

NOVO!

hacker.net

NOVA RUBRIKA
ZA INTERNET

116
stranica

HACKER

BROJ 41 LISTOPAD 1998. CIJENA 31.90 KN

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

IGRE

HARDWAR

NHL 99

NEED FOR SPEED 3

MOTOCROS MADNESS

NIGHTLONG

U OVOM BROJU

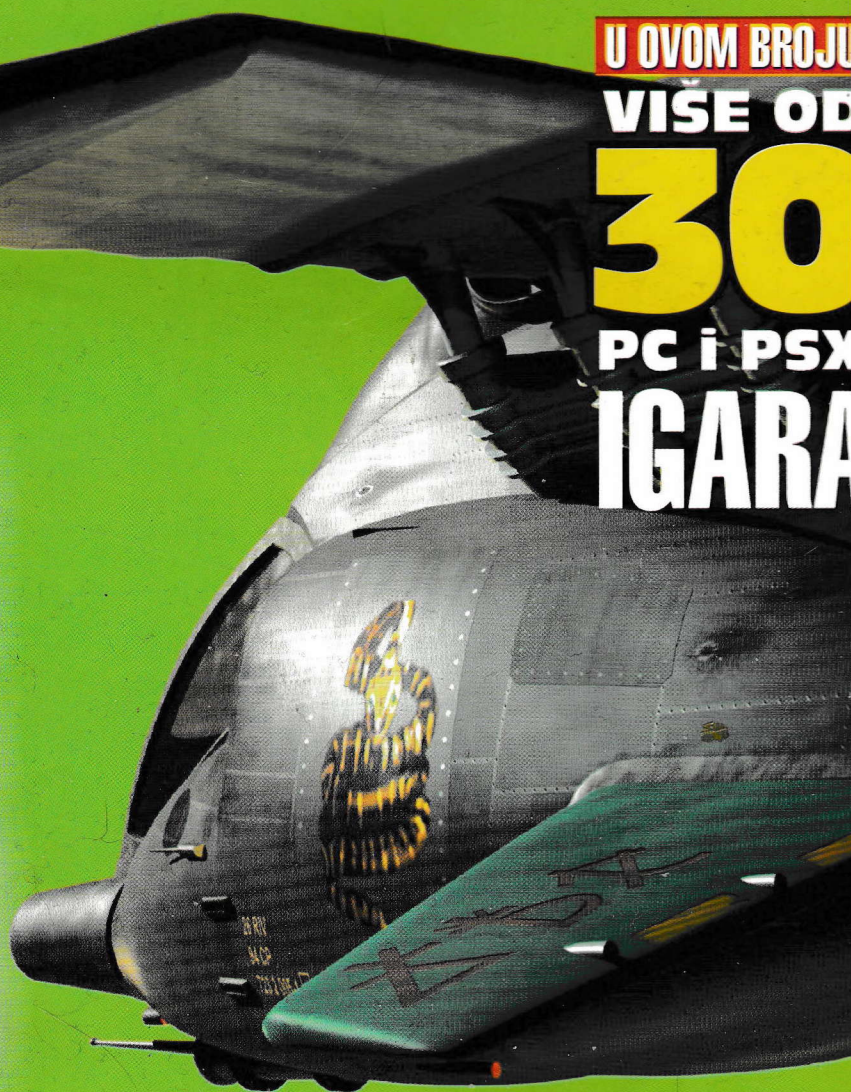
VIŠE OD

30

PC I PSX

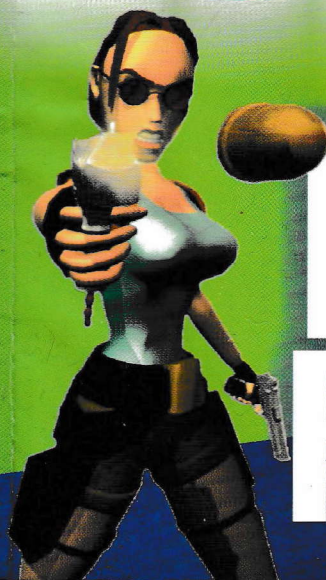
IGARA

DUNE 2000



► Na CD-U

- **WING COMMANDER: SECRET OPS**
MASIVNI DEMO OD **110 MB**
- **POPOLOUS: THE BEGINNING**
- **COLIN McRAE RALLY**
- **CARMAGEDDON 2**



TOMB RAIDER 3

**ŠTO LARA MOŽE
POKAZATI U
NOVOM NASTAVKU**

ISSUE 41 OCTOBER 1998



28 DEN, 900 SIT, 8 KM

PAMETAN IZBOR

PROMEDIA
Series

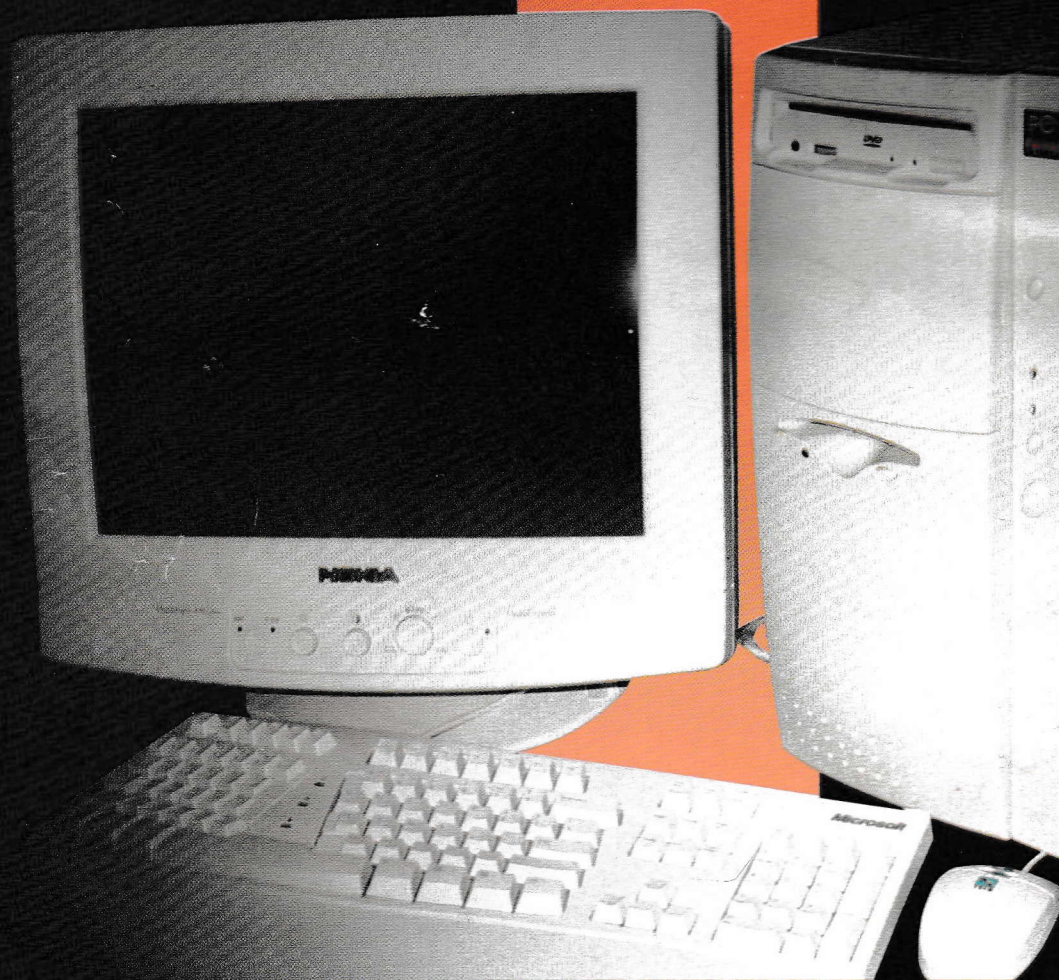
Premium PII-300A

Evolution PII-350

Direction PII-300

Dimension PII-350 SCS

Enterprise PII-400



Vrhunsko PC računalo mora imati originalni koncept.

Vrhunsko PC računalo mora raditi za Vas, a ne obrnuto.

Vrhunsko PC računalo mora biti temelj Vašeg samopouzdanja.

Vrhunsko PC računalo mora imati IME koje se ne da kopirati.

NAZOVITE

01/
304-998, 305-008

021/
382-652, 526-669

031/
207-588, 207-589

Formel
computers
KONCEPTUALNI DESIGN RAČUNALA

ZAGREB: Zvečajska 5
01/304-998, 305-008

SPLIT: Dubrovačka 61
021/382-652

OSIJEK: Sunčana 18
031/207-588, 207-589

PROMEDIA

Mi smo Tu.

www.formel.hr



autronic

computers

posjetite nas
na www strani

www.autronic.open.hr

POSIOVANJE BEZ AVANILIRE

Zagreb, Ulica grada Vukovara 37a, tel: 01/61 71 044, fax: 01/ 61 71 574
<http://www.autronic.open.hr>, e-mail: autronic@open.hr

US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K INTERNI	609 Kn
US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K X2 EXTERNI	855 Kn
US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K V.90 INTERNI	808 Kn
*US ROBOTICS modemi uključuju V.90 56K ITU standard i X2 tehnologiju	
DIAMOND SUPRA SUPERMAX PCI VOICE 56K INTERNI	336Kn
-podržava V.90 56K ITU i K56flex standarde uz automatsku selekciju pri spajanju na internet servere	
DIAMOND SUPRA EXPRESS 56K V.90 INTERNI	663 Kn
-V.90 56K ITU i K56flex standardi, full-duplex speakerphone, Shotgun technology (max. speed 112K)	
PCMCIA FLEX FAX-MODEM 56K V.90	595 Kn
DIAMOND MONSTER 3D 4 MB DRAM OEM	631 Kn
DIAMOND MONSTER 3D 4 MB DRAM RET.	726 Kn
DIAMOND MONSTER II 3D 8 MB DRAM	1.077 Kn
DIAMOND MONSTER II 3D 12 MB DRAM	1.460 Kn
SOUND BLASTER AWE-64 CREATIVE LABS	300 Kn
SOUND BLASTER AWE-64 CREATIVE LABS GOLD OEM	704 Kn
SOUND BLASTER AWE-64 CREATIVE LABS GOLD RETAIL	1.027 Kn
EZONICS USB CAMERA	660 Kn
-pošaljite video E-mail prijateljima i poslovnim partnerima!	



INTERNET PC

4.700 Kn

CPU IBM 686 MX233
FIC PENTIUM VIA 580VPX, 512 KB CACHE
32 MB SDRAM 10 ns
FDD 1,44 MB 3,5"
HARD DISK 3200 MB
VGA S3 TRIO 64 V2/DX 2 MB M-PEG
CD-ROM 32 x SPEED PHILIPS
YAMAHA SOUND STEREO P&P, ZVU*NICI 120 W
DIAMOND SUPRA FAX-MODEM-VOICE PCI 56K INTERNI
MINI TOWER, MOUSE+PAD, KEYTRONIC TASTATURA KT3000
PHILIPS COLOR MONITOR 14" LR, NI, DIGITAL KONTROL

PROFESSIONAL PENTIUM II 350 9.995 Kn

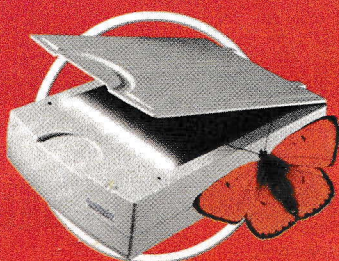
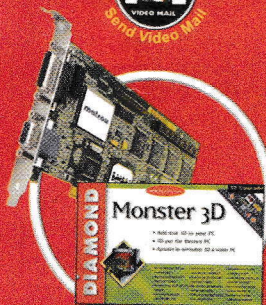
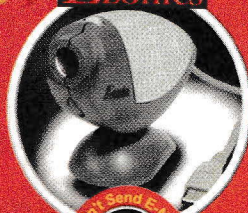
CPU INTEL PENTIUM II 350 MHz
FIC PENTIUM VB-601 INTEL 440BX AGP
512 KB CACHE, FSB 100 MHz
PC100, 64MB SDRAM, 7ns
FDD 1,44 MB, 3,5"
HDD WESTERN DIGITAL 6400 MB, DATA LIFEGUARD
MATROX MILLENNIUM II G200 8 MB AGP
CD ROM 36 x SPEED PHILIPS
CREATIVE LABS AWE-64 SOUND BLASTER, ZVU*NICI 120 W
US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE V.90 56K INTERNI
MEDIUM TOWER ATX
KEYTRONIC TASTATURA KT3000, MOUSE+PAD
PHILIPS COLOR MONITOR 17" LR, NI, DIGITAL KONTROL

u cijene nije uračunat PDV 22%

POSJETITE
NAS



Ezonics



FIC 1 Mainboard

adaptec

SMC

intel

hp HEWLETT
PACKARD

matrox

MICROTEK

KEY TRONIC

Western
Digital

EPSON

DIAMOND

Robotics

PHILIPS



InfoGAMER

NAJVEĆI SAJAM

prezentacije najnovijih igara
svakodnevne **nagrade**
super velika
nagradna igra za sve
posjetitelje **video-wall**;
pozornica **surround**
ozvučenje **rasprodaja**
svih iMac i PC računala izloženih na
InfoGameru **promotivni**
paket Hackera **Hacker Plus** po
specijalnoj cijeni
promotivna prodaja igara

ORGANIZATORI

Zagrebački
Velesajam



HACKER

intermedia
consulting & marketing agency

'98



NO CASH
NO TRASH



U suradnji s najpoznatijim izdavačima igara

• Electronic Arts • Disney Interactive • id Software • Sierra • Microsoft
Activision • Sierra • Psygnosis • Europress • Lucas Arts • Virgin Interactive
• Team 17 • Infogrames • Interplay • Adam Software • Microprose • Blue Byte
Code Masters • Empire Interactive • Europress • Gremlin Interactive • Psygnosis
• Southpeak Interactive • Sony Computer Entertainment

INTERAKTIVNE ZABAVE U HRVATSKOJ



Provedite

uzbudljive trenutke uz
najnovije igre i
edukativni softver na 150

PC

iMac i

PlayStation radnih stanica



Upoznajte

aplikativni softver
DVD, CDR, TV-kartice, skenere, printere...
u radionicama uz stručnu asistenciju
informatičkih specijalista



Potražite

najnovije informacije
na našim info pultovima i
na Internet stranicama
najpoznatijih izdavača informatičkih igara,
edukativnog softvera
i naših sponzora

G E N E R A L N I P O K R O V I T E L J I

ACS



Apple iMac



Microsoft

s e n s o



DTK Computers

SADRŽAJ

DUNE 2000



54 Ili kako je Westwood popušio...

NHL 99

42 Uz Electronic Arts nema spavanja, stiže već NHL Hockey 99 – dosad najbolja simulacija spomenutog sporta.



MOTOCROSS MADNESS



60 Microsoft je konačno napravio inovativnu igru koja zasluži epitet Hackerove preporuke mjeseca!

WILD 9

68 U prošlom broju ste mogli opširno pročitati Special Report o ovom inovativnom naslovu iz Interplaya. Da li su se očekivanja ostvarila?



prezentacije najnovijih
igara svakodnevne
nagrade
super velika
nagradna igra za sve
posjetitelje video-wall



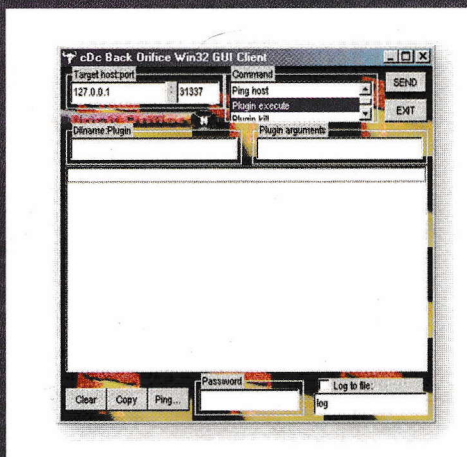
pozornica
surround ozvučenje
rasprodaja svih iMac i PC
računala izloženih na InfoGameru
promotivni paket Hackera

Hacker Plus po
specijalnoj cijeni
promotivna prodaja igara

hacker.net

94

Nova redovita Internet rubrika koju smo pokrenuli "jer ste vi to tražili". U ovom broju posebnu pažnju poklanjamo opasnom hakerskom programčiću - BACK ORIFICEU!



LISTOPAD 1998.
BROJ 42

HACKER

AUGUST 1998.
ISSUE 42

RUBRIKE

- 9 UVODNIK
- 10 PISMA ČITATELJA
- 33 SPECIAL REPORT: ECTS 98
- 56 HACKER CLUB
- 94 HACKER.NET
- 100 FILMOVIES

HELP-LINE

- 106 BEZ PANIKE
- 107 S.O.S.
- 108 PROHOD
COMMANDOS: BEHIND
ENEMY LINES

HARDWARE

- 102 HERCULES STINGRAY/2
- 102 CREATIVE SB LIVE!
- 103 HERCULES
TERMINATOR 2x/i
- 104 THE MODULATOR
INTERNI MODEM
- 104 HERCULES
TERMINATOR BEAST
- 105 DIAMOND VIPER V550

NOVOSTI

- 14 INFO
- 16 PSX INFO
- 18 TECH INFO
- 22 NAJAVA:
FIFA 99
- 23 NAJAVA:
APOCALYPSE
- 24 NAJAVA:
X-WING ALLIANCE
- 25 NAJAVA:
TEST DRIVE 5
- 28 NAJAVA:
TOMB
RAIDER 3
- 30 NAJAVA:
SIM CITY
3000



RECENZIJJE

- 42 NHL HOCKEY 99
- 47 KLONOA
- 48 HARDWAR
- 51 CREATURES 2
- 54 DUNE 2000
- 58 FUTURE COP L.A.P.D.
- 60 MOTOCROSS MADNESS
- 62 NIGHTLONG
- 64 NEED FOR SPEED 3:
HOT PURSUIT
- 66 ISRAELI AIR FORCE
- 68 WILD 9
- 70 FOX SPORTS GOLF 99
- 71 SWAT 2
- 73 OF LIGHT AND
DARKNESS
- 75 ABE'S EXODUSS
- 76 SMALL SOLDIERS
- 79 CRIME KILLER
- 80 OPERATIONAL ART
OF WAR
- 81 TOTAL ANNIHILATION:
BATTLE TACTICS
- 83 RAINBOW SIX
- 85 THE X-FILES:
UNRESTRICTED ACCESS

RECENZIJJE PLUS

- 86 JOHNNY HERBERT'S
GP CHAMPIONSHIP 98
- 86 HEXPLORE
- 87 REDNECK RAMPAGE
RIDES AGAIN
- 87 X-WING COLLECTOR
SERIES
- 88 CIRCUIT BREAKERS
- 88 GET MEDIEVAL
- 89 GAME, NET&MATCH
- 89 ARMORED CORE
- 90 RAYMAN FOREVER
- 90 RAGE OF THE MAGES
- 91 FIFTH ELEMENT
- 91 HOUSE OF THE DEAD

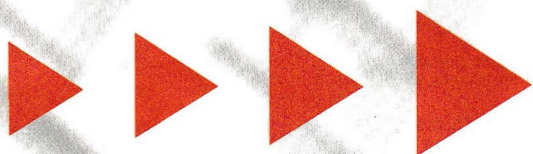
POPIS OGLAŠIVAČA

ACS	96	BIROSTROJ	72	HG SPOT	84	PENTAGRAM	KORICE
AGFA - BADROV	72	CONTINENTAL MEGASTORE	77	HPC	74	PRO-TEH	105
ALGORITAM	korice	EDINKOM	72	INFOLAB	72	RADIO 101	82
ARTAKOM	92	ERTEH	78	MELCOMP	20	RECRO	26
ARTES	78	FORMEL	2	MICROLINE	38	SENSO	52,53
AUTRONIC	3	FOTO BADROV	78	OMNIA	93	ZAGREBAČKI VELESJAM. . .	8
BBM	82	GAMA	39	PC PROJEKT	78	ZOLA	84

info[®]macija

30. međunarodni sajam
informacijske tehnologije

POSJETITE NAJVEĆI SAJAM
INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE U OVOM
DIJELU EUROPE.



10. - 14. 11. 98.

Očekuju vas

- promocije noviteta
- stručni skupovi i savjetovanja
- Info FORUM
- Virtualni INFO
- Internet CAFFE
- Info REPORTER - dnevne sajamske novine
- izložba starih računala



- multimedijски show - besplatno testiranje najnovijih igara na 120 računala i 30 Sony PlayStation-a uz bogate nagrade



Zagrebački
Velesajam

Avenija Dubrovnik 15, 10020 Zagreb
tel: 01/6503-532, 6503-582, fax: 01/6503-112

info.zv.hr

HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA
INFORMATIČKE IGRE

Izlazi mjesečno

IZDAVAČ

JANUS LINGUA d.o.o.
za novinsko-izdavačku djelatnost
Petrinska 11/IV, 10 000 Zagreb
tel/fax: 435 179, 427 883, 429 810
žiro račun: 30105-603-28346
E-mail: hacker@janus.hr
WWW: www.hacker.hr

DIREKTOR

Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK

Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK

Kristijan Žibreg
(draught@earthling.net)

GRAFIČKI UREDNIK

Igor Vranješ

KOMPJUTORSKI PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK:

JANUS STUDIO
Željka Mokus

UREĐIVAČKI KOLEGIJ

Damir Đurović
Berislav Jozić
Patrik Pencinger
Denis Kovačić

SURADNICI

Alan Graf
Berislav Jozić
Damir Đurović
Damir Rukavina
Dario Rakovac
Denis Kovačić
Goran Stančić (strip)
Hrvoje Herceg
Igor Duić
Krešimir Lauš
Kristina Jeren
Luka Mihaljević
Mislav Mataija
Patrik Pencinger
Tihomir Jauk

LEKTOR

Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO

Melita Šobot
Nada Delač

AGENCIJA ZA KONZALTING

INTERMEDIA, Habdelićeva 4
tel: 431-761
fax: 427-039
E-mail: intermedia@zg.tel.hr

IZRADA FILMOVA

Studio Janus
Petrinska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 435-179, 427-883, 429-810

TISAK

HRVATSKA TISKARA
Slavonska avenija 4
10000 Zagreb
tel: 6166-666

ISSN 1330-7126

NOVINE kojima se VJERUJE

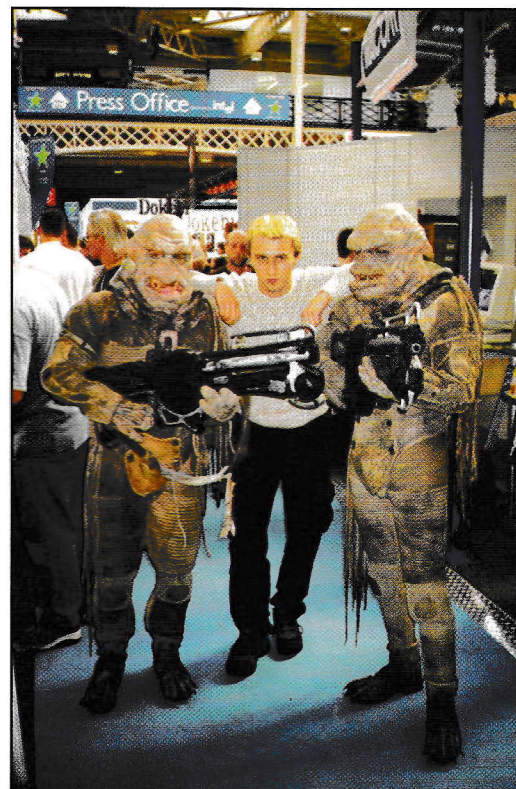
Dobro došli u novi Hacker!

Četiri su godine prošle otkako je prvi broj Hackera izašao na tržište koje je raspadom Jugoslavije i prestankom izlaženja Sveta kompjutera, Mog mikra i sličnih časopisa jednostavno vapilo za časopisom specijaliziranim samo za igre. Kada danas u redakciji listamo te prve brojeve koji su u svoje doba podigli veliku medijsku prašinu već svojom kvalitetom papira i kolorizmom stranica, uvidamo i sami koliki je napredak ostvaren u četiri prohujale godine. Kako cijelu redakciju Hackera zaposlenu u poduzeću Janus-Lingua čine mladi i inovativni ljudi koji nisu nikad zadovoljni postignutim rezultatima nego uvijek streme boljem, časopis je brzo sticao sve veći broj poklonika te je brzo stvoren, usprkos neslavnim pokušajima naše konkurencije, list s lojalnom čitačkom publikom i jednom od najvećih naklada u ovom poslu. Većinu smo promjena i savjeta naših čitatelja uvažili jer su nam oni jedino mjerilo, tako je Hacker mijenjao dizajn, dobio CD, knjižicu, poster, WEB stranice itd. Za četvrtu smo godinu izlaženja, što ćete uočiti već na naslovnici, poradili na novom dizajnu časopisa želeći ga pomalo uozbiljiti jer se i krug naših čitatelja proširio i na ozbiljniju publiku koja uvijek traži informaciju više i uvijek traži bolje, što smo im, nadamo se, novim konceptom Hackera i novim rubrikama i ponudili. Broj koji upravo čitate je rezultat mukotrpnog četverogodišnjeg rada ljudi koji su profesionalci u ovom poslu i to je nešto što ne kanimo mijenjati, nego samo usavršavati iz broja u broj. Sljedeći je broj Hackera posebno značajan zato što izlazi u vrijeme Info sajma i Info Gamera - najvećeg hrvatskog sajma interaktivne zabave koji zajedničkim snagama organiziraju Zagrebački velesajam, časopis Hacker, Algoritam i Intermedia. Pozivamo sve naše čitatelje neka budu ondje, obećavamo im vrhunski tulum na kojem će se moći igrati do besvijesti, pročavrljati malo sa svojim omiljenim recenzentima, osvojiti vrijedne nagrade u mnogobrojnim nagradnim igrama, kupiti promotivne pakete starih brojeva i novog broja Hackera po znatno nižim cijenama kao i sva ondje izložena računala i robu - ukratko, naši partneri i mi dali smo sve od sebe da biste se na Info Gameru zabavili kao nikad dosad! Do tada, odbrojajte dane, mi vas čekamo ondje!

Kristijan Žibreg
glavni i odgovorni urednik

A GDJE JE KNJIŽICA?

A gdje su kuponi?
Štovano čitateljstvo. Zbog promjena tiskare i kraćih rokova tiska, nismo stigli na vrijeme tiskati knjižicu sa nagradnim kuponima i prohodom Commandosa. Zato vas molimo da nam za sve nagradne igre iz ovog broja pošaljete dopisnice s vašom adresom i telefonskim brojem, a mi ćemo u sljedećem broju od svih pristiglih dopisnica izvući dobitnike za sve nagradne igre iz ovog broja. Ispričavamo se zbog ovakvog razvoja situacije i podsjećamo vas da već od sljedećeg broja objavljujemo prohod Commandosa iz pera junaka koji je prešao neprijateljsku liniju - Alana Grafa - s dodatkom svih mapa iz igre koje smo objavili u ovom broju. Hvala na razumijevanju...



REZULTATI

NAGRADNIH IGARA IZ PROŠLOG BROJA

GODZILLA

KIŠNA KABANICA

► Tatjana Šafran iz Zagreba

SOUNDTRACK IZ FILMA

► Goran Brodar iz Vinice
► Ivo Jerković iz Trogira
► Siniša Antunović iz Splitske

MEN IN BLACK VIDEO KAZETA

► Kristijan Petek iz Krapinskih Toplica
► Marko Mihaljević iz Rijeke
► Darko Trbović iz Kastava

WARGAMES

► Marko Ladika iz Zagreba

ParaFREEK

► Dario Šišak iz Vinkovaca
► Mišel Mešnjak iz Zagreba
► Krešimir Grgin iz V. Gorice
► Daniel Jauk iz Dugog Sela
► Igor Belovari iz Komina

Zabava je naš posao...

...ali i vaš. Želimo čuti što mislite o novoj koncepciji Hackera pa bilo to pozitivno mišljenje ili oštra kritika. Vi ste nam, dragi naši čitatelji, jedino mjerilo, za v stvaramo ovaj časopis, stoga nam pišite - ako objavimo vaše pismo, dobivate Hacker kapu, a ako ga odaberemo za pismo mjeseca - očekuje vas originalna igra. Pišite nam mailom na adresu hacker@janus.hr s naznakom PISMA ČITATELJA u SUBJECTU poruke ili pismom na čuvenu adresu Janus-Lingua d.o.o. (PISMA ČITATELJA), Petrinjska 11/IV., 10 000 Zagreb. Molimo vas, obavezno upišete naznake - inače vaše pismo neće ni stići do glavnog urednika, završit će u košu ili će ga naš kompjutorski čitač pošte automatski usmjeriti u "smeće".

Bok Hacker,

P Dobri ste i sviđa mi se što postajete sve bolji. Mene zani- ma odgovor na jedno sasvim zemaljsko pitanje: koji je telefonski broj poduzeća KIM Computers čiji je modem V.90 Patrik Pencinger opisao u prošlom broju?

Matije Ferenčić, Zagreb
Via mail

O Čigledno je interes za opisani modem velik, s obzirom da nam se javilo na desetke čitatelja s istim pitanjem. Zainteresirani se mogu obratiti pouzecu KIM Computers na broj telefona 01/388 64 73.

MAKNITE PSX

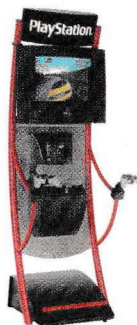
P Niste li vi prvi informatički list koji je pisao samo o igrama? Sada ste se preselili i na Playstation koji nema veze s informatikom - unajmili ste nekog dečka koji recenzira igre za PSX i dali mu 15 stranica kao da se one nisu mogle bolje iskoristiti. Najvažnije je što ja nisam jedini koji tako misli, a vaši vjerni čitatelji će vjerojatno prijeći na časopise iz kojih se može nešto i naučiti a ne samo igrati, jer neki više nisu mali da ih zanimaju neke djetin- jaste igre, njih sada više zanimaju pro- grammi i hardware. Isto tako, zanima me da li svim sastavcima iz zadatnice dajete na poklon CD, ja sam mislio da ga dobija onaj koji daje realne prijed- loge i kritike, a ne da se napiše nekakav sastavčić i gotovo. Biste li mogli napisati nešto više o Heroes of Might and Magic 3 i biste li mogli na sljedeći CD staviti ova dva programa: TANGO i EWB 41 - ne zauzimaju puno, a mnogo biste pomogli gotovo svim srednjoškolicima. I na kraju, je li moguće pobijediti 5 kompjutora u Starcraftu? To je sve za ovaj put, bok!

Kristijan Živčec iz Zagreba

O Dragi imenjače, Hacker ne piše o informatici - mi smo časopis o računalnim igrama koje spadaju u kategoriju zabave i razbibrige. BUG je informatički časopis i u njemu možete naći sve što te zanima o informatici i ozbiljnim temama. Dakako, i mi pišemo o hardveru i kretanjima u infor- matičkoj industriji, ali samo dok to ima bar nekakve veze s igrama. "Neki dečko" kojeg spominješ zove se Berislav Jozić i dugo je Hackerov suradnik (nismo ga unajmili), a Playstation je, iako to mnogi ne žele priznati, unio malo reda u industriju igara. Nitko ne može ignorirati skoro 20 milijuna PSX konzola u svijetu, enormne količine prodanih igara (usprkos tome što su čak i skuplje nego za PC), nakladu jednog Official

Playstation Magazinea koji se u prosjeku prodaje u 250 000 primjer- aka svakog mjeseca, za razliku od PC Gamera koji se jedva proda u 100 000 primjeraka, te mnoge dobre igre koje se prvo rade za PSX, a tek onda i za PC (primjerice NFS 3, Tomb Raider, Colin McRae Rally). Radi svega toga, a posebno radi naših čitatelja koji su zahtijevali više prostora za PSX u Hackeru, povećali smo broj stranica što ih posvećuje- mo ovoj konzoli. U želji da naš časopis učinimo još informativnijim, multimedijalnijim i bogatijim, od ovog smo broja pokrenuli novu rubriku hacker.net u kojoj možeš pročitati upravo ono što si i tražio - ozbiljnije teme - što ćemo nastaviti i u budućnosti.

Lots of pozdravs.



◀ Smrt PSX-u!, kaže čitatelj Kristijan, navukavši na sebe bijes mnogobrojnih hrvatskih ovni- nika o Sonyjevoj konzoli

IZGUBLJENA OVČICA

P Hi škvadro! Pišem Vam po drugi put. Ja se sa svojim pismom neću truditi da mi dospje u pismo mjeseca. Prvi broj Hackera koji sam kupio bio je broj 19. Nakon 7 mjeseci prestao sam ga kupovati. Pošto su moji frendovi isto nabavljali Hacker, vidao sam ga kod njih i prelistao. Kupio sam zadnji broj 38 i 39 te mogu reći da ste se jako popravili. Sad ću ga i dalje kupovati jer je fakat super. Mislim da biste trebali proširiti rubriku Pisma čitatelja bar na još jednu stranicu. Također, mislim da i Tech report zaslužuje malo više prostora. Što se tiče igara, meni je Freespace definitivno najbolja igra koju sam odigrao. Ako neka igra podržava više 3D ubrzivača, navedite koji su to.

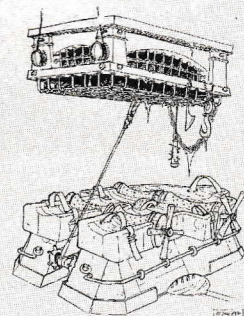
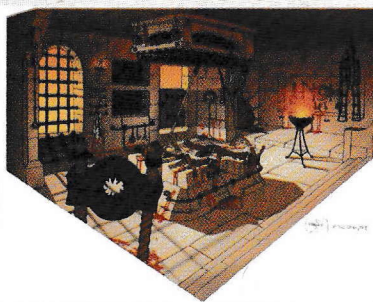
Pozdrav od Luke iz Zagreba

O Lijepo je da si ponovno postao našim stalnim čitatel- jem, a ako si tu odluku donio zbog kvalitete časopisa - tim bolje! Zasad ne možemo proširiti rubriku Pisma čitatelja zbog drugih rubrika koje vape za većim brojem stranica, a Tech report smo od ovog broja uveli u red - sada se zove Tech Info i postao je sastavni dio Novosti. Što se tiče Freespacea, drago nam je da ti se igra sviđa jer nam je dosta

PISMO MJESECA

4 dana pakla u hackerovim tamnicama

Zbog sve češćih govorkanja o postojanju nekakve tamnice u Petrinjskoj 11 na četvrtom katu te strahotama i mučenjima koja se ondje događaju, a u što su se, navodno, mogli uvjeriti slučajni prolaznici koji su onuda pro- lazili u sitne sate, redakcija Hackera želi opovrgnuti sve te glasine i izmišljotine. Osim toga, u cijelosti se ograđujemo od sadržaja Matijinog pisma kojeg smo morali podmititi CD-om World Cup 98 da u svom dnevniku kojeg ovdje objavljujemo izbaci šokantne (dakako, izmišljene) detalje njegovog tamničenja u Petrinjskoj 11.



▲ Rekonstruirane prema Matijinom sjećanju, službene Hackerove tamnice u Petrinjskoj 11/IV. izgledaju nekako ovako.

24.9.

Uhvatili su me na putu u školu i starom tehnikom "soundblasterom po glavi" uspavali. Iduće čega se sjećam je mala sobica, čiji je jedan zid bio sav u rešetkama. Pred vratima je stražario Puljiz. Upitao sam ga gdje sam i zašto sam tu. Odvratilo je da mi ništa neće reći dok ne dođe Führer.

25.9.

U 10 sati u ćeliju mi upada Führer Žibreg u pratnji snagatora Pencingera i Rakovca. Pitali su me koji mi je najdraži časopis, a ja im odgovaram "Arena". Pitanje su ponovili još nekoliko puta, ali bez odgovora, a onda je Mataija donio svoju zbirku CD-a Josipe Lisac i discman čije su mi slušalice zaklamali za uši i pustili Lisicu da je slušam do sljedećeg dana.

26.9.

U 9 sati su odnijeli discman i ponovili mi pitanje od jučer, ali vidjevši da sam ja još uvijek za "Arenu", Žibreg je poslao Grafa i Duića po računalo i njegovu omiljenu igru Prehistorik, natjeravši me da je prijedem 15 puta.

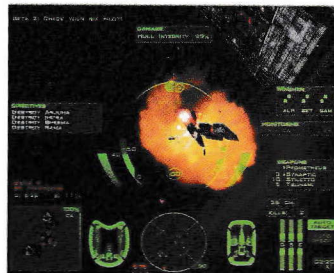
27.9.

Danas sam priznao da je najbolji časopis Hacker, a tko ne bi kad mu dovedu gladnog Rukavinu koji nije jeo 10 dana i prijete da će ga pustiti u ćeliju!

28.9.

Pustili su me iz Petrinjske 11. Srećom, nisu pronašli dnevnik koji sam vodio ta četiri dana. Njega ću objaviti pod nazivom "4 dana pakla u Hackerovim tam- nicama" u svojem omiljenom časopisu "Are..." uuups, Hackeru.

Matija Maltar iz Novog Marofa



◀ Luka je znao da ne može pogriješiti kupi li Freespace: The Great War

BTW, vjerojatno će te obradovati vijest da uskoro dolazi mission pack za Freespace!

Ostaj pozdravljen.

VOLIM BILLA "SATANA" GATESA!

P Moja je želja da glavni urednik, ako ima hrabrosti, potanko objasni svoju mržnju prema uvaženom gospodinu Billu Gatesu jer mislim da bi bio sretan da honorarno

čitatelja čestitalo na odličnoj recenz- iji (za koju je zaslužan poslovično precizni Dario Rakovac) na temelju koje su se i odlučili za kupnju igre.

radi kao čistač u Microsoftu. Previše on blati navedenog gospodina, a bio bi doživotni dužnik Microsoftu da mu Bill pošalje malo kruha i kobase pri testiranju Microsoftovih igara. Nemreš brijat tako ako si još na blasići!

Dr. Saša Zamboni

O Dragi doktore Zamboni, Izgleda da si preozbiljno shvatio viceve i šale na račun najmoćnijeg čovjeka u softverskoj industriji koji još uvijek nije toliko moćan da bi mu se klanjali na samo spominjanje njegovog imena. Uvaženi je gospodin učinio neprocjenjivo mnogo za omasovljenje PC-a zamijenivši neintuitivni DOS grafičkim sučeljem koje dobrim dijelom posuđuje ideje razvijene od ljudi koji su imali viziju još kad je Bill sakupljao fragmente MS-DOS-a po koševima za smeće (što je doslovce istina). Upravo zbog toga, svekoliko informatičko novinarstvo zbija šale na Billov račun iako nitko ne osporava njegov uspjeh i uspjeh njegova poduzeća. Nemreš tak' brijat ako ne znaš čitavu spiku, kužiš?

Take care.

NEZADOVOLJAN NINTENDOM

P Dragi Hacker, Ja imam N64 i nisam baš previše zadovoljan. Naime, ne mogu naći igre za njega! Odlazim u raznorazne trgovine gdje imaju samo stare naslove, a ako i dobiju neku novu igru onda je cijena basnoslovna – primjerice, u jednoj sam trgovini vidio World Cup 98 za, pripremite se, 925 kn. Ja ne znam kako oni uopće očekuju nekakvu prodaju jer 300 DEM dati za jednu igru koju na PSX-u nabavite za 400 kn ili za 100 DEM na PC-u je svakako previše. Meni se posebno na N64 dopada MK 4 i molio bih vas da mi ga prodate za odgovarajuću cijenu (100 DEM). Ako nije stigao, molim vas da mi javite čim stigne. I na kraju, poruka svim Nintendašima: koliko god N64 bio dobar, to ne može opravdati astronomske cijene igara. Sve u svemu, PSX je još uvijek zakon, koliko god se to nama ne sviđalo.

Pozdrav od Domagoja iz Pule



▲ Dolaze li konačno bolja vremena za Nintendo 64?

O Nadamo se da će tvoje pismo pročitati i netko iz malobrojnih poduzeća koja dilaju igre za N64, mada se njih teško može kriviti što ne mogu oboriti cijene N64 igara na granicu koja bi

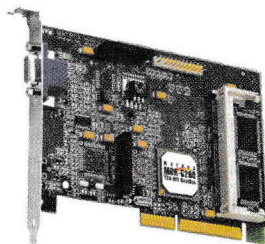
mogla konkurirati PSX naslovima. Razlog si i sam naveo – slaba zastupljenost N64 na tržištu konzola, a posebice u Hrvatskoj. No, izgleda da se Nintendo ipak uozbiljio spustivši cijenu konzole na 99 funti, isto kao i PSX, a i ponuda igara je živnula za predstojeću božićnu sezonu. Što se tiče MK 4 za N64, obratio si se na krivu adresu jer Hacker ne prodaje igre – sve igre koje dijelimo u nagradnim igrama su ekskluzivni dar izdavača igara za čitatelje Hackera.

ŠTO JE S THE MAKERSIMA?

P Bok ljudi! Tražeći nešto u starijim Hackerima, naišao sam na najavu The Makersa, prvog hrvatskog interaktivnog filma, ali dalje o tome nije bilo ništa pa me zanima što se dogodilo s tim projektom. Nadalje, zanima me može li Matrox G200 vrh jati igrice koje zahtijevaju Voodoo čip? Što se dogodilo s otmotnicom za CD i 20 stranica više – nije ih bilo ni u broju 39 ni u 40?

Pozdrav od Miljenka iz Zagreba

O Projekt The Makers je, nažalost, neslavno propao a dio autora, navodno, radi na novom projektu koji je zasad obavljen velom tajnosti. Što se tiče Matroxa G200, to je odlična kartica za 2D/3D grafiku koja je, istina, nešto sporija od Voodooa 2, no zato ima (što je Matroxa specijalnost) kvalitetniju i oštiju sliku od Voodooa. Rijetke su igre koje zahtijevaju isključivo Voodoo karticu jer ih većina podržava 3D ubrzanje preko Direct3D sučelja kojemu nije bitno o kojem je 3D ubrzavaču riječ sve dok za njega postoji driver sukladan sa DirectX-om. Za G200, naravno, takav driver dobiješ uz karticu, a na Internetu se može već naći veliki broj patcheva koji starijim naslovima daju izravnu podršku za ovu karticu, a i veliki je broj najavljenih igara koje će, osim Voodoo čipa, izravno podržavati i Matroxov G200 čip. Nakon početnih "oscilacija", Hacker od ovog broja izlazi redovito na 116 stranica, a otmotnice za CD smo se morali odreći da bismo zadržali prihvatljivu cijenu.



▲ Matrox je sa G200 čipom uspio vratiti nekadašnji ugled na polju 3D grafike

LIFE STINKS!

P Dear Hacker, Sve je počelo jednog lijepog dana kad smo se moja mama i ja dogovorili da će se meni kupiti kompjutor. Ja sam u toj "iluziji" živio dva-tri mjeseca, a onda je mama uzela kredit ali ne za kompjutor nego za nešto treće. Završio sam u krevetu s oblogom na glavi i toplomjerom ispod ruke. Zatim sam se dogovorio sa svojom sestrom isto što i sa mamom, no ni to nije prošlo – i ona me malo kasnije strpala u krevet. Ubrzo sam postao živi zombi, ronio suze nad Hackerom i za par dana imao novi razgovor sa mamom. Ona mi je rekla da se nekako strpim dvije godine jer ću tada 100% dobiti kompjutor. To je bilo 1997. i sad mi se čini da ću se morati strpiti sve do novog tisudjeca jer moja draga mamica uzima još jedan kredit. No, ja iskreno vjerujem da ću dobiti kompjutoer, ali zato moram pripremiti svoje klimave živce za nadolazeće godine – sad valjda i vidite zašto sam ovo pismo ovako nazvao. Pozdrav cijelom uredništvu, a posebno Patriku, Dariju i Kikiju.

Alen iz Popovače

O Potpuno te kužim jer sam i sam bio u sličnoj situaciji, samo što ja na kraju nisam dobio kompjutor od mame nego sam morao sam zasukati rukave, raditi preko ljeta i za dvije godine sam si kupio Amigu. Do tada sam bio poznat u svom mjestu po tome što sam svaki dan nakon škole žurno hodao ulicom noseći bijelu vrećicu prepunu disketa s igrama i programima. Išao sam, naime, u redovite pohode svojim frendovima koji su imali Amige i jednom kad sam im se uvukao u sobu, teško su me mogli potjerati van, osim okretanjem glavnog osigurača u kući. Ti su dani završili kad sam kupio Amigu, a zajedno s njima i šetanje po ulici s vrećicom disketa koje mi je, iskreni, bilo i najdraže razdoblje mog bavljenja s kompjutorima. Dakle, nemoj očajavati – kompjutora je bilo i uvijek će ih biti, a ti uvijek možeš postati stalni gost u kući svojih prijatelja koji imaju komp. Tko zna, možda je mama digla ovaj posljednji kredit upravo za kompjutor i čeka tvoj rođendan da ti ga kupi? U ovakvim slučajevima ja se uvijek sjetim jedne stare kineske poslovice koja je potpuno istinita: "kome se žuri, nek' ide polako".

Pozdravlja te redakcija

U ovom broju još su nam pisali

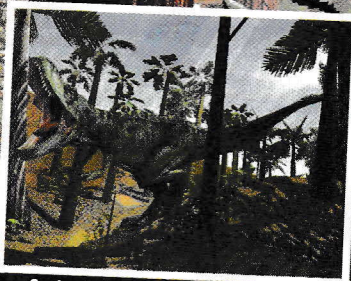
Matija iz Požege (bez brige, HackCD je očišćen od virusa)
Filip iz Zagreba (zgodan sastavak, ali to više ne pali)
Dinko Galetić iz Karlovca (nisu recenzije negdje recenzije)
Tomislav Tomašević iz Brestovca (Lara Croft više nije "in")
Ivan Čudina iz Trogira (da, Starcraft će ići na tvom P100)
Igor Ločarić iz Pule (pozdravlja te Ankica)
Marian Dumenčić iz Starog Petrovog Sela (zadovoljni s recenzijom NFS 3?)
Željko Petričić iz Hvara (nazovi na brojeve redakcije u vezi problema s preplatom)
Aron Mišerdo iz Splita (više ne pali pigeon English)
Mario Grbavac iz Ploča (baš si se zapetljao)
Dark Templar (zanimljivo, iako predugačko, pismo)
Matej Mavriček (zaboravio si nam napisati svoj e-mail)
Ivor Šutalo (drugi put bolje čuvaj novi Hacker)
Filip Mustić (kako ide kopanje kanala?)
Josip Imrović (hvala na tvoja dva pisma)
Josip Bašić (spasio te tvoj PS)
Kornelije Petak (eto, sad smo dobro pročitali prezime)
Tomislav Žunić iz Zagreba (a što je poslije bilo s Crvenkapicom?)
Gagula Dražen iz Zagreba (ode više ne pale)
Saša Gracin iz Zagreba (fonetski engleski više ne pali)
Goran Tomašević iz Splita (svida nam se tvoja obrada)
Dražen Radić iz Splita (odlično, ali ne mogu ti objaviti pismo – previše nas hvališ)
Darko Ipša (pokaži sastavak profesoricu iz hrvatskog)
Sebastian iz rijeke (imamo mi i "Gumicu" u redakciji)
Tomislav iz Đakova (eto, povećali smo broj stranica, a nismo poskupili ni kune)
Marija Dragičević iz Zagreba (eh djevojko, ili možda momče, sa sela...)
Stojimirović Saša iz Brtonigla (je li FF 7 ispunio tvoja očekivanja?)
Antonić Dean iz Rijeke (Da, literarno si nadmoćan. A da pišeš za nas?)
Saša Jakopanec iz Bjelovara (ako ti je igra dobra, isplati se i kupiti je)
Tomislav Čacija iz Zagreba (hvala na šiframa, ali imamo prohod u ovom broju)
Adnan iz Bosne (PSX demo CD je, po svoj prilici, neostvariv)
Luka Lesić iz Zagreba (HackWEB je upravo osvežen)
Mladen Falamić iz Rakitovice (jesi skupo 8000 kn?)
Rikar Karlo Rech iz Zagreba (za problem s kapom nazovi redakciju i traži službu preplate)
Aleksandar Ristovski iz Makedonije (da, zaslužio si jedno "hvala" s naše strane)
Grgo Gunjača iz Splita (istina, MK4 podržava 3D ubrzanje i preko Direct3D-a)
Donald Maršanić (krivo si postavio stvari – nije naša krivica što je tržište preplavljeno glupim igrama)
Anton Kordić iz Mostara (novine smo kojima se vjeruje, zar ne?)
Ado Huskić iz Zagreba (svidaju li ti se "eventualne promjene" u ovom broju?)
Antonio Uršić iz Mokošica (odlično pismo ali – predugačko)

PROVALA MJESECA

KAKO UBRZATI SVOJE RAČUNALO

Učinite kao i ja – umjesto na 220V, spojite ga na 380V. Al' se dimi!

Pozdrav od Mirka iz Rijeke



Ovako će igra izgledati bez pomoći 3D ubrzivačke kartice. Iako će frame rate biti osjetno manji, uočićete da se ne gubi mnogo na kvaliteti prikaza



Još jedna slika koje pokazuje kvalitetu grafike na procesorskoj verziji - pogledajte samo ovu vodu!

Iako je danas totalno "in" u svaku igru ubaciti dinosaure, Tresspasser izgleda daleko najbolje od svih.



Al dinosaura će biti iznad svakih očekivanja - pripremite se za frenetičnu jurnjavu i nadmudivanje s raptorima



Vaše oči upravo uživaju u nevjerovatno sugestivnom i uvjerljivom prizoru iz najinovativnije igre na E3 sajmu - Tresspasser. Iako vas vaš mozak očajnički pokušava uvjeriti da je riječ o renderiranoj uvodnoj animaciji, moramo vas razočarati - ovako izgleda sama igra!

Od svih 3D objekata u Tresspasseru, najviše uzdaha će (osim dinosaura) izazvati prekrasno drveće, atmosferski efekti magle i zrake svjetlosti koje se probijaju kroz krošnje. Spomenemo li još i prekrasne zvukove koje smo čuli u prezentiranoj beta inačici, postaje jasno da će vas Tresspasser svojom atmosferom uvući u svijet dinosaura više nego je to Spielbergu uspjelo fopom "the Lost World".

DreamWorks se na E3-u hvalio na sva usta kako će Tresspasser biti igriv i bez 3D ubrzivačke kartice, no inačica koju su nam prezentirali na ECTS-u baš i nije govorila u prilog toj tvrdnji - osim ako se ne zadovoljavate igranjem u nekoliko FPS-a na Pentiumu 2!

IZ PRVE RUKE

Electronic Arts, kao i Activision, nije bio na ECTS sajmu u Londonu - organizirali su posebnu prezentaciju novih naslova za koju je bila potrebna pozivnica. Happeningu koji je sponzorirao Gateway je bio nazočan i Hackerov novinarski dvojac u sastavu Tomislav Mijić i Kristijan Zibreg. Najupečatljiviji naslov je bio prašina, osvojivši titulu najoriginalnijeg i najinovativnijeg naslova godine. Tresspasser se odlikuje izvrsnom vizualnom prezentacijom koja bi trebala imati jednaku kvalitetu grafike imali 3D ubrzivaču karticu ili ne. Osim toga, igra se svrstava u kategoriju arkanadnih avantura, u njoj je genijalan omjer adrenalinske akcije kakva se očekuje od igre u kojoj su glavni neprijatelji dinosauri i istraživačkih elemenata u stilu Tomb Raidera. Posebno oduševljava fizika kakvu dosad nismo vidjeli u igrama - svaki predmet se može pokupiti, baciti, slomiti i uporabiti za obranu ili napad. Primjer koji smo vidjeli na samoj prezentaciji: možete šutnuti kantu za smeće, koja se onda realno prevrne na tlo a poklopac joj ispadne, iz nje izvadite karticu za vrata, zatim je dignete visoko u zrak i bacite u vodu, a poklopac uporabite za obranu od neprijatelja. Trebate to vidjeti uživo da biste povjerovali!

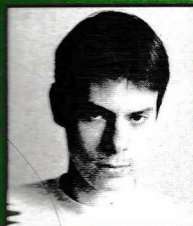
Iz prve ruke - prezentacija Tresspassera na Gateway Konferenciji koju je u Londonu upriličio Electronic Arts. Na slici producent igre prezentira Tresspasser odabranim gostima



Iako izgleda bezopasno, neće biti lako ući u ovaj komunikacijski toranj jer je put do njega posut raptorima koji čekaju u grmlju.

NOVOSTI

UVODNIK



Iz prošlosti u sadašnjost....

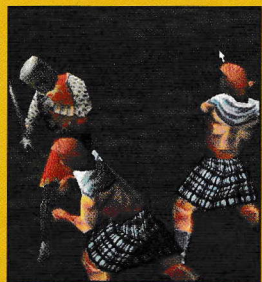
Još je jedan mjesec iza nas, a s njime i drugi po važnosti događaj u svijetu računalne zabave; dakako, mislim na već podosta spominjani ECTS s kojega se vratio i dio Hackerovog tima ostvarivši niz novih poslovnih kontakata i bogatiji za pregršt informacija o naslovima koji će ugledati svijetlo dana sljedećih nekoliko mjeseci. Baš iz toga razloga, posebno bih izdvojio sažeti Kristijanov special report o ECTS-u te niz zanimljivih najava igara što ih je imao priliku iskušati i uživati u njima na samoj konvenciji. Inače, kao što i sami vidite, novi broj Hackera odiše novom svježinom zahvaljujući nizu promjena koje se očituju i u rubrika-ma novosti koje će, vjerujemo, ispuniti sve vaše želje i očekivanja. Božić je sve bliže i bliže, polako opada broj novonajavljenih igara i raste količina naslova koji će se pojavljivati na tržištu tijekom tih mjeseci, no bez brige, kao uvijek, nastojat ćemo dati sve od sebe ne bismo li vas na najbolji mogući način izvjestili o svim novostima u svijetu računalne zabave.

Damir Durović

INFO

str. 14

Prikaz novih PC naslova na koje treba obratiti pozornost



PSX INFO

Na PSX-u je sve u znaku Crasha 3 i ostalih blockbuster naslova

str. 16



TECH INFO

Patrik se brine da budete informirani o novitetima na polju igračkog hardvera

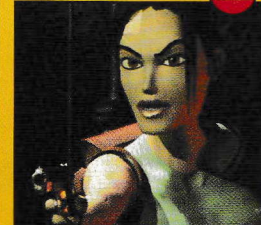


str. 18

NAJAVE

U ovom broju sve vrvi od ekskluzivnih najava koje je naš urednik donio iz Londona

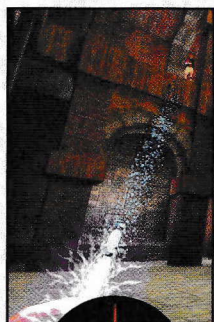
str. 22



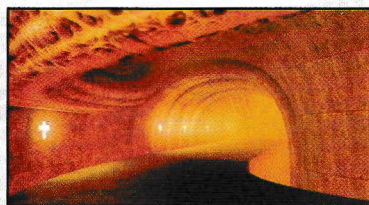
QUAKE 3 ARENA

EKSKLUZIVNO

Nakon mnogo govorkanja, nagađanja i nevidene medijske prašine, teksaški id Software je konačno i službeno obznanio više detalja o Quakeu 3. Todd Hollenshead, direktor id Softwarea nas uvjerava da će "igrači sa Quakeom 3 dobiti svoju dozu adrenalina i čiste akcije koju i očekuju od id Softwarea". Q3 rabi novi i poboljšani grafički engine koji će, ako se može vjerovati glasnima, raditi samo uz potporu grafičkih 3D ubrzivača i to onih u rangu Voodoo 2. Engine podržava krivulje i visokorezolutivne teksture, što znači bolju i manje poligonalnu grafiku. Povrh toga, momci iz id Softwarea su posebnu pozornost posvetili novim grafičkim efektima poput magle i spektakularnog osvjetljenja. Uostalom, pogledale li ove ekskluzivne slike, bit će vam jasno da John Carmack konkurenciju shvaća itekako ozbiljno i da grafičkim engineom iz Quakea 3 želi nadmašiti onaj Unrealov. No grafička poboljšanja stvarno nisu "feature" o kojima biste pisali doma mami i toga su id-ovci svjesni jer - Quake 3 unosi iskustva multiplayer igranja u single player na način koji dosad, mora se priznati, nije bio viđen. Naime, id-ovci su razvili takav AI za računalno upravljane igrače da će "biti skoro n e m o g u ć e ustvrditi razliku između ljudskog i računalnog protivnika".



Ako vam ni gomila odlično i brižljivo dizajniranih single player misija ne mogne umanjiti glad za ubijanjem, deathmatch nivoi protiv ljudskih ili računalnih protivnika će probuditi najniže porive u vama, pogotovo ako igrate preko Interneta, jer id-ovci i u tom segmentu imaju neka rješenja koja bi trebala redefinirati pojam "multiplayer igranje preko Interneta". Posebno je zanimljivo što će igrači moći poboljšavati svoje borbene osobitosti zahvaljujući iskustvu stečenom kroz borbu, čime Q3 posuđuje neke elemente iz RPG žanra. Još nije utvrđen datum izlaska Quakea 3, no vjerojatno to neće biti ove godine. U međuvremenu, ostaje vam strpiti se do sljedećeg broja i ekskluzivnog opširnog prikaza pucačina nad pucačinama! id Software (id je, po Freudu, pratemelj i osnovni pokretač ljudske psihe) je Quake 2 dosad prodao u više od 950 000 primjeraka. Ploдна suradnja s Activisionom se i dalje nastavlja, ovaj je izdavački div dobio ekskluzivna prava na izdavanje Quakea 2. Nedavno smo u Hackeru imali opis prvog službenog mission packa za Q2, The Reckoning, a u sljedećem broju pročitajte recenziju drugog mission packa - Ground Zero. To će ujedno biti i posljednji Quake 2 mission pack, nakon čega će vjerojatno uslijediti isti proizvodni ciklus za Quake 3.



TOP LJESTVICA NAJOČEKIVANIJIH IGARA

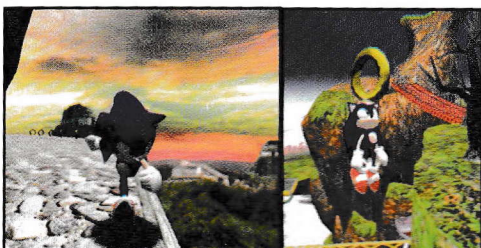
- Tomb Raider 3**
(Eidos Interactive)
U svom novom izdanju Lara je imala dosad neupamćenu medijsku pozornost.
- Trespasser**
(Dreamworks Interactive/EA)
Najinovativnija igra na E3-u.
- Tiberian Sun**
(Westwood Studios/EA)
Hoće li izaći za Božić ili će biti odgođen za sljedeću godinu?
- Duke Nukem Forever**
(3D Realms/GT Interactive)
- Sin**
(Ritual Entertainment/Activision)
- Quake 3**
(id Software/Activision)
- Sim City 3000**
(Maxis/EA)
- Dungeon Keeper 2**
(Bullfrog/EA)
- Alpha Centauri**
(Firaxis/EA)
- X-Wing Alliance**
(???)



DREAM CAST

SEGA prikuplja potporu

Svakodnevnorastućoj porodici proizvođača koji će dio svojih projekata okrenuti, ili su već okrenuli, stvaranju igara za Seginu novu konzolu Dreamcast (opširnije najavljenju u jednom od prijašnjih brojeva) pridružilo se još sedam vodećih izdavačkih kuća: Accolade, Capcom, Hasbro Interactive, Konami, Mindscape, Take 2 i THQ, čime je Sega uvelike profitirala jer dobivanja podrške od ovako velikih i uspješnih tvrtki će u mnogočemu pridonijeti budućem razvoju samog Dreamcasta i njegova tržišta. Više informacija o nekim od nadolazećih naslova za ovu potencijalno uspješnu, a već dokazano jaku konzolu moći ćete zasigurno pronaći u nekom od sljedećih brojeva Hackera.



Jedna od prvih igara koja će se pojaviti na Seginoj konzoli nove generacije bit će Sonic Adventure, čije će kvalitete pokazati samo neke od velikih mogućnosti Dreamcasta.



Homeworld će biti revolucionaran po mnogim elementima, od detaljnosti 3D grafike pa do slobode kretanja i kvalitete prostornih zvučnih efekata.

Raznolikost oca avajuce dizan ran svemirsk brodov zadovolje i najza htjevnije SF fanatik ili bilo koje drugog ljubitel ja RTS zanr općenito

HOMEWORLD

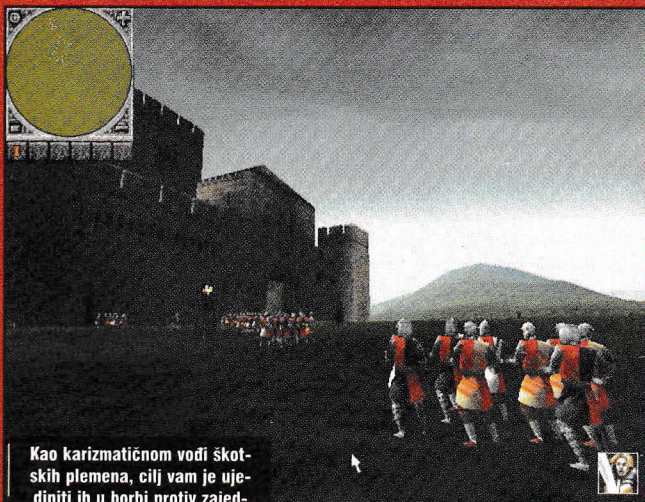
Revolucija iz izdavačkog diva - Sierra

Novom revolucionarnom RTS igrom *Homeworld* izdavački div Sierra kani zauvijek promijeniti smjer razvoja strategija masovnih svemirskih borbi. Kompletna priča *Homeworlda* odvija se u otvorenom, dubokom svemiru, što je dizajnerima igre dalo veliku slobodu dizajniranja i stvaranja koncepta igre. Dosad su svi pokušaji stvaranja nekakvih kvazistrategija masovnih svemirskih borbi uglavnom neslavno završavali, no *Homeworld* će, po onome što smo vidjeli, biti najvjerojatnije prva igra koja će definitivno promijeniti situaciju u tom žanru. Ponajprije, igru krasi izvršni 3D engine koji je, uz sve standardne karakteristike, specijalne efekte, detaljnost dizajna svemirskih

brodova i mnoge druge, jedan od rijetkih koji vam nudi potpunu slobodu kretanja po prostoru na kojem se mislija odvija. Na izbor vam je kretanje kamere u bilo kojem smjeru unutar 360 stupnjeva s mogućnošću praćenja pojedinih brodova - da bi kamera ostala što usmjerenija na akciju koja se odvija na bojnopolju. Na osnovi viđenog, doista bez straha možemo reći da nas je igra oduševila u svakom pogledu; imate li imalo ljubavi za ovaj ili slične žanrove, *Homeworld* vrijedi pričekati i u cijelosti ga odigrati na vašem računalu. Do njegovog pojavljivanja trebalo bi doći najranije krajem godine, iako ni mogućnost odgađanja izlaska nije isključena.

BRAVEHEART

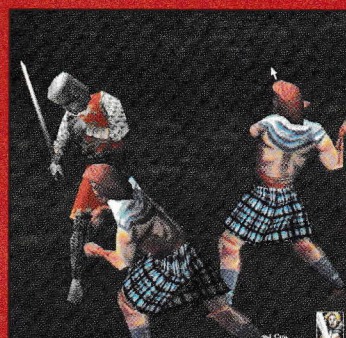
Virtualni Mel Gibson



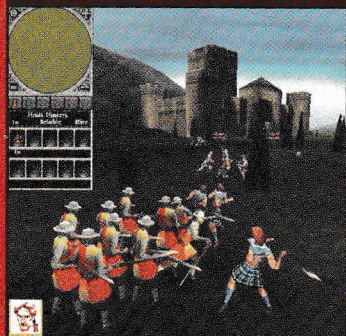
Kao karizmatičnom vođi škotskih plemena, cilj vam je ujediniti ih u borbi protiv zajedničkog neprijatelja, upravo kako je to učinio i Mel Gibson u istoimenom filmu; nadamo se nešto sretnijem završetku nego što ga je on doživio.

Mnogi se među vama vjerojatno sjećaju izvrsnog *Bravehearta*, mnogo puta nagrađivanog filma s Mel Gibsonom u glavnoj ulozi koji je opisi-

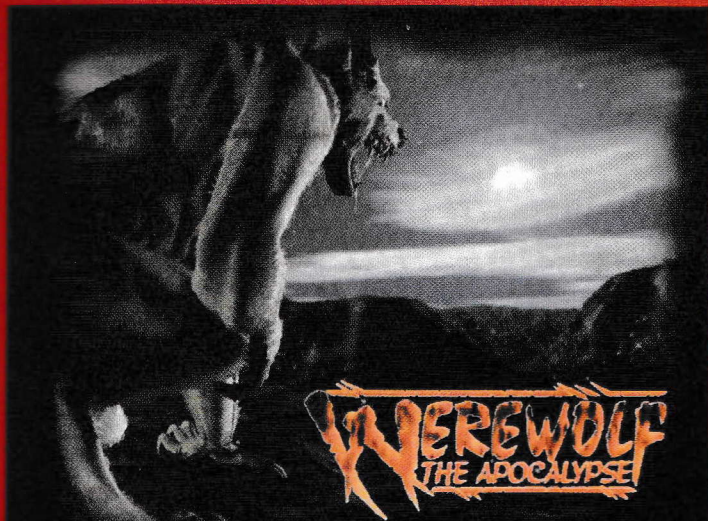
vao dio povijesti ratovanja škotskih plemena protiv engleske osvajačke krune. Upravo po licenci za taj film Eidos Interactive odlučio je načiniti novu 3D strategiju kojom će na najrealniji mogući način nastojati prikazati povijest ratovanja škotskih plemena gdje ćete vi biti vrhovni vođa. U samoj igri Eidos se potrudio razraditi svaki detalj, dizajneri su pozorno proučili sve dostupne povijesne materijale o tom razdoblju ne bi li je učinili što realnijom i autentičnijom. Igra bi u konačnoj verziji trebala biti podijeljena u dva djela, onaj menadžerski u kojem oprezno raspoređujete trupe po vlastitim teritorijima brinući o moralu i ostalim važnim karakteristikama svojih trupa te onaj drugi, nama osobno draži, koji vas uvodi u samu akciju i strategiju borbe na velikom broju dobro pripremljenih povijesnih bojišta. Bude li igra upola dobra kao film, možemo se nadati dobroj atmosferi i razrađenoj igri, što je uostalom karakteristika većine Eidosovih igara.



Detaljni grafički 3D engine prikazat će svaki aspekt uzavrelog ratovanja na pretrpanom bojištu, što će vam itekako pomoći u odabiru najbolje strategije za pobjedu nad brojčano nadmoćnijim neprijateljem.



RPG NA NEŠTO DRUGAČIJI NAČIN



Pri dizajniranju Werewolfa, ljudi iz Dreamforgea su posebnu pozornost posvetili modifikiranju Unrealovog enginea koji će pokretati igru dodavanjem niza fantastičnih efekata poput real-time morfiranja (pretvaranja čovjeka u vuka i obrnuto) izvedenom u potpunom 3D okruženju i povećeg broja sličnih nimalo manje atraktivnih.

U žanru koji je posljednjih nekoliko mjeseci, po ocjenama različitih medija i kritičara, ušao u svoje renesansno razdoblje, osnovni je koncept svakog njegovog novijeg pripadnika bez obzira na niz poboljšanja u samom izgledu te nekim drugim kozmetičkim promjenama ostajao više-manje isti. Naravno, riječ je o RPG (Role Playing Game) žanru. Govoreći o osnovnom konceptu, prije svega mislimo na temelje na kojima je žanr stvoren, o njegovim začecima u obliku pencil&paper RPG igara koje su svoj procvat počele doživljavati početkom devedesetih snažnim jačanjem sada već vodećeg proizvođača takve vrste igara, TSR-a. Naime, velika većina nadolazećih računalnih igara tog žanra svoj osnovni koncept temelji na TSR-ovom proslavljenom i definitivno ponajboljem AD&D (Advanced

Dungeon&Dragons) sustavu. No i taj se trend polako počinje mijenjati zahvaljujući tvrkama koje su se počele odlučivati za alternative verzije inovativnih RPG sustava koji već duže vremena egzistiraju na području pencil&paper RPG igara. Kao značajnije predvodnike takvih promjena, ovom prilikom bismo posebno željeli istaknuti dvije tvrtke koje su se opredijelile na prilično drugačiji sustav, po kvaliteti i zastupljenosti odmah iza TSR-a i njegovog AD&D-a, a to su *Nihilistic Software* i *Dreamforge Entertainment*. Za potonju ste već u nekoliko navrata čuli u



prijašnjim brojevima Hackera na ovdje bismo posebno željeli istaknuti njihovu dobro prihvaćenu, pomalo apstraktnu avanturu *Sanitarium*. Dok se *Dreamforge* na tržištu već dokazao svojim proizvodima visoke kvalitete, novoosnovani *Nihilistic* tek nam treba pokazati svoje umijeće stvaranja računalnih igara (mada je dobar dio njegova tima sastavljen od veterana igraće industrije čiji je rad već viđen u jako dobro primljenom *Jedi Knightu*). Uglavnom, obje tvrtke odlučile su se za prihvaćanje *White Wolf*ovih horror pencil&paper RPG svijetova koje će na najbolji mogući način nastojati prikazati u svojim budućim igrama. *Nihilistic* se prihvatio dizajniranje igre utemeljenje na *White Wolf*ovom vrlo proširenom *Vampire: The Masquerade* svijetu, no zasad se o njihovom projektu vrlo malo zna: odisat će posebnom atmosferom mračne današnjice prepune irealnih bića, s posebnim naglaskom na intrigantnom svijetu drevnih vampira i njihovom zamrešnom životu prepunom ubijanja, kriminala ali i dubokih emocija i zabave. Ni druga igra, čiji se razvoj nalazi u rukama *Dreamforgea*, tematikom nije previše udaljena od *Nihilistic*ovog projekta. Također je riječ o horror igri čija je priča usmjerena dočaravanju krvoločnog svijeta vukodlaka i borbama za opstanak različitih klanova te vrste, u što se opet upliće priča o spašavanju svijeta



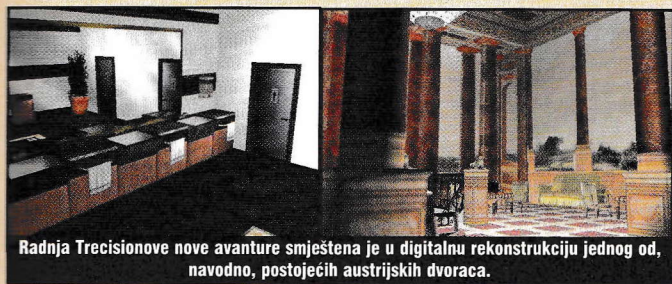
◀ Vampire: The Masquerade i Werewolf: The Apocalypse tek su dio pencil&paper RPG svijetova što ih je stvorio White Wolf, tako da bi u skoroj budućnosti vrlo vjerojatno mogli vidjeti neke igre utemeljenje i na drugim njegovim nimalo manje zanimljivim naslovima. ▶



od vječnog zla (zvuči poznato, ali vjerujte riječ je o nečem savim drugačijem). Ime igre bit će vjerojatno *Werewolf: The Apocalypse*, prema istoimenom *White Wolf*ovom pencil&paper RPG-u. Ipak iako po tematici slične, ove se dvije igre u nekim elementima značajno razlikuju: dok je *Nihilistic*ov projekt usmjeren stvaranju čistog RPG-a, *Dreamforge* se opredjelio za miješanje žanrova ispreplitanjem akcije, avanture i RPG-a, a takav bi mu pristup trebao mnogo olakšati licencirani i ponešto modificirani Unreal engine čije su kvalitete više nego prepoznatljive u svijetu računalne zabave. Činjenica koja žalosti, a vezana je uz oba projekta je njihov poduži razvojni ciklus koji bi u oba slučaja trebao završiti krajem ove godine ili u drugoj polovici iduće (naravno, ako proizvođači ne naletе na neke veće probleme). Želite li do tada nešto više saznati o svijetovima i sustavima na kojima su obje igre utemeljene, posjetite *White Wolf*ov službeni web site na www.white-wolf.com

NIGHTLONG: UNION CITY Avanturistično raspoloženi Trecision

Otkršeni dečki iz talijanske tvrtke *Trecision* koja je upravo ovaj mjesec izbacila na tržište kvalitetnu cyber-punk avanturu *Nightlong: Union City* (recenzija na stranicama ovoga broja) odabrali su svoj novi projekt pod radnim nazivom WM. I ovdje je riječ o avanturi na ovaj put s potpuno originalnim 3D engineom te mogućnošću praćenja igre iz perspektive prvog i trećeg lica. Inače, priča WM-a također je malo otkrivenija, smještena je unutar zidina starog austrijskog dvorca gdje se događa niz paranormalnih pojava koje ćete vi u ulozi jednog od dva ponuđena lika potanko istražiti. Zvuči prilično zanimljivo, šteta što je pred nama još najmanje šest mjeseci čekanja do njenog konačnog pojavljivanja u svijetu računalne zabave.



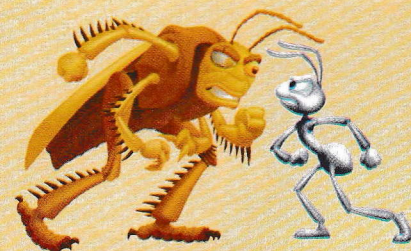
Radnja Trecisionove nove avanture smještena je u digitalnu rekonstrukciju jednog od, navodno, postojećih austrijskih dvoraca.



Iako je po tvrdnjama brojnih članova *Ion Storma* te nekih sretnika koji su uspjeli vidjeti dio *Daikatane* igra fenomenalno napravljena, Romero će se stvarno morati još dosta namučiti ne bi li je završio i dokazao njenu kvalitetu te krenuo na razvoj nastavka, dakako, ako Jedinica ostvari željeni uspjeh.

ŠTO SE ROMERU MOTA PO GLAVI

Upravo dok ovo čitate, svi naponi *Ion Storma* usmjereni su ka konačnom završavanju dugo, dugo očekivane Romerove 3D pucačine *Daikatane*. No ta činjenica nimalo nije zasmetala Romera i njegove kolege da već započnu s radom ili barem razmišljanjem o drugom nastavku ove po njihovim tvrdnjama fenomenalne igre, u što se svijet mora tek uvjeriti. Po nekim glasinama, *Daikatana 2* neće rabiti Unrealov engine, kako je to prije bilo rečeno, nego se, navodno, već duže vremena radi na novom 3D engineu, posebno dizajniranom za ovaj nastavak.



A BUG'S LIFE

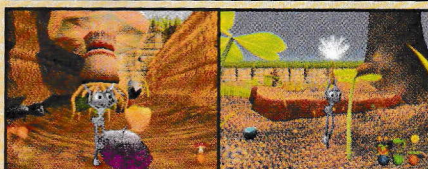
Mravlja posla

Iz čuvenih studija Disney Interactivea dolazi nam nova inovativna igra rađena prema istoimenom animiranom filmu u produkciji Disneyjevih studija i Pixar Animation Studiosa (potonji potpisuje prvi cjelovečernji animirani film rađen na računalu – Toy Story). Nakon iznenađujućeg uspjeha Herculesa na PC-u i PSX-u, Disney je zaključio kako prokušani recept ne treba mijenjati pa možemo očekivati prepoznatljivu kombinaciju akcije i avanture, obogaćenu glasovima glumaca i međuscenama preuzetih iz filma. Igra se odvija iz perspektive prvog lica u 3D okruženju, a igrač će biti u ulozi nespretnog mrava Flika koji se kroz 15 nivoa bori da spasi kraljicu koja tek što nije plegla jaja. A Bug's Life je, po riječima producenta Dana Wintersa, karakterističan po ideji "živućeg mikrosvijeta u kojem biljke doslovce rastu pred očima igrača i konstantno mijenjaju okoliš. Igra time dobija na dinamici i postavlja nove izazove pred igrača koji mora pametno rabiti okoliš da bi riješio probleme. Primjerice, pomoću biljki Flik može stići na nedostupna mjesta, cvjetni prah krije power-upove, a kombiniranjem biljki, Flik dobija zanimljive mogućnosti itd."

Prema posljednjoj najavi, igračić će se morati strpjeti do proljeća kada bi A Bug's Life trebao uljepšati život vlasnicima PSX-a. Izdavač je sveprisutni SCEE koji od E3-a ima potpisan ekskluzivni ugovor o izdavanju svih PSX naslova koji izlaze iz Disneyjevih studija, a planira se i PC inačica.



Veći su uvijek ugnjetavali manje!



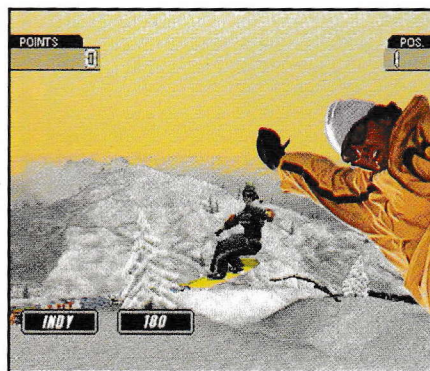
U ovoj igri biljke rastu pred vašim očima, no nije to samo kozmetika - pomoću njih doći ćete do nedostupnih mjesta.

COOL BOARDERS 3

Prava zabava za snježne dane

Nakon uspješnog prvog i drugog dijela, SCEE nije trebalo dugo "nagovarati" da pristupi izradi trećeg dijela arkadne simulacije akrobatskih zimskih sportova. U CB 3 imate na izbor 10 likova, preko 20 skija i dasaka (uključujući autentične Burton, Quick Silver i Swatch) i čak 36 detaljno modeliranih staza osvijetljenih u tehnici gouraud sjenčenja. Isto tako, umjesto ograničavanja na samo jednu disciplinu, u CB 3 možete birati 6 različitih (spust, slalom, skokovi itd), što svakako produljuje trajanje igre. Za adrenalin u vašim žilama pobrin-

ut će se spust niz Mount Everest, kroz drveće (!) i isplavine. Svoje ćete sposobnosti moći testirati i u izravnom nadmetanju s frendovima split-screen način ili preko dviju konzola spojenih link kabelom. Kako nij riječ o istinskoj sportskoj simulaciji, nego arkadnoj ig naglaskom na vrlo brzom i fluidnoj 3D grafici, jasno je će CB 3 igrati pravi arkadaši brzih refleksa. Cool Boarders 3 izlazi, vrlo prigodno, u prosincu pod okriljem SCEE-a. Nadamo se da će biti snijega - da bi ugođaj bio potpun.



ADDICTION PINBALL

bi konačno trebao doživjeti svoju PSX inačicu oko Božića, uvjeravaju nas ljudi iz Team17. Da vas podsjetimo, ova se odlična simulacija flipera s pločama Worms i Rally Fever pojavila prije više od godinu dana za PC, dok je PSX inačica doživjela već nekoliko odgod. Ponukani vašim učestalim pismenim upitima o sudbini igre, uporno smo nazivali ljude iz Team 17 koji su nam nekoliko dana prije zaključenja broja službeno odobrili da objavimo informaciju kako će igra, najvjerojatnije, biti gotova prije Božića. Živi bili pa vidjeli!



Ako su nam konačno poslali slike iz radne PSX inačice Addiction Pinballa, znači li to da je Team 17 konačno spreman vlasnicima PSX-a skratiti muke i konačno izdati igru?

KUTAK ZA OPUŠTANJE

Izgleda da se Sonyjev iznimno aktivan odjel za proizvodnju igara SCEE ne srami istraživati alternativne koncepte zabave na PSX-u, za razliku od drugih izdavača koji pucaju na sigurno. Naime, nekoliko dana pred zaključenje ovog broja, stigla nam je obavijest iz njihova ureda o skorom izdavanju Baby Universea i Fluida, dva iznimno popularna proizvoda u Japanu. Srećom, nije riječ o Tamagotchi klonovima! Baby Universe je zapravo "simulacija" kaleidoskopa kojima smo bili fascinirani kao djeca u kojoj igrači mogu, osim ponuđenih kaleidoskopa, crtati i bojati vlastite i diviti im se u šarenoj 3D ili 2D grafici. Ubacivanjem audio CD-a u vaš PSX, kaleidoskop će pred vašim očima oživjeti (slično kao program s demo CD-a koji vizualizira apstraktne slike ovisno o glazbi) u, kako



kazu, fascinatnim oblicima i bojama. Fluid, s druge strane, daje vam priliku da skladate vlastitu glazbu. Naime, Fluid ima na CD-u preko 600 sampleova različitih ritmova i atmosferskih dionica što ih miksate u realnom vremenu pomoću neobičnog sučelja dizajniranog oko "morskih" motiva. Skladanu glazbu možete obogatiti i light-showom i sve skupa snimiti na VHS ili na memorijsku karticu pa pustiti frendu, uz uvjet da ponesete Fluid CD s kojeg će PSX povući i iskombinirati zvukove.

Znamo da vam je teško zamisliti kako će ove dvije neobične igre izgledati (vjerujte, i nama), zato ćete se morati strpjeti dok ih naši recenzenti ne dobiju u ruke.

3 NBA TONIGHT

Bolje nego prava košarka

Eto nam još jedne košarkaške simulacije, pomislili ste. No, programeri Radical Entertainment, koji na igri rade u suradnji s Disneyjevim sportskim odjelom ESPN Digital Games, uvjeravaju nas da imaju igru kakvu igrački svijet nije dosad vidio. Naime, NBA Tonight kani po prvi puta u jednoj sportskoj simulaciji omogućiti igraču nastup u ulozi trenera, managera, upravitelja kluba, igrača pa čak i navijača. Od poslovnih odluka oko kupoprodaje igrača, biranja sponzora i izgradnje stadiona preko treniranja igrača i razvijanja strategije na terenu do stvarnog igranja i upravljanja igračima na terenu – sve je objedinjeno u ovoj igri. Štoviše, NBA Tonight se diči sa svim stvarnim klubovima, trenerima i igračima, a ne nedostaje ni statistike i sportskih licenci kakvih se ne bi posramio ni EA Sports. Naravno, ostaje vidjeti kako će ta kombinacija funkcionirati u praksi, no budite sigurni da će vam Hackerovi recenzenti znati reći isplati li vam se za ovu igru odvojiti novac ili ne. NBA Tonight će nedugo nakon PSX inačice izaći i za PC, no SCEE još nije odredio definitivni datum izlaska igre na tržište – nadamo se da neće previše odugovlačiti i promašiti božićnu sezonu.

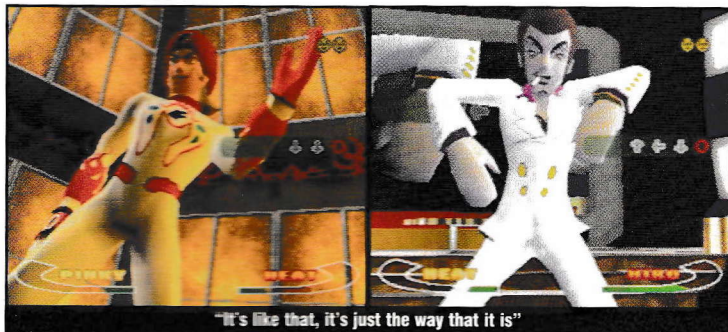


NBA Tonight – hrabri miks svih dosad iskušanih recepata u sportskim simulacijama.

BOOST-A-GROOVE

Budite kralj plesnog podija

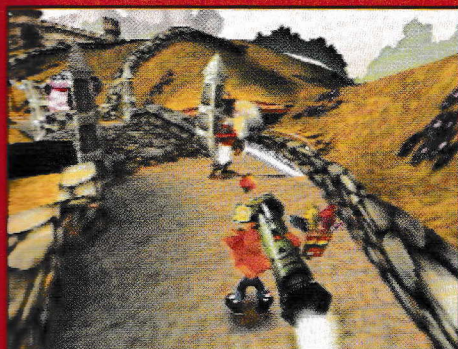
Momci iz Enixa su Bust-A-Moveom pokazali da u svijetu igara može još uvijek biti originalnosti. Što drugo reći za igru u kojoj se natječete u plesu, a koja je ostvarila sasvim pristojnu zaradu? Građeci na tim temeljima, Bust-A-Groove (u Japanu poznatiji kao Bust-A-Move 2) vam nudi izbor od deset otkaaenih faca (plus četiri bonus lika) kojima trebate pokazati da ste kralj plesnog podija. Posebna je pozornost posvećena 50-minutnoj glazbi koja varira između funkyja iz 70-ih, hi-energy disca, soula, housea, tech-na pa čak i gangsta-rapa. Ako su vaši pokušaji skidanja break-dance pokreta iz Run DMC-ovog hita It's Like That završili kobno po vaše košćice, zamačite se u sobu, odvrnite zvučnike do daske i rasturite plesni podij u virtualnom PSX disku. Bust-A-Groove će u PAL teritorijama izaći na tržište u studenom pod izdavačkim okriljem SCEE-a.



"It's like that, it's just the way that it is"

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Povratak u stilu!



Novo oruđe u akciji. Uočavate li kako je okoliš prostran i detaljan?



Provozajte Crasha zrakoplovčićem...

...ili harleyjem kroz pustinju.



Ludujte s njegovom sestrom na valovima...



...ili na ledima tigra!

Vlasnici će Sonyjevih sivih kutijica za globalnu interaktivnu zabavu (u prijevodu: PSX konzola) u trenutku čitanja ovog teksta odbrojavati dane do izlaska igre koja je, uz Tomb Raider, postala globalnim fenomenom na PSX-u. Crash 3 je rezultat četverogodišnjeg rada tvrtke Naughty Dog na PSX-u. Dečki tvrde da su tijekom te četiri godine naučili sve konzolne tajne i trikove, što će ljubitelji igre moći vidjeti u novom nastavku koji donosi velika vizualna i tehnička poboljšanja poput spektakularnih efekata svjetlosti i z-buffer split refleksija koje pomiču granice mogućeg i prvi se put rabe na PSX-u! Programeri su posebnu pozornost posvetili Dual Shock kontroleru koji će Crasu 3 dati novu, opipljiviju, dimenziju. No najveće je izmjene doživio sam koncept igre: nivoi su mnogo otvoreniji (nisu labirintskog tipa) i raznovrsniji jer da bi

Crash još jednom spasio svijet od zlog Dr Neo Cortexa, mora putovati kroz vremenska razdoblja, što dizajnerima daje veću slobodu kreiranja svjetova. Neka od tipičnih mjesta događanja su prastare egipatske grobnice,

Rim, arapski hramovi, srednjovjekovna Engleska, a šuška se i o nivou koji se događa u 65 milijuna godina staroj Zemljinoj prošlosti – eri dinosaura (što ćete, ludnica za T-Rexovima i raptorima je zahvatila i ovu igru). Osim toga, dodana su nova prijevozna sredstva poput harleyja kojim Crash juri autocestom 66, zrakoplova kojim izbjegavate opasnosti među oblacima, daske kojom u Jet Ski nivou odskakete preko valova itd. Najveći geg je svakako novo Crashovo oruđe – bazooka s laserskim nišanom koja ispaljuje jabuke! Posebnu dinamiku igri daje vjerojatno poznata iz međuskevenci drugog dijela, a s kojom igrate neke nivoe! Crash Bandicoot 3 će se pojaviti na tržištu tjedan-dva nakon izlaska ovog broja Hackera na kioske, a recenziju možete pročitati već u sljedećem.

Najcool par – Crash i Coco na harleyju i tacom a la Terminator



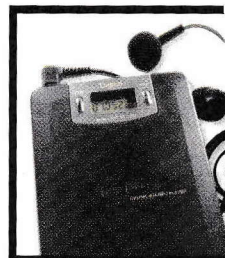
▲ Najbolji geg u igri – bazooka koja ispaljuje jabuke i s laserskim nišanom

Procjenjuje se da su prva dva nastavka Crash Bandicoota prodana u više od pet milijuna primjeraka!



TECH INFO

Iovaj mjesec donosimo vam vruće vijesti vezane uz nove tehnologije. Naglasak je na novim brzim 3D karticama...



SONY DVD KIT



Postavivši standarde na polju DVD-a kad je o kućnom kinu riječ, Sony je odlučio zagospodariti i DVD-om na osobnim računalima. Ponudeni paket sastoji se od Sonyjevog vrhunskog DVD drivea i Mpeg-2 dekoderske kartice Sigma Designs: REALMagic Hollywood Plus.

Ono po čemu se Sonyjev

SONY

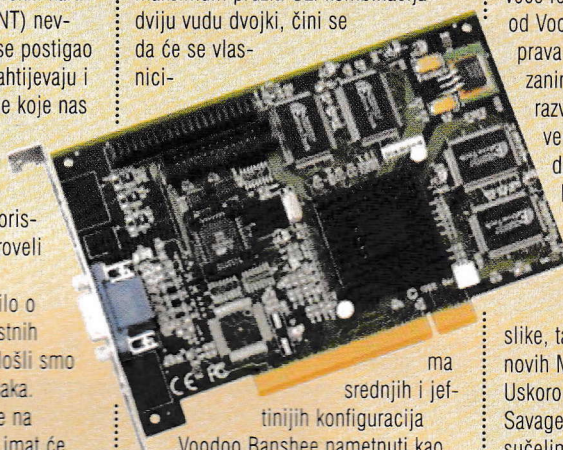
DVD ROM razlikuje od ostalih na tržištu je maksimalna brzina čitanja podataka koja iznosi maksimalno 6,740 kB/s, što je 5x brže od originalne DVD specifikacije potrebne za gledanje filmova. Imajuću u vidu broj kompjutorskih igara najavljenih na DVD-u, treba se unaprijed pripremiti i nabaviti kvalitetan uređaj. DVD drive neće se buniti ni protiv vaših CD-a koje će prožvakati zadovoljavajućom brzinom od 24x (3600 kB/s). Dekoderska kartica od izlaza ima sve potrebno za spajanje na sustav kućnog kina (digitalni zvučni izlaz, analogni zvučni izlaz, video izlaz) Nažalost, kablove za ovo morat ćete sami kupiti. Sony će u paketu darovati i dva DVD diska...



BANSHEE: ISTINSKA BRZINA ILI LAŽ?

Neke od najnovijih grafičkih kartica (Voodoo 2, Riva TNT) nevjerojatno su brze ali, da bi se postigao optimum funkcionalnosti, zahtijevaju i iznimno jak procesor. Pitanje koje nas je mučilo bilo je koliko će Banshee biti ovisan o procesorskoj snazi i hoće li uopće biti isplativ korisnicima slabijih računala? Proveli smo malo istraživanje na Internetu, a većinom se radilo o proučavanju performansi testnih modela Banshee kartica, i došli smo do nekih zanimljivih zaključaka. Kupnja 3D kartice temeljene na Voodoo Banshee procesoru imat će smisla za vlasnike jačih, ali i srednjih konfiguracija. I dok će bolesnicima gladnim 3D performansi još uvijek

maksimum pružiti SLI kombinacija dviju vudu dvojki, čini se da će se vlasnici-



ma srednjih i jeftinijih konfiguracija Voodoo Banshee nametnuti kao best-buy. Ako želite odlične performanse u Glide i Direct 3D igrama (no ipak nešto lošije od Voodoo 2 kartica),

veće rezolucije i bolju kvalitetu slike od Voodoo 2, kartica Banshee je prava stvar za vas. Neobično je zanimljiv i daljnji smjer njihova razvoja: najavljena je podrška za veće količine memorije te dodatnu TMU (Texture Management Unit) jedinicu. Ako, pak, ne držite Glide važnim i u cijelosti se oslanjate na Direct 3D, a žudite za boljom kvalitetom slike, tada bi trebali vrebati neku od novih Matroxovih G200 kartica. Uskoro nam dolazi i Riva TNT i Savage 3D te jedva čekamo da ih sučelimo i iscrpno vas izvijestimo o tome koja je 3D kartica najbrža. Za sada je Banshee u najužem izboru...

INTEL OPET REŽE CIJENE

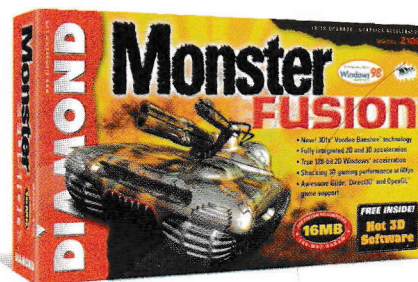
Sa izlaskom Intelovog novog Xeon-a na 450 MHz (koji će dolaziti u varijantama sa 1 MB i 512 KB L2 cache memorije), najavljeno je sniženje cijena i ostalih procesora iz samog vrha ponude. Znatno će se smanjiti cijena Xeona na 400 MHz, te Pentiuma 2 od 350, 400 i 450 MHz. Nakon sniženja cijena, P2 na 350 MHz stajat će oko \$200 (!!!). Dakako, ove će cijene vrijediti tek za narudžbe iznad 1000 komada, no svedjedno, sniženje cijena trebalo bi se odraziti i na cijene krajnjih distributera.

intel

WINDOWS 98 NARA TRŽIŠTEM
lako je načinjen mnogo manji skok nego što je to bilo s 95-icom, prodaja je svedjedno bolja, zahvaljujući velikom potencijalu Microsoftove marketinške mašinerije! Bolji za rad, bolji za igru, bolja i prodaja...

CREATIVE 3D BLASTER BANSHEE

Po različitim Internet news siteovima se u posljednje vrijeme dosta pisalo o novim 3D karticama temeljenim na 3Dfx Banshee čipu. Bilo je tu mnogo nagađanja, no konačno su stigle i prve službene vijesti. Creative Labs, tvrtka koja posljednjih godinu dana opako grabi



naprijed na polju multimedije, najavila je datum kada će se prve 3D Blaster Banshee kartice pojaviti u dućanima. Nove kartice imat će po 16 MB SDRAM memorije, bit će dostupne u PCI i AGP varijanti, a sve to za cijenu od \$129, u prvom tjednu desetog mjeseca. Znači, dok ovo čitate, prvi primjerci trebali bi biti i u Hrvatskoj.

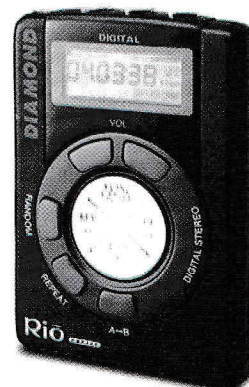
3DFX I NVIDIA NA SUDU

U svijetu osobnih računala grafički čipovi su odmah iza CPU-a po važnosti. Oni se bave manipulacijom slika što ih korisnik vidi na monitoru. U posljednje vrijeme grafički hardver postaje sve važniji i važniji jer kako mu raste snaga, raste i zahtjevnost aplikacija i igara (posebno 3D). Svaki iz mnoštva čipova (3Dfx Voodoo 2, nVidia Riva 128, ATI Rage Pro, S3 Virge) zaštićen je mnogim patentima. Čini se da je 3Dfx osjetio prijetnju u jednom od novijih i perspektivnijih proizvođača grafičkih čipova, kalifornijskoj tvrtki nVidia. Konkretno, 3Dfx tuži nVidiju da je u svom najnovijem procesoru Riva TNT povrijedila patent multi-texturinga. Riječ je o rješenju koje omogućuje simultano procesiranje i lijepljenje nekoliko tekstura na objekt (npr. glavne teksture i reflektivne teksture, ili bump teksture). 3Dfx tvrdi da je dotična tehnologija razvijena još 1996. za potrebe vrhunskih arkanadnih automata. nVidia, koja je u privatnom vlasništvu, objavljuje da njezini inženjeri nisu nikoga pokrali, da je rješenje razrađeno od temelja u njihovim laboratorijima te da će se boriti do pobjede u parnici. Predsjednik nVidie Jen-Hsun Huang tvrdi kako je razlog ove i sličnih nedavnih tužbi odljev nekih od najvećih mozgova 3D grafike iz različitih milijunskih kompanija upravo u nVidiju, što je svojevrsna odmazda. Nadamo se samo da 3Dfx neće pobijediti jer će to značiti zabranu distribucije i prodaje Riva TNT temeljenih kartica od kojih se mnogo očekuje.



DIAMOND RIO PMP300

Pogodite o čemu je riječ! Naravno, o još jednom prenosivom Mpeg 3 playeru. Ono što razlikuje Rio od drugih je veliko ime iza njega (Diamond Multimedia), niža cijena i veće mogućnosti. Podatke Rio drži na Flash memorijskoj kartici od 32 MB gdje stane 40-ak minuta Mpeg 3 glazbe CD kvalitete. Za one koji uvijek traže više postoje memorijske dogradnje od 16 i 32 MB. Rio se na PC računalo (ni ovaj player nema podršku za Mac, a kamoli za Amigu) spaja preko paralelnog porta preko kojeg mu mijenjate sadržaj memorije. Upload svih 32 MB trajat će otprilike 10 minuta. Iako se Rio tek treba pojaviti u prodaji, njegova je cijena iznimno zanimljiva, nevjerovatnih \$200, što je dvostruko jeftinije od ostalih konkurenata! Nadamo se da će se uskoro pojaviti i kod nas!



NXT X-SPACE

Već smo davno pisali o tankim NXT zvučnicima. I eto, prvi komercijalni model poznate tvrtke Mission pojavio se na tržištu. Pošto supertanki zvučnici razvijeni po nxt specifikacijama ne mogu proizvoditi duboke tonove, za njih će se pobrinuti aktivni Subwoofer koji u sebi ima integrirano pojačalo za dva tanka satelitska zvučnika, što zvučnike čini kompatibilnim sa širokom lepezom izvora zvuka uključujući i računalo! Ljubitelji vrhunskog zvuka i najnovije tehnologije znat će cijeniti ovaj sub-sat-pojačalo kit. Prednost nxt-ovih nad konvencionalnim zvučnicima je u nepostojanju hot-spota, tj. u boljoj disperziji zvučnih valova i jačoj snazi zvuka.



HERCULES TERMINATOR BEAST
Pročitajte test nove Herculesove 3D ubrzivačke kartice temeljene na S3-ovom novom Savage 3D čipu u rubrici Hardware

MP3 MAN



Na tržištu se pojavio još jedan prenosivi Mpeg 3 player. Za neupućene, riječ je o solid-state (nema pokretnih dijelova) glazbenom playeru koji svira glazbu Mpeg 3 formata koju dobivamo kompresijom pomoću osobnog računala. Crna kutijica manja od one za cigarete sadrži 64 MB memorije,

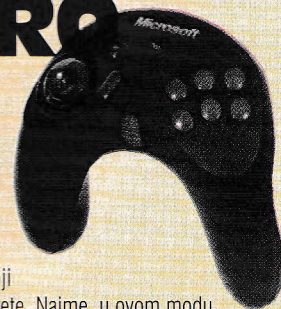


što je dostatno za 90-ak minuta Mpeg 3 zapisa. Sadržaj memorije možete mijenjati samo uz pomoć Windows 95(98) temeljenog PC-a. Player jednostavno utaknete u docking stanicu koju dobijete s njime i uploadate glazbu na njegovu Flash memorijsku karticu. Nažalost, stvar je daleko od savršenog. Baterije traju maksimalno 160 minuta, nema premotavanja naprijed-natrag, ni pauze. Cijena je 399 funti (oko 4100 kuna)

MS SIDEWINDER FREESTYLE PRO

Microsoft je konačno spreman tržištu predstaviti svoj gamepad s ugrađenim senzorima koji određuju nagib uređaja u prostoru. Kao što vidite, gamepad ima isti oblik boomeranga poput Microsoftovog originalnog SideWinder gamepada ili Gravisovog Xterminatora. Dizajnu se usitnu nema što prigovoriti: elegantna crna plastika i par funkcionalnih "krilca" poput kontrolera za Sonyev PSX izgledaju vrlo seksi i savršeno leže u ruci. Mala palica za osmosmjerno upravljanje je smještena na lijevoj strani uređaja, dok je desna opremljena sa šest dugmadi. Na sredini gamepada je smješten mali kotačić koji je savršeno pristupačan za igračeve palčeve, a služi za određivanje brzine u raznim sim-

ulacijama. No prava fešta nastupa pritiskom na tipku Sensor koja ovaj gamepad pretvara u jedinstveni kontroler koji "osjeća" vaše pokrete. Naime, u ovom modu specijalni senzori registriraju vaše pomake gamepada u prostoru (naginjanje naprijed-natrag i lijevo-desno) i pretvaraju ih u ekvivalentne kretanje analogne igrače palice. Kvaliteta i preciznost senzora jamče vrhunski igrači užitek u kojemu ćemo, nadajmo se, uskoro moći uživati domaći igrači.



MelComp

AKTUALNI CJENICI NALAZE SE NA
www.melcomp.hr

Odaberite - mi imamo sve što trebate

Najprodavanija računala



DTK computers

RICOH
Najpouzdaniji CD-RW snimači

MP6200A - Atapi
MP6200S - SCSI



DTK Graphic Station

- ploča - PRM-00321
- procesor - Dual Pentium Pro 200 Mhz
- memorija - 128 MB EDO (max. 512 MB)
- HDD 4,5 GB Ultra-Wide SCSI • FDD 1,44 MB • S3 Virge 4 MB EDO RAM



Iomega ZIP drive, 100MB



DIAMOND Monster 3D-
ubrziavačka kartica sa najbržim
3Dfx Voodoo čipom



Novu dimenziju zvuka unosi
vam SUBWOOFER od 160 W,
sa 32W satelitima



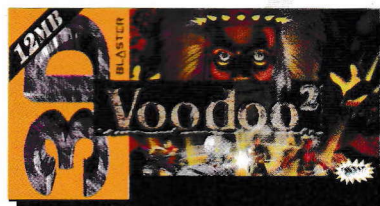
PER4MER - dodaje novu
dimenziju trkaćim igrama
(volan-pedale)



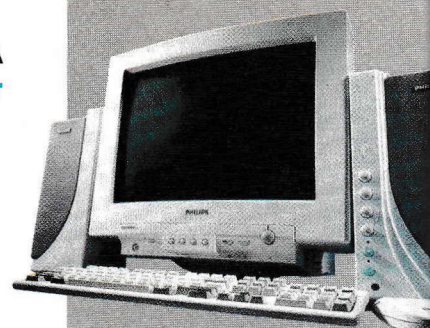
NUDIMO VELIKI IZBOR KVALITETNIH
MONITORA RENOMIRANIH PROIZVOĐAČA
PO NAJPOVOLJNIJIM CIJENAMA



Creative Sound
Blaster - AWE 64
512 KB RAM za Sound
Fontove
3D Audio, INTERNETed



CREATIVE BLASTER 3D VOODOO 2
- najbrža 3D grafika na PC-u.
Točka.



matrox

DIAMOND

TOSHIBA

ADAPTEC

Seagate

D-Link
Commitment to Connectivity

YAMAHA

ATI
TECHNOLOGIES INC.

CHERRY

APC

CREATIVE



DTK
computer

3M

EPSON



PHILIPS

Microsoft

VELEPRODAJA: PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, TEHNIČAR COMPUTERS (01) 315 904, BIROSTROJ COMPUTERS (01) 336 311, KERNER (01) Zagreb 362 141, RODAR (031) Osijek 171 202, DISK-LINE (031) Osijek 164 116, MISLAV (035) Sl. Brod 444 697, TEXPET (031) Đakovo 846 439, BMB NETCOM (047) Karlovac 336 865, COMWARE (021) Split 40 096, AVORA (031) Valpovo 652 232, IN SERVIS (042) Ludbreg 663 410, KOM-PAST (049) Krapina 71 409, IRI ECONOMIC (051) Opatija 271 848, OSINET (051) Delnice 812 995, FOTON (01) Zagreb 318 569, (049) 376 439, HOBIT (051) Rijeka 215 566, LIMEX (040) Čakovec 314 656

MALOPRODAJA: PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, BIROSTROJ COMPUTERS (01) 336 311, MISLAV (035) Sl. Brod 444 697

MelComp d.o.o.
Zagrebačka 63, HR - 42000 Var
tel. 042 / 12 280, 12 281, 55 09
fax 042 / 55 092
Software: 042 / 261 199
Cjenik BBS: 042 / 12 282,
2400-28800, N
<http://www.melcomp.hr>
E-mail: melnjak@melcomp.hr
servis@melcomp.hr

Velika prodajna akcija



ČASOPISA I IGARA

PROMOTIVNA PRODAJA IGARA NA ŠTANDU ALGORITMA

100 najnovijih naslova po nižoj cijeni

PROMOTIVNA PRODAJA HACKER PLUSA

s programom priredbe i opisom više od 100 igara koje možete igrati na Info Gameru

HACKEROV PROMO-PAKET

3 časopisa za cijenu jednoga!

**Samo
2 kn**

Hacker	32 kn
Hacker PLUS	12 kn
stari broj Hackera	12 kn
	56 kn

**Samo
28 kn**

iMAC, PC RAČUNALA TE PLAYSTATION KONZOLA

PROMOTIVNA PRODAJA iMAC I PC RAČUNALA TE PLAYSTATION KONZOLA IZLOŽENIH NA INFO GAMER-U

*Računala možete kupiti i bez dolaska na Info Gamer.
Informacije i predbiježbe od 1. studenog na telefon (01) 431-839*

FIFA 99

EKSKLUZIVNO

Došla je tiho i ušla u legendu. Gotovo d
godine poslije, tiho i bez mnogo buke, i
nam i najnovija FIFA - no hoće li uspjeti
legendu?

NAJAVLJUJE **Kristijan Žibreg**

INFO

PROIZVODAC	EA Sports
IZDAVAČ	Electronic Arts
PLATFORME	PC, PSX
IZLAZI	Studenj 1998.

MUDROST gotovo lisičja

prepredenost EA Sportovih menagera je sada već legendarna. Ovaj odjel redovito puni kasicu-prasicu Electronic Artsa prodajući pregršt sportskih simulacija koje izdaje sve bržim i bržim tempom, a tržište u međuvremenu ne pokazuje nikakvih znakova zasićenja. Kao iznimni marketinški stručnjaci, manageri ovog izdavačkog diva tržištu redovito plasiraju nove verzije sportskih simulacija u trenutku kada ih se igrači počnu zasićivati ili kad ih konkurencija počne dostizati. Ljudi dvojako reagiraju na ovakav poslovni model: jedni tvrde da je riječ o najpodlijem mogućem načinu da se jedna te ista igra proda nekoliko puta, dok su drugi

mišljenja da sportske igre nisu ni izdaleka toliko istražene i eksploatirane kao ostali žanrovi. Istina je vjerojatno negdje između, no primjer odličnog NHL-a 99, recenziranog u ovom broju, pokazuje da se EA Sports itekako trudi uvijek biti iznad konkurencije.

Uzimajući u obzir pompoznu reklamnu mašineriju koju EA uvijek stavlja u puni pogon kada je riječ o izdavanju nove linije sportskih naslova, pomalo čudi izostanak publiciteta većih razmjera za FIFA 99 koja je već u fazi završavanja. No zahvaljujući našim kontaktima s Electronic Artsom uspjeli smo dobiti informacije i slike što ih upravo gledate. Prva novost u novoj FIFA je, naravno, luk-suznija grafika ukrašena real

time efektima osvjetljenja koja terenu i stadionu daju dodatnu dimenziju uvjerljivosti. Zasad nema nikakvih naznaka da će igra raditi samo na 3D ubrzivačkim karticama, no jasno je da ovakvu grafičku raskoš i prihvatljivu brzinu nećete moći dobiti čak ni na najbržem Pentiumu nemate li 3D ubrzivač (bez brige -

obilje opcija za konfiguriranje prikaza omogućit će vlasnicima "plain-vanilla" Pentiuma da, uz određeno žrtvovanje detalja i kvalitete prikaza, zaigraju igru pristojnom brzinom). Povećan je i broj stadiona te klubova kojih, navodno, ima čak 250! Animacija je ponovno skidana motion-capture tehnikom, s više detalja i većem broju sličica, no nema naznaka

boljoj kontroli i upravljivosti i (nema više čekanja da vaš igra potez koji ste mu zadali da bi napraviti sljedeći). Ispravljeni i neki krupniji propusti u umjet inteligenciji, no igra se još uvijek oslanja na neke unaprijed određene pozicije s kojih je mnogo lakše gol. Uz još neke sitnije izmjene u e

"Iako se moglo i više, FIFA 99 neće razočarati nijednog ljubitelja EA Sportovog FIFA serijala"

da će biti unaprijeđena interakcija igrača i lopte koju je u ovakvom tipu igara inače vrlo teško uskladiti tako da izgleda apsolutno realno. Dodani su novi potezi, primjerice, hvatanje protivničkog igrača i novi dribling potezi, a kontrola težih pokreta, poput voleja i štopanja glavom i prsima, sada je znatno bolja i lakša. Isto tako, ispravljen je i najveći prigovor posljednjeg nastavka - predugo vrijeme reagiranja igrača na vaše komande, što će zacijelo pridonijeti

igre, ovo su otprilike sv bitna poboljšanja u i FIFA. Iako EA Sports želi uvoditi nikakve drastične novitete promjene, mišljemo da se ipak ne može više. Čini nam se momci zbog golera broja najavljenih konkurentskih nogometa naslova jednostavno željeli izdati još jednu FIFA ove godine bi zadržali postojeće kupce, što č vjerojatno i uspjeli jer FIFA 99 do taman toliko novina da ne požali utrošenog novca

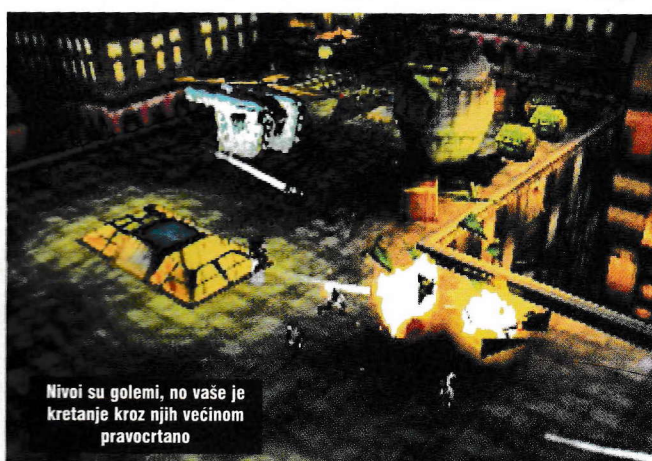
U FIFA 99 su, osim europskih nogometnih klubova, prvi put ubačeni i američki!



Moćnih oružja neće nedostajati...



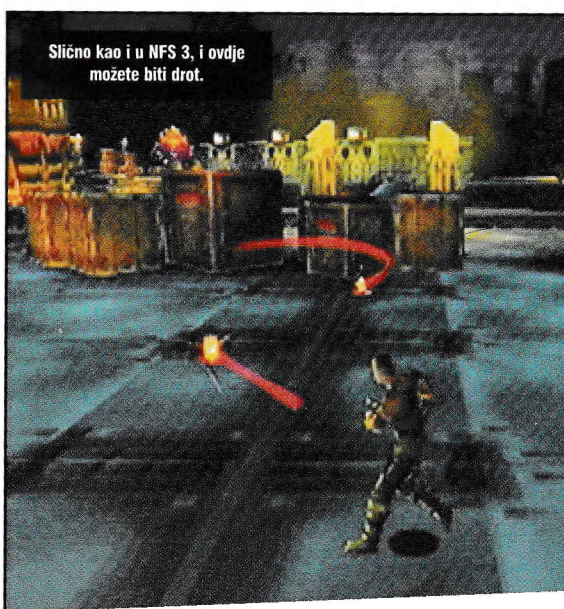
...a bogme ni neizbježnih svjetlosnih efekata



Nivoi su golemi, no vaše je kretanje kroz njih većinom pravocrtano

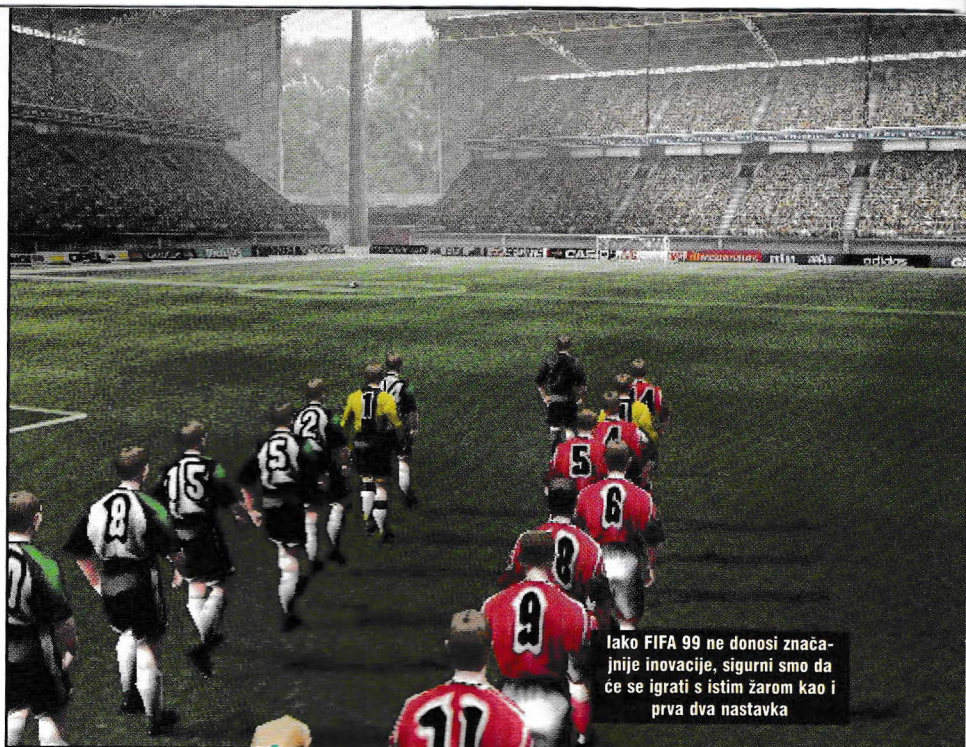


Da, to je on! Glavom, bradom i bez kose - Bruce Willis!



Slično kao i u NFS 3, i ovdje možete biti drot.

a
 novoj
 s ne
 ve
 e i
 nja
 noglo
 da su
 nog
 etnih
 i
 da
 će im
 onosi
 te



Iako FIFA 99 ne donosi značajnije inovacije, sigurni smo da će se igrati s istim žarom kao i prva dva nastavka



Ovaj tip više neće moći imati potomke.

**Ovaj tip više neće
moci imati
potomke.**

Marljivi Activision izbacuje još jednu arkadu u kojoj je, vjerovali ili ne, glavni lik Bruce Willis!

**PlayStation
ONLY**

INFO	
PROTECTOR	Neversoft Entertainment
ENGINE	Activision
PLATFORM	PSX
URL	Student/prosiniac

PRIJE

nekoliko mjeseci Activision je najavio svoju superpucačinu u kojoj će igrač imati prijatelja koji će mu pomagati tijekom igre. Prijatelj je trebao biti ni više ni manje nego Bruce Willis sniman u najrazličitijim pozama i potom motion-capture tehnikom ubačen u igru. Na kraju je koncept ipak promijenjen, sada ste vi u ulozi Brucea (koji se za potrebe priče zove Trey Kincaide) i sve neprijatelje dočekujete sami i bez ikakve pomoći. Do promjene je došlo nakon dugotrajnog i detaljnog anketažiranja igrača različite dobi koji su složno izjavili - hoću biti Bruce! i Activision se pokorio.

U svijetu budućnosti, mračni je Svecenik okupio 4 jahača Apokalipse

(za one koji ne znaju, to su Kuga, Glad, Rat i Smrt) naredivši im neka unište svijet. Tko će ih spriječiti - zna se (bez političkih primisli, molim lije-po)! Naš heroj se, pucajući neprekidno iz različitih oružja velike razorne moći, probija kroz 10-ak nivoa uništavajući hrpetinu demona, kao i glavne zlikovce, da bi se na kraju susreo s... E, pa ne ću vam baš sve reći.

Pogled na igru je iz poluprotičke perspektive, kamera je prilično dobro postavljena i rotira oko glavnog lika, tako da uvijek imate dobar nadzor nad okolišem a njega uistinu vrijedi pogledati jer Apocalypse spada u treću generaciju PSX igara, što znači da je vizualni dojam na vrlo visokoj razini. Jedino izgled glavnog lika pomalo "šteka", čini se da tijelo koje trči ne pripada Bruceu, iako je glava sasvim sigurno njegova. Ostali likovi su mutirani ljudi ili čudovišta iz pakla,



tako da još jedan mutant ne upada u oči pa bio to i glavni lik. Zvučni dio obiluje eksplozijama i krikovima umirućih neprijatelja, a tu su i Bruceovi digitalizirani uzvici iz njegovih ranijih filmova (meni je posebno drag "Can we be friends? Nooooo we can't!" - dok ubijate nekog jadančika na posebnom neugodan način). Glazbenu podlogu predstavlja novi singl "Control" alternativne rock zvijezde Poe. Ova "zvijezda" i sama sudjeluje u igri kao Kuga

te se zajedno s *Bruceom* pojavljuje u više od **10** minuta FMV prizora na početku i na kraju igre te u manjim isječcima između nivoa.

Apocalypse je u punom smislu riječi akcijska igra - cijelo vrijeme jurite, preskačete prepreke i uništavate sve na putu. Neprijatelji su opasni, a još su opasnije zamke poput ponora ili rupa punih kiseline u kojima bez milosti gubite živote. Čini se da *Activision* opet ima hit za sve vlasnike Sonyeve igre igračkice.

STAR WARS: X-WING ALLIANCE

EKSKLUZIVNO

LucasArts je konačno napravio Star Wars igru u kojoj vozite Millenium Falcona!

NAJAVLJUJE **Kristijan Žibreg**

INFO

PROIZVOĐAČ	Totally Games / Lucas Arts
IZDAVAČ	Lucas Arts
PLATFORME	PC
IZLAZI	Prvi kvartal 1999.

OTKAD je LucasArts izdao svoj posljednji flop u obliku *X-Wing vs. Tie Fighter* koji daje prednost Internet multiplayer igri, ljubitelji svega što potpisuje LucasArts su s nelagodom očekivali sljedeći izdanak Star Wars serijala. Neizvjesnosti je došao kraj jer su Lucasovci konačno javnosti predložili prve slike iz *X-Wing: Alliance*, a bude li i igra upola dobra kao one, nemamo se čega bojati.

X-Wing Alliance ima dvije paralelne priče: glavni scenarij govori o očajničkom otporu *Pobunjenika* nakon teškog poraza u bitci za *Hoth*, a druga se vrti oko dva suparničkih obitelji koje žele iskoristiti ovaj sukob da bi ostvarile primat u međuzvezdanoj trgovini (zna se tko najviše profitira u ratu). Naravno, igrač na početku bira obitelj za koju će se boriti. Čini se da su Lucasovci shvatili lekciju iz nesretnog *X-Wing vs. Tie Fighter* pa tako u *Alliance* postoji svega 5 multiplayer misija i čak 50-ak single player, razasutih po 4 sektora između kojih putujete bez problema jer je sada hiperpogon standardni dio opreme vaše letjelice. Programeri su vam velikodušno dali na raspolaganje sve letjelice koje ste vozili u prijašnjim Star Wars igrama i neke koje ste dosad samo priželjkivali, poput Z-95, korelijskog transportnog broda te *Millenium Falcona*. Da, dobro ste pročitali: sad možete sjesti za kokpit moćnog *Millenium Falcona*, raspaliti njegovim četverostrukim laserskim topovima

proživljavajući psihičke orgazme. Kome to nije dosta, postoji poseban mod "Secret Weapons of the Empire" koji vam daje ekskluzivnu (izraz koji novinari vole rabiti) priliku da iskušate Imperijine eksperimentalne letjelice! Nemate li iskustva s ovakvim igrama,

Gamesa (potonji su za LucasArts raz *X-Wing* i *Tie Fighter*, a otprije su van poznati po naslovima *Secret Weapons of Luftwaffe*, *Their Finest Hour: The Battle of Britain* te *Battlehawks 1942* za svaku pohvalu: grafika je izveden raskošnom i maksimalno jasnom 3D

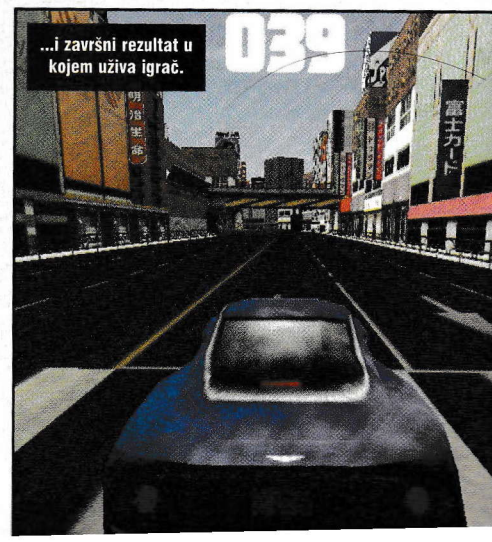
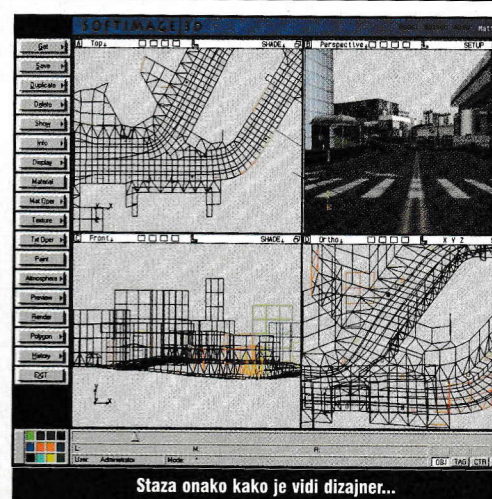
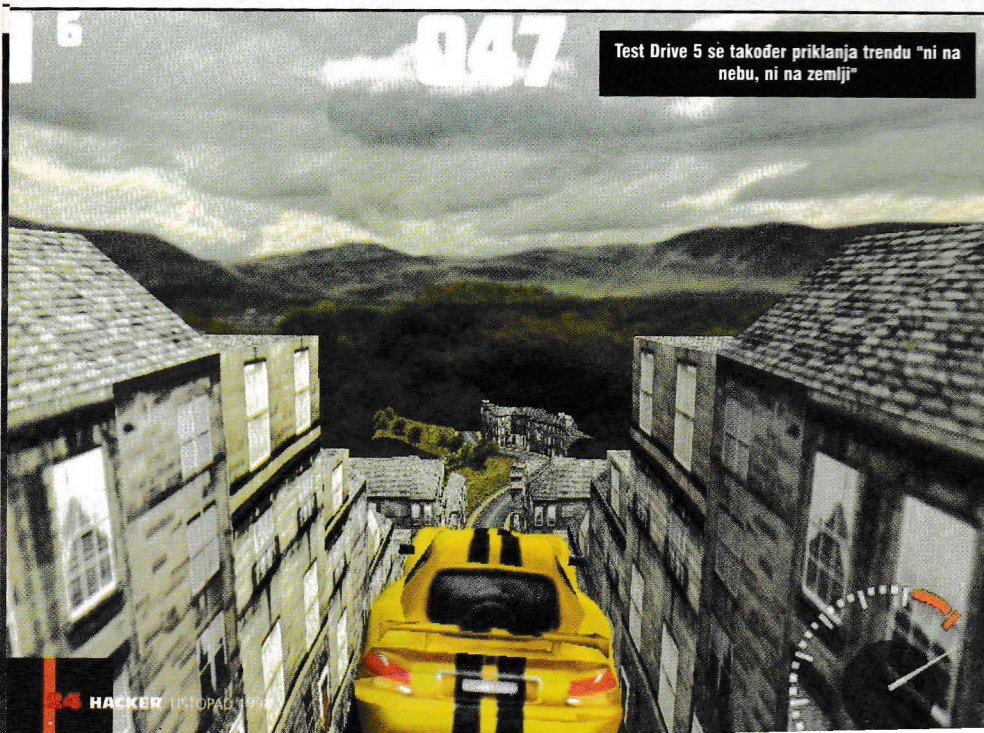
"Igrači će brzo zavoljeti tehnička poboljšanja, igrivost i razrađenu priču koja ovu igru čini najboljim izdankom X-Wing serijala"

LARRY HOLLA

Glavni dizajner, Totally Games

svoje ćete letačke vještine morati uvježbati na vojnom poligonu gdje se igrač kroz nekoliko borbenih tutorial misija uči osnovama svemirske borbe. Čak i ako ste lokalni faker za space combat simulacije, nećete moći sjesti za kokpit pobunjeničkih bombardera i lovaca ne pokazete li se u dvije kvalifikacijske misije. Tehnička izvedba koju zajednički potpisuju programeri LucasArtsa i Totally

okružju s podrškom za sve 3D ubrivače preko *Direct3D* sučelja (igra rac bez 3D ubrivača, samo je pitanje koliko dobro), 3D hangarom i virtualnim kokpitom koji se može rotirati u 360 stupnjeva te podrškom za pedale *force feedback* kontrolere (već vidim kako *Darius* Rakovcu cure sline). Multiplayer je podržan preko modernog serijskog kabela (2 igrača), LAN-a (8 igrača) i Interneta (4 igrača).



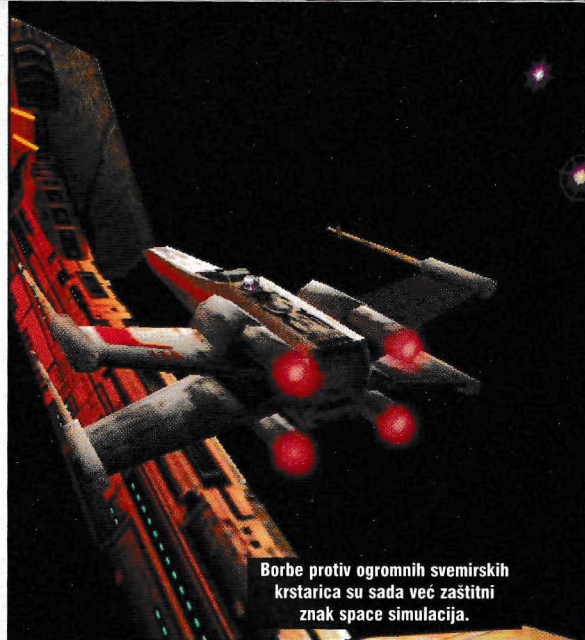
razvili
vam
apons
The
942) je
dena u
3D

ja-
igru
ia"
LLAND
Game

brzi-
a radi i
je
tual-
ati u
edale i
dim
dema
8



X-Wing Alliance:
igra s dosad
najboljom 3D
grafikom iz
LucasArtsa.



Borbe protiv ogromnih svemirskih
krstarica su sada već zaštitni
znak space simulacija.



Sad je čak i hangar izveden u 3D grafici.



Konačno možete sjesti za kokpit čuvenog Millennium Falcona



Razina grafičkih detalja
je uistinu nevjerovatna.

TEST DRIVE 5

Ponovno su 70-te i cestama grme pretjerano ispolirane mrcine bez katalizatora

NAJAVLJUJE **Kristijan Žibreg**

INFO
PROIZVAČ Accolade / The Pitbull Syndicate
IZDAČ Electronic Arts
PLATFORME PC, PSX
IZLAZ Krajem studenog.

KADA se neka igra proda u više od tri milijuna primjeraka, kao što je to slučaj s prva četiri nastavka Test Drivea, pitanje je vremena kad će se pojaviti sljedeći nastavak; sve dok ljudima čitava stvar toliko ne dosadi da je jednostavno prestanu kupovati. Srećom, čini se da Test Drive može još mnogo toga pokazati te najnoviji nastavak nije sigurno i posljednji kojeg ćemo igrati.

Za razliku od NFS-a, koji je imao svojih uspona i padova te evoluirao od "simulacije" do arkadne simulacije, igrači u slučaju TD-a uvijek znaju što kupuju: zabavnu simulaciju američkih automobila iz 70-ih koji su bili zaštitni

znak Raya Luce i serije Krimi priče. Iako je izdavač ovih dvaju najpoznatijih automobilskih serijala sveprisutno ime koje ćemo nastojati izbjeći u ovom tekstu, TD je oduvijek bio i ostao zaštitni znak Accoladea - kompanije čiji su suvlasnici Electronic Arts (eto, ipak sam ih spomenuo), Cornerstone i Time Warner. Kako je TD 3 ipak imao previsoke hardverske zahtjeve za svoje vrijeme, Accolade je razvoj četvrtog nastavka povjerio pro-

"Test Drive serijal je oduvijek pretpostavljao moćne mašine 70-ih današnjim super-brzim sportskim automobilima"

Slade Anderson
Producent

gramerskoj skupini The Pitbull Syndicate. 850 000 prodanih primjeraka TD-a 4 bilo je dovoljnim jamstvom Accoladeu da razvoj Petice povjeri spomenutom timu koji već razvija Big Air za PSX. Zahvaljujući 3D karticama, TD 5 grafički izgleda jednako dobro (ako ne i bolje) kao NFS 3. Posebna je

pozornost posvećena PSX-u na kojem igra prede u 640x480 pri nevjerovatnih 30 FPS-a! Za TD 5 je razvijen novi grafički engine koji je u stanju iscrta-
vati daleke horizonte, ogromne zgrade i mostove te refleksije na kromiranoj oplati vašeg automobila (isti efekt kao i u NFS 3). Voziti možete i po noći, a potvrđeno je da ćete moći sjesti za upravljače policijskih vozila ganjajući napuhane pubertetlije koji misle da je cesta njihova. The Pitbull Syndicate je

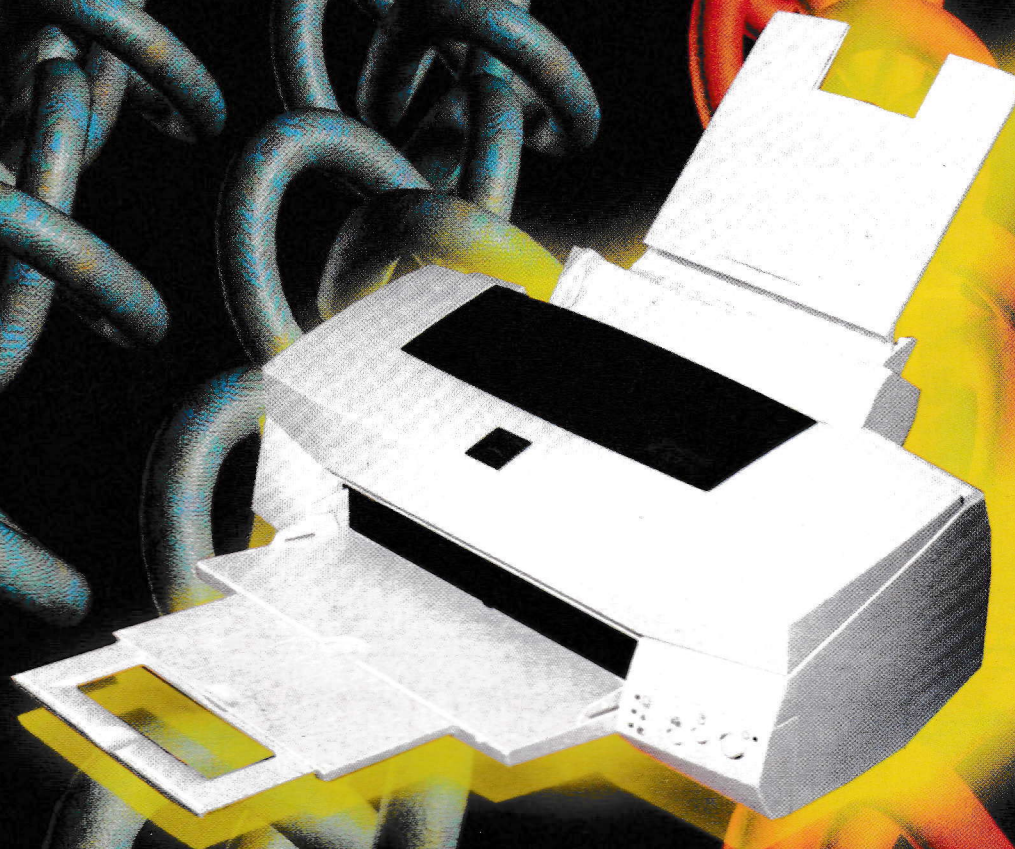
može igrati ušestero preko modema, LAN-a i Interneta, dok je split-screen dostupan, nažalost, samo na PSX-u. I kao da nije dovoljno što je broj staza trostruko veći nego u TD 4, i broj licenciranih automobila je udvostručen pa tako osim 14 otprije poznatih mrcina imate 14 novih lje-potana od kojih izdajamo Ford Mustang, Aston Martin Vantage, Jaguar XKR, Chevrolet Camaro, Pontiac GTO, Dodge Charger. No, priča se da to nije sve - postoji i dodatnih 12 friziranih bonus vozila, čime dolazimo do konačne brojke od 40 raspoloživih automobila! Osim auta, dečki su licencirali i 10 soundtrackova što ih potpisuju bendovi KMFD, Gravity Kills, Pitchshifter, Fear Factory i Junkie XL. I na kraju, moramo napomenuti da su naše osobne impresije s posebne prezentacije za novinare koju je u Londonu neovisno od ECTS-a organizirao EA maksimalno pozitivne te nimalo ne sumnjamo da će ovo biti najrazrađeniji i najbolji Test Drive do sada.

odlučio reći zbogom jednosmjernim kružnim stazama, svaka od njih 17 u TD 5 ima prečice, sporedne puteljke i raskršća, što će u konačnici dodati ulje na vatru ionako već vrućem proizvodu. Gledate multiplayera, 6 vlasnika PC-a



EPSON®

Stylus Photo 700



STYLUS PHOTO 700

- piezo ink-jet pisač sa 6 boja
- ispis fotografija u razlučivosti do 1440 dpi
- kvalitetan i brz ispis teksta i grafike
- odlična kvaliteta ispisa i na običnom papiru
- PC i MAC kompatibilnost

RECRO

potpisujemo samo najbolje

RECRO d.d. Trg sportova 11, 10000 Zagreb

Tel: 01/391-090, 350-777 Fax: 01/391-095

E-mail: recro@recro.hr URL : www.recro.hr

ČAROBNI SVIJET DIGITALNE FOTOGRAFIJE

NAGRADNA IGRA

OSVOJITE
ULAZNICU
ZA



ISPUNITE KUPON

#ADRESA, BROJ TELEFONA

DOBITNICIMA

ULAZNICE ŠALJEMO

ODMAH POŠTOM

Zagrebački
Velesajam



HACKER



DVOJICI

sretnih
dobitnika

POKLANJAMO

originalni PC primjerak
najpoznatije televizijske igre

**SVIH
VREMENA**



isto kao na TV-u

4 PUSTOLOVINE
na jednom CD-u

na računalu **VAŠEM**
na jeziku **NAŠEM**



odsad na

HRVATSKOM JEZIKU

DETALJE NAGRADNE IGRE POTRAŽITE NA
KUPONU U HACKEROVOJ KNJIŽICI

HACKER

ZABAVA JE NAŠ POSAO

TOMB RAIDER 3



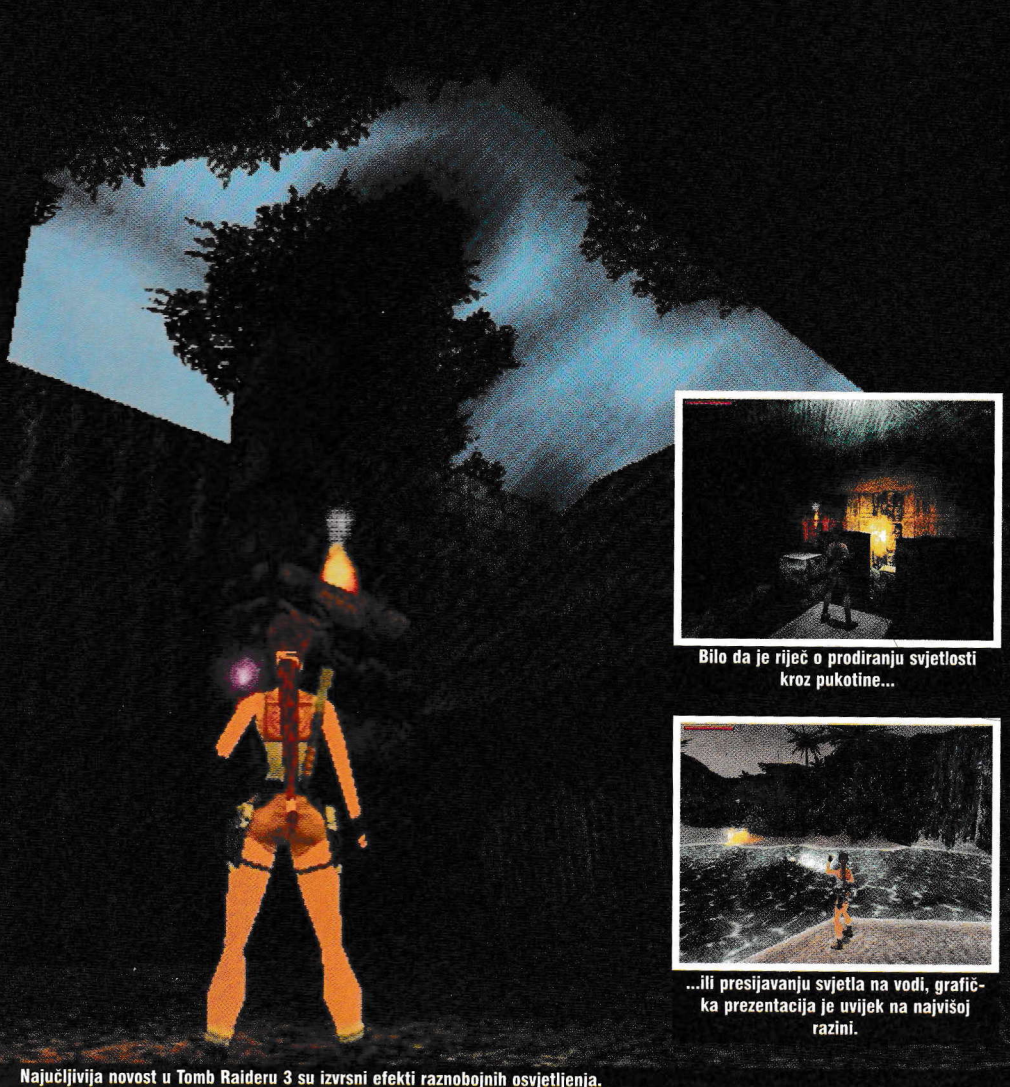
Lara Croft se vraća obdarenija nego ikad! Svaka uvodna rečenica za novi Tomb Raider jednostavno mora početi ovakvom neukusnom izjavom.



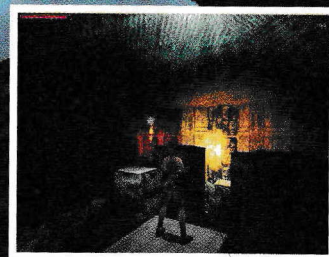
Malo tipičnih zamki a la Indiana Jones



Pogledajte samo efekt zraka svjetlosti koji se probijaju kroz prozorska stakla - šokantno, zar ne?



Najučljivija novost u Tomb Raideru 3 su izvrsni efekti raznobojnih osvjettljenja.



Bilo da je riječ o prodiranju svjetlosti kroz pukotine...



...ili presijavanju svjetla na vodi, grafička prezentacija je uvijek na najvišoj razini.

NAJAVLJUJE **Kristijan Žibreg**

INFO

PROIZVOĐAČ	Core Design
IZDAVAČ	Eidos
IZLAZI	Božić 98
PLATFORME	PC, PSX

OH ne opet, dosta više s tom Larom, povikati će tabor kojem se izvjesna Lara već popela na vrh glave, dok će njemu dijagonalno suprotna grupacija igrača likovati nad još jednom inkarnacijom jedne-i-jedine digitalne ljepotice nadajući se da će Eidos u najnovijem nastavku konačno pokazati Larinu guzu. Bilo kako bilo, Eidos neće razočarati ljubitelje Lara fenomena jer Božić će biti u znaku Tomb Raidera za PC i PSX te Lare Croft na stranicama svih

"lifestyle" časopisa (to su oni koji pišu o svemu što je "in"). I bez brige - u trećem dijelu virtualna kamera pokazuje Laru iz rakursa kojeg se ne bi posramjele ni poznate "cure iz kulture" proslavljene u zapaženijim pornoostvarenjima.

Priča Trojke počinje poslovično odličnim renderiranim uvodom koji prikazuje mornare gdje istražuju veliku rupčagu što ju je načinio golemi meteor zabivši se u zemlju. Na mjestu udara odvažni istraživači pronađu

četiri čarobna artefakta, čime probude moćnu silu kojoj uspijeva pobjeći samo jedan sretnik iz čitave ekspedicije. Potom priča skače u sadašnjost, točnije u postrojenja tvrtke koja traži nepoznati metal koji je zasad pronađen tek u trgovima u kamenju i ledu, a ima sposobnost mijenjanja strukture gena za fizički izgled organizama. Bušeći led sve dublje i dublje, tvrtka nailazi na smrznuti leš mornara s nadgrobniim spomenikom na kojem je uklesano ime broda te ubrzo moćnici poduzeća uz pomoć starih

e koliko pokrivati, skratite joj hlačiće!"

Jeremy Smith, Managing Director Core Designa, daje upute dizajnerskom timu koji je zamislio i kreirao izgled Lare za TR 3.

Radeci na Tombu 3, mnogo smo vreme na provodili na Internetu razgovarajući s igračima čije su kritike bile prioritet kod dizajniranja novog nastavka"

Richard Morton
Glavni dizajner nivoa

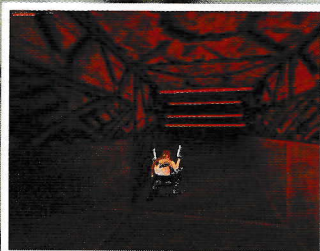
zapisa rekonstruiraju čitavu priču o kamenju koje ima moć. U međuvremenu, Lara u Indiji traži jedan od 4 artefakta (treba li spomenuti da će joj glavni neprijatelj biti plaćenici što ih je bitka unajmila da se domogne sva 4 kamena), i od tog trenutka počinje vaša avantura.

OPASNJA OD DR. JONESA

Igra je javnosti prvi put uživo predstavljena na E3 sajmu u Atlanti, a u međuvremenu je redakcija Hacker, uz velike muke, dobila veliki hrvatski ekskluzivitet: igrivu radnu verziju Tomb Raidera 3. Znamo da bi mnogi čitatelji dali lijevu nogu da se mogu dočepati ovog CD-a, no morat će pričekati dok Eidos da znak časopisima da smiju objaviti demo na svojim CD-ima. Da, znamo, proklinjete sve nas koji radimo u Hackeru i svakodnevno pregledavamo radne verzije vrhuncu naslova što nam ih šalju naši strani partneri (usput, ovih dana očekujemo i prvu build verziju Tiberian Suna). Sad kad sam ispunio službeni paragraf hvalospjevima, red bi bio da krenem u akciju! Za TR 3 je napisan potpuno novi grafički engine samo da bi ga se moglo obogatiti mogućnostima i optimizirati. Glavna novost u grafici su multikolorni lighting efekti koji nivoima daju poseban ugođaj i nadrealističnost. Detalji poput otisaka Larinih stopala u snijegu, prašine koja se podiže s tla prilikom trčanja, efekata kiše, snijega, vjetra, magle i tame su stvari koje naš engine podržava bez problema. Isto tako, u stanju smo prekrasno odsimulirati vodu, valove, zrake svjetlosti, vatru te razne vrste refleksija, hvali se jedan od programera koji je posebno ponosan na fantastičnu Dual Shock podršku i novu, finiju, razlučivost grafike u PSX verziji: 512x240. No, najbitnija stvar u svakoj igri je igrivost, a čini se da TR 3 ni tu neće podbaciti. Omjer rješavanja zagonetki i same akcije je podjednak, a krvarenje je pojačano - jer tako zahtijeva mladež. Krv posebno dolazi do izražaja u jednom nivou gdje voda brzo postane crvena pokušajući li Lara preplivati bazen pun pirana! Zagonetke su umjereno teške i traže komunikaciju s ostalim likovima: tipični primjer je South Pacific nivo u kojem Lara mora nekako prijeći živo blato skakućući po nesigurnim kamenčićima - igrač može otkriti pravu kombinaciju metodom pokušaja i pogreške (što zna biti frustrirajuće) ili se domoći karte što je nosi jedan od likova.



Sva sreća da kamera i dalje pokazuje najbolje poglede na Laru



Bez novih se pokreta neke prepreke jednostavno ne mogu prijeći



Ovo sve više počinje sličiti na Quake ili Unreal. Što je sljedeće - TR 4 s Unreal engineom?



Ovo sigurno nije vaš omiljeni tip cure "za po doma"



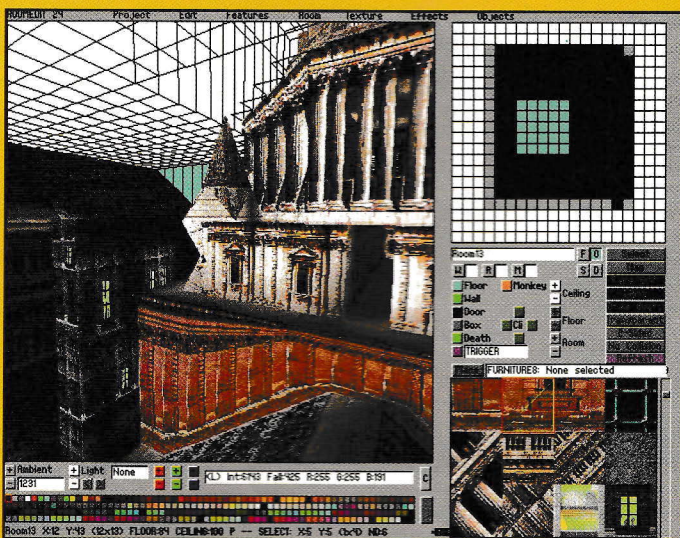
Antarktika - jedan od radnih nivoa. Nije li ovo Titanic? Tko zna, možda i hackerice uskoro dobiju svoj ekvivalent Lare Croft u obliku digitalnog Lea DeCapria.

KAD ĆE TAJ BOŽIĆ

Za novu sezonu Lara je dobila i novu obleku, cat suit za bijeg iz Londona, hlače za snježni nivo, te nekoliko novih poteza - sada može visiti sa stropa, izvesti ubod nožem i baciti se na zemlju. Potonje je vrlo korisno kad se gđica Croft nađe ispred vratiju koja se brzo zatvaraju - tada je jedino zalet i bacanje ispod vratiju u stilu Indiane Jonesa (od kojeg su, uzgred budi rečeno, u Core Designu preuzeli sumnjivo mnogo elemenata) u posljednji čas može spasiti. U takvim vremenski kritičnim situacijama obično trčanje ne pomaže, stoga je predstavljen i novi burst mod trčanja. Burst mod daje Lari na ograničeno vrijeme dvostruko veću brzinu. Kad se istroši vremenski indikator, igrač mora stati i čekati da se ponovno (dosta sporije) napuni, otkriva nam R. Morton, dizajner nivoa za TR 3. Kad se sve to pomiješa s raskošnim nivoima i radnjom koja više nije linear-na nego igraču daje slobodu odlučivanja o sljedećem nivou koji će zaigrati, čini se da Core i Eidos neće napraviti grešku u koracima ni u trećem nastavku avantura najpopularnije digitalne cure. Imajući na umu ove činjenice, priželjkujemo da Božić dode što prije, a u međuvremenu čitajte i dalje naš list jer u sljedećem broju donosimo nove slike i novosti za Tomb Raider 3.

NOVI EDITOR NIVOA

Jedan od programerskih noviteta je i sasvim novi editor nivoa za Tomb Raider. Dok je u prva dva nastavka bio prilično ograničenih mogućnosti (primjerice, pod se sastojao od jednostavnih kockastih blokova koji su se mogli samo spustiti ili podići da bi se stvorio utisak neravnog terena), programeri TR-a 3 su u novi editor ubacili mnoge napredne mogućnosti zahvaljujući grafičkom engineu koji je sada napredniji i fleksibilniji. Ponajprije zahvaljujući sustavu trokuta na kojem počivaju svi objekti u TR-u 3, sada je pozadina življa i bogatija detaljima, a teren realniji. Kao što kaže Richard Morton, šef dizajna za TR 3, sada drva izgledaju vrlo realno jer se pomoću trokuta može lijepo dočarati korijenje i grane, a pećine su kompleksnije i nepravilnije. Isto tako, sam proces izrade nivoa je neusporedivo brži jer ste u prijašnjem editoru morali ručno smještati pojedine blokove od kojih se sastoji veći objekt (npr. cigle koje čine zid), a sada je dovoljno odvući na mapu gotove kompleksne objekte. To u konačnici znači da naši dizajneri mogu više vremena posvetiti samom dizajniranju i uljepšavanju nivoa i da će uspjeti završiti sve nivoe do Božića.



"Posebno smo ponosni na nivo koji se događa u Londonu gdje imamo poznatu katedralu Svetog Paula i staru napuštenu stanicu podzemne željeznice s krovom koji se urušava."

TOMB RAIDER 3 ĆE VAS NATJERATI DA SE PONOVO ZALJUBITE JER:

- Grafika je nevjerovatno detaljna i uvjerljiva, a nivou kompleksni jer je odnos zagonetki i akcije 50:50.
- Ipak je to još uvijek jedna i jedina Lara Croft

SIM CITY

3000

Maxis se konačno sam sa sobom dogovorio oko grafičkog enginea za SC 3K...

NAJAVLJUJE

Damir Đurović

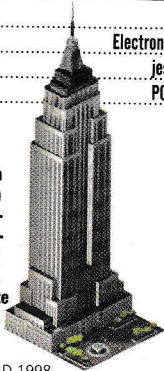


INFO

PROIZVOĐAČ
IZDAVAČ
IZLAZI
PLATFORME

Maxis
Electronic Arts
jesen 98
PC, MAC

Osim općenito izvrsno dizanih građevina, tijekom igre moći ćete vidjeti i one karakteristične za pojedini grad poput zgrade UN-a i Empire State Buildinga.



JUČER, DANAS, SUTRA

Koliko je novi Sim City napredovao u usporedbi sa svojim davnim pretkom najbolje pokazuju ove slike. Nije to još jedan dokaz o ubrzanom, a možda i malo prebrzom, razvoju računalne tehnologije? Tko zna, možda ćemo već u Sim Cityju 4000 stvarati grad u potpunom virtual reality okruženju muku mučeći sa svim dnevnim napetostima i poteškoćama jednog gradonačelnika.



BROJNE su nas tvrtke tijekom posljednjih desetak godina, koliko otprilike i postoji industrija računalne zabave, zaprepastavale svojim idejama i originalnošću svojih proizvoda, poglavito početkom devedestih kad je mnogo stvari o računalnim igrama kakve danas poznajemo tek trebalo otkriti. Negdje u to vrijeme pojavila se mala tvrtka Maxis stupivši na svjetsku pozornicu velikim, sada već legendarim, Sim Cityjem.



Iako se odustalo od prve, tehnički strašno zahtjevne verzije Sim Cityja 3000 koja vam je nudila totalnu slobodu zumiranja kamera čak do takvih detalja da ste mogli promatrati jednu od lokalnih kućanica kako se vraća iz kupnje, ni nova verzija grafičkog enginea, iako vizualno značajno promijenjena, nimalo vas neće razočarati. Kao mali nadomjestak za izgubljeno u prijašnjoj verziji bit će opcija zumiranja; zahvaljujući njoj, i u novoj verziji moći ćete bržno pratiti dnevne pojave poput velikih gužvi na loše izgrađenim cestama, ili tek šetnje nekog vašeg stanovnika.

Nekoliko godina poslije, igre su grafički ubrzano napredovale, a Sim City je zbog tog nedostatka polako počeo odumirati gubeći se u mraku desetaka novih, no danas već zaboravljenih proizvoda. Tada je Maxis odlučio oživiti svoj klasik, obući ga u sasvim novo ruho podarivši mu, za ondašnja mjerila, savršenu grafiku te

Sim City 3000 konstantno postavlja nove izazove pred igrača, što ga čini puno igrivijim od prethodnih nastavaka.

niz novih opcija i zanimljivosti koje su ponovno podigle zanimanje za nj, nastao je Sim City 2000. Razvoj računalne zabave išao je dalje, ovaj put u smjeru prekrasne 3D ubrzane grafike koja je odmah povećala i cijenu uživanja u vrhunskim naslovima koji rabe najnovije standarde. Maxis je, želeći pratiti trendove, početkom prošle godine započeo razvoj trećeg nastavka - Sim City 3000. Ljudi iz Maxisa osmislili su za tu priliku state of the art 3D grafički engine koji se na kraju, nažalost, pokazao prejakim za današnje strojeve te ga standardni hardver naših današnjih računala ne bi mogao dovoljno dobro prožvakati. Bez obzira što je nakon toga razvoj novog Sim Cityja izgledao nemoguć, stvari su ipak počele kretati nabolje - pronađen je zamjenski, vizualno također privlačan engine koji, nažalost, nije bio napravljen u realnom 3D okruženju nego je rabljen izometrijski pogled, vrlo sličan onom

iz Sim Cityja 2000 samo daleko napredniji i kvalitetniji. Nekih prednosti ima i u novom engineu; naime, sve građevine su prerenderirane, što ih čini vrlo detaljnim i oživljava prostor u kojem su smještene, no ubrzava grafičke procese, tako da igra ne bi smjela zahtijevati neko izrazito jako računalo: Pentium 166 sa 32MB RAM-a trebao bi zadovoljiti minimalne uvijete. Srećom po obožavatelje Sim Cityja, vizualna strana igre nije jedini element koji je poboljšan u ovom nastavku - i broj samih građevina kao i njihova funkcija je znatno povećan, što će igru učiniti još zanimljivijom i bez novog micromenagera kojim možete kontrolirati svaki važniji aspekt

tijekom razvoju vašeg grada. Tako sada borbe protiv požara, podivljalih kriminalca, nezaposlenosti i ostalih nedaća nisu jedini vaši problemi koje ćete pokušati riješiti - u Sim Cityju 3000 ćete rješavati probleme odlaganja sve većih i većih količina smeća koje vrlo brzo mogu ugroziti kvalitetu života u vašem gradu, prestano brinuti o prometnoj gužvi, što može poslati prava noćna mora. Bilo kako bilo, bez obzira na promjene prilikom vizualnog dizajniranja, igra Sim City 3000 izgledat će zapanjujuće te

je ne smijete propustiti. Uostalom, niste li barem jednom u životu poželjeli postati gradonačelnikom milijunskog grada kakav je New York? Ovaj će vam Maxisov naslov upravo tu želju ostvariti a da pritom nećete morati napustiti ugodnost vlastite sobe. Nije li život lijep?



PROGRAMERI & GRADONAČELNICI

Kako bi igru učinili što vjerodostojnijom, producentica Lucy Bradshaw i direktor Jim Gasperini sastali su se s bivšim gradonačelnikom New Yorka Edom



Kochom porazgovaravši o nekim pojedinostima vezanim uz njegov bivši posao te mu prezentirajući trenutnu verziju Sim Cityja 3000 kojom je Koch bio zadovoljan no, dakako, imao je i par primjedaba - nagovorio ih je da promijene neke nerealne detalje.



ZBOG SIM CITYJA ČETE POŽELJETI BITI GRADONAČELNIK JER...

- igra ima usavršen AI koji joj produljuje igrivost
- donosi nove ideje zbog kojih je igra izazovnija za igrače
- je teško odoljeti ovom slatkišu za oči koji plijeni svojom grafikom



Iako se odustalo od prve, tehnički strašno zahtjevne verzije Sim Cityja 3000 koja vam je nudila totalnu slobodu zumiranja kamera čak do takvih detalja da ste mogli promatrati jednu od lokalnih kućanica kako se vraća iz kupnje, ni nova verzija grafičkog enginea, iako vizualno značajno promijenjena, nimalo vas neće razočarati. Kao mali nadomjestak za izgubljeno u prijašnjoj verziji bit će opcija zumiranja; zahvaljujući njoj, i u novoj verziji moći ćete brizno pratiti dnevne pojave poput velikih gužvi na loše izgrađenim cestama, ili tek šetnje nekog vašeg stanovnika.

Nekoliko godina poslije, igre su grafički ubrzano napredovale, a Sim City je zbog tog nedostatka polako počeo odumirati gubeći se u mraku desetaka novih, no danas već zaboravljenih proizvoda. Tada je Maxis odlučio oživiti svoj klasik, obući ga u sasvim novo ruho podarivši mu, za ondašnja mjerila, savršenu grafiku te

Sim City 3000 konstantno postavlja nove izazove pred igrača, što ga čini puno igrivijim od prethodnih nastavaka.

niz novih opcija i zanimljivosti koje su ponovno podigle zanimanje za nj, nastao je Sim City 2000. Razvoj računalne zabave išao je dalje, ovaj put u smjeru prekrasne 3D ubrzane grafike koja je odmah povećala i cijenu uživanja u vrhunskim naslovima koji rabe najnovije standarde. Maxis je, želeći pratiti trendove, početkom prošle godine započeo razvoj trećeg nastavka - Sim City 3000. Ljudi iz Maxisa osmislili su za tu priliku state of the art 3D grafički engine koji se na kraju, nažalost, pokazao prejakim za današnje strojeve te ga standardni hardver naših današnjih računala ne bi mogao dovoljno dobro prožvakati. Bez obzira što je nakon toga razvoj novog Sim Cityja izgledao nemoguć, stvari su ipak počele kretati nabolje - pronađen je zamjenski, vizualno također privlačan engine koji, nažalost, nije bio napravljen u realnom 3D okruženju nego je rabljen izometrijski pogled, vrlo sličan onom

iz Sim Cityja 2000 samo daleko napredniji i kvalitetniji. Nekih prednosti ima i u novom engineu; naime, sve građevine su prerenderirane, što ih čini vrlo detaljnima i oživljava prostor u kojem su smještene, no ubrzava grafičke procese, tako da igra ne bi smjela zahtijevati neko izrazito jako računalo: Pentium 166 sa 32MB RAM-a trebao bi zadovoljiti minimalne uvjete. Srećom po obožavatelje Sim Cityja, vizualna strana igre nije jedini element koji je poboljšana u ovom nastavku - i broj samih građevina kao i njihova funkcija je znatno povećana, što će igru učiniti još zanimljivijom i bez novog micromenagmenta kojim možete kontrolirati svaki važniji aspekt

tijekom razvoju vašeg grada. Tako sada borbe protiv požara, podivljalih kriminalca, nezaposlenosti i ostalih nedaća nisu jedini vaši problemi koje ćete pokušati riješiti - u Sim Cityju 3000 ćete rješavati probleme odlaganja sve većih i većih količina smeća koje vrlo brzo mogu ugroziti kvalitetu života u vašem gradu, neprestano brinuti o prometnoj gužvi, što može poslati prava noćna mora. Bilo kako bilo, bez obzira na promjene prilikom vizualnog dizajniranja, igra Sim City 3000 izgledat će zapanjujuće te je ne smijete propustiti.

Uostalom, niste li barem jednom u životu poželjeli postati gradonačelnikom milijunskog grada kakav je New York? Ovaj će vam Maxisov naslov upravo tu želju ostvariti a da pritom nećete morati napustiti ugodnost vlastite sobe. Nije li život lijep?



PROGRAMERI & GRADONAČELNICI

Kako bi igru učinili što vjerodostojnijom, producentica Lucy Bradshaw i direktor Jim Gasperini sastali su se s bivšim gradonačelnikom New Yorka Edom



Kochom porazgovaravši o nekim pojedinostima vezanim uz njegov bivši posao te mu prezentirali i trenutačnu verziju Sim Cityja 3000 kojom je Koch bio zadovoljan no, dakako, imao je i par primjedaba - nagovorio ih je da promjene neke nerealne detalje.



ZBOG SIM CITYJA ČETE POŽELJETI BITI GRADONAČELNIK JER...

- igra ima usavršen AI koji joj produljuje igrivost
- donosi nove ideje zbog kojih je igra izazovnija za igrača
- je teško odoljeti ovom slatkišu za oči koji plijeni svojom grafikom

Ja mislim, dakle iMac.



Novi iMac. Treba razmisliti. Mnogo odličnih programa, ugrađeni modem, brz pristup internetu. apple.imc.hr 🍏 Think different.

Zagreb: **AC Novel**, 01 233 9640; **Filex**, 01 463 3100; **DIA Marketing**, 01 239 5500; **LPC**, 01 611 3411; **Moć računala**, 01 430 862; **Finder**, 01 429 922; **Velematika**, 01 233 4766; Split: **De Pol Trade**, 021 384 492; **Unifot**, 021 585 239; Rijeka: **Impuls**, 051 216 988;
Osijek: **Compleo**, 031 163 335; Pula: **Angolo**, 052 217 544
Ovlašteni servis: **MacServis**, 01 822 677

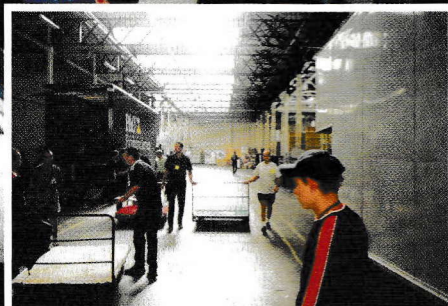
Apple u Hrvatskoj zastupa: **ACS - Adria Computer Systems d.o.o.**,
10431 Sv. Nedjelja • Samoborska bb • tel.: 01 822 666 • fax.: 01 822 667

San svakog
igrača

ECTS '98

SPECIAL REPORT

Najveći europski sajam interaktivne zabave održao se i ove godine u Londonu i Hacker je bio ondje, a mi vas koji niste bili u mogućnosti odletjeti na tri dana ludila u Englesku pozivamo da posjetite najveći hrvatski sajam interaktivne zabave - InfoGamer



Ovako je sve izgledalo kada je Sajam službeno završio.

Dobrodošli na ECTS, najveći europski sajam interaktivne zabave. Ovo je glavni ulaz za "obične smrtnike". Na drugoj strani je bio ulaz za novinare sa press akreditacijama koje su otvarale vrata zatvorenih seminara, prezentacija i razgovora s PR osobama.

IZVJEŠTAVA

Kristijan Žibreg

ECTS (European Computer Trade Show) je najveći europski sajam interaktivne zabave koji se održava jednom godišnje u londonskom Olympia Hallu. Na happeningu koji je ove godine trajao od 6. do 8. rujna bilo je nazočno uredništvo Hackera u sastavu urednik i tehnički direktor. Iako je po značenju i veličini manji od glamurnog E3-a, ECTS je najvažnije okupljalište europske industrije zabavnog softvera i hardvera te prigoda za produbljivanje poslovnih kontakata i razgovora, što smo mi i iskoristili.

U ovom specijalnom izvješću nećete naći još jedan zbunjujući i dosadni kolaž gomile naslova (kao što se to dosad običavalo raditi na ovim prostorima) jer su većinom sve igre na ECTS-u bile prikazane na ovogodišnjem E3-u - ekskluzivne materijale sa ECTS-a smo

iskoristili u rubrikama *Info* i *Njave* iz ovog broja). Umjesto toga, donosimo kraći osvrt na PlayStation i Nintendo 64, koji su dominirali Sajmom, te kolaž najupečatljivijih slika sa manifestacije, a ostatak zanimljivosti, koji se uglavnom svodi na poslovne razgovore i prikaz gomile noviteta za vas smo pregledali, filtrirali i predstavili u rubrici **NOVOSTI**. Hackerov odlazak na ECTS je bio vrlo plodonosan s obzirom da smo u izravnim kontaktima i razgovorima sa PR osobama iz tvrtki koje već godinama zabavljaju igrače diljem svijeta učvrstili ionako odlične kontakte, produbili suradnju i obogatili redakciju kilogramima press materijala. Usput, kao zanimljivost navodimo da su sa Sajma, a pogotovo sa zatvorenih press konferencija za koje je trebala osobna pozivnica, izostale kolege iz domaćeg tiska koje smo očekivali na manifestaciji kakva je ECTS. Ukratko, vrijedilo je otići i slažemo se sa porukom koja nas je dočekala zadnjeg dana sajma: "Thank you for coming, see you next year".



Za one s najdubljim džepom bio je rezerviran...



...i najveći oglasni prostor na Sajmu

San svakog
igrača

ECTS '98

SPECIAL REPORT

Najveći europski sajam interaktivne zabave održao se i ove godine u Londonu i Hacker je bio ondje, a mi vas koji niste bili u mogućnosti odletjeti na tri dana ludila u Englesku pozivamo da posjetite najveći hrvatski sajam interaktivne zabave - InfoGamer



Ovako je sve izgledalo kada je Sajam službeno završio.

Dobrodošli na ECTS, najveći europski sajam interaktivne zabave. Ovo je glavni ulaz za "obične smrtnike". Na drugoj strani je bio ulaz za novinare sa press akreditacijama koje su otvarale vrata zatvorenih seminara, prezentacija i razgovora s PR osobama.



Za one s najdubljim džepom bio je rezerviran...



...i najveći oglasni prostor na Sajmu

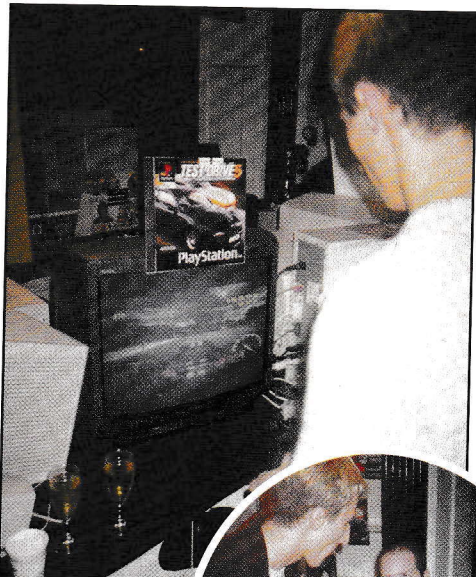
IZVJEŠTAVA

Kristijan Žibreg

ECTS (European Computer Trade Show) je najveći europski sajam interaktivne zabave koji se održava jednom godišnje u londonskom Olympia Hallu. Na happeningu koji je ove godine trajao od 6. do 8. rujna bilo je nazočno uredništvo Hackera u sastavu urednik i tehnički direktor. Iako je po značenju i veličini manji od glamuroznog E3-a, ECTS je najvažnije okupljalište europske industrije zabavnog softvera i hardvera te prigoda za produbljivanje poslovnih kontakata i razgovora, što smo mi i iskoristili.

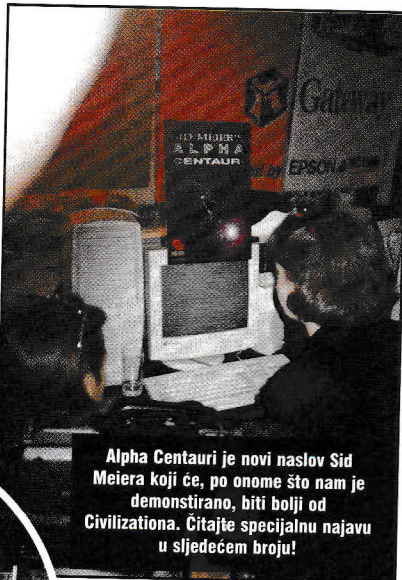
U ovom specijalnom izvješću nećete naći još jedan zbunjujući i dosadni kolaž gomile naslova (kao što se to dosad običavalo raditi na ovim prostorima) jer su većinom sve igre na ECTS-u bile prikazane na ovogodišnjem E3-u - ekskluzivne materijale sa ECTS-a smo

iskoristili u rubrikama *Info* i *Najave* iz ovog broja). Umjesto toga, donosimo kraći osvrt na PlayStation i Nintendo 64, koji su dominirali Sajmom, te kolaž najupečatljivijih slika sa manifestacije, a ostatak zanimljivosti, koji se uglavnom svodi na poslovne razgovore i prikaz gomile noviteta za vas smo pregledali, filtrirali i predstavili u rubrici **NOVOSTI**. Hackerov odlazak na ECTS je bio vrlo plodonosan s obzirom da smo u izravnim kontaktima i razgovorima sa PR osobama iz tvrtki koje već godinama zabavljaju igrače diljem svijeta učvrstili ionako odlične kontakte, produbili suradnju i obogatili redakciju kilogramima press materijala. Usput, kao zanimljivost navodimo da su sa Sajma, a pogotovo sa zatvorenih press konferencija za koje je trebala osobna pozivnica, izostale kolege iz domaćeg tiska koje smo očekivali na manifestaciji kakva je ECTS. Ukratko, vrijedilo je otići i slažemo se sa porukom koja nas je dočekala zadnjeg dana sajma: "Thank you for coming, see you next year".

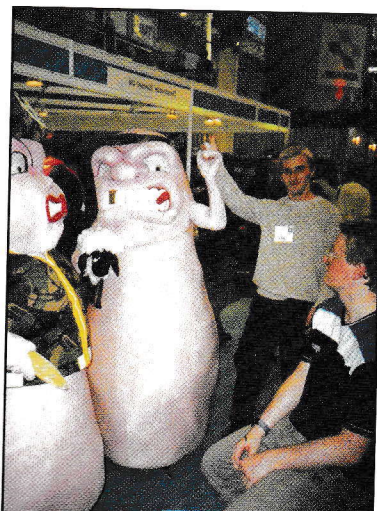


Malo smo odigrali radnu verziju Test Drivea 5 na PSX-u...

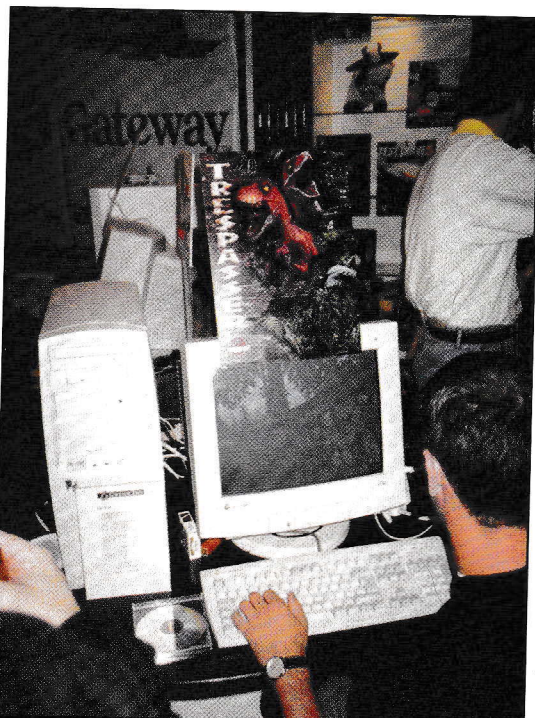
...a nakon toga smo uz pivicu popričali i s glavnim programerom - mlađi je od urednika, a gle što je već postigao.



Alpha Centauri je novi naslov Sid Meiera koji će, po onome što nam je demonstrirano, biti bolji od Civilizationa. Čitajte specijalnu najavu u sljedećem broju!



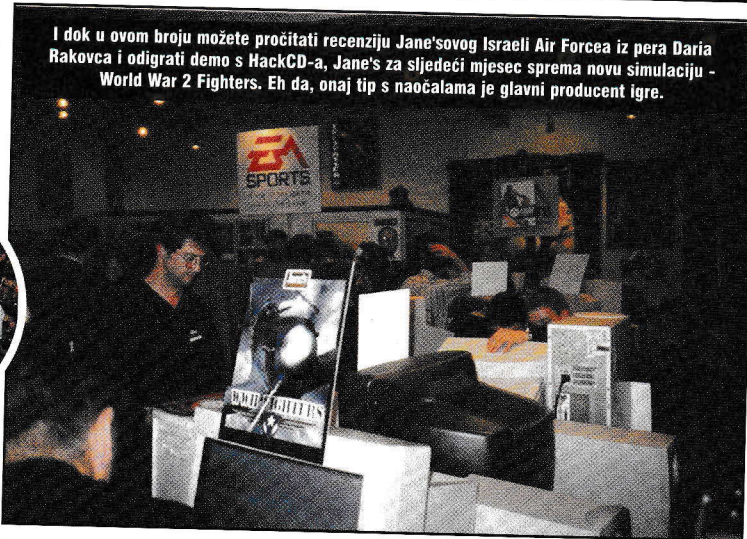
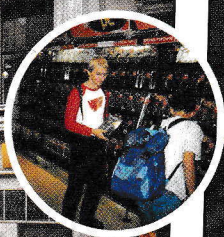
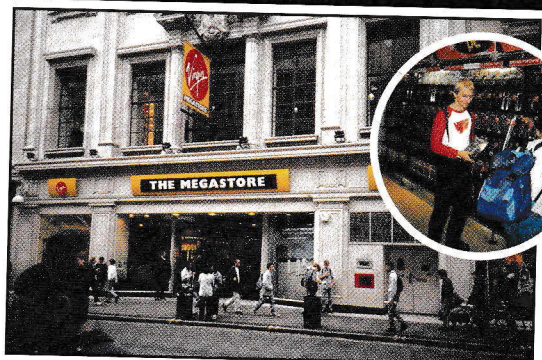
Rukovavši se s golemim Crvima koji su milili sajmom...



Tresspasser je jedina igra koju su instalirali na PC bez 3D ubrzivača - zato što izgleda odlično i bez njega!



...malo smo pospikali i s Crash Bandicootom. "Ee-he, di si Kraš, majke ti ga spalim!"



I dok u ovom broju možete pročitati recenziju Jane'sovog Israeli Air Forcea iz pera Daria Rakovca i odigrati demo s HackCD-a, Jane's za sljedeći mjesec sprema novu simulaciju - World War 2 Fighters. Eh da, onaj tip s naočalama je glavni producent igre.



Microsoft je imao jedan od najljepših i najvećih izložbenih prostora prema kojem su bili upućeni mnogobrojni ljubomorni pogledi iz konkurentskih tvrtki



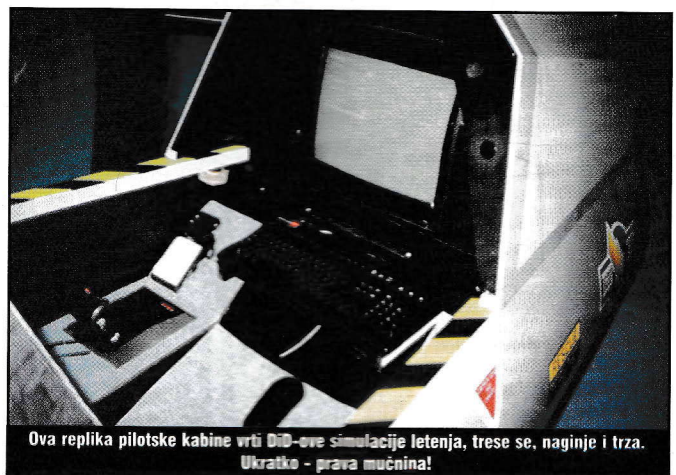
Ovdje su cijeli dan posjetitelji mogli igrati Monster Truck Madness 2 na Microsoft Extreme Challenge natjecanju. Tko ostvari najbolji rezultat, vozi doma Ferrari Testarosu!



Earthworm Jim pozdravlja čitatelje Hackera.



Programeri Shiny Entertainmenta su na ECTS došli u velikom stilu



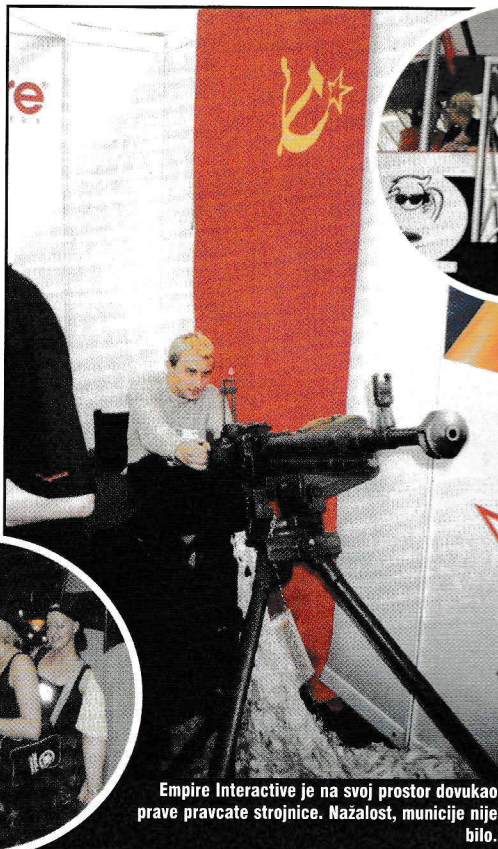
Ova replika pilotske kabine vrti DDD-ove simulacije letenja, trese se, naginje i trza. Ukratko - prava mučnina!



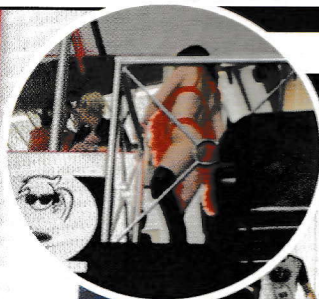
Kulega iz engleskog tiska pokušava Klingonce uvjeriti da ga ne dematerijaliziraju: "poštedite me, poštedite me, vidite da imamo Klingon Honor Guard na sastavnicu"



Profesionalne plesačice koje je najamio Namco odlaze na cik-pauzu

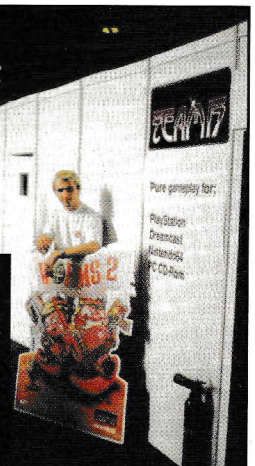


Empire Interactive je na svoj prostor dovukao prave pravcate strojnice. Nažalost, municije nije bilo.



Eto nama "cure iz kulture"...

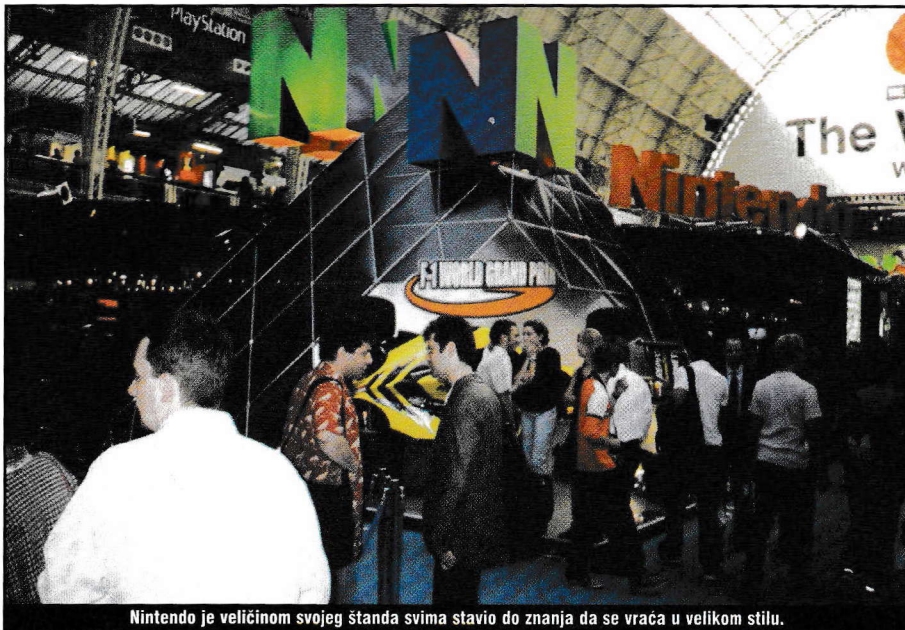
Urednik pozira ispred ulaza u odaje Team17. Na tajnom sastanku se raspravljalo o mogućnosti da časopis Hacker otkupi dionice ovog renomiranog proizvođača igara.



Kralj lavova pozira sa preslatkim figuricama koje su krasile prostore Disney Interactivea.

NINTENDO⁶⁴

POVRATAK U VELIKOM STILU



Nintendo je veličinom svojeg štanda svima stavio do znanja da se vraća u velikom stilu.

Iako je Europi predstavljen prije više od godinu dana, N64 nije postignuo željeni uspjeh zbog slabe podrške kod proizvođača igara. Ove godine poduzeću je krenulo bolje, a novi manageri koji brinu o sudbini konzole rade na povećanju sadašnjeg udjela na tržištu igara za konzole. Uputno je može li poduzeće koje je praktički izmislilo i populariziralo konzole povratiti svoje pozicije s obzirom na (pre)veliki tržišni udio, podršku i ugled koji uživa sveprisutni Sonyjev PSX, no kako mogućnosti N64 nisu ni približno iskorištene i iscrpljene (programeri iz PSX-a cijede

posljednje atome snage), veliki Nintendo bi itekako mogao pomrsiti račune Sonyju, tim više što je konačno počeo dobivati podršku od proizvođača igara kakvu i zaslužuje. Da ovaj japanski div misli ozbiljno pokazuje i respektabilna količina triple A naslova koje namjeravaju izdati do kraja godine (vidi okvir *Nintendovi blockbusteri*) te obaranje cijene konzoli na 99 funti, na što ih je prisililo sniženje Sonyjeve konzole. U svakom slučaju, Sony ima razloga za strah jer je u prvoj rundi oborio Godzillu na koljena, ali je nije i nokautirao.



Bolji od PSX-a, no nije postigao zadovoljavajući uspjeh zbog lošeg posloводства tvrtke. Nedavno su počele promjene na bolje i Nintendo se ponovno vraća u ring gdje ga čeka neustrašivi Sony.

BROJKE I SLOVA

- U prvih 10 mjeseci prodaje Nintendo je samo u Europi prodao **2.6 milijuna** konzola
- U ožujku je u svijetu bilo prodano **16.1 milijuna** Nintendo 64
- Do sada je prodano **65 milijuna** Game Boya
- Super Nintendo je prodan u **47 milijun** primjeraka
- NES konzola je prodana u **62 milijuna** primjeraka
- Sveukupno je Nintendo prodao **190.1 milijuna** svojih igraćica
- Za Nintendo 64 trenutno postoji nešto od **100** naslova



Nintendo Game Boy kontroler je ponovno izdano. Za razliku od Sonyjevog Dual Shocka koji je tada predstavljao Nintendo ovaj kontroler ima gotovo samih početaka



Prodaja Game Boya je ponovno skočila nakon predstavljanja njegove nove varijante. Nintendo je dosad ovu džepnu igraćicu prodao u 65 milijuna primjeraka.

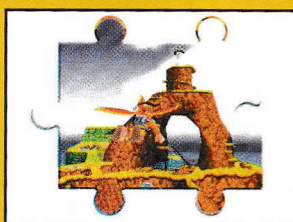


NINTENDOVİ BLOCKBUSTERI

Nintendo u božićnoj sezoni izbacuje 10-ak naslova vrhunske kvalitete (tzv. Triple A naslovi) koji će povećati prodaju same konzole. Čini se da su gospoda u odijelima iz Nintendo konačno shvatila da je softverska podrška ono što zapravo određuje sudbinu konzole te se poduzeće nada, po predviđanjima Hansa Stahlera - njihovog europskog konzultanta za marketing, da će ovladati sa više od 50% europskog tržišta zabavnog softvera za konzole. Imajte na umu da Nintendo u igrama za konzole trenutačno ima neubičajeno visok udio od 40%, što velikim dijelom može zahvaliti nepostojanju piratstva - igre na cartridgeu se vrlo teško kopiraju. Evo naslova u koje Nintendo polaže sve svoje nade u vrijeme božićnog darivanja.

BANJO KAZOOIE

Prvi na Nintendovim top ljestvicama. Odlična grafika i visoka igrivost su glavne odlike ovog blockbustera.



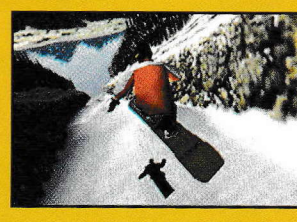
F1 WORLD GRAND PRIX

Može li se Nintendov F1 World Grand Prix prodati u više primjeraka nego Formula 1 za PSX? Nintendo očekuje bar milijun prodanih primjeraka.



1080 SNOWBOARDING

I snowboarding može biti zanimljiv, posebice vrtli li se na moćnom hardveru Nintendo 64.



ZELDA: OCARINA OF TIME

Najiščekivanija igra godine. Očekuje se prodaja 4 - 5 milijuna primjeraka samo u prvih pet tjedana prodaje!



F-ZERO X

Wipeout je nula u usporedbi s ovom igrom koju već proglašavaju najbržom juranjavom svih vremena

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Ovo će biti posljednji blockbuster naslov što će ga Nintendo lansirati ove godine (u pripremi je i verzija igre za PC)

GLOVER

Simpatična 3D avantura kojom Nintendo želi privući vrlo mladu publiku

TUROK 2

Predviđena je prodaja 600 000 - 800 000 primjeraka. S ovakvom grafikom i verzijom za PC koja izgleda fantastično, brojka se više ne čini tako nedostiznom.

ISS 98

Kome treba još jedan nogomet?

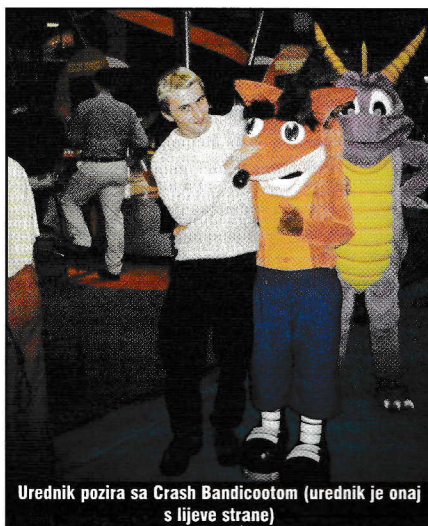
MISSION IMPOSSIBLE

Bolji od Goldeneyea.

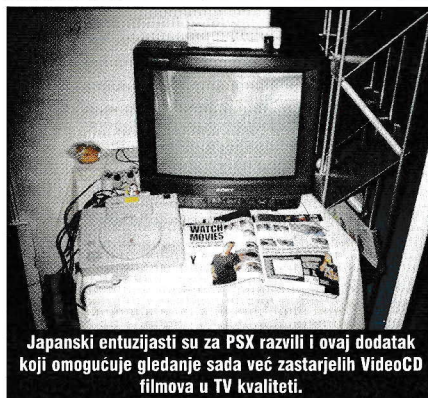
PlayStation

IDE MI, U ŽIVOTU IDE MI...

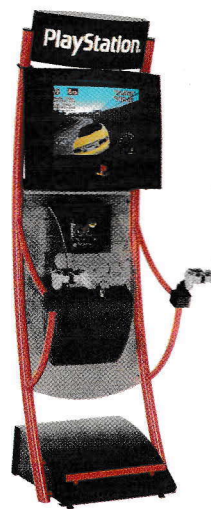
Sony je na ECTS-u imao uvjerljivo najbolji prostor uređen u stilu galerija modernih umjetnosti. Unutrašnjost je bila potpuno bijela, a na zidovima su bili postavljeni ravni monitori na kojima su projicirane slike iz poznatih igara, izrađene tako da izgledaju poput slikarija majstora na platnu. Na sredini dvorane su se kočperle bijelo bojana gipsana geometrijska tijela dvostruko veća od ljudske figure i dobro poznata svakom PSX-ašu: kugla, kocka, piramida i znak "X". Za razliku od ostalih štandova, na kojima se nije mogli okrenuti a da vas ne uhvati neka zgodna PR dama koja vam ne bi dala ni predahnuti, Sonyjevim ste se carstvom mogli neopтереćeno šetati, a ako ste željeli neku informaciju, obratili biste se diskretnom osoblju koje bi onda pozvalo gospodina iz marketinga zaduženog za igru koja vas zanima. Najviše se šušalo o spuštanju cijene kozole sa 129 na fantastičnih 99 funti (nešto više od 1000 kuna), za što dobijate PSX, Dual Shock kontroler i Tekken 3. Sony se trenutno fokusira na prodaju periferija za PSX te igara koje SCE (Sony Computer Entertainment) izbacuje u velikom broju.



Urednik pozira sa Crash Bandicootom (urednik je onaj s lijeve strane)

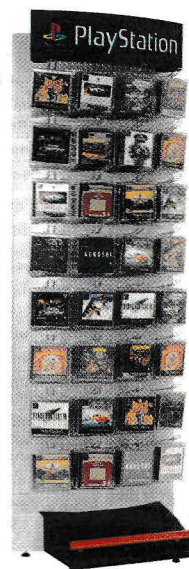


Japanski entuzijasti su za PSX razvili i ovaj dodatak koji omogućuje gledanje sada već zastarjelih VideoCD filmova u TV kvaliteti.



Sonyjev Playstation trenutno ima blizu 500 raspoloživih naslova i ne pokazuje znakove posustajanja

Veliki lanci trgovina poput Virgin Megastorea su opremljeni ovakvim ormarićima na kojima posjetitelji mogu igrati Tekken 3 i Gran Turismo.



BROJKE I SLOVA

- Do sada je u svijetu prodano **37.3 milijuna** PSX-a
- Od toga na PAL teritorije otpada **11 milijuna** konzola
- Od tih 11 milijuna, u Engleskoj je prodano skoro **3 milijuna** PSX-a, u Njemačkoj **3 milijuna** i u Francuskoj **1,75 milijuna**
- Za PSX trenutno postoji gotovo **500** igara
- Sony misli da će do sljedećeg Božića prodati **15 milijuna** konzola na PAL tržištima

CRASH SE VRAĆA!

Crash Bandicoot, čiji je karakter zaštitni znak PSX-a, najprodavanija je igra za PSX u Americi. Baš kao i Tomb Raider, Crash Bandicoot je jedna od prvih igara koje izlaze u vrijeme PSX-ova ulaska u novu generacijsku fazu i Sony je često rabi u reklamnim akcijama ne bi li pospješio prodaju konzole. Crash Bandicoot 3 bi u trenutku dok ovo čitate trebao izaći u Americi, a europska se premijera očekuje svakako prije Božića. Od novosti što ih donosi novi nastavak spominjemo laserski nišan kojim Crash može protivnike gađati na daljinu, maštovitije nivoe (neki se čak događaju u gradu), brzu grafiku oplemenjenu prekrasnim efektima osvjjetljenja te izvođenje koje će biti na najvišoj mogućoj razini s obzirom da iza projekta stoji Sony

Computer Entertainment. Nema sumnje da će i ove godine Crash 3, Tomb Raider 3 te Tekken 3 itekako povećati prodaju konzole u božićnom razdoblju.



SONYJEVI BLOCKBUSTERI

PSX je već duboko u svojoj trećoj generacijskoj fazi razvoja, što se vidi po broju 3 uz većinu naslova, no Sony već priprema novi alat za programere koji će prelazak u posljednju, četvrtu generaciju, učiniti što boljim. Zasad neimenovani alat će naslijediti Performance Analyzer, kojim programeri optimiziraju kod za PSX, a namjena će mu biti potpuno iscrpljivanje svih resursa PSX-a. U međuvremenu, SCE za božićnu sezonu ima listu impresivnih naslova koji će im donijeti golemu zaradu.

TEKKEN 3

Naslov koji i dalje najbolje prodaje konzolu

SPIRO THE DRAGON

Igra iz Universalovih studija iznenađujuće detaljne 3D grafike



CRASH BANDICOOT 3

Ljubitelji Crasha neće biti nimalo razočarani novim raskošnim nastavkom

BUST-A-GROOVE

Nasljednik Bust-a-Movea, čudne igre u kojoj ste trebali ovladati dance plesnim koracima.



TOMBI

Zgodna i koloristična arkada kojom Sony želi očarati mladu publiku

MEDIEVIL

Ova 3D akcijska avantura izlazi u trenutku čitanja ovog teksta. Navodno je igra pravi hit (u izradi je skoro 3 godine), a u sljedećem broju Hackera pročitajte Berinu recenziju.

COOLBOARDERS 3

Simulacija snowboardinga je u svojoj trećoj inkarnaciji doradana do najsitnijih detalja

LIBERO GRANDE

Konverzija arkanog nogometa s NAMCO-ovog automata za igru.

A BUG'S LIFE

Slatka arkadica koja bi mogla postići uspjeh jer je rađena prema animiranom filmu koji uskoro izlazi iz Disneyjevih i Pixarovih studija.

pc komponente!

Cijene su preporučene i uključuju PDV. Za točnije informacije nazovite:

Zagreb:

Analogbit, tel. 3776-562

Zagria, tel. 3861-840

HG SPOT, tel. 688-199

Osijek: Jware, 031/161-544

Zadar: Tehnotrade, tel. 023/313-212

Rijeka: Micro Process, tel. 051/422-144

Adaptec

Kontroleri

Adaptec 2940 U2W	4007.0
Adaptec 2940AU	1512.7
Adaptec 2940UW	1749.4

AMD

Procesori

Procesor AMD K6 II - 266, 3D	893.4
Procesor AMD K6 II - 300, 3D	1211.3
Procesor AMD K6 II - 333, 3D	1392.1
Procesor AMD K6 II - 350, 3D	2332.0
Procesor AMD K6-200	826.2
Procesor AMD K6-233	942.7
Procesor AMD K6-266	964.6
Procesor AMD K6-300	1118.1

CAT

Kućiča

Kućiče mini tower, AT	159.4
Kućiče mini tower, ATX	343.1

Chicony

CD ROM-ovi

CD ROM 20X za Chicony notebook	1102.6
--------------------------------	--------

Notebook računala

Auto adapter za Chicony Notebook 975	559.4
Chicony notebook 975A, 12.1" TFT, 16MB	9517.3

RAM

SODIMM 16 MB, za Chicony	306.9
SODIMM 32 MB, za Chicony	574.7

Tipkovnice

Chicony 7906, ergonomska tipkovnica	171.9
Chicony 8933, USB tipkovnica	252.7
Chicony tipkovnica PS/2, KB2936MB	73.5
Chicony tipkovnica AT, Win '95	78.9

CNF

Zip

Zip za Compaq notebook	2045.1
Zip za HP notebook	2045.1
Zip za IBM notebook	2045.1
Zip za Toshiba notebook	2045.1

Cyril

Procesori

Procesor Cyril M2-233	478.4
Procesor Cyril M2-266	619.6
Procesor Cyril M2-300	756.4

Data Ex., Apac i sl.

Grafičke kartice

Data Expert VGA Permedia II, SGRAM	549.7
S3 Trio 3D, AGP, 4MB SGRAM	244.1
VGA Cirrus Logic GL5446, 1 MB	138.2
VGA S3 64V+, 1 MB do 2	130.5
VGA S3 V2, 1 MB do 2	141.9
VGA S3 Virge DX, 2 MB, proš. do 4	183.3
VGA Voodoo 3Dfx, 4 MB	473.8
VGA Voodoo II, 12 MB	1458.6

Matične ploče

D E pent.ploča VXPPO II.512KB	318.3
Pent II pl., 100 MHz, zvuk, 233-450	679.2
Pent. p. Apollo, 100 MHz, AGP, zvuk, 1	672.6
Pentium ploča PC100, zvuk, VGA	781.6
Pentium ploča VXPPO,	392.2

Multimedija

FM radio kartica	282.5
------------------	-------

Diskete

Diskete

Diskete 3.5", HD MAXELL	2.9
-------------------------	-----

Epson

Ink-jet printeri

Epson Stylus 1000	4812.4
Epson Stylus Color 1520	8505.3
Epson Stylus Color 300	1067.0
Epson Stylus Color 3000	18544.0
Epson Stylus Color 400	1700.2
Epson Stylus Color 440	1756.9
Epson Stylus Color 600	2098.3
Epson Stylus Color 640	2267.2
Epson Stylus Color 740	3096.3
Epson Stylus Color 850	3968.5
Epson Stylus Photo 700	2947.8
Epson Stylus Photo EX	4762.5
Epson Stylus Pro XL	10759.5

Matrični printeri

Epson DFX 8500	25490.9
Epson DFX-5000+	15738.0
Epson FX-1180	4799.9
Epson FX-2180	5619.9
Epson FX-880	3933.4
Epson FX1170	3571.6
Epson FX2170	5619.9
Epson ispravljač PS 170	659.0
Epson LQ2070	4820.3
Epson LQ2170	6701.9
Epson LQ300	1802.2
Epson LQ570+	3325.4
Epson LQ670	3421.9
Epson LQ870	5266.0
Epson LX300	1507.3
Epson TM-295, bez ispravljača	3572.7
Epson TM-U210, s ispravljačem	2381.8
Epson TM-U300A, s ispravljačem	3839.2
Epson TM-U950, bez ispravljača	6181.3

Stranični printeri

Epson EPL 5700	4480.1
----------------	--------

Epson EPL-9000

Epson potrošni

Tinte za printere

Tinta SQ870/1170, S020010	287.3
Tinta St.	237.1
Tinta St. 400/600/800/1520,	269.8
Tinta St. 820/color II/III, boja, S020049	300.4
Tinta St. Color 200/Col500, boja, S020097	348.5
Tinta St. Color/Pro/Pro XL,	298.2
Tinta St. Color/Pro/Pro XL,	168.2
Tinta St. 1500, crna, S020062	536.4
Tinta St.800/1000, duplo, S020039	217.4
Tinta St.800/1000, jedn., S020025	116.9
Tinta St.820/Color II/III, crna, S020047	191.2
Tinta Stylus 800/1520, crna, S020108	274.2
Tinta Stylus Color 300 crna/kolor	210.8

Trake za printere

Epson t. FX-2170/LQ2070/2170 S015086	244.2
Epson t. LQ2500/2550/860/, boja 7763	258.7
Epson traka DFX5000/8000 8766	240.9
Epson traka FX/LX A3, 8755	52.2
Epson traka LQ A3, 7754	61.1
Epson traka LQ A4, 7753	52.2
Epson traka LQ100/S015032	67.7
Epson traka LX/FX A4, 8750	43.3
Epson traka LX100, S015047	74.4
Epson traka TM 300/375, ERC-38 (crna)	82.2
Epson traka TM290/295, ERC-27	54.4
Epson traka TM930/950, ERC-31	84.4
Epson traka za LQ-670	96.6

Genius

Digitalizatori

Genius Easy Painter New	410.9
Genius Kids Designer	234.0
Genius NewSketch 1212 HR	1067.0
Genius NewSketch 1812	1805.7

Ethernet oprema

E6000 Ethernet transceiver UTP	274.1
E6002 Ethernet transceiver BNC	262.2
GE2000III-2, ISA Eth. kart., 10	113.2
GE2500 II, PCI Eth. kart., 10 Mb,	114.4
GF100TXR, PCI Eth. kart., 100 Mb	198.7
GF4080 Mini, 100 Mb hub, 8 portova	1636.1
GF4120/R, 100 Mb, 12-port. hub, rack,	2739.5
GH4050, 5-port PCI kartica-hub, 10 Mb	241.2
GH4080, 8-port hub, 10 Mb/sec	299.5
GH4160, 16-portni hub, 10 Mb/sec	701.8
GS5050, Ethernet repeater, 5-portni	656.8
GS2020, 2 port x 10/100M switching hub	908.5
GS2080 switching hub, 8x10+2x100	3084.1
ME3000II-2, PCMCIA Ethernet adapter	470.8

Miševi

Genius Easy Mouse+, PS/2	42.4
Genius Easy Mouse+, serijski	42.4
Genius Mouse 3	74.9
Genius Mouse Pad, podloga za miša	6.8
Genius My Mouse Blue Coral	88.6
Genius My Mouse Cobra	88.6
Genius My Mouse Purple Coral	88.6
Genius Net Mouse	61.7
Genius Net Mouse Pro	79.9
Genius Net Scroll miš PS/2	78.1
Genius Net Scroll miš serijski	78.1
Genius New Easy Mouse	33.4
Genius New Easy Mouse PS/2	38.5

Multimedija

Genius Internet Video Kit	1123.7
Genius Mic-01 multimedija mikrofona	19.4
Genius Sound Maker 3D, Crystal 4237	89.0
Genius Sound Maker 3DX, Yamaha čip	104.0
Genius Sound Maker 64, PCI, Aureal	243.8
Genius Sound Maker DA, ALS 100+ čip	91.7
Genius Video Wonder Pro, TV, video	643.1
Genius zvučnici SP306a	69.9
Genius zvučnici SP710	130.9
Genius zvučnici SW-103, subwoofer	366.8

Skeneri

Genius Vivid+, A4 skener, 4800 dpi,	520.8
-------------------------------------	-------

Tipkovnice

Genius tipkovnica, samo ASCII	38.6
-------------------------------	------

Ul. jedinice za igre

Genius Joystick F-12	59.7
Genius Joystick F-21x	99.7
Genius Joystick F-22, Car Racing CD	130.4
Genius Joystick F-22, SU 27 CD ROM	130.4
Genius Joystick F-22x	125.5
Genius Max Fire G-07, joy-pad	64.0
Genius Power Station	187.7

Hercules

Grafičke kartice

Her. Terminator Beast, 8M, AGP	893.8
Hercules Dynamite 3D/GL AGP, 8M,	1281.6
Hercules Dynamite 3D/GL PCI, 8 MB	1153.8
Hercules Dynamite 3D/GL PCI, 4M,	833.9
Hercules Stingray/2, Voodoo 2,	2344.0
Hercules Term. 128/3D	496.3
Hercules Terminator 64M/Video, 2M EDO	313.7
Hercules Thriller 3D, 4M, AGP,	571.5
Hercules Thriller 3D, 8M, AGP,	1098.9

Hitachi

CD ROM-ovi

Hitachi CD8335, CD ROM 24x	362.4
Hitachi CD8430, CD ROM 32x	455.5

Hard diskovi

Hitachi hard disk 2.1 GB, 2.5"	1646.3
Hitachi hard disk 3.2 GB, 2.5"	2166.9

IDT

Procesori

Procesor IDT Winchip C6-200	390.0
Procesor IDT Winchip C6-225	445.7

Procesor IDT Winchip C6-240

Intel

Procesori

Procesor Intel Celeron 266 MHz, 0 KB c.	803.9
Procesor Intel Celeron 300 MHz, 0 KB c.	890.3
Procesor Intel Celeron 300 MHz, 128K c.	1523.7
Procesor Intel Celeron 333 MHz, 128K	1902.4
Procesor Pentium 133	438.8
Procesor Pentium 166	520.9
Procesor Pentium II 266 MHz	1965.6
Procesor Pentium II 300 MHz	2056.3
Procesor Pentium II 333 MHz	2421.9
Procesor Pentium II 350 MHz	2946.6
Procesor Pentium II 400 MHz	4802.5
Procesor Pentium II 450 MHz	7028.9
Procesor Pentium P55C-200, MMX	1035.9
Procesor Pentium P55C-233, MMX	1050.3

Iomega

Buz

Iomega Buz	1747.4
------------	--------

Ditto

Iomega traka Ditto Max Pro, 10 GB	172.3
Iomega traka Ditto Max, 7 GB	121.9

Jaz

Iomega Cross Platform Jaz Jet PCI	877.7
Iomega Jaz disk za Mac-a, 1 GB	750.6
Iomega Jaz disk za Mac-a, 2 GB	783.3
Iomega Jaz disk za PC, 1 GB	750.6
Iomega Jaz disk za PC, 2 GB	783.3
Iomega Jaz Drive External, 1 GB	2648.0
Iomega Jaz External, 2 GB	3648.0
Iomega Jaz Internal, 2 GB	3648.0
Iomega Jaz Traveller - za Jaz na PP	442.2
Torbića za Jaz	262.6

Zip

Iomega Big Carrying Case za Zip	290.9
Iomega Zip disk u boji	87.4
Iomega Zip disk za Mac-a	87.0
Iomega Zip disk za PC	85.0
Iomega Zip disk za PC, 10-pak	839.5
Iomega Zip Drive ATAPI	760.6
Iomega Zip Drive Parallel Port	1013.3
Iomega Zip Drive SCSI External	1013.3
Iomega Zip Zoom External	363.8

Maxtor

Hard diskovi

Maxtor 3.4 GB hard disk	1199.4
Maxtor 8216D02, 2.1 GB hard disk	981.3
Maxtor 8648D0, 6.4 GB hard disk	1572.7
Maxtor 8840D0, 6.4 GB hard disk	1933.4
Maxtor 9028D04, 2.8 GB hard disk	1138.0
Maxtor 9043D03, 4.3 GB hard disk	1274.8
Maxtor 9057D04, 5.7 GB hard disk	1426.3
Maxtor 9119D07, 11.9 GB hard disk	2644.8
Maxtor 9136D0, 13.5 GB hard disk	3156.4

NEC

Matrični printeri

NEC PinWriter P2X, 24 iglice, A4	1420.2
----------------------------------	--------

Monitori

NEC MultiSync A700, 17"	4196.1
NEC MultiSync A500, 15"	2215.5
NEC MultiSync A500, 15"	2879.9
NEC MultiSync E700, 17"	5034.0
NEC MultiSync E900, 19"	7202.1
NEC MultiSync P1250+, 21"	12419.6

Šifračni printeri

NEC SuperScript 870, laserski printer	3567.6
---------------------------------------	--------

Toneri i bubnjevi za printere

Bubanj za NEC SS870	819.9
Toner za NEC SS870	1271.5

Trake za printere

Traka za NEC P2X	85.5
------------------	------

Oki

Faksevi

OkiFax 360, telefaks sa aut.sekretaricom	2707.6
--	--------

Matrični printeri

Oki 3320, A4 9 iglični	3587.7
Oki 3321-A3, 9 iglični, 387 znakova/s	3860.5
Oki 3391-A3, 24iglični, 390 zn/s	5061.2
Oki 3410, A3 9 iglični, Heavy Duty	10823.4
Oki 380, A4, 24 iglice, 240zn/s	3123.2
Oki 521, A3	4641.6
Oki 591, 24 iglični a3,360/300/100cps	5590.6

774.7
427.6
133.4
138.7
243.0
298.9
49.9
741.9
67.3
82.6
137.7
55.2
87.8
201.1
212.9
407.9
24.6
3842.6
3442.4
15.2
129.5
136.4
1225.5
1550.1
2712.8
102.1
395.5
25.7
258.0
1173.4
898.3
879.4
476.9
733.1
651.3
53.7
1611.4
2613.5
4061.6
188.4
903.0
923.5
835.4
76.2
356.1
313.1
283.4
192.4
102.5
76.8
34.5
32.9
31.6
38.2
7.4
2.8
1.5
3.1
1.3
7
8
4
9
9
3
1

DIAMOND

Monster 3D

4MB PCI Version 3D Upgrade

Add true 3D to your PC
3D-pur für Deinen PC
Ajoutez la véritable 3D à votre PC

Works with your existing graphics card...
Artisanat aux Deuses...
Compatible avec la carte...

DIAMOND
Monster 3D I

DIAMOND

VIPER V550

Unprecedented 128-bit Power for 2D, 3D and Video

Next generation 128-bit RIVA TNT™ "great"...

DIAMOND

Monster 3D II

Seeing is Believing!

Next generation graphics accelerator for 3D games...
Next generation graphics accelerator for 3D games...
Next generation graphics accelerator for 3D games...

DIAMOND
Monster 3D II
8 MB

DIAMOND

Monster 3D II

Seeing is Believing!

Next generation graphics accelerator for 3D games...
Next generation graphics accelerator for 3D games...
Next generation graphics accelerator for 3D games...

DIAMOND
Monster 3D II
12 MB

Viper V550

PlayStation

PC konfiguracije i komponente
po najpovoljnijim cijenama u Hrvatskoj



InfoGama d.o.o.

PlayStation

Počiteljska 4, 10000 Zagreb tel: 398 302 fax: 398 008

SHIBA **hp** **MATROX** **Quantum™** **FUJITSU** **MACOM** **IBM** **ASUS** **TEAC**

DO KN
TOMB RAIDER
EVEN II
UNSEON KEEPER
NEED FOR SPEED II
RED ALERT
F1 98
ARK COLONY
REASON HEART
SURE SUIT LARRY

BRZE NEGÓ
IKADA
DÓ SADA



160 KN
NHL 99
NEED FOR SPEED III
TOMB RAIDER II
QUAKE II
SPEC OPS
WARGAMES
X-FILES
FINAL FANTASY VII
TEAM APPACHE

VELIKA RASPRODAJA IGRICA

RECENZIJJE

UVODNIK

ZABAVA JE NAŠ POSAO

Dobrodošli u redizajniranu sekciju za recenzije. U želji da recenzije učinimo informativnijima i atraktivnijima, modernizirali smo im grafički dizajn i obogatili ih novim elementima koji unose dinamiku u tekst i daju vam informaciju više. Kao što možete primjetiti, recenzije za Playstation su sada sastavni dio časopisa, što označava i mala "markica" na kojoj piše "Playstation recenzija". Vlasnike PSX-a će dodatno obradovati i veća zastupljenost PSX igara u Hackeru (nauštrb Amige koje više nema u časopisu), čime smo odgovorili i na zahtjeve mnogobrojnih vlasnika Sonyeve sive igračkice.

Od svih recenzija u ovom broju, posebno izdajamo odlični NHL 99 koji je i svojevrsni ekskluzivitet s obzirom da smo ga dobili prije većine stranih časopisa te Dune 2000 - Westwoodov veliki flop koji je, usprkos velikim očekivanjima, razočarao čak i najzagriženije ljubitelje Dune svemira.

I na kraju, bez obzira svidi li vam se nova organizacija časopisa ili ne, bit će nam drago da nam se javite pismom ili mailom te izrazite svoje mišljenje i prijedloge. Pozdrav do sljedećeg broja.

Uredništvo

SLAM **EKSKLUZIVNO** HRVATSKA IGRA

Iako je u Hrvatskoj dosad bilo pokušaja izrade igara što su ih trebali izdati strani izdavači, malo je njih završilo uspjehom. Razlog tomu nije nesposobnost hrvatskih programera, nego nerazumijevanje odnosa i pravila koja vladaju u ovoj industriji. Dok je vani uobičajena praksa da za svaku igru postoji producent kao most između programerskog tima i izdavača koji se brine o ispunjenju zadanih rokova, dotle se kod nas radi više-manje stihijski, misleći da će se igra sama od sebe prodati. Spomenemo li još i činjenicu da razvoj igre traje bar godinu dana i da programer(i) u međuvremenu moraju od nečega živjeti, dobili ste približnu sliku o tamnim stranama ovog posla.

U takvom ozračju je i poduzeće NET odlučilo napraviti PC igru Slam, čiji razvoj ulazi u završnu fazu. Slam je klasična RPG igra izometrijskog pogleda, bitmapirane grafike u 256 boja s podrškom za razlučivost 640x480 i 800x600. Priča je zamišljena kao serijal (vjerojatno s namjerom izdavanja nastavaka ili mission diskova) i vrti se oko skupine agenata oformljenih od strane UN-a čiji je cilj neutralizirati zloglasnu organizaciju Nemesis koja postoji "otkako je svijeta i vijeka" i kriva je, između ostalog, za križarske ratove, kugu, propast Rimskog Carstva itd. Trenutačno se Nemesis domogao recepta za lijek protiv raka, a tekući projekt im je uništavanje Zemljinog ozonskog omotača pomoću neutronske topa. Naravno, agenti SLAM-a moraju pronaći dijelove topa i uništiti ga. Igra bi trebala imati 6 mapa (dokovi Metropolis, Metropolis, unutrašnjost zemlje, Area-51, tj. laboratorij Nemesis, baza i orbitalna stanica Mir). Vjerojatno ćete moći birati između nekoliko likova, a potvrđeno je da ćete za

transport dobiti bar 4 vozila (motor, transportni kamioni, buggy, terensko vozilo ZLORG). Iz svega navedenog vidi se da je autorima uzor bio Fallout, što bi moglo pomoći Slamu da se probije na tržište koje zasad nije prenapučeno Fallout klonovima. Slam vjerojatno neće biti završen prije ožujka ili travnja sljedeće godine, a do tada čitajte naš časopis gdje ćemo vas izvještavati o novostima vezanim uz igru. Poduzeće "NET" je utemeljeno 1988. godine, bavi se izradom poslovnih aplikacija za knjigovodstveno-računovodstvene poslove i POS blagajne te multimedijalnim projektima.



Grafičaru koji crta grafiku za Slam mora se odati priznanje.



Ne vidi se svaki dan igra s podrškom za hrvatski jezik!

PC KLUB DELTA

Nedavno je u Varaždinu otvoren novi PC klub Delta. Varaždinci sada, osim Zone, imaju i drugo svratište u kojem se mogu na 10-ak ujednačenih i identičnih konfiguracija (P233 MMX, Voodoo 2) vrhunski zabaviti uz već legendarne deathmatch partije Quakea 2 (u kojima zasad prednjači stanoviti Nečastivi, sve dok ga ne prestignu neki novi klinici), C&C-a, Starcrafta i ostalih multiplayer igara. Vlasnik ove igraonice želi je pretvoriti u multimedijalnu radionicu i okupljalište ljubitelja u računalu. Oko PC kluba Delta se već oformila i ekipa stručnjaka za Quake 2 koja je nedavno na HINLA-inim prednatjecanjima za sljedeću

sezonu ostvarila vrlo zapažene rezultate. Zanimaju li vas detalji oko uclanjenja, nazovite na tel. (042) 232 553.



▲ Ova se igraonica može pohvaliti potpuno ujednačenim konfiguracijama, tako da nitko neće popuštiti u Q2 jer "nema vuđujicu, a on ima".

RECENZIJJE

NHL Hockey 99	4
Klonoa	4
Hardwar	4
Creatures 2	5
Dune 2000	5
Future Cop L.A.P.D.	5
Motocros Madness	6
Nightlong	6
Need For Speed 3: Hot Pursuit	6
Israeli Air Force	6
Wild 9	6
SWAT 2	7
Of Light And Darkness	7
Abe's Exoduss	7
Small Soldiers	7
Crime Killer	7
Total Annihilation: Battle Tactics	8
Rainbow Six	8
The X-Files: Unrestricted Access	8

RECENZIJJE PLUS

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 98	8
Hexplode	8
Redneck Rampage	8
Rides Again	8
X-Wing Collector Series	8
Circuit Breakers	8
Get Medieval	8
Game, Net&Match	8
Armored Core	8
Rayman Forever	9
Rage of the Mages	9
Fifth Element	9
House of the Dead	9

U ovom broju donosimo vam čak 30 PC i PSX recenzija

WEB RECENZIJJE

Na Hackerovim WWW stranicama možete pronaći ekskluzivne recenzije koje nisu nikad bile objavljene u časopisu!

Kako ocjenjujemo

Ocjenjivanje i recenziranje igara u Hackeru držimo vrlo ozbiljnim i odgovornom zadaćom. Iako je konačna ocjena uvijek u manjoj mjeri uvjetovana i subjektivnim mišljenjem recenzenta, naši se suradnici trude dati što realniju i potpurnu sliku o kvaliteti predstavljene igre i time vam olakšati donošenje konačne odluke o

njenoj kupnji. Ukratko, Hacker je časopis kojem se vjeruje...

0%-39%

Igre koje dobiju ispod 40% treba izbjegavati pod svaku cijenu jer su frustrirajuće, nezanimljive, dosadne i neigrive - igrivost im je gotovo nikakva zbog lošeg dizajna, koncepta i izvedbe.

40%-59%

Iako igre iz ove kategorije imaju

nekoliko vrlo krupnih i uočljivih propusta, znaju biti zanimljive prvih nekoliko nivoa, nakon čega dosade i ljudi ih uglavnom prestanu igrati.

60%-74%

Ovo su igre koje ne zaslužuju nikakvo posebno isticanje ili nagrade. Riječ je o prosječnim naslovima koji, istina, zaslužuju određenu pozornost, no većina igrača neće u njima vidjeti ništa

posebno ako nisu pasionirani ljubitelji tog žanra.

75%-85%

Tehnički impresivna i dobro osmišljena igra koja zaslužuje epitet Hackerove preporuke mjeseca. Igre koje dobiju ovako visoku ocjenu će se uglavnom dopasti i igračima koji nisu pretjerano skloni tom žanru te predstavljaju investiciju vrijednu uložene novca

85%-100%

Skoro savršena igra koja će postati klasik i biti rado igrana čak i kad je vrijeme pregazi. Nema nikakve dvojbe da je riječ o naslovu koji se isplati kupiti jer nećete žaliti utrošenog novca. Igre koje dobiju ovako visoku ocjenu zaslužuju epitet Hackerove preporuke mjeseca.

PREPORUKA MJESECA

TOP LJESTVICE

Od ovog ćemo vam broja redovito donositi nekoliko top ljestvica preuzetih od ELSPA/CHART-ovske udruge, čije se top ljestvice smatraju najboljima i najrealnijima jer se temelje na analizi skupne prodaje naslova, što je najbolji pokazatelj popularnosti neke igre. Od svih top ljestvica preuzeli smo one koje su najzanimljivije hrvatskim čitateljima: Top 5 naslova za PC, PSX i N64 te velika Top 20 ljestvica svih naslova bez obzira na format. Upozorenje: često su proizvođač i izdavač igre isti pa ih u tabeli navodimo samo jednom (npr. EA), a ne dva puta (npr. EA/EA). Isto tako, kolona PROMJENA označava je li naslov porastao, pao ili ostao na istom mjestu ljestvice u odnosu na prošli mjesec. Javite nam pismom ili mailom što mislite o novim top ljestvicama.

TOP 20

IGRA	PROIZVOĐAČ/IZDAVAC	PROMJENA
Tekken 3 (PSX)	Namco/Sony	←
F1 World Grand Prix (N64)	Nintendo	←
Mission: Impossible (N64)	Ocean/Infogrames	←
TOCA Touring Car Championship (PC, PSX)	Codemasters	←
SS 98 (PSX, N64)	Konami	↑
CBC Retaliation (PSX)	Westwood/EA	↑
Oddworld: Abe's Oddysee (PSX)	GTI	↑
Dune 2000 (PC)	Westwood/EA	←
Colin McRae Rally (PSX)	Codemasters	↓
Gran Turismo (PSX)	Sony	↑
Premier Manager '98 (PC, PSX)	Gremlin	↓
Tomb Raider 2 (PSX, PC)	Eidos	↑
W Rally (PSX)	Infogrames	↓
WWF: Warzone (PSX, N64)	Acclaim	↓
World Cup 98 (PC, PSX, N64)	EA Sports/EA	↓
Tomb Raider (PC, PSX)	Eidos	↓
Crash Bandicoot (PSX)	Sony	↓
Formula 1 97 (PC, PSX)	Psygnosis	↑
Theme Hospital (PC, PSX)	EA/Bullfrog	↑
Tekken 2 (PSX)	Namco/Sony	↓

PlayStation

IGRA	PROIZVOĐAČ/IZDAVAC	PROMJENA
Tekken 3	Namco/Sony	←
TOCA Touring Car Championship	Codemasters	←
CBC Retaliation	Westwood/EA	↑
Colin McRae Rally	Codemasters	↓
Gran Turismo	Sony	←

NINTENDO⁶⁴

IGRA	PROIZVOĐAČ/IZDAVAC	PROMJENA
F1 World Grand Prix	Nintendo	←
Mission: Impossible	Ocean/Infogrames	←
Banjo-Kazooie	Nintendo	←
SS 98	Konami	↑
WWF: Warzone	Acclaim	↓



IGRA	PROIZVOĐAČ/IZDAVAC	PROMJENA
Dune 2000	Westwood/EA	0 ←
Commandos: Behind Enemy Lines	Eidos	P ↓
Quake II Missions: Ground Zero	Activision	P ↓
Premier Manager 98	Gremlin	0 ←
Titanic - Adventure Out Of Time	Europress/TLC	P ↓

WWW ADRESAR

Da bismo vam olakšali snalaženje u čudljivim i nepredvidim vodama WEB-a, URL-ova i adresa koje se često mijenjaju, ovdje ćemo redovito donositi tabelu gdje ćete pronaći WWW adrese svih proizvođača i izdavača čije smo igre recenzirali u tekućem broju

Activision	www.activision.com
BlueByte	www.bluebyte.com
Cavedog Entertainment	www.cavedog.com
EA Sports	www.easports.com
Electronic Arts	www.ea.com
Fox Interactive	www.foxinteractive.com
Games Arena	www.gamesarena.com
Gremlin Interactive	www.gremlin.co.uk
GT Interactive	www.gtgames.com
Hasbro Interactive	www.hasbrointeractive.com
Infogrames	www.infogrames.com
Interplay	www.interplay.com
Jane's	www.janes.ea.com/
Kalisto Entertainment	www.kalisto.com
LucasArts	www.lucasarts.com
Microprose	www.microprose.com
Microsoft	www.microsoft.com
Mindscape	www.mindscape.com
Monolith	www.lith.com
Pixelogic	www.pixelogic.com
Rainbow Studios	www.rainbo.com
Redstorm Entertainment	www.redstorm.com
SCEE	www.playstation-europe.com
SEGA	www.sega.com
Shiny Entertainment	www.shiny.com
Sierra Studios	www.sierrastudios.com
Software Refinery	www.refinery.co.uk
Team 17	www.team17.com
Trecision	www.trecision.com
Ubi Soft	www.ubisoft.com
Westwood	www.westwood.com
Xatrix Entertainment	www.xatrix.com

U SLJEDEĆEM BROJU

Iz mnoštva igara kojima će nas izdavači zatrpiti pred Božićnu sezonu, izdvajamo vam samo neke od naslova o kojima ćete moći čitati u sljedećem broju...

TenChu (PSX)
Tai Fu (PSX)
Barrage
Mech
Commander
Grand Prix
Legends

PLUS

- Ekskluzivne najave od kojih će vam se zavrtjeti u glavi
- Najinformativniji Info na kugli zemaljskoj
- Sočne slike u EyeCandy rubrici
- Primamljive nagradne igre (posebno za PSX)
- Odabir vaših najluđih pisama
- Prikaz novih Internet programa u rubrici hacker.net

Zašto je Activisionov TenChu bio tako dugo obavijen velom tajnovitosti? Saznajte u sljedećem broju...

I kao
SPECIJALNI
EKSKLUZIVITET

Posebni osvrt na RPG igre

HACKER ČASOPIS ZA PRAVU ZABAVU



Hokej je brutalan sport te je EA Sports sve vratolomije "skinuo" uz pomoć profesionalnih kaskadera..

...i ubacio ih u igru. Rezultat je odličan, manjka jedino krvi.



NHL 99 sadri sve vratolomije ovog sporta na koje ste navikli gledati na vašim malim ekranima.

NHL FIFA na ledu HOCKEY 99

Uz Electronic Arts nema spavanja, stiže već NHL Hockey 99 – dosad najbolja simulacija spomenutog sporta. Za one koji ne vjeruju, moj uradak na 3 stranice dokazuje izrečenu tvrdnju

PIŠE

Kristijan Žibreg

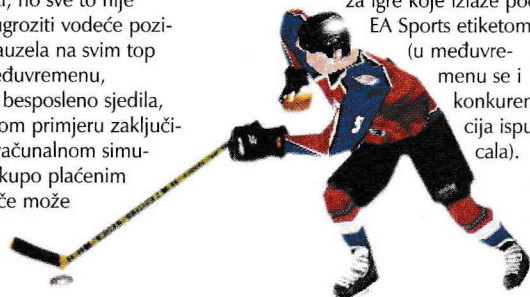
NHL HOCKEY 99

PROIZVODAC EA Sports
IZDAVAC EA Sports
MIN. KONFIGURACIJA P166, 16 Mb RAM, 1 Mb SVGA
NAŠA PREPORUKA P200 MMX, 32 Mb, 3D kartica
3D PODRŠKA Voodoo, Voodoo 2, ATI Rage Pro, Rendition
Verité V2200, Nvidia Riva 128 i TNT, Intel i740,
Matrox G200
MULTIPLAYER Lan, modem, Internet

NHL Hockey 98 je već godinu dana pri samom vrhu simulacija hokeja, ali je vrijeme pokazalo i sve nedostatke koji je udaljuju od standarda na koje nas je navikao EA Sports. NHL Hockey 99 ispravlja sve nedostatke te marginalizira konkurenciju koja će se morati dobro potruditi želi li dati pravi odgovor na dosad najbolju simulaciju hokeja. NHL Hockey 99 je karakterističan i po tome što će privući ljubitelje hard core simulacija koji pate od mnoštva opcija, brojki, statističkih podataka i realnosti igre, ali i povremene igrače koji inače ne igraju sportske simulacije te od simulacije hokeja traže dinamičnu i arkadnu zabavu, bez mmoog prtljanja po izbornicima ili upamćivanja tipki potrebnih za upravljanje igrača.

NHL serija postoji već duže vrijeme i uživa izvjestan ugled među zaljubljenicima u hokej, no tek je prošle godine EA izdavanjem NHL-a 98 (koje je bilo popraćeno impresivnom marketinškom kampanjom) proširio krug igrača te proslavio i tu seriju. To, dakako, znači da je proizvod koji ponosno nosi etiketu EA Sportsa bio izložen kritičkom oku javnosti te su ubrzo na površinu isplivali određeni konceptijski i programerski propusti, no sve to nije moglo ozbiljnije ugroziti vodeće pozicije koje je igra zauzela na svim top ljestvicama. U međuvremenu, konkurencija nije besposleno sjedila, nego je na njihovom primjeru zaključila da se dobrom računalnom simulacijom hokeja i skupo plaćenim licencama za igrače može zaraditi sasvim pristojna hrpica

novca. Već pogadate, počele su stizati nove, inovativne simulacije hokeja zbog kojih je Electronic Arts'ov NHL 98 naglo počeo nagrizati zub vremena, a ljubitelji ove igre su se počeli pitati što to, do vraga, radi EA? Zašto čeka? Zašto ne izdaje novi nastavak? Ovdje treba spomenuti da se poslovni model Electronic Artsa razlikuje od onog u većine njegovih konkurenata pa su mudro čekali s izdavanjem NHL 99 dok ne bude dovršen novi engine za igre koje izlaze pod EA Sports etiketom (u međuvremenu se i konkurencija ispućala).

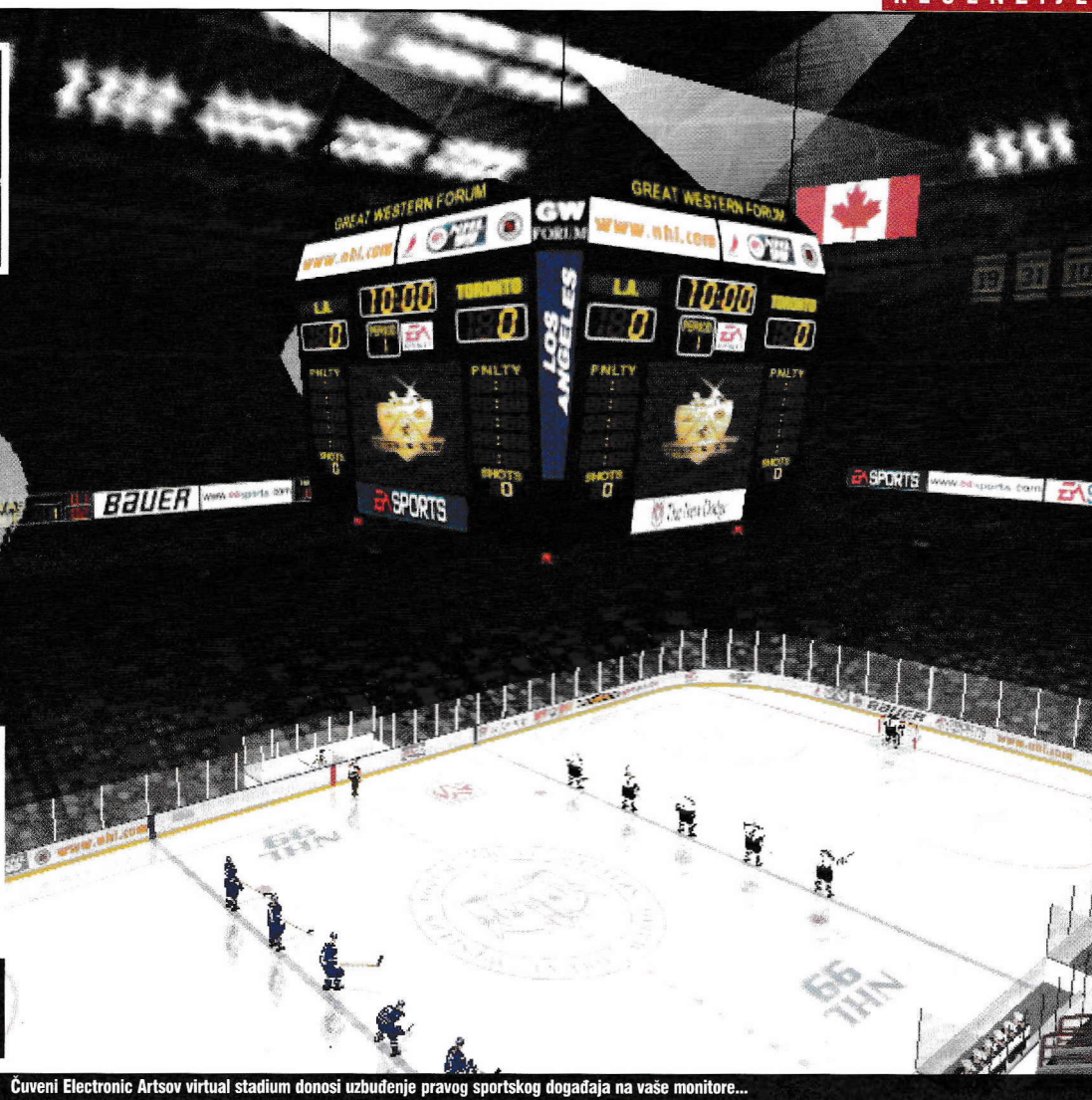




Detalje na semaforu možete smanjiti ako vam igra previše trza



Svjetla reflektora na tribinama i odraz igrača u ledu zaposlit će tu vašu 3D karticu za koju ste izdvojili mjesečni džeparac



Čuveni Electronic Artsov virtual stadium donosi uzbuđenje pravog sportskog događaja na vaše monitore...

OVO NIJE HRT

NHL Hockey 99 će vas zaprepastiti uvodnom špicom crno-bijelih usporenih kadrova igrača, da bi oko polovice ritam prešao u brzi tehnološki animacija dobila boje i dinamiku koje se ne bi postidjio ni Eurosport (našu državnu dalekovodnicu u Prislavlju automatski izostavljam iz razmatranja). I tako, kad vam se razina adrenalina podigne, a vi se maksimalno nabrijate na brz i dinamičnu utakmicu, gle upadnog iznenađenja – na početnom zboriku uočavate novu opciju, Quick Game, kojom EA kani privući igrače koji nemaju afiniteta za sportske simulacije i one kojima se NHL čini odveć skučen i simulacijski usmjeren. Dakle, Quick Game pojednostavljuje upravljanje i kontrole te zanemaruje sve simulacijske elemente da biste se mogli bez mnogo razmišljanja opustiti uz

"NHL 99 nudi savršenu ravnotežu simulacijskih elemenata i arkanog načina igranja"

nekoliko "paki". Bez ove opcije igra bi, po našem mišljenju, bila vrlo nepristupačna novim i neiskusnim igračima. Od ostalih opcija valja spomenuti i egzibicijsku utakmicu, sezonu, play-off, turnir i shootout, što su sve modovi poznati još iz NHL-a 98.

PAMETNIJI AI

Osim Quick Game moda, PC i PSX verzija nude i korisnu opciju Marc



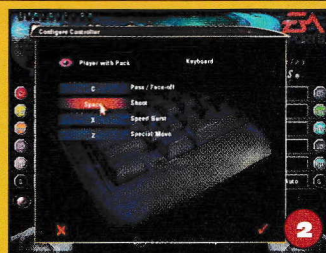
Publika više nije bezlična masa zamućenih piksela. Pozorno motrite, možda prepoznate koga iz obitelji...

U 3 KORAKA DO IGRE

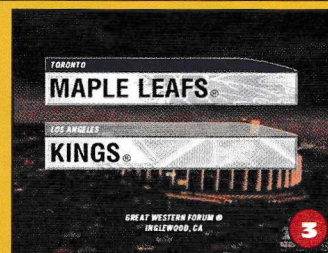
Quick Game je opcija koju će rabiti igrači željni brze akcije. Ovaj mod igre zanemaruje sve napredne simulacijske parametre i u cijelosti vas oslobađa bilo kakvog managementa ili statistike. Nivo teškoće i kontrole su bitno pojednostavljeni, tako da do izražaja dolazi čista akcija i uzbuđenje. Preporučujemo vam najprije zabavu ovom modu, nakon čega možete krenuti u dublje istraživanje ove kompleksne simulacije.



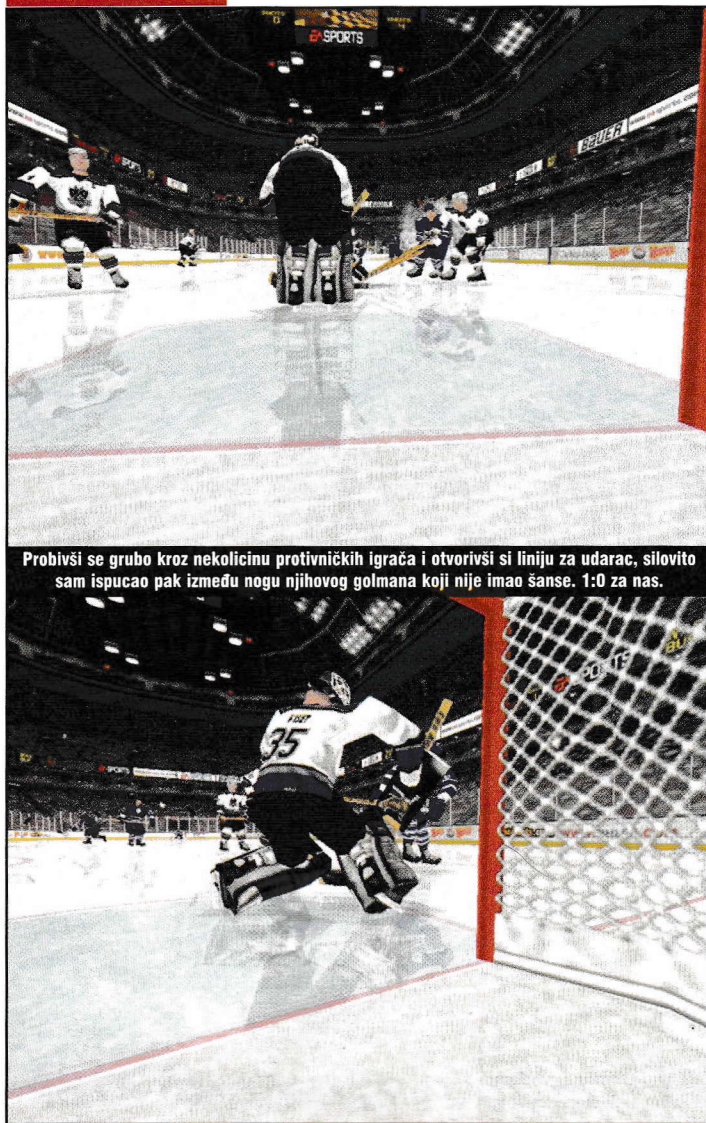
Na glavnom izborniku odaberite opciju Quick Game...



...odaberite kontrole koje su bitno pojednostavljene...



...i to je to. Slijedi kratka animacija stadiona i meč može početi.



Probišvi se grubo kroz nekolicinu protivničkih igrača i otvorivši si liniju za udarac, silovito sam ispucao pak između nogu njihovog golmana koji nije imao šanse. 1:0 za nas.

ALTERNATIVNO

NHL 98

S ovom je igrom EA na velika vrata ušao u svijet simulacija hokeja. Još je uvijek igriv, naglašeniji su je simulacijski aspekt

WAYNE GRETZKY HOCKEY

"Zakon" među simulacijama hokeja na N64, okrenut je, kao i sve igre na konzolama, akciji pa ga baš i ne bismo mogli okarakterizirati kao simulaciju.

OSTALI

U ovu grupaciju spadaju ostali proizvođači koji nude svoje "simulacije" hokeja. Nažalost, konkurencija zasad ne nudi ozbiljniju alternativu Electronic Artsovom NHL-u 99.

Crawford's Coaching Drills, odnosno uvježbavanje često rabljenih vještina i scenarija. Dakle, ako cijelo vrijeme gubite od frenda, natrag "u garažu" i izvežbajte osnovne fore pod paskom trenera Marca. Inače, Marc Crawford je bio trener Colorado Avalanchea koji su 1996. osvojili Stanley Cup, što je za dizajnere bila dovoljna preporuka da ga zaposle kao stručnog savjetnika pri razvoju igre. Marcove sugestije oko formacija napada i obrane te završnog izgleda igre su ozbiljno uzimane u obzir i tu dolazimo do aspekta kojem je posvećena posebna pozornost u igri - AI. Umjetna inteligencija je doživjela

Team Stats									
Team	GP	W	L	T	P	W%	GF	GA	PTS
1 Anaheim	4	3	1	0	1	75.0	3	8	6
2 Boston	4	3	1	0	1	75.0	5	4	6
3 Buffalo	3	1	1	1	1	50.0	3	3	3
4 Calgary	3	1	1	1	1	50.0	3	3	3
5 Colorado	4	1	1	1	1	50.0	5	5	3
6 Chicago	4	1	1	1	1	50.0	4	4	3
7 Colorado	4	1	1	1	1	50.0	6	3	3
8 Dallas	4	1	1	1	1	50.0	4	5	3
9 Detroit	3	0	1	2	0	33.3	2	4	0
10 Edmonton	4	0	3	1	1	12.5	4	7	0

Ljubitelji hard core simulacija sigurno neće biti razočarani količinom brojčanih i statističkih podataka kojima se mogu uistinu dobro nahraniti.



Vaši virtualni igrači su čak dobili i detaljne face koje se kiselo krevelje...
...a poznatijim igračima su izravno skinute crte lica pomoću 3D skenera.

"Kvaliteta na koju ste navikli kod EA Sportsovih naslova je bila imperativ izrade NHL-a 99"

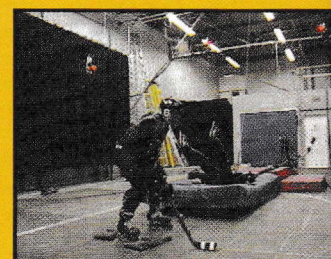
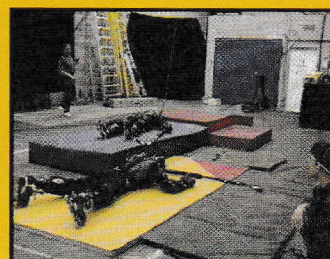
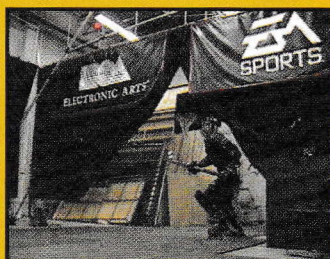
znatne promjene nabolje, tako da sada vodi brigu o nedopuštenoj igri iza mreže, u neutralnoj zoni, zadržavanju paka, pa čak se i led troši što, dakako, utječe na pokretljivost igrača. Posebna je pozornost posvećena fizikalnim svojstvima paka i njegovom ponašanju prilikom kretanja, ispucavanja i dodavanja, tako da više ne odlazi krivom suigraču. Poboljšani AI u konačnici ispravlja najveće bugove i nelogičnosti od kojih je bolovao NHL Hockey 98 i konačno ostavlja dojam dorađenog proizvoda. Znam da vas cijelo vrijeme, čitajući ovaj tekst, muči jedno: sve je to lijepo, ali ja ne volim hokej, a pogotovo ako je naglasak na simulaciji, brojkama i statistici. Kakva pogreška! Sama je igra dinamična, s naglaskom na gotovo arkadnoj akciji koju možete promatrati iz nekoliko rakursa kamere. Akcija je kudikamo naglašenija nego li u NHL 98: igrači se aktivno naguravaju i ruše, dok publika divlja i viče na svaki vaš

potez koji ugrožava protivnički gol. Igra svoju dinamiku i igrivost dijelom duguje i upravljalosti koja ne zahtijeva upamćivanje prevelikog broja kombinacija na tipkovnici ili lomljenje prsta na gamepadu, nego se sve svodi na nekoliko osnovnih pokreta, tako da u igri možete uživati čak i ako igrate na tipkovnici, kao što je bio moj slučaj (konačno sam morao vratiti MS Sidewinder Force Feedback kontroler koji je bezobrazno dugo boravio "na testiranju"). Isto tako, lakše je upravljati vašim igračima i dodavati pak koji be greške stiže igraču kojem ste ga i poslali, a ne kao u NHL 98, gdje često znado odletjeti u krivom smjeru. I kao da to nije dovoljno, imam još jednu dobru vijest: NHL 99 u sebi nosi i naglašenu crtu brutalnosti, što treba zahvaliti gospodi kaskaderima koji su odglumili za vaše virtualne igrače sve one vratolomne padove, naguravanja, proklizavanja, čak i tučnjave na terenu.

MOTION CAPTURE

Svi likovi i igrači su iznova dizajnirani i animirani. Animaciji je posvećena posebna pozornost, tako su u tjedan dana kroz Electronic Artsov motion-capture studio u Kanadi prodefilirali Markus Naslund, Donald Brashear i Mattias Ohlund iz Vancouver Canucksa, Mike Silinger iz Philadelphia Flyersa te John Vanbiesbrouck iz Florida Panthersa. Ovi poznati igrači su nekoliko stotina puta ponavljali pokrete dodavanja, proigravanja, klizanja i proklizavanja samo da bi animacija igrača u igri bila što uvjerljivija. Electronic Arts se nije zaustavio na tome, najpoznatijim hokejašima su točno skinuli i izgled lica, a na slici možete vidjeti koliko uvjerljivo izgleda igrač u 3D grafici. Kad je o brutalnim akcijskim pokretima riječ, poput prebacivanja, padanja i udaranja, EA Sports se nije usudio baciti skupe profesionalne igrače po svom studiju za motion-capture nego su u tu svrhu iznajmili prave kaskadere čiji pokreti NHL-u 99 daju agresivnost i dinamiku koja će privući i igrače nesklone sportskim igrama (poput mene).

Electronic Artsov studio za motion-capture u Kanadi je na 2 tjedna ugostio kaskadere koji su snimali spektakularne padove i vratolomije za NHL 99. Pogledajte odličan video zapis na Hack CD-u koji to zorno pokazuje. ▶





Chase kamera najbolje dočarava svu brutalnost hokeja. Šteta što se slika ne trese kad vas netko udari.

TIP-TOP IZVEDBA

Naravno, sve ovo pada u vodu ako izvođenje nije tip-top, no ni ovdje NHL Hockey 99 ne razočarava. Grafika je vrlo uvjerljiva i detaljna, animacija fluidna i bogata realnim pokretima, a zvuk je visoke kakvoće i u dolby surroundu pa ćete, pod pretpostavkom da kod kuće imate opremu koja je u stanju dekodirati surround signal, moći uživati u trodimenzionalnim zvucima Electronic Artsovog virtual stadiona. Za komentare koji konačno odgovaraju situaciji i ne ponavljaju se prečesto brinu se Daryl Reaugh, Bill Clement i Jim Hughson (potonji je najbolji komentator hokeja na svijetu). Naravno, svaka sportska igra ubrzo dosadi ako se ne igra protiv prijatelja pa NHL 99 nudi igranje udvoje na PSX-u (ili učetvero povežete li dvije konzole), učetvero na N64 u split-screen modu, dok se na PC-u možete natjecati preko modema, LAN-a ili Interneta (iz osobnog iskustva tvrdim da igranje NHL-a 99 preko Interneta ipak nije dovoljno brzo).

Koliko ozbiljno EA Sports misli sa NHL 99 pokazuje i činjenica da igra paralelno izlazi za PC, PSX i N64. I dok je PC verzija vizualno najnaprednija zah-

valjujući Voodoo grafici i visokoj razlučivosti, PSX verzija podržava dual shock i analogni kontroler. PC verzija, nažalost, ne podržava force feedback tehnologiju - nadamo se da će se EA opametiti i izdati zakrpu kojom će ovo ispraviti. Što se tiče N64 verzije, tamo EA već čeka konkurencija: renomirana Midwayeva Wayne Gretzky serija i Acclaimov NHL Breakway, no ako NHL 99 u pokretu bude izgledao jednako dobro kao i slike što smo ih vidjeli u N64 verziji, nema razloga da ne nadmaši spomenute naslove jer pruža više i kao simulacija i kao arkadna simulacija.

Uostalom, govorimo o igri koja koja na čvrstim temeljima NHL-a 98 gradi proizvod koji je trenutno bez konkurencije. Kupite NHL 99 jer bolje od ovog vjerojatno nećete naći prije nego što EA Sports izbaci novi izdanak ovog serijala.

Ocjena

Savršeno ujednačena igra koja će zbog svog koncepta steći brojnu publiku. Dosad najbolja simulacija hokeja.

92%

IF IT'S IN THE GAME...

...it's in the game, kaže poznati reklamni slogan EA Sportsa. Da je ovaj moto itekako istinit, pokazuju sve igre nastale u sportskom odjelu Electronic Artsa. U stvari, EA Sports je stalni izvor velikih prihoda za EA, što ovom izdavaču i daje određenu sigurnost čak i kod rizičnih projekata koji bi mogli donijeti gubitke. Za razliku od ostalih proizvođača koji naprave dobru sportsku simulaciju te nakon početnog uspjeha izgube kormilo, ljudi iz EA Sportsa se drže iskušano recepta: kupi sve bitne sportske licence i ubaci ih u igru, osvježi statistike i podatke za tekuću sezonu te prebaci igru u novi engine, koji već godinama daje samo vrhunske naslove. Ovakva je strategija primjenjiva na bilo koju sportsku disciplinu, a u najvažnijima je EA Sports već odavno zastupljen. Okosnica svake njihove igre je grafički i igrački engine koji se svake godine redizajnira, usavršava, poboljšava i prilagođava mogućnostima novog hardvera koji se pojavio na tržištu. Poseban programerski odjel unutar EA Sportsa je zadužen za programiranje spomenutih algoritama koji se onda ugrađuju u sve njihove sportske simulacije, što bitno pojednostavljuje stvar jer njihovi razvojni timovi ne moraju za svaku sportsku simulaciju pisati iznova engine nego rabe jedinstveni koji onda samo prilagode specifičnostima

pojednog sporta. Takav pristup znatno pojeftinjuje proizvodnju njihovih sportskih igara omogućujući im da tako uštedeni novac potroše na skupe licence i marketišku kampanju. Na taj način nam ti mudrijaši iz EA svake godine predstavljaju novu FIFA, NHL, NFL Madden, NBA Live itd. s boljom grafikom, s boljom umjetnom inteligencijom i svježim podacima za sezonu koja dolazi... Već čujem kako se pitate nije li takav pristup pomalo microsoftovski jer nam se nude pomno isplanirani nastavi umjesto originalnih igara, no ne bojte se jer EA Sports dosad nije nijednom omanuo. Srećom po nas, njihov odjel zadužen za kvalitetu ozbiljno razmatra kritike i sugestije igrača, tako da nam svaki novi nastavak, osim bolje grafike, nudi i veću igrivost, dinamiku, zanimljivost, konfigurabilnost...



Kvaliteta NHL-a 99 je rezultat strogih standarda, što u konačnici rezultira...



...izvršnim proizvodom koji ovom renomiranim izdavaču donosi astronomske dobiti.



◀ I novi logo EA Sportsa koji krase svaku igru sa sufixom 99 igračima jamči standarde kvalitete kakve su danas rijetkost u ovom businessu.

S Hackerom na Info '98 i InfoGAMER '98

POKLANJAMO



100 ULAZNIKA

ČLANOVIMA HACKER CLUBA



Yes!!!

Seriya nagrada se nastavlja.

Ništa nismo prepustili slučaju.

U ovom broju poklanjamo prvih 50 ulaznica
za predstojeći sajam Info '98.

Dakle, što čekaš?! Još nije kasno da pošalješ kupon
za pretplatu i u udeš u bubanj za idućih 50 ulaznica.

Zagrebački
Velesajam



• Alan Jelić, Lekenik • Vedran Harapin, Zagreb • Saša Đugum, Ploče • Vedran Zlatar, Umag • Marko Pražić, Gospić • Alen Šimić, Umag • Vice Cotić, Vrgo
• Hrvoje Vuk, Cernik • Dorotea Dudaš, Osijek • Zlatko Bočkaj, Čakovec • Marijo Ožić, Opuzen • Kristijan Pamić, Sv. Petar u šumi • Kristijan Sočev, Zagreb
Adam Koruga, Bjelovar • Danijel Fogec, Beretince • Tomislav Tomašević, Brestovac • Denis Bauer, Rijeka • Goran Tonković, Zagreb • Shane Aye, Sp
Teo Banacin, K. Sućorac • Igor Njegovanović, Požega • Nenad Kartovčec, Sv. Martin na Muri • Jurica Mikulčić, Var. Toplice • Vedran Vlah, Kastav • De
Novosel, Slavonski Brod • Davor Ivaniš, Sisak • Tomislav Čipčić, Šibenik • Luka Solenički, Samobor • Igor Marković, Nova Kapela • Bojan Bačić, Karlo
• Branko Hero, Rijeka • Tatjana Radinović, I. Graberje • Mladen Beljo, Vinkovci • Edo Modun, Split • Dolenec Maja, Zagreb • Matija Španić, Bjelovar
Vjekoslav Petrović, Belišće • Grga Komadina, Rijeka • Nenad Nemec, Mursko Središće • Marko Golubić, Pula • Nikola Kljajo, Zagreb • Mirko Fontanti, Opa
• Klaudio Brala, Posedarje • Silvio Pintarić, Nedelišće • Franjo Skočec, Velika Gorica • Zoran Šolaja, Osijek • Eugen Pries, Gvozđ • Davor Benac, Rijeka
Boris Vrabec, Zagreb • Siniša Podolnjak, Voloder

400 CD-a za 400 novih pretplatnika

CD Dark Side of the Moon su dobili sljedeći pretplatnici: Premec Ivan, Koprivnica • Pajanić Dario, Osijek • Fabljanić Ivo, Pag • Ljubičić Tomislav, Dubrovnik • Vuković Hrv, Dubrovnik • Đurđević Siniša, Zagreb • Grabovac Igor, Split • Papić Danijel, Split • Zenzerović Vedran, Split • Pavelić Marin, Zagreb • Bosak Berislav, Zagreb • Martinović Mat, Pakrac • Kukulj Tomislav, Višnjevac • Giunio Sandi, Rijeka • Krobot Katarina, Stari Grad/o.Hvar • Staudacher Igor, Zagreb • Čabrijan Mladen, Rijeka • Lacković Marijana, Os
• Milošić Ingrid, Rijeka • Jozić Marko, Split • Rukavina Ivan, Crikvenica • Stričević Jerko, Lipik • Dragojević Ivna, Zagreb • Čović Marko, Zagreb • Sahnčić Damir, Zagreb • Tom
Domagoj, Osijek • Maričević Josip, Kaptol • Orlić Ive, Trogir • Movrić Marko, Kučina • Bukac Zlatko, Zadar • Majnarić Bojan, Rijeka • Hrčica Dinko, Naš.Dreznica • Čutlig Tihom
Mahićno • Vukadin Tomislav, Okrug Gornji • Lubina Luka, Knin • Mikulec Matija, Zlatar Bistrica • Vuksanović Igor, Dubrovnik • Šuperak Miljenko, Dubrovnik • Krespi Marino, Metko
• Kraljik Marko, Belišće • Šimić Ivan, Sat. Đakovačka • Jany Boris, Varaždin • Šuša Tihomir, Varaždin • Dokozić Bruno, Požega • Petrinšak Antonio, Čepin • Šoštar Ivan, Stub.Topl
• Borković Nemanja, Dalj • Đuraković Igor, Split • Karlović Marko, Koprivnica • Draganić Ivan, Zagreb • Klapan Luka, Zagreb • Staničić Tiho, Dubrovnik • Štefanec Marko, Rije
• Pupačić Hrvoje, Split • Vidak Željko, Grub.Polje • Širubato Alen, Draganići • Rubinić Ante, Makarska • Matijević Marko, Karlovac • Schreiber Porin, Split • Nizić Drago, Split • Ju
Diego, Zagreb • Jerkić Zlatko, Zagreb • Kenji Nikola, Trn.Bartolovečki • Pantelić Zoran, Pula • Mikulčić Jurica, Var.Toplice • PZ Grozd, Zagreb • Koplč Branimir, Vinkovci • Matino
Bojan, Osijek • Vuček Ivan, Rijeka • Knežević Matija, Orahovica • Palinkaš Krešimir, Zagreb • Ivanković Marko, V.Gorica • ARD ured, Virovitica • Filipović Ivan, Daruvar • Njegovano
Igor, Požega • Abrazović Dino, M.Lošinj • Jelić Sandro, Kastav • Sabo Milan, Umag • Springer Christian, Zagreb • Čizmar Tomislav, Sv.Martin P/O • Kuntić Hrvoje, Krap. Topl
• Mesarek Dejan, Antunovac • Andraković Siniša, Petrijevci • Đura Goran, Kloš.Ivanić • Griva Tomislav, Višnjevac • Krajačić Kristijan, Zabok • Matijašec Ivan, Sisak • Rožić Vin
Bjelovar • Buzov Davor, Zagreb • Milanović Vedran, Zagreb • Fiata Filip, Zadar • Bikešić Dejan, Bjelovar • Lohajner Alen, Zagreb • Supićić Robert, Opatija • Vrdoljak Filip, Zagr
• Pavičić Marko, Đurđevac • Werfić Lukas, Sisak • Lončar Ivan, Maruševac • Matić Mijo, V.Gorica • Buač Goran, Zagreb • Tanković Nikola, Pazin • Dadić Filip, Hvar • Ostojić Iv
Krapina • Gregov Rade, Zadar • Spasojević Branko, Zadar • Čedomir Leljak, Varaždin • Kustura Dino, Ivanić Grad • Ban Marko, Bregana

Iza sedam mora i sedam gora živio je

KLONOA

PlayStation
RECENZIJA

Ljepota jednostavnosti ove iznimno "slatke" arkadice osvojiti će sve one koji nisu zaboravili svoje djetinjstvo



Prvi boss u igri nije jako opasan, ali ćete izgubiti nekoliko života dok mu pronađete slabu točku

Odskakivanje od neprijatelja važan je način dobivanja skrivenih bonusa.

Berislav Jozić

Klonoa svojim "djetinjastim" ugođajem djeluje izuzetno relaksirajuće.

KLONOA	
PROIZVODAC	Namco
IZDAVAČ	Namco
POSREDOVAČ	Memory Card
KLASIFIKACIJA	nema

NEMA sumnje, Namco zna što se prodaje. Bile to tučnjave ili arkade, uvijek je bilo nešto što će se svidjeti velikom broju igrača i kako zgrnuti golemu lovu. Klonoa je samo još jedan dokaz da igra ne mora značiti inovaciju i kompleksnost, nego je to i davanje igračima ono što žele - u najčišćem obliku.

Klonoa je o jednostavnoj arkadi napravljenoj na formuli Pandemoniuma, tj. mješavini 2D i 3D stilova (tzv. "2D arkada s poligonima"). Iako kamera rotira oko vašeg lika a linija kojom se krećete izlazi uokolo po 3D okolišu, ipak je to samo pravocrtno gibanje. Dizajneri

nivoa su vještom uporabom grananja putova i njihova ispreplitanja smjestili mnogo radnje u mali prostor pa ćete i ovdje moći istraživati različite smjerove, čak se i izgubiti između ponuđenih stazica.

Sam okoliš i likovi su vrlo šareni pa će vam se prije činiti da gledate animirani film, nego da igrate igru, čemu pripomaže i "slatkasta" grafika kao i divne FMV sekvence. Kristijan bi rekao - EYE-CANDY. Glazba je lagana je i nenametljiva, a kombinacija zvučnog i vizualnog dojma uveselit će vas čak i kad ste loše volje.

Priča je opet - kliše. Zli duh Ghadius (naški - gad) je oteo princezu Lephise koju mora spasiti hrabri Klonoa. Na stranu što su svi likovi čudne životinjske kreature, a sam Klonoa neka vrsta mačke s dugim ušima, ovakvu smo priču već imali u stotinama igara, i još uvijek služi svrhu. Ovaj se put sve odigrava u zemlji snova podijeljenoj u nekoliko dijelova kroz koje Klonoa mora proći.

I tako, Klonoa kreće u avanturu oboružen svojim magičnim prstenom pomoću kojeg može zarobljavati svoje neprijatelje. Jednostavnost priče proteže se i na upravljanje. Klonoa može trčati, skakati i rabiti prsten - i to je sve. Zarobljeni neprijatelj može, pak poslužiti za različite namjene, a skakanje i trčanje bili su podloga za mnoge ultrapopularne igre pa ne mogu reći da sam osjetio nedostatak kontrole.

Težina nivoa je prilagođena iskustvu igrača, povećava se kako ulazite dublje u igru. Svaki je nivo sastavljen od nekoliko podnivoa, a na kraju vas očekuje boss - posebno opasan te ćete morati primijeniti specijalnu taktiku da biste ga se riješili. Ostali neprijatelji što ih srećete putujući kroz nivoa su bezopasni i slabi te ih je lako neutralizirati. Zapravo, postoji samo nekoliko vrsta neprijatelja (vidi goodies and baddies) koji se pojavljuju u svakom nivou s neznatnim izmjenama. Svojom jednostavnošću i slatkim izgledom, Klonoa će se sigurno svidjeti

JEDNOSTAVNOST JE VRLINA.

Sam Klonoa ne raspolaže s velikim brojem pokreta, a ovo su najvažniji:



• neprijatelja hvatate pomoću vašeg prstena



• zarobljenim neprijateljem možete i uništiti ostale protivnike



• letajući neprijatelj dopušta vam duže letenje

GOODIES AND BADDIES

Svijet kojim putujete u Klonoi prepun je slatko nacrtanih likova, kako prijateljskih, tako i neprijateljskih.

GOODIES



• kralj Seadoph

• sam Klonoa



• princeza Lephise

• dobroćudna vještica

• veseli duh nastanjen u vašem prstenu

BADDIES



• vaš glavni neprijatelj - Ghadius

• Joka - Ghadiusov pomoćnik



• Moo - osnovna vrsta neprijatelja



• Rongo - letuća napast



• Teton - miroljubivo letuće stvorenje



• Zippee - brza varijanta Moosa



Neki od svjetova kroz koje će Klonoa proći viđeni okom umjetnika

ženskom dijelu publike, ali ne sramim se priznati da sam ga i ja igrao do kraja. Ova kvalitetna igra pruža vam mnoge sate zabavnog skakutanja, trčanja i istraživanja, a vesela atmosfera koja prožima cijelu igru je ono najvrednije od svega.

OCJENA

Vrlo zabavna i zarazna arkada nastala na temeljima poznatog Pandemoniuma.

83%

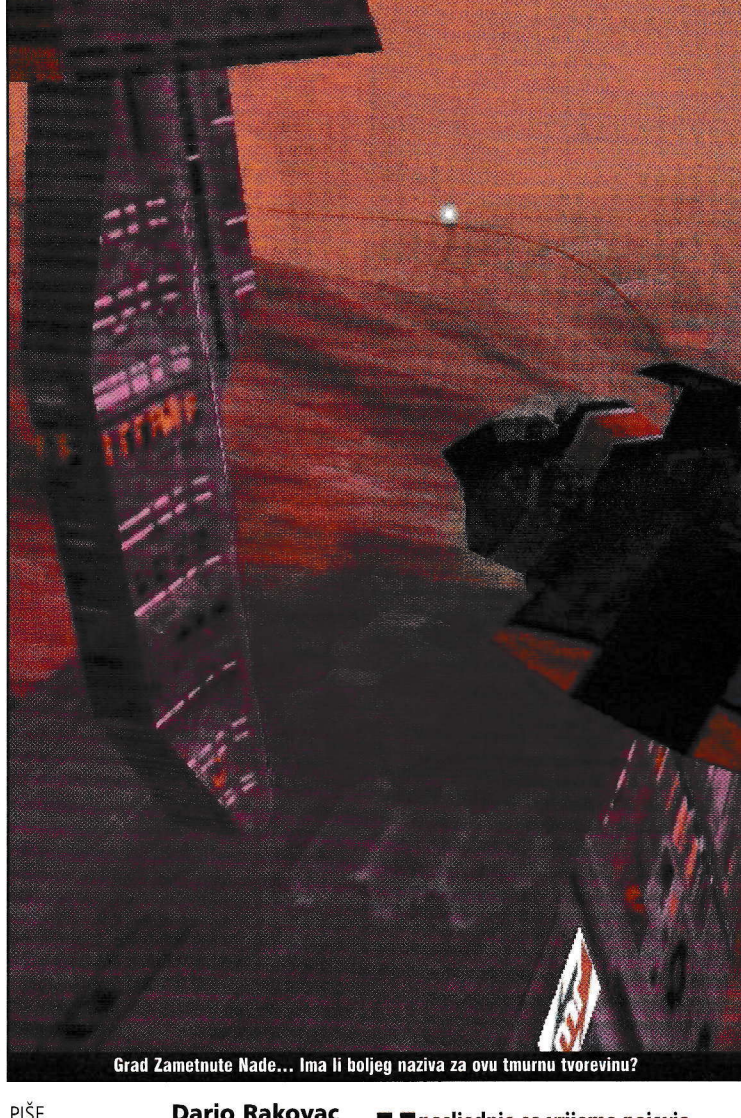
RECENZIJE

Pohlepa je vječna!

HARDWAR

PREPORUKA MJESECA

Gremlin Interactive probudio se iz dugog sna ponudivši nam nešto sasvim novo. Elitu devedesetih ili još jedan u nizu svemirskih shoot 'em upova?



Grad Zametnute Nade... Ima li boljeg naziva za ovu tmurnu tvorevinu?



Gradevine se često daju iskoristiti kao zaklon...

PIŠE

Dario Rakovac

HARDWAR

PROIZVOĐAČ	Software Refinery
IZDAVAČ	Gremlin Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P2, 32 Mb, 3Dfx
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Modem, LAN, Internet

ALTERNATIVNO

DESCENT: FREESPACE

Svemirska simulacija koja je s trona konačno skinula Wing Commander seriju. Izrazito kvalitetno dizajnirane misije i napredna grafika jamac su kvalitetne zabave onima koji obožavaju svemirske pucačine.

PRIVATEER 2

Prastara, ali još uvijek jedna od najboljih igara gusarske tematike. Preuzmite ulogu Ser Arrisa i otkrijte njegovu mutnu prošlost trgujući i krijumčareći diljem galaksije. Ako vam je promakao ovaj klasični naslov, odnedavno je dostupan preuređena Windows 95 inačica koju vrijedi odigrati.

U posljednje se vrijeme pojavio veći broj svemirskih simulacija pretežito pucačke orijentacije. Iako ove igre svojom kvalitetom često nadilaze naša očekivanja, manjak dubine i linearnost čine ih proizvodima za jednokratnu uporabu. Hardwar je također pripadnik ovog žanra, ali iznad konkurencije izdižu ga elementi o kojima često maštamo – trgovina i piratstvo. Slijedeći smjernice postavljene legendarnom Elitom, Hardwar bi vrlo lako mogao postati najboljom svemirskom igrom godine.



Titan, smrznuti Mjesec unutar našeg sunčevog sustava. Zaboravljena rudarska postaja davno izgrađena unutar niza kratera. Nekoć je to bio vrlo unosan posao, ali iscrpivši resurse, kompanije su se povukle ostavivši kolonistima da se brinu sami za sebe. To je bijedni grad Zametnute Nade, izmoren političkim borbama i godinama incesta, kloniranja i sterilizacije koja je njegove stanovnike pretvorila u sjene nalik ljudima. Postali su truli i iskvareni, beznadni i demotivirani.

Zajednička im je samo želja za bijegom iz ove propasti. Sposobniji među njima neće prezati ni od čega bi ostvarili svoj cilj. Trgovina, krijumčarenje ili ubojstvo, bitna je samo zarada koja ih vodi bliže cilju. Oni su slobodni poduzetnici, a i vi ste jedan od njih...

ŽIVOT NA TITANU

Grad Zametnute Nade je ogroman i prostire se preko površine nekoliko

ih ili

Prilikom igre događaja koji otkrivaju
stavu pricu počinje kada skinete prvi
supernički brod ili obavite prvi trgovački
posao. Tada ćete dobiti e-mail naslovljen
Cover Up. Pridite do označene lokacije i...

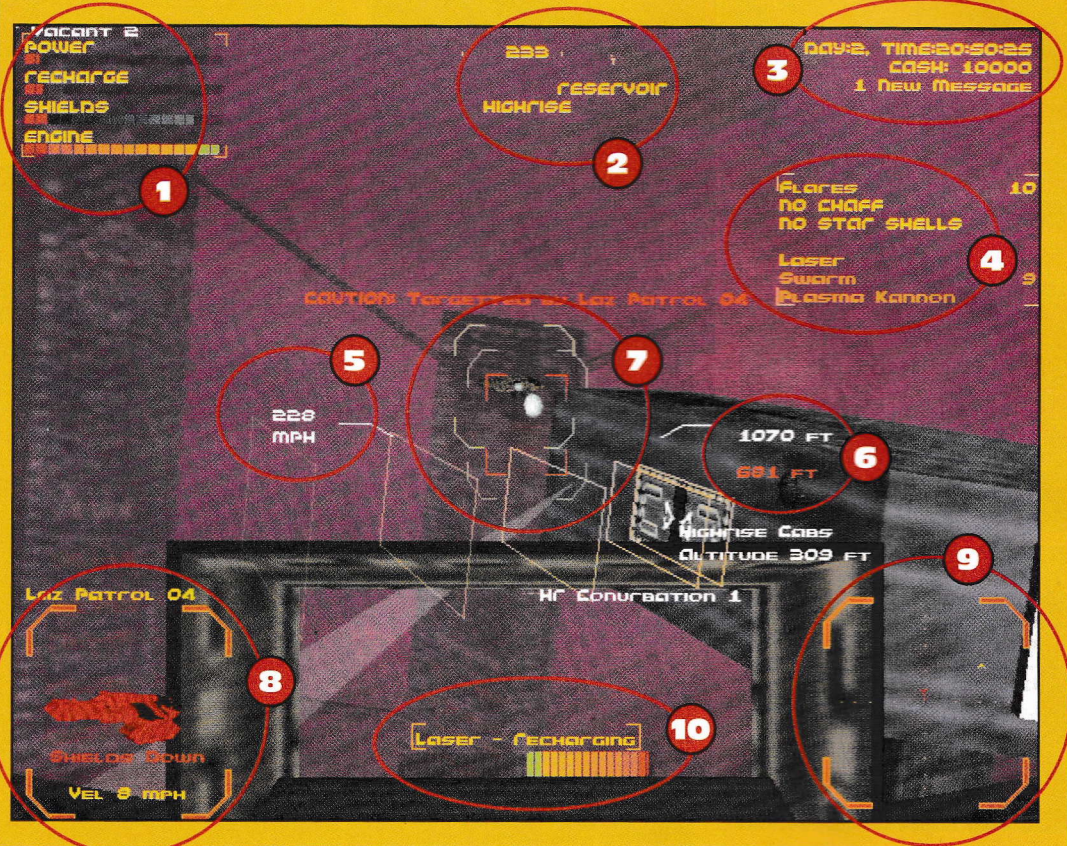
Jedan od ukupno pet različitih Moljaca
može i vi možete letjeti. Nikada nemojte
zavijati na opremi jer misije će postupno
postajati sve zahtjevnije...

Konce ćete najbrže zaraditi radeći za jednu
iz frakcija, što će najčešće uključivati
ovakve zahvate.

ostera koji određuju sektore, a među-
sobno su povezani tunelima. Uvjeti u
sektorima su vrlo različiti. U boljim
ovdje trgovina i jake policijske snage
osiguravaju mir, dok u lošijima nitko
ne siguran. Ondje vladaju gusari ili
jedna od dviju moćnih korporacija
koje drže stvarnu vlast u gradu,
Klamp-G i obitelj Lazarus. Sve što se u
gradu zbiva, legalno ili ilegalno, u
domeni je ovih dviju frakcija. Policija
je korumpirana i odgovara, ovisno o
sektoru, jednoj od tih dviju
sukobljenih strana. Snaći se u svoj toj
zbiroci ispada je prilično teško. Prostora
za straživanje je napretek, a toliko je i
mogućnosti zarade. Čitav je svijet ove
igre u potpunosti nelinearan i slobodan
te igrač ne podliježe nikakvim
zadanim pravilima. Igra ima svoju
osnovnu radnju, ali se ona javlja ono-
liko često koliko to igrač želi ili koliko
je u tom trenutku jak. U neku ruku,
Hardwar je nalik Daggerfallu. Pristup
je vrlo sličan jer i ovdje možemo pos-
jetiti baš svaku zgradu, putovati neo-
visno o ostalim stanovnicima; jedno-
stavno, osjećamo se tek jednim od
stanovnika, anonimusa o kojima apso-
lutno ništa ne ovisi (makar na početku)
koji se bave isključivo svojim poslom.
Čitavo vrijeme oko vas oblijeću let-
elice, ulaze i izlaze iz različitih
tunelara ili ih susrećete u tunelima.
Svako malo dobivate e-mail poruke u
kojima netko traži pomoć pri obavl-
janju kakvog "poslića" ili vas obavješ-
tavaju o zbivanjima u gradu pa ćete

U MOLJČEVOJ KABINI

1. Ovaj dio HUD-a prikazuje trenutno stanje letjelice uključujući i stupanj energije. Pazite da ne padnete na rezervu jer će vam pokretljivost pasti na minimum i teško ćete se dovući do najbližeg lightwella.
2. Kompas i lokacija pokazuju vam kuda se krećete i u kojem ste sektoru.
3. Podatke o vremenu dana, količini novca i novim porukama pronaći ćete na ovom dijelu zaslona. Pazite na nove poruke jer će vam one otkriti brojne poslovne mogućnosti.
4. Oružje koje rabite, teret koji nosite i dodatna oprema prikazani su ovim kvadrantom. Razumno rabite lasersko naoružanje jer jača oružja troše više energije. Isto tako, pazite da uvijek imate dovoljno mamaca za rakete i starshelova za osvjetljavanje terena.
5. Vaša trenutna brzina
6. Vaša trenutna visina
7. Centralni ciljnik omogućuje vam zahvatiti ciljeve i spremite ih u memoriju navigacijskog računala.
8. Na ovom ćete zaslonu imati prikazan trenutno ciljani objekt ili letjelicu zajedno sa sektorom u kojem se nalaze i relativnom udaljenošću do njih.
9. Ova skala prikazuje snagu vašeg potiska. Crtice lijevo znače da se krećete unatrag, a desno da idete unaprijed. Pazite na brzinu tijekom pristajanja da ne biste nepotrebno oštetili letjelicu. Na ovom prikazu imate i trenutno izabrano oružje.
10. Radar. Žute crtice predstavljaju letjelice, plave jednačrtni vlak, a bijele olupine i metal. Ako vas neka od letjelica cilja, bit će crvenom crtom spojena sa središtem radara.



tako dobiti uvid o stanju na tržištu ili o borbi između frakcija. Sva zbivanja iskoristite u svom interesu. Nastojte biti u dobrim odnosima sa svim strana-
ma, pogotovo u početku, kada se nije dobro zamjeriti moćnim protivnicima. Atmosfera se najbolje daje opisati kao bladerunnerovska. Okoliš je vizualno vrlo impresivan, a kako je i sadržajno na istoj razini, nesumljivo ćete se osjećati pripadnikom tog mračnog svi-
jeta.

TRNOVIT JE PUT...

Igru počinjete izborom poduzetnika kakvim želite postati. Tri su mogućnos-
ti: trgovac, sakupljač ili napadač. Ovisno o izboru, startat ćete iz različi-
tog sektora s brodom čija oprema odgovara vašoj profesiji. To, naravno, ne znači da ćete se kroz cijelu igru morati ponašati u okviru jednog od ovih stereotipa, tijekom igranja razvit ćete svoj stil koji će vjerojatno biti kombinacija navedenih. Brod kojim upravljate – Moljac – vaše je osnovno sredstvo koje ćete stalno unapređivati i dograđivati novim dijelovima, ali vam za to treba novac koji ćete zaraditi obavljanjem najrazličitijih zadataka za



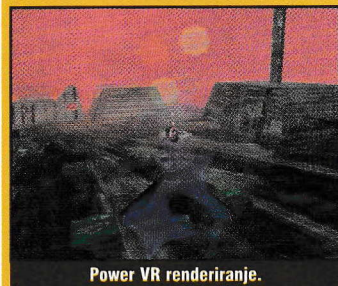
"Jedna od najjačih strana Hardwara je njegov AI koji prema vašem ponašanju određuje reakcije pojedinih frakcija i likova unutar igre."

3DFX VS. POWER VR

Hardwar je jedna od rijetkih igara koja je razvijana kako za 3Dfx, tako i za PowerVR 3D ubrzivačke kartice. Razliku u grafici ocijenite sami po priloženim slikama. Dostupan je i softverski mod koji je također prilično impresivan. Ovi primjeri dokaz su iznimne kvalitete Hardwarova grafičkog enginea, što će igraču pružiti visoku igrivost bez obzira na način hardvera. Naravno, 3D kartice su u velikoj prednosti nad softverskim renderiranjem, ali sjećate li se igre koja je bez 3D-a izgledala tako dobro?



3Dfx renderiranje.



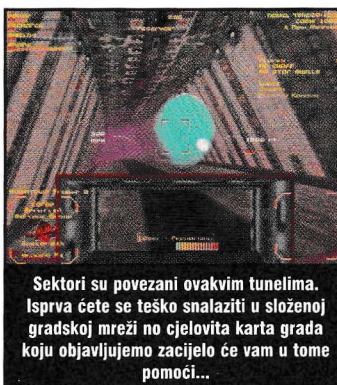
Power VR renderiranje.



Softversko renderiranje.



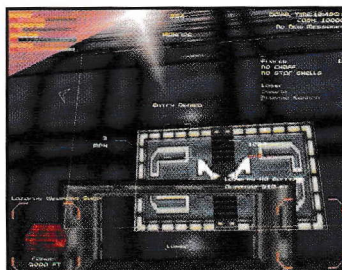
Tijekom leta pazite na natpise na građevinama. Ocijenite li da bi vam neka od njih mogla zatrebati, spremite je u navigacijsko računalo...



Sektori su povezani ovakvim tunelima. Isprva ćete se teško snalaziti u složenoj gradskoj mreži no cjelovita karta grada koju objavljujemo zacijelo će vam u tome pomoći...



Energiju nadoknađujete u ovakvim Lightwellovima. Iako su besplatni, potražnja je tolika da ćete se ponekad morati boriti za pristup.

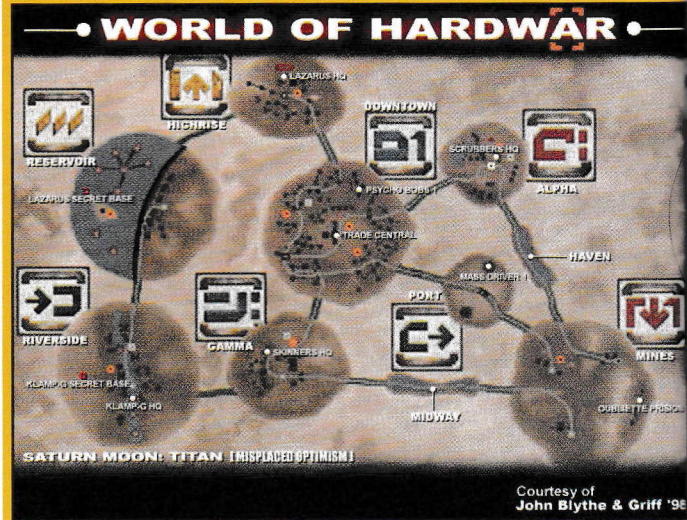


Pristajanje je isprva dosadan manualni posao. Stoga, čim zaradite dovoljno novca, nabavite docking computer koji će to obavljati umjesto vas...

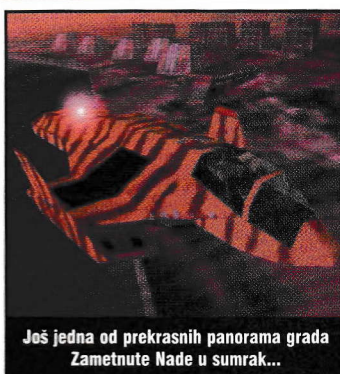
moćne korporacije ili, jednostavno, trgujući. U određenim se sektorima traže jedni proizvodi, a proizvode drugi. Posjećujući trgovački centar, saznat ćete kome što treba. Lovci na nagrade posao dobivaju e-mailom ili posjećujući policijske postaje gdje će pronaći liste traženih pilota. Skupljači će, pak, lutati Titanom tragajući za metalom koji će onda prodavati onome tko ponudi najbolju cijenu. Metal skupljaju pomoću malih sondi što ih ispuštaju kad lociraju olupinu. Pazite da ih tijekom izvlačenja ne skine konkurencija koja često pokušava oteti plijen. Kako je potražnja za sirovinama stalna, posla uvijek ima, a lukavi će si piloti nastojati pomoći pretvaranjem konkurencije u metalni krš. Ovdje vam postaje jasno koliko je početni izbor nebitan. Svaki će lovac na nagrade opremiti svog Moljca i opremom za prikupljanje i pohranu metala jer zašto ne zaraditi i na olupini protivnika? U svim sektorima postoje lokalni trgovci kod kojih možete popraviti brod ili ga nadograditi oružjem ili softverom. Oružje ne treba opisivati, a softver čine jači radarski ili navigacijski sustavi i slično. S vremenom, možete kupiti i novog Moljca, a osobito je zanimljiva opcija kupnja vlastitog hangara u kome možete otvoriti trgovinu te preko nje posredno zarađivati novac. Dan traje relativno kratko na Titanu, što je itekako važno za efikasnost vaše letjelice. Moljci su pogonjeni solarnom energijom, što znači da im se baterije pune tijekom dana. Kako on ne traje bogzna kako dugo, a u nekim sektorima sunce baš i ne dopire do površine, potrebnu ćete energiju morati osigurati umjetnim izvorima svjetlosti, tzv. lightwellovima. Pazite na konkurenciju jer će vas ona ponekad napasti samo zato da bi se napunila prije vas. Kako igra bude napredovala, za vas će se zainteresirati i ključni igrači, što će povisiti uloge i zahtijevati velika ula-

KARTA TITANA

Na njoj je prikazan cijeli grad Zametnute Nade sa svim sektorima. Na njoj ćete pronaći neke od tipičnih lokacija, poput Psycho Bob'sa, gdje ćete pronaći najbolju opremu za svog Moljca, ali i sjedišta zaraćenih frakcija. Osobitu pozornost posvetite lokacijama njihovih tajnih baza koje ćete u određenom trenutku morati potražiti. Bitno je tijekom istraživanja sve relevantne zgrade spremite u memoriju svog navigacijskog računala uperivši HUD prema njima i zalockavši ih. Nastojte imati lokacije trgovaca oružjem Breaker Makera (jedino mjesto gdje možete popravljati letjelicu) u svakom sektoru, jer vam često trebati.



Courtesy of John Blythe & Griff '98



Još jedna od prekrasnih panorama grada Zametnute Nade u sumrak...



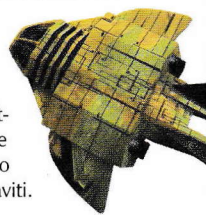
Ako zabunom skinete civilnu letjelicu, imate problem s policijom. U pravilu je bolje platiti kaznu jer ćete se u suprotnom naći na policijskoj listi traženih...

"Prije svega, budite pohlepni!"

ganja u opremu. Srećom, potke se možete i ne morate držati. Moja vam je preporuka da dio vremena posvetite zarađivanju novca da biste si onda mogli priuštiti bolji brod i kvalitetnu opremu te se prihvatili "velikih" misija. Da biste ostvarili svoj konačni cilj i pobjegli s Titana, morat ćete se posvetiti osnovnoj priči, ali čak i kada završite igru, odlučite li joj se vratiti, ona nikada neće biti ista jer se svijet svakim novim pokretanjem iznova generira, a na raspolaganju vam je i izvršni multiplayer mod koji se u osnovi ne razlikuje od klasične igre, jedina je razlika u neodređenom broju igrača koji se istodobno nalaze u gradu i igraju svoju igru. Nema deathmatcha ni kooperativne igre, a igrači se tijekom igranja uopće ne moraju sresti.

Hardwar je u svakom pogledu vrhunsko ostvarenje. Koliko mu god tražio zamjerke, jednostavno ih ne mogu pronaći. Je li to zbog toga što sličnog proizvoda na tržištu nije bilo još od Privateera 2 ili smo zasićeni čisto borbennim igrama, ne znam. Jedno je sigurno: Hardwar nudi nevjerovatan ugođaj i mogućnost uranjanja u virtualni svijet koji odiše stvarnošću. Nelinearnost radnje i štih Elite čine ga gotovo vječnim jer igra se ne mora

nikada nužno posvetiti rješavanju priče nego može do mile volje gusari i trgovati kao što je to nekoć činio u toj vječnoj legendi. Zadovoljstvo će vam pronaći i ljubitelji brzih pucačkih igara, ali i oni mirniji koji više vole postupno istraživati i uživljavati se u svijet igre. Izvedbeno je igra blizu savršenstva, no to nije nešto što bi na današnje vrijeme osobito impresioniralo. Hardverska glad i nužnost 3D ubrzanja čine Hardwar relativno skupom igračkom, ali kako nas većin odavno ima kakvo-takvo 3D ubrzanje, mislim da na tom polju problema ne bi smjelo biti. Nabavite li ovu igru, nećete zažaliti. Riječ je o rijetkom ostvarenju koje nećete samo tako zaboraviti.



OCJENA

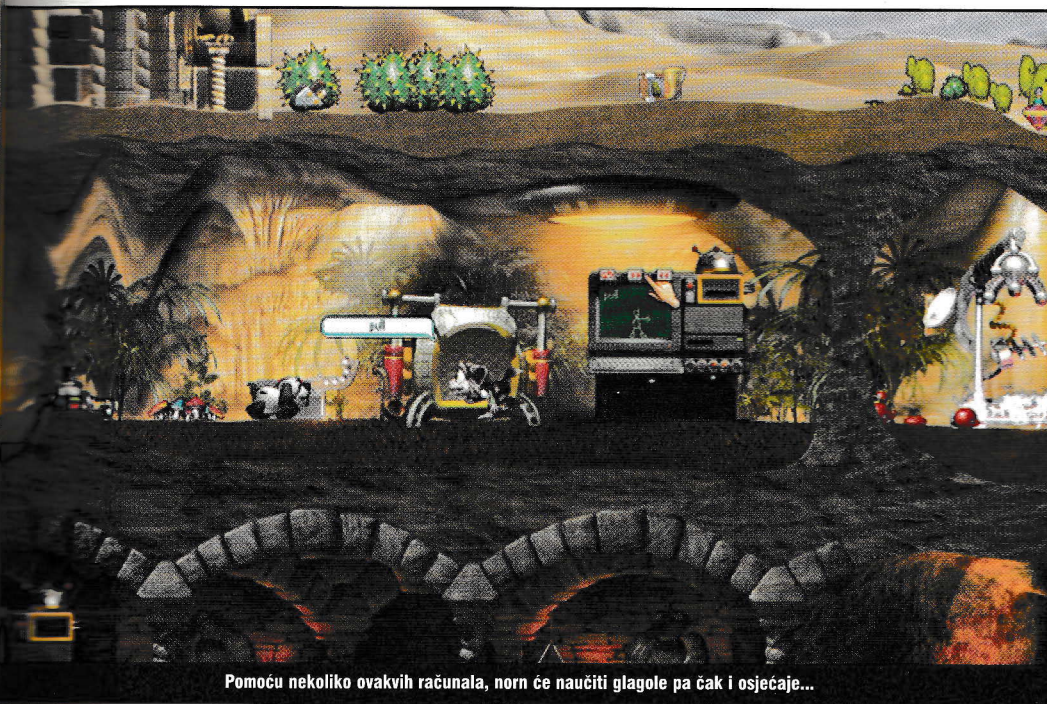
Vizualna atraktivnost Prophecyja i igrivost Elite. Treba li reći više?

90

Jeste li već upoznali

CREATURES 2

Jeste li mi vjerovali kada bih vam rekla da je moguće komunicirati s likovima iz igre? Ne? Pročitajte i saznat ćete kako...



Pomoću nekoliko ovakvih računala, norn će naučiti glagole pa čak i osjećaje...

Kristina Jeren

CREATURES 2	
Platforma	Mindscape
Memorija	Mindscape
Minimalna konfiguracija	PI66, 16 Mb, 1 Mb SVGA
Preporučena konfiguracija	PI66, 24 Mb, 1 Mb SVGA
Broj igračaka	nema
Broj NPC-ova	nema



Albia je bogata različitim igračkama koje nornovi jednostavno obožavaju



Nakon nekog vremena moći ćete govoriti nornu, a on će vas poslušati

IAKO je već prošlo dosta godina, zacijelo se možete sjetiti igre Creatures koja je unijela novu logiku igranja na računalo. Navikli smo bili ubijati i loviti, a ovdje je vaša zadaća drugačija. Trebalo je očuvati život malih i stvoriti novi svijet - nornova (koji su svojim izgledom pomalo podigli na mnogo popularnije gremice). Oni su, dakako, evoluirali.

Priča počinje velikim razaranjem Albie, nornovske zemlje. Zbog velikih erupcija, otkriveni su tajni laboratoriji i instrumenti stare vrste Shee, stvoriteljice nornova, koja je davno izumrla. Ondje leži možda posljednja nada za spas malih bića. Na vama je otkriti novi, uzbudljivi svijet kroz koji ćete stići do mjesta gdje je prvi norn otvorio svoje velike oči. No oni nisu jedini koji nastanjuju Albiu. Rezultat

su i li i ettini, nini, koji su remenom gubili šinu svojih nkata. je pravi

mali svijet u kojem se izmjenjuju godišnja doba, vrijeme, dan i noć. Svaka biljka i životinja ima svoj ciklus hranjenja, razmnožavanja, a sve međusobno ovise jedna o drugoj tvoreći tako jedinstveni ekosustav u kojem žive vaši nornovi.

PROZOR U ALBIU

Možda ste pomislili da je cijela ova igra samo lijepo dizajniran tamagotchi za PC, no nije tako. Svaki je segment razrađen u detalje te jednom kada krenete s igrom, shvatit ćete da je dinamična i itekako realna. Kada igru prvi puta pokrenete, vaša će pozicija biti automatski spremnjena i sljedeći put nećete moći krenuti ispočetka. Sami možete birati gotovo sve aspekte života vaših bića. Prvo odabirete jaje iz kojeg će se izležiti mali norn. Nakon rođenja dajete mu ime i počinjete ga učiti baš kao malo dijete - prepoznavati objekte i bića (i vas će prepoznavati kao mamu ili tatu), naučiti ga koji su predmeti štetni, a koji korisni, što je hrana, a što su igračke, istraživati okoliš i, po meni najintrantrantnije, naučiti ga



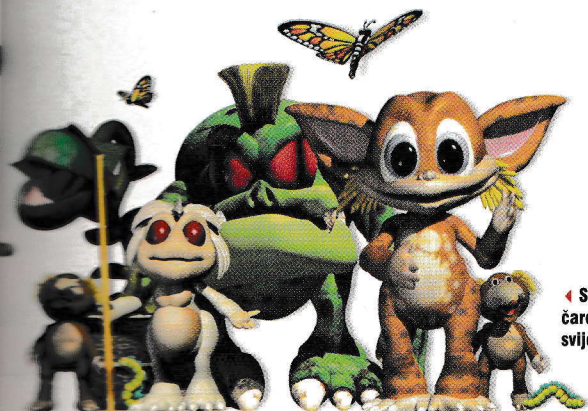
Kada je umoran, norn će vam to i reći, a ako ga još niste naučili govoriti, to ćete saznati iz toolbara dolje desno, gdje je uvijek simbolom predstavljeno određeno raspoloženje

komunicirati s vama, naučiti ga govoriti da je gladan, umoran, osamljen, zaljubljen... Jeste li se bar malo zagrijali? Nakon nekog vremena zbunjena će životinja s vama "razgovarati" kao pravo inteligentno biće. Na vama je priskrbiti mu sve potrebno za udoban život. Svaki norn živi otprilike deset sati, što znači da stari u realnom vremenu, a njegov se život pauzira izlaskom iz igre i sprema. U tih deset sati on će proživjeti sve normalne faze života, baš kao i ljudi. Nakon 30 minuta života, norn ulazi u kasno djetinjstvo, nakon jednog i pol sata postaje adolescent i može se razmnožavati, nakon 3 sata vaši nornovi već imaju svoju djecu. Njihovu zrelost (plodnost ženke) možete nadzirati pomoću jednog od mnogobrojnih alata. Čujete li jedan dugački cmok, znajte da možete očekivati jaje u sljedećih nekoliko minuta! Poželjno je kontrolirati i zdravlje vaših bića, pogotovo stoga što im prijete mnoge opasnosti - ubodi kukaca, bolesti, a mogu se čak i gušiti. Na raspolaganju su vam lijekovi i cijeli Medicinski kit pomoću kojeg pratite čak i aktivnosti njihovih unutarnjih organa. Zadatak nije nimalo lak, ali budete li ih odgajali najbolje što znate, ni veselje neće izostati. Igra je zamišljena kao jedan prozor, na toolbaru su smještene sve glavne opcije pa je i samo igranje lako i pregledno. Ruka koja predstavlja vas (mamu) može rabiti sve predmete u prozoru, može čak i pogladiti norna ako je dobar ili ga udariti ako je zločest. Uz golemi prostor, bezbroj kombinacija razmnožavanja životinja, igra praktički nema kraja. Detaljno razrađena scena, bogati zvukovi i više nego simpatična animacija likova jamstvo su da vam ova igra neće brzo dosaditi.

Ocjena

Jedinstvena tematika, detaljno razrađena prava mala studija, s maštovitim sučeljem. Jedina mana ove igre je poprilično dugo vrijeme potrebno da bi se njome ovladalo.

81%



◀ Svi stanovnici čarobnog svijeta Albie



GP6-350
 350 MHz Intel Pentium II
 512KB 15ns Pipeline Burst L2 Cache
 64-768 MB SDRAM DIMM, 100 MHz
 13x-32x Mitsumi IDE CD-ROM
 6.4GB Quantum Ultra ATA HDD
 8MB 3D AGP Graphics
 15" EV500 TCO92 color monitor
 MS Windows 98 CD

GP6-400
 400 MHz Intel Pentium II
 512KB 15ns Pipeline Burst L2 Cache
 64-768 MB SDRAM DIMM, 100 MHz
 13x-32x Mitsumi IDE CD-ROM
 6.4GB Quantum Ultra ATA HDD
 8MB 3D AGP Graphics
 17" EV700 TCO92 color monitor
 MS Windows 98 CD

GP6-450 SE
 450 MHz Intel Pentium II
 512KB 15ns Pipeline Burst L2 Cache
 64-768 MB SDRAM DIMM, 100 MHz
 13x-32x Mitsumi IDE CD-ROM
 6.4GB Quantum Ultra ATA HDD
 ATI Rage Pro 8MB AGP Video kartica
 17" EV700 TCO92 color monitor
 MS Windows 98 CD



SONY MULTISCAN 120AS/220AS
 15" i 17" Trinitron multimedijalni monitor
 ekskluzivnog dizajna i boje
 3D sistem zvučnika sa sub-wooferom za
 punu bass rezonanciju
 Horizontalna frekvencija: 30-70 kHz
 Vertikalna frekvencija: 50-120 Hz
 Vidljiva dijagonala: 357/408 mm
 Razmak točaka: 0.25



CELERON
 300/333 MHz Intel Pentium II
 128KB Pipeline Burst L2 Cache, EX 440
 16-256 MB SDRAM DIMM
 2.2/3.5/4.3 GB HDD
 Integriran ESS SoundCard
 MS Windows 98 CD, MS Works 4.5

KLAMATH
 300/333 MHz Intel Pentium II
 512KB Pipeline Burst L2 Cache
 16-512 MB SDRAM DIMM
 2.2/3.5/4.3 GB HDD
 PCI S3 Virge 3D 2MB
 MS Windows 98 CD, MS Works 4.5

DESCHUTES
 350/400 MHz Intel Pentium II
 200W Midi Tower
 512KB Pipeline Burst L2 Cache, BX 440 100 MHz
 64-512 MB SDRAM DIMM, 100 MHz
 2.2/3.5/4.3 GB HDD
 AGP 1740 3D, SDRAM 8MB, MPEGII/DVD
 MS Windows 98 CD, MS Works 4.5

IZGUBLJENI U SVEMI



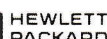
NAKON ŠTO JE POTVRĐENO DA
 U SVEMIRU POSTOJE JOŠ NEKI ZNAKOVI OSIM
 LJUDSKIH, JEDNA OBITELJ BUDE POSLANA U
 ISTRAŽIVANJE. TREBAT ĆE IM DESET GODINA DA STIGNU DO
 CILJA, A DA NEVOLJA BUDE JOŠ VEĆA, NA NJIHOV SVEMIRSKI BROD
 SE UKRCAO SLIJEPI PUTNIK-SABOTER SA CILJEM DA IH ZAUSTAVI.

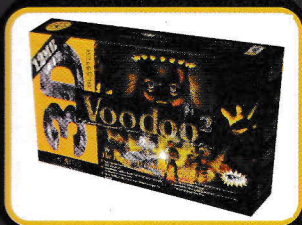
ULOGE

MIMI ROGERS, WILLIAM HURT, GARY OLDMAN TE 'PRIJATELJ' MATT LEBLANC

UCD FIS

SENSO UMAG tel. 052 74 27 76
 SENSO PULA tel. 052 52 92 70





CREATIVE 3D BLASTER VOODOO²
Najnovija i najbrža. Creative 3D Blaster Voodoo² ubrzivačka kartica pravi je izbor za sve igrače željne najveće kvalitete igranja.

TOSHIBA



PORTÉGÉ 7010 CT
300 MHz Intel Pentium II
32-160 MB RAM
4.1 GB HDD
24x CD-ROM
12.1" TFT Display, 2MB Video
THIN LINE



Digitalna kamera PDR-5
Savršene slike uz jednu od najnovijih i najlakših digit. kamera sa ugrađenim flashom. Teška 180 gr, rezolucija 640x400, 2MB flash memorija, 2.5" LCD display



GSM Upgrade kit
Optegra Globalnom karticom omogućava Vam fax priključak uz brzinu 9.600 bps. Dobavljivo za široki spektar mobilnih telefona.

EMI



LOSPACE

CD FILM SURADNJI

IVE **Electron** **FUJITSU** **COMPAQ**

s e n s o

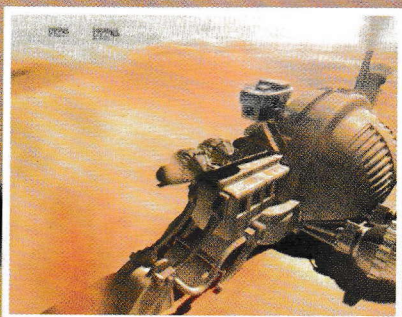
Tel-Fax: 01 3822-555
Kranjčevićeva 54
e-mail: senso@senso.hr
www.senso.hr

Ponovno na pijesku

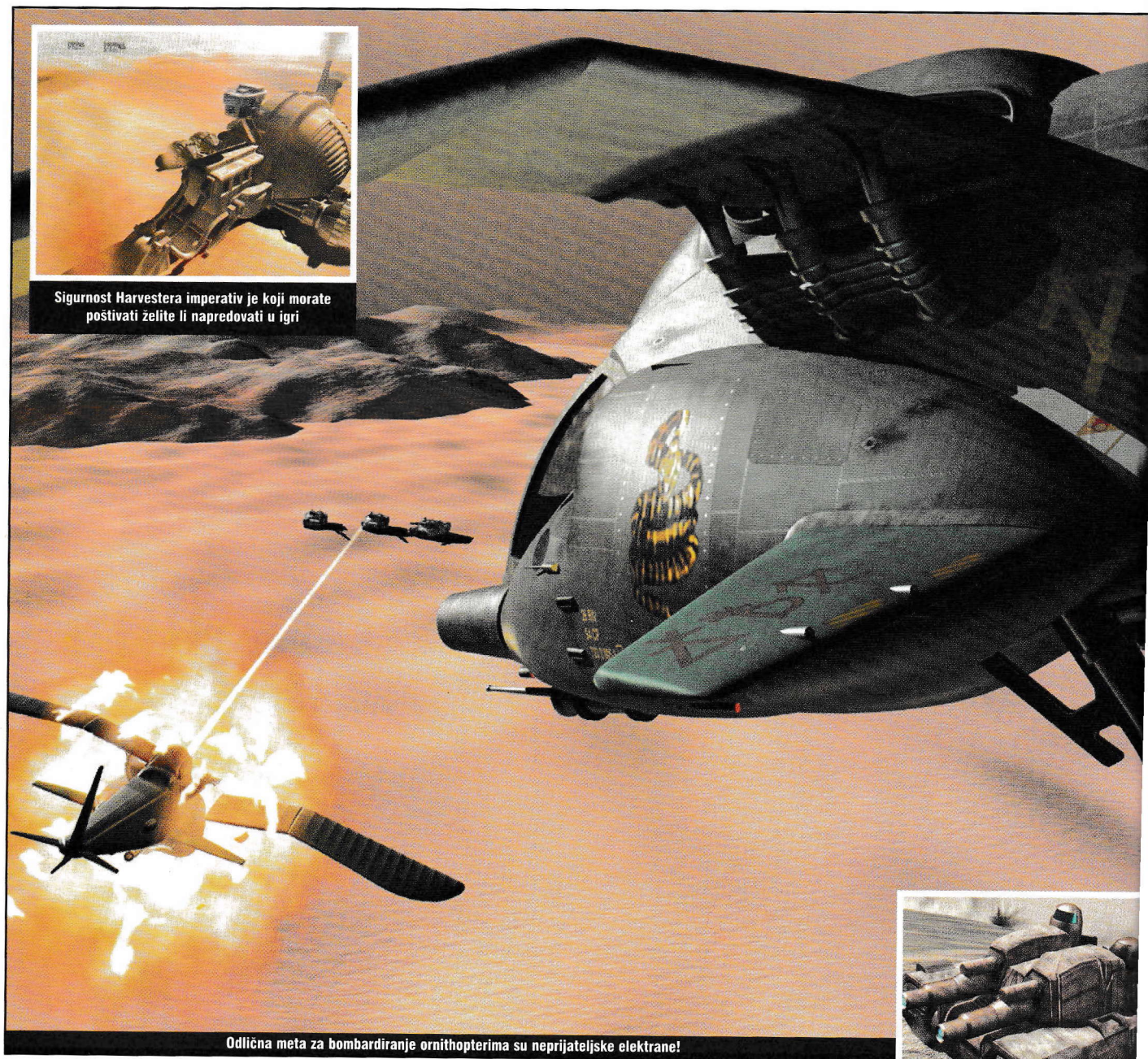
DUNE 2000

RAZOČARANJE MJES

Pojavivši se 1992., igra Dune 2 je izazvala pravu revoluciju. Danas, 6 godina poslije, stiže nam njen remake. Otvara li Westwood novo poglavlje u povijesti igara? Zar opet?



Sigurnost Harvestera imperativ je koji morate poštivati želite li napredovati u igri



Odlična meta za bombardiranje ornithopterima su neprijateljske elektrane!

PIŠE

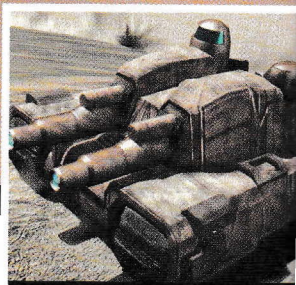
Patrik Pencinger

DUNE 2000

PROIZVOĐAČ	Westwood
IZDAVAČ	Westwood
MIN. KONFIGURACIJA	P90, 16 Mb, 2 Mb SVGA
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 2 Mb SVGA
3D PODRŠKA	NEMA
MULTIPLAYER	Lan, modem, Internet (Westwoodov servis)

ČUDAN je osjećaj ponovno se naći za kormilom pješanog svijeta Dine. Kao da sam još jučer (dobro, možda, prekjučer) natezao miša na dobroj staroj Amigi 500 mijenjajući pritom onih 6 disketa na kojima je igra bila distribuirana. Bila je to jedna od rijetkih igara koja je utemeljila novi žanr koji su onda slijedili brojni klonovi, tj. sve RT strategije. Vrući novi žanr u kombinaciji s fantastičnim svijetom kojeg sam otkrio gledajući Lynchov

istoimeni film i igrajući Dune avanturu bio je tada za mene vrhunac svijeta. U siječnju su počele kružiti glasine o reizdanju velikog Westwoodovog hita. Umjesto u proljeće, kako je najavljeno, igra Dune 2000 izašla je samo tri mjeseca poslije, što je za svijet kompjutorskih igara mizerno kašnjenje, a u ta tri mjeseca strasti o ponovnom susretu s planetom Dine samo su raspirivane. Očekivanja su narasla do neba, mnogi su očekivali novu revoluciju u svijetu igara, hrpu

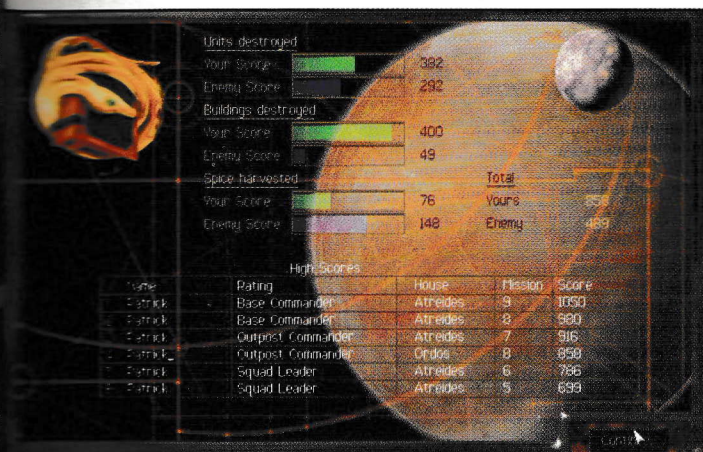


Devastator je najjača jedinica u cijeloj igri, ima razorni self-destruct mehanizam

novih jedinica, briljantnu novu priču i tko zna što još ne... Nažalost, kada očekivanja prije granice stvarnosti, događa se katastrofa. Upravo je to pogodilo i Dune 2. Po meni, potpuno nepravdno ovo je ipak samo reizdanje ("Remake") kultne igre i svojeg predigra Tiberian Sunu.



Samo sučelje igre. Misteriozne Fremenske oči kao da vas žele prestrašiti pred igru



Dobar dobri Hall Of Fame s identičnim kategorizacijama po bodovima kao kod Dune 2

Dune 2000 je potpuno nova igra koja se temelji na konceptu svog uzora. Radnja se odvija na planetu Arakkis (poznat pod imenom Dune). Car čije je cijelo carstvo izgrađeno na moćnom i opasnom odlučuje organizirati neku vrstu natjecanja. Nekoliko je kuća (kuća je u Dune svijetu svojevrstan ceh s jednom dominantnom obitelji na čelu) koje se natječu, a da ne bi došlo do nepredviđenog sukoba, trebalo je na neki način odlučiti kojoj će kući pripasti povlastica iskopavanja i prerade zlatne neprocjenjive vrijednosti. Problem je samo u jednoj sitnici: zlatna u cijelom svemiru postoji samo na Arakkisu. No kao ni naš, ni svijet Dune, pješčanog planeta, nije idealan. Naime, spletke i prljava igra omogućuju takmičenje već na samom početku. Izlaz je samo jedan: izmisliti borbu! Za takmičenje su vam na raspolaganje tri kuće: plemeniti Atreidesi, podmišljeni Ordosi i zli Harkonneni. Sa svakom rasom morate igrati u klasičnim RTS misijama. Napredujući kroz igru, i vi i neprijatelj stimate se bolje i bolje oružane jedinice, a i karte će biti veće. Zapravo, sve misije su iste: ili istrijebiti neprijatelja ili skupiti određenu kvotu zlatna. Za svaku rasu imat ćete različite pomagalice. Atreidesi su plemeniti, miroljubivi narod. Kao takvi, imajući su povijerenje Fremena, pješčanog naroda posebnih mogućnosti. Jedinice su im prosječne, ali brže i slabije od Harkonnenova, a sporije i jače od

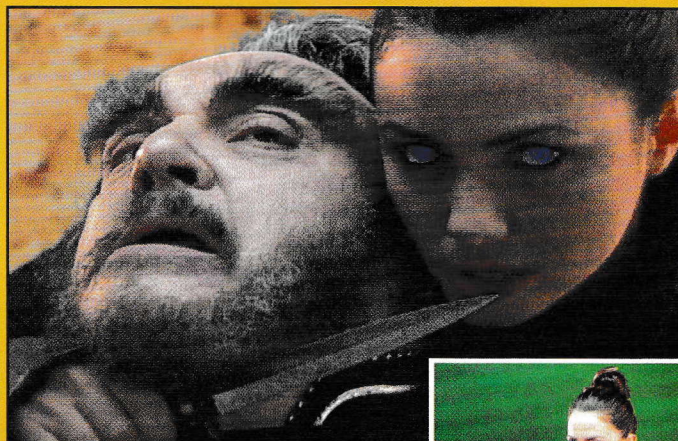
Ordosa. Pješčani ljudi i zračna nadmoć stvorena ornithopterima trebali bi biti dovoljni za pobjedu. Ordosi su posebna vrsta, okrenuti tehnologiji i materijalnom. Glavno je pitanje i odgovor na sve kod njih novac. Kako igra napreduje, surađuju s krijumčarima i plaćenicima koji im povećavaju izgled za pobjedu. Potpuno su beskrupulozni, čak rabe i bojne otrove i kamikaze jedinice. Veću važnost u borbi pridaju brzini i agilnosti te su im i jedinice dizajnirane sukladno tomu. Iznimno su brze, ali i najslabije. Harkonneni su tipični bad-guys. Oni su protiv svih. Svakom se njihovom članu ugrađuje specifična naprava na

"Svijet Dine, pješčanog planeta, egzotičan je koktel političke intrige i skrivenih opasnosti. Ako se dosad niste sreli s njime, spremite se, bit ćete uvučeni!"

srce, tzv. heart-plug, čijim povlačenjem pojedinac umire. Njihova vjera u pobjedu utemeljena je jedino na golemoj snazi oružja. Imaju najjače, ali najsporije jedinice te, kao šlag na tortu, balističke rakete kojima mogu gadati bilo gdje po planetu (tj. karti). Sa svakom je kućom igra nešto drugačija i isplati se odigrati je ako ni zbog čega, a onda zbog animiranih međusekvenci u kojima vam vaši mentati (svojevrsni tutori, karika između vrhovnog vođe i vas) predočuju situaciju.

MENTATI - VAŠI VODIČI KROZ IGRO

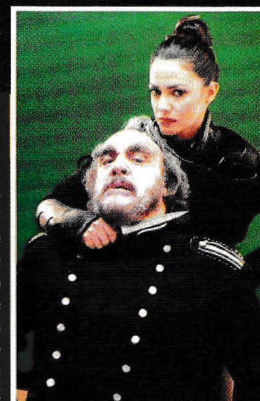
Glavni akteri kratkih filmski sekvenci su mentati. Uvode vas u misiju produbljujući radnju igre. Vrhunska gluma je glavna odlika ovih međusekvenci; doista se može ustvrditi da su tehnički na razini ostatka igre.



Na samom početku Fremeni u vama prepoznaju prijetnju. Jadni atreidski mentat trpi



Snimanje je vršeno ispred zelene pozadine umjesto koje je ubačen digitalno generiran krajolik



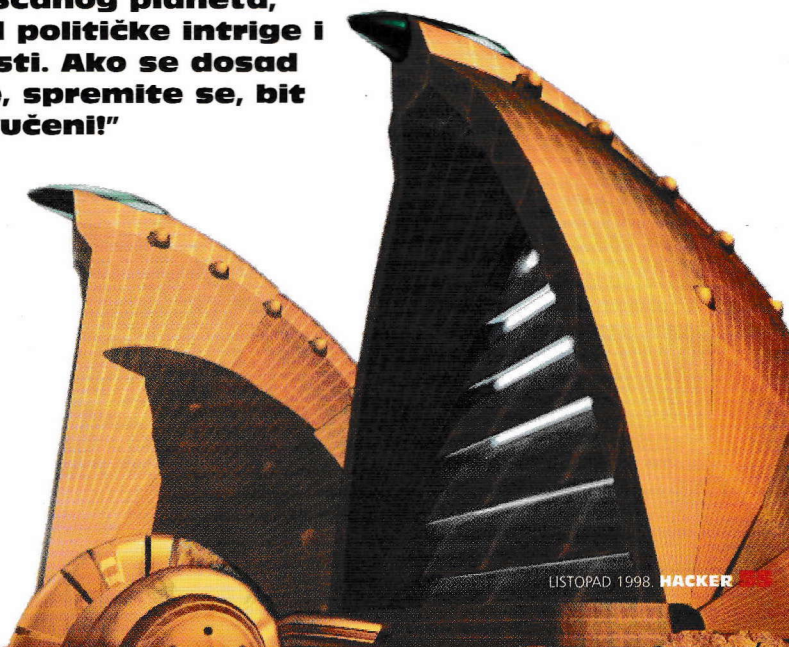
Ordoski mentat pravi je techno freak.



Mentat Harkonnena pravi je vrućak.



On inače nema tako veliku glavu, ovo je samo krupni plan





Stari jarac se zaljubio, čini gluposti...

... i ne shvaća da manipulira s njime kao s klicem.



Ako vas zarobe Harkonneni, ugrade vam heart plug. Nesretna fremenska vlasnica poprja na slici će uskoro odapeti

NOVA IGRA?

Dune 2000 je jednostavna real time strategija napravljena po pravilima stare škole, ali ispolirana do krajnjih granica. Ovo, nažalost, znači da u igri

nedostaje različitosti rasa (koje su vrh svoje evolucije postigle u Starcraftu), ne postoji zadanje kontrolnih točaka jedinicama između kojih patroliraju, tj. po kojima se kreću, a najviše će vas smetati što nema gomilanja naredbi o izgradnji. Tako, recimo, ako želite deset pješaka, morat



STVARI KOJE JE DOBRO ZNATI

Dune 2000 bit će vam daleko lakše igrati upamtite li nekoliko činjenica i prečica vezanih uz igru:

- 1 Otimanje neprijateljskih zgrada omogućit će vam izgradnju prije nedostupnih jedinica. Najbolje mete su Construction Yard (mogućnost gradnje svih protivničkih zgrada i jedinica uključujući i palaču.) Heavy Factory, pogotovo harkonnenski, čime dobijate pristup devastatoru, iznimno jakom tenku, i atreidesovski High Tech Factory koji vam omogućuje bombardiranje pomoću ornithoptera.
- 2 Brzo započnite proizvodnju i reafiniranje začina. Optimalna brojka je 6 harvesteri i 4 rafinerije. Imat ćete novca u izobilju jer je začina u Dune 2000 mnogo više nego u Dune 2. Napadajte neprijateljske harvestere, ali budno motrite na svoje.
- 3 Na samom početku misije načinite brzo izviđanje karte da biste se mogli već prije pripremiti za neprijateljske napade.
- 4 Koliko je god pješadija kojiput korisna, toliko je kojiput i

beskorisna: brzo razaraju turette, ali ih zato jedan tenk može pregaziti pedeset u desetak sekundi čineći ih gotovo nekorisnima u sljedećim misijama.

5 Svaka jedinica ima svoje dobre i loše strane. Npr. Devastatori su jako ranjivi gađa li ih se bacačima raketa koje im je teško pogoditi jer se stalno kreću. Quadovi su posebno ranjivi protiv pješadije i sl. Svaka kuća ima glavno svojstvo koje se provlači kroz sve jedinice. Harkonneni su snažni a spori, Atreidesi osrednji, a Ordosi brzi i slabi.

6 Rabite Hotkeyeve! H – vas prebacuje natrag do glavne baze. T – prebacuje kursor u repair mod. Y – prebacuje kursor u sell mod. Strelicama pomičete kartu za jedan ekran. Ako stisnete na traku za pomak ikona za izgradnju jedinica desnim gumbom miša, pomaknut će se za jedan ekran.



Ovako je to izgledalo prije 6 godina. 32 boje i 320x200!

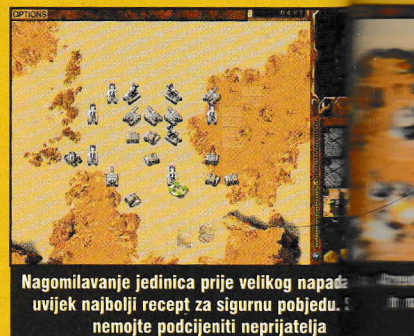
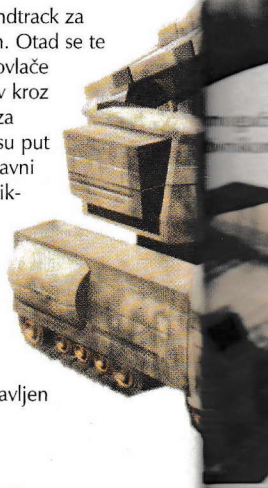
ćete deset puta klikati na pješakovu ikonicu, ali tek kad se prethodni pješak pojavi, što uzrokuje koban gubitak vremena, posebice igrate li na većim brzinama, i dovodi do poraza. Također nedostaje i mogućnost promjene postavki AI-a protivnika. Razlika između Easy, Medium i Hard moda je u cijeni jedinica. Stara škola ima i neke svoje dobre strane: nema potrebe za učenjem sučelja i načina upravljanja jer je sve to već viđeno u svim Westwoodovim RTS-ovima posljednjih 6 godina (Dune 2, Command&Conquer, Red Alert... i njihovim raznim mission packovima i Gold verzijama). Sve je tu: od gaženja pješadije većim motoriziranim jedinicama do održavanja proizvodnje energije u bazi. Dobro je i to što će zahvaljujući jednostavnosti Dune 2000 zaigrati i oni koji baš nemaju mnogo sluha za RTS žanr. Jednostavno i igri-

diferencirane, da ne bi bile baš potpuno iste kod svih triju strana. Grafička je igra uistinu prekrasna i prava je šteta što se ne može igrati u većoj razlučivosti od 640x400. Građevine animirane, a ako su oštećene, oštećenja su zorno prikazana. 16-bitna dubina boje omogućila je autorima igranje s prozirnim teksturama, što s najbolje vidi na eksplozijama i dimnjacima vaših rafinerija. Zvučni su efekti pristojno odrađeni - svaka kuća ima specifične koji odgovaraju njenom karakteru. Primjerice, Atreides imaju blagi ženski glas, a Harkonneni potmukli muški. Kvaliteta zvučnih uzoraka je visoka, nema nikakvih šumova. Razlika u kvaliteti je itekako velika kada se zvučni efekti snimaju u dobrom opremljenom studiju kakav je Electronic Arts. Glazba je priča za sebe, najbolji dio igre. Još 1984. napravio je poznati glazbenik Toto

" Cilj vam je jednostavan: preraditi najviše začina i zajamčiti prevlast matičnoj kući. Borba za prevlast vodi se između plemenitih Atreidesa, potmuklih Ordosa i zlobnih Harkonnena "

vo. Osnovne crte bitne za uspjeh igre. Programski kod ponovno je pisan iz temelja. Grafički engine sposoban je vrtjeti igru u 16-bitnoj (65536 boja) i 8-bitnoj (256 boja) grafici. Razlika u ova dva moda je u hardverskoj zahtjevnosti igre i ponekom specijalnom efektu, dakle, ničim bez čega se ne bi moglo živjeti. Dobro je znati da Westwoodovci misle i na vlasnike slabijih računala. Sve su jedinice i strukture prvo pažljivo izmodelirane u 3D uređivaču. Jako se pazilo da linije građevina i vozila budu između granica postavljenih u 6 knjiga The Dune Chronicles Franka Herberta i filma iz 1984. Davida Lynch. Potom su te jedinice i građevine malo vizualno

izvrstan soundtrack za Lynchov film. Otad se te melodije provlače kao lajtmotiv kroz sve vezano za Dinu. Ovaj su put uzeti neki glavni motivi i remiksani te je tako nastao potpuno nov, a opet prepoznatljiv soundtrack. Vrhunski obavljen posao.



Nagomilavanje jedinica prije velikog napada: uvijek najbolji recept za sigurnu pobjedu. nemojte podcijeniti neprijatelja

FRANK HERBERT - TVORAC DINE

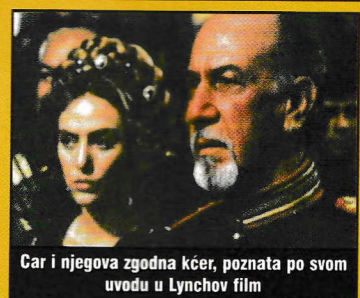
Frank Herbert bio je jedan od najboljih pisaca znanstvene fantastike uopće. Svojom serijom od šest knjiga The Dune Chronicles postavio je potpuno nove standarde u svijetu pisanja znanstvene fantastike. U svom najvećem djelu stvorio je golem svijet. Razvivši ljudsku rasu kroz narednih 10 tisuća godina, stvorio je nevjerovatno uvjerljiv svijet. Neki tvrde da je Herbert učinio za svijet naučne fantastike sličnu stvar kao Tolkien za fantasy žanr. Dune je bila prva knjiga koja je osvojila i Nebula i Hugo nagradu iste godine (1965.)! Herbertovi osnovni motivi pri pisanju Dune bili su, kako on sam piše: stvoriti planet, energetske strojeve upravljane ljudima, pritom prodrijeti u dubine i spletke politike i ekonomije. Kronika o Dini priča o ljudskim vrlinama; hrabrosti, poštivosti i ljubavi, ali i manama; pohlepi, zlobi i varanju. Ako vam se imalo sviđa okružje u kojemu je izgrađena igra i Lynchov film, obavezno pročitajte The Dune Chronicles.



Frank Herbert, jedan od začetnika ZF žanra u obliku kakvog ga danas poznajemo



Paul Atreides i njegova majka, scena iz filma



Car i njegova zgodna kćer, poznata po svom uvodu u Lynchov film

ISPOD PROSJEKA?

Sve ovo dosad napisano dovodi nas do pitanja može li se Dune 2000 nositi s "novim" RTS-ovima tipa Starcraft i TA? Ne može. I može. Zbunjeni? Je li vam se sviđao Command&Conquer i Red Alert, jeste li uživali igrajući ih, žudite za još? Dune 2000 je prava stvar za vas! Jeste li obožavatelj originalne Dine, a odavijek ste željeli igrati protiv ljudskog protivnika? Jeste li obožavatelj djela Herberta i Lyncha? Onda je Dune 2000 prava stvar za vas. Ako pak čekate igru koja će iz korijena promijeniti RTS strategije i koja ima prekrasan 3D teren, zaobiđite Dune

2000 u velikom luku.

Dune 2000 ne donosi ništa novoga RTS žanru, čak je po nekim standardima nekoliko koraka iza novih state-of-the-art RTS-ova tipa Starcraft, no ipak je riječ o zabavnoj igri. Ako igri Dune 2000 pridete s relnim očekivanjima, kao RTS-u napravljenom po starom iskušenom receptu (da budemo jasni, taj recept je izmislio Westwood!), bit će vam pravo zadovoljstvo odigrati ponovno Dune prisjećajući se nekih prošlih vremena...

ALTERNATIVNO

DUNE

Igra koja je prva uvela svijet Dine, pješčanog planeta, u dom kompjutera. Riječ je o izvršnoj kombinaciji avanture i strategije prepunoj intrige i naglih obrata. Prilično slijedi tijek filma.

DUNE 2

Legendarna igra. Možda biste je trebali pogledati i vidjeti koliko su u nekim segmentima novi RTS-ovi daleko dogurali a koliko su, pak, u drugima ostali isti.

COMMAND&CONQUER

Veliki hit zaslužan za globalnu afirmaciju RTS žanra. Uistinu iznimna igra zanimljive priče.

OCJENA

Usminka verzija za igrače koji su voljeli Dune 2. Svojim će ugođajem privući i igrače koji se nisu nikada susreli s Dune svijetom.

79%

ile baš pot-
trana. Grafi-
i prava je
ti u većoj
Građevine
čene,
zana. 16-bit-
e autorima
rama, što s
ama i dimn-
vučni su efe-
a kuća ima
u njenom
eides imaju
nneni pod-
čnih uzora
ih šumova
ko velika
naju u dob-
iv je
e priča za
1984.
enik Toto

iditi
last
vodi
pod-
ena

PROTIV
LJUDSKOG
PROTIVNIKA

Jedna od glavnih kritika koje prate promociju Dune 2000 je mogućnost sraza s ljudskim protivnikom, prvi put. Stvar odlično radi igrate li preko dva brza modema ili lokalne mreže.

Preko Interneta možete igrati samo preko Westwoodovog besplatnog servisa (da biste mu pristupili, morate

biti registrirani vlasnik originalne verzije igre). Igranje na ovaj način je stravično. Lag time je nevjerovatan, kao da pokušate igrati Quake na 2400 bps modemu (neovisno o brzini veze s Internetom). No, na servisu stalno visi određen broj maza-hista koji trpe nevjerovatan lag samo da bi igrali protiv ljudskog protivnika. Zanimljiva stvar je Oponent Handicapping opcija kojom sebi ili protivniku možete dati stanovitu prednost u multiplayer igrama izvlačeći time maksimalnu količinu zabave iz igre čak i kada su u srazu potpuni početnik i maher. Hendikep igrača odnosi se na cijene jedinica i građevina. Boljem igraču trebat će više novca...



napada i objedu. S
telja



Iako su harkonnenske balističke rakete relativno neprecizne, ogromna im je razorna moć



Ne podcjenjujte Fremene. Iznimno su jaki, a k tome i nevjerovatno neprijatelju sve dok ne pucaju. Odlični su za otkrivanje teritorija

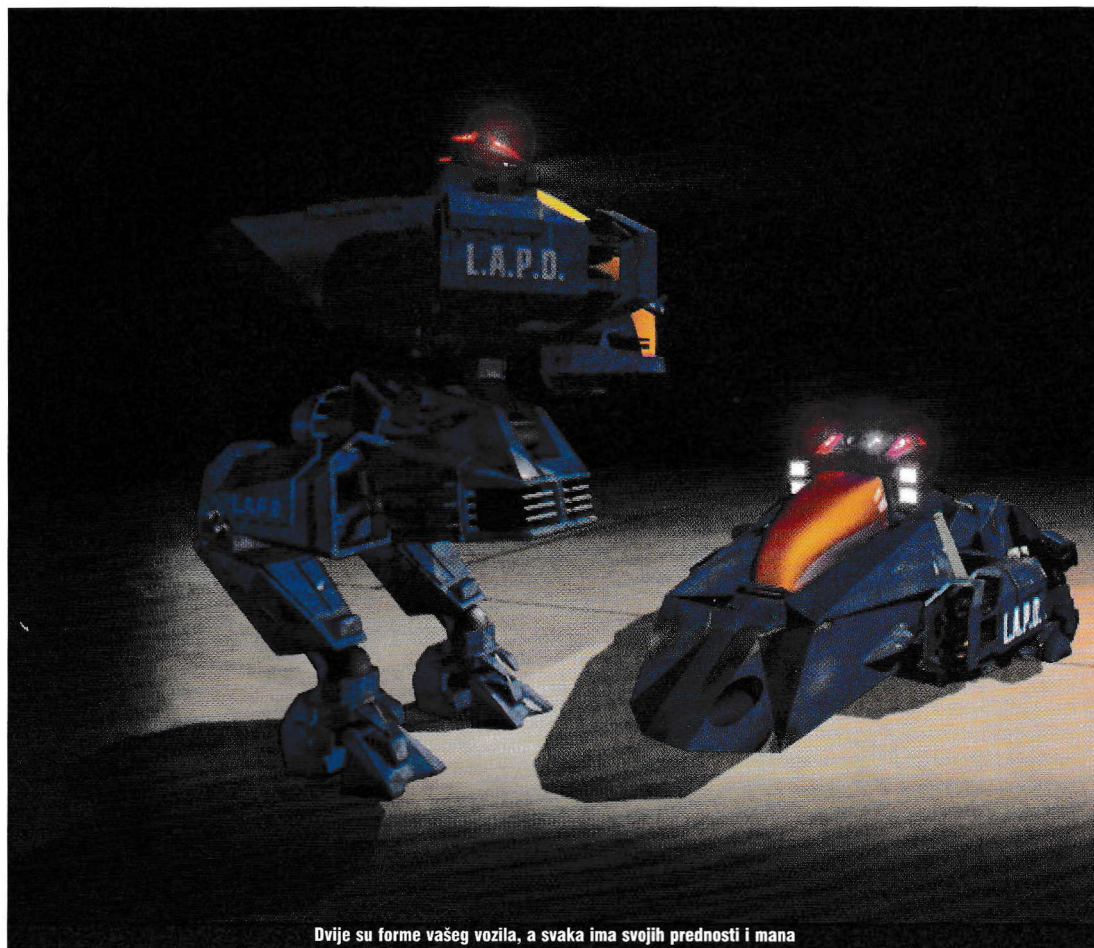
Protect, serve, survive

FUTURE
L.A.P.D.

PREPORUKA MJESECA

PlayStation
RECENZIJA

Ako vam je dosta kojekakvih šarenih 3D pucačina, ovo je prava igra za vas. Čista petica Electronic Artsu!



Dvije su forme vašeg vozila, a svaka ima svojih prednosti i mana

PIŠE

Berislav Jozić

FUTURE COP L.A.P.D.

PROIZVODAC	Electronic Arts
IZDAVAC	Electronic Arts
PODRŽANI HARDVER	memory card, dual shock, analogni kontroler
MULTIPLAYER	Split-screen

ALTERNATIVNO
STRIKE SERIJA

Iako je vaše vozilo helikopter, logika po kojoj su složene misije je slična, a i grafički engine nosi mnogo zajedničkih osobina.

WALKER

Vrlo stara igra u kojoj ste walker robotom uništavali nebrojene borbene strojeve i mrcvarili hiljade neprijateljskih vojnika - ovog će se sjećati samo najstariji.

NAKON najnovije Electronic Artsove igre i vi ćete poželjeti isto. Poželjet ćete biti policajac budućnosti, kada će moderna oprema za sprječavanje zločina podrazumijevati i izvrsno oklopljene i naoružane robote tipa walker. Vatre i eksplozije bit će svuda naokolo, a vi prosipate streljivo u ime zakona - ima li veće uživancije?!

Ali ako ste pomislili da je Future Cop samo još jedna pucačina kakvih smo se već nagledali, niste bili u pravu! Ovo je igra kakve još nije bilo, svojom je svežinom i tehničkom kvalitetom zaslužila visoku ocjenu. Kako se igra sastoji iz dva dijela, akcijskog i strategijskog, tako će biti koncipiran i ovaj opis.

CRIME WAR

Crime War je akcijski dio igre gdje vam je glavni cilj očistiti Los Angeles od kriminala. Morate proći baš kroz svaku četvrt i počistiti što više sitnih kriminalaca te na kraju "neutralizirati" bossa, tj. glavnog kriminalca pojedine četvrti. Naravno, sve to nije nimalo lako jer je svaka četvrt pravi labirint zgrada, hodnika, dizala i prolaza koji će vas voditi po cijeloj karti dok ne dođete do cilja. Sam okoliš više podsjeća na vojne baze s tenkovima, zrakoplovima i sličnim instrumentima uništavanja koji čekaju samo vas.

Ono čime se vi suprotstavljate ovom moru zločina je X-1 Alpha - najmoderniji spoj policijskog automobila (zapravo lebdjelice) i bor-



Poručnica Ryder, čiji vas glas prati kroz cijelu igru. Svakako bih želio upoznati vlasnicu ovog glasa čiji je učinak hrabrosti nevjerojatan, što bi mi dobro došlo i u stvarnom životu

benog robota nalik walkeru iz istoimene igre (sjeća li se još netko ove legende iz zlatnih dana Amiga). Vaš stroj svakako je najimpresivniji element igre pa ćemo se malo zadržati na njegovu opisu. Dva oblika, koja možete po volji mijenjati, znače veliku preciznost u pokretanju, mogućnost penjanja i brzog okretanja (u formi walkera) te brzinu i sposobnost preletanja vode, lave ili mehaničkih prepreka na zemlji (u formi lebdjelice). U oba slučaja, va-

GLEDAJ PRED SEBE!

Iako je pogled na igru izometrijski, a kamera se približava i udaljava ovisno o mjestu na kojem se nalazite, ponekad je pametno namjestiti i neki drugi pogled (tipkom SELECT) osim preporučenog. Tako je SKY CAMERA (ptičja perspektiva) najbolja za trenutke žestoke akcije, dok će CLOSE UP CAMERA (pogled izbliza) biti prilično korisna za precizno orijentiranje ili "sređivanje" manjeg broja ljudskih protivnika.



Uz stratezijskog dijela udvoje često se svodi na borbu walkera. Čak i kada uništite protivničkog robota, to još uvijek ne znači pobjedu.



Prije svake misije pogledajte animaciju terena kojim ćete se kretati i poslušajte objašnjenje osnovnih ciljeva



Zajedno je mnogo lakše uništiti bolje oklopljene neprijatelje - uhvatite ih u unakrsnu vatru i PUF!

Poriv da laserskim topom potamanite bjeđnike koji trče ispod vašeg prozora, najnormalnija je pojava nakon nekoliko odigranih misija.

Ne napuštanje ne mijenja, sastoji se od tri vrste oružja: lakog - za tamnjenje ljudi, srednjeg - za uništavanje vozila, te teškog - za uništavanje velikih, statičnih ciljeva (primjerice automatskih topova ili borbenih brodova). Namjerno ne navodim tipove oružja jer tijekom igre stalno dobivate nova ali je i njih moguće rasporediti u postojeće tri vrste.

Kombiniranje uporabe različitih oružja je važna jer rabeći samo jedno od njih brzo ćete ostati bez streljiva. Oba oblika vašeg vozila imaju svojih prednosti i mana u određenim situacijama i tek kada naučite koji vam treba rabiti u kojem trenutku, uspjeh ćete završiti i teže misije. Naravno, boreći se da sačuvate živu glavu od brojčano nadmoćnijih neprijatelja, ne možete stalno gledati na kartu provjeravajući sljedeći cilj. Zato je tu pomoćnica T.J. Ryder (vidi sliku) koja će vas svojim milozvučnim glasom pripremiti za misije, savjetima vam pomoći tijekom borbe i čestitati na pobjedi, ali će i vrlo slobodnim jezikom komentirati okoliš i vaše postupke.

Kao što vam i usprkos snažnom oružju izometrijski nastrojenoj djevojci na zadatke, misije preteške, pozovite prijatelja na igru udvoje na podijeljenom ekranu. Iako igrajući na ovaj način nećete imati ništa više energije, ostvarenje jednog robota prenose se i

na drugoga, udvostručena vatrena moć trebala bi biti i više nego dovoljna za pobjedu.

Grafički Future Cop svakako opravdava epitet PSX igre treće generacije, i to ne samo uvodnim i završnim animacijama prije i poslije svake misije (koje često obiluju crnim humorom), nego i vizualnim dojmom. Cijeli je okoliš napravljen u nekom cyberpunk stilu, s prizorima najmodernije tehnike koja se miješa s već raspadnutim starinama. Nemam nikakvih primjedaba na eksplozije i ostale "vatrometne efekte", a posebno su me se dojmile animacije pogođenih ljudi. Čovječuljci koji teturaju ostavljajući krvavi trag ili trče vrišteći naokolo pretvoreni u ljudske buktnje (ovisno o oružju kojim ih pogodite) dat će vam osjećaj moći i snage, umanjiti komplekse manje vrijednosti (pokušajte, kao ja, zamišljati da gađate svoje prijatelje ili suradnike na poslu - to je pravi užitek).

PRECINCT ASSAULT

Osim akcijskog, ova igra raspolaže i stratezijskom dijelom i to toliko različitim da s pravom možemo govoriti o dvije igre s istim glavnim likom. Ovdje je vaša zadaća osvojiti protivničku bazu spriječivši da oni osvoje vašu. Da, imate bazu u kojoj možete proizvoditi zrakoplove i tenkove, a možete osvajati i

napuštene baze na stratezijskim položajima na karti i ondje proizvoditi svoje borbene strojeve. Sve to ne odvija se u suhoparnoj tlocrtnoj perspektivi C&C-a, nego na igru gledate kao i u akcijskom dijelu - izometrijski. Otežavajuća okolnost je što se u proizvodnju oružja morate fizički uključiti svojim robotom, što će vas onemogućiti da istodobno vodite trupe u napad i proizvodite nove, ali će zato vaši zrakoplovi i tenkovi biti opremljeni umjetnom inteligencijom dovoljnom za njihove zadaće. Na kartama postoje i neutralne topovske kupole koje možete zauzeti, mjesta na kojima možete nadopuniti svoje naoružanje i druga iznenađenja. Multiplayer u ovom slučaju nije kooperativni, nego - oponentni. To znači da svaki igrač ima svoju bazu, a kako su karte napravljene simetrično - svaka strana ima jednake šanse za pobjedu. Ovaj način borbe vrlo je zarazan jer objedinjuje stratezijske i akcijske elemente te zaslužuje visoku ocjenu čak i da nema izvrnog prvog dijela.

Za kraj nekoliko zanimljivosti. Kao prvo, jeste li uopće čuli za ovu igru prije nego ste pročitali opis na ovim stranicama? Niste? Ma, vjerojatno ipak jeste, ali niste znali o čemu je riječ zbog promjena imena koje je Future Cop pretrpio od početka do kraja projekta. U startu se igra zvala *Ground Strike* - i to zato jer ju je radila ekipa zaslužna za *Strike* serijal (znate ono - helikopter, mnogo oružja, raznovrsne misije). Da bi se radnja približila stvarnosti, ime je promijenjeno u *L.A.P.D. 2100* - čime je naznačeno mjesto i vrijeme radnje. Na kraju su se programeri ipak odlučili za sadašnji naslov, ali uz malu napomenu (na naslovnom ekranu) da cijela igra nema nikakve veze s policijskim snagama Los Angelesa.

Jedan od producenata igre, Jeff Lee, izrazio je očekivanje da Future Cop, kao i *Desert Strike*, preraste u cijelu seriju tematski povezanih igara. Po mom mišljenju, kvaliteta ove igre to svakako zaslužuje te željno očekujem drugi nastavak.



Oblik automobila koji će biti neobično važan u stratezijskom dijelu jer omogućuje brzi transport iz srca borbe.



OCJENA

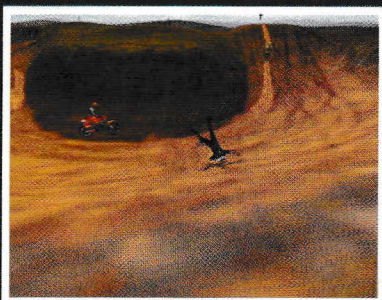
Zanimljivi akcijski dio i još bolji stratezijski, mogućnost igranja udvoje, dobra grafika i zvuk - Future Cop ima sve osobine koje se od dobre igre očekuju!

94%

Ni na nebu, ni na zemlji

MOTOCROSS MADNESS

Microsoft je konačno izdao vozačku simulaciju koja je zabavna, igriva i efektna više nego što vam to možemo pokazati ovim slikama



I kao da pad nije bio dovoljno brutalan, sada me mora pregaziti i ovaj iza mene



Motocross Madness: jedina "simulacija" motociklističkih utrka u kojoj više vremena provodite u zraku nego na tlu



Nemojte se zavaravati, ovako realistične sjene nećete vidjeti bez 3D kartice

PIŠE

Kristijan Žibreg

MOTOCROSS MADNESS

PROIZVOĐAČ Rainbow Studios
IZDAVAČ Microsoft
MIN. KONFIGURACIJA P133, 16 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA P200 MMX, 32 Mb, 3D kartica
3D PODRŠKA Voodoo, Direct 3D
MULTIPLAYER Lan, modem, Internet



SMIJEŠNO mi je kad koji moj kolega spomene simulaciju motoutрка u bilo kom kontekstu jer takvo što, nažalost, još uvijek ne postoji u svijetu računalnih simulacija. Na stranu rasprava o tome koliko uopće simulacije bilo čega mogu biti vjerne na našim jadnim PC-ima, no Microsoft nas je ugodno iznenadio Motocrossom Madness, čijim smo se statičnim slikama dugo divili priželjkujući da i igra bude barem upola tako dobra. Na našu sreću, igra je uživo još bolja i, što je najbitnije, ne trudi se svim silama uvjeriti nas da je simulacija, poput ostalih uradaka koji na kraju

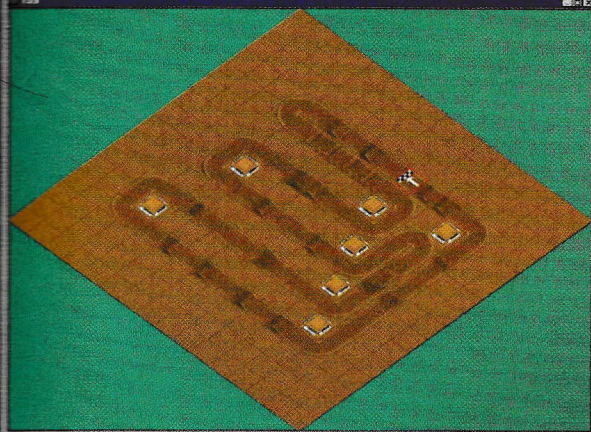
ispadnu patetični, neuvjerljivi i neigrivi.

Prvu ćete vožnju, čim naidete na prvi veći brijeg, završiti polomljenih kostiju, a to će se i dalje događati ne naučite li kako kontrolirati vaš motocikl. Igra je jedinstvena po tome što vam nudi, osim skretanja lijevo-desno, i mogućnost naginjanja naprijed-natrag, čime prenosite težište na prvi ili zadnji kotač. Čitava je mudrost u tome da se nagnete naprijed kad se uspinjete uz brijeg rasporedivši tako ravnotežu i na prednji i na zadnji kotač. Zapamtite, najvažnije je da vam motocikl što čvršće leži s oba kotača

na tlu jer je i ubrzanje onda najveće. Posebnu vještinu zahtijeva prizemljenje nakon smiješno visokih skokova jer ne dočekate li se na oba kotača, velika je vjerojatnost da ćete (u najboljem slučaju) izgubiti na brzini ili se polomiti te zauvijek iz glave izbaciti primisli da ovaj simpatični sport "bar jednom iskušate i u stvarnosti".

ZONA ZABRANE LETA

Mora se priznati, Microsoft je ovaj put dobro odradio svoj posao. Doduše, odgađao je izlazak igre sve dok nije



editor staza poslužit će dizajniranju vlastite staze a mi ćemo je objaviti na Hack CD-u.

Akrobacije u ovoj igri izazivaju salve smijeha, ali pružaju i vrhunsku zabavu."

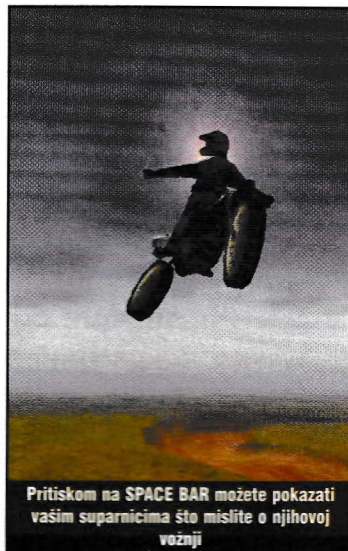
...zadovoljan radom Rainbow
...koji su je razvijali za njih. Igra
...raznolikim stazama, od uskih i
...kanjona preko bregovitih ter-
...kojima većinu vremena
...u zraku do blago vijugavih
...koje je najbolje voziti u
...stilu ne želite li se
...prašine i ispušnih dimova od
...natjecatelja. Kome i to nije
...dizajnirati vlastite staze u
...editoru gdje na posto-
...jednostavno "odvlačite"
...udoline, zavoje i slično.
...sa svojom tvorevinom, iz
...File odaberite Compile
...čitajte igru, odaberite
...Supercross, zatim Custom User i
...stazu koju ste dizajnirali. Ne
...nam poslati svoje radove, a
...ih objaviti na Hack CD-u!
...da bogatstvo staza samo po sebi
...dovoljno, igru možete zaigrati u 4
...i različita načina:

Supercross, National Race, BAJA i
Stunt Racing. Dok je Supercross
izazovna utrka na kratkim stadion-
skim stazama, dotle je National Race
utrka na otvorenim, dugim i opasnim
stazama gdje više vremena provodite
u zraku nego na tlu. U BAJA modu
vožite na otvorenom i lagano ner-

avnom terenu osvajajući niz waypointsa, dok ćete svoje akrobatske sposobnosti moći pokazati u Stunt Racingu. Od nedostataka, ističemo apsolutno nepotrebnu opciju za konfiguriranje vašeg motora koja, po našem iskustvu, nema nikakvog značajnijeg utjecaja na njegove performanse na stazi te težinu koja nije prilagođena apsolutnim početnicima (takvi će i na najlakšem nivou prvih pola sata spektakularno lomiti kosti na stazi, dok će ih protivnički motocikli u prolazu pregaziti).

NIŠTA BEZ 3D-A

Na žalost, Motocross Madness mogu igrati samo sretni vlasnici 3D ubrzivačkih kartica, a naglasak je na karticama s Voodoo čipovima koje MM izravno podržava. Ubrzanje za ostale kartice je izvedeno preko Direct3D sučelja. Proučite li imalo grafičku raskoš na ovim stranicama, bit će vam jasno zašto je za igranje nužan 3D ubrzivač. Osim grafički, MM se ističe i nevjerovatno sugestivnim zvukom vašeg motora "skinutog" s pravih mašina, što vas samo još više vuče da pokušate taj prokleti brijeg preletjeti što većom brzinom. Vlasnici Force Feedback kontrolera će također dobiti svoju dozu ekstra užitka jer MM



Pritiskom na SPACE BAR možete pokazati vašim suparnicima što mislite o njihovoj vožnji

odlično podržava trešnju i trganje ovih palica. Pisac ovih redaka je, kao i obično, i u driveru za MS Force Feedback palicu i u samoj igri namjestio otpor na maksimum, tako da mu se šaka počela kočiti nakon pola sata intenzivne borbe s podivljalom palicom. Nije baš kao upravljač na pravom motoru, ali je blizu.

Motocross Madnessu će mnogi zamjeriti pretjerivanje i nedosljednost u nekim aspektima te nedostatak realnosti i bitnijih simulacijskih parametara, no, ruku na srce, prava je istina da ovaj iznimni naslov nema konkurencije s kojom bi bio usporediv. Nedostatak realnosti ne možemo mu zamjeriti jer se ova igra i ne pokušava deklarirati kao simulacija. Imajući to u vidu, ostaje činjenica da je Motocross Madness vrlo adiktivan proizvod koji pruža mnogo zabave i smijeha, a to je doista sve što očekujem od računalne igre.

ALTERNATIVNO

REDLINE RACER

Igra koja silom želi biti simulacija, ali je zapela negdje na pola puta između arкаде i simulacije. Zaigrati samo u nuždi.

MOTO RACER

Igra koja je svojevremeno bila pravi hit. Ako tražite simulaciju, nemojte je tražiti u Moto Raceru jer je ova igra naglašeno arkadnog karaktera.

MOTO RACER 2

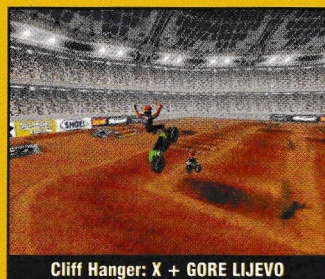
Dugoočekivani nastavak Moto Racera koji se možda već pojavio na tržištu dok ovo čitate. Dotad zaigrajte demo s ovomjesečnog Hack CD-a.

KAKO OČARATI RULJU?

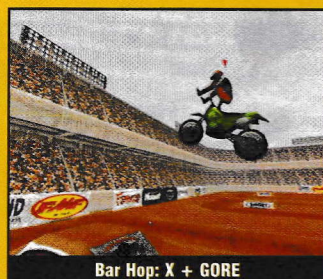
Najbolji mod igre je svakako Stunt Race u kojem za izvođenje "parada" i akrobacija dobijate ocjene. Da biste izveli vratolomije koja gledatelje ostavlja bez daha, morate se dovoljno zaletjeti jer paradiranje u zraku može loše završiti ako se prije vremena prizemljite (neki potezi će vam oduzeti i 2 sekunde). S druge strane, isplati se riskirati i izvesti što dužu akrobaciju jer nekoliko opasnog paradiranja u zraku donosi 2500 bodova! Ukupno je 16 akrobacija. Prvih osam izvodite pritiskom na FIRE 3 (ili tipku Z na tipkovnici) + neki od 8 smjerova, a drugih osam pozivate pritiskom na FIRE 4 (X na tipkovnici) + neki od 8 smjerova. I kao da to nije dovoljno, otkrivamo vam tajni potez Motocross Madnessa: kada ste u zraku, pritisnite ENTER i vaš motociklista će odbaciti motor i letjeti sam kroz zrak – bolno, ali zabavno! Popis svih poteza i kamera koje prate akciju nalazite na stranicama rubrike Help-Line u ovom broju.



Wheel Clicker: Z + GORE



Cliff Hanger: X + GORE LIJEVO



Bar Hop: X + GORE

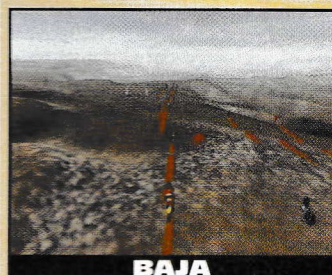
MODOVI VOŽNJE

Motocross Madness, uz obilje staza, donosi i 4 moda igre koji su bitno različiti te svaki na svoj način produljuju igrivost. Od ostalih bismo proizvođača vrlo lako mogli očekivati četiri različite igre za opcije koje Motocross Madness nudi standardno – bravo za Microsoft!



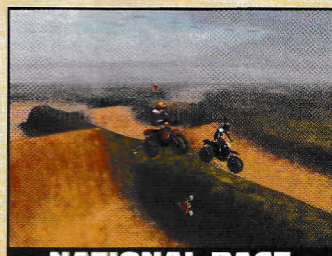
SUPERCROSS

Ovo je zabava za rulju jer vozite na posebnoj napravljenj stadijskoj stazi, a sama vožnja više sliči gladijatorskoj borbi nego fair-play sportskom događaju. Dodajte tome i publiku koja urla na svaku vašu akrobaciju i dobili ste približan ugođaj Supercrossa.



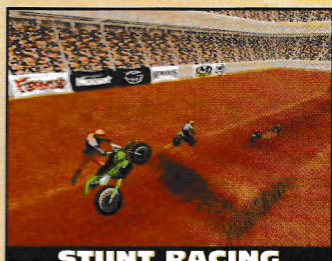
BAJA

Ništa jednostavnije: prođite kroz sve waypoints prije svih ostalih, vratite se istim putem i pobijedili ste. U ovom su modu staze bez većih prepreka, tek s blagim brežuljcima, zato ne šteditite gorivo i udrite po gasu!



NATIONAL RACE

Najigriviji mod igre koji vam omogućuje vožnju uistinu impresivnim brojem opasnih staza. Akcija je nenadmašna, a skokovi su nevjerovatno visoki, tako da ćete morati poprilično vježbati želite li stići prvi.



STUNT RACING

Na raspolaganju vam je 16 kaskaderskih staza na kojima možete pokazati da ste muškarac koji zna što hoće – čak i ako za to trebate polomiti svaku košćicu u tijelu.

OCJENA

Dosad najzabavnija "simulacija" motokrosa. Ako imate dostatan hardver i ljubitelj ste žanra, obavezno zaigrajte Motocross Madness!

90%

Blade Runner s osobnošću NIGHTLONG

Spojivši ugođaj Blade Runnera, sjajno renderiranu futurističnu grafiku i sarkastičnog privatnog detektiva kao iz filmova tridesetih, što ćete dobiti? Odgovor je, naravno, Nightlong!



Free Climax Club je najekskluzivnije gradsko okupljalište. Pošto je njegova vlasnica jedna od ključnih čimbenika u ovom slučaju, Joshua s njome želi popričati, ali potrebna mu je članska iskaznica za klub, a da bi je dobio, mora vlasniku susjednog lokala nabaviti bocu Chateau Lafittea.

PIŠE

Mislav Mataija

NIGHTLONG

PROIZVOĐAČ	Trecision
IZDAVAČ	Team 17
MIN. KONFIGURACIJA	P100, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P133, 32 Mb, 10x CD-ROM
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema

ALTERNATIVNO**BLADE RUNNER**

Igra koja je po mnogočemu uzor Nightlongu. Nešto boljeg ugođaja i veće originalnosti, no prilično nepovezane radnje.

BROKEN SWORD 1/2

Klasična point'n'click avantura. Klasičnije od ovoga ne može biti. Lijepe rukom crtane lokacije.

SANITARIUM

Najpopularnija avantura u posljednje vrijeme. Priča je, najblaže rečeno, uvrnuta i bolesna, no igrivost i ugođaj su fenomenalni.

OVO je prva avantura slavne softverske kuće Team 17, poznate nam prije svega po legendarnim Crvima. Namjera Teama 17 i proizvođača, talijanskog tima Trecision koji prvi put surađuje s njima, bila je stvoriti igru sličnu Blade Runneru, ali bolju u svakom pogledu, naročito po načinu igranja, vraćanjem na iskušani sustav uporabe predmeta i sveopće interakcije s okolišem i napuštanjem Blade Runnerovog Personal Digital Assistanta. Nažalost, to povlači i neke nedostatke, kao što su težina i zamornost. No, grafički, igra oduzima dah, naročito svojim atraktivno renderiranim lokacijama.

Zanimljivo je kako se u kompjutorskim igrama dizajneri gotovo uvijek odlučuju za jedan od triju načina prikaza društva budućnosti: potpuna anarhija, neka vrst apsolutne vladavine ili, pak, vlast većeg broja golemih korporacija. Dizajneri Nightlonga odlučili su se za potonji. Nitko ne zna tko su šefovi tih korporacija koje održavaju svjetski mir. Najveća od njih je Genesis, čiji je najvažniji izum Cyberspace koji omogućuje doživljavanje svega iz udobnosti vašeg naslonjača. Vaš je junak Joshua Reeve, privatni detektiv i bivši pripadnik elitnih vojnih jedinica koji prihvaća samo najteže slučajeve masno ih naplaćujući. Hugh Martens, gradonačelnik Union

Off station? Krovno parkiralište? Gdje sam to već vidio? No, čekajte, sjetit ću se. A dok se sjetim, uživat ću u kristalno čistoj grafici, bez krupnih piksela koje sam također negdje vidio, a ne znam gdje.

Cityja, grada u kojem se igra odvija njegov je stari prijatelj koji mu je vojsci spasio život i Joshua mu, zauzvrat, mora riješiti slučaj terorističkih napada na Genesis Cryogenetic Enterprise, njegove sponzore na prošlim izborima. Prošlo potrkalo koje je za to zadužio nestalo je, a viđeno je zajedno s Evom Tompson, privlačnom vlasnicom jednog od najekskluzivnijih gradskih klubova, Free Climax Cluba. Što će Joshua otkriti?

MALA POMOĆ ZA POČETAK

Moj je savjet da na svakoj lokaciji pregledate svaki pa i najbeznačajniji detalj uzduž i poprijeko, ispitajte svaki predmet i oprezno prijedete mišem preko cijelog ekrana da vam nešto ne bi promaklo. Detalji su vrlo važni u ovoj igri. Ako zapnete (a to će vam se sigurno dogoditi), upamtite nekoliko savjeta njen početak.

- 1 Ako im grla podmazete alkoholom, i to dvaput (pivo i votka), čak i beskućnici mogu imati koju korisnu informaciju.
- 2 Komad plastike što ste ga našli na podu privrстите na faks-uređaj i dobit ćete njegov broj.
- 3 Među svim sandučićima, nakon što ne uspijete ući u Rubyjev stan, pronađite onaj pravi, otključajte ga i kupujete njegov potpis.



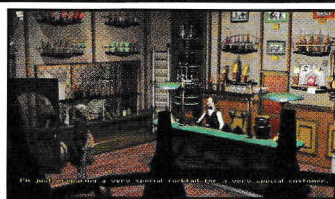
privatno



Ulice u Nightlongu jedan od najljepših primjera renderirane grafike. Čak sam pomislio da se tu negdje upleo 3Dfx.



U Nightlongu je velik broj kraćih animacija koje su uključene u dizalo ili u podzemnu željeznicu.



Ovaj je krčmar prilično arogantan. Šteta što Blade Runner nije kopiran i u oružanoj spremi...

Iako Nightlong itekako pokušava kopirati Blade Runner, te su dvije igre zapravo sasvim različite.

BROKEN RUNNER

Prvi pogled, naročito po dizajnu, igra je identična Blade Runneru. No, ima nešto u tome: svuda po Nightlongu su golemi videowalovi, a izvan prometa je air-car, parkirani su na krovovima, strojevima se upravlja glasovnim komandama, ulice su tamne poput onih u Blade Runneru, a kao vrhunac svega, na zidovima su svijetleći natpisi "Off the Grid"! Ipak, na svu sreću, replikanti nisu savršeni. Način igranja je, pak, potpuno različit: jednak je onom u Broken Swordu; dakle, desni klik za kretanje, a lijevi za promatranje i razgovor. Nightlong je vrlo dosljedan i konzistentan (iako se ta riječ često rabila s negativnim konotacijama), s hrpom detalja koje se redaju jedna za drugom, a igrač ih tako mora i rješavati jednu po jednu. Nažalost, u Nightlongu su one uistinu preteške i igra je vrlo sporo odvija. One su logične, no vrlo je teško pronaći ono što tražite pa će svaki i najbrži proboj i rješenje najjednostavnije zagonetke kod igrača izazvati osjećaj olakšanja. Ovdje nema, kao u drugim avanturama, prvog dijela koji

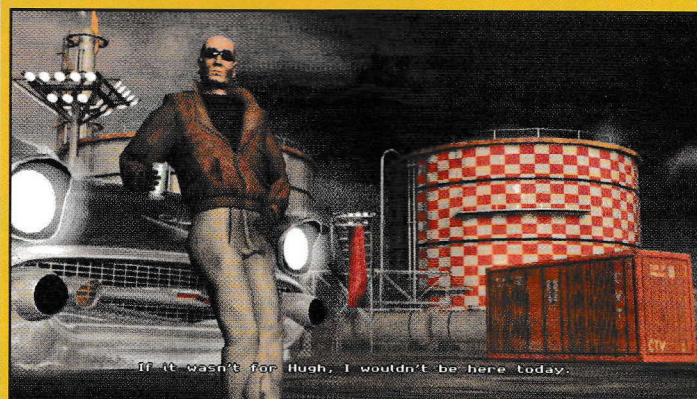
je obično mnogo lakši od ostalih, nego od samog početka idete "pod nož". Pogled na igru je klasičan, izvana, iz različitih kutova gledanja, ovisno o lokaciji. Kretanje vašeg lika je užasno sporo, a ne možete ga, kao u većini igara, ubrzati.

CYBERPUNK FESTIVAL

Ugođaj igre je gotovo na razini onog u Blade Runnera. Igra je nešto poput japanskog proizvoda – uzima ono najbolje iz originala i to poboljšava ili ga uopće ne mijenja, a ono manje dobro pokušava što bolje unaprijediti. Činjenica je, nažalost, da je priča Nightlonga prilično neatraktivna i već stoput viđena, prepuna klišeja i nedorečenosti. Svakako treba istaknuti da je grafika najjača strana ove igre. Lokacije, kojih je preko 80, naprosto oduzimaju dah svojom detaljnošću i dizajnerskom kvalitetom u 16-bitnoj boji. Ipak, u svoj svojoj ljepoti, one su ipak samo statične slike, nema kretanja kamere kao u Blade Runneru pa ni običnog scrollanja ekrana. Pokretni dijelovi igre su vrlo lijepo animirani, a vaš se lik kreće bez ikakvog zastajkivanja ili

REDAJ ME, REDAJ

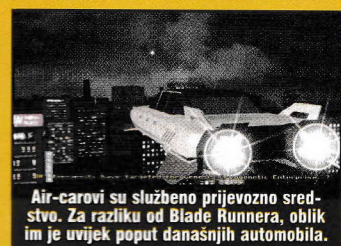
Uvodna animacija je možda prekratka, ali grafički sasvim korektna i vrlo glatkog izvođenja. Ovo je zapravo bit svih Team 17-ovih igara: bez suvišnog kompliciranja, ali efektno i impresivno.



Vaš je junak toliko cool da je sasvim dostojan da njime upravlja jedan Hackerov čitatelj.



Ovo mreškanje valova je fantastično. Kako li su to izveli?



Air-carovi su službeno prijevozno sredstvo. Za razliku od Blade Runnera, oblik im je uvijek poput današnjih automobila.



Policijski vas ne pušta na ulicu pa ćete morati putovati podzemnom željeznicom. Prvo morate odlučiti kamo ćete, a onda prolazite prilično kompliciran sustav kupnje karte s dvostrukom provjerom otisaka prstiju.

trzanja. Svaki njegov pokret rukom, da bi uzeo neki predmet, različit je. Joshua će savršeno vjerno nogom razmicati smeće, naginjati se lijevo- desno pa čak i plivati i penjati se. Gluma je (oko 30 minuta govora) zadovoljavajuća, ali ne baš filmske kvalitete. Zvučni efekti nisu posebno atraktivni, malo ih je i rijetko se pojavljuju, nema onog fanatističnog zvuka koji bi poboljšao ugođaj kao u Blade Runneru.

Na kraju, treba reći da će Nightlong svakog upornijeg igrača vrlo lako zaraziti svojom fantastičnom grafikom i nekim od najljepših ikad viđenih primjera renderiranih lokacija. Zacijelo će se svidjeti i igračima željnim klasičnim avanturističnim zabavama i onima kojima ne smeta što će svako malo negdje zapeti petnaest do trideset minuta. Ipak, s ovim se predloškom mogla napraviti znatno bolja igra, naročito uzmemo li u obzir njenu neoriginalnost i težinu.



OCJENA

Da nema klišeizirane priče, kopiranja Blade Runnera i toliko teških zagonetaka, ovo bi bila Hack igra.

80%



Excuse me, can you break a ten?

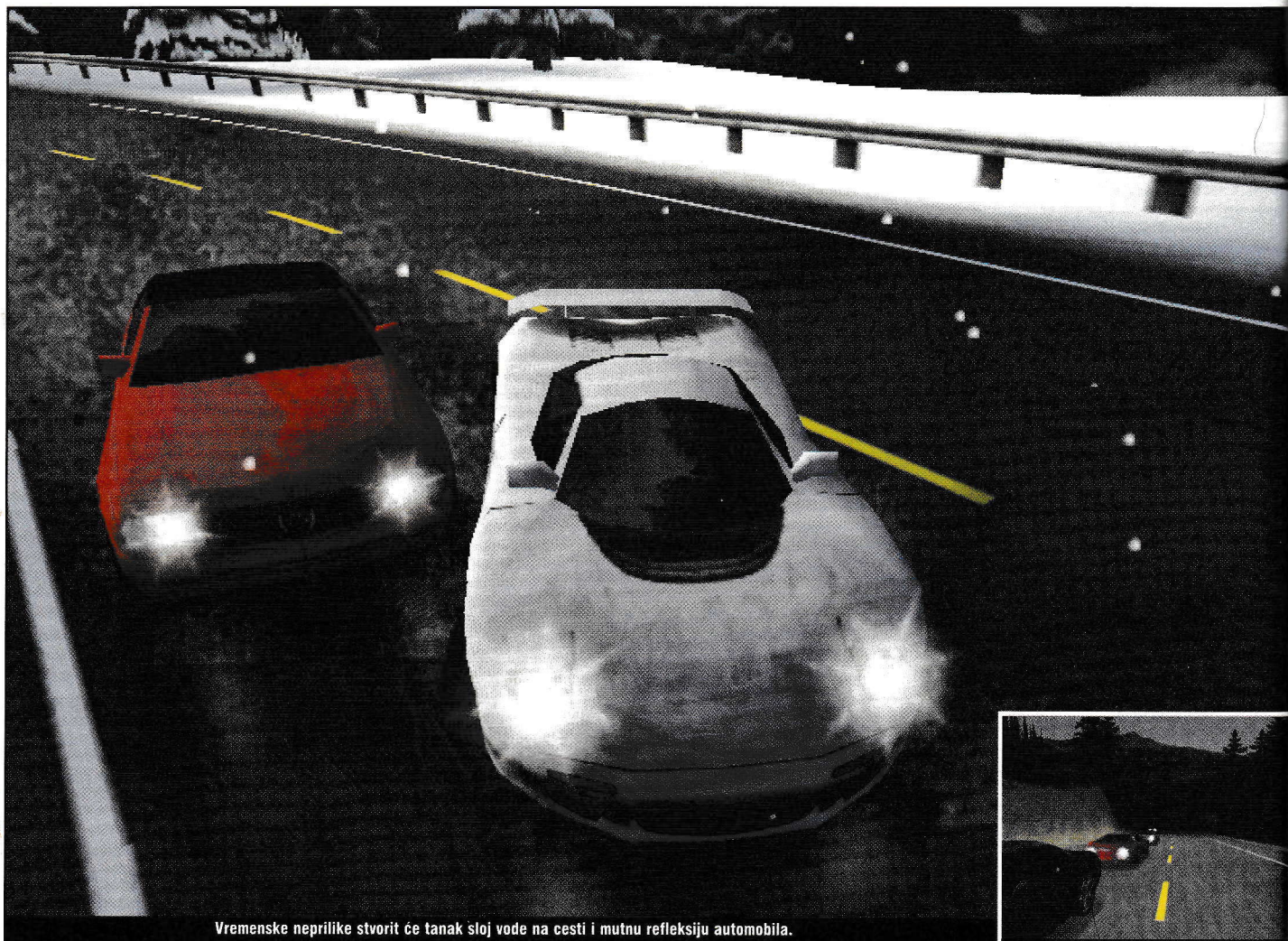
Interakcija s drugim likovima su prikazani iz različitih kutova, u krupnom planu. 3D dizajnirani likovi su vrlo uvjerljivi, gotovo filmski.

Najbrže u gradu

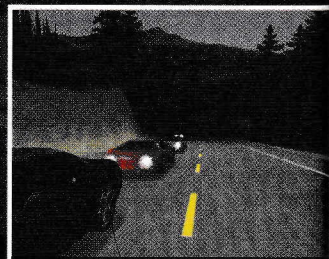
NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

PREPORUKA MJESECA

Been there, done that, reći će konzolaši vidjevši NFS 3 ponovno na našim stranicama i biti iznenađeni pročitanim.



Vremenske neprilike stvorit će tanak sloj vode na cesti i mutnu refleksiju automobila.



Noćnu vožnju preporučujemo samo iskusnim poznavateljima staza, u protivnom, bit ćete frustrirani do besvijesti kada se 10 puta zaredom zabijete u zid i to na istom mjestu.

PIŠE

Patrik Pencinger

NFS 3: HOT PURSUIT

PROIZVOĐAČ	Activision
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb RAM
NAŠA PREPORUKA	P166 MMX, 32 Mb, 3D kartica
3D PODRŠKA	Modem
MULTIPLAYER	Lan, modem, split-screen

ALTERNATIVNO

MOTORHEAD

Efektina igra, prije svega. Iako su joj tvorci malo pretjerali uporabom Lens Flare efekta, igra je relativno adiktivna.

GRAN TURISMO

Vrhunski naslov s PSX-a koji, nažalost, nećemo vidjeti na PC-u. Iako je kvalitetom grafike i zvuka daleko ispod NFS-a, vožnja je nešto realnija, a i broj automobila u igri je daleko veći. Možda je ovo ipak igra za nešto ozbiljnije vozače (oni se i tako ne znaju zabavljati....)

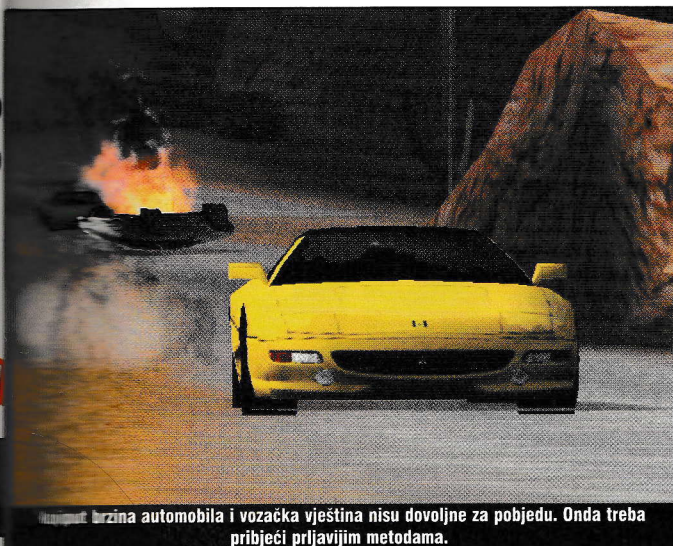
STIGAO

je dugo-očekivani nastavak najrealnije, najzabavnije i najdorađenije vozačke simulacije za PC. Kada je izašla PSX inačica, ljubitelji brze vožnje mogli su se jedino utješiti igrajući NFS 2 SE sa 3Dfx podrškom željno iščekujući svoju PC inačicu. Vidjevši prvi put kako se PC igra vrti, shvatit ćete u što je potrošeno posljednjih nekoliko mjeseci.

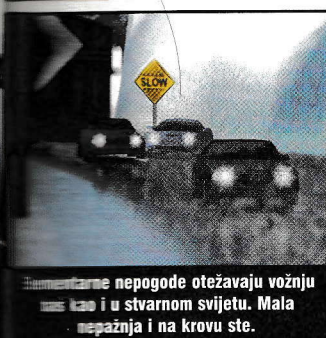
Budući je procesorski potencijal PC daleko veći, trebalo ga je pametno utrošiti. Electronic Arts je stvorio pravo remek-djelo. Očekivali smo mnogo, ali smo dobili još i više!



Policijski Lamborghini Diablo mnogima je najbolji automobil u igri. Dobijete ga tek kad ispunite kvotu uhićenih prijestupnika na svim stazama.

3:
JESEKA

Velika brzina automobila i vozačka vještina nisu dovoljne za pobjedu. Onda treba pribjeći priključnim metodama.



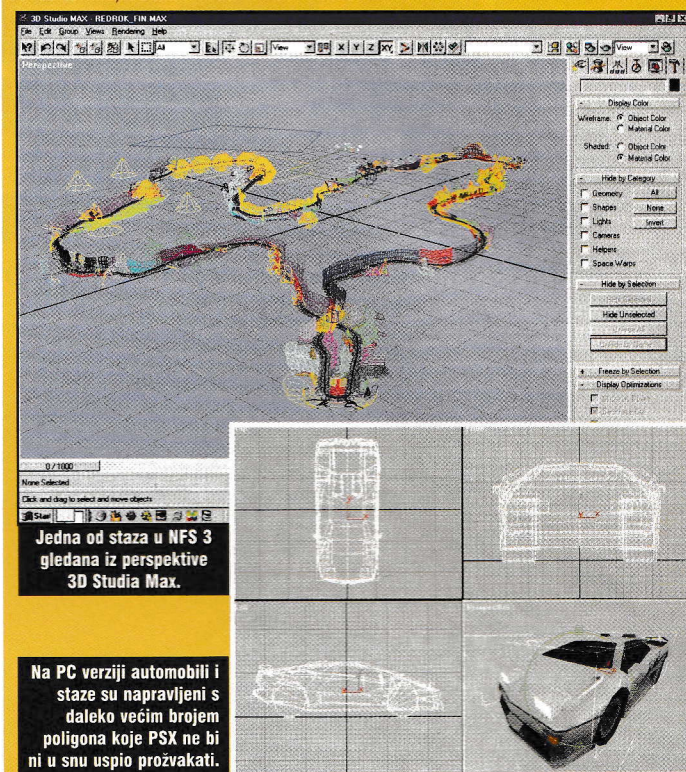
Ekstremne nepogode otežavaju vožnju i u stvarnom svijetu. Mala nepažnja i na krovu ste.



Za vrhunskog trkačkog Mercedes-a morat ćete se svojski potruditi, no isplatit će vam se.

3D STUDIO MAX JE GLAVNI KRIVAC

S rastom procesorske snage, razvojnim timovima igrara je daleko lakše stvarati staze i automobile. Nekada se sve to radilo u posebno napravljenim tekstualno orijentiranim 3D editorima, a sada u moćnom 3D Studio Maxu!



Jedna od staza u NFS 3 gledana iz perspektive 3D Studio Max.

Na PC verziji automobili i staze su napravljeni s daleko većim brojem poligona koje PSX ne bi ni u snu uspio prožvakati.

"U svojoj trećoj inkarnaciji potreba za brzinom je veća nego ikada. Igra uzbuđenje obećava, ali i daje!"

ganju su vam brzi policijski automobili, radari koji vas izvješćuju o brzini protivnika, sirene (prijestupnika možete zaustaviti jedino ako su vam uključene) pa čak i bodljikava zapreka (spikes). Ispunivši kvotu postignutih uhićenja na svim stazama, postoji mogućnost dobivanja dvaju novih policijskih automobila, Lamborghinija Diabla i El Nina, misterioznog i monstruozno brzog. Natjeravanje s policijom zabavno je i početnicima koji još nisu dorasli natjeravanju s automobilima iste klase u turniru koji ne prašta greške a posljedice su vidljive u konačnom poretku. Grafički je NFS 3 poprilično poboljšan od vremena PSX inačice. Dodani su brojni particle i svjetlosni

efekti, a posebne mogućnosti 3D kartica iskorištene su do maksimuma (prozirnost, ispravljanje perspektive...). Kako je sve daleko brže nego na PSX-u (gdje se stvar vrti u kakvih 20-30 fps), veći je užitek i realnost igranja. Dugo zahtjevana kontrolna ploča automobila konačno se pojavila. Možete je vidjeti u softverskom renderiranju sa ACP 3D grafičkom karticom ili, ako ste slučajno sretnik koji posjeduje Voodoo 2, sa 12 MB memorije. Unutrašnjost automobila vjerna je replika stvarnih modela. Uzbuđenje raste ako, osim dobrog računala, imate i dobar zvučni podsustav pomoću kojeg ćete totalno uroniti u uzbuđujući svijet policijske potjere. Čak i sa sustavom od dva zvučnika dobit ćete 3D doživljaj zahvaljujući inteligentnoj uporabi Dopplerovog efekta, posebice za zvuk motora i policijske sirene. Igra je tehnički uistinu dotjerana, ali je njen naglasak ipak na igrivosti. Trajnost igre je zajamčena jer postoji nekoliko modova igre za jednog igrača i desetak staza od kojih ćete opcijom Mirror i mijenjanjem smjera vožnje dobiti još četiri nove za svaku stazu. Zanimljiva će vam biti i mogućnost izbora noćne ili dnevne vožnje te vožnja po različitim vremenskim nepogodama ili bez njih. Detaljnost igre je zapanjujuća. Automobili imaju čak duga i kratka svjetla.

PERVERZIJE

Iznenadeni smo mnoštvom opcija u ovoj igri. Izdvojili bismo mogućnost

isključivanja Z-buffera, što omogućuje igranje u 1024x768 na vudu 2 kartici! Dodatna zanimljivost je mogućnost prilagodbe omjera duljina stranica ekrana Widescreen televizoru (16:9) i Dolby Surround 4-kanalski zvuk čiji vas logo uredno pozdravlja prije početka same igre. Sve smo to morali iskušati. Pentium 2 sa Voodoo dvojkom i TV-outom spojili smo na sustav kućnog kina sa 81 cm televizorom, Dolby Surround pojačalom i sustavom od 5.1 zvučnika. Koji ljudi osjećaju!!! Iza vas tuli policijska sirena, motor brui iz subwoofera, a s radija u automobilu čujete prepucavanje murrjaka. Izravnom usporedbom PC i PSX verzije, dolazimo do zaključka poraznog za PSX! No, s financijske strane gledano, taj zahvat nas je stajao (produžni kablovi za tipkovnicu, zvučni i video signal te TV-out konverter) kao novi PSX.

CILJNA RAVNINA

Ugodno iznenađenje u moru nastavaka prava je rijetkost. S punom odgovornošću možemo ustvrditi da je riječ o najboljoj i najdorađenijoj trkačkoj igri ikad napravljenoj za PC. Zasad...



◀ Ako vam to grafičke mogućnosti kartice omogućuju, bit ćete počašćeni prekrasnom refleksivnom teksturom na automobilu.

Ocjena

Čista petica Electronic Artsu koji su učinili nešto nevjerovatno. Napravili su nastavak igre koji bi mogao postati popularniji od prvog nastavka.

95%

SUČELJE ZA BOGOVE

od zaštitnih znakova svake igre izašle iz Electronic Artsove tvornice je prekrasno sučelje. Iako se radi o dijelu izvan same igre, nismo mogli ne spomenuti ga. Prepuno je animiranih elemenata, 3D grafike, govora i, što je najbitnije, informacija. Jedan od dokaza kako savršeno i estetički dotjerano sučelje može postati i iznimno uporabivo!



Automobilu možete mijenjati boju, vrtiti ga mišem, mijenjati mu vozna svojstva ovisno o uvjetima što ih nameće staza.

protivničkih automobila u sljedećoj utrci.

neke što mi ih je otvorila vudu dvoj-
... bio sam prilično razočaran vid-
... PSX verziju NFS-a 3, tako da sam
... prije pokretanje glavnog dijela,
... najgora. Dogodilo se upravo
... Munjevita, mnogo detaljnija
... grafika, bespriječan zvuk i glazba te
... specijalnih efekata.

POTJERA POČINJE

već u samom naslovu igre sugerirano je
... da će biti natjeravanja s copper-
... Doduše, još je u prvom nastavku
... natjeravanja s policijom, ali u
... manjem opsegu nego ovdje. Iz
... poznatog razloga,
... Electronic Arts-ovci su izbacili taj dio u
... U trećem nastavku poslušali su
... naroda te cijeli jedan mod igre
... natjeravanju s drogovima.
... je novost u PC verziji što sada
... i vi biti policajac! Na raspo-

mo iskusnim
om, bit ćete
se 10 puta
tom mjestu.

om koji,
lin igrači-
ate, nogon
napućicu
u zraku
na. Iako je
va spaljena
rom.
najljepše
ideno u
sta umjet-
no žongli-
ki bez
jem svih
je te
namno
dolazi
nut na