

VOODOO 3 Ekskluzivni prikaz najnovije
3D tehnologije za igranje

JEDINI
ČASOPIS ZA
INFORMATIČKE IGRE

HACKER

BROJ 43 PROSINAC 1998. CIJENA 31.80 KN

JE... IS... UIM SE IGRA

HALF- LIFE

FALLOUT 2
DELTA FORCE
TRESPASSER
TOCA 2
CAESAR III

FIFA 99

GRIM FANDANGO
CRASH BANDICOOT 3
CARMAGEDDON 2
TEST DRIVE 5
NBA LIVE 99

CD
TOMB RAIDER 3
SETTLERS 3
HERETIC 2

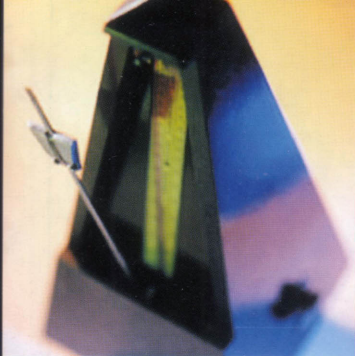
ISSUE 43 DECEMBER 1998
9 771330 171200
28 DEN, 900 SIT, 8 KM

SIN

TOMB RAIDER 3

PRVA RECENZIJA U HRVATSKOJ!





u današnjem ritmu promjena
najvažnija je pouzdanost

**Stara poslovica kaže. tko
polako ide, daleko stigne.**

U našem svakodnevnom
životu ova izreka svakako
nalazi mnoštvo opravdanja,
ali u svijetu računala ne
treba smetnuti s uma
brzinu. Kod odabira
računala izaberite tvrtku u
koju možete imati
povjerenje, koja svojom
ozbiljnošću i predanošću
poslu kojim se bavi ne
ostavlja mjesto sumnji.

Danas, kada je brzina
procesora postala gotovo
podrazumljiva, u
računalnom businessu
opstaju samo oni koji
razmišljaju na duge staze,
koji traju i stvaraju nove
vrijednosti.

Oni koji, pretvarajući stare
mudrosti u nove spoznaje,
na cilj dolaze prvi.

i brzina



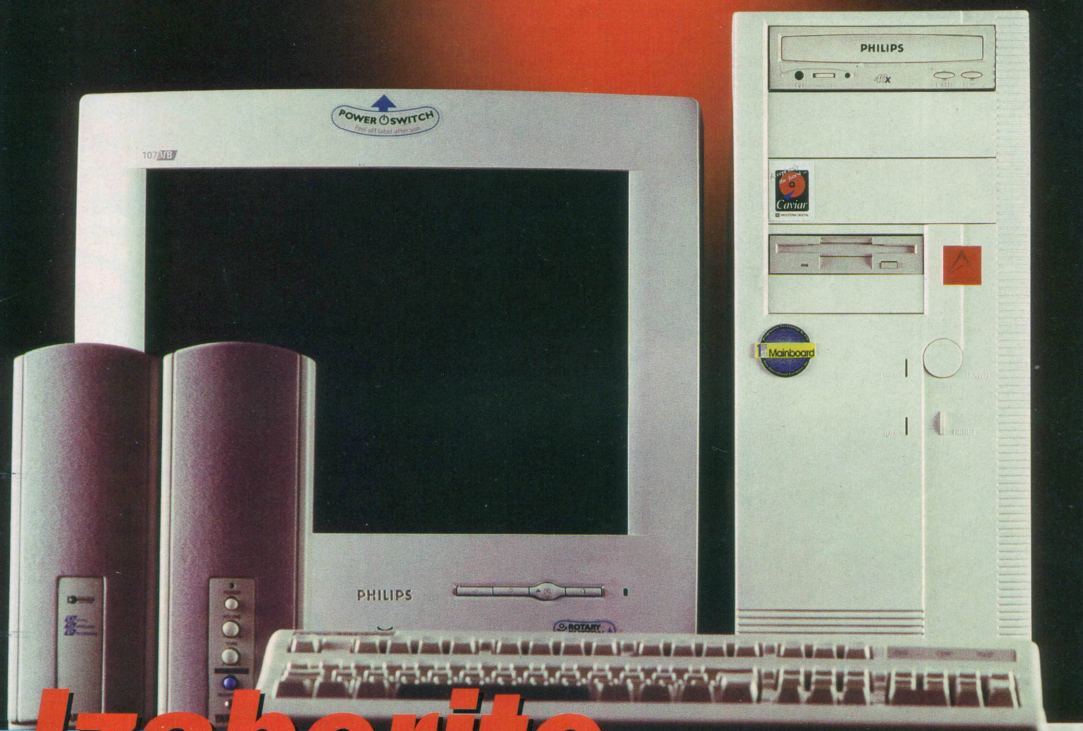
PREDSTAVLJAMO VAM
KONFIGURACIJU

PRO MEDIA dimension

www.formel.hr

Zagreb, Zvečajska 5, tel: 01/304-998, 305-008; fax: 315-349
Split, Dubrovačka 61, tel: 021/382-652, 382-870; fax: 382-880
Osijek, Sunčana 18, tel: 031/207-587, 207-588; fax: 207-589

Formel
computers



Izaberite pravo rješenje

Autronic profesionalna linija

Autronic poslovna linija

Autronic obiteljska linija

PhotoREt II tehnologija višeslojnih boja - jer
prava je ljepota u detalju.



Spektakularno, zar ne?

Ono što ljudsko oko ne vidi čini pravu razliku. Napredna HP PhotoREt II tehnologija višeslojnih boja može smjestiti do 16 sličusnih kapljica tinte u jednu jedinu točku i tako stvoriti zadivljujući fotorealističan ispis. Zahvaljujući našem revolucionarnom načinu prijenosa informacije od računala do pisača, brzina ispisa više nije problem. Bez obzira koji papir koristite. Zašto pristati na ista manje? HP PhotoREt II tehnologija višeslojnih boja donosi neusporedivu foto-kvalitetu ispisa dostupnu svakome.

HP DeskJet Printers



**HEWLETT
PACKARD**

Expanding Possibilities

Potražite HP pisače kod ovlaštenih prodavača.

**CONTINENTAL
MEGASTORE**

NAJVEĆI MEDIJSKI DUĆAN U HRVATSKOJ

SAVSKA 9, 10000 ZAGREB, TEL: 4829 551, FAX: 4829 517

MEGASTORE@CONTINENTAL-FILM.TEL.HR

USKORO

Heretic 2 PC
Michael Owens WLS Soccer 99 PC
Sim City 3000 PC
C&C: Tiberian Sun PC
Thief: Dark Project PSX
Abe's Exodus PSX
C&C: Retaliation PSX
FIFA 99 PSX
Quake 2 PSX
Cool Boarders 3 PSX
Metal Gear Solid PSX

KLASICI (više od 50% jeftinije)

Outlaws PC
Theme Hospital PC



**PRVI PUTA
U HRVATA!**

**LARA CROFT
U CONTINENTAL
MEGASTOREU**

Hrvatska prezentacija Gangstersa i Tomb Raidera 3 uz gostovanje slovenske manekenke koja je službeni Lara Croft model u ovom dijelu Europe.
Posjetite nas 12. studenog u Continental Megastoreu, Savska 9, i upoznajte Laru izbliza.



OD SADA...



**prodaja konzole i
periferija**

Zvuči vam predobro? Vidimo se u Savskoj 9

SADRŽAJ

HALF-LIFE



44

Sierra je ovom igrom pokopala Quake 2 i Unreal. Kratko i jasno!

FIFA 99

60

Stigla je nova FIFA, na radost treće po redu svjetske nogometne velesile.



QUAKE ARENA 3

EKSKLUZIVNA
NAJAVA

22

Donosimo vam ekskluzivnu najavu novog Quakea koji u singleplayer mod donijeti žar i dinamiku multiplayer akcije.

SIN

52

Activision se nada uz širokogrudu (u pravom smislu te riječi) pomoć Elexis Sinclair, još jedne "cure iz kulture" u službi marketinga, progurati SIN na vrhove top ljestvica.

TOMB
RAIDER 3

40

Gđica Croft u trećem nastavku daje više no ikad, no hoće li to zadovoljiti izbirljivu publiku?



PROSINAC 1998.

BROJ 43

HACKER

DECEMBER 1998.

ISSUE 43

RUBRIKE

- 9 UVODNIK
- 10 PISMA ČITATELJA
- 26 SPECIAL REPORT: INFO GAMER
- 26 SPECIAL REPORT: RETRO 98
- 95 SPECIAL REPORT: VOOODOO 3 DOSSIER
- 88 HACKER.NET
- 92 FILMOVIES
- 110 HACKER CLUB
- 114 STRIP

HELP-LINE

- 102 SOS
- 103 BEZ PANIKE
- 104 PROHOD COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES 2. DIO

HARDWARE

- 96 VELIKI TEST ZVUČNIKA
- 98 SOUNDBLASTER 128 PCI
- 98 PHILIPS PCA655VC
- 99 SOUNDBLASTER LIVE!
- 100 ASUS V3400 TNT I V3200 BANSHEE
- 100 PHILIPS BRILLIANCE 151 AX

NOVOSTI

- 14 PC INFO
- 16 PSX INFO
- 17 TECH INFO
- 20 NAJAVA INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE
- 21 NAJAVA PLANESCAPE TORMENT
- 22 NAJAVA QUAKE 3: ARENA
- 23 NAJAVA FINAL FANTASY VIII

RECENZIJJE

- 40 TOMB RAIDER 3: THE ADVENTURES OF LARA CROFT
- 44 HALF-LIFE
- 48 TRESPASSER
- 52 SIN
- 56 FALLOUT 2
- 60 FIFA 99
- 63 GRIM FANDANGO
- 66 CRASH BANDICOOT 3: WARPED
- 68 CARMAGEDDON 2
- 70 RAILROAD TYCOON 2
- 72 TEST DRIVE 5
- 74 NBA LIVE 99
- 76 TOCA 2
- 78 MIG-29 FULCRUM
- 79 F-16 MULTIROLE FIGHTER
- 80 CAESAR 3
- 81 DELTA FORCE
- 83 FA PREMIERE LEAGUE MANAGER 99
- 84 PARASITE EVE
- 85 COLONY WARS: VENGEANCE
- 86 TEST DRIVE 4X4
- 87 SRAZ 2

NAGRADNE IGRE

- 37 TEKKEN 3
- 94 FLUBBER



POPIS OGLAŠIVAČA

AGFA-BADROV18
ALGORITAM KORICE
ARTAKOM36
ARTES18
AUTRONIC3
BBM71
BIROSTROJ55
CONTINENTAL MEGASTORE 5

EDINKOM55
ER-TEH18
FILEX36
FORMEL KORICE
FOTO BADROV55
HG-SPOT59
HINLA8
HPC4

INFO-GAMA82
INFOLAB55
LOST59
MELCOMP19
MICROLINE29
MT-UREDSKA OPREMA59
OMNIA101
PC-PROJEKT18

PENTAGRAM KORICE
PRO-TEH73
RECO51
RENOPROM113
SENSO24.25
ZOLA65

FINALE



HINLA

SEZONE

Jesen '98

na VELIKOM ekranu, pred publikom

Quake2

Starcraft

Duke Nukem 3D

Warcraft 2

Quake

C&C-Red Alert

nagradne igre za navijače,
igrače konzole za stalno igranje

egzibicije

**FIFA 99 &
NEED4SPEED 3**

početak u 9 sati

Nagrade za posjetitelje:

glavna nagrada

PC računalo

PENTIUM II



KINO SC, ZAGREB

Zagreb, Savska 23
subota, 19.12.98 • 9 - 15 h
ULAZ BESPLATAN

HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA
INFORMATIČKE IGRE
Izlazi mjesečno

IZDAVAČ

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

DIREKTOR

Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK

Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK

Kristijan Žibreg

GRAFIČKI UREDNIK

Igor Vranješ

KOMPJUTORSKI PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK:

JANUS STUDIO
Željka Mokos

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 Matajia
Patrik Pencinger
Tihomir Jauk

LEKTOR

Ankica Derek

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
Petrinjska 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

NA TRAGU...



Grrrr...

Nakon iznimno uspješnog InfoGAMERA - najvećeg sajma interaktivne zabave u Hrvata na kojem je Igor Duić uživao sa foticem i diktafonom u ruci da bi vam u ovom broju prenio sami djelić lude i otkršene atmosfere koja je tamo vladala - redakcija časopisa nastavlja s promotivnim akcijama širih razmjera. Tako će obožavatelji svega vezanog uz gđicu *Laru Croft* i ostale »cure iz kulture« (izuzmemo li onaj malobrojniji dio muške populacije »s greškom«) biti iznenađeni pročitavši vijest na str. 15 o hrvatskoj prezentaciji *Tomb Raidera 3* i *Gangstersa* koju 12. prosinca u svojim prostorima upriličuje *Continental Megastore*. Vijest ne bi sama po sebi bila toliko zanimljiva da na happeningu nije nazočna slovenska manekenka koja utjelovljuje *Laru Croft* u ovom dijelu Europe i naši novinari s obzirom da je Hacker generalni medijski pokrovitelj ovog jedinstvenog događaja. Naravno, ovom prigodom pozivamo sve zainteresirane da nam se pridruže 12. prosinca u prostorijama multi-medijskog dućana *Continental Megastore* u Savskoj 9, a u sljedećem broju slijedi izvješće. Osim spomenutog partya u *Continental Megastoreu*, Hacker medijski pokriva i prati polufinale i finale *HINLA* natjecanja koje je upravo u tijeku i čiji prikaz možete također pročitati u sljedećem broju. Da ne bi sve ostalo u hrvatskim okvirima, redakcijski tim se uskoro sprema na *Populous party*

koji *Bullfrog* i *Electronic Arts* organiziraju u Pragu - budite sigurni da ćemo s vama podijeliti sve svježije tračeve u industriji igara koje ćemo tamo saznati.

Što se tiče udarnih igara u ovom broju, upućujem vas na raskošnu recenziju *Tomb Raidera 3* iz pera Berislava Jožića na str. 40, dok je drugu najznačajniju igru ovog mjeseca - *Half Life* - recenzirao Krešimir Lauš (str. 44) koji nam se ovim nadahnutim opisom vraća nakon kraće stanke. Upućujem vas i na recenziju *SIN-a* (str. 52), *Activisionovog* 3D shootera kojeg marketinški promovira *Elexis Sincalir*, još jedna »cura iz kulture« koja vam se smješi s naslovnice ovog broja. Inače, pred samo zaključenje ovog broja odjeknula je poput bombe neočekivana najava tvrtke *3Dfx Interactive* o *Voodoo 3* čipovima na njihovoj raskošnoj konferenciji za novinare u *Las Vegasu*. Ova objava nas ne čudi s obzirom da je *Voodoo* tehnologija počela gubiti korak s konkurencijom koja je u posljednje vrijeme i jeftinija i bolja, osobito kartice temeljene na *nVidia TNT* čipovima - u posljednje vrijeme iznimno popularne na ovim prostorima. Uostalom, pročitajte cjelovito viđenje našeg čovjeka od hardvera Patrika Pancingera u *Special Reportu* na str. 95 - držimo da će *Voodoo 3* pokazati svoju pravu snagu u *Quakeu 3* kojeg najavljujemo u ovom broju. U svakom slučaju, pred nama su uzbudljiva događanja i možete računati da će redakcija ovog časopisa, kao i uvijek, biti uvijek na tragu svih važnih vijesti. Želimo vam čestit Božić i sretnu Novu godinu.

Kristijan Žibreg

glavni i odgovorni urednik

NAGRAĐENI NA INFOGAMERU

Posjetitelji InfoGAMERA-a su, osim uživanja u mnoštvu novih igara i otkrivenoj atmosferi, mogli sudjelovati i u brojnim nagradnim igrama što ih je organizirao časopis Hacker u suradnji sa svojim sponzorima. **POZOR:** svi posjetitelji koji su popunili nagradne kupone dobivene pri kupnji ulaznice i ubacili ih u sanduk ispred Hackerova štanda sudionici su velike nagradne igre - a rezultati će biti objavljeni u sljedećem broju Hackera.



Svi koji su na InfoGAMER-u ubacili nagradne kupone u Hackerovu »škatulju« ulaze u nagradno izvlačenje čije rezultate objavljujemo u sljedećem broju.

DR. DOLITTLE



Još nije kasno da u kinima pogledate komediju Dr. Dolittle sa Eddie Murphyem i mnoštvom specijalnih efekata.

Izgleda da su nagradne igre koje organiziramo u suradnji sa *Continental Filmom* iz Zagreba postale iznimno popularne u posljednje vrijeme pa ih namjeravamo redovito nastavljati i u narednim brojevima. Poslovično spretna ruka naše lektroirce Ankice je u ovom broju donijela sreću trojici itatelja koji su osvojili Dr. Dolittle majicu, kapu i privjesak za ključeve. To su Alan Hlupić iz Zagreba, Ivan Dergez iz Bjelovara i Dinko Vučemilović-grgić iz Osijeka.

CONTINENTAL I HACKER...

...vas nagrađuju i u ovom broju. Pet sretnih čitatelja koji točno odgovore na naše nagradno pitanje dobit će paket koji sadrži dva filma *Robina Williamsa* - *Jack* i *Društvo mrtvih pjesnika* (dakle, sveukupno 10 originalnih videokaseti titlovanih na hrvatski jezik). Ovim paketom distributer želi proslaviti pojavljivanje *Flubbera*, *Robinove* komedije s mnoštvom specijalnih efekata, konačno dostupne i na videokaseti. Imajte na umu da je rok za slanje vaših dopisnica skraćen zbog božićnih blagdana, zato proučite detalje nagradne igre na str. 94 i pošaljite svoje dopisnice odmah. Imena sretnih dobitnika objavljujemo u sljedećem broju.



PISMA ČITATELJA

Hacker je jedini časopis u kojem su njegovi čitatelji zvijezde. Pišite nam, bilo poštom, bilo mailom, i obratite pozornost na promjenu redakcijske e-mail adrese od ovog broja.

PIŠITE NAM

POŠTOM

"Janus-Lingua d.o.o."
(PISMA ČITATELJA),
Petrinska 11/IV,
10 000 Zagreb
janus@zg.tel.hr
(u SUBJECT stavite
PISMA CITATELJA)

MAILOM

NAPOMENA

Obvezno je staviti navedene oznake, bilo da nam pišete poštom, bilo mailom, u protivnom će vaša pisma automatski završiti u Recycle Binu.

PISMO MJESECA

Za razliku od ostalih čitatelja koji uporno traže šifre i prohode za igre koje još nisu ni izašle, dobili smo pismo u kojem se od nas traži da šifre i prohode objavljujemo sa što većim zakašnjenjem. Eto, događa se i to, a Daniel Pošta je u svakom slučaju svojim pismom uspio natjerati članove redakcije da situaciju promotre iz perspektive hard-core igrača i za taj njegov trud ga nagrađujemo odličnim Inteplayevom igrom Freespace: The Great War.



POZDRAV,

Nakon što sam uvidio da ste odlučili svim nazovi »igračima« kompju-torskih igara otkriti tajnu prolaska igre Commando: Behind Enemy Lines, odlučio sam podići svoj glas u ime svih nas »poštenih« igrača. Kao prvo, vratio bih se malo u blisku nam prošlost. Ako kojim primjerom skoknem na Battlenet odigrati koji Diablo, obično nađem na igru znakovita naziva: »LEGIT ONLY« (to znači, da svi igraju apsolutno pošteno, dakle sa samostalno pronađenim stvarima, a ne hacknanim, cracknanim, ukradenim...) te je obično posjetim sa nadom da ću konačno naći pravog igrača. Ali obično se dogodi da je čovjek sorcerer, nivo 42, a od mene prvi put vidi i čuje za chain lightning, normalno, kad ima staff of apocalypse.

Ništa tu ne bi bilo čudno da taj staff ujedno nema i 255 punjenja, a maksimum punjenja za taj staff je 33! I onda mi još tvrdi da je sam našel taj štap, a da ne nebrajam kakve amulette, ringove i armore tip nosi (svi se, zamislite koincidencije, zovu Deamonspike coat).

OK, predoh na Starcraft, i krvnički ga igram dobra 2 mjeseca, da bi ga završio, pa ga posudim klinku iz susjedstva, a on mi ga vrati za dva dana i veli mi da ga je završio!! PA KAKI?

»Kak?«, hladnokrvno će on, »pjočital sam u onom Hakeju šifre.«

I inače moj povišeni tlak mi je poskočio za nekoliko trocifrenih brojki. OK, nabavih konačno Commando B. E. L., i dobrih 6 tjedana sam skoro svaki dan od 16:00 do kasno u noć igrao, da bih završio prokleto dobru i proklestu tešku igru, a vi nazovi »igračima« dajete rješenje i to sa mapama, crtežima i opisom kaj raditi. Pa jeste li vi normalni? Jasno mi je da je vaša posao (ajd, recimo) da objavljujete takvi stvari, ali jako mi se teško pomiriti sa činjeničnim stanjem, pa Vas ujedno molim da ih ne objavljujete tako brzo, nego malo pričekajte nek se igra ohladi malo, nek se ti nazovi »igračići«, pomuče malo, nek ti »super igračići, razarači« malo mučnu svojom glavom sami, a ne za svaku sitnicu, za svako mjesto gdje zapnu zovu Hacker i pitaju: »Jooooooooo, opala mi je duda ispod ormara, a nemrem je izvaditi. Hackerovci pomozite!«

A ako tom »supertalentu« za igre velim da skopira file iz jednog u drugi direktorij, onda me blijedo gleda, a ako mu disketa ostane u floppyju, onda će me panično nazvati i reći mi da mu kompjutor kod startanja javlja neku grešku, neku poruku: »no system disk...« ili tak nekaj. Zato Vas molim, Vas kao najprodavaniji i najčitaniji časopis za igre da i dalje objavljujete kvalitetne recenzije igara, ali i da zaštitite nas malo starije hackere i prave igrače od ove nadolazeće klinčurije koja ne razlikuje DOS od Windowsa, jer je to njima svejedno, glavno da su šifre.

Unaprijed zahvalan

Daniel Pošta

P.S.

Nadam se da nećete prebrzo istrčati s rješenjima Fallouta 2, Grim Fandanga ili Rage of Magesa, zajedno s mapama, a koje trenutno naporno i mukotrpno pokušavam priveriti kraju, prije nego neki nadobudni klinac nađe šifre.

ŠTO ZNAČI HACKER?

Palo svim Hackerima! Prvo vas molim nemojte mi pismo staviti za provalu mjeseca. Mene zanima po čemu vam je časopis dobio ime. Čuo sam da hacker znači netko tko se ubaci u tuđe računalo pa mu nešto »pobrk«.

Pozdrav od Ante

O Evo, pismo ti nismo stavili za provalu mjeseca - kao što si nas i zamolio. Što se tiče značenja pojma »hacker«, danas ta riječ ima negativne konotacije s obzirom da se

povezuje s ljudima koji koriste svoje poznavanje računala da bi neovlašteno upali u računalne sustave i uništili ili pokrali podatke. Međutim, izvorno značenje pojma je upravo suprotno - u danima kada je još informatika bila u svojim začecima, »hacker« je označavao osobu čije poznavanje računala nadilazi prosječne okvire »vikend« korisnika tj. riječ je o »power user« korisniku koji poznaje sve tajne i prečice svog računala i njegovog operacijskog sustava. S vremenom su neki od ovih korisnika počeli koristiti svoje iznimno

znanje za upade na tuđa računala, i od tada pojam »hacker« dobiva negativni predznak. Što se tiče imena našeg časopisa, riječ »hacker« nam je zvučala vrlo izravno i moćno, s velikim vizualnim potencijalom, te smo

tako časopisu dali ime, a pri tome nam je na umu bila jedino pozitivna definicija pojma »hacker« - uostalom, jedno od prvih svetih internih pravila ove redakcije je »uvijek pružati našim čitateljima informaciju više«.

»Želim čestitati Damiru Rukavini na opisu Starcrafta (i drugih igara) jer sam jedan od onih malobrojnih koji misle da je Starcraft bezveze. Warcraft II lives forever!«

Josip Šešo

Ja bih Starcraftu dao 70% ili manje jer više i ne zaslužuje. Bravo Damire, samo nemoj tako pisati o Tiberium Sunu :)

Sven Štubljar

GDJE SU MISJE SECRET OPS-a?

P Zdravo
Ovdje Adnan iz Olova blizu Sarajeva. Za časopis stvarno nemam nikakvih primjedbi jer je stvarno cool - posebno me oduševio vaš posljednji broj na čijem CD-u je bila igra Wing Commander: SecretOps sa jednom misijom. Napomenuli ste da se na stranicama www.secretops.com može downloadati dodatne misije, što sam probao napraviti, ali mi piše »it is unavailable to download«. Molim vas da mi ako ikako možete pošaljete dodatne misije na moj mail ili da mi kažete site na kojem se mogu downloadovati. Nadam se da ćete mi ispuniti ovu želju jer vi ste jedini časopis s kojim se igra! Puno sreće u daljnjem radu vam želi

Adnan

O Nažalost, dodatne misije više nisu raspoložive za downloadanje s Origineovog sitea jer je tvrtka igr i misije plasirala besplatno na Internet samo na OGRANIČENO VRIJEME koje je očigledno isteklo. Misije nećeš naći ni na jednom drugom siteu za downloadanje jer je Origin svima (pa tako i Hackeru) dao prava za distribuciju samo osnovne jezgre igre i prve misije, što smo mi i objavili na CD-u, čime su željeli potaknuti ljude da posjete njihov site i skinu dodatne misije. Iako smo kontaktirali Origin u nekoliko navrata radi dogovora o distribuciji ostalih misija na našem CD-u, tvrtka je (na žalost) čvrsto ostala pri svojoj odluci da nikome ne da prava za njihovu distribuciju.

ŽELIM MANAGERA!

P Zdravo,
Zaista nemam nikakvih primjedaba na novi izgled Hackera ali imam na rečenice. Čitam Hacker od kad je počeo dolaziti u Bosnu i otad niste bili u stanju da recenzirate neki od managera. U Sarajevu su to najpopularnije igre, a vjerujem da je tako i širom Hrvatske pa onda zar ne bi mogli bar Football Manager 99?

Haris Huremović



O Sve ovisi o ostalim naslovima koji se pojave na tržištu, a mora se priznati da u posljednje vrijeme, ruku na srce, baš i nije bilo nekih poznatih managera. No, ako pozornije proučite ovaj broj, razveselit će te recenzija novog FA Premiera Managera 99. Živjeli!

MRZIM HACKER

P Draga »djeco« iz Hackera! Vidim da ste primijetili kako svi »pravik« informatički časopisi imaju tvrdi uvez pa ste i vi počeli upijati njihove ideje. Kako se samo usudujete nazivati sebe jednim od najboljih časopisa. Vi ste nula, potpuno smeće. Za razliku od časopisa u kojima se može nešto pročitati (poput PC Chipa ili BUG-a), u vašem tzv. časopisu nema ništa.

Zahvaljujući Diani znamo da je Hacker debeo pola centimetra



Moje mišljenje o vašem časopisu je nikakvo. Nemam riječi. Vi ste samo hrpa djece koja se voli igrati. Ako niste primijetili taj vaš časopis je »visok« 0.5 cm. Jedino što se može donekle pročitati je rubrika hardware u kojoj Patrik Pencinger jedini shvaća svoj posao ozbiljno! Još jednom ću napisati kako vam je časopis najgori koji sam ja dosad vidjela. I, na kraju doviđenja dok se malo ne uozbiljite (također malo ostarite) i nešto napravite od tog vašeg časopisa.

Diana iz Rijeke

O Draga Diana, Istina je - mi smo stvarno hrpa djece (preciznije, odraslih ljudi koji se još uvijek osjećaju kao djeca) koja se itekako vole igrati! Da nije tako, onda ne bismo radili časopis za igre nego časopis za ozbiljnu informatiku poput PC Chipa ili BUG-a. Mogu li ti skrenuti pozornost da je Hacker časopis za informatičke igre i zabavu i da nema nikakvog smisla uspoređivati ga s PC Chipom ili BUG-om, koji imaju dijagonalno suprotnu orijentaciju i publiku. I na kraju, ne mogu ne primjetiti da si baš ti, štovana čitateljice, unatoč količini zući koju si iznijela u svom pismu, zapravo jedan od Hackerovih najpoznatijih i najvjernijih čitatelja - samo se zapitaj koliki je postotak naših čitatelja koji znaju odgovor na pitanje »Koliko je Hacker debeo«.

Harisa će razveseliti recenzija novog FA Premiera Managera 99

»Smatram da je NFS 3 smeće!«

Darko Savić

PROVALA MJESECA

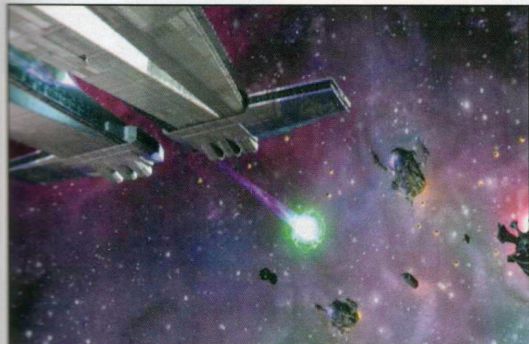
DAJTE MI MP3-a!

Drago uredništvo

Molim vas da me razumijete. Molim Vas ko boga da mi pošaljete ove pjesme: Eagle Eye Chery: Save Tonight, Michael Pras feat.Ol Dirty Bastard&Mya: Ghetto Superstar, Puff Daddy: Come With Me u WAV, MP3 ili RA zapisu. Znam da je želja čudna, ali pretražio sam cijeli Web i nisam mogao naći mjesta na kojima bih skinuo ove pjesme.

Anton Kordić

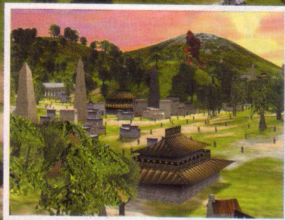
Naravno da ti ne možemo ispuniti želju jer pjesme, baš kao i računalni softver, podliježu autorskim pravima i, za tvoju informaciju, potpuno je nezakonito putem Interneta ili bilo kako drugačije raspačavati i dilati pjesme koje su vlasništvo izdavača/kompozitora. Iako je MP3 zapis postao vrlo popularan za prenošenje cijelih skladbi u kakvoći koja je gotovo istovjetna zapisu na CD-u preko Interneta te iako na Internetu postoji gomila »crnih« siteova na kojima se nalazi brdo i brdo kompozicija, riječ je o teškom kršenju intelektualnih prava koje podliježe strogim kaznama koje su, vjeruj mi, na svojoj koži itekako iskusili neki od ljudi koji potajno održavaju spomenute siteove. Da zaključim, bojim se da ćemo te morati razočarati jer ne želimo poticati piratstvo niti sudjelovati u njemu.



Dodatne misije za VS: Secret Ops se nažalost više ne mogu downloadati s Origineovog sitea, jer je istekao pokusni period.

BLACK&WHITE

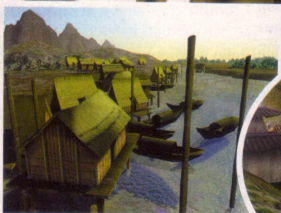
U golemom svijetu računalne zabave uvijek postoji dovoljno mjesta za nove, dobre i loše inovacije. A kad je o inovacijama riječ, jedno ime nikako ne smijemo zaobići. Peter Molyneux je kreator najblištavijih naslova ikad viđenih na našim malim računalima, a njegov je najnoviji projekt igra u čijoj vizualnoj ljepoti i sami možete uživati na stranicama našeg časopisa.



Za opisivanje kvalitete i detaljnosti Black&Whiteovog savršenog 3D grafičkog enginea su sve riječi suviše, ovakav napredak na polju računalne grafike definitivno nismo očekivali prije godinu dana.



Zahvaljujući novim dosezima moderne tehnologije, a ponajviše novijim 3D video karticama, ovakve fantastične slike postat će uobičajan dio svakidašnjeg života većine ljubitelja računalne zabave.



Spretnost i umjeće Lionheadovih dizajnera pokazano je u svakom djeliću Black&Whitea. Ipak, najveće im se priznanje mora odati za izradu savršeno autentičnih replika drevnih arhitekture koje su sastavni dio ove igre.



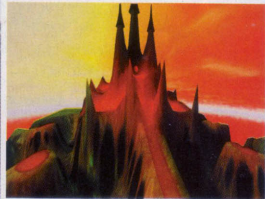
Varijabilan pogled na svijet koji ovisi o vašim željama još je jedno od vrlo dobrih rješenja u Molyneuxovom novom projektu.



Ostali vizualni efekti, kao colored lightning, najuočljiviji su u brojnim, vrlo atmosferično izvedenim spellovima koji će na najbolji mogući način znati iskoristiti vašu novu, u vrijeme izlaska ove igre upravo kupljenu Voodoo 3 karticu (o kojoj nešto više možete saznati u Patrikovej opširnoj najavi novog čuda 3D tehnologije).



Morphiranje objekata izvedeno u realnom vremenu i punoj 3D grafici jedan je od najinovativnijih elemenata u Black&Whiteu, posebice je dobro iskorišteno za izmjenu izgleda terena koji vas okružuje ovisno o vašem ponašanju tijekom igre.



NOVOSTI

UVODNIK



Trice, kućine i Voodoo 3

Možemo odahnuti, konačno su veliki multimedijski događaji. INFO i naš posebni sajam interaktivne zabave InfoGAMER, iza nas. Mnogo nas je ljudi posjetilo, mnogo je novih naslova premijerno prikazano, mnogo je novih poslovnih kontakata ostvareno, međutim najviše nas je pogodilo poraz u NFS 3 natjecanju protiv ekipe časopisa BUG. Ako nas niste posjetili, neka vam bude žao jer su atmosfera i tulum bili vrhunski, a kako je sve to izgledalo pogledajte u izvješću našeg terena Igor Duica na str. 26. Kad smo već pomislili da je sva ta gužva konačno iza nas, nemadano su počele prizitati ekskluzivne novosti o proizvodima koji će zacijelo ostaviti svoj pečat u povijesti industrije računalne zabave. Najznačajnije među njima sigurno su najave dvaju nasljednika trenutno vodećih 3D video kartica - nVIDIA i 3Dfx. Potonji je na par-tiju u Las Vegasu službeno najavio Voodoo 3 od kojeg, prema najavama, treba mnogo očekivati. Tragom te vijesti krenuo je Hackerov čovjek od hardvera Patrik Pencinger sastavivši specijalno izvješće o Voodoo 3 čipovima koje možete čitati na str. 95. U ovom smo broju znatno skratili sekciju Novosti jer božićna groznica i ludački tempo kojim izdavači najbolje naslove izbacuju baš sada na tržište uvjetuju veći broj stranica koje jednostavno moramo posvetiti recenzijama. Kako ne bi sve ostalo na njima, pripremili smo vam Retro 98 - kratku retrospektivu najvažnijih zbivanja ove godine u industriji igara na 6 stranica.

Damir Đurović

PC INFO

Tiberian Sun je, nažalost, jedan od naslova koji neće ugledati svjetlost dana ove godine.



Uređuje i piše
Damir Đurović

PSX INFO

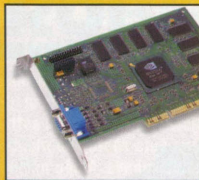
PlayStation je za ovaj Božić podigao dosad najveću medijsku prašinu!



Uređuje i piše
Kristijan Žibreg

TECH INFO

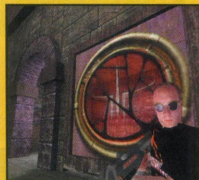
Čini se da slijedi još žesća borba među proizvođačima ubrzivačkih kartica za 3D grafiku.



Uređuje i piše
Patrik Pencinger

NAJAVE

Uspjeli smo saznati više detalja o nedavno najavljenom Quakeu 3: Arena.



Uređuje
Damir Đurović

VULCAN SOFTWARE ZATVORIO VRATA AMIGI

Došlo je vrijeme da se oprostim o Prijatelje. Naime, dugo odgađana, a ipak neizbježna propast Amiginog tržišta softvera ipak se dogodila. Jedan od posljednjih, najustajnijih i najvjernijih izdavača računalnih igara i ostalog softvera za Amigu, fanatični Vulcan Software, ipak je odlučio prekinuti daljnju proizvodnju. Kao što i sami kažu, to nije njihov hir, nego odluka do koje je jednostavno moralo doći kad-tad zbog slabe financijske moći Amiginog tržišta. Ipak, Vulcan namjerava nastaviti pružati izdavačke usluge šaći preostalih razvojnih studija posvećenih proizvodnji soft-

vera za Amiga računala dokle god budu u mogućnosti na ovo malo tržište plasirati proizvode barem u malim, ograničenim količinama. Umjesto Amige, ovaj se izdavač kani baviti proizvodnjom i izdavanjem naslova za PC i PSX naslova. Ovakvi potezi tvrtki donekle orijentiranih isključivo na Amiginog tržište naknadno opravdavaju naš potez izbacivanja Amige iz ovog časopisa, a potez Vulcan Softwarea je još jedan dokaz tvrdnji da je možda ipak kucnuo čas da Prijatelji konačno kažete zbogom?

UNREAL ARENA

Podastrijevanjem financijskog izvješća Epic Megagamesa, procurila je i glasina da Epic radi na igri pod imenom Unreal Tournament. Igračka je zajednica odmah burno reagirala pomislivši da je najvjerjatnije riječ o hibridnom nastavku Unreala namijenjenom samo multiplayer igranju, tj. Epicovoj igri koja bi trebala predstavljati izravnu konkurenciju id Softwareovom Quakeu 3: Areni, također predviđenom za multiplayer igru.



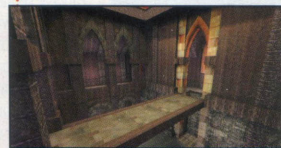
Ako Epic želi ugroziti pozicije id Softwarea, onda bi Unreal Tournamentu trebao imati bolju grafiku od ove u Quake 3: Areni

Upitajući ga o istinitosti ovih tvrdnji, Epicov čovjek za odnose s javnošću, Mark Rein, dao nam je nejasan odgovor obećajući da će službeno priopćenje uslijediti za par tjedana.

TOP LJESTVICA

NAJOČEKIVANIJIH IGARA

- 1 **Quake 3: Arena** (id Software/Activision)
- 2 **Sim City 3000** (Maxis/EA)
- 3 **Alpha Centauri** (Firaxis/EA)
- 4 **Black&White** (Lionhead/EA)
- 5 **Command & Conquer: Tiberian Sun** (Westwood Studios/EA)
- 6 **Dungeon Keeper 2** (Bullfrog/EA)
- 7 **X-Wing Alliance** (Lucas Arts/Totally Games)
- 8 **Duke Nukem Forever** (3D Realms/GT Interactive)
- 9 **Age of Empires 2** (Ensemble Studios/Microsoft)
- 10 **Galion** (Mucky Foot/Eidos Interactive)



Nakon prvih informacija i slika iz novog naslova Quakea, ubrzo se podigao veliki hype u igračkim krugovima. Već sada možemo jamčiti da će ovaj id Softwareov naslov postići golem financijski uspjeh.

BUG VS. HACKER

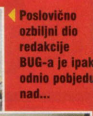
Jedna od svjetlijih točki Info sajma kojoj su svjedoci bili i mnogobrojni posjetitelji koji su se u tom trenutku zatekli na štandu Polarisa i Adisona u paviljonu 10a bio je i spontani okršaj BUG-ovaca i Hackerovaca u Need for Speedu 3. Naime, setkajući sajam i vrebajući zgodne hostese, Patrik Pencinger je naletio na dio redakcije časopisa BUG s kojom je odmah dogovoren turnir u NFS-u 3. Iako su Patrik, Dario Rakovac, Damir Đurović i Hrvoje Kablar dali sve od sebe, prevagu je odnijelo iskustvo u mrežnoj igri i poznavanje svakog milimetra svake staze NFS-a 3 koju je pokazala ekipa BUG-a u sastavu Miroslav Rosandić, Srđan Roje, Mladen Bobina i Srđan Roje. Ovaj put priznajemo poraz i obećajmo da ćemo ih zgaziti u uzvratnom susretu :-).



Ovakvo je izgledao Adi Master Fight na štandu Polarisa i Adisona - turniri su se održavali svakog dana, a "nice touch" je bio i ovaj veliki video zid.



...Hackerovim nabrzaka sklepanim timom za NFS.



Poslovčno ozbiljno dio redakcije BUG-a je ipak odnio pobjedu nad...

PC INFO



Kako su proizvođači zauzeti izdavanjem blockbuster Božićnih naslova, manje su najavljivali buduće projekte, no unatoč tome Hackerova dežurna njuškala su saznala što se sprema u '99.

UKRATKO

Noviteti iz Bullfroga

U podužem razgovoru putem Interneta s dobrim dijelom Bullfrogovog tima koji je radio na razvoju Populousa 3 jedan je od članova neslužbeno izjavio da Bullfrog trenutno radi na još dva projekta. Točnije, nastavak Theme Parka, koji bi se trebao pojaviti u novom 3D ruhu, te igru Indestructibles, naslov vezan uz istoimenog superheroja. Čim dobijemo službenu potvrdu o tijeku razvoja dvaju spomenutih naslova, izvijestit ćemo vas na stranicama našeg časopisa.

Svjetska distribucija Dreamcasta odgođena

Sega je nakratko odgodila svjetsku distribuciju svoje konzole nove generacije Dreamcast. Prema novim informacijama iz marketinškog odjela te megakorporacije, Dreamcast bi se na europskom i američkom tržištu trebao pojaviti ujesen 1999. godine zajedno s desetak primamljivih naslova koji bi do tada trebali već biti završeni. Inače, svoje prvo stupanje na scenu industrije interaktivne zabave Dreamcast bi trebao doživjeti u Japanu tijekom ove zime.



CENDANT NA RASPRODAJI

Veliki izdavač kani prodati svoje softverske kuće

Vodeći među svjetskim izdavačkim korporacijama, Cendant, odlučio se prodati većinu svoga vlasništva pa čak i velike softverske kuće koje su nebrojeno puta znatno doprinijele razvoju industrije računalne zabave. Među njima se posebno ističu Sierra i Blizzard, za koje se već zainteresiralo niz velikih svjetskih izdavača i sada se međusobno nadmeću. Prodaja tih dijelova Cendanta očekuje se početkom sljedeće godine, što ne bi smjelo značajnije utjecati na vrijeme izlaska naslova koji su trenutno u završnoj fazi, a poglavito na Blizzardov Diablo 2.

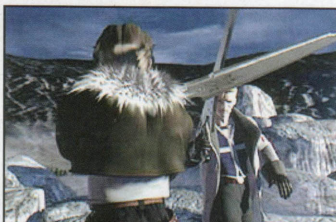


Hoće li ionako već odgođeni Diablo 2 zbog korporacijski previranja u Cendantu ponovno prokizati na neki novi datum izlaska?!

FINALY FANTASY NA RENESANSNA IZ VELIKOM EKRANU

Squareov će megahit uskoro zaživjeti na filmskom platnu

Najprodavaniji serijal svih vremena čiji se sedmi nastavak prodao u nekih šest, ili čak i više, milijuna primjeraka zablistat će i na velikim kino platnima u bliskoj budućnosti. Naravno, riječ je o proslavljenom *Final Fantasy* serijalu japanskog Square Softwarea koji je upravo s Comluba Picturesom potpisao ugovor o stvaranju i pravima na distribuciju animiranoga filma utemeljenog na spomenutom serijalu. Kompletne će animacije likova biti izvedene pomoću računalne tehnologije, čime će se još više nastojati zadržati posebna anime atmosfera kojom odišu sve dosadašnje *Final Fantasy* igre. Ipak, nemojte se unaprijed veseliti - završetak filma i njegova konačna distribucija očekuje se tek početkom novog tisućljeća, negdje 2001. godine.



Nakon velikog uspjeha sedmog nastavka i osmog pred vratima, logično je da Square mnogo očekuje od crtanog filma utemeljenog na njegovom karakterističnom *Final Fantasy* serijalu.



Novi vodič po galaksiji...
Tvrtka Digital Village objavila je da je sklopila ugovor s Octagonom o razvoju nove igre otomeljene na dobro poznatom i u našem časopisu već nekoliko puta spominjanom romanu *Hitchhiker's Guide to the Galaxy*. Ovaj bi naslov svijetlo dana trebao ugledati tek 2000. godine.

ENTERTAINMENTA

Pridošlica u među 3D enginima nove generacije

Kokurencija i kvaliteta u zgusnutim redovima 3D grafičkih enginea nove generacije raste danonice, a velikoj i sretnoj obitelji proizvođača koji se upravo time bave pridružuje se i slabo poznati Ward Six Entertainment svojim *Renaissance* engineom na kojem se već duže vrijeme užurbano radi, a konačno je trud njegovih programera pokazao i rezultate. Po onome što smo vidjeli, spomenuti engine doista mnogo obećaje no pitanje je koliko će se uspiješno moći nositi s velikim nadolazećim suparnicima, titanima poput Quakea 3: Arene i njegovog enginea ili pak potpuno novog 3D Realmsovog portal enginea koji će doživjeti premijeru u igri Prey. Bilo kako bilo, ljudima iz Ward Sixa će dobro doći iskustvo stečeno na razvoju njihovog najnovijeg naslova - 3D akcije Dawn on Darkness, koja je ujedno i total conversion Quakea 2. Ward Sixu želimo mnogo sreće u daljnjem dovršavanju ovog potencijalno jakog grafičkog enginea.



Već prve slike iz *Renaissance* enginea predočit će nam njegovu kvalitetu koja bi s vremenom trebala doseći zavidnu razinu.

stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...

Starcrafta nikad dosta

U vrijeme izlaska ovoga broja na hladne ulice vašeg grada trebao bi u prodaji biti i novi u nizu povećanih ekspansija za Starcraft. Njegovo je ime Retribution, a odlikuje se opsežnošću priče koja obuhvaća tridesetak misija raspoređenih u tri campaigna za svima poznate rase iz Starcrafta.



Nedugo po izlasku Wizard Worksovo Retributiona pojavit će se trenutno najočekivaniji i Blizzardov jedini razvijani add-on za Starcraft - Starcraft: Brood War.

Grand Prix 3 u razvoju?

Prema zasada neproverenim glasinama i informacijama, Microprose radi na trećem nastavku popularnog Grand Prix serijala. Ako je vjerovati našim izvorima, više detalja o ovom naslovu bit će dostupno početkom zime.

Još bodova za Unreal

Navy Seals, igra Yosemite Entertainmenta spomenuta u novostima prošlog broja je, suprotno očekivanjima, postala još jedan u poduzem nizu naslova u pripremi koji će rabiti licencirani Unreal engine. Koliko je to dobro ili loše, prosudite sami. Inače, Yosemite Entertainment kani dobiti licencu uporabiti u nekim svojim još nenajavljenim 3D projektima.



Po broju licenci otkupljenih za Unreal, tj. za njegov engine Epic Megagames je odavno prestigao Id Software i njihov Quake 2.

POVRATAK CHRIS ROBERTSA

Robertsov Digital Anvil izdavat će svoje naslove pod okriljem vodećeg tržišnog monopoliste Microsofta

Nakon kraće stanke i odlaska iz Origina, otac Wing Commander serijala Chris Roberts vratit će se na scenu u velikom stilu. Naime, njegova tvrtka Digital Anvil, osnovana koncem 1977., već duže vrijeme radi pod okriljem Microsofta koji je potajice ulagao značajna financijska sredstva u ovu potencijalno jaku tvrtku u budućnosti. Mnogi će se od vas vjerojatno zapitati čime se upoće za to vrijeme Digital Anvil bavio!? Odgovor će na to pitanje biti svakako zadovoljavajući - Anvilovi razvojni timovi su radili čak na tri naslova čije pojavljivanje možemo očekivati dogodne. Iako razvijani u istoj tvrtki, žanrovski se prilično razlikuju: dok su prva dva, Conquest i Loose Cannon,

dizajnirani na slobodniji i interaktivniji način, kao mješavina nekoliko žanrova, treći, Starlancer, ipak se vratio korijenima Robertsovih igara te je stoga osmišljen kao svemirska pucačina popraćena interaktivnim video filmom - nešto slično ste već mogli vidjeti u posljednjoj, četvrtoj, Chris Robertsovoj verziji Wing Commander. Prvi od spomenutih naslova će svijetlo dana ugledati najranije na proljeće, dakako, moguća su i odgađanja. Više o spomenutim igrama čitat ćete već u sljedećem broju.



CIH VIRUS EPIDEMIJA

Zbog čega 26. u mjesecu može biti koban dan za vaše računalo!?

Electronic Arts je nakon brojnih optužbi i upita o pojavljivanju CIH virusa u svojim novijim igrama opovrgnuo tu tvrdnju ali je proveo malo istaživanje ne bi li otkrio o čemu je riječ. Rezultat je ubrzo postao vidljiv; naime, posljednjih mjeseci došlo je do strahovitog širenja opasnog CIH virusa nastalog sredinom godine u području istočne Azije, karakterističnog po tome što se aktivira svakog 26. u mjesecu nastojeći na taj dan izbrisati vaš flash BIOS, što automatski za sobom povlači nemogućnost ponovnog paljenja računala bez zamjenjivanja/popravljanja ispranjenog BIOS-a. Inače, virus se vrlo laganom može pronaći i otkloniti većinom novijih antivirusnih programa koje možete pronaći i na nekom od prijašnjih HackCD-ova ili preko Interneta na nekom od većih servera kao što je

www.download.com

UKRATKO

Internet Explorer 5.0 beta 2

Microsoft je javnosti učinio dostupnom svoju novu beta 2 verziju najraširenijeg svjetskog internet pretraživača, Internet Explorera, u inačici 5.0. Kolike promjene donosi tom inačicom najbolje provjerite sami downloadavši spomenuti program sa službenih Microsoftovih stranica na www.microsoft.com

ODGOĐENI NASLOVI

Ni pred sam kraj godine, marketinški najačem kvartalu u industriji računalne zabave, broj odgođenih naslova nije se znatno smanjio:

Tiberian Sun (Westwood)	zima 1998./prva polovica 1999.
Avaris (Bifrost Creations)	tijekom 1999./zaustavljen
Messiah (Xatrix Entertainment)	zima 1998./proljeće 1999.
Starcraft: Brood War (Blizzard)	kraj 1998./početak 1999.



Kao što je i bilo za očekivati, zbog prelaska Westwooda u ruke Electronic Artsa, bit ćemo prisiljeni strpiti se još malo do izlaska novog nastavka Command&Conquer serijala.



Ni naslovi iznimno zanimljivih i inovativnih konceptskih rješenja nisu se uspjeli oduprijeti odgađanju njihova izlaženja, jedan od njih je i Xatrixov kontroverzni Messiah.

LARA U Hrvatskoj

Continental Megastore priprema ekskluzivnu prezentaciju Gangstersa i Tomb Raidera 3 U prostorijama multimedijalnog centra Continental Megastore u subotu 12. prosinca ove godine održat će se ekskluzivna hrvatska prezentacija dvaju dugo očekivanih igara iz Eidos Interactivea. Riječ je o Tomb Raideru 3 i Gangstersima čije bi predstavljanje trebalo biti popraćeno gostovanjem njihovih glavnih protagonista - gospođice Lare čiju ulogu će preuzeti neka "iznimno" darovita slovenska manekena te nekoliko uličnih gangstera koji će doći pogledati kako njihov "posao" izgleda u računalnoj izvedbi. Continental vas sve poziva da navratite tijekom dana do prodajnog centra Continental Megastore u Savskoj na broju devet - garantiraju vam dobru zabavu, a naravno imat ćete jedinstvenu priliku osobno ogledati dva prije spomenuta naslova svega par dana nakon njihovog izlaska.



PSX INFO



Većina je igara o kojima smo vas izvjestili u ovoj rubici u posljednja dva broja stigla na tržište, no izdavači se trude nadmašiti sami sebe i u devedesetdevoj. Na koje igre treba obratiti pozornost u siječnju i veljači?

R4: Ridge Racer Type 4 BOLJI OD GRAN TOURISMA?

Nakon odličnog Gran Turismoa, kojim je Sony jednostavno pomoe sve autosimulacije (nije ni čudo s obzirom da je riječ o igri koja je u razvoju bila pune tri godine), konzolaški div Namco je odlučio ugrabit dio tržišta svojim trećim nastavkom Ridge Racera kompliciranog imena R4: Ridge Racer Type 4. U R4 vas očekuje 300-tinjak raznovolikih automobila i 8 staza, no najveća će novost biti znatno poboljšana fizika vožnje u odnosu na prva dva nastavka s tipično arkadskim ugođajem lišenim realizma (mada je za ljubitelje lake vožnje ostavljen i arkadni mod). Donekle kopirajući Gran Turismoa, R4 donosi Real Racing Roots '99 mod vožnje u kojem igrač vodi svoj tim kroz niz utrka zaradujući lovu i kupujući bolja vozila. I dok je upitno hoće li R4 simulacijskim karakteristikama uspijeti nadmašiti Gran Turismoa, grafički izgleda bolje od njega zbog ljepših lightning i environmenta. Zanimljivo je da će R4 podržavati Namcoov kontroler JogCon force feedback volan koji će se na tržištu pojaviti kad i igra. Japanci u ovoj igri uživaju još od 3. prosinca, a američka se i europska premijera očekuju u skoroj budućnosti.



Više od 300 raznovolikih automobila i 8 staza...

...te grafički engine bolji od onoga u Gran Turismou - to je R4!

Shao Lin BEAT'EM UP I RPG

THQ, proizvođač poznat po simulacijama hrvanja, pećanja i kuglanja, bace se i u ključalo tržište beat'em upova svojim novim proizvodom - Shao Linom. No, za razliku od ostalih tučnjava, ova ima naglasak na multiplayeru jer se na ekranu mogu istodobno boriti četiri borca (za što će vam biti potreban multitap) i kombinacijom RPG elemenata. Tvorci Shao Lina su u igru ubacili šest bitno različitih istočnjačkih borbenih vještina, a za umjetnički dojam se pobrinuo Hirotohi Sano (navodno poznat po radu na Gundamu 0083, Bounty Dogu i Nazca) čija bi se sklonost detaljima i perfekcionizmu itekako trebala ogledati u konačnom "look'n'feelu" gotovog proizvoda - od odjeće i frizure boraca do dizajna kineskih hramova, gradova, planina i pećina. Što se tiče RPG strane, ideja je da se igraču u posebnom modu igre kroz niz borbi i jednostavnijim odlukama pruži mogućnost usavršavanja pojedinih osobina njegova lika koji će se tako ojačati vratiti u arenu. Naravno, tako usavršene borce ćete morati smisliti na memorijsku karticu, odnijeti je kod frenda i namlatiti ga likom koji ste usavršavali danima. Predviđamo da bi Shao Lin uistinu mogao požnjati golem uspjeh kojemu ćemo možda biti svjedoci u veljači sljedeće godine, kada igra izlazi na tržište.



Tabačina i RPG u jednom, i to još sa 4 igrača istodobno. Što biste još uopće mogli poželjeti? Naravno, multitap.

Shogun Assassin KAO TEN CHU

Nakon Activisionovog TenChua nastala je prava pomama za igrama samurajske tematike. Konami će Shogun Assassinom pomaknuti granice ovog žanra ponudivši i neke nove koncepte - u ovoj igri možete biti swordsmen koji žudi za osvetom radi toga što je netko oskrnavio grob njegovih roditelja ili ženska koja kao član Shogunove tajne policije istražuje "tajanstvene događaje u lokalnom mjestu". Svaki lik ima svoju kompleksnu priču, što nameće usporedbu s Resident Evilom od čijeg koncepta i inače Shogun Assassin dosta posuđuje. I vizualno mu igra nalikuje jer koristi velike i detaljne poligonalne likove koji se kreću prekrasnim prerenderiranim pozadinama. Konami ne namjerava ništa prepustiti slučaju, igra obiluje neprijateljima i zagonetkama koje treba riješiti jer je ovo, prije svega, avanturistična igra u kojoj samo nasilje neće mnogo pomoći. Pa ipak, na raspolaganju vam je oko 50-ak poteza, a ni na krvi se nije štedjelo (navodno će je biti više nego u TenChuu). Kako sada stvari stoje, Shogun Assassin se neće pojaviti prije proljeća 1999. koja će, kako se čini, biti itekako u znaku PlayStationa.



Krv i, navodno, biti više nego u TenChuu



...i interesantom galerijom likova.

Shogun Assassin je pozornijim čitateljima možda poznatiji pod radnim nazivom "Japan" od kojeg se ipak odustalo.

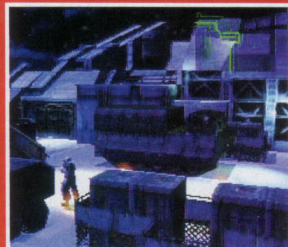
Igra obiluje intrigantnim zagonetkama...



Metal Gear Solid KONAČNO JE TU!

Konačno je stigao Metal Gear Solid! Kada su već gotovi svi arci ovog broja bili odneseni u tiskaru, na europsko je tržište konačno izbačen dugo očekivani Metal Gear Solid. Za one koji ne znaju, riječ je o jednom od najočekivanijih naslova za PSX, igri koja je započela svoj životni vijek na MSX kućnim računalima (bilo je to uistinu vrlo davno), poslije se pojavila na NES konzoli i sada na PSX-u. U MGS ste u ulozu specijalca Solid Snakea čija je zadaća probiti se u dobrobranjenu neprijateljsku bazu na Aljasci - sam i nenaoružan. Naravno, poslije ćete pokupiti dovoljno oružja i olakšati si napredovanje, no u ovoj igri je fokus na pametnom promišljanju i planiranju zasjeda, a ne bezumnoj pucnjavi. Prekrasna i detaljna grafika, uzbuđujuća priča koja se raspliće kako napredujete kroz igru te nenadmašiv koncept su značajke koje će Metal Gear Solid svrstati među zlatne klasike koje ne smijete propustiti. Kupivši ovu igru, zabavit ćete se onako kako još niste od Resident Evil 2. Detaljna i opširna recenzija slijedi u sljedećem broju Hackera (Bero se trenutno natječe s bratom oko toga tko će prije završiti igru).

Metal Gear Solid spada među 10 najboljih igara za PSX! Recenzija u sljedećem broju.



TECH INFO

CreativeLabs na prepad osvaja tržište zabavnog hardvera, a 3Dfx se nada sa Voodoo 3 čipovima vratiti poljuljano povjerenje tržišta. U svijetu igraćeg hardvera, dakle, sve po starom...



MICROSOFT I HARDVER

Microsoft se nakon mamutskog uspjeha na softverskom tržištu bacio i na hardversko. Od samog se početka trudi održati kvalitetu proizvedenog hardvera na visini, što mu i uspijeva. Posebno su poznati i hvaljeni Microsoftovi miševi i ergonomske tipkovnice. Naravno, ne smijemo zaboraviti ni superkvalitetne (i superskupo) Force Feedback joysticke. Osim spomenutog, nedavno je veliki M na tržište izbacio novi paket zvučnika (Digital Sound System 80) i bežični telefon koji postaje moćno komunikacijsko "oružje" u sprezi sa osobnim računalom. Upravo je dotični zvučnički sustav pobudio naše najveće zanimanje. Naime, za uporabu ovih zvučnika nije vam potrebna zvučna kartica! Windows 98 emuliraju zvučni karticu i digitalni zvuk šibaju ravno u zvučnike koji na sebi imaju D/A (digitalno analogni) pretvarač. Osim što na taj način štedite novac, dobijate i veću kvalitetu zvuka zbog toga jer nema degradacije analognog zvučnog signala u kabelu koji povezuje računalo i zvučnike. Riječ je o sub-sab kombinaciji (subwoofer i dva satelita) koju na računalo spajate preko USB porta. Dva 16W snažna satelita i 44 W niskotonac izmješat će dovoljno zraka i primjetno prodrijeti i veću sobu! Zgodne mogućnosti nudi vam i DSP čip - jeku, reverb, ekvalizaciju... Naravno, podržano je upora-ba zvučnika uz klasičnu zvučnu karticu.



ATI Rage Theater

ATI, po prodaji jedan od vodećih svjetskih proizvođača grafičkih čipova, najavio je svoj najnoviji proizvod - ATI Rage Theater, prvi integrirani video encode/decode čip, što otprilike znači da u stvarnom vremenu može komprimirati i dekomprimirati video signal. Dvije su mu osnovne funkcije. Prva je iznimno kvalitetan TV izlaz podržane rezolucije do 800x600, dodatno poboljšan digitalnom redukcijom šuma. Druga je komprimiranje videosignala u stvarnom vremenu u MPEG standard. Nažalost, dobiveno tiskovno izvješće bilo je prilično šturo; ali istražujući malo, zaključili smo da je riječ o MPEG-I standardu približno VHS kvalitete, rezolucije oko 320x240. Da bi slika i slova ostali oštri, brinu se posebni sklopovi koji konstantno podešavaju oštrinu stvarajući tako iluziju veće kvalitete, gotovo

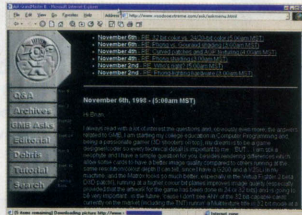


DVD. Ovi će filteri do izražaja doći i u videotelefoniji, gdje će iz videosignala mizerne kvalitete hardverskim trikovima postići veliku i tečnu sliku. Pošto će ovaj čip pretvoriti vaše računalo u moćnu stanicu za videomontažu uz minimalni trošak, ATI se morao osigurati od eventualnih zakonskih problema vezanih uz nedopušteno repliciranje videomaterijala. Upravo zato čip podržava Macrovision 7.01, iznimno naprednu analognu zaštitu od presnimavanja. Kad je o dekodiranju videa riječ, naravno, u pitanju je MPEG-II koji nalazimo na DVD-u. Ovaj novi čip ugrađivat će se u nove kartice temeljene na ATI Rage 128 čipu, no kompatibilan je i sa ATI Rage PRO. Proizvodnja ovog na papiru odličnog čipa počinje dogodine. Cijena će biti 18 dolara po čipu na 10000 komada.

Novi DirectX
raspoloživ za
download!!!
Uskoro sedmica
u beti...

GRANDMASTER B AKA BRIAN HOOK

Koji je to vrag? Mnogi će se sjetiti potomka Ala Bundyja iz popularne tv serije Bračne vode. Ne, nije riječ o njemu, nego o jednom od najboljih svjetskih programera i velikom prijatelju Internet zajednice igrača. Siguran sam da je većina vas upoznata s njegovim radom za Id Software, gdje je rame uz rame sa John Carmackom programirao neke od najvećih FPS igara. Osim što je igrački i programerski freak, on je i hardverski freak, i zna ama baš sve o igraćem hardveru u što se možete i sami uvjeriti na . Postavite mu pitanje koje vas zanima i ako je dovoljno inteligentno, GMB će vas i ostatak igračke zajednice Interneta počastiti opširnim i znalačkim odgovorom. Tehnička brijja uparena s njegovim veselim karakterom čini mu tekstove zabavnima i lako probavljivima, koliko i informativnima. Pazite, ovdje se obrađuju tehničke, poglavito 3D hardverske, a ne Quakovske teme!



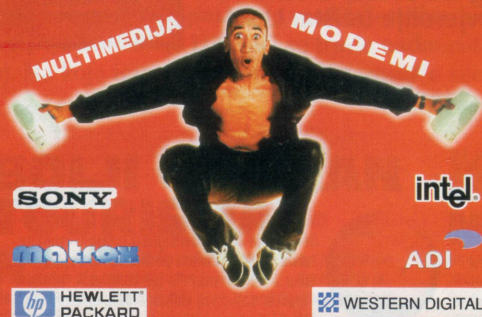
SOUNDBLASTER LIVE! SURROUND

Imate li Soundblaster Live! i AV pojačalo, možete iskoristiti sve njegove prednosti, i to bez posebne podrške unutar igara! Stvar je u najnovijim upravljačkim programima koje valja skinitu sa . Pod AV pojačalom mislimo na Dolby Surround (Pro Logic), Dolby Digital i 6ch input pojačala. Za svako od njih postoji specifičan način spajanja kojim se postižu najbolji rezultati. Kako nam vrag nije dao mira, odlučismo tu mogućnost i provjeriti... Spojili smo Soundblaster Live! Value na Pioneerovo Dolby Surround pojačalo na koje je bilo spojeno 5.1 zvučnika (.1 znači da je bio prisutan i subwoofer). Vjerovali ili ne, stvar radil! Svih 6 kanala umivalo nas je zvukom i odličnom prostornom imerzijom. Posjedujete li potrebnu opremu, nikako nemojte zanemariti ovu odličnu mogućnost Live!-a !!

3DFX AVENGER

Istina je! 3Dfx kreće u napad na nekakve Rive koje su mu trenutačno sjele na tron! Već na Comdexu će dečki i cure iz San Josea predstaviti svoju novu kreaciju, zasad se malo o njoj zna: samo da je 3 puta jača od Voodoo dvojki. Nadam se da to nisu postigli strapšvi 9 čipova na jednu karticu, hehe. Tržište će žeđati još nekoliko mjeseci, do premijere negdje u devetsto devedeset devetoj. Mnogi će odgoditi planiranu kupnju rive u vrijeme božićnog šopinga i pričekati 3 Dfx-ov Magnum/Avenger, ili kako se već bude zvao.





PRODAJA, SERVIS I NADOGRAĐNJA PC RAČUNALA
IZRADA BACKUP-A VAŠIH PODATAKA NA CD



DIAMOND Monster 3D-ubrzivačka kartica

ISPORUKA
ODMAH!
JAMSTVO NA
18 MJESECI!

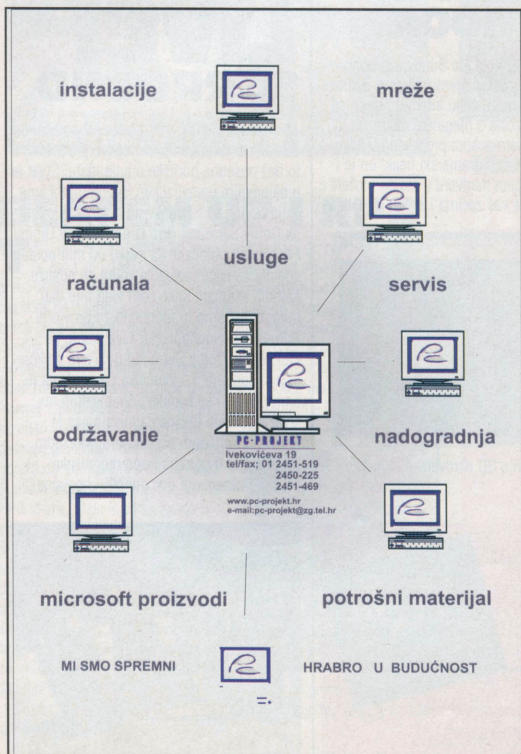
JANUS

OVLAŠTENI DISTRIBUTER AGFA FOTOMATERIJALA
ZAGREB, HEINZLOVA 48, Tel.: +385 1 4660-315; Fax: +385 1 4660-317

VELEPRODAJA AGFA FOTOMATERIJALA

- LABORATORIJSKI POTROŠNI MATERIJAL
TECHNOTAPE
- FILMOVI SVIH PROIZVOĐAČA (AGFA,
KODAK, KONICA I FUJIFILM)
- SONY BATERIJE, AUDIO I VIDEO KAZETE
- ZASTUPNIK YASHICA I SAMSUNG
FOTOAPARATA
- DIGITALNE KAMERE
- OKVIRI, ALBUMI, TORBICE ZA FOTOAPARATE
- PROFESIONALNI FILMOVI COLOR I C/B
- RASVJETA ZA STUDIJSKA SNIMANJA
- STROJEVI NOVI I RABLJENI - LEASING NA
3 GODINE

Sre na jednom mjestu uz osigurano parkiralište



10 000 ZAGREB, Kontakova 12
Tel./fax: 01/213-578, tel: 01/2305-368
e-mail: er-teh@zg.tel.hr

MB Iwill XA 100 (100 MHz)
AMD K6-2 3D Now!
300 MHz
32 MB SDRAM 100 MHz
3,2 GB Hard disc
VGA Riva TNT 16 MB RAM
Monitor 15" ADI E44
CD ROM 24x
16 bit zv. kart.
Zvučnici 120 W
Tipkovnica Cherry Win 95
Miš + podloška

za gotovinu 5.599,00 kn
(bez PDV-a)



na kredit 689,00 kn x 12
(Eurocard/Mastercard, uključen PDV)

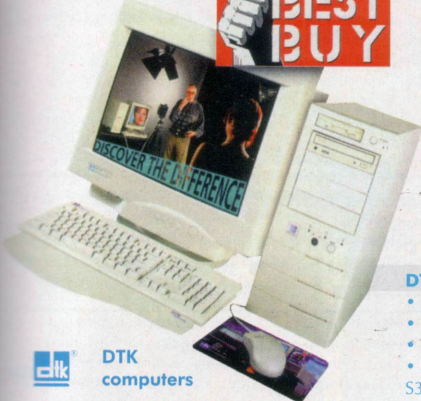
Kredit na Eurocard/Mastercard do 24 mjeseca.
Za poduzeća leasing na 12 ili 24 mjeseca.
Cijene se mijenjaju tjedno! Za aktualne cijene nazovite!

AKTUALNI CIJENICI NALAZE SE NA
www.melcomp.hr

MelComp

Odaberite - mi imamo sve što trebate

Najprodavanija
računala



RICOH
Najpouzdaniji CD-RW
snimači

MP6200A - Atapi
MP6200S - SCSIi



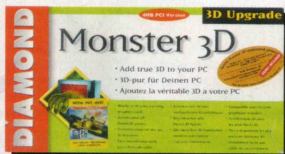
DTK Graphic Station

- 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

clk DTK
computers



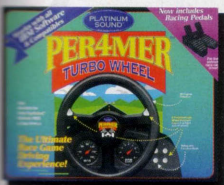
Omega ZIP drive, 100MB



DIAMOND Monster 3D
ubrzivačka kartica sa najbržim
3Dfx Voodoo3 čipom



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



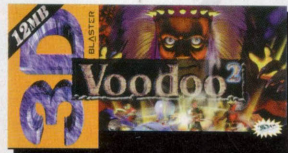
PER4MER - dodaje novu
dimenziju trkaćim igrama
(volan-pedale)



NUDIMO VELIKI IZBOR KVALITETNIH
MONITORA RENOMIRANIH PROIZVOĐAČA
PO NAJPOVOLJNIJIM CIJENAMA



**Creative Sound
Blaster - AWE 64**
512 KB RAM sa 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

clk DTK
computers

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, TEXPRT (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 Varaždin
tel. 042 / 12 280, 12 281, 55 092
fax 042 / 55 092
Software: 042 / 261 199
Cjenik BBS: 042 / 12 282,
2400-28800, N/8/1
http://www.melcomp.hr
E-mail: melnjak@melcomp.hr
servis@melcomp.hr

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Ostarjeli Indy pojavljuje se po tko zna koji put u novim uzbudljivim avanturama. Dok se u filmskom svijetu još uvijek čeka na četvrti nastavak, Lucas Arts je svog virtualnog Harrisona Forda ubacio već u peti

NAJAVLJUJE **Damir Đurović**

INFO

PROIZVOĐAČ Lucas Arts
IZDAVAČ Activision
PLATFORME PC
IZLAZI Prva četvrtina 1999.

INDYJA

već dugo pratimo u njegovim avanturama: u vrlo uspješnom i već legendarnom serijalu od tri filma te izdanku proizašlom iz njega - velikom serijalu od nekoliko desetaka epizoda pod imenom Mladi Indiana Jones. I u svijetu računalne zabave je također bio zastupljen: vidjeli smo ga u dvije slabše 2D arkadice i u dvije avanture, Last Crusade i Fate of the Atlantis, kojima je ostavio nešto dublji trag u industriji računalne zabave. Kako napreduju radovi na petom nastavku serijala i kojem žanru pripada, saznajte ovdje.

Indiana Jones and the Infernal Machine se od svojih računalnih prethodnika razlikuje gotovo u svemu, a jedino ih povezuje Indyjev lik i, djelomice, sama priča koja se odvija po završetku drugog svjetskog rata. Glavna i na prvi pogled odmah uočljiva razlika između novog Indyja i njegovih predaka je 3D grafičko sučelje koje će ovdje doživjeti svoju premijeru nastojeći obogatiti iskustvo igranja i inače zanimljivih naslova Indiana Jones serijala. Od ostalih novina, spomena je vrijedna unutarnja dinamika igre omogućena 3D engineom, tako ćete sada Indyja moći vidjeti kako trči, skače i tuče se rabeći svoj zaštitni simbol, bič, u grafički visoke rezolucije obogaćene razlraznovrsnijim 3D efektima. No kakva bi bila igra posvećena Indiana Jonesu kad ne bi krila vrlo dobru i lijepo isprepletenu priču. Radnja započinje 1947., pred sam

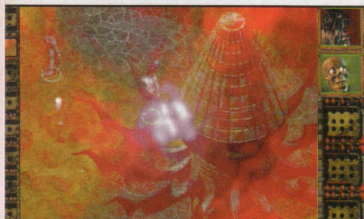
početak hlanoga rata. Želeći ostvariti dominaciju nad svijetom, ruska vlada šalje svoje agente istažiti ruševine drvene građevine Tower of Babel u kojoj se, navodno, duboko zakopan krije stari mistični stroj koji može omogućiti otvaranje interdimenzionalnih vratiju. Aktivira li se ta strašna naprava, Rusi bi mogli cijeli rat

ješnjele Ruse razmještene su po dobro dizajniranim i oživotvorenim egzotičnim lokacijama diljem svijeta. Po svemu sudeći, Indiana Jones and the Infernal Machine postat će još jedna Lucasova igra za pamćenje jer nikad se ne zna, možda je ovo i posljednji računalni naslov u kojem će se Indiana pojaviti (Indy je već ostario i vri-

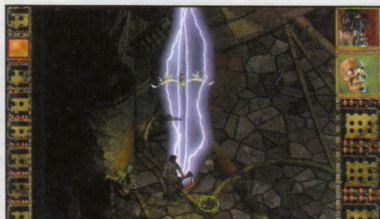
"Indiana Jones nam ponovno dolazi, ali u velikom stilu: tu je 3D grafika, fantastična priča, dinamična akcija - više ne bismo ni mogli poželjeti od virtualnog Harrisona Forda"

okrenuti u svoju korist, a tko zna što bi se onda sa svijetom dogodilo. Naravno, samo jedna osoba može spasiti svijet od katastrofe - svjetski poznati istraživač i arheolog pustolovnog duha Indiana Jones. Da bi Indyjeva nova avantura bila još zanimljivija, razine koje prelazi da bi spriječio pob-

jeme mu je da ode u mirovinu i oslobodi mjesta mladima, predvođenima zasad vrlo uspješnom gospođicom Larom koja bi ipak trebala znati da velika slava kojiput kratko traje, dok će Indiana Jones zasigurno uvijek naći mjesta u srcima pustolovnih duša). ◀



Atmosferski efekti su još jedna od pomalo čudnih i bizarnih stvari u Planescape Tormentu.



I ponovno spell efekti na djelu. Treba li uopće spominjati koliko su drugačiji od već viđenih u sličnim igrama.



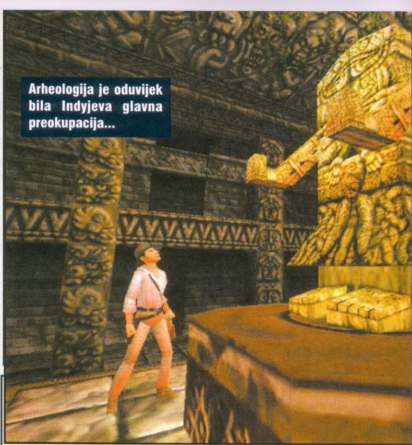
Nemojte očekivati uobičajne, jednostavne neprijatelje viđene u ostalim RPG igrama jer, zapamtite, Planescape je nešto posve drugačije, što se moralo odraziti i na dizajn bića koja ondje prebivaju.



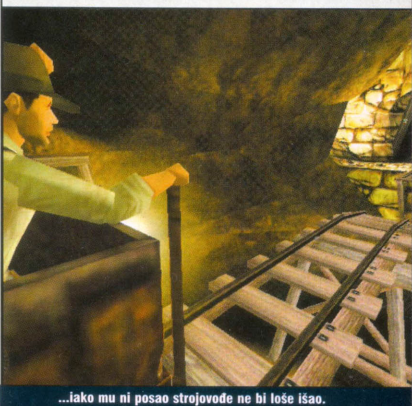
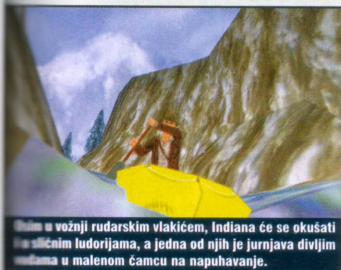
Promjene na Biowareovom Infinity engineu rezultirale su još boljim i naprednijim vizualnim efektima, a najbolji primjer za to su spellovi koji izgledaju spektakularno.



Ovako izgleda vaš lik i njegov najbliži sudrug, lubanjom i bradom. On je ujedno i glavni protagonist, središnja ličnost zamršene i tajanstvene priče koja ovu igru čini posebnom.



Arheologija je oduvijek bila Indyjeva glavna preokupacija...



...iako mu ni posao strojevođe ne bi loše išao.

PLANESCAPE TORMENT

Planescape Torment je, po riječima odgovornih, planiran tek kao uvod u strahovito velik i opisan svijet Planescapea koji ćete zacijelo moći i dublje upoznati u nekom od budućih nastavaka.

Dosadio vam je uobičajan način izvođenja brojnih RPG igara gdje se sve svodi na obično ubijanje do besvjesti, dosadile su vam igre poput Diabla, e pa niste jedini - i ljudima iz Interplaya dozlogrdila je takva monotonija stoga će u RPG svijet unijeti neke promjene

NAJAVLJUJE **Damir Đurović**

INFO
PROIZVOĐAČ Black Isle Studios
IZDAVAČ Interplay
PLATFORME PC
IZLAZ Prva polovica 1999.

NE odskakući od tradicije, Black Isle Studios radi na novoj igri pripremanoj po predlošku jednog od već postojjećih TSR-ovih AD&D svijetova. Razlika je jedino u tome što je svijet o kojem je riječ Planescape. Za neupućenije: to je iznimno velik, detaljan, ali prije svega kontroverzan svijet u kom prevladava zamršena filozofija, kontroverzni zakoni itd. Jednostavno rečeno, to je svijet gdje bogovi seću ulicama, gdje su sukobi hordi dobra i zla svakidašnjica koja održava neutralnost

snaga u svemiru. Shvatili ste poantu: riječ je o nečem otkačenom, konačno nečem drugačijem od ostalih monotonijskih naslova RPG žanra.

Tormentov najvažniji dio je njegova zapetljana i tajanstvena priča koja počinje u uzavreloj, bizarnom gradu Sigilu bacivši vas u ulogu "bića" koje je doživljeno amneziju. Zvuči jednostavno, ali nije. Naime, vaša je lik star nekoliko tisuća godina tijekom kojih je bio ubijen već nekoliko stotina puta, što znači da ste i u samoj igri besmrtni. Ipak besmrtnost je tu tek da otežava put do otkrivanja zamršene priče zavijene velom tajne, do totalno iznenađujućeg i prevrtljivog kraja. Pitate se kako vam besmrtnost može otežati taj put? Pa recimo to ovako: kad god budete ubijeni, gubite većinu sjećanja, nastupa amnezija i sve važnije informacije i tragove morate skupljati ispočetka. No da sve to ne bi bilo preteško, pobrinut

će se vaš vjerni sudrug - lubanja Morte, koji će vam svojim sarkazmom mnogo puta pomoći da se prisjetite nekih važnijih detalja iz "nekog" od svojih prošlih života. Možda bi otkačena priča i zvučala prihvatljivo da se ne nalazite u bizarnom svijetu Planescapea gdje sve što je inače uobičajno uopće ne vrijedi, gdje su rase koje ga nastanjuju sasvim drugačije i daleko opasnije od "simpatičnih" bića iz nekih

Biowareov Infinity engine koji bi trebao svoju premijeru doživjeti u Baldur's Gateu. Odabir baš ovog enginea je pao baš stoga što se pokazao najboljim rješenjem vizualno i koncepcijski. Razlika između enginea u Baldur's Gateu i onoga koji će se pojaviti u Tormentu ipak postoji - potonji je prilagođen većoj detaljnosti svijeta koja se nastoji prikazati dvostrukim uvećavanjem lokacije na kojoj se

" Planescape Torment je igra koja će iz korjena promijeniti vaš stav prema neubičajanim naslovima, ali i RPG igrama uopće"

vam već poznatih fantasy svijetova, ali ovako. Ipak, prekinimo daljnje opisivanje svijeta jer bismo na to mogli potrošiti desetak stranica, prijedimo na igraču bitnije činjenice - tehnikalije vezane uz igru. Planescape Torment rabi

trenutačno nalazite. Znači, svi likovi i objekti su dvostruko veći od onih u Baldur's Gateu. Sve u svemu, Black Isle se uistinu potrudilo stvoriti naslov koji ne nalazimo baš svaki dan na policama mjesnih trgovina, što je za svaku pohvalu. ◀

QUAKE 3: ARENA

Prva dva nastavka pokrenula su veliku revoluciju u 3D tehnologiji, od trećeg, nešto drugačije osmišljenog, očekuje se još i više

NAJAVLJUJE **Damir Đurović**

INFO

PROIZVOĐAČ	id Software
IZDAVAČ	Activision
PLATFORME	PC
IZLAZI	Prva polovica 1999.

ZA običnog laika, kojemu na spomen riječi Quake tijelom ne prolaze žmrci, glavna značajka koju bi trebao vidjeti u Areni je vizualna strana za koju bez pretjerivanja možemo reći da je fantastična, savršena, inovativna...

Quake 3 engine je trenutno najjači projekt u industriji računalne zabave (jedini su mu konkurenti u ovom trenutku Prey i najvjerojatnije Unreal Tournament o kojem se zasad vrlo malo zna). Ta značajna prednost pred ostalim 3D pucačinama za

sobom svakako povlači niz zanimljivih opcija i elemenata koji će prvi puta biti viđeni u igrama ovog žanra. Vizualno je svakako najizraženija grafička reprodukcija krivulja, što će tijekom igranja omogućiti realističnu reprodukciju izrazito glatkih i zaobljenih površina. Među novim grafičkim elementima treba izdvojiti unaprijeđenu uporabu colored lightning efekata te skeletnu strukturu za animaciju likova koja će im kretanje učiniti vrlo prirodnima ali i dopustiti igraču da neke od njih prilagodi svojoj osobnosti zahvaljujući jednom od editora koji dolazi uz igru i koje svakako treba istaknuti. Naime, zajedno s igrom ili nedugo po njenom izlasku trebalo bi se pojaviti niz editora koji će vam omogućiti da svoj lik učinite što osobnijim mijenjajući mu fizički izgled ljepljenjem vlastitih tekstura na nj i dodavanjem nekih sitnijih

Glavni konkurent Quakeu 3 trebao bi biti, navodno, postojeći projekt Epic Megagamesa Unreal Tournament.

detalja. Rečeno lijepo zvuči ali ipak postoji malen nedostatak u cjelokupnom konceptu Arene, Naime, kao što ste u nekoliko navrata mogli čitati u našem časopisu, Quake 3 je osmišljen kao multiplayer only igra - znači, osnovni je naglasak stavljen

sukobljava s nekočinom ostalih čije upravljanje preuzima iznimno dobro isprogramiran računalni AI. Istina, nekima od vas činjenica da je Arena namijenjena samo multiplayer igranju neće zasmetati, dapače, još će vas razveseliti, ali postoji i postojat će velik dio ljudi koji radije uživaju u računalnoj zabavi udobno smješteni u fotelje suočavajući se samo s računalnom inteligencijom. Bilo kako bilo, oba su načina igranja u današnje vri-

"Quake 3: Arena će svoj uspjeh osvariti ubojitom kombinacijom fantastičnih vizualnih efekata i adiktivnošću igranja u bilo kojoj od brojnih multiplayer opcija"

na igranje u više igrača putem mreže ili nekim drugim načinom komunikacije među računalima. Singe player dio igre kao takav ne postoji, i njegova hibridna verzija dizajnirana je s ciljem približavanja multiplayer igranju gdje ste vi jedini živući lik koji se

jeme iznimno popularna i nijedan ne bi trebalo zanemariti.

Doduše, ova će malena pogreška u Quakeu 3 sigurno biti zasjenjena brojnim kvalitetama koje će nam id Software i John Carmack ponuditi. ◀



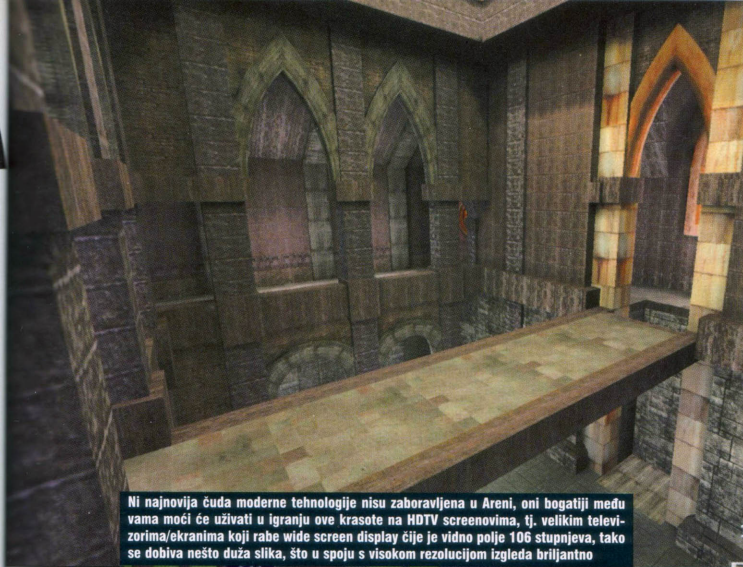
Kao i u FF7, i nastavak obiluje svjetlosnim efektima čarolija pa je borbe najbolje igrati sa sunčanim naočalama na nosu



Razgovori su predefinirani, od vas se jedino očekuje da kojiput kazete da ili ne, što neće mnogo cati na tijek radnje.



Kamera se još uvijek vrti tijekom borbe, a na kraju zumira onoga tko je zadao posljednji udarac

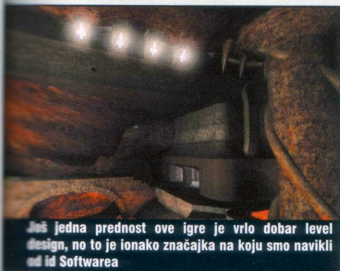


Ni najnovija čuda moderne tehnologije nisu zaboravljena u Areni, oni bogatiji među vama moći će uživati u igranju ove krasote na HDTV screenovima, tj. velikim televizorima/ekranima koji rabe wide screen display čije je vidno polje 106 stupnjeva, tako se dobiva nešto duža slika, što u spoju s visokom rezolucijom izgleda briljantno



Slika govori sama za sebe, ovakvu detaljnost tekstura na likovima nismo često mogli vidjeti

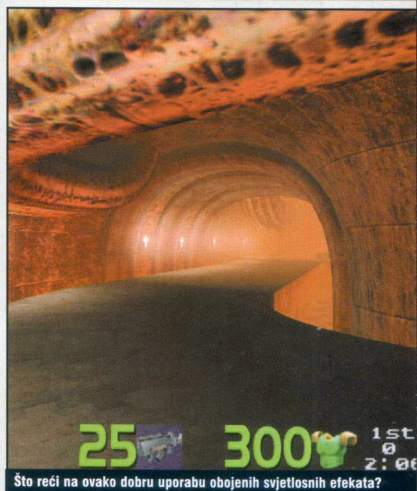
100 15 300



Još jedna prednost ove igre je vrlo dobar level design, no to je ionako značajka na koju smo navikli od id Softwarea



Ekstremno visoke rezolucije podržane u Quakeu 3 dopuštaju prikazivanje vrlo sićušnih i neprimjetnih detalja (pukotina na zidu i sl)



25 300 1st 0 2: 00
Što reći na ovako dobru uporabu obojenih svjetlosnih efekata?

FINAL FANTASY 8

PlayStation
NAJAVA

Dugoočekivana osmica ne donosi novosti u stilu i načinu igranja, nego samo usavršeni engine rabljen u popularnoj sedmici

NAJAVLJUJE

Berislav Jozić

INFO

PROIZVOĐAČ	Square
IZDAVAČ	Square
PLATFORME	PSX, PC
IZLAZI	Prvi kvartal 1999.

SQARE je, nekoliko mjeseci prije najavljenog izlaska ove igre u Japanu, ponudio igrivi demo iz kojeg su se mogle vidjeti karakteristike dugonajavljanog Final Fantasyja 8. Odigrao ga, ne znam mogu li reći da se čekanje isplatilo, ali - vrijeme će pokazati.

Mnogi će zapitati odakle takva malodušnost i zašto nisam oduševljen igrom koja se tako dugo čekala, a predstavlja nastavak jedne od dosad najprodavanijih igara za Playstation. Zbog toga što FF8 ne unosi značajnih promjena u, mora se priznati, uspješnu formulu svoj prethodnika, a igre koje se provlače na staroj slavi nikada mi nisu bile najdraža zabava.

Način igre je u potpunosti isti kao i prije - sa svojim glavnim junakom (sada je to mladić po imenu Squall Leonhart) lutate naokolo, a slijede vas likovi koje ste uspjeli nagovoriti da vam se pridruže. Borbe su također napravljene po istom načelu kao i prije - mješavina realnog vremena i poteza, a tema igre je ovaj put - ljubavna (iako ne sumnjam da će programeri ubaciti i spašavanje svijeta negdje usput).

A sada o promjenama. U avanturističnom dijelu - tj. kretanju i interakciji s likovima - vidljiva je značajna vizualna dorada u odnosu na prošli nastavak. Iako je engine isti, likovi su veći i mnogo detaljnije nacrtani, pokreti su im prirodniji i čitava igra izgleda mnogo "ozbiljnije" (sjetimo se likova - lutkica iz FF7). Razgovori su još uvijek većinom automatski, i tu ne možete mnogo utjecati na tijek igre, dok se promjena u načinu kretanja svodi na to da grupu više ne predstavlja samo vođa, nego su svi članovi vidljivi dok ga slijede po ekranu (pomalo smiješno - kao da se igraju lovice). Podržan je analogni

Iako FF8 još nije izašao, sqare je već dao naslutiti da je u pripremi i deveti dio serijala

controller pa likovi mogu trčati, hodati i šuljati se - ovisno od toga koliko ste snažno gurnuli palicu. Kao što sam već spomenuo, i engine bitke nije promijenjen, ali je promijenjen sustav bacanja magija - nema više MATERIE i čarolija, sada su tu Guardian Force - napad koji zamjenjuje SUMMONING MATERIA iz FF7, te posebni napadi za oduzimanje magične energije protivnicima pomoću koje ćete poslije bacati svoje čarolije. LIMIT napadi su još tu, iako u promijenjenom obliku, a dodan je još jedan oblik interakcije u borbi - ako u trenutku dok vaš lik udara protivnika pritisnete R1, uključit ćete specijalnu osobinu oružja (naravno, ako postoje) i nanijeti više štete - tako Squall može svojim gunbladeom (revolver koji umjesto cijevi ima veeeliku oštricu) ispaliti metak u trenutku dok reže protivnika sječivom. Popravljen je i pozadinska grafika u bitkama, a likovi

ovdje neće nestati kada budu pogodeni, nego će se prirodno srušiti na pod. Bitke su česte, kao i prije, a mogu biti u dva oblika - slučajni susreti sa slabijim protivnicima te predodređene bitke sa specifičnim neprijateljima koje se ne mogu izbjeći. Diovskih animacija, koje su oduševljavale igrače u FF7, ni ovaj puta ne nedostaje. Iako ih u demou ima samo tri (početna, završna i jedna u sredini), vidljivo je da se čak ni najbolje animacija iz sedmice neće moći mjeriti sa ovima. Eh, da su crtiči bili ovakvi kada sam ja bio klinac, ne bih se micao od TV-a. Ukupno gledano, FF8 donosi mnogo sitnih poboljšanja, ali ne i velikih skokova u mehanizmu igranja i izgledu igre. Oni kojima se svidio prethodni nastavak, obožavat će i osmicu, ali meni je već pomalo dosta RPG igara japanskog "stih" i bez prave slobode odlučivanja. ◀

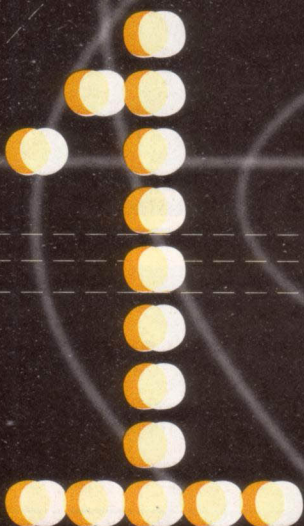


TOSHIBA



LIBRETTO 110 CT

233 MHz Intel Pentium
32-64 MB RAM
4.0 GB HDD
16 bit stereo SB, Mic
2xPC Card TYPE II
1xPC Card TYPE III
težina: 1 kg



GP6-350

350 MHz Intel Pentium II
512KB 15ns Pipeline Burst L2 Cache
64-768 MB SDRAM DIMM, 100 MHz
13x-32- 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-32- 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-32- 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



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 i740 3D, SDRAM 8MB, MPEGII/DVD
MS Windows 98 CD, MS Works 4.5

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

senso

Tel/Fax: 01 3822-555

Kranjčevićeva 54, Zgb

e-mail: senso@senso.hr

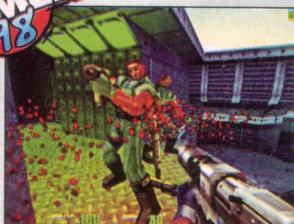
www.senso.hr

UMAG-UNISOFT, tel: 052 74 27 76

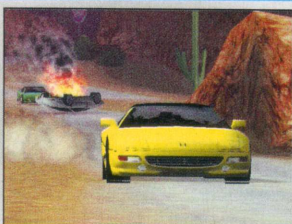
PULA, tel: 052 52 92 70

KRK, tel: 051 22 10 50

DUBROVNIK, tel: 020 42 32 33



SIN



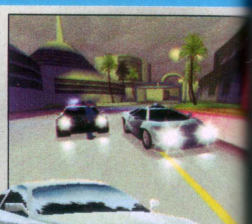
NEED FOR SPEED 3



STARCRAFT



UNREAL



Najluđi party na 1200 m²

InfoGAMER 98

10. - 14. XI. 1998.

Ako niste bili dio povijesti koja se dešavala na InfoGAMER-u, najluđem partyu za ljubitelje dobre zabave koji se održavao na 1200 m² paviljona 11D, neka vam bude žao jer je provod bio vrhunski. Što možemo nego upozoriti vas da ne ponovite istu grešku i pozvati vas na InfoGAMER '99. Do tada pogledajte kako je bilo na sajmu iz pera i objektiva našeg novinara Igora Duića.

IZVJEŠTAVA

Igor Duić

INFO sajam se i ove godine održao na prostorima Zagrebačkog Velesajma i ove je godine ta najveća hrvatska manifestacija informatičkog svijeta privukla brojne znatiželjnike, igrače i poslovne ljude iz svih krajeva Lijepe Naše, ali i iz mnogih europskih država. Posebno je zanimljivo i vruće bilo u paviljonu 11 D, gdje se održavao najveći hrvatski sajam interaktivne zabave INFO GAMER '98.

INFO sajam je počeo (i završio), a mi vam donosimo pregled najzanimljivijeg dijela spomenutog happeninga. InfoGAMER je odsjeo u paviljonu 11 D, najposjećenijem paviljonu tijekom sajamskih dana. Da bi sve uistinu bilo kako treba, pobrinuli smo se mi i suorganizatori, kao i sponzori, stoga im se još jednom zahvaljujemo. Svi koji su bili ondje dobro su se zabavili, na više od 150 računala i igračih konzola mogli su odigrati više od 60 najnovijih naslova sa svjetskih top ljestvica i vidjeti mnoge uslužno-edukativne programe.

Uz radionice i info pultove sponzora koji su predstavili brojne hardverske i softverske novitete te live stage na kojem se stalno nešto događalo, posebnu je pozornost pobudila simulator-formula na kojoj ste mogli voziti NFS 3. Sve u svemu, bilo je odlično - mnogo dobre mjuze, zgodnih hostesa, igranja, zabave, događanja... Ako ste propustili ovogodišnji InfoGAMER, bez brige - za sljedeću godinu najavljujemo još bolji i luđi show.

VIDIMO SE NA DOGODINE!



Slika kojoj ne treba komentar. InfoGAMER je bio apsolutno najzanimljiviji dio INFO sajma. Zabave, nagrada, igara, zgodnih djevojaka... nije nedostajalo. Ako niste bili s nama ove godine, pozivamo vas da nam dodete sljedeće.



Apple je na InfoGAMER-u omogućio svim posjetiteljima da uživo isprobaju popularni iMAC.



Čeznutljiv Romanov pogled pokazuje koliko je ozbiljno ovaj čovjek zaljubljen u svoju djevojku.



Jedan od omiljenih panoramskih pogleda koji rječi to govori o posjećenosti sajma.



HUGO



MORTAL KOMBAT 4



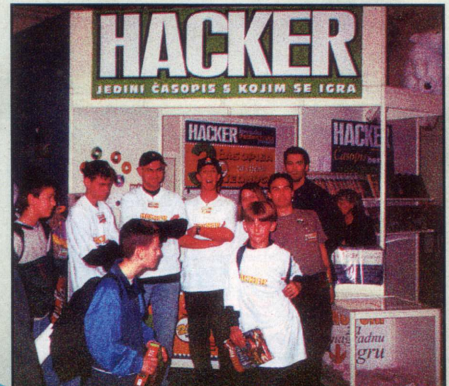
POPULOUS MOTO RACER



SMALL SOLDIERS



U odbrojavanju sekundi prije početka otvaranja glavnog ulaza na InfoGAMER, Bero je nabacio svoj zavodnički pogled broj 1, a Damir je strpljivo čekao »svojih pet minuta«

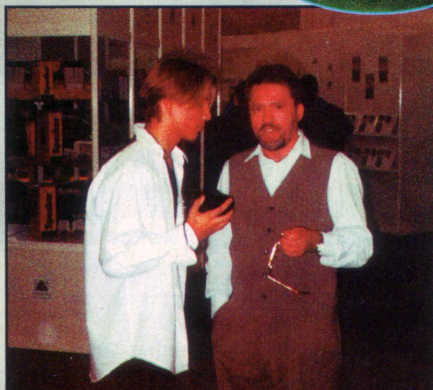


Uvijek smo nalazili vremena za fotografiranje sa svojim čitateljima. Uostalom, tamo smo bili zbog vas.

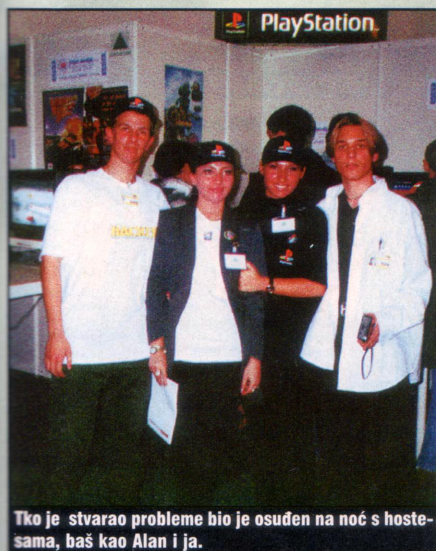
◀ Dio Hackerovog tima u rijetkim trenucima odmora pozira za obiteljski album..



Jedan od posjetitelja bio je i veliki prijatelj Hackera, zvijezda televizijske emisije Virus, Krešimir Mijić. Na INFOGAMER-u se ludo zabavljao, skrenuo je posebno pozornost na DVD, iMAC i PSX te prokomentirao izgled hostesa sa starijim kolegama, suradnicima iz Hackera.



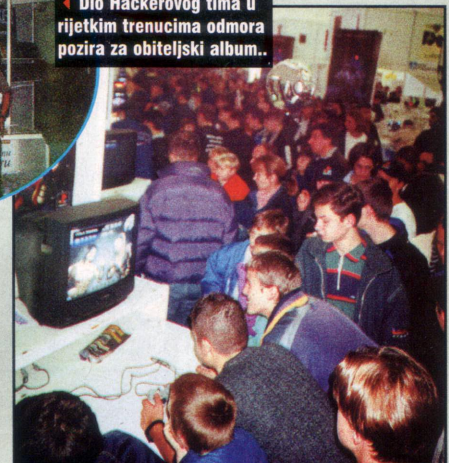
Kratku izjavu dao je i direktor Algoritma, inače suorganizator INFOGAMERA, Branko Šošarić: »Više smo nego zadovoljni, posjet je iznad očekivanja, većina softvera je nova, što je posjetitnje zadovoljilo, a planovi za budućnost su veliki kao i uvijek«



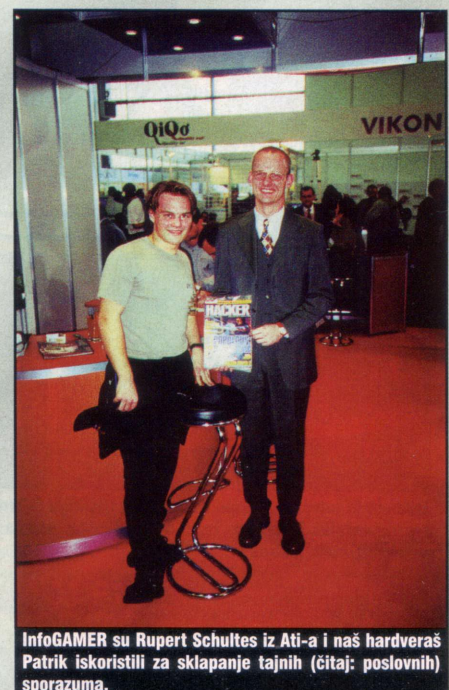
Tko je stvarao probleme bio je osuđen na noć s hostesama, baš kao Alan i ja.



Na stageu se neprestano nešto događalo, bilo je pjesme i nagradnih igara - business as usual...



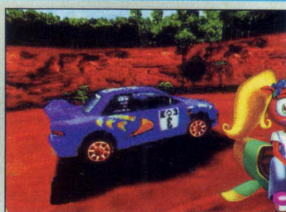
Posjećenost je, kao što je vidljivo na slici, bila najveća oko Playstation konzola, koje su dominirale paviljonom



InfoGAMER su Rupert Schultes iz Ati-a i naš hardveraš Patrik iskoristili za sklapanje tajnih (čitaj: poslovnih) sporazuma.



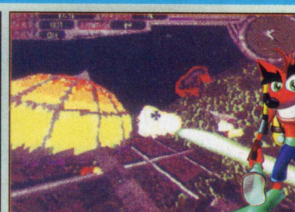
TEST DRIVE 5



COLIN McRAE RALLY



CRASH BANDICOOT 3



DEER HUNTER



Još jedna fotka za vaš album. Patrik i naši vjerni čitatelji



Urednik Hackera sa čitateljima



Izvlačenje
sretnih
dobitnika...



Posebni doživljaj na sajmu je bilo moćno ozvučenje na kojem se, kao što vidite, nije štedjelo.

NOVOSTI IZ MICROSOFTA

Microsoft Hrvatska je na Infosajmu osvojio 3 nagrade Zagrebačkog velesajma, dvije za SQL Server 7.0 i jednu za Microsoft Visual Studio 6.0, kao i posebno priznanje za visoku razinu nastupa na sajamskoj priredbi. Na njihovom štandu održano je čak 40 stručnih skupova, prezentacija i seminara, a posjetitelji su mogli iskušati i kupiti njihove proizvode zabavnog i multimedijjskog karaktera - igre Flight Simulator 98, Urban Assault, Encarta 99, Precision Racing, Monster Truck Madness 2, itd. Objavljeno je da se tvrtka u suradnji sa Infocentrom bacila na potpunu lokalizaciju nekih aplikacija u nadolazećem paketu Office 2000. Na hrvatski se jezik po prvi put prevodi korisničko sučelje, uključujući sve izbornike, naredbe, kartice i dijaloški okvire, te datoteke pomoći zajedno s cjelokupnom dokumentacijom. Lokalizira se zajednički dio programskog paketa Office te Word, Excel i Outlook.



U tijeku je izravna videokonferencija s Microsoftom u Dublinu

Međutim, najviše je medijske prašine podigla objava o pokretanju Studentshop projekta koji Microsoft Hrvatska i Microsoft Certified Solution Provider, tvrtka Mobile d.o.o., ostvaruju uz podršku i suradnju Ministarstva znanosti i tehnologije. Studentshop je akademski Internet dućan koji omogućuje kvalificiranim kupcima nabavku Microsoftovog i drugog softvera po iznimno povoljnim cijenama. Za ilustraciju, Microsoft Office 97 Professional je 90% jeftiniji od odgovarajuće maloprodajne cijene. Proizvodi će biti ponuđeni putem specijaliziranog Web dućana na adresi <http://studentshop.mobile.hr>, a pravo kupnje imaju isključivo studenti i nastavnici hrvatskih sveučilišta. Proizvodi nemaju tehničkih ograničenja te uključuju instalacijske medije i pravo na tehničku podršku. Od "standardnih" se, međutim, razlikuju po tome što ne uključuju dokumentaciju i što nije moguće ostvariti pravo nadogradnje tj. "nema upgradea", nego će se sve naredne inačice studentskih proizvoda pojavljivati kao "novi" proizvodi u



U četvrtak navečer upriličen je prigodni cocktail party. Je li atmosfera bila doista ugodna i zabavna, uvjerite se i sami

Studentshopu, dok će stare biti isključene iz prodaje. Isto tako, svaki Microsoftov proizvod pojedini će kupac u Studentshopu moći kupiti samo jednom. U sve teškoj hrvatskoj realnosti ovo je vijest koja svakako ohrabruje - čista petica za Microsoft.

U Studentshopu su sljedeći Microsoftovi proizvodi ponuđeni po vrlo primamljivim cijenama

Naziv proizvoda	Cijena u kn (uklj. PDV)
MS Visual Studio (VB, Visual Fox Pro, Visual InterDev, Visual J++, Visual C++, MS Library Network)	599,00
MS Publisher 98	299,00
MS Office Pro 97 - hrvatska inačica	599,00
MS Office Mac 98	599,00
MS Win 98 version upgrade ili MS Win NTW 4.0 product upgrade	359,00

ELECTRONIC ARTS, FORMULE I BRANKO



Formula je privukla najviše škvadre. Posjetitelja je mnogo pa smo ih sve strpali u red i uveli Ni g. Šošarić, direktor vama pozdravilo »svatko ima pravo voziti dvije minute«. Navala je velika, i svatko tko se provozao natog Algoritma, nije mogao u Formuli odlično se zabavio.

ŠOŠARIĆ...

Igrao sam NFS 3 na volanu i super je. - izjavio je jedan od posjetitelja. Na upit što misli o INFOGAMER-u odgovorio je kratko i jasno: INFOGAMER je mrak!



POKROVITELJI

ACS Apple iMac



Microsoft

senso

dtk DTK Computers

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
Feniks kompiutori. tel. 2910-400

Osijek: Jware, 031/161-544
Zadar: Tehnotrade, tel. 023/313-212
Rijeka: Micro Process, tel. 051/422-144

Adaptec

Kontroleri

Adaptec 2940 U2W	3735.9
Adaptec 2940AU	1567.4
Adaptec 2940UW	1874.5

AMD

Procesori

Processor AMD K6 II - 266, 3D	739.5
Processor AMD K6 II - 300, 3D	934.5
Processor AMD K6 II - 333, 3D	1175.2
Processor AMD K6 II - 350, 3D	1509.2
Processor AMD K6-200	739.5
Processor AMD K6-300	1113.4

CAT

Kućišta

Kućište mini tower, AT	155.0
Kućište mini tower, ATX	318.6

Cherry

Tipkovnice

Cherry G80-3000 LCMSL, AT tipkovnica	558.9
Cherry G80-3000 LRNSL, PS/2	558.9
Cherry G81-3000 LCMSL, AT tipkovnica	338.0
Cherry G81-3000 LRNSL, PS/2	338.0
Cherry G89-6105 LCNSL, AT tipkovnica	202.8
Cherry G89-6105 LRNSL, PS/2	197.1

Chicony

CD ROM-ovi

CD ROM 20X za Chicony notebook	1124.5
--------------------------------	--------

Notebook računala

Auto adapter za Chicony Nootbook 975	570.5
--------------------------------------	-------

Chicony notebook 975A, 12.1" TFT, 16MB	9706.1
--	--------

RAM

SODIMM 16 MB, za Chicony	268.3
--------------------------	-------

SODIMM 32 MB, za Chicony	586.1
--------------------------	-------

Tipkovnice

Chicony 7906, ergonomska tipkovnica	170.0
Chicony 8933, USB tipkovnica	252.2
Chicony tipkovnica PS/2, KB2936MB	74.8
Chicony tipkovnica 2936, AT, Win '95	80.5
Chicony tipkovnica 2966, AT, Win95	71.4

Citizen

POS printeri

Citizen 3545F paralel port, 3.5 lin./sec	1803.5
Citizen 3546, paralel port	2112.7
Citizen 3546, serijski printer	2164.2
Citizen MD910SS, pos printer	405.9

CNF

Zip

Zip za Compaq notebook	1811.3
Zip za HP notebook	1811.3
Zip za IBM notebook	1811.3
Zip za Toshiba notebook	1811.3

Cyrx

Procesori

Processor Cyrx M2-233	557.3
Processor Cyrx M2-266	583.7
Processor Cyrx M2-300	702.6
Processor Cyrx M2-333	939.0

Data Ex., Apac i sl.

Grafičke kartice

ATI Rage IIC, AGP, 4 MB	332.0
Data Expert VGA Permedia II, SGRAM	437.7
S3 Trio 3D, AGP, 4MB SGRAM	228.4
VGA S3 64V+, 1 MB do 2	124.3
VGA S3 V2, 1 MB do 2	118.9
VGA S3 Virge DX, 2 MB, proš. do 4	172.2
VGA Voodoo 3Dfx, 4 MB	462.2
VGA Voodoo II, 12 MB	1142.0
VGA Voodoo Rush 3Dfx, 6 MB	541.6

Matične ploče

Pent II pl., 100 MHz, zvuk, 233-450	601.4
Pent. p. Apollo, 100 MHz, AGP, zvuk, 1	629.1
Pentium ploča PC100, zvuk, VGA	690.1
Pentium ploča VIA, 512 KB cache	394.0

Multimedija

FM radio kartica + zvučna kartica	288.1
Radio kartica	160.6
Zvučnici 323, aktivni	57.7

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 440	1473.3
Epson Stylus Color 640	1967.8
Epson Stylus Color 740	2947.8
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	26085.3
Epson DFX-5000+	16275.6
Epson FX-1180	4933.7
Epson FX-2180	5841.1
Epson FX-880	4082.0
Epson FX1170	3657.8
Epson FX2170	5619.9
Epson ispravljač PS 170	679.4
Epson LQ2070	4990.4
Epson LQ2170	6799.5
Epson LQ300	1871.4
Epson LQ570+	3459.3
Epson LQ670	3459.3
Epson LQ870	5441.8
Epson LX300	1566.3
Epson TM-295, bez ispravljača	3686.1
Epson TM-11210, s ispravljačem	2438.5

Epson TM-U300A, s ispravljačem	3969.7
Epson TM-U950, bez ispravljača	6351.5

Stranični printeri

Epson EPL 5700	4480.1
Epson EPL-9000	11723.8

Epson potrošni materijal

Tinte za printere

Tinta SQ870/1170, S020010	287.3
Tinta St.	237.1
Tinta St. 400/600/800/1520,	254.5
Tinta St. 820/color IIs/II, boja, S020049	280.8
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 IIs/II, crna, S020047	191.2
Tinta Stylus 440/640 crna (S020187)	251.3
Tinta Stylus 440/640/740, kolor(S020191)	273.1
Tinta Stylus 740 crna (S020189)	273.1
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 TM 300/375, ERC-38 (crna)	74.4
Epson traka TM290/295, ERC-27	82.2
Epson traka TM930/950, ERC-31	54.4
Epson traka za LQ-670	84.4
	96.6

Genius

Digitalizatori

Genius Easy Painter New	419.1
Genius Kids Designer	240.6
Genius NewSketch 1212 HR	1081.8
Genius NewSketch 1812	1841.5

Ethernet oprema

E6002 Ethernet transceiver BNC	267.4
GE2000III-2, ISA Eth. kart., 10	111.6
GE2500 II, PCI Eth. kart., 10 Mb,	116.7
GF100TXR, PCI Eth. kart., 100 Mb	191.7
GF4080 Mini, 100 Mb hub, 8 portova	1105.9
GF4120/R, 100 Mb, 12-port. hub, rack,	2793.8
GH4050, 5-port PCI kartica-hub, 10 Mb	234.8
GH4080, 8-port hub, 10 Mb/sec	305.4
GH4160, 16-portni hub, 10 Mb/sec	715.7
GS2020, 2 port x 10/100M switching hub	933.5
GS2080 switching hub, 8x10+2x100	3168.9
ME3000II-2, PCMCIA Ethernet adapter	432.8

Miševi

Genius Easy Mouse+, PS/2	43.2
Genius Easy Mouse+, serijski	43.2
Genius Mouse 3	76.4
Genius Mouse Pad, podloga za miša	6.9
Genius My Mouse Blue Coral	90.4
Genius My Mouse Cobra	90.4
Genius My Mouse Purple Coral	90.4
Genius Net Mouse Pro	82.0
Genius Net Scroll miš PS/2	80.2
Genius Net Scroll miš, serijski	80.2
Genius New Easy Mouse	34.5
Genius New Easy Mouse PS/2	39.3
Genius NewScroll P+S	122.5

Multimedija

Genius Internet Video Kit	1146.0
Genius Mic-01 multimedija mikrofon	18.5
Genius Sound Maker 128XG	185.6
Genius Sound Maker 64, PCI, Aureal	244.7
Genius Sound Maker DA, ALS 100+ čip	93.5
Genius SoundMaker 3DX II	100.1
Genius Video Wonder Pro; TV, video	660.7
Genius zvučnici SP306a	72.9
Genius zvučnici SP710	134.5
Genius zvučnici SW-103, subwoofer	374.1

Skeneri

Genius ColorPage HR5 Pro	2573.8
Genius View, A4 skener	529.9
Genius Vivid+, A4 skener, 4800 dpi,	531.2

Tipkovnice

Genius tipkovnica, hrv. slova	72.6
Genius tipkovnica, samo ASCII	39.3

Ul. jedinice za igre

Genius Joystick F-12	60.8
Genius Joystick F-22, Car Racing CD	123.6
Genius Joystick F-22, SU 27 CD ROM	123.6
Genius Joystick F-22x	107.2
Genius Joystick F23, digitalni	183.9
Genius Max Fire G-07, joy-pad	63.0
Genius Power Station	200.5

Hercules

Grafičke kartice

He. Terminator Beast, 8M, AGP	955.3
Her. Terminator Beast, 8M, AGP	867.7
Hercules Dynamite 3D/GL AGP, 8M,	975.3
Hercules Dynamite TNT, D9216TNT, 16M	1404.5
Hercules Stingray/2, Voodoo 2,	1448.3
Hercules Term. 128/3D	504.7
Hercules Term.	571.9
Hercules Terminator 64/Video, 2M EDO	271.5
Hercules Thriller 3D, 8M, AGP,	812.5

Hitachi

CD ROM-ovi

Hitachi CD8335, CD ROM 24x	352.9
Hitachi CD8430, CD ROM 32x	426.0

DVD

Hitachi DVD ROM GD 2500, 4x	1054.3
-----------------------------	--------

IBM

Procesori

Processor IBM M2-233	567.5
Processor IBM M2-266	551.3
Processor IBM M2-200	690.3

Processor IBM M2-333	916.7
----------------------	-------

IDT

Procesori

Processor IDT Winchip C6-200, MMX	409.1
Processor IDT Winchip C6-225, MMX	488.6
Processor IDT Winchip C6-240, MMX	522.7

Intel

Procesori

Intel Xeon 400 MHz, 512 KB cache	9423.7
Processor Intel Celeron 266 MHz, 0 KB c.	765.0
Processor Intel Celeron 300 MHz, 0 KB c.	874.2
Processor Intel Celeron 300 MHz, 128K c.	1050.0
Processor Intel Celeron 333 MHz, 128K	1234.2
Processor Pentium 133	443.5
Processor Pentium 166	498.9
Processor Pentium II 266 MHz	1923.1
Processor Pentium II 300 MHz	2560.6
Processor Pentium II 333 MHz	2592.4
Processor Pentium II 350 MHz	2677.4
Processor Pentium II 400 MHz	3597.6
Processor Pentium II 450 MHz	5541.1
Processor Pentium P55C-200, MMX	864.8
Processor Pentium P55C-233, MMX	935.0

Iomega

Buz

Iomega Buz	1782.1
------------	--------

Ditto

Iomega traka Ditto Max Pro, 10 GB	175.7
Iomega traka Ditto Max, 7 GB	105.2

Jaz

Iomega Cross Platform Jaz Jet PCI	895.1
Iomega Jaz disk za Mac-a, 1 GB	758.9
Iomega Jaz disk za Mac-a, 2 GB	798.8
Iomega Jaz disk za PC, 1 GB	758.9
Iomega Jaz disk za PC, 2 GB	798.8
Iomega Jaz External, 2 GB	3631.1
Iomega Jaz Internal, 2 GB	3720.4
Iomega Jaz Traveller - za Jaz na PP	416.3
Torbića za Jaz	269.2

Zip

Iomega Big Carrying Case za Zip	296.7
Iomega Zip disk u boji	89.1
Iomega Zip disk za Mac-a	88.8
Iomega Zip disk za PC	86.7
Iomega Zip disk za PC, 10-pak	845.0
Iomega Zip Drive ATAPI	759.2
Iomega Zip Drive Parallel Port	1033.4
Iomega Zip Drive SCSI External	1033.4
Iomega Zip Zoom External	371.0

Maxtor

Hard diskovi

Maxtor 3.4 GB hard disk	1238.9
Maxtor 82160D2, 2.1 GB hard disk,	1070.9
Maxtor 86480D, 6.4 GB hard disk	1608.0
Maxtor 88400D, 8.4 GB hard disk	1833.9
Maxtor 90288D4, 2.8 GB hard disk	1150.2
Maxtor 90432D3, 4.3 GB hard disk	1399.0
Maxtor 91190D7, 11.9 GB hard disk	2610.0
Maxtor 9136P, 13.5 GB hard disk	2936.3

Microsoft

Softver

MS Windows 98/MPI OEM CD	811.1
--------------------------	-------

NEC

CD ROM-ovi

NEC CD ROM 32x ATAPI, UDMA,	434.5
NEC CD ROM 32x SCSI 2, CDR1910A	734.9
NEC CD ROM 40x ATAPI, UDMA,	631.0
Upute i driver za NEC CDR-1901A	8.8
Upute i driver za NEC CDR-1910A	4.4
Upute i driver za NEC CDR-3000A	8.8

Floppy diskovi

NEC floppy 1.44 MB	136.9
--------------------	-------

Matrični printeri

NEC PinWriter P2X, 24 iglice, A4	1429.7
----------------------------------	--------

Monitori

NEC MultiSync A700, 17"	4224.1
NEC MultiSync A500, 15"	2230.3
NEC MultiSync E500, 15"	2696.8
NEC MultiSync E700, 17"	5067.6
NEC MultiSync E900, 19"	7250.2
NEC MultiSync P1250+, 21"	12502.5

Stranični printeri

NEC SuperScript 870, laserski printer	3591.4
---------------------------------------	--------

Toneri i bubnjevi za printere

Bubanj za NEC SS870	825.3
Toner za NEC SS870, 6000 str.	1279.9

Trake za printere

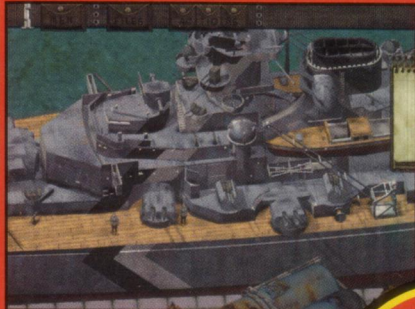
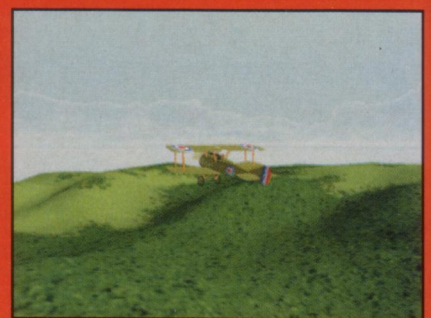
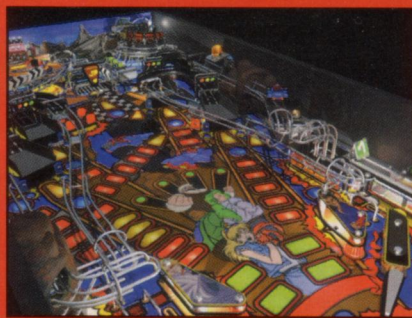
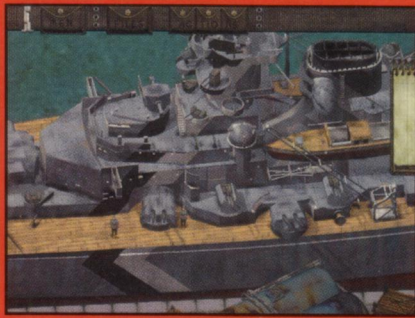
Traka za NEC P2X	86.1
------------------	------

Zip

NEC Zip ATAPI, bez pribora	727.2
Pribor za NEC Zip	24.1

Oki

Faksevi

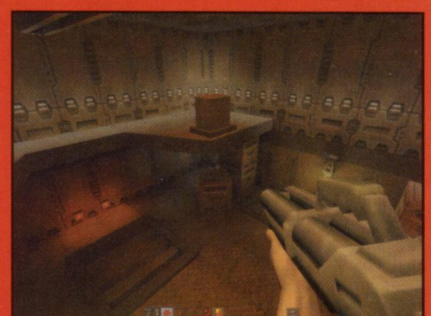
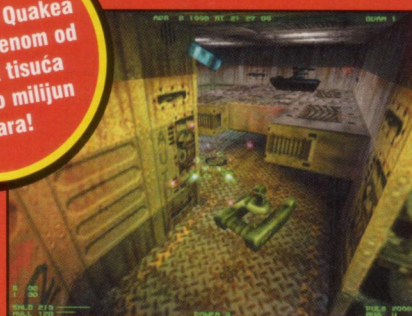


RETRO

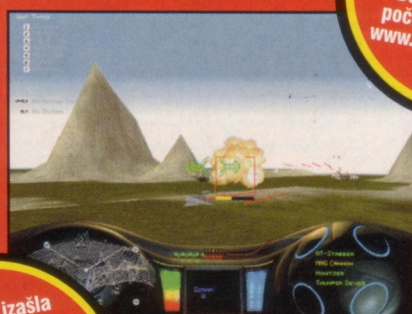
1 9 9 8

HACKEROVA SLUŽBENA TOP LJESTVICA IGARA ZA '98. GODINU

Licenca za 3D Engine tipa Quakea 2 varira cijenom od stotinjak tisuća dolara do milijun dolara!



Na Netu možete pronaći mnoge single i multiplayer mape / misije za Starcraft. Dobra adresa za početak potrage je www.station17.com.



Nedavno je izašla dodatna kampanja za Descent Freespace pod imenom Silent Threat. Svi svemirski zanesenjaci jednostavno je moraju zaigrati.



TKO BI GORI, SAD JE DOLI!

Svršetak je godine. Zaboravimo nakratko sve nove prekrasne naslove kojima nas zatrpavaju izdavači i iskopajmo one nešto starije, skrivene duboko u Hackerovim skladištima. Pripremili smo vam Hackerovu top ljestvicu za '98. godinu, godinu koja se pokazala produktivnijom od ostalih izrodivši neke nove legende i pokopavši stare.

PRIPREMIO

Patrik Pencinger

Zamjećujete li kvalitetu ovogodišnjih igara? Posao s kompjutorskim igrama postao je nevjerojatno unosan. Tržište je postalo prokleta izbirljivo i uistinu ga je teško impresionirati! Zato i jesmo svjedoci svakidašnjeg odgađanja dugoočekivanih naslova koji se vraćaju na doradu ne bi li ipak, pojavivši se, ostavili trag na tržištu. Spomenuto je rezultiralo pojavom nekih uistinu spektakularnih igara (Unreal, Half-Life, Populous 3). Cijelu '98. možemo okarakterizirati kao "totalni procvat 3D žanrova". Grafičke kartice učinile su golem skok, a kad biste znali što se sprema do kraja stoljeća, zagutiti biste se u vlastitoj slini. Događaj za koji još ne

možemo reći je li nas zabolio ili razveselio je skidanje Quakea 2 sa trona FPS-ova. Id-ovci, čija je životna misija stvaranje vrhunskog FPS-a, morat će se dobro naroditi ne bi li prestigili trenutačno aktivne jurišnike na tron FPS enginea (Epic, Monolith...). Real time strategije evoluirale su, no od Westwooda, idejnog tvorca žanra, nismo dobili ništa (Dune 2000 nije dostojan spominjanja), a očekivali smo Tiberian Sun. Kaj je dečki, muči vas malo merger & acquisition? Za one koji nisu razumjeli: Electronic Arts uzeo je Virginu Westwood, u čemu i leži jedan od razloga kašnjenja Tiberian Suna. Da, neke su igre unedogled odgađane (Daikatana, Messiah, Tiberian Sun, Dungeon Keeper 2...), kao što neki unedogled odlučuju kupiti novo računalo (i Damir Đurović si je konačno kupio novi *kompic* nakon cjel-

ogodišnjeg jadikovanja kako mu je raga prespora i kako sutra kupuje novu). Usred sve te gužve, neki će naslovi neminovno pasti u zaborav, dok će drugi zasjesti na tron all-time klasika pa ćemo ih igrati i za nekoliko godina. Zbog svega rečenog, Hackerov tim recenzenata održao je tajni sastanak u mračnim podrumskim prostorijama Petrinjske 11 i sastavio, nakon duga vijećanja, natezanja i fizičkog argumentiranja, nekoliko top ljestvica igara '98. godine koje mogu poslužiti kao referenca pri kupnji ili usporedbi igara. Napomena: iako smo do top ljestvice došli demokratskim glasovanjem, neminovno je da se nekima među vama neće svidjeti (na kraju, ukusi su uistinu različiti) pa imate li što nadodati po tom pitanju, pozivamo vas da nam se javite poštom ili mailom na već poznate adrese.

10 ZLATNIH IGARA 1998

- Descent Freespace: The Great War
- Unreal
- Need For Speed 3: Hot Pursuit
- FIFA: World Cup 98
- Tekken 3
- Quake 2
- Gran Turismo
- Final Fantasy VII
- Commandos: Behind Enemy Lines
- Starcraft

AVANTURE

1. Grim Fandango
2. Sanitarium
3. Starship Titanic
4. Temujin
5. X-Files: The Game

RTS

1. Populous 3: The Beginning
2. Warhammer: Dark Omen
3. Starcraft
4. Mech Commander
5. Dune 2000

NOVI ŽANROVI

1. Battlezone
2. Commandos: BEL
3. Tresspasser

TRKAČE IGRE

1. Need For Speed 3: Hot Pursuit
2. Gran Turismo
3. F1 Racing Simulation
4. Colin McRae Rally
5. CART Precision Racing

SPORTSKE SIMULACIJE

1. FIFA 99
2. NHL 99
3. NBA 99
4. Tiger Woods 99
5. Triple Play Baseball 99

SIMULACIJE LETA

1. F-15
2. Total Air War
3. Team Apache
4. Joint Strike Fighter
5. Flight Unlimited 2

NAJVEĆA RAZOČARANJA

1. Dune 2000
2. Star Wars: Rebellion
3. Streets Of Sim City
4. Fifth Element
5. X-Com: Interceptor

NAJŠARENIIJA IGRA

1. Incoming
2. Forsaken
3. Plane Crazy
4. Wild 9
5. Motorhead

TOP LJESTVICE PO KATEGORIJAMA

FPS (FIRST PERSON SHOOTER)

1. Half-Life
2. Unreal
3. Shogo: M.A.D.
4. Quake 2
5. Sin

NA ŠTO SMO TROŠILI NOVACOVE GODINE?

Ova je godina bila bogata igrama zahvaljujući prije svega munjevitom razvoju hardvera. U kategoriji inovacija za PC bilo je mnogo novina, posebice na polju grafike i zvuka. Na što smo sve trošili novce i jesu li nas proizvođači hardvera opet nasamarili?

Naravno, sve postojeće komponente podignute su stubu više. Procesori su ubrzani. Nakon Pentiuma 2 pojavio se Xeon, ali je konkurencija (čitaj AMD) izbacila i najavila procesore vrijedne pozornosti čak i nas igrača koji rabimo računalo do posljednjeg MIPS-a i FLOPS-a. Normalna je količina radne memorije skočila sa 32 MB na 64-128 MB. I brzina memorije u računalima također. Sjećamo se još vremena dok smo brojali markice za skupi EDO ram na 50 ns... E, pa EDO polako pada u zab-



orav, zamijenio ga je brzi SDRAM PC 100 omogućujući neslućene brzine dohвата podataka i još veće brzine kompjutorske sabirnice. Najbrže 6 ns memorije rade kako spada i na 133

MHz!!!! Među kućicama su nadmoćno prevladala novi, jednostavniji za slaganje ATX modeli. I prosječna veličina monitora je također porasla uslijed pada cijena sa 15" na 17". Veliku novost predstavljaju tanki LCD monitori čija će

vam kupnja znatno stanjiti novčanik. Tijekom godine kvaliteta im se rapid-

no povećavala, a cijena prepolovila. Sljedeće godine očekujemo njihov pravi uzlet na mainstream tržištu pojavom velikih 20" Widescreen modela s digitalnim ulazom (koji će podržavati mnoge najavljene grafičke kartice uključujući i Voodoo 3). Jedva čekamo. Na polju hardvera nije se ništa nevjerojatnog dogodilo (jedino ako nevjerojatnim ne držite najave novih 25-50 GB 3.5" hard diskova koji će nas dočekati sljedeće godine.) Veličine konstantno rastu, seek time se smanjuje, a rat između IDE i SCSI (čitaj skazi) standarda se nastavlja. CD-ROM ovi su zabilježili također nevjerojatan skok. Sjećam se, prije godinu dana sam podatke srkao kroz nekakvu 6x brzinsku ragu, dok me sada u trgovinama dočekuju 44x brzinski modeli.

HACK DEPO

PRIPREMILA

Kristina Jeren

Uza sve prigodne osvrte na ovogodišnje plodove u svijetu računala, posebice igara, uz najrazličitije godišnje top ljestvice i sve analize, dosjetili smo se proanalizirati glazbu u igrama bez koje, morate priznati, svaka igra mnogo gubi.

Biranje glazbe za neku igru nije nimalo zahvalan posao, ona u svakom čovjeku izaziva potpuno drugačije reakcije, a opet mora svojom tematikom i ugođajem odgovarati ugođaju igre ili, još bolje, potencirati ga. Od prvih pištavih MIDI glazbenih

kulisa pa do danas, igre su doživjele revolucionarni prevrat, a zahvaljujući sve jačim strojevima i sve naprednijim načinima kompresiranja podataka (naravno, uza sve bolju i bolju sliku i grafiku) dolazi nam glazba koja nas neće ostaviti ravnodušnima. Od najjednostavnijih kompjutorski generiranih zvučnih uzoraka preko autorskih pjesama do cijelih simfonijskih orkestara, naše uši imaju itekakvog materijala za uživanje. Dakako, autorska glazba za sobom povlači i isplaćivanje pozamašne svotice, ali držim da je to jedna od najpametnijih investicija koju autori igre mogu ostvariti. Pokušajte samo zamisliti svoju najdražu igru bez glazbe. Tko zna, možda vam više i ne bi bila najdraža. U tabeli smo za vas izabrali nekoliko igara koje su na ovaj ili onaj način utjecale na svijet kompjutorske zabave i proanalizirali kvalitetu glazbe i njene prilagodbe igri. Pogledajmo sad tko to tamo pjeva...

MOTORHEAD

Igra idejno ne donosi bogzna kakvih iznenađenja, pa ni glazba nije za pamćenje. Možemo ukratko reći: već viđeno, zapravo slušano. Gdje? Pa u NFS! Uvodna stvar je zapravo odlična: nabrijana, brza i, ako je dovoljno pojačate, glasna. Sve bi bilo super kad bi tako i ostalo. Stvari koje vas dalje prate u igri su previše razvodnjene, u nekakvom latino-dance stilu i, umjesto da vas podignu, polako vas uspavljaju.

DARK REIGN

Kakva šteta! Super glazba, ali na totalno krivom mjestu. Neka mi ljubitelji strategija oprostite, ali jednostavno uz pojam strategije nikako ne mogu povezati pojam uzbudljive glazbe. Ne mogu si pomoći, ova mi je igra dozlaboga nezanimljiva pa je potpuni promašaj na nju prilijepiti ovakvu grmljavinu od mjuze. Nešto slično, ali mnogo, mnogo bolje adaptirano možete čuti u Unrealu.

JEDI KNIGHT

Da je Alfred Hitchcock kojim slučajem trebao birati glazbu za ovu igru, možemo pretpostaviti da bi odabrao baš ovu – izvodi je pravi orkestar, nema nikakve kompjutorske muljaže i, naravno, zvuk je dosljedan onome iz filma, dakle, jednako teatralan, uzbudljiv i kvalitetan. Jasna stvar kad ju je skladao čovjek koji je skladao i glazbu za Star Wars trilogiju i Indianu Jonesa.

NBA 98

Iako u svjetskoj nogometnoj groznici koja traje cijele godine nitko osim Amerikanaca ne misli na košarku, tu su kompjutorske igre da nas podsjetite na te sportove. Tako je i u moje šape došla i ova igra za koju mogu reći da ima čisto solidnu mjuzu, znate, onaj komercijalni techno – dance, što li je već, koji praši u pozadini animacije s majstorijama letećih crnaca. Posebno mi se sviđa stvar koja je u pozadini menia – malo vuče na funky pa mi je baš cool.

GRAFIKA

Ovakav skok u kvaliteti grafičkih kartica ne pamtim. Nema više loših proizvoda. Gotovo svaki novi zasjeni prijašnji i vrlo je kratko na tronu. Početak godine započeli smo s Voodoo Graphics i Riva 128 temeljenim karticama. Onda je stigao Voodoo 2 i preuzeo vodeću poziciju preko noći. Bio je tri puta brži od najbližeg konkurenta, imao je bolju grafiku, i magičnu mogućnost spajanja dviju kartica u SLI mega turbo-brzu kombinaciju. U početku su Voodoo 2 nudili samo brand-name proizvođači, Creative i Diamond, a već 3-4 mjeseca nakon toga počeli su nas zatrpavati klonovi oštro rušeći cijenu. Voodoo 2 nije unio mnogo novog u svijet igara, osim simultane obrade dviju tekstura (multitexturing) i brzinu. S trona su se Voodoo dvojke smješkale donedavno, a onda su ih zamijenile Riva TNT temeljene kartice. Razlog je višestruk: 100% AGP 2X podrška, veća količina memorije (koja je unificirana i dijeli se dijelovima grafičkog enginea po potrebi, te nije strogo razdijeljena kao kod Voodoo dvojki). Osim toga, inženjeri nVidie su uspjeli multitexturing engine strpati na jedan čip, za razliku od 3dfx-a koji za ovu funkciju rabi dva identična TMU-a. (Texture



Management Unit). No, najveću prednost TNT-u donose veće rezolucije i mogućnost igranja u 24-bitnoj, tj. 32-bitnoj boji, što eliminira ružni uzorak ditheringa dobro poznat vlasnicima 3dfx temeljenih grafičkih kartica. Dok ovo čitate, na tržištu bi se trebale pojaviti i nove kartice temeljene na Ati Rage 128 čipu koje su po preliminarnim benchmarkima još brže od TNT-a. Ako mislite da je ova godina nenadmašna u pogledu grafike, sačekajte sljedeću.

DVD

DVD nikako ne smijemo zaboraviti. '98. će zlatnim slovima ostati zapisana u mislima svakog filmaša kao godina kad se u svijetu konačno afirmirao DVD. Za probao ovog revolucionarnog video formata u našu zemlju zaslužan je Issa Film i Video, čijoj dalekovidnosti valja zahvaliti što se Hrvatska našla rame uz rame sa ostalim europskim zemljama glede dostupnosti DVD naslova. Novi filmovi konstantno izlaze, a planirani su takvi da se smrznesh. Jedva čekamo. Na računalu postoje dva pristupa gledanju DVD filmova. Prvi je pomoću Mpeg 2 dekompresijske kartice, najefektivniji, a drugi je dekompresija sirovom procesorskom snagom, što daje tek prolazne rezultate na svemu nižem od Pentiuma 2 na 450 MHz. Očekujte dosta novih Mpeg 2 hardverskih dekompresora i



pomoćnih funkcija ugrađenih na standardne grafičke kartice.

Još valja spomenuti 3D zvuk čijoj su afirmaciji najviše doprinijeli Creative Labs i Aureal 3D. USB zvučnici za koje ne treba zvučna kartica također su iznimna novost. USB port doživio je krajem godine potpunu afirmaciju, lavina novih USB uređaja samo što nije krenula. Kad je o joystickima riječ, Force Feedback je glavni događaj. Iako mu je cijena trenutačno neprihvatljiva, tehnologija ima izvjesnu budućnost.

TOP LJESTVICA HARDVERA U 1998

1. 3Dfx Voodoo 2
2. nVidia Riva TNT
3. Microsoft Sidewinder FF
4. CL Soundblaster Live!
5. CL PC DVD Encore Dxr2

FFA 98 WC, RTWC I FFA 99

U poduzetnost ljudi iz Electronic Artsa više nitko ne sumnja i bez straha od razočaranja možemo očekivati izvršnu glazbu u svakom sljedećem izdanju ove već legendarne nogometne simulacije. Vjerujem da već svi znate njihov repertoar iz starih izdanja-Blur sa Song 2 u RTWC i Chumbawamba u WC sa Tub Thumping. U najnovijem izdanju nastavlja se serija probiranih hitova sa Fat Boy Slim i njihovom više nego stimulativnom stvari Rockafeller Skunk. Slobodno možemo poručiti ostalim proizvođačima da ovdje mogu mnogo toga naučiti.

BROKEN SWORD 2

Budući da ne mogu odoljeti nijednoj avanturi, trebali bi me vezati lancima da me spriječe da igrati Broken Sword. Uz genijalnu igru najbolje paše i takva glazba, a za stvaratelje ove igre možemo reći da su se stvarno potrudili da bi nama zaljubljenicima priradili što veći gušt. Uz ovakvu atmosferu i duhovnost stvarno vam neće biti dosadno. Još nešto, glazba svira i tijekom instalacije. Nije loše.

STARCRAFT

Iako nisam zaljubljenik u strategije, moram priznati da je ovo fakat dobro! Inteligentna ambientalna glazba jednostavno vas začara i nosi na svojim valovima negdje u Nedodiju, daleko od

svih i svega. K tome, ako još igrate Dungeons And Dragons, opasno ste zaglublili! Sve skupa podsjeća na legendarnog Blade Runnera. Mjuza je totalni mračnjak, ali stvarno je mrak. Brrrrr!

WORMS 2

Tko još nije čuo za male poludjele crve iz prve divizije, neka se pokrije po glavi. Tko je čuo glazbu iz te igre, vjerojatno se već pokrio po glavi. Ma nije to tako ni loše, samo što... ah... sve skupa zvuči previše schwarzeneggerski, onako preobzljivo i prenaporno. Igrajući igru, ta mi glazba u pozadini nikako nije pasala. Trebala je biti malo više wacky.

NEED FOR SPEED 3

Ludo, brzo, agresivno, dobro - sažetak je glazbenog dijela ove odlične igre. Mješavina je to različitih stilova, od dancea do rocka, koji se odlično slažu s neograničenom jurnjavom i rasturanjem vaših frendova. Nećemo zaboraviti ni NFS2 koji nas je jednako dobro nabrijao na ludu vožnju. Zato je stvarno krajnje vrijeme da sjednete u taj ferrari i pokažete tko je najveća faca u kvar-tu.

CARMAGEDDON 2

Ukratko: krvoločna glazba za krvoločnu igru. Uostalom, ništa drugo i nismo mogli očekivati. Mislim da ćete se složiti sa mnom kažen li da su mi se u sjećanje ipak više urezali zvučni efekti

poput struganja metala ili oni malo...hm...sočniji. Splash, splash...

QUAKE 2

Ako ste ljubitelj tvrdometalne glazbe, onda je ovo prava stvar za vas. Metallica se slobodno može skriti. Ako ste i pravi kvelkoljubac, mislim da neće biti te sile koja bi stišala ovu glazbu dok haračite po tunelima. Ako je Quake jedna od najagresivnijih igara, onda su ljudi koji sviraju ovu glazbu igrali Quake danima i noćima bez prestanka. Rezultat nije izostao. Ukratko: u stilu.

UNREAL

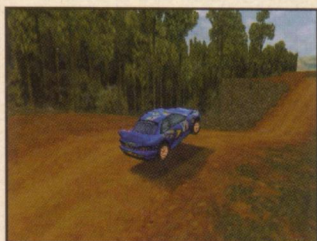
"Pa ovo je genijalno!" bila je moja reakcija na Unreal. Iako baš i ne volim ovakve igre, od ove se nisam mogla odlijepiti satima. Glazba savršeno upotpunjuje štimung igre, diže vam adrenalin i jednostavno vas hipnotizira. Priznajem vam, toliko sam se ufurala da me čak bilo trta! To se traži. Nafrljite zvučnike i uživajte jer Unreal, po meni, dobiva ocjenu najbolje prilagođene glazbe igre.

SOUND & VISION
Nadam se da vam je ova kratka rekapitulacija otvorila nove dimenzije doživljavanja igara i da se slažete sa mnom da bi život bez glazbe bio nezamisliv. Svi smo mi ovisnici o njoj, stoga očekujemo još dobre glazbe i još boljih igri. Ako se, možda, ne slažete s nama ili nam želite iznijeti svoje mišljenje o rečenju temi, pozivamo vas da nam se javite na e-mail redakcije s naznakom "HACK DEPO"

POPIS OBJAVLJENIH

IME IGRE	BROJ	Ocjena %	PROIZVOĐAČ	IZDAVAČ	AUTOR	PLATFORMA
3D Extreme Pinball	35	50	Digital Invasion	Electronic Arts	Luka Mužinić	PC
3D Ultra Mini Golf	33	89	Sierra	Sierra	Miroslav Puljiz	PC
Aaron vs. Rut :						
Battle Of The Big Bats	34	75	Mindscape	Mindscape	Luka Mihaljević	PC
Abe's Exodus	41	80	Oddworld Inhabitants	GT Interactive	Berislav Jozic	PSX
Achtung Spillfire!	33	83	Avalon Hill	Avalon Hill	Kalit Usama	PC
Addiction Pinball	37	93	Team 17	Microprose	Patrik Pencinger	PC
Alundra	39	72	SCE/Matrix	Psygnosis	Berislav Jozic	PSX
Anastasia	36	84	Fox Interactive	20th Century Fox	Miroslav Puljiz	PC
Andretti Racing	33	90	Electronic Arts	Electronic Arts	Dario Rakovac	PC
ArA NGC 6397	38	44	Artech	H&A Enertainment	Goran Lovrek	PC
Ardeness Offensive	35	77	SSI	Mindscape	Kalit Usama	PC
Armored Core	41	83	From Software	SCEE	Berislav Jozic	PSX
Armored Fist 2	35	80	Novalogic	Novalogic	Dario Rakovac	PC
Atlantis	33	84	Cryo	Cryo	Kalit Usama	PC
Balls Of Steel	35	84	Pinball Wizards	GT Interactive	Patrik Pencinger	PC
Ba Toshinden 3	33	82	Takara	Takara	Berislav Jozic	PSX
Battlespire	34	95	Bethesda Softworks	Bethesda Softworks	Dario Rakovac	PC
Battlezone	36	95	Activision	Activision	Dario Rakovac	PC
Beat The House 2	34	72	Interplay	Interplay	Miroslav Puljiz	PC
Blade	34	82	Alive Mediasoft	Alive Mediasoft	Berislav Jozic	Amiga
Blade Runner	33	92	Westwood	Virgin Interactive	Dario Rakovac	PC
Blitz Bombers	36	84	Red When Excited	Red When Excited	Berislav Jozic	Amiga
Bloodbath At Red Falls	34	10	TFTU	TFTU	Vjeko Brkić	PC
Bloody Roar	36	75	Hudson	Virgin Interactive	Berislav Jozic	PSX
Broken Sword 2	33	87	Revolution Software	Revolution Software	Patrik Pencinger	PC
Burnout: Championship						
Drag Racing	39	70	Bethesda	Bethesda	?	PC
C&C : Sole Survivor	33	47	Westwood	Virgin Interactive	Patrik Pencinger	PC
C&C Red Alert:						
The Aftermath	33	60	Westwood	Virgin Interactive	Mislav Mataija	PC
Carmageddon						
Splat Pack	36	91	SCI	SCI	Patrik Pencinger	PC
CART Precision Racing	35	92	Terminal Reality	Microsoft	Dario Rakovac	PC
Celtica	38	67	Artech	H&A Enertainment	Goran Lovrek	PC
Chasm: The Rift	33	79	Megamedia Corp.	Megamedia Corp.	Krešimir Lauš	PC
Chessmaster 5500	34	86	Mindscape	Mindscape	Miroslav Puljiz	PC
Circuit Breakers	41	70	Supersonic	Mindscape	Berislav Jozic	PSX
Civilization 2 :						
Fantastic Worlds	35	79	Microprose	Microprose	Mislav Mataija	PC
Clock Tower	36	75	ASCII	ASCII	Berislav Jozic	PSX
Close Combat 2 :						
A Bridge Too Far	33	85	Atomic	Microsoft	Krešimir Lauš	PC
Colin McRae Rally	40	87	Codemasters	Codemasters	?	PSX
Commandos: Behind						
Enemy Lines	38	90	Pyro Studios	Eidos Interactive	Alan Graf	PC
Creatures 2	41	81	Mindscape	Mindscape	Kristina Jeren	PC
Cricket 97	33	57	EA Sports	Electronic Arts	Mislav Mataija	PC
Crime Killer	41	75	Pixelogic	Interplay	Berislav Jozic	PSX
Critical Depth	35	76	GT Interactive	GT Interactive	Berislav Jozic	PSX
Dark Reign: Rise Of						
The Shadowhand	36	89	Activision	Activision	Hrvoje Špoljar	PC
Dead Ball Zone	39	75	Rage	GT Interactive	Berislav Jozic	PSX
Dead Or Alive	40	89	Temco	Sony	Berislav Jozic	PC
Deadlock 2: Shrine Wars	39	75	Accolade	Electronic Arts	Krešimir Lauš	PC
Deathtrap Dungeon	37	82	In House	Eidos	Berislav Jozic	PSX
Descent Freespace:						
The Great War	39	96	Volition Inc.	Interplay	Dario Rakovac	PC
Diablo: Hellfire	33	80	Sierra	Sierra	Dario Rakovac	PC
Die By The Sword	37	90	Interplay	Interplay	Krešimir Lauš	PC
Dink Smallwood	38	81	Iridon Interactive	Iridon Interactive	Krešimir Lauš	PC
DK: Deeper Dungeons	33	60	Bullfrog	Bullfrog	Dario Rakovac	PC
Dominion: Storm						
Over Gift	40	60	Ion Storm	Eidos	Patrik Pencinger	PC
Dr. Who: Destiny Of						
The Robots	35	60	BC Multimedia	BC Multimedia	Roman Horvat	PC
Duckman	35	63	Illusion Gaming	Playmates Interactive	Luka Mužinić	PC
Dune 2000	41	79	Westwood	Electronic Arts	Patrik Pencinger	PC
Earth 2140	33	55	Interplay	Interplay	Dario Rakovac	PC
Emergency: Fighters						
For Life	40	81	16 tons Ent.	Topware Interactive	Alan Graf	PC
Evil	37	75	Kimmo Kasila	Aminet	Berislav Jozic	Amiga
Extreme Assault	35	60	Blue Byte	Blue Byte	Damir Rukavina	PC
F1 Racing Simulation	35	95	UbiSoft	UbiSoft	Dario Rakovac	PC

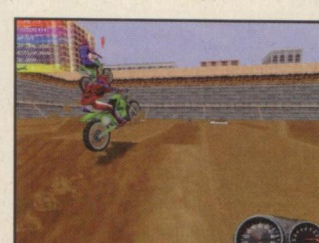
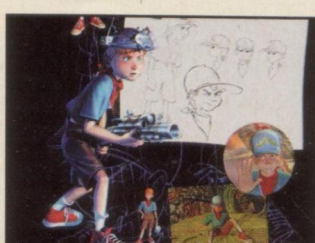
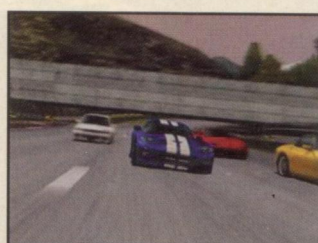
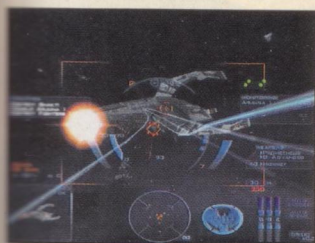
IME IGRE	BROJ	Ocjena %	PROIZVOĐAČ	IZDAVAČ	AUTOR	PLATFORMA
F-15	36	95	Origin/Jane's	Electronic Arts	Dario Rakovac	PC
F-16 Fighting Falcon	33	80	Digital Integration	Digital Integration	Kalit Usama	PC
F-22 Raptor	33	80	Novalogic	Novalogic	Vjeko Brkić	PC
Fallout	33	95	Interplay	Interplay	Dario Rakovac	PC
Fantastic Four	34	50	Acclaim	Acclaim	Berislav Jozic	PSX
FIFA 98: Road To						
World Cup	33	92	EA Sports	Electronic Arts	Igor Duić	PC
FIFA: World Cup 98	37	95	Electronic Arts	Electronic Arts	Patrik Pencinger	PC
Fifth Element	41	62	Kalisto	Activision	Berislav Jozic	PSX
Fightin' Force	39	39	Core	Eidos	Damir Rukavina	PC
Fighting Force	34	82	Eidos	Eidos	Berislav Jozic	PSX
Final Conflict	35	34	Sound Source Int.	Sound Source Int.	Goran Lovrek	PC
Final Fantasy VII	33	91	Squaresoft	Squaresoft	Berislav Jozic	PSX
Final Gate	40	83	Squaresoft	Squaresoft	Dario Rakovac	PC
Final Odissey	35	30	Nepoznat	Nepoznat	Berislav Jozic	Amiga
Final Odyssey	33	79	Vulcan Software	Vulcan Software	Berislav Jozic	Amiga
Flight Simulator 98	33	70	Microsoft	Microsoft	Vjeko Brkić	PC
Flight Unlimited 2	35	94	Looking Glass	Eidos	Dario Rakovac	PC
Flying Corps Gold	35	82	Empire Interactive	Empire Interactive	Krešimir Lauš	PC
Forsaken	38	91	Probe Entertainment	Acclaim	Patrik Pencinger	PC
Foundation	40	93	Paul Burkley	Sadness Software	Berislav Jozic	Amiga
Fox Sports Golf 99	41	79	Gremlin	Fox Sports Interactive	Mislav Mataija	PC
Frogger	37	76	Hasbro Interactive	Hasbro Interactive	Kristina Jeren	PC
Front Page Sports:						
Ski Racing	36	82	Sierra	Sierra	?	PC
Future Cop : LAPD	41	94	Electronic Arts	Electronic Arts	Berislav Jozic	PC
Galapagos	33	50	Anark	Electronic Arts	Vedran Januš	PC
Game, Net, Match	41	78	Blue Byte	Blue Byte	Miroslav Puljiz	PC
Garfield In The Act	34	76	Sega	Sega	Miroslav Puljiz	PC
Genetic Species	38	96	Marble Eyes	Vulcan Software	Berislav Jozic	Amiga
Get Medieval	41	40	Monolith	Monolith	Damir Rukavina	PX
Gex: Enter The Gecko	37	93	?	?	Berislav Jozic	PSX
Goldeneye	39	90	Rareware	Rareware	Patrik Pencinger	N64
G-Police	35	60	Psygnosis	Psygnosis	Damir Rukavina	PC
Gran Turismo	38	94	Sony	Sony	Berislav Jozic	PSX
Grand Slam	35	78	Virgin Interactive	Virgin Interactive	Miroslav Puljiz	PC
Hardwar	41	90	Software Refinery	Gremlin Interactive	Dario Rakovac	PC
Hariboy's Quest	34	81	Condor Software	Condor Software	Miroslav Puljiz	PC
Heart Of Darkness	40	90	Infogrames	Infogrames	Krešimir Lauš	PC
Heavy Gear	34	69	Dream Pod 9	Activision	Damir Rukavina	PC
Hexen 2: Portal Of Praevis	36	82	Raven Software	Activision	Alan Graf	PC
Hexplode	41	30	Infogrames	Infogrames	Damir Rukavina	PC
House Of The Dead	41	79	Sega	Sega	Krešimir Lauš	PC
Hugo 2	34	75	Interactive TV Ent.	Interactive TV Ent.	Miroslav Puljiz	PC
Imperialism Plus	34	60	Frog City	Frog City	Denis Kovačić	PC
Incoming	39	90	Rage Software	Rage Software	Krešimir Lauš	PC
Incubation	34	84	Blue Byte	Blue Byte	Luka Mihaljević	PC
Interstate 76 Nitro Riders	36	72	Activision	Activision	Dario Rakovac	PC
Israeli Air Force	41	88	Jane's	Electronic Arts	Dario Rakovac	PC
Jack Nicklaus Golf 5	39	86	Accolade	Accolade	Miroslav Puljiz	Pc
Jazz Jackrabbit 2	34	90	Epic	Epic	Igor Duić	PC
Jedi Knight: Mysteries						
Of The Sith	36	80	Lucas Arts	Lucas Arts	Dario Rakovac	PC
Jet Moto	33	11	Single Trac	Single Trac	Damir Rukavina	PSX
Johnny Herbert's GP						
Championship	41	60	Games Arena	Games Arena	Dario Rakovac	PC
Joint Strike Fighter	34	91	Eidos	Eidos	Dario Rakovac	PC
Judge Dredd	37	37	Gremlin	Gremlin	Hrvoje Herceg	PSX
K1 - The Arena Fighters	39	50	X-Ing	T-HQ	Berislav Jozic	PSX
Kargon	40	75	APC&TCP	APC&TCP	Berislav Jozic	Amiga
Klonoa	41	83	Namco	Namco	Berislav Jozic	PSX
Kurushi	34	77	Sony	Sony	Berislav Jozic	PSX
Leisure Suit Larry						
Collection 97	33	85	Sierra	Sierra	Mislav Mataija	PC
Longbow 2	33	90	Electronic Arts	Electronic Arts	Dario Rakovac	PC
Lords Of Magic	35	36	Sierra	Sierra	Damir Rukavina	PC
M.A.X. 2	40	69	Flat Cat	Interplay	Kristijan Žbreg	PC
M1 Tank Platoon 2	37	87	Microprose	Microprose	Alan Graf	PC
Maximum Force	34	65	Midway	Atari	Berislav Jozic	PSX
Monster Truck Madness 2	38	90	Terminal Reality	Microsoft	Patrik Pencinger	PC
Moonchild	39	47	?	?	Kristina Jeren	PC



RECENZIJU U 1998.

IME IGRE	BROJ	Ocjena %	PROIZVOĐAČ	IZDAVAČ	AUTOR	PLATFORMA
Mortal Kombat 4	40	90	Eurocom	Midway	Damir Rukavina	PC
Mortal Kombat Mythologies: Subzero	36	45	Midway	Midway	Berislav Jozic	PSX
Motor Madness	41	90	Rainbow Studios	Microsoft	Kristijan Zibreg	PC
Motorhead	38	88	Digital Illusions	Gremiin	Alan Graf	PC
Murder	37	70	Ken Isley	Ken Isley	Berislav Jozic	Amiga
Myst	36	89	clickBoom	PXL computers	Berislav Jozic	Amiga
NBA - Hang Time	39	85	Midway	GT Interactive	Goran Zec	PC
NBA Action 98	39	80	Sega Sports	Sega	Mislav Matajia	PC
NBA Live 98	33	91	EA Sports	Electronic Arts	Miroslav Puljiz	PC
Need For Speed 2: SE	33	91	Electronic Arts	Electronic Arts	Patrik Pencinger	PC
Need For Speed 3: Hot Pursuit	41	95	Electronic Arts	Electronic Arts	Patrik Pencinger	PC
Need For Speed 3: Hot Pursuit	36	91	Electronic Arts	Electronic Arts	Berislav Jozic	PSX
NHL 98	36	87	EA Sports	Electronic Arts	Hrvoje Herceg	PSX
NHL 98	41	92	EA Sports	EA Sports	Kristijan Zibreg	PC
Nightlong	41	80	Trecision	TEAM 17	Mislav Matajia	PC
Nuclear Strike	33	85	Electronic Arts	Electronic Arts	Dario Rakovac	PC
Of Light And Darkness	41	78	Tribal Dreams	Interplay	Damir Rukavina	PC
onEscape	33	91	Sadness Software	Sadness Software	Berislav Jozic	Amiga
Operational Art Of War	41	83	Talonsoft	Talonsoft	Mislav Matajia	PC
Outwars	37	80	Singletrack	Microsoft	Mislav Matajia	PC
Pandemonium 2	35	91	Crystal Dynamics	Crystal Dynamics	Krešimir Lauš	PC
Par Corpus	37	47	Cryo	Cryo	Hrvoje Herceg	PSX
PGA Pro Tour 98	33	87	Electronic Arts	Electronic Arts	Miroslav Puljiz	PC
Pinball Brain Damage	36	70	Mind's Eye	Epic Marketing	Berislav Jozic	Amiga
Pitfall 3D: Beyond The Jungle	36	77	Activision	Activision	Berislav Jozic	PSX
Plane Crazy	37	89	Inner Workings	Euopress	Patrik Pencinger	PC
POD Gold	33	70	UbiSoft	UbiSoft	Damir Rukavina	PC
Pop 3: The Beginning	42	95	Bullfrog	Electronic Arts	Dario Rakovac	PC
Postal	33	61	Running With Scissors	Running With Scissors	Patrik Pencinger	PC
Powder	39	70	Versoft	Versoft	Berislav Jozic	Amiga
Quake	39	80	idSoftware/clickBoom	clickBoom	Berislav Jozic	Amiga
Quake 2	33	94	id Software	Activision	Patrik Pencinger	PC
Quake 2: The Reckoning	39	70	Xatrix Entertainment	Activision	Patrik Pencinger	PC
Quake: Dissolution Of Eternity	34	92	Rogue	Activision	Mislav Matajia	PC
Queen: The Eye	36	89	Electronic Arts	Electronic Arts	Hrvoje Špoljar	PC
Rage Of Mages	41	94	Buka Entertainment	Monolith	Damir Rukavina	PC
Rainbow Six	41	72	Red Storm	Red Storm	Patrik Pencinger	PC
Rascal	36	81	Travellers Tales	Psygnosis	Berislav Jozic	PSX
Rayman 4 Ever	41	70	Ubisoft	Ubisoft	Kristina Jeren	PC
Reboot	39	84	Electronic Arts	Electronic Arts	Hrvoje Herceg	PSX
Red Alert: Collector's Pack	34	89	Westwood	Virgin Interactive	Mislav Matajia	PC
Red Baron 2	35	90	Dynamics Software	Sierra	Dario Rakovac	PC
Redline Racer	38	73	Criterion Studios	Ubisoft	Krešimir Lauš	PC
Redneck Rampage	41	65	Xatrix Entertainment	Interplay	Dario Rakovac	PC
Rides Again	33	55	Capcom	Capcom	Dario Rakovac	PC
Resident Evil	37	94	Capcom	Capcom	Berislav Jozic	PSX
Resident Evil 2	39	78	Bullfrog	Bullfrog	Dario Rakovac	PC
Retovizor: Dung Keeper	40	77	Microprose	Microprose	Patrik Pencinger	PC
Retovizor: X-COM 3	35	79	Interplay	Interplay	Krešimir Lauš	PC
Revolution	33	55	Red Orb	Red Orb	Dario Rakovac	PC
Riven	34				Luka Mihaljević	PC
Ridenje: The Curse Of The Monkey Island 1/2	35				Luka Mihaljević	PC
Ridenje: The Curse Of The Monkey Island 2/2	38	90	Electronic Arts	Electronic Arts	Kristijan Zibreg	PSX
Road Rash 3D	34	53	Algoritam	Algoritam	Damir Rukavina	PC
Robi, moj prijatelj u nevolji	35	70	Eagle Interactive	Virgin Interactive	Dario Rakovac	PC
Sabre Ace: Conflict Over Korea	38	92	Dreamforge	ASC Games	Dario Rakovac	PC
Sanitarium	35				Krešimir Lauš	PC
Savage Vise: T. Raider 2	34				Patrik Pencinger	PC
Savage Vise: Total Annihilation	33	89	Virgin Interactive	Virgin Interactive	Dario Rakovac	PC
Scooter Rally	35	75	Sega	Syrox Development	Dario Rakovac	PC
SCUD - Industrial Revolution	34	78	Trinode	Trinode	Miroslav Puljiz	PC
Sea Fighter	34	47	Sega	Sega	Igor Duic	PC
SEGA Rally Championship	34					

IME IGRE	BROJ	Ocjena %	PROIZVOĐAČ	IZDAVAČ	AUTOR	PLATFORMA
Shadowmaster	34	72	Hammerhead	Psygnosis	Berislav Jozic	PSX
Shangai Dynasty	38	80	Activision	Activision	Dario Rakovac	PC
Shipwreckers	35	74	Psygnosis	Psygnosis	Kristina Jeren	PC
Shogo: M.A.D.	42	94	Monolith	Monolith	Damir Rukavina	PC
Sim Safari	37	60	Maxis	Electronic Arts	?	PC
Sixth Sense Investigations	39	85	Cinetech	Islona	Berislav Jozic	Amiga
Skull Monkeys	35	76	Electronic Arts	Neverhood	Berislav Jozic	PSX
Small Soldiers	41	80	Globaltech Design	Hasbro Interactive	Dario Rakovac	PC
Spec Ops	39	84	Zombie Studios	BMG Interactive	Krešimir Lauš	PC
Spirou	34	60	Infogrames	Infogrames	Miroslav Puljiz	PC
Star Trek Pinball	39	78	Interplay	Interplay	Kristina Jeren	PC
Star Wars: Masters Of Teras Kasi	37	72	Lucas Arts	Lucas Arts	Dario Rakovac	PSX
Star Wars: Rebellion	37	70	Cool Hand	Lucas Arts	Dario Rakovac	PC
Starcraft	36	80	Blizzard	Blizzard	Damir Rukavina	PC
Starcraft: Insurrection	40	88	Aztech New Media	?	Patrik Pencinger	PC
Starcraft: Multiplayer Vodic 1/2	38				Denis Piljek	
Starcraft: Multiplayer Vodic 2/2	39				Denis Piljek	
Starship Titanic	40	90	Digital Village	Simon&Schuster	Kristina Jeren	PC
Steel Panthers 3	35	78	SSI	SSI	Ivan Rubelj	PC
Brigade Command	35	73	UbiSoft	UbiSoft	Berislav Jozic	Amiga
Street Racer	37	49	Maxis	Maxis	Mislav Matajia	PC
Streets Of Sim City	34	88	Criterion Studios	UbiSoft	Patrik Pencinger	PC
Subculture	34	20	UNT	Spectrum Pacific	Vjeko Brkić	PC
Subhunt	41	70	Sierra	Sierra	Alan Graf	PC
SWAT 2	35	85	Software 2000	Software 2000	Miroslav Puljiz	PC
Swing	40	91	SIMIS	Mindscape	Krešimir Lauš	PC
Team Apache	40	94	Namco	Namco	Berislav Jozic	PC
Tekken 3	39	88	Southpeak	Southpeak	Mislav Matajia	PC
Temujin	34	78	Pitbull	Accolade	Krešimir Lauš	PC
Test Drive 4	33	94	Lucas Arts	Lucas Arts	Luka Mihaljević	PC
The Curse Of The Monkey Island	35	91	Smoking Car	Broderbund	Vedran Januš	PC
The Last Express	37	75	Dreamworks	Microsoft	Krešimir Lauš	PC
The Lost World: Chaos Island	34	81	Lucas Arts	Lucas Arts	Dario Rakovac	PC
The Lucas Arts Archives vol. 3	35	80	Titan Computer	Titan Computer	Berislav Jozic	Amiga
The Shadow Of The Third Moon	41	90	Fox Interactive	Electronic Arts	Dario Rakovac	PC
The X-Files	34	76	Namco	Namco	Berislav Jozic	PSX
Unrestricted Access	33	73	The Logic Factory	The Logic Factory	Roman Horvat	PC
Time Crisis	41	71	Cavedog	Cavedog	Patrik Pencinger	PC
Tone Rebellion	38	86	Cavedog	Cavedog	Patrik Pencinger	PC
TA: Battle Tactics	35	35	Euopress	Euopress	Ivan Rubelj	PC
TA: Core Contingency	34	81	Codemasters	Codemasters	Alan Graf	PC
Total Football Management	37	91	EA Sports	EA Sports	Miroslav Puljiz	PC
Touring Car Championship	33	76	Sony	Sony	Krešimir Lauš	PC
Triple Play Baseball 99	38	95	Epic	GT Interactive	Krešimir Lauš	PC
Twisted Metal 2	37	86	Cyclone Studios	3DO	Krešimir Lauš	PC
Unreal	38	86	Activision	Activision	Kristijan Zibreg	PSX
Uprising	34	83	Sega	Sega	Igor Duic	PC
Vigilante 8	35	82	Interplay	Interplay	Miroslav Puljiz	PC
Virtua Cop 2	39	30	Broderbund	Broderbund	Ivan Rubelj	PC
Virtual Pool 2	40	80	Int. Studio & MGM	Electronic Arts	Krešimir Lauš	PC
Warbreeds	33	82	SSI	SSI	Damir Rukavina	PC
Wargames	36	94	Games Workshop/EA	Electronic Arts	Damir Rukavina	PC
Warhammer 40000: The Final Liberation	35	68	Nepoznat	Nepoznat	Berislav Jozic	Amiga
Warhammer: Dark Omen	41	88	Interplay	Interplay	Berislav Jozic	PSX
Wheels On Fire	33	95	Origin	Origin	Dario Rakovac	PC
Wild 9	37	71	SkunkWorks	SkunkWorks	Berislav Jozic	Amiga
WC Prophecy	35	67	Fielding Productions	Fielding Productions	Miroslav Puljiz	PC
Wingnuts	39	70	Mythos	Microprose	Dario Rakovac	PC
Winter Race 3D	40	80	Fox Interactive	Fox Interactive	Dario Rakovac	PC
X-Com: Interceptor	37	68	Acclaim	Acclaim	Hrvoje Herceg	PSX
X-Files: The Game	41	?	Lucas Arts	Lucas Arts	Dario Rakovac	PC
X-Men: Children Of The Atom	34	75	Lucas Arts	Lucas Arts	Dario Rakovac	PC
X-Wing Collector Series	34	81	Activision	Activision	Luka Mihaljević	PC
X-Wing VS. Tie Fighter						
Balance Of Power						
Zork: The Grand Inquisitor						



Casper

PII Rainbow 300EX

- INTEL Pentium II-300 Celeron
- 32 MB SDRAM
- S3 2 MB VIRGE 3D
- HDD 3.2 GB Quantum Fireball
- CD ROM 24x
- Color Monitor 14" digitalni
- Zvučna kartica
- Zvučnici 80W
- Mitsumi miš s podloškom

4.398,00 kn

Casper

PII Rainbow 350BX

- M/B Intel SE440BX
- INTEL Pentium II-350
- 64 MB SDRAM
- VGA Matrox Millennium G200 8 MB SGRAM
- HDD 6.4 GB Quantum Fireball
- CD ROM 32x
- Creative Sound Blaster 64
- Zvucnici 180W
- Mitsumi miš s podloškom
- Color Monitor 15" digitalni ADI

8.4168,00 kn

Casper

Notebook UMAX 330T

- CPU AMD K6-2 300
- 32 MB RAM
- 12.1 TFT ekran
- VGA 2 MB
- HDD 4.1 GB
- FDD 1.44MB
- CD ROM 24x
- Ugrađena zvučna kartica
- Ugrađeni zvučnici i mikrofoni
- Windows 98, torba, punjač



10.851,00 kn

Casper computer

U Hrvatskoj prodaju:

Artakom - Zagreb

tel: (01) 3883 122, fax: 3885 242

Pakom - Pula

tel/fax: (052) 505 850

Selcom - Bjelovar

tel/fax: (043) 242 044

Intel Inženjering - Zadar

tel: (023) 313 385, fax: 437 392

IBB - Čakovec

tel/fax: (040) 311 426

U BiH prodaju:

Cetris - Sarajevo

tel: (071) 208 573

Sve informacije na

BESPLATNI TELEFON

0800 22 77 37

(0800 - CASPER)



- Diamond Monster 3D OEM 4 MB 610,00 kn
- Matrox Millennium G200 8 MB 890,00 kn
- Modem Diamond SupraMax 56k 350,00 kn
- Modem US Robotics 56k V90 653,00 kn
- Sound Blaster 16 PnP 188,00 kn
- Sound Blaster 64 OEM 296,00 kn
- OKI 4w Plus laserski pišać 1.484,00 kn



Prodaja na rate:

Eurocard, American Express, Diners



Sve cijene su bez PDV-a.

Igre za PC i Mac računala

AVANTURE

- Shivers (Mac) 48,36
- Goblins 3 48,36
- Gabriel Knight 1 89,34
- Hugo (hrvatska verzija) 204,10
- Castle Explorer (Mac / PC) 209,08
- Terminal Velocity (Mac) 318,85
- Deer Hunter (Mac / PC) 188,52

DOOM AVANTURE

- Fade to black 99,59
- Duke Nukem 3D 114,75
- Unreal (Mac / PC) 336,06
- Jedi Knights 327,04

AKCIJSKE AVANTURE

- Darklight Conflict 105,74
- Wing Commander IV 122,13

AKCIJSKE STRATEGIJSKE

- Caesar 2 48,36
- Command Aces of the Deep 48,36
- Battle Isle Battle Pack 204,10
- Commandos 318,85
- Age of Empires 458,20

SPORTSKE

- Championship Manager 2 114,75
- Need for Speed 2 105,74

SIMULACIJE

- Sim Safari (Mac) 283,56
- Advanced Tactical Fighters 129,50

PAKETI IGARA

- Megapak 9 310,65
- Kids Arcade Pack (Mac) 122,94
- Checkers DeLuxe (Mac) 98,35

EDUKATIVNE

- First Amazing History (Mac / PC) 200,82

FILEX d.o.o.

Ovlašteni distributer AGFA grafičkih sistema za Hrvatsku i Bosnu i Hercegovinu

Ovlašteni prodavači i serviseri Apple Macintosh informatičke opreme

- tečajevi
- software i igre
- izrada programa
- potrošni materijal
- kompjuterska oprema
- servis i rezervni dijelovi



internet: www.filex.hr

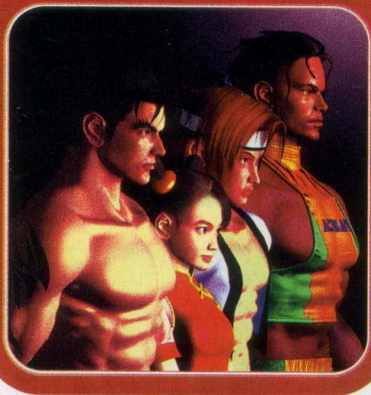
e-mail: filex@zg.tel.hr

U cijene nije uračunat PDV.
Poštarina i pakiranje 40,00kn.

Voćarska 3, 10 000 Zagreb

tel (01) 4633-100, fax (01) 4635-679

radno vrijeme: pon-pet 9-17 h



SAMO ZA VLASNIKE PLAYSTATIONA

nagradna igra

2 sretna čitatelja će osvojiti vrhunsku igru u vrhunskom pakiranju!

KAKO SUDJELOVATI U NAGRADNOJ IGRI ?

Jednostavno, slijedi ova tri koraka:

Nabroji bar tri borca iz igre

Odgovor napiši na dopisnicu

Dopisnicu pošalji na našu adresu



ČINJENICE...

- U Hrvatskoj postoje samo **2** primjerka ovog luksuznog paketa
- Oba posjeduje redakcija Hackera

...I ZAKLJUČAK

- Oba će u sljedećem broju dobiti **dvoje** sretnih čitatelja Hackera

Janus-Lingua d.o.o.
za N.I. Tekken 3
Petrinjska 11/IV, Zagreb

U obzir dolaze odgovori pristigli zaključno do 15. 12. 98.

Imena dobitnika će biti objavljena u sljedećem broju.

Urednikova odluka je konačna.

HACKER

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA



Osvoji
otmjeni
paket koji
krije...



...booklet s
popisom svih
specijalnih
poteza...



...press CD na kojem
su prekrasne poza-
dine i promotivna
grafika za igru...

...te originalnu igru
za PAL teritorije s
podrškom za
DualShock



RECENZIJJE

Ovaj broj vrvi recenzijama svih mogućih blockbuster naslova koje su izdavači čuvali za božićnu sezonu. Svakako nemojte propustiti Tomb Raider 3 i najbolju 3D akcijsku igru do sad - Half Life.

REZULTATI ČETVRTFINALA HINLA NATJECANJA

Nedavno je završeno četvrtfinale HINLA natjecanja, a u trenutku dok ovo čitate HINLA se ozbiljno priprema za polufinale i finale. U četvrtfinalu je ekipa Zone iz Varaždina izgubila od TrešnjevKaosa iz Zagreba sa 1:5, dok je

splitski Virus odnio prevagu nad "šampionom" Feraxom iz Zagreba sa 8:4 (3:3, 5:1). Zagrebački DIVovi su nadvladali Zveri sa 4:2, dok je Adison jednostavno zgazio varaždinsku Deltu sa 6:0. Kao generalni medijski pokrovitelj HINLA natjecanja, Hacker će vam u sljedećem broju donijeti rezultate natjecanja u polufinalu i finalu, zajedno sa slikama i komentarima pobjednika i gubitnika.



▲ Iskusni DIVovi su ipak uspjeli nadvladati naporima...



▲ ...ekipu Zveri koja je od samog početka krenula (i povel) vrlo oštro i ozbiljno.

PREDSTAVLJAMO VAM HACKER...

Redakciju Hackera čini uigrani tip mladih (i onih koji se tako osjećaju) entuzijasta i igrača od glave do pete koji svaki mjesec nose odgovorni teret ispunjavanja deadlineova za urednika, koji opet nosi odgovornost ispunjavanja tiskarskih rokova za svoje poslodavce. Predstavljamo vam ljude koji već četiri godine stvaraju ovaj časopis...

KRISTIJAN "CHRIS" ŽIBREG



Urednik najboljeg časopisa za igre. Čovjek s tisuću i jednom brigom. Uvijek kriv i odgovoran za sve. Usprkos pressingu, Chris svoje obveze izvršava s iznimnim elanom i odgovornošću. Redoviti je posjetitelj kina jer obožava filmove, a u slobodno vrijeme se bavi tulumarenjem po zagrebačkim diskotekama.

HORNED REAPER



Šef službenih Hackerovih tamnica u Petrinjskoj 11 na četvrtoj razini ispod zemlje. Kada netko na vrijeme ne obavi svoju domaću zadaću, urednik pritisne gumb i baci neposlušnog recenzenta u tamnicu. Prije dolaska Horned Reapera, službeni Hackerov tamničar je bio Damir Rukavina

IGOR "LEO" DUIČ



Iako Igor trenutno ne recenzira igre u Hackeru, držimo ga u redakciji da nam kao najljepši novinar redakcije (prestiže ga jedino Kristina Jeren) poboljša prosjek. Igor je toliko slatki da mnogi u njemu vide drugog Leonarda DiCapria, a u kuloarima kruže priče o njegovom mogućem poziranju za duplericu PlayGirila.

DAMIR "D" RUKAVINA



Strasti se još nisu stišale oki kontroverzne recenzije Starcrafta kojom je Damir Rukavina raspalio "narodne mase". D obožava Warhammer serijal igara, a trenutno je zaokupljen studiranjem na zagrebačkom FER-u i odigravanjem Blooda 2 kojeg će vam predstaviti u sljedećem broju.

DAMIR "SHERLOCK" ĐUROVIĆ



Naš dežurni štakor Damir vodi izvrsnu sekciju u časopisu koju zovemo Novosti i konačno je, nakon više od godinu dana rada u Hackeru, sakupio dovoljno love da si kupi najbrži PC u gradu. Sramota je jedino što još uvijek koristi nekakav jadni 14" monitor. Ne možete imati sve, zar ne Damire?

MIROSLAV "MIRO" PULJIZ



Miro je nabacio zadovoljni osmeh u ovom broju (za razliku od slike iz prošlog broja) jer smo ga ponovo aktivirali na polju sportskih simulacija za kojima je lud. Trenutno brije po NBA Live 99 i Front Page Sports: Skiing '99 čiju recenziju upravo dovršava za sljedeći broj.

DARIO "X" RAKOVAC



Dario je ovaj mjesec konačno došao na svoje s obzirom na gužvu koja se u kinima digla oko X-Filesa. "X" je poznat po tome što je na video kazete arhivirao svaku emitiranu epizodu X-Files serijala. Ovih dana ne može hodati jer je na fitnessu priključio kičmu.

MISLAV "JUNIOR" MATAIJA



Mislav je tipični je dečko kakvog bi svaka majka voljela imati u susjedstvu. Brije po avanturama, fura se na rappersku obleku i zove u sitne sate da provjeri nije li ga urednik zaboravio prilikom podjele novih igara za recenziranje. Ovih dana se sprema kupiti i svoj prvi pribor za brijanje :)

HRVOJE "SKINHEAD" HERCEG



Hrvoje je kao vlasnik PSX-a u milosti i nemilosti Bere koji mu dodjeljuje recenzije za njegovu sivu kutijicu za interaktivnu zabavu. U posljednje vrijeme ovaj čovjek ima sve više posla jer smo u Hackeru osjetno povećali prostor za PSX zato jer ste vi tako tražili :)

PATRIK "DVD" PENCINGER



Patrikov sigurno zna što se "nosi" u svijetu hardvera, a to mu je priskrbilo uređivanje svih "in" i "trendy" rubrika u Hackeru. Nakon što je kompletirao svoje kućno kino sa svim mogućim komponentama, slobodno vrijeme provodi priređujući maratonske DVD projekcije u pokrovlju svoje kuće.

KRISTINA JEREN



Znatiželja je konačno udovoljena svim našim čitateljima koji su molili za sliku Kristine. U slobodno vrijeme Kristina se nosi sa odgovornom ulogom Patrikove djevojke, što opovrgava sve tračeve da bi Hackerova ljepša polovica mogla biti u ikakvim ljubavnim vezama s glavnim urednikom.

MARIO BOŠNJAK



"Ide mi, u životu ide mi", sigurno je ovih dana Mariova omiljena pjesma jer će izgleda nakon pokusnog perioda ipak ući u Hackerov tim recenzenata i tako dati svoj doprinos informiranju javnosti o kvaliteti novih igara. Ili tako nekako... Uglavnom, Mario piše za Hacker.

BERISLAV "BERO" JOZIĆ



Bero se jedva uspio oporaviti od šoka koji mu je glavni urednik napravio svojom objavom da Hacker odstaje od Amige. Priča se da Bero liječi tugu tako što se na mjesec dana zatvorio u sobu sa svojom PSX konzolom. Nama odgovara, sve dok nam recenzije stižu redovito :-)

ALAN "NAPOLEON" GRAF



Alan je ovih dana na vrhuncu iščekivanja jer ne može dočekati 12. prosinac kada će odjuriti u Continental Megastore na hrvatsku prezentaciju Tomb Raidera 3 i Gangstera. Kao obožavatelj strategija, Alan je jedan od rijetkih koji će Gangsterse pretpostaviti Lari Croft.

KREŠ-O "BANDICOOT" LAUŠ



Nakon naporne operacije koja je ispraznila njegove baterije, Šokre se vratio u Hacker sa svojim recenzijama koja su prava mala literarna djela. Krešo već 3 godine obilazi frendove koji imaju PSX i uživa u igricama za konzolu te uporno odbija kupiti sebi jedan PSX jer smatra da konzole nemaju šanse protiv PC-a.

Kako ocjenjujemo

Ocjenjivanje i recenziranje igara u Hackeru držimo vrlo ozbiljnom i odgovornom zadaćom. Iako je konačna ocjena uvijek u manjoj mjeri uvjetovana i subjektivnim stavom recenzenta, naši se suradnici trude dati što realniju i potpunu 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 uloženog 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

SADRŽAJ

40	TOMB RAIDER 3: THE ADVENTURES OF LARA CROFT	72	TEST DRIVE 5
44	HALF-LIFE	74	NBA LIVE 99
48	TRESPASSER	76	TOCA 2
52	SIN	78	MIG-29 FULCRUM
56	FALLOUT 2	79	F-16 MULTIROLE FIGHTER
60	FIFA 99	80	CAESAR 3
63	GRIM FANDANGO	81	DELTA FORCE
66	CRASH BANDICOOT 3: WARPED	83	FA PREMIERE LEAGUE MANAGER 99
68	CARMAGEDDON 2	84	PARASITE EVE
70	RAILROAD TYCOON 2	85	COLONY WARS: VENGEANCE
		86	TEST DRIVE 4X4

TOP 20

IGRA	PROIZVOĐAČ/IZDAVAC
Tomb Raider 3	Eidos
FIFA '99	EA Sports
Spyro The Dragon	Sony
Small Soldiers	EA / THQ
Tekken 3	Namco / Sony
TOCA Touring Car	Platinum / Codemaster
Premier Manager '98	Gremlin Interactive
Grand Theft Auto	Platinum / Take 2
Crash Bandicoot	Platinum / Sony
World Cup '98	EA Sports / THQ
Formula 1 '98	Psygnosis
Tomb Raider 2	Eidos / Core Design
V Rally	Platinum / Infogrames
Hercules	Platinum / Disney / Sony
Banjo-Kazooie	Nintendo
Tomb Raider	Platinum / Eidos
WWF: Warzone	Acclaim
Colin McRae Rally	Codemaster
Mickey's Wild Adventures	Platinum / Sony
1080 Snowboarding	Nintendo

PlayStation

IGRA	PROIZVOĐAČ/IZDAVAC
Tomb Raider 3	Eidos
FIFA '99	EA Sports
Spyro The Dragon	Sony
Small Soldiers	EA
Tekken 3	Namco / Sony

WWW ADRESAR

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

Activision	www.activision.com
Bullfrog	www.bullfrog.ea.com
Codemasters	www.codemasters.com
Core Design	www.core-design.com
DID Software	www.did.com
Digital Point	www.speedyzone.com
Eidos Interactive	www.eidosinteractive.com
Electronic Arts	www.ea.com
FASA Interactive	www.fasainteractive.com
Hasbro Interactive	www.hasbroidinteractive.com
Infogrames	www.infogrames.com
Interactive Magic	www.imagicgames.com
Interplay	www.interplay.com
Konami	www.konami.com
Mango Grits	www.mangogrits.com
Microprose	www.microprose.com
Mindscape	www.mindscape.com
Monolith	www.lith.com
Monte Cristo Multimedia	www.bullfrog.ea.com/
Papyrus	www.papyrus.com
Parallax Software	www.parallax.com
Sierra	www.sierra.com
Silver Lightning	www.silverlightning.com
Sony	www.playstation-europe.com

NINTENDO⁶⁴

IGRA	PROIZVOĐAČ/IZDAVAC
Banjo-Kazooie	Nintendo
1080 Snowboarding	Nintendo
Super Mario 64	Nintendo
F1 World Grand Prix	Nintendo
World Cuo '98	EA Sports



IGRA	PROIZVOĐAČ/IZDAVAC
Combat Flight Simulator	Microsoft
Age of Empires: Rise of Rome	Microsoft
Populous: The Beginning	Bullfrog
Settlers III	Blue Byte
The Simpsons: Virtual Springfield	Fox

Stigla je najočekivanija igra godine!

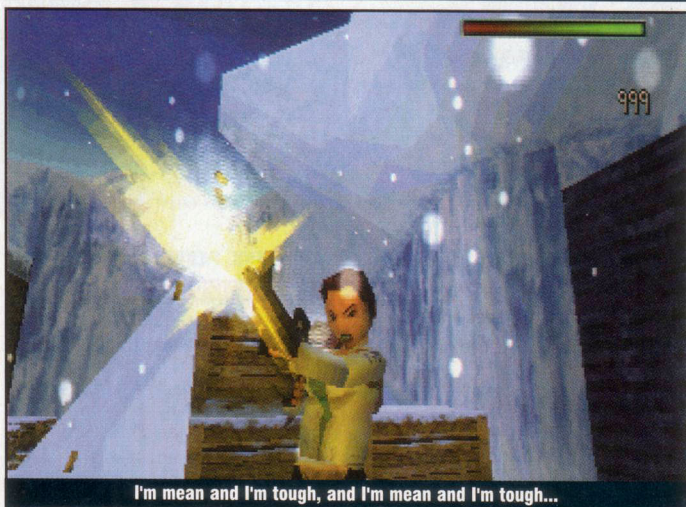
TOMB RAIDER 3: THE ADVENTURES OF LARA CROFT

PlayStation
RECENZIJA

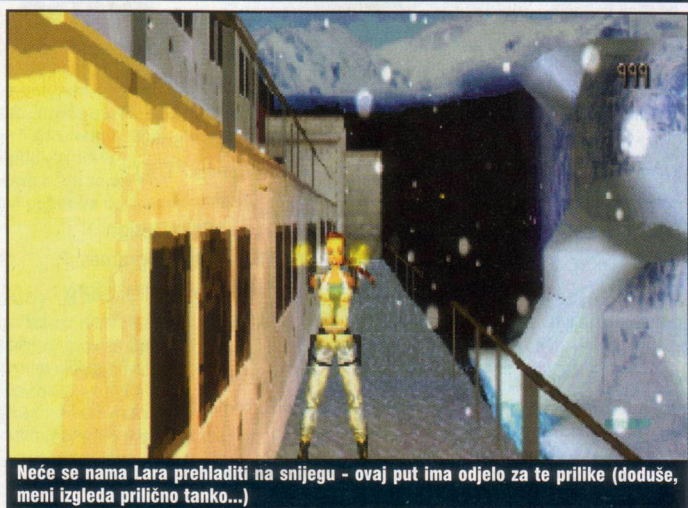
Lara ponovno skače, trči i povlači poluge na našim ekranima, a horde obožavatelja opet imaju priliku diviti se njezinim grudima. Je li ova igra samo kopija prijašnjih nastavaka?



Animiranih sekvenci između nivoa ne nedostaje, ali će vam ipak trebati dosta da shvatite cijelu priču.



I'm mean and I'm tough, and I'm mean and I'm tough...



Neće se nama Lara prehladiti na snijegu - ovaj put ima odjelo za te prilike (doduše, meni izgleda prilično tanko...)

PIŠE

Berislav Jozić

INFO

PROIZVOĐAČ

Core

IZDAVAČ

Eidos

PODRŽANI HARDVER

Memory Card, Dual Shock,

Analogni Controller

MULTIPLAYER

šališ se?

OBIČNO recenzije nastavaka pišem tako da prvo kažem riječ-dvije o temi i smislu igre, da bi i oni koji nisu igrali prvi dio shvatili o čemu je riječ. Ovaj put - ne. Tko ne zna što je TR, tko je Lara i slično - laže jer

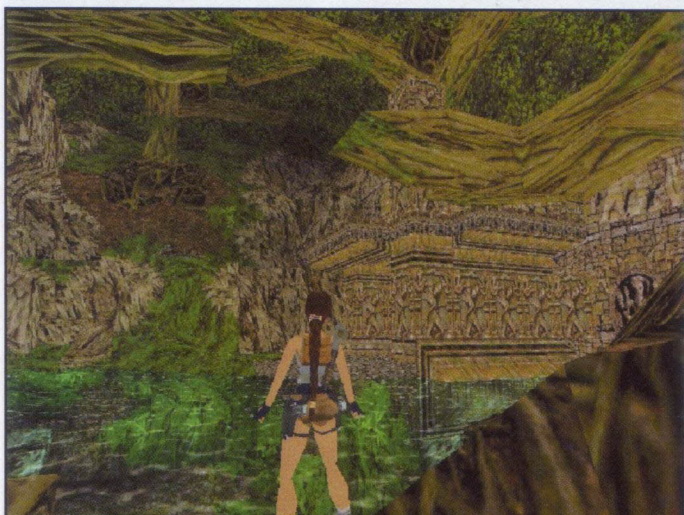
hoće ispasti cool, te ne mora ni čitati ovaj tekst. Ostalima vjerojatno neću reći mnogo toga novoga o Larinoj trećoj avanturi, ali ću barem pokušati.

Da ovaj tekst ipak ne bude samo ponavljanje onoga što ste već čitali na 50 web stranica i u 5 naja-

va u papirnatim časopisima, poznati noviteti u Tomb Raideru 3 izdvojeni su u okvire, dok ih glavni tekst ne sadrži. Logika je sljedeća: ako znate što je novo u TR3, čitajte samo glavni tekst, a ako ne znate - prvo pročitajte okvire.



Samo HACKER vodi svoje čitatelje na plažu u društvu Lare Croft - uživajte!



Konačno malo šarenila u Tomb Raideru! Treći nastavak stavlja Laru u predjele koji nisu samo sivo-smeđi kao TR i TR2.

"Svoj odriješiti NO Lara više ne izgovara tako često kao prije. Vjerojatno su programeri odlučili da to nije riječ koju žele čuti od mlade djevojke."

AJDE, KONAČNO!

I krećemo. Palim PSX, ubacujem CD i uključujem ANALOG gumb na svom controlleru čekajući da se učita intro - kad već ima podršku za dual shock, iskušajmo je! Uvodna animacija - kvalitetna i zanimljiva, ali vrlo nejasna po sadržaju - tko su ti ljudi, gdje je Lara, što treba raditi, kako? Dobro da sam pročitao priču prije igranja jer inače ne bih znao što tražim ovaj put. Neću ići u detalje, dovoljno je znati da i u trećem dijelu Lara traži nekakve predmete koji vlasniku donose veliku moć. Ovaj puta to su krhotine radioaktivnog meteora, koje, naravno, zanimaju i zlikovce s kojima ćete se putem sukobiti. U velikoj sličnosti između priče ovog i prijašnjih nastavaka ima mnogo simbolike - osjećaj "ovo je slično kao u prvom/drugom nastavku" provlači se kroz cijelu igru. U trećem se nastavku Lara vraća korijenima, više će vremena

provesti istražujući okoliš nego se boreći s neprijateljima, baš kao i u prvom dijelu. No, tu su i nivoi koji su po broju neprijatelja jednaki TR2 - tj. zlikovci vas čekaju na svakom koraku. Kada već govorim o nivoima, dobro je napomenuti da konačno nisu svi napravljeni u smeđe-sivim nijansama - tu je noćni London u tamnoplavim i crnim tonovima, močvarno zelena indijska džungla i slični šareni predjeli.

NOVE ZEMLJE, NOVA LICA

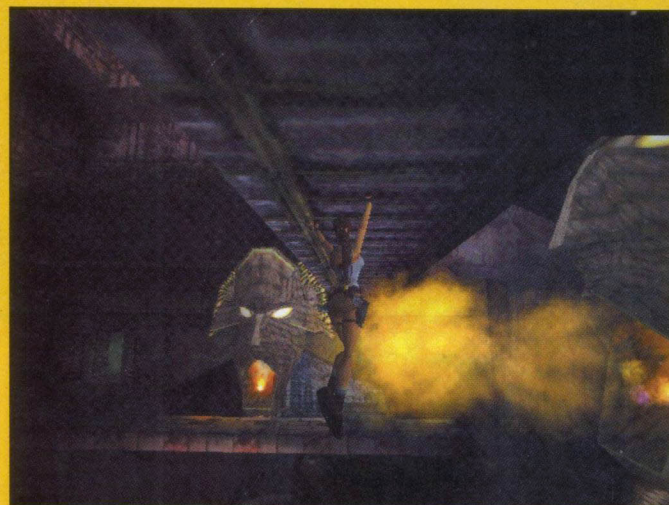
Neprijatelji su, pak, opet mješavina divljih životinja, neraspoloženih domorodaca i kriminalaca. Gotovo na svakom čekaju vas bossovi koje treba srediti, a svi zajedno imaju malo veći kvocijent inteligencije nego prije. Ako na nekog neprijatelja zapucate s visine ili s njemu nedostupnog mjesta, brzo će pobjeći, a ako ga slijedite, možda vas odvede u zamku. Neki "ljudski"

NOVI POTEZI

Larine mogućnosti kretanja poboljšavaju se iz nastavka u nastavak. Osim svih vratolomija iz prva dva dijela, sada može i visiti na rešetkama (ili bilo čemu sličnom) i na rukama se kretati unaokolo, otvarati vrata hvatajući ih za kvaku (kao normalan čovjek - i meni bi već dojadilo stalno povlačenje poluga), skupljati predmete stojeći kraj njih - ako su npr. na stolu (umjesto da čučne NA stol), puzati, sprintati (brzo trčanje na kratko vrijeme), u trku se baciti na pod (npr. da stigne skočiti ispod vratiju prije nego se zatvore) i još par poteza koje sigurno nisam uspio izvesti. Ovi potezi (osobito puzanje), kao što se moglo i očekivati, omogućuju programerima da Laru uvale u cijeli niz novih zamki i problema.



▲ Puzanje, primjerice ispod laserskih zraka, pokret je koji se mnogo rabi u TR3.



▲ Sad znam zašto Englezi ovo zovu "majmunsko ljuljanje".

neprijatelji, opazivši vas, možda vam zagorčaju život zatvaranjem važnih vratiju ili prolaza (stoga se na nekim nivoima potrebno šuljati i skrivati u sjenama - npr. u Londonu). Ako su vas ipak opazili, nije kraj igre, ali ćete nivo morati proći na teži način. Ovdje se krije i jedna od većih inovacija u igri - kroz nivo, ali i samu igru, postoji nekoliko putova. Teži način prelaska nivoa bit će nagrađen nekim predmetom koji inače ne biste dobili. Što se tiče nelinearnosti same igre, ona se primjećuje nakon trećeg nivo, kada birate kamo ćete putovati. Ipak, tijekom igre ćete posjetiti sve nivoove pa je zapravo riječ samo o izboru redoslijeda kojim ih želite igrati.

NOVE ZEMLJE, NOVI KRAJOLICI

I ovaj će put Laru njezina potraga odvesti u egzotične krajeve zemaljske kugle. Bude li napravljen još koji nastavak, programerima će uskoro ponestati ideja, i mogu se kladiti da će ju poslati u prošlost ili budućnost - što je već standardna fora u različitim igrama (npr. Duke Nukem, Crash 2...). U TR3 probijati će se kroz već spomenutu Indiju i London, zatim Antartik, pustinju Nevade i nekakav otočić u južnom Pacifiku (ne tim redoslijedom). Svaki





Ne, ova slika nije iz igre, ali T-Rex i njegovi manji rođaci pojavljuju se i u ovom nastavku.

je predio podijeljen na 3 nivoa, što znači da ih je ukupno 15.

Naravno, tu je i Larina kuća, gdje ćete na početku izvežbati sve pokrete i uporabu vatrenog oružja.

Iako svaki nivo nosi svoje zamke i probleme, ubrzo ćete uvidjeti da su vam poznati iz prijašnjih nastavaka. Primjerice,

nećete se moći maknuti, a da ne nađete na stare dobre šiljke. No, tu su i neke nove zamke od kojih mi se najviše svidio živi pijesak i dijelovi poda koji to zapravo nisu - npr. grane drveta s gusto isprepletenim lišćem će vam se učiniti kao pod, ali stanete li na njih, odmah ćete propasti.

ŠTO JE UISTINU NOVO?

Pa, zapravo, malo toga. Drago mi je što je postignuta ona atmosfera istraživanja nivoa koja je gotovo potpuno nestala u drugom dijelu.

Mnogo je različitih putova kroz nivo i velik broj tajnih prostorija (čak do 6 po nivou, za razliku od prijašnjih 3) pa treba malo pronjuškati uokolo.

Kako su nivoi prilično veliki, za istraživanje svakog dijela trebat će vam dosta vremena, a nužno je i snimanje pozicije. Igračima na PC-u nije to bio nikakav problem, ali oni koji su igrali prvi Tomb Raider na PSX-u sigurno se sjećaju problema sa snimanjem na pojedinim mjestima, što je igru činilo mnogo težom. U TR2 mogli ste snimati bilo gdje - činjenica kojoj su mnogi igrači prigovarali, ali su je mnogi i hvalili. U trećem nastavku postoji kompromis - kristali za snimanje pozicija su vraćeni, ali ih možete pokupiti i uporabiti kad god hoćete. To znači da možete snimati na svakom mjestu, ali ne možete snimati prečesto, čime je uravnotežena težina igre - barem onim dijelom koji ovisi o načinu snimanja pozicije. Traženje kristala po nivou je jedan od važnih razloga za istraživanje. Za pronalaženje ostalih predmeta morat ćete najčešće dobro pregledati pod, dok kristali svijetle prilično

jakom plavom svjetlošću pa ćete ih vidjeti izdaleka, ali i teže doći do njih.

Važno je spomenuti još jedan novi tehnički detalj - podršku za dual shock controller. Zapucavši iz nekog oružja, controller vam ugodno vibrira pod prstima, naravno, različitom snagom, ovisno je li riječ o pištoljima ili bacaču raketa. Ipak, pravi je dobitak analogna kontrola. Iako je analogno upravljanje prilično osjetljivo, pa ga ne preporučujem u situacijama kad je potrebno izrazito precizno kretanje, mnogo je bolje od digitalnog u borbi i trčaranju po širokim prostorima kojih je ovaj put mnogo. Osim toga, analogno upravljanje pruža vam mogućnost da se jednim palcem krećete, dok drugim okrećete pogled. Ovaj manevar je malo nespre-

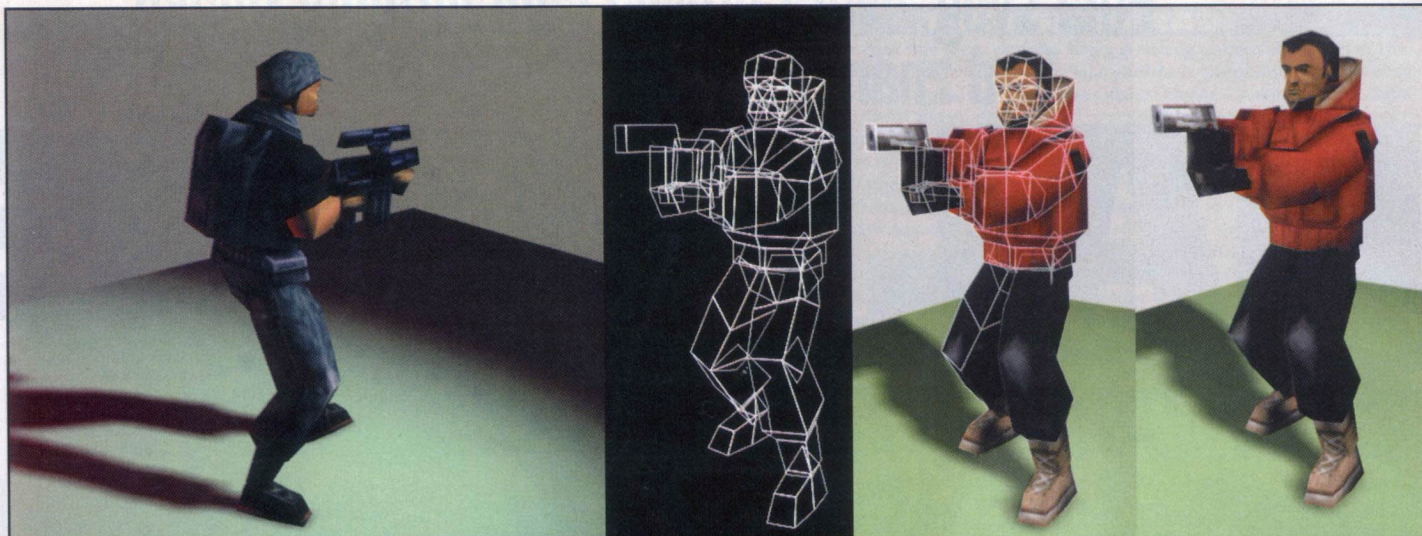
VOZILA I ORUŽJA

Kao i u drugom dijelu, Lara će kroz igru rabiti različita prijevozna sredstva, od kojih je posebno značajan kajak - cijeli jedan nivo provesti će u njemu! Tu je još nekoliko egzotičnih vozila, no ne bi bilo fer da sve otkrijem onima koje takve stvari vole otkrivati sami.

Oružja su većinom ista, iako grafički doradenija - npr. iz pištolja se sada dimi nakon pucanja (šteta što Lara ne otpuhoje dim kao Talični Tom, pardon - Sretni Srečko). Neka su oružja nužna za prelaženje određenih dijelova nivoa (Sjećate se razbijanja prozora mecima u TR2? E, tako nekako, ali s bacačem raketa, i ne prozora nego nečeg drugog) pa ako potrošite svo streljivo... Još uvijek je najbolje one neprijatelje koje možete napucati svojim pištoljima, a "teško topništvo" čuvati za bossove i "specijalne namjene".



Vaši pištolji doduše nemaju ovakve metke, ali vam vatrene moći ni ovaj puta neće nedostajati. ▲



Izgledu neprijatelja ne može se ovaj put mnogo prigovoriti. Rađeni su posebnom polygon-skinning metodom koja omogućuje potpuni izostanak spojeva na rubovima poligona.

Eto, zašto Lara nije muško: kad već cijelu igru gledate nečiju stražnjicu, neka to barem bude ženska!

tan u prvi mah, ali savladavši ga, vidjet ćete da unosi veliku dozu realnosti - ne morate gledati samo pred sebe dok trčite, nego možete i pogledati što je iznad vas, vrebati li tko sa strane i slično. Ovo gledanje Lara prati okretanjem glave nastavljajući trčati u drugom smjeru, a sve skupa bez imalo usporavanja u framerateu - svaka čast!

Novi Larini pokreti dobro su ubačeni u igru, a programerima su poslužili za unošenje novih varijanti zamki. Na prvom ćete nivou sigurno zaboraviti mogućnost puzanja po podu, i tako propustiti neku od tajnih prostorija u koje se može ući samo na taj način. Iskusnim igračima trebat će duže da se naviknu na dodatne pokrete i počnu tražiti način da ih uporabe od onih koji tek ulaze u svijet Tomb Raidera i svi su im jednaki.

Osim novih mogućnosti za programere, novi pokreti, vješanje po rešetkama i puzanje, divno pokazuju Larine ženske "epitete", što će svakako zanimati određeni dio igračke publike. Ovdje u Hackeru nas to ne zanima (na stranu što uvijek kada

netko zaigra Tomb Raidera 3, iz pozadine dopiru primjedbe u stilu: hej, hej, daj visi još malo i pokreni pogled da je vidim sprijeda....).

Način igre nije se promijenio, očekuju vas stare "fore". Skokovi još uvijek imaju istu dužinu, a manevar korak naprijed - korag natrag još uvijek pali, neovisno o tome što je krajolik sada sastavljen od trokuta, a ne od četverokuta (za početnike koji to ne znaju, spomenuti manevar izvodi se ovako: HODATE do ruba platforme - Lara neće prekoračiti rub ako hodate - a zatim pustite gumb za hodanje i zakoračite unatrag - na ovaj način Lara će se pozicionirati na točno određenu udaljenost od ruba. Ako sada stisnete trčanje prema naprijed i skok, Lara će napraviti

jedan korak i odraziti se u trku sa samog ruba platforme - ovako se izvodi najduži mogući skok.). Sprint, koji je također jedan od novih pokreta, bit će vrlo koristan za bježanje od napadača te prelaženje zamki koje imaju vremensko ograničenje (inače omraženih u narodu) - eh, da sam to imao u podvodnoj bazi u TR2!

Kako na kraju ocijeniti treći izlet Lare Croft u svijet kompjutorskih igara? Ne znam. Oni koji nisu igrali prijašnje nastavke bit će zadovoljni, kao što smo i mi bili zadovoljni prvim dijelom. Zagriženi ljubitelji Lare također će biti zadovoljni jer je mogu ponovno gledati. Ostali - ne znam. Iako je grafika prilično doradana, većina današnjih igara može se pohvaliti istim, ako ne i boljim izgledom, a sama se igra gotovo ne razlikuje od prijašnjih nastavaka pa će neki igrači sigurno biti razočarani s dežvom osjećajem tijekom cijele igre. ◀

GRAFIČKA POBOLJŠANJA

Vlasnicima PSX-a najvažnije je da je Lara sada u high-res, što automatski znači mnogo veću jasnoću kompletnog prikaza, i oštrinu slike što je za sobom povuklo i prepravljavanje starog enginea, da igra ne bi bila sporija nego prije. Cijeli krajolik sada je sastavljen od trokuta (a ne od četverokuta kao u TR i TR2), što omogućava realnije dočaravanje terena, organskih materijala (npr drveća), te mnogo ljepšu arhitekturu - lukovi nad vratima, kupole i slično.

Neću trošiti mnogo prostora na novosti o kojima ste već čuli - efekte vode, raznobojnih osvjetljenja, otisaka u snijegu, dima i slično - ali moram napomenuti da Lara sada IMA UŠI! (koje izgledaju kao kancerogene izrasline - ali ajde dobro...). Larin lik je je zaobljeniji nego prije i napravljen od većeg broja poligona (možda bi zapravo bilo realnije da nije toliko zaobljena - pa gdje su joj mišići?). Neprijatelji također izgledaju bolje nego prije - ljudi nisu kockasti kao u drugom dijelu te ne možete (dobro, možete, ali vrlo rijetko) vidjeti "šavove" između poligona od kojih su sastavljeni. Životinje su izrazito "life-like" u svojim pokretima i možda najbolje doradene od svih likova, u što se možete uvjeriti gledajući tigrove na prvom nivou.

Nažalost, i nakon svih ovih poboljšanja, TR3 nije grafički onoliko napredan u odnosu na današnje igre koliko su to svojedobno bili prijašnji nastavci. Mnogi će pri prvom pogledu na ovu igru reći: "da, to je Tomb Raider, ali meni XXXXX izgleda bolje".

Pogledajte uši pa prosudite sami. Ostatak tijela je prilično lijepo zaobljen, zar ne?



Vidjeti (i možda dirnuti) Laru će moći svi hrvatski igrači koji 12. prosinca posjete prostorije multimedijskog dućana Continental Megastore gdje će biti hrvatska premijera Tomb Raidera 3 uz gostovanje slovenske manekenke koja će za tu prigodu utjeloviti Laru Croft. ▶

Ocjena

Kvalitetno doraden nastavak, no bez imalo originalnosti i značajnijih noviteta.

85%

ALTERNATIVNO TOMB RAIDER 1&2

Naravno.

EXCALIBUR 2555 AD

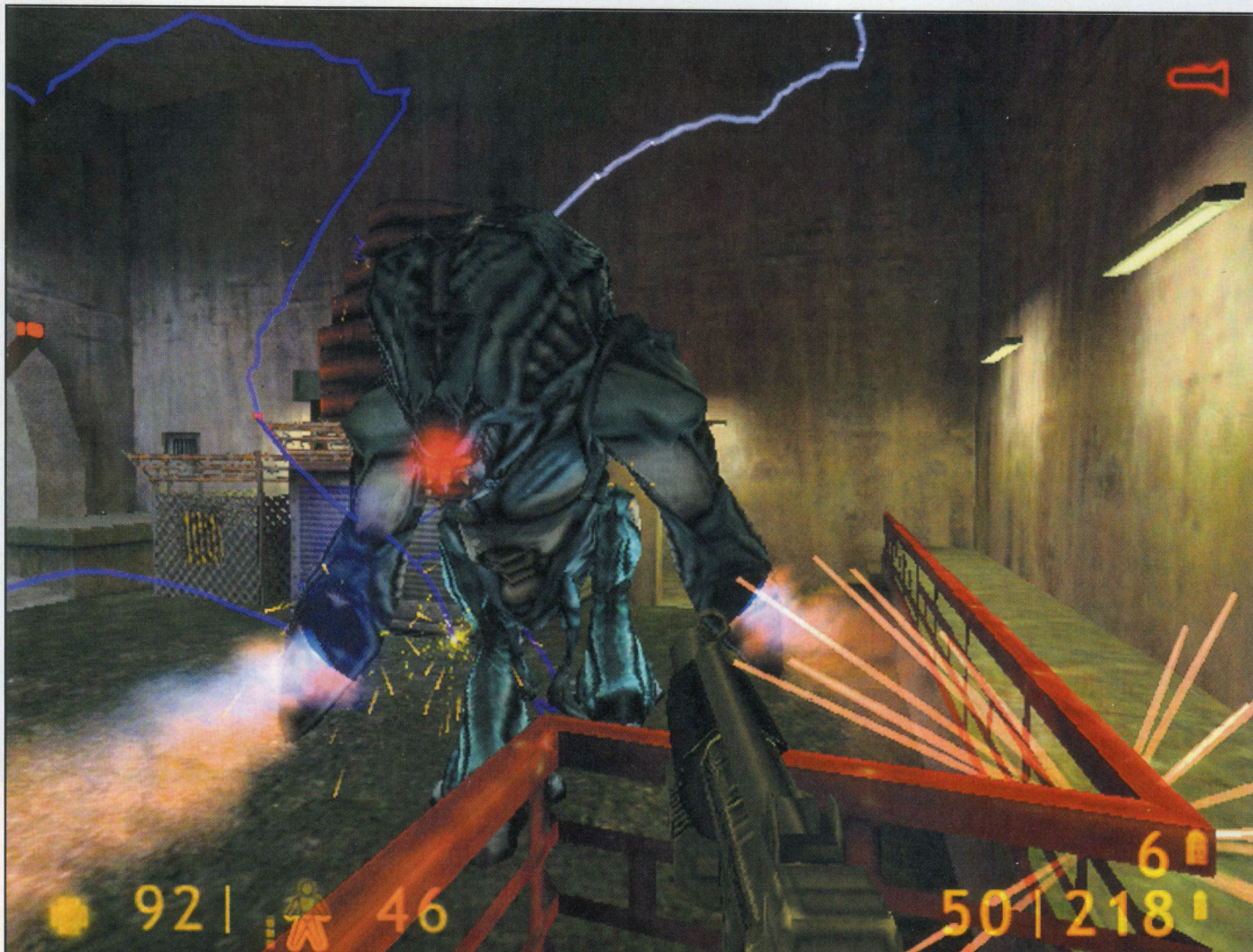
Ne baš uspjeli TR klon gdje je također gl. lik ženski, ali je borba mnogo lošije riješena. Nedavno izišao i u PSX platinastom izdanju.

Pola svog života proveo sam igrajući Quake.
Sad znam da sam pogriješio

HALF-LIFE

PREPORUKA MJESECA

Sjećate se Quake2? Sjećate se Unreala? Slobodno ih zaboravite i oslobodite si mjesto u mozgu za novog suverena 3d pucačina uz kojeg Quake djeluje poput Solitarea, a Unreal poput trosatne partije Šaha



Pogledajte ga samo kakav je, veći od pola ekrana! Koji se još 3d shooter može pohvaliti ovako masivnim neprijateljima?

PIŠE

Krešimir Lauš

INFO

PROIZVODAC	Valve Entertainment
IZDAVAČ	Sierra
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 24 Mb, 16-bit SVGA
NAŠA PREPORUKA	P2 266, 64 Mb, Voodoo 1
3D PODRŠKA	Direct3D, OpenGL, Voodoo 1&2, Riva 128, Riva TNT
MULTIPLAYER	Modem, LAN, Internet

UISTINU je trno-vit život nas igrača...i recenzenta. Taman kad potrošimo posljednje lipe na "najbolju-dosadviđenu-3d-pucačinu-sa-znaš-kakvom-grafikom", dođe druga. Grafički ljepša, zvučno bogatija, krvlju natopljenija. Tek precizan kritički pogled otkriva kako u

svim tim *state of the art* pucačinama nove generacije nema nekih važnijih, što bi Ameri rekli, *ground breaking* promjena. Čak bismo mogli reći da ih nije bilo od vremena Duke 3D-a (ostavimo po strani tehničku izvedbu). Pa ipak, neodoljiv će vas nagon tjerati na kupnju novog hardvera samo da bi se navedene igre-božice uopće udostojile pokrenuti. Već par godina čekamo nešto uistinu novo, nešto što bi nas prodrla iz igračke lijenosti koja je već toliko uznapredovala da nam i samo klikanje

miša predstavlja mentalni napor. Nedostaje ideja, originalnosti, istinske atmosfere, tj. nedostajalo je - jer Sierra je nakon duge dvije godine razvoja konačno izdala svoju igru-ubojicu, zvijer koja je istinski dokaz da se još uvijek može napraviti adiktivna i prekrasna 3d pucačina koja ne zahtijeva Pentium na 400MHz i 128 MB RAM-a. Što je to tako napredno u Half Lifeu da će zasjeniti sve svoje konkurente, uključujući i "ovobrojni" Sin, saznajte u ovom tekstu!!! He, he, he...

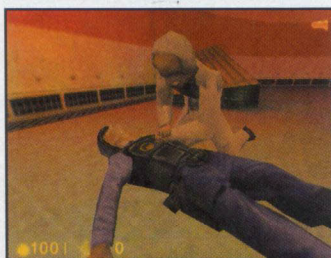




Ovo je dimenzija iz koji pristižu alieni, u koju i vi bivate uvučeni nakratko tijekom raspada Black Mesa pokusa



Najdosadniji nametnici u igri, mozgo-zderci. Ova mala bića skaču vam na glavu u namjeri da preuzmu i preoblikuju vaše tijelo!



Jedan od nevjerojatnih detalja u igri; znanstvenik upravo masira srce klinički mrtvom Black Mesa vojniku

DODITE U NAŠ SVIJET, CEKAMO VAS!

Otkud sad Sierra sa 3d pucačinom pod rukom? Odgovor je jednostavan: Sierra je tek izdavač Half Lifea, igre koju su stvorili malopoznati momci iz Valve entertainmenta. Da su Valveovci napravili odličan posao, vidljivo je već iz samih screenshotova, no da je i Sierra uplela svoje prste u razvoj i logiku igre, otkrit ćete tek ozbiljnijim igranjem. Naime, Half Life je prva 3d pucačina s avanturističnim elementima! Znam koliko ova tvrdnja zvuči suludo i da je sama sebi proturječna, no ipak stoji. Naime, osim priče i njenog postupnog razmatanja, u Half Lifeu moguća je i ograničena interakcija s drugim likovima koji su ujedno i glavni "tumači" razvoja scenarija u kojem ste vi glavni "glumac". Uostalom, sve će vam biti jasno čim vidite interaktivni "uvod" koji se odvija u realnom vremenu, bit ćete očarani kompleksnošću svijeta, njegovom detaljnošću i gotovo perverzno dobrom atmosferom pojačanom ultrarealističnim zvukom. Igra započinje vožnjom u vlaku koji ulazi u ogroman kompleks Black Mesa laboratorija u kojem ste i vi. Kad nakon početnog šoka shvatite da se možete kretati kroz vlak i da to nije pre-scriptirana animacija, ostat ćete bez riječi. Dolaskom na podzemnu stanicu, stvari će se početi brže razvijati, doznat ćete o pokusu koji se bavi interdimenzijskim putovanjima koji jednostavno mora poći naopako. Kada se neizb-

ježno konačno dogodi i kada kroz novostvorene pukotine prostora-vremena počnu upadati strani i ne baš razdragani životni oblici, završava "uvod", a počinje borba za goli život i bijeg iz infestiranog kompleksa. Iz ovoga ste već mogli nazrijeti da priča nije tako neinteligentna i da je prilično netipična za ostale 3d shootere. Uostalom, u Half Lifeu, po prvi puta, niste pripita bezvratna sirovina niskog čela, nego znanstvenik koji silom prilika mora pribjeći nasilju. No sve bi palo u vodu kad bi uzbuđenja ovdje prestala i ostatak se igre sveo na rutinsko čišćenje nivoa koje brzo prelazite i još brže zaboravljate. Uostalom, sjetite se Unreala i njegovog odličnog početka nakon kojeg kao da je autorima ponestalo ideja i kreativne snage. No Half Life ne pati od te opake bolesti jer...

ZOV SIRENA

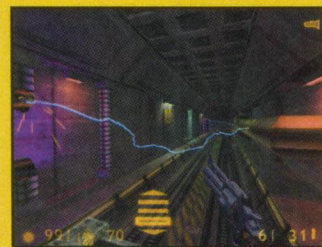
...vas iz svakog ugla čeka mozgo-jedac spreman na skok, željan vaše sive tvari. Budite spremni za mrak, iz njega vrebaju i strpljivo vas čekaju beštije koje će vam ga rado osvijetliti svojim električnim izbojima nenadano vas prekinuvši u divljenju svijetlu. Čak i naizgled bezopasna pukotina na drvenim vratima učas može postati vašim grobom kad kroz nju prokuljaju kandže tražeći vaš vrat. Prošećite se bezbrižno kroz sobu, popnite se na uže koje se lagano klata sa stropa i srest ćete svog krvnika čiji ste jezik dotakli primičiči se njegovu ždrijelu!!! Half Life je živ, pulsirajući svijet prepun

TAKO SE TO RADI

Ako vam još uvijek nije jasno pomoću kojeg grafičkog potjerivača radi Half Life, vrijeme je da razjasnimo taj misterij. Iako možda iz priloženih slika ne biste vjerovali, riječ je o kombinaciji engina iz Quake i Quake2. Kako onda igra izgleda tako lijepo, ta svi znamo da su dometi navedenih engina pokoji particle efekt, multicolour osvjetljenje i otužno smeđe-zeleni zidovi? Stoga jer su si Valveovci dali truda i masivno obradili, optimizirali i dotjerali navedeni engine do te mjere da više nije nalik samom sebi! To je jasan dokaz da se može napraviti svašta, samo treba volje i programerskog umijeća. Ovo je stoga svojevrsna pljuska u lice Activisionovomu SiN-u, koji se na polju dorade engina i nije baš iskazao - krajnji su mu dometi bili tek nešto ljepše teksture i malo poboljšani particle efekti. No Half Life se ne zaustavlja na tome, u igru su implementirani brojni grafički efekti koje možete vidjeti na priloženim slikama.



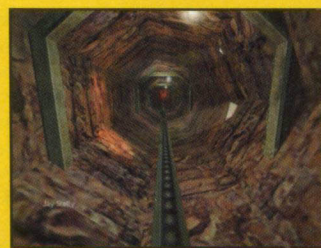
Ovo je interdimenzijski reaktor Black Mesa laboratorija koji je, uz ljudski faktor, i odgovoran za nastalu zbrku. Obratite pozornost na vjerno dočarane električne silnice!



Ne podsjeća li vas ovaj plavi jezičac na struju koja je kuljala iz ruku imperatora u završnom obračunu s Lukeom Skywalkerom? Bože, što ja to pričam...



Stari koji leži na podu zasigurno se htio igrati s lijepim zelenim svijetlom... Igra je nažalost završila tragično.



Kadar iz "spice" vašeg putovanja vlakom. Zar nisu lijepa ova "unrealovska" svijetla i pukotine kroz koje dolazi dan?



Teško je povjerovati što su sve uspjeli izvući iz Quake2 engina. Ptica na tlu je inače Apachee.

"Budite spremni za mrak, iz njega vrebaju i strpljivo vas čekaju beštije koje će vam ga rado osvijetliti svojim električnim bljeskom naglo vam prekinuvši u divljenju svijetlu..."

iznenađenja, obrata i zamki u čijem okružju ne možete biti sigurni u svoj daljni opstanak jer nikada ne znate kada će se na vas urušiti strop, spržiti vas struja ili vas dotući jedna od nebrojenih fora kojih su se Valveovci uspjeli dosjetiti. Osim živčanih aliena te mrtvo-hladnih i

preciznih vladinih snaga, u igri ćete naletjeti na kolege znanstvenike koji će vam rado objasniti što se događa, otvoriti vam pokoja vrata i pomoći vam kad god budu mogli. Osim njih, vaši su saveznici i snage Black Mesa osiguranja koje će vas vjerno pratiti, davati vam vatrenu



Osim atmosferskih interijera, Half Life krasi i vjerno dočaravanje otvorenih prostora, gdje je odnos veličina fenomenalan.



Dobro zapamtite ovu raketu jer ćete je poslije lansirati u orbitu!



Iako se možda ne vidi baš najbolje, ovdje se vodi borba između vladinih snaga i oslobođenog aliena



Sunačan dan, ptice cvrkuću, a ja umalo mrtav

podršku i na kraju vas počastiti svojom grotesknom i neizbježnom smrću (tupanima ipak upravlja vaš PC). Osim interakcije s likovima, podrazumijeva se i rješavanje različitih zadataka u kojima po prvi puta (zvuk fanfara) nema skupljanja ključeva i otvaranja vratiju!!! Sve su zagonetke potpuno logične i fino uklopljene u igru, bit će tu lansiranja raketa u orbitu, aktiviranja lasera koji probijaju metalna vrata... Sve u svemu, kroz igru se provlači avanturistički štih (ne po definiciji, nego po osjećaju) pa je takvo i vaše djelovanje. Zbog svoje inteligentne logike i strukture nivoa te zbog iznenađenja tijekom cijele igre (u jednom dijelu iz zrakoplova se po užetu spuštaju komandosi zasipajući vas vatrom), Half Life vas jednos-

tavno zove poput antičkih sirena da ga igrate dalje i dalje, sve dok ne dođete do kraja. Osjećaj umora i zasićenja je izbjegnuto grafičkom raznolikošću nivoa (što je manje važno) i načinima igranja. U jednom ćete, primjerice, preskakati pomične platforme u najboljoj maniri starih 2d arkada ne ispalivši pritom nijednog metka, dok ćete u drugoj isprazniti cijeli arsenal vašeg moćnog naoružanja samo da biste se probili na drugi kraj mosta! Bit će tu i klaustrofobičnih puzanja kroz ventilacijski sustav, ronjenja po brdima. Uglavnom, motivacije vam neće manjkati. No svi znamo što je ipak najveća motivacija u 3d shooterima...Yep, konačno smo došli i do onog vašem srcu tako

milog- nesmiljenog klanja i liječenja frustracija na višebojnim teksturiranim poligonima.

NA NOSU MI OČALE, A U RUCI PUSKA!

No tek toliko da znate, Half Life ne stavlja naglasak na krv! Istina, ima je, ostavlja fine tragove na zidu, alieni s vremena na vrijeme probave pokojeg znanstvenika ili vladinog troopera, no sve je to samo još jedan element koji pridonosi autentičnosti igre, ali od mile dječice neće napraviti serijske ubojice (možda i hoće, ali u manjoj mjeri nego ostale istog tipa). Najbolji dokaz za to je sljedeće: ubivši nekoga (ili nešto), imate tek par sekundi vremena da ga sasjekate na komade nakon čega će lik ili

MULTIPLAYER

Iako je Half Life prije svega single player igra, podržava i sve moguće modove multiplayer igranja. Pošto je vrlo friška, u vrijeme pisanja teksta nismo uspjeli pronaći dedicated servere za igranje Halfa, no vjerujem da je sada, dok ovo čitate, situacija posve drugačija. Pošto igra radi u Quake enginu, ne bi trebalo biti nikakvih problema, vrlo skoro bi, možda, mogla zamijeniti i sam Kvejk (malo sutra, ha?)

nestati ili postati otporan na vaše udarce i vatrene hitce. Još jedan prilog činjenici da ubijanje ovdje nije samo sebi svrhom je i to što na likovima nakon vaših uzastopnih rešetanja ne ostaju krvavi tragovi, krvi ima samo na podu i okolnim zidovima. Ako se nekima ne sviđa takav pribraniji pristup, neka si nabave Sin koji je, pak, s orgijama sakaćenja otišao u krajnost. No bez obzira na malo pitomiju narav Halfa glede eritrocita, akcije nipošto ne manjka. AI neprijatelja čak je mjerljiv s dosadašnjim vladarom na tom polju - Unrealom! Vladine snage napadaju u grupama međusobno si osiguravajući vatrenu podršku; kada ih jače pritisnete, dat će se u bijeg, a ako ne mogu do vas, nabacivat će se na vas bombama. I alieni su također lukavi, pojedine vrste razvile su različite taktike napada. Npr. jedna vrsta, koju bismo mogli opisati kao križanca zubate svinje i hrušta, napada u čoporima zavijajući, a kad zavijanje dostigne svoj klimaks, izbacuje ubojitu plavičastu energiju. Ne treba ni napominjati da ne počinju svi u isto vrijeme s dernjavom, pa ako se hoćete izvući morate stalno primjenjivati udari i bježi taktiku smičući jednog po jednog. No Half Life ne bi bio ono što jest da nije popraćen tehnički savršenim zvukom (stereo, dolby, 3d); itekako je važno hodate li po kamenu ili limu, jeste li u zatvorenom ili otvorenom prostoru (različiti tipovi jeke), vaše HEV odijelo konstantno vas obavijestava o vašem zdravstvenom stanju, kroz nivoe se provlače mukli urlici izvanzemaljskih kreatura koji će, ako imate bas woofer, izluditi vaše roditelje do te mjere da će vam sobu okovati daskama i obložiti zvučnom izolacijom. Osim šminkerske ulogu, zvuk ovdje ima i



AH, LIJEPIH LI IGRAČAKA!

Kakva je to pucačina bez divnih i maštovitih oružja? Iako je u igrama već viđen cijeli arsenal dobrostojeće terorističke organizacije, lijepo je znati da još uvijek netko može donijeti nešto originalno.



Pajserom u glavu! Vaše prvo (hladno) oružje koje će se u predviđenoj putanji spajati s morskim glavama trajno ih estetski unakazivši



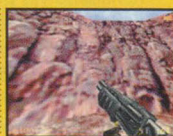
9-milimetarskim automatom posred očiju! Pištoljce za svakodnevnu uporabu, iako ne najučinkovitije, za njega će uvijek biti streljiva



Magnumom u čelo! Vrlo dobar alat za dokazivanje vaših argumenata. Ponekad će biti dovoljan samo jedan metak da drugoj strani dokažete da ste u pravu



Mitriljezom po koljenima! Vrlo izbalansirano, precizno oružje velikog dometa sa zanimljivim dodatkom u obliku bacača granata.



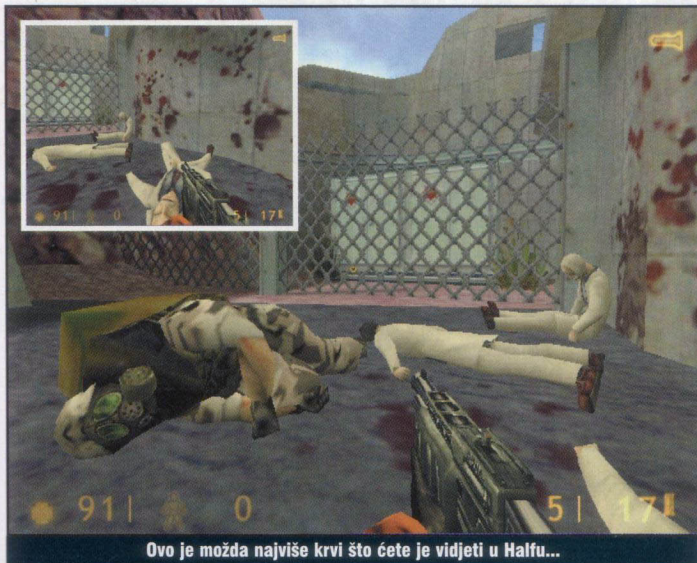
Sačmaricom u leđa! Oružje isključivo za blisku borbu, na većim udaljenostima sačma se odveć raspršuje. Iako se sporo puni, u stanju je ispućati dva naboja odjednom.



Samostrelom pod rebra! Half Lifeovo snajpersko oružje učinkovito na većim udaljenostima. Ispucava uspaljujuće strelice. Pomalo mlako, zar ne?



Rakethim bacačem posvuda! Kvejkoliko oružje koje ne moram opisivati



Ovo je možda najviše krvi što ćete je vidjeti u Halfu...



Neviđeno!!! Napucavanje s potpuno funkcionalnim i naoružanim Apachejem u jednoj 3d pucačini!

integralnu ulogu pri igranju. Zamislite ovo: ležerno se šećete hodnikom uvjereni da ste počistili cijeli odjel, kadli u jednom uglu začujete glasove. Samouvjereni kakvi jeste, nastavljate dalje i čujete urlik "Evo ga, tu je! Vod A u napad!!!". Eh, pošto se na vas sprema obrušiti cijeli vod, preostaje vam jedino pomoliti se i naći svoj unutrašnji mir prije nego vas oni trajno smire. To što ste znanstvenik, samim time i pacifista u duši, neće vas priječiti da uzmete sačmaricu u ruke i oderete iz nje uz urlik: "Kvadrat nad hipotenzom, to zna svako djete, jednak je zbog kvadrata nada obje katete!" Hvala Bogu, pucati imate čime! Osim što su oružja brojna, i vjerodostojna su - sva primjer-

no trzaju, zvuče realno, većina ih ima po dva moda vatre, a dok ih punite, pripremite se za mala *real time* animacijska remek djela. Uostalom pogledajte prozor ***. Pošto imate tako pozamašan arsenal, a ni igra nije pretjerano teška, upornim biste je igranjem mogli završiti u par dana, što bi bio pravi grijeh. Stoga igrajte polako, istražite svaki kutak, ne dajte da vam išta promakne jer je igra prepuna detalja koje biste brzim igranjem mogli propustiti.

NAJBOLJI SAM, NAJBOLJI!

Sve u svemu, zaključak je i više nego jasan. Half Life je najbolja 3d pucačina u znanom univerzumu (ovo tvrdim s punom odgovornošću), bolja od Quake2, bolja od Unreala,

SAMO POLAKO

Half Life je igra u kojoj treba znati uživati. Igrajte polako, istražujte i razbijte svaki sanduk koji se daje razbiti jer ćete u njem često naći streljivo ili prvu pomoć koja će vam nakon frenetičnih obračuna i te kako trebati. Znamte, igra ne pati ni od kakvih bugova te se sve može riješiti logičkim zaključivanjem. Nemojte nepotrebno trošiti streljivo na čudovišta koja se očito ne daju tek tako ubiti, pronađite neki drugi način za njihovo uništenje. Nemojte nipošto ubijati svoje ljude (znanstvenike i Black Mesa osiguranje) jer bez nekih neće moći prijeći pojedine nivoe. Primjerice, ubijete li znanstvenika, neće vam imati tko otvoriti hermetična vrata. Zapamtite i to da Mesa osiguranje radi za vas, pa čim uzgnete razgovarajte s njima (use tipka) nagovorivši ih da vas prate i pruže vam vatrenu podršku.



◀ Ovu zvijer ne možete uništiti tek tako. Nikakve bombe ni mitraljezi neće vam biti od koristi. No promotrite li vrh ove hale, zapazite raketni motor. Dakle, dalje u nivou morate aktivirati energiju, dotok kisika i goriva. Nakon svega aktivirajte motor i rezultati će biti više nego očiti. Ovakav pristup rješavanju problema prožima cijelu igru te će biti pravo idejno osveženje nakon manje uspjeha i nemaštovitijih postupa u ostalim 3D pucačinama.



Najklaustrofobičniji i najkvekolikiji nivo u cijeloj igri. Srećom, nema ih previše...



Hej, momci, evo još jednog! Tko je gladan?

bolja od Sina. Zapravo, Half Life jedna je od najboljih igara ove godine koja će sigurno postaviti nove benchmarke u svome žanru, uzrokovati nova odgađanja igara koje tek trebaju stići, poput Duke Forevera, Daikatane i Preya, jer će njihovi autori i te kako uzeti u obzir dostignuća Half Lifea i neće se usuditi izdati ih prije nego li ih još malo dorade ne bi li ravnopravno mogle konkurirati ovoj zvijeri. Prema tome, kupite Half Life, uživajte u njemu, a kad ga odigrate, pripremite se za Blood2 koji uskoro stiže i molite Boga da to ne bude još jedna od najboljih igara u znanom nam univerzumu! ◀

"... najbolja 3d pucačina u znanom univerzumu; bolja od Quake2, bolja od Unreala, bolja od Sina."

ALTERNATIVNO

QUAKE2

Oh, Kriste...

UNREAL

Oh, Bože...

BLOOD2

Čitajte o njemu u sljedećem broju i divite se količini crvene boje na zaslonu vašeg monitora.

Ocjena

Jednostavno najbolja igra u svome žanru. Dosad.

96%



Češćim topom u... Jedno od... velike... no, malo je...



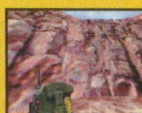
Plinskim topom po... Još jedno od... hi-tech oružja s... modom vatre; slabijim rafalnim i jačim pojedinačnim.



Laserskim minama iza... Povratak u velikom stilu u dane Duke dobrovoljca. U dodiru sa živom silom, rapoređuje je po sobi (u komadima).



Ručnim bombama pod noge! Odlično klasično oružje pogodno za nabacivanje preko prepreka. Slušajte ih kako vrište!



Daljinski navodnim bombama podmuklo! Igrajte se lovice, a čim spazite da vas netko goni, stisnite gumb.



Otrgnutom alienskom rukom po alienima! Vratite im mlo za drago, otkinite im ruke i prodajte im vlastiti lijek. Streljivo se obnavlja samo od sebe!



Veselim miškom uz razdragane vriske! Malo čudo koje, kad ga bacite, lovi prvu živu stvar koju može naći i pentra joj se na glavu. Dodirnom eksplozija pa je pravi užitek za oči!

Dreamworks, Spielberg i Jurassic Park TRESPASSER

PREPORUKA MJESECA

Dreamworks napada tržište kompjutorskih igara teškim topništvom. Igre im se mogu nabrojati na prste jedne ruke, a već su praktički stvorili novi žanr!



Raptore je relativno lako ubiti ako imate oružje. No, ima ih mnogo i neobično su pametni te će vas često iznenaditi. Od njih ćete najčešće pogibati!



T-Rex vam je najopasniji neprijatelj. Bježite čim se pojavi!

PIŠE

Patrik Pencinger

INFO

PROZVUČAK	Dreamworks Interactive
IZDAVAČ	Dreamworks Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb
VAŠA PREPORUKA	P2 266, 64 Mb, Riva TNT
3D PODRŠKA	Direct3D
MULTIPLAYER	nema



ALTERNATIVNO

LOST WORLD PSX

Arkada na PSX-u. Spominjemo je tek tako da PSX-aši ne bi eksplodirali od zavisti jer je Trespasser ekskluzivan gost na PC-u.

LOST WORLD FILM

Tko kaže da alternativa zabavi mora biti kompjutorska igra? Pogledajte Spielbergov film Lost World i ufurajte se u svijet dinosaura prije igranja igre. Trkom do videoke.

BRODOLOM

Ostanite i vi zarobljeni na pustom otoku prepunom dinosaura. Ono što ćete činiti da biste preživjeli, vrlo je blizu ovoj igri.

VAŠA percepcija kompjutorskih igara zauvijek će se promijeniti. Ovo nije pucačina iz prvog lica. Ovo je simulacija. Simulacija stvarnog svijeta. Svaki objekt i stvor modelirani su da bi i vizualno i fizičkim osobinama sličili stvarnome svijetu. Ovu igru ne morate učiti jer je igrate od svoga rođenja. Želite li riješiti problem koji je pred vama, jednostavno mu pristupite kao u stvarnom životu. Doživljaj avanture nikad nije bio bolji. Dreamworks Interactive pretočio je naučeno na filmu u odličnu igru. Čak je i isprogramirano dobro. I treba biti nakon dvogodišnjeg razvoja igre! Ovako će izgledati igre budućnosti...

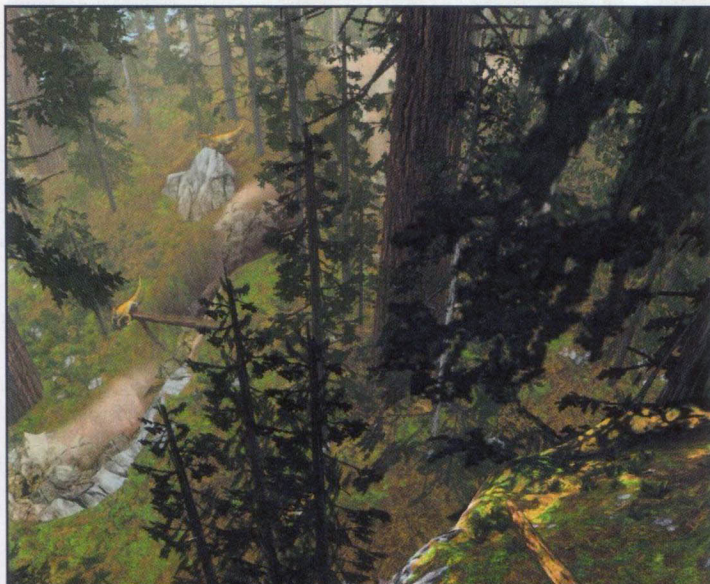
Objasnilo onima koji nisu čuli za Trespasser o čemu je riječ. Trespasser je interaktivni nastavak Lost Worlda, prošlogodišnjeg filmskog hita. Tijekom prošle dvije godine, razvojni je tim puštao u javnost brojne informacije o igri i

slike nad kojima se moglo samo sliniti. Njihova su se obećanja činila neostvarivima. Vidjevši igru na monitoru, možemo samo konstatirati da nisu pretjerivali. Dreamworks Interactive donio nam je možda najbolju simulaciju dosad! Jurassic Park Trespasser (puno ime igre) zbiva se na Isla Sorni, lokaciji iz filma Lost World, na tzv. "Site B". U uloji ste mlade naučnice Anne kojoj se dogodila nesreća prilikom leta u Južnu Ameriku. Glas u igri posudila joj je poznata glumica Minnie Driver (Goldeneye, Grosse Pointe Blank, Good Will Hunting). Zrakoplov se srušio i čini se da je jedino ona preživjela. Cilj je jednostavan: ostvariti komunikaciju s civilizacijom i pozvati pomoć, što postaje prilično komplicirano jer se nalazi na otoku prepunom dinosaura, bivšem InGenovom istraživačkom centru. Najvažnije je spasiti vlastiti život. Zadatak znate. Znaite i da ste trespasser na tuđem teritoriju i da će vam biti teško preživjeti. Pokušajte!

OTKUDA SAV
TAJ HYPE?

Nakon mjeseci čekanja, konačno smo počašćeni ljepotama hardverski generiranog drveća. Konačno priroda nije više 2D objekt, biljke više nisu dvije teksture koje su izdaleka izgledale dobro, a što ste im se više približavali, iluzija se gubila i sve više nalikovala igri, razbivši ono malo realnosti. Voda je nevjerojatno napravljena. Na nju je zaljepljena procesna tekstura koja simulira valove, što genijalno izgleda jer je voda bump-mapirana. Autori se naveliko hvale dinamičnim tlom. Naime, tekstura tla je fraktalno generirana te nema straha od ponavljanja uzoraka teksture. Ovo je prva igra u kojoj je adekvatno napravljena 3D borba u prirodi. Biljke kroz koje prolazite ne postaju nazubljene ni kada im se sasvim približite. Drveće predstavlja detaljno modelirani 3D objekti i, što je najvažnije, nećete naići na dva ista (hoćete, ali nećete to shvatiti zbog inteligentnog pozicioniranja i baratanja teksturama).





Grafički engine igre napravljen je tako da podnosi daleko bolju kvalitetu prikaza, kao na slici, no da bi se igra izvodila u barem dvoznamenkastom broju fpsa, detalji su morali biti srezani



Pogled na napušteni gradić iz InGen-ovog istraživačkog centra



Genijalni programeri ostvarili su najrealniji vanjski 3D krajolik svih vremena!

Za stvaranje cijele računalno generirane džungle današnja su računala ipak malo preslaba. Zato su se Dreamworksovi programeri poslužili trikom: diskretno su vam ograničili kretanje prirodnim preprekama (brdo, ponor, more) da bi postojeći teren mogli učiniti što kompleksnijim. Upravo je zato otok i podijeljen na nivoe, ali svaki zauzima iznimno mnogo memorije te je smještanje svih u radnu memoriju jednostavno nemoguće. I ovako je igra zahtjevna RAM-a. 32 MB je festival za virtualnu memoriju, 64 je igrivo, a za performanse bi bilo idealno 128 ili više! Igra je intenzivna i glede tekstura i glede poligona. Zbog uporabe velikih tekstura, smanjio se antialiasing te imamo mnogo oštriju percepciju prostora i predmeta u igri.

Kompleksnost grafike je iznimna te je mnoge današnje kartice neće uspjeti prožvakati. Zanimljivo da je Voodoo 2 čak i u SLI varijanti preslab za ovu igru. (Uvjetno rečeno, igra se u 800x600 vrti u kakvih 25 fpsa, no zbog velikih tekstura, često trza i manja je uživanja nego kad igrate na nekoj novoj brzjoj AGP kartici kao Banshee, TNT ili ATI Rage 128.) Razlog tomu su goleme 16-bitne teksture koje Voodoo 2 jednostavno ne može

obraditi dovoljno brzo. Mnogo boljim rješenjem pokazao se jedan od novih AGP 3D ubrzivača. Na Rivi TNT postigli smo bolje rezultate nego na dva Voodoaa 2 u SLI modu. Kao i grafika, i zvuk je na visokoj razini. Zapanjujuća

je brojnost zvukova i njihova važnost za imerziju u Trespasserov prostor. Igrali smo pomoću Soundblaster 128 PCI kartice koja, kao i igra, podržava EAX, Creativeov API za rekreiranje prostornog zvuka uz podršku 4 zvučnika, što je itekako efektno uz sliku morske obale i zvuke valova u stražnjim zvučnicima. Korisno je i kada vas napadnu raptori, jer ih možete auditivno locirati i izbjeći njihovom smrtonosnom skoku. Nekoliko puta sam gotovo iskočio iz kože od straha kada mi je došao sleđa i napao me... Zaista šokantno. Zvuk je kvalitetno obrađen i optimiziran, odlično zvuči na kvalitetnim zvučnicima, a ne na PC dječalicama. Šuma nema, a bas je čvrst i odlično definiran. 3D zvuk pali i na dva zvučnika i mora se reći da je posao odlično odrađen!

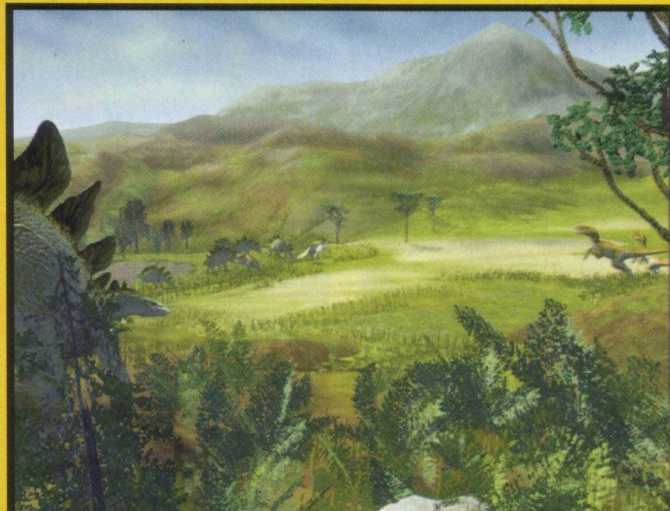
OVO NIJE PUCAČINA!

Nije čak ni akcijska igra. Iako se Trespassera stavljalo u isti koš sa pred Božić očekivanim *first person shooterima*, on to definitivno nije. Doduše, ima tu dosta akcije, uzbuđenja, pa čak i pucnjave, no sve se na kraju svodi na istraživanje i uživanje u igraču u jednu veliku avanturu. Brzina kretanja čak i kada trčite je iznimno mala, pogotovo ako je uspoređujemo s novim FPS-ima. Sumnjam da ćete ikada hodati jer je to nevjerovatno sporo. Korisno je jedino ako morate paziti da ne padnete, primjerice s kрана na koji se penjete, jer pad s visine završit će smrću! Također, i skokovi su vam niži i kraći. Treba se jednostavno naviknuti. Veći dio igre predstavlja

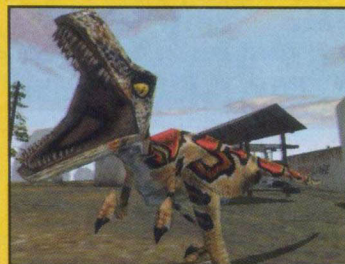
SCENE KOJE SU NAS ZAPANJILE

Vidjevši pojedine dijelove igre, jednostavno nismo mogli vjerovati do kuda su dogurale kompjutorske igre. Spomenimo samo neke detalje... Zamislite situaciju: spuštate se niz padinu i u dnu doline ugledate velociraptora. On vas spasi i krene u trk prema vama. Jadni i izbezumljeni našli ste se bez oružja, samo s "pajserom" što ste ga pronašli u blizini. Malo dalje spazite stijenju, dotrčite do nje i odronite je pomoću željezne poluge. Stjenčuga pogađa i sakati raptora koji se nemoćno koprcu u jarku. Preživjeli ste. Samo do kada? Bezbrizno hodate puteljkom između različitih ostataka baze, odjednom ugledate raptora. I on vas promatra. Odlučujete ne riskirati, oprezno ga nanišanište Magnumom 44, kad odjednom - začujete korake, napadački poklič, i na vas se sručila druga beštija sa strane. Od straha ste skolo pali sa stolice. Inteligentni su, gadovi. Sličnu situaciju priredio mi je jedan raptor čekavši me u zasjedi iza razbijenog vozila!

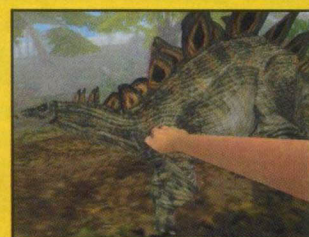
Nalazite se ispred zaključane zgrade. Znaate da unutra ima vrijednosti, ali nikako ne možete naći prekidač koji bi vam je otvorio (znate, onaj u koji se zaletite i on otvori vrata, kao u Quakeu 2 i Unrealu). Onda vam se upali svjećica. Možda su stražnja vrata otvorena? Možda možete razbiti prozor i ući u kuću ili možda želite željeznom polugom odvaliti bravu? Sve su ove mogućnosti ostvarive unutar ove igre, baš kao i u stvarnom svijetu!



Raptori u lovu na svoj ručak.



▲ Raptor vas je dočekao u zamci i ostalo vam je još pola sekunde vremena.



▲ Ovaj ljepotan nije agresivan, možete ga bez straha podragati.

Stegosaur je miran dok ga ne napadnete, no ako zapucate na nj, čuvajte se!



rješavanje zagonetki kakvih dosad nije bilo u svijetu kompjutorskih igara. Najčešće ćete morati izmanipulirati neki od iznimno kompleksno i brižljivo modeliranih objekata i riješiti problem koji je pred vama. Primjerice, trebate učvrstiti drveni prijelaz postavivši dodatni balvan, ili posložiti nekoliko sanduka da biste se popeli na uzvisinu. Možete činiti što hoćete. Što god ima smisla, radi, a što god radi, ima smisla! Često postoji više rješenja, sve zavisi od uložеног труда. Probleme valja vizualno percipirati i - što je najvažnije - poslužiti se maštom. Što ste maštovitiji, to vam je lakše igrati. Ipak, kada prvi puta vidite igru, upit ćete se je li to igra o kojoj ste

**"trespasser -
engl. -
prekršitelj,
grešnik,
onaj koji
neovlašteno
stupa na tuđe
zemljište"**



Raptori često love u grupama, i čim vidite jednog usamljenog, obavezno pogledajte uokolo, da vas drugi ne bi zaskočio!



Često ćete biti nazočni borbama među dinosaurima. Najjači preživljavaju. I vi, nadamo se.



Objekata je mnogo, komplicirani su i s visokim stupnjem ostvarive interakcije.

"Iako grafički engine ostavlja prostora za želje, Trespassera ćete cijeniti još više kad shvatite da ga već dva sata igrate na P200+Voodoo2 u 10-15 fpsa, a jednostavno se ne možete odlijepiti!"

čitali? Zašto se oko nje diglo toliko prašine? Trespasser će vas obuzeti tek nakon nekoliko minuta igranja, čim shvatite koliko je truda uloženo i kakva je realnost u pitanju. Kroz igru vas vodi glas Lorda Richarda Attenborougha (glumio je Johna Hammonda u Jurskom parku i Izgubljenom svijetu) otkrivajući vam djelić po djelić zagonetke napredovanjem kroz igru. Također, on vam opisuje i nova oružja, dinosaure na koje nailazite te građevine koje susrećete na putu.

ŠTO JE TOLIKO REALNO?

Ovo je prva igra gdje realno odsimulirani fizički uvjeti kakvi vladaju u svijetu u kojem živimo uzimaju primat grafici kao glavnom čimbeniku da nešto smatramo realnim. Sad će se sigurno javiti neki pametnjaković i reći da ništa nije

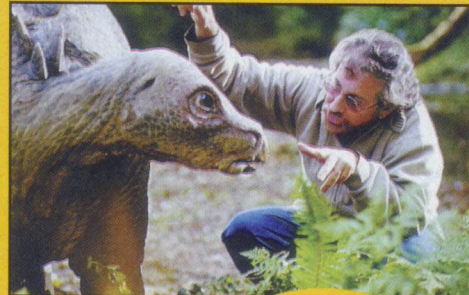


Oni su se igrali na kompaćima dok su slagali film i igru, a vi se igrate igrajući igru!

savršeno, da će to uvijek biti samo igra, da uvelike pretjerujemo itd. Možda će netko tako percipirati ovu igru. Sigurno je da ćete se u njoj susresti sa stvarima nemogućim, čudnim pa čak i smiješnim u realnom svijetu. Ipak, s punom odgovornošću tvrdimo da je Trespasser najbolji i najrealniji mix simulacije avanture i akcijske igre iz prvog lica. Sve je nevjerojatno razrađeno. Čak se i dinosaurski različito ponašaju kad su gladni, sretni, ranjeni, ljuti, agresivni! T-Rex vas neće napasti ako se zaledite jer mu je vid utemeljen na kretanjima (ovog će se mnogi sjetiti iz prvog dijela filma...). Ako rukom uhvatite težak objekt (kantu, balvan), kretanje će vam biti ograničeno i dobrano ćete se namučiti da ga dovučete do željene lokacije. Ako pretjerate, ispast će vam. Ako se ne možete popeti na uzvisinu, pokušajte napraviti korak desno, malo unatrag pa opet polako naprijed. Popet ćete se jer ste ugnavili nogu u rupu koja će vam poslužiti kao potporanj! Manipuliranje objektima rukom je prilično komplicirano; stiskom i držanjem lijevog gumba miša, pružate i pomičete ruku, desni gumb je naredba da zahvatite nešto, npr. dasku, pištolj. Kada to nešto imate u ruci, ruku, tj. šaku možete rotirati po sve tri osi držeći lijevi gumb i SHIFT ili CTRL te mičući miša. Zvuči kom-

KONTAKT!

Igrajući Trespasser srest ćete brojne dinosaure, od raptora preko treiceratopsa do velikog kralja tiranosaurusa Rexa. No kao i kod ostalih ugodnih stvari u životu, prvi je put najbolje i prvog se puta svi sjećaju. Govorim, naravno, o susretu s dinosaurom, koji će vam se dogoditi u podmaklom dijelu prvog nivoa igre. Prolazivši bezbrižno kroz džunglu, tražeći civilizaciju, začujete tupe udarce i blago podrhtavanje tla. Hmm. Nastavljate dalje, a obilje senzacije se pojačavaju. Izlazite na čistinu i ugledate najnevjerojatniji prizor u životu (junakinje Anne, barem): dva ogromna (ali zaista ogromna) brahiosaurusa brste krošnje visokog drveća i glasaju se. Približavate se, primjećuju vas, ali se nastavljaju baviti svojim prehranbenim problemima jer ne vide oni potencijalni problem u buhi kao što ste vi! Pokreti su im nevjerojatno realni, očigledno preuzeti iz filma. Što im se više približavate, uočavate svu njihovu detaljnost i shvaćate koliko je pozornosti posvećeno njihovu dizajniranju. Impresivno.



Steven Spielberga u redakciji od milja zovemo Bradatim Božanstvom. On je jedan od najzaslužnijih za postanak ove igre, jer da nije bilo filma...

Mnogi dinosaursi žive mirnim suživotom i samo se trude preživjeti kao i vi.



Vaš prvi kontakt s brahiosaurima. Još uvijek mislite da niste u opasnosti...

Zaista su golemi!



Mlada glumica u usponu posudila je svoj glas glavnoj junakinji Trespassera, Anne. Njen baršunasti glas dublje vas uvlači u igru i tjera vas da igrate samo da biste ga opet čuli. Sreli ste je u filmovima Good Will Hunting, Golden Eye...

plicirano, znam, no kada se naviknete (nakon nekih sat vremena), iznenađujuće je realno. Posebno nas je u početku zbunjivalo pucanje iz oružja (kojih je doista mnogo i vjerne su replike stvarnih), ali smo na kraju ostali totalno fascinirani njegovom realnošću. Naime, nema više križica ili točkice koji pokazuju gdje pucati. Morate poravnati prednji i stražnji nišan na pištolju i onda oprezno nanišanići zvjerku. Nije jednostavno, pogotovo u žaru borbe, te zahtjeva dosta vježbe. Najčešće ćete gađati slabe reptore, ali i brze i opasne koji ovdje, kao i u oba Spielbergova filma, opasno luče adrenalin gledatelja, tj. igrača. Borbu, kako vatrenim oružjem, tako i kamenjem, palicama, daskama i svime čega se možete sjetiti, dobro ćete uvježbati u prvom nivou koji je svojevrsno vježbalište - upoznaje vas s igrom bez neke prave akcije.

Kretanje dinosaura je nevjerojatno realno. Ovo, naravno, ne možemo tvrditi iz osobnog iskustva, no milijuni potrošeni na istraživanje koje je omogućilo nevjerojatno realne stvorove u Spielbergovim filmovima su dovoljni za mene. Kombinirana su znanja dobivena proučavanjem ostataka velikih životinja primjenjujući na njih fizikalne zakone i stvarajući ih prema velikim, trenutačno živućim, sisavcima (slon,

žirafa) i pticama (noj).

Trespasser je razinu realnosti u kompjutorskim igrama digao za divovski korak. Kako tehnologija napreduje, raste i realnost, ali i zahtjevnost za angažmanom ljudi koji razvijaju igru. Trespasser je opipljiv dokaz da je budućnost kompjutorskih igara nevjerojatna i da se dozna granica igrivosti, tj. zanimacije za kompjutorske igre neprestano pomiče nagore... Zamislite samo igru kompleksnosti, grafike i zvuka na razini Trespassera, ali koja se igra pomoću Virtual Reality odijela! Nemojte dopustiti da vas odbije zahtjevnost Trespassera jer što ga budete dulje igrali, to ćete ga više cijeniti. Avanturu na Isla Sorni nećete nikada zaboraviti. Opresno prijedite ovu igru i uživajte u svakom trenutku jer ovako kvalitetu i inovativnu nećete tako skoro sresti.



Ocjena

Odličan koncept, hrabar korak u budućnost igara. Grafika je mogla biti brža.

91 %

EPSON®

740



EPSON Stylus COLOR 740
s nevjerojatnom rezolucijom od 1440x720 dpi,
i brzinom do 6 stranica u minuti
vrhunske brzine i kvalitete ispisa teksta,
prezentacija, grafike i fotografija

VELIKA NAGRADNA IGRA

440



EPSON Stylus Color

Ink Jet Printer

in Space

NEW!



EPSON Stylus COLOR 440
s rezolucijom od 720 dpi
Najekonomičniji model nove
EPSON Stylus generacije

640



EPSON Stylus COLOR 640
s nevjerojatnom rezolucijom od 1440x720 dpi
i brzinom do 5 stranica u minuti,
pisač je širokih mogućnosti

100 PRINTERA ZA 100.000. PRINTERA

RECRO je isporučio 100.000. EPSON pisača na hrvatskom tržištu.
RECRO nagraduje vjerne korisnike EPSON pisača sa
100 kolor ink-jet pisača **EPSON Stylus Color 300**.

U nagradnoj igri pravo sudjelovanja imaju sve osobe koje koriste
EPSON pisač bilo kod kuće ili na radnom mjestu.

RECRO će nagraditi 100 korisnika EPSON pisača
u velikom nagradnom izvlačenju. Rezultati izvlačenja
bit će objavljeni u javnim glasilima.
Rok za slanje kupona je **20. prosinac 1998.**

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

NAGRADNI KUPON ZA KORISNIKA **EPSON** PISAČA

Ime , prezime i adresa korisnika:
(koji sudjeluje u nagradnom natjecanju)

Podaci o **EPSON** pisaču:

Model EPSON pisača:

Serijski broj pisača:

Tvrtka i adresa tvrtke:
(ako pisač koristite
na radnom mjestu)

Kupon možete ispuniti i preko interneta: www.recro.hr/kupon

Griješiti još nikad nije bilo tako slatko!

SIN

Kandidati za titulu "Quake2 killera godine" u sve većem broju stižu u ring. Hoće li Sin iz njega izaći razbijene njuške ili će postati kraljem najnovije generacije first pearson pucačina, saznajte danas!



U nekim nivoima, ovisno o vašim prethodnim postupcima, morat ćete udahnuti zrak i zaroniti pod vodu.



Iako je kompleksnost ove scene upravo nevjerovatna, srećom, ne dolazi do nekih većih usporavanja

PIŠE

Krešimir Lauš

INFO

PROIZVOĐAČ	Ritual Entertainment
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P2, 64 Mb, Voodoo2
3D PODRŠKA	3Dfx, PowerVR, Verite, Riva, ATI RagePro
MULTIPLAYER	LAN, modem, Internet

ALTERNATIVNO

QUAKE 2

Ovo je već stvarno previše... No dobro, Kvejk 2 poznata je babilonska igra na ploči u kojoj vodite malog medvjedića Zeusa kroz svetu šumu pomahnitalog plemena Mravijara... Da nastavim?

UNREAL

Do sada grafički najsavršenija 3d pucačina koju ne smijete propustiti ako imate dostatan hardver.

SHOGO: MAD

Pročitajte opis Damira "D" Rukavine iz prošlog broja.

NAŠU priču počinje-
mo još u
doba kada je mali razvojni tim
Hipnotic, danas znan pod
imenom Ritual, odlučio načiniti
prvi Quake mission pack, vrlo
poznat i hvaljen Scourge of
Armagon. Već je tada uočena
iznimna dizajnerska darovitost
Ritualaca koji su, za divno čudo,
uspjeli čvrsto ukorijenjeni multi-
player osjećaj igranja Quakea
zamijeniti potpuno novim i
zabavnim iskustvom single play
rasturačine. To su bili samo
sramežljivi počeci, Ritual je sada
skupio dovoljno hrabrosti za
izradu punokrve, samostalne igre
u kojoj bi po samoj logici stvari
morali biti vidljivi njihovi *level/*
design talenti i još hrpa ludih,
divnih stvari iz vremena Đuke
3D-a jer su neki članovi prebjeci

iz legendarnog 3d Realmsa!
Kakav su posao dečki obavili,
saznat ćete samo na dva načina:
pročitavši ovaj tekst ili kupivši
igru. Pa sad, što vam je jeftinije...

KONKURENCIJA JE DIVNA STVAR ZA NAS IGRAČE

Eto, prošlo je već dosta vremena od
onih trenutaka kada smo bili zaslije-
pljeni divnom, friškom grafikom
Quakea2 ili Unreala i kada smo se
zaklinjali da su to najbolje igre u
univerzumu opijeni njihovom ljepo-
tom i grafičkom revolucijom koju su
tada donijele. No, situacija se pos-
tupno stabilizirala, za prodaju igre
više nije bitan broj lens flareova po
metru kvadratnom - ponovno su
moderne stare vrline poput dizajna
nivoa, igrivosti, a poglavito maštovi-
tosti. *Ritual* je toga, očito, bio



Šetanje vani je pravo osvježanje nakon lutanja po zatvorenim prostorima.

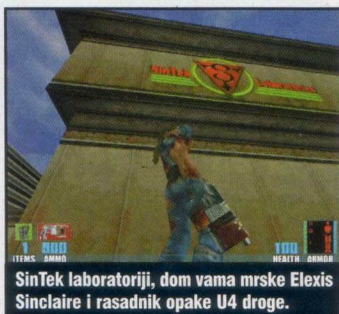
itekako svjestan pri izradi Sina pa je
krenuo prilično opreznim i sigurnim
putem. Otkupivši licencu za
Quake2 engine i učinivši neke sitni-
je modifikacije, dobio je čvrstu pod-
logu za izgradnju priče i svijeta naz-
vanog Sin. Jest, Sin ima vrlo
razrađenu potku u kojoj vas nakon
ekonomskog raspada državne poli-
cije bliže budućnosti stavlja u ulogu
elitnog pripadnika *HardCorpsa*, svo-
jevrsnih privatnih snaga reda. Već
prvog dana službovanja shvaćate da
rutinska pljačka banke i nije bila
tako rutinska i da se iza svega krije
moćna i tajna organizacija kojom

upravlja Elexis Sinclair (inače, gorljiva simpatizerka sado-mazo igrice) koja drogom U4 stvara, a što drugo, doli opake mutante s nekim samo njoj znanim ciljem (opasna mačka u svakom pogledu). Takvim pristupom jednoj FPP pucačini stvoren je specifičan odnos između igrača i njegovog virtualnog alter ega potpomognut efektnim real-time animacijama između nivoa. Ako vam se takav pristup ne sviđa, slobodno ih preskočite i prepustite se čistom ubijanju. Ali ako vas barem malo zaintrigira, shvatit ćete da se Sin po mnogo čemu razlikuje od svih dosadašnjih pucačina ovog tipa.

I AM TOO SEXY FOR THIS GAME

Sveta riječ koja se provlači kroz cijelu igru glasi: "interakcija" jer Sin, koliko god to ovaj žanr (i Quake2 engine) zasad dopušta, pokušava simulirati stvarni svijet. Stoga, ako premisa 1 glasi: Drvo, staklo, lim i plastika su mekši od olova, a premisa 2: Automatska oružja ispucaju pozamašne količine olova,

konkluzija je: Uništavate sve pred sobom. Druga strana Sinove interakcije i mimike realiteta svodi se na nenasilnu komponentu pomoću koje ćete uostalom i prelaziti igru. Osim standardnih nadiključ/karticu i otvorivata dosadancija, svako malo morat ćete pribjegavati i nekim lukavstvima ne biste li prošli kroz nivo - bit će tu jednostavnih urušavanja mostova za stvaranje novih prelaza, otvaranja ventila da bi se podigla razina vode i vi se dokopali nekog uzvišenja, razbijanja golemih metalnih novogradnji bagerima, rovokopačima i sličnim strojevima. Iako su slične stvari postojale i u legendarnom Dukeu 3D-u, ovdje su ipak izvedene u pravoj 3D grafici, samim time realnije i zanimljivije. Dodajmo tome i jedinstven Action based outcomes sustav koji znači da neka promjena okoliša u prethod-



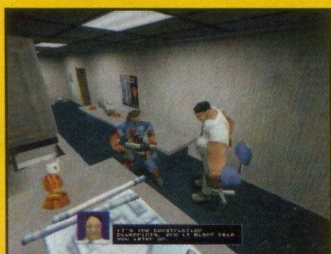
SinTek laboratoriji, dom vama mrske Elexis Sinclair i rasadnik opake U4 droge.



Pogledajte samo hogatstvo boja na ovoj slici. Nevjerojatno, što su sve izvukli iz Quake2 enginea.

SIN VS. Q2 VS. H2

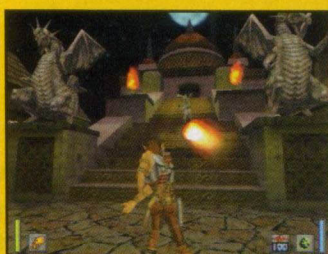
Uz Sin, Quake2 engine zasad rabi (jasno) još i Quake2 te Ravenova igra koja će tek izaći, Heretic 2. Usporedimo li Sin s ovim naslovima, jasno je jedno: Quake2 bio je i ostat će zbog svoje jednostavnosti i jasnog cilja igra za ubijanje sivih stanica i dosade. Drugim riječima, filozofija "uzmi pušku i deri" ovdje odlično funkcionira. Što se tiče Heretica 2, on će biti nešto novo, gdje će se prvi puta Quake2 engine otisnuti u opasne vode 3Dshooter/FRP-a, pa možda su baš to njegovi aduti. Svojom mističnom atmosferom te sustavom bacanja čarolija, Heretic2 će sigurno biti jedan od favorita u lavini 3D pucačina treće generacije. Uostalom, odigrajte ekskluzivni demo na Hackerovom CD-u i uvjerite se sami!



▲ Što vam je draže, promišljeno napucavanje...



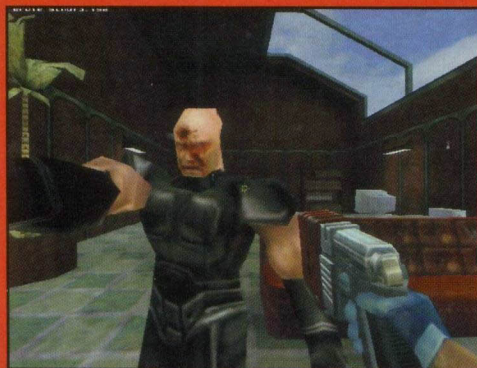
▲ ...ili napucavanje bez upotrebe mozga ...



▲ ...ili maštovito napucavanje čarolijama?

KAKO ZAVRŠITI SIN, A NE U VRAPČU

Zašto u Vrapču? Zato jer bi ste lako mogli poludjeti od silnog učitavanja i čekanja na početak igre. Primjera radi, na P 200mmx, 48MB, 2.5 hardu i 3Dfx-u 1 prvi se nivo učitava pune 2 minute i 40 sekundi. Imate li živaca toliko čekati? Osim toga, i kad vas koknu, čeka vas dugotrajno učitavanje snimili status u quick save modu ili ne!! Sin obiluje i nekim sitnim bugovima, poput kašljanja zvuka na nekim konfiguracijama, "zaboravljanja" postavljenih grafičkih parametara i konfiguracije kontrola, odvrtnih promjena rezolucije pri početnom učitavanju, koji su jednostavno morali biti ispravljani, a ne da se autori poslije vade hrpom patcheva koji će vjerojatno uskoro stići. Stoga je jedino rješenje varanje (upišite "GOD" u konzolu) - u suprotnom ćete doista razbiti monitor. Osim toga, gađajte gadove u glavu jer ćete ih se tako najbrže riješiti. Za kraj, šlag na tortu; da biste dodatno smirili svoje živce, slobodno upucavajte civile jer srcu je drago, a ne slijedi vam nikakva kazna za to!



▲ Sveto pravilo: gađajte ih u glavu, tako se najbrže ruše!

...nema miša. Potpuno beskorisno ali zabavno gubljenje vremena koje će nadoknaditi zivciranje zbog dugotrajnog učitavanja.



▲ Dva miša...



▲ ...jedan miš...



"Sin je definitivno jedna od najboljih 3d pucačina do sada"

nom nivou utječe na sljedeći (primjerice, uništite li ogromnu branu na jednom nivou, na sljedećim će neki dijelovi biti pod vodom, a pola negativaca potopljeno itd.) i gušt je zajamčen. Osim navedene dinamike Sinovih svjetova, dizajn nivoa je, naravno, na vrlo visokoj razini, a glavne su mu odlike autentičnost i specifičnost. Naime, pošto je Sin smješten u blisku budućnost, nema previše apstrahiranja a nivoi se međusobno strahovito razlikuju, što je prava stvar nakon kvekolikih "idem naokolo a oko mene sve smeđe" kreacija. Inače, neki nivoi su u staroj maniri,

prilično klaustrofobni, dok su drugi otvoreni i golemi, gdje je osjećaj scalinga neopisiv. Tijekom igre palete boja se drastično mijenjaju, od sterilno plavih do zagazito crvenih, što također djeluje na igračevu psihi i razbija monotoniju. Sve navedeno pruža jedan gotovo filmski ugođaj i tjera igrača da napreduje, što je, priznajte, rijetka kvaliteta novijih igara. Jednom riječju- igrivost je na razini!

ČAVELJ V GLAVU

Svi mi vrlo dobro znamo da nikakav level design ni okretanje prekičuća ne znače ništa ako vam krv ne poteče gležnjevima, a dlake na prsima od čistog sadizma naglo ne narastu. Straha, naravno, nema jer Sin je jedna od najkrvavijih igara, a napucavanje sa SinTekovcima dobija poseban čar kad jednome od njih spržite metak u čelo, a prije nego što mrcina padne iza njega će na zidu ostati mrlja od krvi i rupa od metka. Šteta je onda što su oružja prilično nemaštovita i gotovo sterilna; ne trzaju dovoljno, ne gruvaju dovoljno i skoro sva su već viđena u milijun igara ovog tipa. No, osim čistog izživljavanja, Sin i ovdje donosi neke novine. Naime, valjda po prvi put u srodnim igrama važno je gdje ste pogodili tipa (pustimo sad na stranu Shogooov critical hit) jer možete istrošiti cijeli šaržer u njegov abdomen ili prsa, a on će



Mirna i tiha noć, a ovaj će momak uskoro ostati bez glave.



Sad ću te motorkom! Motorkaman je ovdje prikazan u softverskom modu.



Okolo vas se hermetički zatvaraju vrata, a sa stropa kulja otrov - gotovi ste!



Autori Sina su na oglasnim pločama očito izbacivali svoje dječake frustracije.



Jedna od težih odluka u Sinu. Uzeti pušku i ubijati ili tiho nastaviti dalje?



ipak ostati, sav okrvavljen, na nogama, ili ga preciznim pogotkom u glavu spremi na instant put u pakao. S druge pak strane, može vam se dogoditi da gadove stalno ciljate u glavu, što vremenom postaje zamorno. Tekstura likova prati navedeno - podijeljena je na sektore pa lik može biti krvav po različitim dijelovima tijela, ovisno o tome gdje ga je pogodilo vaše vruće olovo, a to lijepo izgleda. Iako se Ritual hvalio visokim stupnjem AI-a svojih beštija, činjenica je da su oni iz Unreala prema Sinovim poput profesora nauke naspram blago retardiranih božićnih purica. Istina, izmiču se oni, skrivaju iza ugla, ali nije to to. Kad je o grafičko-tehničkoj strani Sina riječ, situacija je prilično jasna. Ovo je modifi-

"Sveta riječ koja se provlači kroz cijelu igru je interakcija - Sin se jako trudi simulirati stvarni svijet"

AKTIVIRAJ+MINIRAJ+MASAKRIRAJ

Najveći gušt u Sinu je Dukeovska interakcija s okolišem koja od standardnih fora uništavanja gotovo svakog objekta u igri, otvaranja svih mogućih ladicica i ormara ide i do vožnje bagera, viljuškara, tj. skoro sveg pokretnog što sretnete u igri. Ritual je čak išao tako daleko da, primjerice, u jednoj kupaojnici možete pustiti vodu u WC-u, umivaoniku (sve lijepo animirano), otuširati se (odlični particle efekti). Ako vam ni to nije dovoljno, uvijek nekome možete raznijeti glavu, a zatim još topli leš mecima izrešetati na komade. Neke od ovih stvari popraćene su bistrim Bladeovim komentarima (to ste vi) koji u pamćenju prizivaju poznate izjave dobre stare sirovine Đuke vatrogasca.



◀ Zamislite, u ovom si nivou morate kuglom za rušenje zgrada stvoriti put do vrha!



▲ Fino se otuširajte i osvježeni krenite dalje.



▲ Razina uništavanja je nevjerovatna!



▲ Ni kriva ni dužna čisti si nokte.

rani Quake2 engine i kao takav (iako je malo promijenjen) ne dopušta neke neobične i dosad neviđene grafičke efekte. Od novih, dodanih stvari možemo navesti efekat stroboskopa, malo bolji particle sustav te veću kompleksnost struktura nego u Quake2, što samo po sebi nije ništa drugo doli dodatno opterećenje procesora. Raritet je možda to što Sin sada podržava 16-bitnu boju i coloured lightning čak i u softverskom modu, ali, molim vas, pa tko još danas nema 3D karticu. To bi od engina bilo sve, a sve ostalo što ćete vidjeti je čisto umijeće, spretnost i idejni raspon samih autora.

NEŠTO JE (IPAK) TRULO U DRŽAVI DANSKOJ

Čak bi i komad kamena već shvatio da je sve dosad napisano o Sinu bio čisti hvalospjev dostojan najboljih antičkih pjesnika. Čak bi se i komad plastike pjesitao zašto, do vraga, igri nisam dao 100% kad je toliko savršena. Neka se kamenje i plastika i dalje pita, a vama ću na pitanje odgovoriti. Naime, potreban je visok stupanj psihičke stabilnosti te ograničavanja i koncentracije emocija da, igrajući Sin, u pojedinim trenucima ne razbijete monitor a tipkovnicu pošaljete zračnom linijom do zida - da ispita njegova kemijska svojstva i tvrdoću. O čemu govorim, pitate se? Govorim o

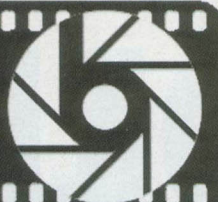
proketo najsporijem učitavanju nivoa od doba floppy diskova, o brzini učitavanja tako frustrirajućoj da će nekima prvi susret sa Sinom ujedno biti i posljednji, no više o tome pogledajte u prozoru "kako završiti Sin, a ne u Vrapču". Eto tako. Ajmo se sad malo praviti da je ovo što sada pišem tek prva rečenica ovog odlomka. Može? Odlično, jer Sin je definitivno jedna od najboljih 3D pucačina dosad koja ovom žanru donosi neponovljivu kvalitetu uživanja u vrijeme i prostor igre, dajući igraču osjećaj da je dio priče i da njegovi postupci znače nešto više od gomilanja trupala. Iako Sin ipak ne unosi ništa korjenito nova, Ritual je uspio većinu dosad uvriježenih elemenata jednog dobrog FPP-a uzeti u svoje ruke i fino ih ispolirati. Sve je na svojem mjestu, grafika je prekrasna (iako ne i najbrža), nivoi su zanimljivi, svijet tako realan i pun krvi, a odnos akcije i mozganja gotovo idealan. Prava bi, stoga, šteta bila da zbog navedenih ograničenja i nekih bugova ne zavirimo pod Sinovu haubu i vidimo koja se zvijer pod njom krije. Kupite, dakle, Sin i uživajte u novoj generaciji prekrasnih igara koje zovemo pucačinama iz prvog lica, a odgovor na pitanje je li Sin konačni kralj ionako ne postoji jer novi kraljevi kao po tekućoj vrpici stalno pristižu na naš disk. ◀

Ocjena

Odličan primjerak svoje vrste mogao bi dobiti čak preko 90%, no zbog bezobrazno sporog učitavanja i nekih očitih bugova, ništa od toga!

89%

FOTO BADROV



VLAŠKA 12
48 18 444

TKALČICEVA 5
428 595

VLAŠKA 58
48 18 995

MARTIĆEVA 73
46 17 313

ILICA 137
31 73 080

SAVSKA 28
48 43 065

ILICA 278
37 76 686

IMPORTANNE
45 77 182

EDINKOM

ABIT

RAČUNALA
MADE IN AUSTRIA

ABIT 233

MB ABIT BX6 P-II BX, CPU 300 MHz KLAMATH
32 MB DIMM, HDD 3,2 GB WD, FDD 3,5"
VGA 2 MB S3 VIRGE 3D, 15" ADI E-44 COLOR
BTC HR TASTATURA, LOGITECH MOUSE + PODL
MINI TOWER ATX KUCIŠTE

6.600,-

TARKUS P II - 266 KLAMATH

MB IWILL PII LE ATX, CPU P II 266 KLAMATH, 32 MB DIMM,
3,2 GB WD, 3,5 "FDD, VGA 2MB S3 VIRGE, 15" ADI E40 COLOR
MONITOR, TASTATURA HR, LOGITECH MOUSE, MIDI TOWER ATX,
CD ROM 32x HITACHI, SOUND BLASTER 16 BIT, ZVUČN. 180 W

Sve cijene su u kunama
sa uključenim PDV-om.

CD ROM 32x HITACHI 440,-
ZVUČNA KARTICA 16 BIT 105,-
ZVUČNICI 180 W 195,-
INTERNI MODEM 33600 270,-

7.250,-



PRODAJA NA KRED. KARTICE
I ČEKOVE GRAĐANA

EDINKOM d.o.o. Zagreb, Križna 7 tel: 6147 000 fax: 6147 222

e-mail: edinkom@zg.tel.hr

ULR: <http://www.edinkom.com>

OVLASŤENI PRODAVAČ: "BINEL" d.o.o., DARUVAR, Slavik 5

tel: 043/333 017 , fax: 043/ 335 017

"CD-COMP" - Zagreb, UL. grada Vukovara 275 (PRODAJA NA AMERICAN EXPRESS, DINERS I ČEKOVE)

BIROSTROJ

Computers

Veleprodaja i maloprodaja

10000 Zagreb

Vincenta iz Kastva 10-12

(ugao Selske i Horvaćanske)

tel. 01/3841 439, fax 01/3841 448

<http://www.birostroj.hr>

e-mail: birostroj-computers@zg.tel.hr

Radno vrijeme: 8-20 sati, subotom 8-14 sati

Canon



DTK
Computer



EPSON



hp HEWLETT
PACKARD

Western
Digital



PHILIPS

Panasonic

Uredski i potrošni materijal, servis
i održavanje informaticke opreme
i mrežnih sustava

InfoLAB

Ispisivanje ODMAR
Serola i Jemstvo
OSIGURANJE

Nove NAJNIŽE
cijene u Hrvatskoj

Zagreb, Sokolgradska 28
tel/fax: 398-198, 398-298
<http://www.irisid.com/infolab/>

Kreditni na
12, 18 i 24 rata

Pregrađujemo Vaše kompjutere
u najsuvremenije Celeron,
MMX III PENTIUM 2 sisteme po
najnižim cijenama. Dograđujemo
CD ROMove, soundblastere,
modeme, RAM, HDD, VGA cards.

Najjeftiniji kvalitetniji pouzdaniji

Super
popusti

Vrhunske kompjutorske konfiguracije i komponente:				
Pentium166 Cyrix, 16MB HD2.1GB, S3 2339kn	Pent.300M2 Cyrix, 16MB HD2.1GB, S3 2539kn	P-II, Celeron 266MHz, Agp 2.1GB, 32MB 3099kn	P-II, Celeron 300MHz, Agp 2.1GB, 32MB 3169kn	Pent. II, 333 32 MB, AGP HD2.1GB, S3 4399kn
Pent. II, 400 64 MB, ATX HD4.3GB, BX 8599kn	PC Kasa sa pisačem i adicom 5699kn	Monitor 14" LR, digital NI, 1024x768 1029kn	Monitor 15" LR, digital 1280 x1024 1289kn	Monitor 17" 1600X1280, NI, digital 2159kn
Voodoo 3D FX, acc, 4MB za igre 549kn	Scanner A4 Color, 30bit stolni, full 529kn	Riva TNT AGP, retail 8MB, 128bit 999kn	Fax/Modem Voice 56.6K int., PCI !! 359kn	Voodoo 2 3D FX, 8MB PCI, ubrzivač 829kn

Sve konfiguracije su sastavljene od
najkvalitetnijih dijelova, testirane i spremne za
uporabu. Navedeno je samo prijedlog, a
sisteme sklapamo prema Vašim željama.
Najveći izbor komponenti, opreme i periferija.

Kompjutorski VOLAN sa
pupčicama i joystickom
profesionalni sa držačem
za sve vrste simulacija
879kn

Canon Color printeri: obojite Vaše snove!!!

Vrhunska tehnologija BubbleJet color tintnog ispis na svim medijima.....

MPC-20, fax, printer, kopirka 4219kn	BJC-7090, A4, 7 inč, Photo....2699kn
BJC-250, A4, 720x360dpi.....1009kn	BJC-80, A4, portabilno, 1.4kg....2059kn
BJC-4300, A4, 4811min.....1509kn	BJC-820, A4, 720dpi, 4 tinte....2499kn
BJC-4650, A3, 720x360dpi....2999kn	BJC-5500, A2, 720dpi.....5719kn

PROVJERENI, KVALITETNI, POUZDANI

Kompjutori i komponente

Profesionalni servis PCja: popravci, dogradnje, preinake, održavanje
Hitne intervencije 24 sata dnevno. Servis HOTLINE: 098/274-532
Sve cijene su sa PDV-om. Pridržavamo pravo izmjena uslijed promjene tečaja.

Povratak u pustoš!

FALLOUT 2

If it ain't broke, don't fix it! Fallout 2 je apsolutna potvrda ove uzrečice i konačno ostvarenje roleplayerskih snova!

PREPORUKA MJESECA



Putujući kroz pustinju, česti su slučajni susreti s neprijateljskim grupama. Ponekad ćete ih zateći u borbi, a tada je najpametnije pritažiti se dok se međusobno ne poubijaju i pokupiti im opremu.



New Reno! Dobro došli u najveći gradić na svijetu! Teško da ćete pronaći veću skupinu ološa na jednom jestu. Budite oprezni, u ovom se gradu preporučuje nositi pištolj.

PIŠE

Dario Rakovac

INFO

PROIZVOĐAČ	Black Isle
IZDAVAČ	Interplay
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb
3D PODRSKA	nema
MULTIPLAYER	nema

ALTERNATIVNO

TEK DOLAZI...

Roleplay u posljednje vrijeme definitivno ne spada u najpopularnije žanrove pa u ovom trenutku prave alternative Falloutu 2 jednostavno nema. Konkurencija se tek očekuje u vidu naslova poput Baldur's Gatea, Ultima 9 ili Diabla 2. Većina ih je u završnim fazama, ali ćemo se morati načekati prije nego vidimo igru koja će ponuditi više od ove. Među prvima bi se trebao pojaviti Baldur, koji također sprema Interplay, a nakon novog Fallouta više je nego jasno što to znači!

PRIČA o Falloutu 2 počela je ni mjesec dana po izlasku prvog dijela. Fallout je usprkos slaboj promidžbenoj kampanji i relativno niskim očekivanjima ušao postao hitom jer je svim ljubiteljima računalnog frpa omogućio potpuno uživanje u svijet jedinstvenog ugođaja i dubine koja je ostavila prostora ne samo za nastavke nego i igre svih žanrova koje bez po muke mogu rabiti isto okruženje. Na krilima slave, ekipa Interplayova odjela za frp - Black Isle - bacila se na posao. Svaki su se dan na službenom web sitemogle pronaći novosti vezane uz razvoj igre. Dizajneri su pozvali fanove neka im pošalju svoje dojmove o igri, kao i želje i prijedloge za

nastavak. Prepiska je trajala godinu dana, a sve je kulminiralo 30. listopada, kada su na nekoliko mjesta u Americi i Kanadi organizirani veliki partyji na kojima je prvi put prezentirana konačna verzija. Jedino što možemo reći je - čekanje se isplatilo!

Osamdeset je godina prošlo otkako se junak poznat po imenu Vault Dweller uputio u nepoznato ne bi li spasio svijet od velikog zla. Prognan od onih koje je spasio, lutao je godinama sam po pustoši. Legenda kaže da se konačno skrasio u malom selu na dalekom sjeveru, pronašao mir i proživio ostatak života prenoseći iskustvo neukim seljanima. Tijekom godina zemlja je iscrpljena, a selo pred propašću. Vrijeme je da kao potomak legendarnog heroja ponovno krenete u

potragu za svetim predmetom nazvanim GECK - napravom pomoću koje su stanovnici Vaultova po izlasku na površinu pustinje trebali stvoriti raj na zemlji. Prema predaji, Vault vašeg pretka imao je takvu napravu, ali gdje se on nalazi i postoji li uopće, ne zna se. Odjeveni u svetu odoru s brojem 13 krećete u potragu za jednim što može spasiti vaš narod...

NOVO STARO OKRUŽJE

Prvi susret s Falloutom 2 ne otkriva ništa novo. Sučelje je ostalo nepromijenjeno, animacije u istom stilu, kreacija lika također. Sve je istovjetno originalu. Ako ste igrali Fallout, onda vam navedeno znači kvalitetu. Fallout je jedan od rijetkih naslova koji nosi sve značajke idealne igre. Grafika i zvuk ovdje se



Ovo su ostaci Kalifornije i temelji Nove Kalifornijske Republike u kojoj svi građani mogu naći svoj mir... u zatvoru!

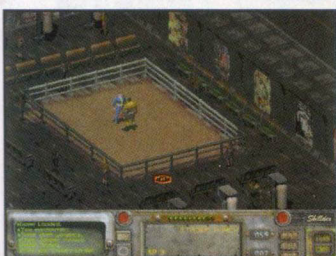


Eh, kada bih barem mogao pronaći dijelove za ovaj krasni auto...



Rat je učinio svoje i površina nije sigurna, no tko kaže da je ispod bolje?

podrazumijevaju te ih gotovo i nije potrebno isticati. Teško je naći igru čiji je audio-vizualni dojam loš, no malo je onih koje igraču daju pravi osjećaj pripadnosti svijetu u kome se igra odvija. Atmosfera, koja je ključni čimbenik u svim igrama, a u frpvima ponajviše, je ono što nas drži "u igri" i omogućuje nam da se poistovjetimo s likom. U tom je pogledu *Fallout* nesumnjivo dosad najnaprednija igra, posjeduje specifičan ugođaj koji proizlazi iz svakog detalja igre. Pogledate li i srušeni zid, na njem će biti ispisana nekakva parola ili biti zalijepljen promidžbeni plakat koji ima smisla i koji nije ondje samo da popuni prostor. Likovi su iznimno dobro dizajnirani, svakom je posvećeno dovoljno pozornosti pa je i komunikacija smisljena, a osjećaj pripadnosti još bolji jer se osjećate stvarnim članom jedne velike zajednice u kojoj imate određenu reputaciju, karizmu, ali i snosite posljedice za svoje postupke. Upravo se kroz te interakcije i različite stilove igranja koje one pružaju očituje napredak u odnosu na prvi dio. Igrač, po volji,



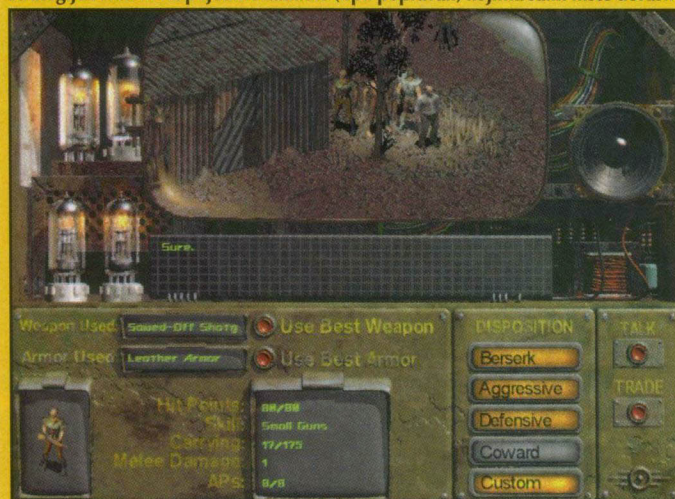
Slavu i novac možete steći i boksanjem. Odaberite neko zvučno ime kao... Šaka sa... Kako ono bješe?



Pljačkanje grobova je unosan posao, ali vam neće popraviti reputaciju.

WE BAND OF BROTHERS...

Najznačajniji pomak u novom *Falloutu* je mogućnost stvaranja družine. U igri postoji velik broj likova koje možete nagovoriti da krenu s vama i pomognu vam istražiti pustoš. Neke ćete lako pridobiti, a neki će tražiti da za njih nešto obavite i dokažete se prije nego što pođu s vama. Možete ih povesti koliko želite, ali ne preporučujemo družine veće od pet likova jer veći broj previše opterećuje igru. Posebno je dobro to što likove možete opremiti po volji, određivati im borbene strategije i slati ih na pojedine zadatke (npr. popravak) kojima sami niste dorasli.



► Sučelje kojim određujete kako će se vaši suputnici ponašati u borbi vrlo je pregledno i omogućuje vam da točno odredite ponašanje pojedinog lika i njegovu strategiju.

► Borite li se, pazite koji su vaši likovi, a koji protivnički. Prijateljski su obrubljeni zeleno.

on je neusporedivo kompleksniji. Dok ste prije mogli proći s ponekim krivim potezom ili rečenicom, sada će vam se to obiti u glavu i najčešće neće biti povratka. Budete li s nekim likom osorni ili ga uvrijedite, možete zaboraviti na bilo kakvu pomoć ili razgovor. Srećom, uvijek postoji alternativno rješenje. U *Falloutu 2* je izražen i politički aspekt. U novom svijetu postoji nekoliko struja kojima se možete prikloniti. Zamjerite li se jednoj, druga će vas dočekati kao svog, a vaši će postupci odrediti koja će i kako jačati ili slabiti. Mnogo je putova koji vode do konačnog cilja pa želite li u cijelosti upoznati igru, nemojte se zavaravati, neće vam to poći za rukom tijekom prvog igranja.

NOVO STARO SUČELJE

Zagrebeno li još malo po površini, otkrivamo čitav niz sitnica na koje prije nismo imali zamjerki, a koje su toliko podigle igrivost da bilo kakve zamjerke na račun starog sučelja uistinu nemaju smisla. Istina, riječ je o potpuno istoj stvari, ali toliko unaprijeđenoj da se nikako ne može nazvati zastarjelom. Uostalom, u pogledu klasičnog roleplaya, teško da se uopće može napraviti preglednije i funkcionalnije sučelje. Lokacije su vrlo kvalitetne i

"Seks je postao bitan u Falloutu. Gotovo u svakom gradu možete naći kupleraj gdje ćete zadovoljiti svoje potrebe, ali se možete i oženiti pa iznajmljivati vlastitu suprugu!"





doista se ne bi mogle prikazati s istim stupnjem detalja u 3D tehnici, stoga je ovaj kompromis daleko bolje rješenje. Ako ste ipak razočarani, razveselit će vas činjenica da se već priprema novi *Fallout* koji će biti u pravoj trodimenzionalnoj grafici no, vratimo se temi. U čemu je problem s većinom nastava-ka? U tomu što tvrtke redovito ponude igru koja nema nikakvih poboljšanja, osim kozmetičkih. Igrivost ostaje ista ili niža, a priča rijetko kad zasjeni original. I u tome je pogledu *Fallout 2* fenomen: priča je još bolja, opširnija i razgranatija. Nema više vremenskog ograničenja pa osnovni cilj brzo pada u sjenju mnogih problema koji se pojavljuju u svakom novootkrivenom gradu. Misija je toliko da se igrač u svemu tome izgubi i ne zna kamo bi pošao. Bitno je krenuti polako, istraživati malo po malo i sve će doći na svoje. Igra je stvarno golema i naivno je očekivati da ćete je završiti za nekoliko dana. Srećom, igranje je uvelike

PATCH ME UP!

Fallout 2 je uistinu golema igra, stoga ne čudi što sadrži i određeni broj bugova - iznimno dugo snimanje i učitavanje pozicije, ali i povremeno rušenje igre u određenim situacijama. Srećom, Interplay je poznat po korisničkoj nastojanosti pa već postoji patch koji ispravlja velik broj nedostataka. No, instalirate li ga, više nećete moći učitati svoje snimljene pozicije nego ćete morati krenuti iznova. Ekipa *Fallouta* radi na tome da se omogući barem transfer lika, s tim da za svaki nivo dobijete i 1000\$, što bi vam trebalo olakšati povratak na staru slavu.

olakšano. Prije svega, postoji mogućnost kreiranja družine. Pustarom ne morate lutati sami, možete skupljati različite likove koji će vam znatno olakšati preživljavanje u surovom svijetu *Fallouta*. Sjećate se, u prvom ste dijelu mogli voditi samo jednog suputnika koji je bio potpuno samostalan, sada možete opremiti svoje pratioce i zapovijedati im. Uključivanje družine je bitno olakšalo igru, osobito u prvo vrijeme, kada ste relativno neiskusni i teško preživljavate duga putovanja kroz pustinju. Poslije si možete olakšati putovanje i nabaviti automobil. Čisti *Mad Max* stil! Možete ga opremiti, spremati u nj opremu i bahatiti se u svakom gradu koji posjetite. Što se opreme i naoružanja tiče, dodano je mnogo novih predmeta koje možete rabiti. Postoji i nova vrsta oklopa, ali ćete je sami morati otkriti. Općenito gledano, *Fallout 2* je pravi nastavak koji se u cijelosti nadovezuje na svog prethodnika pružajući nam sve ono što smo kod njega voljeli te donoseći sve ono što smo priželjkivali. Njegov lifting nije kozmetičke prirode, nego se ponajprije odnosi



ALTER EGO

Prije nego počnete igrati, razmislite što želite i kako želite igrati. Osnovne su karakteristike i vještine bitne u igri jer će se okolina prema vama ponašati u skladu s njima. Ne zaboravite da je vaš lik odrastao u primitivnoj zajednici i ne zna mnogo o računalima i vatrenom oružju. To su vještine koje će teško naučiti, pa ako želite igrati fightera, rasporedite oprezno početne bodove. Zbog dubine igre i naglaska na pravom roleplayu, nije dovoljno biti jak i brz. Inteligencija, sreća, a ponajviše karizma su itekako bitne. Primjerice, likovi s lošom karizmom bit će odbačeni u svakom selu i morat će se znatno više truditi ne bi li se dokazali i stekli kakvu-takvu reputaciju. Divno je što gotovo sa svakim likom možete završiti igru, ali će način na koji ćete to ostvariti uvijek biti drugačiji. Sreća je također bitan faktor, što svi koji su igrali jedinicu vrlo dobro znaju. Ako ste imali "vrlo visoku sreću", mogli ste pronaći mnoge tajne predmete i oružja. Problem s visokim atributima je što će drugi biti dosta slabiji. Ponavljam, razmislite dobro kakav lik želite igrati. Kako god okrenete, negdje ćete morati napraviti kompromis. Ipak, ne brinite, lošeg lika nema. Završivši igru, ionako ćete krenuti iznova.



▲ Kreiranje lika je ponovno po uzoru na GURPS sustav. Ne dajte da vas velik broj brojki zbuni. Dobro proučite sve vještine i posebne osobine jer neke od njih pojačavaju glavne adute, a neke ih slabe.

"Vještine su vrlo izražene tijekom igranja. Imate li razvijenu Outdoorsman vještinu, moći ćete, primjerice, izbjegavati neželjene susrete s razbojnicima i zvijerima. Isti je slučaj i sa ostalima, stoga pazite kako raspoređujete bodove pri prelasku nivoa."

na igrivost, što i je najbitnije ali, nažalost, danas vrlo rijetko u igrama.

Ako ste igrali i voljeli prvi *Fallout*, tada ste kao i ja jedva čekali da ponovno uđete u njegov nevjerojatno atmosferičan svijet. *Fallout* je igra s najviše stila u povijesti računalnih igara koji se očituje u svakom njenom djeliću. Nema aspekta koji ne zaslužuje hvalospjeva - bilo da je riječ o priči, njenoj prezentaciji ili igrivosti. Povrh svega, *Fallout* ćete dugo igrati i uvijek mu se vraćati. Igra će sa svakim novim likom biti potpuno drugačija, a i onda će imati različite tijekove ovisno o strani kojoj se priklonite. Pa čak i kada riješite glavni problem, neće biti gotova - možete je nastaviti igrati tako dugo dok ne otkri-

jete baš sve što se otkriti daje. Iz svega rečenog nije teško zaključiti što mislim o nastavku *Fallouta*. To je jedna od onih igara koju kada završim ne osjećam nikakvo zadovoljstvo, nego samo tugu - sve je gotovo, a tako želim još. No, spomenuo sam već, nastavak se radi. Stoga, nastojte da vam drugi dio potraje do trećeg. Uzmete li sve napisano u obzir, možda vam čekanje i ne bude predugo. ◀

Ocjena

Iako u tehničkom pogledu ne donosi gotovo ništa nova, *Fallout 2* je svojom dubinom i idejnom doradom zaslužio i veću ocjenu. Nesumnjivo najbolji roleplay svih vremena!

95%



HGSPOT

PII · CELERON 266/300

MBO · PC CHIPS, P-II,
M729, ALADIN BXCEL,
ZVUČNA KARTICA,
100 MHZ BUS
FDD 1,44 MB, 3,5"
CPU · INTEL P-II CELERON,
266/300 MHZ, 0 KB CACHE
DIMM · 32 MB, 168 PINS,
SDRAM, 10 NS
VGA EXCELL, 4 MB,
TRIDENT 9750, AGP
HDD · MAXTOR 2.1 GB, UDMA
MOUSE · GENIUS EASY MOUSE,
3 TIPKE + PAD (COLOR)
MINI TOWER, 200W
KEYBOARD HR, WIN95, CP 852
CD-R · 24XSPEED, HITACHI
MONITOR · LG, 14" 44i,
1024x768, 0.28 MM

4.527,00/4.609,00 KN*

PII · CELERON 300A/333A

MBO · PC CHIPS, P-II,
M729, ALADIN BXCEL,
ZVUČNA KARTICA,
100 MHZ BUS
FDD 1,44 MB, 3,5"
CPU · INTEL P-II CELERON A,
300/333 MHZ, 128 KB CACHE
DIMM · 32 MB, 168 PINS,
SDRAM, 10 NS
VGA EXCELL, 4 MB,
TRIDENT 9750, AGP
HDD · MAXTOR 2.1 GB, UDMA
MOUSE · GENIUS EASY MOUSE,
3 TIPKE + PAD (S UZORKOM)
MINI TOWER, 200W
KEYBOARD HR, WIN95, CP 852
CD-R · 24XSPEED, HITACHI
MONITOR · LG, 14" 44i,
1024x768, 0.28 MM

4.836,00/4.972,00 KN*

INTEL PII 350

MBO · PC CHIPS, P-II,
M729, ALADIN BXCEL,
ZVUČNA KARTICA,
100 MHZ BUS
FDD 1,44 MB, 3,5"
CPU · INTEL P-II 350 MHZ,
512 KB CACHE, BUS 100 MHZ
DIMM · 32 MB, 168 PINS,
SDRAM, 10 NS
VGA EXCELL, 4 MB,
TRIDENT 9750, AGP
HDD · MAXTOR 2.1 GB, UDMA
MOUSE · GENIUS EASY MOUSE,
3 TIPKE + PAD (S UZORKOM)
MINI TOWER, 200W
KEYBOARD HR, WIN95, CP 852
CD-R · 24XSPEED, HITACHI
MONITOR · LG, 14" 44i,
1024x768, 0.28 MM

5.994,00 KN*

KOMPLETAN CJENIK ZAJEDNO S NAŠOM CJELOKUPNOM PONUDOM POTRAŽITE NA*

WWW.SF.HR/HGSPOT

* SVE CIJENE SU ZA GOTOVINSKO PLAĆANJE S URAČUNATIM PDV-OM
MOGUĆNOST PLAĆANJA NA 6 RATA ČEKOVIMA ILI KARTICAMA, TE NA 24 RATE MASTERCARD-OM

BRUNE BUŠIĆA 17, SREDIŠĆE, NOVI ZAGREB
TEL. 01-66-03-122, 68-81-99 · FAX. 01-66-04-799 · E-MAIL. HGSPOT@SF.HR

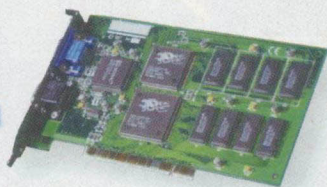


Lost d.o.o.
Bosiljevska 3, 10000 Zagreb

Tel/fax: 01/327-163, 340-509, 340-533

e-mail: lost@lost.hr http://www.lost.hr

MPC: 628 kn



IRIS 3D
3Dfx Voodoo

MPC: 68 kn



Flight 2000



Genius
MPC: 153 kn

F-22

Monster 3D II

MPC: 1799 kn



ZAGREB, Vebera Tkalčevića 22,
Tel. 257-356, 253-558, Fax 257-356
PREDSTAVNIŠTVO ZADAR,
Lipavska 17, Tel. 023/261-084

E-mail: mt-uredska-oprema@zg.tel.hr
http://www.ador.hr/mt



**hp HEWLETT
PACKARD**

• PISAČI • TONERI •
• INK JET PUNJENJA • PRIBOR •



COMPAQ
• RAČUNALA •
• MULTIMEDIJA •



FUJITSU
• PISAČI •



NOKIA
• MONITORI •



Canon
• PISAČI • TELEFAX •
• KOPIRNI STROJEVI •



Panasonic

• TELEFONI • GSM • TELEFAXI •
• DIGITALNE I ANALOGNE KUĆNE CENTRALE •



KOMPLETNA PONUDA UREDSKOG PRIBORA, POTROŠNOG MATERIJALA
BESPLATNA DOSTAVA • OSIGURAN SERVIS

Najpopularnija igra u Hrvata...

FIFA 99

PREPORUKA MJESECA

Hoće li poboljšanja koja je Electronic Arts unio u World Cup 98 tijekom posljednjih šest mjeseci biti dovoljna da i nanovija inačica postigne visoku ocjenu?



Bergkamp. Hmm, još uvijek izgleda nekako predigitalno...

Golden Goal

Varazdin
Croatia

Varteks i Croatia su hrvatski predstavnici u Fifi 99

PIŠE

Patrik Pencinger

INFO

PROIZVOĐAČ	EA Sports
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	Intel Pentium 133 (Cyrix 6x86, AMD K6), 16 Mb, 1 Mb PCI grafička
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, Direct3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Glide, Direct3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, više igrača na jednom računalu

DOBRO došli u svijet klupskog nogometa! Prateći tradiciju nogometnih igara s FIFA prefiksom, FIFA 99 je nastala na uvelike nagrađivanoj igrivosti i grafici prijašnjih u serijalu, a u njoj vas očekuje preko 250 europskih timova. Nevidena dubina i razrađenost igre daje joj gotovo neograničenu replay vrijednost. Bit će tu mnogo turnira, momčadi i zabave!

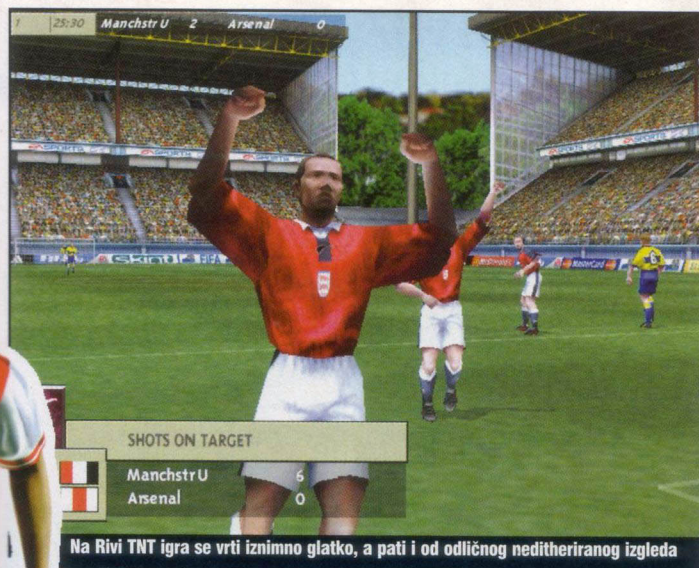
FIFA se vratila, veća no ikada! Najuspješnija nogometna igra koja se, zgazivši protivnike, nametnula kao standard opet je tu. Fifa 99 nudi više različitih momčadi, više načina igre i više uzbuđenja nego ikoja sportska igra ponuđena ovog časa na tržištu. Utemeljena na

međuklupskom nogometu, naglasak joj je na 250 europskih momčadi koje su zbog svoje različitosti i atraktivnosti idealne za eksploataciju u ovakvom tipu igre. Budući je od prošle inačice prošlo jedva 6 mjeseci, pitamo se je li to dovoljno da se napravi nova igra koja bi zauzela prvo mjesto na našoj božićnoj ljestvici?

VOLIŠ NOGOMET?

Svi ste upoznati s Fifom, uzduži i poprijeko, zato je nećemo ni opisati na klasičan način, nego ćemo je usporediti s prijašnjim nastavkom i potražiti razlike i poboljšanja. U samoj igri više nema mjesta za neke velike promjene, sve su to samo različite dorade kojima se žele stvoriti savršena igra. Na dobrom su

putu. U igru je dodana grafička funkcija za izračunavanje svjetlosnih efekata u stvarnom vremenu koji unose nešto veću dozu realnosti. Igrači su dodatno diferencirani. Imaju različitu visinu, ovisno o situaciji u stvarnom svijetu. Sjenčanje u stvarnom vremenu dodatno je poboljšano i optimizirano. Ne smijemo zaboraviti ni nove dresove. Najveća promjena koju ćete primijetiti tijekom igranja i zbog koje će vam se Fifa 99 činiti mnogo boljom od svih prethodnika je uvelike poboljšano vrijeme odgovora igrača na vaše komande tipkama. Sada ih možete prekinuti u pola poteza i na taj način dodatno zavarati protivnika, što omogućava preciznije dodavanje i udarce te mnogo preciznije



Na Rivi TNT igra se vrti iznimno glatko, a pati i od odličnog neditheriranog izgleda

"Fifu 99 i općenito nogometne simulacije u nas su popularnije i igrane više od ikalih drugih igara."

"driblanje". Novim potezima možete bolje kontrolirati igrače u zaustavljanju lopte na prsima. Tako ćete, primjerice, napraviti protračavanje (Through Run) i dodati prvom igraču loptu, on će je zaustavi na prsima u trku, zagraditi protivničkog igrača leđima i zapucati izravno po голу.

Taktika je odlična! I umjetna inteligencija vaših i protivničkih igrača je poboljšana.

Poboljšani su i udarci lopte u zraku, pogotovo što se kontrole i ciljanja tiče. Više nema potrebe mjesecima igrati da biste dali gol iz škarica, sve je daleko jednostavnije. Osim pravih, novih, poteza, poboljšani su i lažni - različiti udarci, zamasi nogom, zanošenje igrača u suprotnu stranu od one na koju će krenuti itd. Pravim će majstorima multiplayer zanata ovi dodatni lažnjaci zlata vrijediti. Ne biste vjerovali, ali i golman je poboljšan - često izlijeće na loptu presrećući igrače koji mu predstavljaju prijetnju za gol. Povećano je i ubrzanje igrača, što vam omogućava lakše izbjegavanje posljednjih očajničkih startova protivnika prije negoli udari po голу. I grafički je engine poboljšao i doraden - poboljšano je sjenčanje i svjetlosni efekti, ali je, što je još važnije, i dodatno ubrzan pa će vam nova Fifa, uza sva poboljšanja, raditi istom brzinom ili čak brže od stare! Minimalna konfiguracija je impresivno slaba!



Ja sam kralj svijeta, reče logo Fife, a ne igrači ispuštenih ruku...

A ZAŠTO?

Mnogo je odgovora na pitanje zašto volimo nogomet, ali i zašto volimo Fifu? Priznali vi to ili ne, daleko je ugodnije igrati nogometnu simulaciju u toplini doma svog nego se smrzavati na nekom zabačenom igralištu po ovoj hladnoći. No, vratimo se Fifi koja vam između ostalih mogućnosti nudi odigravanje pune sezone (ovaj mod je tu radi hardkoraša). Dovedite odabranu momčad do pobjede! I tako 246 puta sa svakom. I to na tri različita nivoa težine (Amateur, Professional, World Class) i kroz tri različite brzine igranja. Vjerujte, ne da ćete imati što igrati do sljedećeg nastavka Fife, nego do 2015. Klubove možete izabirati po zemljama, što uključuje lige 12 većih europskih zemalja, bez Hrvatske. Hrvatske klubove (da, ima i toga) naći ćete pod internacionalnim klubovima, tj. s klubovima ostalih zemalja čija je liga procijenjena kao nedovoljno važna da bi bila ovjekovječena u igri ovakvog formata. Pravedno? Bez komentara. Osim stvarnih liga i kupova, u mogućnosti ste stvarati i svoje, prema svojim afinitetima ili željama. Možete sastaviti i Europsku ligu snova, ligu sastavljenu od najboljih europskih momčadi: Liverpool, Manchester United, AC Milan, Real Madrid, Barcelona, Arsenal, Paris St. Germain i 13 po vašem izboru. Ako vam se ne da postavljati kupove, možete odabrati jedan od 3 predefinirana. Utakmice ćete igrati na dvadesetak prekrasnih iznova izmodeliranih



Replay funkcija iznimno je jaka i doradena. Omogućava pregled svakog momenta utakmice iz svakog mogućeg kuta, unaprijed ili unatrag, brzinom kojom želite



Brkati golman zeznuo je stvar i propustio loptu u mrežu, a sada krivi obranu



Uvod je poslovično genijalan, dinamičan, popraćen Fatboy Slimovom glazbom



Sučelje je nešto jednostavnije, ali i preglednije od onog u prošloj inačici

europskih stadiona (bez hrvatskih). Za nestrpljive uvedena je Quick Start opcija - bit će dovoljan dvostruki klik da se odmah po učitanju nađu u igri. Najbolji novi mod igranja, po nama, je **zlatni gol**. Ove utakmice nemaju vremenskog ograničenja ni poluvremena, a pobjednik je onaj koji prvi zabije određeni broj golova. Ovo je genijalna stvar, kako za igranje jednog igrača, tako i za više njih. Možete prirediti maratonske tekme koji će trajati sat vremena, ali i one kratke, jednog minute. Najveća tehnička poboljšanja doživjela je PC inačica. Onoj PSX dodani su novi potezi i modovi igre, ali su iz konzole, čini se, izvučeni i posljednji atomi snage. Vlasnike će zasigurno razveseliti dodatak podrške za Dual Shock Kontroler. Multiplayer na PC-u moguć je najviše u 20 igrača, na PSX-u u 8, a na N64 u 4. Komentatori u igri dodatno su poboljšani i povećan im je (i promijenjen) fond riječi. Još uvijek su to John Motson, Chris Waddle i Mark Lawrenson. Obnovljeni su i motion caapturirani potezi igrača. Kao modeli poslužili su profesionalni američki igrači Roy Lassiter, Preki Radosavljević i Mark Dodd..

TEHNIČKA IZVEDBA

Kao i uvijek, ovaj je dio posla odrađen besprijekorno. Sučelje je grafički promijenjeno i nešto jednostavnije od onog iz World Cupa 98. Koje vam se više sviđa, zaista je samo stvar ukusa. Primjećujemo da je nešto bolje isprogramirano i bolje odgovara na vaše komande.

Ono što nas i inače oduševljava u Fifu nije ni ovaj put izostalo - glazba. Za nju je ovaj put zaslužan Fatboy Slim, trenutačni energy-techno chartbuster. Naslovna stvar je njegov atraktivni i trenutačno iznimno uspješni singl Rockafeller Skunk (Right about now, the funk's own brother", check it out now...). Pet plus za glazbu od nas! Što se tehnikalija tiče, hvalimo široku podršku za 3D ubrzivače i nisku temeljnu konfiguraciju potrebnu za uživanje u igri.

Electronic Arts uspio je još jednom. Uigrana ekipa, veliki budžet i golema reklamna kampanja čine veliku mašineriju za proizvodnju igara. Jedina neočekivana stvar u svemu tome je kvaliteta koja se postiže! ◀

U Fifu 99 možete igrati s jednom od 246 momčadi iz 34 zemlje!

ALTERNATIVNO WORLD CUP 98

Proživite ponovno slavne trenutke hrvatskog nogometa uz digitalnu verziju svjetskog prvenstva u Francuskoj.

SENSIBLE SOCCER

Nogomet Sensible Softwarea ima svoje vjerne poklonike koji ga ne bi mijenjali ni za Fifu 2020.

NBA 99

Za one koji preferiraju košarku a ne nogomet, tu je EA Sportsova NBA 99. Zapanjujuća igra, više pročitajte u opisu u ovom broju.

Ocjena

Poslovično odlično. No, savršenstvo još nije dostignuto...

91 %

GRIM FANDANGO

Smrtni žetelac iliti...
Manny Calavera?

PREPORUKA MJESECA



Kosturi, Meksikanci, gorući dabrovi, mrzovoljni klauni, mrtvački golubovi, ogromni duhovi – mehaničari... A što da vam kažem? Lucas Arts!



Glottis, Mannyjeva desna ruka, je "elementarni duh", demon, pozvan iz jednog razloga: da bi vozio!



Mnoge duše na svom putovanju postupno zaboravljaju na deveto podzemlje i ostaju negdje usput pokušavajući stvoriti što bolju smrt ondje gdje jesu.

PIŠE

Mislav Mataija

INFO

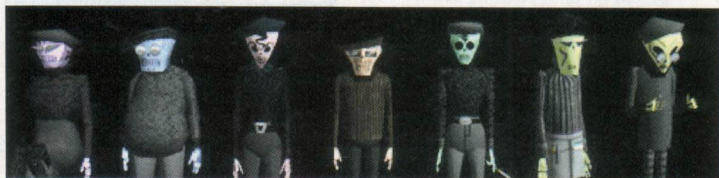
PROIZVOĐAČ	Lucas Arts
IZDAVAČ	Lucas Arts
MIN. KONFIGURACIJA	PI33, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	PI66, 64 Mb, 10x CD, 3Dfx
3D PODRŠKA	Voodoo, Direct3D
MULTIPLAYER	nema

AKO je riječ o avanturama, prvo što će pasti na pamet bilo kojem poznavatelju industrije računalne zabave bit će Lucas Arts, kompanija koja je svojim igrama, a naročito avanturama, osvojila srca stotina tisuća obožavatelja, počevši od Monkey Islanda 1 pa sve do današnjih dana, uspijevši se održati unatoč jakoj konkurenciji. Grim Fandango,

igra koju je stvorio tim predvođen legendarnim Timom Schaferom, tvorcem Full Throttlea, stoji rame uz rame najvećim Lucas Artsovim uspjehovima, a u nekim ih elementima i prestije.

Igra je zasnovana na meksičkom folkloru, odnosno na tradicionalnoj meksičkoj proslavi Dana mrtvih koja se održava svake godine početkom studenoga. Prema meksičkoj predaji, umrla duša putuje četiri godine da bi došla u raj. Svake godine na Dan mrtvih ona privremeno napušta Zemlju Mrtvih da bi posjetila svoju obitelj i prijatelje među živima. Kako se u sve to uklapa ova igra?

Glavni je junak umrla duša Manny Calavera, za čiju bi posthumnu profesiju najočitiji naziv bio "smrt s kosom" (grim reaper), ali, de facto, on je prodavač, agent za putovanja, koji radi u osmom podzemlju, u Odjelu Za Smrt. Prema tome kako je živjela određena duša, on određuje kakav paket, odnosno kakvo prijevozno sredstvo do devetog, posljednjeg, podzemlja ona zaslužuje te joj ga pokušava prodati. Mannyjev je cilj prodati što više najvrednijih paketa, putovanja famoznim vlakom Broj Devet, da bi i sam mogao otići u deveto podzemlje. Ali, nešto je trulo u Odjelu Za Smrt...

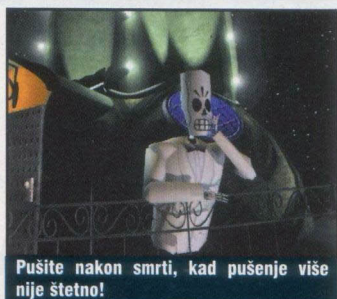




Art Deco interijeri možda nisu impresivni na prvi pogled, ali ih nakon nekog vremena počnete cijeniti zbog njihove jednostavnosti i ljepote.



Stari kapetan je Mannyjeva jedina šansa za odlazak iz grada.



Pušite nakon smrti, kad pušenje više nije štetno!

FANDANGO SFCN'DC'GOUČ S MUS SPAN ŠPANJOLSKI NARODNI PLES

Tijekom vremena, pokazalo se jednim od najtežih zadataka u izradi igara napraviti avanturu istodobno intelektualno zahtjevnju i nezamornu, humorističnu i ozbiljnu, artističku i pristupačnu. Grim Fandango je po svojoj prilici prva avantura, s iznimkom možda onih iz Monkey Island trilogije, koja zadovoljava sve tri kategorije. Osim toga, izrazito je inovativna i originalna. Naime, izvedena je u potpunosti u 3D-u, s potpunom slobodom kretanja i interakcije. Zanimaju li vas kakvo je sučelje, odgovor je jednostavan: ono ne postoji! Point'n'click u svoje je doba bio revolucionaran zato što je pokopao staromodno ukucavanje naredbi, ali on ipak ne omogućuje potpunu slobodu kretanja. Za Grim

Fandango vam uopće ne treba miš, nego isključivo tipkovnica ili joystick, te nijedan dio ekrana nije rezerviran za sučelje, baš kao u FPS-ovima. Također, način proučavanja okoline je beskrajno intuitivniji od klasičnog mahovitog trzanja kursorom po ekranu – Manny okreće glavu prema nekom predmetu ili osobi čim prođe pokraj nje. Igra je jednostavno toliko prirodna u svojoj neobičnosti, toliko duhovita u svojoj simboličnosti i umjetničkoj doradenosti da se igrač neće osjećati umorno ni kad više sati provede pokušavajući riješiti jednu zagonetku. Upravo je zato zločin rabiti bilo kakvo rješenje uz ovu igru. Ako ste doista zapeli, nemojte pribjeći tome, radije otidite na <http://grim.gameplex.net/www-board/wwwboard.html> gdje ćete na message boardu pronaći odgovor na sve što vas tišti.

GRIM FANDANGO VAM JE PRESPOR?

Riješenje je vrlo jednostavno: kopirajte ga na hard disk! Ovaj će vam vrlo korisni, naročito u slučaju sporog CD-a, mali zahvat zauzeti kojih 700 MB na hard disku. Prvo napravite backup sačuvanih pozicija (grim*.gsv u direktoriju gdje je igra instalirana). Kopirajte sve iz /GRIMDATA direktorija na CD-u u direktorij gdje je igra instalirana. Kad dodete na drugi CD, zamijenite fajlove s prvog CD-a onima s drugog. Tijekom igranja uvijek je potrebno držati odgovarajući CD u driveu. Upozorenje! Ovu metodu nismo testirali - pronašli smo je na Internetu, tako da je poželjno napraviti backup!



▲ Vaš dobar prijatelj, agent za putovanja, Manny Calavera!

Originalno, duhovito, pristupačno, profesionalno... Lucas Arts je opet uspio!

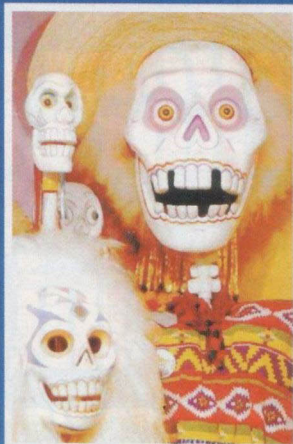
CALVERA - LUBANJA, U SLANGU: "PUSTOLOV"

3D grafika je vrlo privlačna i lijepo dorađena pa igra podržava i 3D ubrzivače koji, doduše, neće pokazati sav svoj potencijal, ali će na nenametljiv način uljepšati igru. Interijeri su dizajnirani u fenomenalnom i uvjerljivom Art Deco stilu, i riječima vam jednostavno ne možemo opisati koliki je to kvalitativni pomak u odnosu na uobičajeni kič i nemaštovitost. Općenito, iako grafika možda ne rabi state-of-the-art 3D efekte (što, uostalom, jednoj avanturi i ne priliči), na prvi je pogled očito da je u dizajn lokacija uložan ogroman trud. Teško je



DIA DE LOS MUERTOS (DAN MRTVIH)

Ovaj praznik, vrlo popularan u Meksiku, potječe još od Azteka, koji su svake godine cijeli jedan mjesec posvećivali mrtvima. Kad su Španjolci osvojili to područje, pomaknuli su blagdan na 1. i 2. studenoga, da bi ga poistovjetili s katoličkim blagdanom Svih svetih. Blagdan se sastoji od posjećivanja grobova, javnih svečanosti i ostavljanja darova ili "ofrenda" dušama koje u to doba posjećuju svoje žive bližnje. Blagdan počinje pozivanjem umrle djece ili "angelitos" da slijede put žutih nevena do kuće gdje im se ostavlja "ofrenda". Drugog dana djeca odlaze, a dolaze duše odraslih, kojima se također ostavlja "ofrenda", ali s dodatkom cigareta i tekile. Posljednjeg dana slavlja trčanjem kroz grad tjeraju se preostali duhovi. Najčešći specijaliteti u ofrendama su pan de muertos (kruh mrtvih), mole (umaci) i šećerne lubanje.



▲ Simboli Dana mrtvih su ovakve ukrašene i nacerene lubanje koje su dizajnerima Grim Fandanga poslužile kao uzor za izradu likova



▲ Posjećivanje grobova i paljenje svijeća, te bdijenje na grobovima također su vrlo važan dio blagdana

▲ I djeca veselo sudjeluju u blagdanu bez straha od ovih lubanja koje se većini stranaca čine morbidnima



Jedna od najsmiješnijih pojediniosti u igri je Mannyjeva kosa, koju on može sklopiti na četiri puta manju dužinu i spremiti u kaput



Jedini izlaz iz El Marrowa, grada gdje je smješten Odjel, je Skamenjena Šuma, u kojoj prebivaju golemi pauci i gorući dabrovi

objasniti zašto, možda zbog neke kombinacije svjetlosti, zidnih tekstura ili nečeg sličnog, često vam se dogodi da uđete u neku prostoriju i jednostavno osjetite "to je to, tako to treba izgledati", i shvatite da je ono čemu ste se nekoć divili šala u usporedbi s ovim. Što se tiče zvuka,

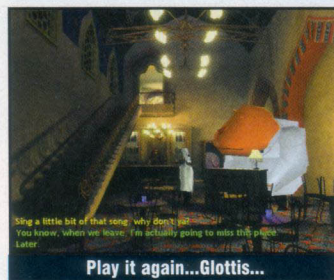
hvalospjevi se nastavljaju, prije svega zbog sjajne CD glazbe koja varira od tradicionalnih meksičkih melodija preko sporog i brzog ritmičnog jazza do glazbe poput glavne teme Pulp Fictiona. Gluma je također besprijekorna, naročito glumca koji sa sjajnim španjolskim



Nakon nekih intervencija na službenom Odjelovom automobilu, Glottis je stvorio ovo...hmm...vozilo, zvano Bone Wagon

naglasak posuđuje glas Mannyju (Tony Plana), iako je jedini poznatiji glumac Alan Blumenfeld, koji predstavlja Glottisa, Mannyjevu desnu ruku. Scenarij igre, dijalози i situacije su vrlo uvjerljivi i profesionalni, dapače, filmske kvalitete. Igra namjerno posuđuje iz mnogih poznatih filmova (poput Casablanca), ali ih otvoreno ne parodira. Ne smijemo zanemariti ni humor koji je, svojstveno Lucas Artsovim avanturama, itekako prisutan, ali i znatno suptilniji i inteligentniji nego u većini sličnih igara.

Sve u svemu, ne možemo naći ikakvih ozbiljnih zamjerki ovom remek-djelu, osim kojiput sporog učitavanja lokacija i zvuka, naročito kod sporijih CD čitača (vidi okvir). Atmosfera, igrivost, grafika i zvuk – sve to je toliko dobro i originalno napravljeno da postavlja nove standarde i kvalitetom unapređuje čitav žanr. Ovo je jedna od najzaraznijih i najigrivijih avantura svih vremena, i svakako najozbiljniji kandidat u kategoriji avanture godine. Bio bi ogroman propust ne odigrati ovu sjajnu igru! ◀



ALTERNATIVNO

MONKEY ISLAND TRILOGIJA

Igre kreatora Grim Fandanga uvijek su bile vrlo popularne i sve dosad bez premca na tronu najboljih avantura. Može li ih Grim Fandango uzdrmati? Vidjet ćemo.

SANITARIUM

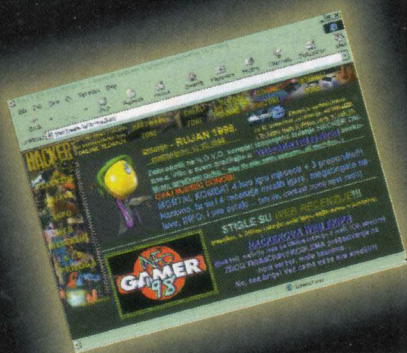
Ako ste po prirodi tmurni i ozbiljni, ne volite avanture pune humora, svakako zaigrajte Sanitarium.

Ocjena

Grim Fandango pravo je remek-djelo, i ne zaslužuje ništa manje od titule avanture godine!

94%

www.hacker.hr



**EKSPLOZIJA
n@
internetu**

HACKER

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE SURFA

ZOLA

Veleprodaja
Trg senjskih uskoka 8/I
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

Trgovina ZOLA
Nova cesta 115
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583

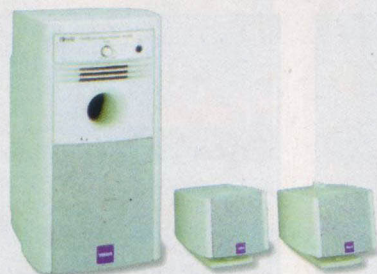
www.zola.hr



Sretan Božić i Nova godina!



EPSON®
YAMAHA



YAMAHA

**hp HEWLETT®
PACKARD**



USRobotics

Microsoft®

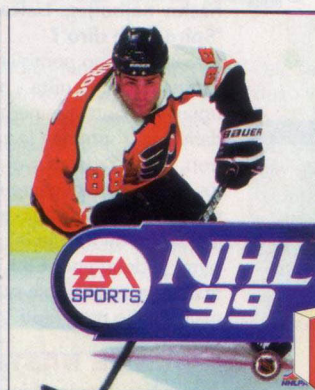
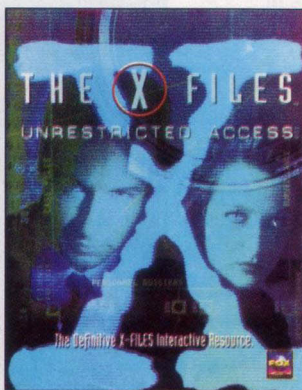
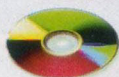


**VELIKO
NOVOGODIŠNJE
SNIŽENJE CIJENE
SOFTVERA
U BOXU**

Za gotovinsko plaćanje

popust

10%



YAMAHA

YAMAHA WAVE FORCE 192XG SOUND CARD	899,00 kn
YAMAHA CRW 4416S	3394,00 kn
NOVO! YAMAHA YSTM 100	1504,00 kn
YAMAHA YSTM 20DSP	650,00 kn
YAMAHA YSTM 25	893,00 kn
YAMAHA YSTM 5	565,00 kn
YAMAHA YSTM 15	580,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 79	1100,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 195	1574,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 225	1969,00 kn

HEWLETT PACKARD

HP 420 C	1100,00 kn
HP 710 C	2177,00 kn
HP 1100 LASER JET	3658,00 kn
HP 1100A LASER JET / SCAN / KOPIRNI STROJ	4697,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

MICROSOFT

MS JOYSTIC SIDEWINDER STANDARD	289,00 kn
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	1399,00 kn
MS TRACKBALL	850,00 kn
MS WHEEL MOUSE	240,00 kn
MS INTELLIMOUSE USB	606,00 kn
MSGAME PAD	415,00 kn

EPSON

EPSON STYLUS 300	999,00 kn
EPSON STYLUS 440	1435,00 kn
EPSON STYLUS 640	1948,00 kn
EPSON STYLUS 740	2917,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

US ROBOTICS

MESSAGE PLUS	1599,00 kn
SPORTSTER V90	1350,00 kn

i-OMEGA

ZIP DRIVE EXT	1528,00 kn
---------------	------------

MEDIJI

DISKETE 3,5" + PVC BOX	30,00 kn
CD SKC (spindle)	10,50 kn
CD KODAK	18,00 kn
CD MEDIA MITSUI	18,00 kn
CD MEDIA TRAX DATA u omotu	16,00 kn
CD MEDIA TRAX DATA	17,00 kn
CD RICOH	17,00 kn
ZIP 100Mb	114,00 kn

U cijene je uračunat PDV.

**ZA ČLANOVE HACKER CLUB-A
POPUST 5 % !**

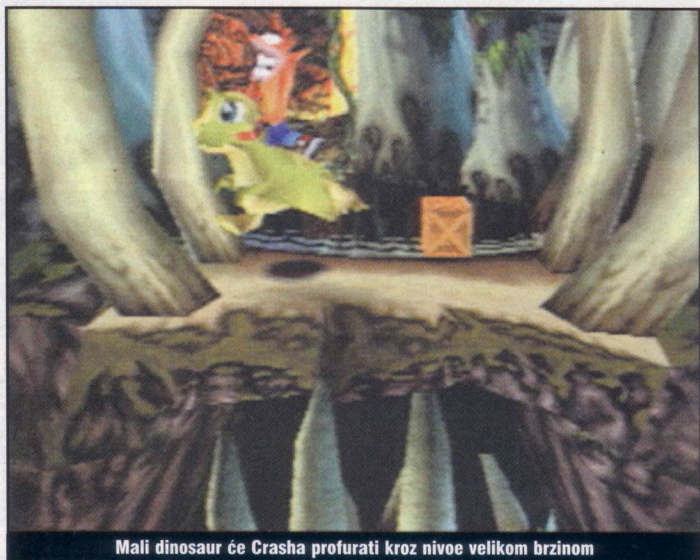
EPSON®
HEWLETT®
PACKARD
FUJITSU
MAHA Panas
Microsoft
COMPAQ (hp)
FUJITSU YAMA
hp HEWLETT®
PACKARD
MAHA EPSON
HEWLETT®
PACKARD YAMA
Panasonic
FUJITSU EPSON
sonic hp HEWLE
PACKARD
Canon
HEWLETT®
PACKARD YAMA
FUJITSU
MAHA EPSON
HEWLETT®
PACKARD YAMA
COMPAQ
MAHA Cano
EPSON® Pana
Microsoft
COMPAQ (hp)
FUJITSU YAMA
hp HEWLETT®
PACKARD
MAHA EPSON
HEWLETT®
PACKARD YAMA
Panasonic
TSU EPSON
sonic hp HEWLE
PACKARD
Canon
HEWLETT®
PACKARD YAMA
FUJITSU
MAHA EPSON
HEWLETT®
PACKARD YAMA
COMPAQ
MAHA Cano
EPSON® Pana
HEWLETT®
PACKARD

Šašava lisica po treći put CRASH BANDICOOT 3: WARPED

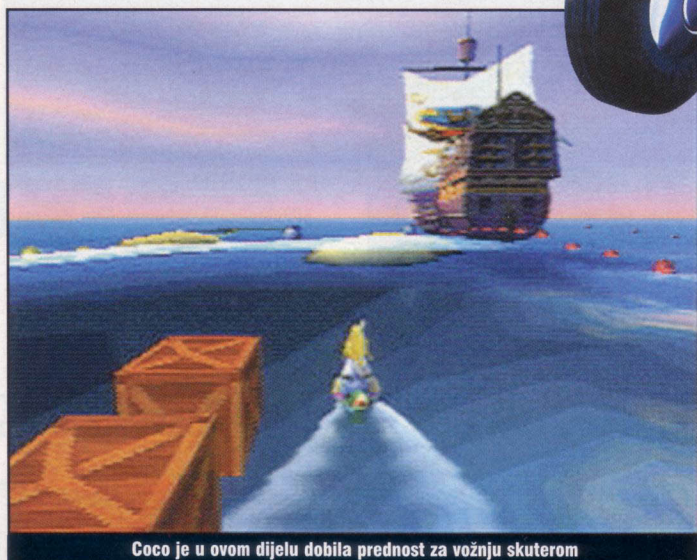
PREPORUKA MJESECA

PlayStation
RECENZIJA

Nakon nešto više od pola godine stigao je novi Crash.
Trebaju li se Gex i Spyro bojati?



Mali dinosaur će Crasha profurati kroz nivoe velikom brzinom



Coco je u ovom dijelu dobila prednost za vožnju skuterom

PIŠE

Hrvoje Herceg

INFO

PROIZVOĐAČ	Naughty Dog
IZDAVAČ	SCEA
PODRŽANI HARDWARE	Dual Shock, Memory Card, Analog Controller
MULTIPLAYER	nema

ALTERNATIVNO

CRASH BANDICOOT 1 I 2

Prva dva dijela ove odlične igre

GEX 3D

Vrlo dobra igra u kojoj je vaš lik simpatični gušter

SPYRO THE DRAGON

Igra gotovo identična Gexu u kojoj je glavni lik mali zmaj

DUGO najbolja platformaska igra za Playstation dobila je konačno treći nastavak na koji smo čekali više od pola godine. Može li Crash opet nadmašiti sve te nove slatke likove koji haraju šarenim PSX arkadicama? Tko će ponijeti naslov najboljeg: Lisica 3 ili "Špiro žabe diro"?

Taman kad smo pomislili da od Crasha neće biti ništa - pojavio se upravo sada, u vrijeme božićnog darivanja, i spreman je zasjesti na tron. Da bi zadržao svoj visoki status, treći je dio ove igre morao biti nešto posebno. Mnogo je toga izmijenjeno, a ono što je bilo dobro samo je doručeno. CB3 je pravo malo savršenstvo koje svakako treba malo dublje promotriti.

PRIČA SE NASTAVLJA

Porazivši u drugom dijelu zlog dr. Cortexa, njegov je svemirski brod eksplodirao i pao na zemlju. Najveći je dio pao na jedan od triju Crashevih otoka pogodivši veliki hram, a iz njega je pobjegla tajanstvena crna sjenka. Ta sjenka je Uka Uka, smrtni neprijatelj i brat Crasheva vrača zaštitnika Aku Akua

(maska

koja se

vrti oko

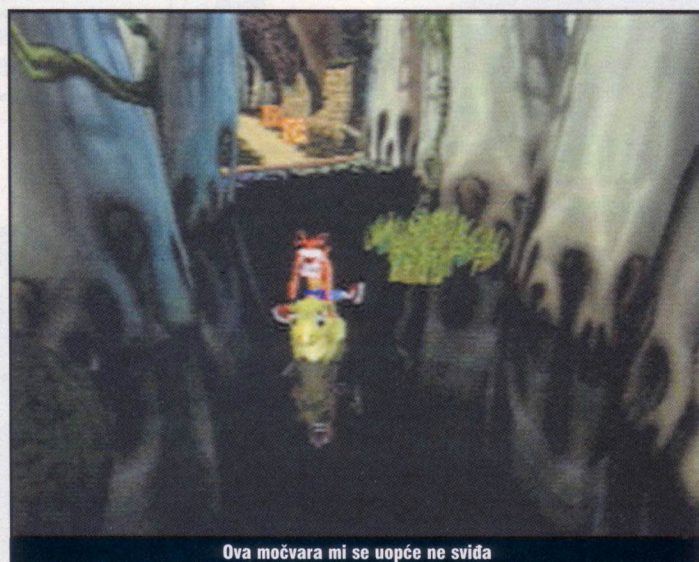
Crasha tijekom

igre). Uka Uka je

vrlo nezadovoljan

Cortexovim neuspjehom

osvajanja svijeta, no nudi



Ova močvara mi se uopće ne sviđa

mu još jednu priliku omogućivši mu da se vrati u prošlost i ondje pronađe kristale koji mu nedostaju. Kako se Uka Uka želi osvetiti i uništiti Crasha i svoga brata Aku Akua, učinit će sve da Cortex pronađe kristale i osvoji svijet, što bi značilo i Crashev propast. Na svu sreću, Crash je sada iskusniji, a tu su i Coco i Aku Aku koji će mu pomoći pobijediti zlog Cortexa i misterioznog Uka Uku. Cortexa može pobijediti pokupivši prije njega određene stvari - kristale, gemove i relice. Kristale ćete dobivati po završetku svakog nivoa, i do njih je najjednostavnije doći. Gemova će biti dvije vrste: prozirnih i obojanih.

Prozirne ćete dobiti završite li nivo i razbijete sve kutije koje se u njemu nalaze. Obojane gemove pronaći ćete na specijalnim lokacijama. Kad ih pronađete i pokupite, bit ćete transportirani na skriveni nivo. Relice ćete dobiti ako u time trial modu (novost u igri) poboljšate vrijeme koje vam je potrebno da završite nivo. Ako je poboljšanje neznatno, dobit ćete safirni relic, a ako stvarno budete brzi, zlatni. Da biste igru 100% završili, morate pokupiti sve kristale, gemove i relice. Znači, morate svaki nivo prijeći nekoliko puta. Igra je podijeljena na pet svijetova (Egipat, Engleska, doba jure...). Svjetovi su





U ovom dijelu imamo bazuku, a u sljedećem će možda biti i krvi



Početak Crashove pilotske karijere



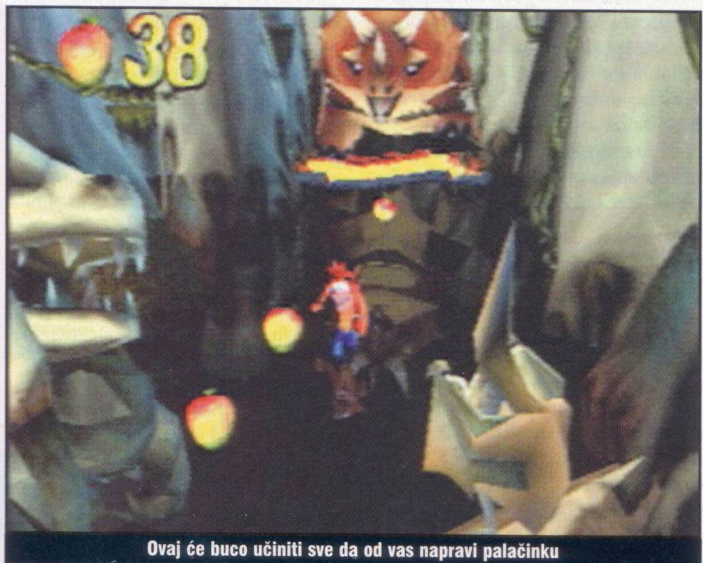
Timewarp na djelu

podijeljeni na pet nivoa, a završite li ih, moći ćete zaigrati i šesti, koji je zapravo borba s bossom. Kad ga pobijedite, Crash nauči novi potez koji možete rabiti dalje u igri ili zaigrati stare nivoe koji će sada postati lakši. Tijekom igre nailazit ćete na bonus nivoe koje bih vam savjetovao da igrate jer uglavnom skrivaju mnogo dodatnih života ili jabuka koje Crashu život znače. Nivo koji želite zaigrati birate pomoću timewarpa jer u ovom nastavku Crash putuje kroz vrijeme. Jedna od novosti je upravljanje likom Crasheve sestre Coco dok jaše na tigriću ili vozi vodeni skuter, čime vam je omogućeno vođenje dvaju likova u ovoj igri. Osim uobičajenog trčaranja kroz nivoe, bit će mnogo više onih koje morate proći upravljajući Crashem dok vozi utrku na motoru u kojoj uz brojne

prepreke mora stići do cilja ili se uključiti u zračnu borbu u starom dvokrilcu. Da je Crash uistinu svestran, pokazuju i nivoi u kojima hrabro zaranja u morske dubine, a jahanje mu je poznato još iz drugog dijela, samo što je polarnog medvjedića ovdje zamijenio malenim dinosaurom. Pomalo monotone kugle koje su se kotrljale za vama u dvojci ovdje su zamijenjene opasnim (velikim) zvjerima koje jedva čekaju da vas uhvate i zgaze.

ČARI UMJETNE PRIRODE

Iako sam mislio da se novi nastavak neće grafički razlikovati od svoga prethodnika, moram priznati da nisam bio u pravu. Grafički engine je itekako poboljšán, sposoban je vrtiti igru jednako brzo kao i prije, ali s mnogo više detalja. Rezultat su



Ovaj će buco učiniti sve da od vas napravi palačinku

LETI, RONI, JAŠI

Crash će ovaj put imati na raspolaganju mnogo pomagala kojima će se služiti na različitim lokacijama. Tako ćete moći na zanimljiviji način istražiti njegov prekrasni svijet i pobijediti zlog dr. Cortexa. Pogledajte samo na slikama koliko su nivoi tematski i grafički različiti!



▲ Pozor! Zaranjamo!



▲ Ova je lava tako užarena

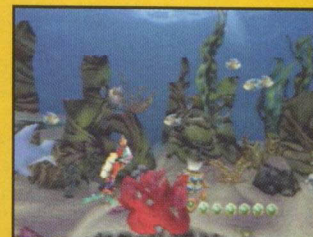


▲ Hit the road Crash...

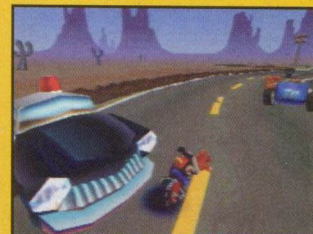
Tijekom igre nailazit ćete na neprijatelje koji su iskarikiraniji i šaljiviji nego li oni u prijašnjim nastavcima. Evo nekih zanimljivijih:



▲ Papirnati zmaj jedno je od smetala na Kineskom zidu



▲ Morski pas na jednoj strani, a dubinska mina na drugoj



▲ Na brzinu ne morate paziti, važno je samo da se ne zaletite u policijski auto

Jednostavnost, igrivost i ljepota novog Crasha tjerat će vas da ga igrate dok ga ne završite

nivoi koji izgledaju fenomenalno, počevši od Kineskog zida, starog sela i autoceste pa do onih prekrasnih nivoa u kojima Crash mora roniti u moru ili trčati uz užarenu lavu. Animacija je svugdje glatka, brza, bez vidljivih usporavanja. Svi likovi svoje pokrete izvode s iznimnom fluidnošću. Zapravo, cijela igra izgleda kao jedan odličan animirani film. Nažalost ili, možda, na sreću, CB3 je i u ovom dijelu zadržao svoju dvoipoldimenzionalnost, odnosno ne postoji mogućnost da se slobodno krećete u sve tri dimenzije. Da bi razbili linearnost igre, ubacili su skrivene putove koji će vam skratiti put kroz nivo ili ćete moći pokupiti neke stvari. Sve u svemu, pravog 3D prostora nema, kao npr. u Gexu, ali mogu slobodno reći da mu nije ni potreban. I ovako je i više nego igriva, a nećete se moći ni izgubiti na nekom od nivoa. Za proći nivoe i pokupiti kristale ne treba mnogo muke, ali da biste skupili sve gemove i relice, morat

ćete se itekako potruditi i provesti dugo vremena za PSX-om. Glazba je prava "krešovska", lagana, nenametljiva i odlično prati radnju igre. Zvučni su nam efekti poznati iz prijašnjih dijelova i zadovoljavaju kvalitetom.

Za kraj mogu reći da Crash Bandicoot 3 : Warped nije razočarao. Iako su mnogi mislili da Crash nema više što novo ponuditi, dogodilo se upravo suprotno - jako sličan, a opet po mnogočemu različit od svojih prethodnika, CB3 je pravo remek-djelo koje će igrati i oni koji nisu ljubitelji ovog žanra. ◀



Ocjena

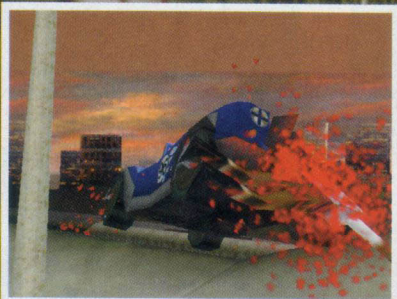
Novi Crash poboljšán je u svakom pogledu, što ga će ga opet učiniti vladarom među platformskim igrama

93%

Krvavo, krvavije... CARMAGEDDON 2

NFS 3 je za bebe. Pravi fakeri, rasisti i bolesnici igraju Carmageddon 2, kako na računalu, tako i u stvarnom životu. Otkrijte zašto i kojoj kategoriji vi pripadate...

PREPORUKA MJESECA



Cenzori su kao glavni razlog svog protivljenja naveli to što za ubojstvo ljudi dobijate bodove. A što je sa dodatnim bonusima za stil, comboe i slično? Vidi se da nisu dovoljno igrali...



MAX u napadu. Njegov vražji samozatajni smijeh bit će posljednje što ćete vidjeti prije nego vas pokosi...

PIŠE

Patrik Pencinger

INFO

PROIZVOĐAČ	Stainless Software
IZDAVAČ	SCI
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 Mb, 2 Mb VGA
NAŠA PREPORUKA	P2 266, 64 Mb, Voodoo2/RivaTNT
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem

HA, ha... sigurno ste očekivali neki debili retrospektivni uvod. A, ne, odmah ćemo nogom u glavu.. ovaj, po gasu! Dugoščekivani nastavak kolinja na kotačima konačno je zaobišao sve cenzorske, etičke i psihološke zapreke i pojavio se na tržištu. Stainless software je uspio. Volimo ih jer su nam okončali čekanje... i donijeli nam krv...

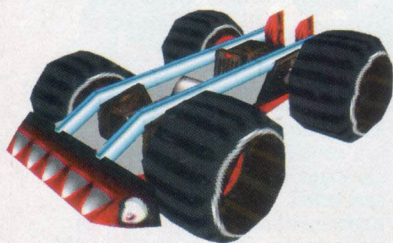
Igra u kojoj ćete sakatiti ljude (i životinje) koji će potom biti ubijeni u eksploziji krvi i udova nastavak je neobično uspješnog Carmageddona, prošle godine prodanog u više od 600 000 primjeraka diljem svijeta. Obje su igre inspirirane kulturnim filmom Rogera Cormana iz 1975. Death Race 2000. U nekim je zemljama Carmageddonu bio zabranjen izlazak na tržište, a u nekim je izašao dobivši certifikat "iznad 18".

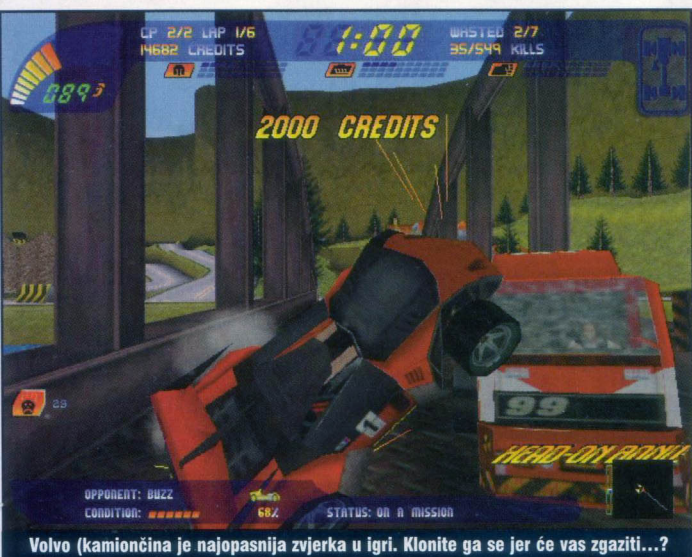
Postojale su i nenasilnije verzije za pojedina tržišta, sa zombijima, robotima i sličnim stvorovima bez crvene krvi. Ovom se igrom najbolje vidi koliko je ljudska psiha bolesna jer, prema istraživanju tržišta, dvostruko je više kopija prodano u zemljama gdje se mogla kupiti krvava verzija. Stainlessovci su ovome doskočili izdajući Bloodzakrpu koja nadograđuje Zombie i Robot verziju na "pješačku". Slična stvarčica postoji i za Carmageddon 2, čiju ste Zombie verziju mogli odigrati na prošlom HackCD-u. (www.carmageddon2.com). Iako se na prvi pogled ne čini tako, no mnoge su i velike razlike između prvog i drugog nastavka. Operativni sustav, hardversko 3D ubrzanje, iznova napisan kod te totalno izglancana temeljna ideja Carmageddona s dorađenijom koncepcijom koja jamči dulju igru samo su neke značajke novog nastavka.

Bit će tu različite menagerije za zaklati mnogo ljudi. U igri ćete sresti još jelene, krave, ovce, slonove, pse...

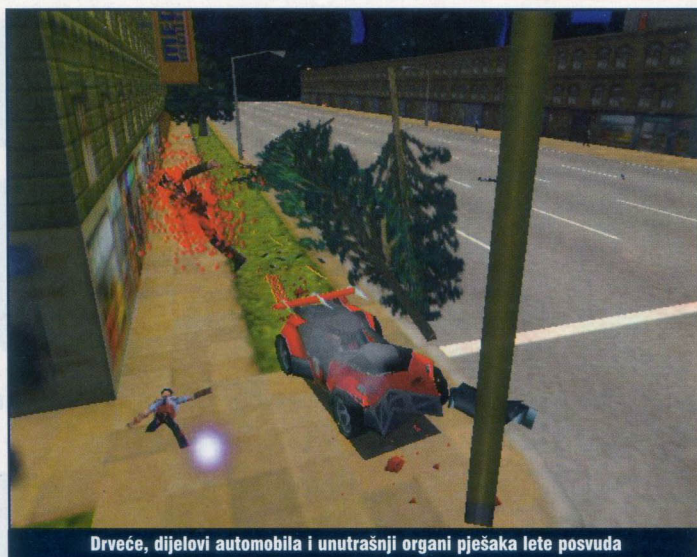
VIŠE KRVI I ŠTO JOŠ?

Zapravo, dosta toga. Novi operativni sustav, Direct 3D i Glide podrška iz kutije, potpuni 3D svijet, a ne 2D/3D križanac. Interakcija je potencirana barem na treću, a broj entiteta za gaženje udvostručen. Veća detaljnost protivnika omogućila je ludacima, ovaj, umjetnicima da ispolje na njihovim vozilima najbolesnija područja svoje mašte (npr. viljuškar koji umjesto viljuški ima šiljke i giljotinu.). I koncepcijski je igre pretrpjela značajnih promjena. Ne pokušavate se više uspeti na top ljestvici vozača nego prelazite 4 po 4 utrke, od čega su tri klasične, u Carmageddon stilu (ubij, osakati, zgazi), a u četvrtj se borite s vremenom. Riječ je o starom dobrom utrkanju, gdje morate prijeći





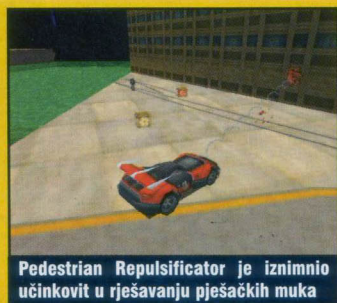
Volvo (kamiončina je najopasnija zvjerka u igri. Klonite ga se jer će vas zgaziti...?)



Drveće, dijelovi automobila i unutrašnji organi pješaka lete posvuda



Protivnici umiru uz spektakularnu eksploziju



Pedestrian Repulsificator je iznimno učinkovit u rješavanju pješačkih muka



Od sile udara, čitav se Diablo razletio i sa sobom pokupio stup ulične rasvjete. Ondje gdje ide neće mu više trebati svjetla...



I recite mojoj djevojci da je vol...AAAR-RGGGGH!

"Sve je napravljeno ovako okrutno samo zbog komičnog efekta, a ne iz naše zlobe. Mi smo svi odgovorni ljudi i nikada ne bismo napravili ovakvu igru kada bismo znali da bi je netko oponašao u stvarnom životu!"

Neil Barden, direktor Stainless Softwarea

DISCLAIMER

Držite li ovu igru, ili njen opis, uvredljivim, nepodobnim, nasilnim možete se tog osjećaja riješiti na sljedeći način: oprezno istrgnite stranicu (može i više njih, a za ekstremiste i cijeli časopis), smotajte je, zamahnite rukom i gurnite je u \$&\$ #K... Tako, sad nismo odgovorni za krvoproljeće proizašlo iz igre ili iz opisa.

zadanu stazu (tj. kontrolne točke) u zadanom vremenu određeni broj puta. Ovaj nam je dio igre zadavao najveće probleme jer se nikako nismo mogli othrvati zovu da skrenemo s ceste i raspalimo po nevinim prolaznicima. Naravno, nagradno se vrijeme u ovakvim utrkama ne dobiva. Utrke su tijesno tempirane, pogotovo na hard modu, koji smo kao iskusni karmageddonši i igrali. Dobro ćete se namučiti da biste ih prešli, a mi vam savjetujemo da što više nabildate motor i stalno držite auto u tip-top stanju. Čak i ako su vam otišli samo spojleri i lim, odmah to popravite jer o tome

ovise rezultati na cesti. Spomenuli smo bildanje motora. Osim snažnog automobila, možete kupiti oklop i poboljšati mu napadačke sposobnosti. Ova poboljšanja kupujete tijekom utrke tipkama Del, End i Pg Down, a cijena im je 50 000 kredita.

Poboljšanja vas očekuju i na pojedinim lokacijama, no obično su skrivena i treba dobro pročešljati mjesto događaja ne biste li ih našli! U Carmageddonu ste mogli osvojiti protivnički auto. Jedino što nitko nije znao kako. U dvojci ih možete kupovati, ali su prilično skupi (50 000-500 000 i više). Zahvaljujući poboljšanoj 3D fizici moći ćete ih gnječiti i savijati dok se ne raspadnu. Detaljnost je nevjerovatna. Udarite li protivnika, vidjet ćete kako mu se razbijaju svjetla, vjetrobrani, pokrov motora i blatobrani. Ako nekog roknete dovoljno snažno, uz oluju iskara dima i vatre, dijelovi će poletjeti zrakom. Uz malo sreće, raspolovit ćete protivnika, ili mu čak izbiti motor iz automobila. Po dizajnu vozila lako je dijagnosticirati da su igru proizveli psihopati. Primjerice, kombajn uredno pobire ljude s ceste, pakira ih u u redne kockice i ostavlja za sobom, a za upravljačem divovske banane sjedi ženska očigledno slobodnijih seksualnih nazora.

INTERAKCIJA

Zahvaljujući novom full 3D grafičkom engineu, svi pješaci, životinje i ostali vozači su napravljeni od poligona, što znači da im se udovi mogu odvojiti od tijela na mnogo načina. Želite li nekoga zadiviti, pokažite mu kako izvodite Cat 'n Mouse bonus. Osim što su detaljnije modelirani, pješaci su dobili koju moždanu vijugu više i sada se inteligentnije izmiču, a shvatitvi da ne mogu izbjeći smrt, past će na koljena moleći za život. Između ostalog, u misterioznim paketima sa poboljšanjima naići ćete i na najrazličitije modifikatore (fizičke i psihičke) pješaka i ostalog za gaženje. Pješaci se mogu povećati smanjiti, udebljati ili smršaviti, mogu im narasti glave itd. Pod psihičke modifikatore spada valium koji umiruje pješake, tu je i samoubilački nagon, nagon za plesanjem (Groovin' Pedestrians) itd. Utrku smrti vozite između ljudi koji se pridržavaju pravila za koje ne marite i koji samo pokušavaju živjeti. Nažalost, ništa od toga. Hehe...

S tehničke strane, neke stvari su mogle biti i bolje riješene. U softverskom modu renderiranja možete igrati samo u 320x200 i 256 boja. Ovo je još uvijek igrivo, ali i ružno. Druga mogućnost je Pentium 2 i brzi 3D ubrivač poput Rive TNT ili Voodoo dvojke. U modu s hardverskim ubrzanjem igra je ograničena na rezoluciju od 640x480, što je daleko od današnjih standarda. Ipak, igrivost i nasilje izući će i ovaj put nešto slabiju grafiku. Zvuk je na razini prvog Carmageddona. Često će

nitno mnogo šuma - moglo se još poraditi na tome. Vlasnike 3Dfx temeljenih kartica razveselit će Glide podrška.

Sve u svemu, Carmageddon 2 nas je zadovoljio. Moglo je biti i bolje, pogotovo s tehničke strane, no igra je toliko nasilna i ima toliko brutalno-smješnih rješenja nad kojima ne znate biste li se smijali ili plakali te je jednostavno moramo ocijeniti visokom ocjenom. Uostalom, najvažniji faktor pri ocjenjivanju igre je uživanje i trajnost igranja, a tu je Carmageddon 2 zaradio čistu peticu. ◀

ALTERNATIVNO

VOŽNJA TRGOM U VRIJEME ŠPICE

Upalite brisače, namočite staklo tekućinom za pranje i oprezno ubrzavajte da vas ne oda škri-pa guma. Kada brzina bude kakvih 90 km/h, dermite po ručnoj, naglo zakrenite volan i pokušajte zakvačiti što više pješaka. Combo ubojstva i stil bit će uvijek dodatno nagrađeni.

VOŽNJA AUTOCESTOM U SUPROTNA SMJERU

Izbjegavajte automobile dok ne dosegnete brzinu od cca. 200 km/h i tada se zaletite punom snagom u jedan od nadolazećih. Neka to bude jedan od manjih modela želite li preživjeti i uživati u usporenoj snimci događaja.

NEED FOR SPEED 3

Ove dvije igre povezuju automobil, čovjekov najveći izum nakon kotača. Uživajte u obje. Veliki je nedostatak NFS 3 što nikoga ne možete zgaziti.

OCJENA

Vrlo igrivo, vrlo krvavo, i hardverski vrlo zahtjevno. Trajnost i vraćanje nakon nekoliko mjeseci/godina zajamčeni! Nije za one slabijih živaca.

92%

RAILROAD TYCOON 2

Vrijeme je novac

Sjećamo se s nostalgijom Ports of Calla, čeznemo za hrpama novca... Može li nam nastavak Railroad Tycoona ostvariti snove?



Lijepa i dotjerana grafika podiže atmosferu

PIŠE

Karlo Kolar

INFO

PROIZVOĐAČ	Poptop Software
IZDAVAČ	Gathering of Developers
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200MMX, 64 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, Internet, Modem, Serial

ALTERNATIVNO

RAILROAD TYCOON

Prva inačica ove igre u izvedbi Sida Meiera koja je postigla veliku popularnost. Odlikovala se odličnim sučeljem i velikim brojem opcija. Klasik koji živi i danas u sjećanjima.

PROŠLO je mnogo vremena od posljednjeg Railroad Tycoona Sida Meiera, a za nastavak se pobrinuo Poptop Software udahnuvši starome hitu život. Velike karte, brojnost objekata što ih možete kupiti i iznimna kompleksnost daju novi šarm staroj ideji.

Railroad Tycoon 2 je reinkarnacija prastarog hita još iz Amigina vremena, kad je žarila i palila svijetom igara. U uložili ste bogataša koji svoj imetak želi višestruko povećati ulažući svoj novac u novo tek pristiglo čudo zvano željeznica, a živce i trud u izgradnju velikih željezničkih postaja i razvoj svog voznog parka u čemu će vam od

velike pomoći biti savjeti što ćete ih dobivati tijekom igre i iznimna jednostavnost sučelja.

JEDNOSTAVNO, ZAR NE?

Poslovne strategije mogu biti vrlo dosadne i zamorne zbog prevelikog broja opcija loše raspodijeljenih po različitim izbornicima i ikonama pa se igrač mora više koncentrirati na pronalaženje tražene, nego na samo uživanje u igranju. Međutim, programeri Poptop softwarea su to elegantno izbjegli uporabom vrlo jednostavnog point and click sustava igranja stavivši pred vas samo nekoliko ikona vrlo funkcionalno napravljenih, tako da je samo igranje Railroad Tycoona postalo ugodna razbibriga čemu doprinosi i lijepo dizajnirana grafika s

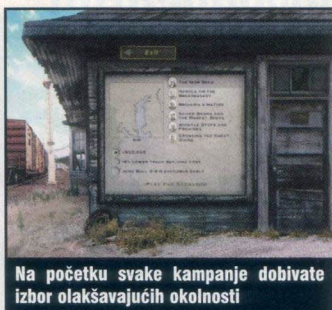
mnoštvom raznoraznih detalja (močvare, planine, šume, rijeke, raznovrsne građevine...).

TOLIKO TOGA ZA KUPITI, A TAKO MALO NOVCA

Iako je, očito, mnogo truda uloženo da bi igra izgledala jednostavno, zapravo je vrlo kompleksna i sveobuhvatna. U campaign modu počinjete od samih početaka željeznice rabeći prve lokomotive, postavljajući brzinske rekorde i razvijajući novi biznis (naravno u cilju totalne dominacije nad konkurencijom). Meni je osobno mnogo zabavniji scenarij mod u kojem je moguće odigrati posebno i specifično razdoblje u povijesti željeznice (npr. razvoj željeznice u



Intuitivnost i jednostavnost su vidljive već u prvom izborniku



Na početku svake kampanje dobivate izbor olakšavajućih okolnosti

Kini ili borba za dominaciju u Švedskoj 1970.). Ova igra plijeni mogućnošću kupnje tvornica, luka i ostalih nekretnina koje donose veći profit što ste bogatiji. Što bolje povežete grad s drugim područjima, to će vaše nekretnine u tom gradu biti vrijednije, stoga se isplati razvijati i razgranavati mrežu pruga u području s nekretninama.

No ni ovdje nije kraj kompleksnosti, sami morate kontrolirati količinu vode i pijeska u vlakovima, prioritet svakog pojedinog vlaka. Svaka lokomotiva u igri ima zasebne performanse na koje ne utječe samo broj i težina vagona postavljenih u kompoziciju nego i konfiguracija terena (nagib), prioritet koji date vlaku (ako je lokalni, naravno da će stati svakom ekspresnom vlaku) te starost lokomotive. Za sve nekretnine moći ćete pročitati godišnji izvještaj i usporedbu vašeg poslovanja s poslovanjem drugih igrača u igri, a preporučljivo je svoj daljnji razvoj podrediti godišnjim izvještajima. Naime, u vrijeme recesije

"Hey you mugger, stop right there that's my train!"

poželjno je preusmjeravati vlakove da bi profit ostao na istoj razini.

Railroad Tycoon 2 sigurno pada u sam vrh trgovačkih strategija svojom kompleksnošću, igrivošću i lijepom grafikom. Iako je vrlo napeta, upotpunjuju je sitnice; bit će tu pljačkanja vlakova, promjene u politici regije, industrijski razvoj i mnoštvo drugih detalja. Railroad Tycoon 2 je best buy za sve one koji smatraju da je zgrtanje novaca zabavno, a dovođenje prijatelja na prosjački štap još zabavnije. ◀

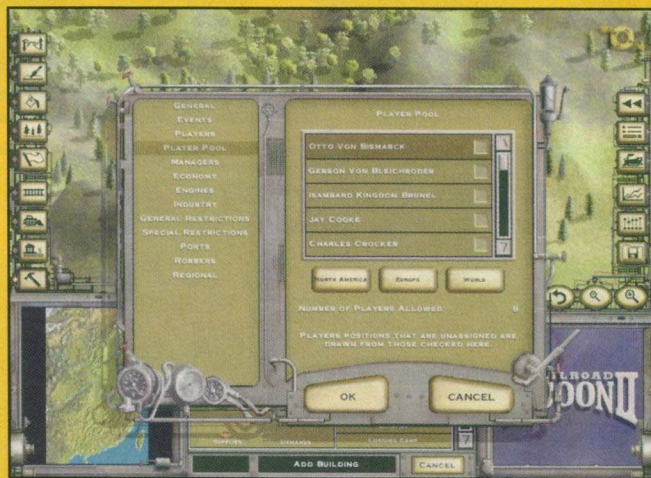
Ocjena

Railroad Tycoon 2 je sam vrh ponude trgovačkih strategija i sigurno će usrećiti zaljubljenike u novac, a zaintrigirati sve ostale.

80%

SCENARIJIMA NIKAD KRAJA

Ono što povećava igrivost ove odlične igre je svakako uključeni scenarij editor koji omogućava stvaranje potpuno novih scenarija ili prekranje postojećih. Railroad Tycoon bi bio odlična igra bez ovog editora, no s njim svaki igrač može prilagoditi igru sebi i svojim prijateljima, sve do najsitnijih detalja kao što su pljačkanje vlakova, nagrade za ostvarene uspjehe, inteligencije protivnika pa sve do jednostavnog crtanja karte na kojoj se igra. Editor je uistinu toliko dobar da je jednako zabavno stvarati scenarij koliko i igrati ih.



▶ U editoru možete sve mijenjati pa tako i unaprijed napisana imena igrača



▶ Kad izgrađujete, jednostavno izaberete tip građevine i klikate



▶ Cijeli scenario editor je napravljen jednako kao i igra, tako da je njegova uporaba maksimalno olakšana

Options

Pristup internetu
E-mail
WEB stranice
On-line shopping
Programi
Oprema

Opustite se



Mi imamo rješenje



BBM Internet
Bosiljevska 45
internet@bbm.hr
30 11 77
300 869

Na internet preko
besplatnog telefona 0800

Tražimo partnere i suradnike za plasman naših usluga

Šezdesete protiv devedesetih!

TEST DRIVE 5

Ljubitelji automobilskih klasika će konačno moći odmjeriti snage legendarnih snagatora šezdesetih i suvremenih jurilica



Konačno i kvalitetan split-screen mod koji je još uvijek najjeftinija multiplayer varijanta

Iako se ne utrkujete u Monzi ili Monacu, ne mora značiti da staze nisu prenijete iz stvarnog života

PIŠE

Dario Rakovac

INFO

PROIZVOĐAČ	Pitbull Syncrate
IZDAVAČ	Accolade
MIN. KONFIGURACIJA	PI553, 16 Mb, D3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P2, 32 Mb, TNT
3D PODRŠKA	Direct3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Split-screen

ALTERNATIVNO

NEED FOR SPEED 3

Najjača konkurencija novom Test Driveu koja je tehnički daleko naprednija, ali ne nudi ni izbliza toliko zabavnih opcija koje bi podigle igrivost i igru učinile dugotrajnijom.

TEST DRIVE: OFF ROAD

Ako preferirate terence, ista ekipa, ista igrivost, ali u off road varijanti. Čak i ako više volite jurilice, pokušajte zaigrati i ovu varijantu jer to je jedan sasvim drugi svijet koji čeka da ga otkrijete.

TEST Drive je još od davnih amigaskih dana bio i ostao sinonimom za kvalitetnu vozačku simulaciju. U svom je posljednjem, četvrtom, izdanju konačno zavladao i PC platformama, no već nam stiže i peta inačica koja se izravno nadovezuje na prethodnika, ali i donosi toliko novina da je potpuno izvan konkurencije.

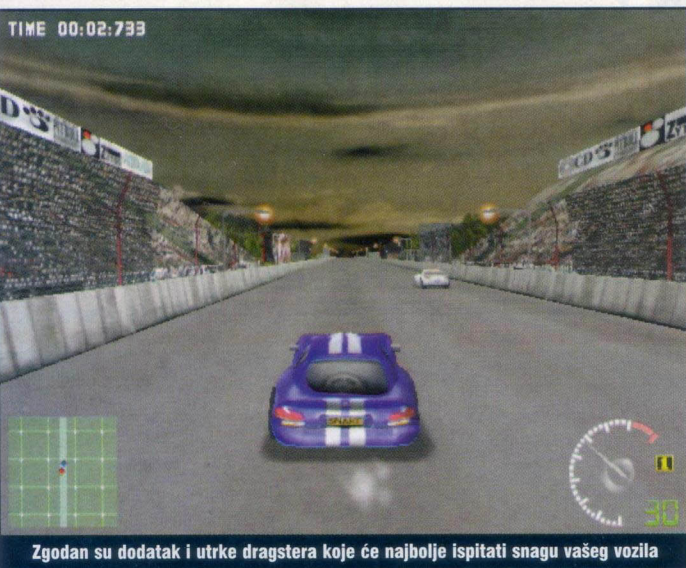
Čudno zvuči, ali nema težih recenzija od onih u kojima se opisuju nastavci velikih hitova. Oni su u pravilu znatno napredniji od svojih prethodnika, no, ipak, nisu toliko izmijenjeni da bi se o njima moglo bogzna što reći. Hvalospjevi na račun kvalitetnije grafike, bržeg izvođenja ili opisanje zamornih tehničkih detalja su besmisleni jer se naprednija izvedba ionako podrazumijeva, a realne novine su uvijek izbrojive

na prste jedne ruke. Problem je, dakle, kako uvjeriti nekoga da ponovno odvoji novac za gotovo istu igru poput one koju je kupio prije nekoliko mjeseci. Koji put je to vrlo lak posao - programeri naprave malo čudo i od prastare igre učine nešto nevjerojatno, no koji put je to prava umjetnost - dodaju dva nova oružja ili staze pa tko voli... Dobar dio tržišta i ne razmišlja uoče o igri koju kupuje, samo pogleda brojku uz naslov i ako je ona veća, ništa od kupnje... Srećom, postoje ljudi poput nas koji neopterećeno promatraju igre i daju uglavnom realnu procjenu koliko je nešto dobro ili nije. Test Drive 5 ima i dobrih i loših strana, što donošenje kvalitetne ocjene čini još složenijim. Dodataka je dovoljno da bude zanimljiv, no je li igra uistinu kvalitetnija od prijašnjeg nastavka?

VIŠE STAZA, VIŠE VOZILA, VIŠE OPCIJA...

Općenito, u igri je svega više. U petom Test Driveu možete se natjecati vozeći jedan od 28 licenciranih sportskih automobila na više od 18 staza detaljno prenesenih iz stvarnog svijeta. To znači da je dvostruko više vozila i čak trostruko više staza nego u prošlom izdanju igre. No, ove brojke ne bi bile nimalo impresivne kada igra i kvalitetom ne bi slijedila dosadašnju Test Drive seriju igara koja je uvijek imala vrlo kvalitetne fizikalne modele i prekrasnu grafiku od čega se nije odstupalo ni u najnovijem izdanju. Štoviše, prvi puta možete sraziti najsuvremenije sportske automobile i njihove konkurente iz davnih šezdesetih. Odvojenih je igara bilo napretek, ali nikada niste u istoj igri mogli odmjeriti snage starog dodge chargera i novog vipera. Legendarni su snagatori

TIME 00:02:733



Zgodan su dodatak i utrke dragstera koje će najbolje ispitati snagu vašeg vozila

fenomenalno napravljeni pa ćete uistinu osjetiti razliku u vožnji, a da ne spominjem kakav je gušt vozikati se u njima i slušati ih kako "predu". Konačno je dodana i mogućnost natjeravanja prebrzih vozača u policijskom vozilu, što je itekako zanimljivo u multiplayeru - gdje naganjate prijatelje nastojeći ih privesti prije kraja utrke. Multiplayer je standardno dobar, s tim da je dodan i split screen način igranja na jednom računalu, što je rijetkost, ali uvijek toplo pozdravljen dodatak PC inačicama igara.

Najveća je pozornost posvećena dizajnu automobila koji su znatno

napredniji nego prije. Čini se da zbog toga nije ostalo dovoljno vremena za okoliš koji, doduše, bolje izgleda ali ipak nije na razini onog u NFS 3. Ni nebo ni zgrade ne djeluju realno - nebo je potpuno statično, a zgrade izgledaju kao kartonska scenografija u jeftinom filmu. Istina, postoje vremenski efekti i različiti uvjeti vožnje, ali je sve to skupa daleko od impresivnog. Šteta, jer su staze vrlo dobro osmišljene i s još jednom novošću - grananjem smjerova, što znači da više ne morate voziti po ustaljenoj putanji nego možete kratiti put izbjegavajući gužvu. Dizajn je dakle



Kao policajac, morat ćete pohvatati sve prijestupnike prije negoli završi utrka

SELECT CAR

1997 POLICE CHEVROLET CAMARO

CAR
PAINT
STATS
AUTOMATIC
OK BACK



Po prvi puta na raspolaganju su vam i policijska vozila

"Test Drive 5 djeluje arkadnije od svojih prethodnika, ali je zato zabavniji i igriviji nego ikada!"

dobar, ali tehnička izvedba šepa. Grafički bi pokretač trebalo doraditi da bi se izbjeglo vidno iscrtavanje staze tijekom vožnje i to na TNT karticama, ali i da bi igra bila što stabilnija (često blokira).

Nakon svega rečenog, treba se vratiti na početak i dati ocjenu. Teško je reći da Test Drive 5 nije na razini konkurencije jer je po mnogo čemu čak i iznad, ali nešto slabija tehnička strana ne ide mu baš u prilog. On je i dalje igriv i zanimljiv, čak i više od svojih najjačih konkurenata od kojih daleko više nudi i obećava. Različiti načini natjecanja, velik broj vozila i staza kompenziraju nedostatke pa nećete zažaliti nabavite li igru. Većina će bugova vjerojatno biti ispravljena nekom zakrpom ili biti doradana već u prodajnoj verziji -

treba uzeti u obzir i to da smo na recenziju dobili posljednju betu izravno od Electronic Artsa, čemu pripisujemo većinu nedostataka. Doduše, one se u pravilu bitno ne mijenjaju pa se vrlo lako može dogoditi da sve ostane potpuno isto. Igrivosti se nema što zamjeriti jer je igra i ovako fenomenalna, ali dotjera li se i izvedba, tada na konačnu ocjenu možete dodati još deset posto. ◀

OCJENA

Definitivno najbolji Test Drive koji konačno donosi prave novosti, ali mu nedostaje malo tehničke dorade.

80%

ELSA

Brzina: Vrlina (kartica brža od Voo..... I,II)
Sabirница: PCI & AGP
Memorija: 4MB SGRAM
Procesor: Riva 128
BIOS: ELSA bazično
Driveri: ELSA logično
Kompatibilnost: Vrhunska
Cijena: 1599 kn PCI, 1586 kn AGP (MPC)
TV ulaz: Standardno x 3
TV izlaz: Standardno x 2

Opcija nadogradnja:
 miro/Pinnacle TV upgrade (809 kn MPC)
 DDC bus mastering (kartica ispisuje TV direktno u scenu)
 prijem I - V TV opsega
 digitalizacija 320 x 240
 telekonferencija

PROTEH

Nova cesta 158 HR 10 000 Zagreb
 tel: 01 396 707 http://www.proteh.com
 fax: 01 396 705 proteh@proteh.com

Je li to košarka ?

NBA LIVE 99

PREPORUKA MJESECA

Želite li vidjeti dosad nešto neviđeno u svijetu računalnih igara, nešto što se toliko približilo realnom vremenu i sportu kakav gledamo na malim ekranima, onda nabavite košarku NBA Live 99. Pitate se je li istina sve što sam rekao? Provjerite zaigraivši u svijetu visokih (eh, meni treba još kojih pola metra).



Pobjednička momčad Chicago Bulls (Kukoč je bio ozlijeđen)

PIŠE

Miroslav Puljiz

INFO

PROIZVODAC	EA Sports
IZDAVAC	EA Sports
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200MMX, 32 Mb, 3Dfx
3D PODRŠKA	Voodoo, Voodoo 2, Direct3D
MULTIPLAYER	Modem, LAN



"Poštar" slavi nakon pogođenog koša

DA, dobro ste čuli, NBA 99. Nemojte sada reći: već! Pa i vrijeme je da nastavite tradiciju koja ih je krasila svih ovih godina, od NBA 95 pa sve do ove najnovije inačice s brojem 99. Zašto su odlučili izlaziti svake godine? Odgovor je vrlo jednostavan: računalna se tehnologija stalno razvija, stoga se u tih godinu dana može svašta dogoditi i izmisliti, što bi igru moglo promijeniti iz temelja. Obraćam se svima, a ne samo fanovima koji čim kupe najnoviju inačicu, razmišljaju kakva će biti ona dogodine, pa ona iza nje i tako unedogled. Takav sam i ja bio sve dok nisam dobio na stol NBA Live 99. Zašto sam promijenio mišljenje? Ne budite nestrpljivi, uskoro ćete saznati.

EA Sports, poznata softverska kuća koja nas se dojmila posljednjih godina svojim izvrsnim sportskim simulacijama košarke, nogometa, hokeja, ragbija i bejzbola koje izlaze svake godine s istim brojem. NBA Live 99 napokon može iskoristiti svu čaroliju vaše vudu dvojke u vašem računalu, vidjet ćete dosad neviđenu realnost i takav izgled likova da ćete se pitati nije li to možda počela NBA sezona na TV-u!

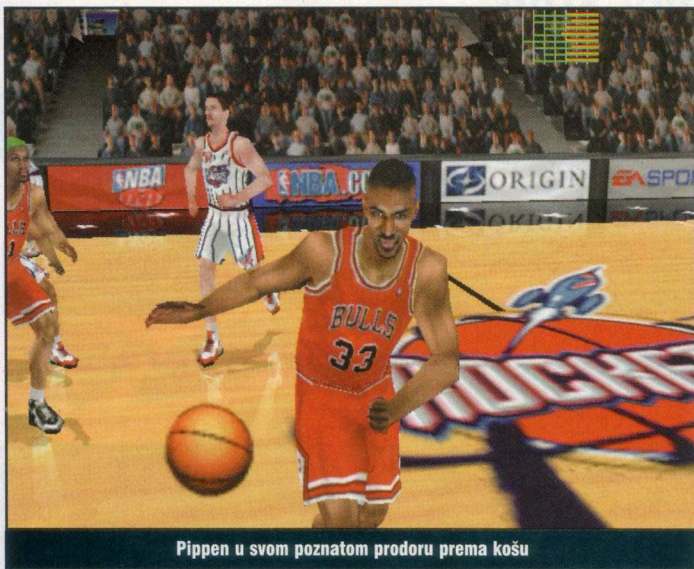
ZAŠTO NISKI NE MOGU BITI BOLJI OD VISOKIH ?

Vjerojatno se to i vi pitate dok igrate NBA na računalu ili pravom igralištu. Čim uđete u igru, glavni izbornici izgledaju kao da je već počela igra, što će vas malo iznenaditi. Kod onih uobičajenih opcija

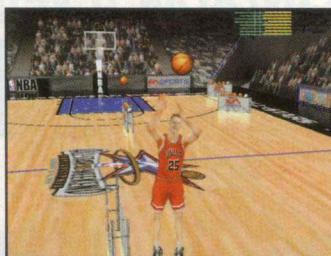


Zakucavanje u ovoj najnovijoj inačici je mnogo prirodnije i realnije

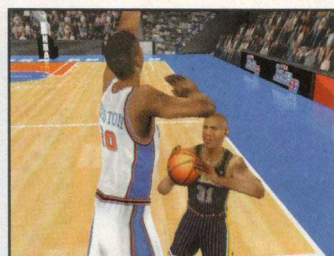
(biranje nove sezone, odigravanje playoffa, vježbanje ispućavanja trica i uobičajenih statistika iz svih sezona pojedinih igrača ili momčadi), uočit ćemo razliku među igračima - ovdje su mnogo detaljnije i dotjeranije izvedeni upravo zato jer možete dobiti 31 oblik lica, tj. izgled pojedinog igrača. Nažalost, ni u ovom najnovijem izdanju nema Michaela Jordana, umjesto njega igra Player. Igrači su na terenu mnogo ineligeniji nego prije, što EA zove stručno Enhanced Pro-Action. Nema više laganog prolaska pokraj protivničkog igrača ili laganog zabijanja koša jer - kad



Pippen u svom poznatom prodoru prema košu



Kerr u All Star noći i natjecanju u njegovom najjačem oružju - tricama



Tko još može zaustaviti Millera u pogađanju trica

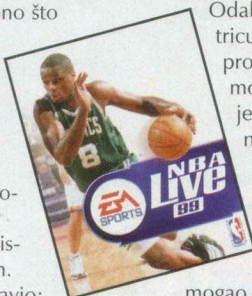


Kratka stanka uoči početka utakmice

Navalite narode i pokažite Rodmanu da nije najluđi igrač na terenu!

god budete htjeli, primjerice, položiti loptu s nekim igračem koji nije dovoljno visok, centar protivničkog tima će mu slasno i masno zalijepiti bananu. Ako odaberete teži način igranja, igranje, a pogotovo pogađanje trica postat će gotovo nemoguće. Dodane su mnoge sitnice koje život znače: povici igrača, dovikivanje trenera igračima i dekoncentriranje protivničkih navijača galamom i vriskom. Još nešto, ovdje komentator TNT-a komentira kao na pravoj utakmici, za razliku od prošlih inačica gdje ste

mogli naučiti napamet ono što će biti rečeno nakon određene akcije. Naravno, da biste bili cijelo vrijeme upućeni u najnovije informacije, tijekom igranja sezone koja još nije počela (uskoro, uskoro) možete s Interneta skinuti sve statistike igrača i momčadi im. Eh, da, skoro sam zaboravio: ako odaberete vježbanje, nećete vježbati na parketu, nego izvan igrališta na asfaltiranom igralištu na kakvom i inače igrate.



Odaberite igrača i vježbajte tricu, zakucavanje, sami ili protiv prijatelja, gdje možete igrati jedan na jedan, ali ne na bodove, nego samo vježbati.

I za kraj, jedna mala napomena: sigurno se sjećate problema s upravljanjem: samo je jedan igrač mogao igrati na tipkovnici, dok sada mogu dva. Sitnica, ali mnogima, pa i meni, život znači.

Nemojte se ništa pitati.

Naravno da je vrijedna! Tko je god

jednom gledao utakmicu NBA momčadi zanimat će ga ova igra upravo zato jer će u mnogim situacijama pomisliti da je na pravom "parketu". Sve je idealno napravljeno - od grafike, zvuka, a pogotovo igrivosti. ◀

Ocjena

Zašto? Razloga je mnogo, a posebno bih izdvojio odličnu grafiku i zvuk, a igrivost je toliko dobra da će je prestići samo NBA Live 2000.

91%

PlayStation RECENZIJA

.. a kako to izgleda na PSX-u?

NBA LIVE 99

PIŠE

Dario Rakovac

PSX inačica posljednjeg izdanja NBA Live u cijelosti slijedi sve trendove EA Sports 99 serije.



Poboljšanja se prije svega odnose na detaljnije modelirane igrače, realnije komentare i zvukove s terena te televizijski stil prezentiranja utakmice. Što se igrača tiče, oni su sada puno raznovrsniji. Modeli su iznimno dobri, sada ćete na licima svojih omiljenih igrača moći jasno vidjeti zadovoljstvo ili razočaranje nakon lošeg poteza. Tim više što će dinamična kamera odmah zumirati igrača koji je počinio prekršaj ili postigao pogodak. Dodatni štih unose i kvalitete

ni komentari komentatora koji više ne ponavljaju jedne te iste rečenice od kojih vam se ubrzo počne dizati kosa na glavi. No, osim prezentacije, postoji i niz drugih poboljšanja. Igra više nije vezana na jednu sezonu, sada momčad možete voditi nekoliko godina, kupovati i mijenjati igrače ne biste li iz sezone u sezonu imali sve bolju momčad. Želite li, možete uzeti svog najdražeg igrača i samo s njime vježbati poteze i pogotke. Zanimljivo je da i umjetna inteligencija također radi na poboljšanju momčadi tijekom off sezone. Poseban dodatak PSX inačici je mogućnost skidanja updateova s Interneta koji će se putem novog Dex drivea moći s PC-a prenijeti na standardnu memorijsku karticu.

Isplati li se kupovati NBA Live 99 ako imate 98?

Iskreno, igra nije toliko bolja od prethodnika da biste ponovno davali novac za nju, no dodatci poput mogućnosti uporabe Dex drivea ipak je čine zanimljivom. Naravno, to zahtijeva da pored PSX-a rabite i PC, tako da je i taj aspekt ograničen. Svi su ostali dodatci čista kozmetika koja samo pokazuje koliko je tehnologija u posljednjih godinu dana otišla naprijed. No, ako je i samo to, moram priznati da je Electronic Arts učinio vrlo dobar posao. Vizualni je dojam stvarno iznad svega dosad viđenog, a u strukturi se ionako nema što dodati. Ubrajate li se među one koji pod svaku cijenu moraju imati najnoviji naslov, nećete se razočarati, ali ako niste razmaženi i tražite samo dobru košarku, nema razloga kupiti ponovno istu stvar.

Ocjena 84%

Povratak u velikom stilu

TOCA 2

PlayStation
RECENZIJA

Godinu dana nakon što je prvi dio harao top ljestvicama, i Toca 2 se sprema OSVOJITI TRŽIŠTE



Stakla su sada prozirna pa ćemo vidjeti i pokrete vozača

PIŠE

Berislav Jozić

INFO

PROIZVOĐAČ	Codemaster
IZDAVAČ	Codemaster
PODRŽANI HARDVER	Memory Card, Analog Controller, Dual Shock
MULTIPLAYER	nema

TOCA se vraća, u novom ruhu!

Nastavak ove vrlo popularne simulacije vožnje donosi ponešto izmijenjena pravila, usklađena s promjenama u Touring Car prvenstvu iz 1998., no nije to i jedini novitet. Vlasnike Playstationa će veseliti podatak da je TOCA 2, kao i mnoge novije igre, u cijelosti u visokoj rezoluciji.

Ističem to stoga što je niska rezolucija bila jedna od nekoliko zamjerki upućenih prvom dijelu. Druga je bila brzina.

Oni koji su igrali prošlogodišnju TOCA-u možda će se pitati kako će

se onako spora igra ponašati u većoj rezoluciji. Za njih imam dobru vijest: dok se prvi dio jedva dovlačio do 30 fps i ponekad posrtao na 10, TOCA 2 nikada ne pada ispod 30 sličica po sekundi, dok se, u kvalifikacijama i Time trial načinu vožnje (tj. kada je vaše vozilo jedino na stazi) penje do nevjerovatno brzih 60 fps-a.

USPORAVANJE

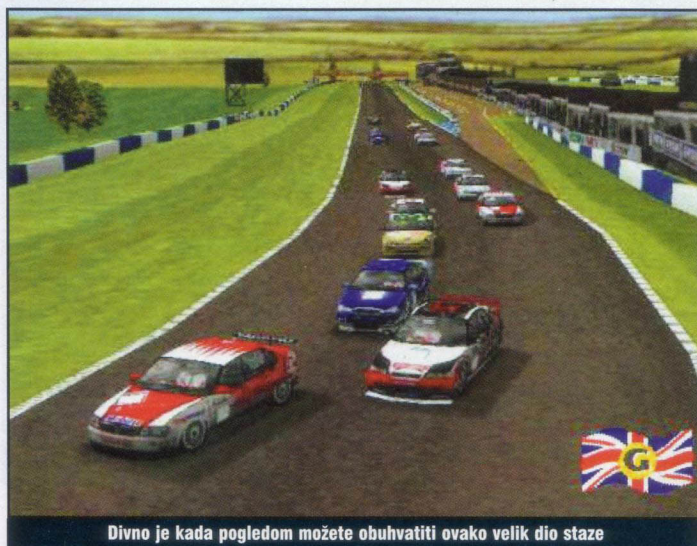
Hm, da, ja se raspisao o brzini, a neki od naših čitatelja uopće ne znaju o čemu pričam. Evo kratkog sažetka: Touring Car Challenge je vrsta automobilističkog natjecanja koje se održava u Engleskoj (to vidite i po tome što je vozač na

desnoj strani automobila). Nasuprot "poštenju" vozača Formule 1, TOCA vozači se ponose brojem izguranih vozača sa staze na putu do prvog mjesta. Takva "agresivna" priroda ovog natjecanja učinila ga je pogodnim za prebacivanje u video igru i - nastala je TOCA. Prvi je dio pušten zimom u prodaju, da bi već u božićnoj sezoni zauzeo treće mjesto po prodaji (iza Tomb Raidera 2 i Fife RTWC). Drugi će nastavak u trgovine stići ovog Božića (da, ja sam dobio prvu review kopiju) i zacijelo nadmašiti svog prethodnika. Poboljšana grafika je prvi od aduta kojim se TOCA 2 može podičiti - automobili su detaljniji, okoliš je





Možda izgledaju poput auta parkiranih ispred vaše zgrade oblijepljenih naljepnicama, ali pogled ispod "haube" odmah će otkriti razliku



Divno je kada pogledom možete obuhvatiti ovako velik dio staze

"Još ni u jednoj igri nisam ovako osjećao da me protivnik želi izgurati sa staze"

oštriji, a pogled se, zbog više razolucije, proteže dalje pružajući bolji pregled staze. I u prvom su nastavku automobili mogli biti oštećeni tijekom utrke, a sada je ta mogućnost još izraženija pa će vozilo stići do cilja kao hrpa izgibanog metala i nakupljenog blata (naravno, ako vozite kao ja - rabeći protivničke automobile kao zaštitu od izletavanja sa staze).

Detalj koji mi se jako svidio jest prozirnost automobilskih stakala: možete vidjeti vozače kako poskakuju na sjedalu, ili mašu rukama jedan drugome - da se razumijemo, to mahanje baš i nije prijateljsko, osobito kada nekoga izgurate sa staze. Usprkos svim hvalospjevima grafici, moram zaključiti da Gran Turismo ipak izgleda bolje. Barem su objekti zaglađeniji i kretanje glađe.

UBRZAVANJE

No, TOCA 2 nije nikako za odbaciti, mnogim će se igračima svidjeti više nego GT zbog - atmosfere.

Osjećaj realnosti i natjecanja koji ćete dobiti u ovoj igri prelazi sve simulacije vožnje koje sam do sada igrao. Auti se na stazi ponašaju kao i u stvarnosti pa ne poznajete li osnovne zakonitosti vožnje, brzo ćete se iznenaditi. Blato, kiša i slične "ugodnosti" engleskog podneblja utječu na performanse vozila jednako kao i oštećenja. Na sreću, od ove je godine u Touring Car utrkama uvedena mogućnost (bolje rečeno obveza) popravljavanja automobila u pit-u pa će posljedice neoprezne vožnje uklanjati trošeći dragocjene sekunde. Osim po izgledu svog automobila, stupanj oštećenja bit će naznačen i promjenom zvuka motora. Kad smo kod zvukova, par riječi o njima: okoliš je ozvučen jednako dobro kao što je i nactan - pljusak kiše, udari gromova i puhanje vjetrova stalno vas okružuju (jer je lijepo vrijeme prilučno rijeko), a ako ste sretni vlasnik surround opreme, čut ćete i s koje vas strane protivnik pokušava preći.



Replay opcija se kvalitetom gotovo ne razlikuje od one u Gran Turismo

Svaki od mnoštva različitih automobila (inače originalnih vozila koja se natječu u Touring Car utrkama) ima različit zvuk motora, odgovor na komande i ponašanje na stazi. Iako nam je ovakva detaljnost poznata iz GT-a, ovdje je razlika mnogo opazivija jer je i manji broj vozila. Isti je nivo detalja posvećen svakom dijelu igre, a svi zajedno čine je toliko privlačnom i ugodnom za igranje. Osjećaj je to koji je teško opisati, ali ćete to i sami osjetiti čim sjednete pred ekran. Još ako imate volan i pedale - užitak je vrhunski! Dual shock ili analogni controller će vam također odlično služiti, ali staro, digitalno upravljanje neće vam dopustiti da osjetite svu realnost i atmosferičnost TOCA-e 2.

TEHNIKA

Ne, pod tehnikom ne mislim na grafiku, zvuk i ostalo - o tome ste već dovoljno čuli, zar ne? Riječ je o opcijama koje vam TOCA 2 nudi, a izbor je uistinu velik. Osim turnirske vožnje (o kojoj možete više saznati iz okvira), tu su i pojedinačne utrke, koje ima svaka simulacija vožnje, ali i posebne "support cars" utrke. Riječ je o natjecanjima koja se održavaju na Touring Car utrkama obično prije glavne utrke gdje svi vozači voze isti model nekog egzotičnog automobila. Tu su formula ford, jaguar XJ220, AC superblower i sl. vozila. Naravno, na početku nećete moći voziti svih desetak automobila, nego treba najprije pobijediti koju utrku da bi se "otlučali" oni bolji. TOCA 2 donosi i 8 dodatnih staza (uz 8 originalnih) koje će produžiti "radni vijek" igre, a tu je i test staza (koja uključuje daljnjih 8 podstaza). Zbrojimo li sve, nastavak pruža mnogo više mogućnosti od originala (sjetimo se - samo 8 originalnih staza i jedna dodatna), što zapravo znači više zabave za vaš novac.

AH TI ENGLEZI!

Ne samo da voze na krivoj strani ceste, nego su im i utrke čudne. Pazi ovo: 8 staza, ali - 13 utrka jer se neke voze dva puta. E sad, da je samo dva puta! Svaka se utrka vozi za vrijeme vikenda pa je uobičajeno da se prvi dan vozi brza i kratka "sprint" utrka (s manjim brojem krugova), a drugi dan duža i napornija "feature" utrka. Naravno, prije svake utrke vozi se kvalifikacijski krug.

Bodovanje je, ipak, malo normalnije: 15 bodova za prvo mjesto pa sve manje i manje za sljedeća, sve do desetog koje donosi 1 bod. Pobjeda u kvalifikacijama također donosi jedan bod.

Ovo bi vam trebalo razjasniti situaciju i pobrinuti se da ne dođe do problema u stilu: "Pa koja je ovo fora?!? Ovu utrku sam već vozio ove sezone! Igra ima bug!" Nema bug, Touring Car utrke su takve i u stvarnosti.

Eto, posljednjom rečenicom rekao sam sve - TOCA 2 daje mnogo zabave za vaš novac. Ne znam je li se vama dogodilo nešto takvo, ali postoji mnogo igara za koje će mi uvijek biti žao što sam ih kupio. TOCA 2 nije nikako jedna od njih, pa preporučujem da je dopišete svojoj listi božićnih darova - do tada bi već trebala stići u izloge Algoritma! ◀

ALTERNATIVNO

TOCA

Prošlobojični hit, koji se samo u Europi prodao u 750000 primjeraka, a nedavno izišao i u platinastom izdanju, daleko je premašen ovim nastavkom, kako u grafičkom izgledu, tako i u cjelokupnoj doradi

GRAN TOURISMO

Još uvijek definitivni kralj vozačkih simulacija, grafički malo kvalitetniji i s ogromnim izborom vozila. TOCA 2 ga dostiže, a možda čak i prestiže, izvrsnim ugodajem i realnošću.

Ocjena

Atmosfera vožnje još nikada nije bila ovako dobra

89%

Priče s ruske strane MIG 29 FULCRUM

Ako su vam dosadile simulacije svih mogućih F-ova, možda je ovo igra za vas !!!



Pogledajte tu refleksiju ploče s instrumentima na staklu kabine. Jednom riječju – prekrasno !!!



Ode...

PIŠE

Alan Graf

INFO

PROIZVODAC	Novalogic
IZDAVAČ	Novalogic
MIN. KONFIGURACIJA	PI66, 16 Mb, 1 Mb grafička
NAŠA PREPORUKA	P200MMX, 32 Mb, 1 Mb grafička
3D PODRSKA	Voodoo, Voodoo 2, MMX
MULTIPLAYER	LAN, modem, Serial, Internet

ALTERNATIVNO

F-16 MULTIROLE FIGHTER

Ova je igra zapravo zapadnjački pandam Migu 29. Novalogicovom, dakako.

TOTAL AIR WAR

Jedna od najboljih simulacija "nevidljivog" F-22 danas. Mogućnost upravljanja AWACS misijama, učinit će je privlačnom i onima koji nisu samo zagriženi letaći.

GOTOVO sve dosadašnje simulacije, čast iznimkama, bile su ponajprije vezane za zrakoplove Američke vojske koji su se stalno izmjenjivali i natjecali, što je dovelo do žanrovskog zasićenja. Najčešće ste mogli letjeti u zrakoplovima F-15, F-18 i F-22. Svjesni toga, programeri Novalogica su izbacili dva nova naslova gotovo paralelno: F-16 Multirole Fighter, o kojem ćete nešto više čuti iz pera Daria Rakovca, i Mig 29 Fulcrum.

Mikoyan-Guruevich MiG-29 Fulcrum je jedan od najboljih svjetskih zrakoplova, iznimnih manevarskih sposobnosti, koji često biva uspoređivan s njegovim zapadnjačkim takmacem F-16. Pravi je ukras u 30-ak zračnih snaga diljem svijeta i jedan od aduta u borbi za zračnu prevlast. Svi vi koji ste igrajući različite simulacije u više-manje istim zrakoplovima, kao F-15, F-18, poželjeli sjesti u migonju i napucati par prepotentnih Amera, konačno ćete doći na svoje.

UŽIVO S MJESTA DOGAĐAJA

Odmah po učitavanju igre, dolazite do vrlo preglednog izbornika (ponekad je najjednostavnije rješenje, ujedno i najbolje) na kom su smještene već standardne opcije: Quick Mission – nekoliko "brzih" misija za zagrijavanja prije campaignova, zatim campaignovi i multiplayer. Jedna od opcija koju je vrijedno spomenuti je Overview, koja na vrlo zanimljiv način prikazuje neke osnovne značajke ovog zrakoplova. Campaignovi su, za razliku od ostalih igara, kod Fulcruma postavljeni slijedno. To je u neku ruku i dobro (nemogućnost otvaranja preteških misija na samom početku), ali ima i svojih crnih strana – lako se može dogoditi da zapnete na jednoj od njih i onda

ste u problemima. Ima ih ukupno 5: Kurilski otoci, gdje se šačica ultranacionalista osilila, i prijeti svima koji im stoje na putu. Vi ste poslani da ih malo "ohladite". Potom slijede: Uganda, Somalia & Etiopija, Burma i Tajikistan, ali vam detalje neću otkrivati, jedino vam mogu potvrditi da su vrlo maštoviti u pravom ruskom stilu. Ako sve prijedete, možete i sami kreirati svoje misije u vrlo dobro zamišljenom i prilično intuitivnom mission creatoru. Za one koji ga ne shvate od prve, na CD-u je manual u .pdf formatu, koji možete pročitati sa Acrobat Readerom. Grafika je već standardno lijepa na 3dfx-u, što je iskorak s obzirom na stari Voxelspace 2 koji se još uvijek tu i tamo nađe (vidi Delta Force), no pozornosti je vrijedna činjenica da se igra može igrati u 1024 x 768 na dvije Voodoo2 u SLI-u (za one sretnike koji to imaju). Još nešto, u izborniku za audio može uključiti da vam kontrolori leta, wingmani i svi ostali govore na ruskom. Iako ih većina ljudi neće razumjeti, to će uvelike pridonijeti ugodaju igre. Tu je i izvrsni multiplayer koji omogućava igranje preko modema, lokalne mreže (do 16 igrača), i Interneta. Od njih je najzanimljiviji Novaworldov IBS Service koji omogućava igranje do 128 igrača istodobno!!! Još jedna od zanimljivih značajki je da će igrači s



▲ Izbornici su vrlo jednostavni i učinkoviti

"Zrakoplovu je svejedno tko ste: general ili poručnik. On ne oprašta pogreške"

igrama Mig 29 Fulcrum, F-22 Raptor, i F-16 Multirole Fighter moći igrati jednu te istu igru, tj. jedan protiv drugoga, ali svaki u svojoj "ptici".

Na kraju, mogu još samo reći da će ova igra zasigurno privući širu igračku publiku svojom izvrsnom grafikom, novom stranom medalje (Rusi), i odličnim multiplayerom. Ako ste ljubitelj simulacija, a dosadilo vam je stalno letjeti u onih nekoliko odsimuliranih američkih zrakoplova, ili jednostavno želite "isprašiti" prijatelja u njegovom F-16, onda vam je preporučujem. ◀



Jedan od najboljih virtual cockpita dosad viđenih

OCJENA

Vrlo dobra simulacija jednog od najrasprostranjenijih ruskih lovaca.

88%

Povratak velikana!

F-16 MULTIROLE FIGHTER

Novalogic se na velika vrata vratio u svijet zračnih simulacija ponudivši dva iznimno kvalitetna naslova, F-16 i Mig-29.



Utjecaj zračnih tokova preko zrakoplova konačno više nije samo vizualna poslastica

Jeli vam poznato koju "državu" prikazuje ova karta?



Izbor naoružanja izveden je vrlo pregledno, s neizbježnom američkom zastavom u pozadini



Polijetanje i slijetanje donekle jr pojednostavljeno. Ovaj se detalj neće svidjeti tvrdokornim letaćima, ali će ostalima olakšati život

"Brzo, lijepo i igrivo - rijetko dobra simulacija letenja namijenjena svima"

PIŠE

Dario Rakovac

INFO

PROIZVOĐAČ	Novalogic
IZDAVAČ	Novalogic
MIN. KONFIGURACIJA	PI33, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 3Dfx
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet



Interaktivni kokpit zumira se na onaj dio koji klikate lijevom tipkom miša



Voxel Space u novom ruhu i to u softverskom modu!

STANDARDNO KVALITETNO

Novalogic je oduvijek prednjačio među konkurencijom svojom realističnošću terena i objekata u igri. Letni im modeli nisu nikada bili bogzna što, ali su igre bile uvijek dobro prihvaćene. F-16 donosi mnoga poboljšanja i potpuno nova rješenja koja priču o Novalogicovim arkadnim simulacijama bacaju u zaborav. Prije svega, konačno je primijenjeno 3D ubrzanje preko 3Dfx-ova Glidea, čime je Voxel Space opet dospio u vrh fotorealističnih prikaza terena. Iako igra izgleda fenomenalno, vizualni dojam nije jedino što će vas impresionirati. Ako ste se ikad susreli s nekom od simulacija ovog proizvođača, začudit će vas realno ponašanje zrakoplova koji se više ne kreće kao nekakav fantastični objekt nego

podliježe stvarnim zakonima fizike. Vrlo su dobro odsimulirani zračni tokovi preko površine krila, pogotovo utjecaj opterećenja na performanse letjelice. Sjetim li se njihova prošlog naslova, F-22, uopće nemam osjećaj da je ovo proizvod iste grupe ljudi. Čini se da su se u Novalogicu konačno osvijestili i shvatili da igrači danas traže više od izgleda. No, neke su stvari ostale nepromijenjene. Tu prije svega mislim na kvalitetu mislija - i dalje su vrlo igrive i dobro osmišljene te ćete im se rado vraćati. Zanimljivo je da se jedna kampanja odvija u Srbiji, što im je veliki marketinški plus na ovim prostorima. I multiplayer je također na visini, što jamči Novalogicov IBS ili integrirani borbeni sustav koji vam omogućuje uporabu borbenih prostora i iz ostalih simulacija ovog proizvođača te ćete konačno moći staviti točku na

dvojbu tko je bolji, Istok ili Zapad.

Moram priznati da me F-16 uistinu ugodno iznenadio. Novalogicove su simulacije tijekom vremena postale vrlo rutinirane i pomalo zastarjele, ali su novi naslovi definitivni dokaz da na njih možemo itekako računati. Igre su vrlo zabavne i u usporedbi s konkurencijom daleko igrivije. One nemaju realnost jednog F-15, ali su zato dovoljno bliske čitavoj publici. Multiplayer koji preko interneta podržava preko 100 sudionika i više je nego dobar razlog da ovoj igri posvetite pozornost, a zanimljive single kampanje užitak su koji ne smijete propustiti. ◀



◀ John Fergione, glavni Lockheedov testni pilot, jamac je kvalitete F-16 Multirole Fighter

Ocjena

Budući je realnost osnovno mjerilo simulacija letenja, ocjena ipak ne može biti najviša no, to ne znači da se igru ne isplati nabaviti.

80%

Imperator se vratio CAESAR 3

Odlična igra za sve male gradonačelnike koji čuče u vama! Saznajte kakav je život bio prije dvije tisuće godina ...



Tako mali grad, a tako mnogo problema...

PIŠE

Mario Bošnjak

INFO

PROIZVOĐAČ	Impression Software
IZDAVAČ	Sierra
MIN. KONFIGURACIJA	P90, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema

ALTERNATIVNO

CAESAR 2

Igra koja je prethodila ovoj. Znatno jednostavnija, lošije grafike iako se ideja nije mijenjala.

SIM CITY 2000

Legendarna simulacija grada tvrtke Maxis koja je vjerojatno bila uzor ovoj i mnogim drugim igrama.

SETTLERS 2

Igra slične tematike u kojoj pomažete doseljnicima osnovati svoje naselje i obraniti se od neprijatelja.

CAESAR 3 je najnoviji izdanak male programerske skupine Impressions Software koja je posljednjih godina usavršavala jednu te istu ideju. Kao moćni gradonačelnik rimskog grada, vaša je zadaća proširiti ga, uveseljavati građane i štititi ih od uljeza ljubomornih na vaš uspjeh. Iako su prve dvije igre imale dosta nedostataka, čini se

da su dečki iz Impressions Softwarea konačno učinili sve što se od njih očekivalo.

Kao i kod prvih dvaju nastava-ka, Caesar 3 je smješten u doba Rimskog Carstva, a vi nastupate u ulogu mladog građanina koji želi napredovati u svojoj karijeri. Na početku trebate izgraditi samo mali grad, opskrbiti ga najosnovnijim građevinama i zaštititi od požara. Napredujući, nailazit ćete na nove izazove (i nove građevine) a vaše dragocijeno vrijeme trošiti na smirivanje razljučenih bogova, slanje darova i različitih počasti cezaru te gušiti pobune nezadovoljnih građana. Ovi poslovi nisu nikad jednostavni, a što igra bude više odmi-cala, i glava će vas sve više boljeti.

PROBLEMI, PROBLEMI

Jedna od najvećih razlika između Caesara 2 i nove igre je mnogo veći broj problema s kojima se morate suočiti. Čak i u početnim nivoima, opskrba hranom nije više samo usputna radnja. Ljudi jedu žitarice, povrće i meso. Da biste ih nahranili, morate izgraditi svoje farme (za svaku vrstu hrane) i osigurati dovoljno radnika za rad na njima. Morat ćete izgraditi i žitnice u kojima ćete čuvati namirnice, ali i zapošljavati radnike na istovaru robe. Da biste prevezli

Uvodna animacija u kojoj se opisuje nastanak Rima je vrhunski napravljena

namirnice do brojnih tržnica u gradu, i za to vam trebaju radnici. Normalno, i na tržnici treba netko raditi. Ako vam se ovo čini previše, u pravu ste. Gotovo svaki grad koji sam izgradio tražio je bolju opskrbu radnicima.

Očito, rješenje ovog problema je izgradnja više kuća i unapređenje stambenih objekata koje već imate. Nažalost, ovo donosi nove probleme. Za svaku fontanu koju napravite, hram koji otvorite ili ambulantu koju osnujete, trebate mnogo radnika. Nestalo vam je bolničara? Pripremite se za kugu koja će vam pomesti polovicu grada. Nema vam se tko brinuti za vodovod? Vaše fontane će biti isključene i ljudi će tražiti bolji grad. Nemate dovoljno glumaca za mjesno kazalište? Pogledajte samo vaše građane kako se dosađuju i traže novi grad koji bi im ponudio nešto da zaborave sivu svagdašnjicu.

Najveća greška je zapostavljanje hramova. U igri imate pet božanstava, Ceresa, Merkura, Veneru, Marsa i Neptuna, koji traže konstantnu pažnju. Budu li vaši hramovi imali dovoljno radnika i održite li koji festi-val bogovima u čast, dobit ćete različite blagoslove od njih. Naljutite ih i imat ćete hrpu problema. Ceres



Na raspolaganju vam je dosta savjetnika koji će vam pomoći u vašem poslu



Na ovoj mapi otvarate nove trgovačke putove

"Igra vas vraća u doba Rimskog Carstva gdje kao cezarov poslušni sluga širite njegovu moć i osvajate svijet"

će vam presušiti polja, Mars će natjerati vaše susjede da zarate protiv vas, Venera će oneraspoložiti vaše ljude, Merkur će poslati svoje lopove da vam krađu namirnice iz skladišta i žitnica. Najgori je Neptun koji će svoj bijes iskoristiti za potapanje vaših brodova, važnih za trgovanje s ostalim gradovima.

Iako je Caesar 3 igra u kojoj morate cijelo vrijeme paziti na mnoge sitnice, trgovina je ključni faktor dobrog funkcioniranja grada. Pošto igru započinjete s određenim novčanim iznosom, trebate naći način da nadoknadite novac utrošen na izgradnju grada. Stvorivši određene zalihe robe kojom mislite trgovati (ulja, lonci, namirnice ...), otvorite trgovački put s nekim gradom - najbolje je izgraditi luku jer tako trgovina teče brže.

Postoji još mnogo stvari o kojima bih mogao govoriti, ali ostavljam da ih sami istražite. Što se tiče grafike i zvuka, vidi se da su se programeri uistinu trudili i na taj dio uopće nemam primjedbi. Zaključak je jednostavan - Caesar 3 je odlična stratejska igra koja nudi mnogo različitih izazova i nagrada svima koji imaju strpljenja proučiti kako igra radi. Iako nije bez nedostataka (teška je za početnike, ima par sitnih bugova), dobro je napravljena, stručno dizajnirana i oku ugodna. Preporučujem je svim ljubiteljima hard core strategije kojima je razmišljanje važnije od akcije. ◀

OCJENA

Lijepa grafika, odlična zvučna podloga, mnogo izazova za ljubitelje ovog tipa igara. Treba više vremena za svladavanje.

84%

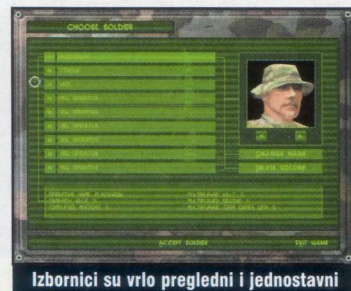
Specijalci ponovno u akciji!

DELTA FORCE

Novalogic je odlučio osvježiti svoje dosadašnje simulacije vojnog hardvera. Može li simulacija komandosa biti jednako dobra kao i zrakoplovna?



Iako je grafika fenomenalna, zbog uporabe starijeg Voxelspace 2 zasad nije moguća uporaba 3d ubrzivača, no, navodno, Novalogic već radi na patchu



Izbornici su vrlo pregledni i jednostavni



Strojica u Američkoj vojsci popularno zvana "pila". Pitate se zašto?

"Dobro isplanirani snajperski napad je ubojitiji od bilo koje strojnice"

PIŠE

Alan Graf

INFO

PROIZVOĐAČ Novalogic
IZDAVAC Novalogic
MIN. KONFIGURACIJA P166MMX, 16 Mb, 1 Mb grafička
NAŠA PREPORUKA P2 266, 32 Mb, 2 Mb grafička
3D PODRŠKA MMX, Najavljen patch za 3Dfx
MULTIPLAYER LAN, modem, Internet

ALTERNATIVNO

SPEC OPS

Vrlo solidna igra čiji ste demo mogli igrati na Hack CD-u

RAINBOW SIX

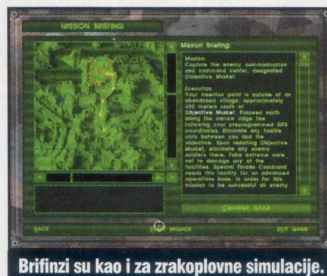
Također vrlo kvalitetna igra koja, za razliku od DF-a, veću pozornost posvećuje simulacijskom dijelu.

NOVA logic, programerska kuća poznata po svom Commanche serijalu i drugim odličnim simulacijama, ugodno nas je iznenadila i ovaj put igrom koja je, za razliku od prijašnjih, utemeljena na akcijama istoimene specijalne postrojbe Američke vojske stvorene za borbu protiv terorizma. Osnovana 1977., okupljajući samo najbolje i najelitnije borce iz Zelenih beretki i Rangera, ona i dan-danas ulijeva strah u kosti teroristima (i ostalima koji su to zaslužili), a njeno je ime Delta Force.

Igra vas stavlja u ulogu zapovjednika šačice vrhunski istreniranih ljudi čije je jedino zadovoljstvo isprašiti glavnog negativca (i njegovu malu vojsku), eventualno spasiti taoce te se vratiti u kamp i štopericom mjeriti vrijeme potrebno za rastavljanje i sastavljanje pištolja. Možda se to iskusnim Quakeovcima i Unrealovcima čini prilično jednostavnim, no morat ću ih razočarati - dizajneri su veliku pozornost posvetili taktiziranju i timskom radu, tako da će standardno Rambovsko ulijetanje u bazu i rešetanje svega što se kreće biti dobra taktika samo na najlakšem nivou.

ŠTO JE NOVOG?

Za razliku od mnogih akcijskih igara koje vas "bace" u borbu bez nekog razloga, misije u DF se zasnivaju na mogućim situacijama u svjetskim terorističkim kriznim žarištima. Možete početi na bilo kojoj od 5 kampanja, a napredujući, otvarat će vam se nove lokacije sa sve zanimljivijim i težim misijama. Koji put će vam se po završetku misije otvoriti i više lokacija, što je vrlo pozitivno jer se tako smanjuje mogućnost da na nekoj od njih zapnete. Kampanja će biti različiti, od rata za drogu u Peru, situacija s taocima u Čadu i bio-teroristima u Indoneziji do vrlo složenih, poput građanskog rata u Uzbekistanu i nuklearne krize u Novaya Zemlya



Brifinzi su kao i za zrakoplovne simulacije.

(Rusija). I misije su vrlo raznolike: uništenje baze, spašavanja talaca, lasersko "markiranje" ciljeva za zračne udare. Dodamo li tomu da opremu i oružje sami birate (različite vrste pušaka, pištolja, mina, protutenkovske lansere raketa), počinjete polako nazirati da je igra i više nego vrijedna pozornosti. Sučelje i izbornici su standardni, na kakve smo navikli, ali u zrakoplovnim simulacijama! Tako će nakon pomnog planiranja rute i odabira potrebne opreme, igrač standardno očekivati kokpit, ali će biti izbačen iz helikoptera uz popratni "Good luck, Sir!". AI u igri jaaako varira. Za neprijatelje je fenomenalan (saginja se, skaču u stranu kad pucate na njih, pokušavaju vam doći iza leđa), ali vaši suborci nisu pametniji od pilećeg kroketa u Mc Donalds'u, padaju k'o muhe. Međutim, to nije slučaj i u multiplayeru. Kad se nađete na velikom polju sa dvadesetak junaka, stvari su mnogo dinamičnije. Primjerice, kad uđete

u jedno od sela, nikad ne možete biti sigurni je li u vašem posjedu ili posjedu neprijatelja, no to se vrlo brzo može ispitati. Naime, čim dođete u domet snajpera, ako vas nitko ne "skine" u prvih pet-šest sekundi, to obično znači da je sve O.K. i da je lokacija sigurna. Jedan savjet: u većini slučajeva za svakog mrtvaca više dobit ćete po 1 bod. Ako želite 3 boda, prišuljajte mu se sleđa i koknite ga nožem. Na prvi pogled igra pomalo razočarava svojom Voxelspace 2 grafikom i relativno trzavim kretanjem kroz prostor. Da bi ispravili tu pogrešku, programeri su najavili patch za neke 3D kartice koji bi se uskoro trebao pojaviti na njihovim WWW stranicama. Ali, to je i jedini propust ove igre. Naime, vrlo je igriva i već nakon nekoliko misija izaziva ovisnost.

Ovo je definitivno jedna od najboljih igara ovog tipa, iako malo lošije grafike i sa nekim sitnim propustima na kojima još treba poraditi, koja će vas zadržati pred monitorom dobar dio dana. ◀

Ocjena

Igra koja je i uz neke sitne propuste jedna od najboljih u žanru.

85%

MACOM

...more than just a box!

MACOM monitori (jamstvo 3 godine)

15" F70 Macom, D.C., Philips cijev, MPRII, (1280x1024), digital, OSD, 0,28mm
 17" S70 Macom, D.C., Flat Screen, MPRII, (1280x1024), digital, OSD, 0,28mm
 17" S96 Macom, Hitachi, 96 KHz, TCO 95, (1600x1200), digital, OSD, 0,26mm
 17" S96D Macom, D.C., Diamondtron, TCO 95, (1600x1200), digital, OSD, 0,25mm
 21" E95 Macom, D.C., Hitachi cijev, TCO 95, (1600x1200), digital, OSD, 0,28mm
 21" E96 Macom, D.C., Diamondtron, TCO 95, (1600x1200), digital, OSD, 0,28mm
 12,1" LCD Macom, TFT, TCO 92, 50 KHz, digital, OSD, (ekvivalentno 15" monitoru)
 15" LCD Macom, TFT, TCO 95, 62 KHz, digital, OSD, (ekvivalentno 17" monitoru)



INFO GAMA

Zagreb, Počiteljska 4
 Tel: 01 3098 302, fax: 01 3098 008
 URL: www.gama.hr
 E-mail: gama-trend@zg.tel.hr

BEST BUY!

BEST BUY!

Notebook-MACOM - 12,1" TFT, 13,3" TFT, 14,1" TFT

Pentium 233 MHz, zvučna kartica (16 bit), 12,1 TFT, FDD 1,44MB, VGA 2MB,
 32MB RAM, HDD 2,1 GB, 20x CD-ROM, tipkovnica, baterija, napajanje
 Nadogradnje: Display 14,1" TFT do 300 MHz CPU, do 4,1 GB HDD,
 fax/modem PCMCIA mrežna kartica PCMCIA, HP 340 + kofer

od 1.226 kn
uključujući PDV

od 12.330 kn
uključujući PDV

Poseban Božićni popust

Najpovoljnije gotove PC konfiguracije popusti za daljnju prodaju

Video kartice

- Diamond Monster 3D
- Diamond Monster 3DII - 8 MB, 12 MB
- Diamond Viper V550, AGP
(Riva 128 TNT chip) 16 MB SG RAM
- Creative BANSHEE 128-bit Voodoo engine,
PCI, 3D blaster, 16 MB SD RAM

Erazer Play Station Master Drive



čestit
BOŽIĆ!
sretnu
NOVU GODINU
žele Vam djelatnici
Info Game



DVD uređaj

I Zajec i Canjuga FA PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 99

Ruku na srce, žanr nogometnih managera nije naročito popularan, osim među rijetkim ljubiteljima, koji još uvijek mlate po prastarom Championship Manageru 2. Može li slavni EA unijeti novosti u žanr?



Kvaliteta grafičkog prikaza utakmice je nešto slabija od FIFA-e 98, ali je u nedostatku boljeg najbolji koji smo vidjeli u nogometnim managerima. Za one koji ne znaju – ne možete upravljati igračima, samo promatrate utakmicu.

PIŠE

Mislav Mataija

INFO

PROIZVODAC	EA Sports
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Direct 3D, Voodoo
MULTIPLAYER	nema

ALTERNATIVNO

CHAMPIONSHIP MANAGER 2

Kad god izađe neki novi manager, prvo je pitanje kakav je u usporedbi s legendom. Primjerice, u Velikoj Britaniji je vjerojatno najpopularnija igra uopće. Vrlo rudimentarna grafički, ali s nevjerojatno moćnom bazom igrača i sjajnom doradenošću.

VEĆ godinama su NHL, FIFA, NBA Live i druge serije slavnog EA Sportsa u samom vrhu, i čini se da igračima nimalo ne smeta što se stalno pojavljuju novi izdanci tih serijala. Uvidjevši stanovit potencijal u tržištu nogometnih managera, odlučili su i sami ugrabiti dio tržišta, tim više što su dodatnu prednost nad ostalima stekli engineeringom FIFA-e 98. K tome, kopirali su gotovo sve što se iz Championship Managera 2 dalo kopirati, izradili "cukreno" sučelje, dodali dodatne mogućnosti igri, i eto uspjeha! Ili nije baš tako?

Prvi nogometni manager koji je oduševio vašeg autora bio je prvi Championship Manager, a poslije, nakon sušnog razdoblja stigao je i Championship Manager 2. To je bilo prije dvije-tri godine, i do danas se nijedan nije kvalitetom približio CM-u 2, iznimka je jedino Gremlinov Premier Manager 97 (i 98, koji je zapravo jednak svom prethodniku). Glavno je obilježje igre mogućnost upravljanja baš svime što je vezano uz jedan nogometni klub, i trenerskim i poslovnim zadacima.

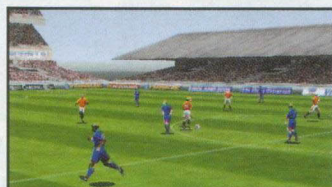
MODDY SE VRATIO!

Na samom početku igre omogućeno je biranje stupnja odgovornosti u menadžerskim zadacima. Iako je to u stvarnosti nemoguće, ovdje je moguće upravljati i financijskim zadacima te uobičajenim zadacima u trenerskom resoru, kao i upravljanje pomlatkom. U stilu EA Sportsa, sučelje je grafički predivno i vrlo efektivno, ali takvo sučelje jednostavno ne priliči nogometnom manageru! Ono što ljudi u EA Sportsu nisu shvatili jest da FA...99, kao i svi ostali nogometni manageri, cilja na ljude kojima ljepota sučelja nije uopće važna - samim odabirom žanra već su se na startu opredijelili za čistu, ogoljenu igrivost koju može postići i neki tekstualni manager, a ne za

grafiku. Osim toga, sučelje je u ovoj igri sporo, potpuno nepregledno i nakrcao nepotrebnim detaljima. Upravljanje momčadi i igračima je izvedeno vrlo slično kao u CM 2. Ipak, sve je nadograđeno, tako da je moguće određivati režime treninga, uspoređivati statistike igrača na jednom mjestu, određivati im način igranja i proučavati stupanj njihove fizičke pripremljenosti. O svakom pojedinom igraču dobit ćete nekoliko općenitih natuknica o njemu, ali nećete moći pogledati njegovu povijest. I upravljanje igrom momčadi je ponešto unaprijeđeno, s mogućnošću određivanja agresivnosti, načina igranja i sl. Sve su statistike za englesku ligu iznimno točne, ali ne i za ostale; primjerice, nismo mogli pronaći Prosinečkog ni Ladića. Zanimljiva novost je takozvani EA Mail, simulacija e-mail klijenta, odnosno vaš kontrolni centar za sve akcije koje poduzimate u igri. Financijsko upravljanje klubom je previše opširno: moguće je određivati cijenu ulaznica, proizvodnju suvenira i klupske robe, nadograđivati stadion, davati koncesiju za prodajna mjesta na stadionu, upravljati sponzorima i podizanjem zajama. Praćenje utakmica moguće je na dva načina: u 3D-u i u 2D-u. 3D mod rabi engine FIFA-e 98 i izgleda kao prilično oklaštrena verzija iste



Prije utakmice i kod nadogradnje stadiona možete u 3D-u razgledati svoj stadion i njegov okoliš



Stupanj detaljnosti u prijenosu utakmice je vrlo nizak, a i poboljšanja s 3D ubrzivačem su minimalna.

Ovo je ustvari uljepšani i prošireni Championship Manager 2 s vrlo nepreglednim sučeljem.

igre (podržava i 3D ubrzivače). 2D mod je znatno pregledniji i bolji izbor ako želite vidjeti kako funkcioniraju vaše taktičke postavke. Treba li i spomenuti tko vas vodi kroz utakmicu? Naravno, John "Moddy" Modson, komentator FIFA-e. Zvuk je vrlo kvalitetan, ali pjevanje zavijajuće sopranistice zna biti frustrirajuće dok postavljate momčad. Osim toga, povremeno ćete biti nagrađeni fenomenalnim filmićem, vrlo profesionalno urađenim.

I je li Championship Manager još uvijek na tronu? Moramo priznati - jest. Iako na prvi pogled FA...99 nudi znatno više mogućnosti nego on i grafički je miljama ispred njega, CM 2 je još uvijek bolji izbor zbog same koncentriranosti na glavne zadatke managera, a ne na prodaju hrenovki pokraj stadiona, zbog mnogo jače baze igrača u klubovima diljem svijeta, mogućnosti igranja u više liga (u verziji 97/98) i iznimno preglednog sučelja. ◀

OCJENA

Nevjerojatno, ali CM 2 je još uvijek glavni. Dizajneri jednostavno nisu shvatili poantu nogometnih managera. Ova serija ipak mnogo obećava i zacijelo će biti znatno poboljšanja u sljedećim sezonama.

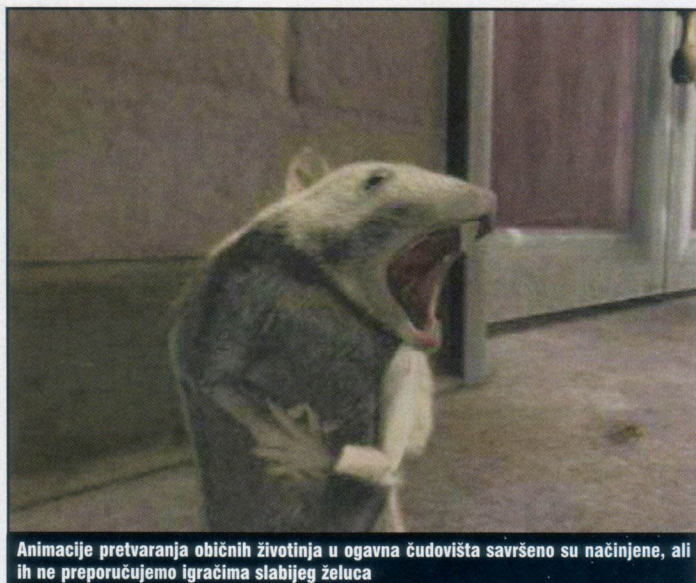
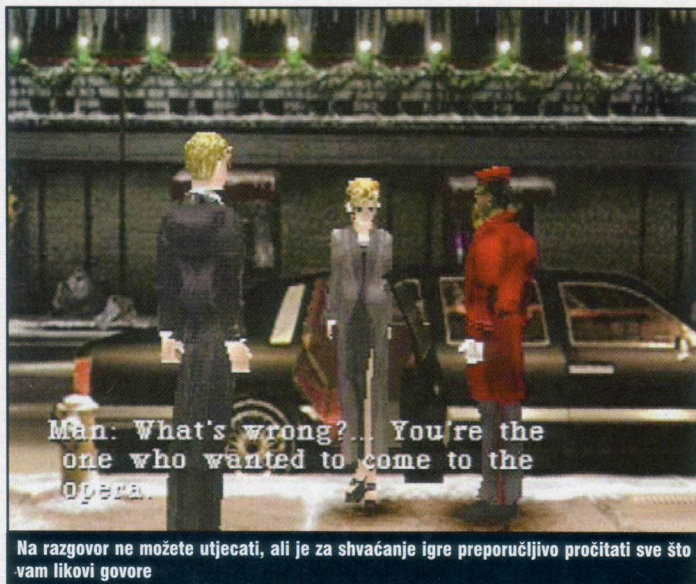
79%

Pobuna mitohondrija?!?

PARASITE EVE

PlayStation
RECENZIJA

Final Fantasy meets Resident Evil



PIŠE

Berislav Jozić

INFO

PROIZVOĐAČ Square Soft
IZDAVAČ Square Electronic Arts
POPUZANI NAKLON Memory card, Analog Controller
MULTIPLAYER nema

ALTERNATIVNO

RESIDENT EVIL 1 & 2

Ove horor avanture imaju malo "jaču" atmosferu, ali i drugačiji način borbe. Ipak, koncepcija igranja je prilično slična.

FINAL FANTASY 7

Kretanje, grafički izgled i osobito način borbe vrlo su slični kao i u Squareovom RPG megahitu.

OPIS

ove igre možete pročitati i u headingu: spoj FF7 i RE.

Squaresoft je uvidio da RPG sustav iz prošlogodišnjeg hita može uporabiti i na drugim temama te ga, potpomognut Electronic Artsom, dobro unovčiti u novom ruhu. Iako se za Parasite Eve ne može reći da obuhvaća najbolje iz obje igre, itekako zaslužuje vašu pozornost.

Što je igra preuzela od svojih uzora? Utjecaj Resident Evila vidi se u horor ugođaju, priči i neprijateljima. FF7 joj je "posudio" malo prepravljeni engine i način borbe, japansku grafiku i genijalne animirane sekvence - mislim da neću lagati kažem li da su animacije u PE najbolje dosad na PSX-u (vjerojatno će ostati najbolje samo do pojave FF8). Igra počinje na Božić 1997. operom u njujorškom Carnegie Hallu. Tijekom izvedbe, jedna od pjevačica svojom moći zapali pola gledališta, a suprostavlja joj se samo policajka koja se slučajno našla

Povezivanje dviju dobrih igri ne može završiti loše, ali da bi dobili nešto izvanredno, potrebno se više potruditi.

ondje. Ne moram vam ni reći čiju ulogu preuzimate. Uskoro će se pjevačica početi pojavljivati po cijelom New Yorku pretvarajući ljude i životinje u čudovišta. Grad će biti evakuiran, u njem će ostati samo hrpica ljudi pokušavajući uništiti Eve - misterioznu djevojku. Plavokosa je policajka (vi) jedina imuna na moć što je ona ima nad ljudima i životinjama, a uskoro ćete shvatiti i zašto je tako... Priča je stvarno dobra, donosi desetak likova koji se ponašaju prilično realno, imaju svoje motivacije i brige te se vidi da je uloženo dosta truda u scenarij. Oni pozorniji moći će naučiti nešto iz biologije, ali priču o "pobunjenim" mitohondrijima nemojte u cijelosti držati istinitom (iako sadrži i stvarne činjenice). Vaš je cilj shvatiti Eve i zaustaviti je, a što budete bolje razumjeli izvor njene moći, lakše će vam biti riješiti igru.

ČUDOVIŠTA U NEW YORKU

Koncepcija igre je prilično slična onoj FF7. Krećete se prerenderanim 3D okolišem, skupljate i rabite predmete te razgovarate s ljudima. Borbe su rijeđe nego kod uobičajenih RPG-a, ali još uvijek potpuno neočekivane - ekran se malo zamuti i borba počinje. Neke borbe su neizbježne - s bossovima koji čuvaju pojedinu lokaciju ili predmet, dok su ostale slučajno generirane - tzv. random encoun-

ters. U borbama prikupljate iskustvene bodove, čime vam raste i energija i magične moći. Kako se sve odvija u "stvarnom" svijetu, rabite i stvarna oružja (pištolje, puške, bacače raketa) koja uz uporabu određenih predmeta možete i modificirati. Ovi RPG elementi će se nekim igračima vjerojatno svidjeti, ali uništavaju dojam avanture - jer u igri je više borbe i namještanja lika nego rješavanja problema i razmišljanja. Svejedno, priča koja se pred vama otvara može se mjeriti s najboljim avanturama pa će i igrači skloniji takvim igrama doći na svoje. O samoj je borbi potrebno reći malo više. Riječ je o modificiranoj borbenoj sekvenci iz FF7 u kojoj imate potpunu kontrolu nad svojim likom. Kad jednom napadnete, ne možete to učiniti ponovno dok vam se ne napuni mjerač energije, ali se možete kretati i izbjegavati neprijateljske napade. Tako se borba sastoji od stalnog izbjegavanja protivnika i namještanja u položaj za napad, što je mnogo dinamičnije i uzbudljivije od statične borbe u Final Fantasyju. Na kraju dolazimo do grafike i zvuka. Kao što sam rekao i na početku, animacije tijekom igre su predivne, ali ostatak nije toliko dobar. Likovi su pomalo kockasti, a neprijatelji "zamućeni", ali ne toliko da bi to smetalo raspoznavanju. Okoliš je dobro nacrtan, obuhvaća različite dijelove New Yorka, no na nekim



se lokacijama ne vide mogući smjerovi kretanja, a kratko učitavanje pri prelasku s lokacije na lokaciju prilično je iritirajuće. Zvučna strana nudi nekoliko ugodajnih melodija, a najviše nedostaje digitalizirani govor, bez kojeg će igra zvučati "prigušeno". Valjda je na dva CD-a bilo mjesta i za takvo što?

Ukupno uzevši, Parasite Eve je dobra igra, malo lošije grafike i zvuka, ali s iznimnim animacijama i kompleksnom pričom. Ocrtavanje sporednih likova je fantastično, a priču glavne junakinje nećete saznati do samog kraja. Završite li igru, dobivate pristup drugoj verziji, s drugačijim predmetima i neprijateljima, što zapravo udvostručuje vrijeme provedeno uz nju. Avanturistima i RPG-ašima će se svidjeti, ostali bi trebali barem pogledati animacije - možda ih zainteresira i ostalo. ◀

OCJENA

Zanimljiva avantura koja ne uspijeva održati horor ozračje. Genijalne animacije popravljaju inače osrednji vizualni dojam.

79%

Osveta za Colony Wars

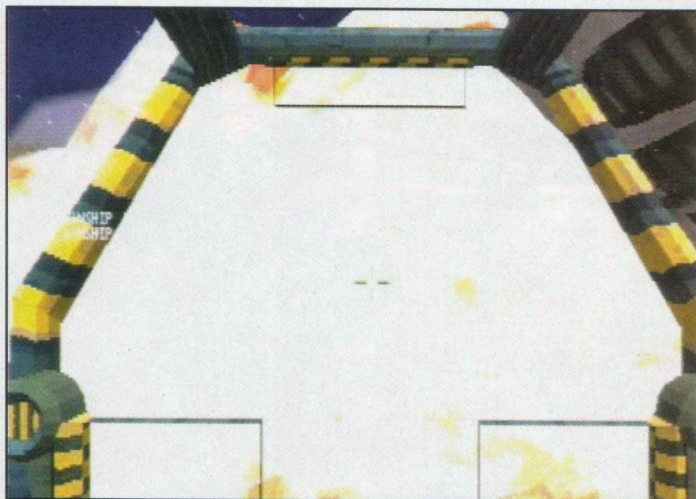
COLONY WARS: VENGEANCE

PlayStation
RECENZIJA

Najbolji, zapravo, jedini pravi Wing Commander klon za playstation JE dobio nastavak koji slijedi priču originalne igre, jedino što se sada borite na protivničkoj strani



Dodavanjem misija koje se odigravaju u blizini i na samim planetima, igra je dobila zanimljiviju grafiku okoliša nego što je ima većina svemirskih simulacija



Eksplodije su vrlo dobro napravljene i popraćene ZVUKOM (u svemiru?) koji uporno nalazimo u svemirskim simulacijama

PIŠE

Berislav Jozić

INFO

PROIZVOĐAČ..... Psygnosis
IZDAVAČ..... Psygnosis
PODRŽANI HARDVER Memory card, Analog Controller
MULTIPLAYER..... nema

ALTERNATIVNO

COLONY WARS

Prvi je dio izašao prije godinu dana podigavši prašinu velikim brojem misija i kvalitetom grafike.

WING COMMANDER

Iako je za PSX izašao samo 5. nastavak ove poznate igre, svaka sličnost je - neizbježna.

KADA se igra dobro prodaje, nastavak ne treba mnogo mijenjati-formula je dobro znana proizvođačima igara. Pogledajte samo Tomb Raidera ili Crash Bandicoota i uvjerit ćete se u istinitost ove tvrdnje. Ni nastavak CW-a ne donosi velikih novina, osim što se borite za - protivničku stranu.

Vengeance, u prijevodu Odmazda, nastavlja priču stotinu godina nakon završetka prve igre. Mladi pilot Mertens odlučio je, kao jedan od mornaričkih letaća (mornarica u svemiru?), vratiti Ligi svjetova udarac što su ga nanijeli njegovom planetu, zaluden kao i mnogi mladići proročanskim govorima svog vođe Krona. Tijekom igre Mertens će doživjeti mnogo

toga, što će ga možda natjerati da promisli o svojim postupcima, ali, budete li nespretni u upravljanju, neće preživjeti čak ni prvih 5 misija. Iznenadeni? Ako ste igrali CW, ne bi trebali biti, a ako niste, suočite se s činjenicom da je jedna od rijetkih karakteristika originala - iznimna težina igre - i u nastavku ostala nepromijenjena.

Misije u kojima ćete sudjelovati jednake su mnogima koje ste igrali u sličnim igrama - uništavanje neprijateljskih konvoja i zaštita vlastitih, svemirske ophodnje, uništavanje instalacija i slično - ali su dodane i one koje se odvijaju na planetima (tj. letite iznad njih, a ciljevi su obično građevine na površini), a predstavljaju dobrodošlo osvježanje nakon dosadno plavo-crne svemirske scenografije.

Doduše, dodatno dorađena grafika letjelica i okoliš jamstvo su da ćete i u "uobičajenim" svemirskim misijama biti sasvim zadovoljni "krajolikom". Prihvativši savjete igrača, Psygnosis je nastavak učinio još bržim nego što je bio original te se sada osnovni svemirski lovac kreće brzinom najbržeg u CW-u, a tijekom igre imate ćete pristup i boljim letjelicama. Iako je izbor brodova i naoružanja nešto siromašniji nego prije, ovdje postoji poseban sustav nadogradnje letjelica zahvaljujući nagradnim bodovima za dobro izvršene misije. Pazite - dobro izvršene, jer misiju možete i loše izvršiti i - ostati živi (za razliku



Pucanje u brodovlje svoje flote nije preporučljivo jer ćete se naći u situaciji "sam protiv svih", i biti raspršeni u velikom plavetnilu



Okviri prizori čine i dosadni plavi okoliš oku vrlo ugodnim

od mnogih igara u kojima neizvršena misija znači GAME OVER). Ovisno o vašoj uspješnosti u igri, mijenja se i priča koja vas prati, a igra završava na jedan od 6 različitih načina. Naravno, nisu svi završeci jednako "dobri", ali uspijete li doći do "najpoželjnijeg", moći ćete odigrati sve misije koje ste usput propustili i letjeti u svim letjelicama - što će 30-ak sati igranja uvećati za još 20-ak, a možda se igri vratite još koji put.

GUND, GUND...

Do sada zvuči dobro, zar ne, a takva je cijela igra. Ipak, kao i svaki put, moram se osvrnuti i na loše strane koje će joj spustiti ocjenu za nekoliko postotaka. Prvi, a ujedno i najveći problem je težina - misije su i za iskusnog letaća (kakvim se volim nazivati) prilično zahtjevne, a za početnika su gotovo neizvedive. Zanimljiva i razgranata priča kao što je ova ipak vas ne može zadržati uz igru koja vas tjera da svakih 10-tak

minuta u bijesu odbacite controller. Drugi prigovor odnosi se na priličnu sličnost s prvim dijelom. Usprkos popravljenoj grafici i fizici kretanja u svemiru, misijama oko planeta i sličnim dodacima, u većini misija slučajni će prolaznik reći: "Ah, još uvijek igraš onaj stari Colony Wars?" Mogućnost igranja udvoje, na jednom ekranu ili preko linka, bila bi veliki plus, ovako igra ne unosi ništa uistinu novo i senzacionalno, poput njenog prošlogodišnjeg prethodnika. Možda previše tražim. Možda sam staro gundalo. Colony Wars Vengeance je, u svakom slučaju, najbolja svemirska simulacija na Playstationu pa ne bih trebao toliko prigovarati. ◀

Ocjena

Izrazito kvalitetna svemirska simulacija, iako smo, godinu dana nakon prvog dijela, očekivali značajnijih promjena.

82%

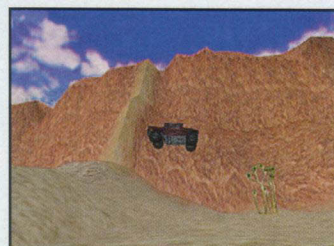
Lomi ga, bejbe!

TEST DRIVE 4X4

Nikako se nismo mogli zadovoljiti dosadnim cestovnim utrckama, trebalo nam je još adrenalina, još uzbuđenja, sanjali smo o blatu i prašini...



Mnogo je pozornosti posvećeno nebu i ostalim detaljima



Is it a bird? Is it a plane? Nooooo! It's a Test Driver!

U već povećem slijedu Test Drive igara pojavilo se nešto nezaobilazno.

PIŠE

Kristina Jeren

INFO

PROIZVOĐAČ	Electronic Arts
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 3Dfx
3D PODRŠKA	Voodoo, Voodoo 2
MULTIPLAYER	LAN, Modem

ALTERNATIVNO

MONSTER TRUCK MADNESS

Iako Microsoftova, prilično dobra igra u koju bi se trebali ugledati svi proizvođači sličnih aspiracija

OD respektiranog Electronic Artsa uvijek očekujemo mnogo, pogotovo od njihovih vozačkih simulacija. Iako je u posljednje vrijeme Need For Speed preuzeo kreditibilitet i igrivost Test Drivea, nekad na Amigi izrazito popularna igra se ne da. Uz klasično izdanje Test Drive 5 očekuje nas i izdanje za fanatike, nazvano 4x4.

Riječ je zapravo o posebnom izdanju u kojem se najbolje mogu iskazati oni među vama čiji je hobi vožnja kombija, terenaca i kamiona jer u ovoj igri nema nijednog "normalnog" auta. Ideja nije tako ni loša, ionako se takva vozila u ostalim igrama dobivaju samo kao

bonus, pa ajmo malo rasturiti terenske mrcine. Već vam curi slina i rastu rogov i dok razmišljate kako ćete divljati?

SAMO BRŽE I LUĐE, NIŠTA ME DRUGO NE ZANIMA

Moram vas odmah upozoriti: na recenziji sam imala nedovršenu verziju igre pa sam sve nedostatke pripisala upravo toj činjenici. Na samom početku dočekat će vas iznimno privlačno i pregledno sučelje, što je za svaku pohvalu. Birati se (za sada, nadam se) može samo između pet staza, od Hawaia do Švicarske, a nisu ni sva prometala odmah dostupna. Bit će tu realnih jeepovi (cherokee, wrangler...), ali i onih imaginarnih, po mom mišljenju mnogo atraktivnijih, iako ni jedni ni drugi nisu baš bajno detaljizirani. Nakon što ste se odlučili, ovisno o količini društva koja vam se zatekne u kući, na pojedinačnu utrku, turnir ili multiplayer naguravanje, slobodni ste kao ptica da rasturite sve oko sebe (samo nemojte se, molim vas, posvađati s frendovima ako oni slučajno operu vas, iako ne kažem da će se to dogoditi). U prvi će vam se čas sve činiti izvrsnim (pogotovo ako ste ponosni vlasnik 3Dfx kartice, doduše, dekontinirani), sve teče glatko, grafika je više nego privlačna

i što ćeš više! No nakon nekog vremena imat ćete neki čudan osjećaj da nešto ne štima. Ne znam za vas, ali meni se nije sviđalo to što je igra jednostavno - prelagana! Vaš se mali kamiončić drži ceste predobro, praktički ga je nemoguće preokrenuti na krov, a kad se to i dogodi, on se maksimalno neuvjerljivo otkotrlja desetak metara i zaustavi. Dakle, fizika je totalno nerazrađena, barem zasad, nadam se. Cijelo vrijeme vožnje uopće ne morate dizati nogu, pardon, prst s gasa, pa opet se ne bi moglo reći da jurite ne znam kako brzo. Možda će nekima koji su previše lijeni ova činjenica odgovarati jer će bez imalo muke moći voziti kao profesionalci, ali nadam se da većina vas ipak voli određenu dozu realnosti u igri. Znači, tijekom vožnje uglavnom se drmate (off road, sjećate se?) i tu i tamo odgurnete nekog protivnika jer vam je truba nevjerojatno jedna (ionako vam se nitko ne bi maknuo).

No ljubiteljima cestovne i necestovne zabave, ako baš nemaju neke izričite prohtjeve igrati baš Carmageddon, svakako bih preporučila da se malo strpe i zaigraju ovu igru (na nemojte nikako zaboraviti na NFS) jer do finalne verzije ima još vremena, a vrijeme liječi sve rane pa i kompjutorske (by the way,

možda programeri baš u ovom trenutku nešto rade pa ako se dovoljno koncentriram i usmjerim svu svoju pozitivnu energiju negdje u Englesku... telepacija čini čuda, vjerujte mi). U svakom slučaju, isplati se čekati, a do onda vježbajte!

Pa što na kraju reći o Test Drive 4x4? Očekujte maštovite staze, za koje se može reći sve osim da su ravne i prohodne, i maštovite automobile. Oni koji su vam odmah dostupni u single race modu nisu, naravno, neke pile, za njih ćete se morati malo pomučiti, a u tournament modu počinjete s izvjesnom količinom novca koja se, valjda, povećava da biste mogli kupovati sve bolje automobile. Privlačna, doduše još nedoradana, grafika (na primjer, voda se ponaša potpuno neuvjerljivo) će vas u doradoj verziji svakako privući, a 3D ubrzivačka kartica neće biti nužna, ali će svakako biti poželjna. Zato ako volite terensku vožnju, nemojte nikako propustiti Test Drive 4x4. ◀

OCJENA

Iznimno perspektivna igra, zasad, s nekoliko nedostataka za koje se iskreno nadam da će biti popravljani.

79%

Kupujmo hrvatske proizvode !!! SRAZ 2

Legendarni SRAZ – prva hrvatska igra - dobio je nasljednika. Hoće li se pokazati dostojnim imena koje nosi ?



Potpis pod sliku

PIŠE

Alan Graf

INFO

PROIZVOĐAČ	32 bita d.o.o.
IZDAVAČ	32 bita d.o.o.
MIN. KONFIGURACIJA	486DX, 16 Mb, 1 Mb grafička
NAŠA PREPORUKA	Pentium, 32 Mb, 1 Mb grafička, 8x CD-ROM
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Serial Link

ALTERNATIVNO

SRAZ

Legendarni prethodnik ove igre, i jedina igra s kojom se može usporediti.

BURZOVNI SRAZ

Također borba znanjem, no usko vezana za znanje o burzi i dionicama.

JOŠ je davne 1993. skupina mladih entuzijasta osnovala tvrtku 32bita, čiji je cilj bio proizvodnja igara na hrvatskom jeziku. Rezultat njihova mukotrpnog rada bila je igra koje se mnogi i danas rado sjećaju, igrala se pod satima informatike u školi, doma dobivši epitet prve, najbolje i najigranije hrvatske igre. Vjerojatno pogodate, riječ je o Srazu, igri koja je stala na jednu disketu, a svojim sadržajem bila jedna od rijetkih iz koje se moglo

nešto korisno naučiti. Danas, pet godina poslije, konačno izlazi njen pravi nastavak maštovitog naziva - Sraz 2.

Sraz 2 je, poput svoga prethodnika, strategijska igra temeljena na borbi znanjem. I ovdje će biti tako iako je igra preživjela temeljitih promjena, počevši od grafike koja je prebačena u 640x480 u 16-bitnoj boji preko sučelja pa do samih pitanja. Dodana je i podrška za multiplayer, a primjenjuje se i novi način igranja, o čemu će biti riječi poslije.

NOVOSTI...

Već je na samom početku očito da je igra u cijelosti zadržala stil prethodnika, ali unijela i mnoga poboljšanja. Kao prvo, jedna od velikih pohvala programerima ide na račun toga što je igra u cijelosti igriva sa CD ROM-a i ne instalira se na hard disk. Instalacija koju ćete vidjeti odnosi se samo na jedan registry ključ koji se isto tako s lakoćom u cijelosti deinstalira. Odmah po startu otvorit će se pregledan i vrlo jednostavan izbornik s mogućnostima multiplayera na 1 računalu ili više njih preko IPX mreže, serijskog linka ili modema. U parametrima igre možete namještati veličinu ploče, broj figura po igraču (1-5) i vrijeme potrebno za odgovor na pitanje (od standardnih Upitnikovih 10 sekundi

do 10 minuta). Tu su još i mogućnosti uključivanja i isključivanja animacija vezanih uz pitanja, kao i zvuk. Posebno treba istaknuti i novi mod igranja, tzv. "lovi zastavu", poznatiji svima kao Capture the flag. Ta će mala opcija u cijelosti promijeniti taktiku igranja - pobjedit će onaj tko prvi uspije jednom od protivnika oteti zastavu (prisjetimo se, u prvom je nastavku trebalo pobijediti sve na ploči, što se kojiput znalo otegnuti satima). Treba spomenuti da igrač, ovisno o izabranoj boji, bira i svoj početni položaj na ploči. Iako je ploča na kojoj se igra više – manje ostala nepromijenjena, vidljive su značajne promjene u sučelju. Osim dvorske lude na vrhu, koja svaki vaš odgovor popratit dodatnom reakcijom (plješće, hvata se za glavu i sl.), stari će igrači primijetiti da je mnogo više novih područja provjere znanje. Da bi igračima bilo lakše, svako polje na ploči (dodete li mišem povrh njega) bit će osvijetljeno pripadajućim predmetom. Stari je sustav nagrađivanja (seljak – vojnik – vitez), iako grafički dotjeran, ostao nepromijenjen. Jednu od najvećih promjena doživjela su pitanja: ima ih oko 3000 i ovaj su put multimedijски vrlo zanimljivo osmišljena, svako je popraćeno slikom, animacijom, ili videozapisom. No, tu se krije i mala zamka. Naime, saznali smo od pro-



Osim grafičke dorade, na prvi pogled nema mnogo novosti.



Korjenitu promjenu u igri doživjela su pitanja. Slika ne odaje uvijek točno rješenje.

"Prva, najigranija i najbolja hrvatska igra u novom izdanju !"

gramera da slika ne sadrži uvijek točan odgovor na pitanje, kojiput će vas i zavarati. Hardverski, igra uistinu ne zahtjeva mnogo. Za pokretanje je dovoljan 486DX procesor i 16 MB RAM-a (iskreno govoreći, nisam mislio da ću ovako nešto ponovno vidjeti) te grafička sa 1 MB RAM-a, dok se za ugodno igranje preporučuje Pentium sa 32 MB RAM-a i 8xCD ROM-om (primarno radi video zapisa).

Sve u svemu, moramo priznati da je igra dostojna imena koje nosi i da će, osim kao izvršna vježba za Upitnik, pružiti sate i sate zabave. U prodaji bi se trebala pojaviti u prvoj polovici 12. mjeseca, cijena će joj biti oko 180 kn i moći ćete je naći u svim prodavaonicama Croatia Recordsa, kao i u nekim specijaliziranim, dok će je registrirani korisnici SRAZA dobiti besplatno. Treba posebno naglasiti da će SAMO prvog prodajnog dana svi kupci igre SRAZ dobiti i SRAZ majicu. SRAZOjupci, petogodišnje se čekanje ipak isplatilo !!!

Ocjena

Izvršni nastavak legendarne hrvatske igre.

80%

UVODNIK

Zašto ne volim bijeli luk?!

Kao što ste primijetili, Web recenzije se redovito nižu na novoj (staroj) www.hacker.hr adresi. Htio bih samo raščistiti jednu stvar: nepotpisane web recenzije NISAM pisao ja! Pisali su ih ljudi čudnog izgleda čije smo slike objavili u prošlom broju. Eh, a zašto nisu potpisane, vrlo je diskutabilna stvar: pomanjkanje inspiracije, gubitak pamćenja, uživanje u potpunoj anonimnosti ili pak nešto sedmo. Bilo kako bilo, vama je najvažnije da se svakog tjedna pojave 2-3 nova opisa igara. Kao što je već objašnjeno, prebacivanje odgovornosti nije baš proteklo brzo i bezbolno kao eliminiranje terorista u Rainbow Sixu. Štoviše, baš su se onda Hackerovci raspalili i izdali dva broja u razmaku manjem od mjesec dana. I tako ja zaostah dva broja na Online verziji. I onda još web recenzije... Uh ljudi, nabijao sam ludi ritam tih dana; Photoshop, Front Page, Thumbs+, Word 97, Front Page, FTP Explorer, Front Page.... AAAAAAAAA! Polako sam sve dublje zalazio u noć (iliti rano jutro) radeći. Bože, nemoj pljugi i piv... oh... Coca Cole (moram paziti da omladinu ne iskarim) nasmagati. Ranim jutrom, oko 7 sati, u firmi sam drhtavim rukama pri-nosio šalicu vruće kave ne bih li se, ako ništa drugo, barem probudio. Promijenih dan za noć. I onda se još čudim zašto ne volim bijeli luk. No, kako bi drevni Egipćani rekli: "No pain, no game!", tako se i ja malo pomučih te uz mnogo zabave i užitka sredih nove Hacker Online stranice. I tako vam to ide iz mjeseca u mjesec već 7 brojeva. Za to je vrijeme stranica već tri puta iz korijena mijenjala izgled, a dok ovo čitate, ja već smišljam nove "dumine". Moram spomenuti da se u Contact Zonu natrpalo već preko 600 Hackerovih vjernih surfera, a novi pristizju nesmanjenom žestinom, kako iz Hrvatske, tako i iz cijelog svijeta. Toliko za ovaj broj. A ako vam nije dosta surfanja i žao impulsa, navratite malo i do mene na <http://www.sf.hr/coflek>. Surf's up!



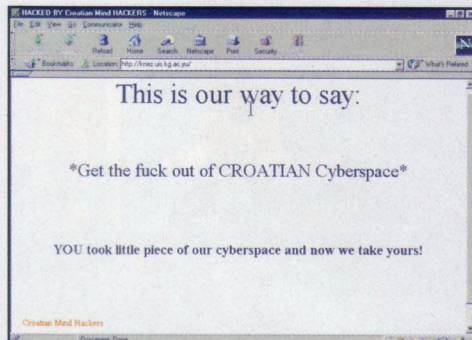
Dominik Lenardo
webmaster

OPASAN VIRUS PRIJETI SURFERIMA!

Ne, ovo nije samo neki bezvezan senzacionalistički naslov, nego ozbiljno priopćenje. Iznimno opasan Win32/CIH virus se posljednjih nekoliko mjeseci etablirao u Shareware domeni. Određen broj datoteka zaražen je, možda ga i vi već imate na računalu, samo to još ne znate. Virus pripada lancu virusa napisanih u jugoistočnoj Aziji koji su se prvi put pojavili u šestom mjesecu ove godine. Komad programskog koda nosi nevjerovatno opasan teret. Naime, virus se aktivira svakog 26-og u mjesecu pokušavajući prebrisati Flash BIOS vašeg računala. Ovo mu i uspijeva ako je dopušteno pisati po BIOS-u. Većina novih računala ima Flash BIOS koji im omogućava naknadnu ispravku uočenih nepravilnosti, a ispravljaju se brisanjem starog i kopiranjem novog BIOSA. BIOS se zaštićuje od pisanja na različite načine, ovisno već od ploče, jumperima ili promjenom postavke u BIOS-u. U isto vrijeme cijeli sadržaj hard diska pretvara u smeće bez mogućnosti povratka podataka. Osoba iz Electronic Artsa koja nas je upozorila na ovaj virus rekla je da su njihovi CD-i iscrpno testirani i da nema šanse da na njima postoji virus, no, ako korisnik već ima virus na računalu, on će pokušati inficirati nove .exe datoteke i ne uspije li, pojavit će se "plavi ekran smrti" sa 'Fatal Exception' ili 'VXD Error' porukom! Srećom, virusa se možete relativno lako riješiti pomoću većine Shareware antivirusnih programa, tipa McAfee Viruscan. Jedan takav nalazi se na našem CD-u, stoga predlažemo da istestirate računalo i uklonite eventualnu prijetnju njegovu zdravlju!

SUKOB HACKERA ESKALIRAO

U prošlom smo vam broju napisali nekoliko redaka o međusobnim hrvatsko-srpskim hackerskim upadima u sustave. Slična događanja obilježila su i prošli mjesec. Prisetimo se, prvi je upad napravila Crna Ruka u Vijesnikov online obasuvši ga sloganim tipa: "We're fighting for the truth and for Serbia." Odmazda je bila brza, naime, već sljedeći dan stranice srpske Nacionalne biblioteke bile su zablokirane porukom: "Read Vjesnik and not Serbian books." Ovi incidenti neće prerasti u probleme na državnoj razini jer je to samo način, kako tvrdi član Croatian Mind Hackersa, dokazivanja čiji su hackeri bolji. Isti je član rekao: "Ako još jednom provala u hrvatski cyberspace, rušimo im vladin server." Ovog mjeseca gnjev hrvatskih i srpskih hackera osjetilo je nekoliko servera, uključujući i hrvatski Multilink...



INTERNET INFO BOX

ISP	BROJ	CIJENA	BRZINA
Hinet	077/100-000	12 kn (6 kn) /h	33.6, k56flex
	077/120-000	12 kn (6 kn) /h	X2
	077/200-000	25 kn/h	33.6
	077/300-000	18 kn/h	ISDN
	077/700-000	4 kn/3 kn/2 kn/h	33.6, X2
	077/790-000	(07-16/16-22/22-07)	X2, V.90
Carnet	01/6117-777	telefonski impulsi	33.6
	01/6165-666	(lokalni ili međugradski)	33.6
	01/4561-005		28.8
	052/216-306		28.8
	031/207-444		28.8
BBM	Dobijate nakon uspostavljanja korisničkog odnosa.	Pretplata: 30 kn 16kn/h	33.6, k56flex
ISKON	Dobijate nakon uspostavljanja korisničkog odnosa.	Pretplata: 73,20 kn(12 h) 6 kn/h/ 3.42 kn/h 7-22h/22-7h	33.6
IBM	Dobijate nakon uspostavljanja korisničkog odnosa.	Pretplata: \$25 (100 h) \$2.50/h+ telef. impulsi	33.6

RAT BROWSERA SE NASTAVLJA

Nekoč popularni rat browsera je u posljednje vrijeme ponovno počeo dizati medijsku prašinu objavama statistika po kojima je Microsoftov Internet Explorer na Internetu premašio Netscapeov Navigator. Da vidimo što o tome ima reći BrowserWatch (postotak pretraživača dobiven je iz broja posjeta gornjoj adresi. Populaciju servera ne čine casual, nego napredniji korisnici, web dizajneri, urednici časopisa, novinari)

Pretraživač	Količina	Postotak
Netscape Navigator	2474	49.8%
Microsoft Internet Explorer	1735	34.9%
Cyberdog	163	3.28%
Ibrowse	125	2.52%
Opera-3.0	79	1.59%
Lynx	43	0.86%
Echo	41	0.82%
MacWeb	39	0.78%
InfoSeek Sidewinder	30	0.60%
IBM WebExplorer	16	0.32%
Teleport Pro	13	0.26%

OMILJENA MJESTA TEENAGERA NA NETU

Koja mjesta posjećuju korisnici od 13-19 godina? Među curama najpopularniji je www.eonline.com (Entertainment Online), Pathfinder.com je drugi, a www.titanic-movie.com treći (istraživanje je staro nekoliko mjeseci). Dečki najviše posjećuju www.espn.com, www.playboy.com i www.sony.com.

Rank	Adresa	Postotak	Rank	Adresa	Postotak
1	aol.com	49.7	14	AltaVista search	8.1
2	yahoo.com	45.3	15	xoom.com	7.9
3	geocities.com	31.1	16	guestworld.com	6.9
4	netscape.com	19.2	17	msn.com	6.8
5	angelfire.com	15.3	18	icq.com	6.0
6	microsoft.com	15.0	19	titanicmovie.com	5.9
7	infoseek.com	14.6	20	netcom.com	5.9
8	excite.com	14.2	21	earthlink.net	5.9
9	tripod.com	14.0	22	switchboard.com	5.8
10	simplenet.com	9.9	23	prodigy.com	5.5
11	hotmail.com	9.7	24	Sony Online	5.1
12	lycos.com	8.7	25	hotbot.com	5.1
13	webcrawler.com	8.2			

UKRATKO

EUROPI NEDOSTAJE KOMPJUTORAŠA

Shvatite ovaj člančić kao svojevrsno ohrabrenje da se nastavite baviti računalima i internetom. Trenutačno u Europi nedostaje oko pola milijuna informatičkih stručnjaka. Ovo su službeni rezultati, a sljedećih će 5 godina ovaj broj biti barem utrostručen. Ovaj nedostatak mogao bi značiti početak kaskanja Europe za ostatkom svijeta kad je o novim tehnologijama riječ, ali i velike velike plaće za stručnjake. Mi se već vidimo na odlično plaćenom poslu održavanje mreže neke bogate korporacije, a vi? Trenutačno je u Europi u informatičkoj branši zaposleno preko 4 milijuna stanovnika, otprilike koliko je hrvata.

IGRANJEM PROTIV DROGE I ALKOHOLA?

Roditelji vam ne žele kupiti računalo? Evo vam savršenog razloga da se predomisle. Naime, prema statistici (američkoj, doduše), mladi koji vrijeme provode za računalom igrajući igrice i surfajući netom daleko manje konzumiraju alkohol (i drogu). Uspoređena su dva uzorka, kompjuteraši i oni koji po cijele dane vise ispred televizora (i gledaju brojne reklame koje ih između ostalog pozivaju na konzumaciju alkohola). Ispitanici su imali 15 godina i bili su različitog spola. Daleko od toga da se u životu ne treba zabavljati, treba, i to što više, no trebaju li vam za zabavu lažni stimulatori kao što su alkohol i droga?

OVAKO MOŽETE ZAVRŠITI I VI...

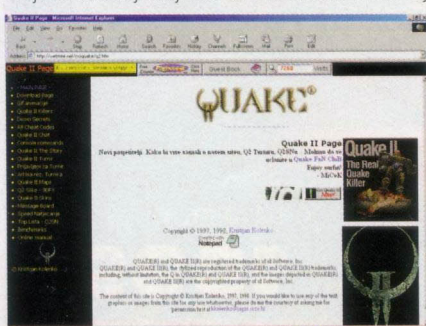
Svi vi nazovihackeri, dobro pripazite! Sankcije koje su se počele poduzimati vani protiv hackera, uskoro bi mogle i kod nas stupiti na snagu! Vrlo dobar primjer su dva golobrada američka hackera koja su provalila pomoću sniffera (programčići koji snimaju korisničke lozinke) u nekolicinu root računala, dobili root-level pristup i usput isprogramirali pokoji stražnji ulaz (tzv. Back Door). Iako nisu napravili štete, provalili su u vojna i vladina računala. Da su bili punoljetni završili bi u zatvoru, no ovako su dobili samo kaznu (nekoliko tisuća dolara svaki), te zabranu uporabe računala s momkom. Zanimljivo, ne smiju obavljati nikakve poslove vezane uz računala.

www izbor

QUAKE

<http://grc.quake2.com/micek/>

Ovo je stranica za sve ljubitelje igre nad igrama, Quakea, i jedine igre koja je bolje od nje, Unreala. Službeni naziv je Prva hrvatska stranica Quakea Network iza čega se zapravo kriju četiri sited posvećena Quakeu 1, Quakeu 2, Quakeu: Arena i Unrealu. Glavni i odgovorni za sve je Kristijan Kolenko. Site organizira turnire i natjecanja, ima svoj fun klub koji broji više od 120 članova među kojima su i najbolji igrači FPS - ova u

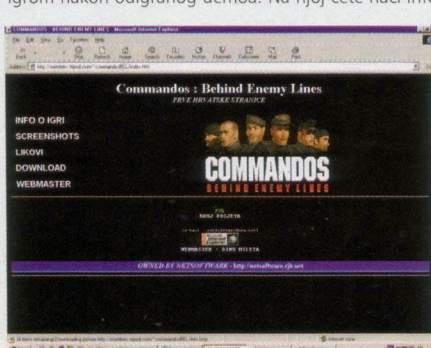


Hrvatskoj. Priznati su od World Quake Communityja, a svoju medijsku prezentaciju imali su i u Večernjem listu. Na svakoj stranici naći ćete sve što bi vam ikada moglo zatrebati za navedene igre. Dio sited posvećen Quakeu 1 i 2 je gotov, sada se sva energija ulaže u The Croatian Quake Arena Scene, koji je i najuspješniji. Nezaobilazna adresa za sve FPS igrače koji drže do sebe.

COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES

<http://members.tripod.com/čcommandosBEL/index.htm>

Jedna od najpopularnijih strategija u posljednje vrijeme dobila je svoje mjesto i u hrvatskom cyber prostoru. Stranica je nastala zahvaljujući autorovom oduševljenju igrom nakon odigranog demoa. Na njoj ćete naći info o igri, screenshots i podatke

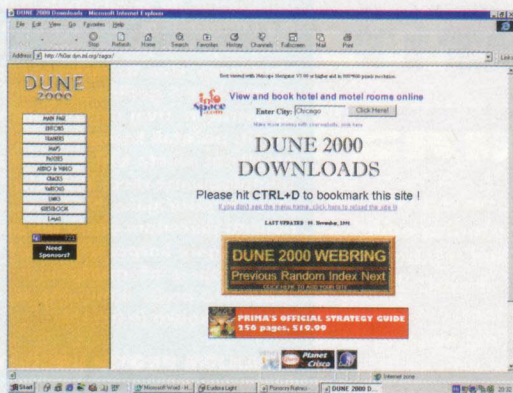


o likovima. Tvorac je Dino Mileta koji za budućnost najavljuje novi dizajn stranice koji će uključivati savjete, trikove, opise nivoa (nedostatak istih joj je trenutačno jedini veći minus), zatim stranice posvećene Dune 2000, Day Of The Tentacle, svim Star Trek igrima, e-zineu za igre, možda i X-com. Mnogo toga se planira za budućnost, a što će biti ostvareno, otkrijete sami posjetivši kojiput stranicu.

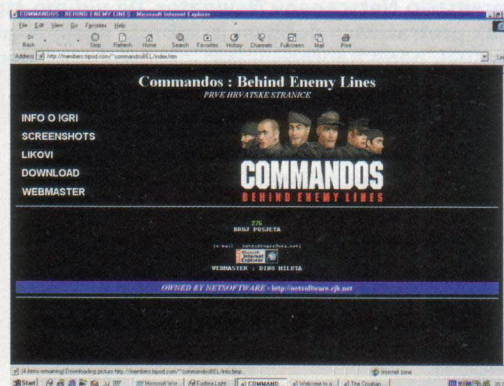
DUNE 2000<http://h0ar.dyn.ml.org/zagor/>

Site posvećen remaku prve real time strategije sadrži trenere, karte, patcheve, linkove, editore, ukratko sve što će vam pomoći završiti je što prije i što lakše.

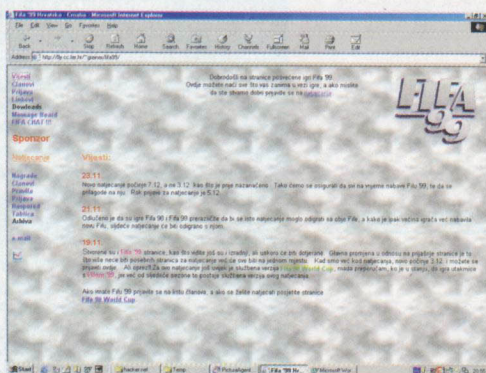
Autor je Vedran Jelenčić koji ne planira nikakvu ligu, ali možda će nekakav forum ili ICQ lista ugledati svjetlo dana u neko dogledno vrijeme. Stranica još nije posve gotova ali se radi na tome.

**RED ALERT**<http://www.geocities.com/TimesSquare/Realm/1224/>

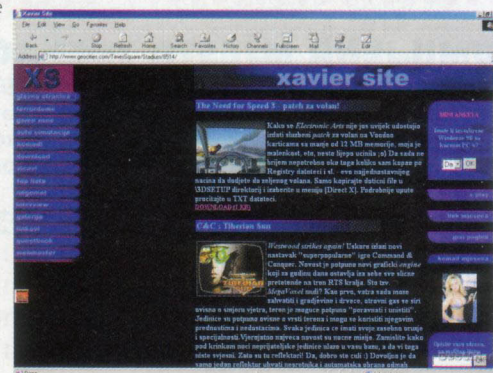
Čini se da su RTS - ovi najpopularnije igre među Hrvatima ako je suditi po broju posvećenih im stranica. Još je jedna strategija našla svoje mjesto u hrvatskom cyber prostoru. Riječ je o Red Alertu o kojem je već sve rečeno. Na stranici vas očekuju standardne stvari poput slika, linkova, novih misija. Ivan Franičević, autor stranica, planira u budućnosti, kada nađe slobodnog vremena, uvesti ligu i napraviti stranice posvećene igri Tiberian Sun od koje očekuje, kako sam kaže, da će nadmašiti Red Alert, što će biti iznimno teško.

**FIFA 99**<http://fly.cc.fer.hr/čgreiner/fifa99/>

Eto, FIFA 99 je tek izašla, a već su se pojavile i prve hrvatske stranice za nju čiji bi dizajn, doduše, trebalo što prije promijeniti, gdje već sada možete naći listu igrača FIFA 99 u Hrvatskoj, FIFA 99 chat kanal preko ICQ-a te se prijaviti za FIFA 99 natjecanje za koje ćete morati uplatiti i iznos od 15 kn na račun otvoren kod Zagrebačke banke (??). Preporučujemo vam da navratite na ove stranice...

**XAVIER SITE**www.geocities.com/TimesSquare/Stadium/8514/

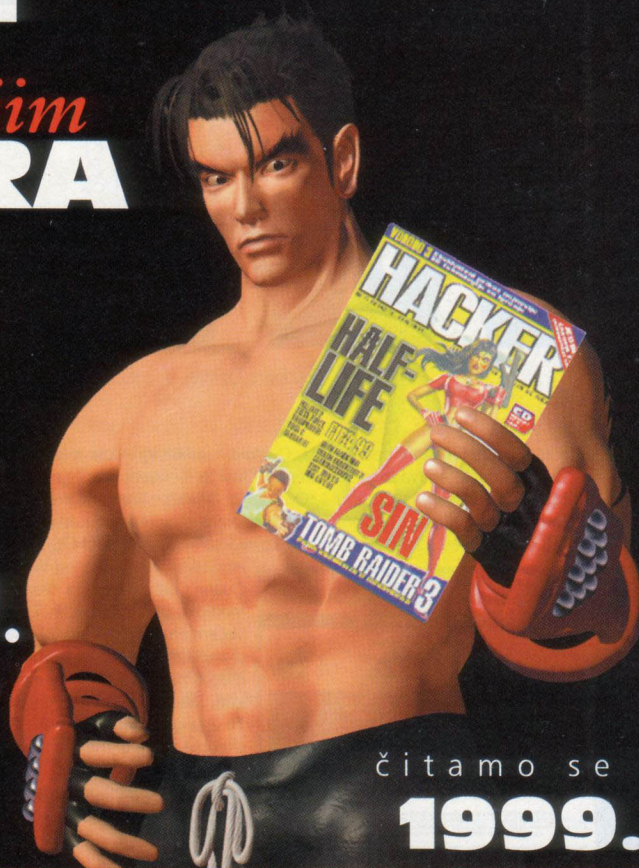
Na ovom višenamjenskom sietu ćete moći postati članom Igraonice koja vam omogućuje igranje svih multiplayer igara preko Interneta na lak i brz način unutar Hrvatske. Osim ovoga, site redovito objavljuje izbor najvažnijih zbivanja u svijetu igara i igraćeg hardvera, a bit će tu i top ljestvica, viceva, intervjua, neizbježnih "komada" - uglavnom, vidi se da je webmaster igrač u duši i da je već duže vrijeme u tom "filmu". Autor stranica je Krešimir Babić kojim ovim putem poziva sve zainteresirane poslodavce da mu ponude posao grafičkog ili web dizajnera, pa ako netko od takvih čita ovu rubriku...



HACKER JEDINI časopis se kojim želi svim svojim čitateljima oglašivačima poslovnim partnerima prijateljima dobre zabave

Čestit Božić i sretnu novu 1999.

ZABAVA je naš POSAO



čitamo se u 1999.



VODIČ KROZ KOMPJUTORSKE KLUBOVE

Igor Duić

Dragi čitatelji, igrači, vlasnici računalnih klubova. Ne znate gdje se najkvalitetnije igrati, gdje naučiti koristiti Windowse ili iskusiti čari igranja u mreži? Sva sreća da imate Igora Duića koji iz broja u broj sastavlja vodič kroz računalne klubove koji vam pomaže da se lakše snađete u raznovrsnoj ponudi kompjuterskih klubova i igraonica.



TANDEM RAČUNALA d.d.

Info

Ime kluba: TANDEM RAČUNALA d.d.

Adresa: Argentinska 4, Zagreb

Tel: 01/16 62 51, 16 62 52, 16 62 53

E-mail: Tandem-racunala@zg.tel.hr

http:

Radno vrijeme: 9:30-20:30

Kapacitet: 7 umreženih Pentiuma 200 MMX s 32 MB

Tandem računala Vam nude usluge prodaje i servisa računala, igranja bez granica i računalnu učionicu. Pozivamo sve naše članove da se prijave na tečaj informatike gdje će naučiti osnove korištenja računala, operacijskog sustava Windows 95, Interneta i tekst procesora Microsoft Word. Upisi osobno ili s roditeljima na našoj adresi. I to nije sve - kod nas možete uživo iskusiti čari 3Dfx Voodoo čarolije.

Big Bang



kompjutorska igraonica

Berislavićeva 3, tel: 427-125

8 x Pentium II/233, Monster II, mreža
100 Mb/s, Thrustmaster joystici i volani...

- igrajte se u mreži i preko Interneta,
- nabavite najnovije igrice,
- iznajmite joystick, volane, gamepade...

Radno vrijeme: svaki dan 10-22 h

**Besplatno igranje na Božićnom sajmu
PAVILJON 8A, ŠTAND 30**



**AD-comp
Igraonica**

**Kralja Stjepana Tomaševića 6,
Velika Gorica**

Tel: 01 71 06 86

E-mail: solvox@bbm.hr

Radno vrijeme: 10-20

Mi se nećemo hvaliti, nećemo nabrajati naslove i komponente. Jednostavno, provjerite zašto smo **najbolji!**

Posjetite nas!

NERON

Dekanići 5

Zagreb

KUPON

Za plaćenih **pola** sata
dobijate **puni** sat

igranja

Vlasnik ste računalnog kluba i želite rezervirati mjesto svome klubu u Hackeru? Ime, adresu i telefonski broj kluba pošaljite u redakciju (**Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb**) ili faksirajte podatke na broj **01 427 883**. Ne zaboravite nam mailati logo vašeg kluba u nekom od vektorskih grafičkih formata. Više informacija možete dobiti na tel. **01 435 179**.

The Truman Show

GLAVNE ULOGEJ Jim Carrey, Ed Harris, Laura Linney, Noah Emmerich

REDATELJ Peter Weir

TRAJANJE 100 minuta

ŽANR komedija / drama

ZVUK DTS / Dolby Digital

The Truman Show je zasigurno najoriginalniji, ako ne i najbolji film ove godine. Dokaz je da dobre ideje još uvijek postoje i da se mogu pretvoriti u odlične filmove. Jim Carrey nastupa u ulozi koja će vas dirnuti, ali i nasmijati.

Zamislite da je cijeli svijet oko vas laž. Od žene s kojom ste oženjeni (ili hodate, nećemo sada u tehničku razradu pojma) preko posla gdje radite do auta kojim idete na taj posao. Naravno, i cijeli grad u kojem živite je laž... Ali, nije to sve! Sve je oko vas laž, svaki se vaš pokret snima i uživo prenosi diljem svijeta. 24 sata na dan, sedam dana u tjednu, sve do sada, a to je nešto manje od 11000 dana. Horor. Jim Carrey glumi Trumana Burbanka, dobroćudnog naivca čiji je život tema globalne zavjere. Truman je rođen u umjetno stvorenom svijetu i živi svoj život kao zvijezda najveće i najpopularnije svjetske sapunice, najokrutnije emisije ikad zamišljene (dobro, nisu ni ove današnje mnogo bolje...). Život u Seahavenu, malom selu Nove Engleske nalik stotinama drugih, za sve je posao, dobro plaćen glumački posao, osim za Trumana. Jedino on nije svjestan da se sve odvija



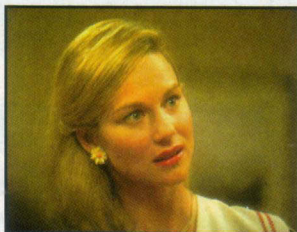
unutar mamutskog studija iznutra savršeno zamaskiranog u seoce. Čak je napravljena i kupola koja simulira nebo, a tu je i morska obala (da Truman ne bi zaplivaio i tako otkrio prevaru, dok je bio mali inscenirano je utapljanje njegovog oca (tj. glumca) pred njegovim očima.) Upravo je spomenuta kupola razlog svih problema. Komad ogromne konstrukcije strovalio se na zemlju s prekrasnog, idiličnog (a kakvo bi drugačije bilo u sapunici) neba. S pogledom uperenim u nj, Trumanu se u glavi počinju okretati kotačići, ispočetka polako... Kako u svojoj spoznaji sve dalje i dalje napreduje, sumnja raste i Truman mora prihvatiti činjenicu da je sve oko njega laž. Na papiru



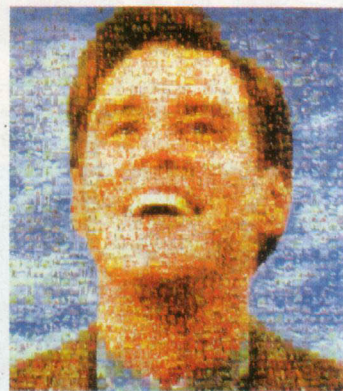
ovaj zaplet izgleda malo više od tipičnog Carreyevog krevljenja, a u stvarnosti se Truman Show pokazao jednim od najoriginalnijih i najdirljivijih djela moderne filmske umjetnosti. Redatelj Weir je vrlo pažljivo predstavio okolnosti koje su dovele do



stvaranje takvog svijeta, da bi ih baš svi razumjeli. Od Trumanove žene Meryl (Laura Linney) preko njegova najboljeg prijatelja Marlona (Noah Emmerich) do enigmatičnog stvoritelja Truman Showa, kod svih je iznimno vidljiva strast koju osjećaju znajući da ulaze u povijest televizije. U povijest. Iako su namjere Trumanovih "prijatelja" možda i istinski dobre, lako ćete zaboraviti njihovu ljubav, prijateljstvo i dobre želje prisjetiti li se da su svi unajmljeni glumci, plaćeni da rade to što rade. Njihova ljubav prema Trumanu možda i jest prava, no na kraju svi moraju odgovarati Christofu, stvoritelju showa, i njegovoj viziji života jadnog Trumana. Ili to, ili noga iz showa... No ni Christof nije pošteđen tereta koji se nadvio nad Trumanom (samo što Truman, za razliku od Christofa, to ne zna). Pogledajte samo na odjavnoj špici, i Christof se nalazi na listi onih koji žive u umjetnom svijetu...



Film se bavi pitanjem slave i morala. Dok cijeli svijet obožava i



ikonizira Trumana, sva ta ljubav i obožavanje oduzimaju mu običan život koji zaslužuje. Možda je najzanimljiviji aspekt filma prilika da promotrimo Jima Carreya kako širi svoje glumačke mogućnosti nudeći nam nešto više od konstantnog krevljenja i pričanja iz dupeta. Da ne bi bilo greške, smijeha u ovom filmu ima, no često iza njega ostaje kiseli okus u ustima jer zamislite li sebe u sličnoj ulozi, smijeh vam prisjedne. Svakako pogledajte ovaj film jer je to možda najbolji film sezone, i pretendent na Oskara. ◀

PREPORUČAMO NA VIDEOU

U SURADNJI S VIDEOTEKOM BENSTON. GAINICE 18

Bravo Two Zero

GLAVNE ULOGE Sean Bean, Steve Nicholson, Nick Warden, Richard Graham

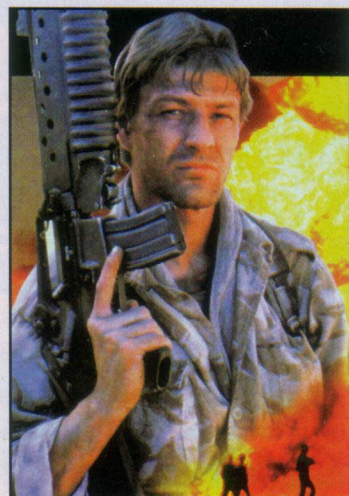
REDATELJ Tom Clegg

Film koji doživljava svoju video-premijeru je ratni akcijski spektakl snimljen po glasovitoj knjizi engleskog specijalca Andy McNaba o smrtonosnoj misiji britanskih komandosa u Zaljevskom ratu. Na tajnom zadatku, duboko u

pozadini redova iračke vojske, osmorica elitnih britanskih komandosa ulazi u ratni pakao. Njihova je misija onesposobiti SCUD rakete kojima je Hussein terorizirao neprijatelje i onesposobljavanje nekoliko starijinski važnih komunikacijskih točaka. Ta junačka misija zvala se Bravo Two Zero i njome je zapovjedao narednik Andy McNab. McNab i njegovi ljudi bili su bačeni u srce iračkih snaga, svaki je nosio

naprtnjaču od 100 kg. Uskoro su se našli okruženi Sadamovom vojskom. Poslije žestokog vatrenog okršaja primorani su na povlačenje prema Siriji, pješke. Prava ih iskušenja tek očekuju.

Film je snimljen prema stvarnom događaju. Neki ga spominju kao najveće ratno herojstvo, dok drugi osuđuju takve samooubilačke misije. Saznajte jesu li se momci izvukli... ◀



Flubber

(Čudesan izum)

GLAVNE ULOGE Robin Williams, Marcia Gay Harden, Clancy Brown
REDATELJ Les Mayfield
TRAJANJE 94 minute
ŽANR komedija
ZVUK DTS / Dolby Digital

Dr. Phillip Brainard (Robin Williams) došao je do otkrića stoljeća: leteće gume, elastične tvorevine velikog energetskog potencijala koju je nazvao flubber. Silno uzbuđen zbog svog čudesnog izuma, zaboravio je na opasnosti sa završetkom. Naći će

put!!! Brainard planira pomoću flubbera spasiti Medfield College, sveučilište na kojem radi. Njegov protivnik, dr. Wilson Croft (Christopher McDonald), sa susjednog sveučilišta želi čudesan izum samo za svoje sebične namjene. Milijunaš koji je Medfieldu posudio golemu količinu love i čiji je sin pao na istom koledžu iz kemije (predaje mu dr. Brainard...) također želi čudnovatu gumu... Mreža je bačena, i uskoro se svi u nju upliću...

Film je remake slabe Disneyjeve komedije iz 1961. The Absent Minded Professor. Radnja je prepačena u dinamične devedesete. Čudesan izum bit će izniman filmski doživljaj za cijelu obitelj. Film obiluje komičnim situacijama proizašlim iz specijalnih mogućnosti čudesnog izuma. Bit će tu svega: eta automobilom, padova s prozora, ludih košarkaških utakmica...



Spoj pustolovine, vrhunskih kompjutorski generiranih efekata i genijalne

smiješne glume Robina Williamsa. Pogledajte ga, i zavoljet ćete ga! ▶



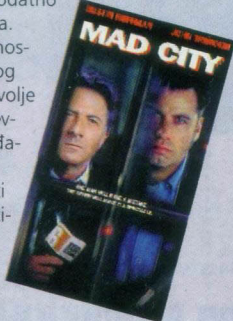
D V D

Stigli su novi DVD filmovi. Od sada ćemo vam svaki mjesec predstaviti najbolje na našem tržištu. U studenom se pojavilo desetak novih DVD naslova. Osim tri filma koje smo vam predstavili, obavezno pogledajte Face Off (Čovjek bez lica), ali i ostale. DVD je u Hrvatskoj zaživio punim plućima. Barem u nečemu držimo korak s Europom!

Mad City

GLAVNE ULOGE John Travolta, Dustin Hoffman, Alan Alda
REDATELJ Costa Gavras

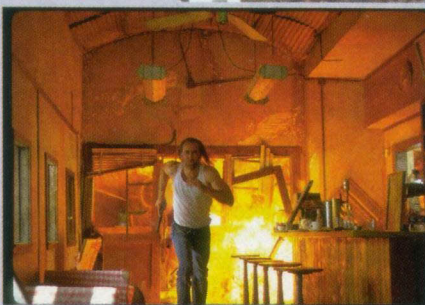
Ovaj film predstavlja svojevrsni presedan. Naime, riječ je o prvom filmu koji je svoju premijeru u videotekama doživio na DVD-u, a ne na videokaseti. Pozdravljamo ovakav način distribucije pojedinih filmova jer se na taj način dodatno promovira DVD tehnologija. Travolta u filmu glumi jednostavnog, pomalo djetinjastog čovjeka koji se uvalio u nevolje preko glave nesretnim i nevjerovatnim razvojem događaja. Izgubivši posao muzejskog čuvara, ode popričati sa šeficom ne bi li mu vratila posao, i ponese pušku (da bi bio uvjerljiviji). Slučajno pogodi kolegu čuvara. U muzeju je, osim voditeljice muzeja, učiteljice i djece, još jedan čovjek. Riječ je o Max Brackettu (Hofmann), nekoć poznatom novinaru koji je završio na provincijskoj TV mreži zbog toga što mu je svojedobno pukao film i izvirjedaio je kolegu pred kamerom. Sve se prenosi uživo preko televizije. Za nekoliko sati stvar postaje nacionalni fenomen i sve televizijske mreže bore se za priču. Brackett vidi u ovome svoju veliku šansu za povratak, no razapet je između eksploatacije jednog čovjeka stjeranog u kut i svog velikog povratka na TV. Situacija pomalo izmiče kontroli... Ova izvršna drama zorni je pokazatelj snage medija i lakovjernosti publike. Zastrahuje... Ne zbog otmice u filmu, nego zbog toga u što se izrodilo naše društvo. I zato više nemojte gledati TV program, nego samo filmove, hehe. ▶



Con Air

GLAVNE ULOGE Nicholas Cage, John Cusack, John Malkovich, Steve Buscemi
REDATELJ Simon West

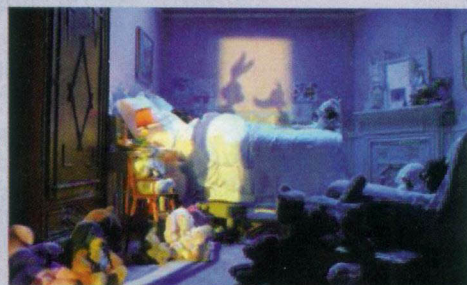
Što se dogodi kad u jedan zrakoplov nagurate sav ološ generacije? Pozornost čuvara popusti i njihov plan o oslobađanju uspije. Pakao. Jedina šansa za spas je Nicholas Cage koji glumi pomilovanog zatvorenika kome je dotični zrakoplov trebao biti put u slobodu gdje ga čeka 7-godišnja kćer koju još nikad nije vidio. Ipak, odlučuje ne napustiti nekuđu ljude zarobljene u zrakoplovu... Odličan akcijski visokobudžetni film. Vrhunski efekti, vrlo dobra gluma i mnogo uzbuđenja i akcije učinili su ga hitom. Ako ste ga slučajno propustili u kinu, pogledajte ga obavezno na DVD-u. A ako niste, opet ga pogledajte i očit ćete razliku u formatu i kvaliteti slike i kvaliteti zvuka. ▶



Space Jam

GLAVNE ULOGE Michael Jordan, Bill Murray, NBA košarkaši
REDATELJ Tony Cervone, John Pytkas

Košarka, Jordan i Zekoslav Mrkva - tri glavne riječi u opisivanju ovog filma. Zabavnom parku na Moronskoj planini ponestaje atrakcija i gubi publiku. Podmukli šef (kojem je glas i stas posudio Danny De Vito) odlučio je kao nove atrakcije angažirati Looney Tunes, htjeli to oni ili ne. Kako oni ne žele otići, odlučili ih oteti. No, prema pravilima crtića (koja su Looney Tunes izmislili), nijedan lik ne smije biti otet prije nego mu se pruži šansa. I tako se oni odluču na košarkašku utakmicu... Koje li greške... Jedina nada im je pomoć profesionalnog bejzbolaša (košarka mu je dosadila) Michaela Jordana. Film vrvi košarkašima koji glume sami sebe i odlično nas zabavljaju. Likovi iz crtića nasmijati će vas do suza. Odličan film za zabavu i opuštanje. ▶



HACKER &

CONTINENTAL FILM
ZAGREB • CROATIA

Te nagraduju



X 5

5 sretnih čitatelja nagradujemo
Robin Williams paketom:

Jack
DRUŠTVO MRTVIH pjesnika



Odgovori na nagradno pitanje i osvoji 2 originalne video kasete:

U kojem filmu je Robin Williams glumio kućnu pomoćnicu?

Ako znaš točan odgovor, napiši ga na dopisnicu i pošalji na adresu redakcije:

Janus-Lingua d.o.o. (za N.I. Robin Williams), Petrinjska 11/IV, Zagreb

U obzir dolaze odgovori pristigli zaključno do 15. 12. 1998.

Imena sretnih dobitnika će biti objavljena u sljedećem broju Hackera.

Urednikova odluka je konačna.

Volite li Robina Williamsa, svakako pogledajte



od sad u svim videotekama!

HACKER

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

Samo 9 mjeseci nakon Voodoo 2 Dossiera...

VOODOO 3 DOSSIER

PIŠE

Patrik Pencinger

Prije dvije godine, u kompjutorskom svijetu pravadne 1996., 3Dfx je izbacio prve Voodoo kartice. Čak je i njih zapanjio uspjeh koji su postigle, pogotovo zato jer se radilo o novom komadu hardvera, tzv. 3D only ubzivaču. Tek je nakon godinu i pol nVidia uspjela svojom Rivom 128 prestići performanse Voodoo kartica. Nažalost, ovo vodstvo nije dugo trajalo, na tronu ih je zamijenio sljedeći 3Dfxov čip(set), Voodoo 2 (Voodoo Rush ćemo zaboraviti i pripisati 3Dfx-ovom privremenom ludilu.). Razlika između Voodoo jedinice i dvojke je samo u multitexturing mogućnosti potonje (što im je uspjelo stavljanjem dodatnog čipa za obradu tekstura). Performanse su povećane (gotovo) udvostručenjem radnog takta kartice. U početku se dvojka izvlačila na performanse, no kako vrijeme odmiče sve je teže živjeti bez nekih mogućnosti koje Voodoo 2 nema, a novi 3D ubzivači imaju. Voodoo 2 vodeću poziciju uspio je zadržati 8 mjeseci, mnogo manje od prethodnika. Stigle su Riva TNT temeljene kartice koje ne samo da su brže, nego imaju i daleko bolju kvalitetu prikaza i podržavaju veće rezolucije. Glide, 3Dfx-ov API za razvoj igara, danomice gubi na važnosti i prema nekim predviđanjima još će se održavati kakvih 6 mjeseci. Trenutačno kolo vode Direct3D i OpenGL. Što je s Bansheem, pitate se? On je izgrađen na čudnom kompromisu. Povećana je količina memorije i brzina procesora, ali mu je oduzeta mogućnost simultane obrade dviju tekstura radi cijene, i da ne bi bio konkurencija dvojkama. Velika je greška nepostojanje AGP 2X podrške u Banshee karticama!

VOODOO 3

Istina je, Voodoo 3 je najavljen, a beta silikon već kruži po različitim testiranjima koja mu procjenjuju mogućnosti. 3Dfx nije mogao izabrati bolje vrijeme za najavu novih

ubojitih kartica. Dva su razloga tomu: prvi je Comdex, veliki informatički sajam, a drugi, pokvariti božićnu prodaju ostalim proizvođačima kartica natjeravši ih da sačekaju još kojih 6 mjeseci, dok stvarčica ne dođe na tržište. 3Dfx se ovaj put odlučio na 2D/3D rješenje, a kartice će dolaziti u dvije verzije, Voodoo3 2000 i Voodoo3 3000, različite cijenom i performansama. 2D dio

"S neuspjehom Bansheea, mnogi su predviđjeli propast (ili barem marginalizaciju) 3Dfx-a. Nije Banshee loš, no nije bio 10 puta brži od svih ostalih, na što smo navikli od 3Dfx-a"

obje kartice bit će nabrijani Bansheev. Ramdac koji radi na 300 MHz (tj. 350) u kombinaciji s velikim količinama memorije (8-32 MB) omogućit će vam ostvarivanje nevjerovatnih rezolucija, do 2048x1536 na 75Hz!!! 3D dio temeljit će se, kao i Voodoo 2, na Voodoo arhitekturi i to mu ne dopušta 32 bitno renderiranje!!! Možda 3Dfx i ima TNT killera po performansama, ali raspravu o kvaliteti prikaza ostavit ćemo za usporedni test. Kada su 3Dfx-ovci upitani zašto opet samo 16 bita (doduše, 32 bita interno), odgovorili su da nova arhitektura ne bi mogla zadovoljiti njihove vremenske, ali ni cjenovne tržišne planove, a prisjetite se, 3dfx je jedna od rijetkih tvrtki koje obećano na vrijeme ostvare! Također, smatraju da bi 32 bita značilo veliki gubitak performansi, što je jednostavno nedopustivo. No, g. Tamasi je također spomenuo da "3dfx-u Voodoo 3 nije posljednji metak u cijevi", da se već punom parom radi na nečem potpuno novom čiju premijeru treba očekivati nekoliko mjeseci prije kraja stoljeća. Maksimalna 3D rezolucija bit će 1900x1440, no igriva granica ipak će biti 1600x1200. Nove Voodoo kartice bit će brže od SLI varijante s dvjema Voodoo dvojkama. Osim odličnih 2D i 3D performansi, najavljena je i hardverska pripomoć Mpeg-2 dekompresiji (DVD filmovi). Riječ je o hardverskom skaliranju i sličnim trikovima koji na kraju rasterete softverski Mpeg-2 dekodler čak do 40% na P2-400.) Naravno, za vrhunske performanse i

Preliminarni benchmark rezultati na beta silikonu:

Kartica radi na 154 MHz, što je 84% od pune frekvencije i driveri su u ranoj beti.

Quake 2 Pentium 2 450 MHz	800x600	1024x768	1600x1200
Creative Labs Riva TNT	98,6	72,7	31,6

Chipset	V3 3000	V3 2000	Voodoo 2	Banshee	Voodoo
Radna frekvencija	183	125	90	100	54



3Dfx-ovci se uvelike hvale demonstriranjem Tomb Raidera 3 na Comdexu na novoj Voodoo trojki.

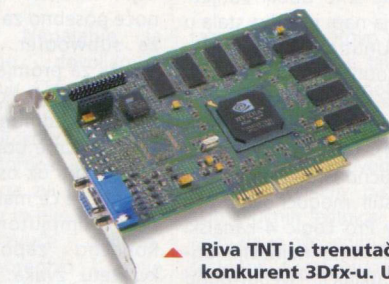
Dobra stara Voodoo dvojka još uvijek se dobro drži unatoč nekvaliteti prikaza. Tko bi rekao da ćemo cviliti kako nam 16-bitna boja nije dovoljna...



kvalitetu trebat će vam posebni hardverski Mpeg 2 dekodler.

Zašto dvije Voodoo 3 kartice

Odgovor je jednostavan, i čisto je marketinške prirode. Naime, Voodoo 3000 je namijenjen hard-core igračima kompjutorskih igara, dok je 2000 namijenjen integriranju u OEM proizvode (što bi se reklo, nova računala). Čak se razvijaju i posebne varijante čipova koje bi se stavljale izravno na matične ploče, što bi smanjilo cijenu računala. Novim Voodoo 3 karticama kao High-End proizvodima te Voodoo dvojkama i Bansheem kao donjim segmentom tržišta, 3Dfx si je osigurao pokrivanje cijelog tržišta.



Riva TNT je trenutačno najveći konkurent 3Dfx-u. U vrijeme izlaska Voodoo trojke najavljen je novi Rivin čip koji bi trebao biti dvostruko brži od TNT-a



Zahvaljujući 16-bitnom renderiranju Voodoo trojke, Quake 2 i slične igre (Half Life...) će još uvijek biti prepune ružnih uzoraka ditheringa

SPECIAL REPORT



"Banshee od početka nije bio namijenjen probijanju novih granica brzine u igrama, želimo ga nametnuti kao jeftino OEM rješenje", tvrde u 3Dfx-u

Veliki test zvučnika

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Kako definirati kompjutorsku igru? Jedna od definicija glasi: *Kompjutorska igra je proces interakcije korisnika i računala koje na unos korisnika odgovara audio-vizualnim informacijama.* Elementarna matematika nas uči da će interakcija biti to bolja i realnija što računalo korisniku bolje predoči informacije. Za vizualne informacije

brine se procesor i grafička kartica, tj. 3D ubrzivač, a korisniku se predočuju putem monitora. Što je monitor veći, to će igrač više uživati i bolje igrati. Zvučne informacije obrađuje zvučna kartica, a korisniku se prenose zvučnicima. Oni su u posljednje vrijeme doživjeli pravi bum te se kvaliteta mnogih "multimedijskih" primjeraka, što je šminkersko ime za kompjutorske zvučnike, opasno približila, u nekim slučajevima i prestigla, kvalitetu kućnih Hi-Fi sustava.

Kako smo testirali?

Zvučnici nisu više nužno zlo uz računalo, oni danas moraju obavljati mnoge zadaće: vjerno reproducirati zvuk u igrama, prenijeti glazbu sa CD-a, reproducirati zvuk u Desktop Theatre sustavima. Stoga smo proveli trodijelno testiranje. Prvi smo testirali zvuk u igrama. Kao referentnu zvučnu karticu uzeli smo Soundblaster Live! Value. Igrali smo igre Half Life i Shogo: M.A.D. Odluka

je pala upravo na njih zato što podržavaju EAX, Creativeovo prostorno proširenje Direct Sounda 3D. Na Live! smo spojili po dva zvučnika i zaigrali igre uz njihovu pratnju, po pola sata sa svakim. Potom smo slušali CD-glazbu različitih žanrova. Testirali smo izdržljivost i glasnoću zvučnika. Kulminaciju je predstavljalo gledanje DVD filmova (Face Off, Peti Element). Neki su nas zvučnici uistinu iznenadili, ali su neki neočekivano podbacili.

900 Wata...

Eurosound SP-3000

USTUPIO Info-Gama, tel. 398-302

CIJENA

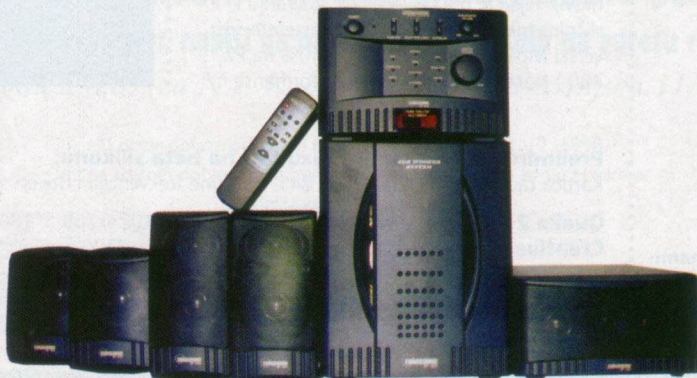
ZA •potpuni Dolby Surround

PROTIV •nema magnetske zaštite.

Od Game smo dobili kutijetu koja nam je jedva stala u auto. Unutra je bio kompletan Dolby Surround Pro Logic sustav sastavljen od 6-kanalskog pojačala i šest zvučnika. Budući da pojačalo ima tri ulaza, bez problema će poslužiti i za kućno kino. Da bismo u cijelosti iskoristili mogućnosti ovog sustava (Dolby Pro Logic 4-kanalski zvuk), instalirali smo najnovije drive-re za Live! i uključili LiveSurround opciju koja prevodi normalni stereo i DirectSound3D signal u 4-kanalski Dolby Surround. Nimate li Live! karticu ili neki drugi izvor Dolby Surround signala, pojačalo na sebi ima i mogućnost simuliranja prostornog zvuka iz običnog stereo signala. Na raspolaganju su vam Hall, Simulated Surround i Matrix modovi, od kojih Sim Surround najbolje zvuči. Tu je i nekoliko modova za dekodiranje Pro-Logic signala, Normal, Wide, Phantom i 3-Stereo. Wide se od Normala razlikuje po tome što u prednji centralni zvučnik šalje signal punog, "širokog" frekvencijskog opsega. Phantom će vam poslužiti ako ne posjedujete ili iz nekog razloga nimate priključen centralni zvučnik koji njegov signal ravnomjerno dijeli između prednjih zvučnika stvarajući tako efekt "fan-

tomskog" centralnog zvučnika. 3-stereo isključuje stražnje zvučnike. Na pojačalu postoji regulator glasnoće (i za subwoofer) te gumbi za odabir moda u kojem radi pojačalo. Dakako, tu je i daljinski upravljač kojim možete mijenjati razinu glasnoće posebno za svaki zvučnik, osim za subwoofer. Također, tu su i gumbi za promjenu modova te test signal pomoću kojeg regulirate glasnoću pojedinog kanala. Cijeli je komplet crne boje te će se vrlo lijepo uklopiti uz ostatak kućnog kina, no možda će malo odskakati od bež boje kompjutorskih komponenti. Konačno započinjemo testirati kvalitetu zvuka. Visoki tonovi idu dovoljno visoko i relativno su čisti, srednji su prilično dobro definirani, ali se basevi ne spuštaju toliko duboko koliko smo očekivali od deklarirane snage i veličine subwoofera. U igrama se sustav

pokazao odličnim. Live Surround radi O.K. i dosta stvarno rekreira zvučni 3D prostor. Glazba je svirala zadovoljavajuće, glasnoćom ovećeg ghetto blastera, ali smo kod većih glasnoća morali snižavati snagu subwoofera jer nam se činilo da će iskočiti iz kućišta od sličnog brundanja. Glazba u filmovima je bila također zadovoljavajuće kvalitetete, no nemojte previše očekivati. Surround doživljaj je tu, ali Hi-Fi je izostao. Predlažem vam ovaj sustav za ulazak u svijet kućnog kina, pogotovo jer mu je cijena niže od cijene sličnih proizvoda renomiranih proizvođača Hi-Fi opreme. Pozor! Zvučnici nisu magnetski oklopljeni te izazivaju (čak i trajne i teško otklonive) smetnje na monitoru i televizoru. Ovo posebno vrijedi za centralni zvučnik čija se idealna pozicija na televizoru/monitoru sada ne može iskoristiti. ◀



Creative Soundworks

CSW Four Point Surround

USTUPIO Omnia

CIJENA

ZA •cijena, odlične performanse u igrama

PROTIV •loši visoki tonovi, mogli bi biti i glasniji.



ZAHVALE:

Posebno se zahvaljujemo **Continental Megastoreu**, Savska 9, na ustupljenoj glazbi

Digitalno, moćno, inovativno!

Philips DSS370

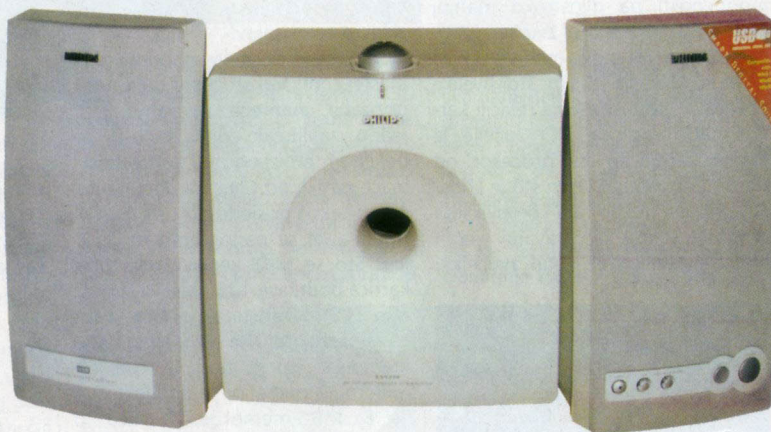
USTUPIO	Renoprom
CIJENA	
ZA	• ne treba zvučna kartica • odličan zvuk
PROTIV	• znali bi cijeniti digitalnu vezu među zvučnicima i dva odijeljena pojačala

Ovo je naš prvi susret s digitalnim zvučnicima, stoga neka vas ne čudi što nismo mogli vjerovati da s njima u računalu ne treba zvučna kartica. Kako i zašto digitalni? Zvuk se u računalu sintetizira i na zvučnoj kartici transformira u analogni signal koji potom putuje do zvučnika ili pojačala. Na tom se putu kvaliteta zvuka degradira, najčešće zbog parazitskih otpora u kabelu, radi čega pravi audiofilni inzistiraju na najkvalitetnijem (čija cijena

može biti čak 20% od cijene ukupnog zvučnog sustava - neki daju i preko 1000 DEM za kabel!). S digitalnim zvučnicima takvih problema nema jer zvuk do zvučnika stiže u digitalnom obliku onako kako ga procesor servira zvučnicima preko USB porta na koji se spajaju. Na samim zvučnicima se vrši D/A konverzija, na taj se način postiže zvuk bez šumova te mnogo veće rezolucije i dinamike, što znači da digitalni zvučnici moraju biti aktivni. Philipsovi zvučnici su iznimno uspješna kombinacija cijene, performansi i kompromisa. Svaki pravi High End digitalac na sebi ima pojačalo i D/A pretvarač. Philipsovi zvučnici imaju samo jedan D/A pretvarač i jedno pojačalo - smješteno u lijevom zvučniku. Iz lijevog zvučnika zvuk u desni putuje analogno, a to znači stanovit gubitak na kvaliteti. Subwoofer se običnim analognim kabelom spaja na lijevi zvučnik i ima svoje pojačalo. Nažalost, to znači da vam za ove zvučnike trebaju dva slobodna strujna utikača. Od dodatnih mogućnosti, tu je Philips Incredible Surround, koji

bi trebao zvuk učiniti prostornim. Radije ga nemojte uključivati jer samo smanjuje kvalitetu zvuka. Tu je i DBB (Dynamic Bass Boost) funkcija koja izdiže i bogati duboke tonove ali je korisna jedino ako nemate subwoofer. Što zbog digitalne veze, što zbog kvalitete samih zvučnika, sustav zvuči nevjerovatno dobro. Zapanjujuća je vjernost reprodukcije, pogotovo kod instrumentalnih skladbi. I u igrama su se zvučnici dobro držali, ali su tek u DVD filmovima

briljirali. Subwoofer daje bogat, dubok zvuk i inteligentnim pozicioniranjem ćete postići efekt kao u kinu. Ovi su zvučnici odlično rješenje za svakog zvukofila, pogotovo kupuje li novo računalo i želi kvalitetan zvuk bez velikog troška na zvučnu karticu. No, ne snosi li procesor teret stvaranja zvuka ako nema zvučne kartice? Istina, snosi, no oduzima mu samo 5% procesorskog vremena, što se na Pentiumima 2 ne primjećuje ni u igrama ni u svakodnevnom radu. Mislio se i na one koji posjeduju zvučnu karticu, za njih je ostavljen analogni ulaz pomoću kojeg se ovi zvučnici mogu uporabiti na klasičan način. Instalacija je otporna na budale i neznalice; uspjeli smo ih, naime, instalirati otprve... ◀

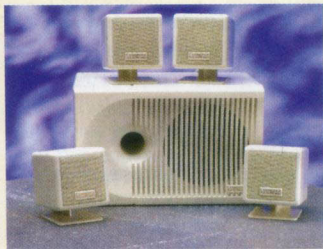


Očekivali smo previše...

Yamaha YST-M100

USTUPIO	Zola
CIJENA	
ZA	• kvaliteta izrade
PROTIV	• loši duboki tonovi

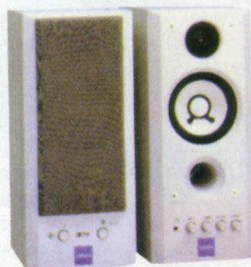
Ovi su zvučnici posebno prilagođeni reprodukciji 4-kanalskog zvuka kakav dobijamo iz Aureal3D i EAX kompatibilnih zvučnih kartica. Ove smo modele već testirali prije godinu dana. Najjeftiniji su, ali im je i kvaliteta zvuka nešto lošija. Te nedostatke nadoknađuju genijalnim performansama u igricama, gdje vas totalno uvuku u 3D svijet. Satelitima nedostaje visokih tonova, a subwoofer pri malo većoj glasnoći od normalne počinje stvarati distorziran zvuk. Ipak, ne biste ih smjeli zaobići tražite li odlično rješenje za igranje igara i niske cijene. Više o ovim zvučnicima mogli ste pročitati u 34. broju (model CSW 100). ◀



Od Zole, zastupnika Yamahe, dobili smo na testiranje nove Yamahine aktivne multimedijske zvučnike. Sama pomisao na Yamahin prošlogodišnji odlični Sub-Sat paket ispunila nas je mišlju da je pred nama nešto vrlo, vrlo kvalitetno. Već pri prvom pogledu na zvučnike uočava se poslovična Yamahina kvaliteta. Zvučničke su kutije izrađene od drva. Prednja se maska može skinuti, a iza nje se krije dopadljiv bijeli srednje-niskotonac, dok se kupolasti visokotonac krije iza mrežice da ne bi bio oštećen dodir. Svaki zvučnik ima zasebno pojačalo - što smatramo iznimno dobrim jer uklanja mogućnost da pojačalo ne isporuči dovoljno snage pojedinom zvučniku i tako degradira

kvalitetu zvuka. Napajanje je inteligentno riješeno - dovoljan je jedan utikač za struju. Od specijalnih mogućnosti valja spomenuti Ymersion tehnologiju koja bi, tobože, trebala stvoriti prostornost, a zapravo samo nabaci jeku na zvuk. 'Ko voli, nek' izvoli. Nama se to nije svidjelo... Glazbeni CD-i zvuče odlično, neusporedivo bolje nego na običnim brundalicama, ali ipak ne tako kvalitetno kao na Philipsovom sustavu. Filmovi i igre su nas

razočarali, pogotovo zbog nedostatka dubokih tonova. Iako zvučnici rabe Active Servo tehnologiju koja bi morala pospješiti reprodukciju dubokih tonova, njih nema. Previše je očekivati efekt pravog subwoofera iz 9-centimetarskih nisko-srednjoton-skih zvučnih jedinica. Nemojte zaboraviti da je ovo jedini zvučni sustav na testiranju bez subwoofera koji, usput rečeno, možete dokupiti, također Yamahin. Zvučnici se odlikuju nekim odličnim rješenjima koja su značajno povećala kvalitetu zvuka, ali smo ipak očekivali više. Doduše, i pokazano će ih vinuti u sam vrh ponude. ◀



za potrebe ovog testiranja, tvrtci **Info-Gama** koja nam je ustupila Soundblaster Live! Value te tvrtci **Issa Film i Video** na ustupljenim DVD naslovima.

Još malo pa 1024...

Soundblaster 128 PCI

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Evo nam još jedne zvučne kartice iz Creative Labsa, tvrtke koja je izmislila dotični pojam. Kvalitetom i cijenom popunjava rupu u ponudi između Soundblastera AWE 64 i Soundblaster Live! kartica. Usporedimo li je s vjernom redakcijskom AWE 64 karticom, tehnološki je napredak očigledan - daleko veće mogućnosti na dvostruko manjoj kartici. Sve je veći broj zvučnih kartica (gotovo svi novi modeli) koje rabe PCI sučelje. Osim što uvelike povećava propusnost na relaciji kartica-matična ploča, PCI sučelje je manje zahtjevno za procesor od starog ISA sučelja! Osim što je korisno, ono je i nužno radi kompleksnih proračuna koji dočaravaju vjeran prostorni zvuk kroz četiri zvučnika.



3D zvuk podržan je preko DirectX-a (DirectSound i Direct Sound 3D) i novog obećavajućeg Creativeovog EAX-a (Environmental Audio Extensions - prostorno proširenje zvuka). Podršku za popularni EAX ostvarit ćete samo ako skinete nove upravljačke programe sa www.soundblaster.com. Nakon nešto duže uporabe, nameće se samo jedan zaključak: riječ je o odličnom proizvodu na kakve smo i inače navikli od Creativea. Razmislite: čak i ako posjedujete AWE 64, isplati vam se nadograditi na 128-icu. Što se MIDI reprodukcije tiče, kartica podržava 128 glasova (otuda ono 128). Nedostatak kartice je što za sintezu MIDI-a rabi sustavsku memoriju (što je, doduše, čini jeftinijom), a može joj se dodijeliti 2,4 ili 8 MB memorije. Kartica u stvarnom vremenu dodaje zvuku željene efekte (npr. jeku) kojima možemo do određene mjere dočarati prostornost - slično rješenje kao na Live! karticama, samo



manjeg opsega. Kvalitetnoj kartici treba dodati i kvalitetne zvučnike. Creative preporučuje svoj 4.1 sustav, ali poslužiti će vam bilo koja dva

PROIZVOĐAČ	Creative Labs
USTUPIO	Omnia (tel. 6195 174)
CIJENA	nazvati
ZA	•EAX, dva stereo izlaza, ulazi na kartici
PROTIV	•nema kontrole za boju zvuka (bass, treble) •rabi sustavsku memoriju
DOJAM	Odlično rješenje za one koji žele 3D zvuk, a Live! im je presekup

"U našem testnom računalu sve tri kartice su Creativeove - AWE 64, Riva TNT i Encore Dxr2 - trebamo li što nadodati?"

para zvučnika. Za najbolji efekt preporučujemo uporabu aktivnih zvučnika, tj. onih koji u sebi sadrže pojačalo.



Ove zvučnike preporučuje Creative, a ako vas zanima kakav su dojam ostavili na nas, pročitajte nekoliko stranica dalje.

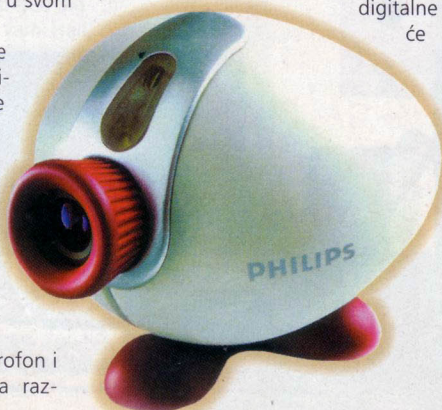
USB Web kamera ili ukras?

Philips PCA655VC

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Nakon Philipsovih USB zvučnika, na red je došla i kamera istog proizvođača. Dostatno joj je napajanje s USB porta, no želite li spojiti više USB uređaja trebat će vam USB hub. Instalacija je zanimljiva. Hot plug'n play u svom najboljem izdanju. Spojite kameru na računalo i bit će prepoznata. Instaliravši drivere i programe koji dolaze uz kameru (najvažniji je Videogram Creator), treba napraviti i restart operativnog sustava. Sada, kad god budete htjeli rabiti kameru, spojite je jednostavno preko USB porta i ona će biti automatski prepoznata. Kamera u sebi sadrži i mikrofoni i digitalizator zvuka/video, za raz-

liku od ostalih rješenja, što se, dakako, očitovalo i u cijeni. Ostale ne-USB kamere zahtijevaju dodatnu karticu za digitalizaciju videa, a videosignal računalu šalju analogno. Maksimalna rezolucija ove kamere je 352x288 pri 15 fpsa ako je u funkciji pokretnog videa, ali kao fotić, digitalne će



fotke loviti u 640x480! Dizajn kamere će zasigurno uljepšati svaki stol. Doduše, tronožno postolje je malo nespretno za upravljanje i postavljanje kamere da gleda u određenom smjeru, no toliko je slatko da ćemo mu to oprostiti. Ako nekoga ne zadovoljava trokaki komad gume, na kamerici je navoj pomoću kojeg ju je moguće postaviti na profesionalni stativ, što smo mi i učinili. Moramo priznati da su posjetitelji redakcije bili nemalo začuđeni ugledavši ovog malog stvora na stativu. Kamera se najviše svidjela Romanu i Kristijanu

PROIZVOĐAČ	Philips
USTUPIO	Renoprom, tel. 885-050
CIJENA	nazvati
ZA	•šminkerski izgled •mikrofon
PROTIV	•maksimalna rezolucija
DOJAM	Odlična stvarčica, iako slabo iskoristiva kod nas zbog sporih internet veza. Preko mreže radi odlično

koji su je uporno pokušavali prevariti radeći brze pokrete...

Sve u svemu, riječ je o zanimljivoj i uporabljivoj spravi rabiti li je na brzoo mreži - u Hrvatskoj su internet i live videoconferencing signal još uvijek dvije teško spojive cjeline. Nadamo se ne zadugo...

AKO NE RADI!

Instalaciju ste izveli točno po uputama u priručniku, ali kamera jednostavno ne radi. Hmm, čini se da je u BIOSU. Naime, iako gotovo sve Pentium 2, a i mnoge Pentium ploče imaju USB podršku, default postavka joj je isključena. Ovo je lako ispraviti promjenom jedne jedine postavke u BIOS-u. Iako se naziv i mjesto postavke razlikuju od BIOS-a do BIOS-a, nećete pogriješiti postavite li sve postavke u kojima piše USB na YES (zapravo, naći ćete samo jednu...)

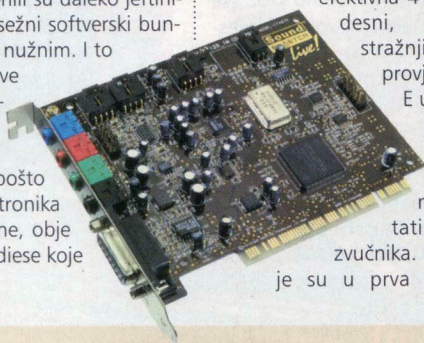
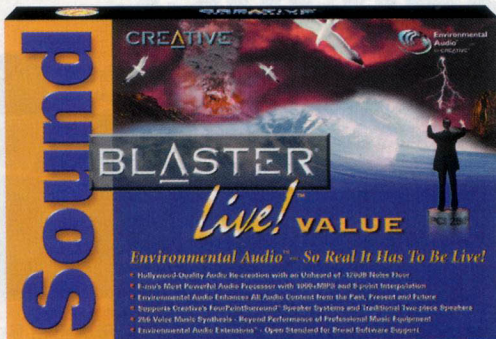
Odličan zvuk za mase...

Soundblaster Live! Value

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Prije dva mjeseca predstavili smo vam Creativeovo najnovije dostignuće na polju zvuka, Soundblaster Live! karticu. Nedavno je na naše tržište stigla i "oslabljena" inačica u tzv. Value varijanti. Poblje ćemo vam je predstaviti i osvrnuti se na razvoj i prihvat EAX-a u igrama u protekla dva mjeseca. Najveća razlika u Value i ne-Value verziji ovih kartica je u cijeni. Naime, Value je upola jeftinija. Veliko smanjenje cijene postignuto je inteligentnom štednjom na određenim dijelovima paketa, a za strastvenog igrača konačni je rezultat ostao isti. Odmah zamjećujemo nedostatak dodatne kartice na kojoj su kod punog Live!-a smješteni digitalni i MIDI ulazi i izlazi. Pozlaćene konektore zamijenili su daleko jeftiniji, plastični, a opsežni softverski bundle zamijenjen je nužnim. I to je to! Ostalo je sve identično. Kvaliteta zvuka je uistinu vrhunska. Naravno, pošto su kartice i elektronika na njima identične, obje mogu rabiti goodiese koje

je moguće downloadati (www.sblive.com), a doista su različiti, od skladbi preko glazbenih banaka do novih drivera. Creative baš svakim svojim novim izdanjem donese neku veliku novinu! Najsvježiji driveri koje smo skinuli omogućuju spajanje kartice Live! na izvanjsko višekanalno A/V pojačalo. Pitate se što je ovdje čudno, pojačalo ko pojačalo. Pa čudno je to što EMU10K1, srce kartice u stvarnom vremenu, downmixa 4-kanalni Direct 3D Sound EAX na 2 kanala istodobno ga kodirajući u 4-kanalni Dolby Surround Pro -Logic, čime dobijate efektivna 4 kanala (lijevi, desni, centralni, stražnji). Ovo smo provjerili pomoću Eurosound zvučnog sustava čiji opis možete pročitati u testu zvučnika. EAX ekstenzije su u prva dva mjeseca



života pobrale mnoge lovorike. Aurel je shvatio da je njihovom A3D sustavu odzvonilo. U tome treba tražiti razlog nedavnog objavljivanja specifikacija novog A3D 2.0 standarda koji će umjesto pseudoeфекata ponuditi potpuni wave-tracing 3D scene. Za ilustraciju, recimo da je sadašnji A3D ekvivalentan grafički sceni iscrtanoj pomoću poligona, a A3D 2.0 punim ray-tracingom svjetla. Creative bi bio blesav da je dopustio da mu ovo tiskovno izvješće pokvari bo-

PROIZVODAČ	Creative Labs
USTUPIO	Gama, tel. 398-302
CIJENA	904 kn
ZA	• EAX • 4-kanalni zvuk • kvaliteta zvuka
PROTIV	• cijena
DOJAM	Za strastvenog igrača koji nema glazbenih pretenzija da sklada, ima ama baš sve što i puni Sounblaster Live!, no upola jeftinije!

žićnu prodaju, stoga je samo nekoliko dana nakon Aurela objavio da je u izradi EAX 2.0 koji će biti kompatibilan s postojećim karticama, za razliku od A3D 2.0 za koji će biti predstavljene nove! Osim toga, bit će tu novih filtera u stvarnom vremenu, a bit će razrađeno i preciznije pozicioniranje zvuka itd.



Skupi šminker

Philips Brilliance 151 AX

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Eto, i u naše je odaje konačno stigao jedan LCD (Liquid Crystal Display) monitor. Zanimljivo je koliko su ti tanki monitori napredovali u posljednjih godinu dana. Početne astronomske cijene na spustile su se negdje u stratosferu i lagani šminkerski monitori kreću u napad na glomazne CRT-aše. Model koji smo dobili na testiranje jedan je od boljih i većih na tržištu - Philipsov novi Brilliance model s dijagonalom ekrana od 15.1 inča, što je, približno, ekvivalentno vidljivoj dijagonali 17" monitora. Smjestivši ga u naše radno okruženje, prvo što smo primijetili bilo je izdizanje stola iz "pogrbljenog" položaja u koji ga je dovelo 40-kilaški ADI monitor. I odjednom na stolu je bilo mjesta. Dobitak na radnoj površini je nezamjenjiv. Naravno, ne

smije se zanemariti ni zavist suradnika koji bi ga također htjeli na svom stolu. Philipsov je model najbolji koji smo dosad vidjeli, kako po kvaliteti slike, tako i po mogućnostima. Zanimljivo je da monitor fizički podržava samo jednu rezoluciju i učestalost osvježavanja, 1024x768 na 75 Hz, što je idealno za rad u uredu, no još uvijek predstavlja problem u sferi igara jer mnoge mogu samo sanjati o dotičnoj rezoluciji. Kada na monitoru želite manju razlučivost, slika se hardverski razvlači preko svih 1024x768 fizičkih pixela. Preko uzorka koji se pritom pojavljuje u igrama nekako bismo još i prošli, no nikako ne možemo progutati poruku ispisanu preko polovice



ekrana svakih desetak minuta ("For best results please use 1024x768 resolution!") koja vas totalno izbacuje iz takta u žaru multiplayer borbe s kolegama. Uh... U monitor su ugrađeni i stereo zvučnici te mikrofoni. Zvučnici solidno zvuče za svoju veličinu, no nikako ne mogu konkurirati većim Philipsovim modelima koje također imamo ovaj mjesec na testiranju. Za "zanimljivo" riješene kontrole treba vam barem

PROIZVODAČ	Philips
USTUPIO	Renoprom
CIJENA	8527 kn (s PDV-om)
ZA	• izgled, zvučnici i mikrofoni, odlična i ugodna slika
PROTIV	• cijena, samo jedna fizička rezolucija
DOJAM	Monitori koji su tek počeli doživljavati afirmaciju na tržištu. Sljedeće će ih godine biti mnogo više i po znatno nižoj cijeni.

sat vremena uvježbavanja (inače potrošite 10 minuta na postavljanje i onda nehotice stisnete RESET... Grrrr). Inače, na ovom se monitoru u Hackerovoj bazi na Info Gameru vrtio Hack CD iz 42. broja. Zanimljivo, mnogi su pomislili da je riječ o Touch screen ekranu ostavivši tragove šapa na njemu. Vjerojatno zbog onih nesnatih šarenih gumba koji su neodoljivo zvali da ih stisnete...

Koji je bolji?

Asus V3400 TNT i V3200 Banshee

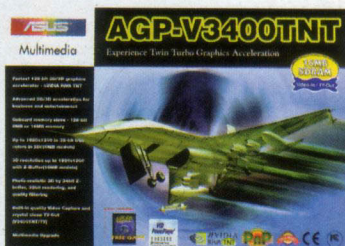
TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Asus proizvodi dosta harvera, iznimno je poznat po kvalitetnim matičnim pločama i grafičkim karticama. Na testiranje smo zatražili njihovu trenutno najbolju grafičku karticu temeljenu na TNT čipu, s naprednim TV out/video in mogućnostima te odlično i relativno jeftino rješenje, karticu temeljenu na Voodoo 2 Banshee čipu. Prvo smo se pozabavili boljom i skupljom TNT karticom. Upečatljiv je hladnjak koji omogućava bezbrižno overclockanje CPU-a kartice na 100 MHz bez ikakve brige za rušenjem sustava. (TNT radi i na 105 MHz čak bez coolera, no radije nemojte...). Na AGP karticu smješteno je čak 16 MB SDRAM-a i čip za video funkcije, a svejedno je relativno mala. Kartica je pokazala odlične 2D i 3D performanse. Video izlaz omogućava vam igranje na velikom ekranu (video se simultano prikazuje i na monitoru!), a video ulaz digitaliziranje i snimanje videa. Došao je red i na Bansheea. Kartica ima 8 MB SGRAM-a i na testiranje

smo dobili AGP verziju (za razliku od Creative Labsovog Bansheea koji je bio PCI.) Najviše nas je zanimala kompatibilnost sa Glide i Direct 3D igrama. Zapanjujuće, ali sve iskušano je radilo (za razliku od CL verzije, no ovo se može pripisati nedorađenim driverima). Quake 2, Half Life i Sin pate od boljke ružnog ditheringa. Nažalost ovo je neizbježno radi maksimalne dubine boje od 16 bita u 3D ubrzanim igrama. Trespasser je bio spor k'o vrug (ovdje 3Dfx plaća to što Banshee ne podržava AGP 2x), a ostale testirane igre bile su iznimno igrive pri prosječnoj rezoluciji od 800x600 na P2 266 MHz (NFS 3, SHOGO, Motocross Madness...).

ZAKLJUČAK

Naravno, TNT temeljena kartica je bolja, ali i gotovo dvostruko skuplja. Obje kartice imaju svoju ciljanu publiku. TNT bismo preporučili freakovima koji uvijek moraju imati najbolju i najbržu grafičku karticu. Napredne TV mogućnosti dolaze kao šlag na tortu, no ako neke ne trebaju, postoji i verzija bez njih - dvjestotinjak kuna jeftinija. Jedina zamjerka



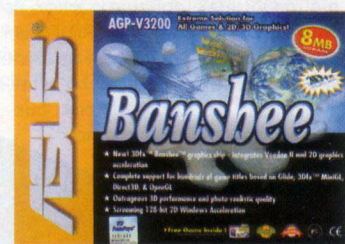
ovoj kartici su problemi nastali kad smo je rabili s nekim LX pločama. Zanimljivo, Asus P97L ploči i ploče iz DTK računala ne mogu karticama isporučiti dovoljno struje i sustav krkne...

Banshee je odlična kartica ako kupujete novo računalo, imate cjenovni okvir, ali opet ne želite previše žrtvovati performanse. Banshee će vas provesti relativno bezbolno kroz sve igre koje će izaći u prvom tromjesečju sljedeće godine, a onda bi mogli početi problemi zbog nedostatka 32-bitnog renderiranja u igrama i nedostatka AGP2x podrške.

Quake 2 Pentium 2 266 MHz
Asus V3200 Banshee 8 MB
Asus V3400 TNT 16 MB

PROIZVOD	Asus V3400 TNT 16 MB SDRAM
USTUPIO	M-SAN, tel. 323-257
CIJENA	1200 kn
ZA	• brzina • 3D ubrzanje u 32 bita
PROTIV	• problemi s nekim (LX) pločama
DOJAM	Trenutačni pobjednik po omjeru cijena/performance u svijetu grafičkih kartica

PROIZVOD	Asus V3200 Banshee 8 MB
USTUPIO	M-SAN, tel. 323-257
CIJENA	760 kn
ZA	• glide podrška • brzina, cijena
PROTIV	• 3D ubrzanje samo u 16 bita, AGP 1X, nema multitexturinga
DOJAM	Nije najbolja, ali radi zadovoljavajuće i bez greške na slabijim računalima!



3D Mark 640x480 16 bita
2183

Još modema... jer ste vi to tražili!

WebExcel V.90 Modemi

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Čini se da su modemi pobudili veliko zanimanje među vama, sudeći po reakcijama na tekstove. Zato smo odlučili predstaviti još jednog proizvođača modema na hrvatskom tržištu, Excel, otprije nam poznatom po grafičkim i zvučnim karticama niske cijene i slične kvalitete. Predrasude koje smo stekli različitim S3 Trio i sličnim Excelovim grafičkim karticama razbijene su modemima koji su se u uporabi pokazali vrlo korisnima. Na testiranje smo dobili dva V.90 modema. Prvo smo se pozabavili internom inačicom. Jednostavna i brza instalacija govori joj u prilog, ali to što je Windows 98 nisu automatski detektirali - ne. Svejedno, malo čeprkanja po sustavu i modem je konfiguriran. Da bismo otkrili

maksimalnu brzinu koju modem postiže spojen V.90 standardom, spajali smo se na HPT-ov još uvijek eksperimentalni V.90 ulaz na telefonskom broju 077 790 000. Maksimalna brzina kojom smo se uspjeli spojiti bila je 45.333 bps. Pri ovoj brzini možete očekivati skidanje

datoteka brzinom kojih 5 Kb/s ako je veza HPT-a s udaljenim serverom dobra.

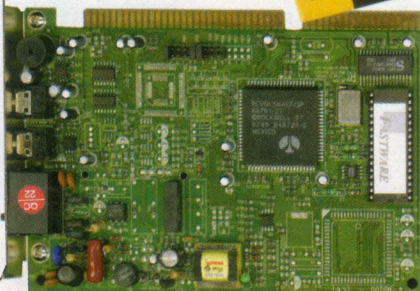
Tu i tamo veza je pukla, no ovo valja više zahvaliti kvaliteti telefonske parice nego modemu.

Na sebi modem ima ulaz za telefonsku liniju i izlaz za telefonski aparat, te mini jack za zvučnike i mikrofona. Vanjska inačica modema je... prilično ružna. Ipak, relativno je tanak pa ga s malo sreće pri postavljanju nećete ni primjećivati.

Prekidač za paljenje/gašenje je sa stražnje strane, pa ćete ga morati svaki put napipavati prstima. Kontrolne žaruljice smještene su na tjemenoj površini modema, i teško su uočljive. Ulaz za telefonsku liniju i izlaz za tel. aparat su sa

PROIZVODAČ	Excel
USTUPIO	GAMA, tel. 398-302
CIJENA	int.: 501 kn ekst.: 580 kn
ZA	• cijena • V.90.
PROTIV	• izgled eksternog modema
DOJAM	Kvalitetni V.90 modemi relativno nepoznatog proizvođača

stražnje strane. Na zanimljivom su mjestu postavljeni ulazi za mikrofona i slušalice (ili zvučnike), sa strane. Praktično, ali estetski neprikladno. Po performansama modem se pokazao mrvicu boljim od interne varijante. Maksimalna brzina spajanja iznosila je 48000 bps. Nemojte odmah pomisliti kako je u eksternom neka druga elektronika i slično. Najvjerojatnije je riječ o sreći pri spajanju na HPT. V.90 su modemi koji će poslužiti svrsi.





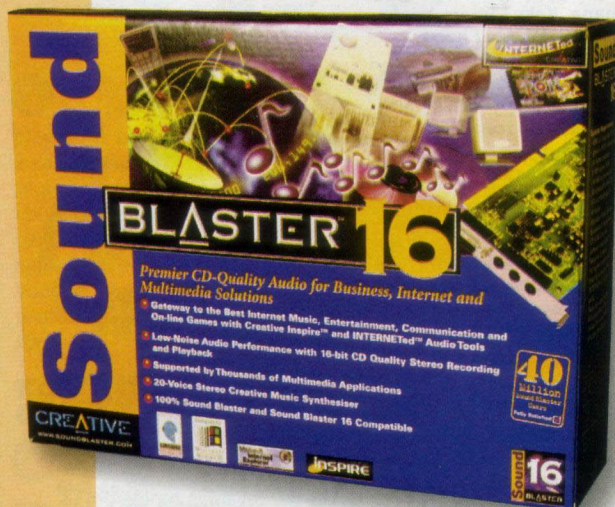
Cvjetna cesta 15, 10000 Zagreb, **tel.** 61 951 74, 61 951 75, 61 951 78, **fax** 61 951 69, **e-mail** omnia1@zg.tel.hr



Sound Blaster AWE 64 Gold

Zašto prihvaćati kompromise kada je rješenje nadohvat ruke? AWE 64 je vrhunska zvučna kartica za neponovljivi užitek igranja – poznata Creative kvaliteta digitalnog zvuka uz minimalne distorzije i šumove je obogaćena 3D dubinom zvuka, full-duplex prijenosom za Internet telefoniju, wavetable MIDI reprodukcijom koja vaše igre obogaćuje orkestralnim dionicama u 64 glasa, digitalnim audio izlazom te profesionalnom i više puta nagrađivanom programskom podrškom.

Sound Blaster AWE 64 Gold – to morate čuti



Creative 3D Blaster Voodoo²

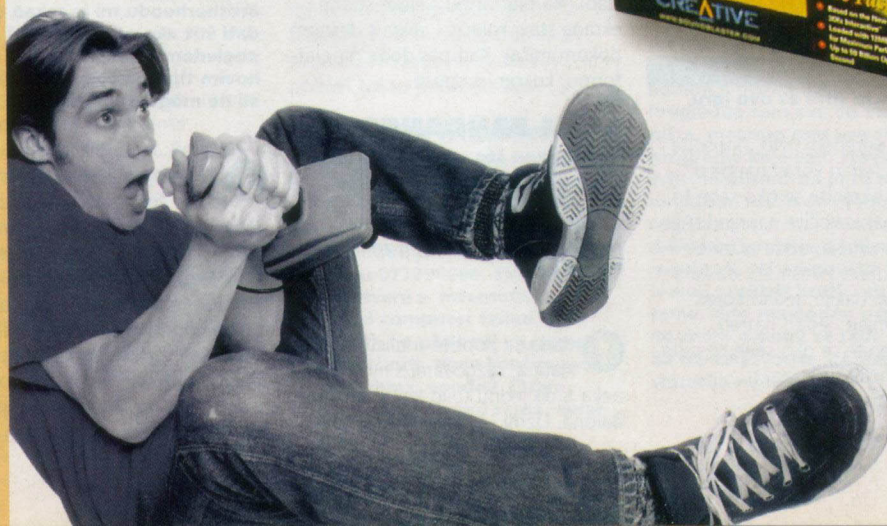
Najnovija i najbrža Creative 3D Blaster Voodoo² ubrzivačka kartica pravi je izbor za sve igrače željne najveće kvalitete igranja. Ova kartica sigurno će dugo vremena, kao i ostali Creative proizvodi dominirati svijetom informatičkih igara.

Iskoristite grafičke mogućnosti do kraja.

Sound Blaster 16

Ovaj, od sada svima dostupan paket, donosi više puta nagrađivanu best-buy karticu koja je postavila standarde zvuka na PC-u i bogatu softversku podršku kojoj je Creative oduvijek poklanjao naročitu pažnju.

Sound Blaster 16 – glazba koju volite slušati



CREATIVE

HELP LINE

S.O.S

Usprkos svim objavljenim prohodima i šiframa, Broken Sword serijal je još uvijek mnogima od vas trn u oku. Očekujemo da će slična navala pitanja biti i za Grim Fandango opisan u ovom broju pa smo vam zato za sljedeći broj pripremili kompletan prohod ove LucasArtove avanture.

FALLOUT

? Čim napadnem vojnu bazu s "brotherhood of steel", pometem sve ispred nje. A kad uđem, vojnici iz "brotherhood of steel" neće sa mnom, nego me čekaju vani. Kako ih natjerati da uđu?

Vaš vjerni čitatelj, Marin Lučin

! Problem je u tome što oni uopće ne žele ući u bazu. Bazu moraš pometi sa svojom družbom (ako je imaš).

MEN IN BLACK

? Izaberem lik koji hoću i helikopter me ostavi u Sibiru. Ondje pretražim sve kuće, ubijem i onu dvojicu, ali ne znam što treba dalje. Postoji li koja šifra? Ako postoji, molim da mi je napišete.

Unaprijed hvala, Robert

! Cilj je osposobiti računalo koje nadzire sigurnosni sustav. Dobro pretraži sve kuće. U jednoj ćeš vidjeti da netko pokušava ući na vrata. Ubij ga i uđi ondje gdje je on bio. Prekidačem (dvostruki klik) ćeš upaliti električnu energiju. U jednoj od zgrada stavi meso na pod, pokraj psa, a onda uzmi predmete koje je on do tada čuvao. Telegrafom zatraži pomoć. Kada se vratiš do računala, utipkaj šifru DAISY i aktiviraj sigurnosni sustav. Idi u sobu s monitorima i pogledaj kanal tri. Dalje moraš sam (ovo ipak nije rješenje).

SANITARIUM

? Ne mogu prići drugi chapter (The Innocent Abandoned) jer ne znam gdje treba uključiti kabel s generatora u koji sam morao natočiti benzin da ga pokrenem. Isto tako ne

znam kako izvući iz vode metalni križ.

Jerko

! Jedan kraj kabela priključi u generator, a drugi na križ. Križ treba staviti u lokvu pokraj generatora (u onu zelenu smjesu). Križ ćeš iz vode izvući pomoću ribičkog štapa koji moraš uzeti na plaži (da bi ga mogao uzeti, baci kamen na crkveno zvono).



BROKEN SWORD: SHADOW OF THE TEMPLARS

? Ne znam kako ući u podrum kafića, pokušavam već pet dana, ali ne uspijevam, što mi je činiti? Kako podići kip i staviti ga na mjesto u podrumu dvorca? Kako popraviti struju u kafiću?

Ivan

! Kada Fitz doživi automobilsku nesreću, otvori kutiju s osiguračima ispred kafića i malo se poigraj njima. Uđi u kafić, razgovaraj s vlasnikom, naruči pivo. Pokaži mu Moerlinovu posjetnicu. Uporabi žicu na utikaču stroja za pranje suđa. Sada, kada si ga popravio, vlasnik će te zamoliti da popraviš pumpu u podrumu. Našavši se u podrumu dvorca,

baci kipić na pod, a zatim ga podigni. U novonastalu rupu stavi gips što si ga pronašao u toj prostoriji. Dok si bio u podrumu kafića, trebao si namočiti ručnik (moraš ga uzeti jednom od gostiju kafića) i sada ga iscijediti iznad rupe s gipsom. Gipsani odljev stavi u lijevu rupu pokraj oltara.

SIMON THE SORCERER 2

? U Simonu 2 moram napraviti Swamping costume kod Joke salesmana. Kako? Imam bijelu plahu treba mi zelena. I kako napraviti stink bombu kod J. sealesmana?

Luka iz Zagreba.

! Idi do fontane i stavi boju u nju, a plahu u košaru. Idi do MucSwamplina. Pričaj s maskotom i traži još jedan balon. Vрати se do fontane i vidjet ćeš svoju zelenu odjeću. Uzmi je. Za bombu, moraš otići u Joke Shop i dati Swamp Stew joke salesmanu. Napraviti će ti bombu.

BROKEN SWORD 2

? Zapeo sam kod čuvarke kuće. Imam poison dart, tequila worm, label, Nico lipstick, newspaper, clipine, bank statement, panties, leader.

Ivan Radoš

! Idi do kućice i razgovaraj s čovjekom. Spusti se stubama, iz vode uzmi kuku i njome uhvati bocu. Vрати se do kućice, klikaj na dimljak. Polij vodom iz boce po dimljaku i ponovno klikaj na nj. Stavi bocu na dimljak. Vрати se stubama ispod kućice i uđi u nju kroz podni otvor. Uzmi coal scuttle i biscuits i izađi. Na platformu s lijeve strane ekrana stavi kolačić (klikni s desnom tipkom miša). Kad pas dođe na platformu, kukom je spusti.

GRIM FANDANGO

? Nakon što sam razgovarao s ona dva lika na početku demoa kojeg sam instalirao s vašeg CD - a, dizalom sam se popeo u ulicu i sada ne znam što da radim.

Sandro

! Kada se popneš u ulicu, idi do klauna, razgovaraj s njim i traži neka ti da jednu (bilo koju) figuru balona. Uzmi i kruh u šatoru pokraj.

Popni se na krov, idi do lijevog prozora (skroz lijevo) i uđi unutra. Pretraži ladicu radnog stola i uzmi sve što u njoj nađeš. Izađi i idi do polomljenih ljestava (tamo gdje si se popeo na krov). Uzmi drugi kraj užeta i za nj zaveži kuku. Baci užu prema ljestvama. Popni se na krov. U posudu prvo stavi lutku-balon, pa nadrobi kruha. Uzmi jaja i odnesi ih Salvadoru.



BROKEN SWORD: SHADOW OF THE TEMPLARS

? Zapeo sam u Parizu. Prošao sam Španjolsku, vratio se u Pariz i ne znam što dalje.

Matija

! Razgovaraj s žonglerom i s policajcem. Ponovno razgovaraj s njim i pokušaj žonglirati. Sada bi trebao uspjeti, što će ga naljutiti i on će otići. Podigni poklopac na podu i imaš ćeš slobodan prolaz dolje. Dalje nastavi sam.

FALLOUT

? Zapeo sam u igri Fallout. Prijavio sam se u Brotherhood Of Steel, ali ne razumjem kako dobiti onaj štit koji oni imaju. Jedan frajer u Brotherhoodu mi je rekao da će mi dati štit ako odem u Hub i pogledam što se dogodilo s njihovim tipom kojeg su poslali tamo ali ne mogu ga nigdje naći.

Krešimir Pašiček

! Popričaj sa svima u bratstvu i reci da se želiš dokazati. Idi u Glow. Obavezno kod sebe moraš imati užu, pilule Rad - X i RadAway. Kada dođeš na lokaciju, popij dvije pilule i spusti se u žetom. Pretraži mrtvaca u oklopu i uzmi mu kasetu. Ako želiš dalje istraživati, uzmi žutu karticu i kreni dalje. Kada završiš, vrati se do Brotherhooda. Stražarima daj kasetu. Potraži Talusa i traži od njega oklop.



TOMB RAIDER 2

Većini čitatelja koji traže šifre za ovu igru, evo pomoći:

Ako želite preskočiti određeni nivo, pritisnite / da Lara upali baklju. Jedan korak naprijed, jedan korak natrag, okrenite se oko sebe tri puta (tri puna kruga) i skočite naprijed. Ako želite sva oružja, onda učinite sljedeće. Pritisnite / da Lara upali baklju, jedan korak naprijed, jedan natrag, okrenite se oko sebe tri puta i skočite unatrag.

KLAMATH ILI CELERON?

Imam problem s kupnjom procesora, ploče i 3d kartice. Mislim uzeti Helios 3D karticu i amd k6-2 sa 300 MHz. Koliko se isplati kupiti to dvoje i isplati li se uopće? Molim Vas, možete li napisati telefonski broj trgovine koja prodaje Helios 3D po 900 Kn? I po čemu se razlikuje Celeron od Kalamantea ili kako se već zove? Je li velika razlika između ta dva procesora? Ako mi odgovorite na ovih nekoliko pitanja, bit ću vam jako zahvalan

Vučko

Kombinacija koju si naveo odličan je i racionalan izbor. Helios 3D Voodoo 2 temeljenu karticu, kao i dotični procesor i matičnu ploču za nj, možeš naći kod Info-Game, tel. 398-302. Trenutačno je cijena čak ispod 900 kn... Celeron je oklaštrena verzija Kala.... Klamatha. Nema L2 cache memorije (osim CeleronaA koji ima, ali samo 128 kb, naspram 512 kb Klamathe). Celeron je loš izbor za igre, no Celeron A je odličan. Razlika između Celerona 300, Klamatha 300 i Celerona 300A je u performansama, gdje je Celeron 300A najbrži, a obični Celeron najsporiji.

Čini se da je 3Dfx Interactive uspio ozbiljno poljuljati povjerenje tržišta i korisnika jer konkurencija očito ne spava. Stoga ne treba čuditi veliki broj vaših pitanja u kojima od nas tražite savjet o kupnji grafičke kartice, što je danas postala nimalo trivijalna odluka. Hackerov ekspertni tim iskusnih hardveraša rješava sve vaše nedoumice...

BEZ PANIKE

KOJU 3D KARTICU ZA 200 MMX?

U Hackeru broj 42 ste dali detaljni opis gotovo svih 3D ubrzivačkih kartica (zbog čega vas pohvaljujem jer sam već duže vrijeme tražio detaljnije opise o njima). Sigurno već znate, kupujem 3D karticu i ne znam koju odabrati. Trenutačno imam P200 MMX, 32 MB RAM-a, matičnu ploču SOYO, i nažalost samo 1.7GB tvrdog diska. Razmišljao sam o Voodoo2 sa 12MB, RIVA TNT isto sa 16 MB ili čak MATROXOVU G200 SA 8MB?

Matija

Uzevši u obzir konfiguraciju koju trenutno posjedujete, preporučili bismo ti kupnju Voodoo 2 kartice. RIVA TNT i Matrox G200 su po nekim značajkama bolje od Voodoo dvojke, no smatramo da ćeš u danim uvjetima daleko najzadovoljniji biti uzmeš li neku od Voodoo 2 temeljenih kartica, naša preporuka je ona sa 12 MB memorije.

Kad Voodoo 2 uspori...

Znam da ste strastveni igrači pa mislim da ćete razumjeti moj problem. Naime, neke 3Dfx igre vrte se brzo i sa izvanrednim grafičkim prikazom (npr. Quake 2, Forsaken, NFS III, Hexen 2, pa čak i Unreal). Međutim, neke igre su "negledljive" kao Incoming, Tresspasser, Delta Force, Shogo, Hard Truck i još pokoja. Njihov prikaz je nekvalitan, vrlo blijedih boja u vrlo niskoj rezoluciji, ispisane su pa čak i tako vrte se jako sporo. Imate li ideju što bi mogao biti uzrok mojih problema?

Dražen Alerić

S nekim od igara koje si nabrojao (Shogo M.A.D., Tresspasser) i mi smo doživjeli totalno neočekivane performanse uparivši ih s Monstercicom. Rezultat nije bio toliko nekvalitetan prikaz koliko sporost. Razlog leži u tome što Voodoo 2 nema AGP podršku te će, čim počne baratati s velikim teksturama, višestruko uspori izvođenje igre. I Tresspasser i Shogo rabe velike 16-bitne teksture namijenjene igranju u 32 bita, a ne 16, na koliko vas ograničava Voodoo 2. Ipak, možda rješenje problema

nađeš u promjeni postavki svoje kartice. Prvo bi trebao provjeriti Gamma Correction vrijednost - što je veća, slika je svjetlija. Ako je Gamma prevelika, po ekranu se pojavljuju različiti nerealni artefakti. Ako ni to ne pomogne, provjeri je si li u igri uključio podršku za 3D ubrzivač; naime, neke igre ne rabe grafički renderer Direct3D-a, nego svoj posebno razvijen i optimiziran za igru i pojedinu grafičku karticu. U ovom slučaju, tu podršku valja uključiti unutar igre.

Modemi, problemi...

Imam modem GVC 56k i svaki put kad želim otići na Internet preko brojeva Hinet (077), napiše mi poruku "The port was disconnected by the remote computer" ili "The dial-up networking server is not responding." Moram ići preko broja 9761, a najviše me ubija što ne mogu potrajati 10 sati na Pilotu. Polako postajem očajan i ne znam što da radim.

Igor

Moguće je da ti je nešto krivo postavljeno u internet postavkama. Ako je tamo sve OK, moguće je da ti je netko pomoću Back Orificea ili nečeg sličnog otkrio šifru za HPT i potrošio dotičnih 10 sati (što je bila dosta česta praksa samozvanih hakera). Kada je tih deset sati potrošeno, server te više ne želi primiti, barem ne do sljedećeg mjeseca. Predlažemo ti da skokneš do , skineš update biosa na v.90 protokol (ako modem već nije V.90 kompatibilan) i pokušaš se spojiti na broj 077 790 000, gdje je u tijeku eksperimentalni rad V.90 ulaza na kojemu je ulaz tarifiran kao lokalni razgovor (a da vam ne pričam koliko je brzina veća...)

Opet taj modem...

Kupio sam nedavno interni modem PROLINK v.90 intern koji odlično radi na brojevima 0777000000 i 0771000000 (na 36.6) ali odbija me spojiti na v.90 na broju 077790000. Skinuo sam nove drivere s Interneta i opet isto (javi computer failed to respond), ne pada mi na pamet što još učiniti. Moja konfiguracija je: p233mmx, voodoo2 12ram, 64mb edo(72 pinski) rama, awar-

dova 430 iTX ploča. E sad, bi li se isplatilo taj ram zamijeniti s bržim SDRAMOM(168 pinskim) ili bi ubrzanje bilo neprimjetno.

Voli vas i čita

Kao što vam i lijepo piše na www.hinet.hr, Internet ulaz na broju 077 790 000 je u eksperimentalnoj fazi i upravo zato nije zajamčeno spajanje svim modemima. Treba biti uporan, nazivati, a hoćete li uspjeti, uvelike ovisi i o kvaliteti telefonske linije itd. Promjena memorije za bržu nikako ti se ne isplati, jedino možda ako planiraš uskoro kupiti neki moderniji socket 7 procesor (K6-2) i natjerati sabirnicu na 100 MHz, kada bi ubrzanje bilo itekako primjetno. Ipak, za trenutačnu situaciju najbolje je da sve ostaviš kako je.

Motocross Madness

Trebam malu pomoć kod igre Microsoft Motocross Madness. Imam Pentium 133 sa 16 MB RAM-a. Grafička kartica je S3 Trio 64+. Nema nikakvu 3Dkarticu. Igru sam instalirao na sve mogućnosti: najmanja, srednja i najveća. Igra ne radi. Stalno me traži 3D karticu. Mogu samo ući u Track Editor.

Tomislav, Virovitice

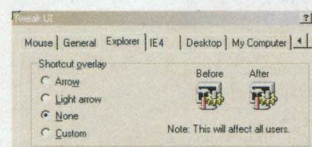
Nažalost, za pokretanje dotične igre nužan je 3D ubrzivač i jedino je rješenje u njegovoj kupnji. Preporučujemo ti neku od Voodoo Graphics (Voodoo 1) temeljenih kartica. Track Editor ne rabi 3D ubrzanje nego radi kao standardni Windows program i zato si ga uspio pokrenuti.

Kružići i Xići

Imam priličan problem. Kada upalim računalo, sve se uredno starta, Windowsi 95 se uredno podignu i sve radi, ali je desktop pun crvenih kružića sa bijelim x-ovima unutar njih. Pregledao sam sve od virusa i ništa, maknuo sam sve shareware programe koje sam stavio u zadnje vrijeme misleći da je to možda neukusan način da me natjeraju da registriram, ništa, reinstalirao sam driver od grafičke kartice, a i od monitora, ali opet ništa. Kad uđem u win, prokleti kružići su i dalje tamo. Vrlo neugodno s obzirom da ne znam o čemu se radi. Molim vas da mi odgovorite što prije jer situacija nije zavidna.

Nepotpisani...

Na sličan problem naišli smo kada smo pomoću starije verzije programčića Tweak UI naredili sustavu da ne mijenja ikone iako je riječ o kratici (da ne stavlja one strelice). Dogodilo nam se isto što i tebi. Rješenje je ili isključivanje dotične postavke ili instalacija novije verzije TweakUI-a ili programčića kojim si postavio vrijednost za shortcutse u registryju. Problem može također ležati u lošim driverima za grafičku karticu.



Instaliranje mikrofona

Pišem vam iz dva razloga: jedan je da vam kažem kako ste najbolji časopis za kompjuterske igre na svijetu, ali to već i sami znate, a drugi je malo važniji: Imam Intel Pentium II MMX 266, 32 Mb RAM, Windowse 98 i jedan problemčić. Kupio sam Boederov mikrofona i sve je bilo O.K. dok nisam došao doma, priključio mikrofona na računalo i pokušao snimiti nešto. Kao prvo, Windowsi ga uopće nisu prepoznali, a nisam uspio ni pri pokušaju ručne instalacije, pa bih vas molio da mi pomognete oko ovog problema.

Saša, Zaprešić

Dragi Saša, mikrofona ne treba instalirati. Potreban softver za digitalizaciju zvuka putem mikrofona instalira se instalacijom zvučne kartice. Prema tome, Windowsi ga ne prepoznaju. Želiš li snimiti neki zvuk, moraš otvoriti program za to, primjerice u Windowse ugrađen Sound Recorder. Potom u Volume Controlu moraš maknuti kvačicu s Mute kod kontrole glasnoće za mikrofona. Potom namjestiš osjetljivost mikrofona, stisneš Record i pričaš koliko želiš. Naravno, ne smiješ isključiti mogućnost da mikrofona ima tvorničku grešku i ne radi.

COMMANDOS:

Behind Enemy Lines

Evo konačno i druge polovine megaprohoda odlične Eidosove strategije - na radost svih igrača koji su na adresu redakcije slali mnogobrojne upite o ovoj igri koja je, čini se, većini vas zadala velike glavobolje. Možete prestati piti Aspirine jer Hackerov Help Line liječi sve igračke tegobe brzo i bezbolno.

NAJVEĆI I
NAJDETALJNIJI
PROHOD
NA SVIJETU

prošao
Alan
Graf

11 - In the Soup

Sifra: FEMDW
Datum: 03.12.1942.
Mjesto: Maradah
Cilj: uništiti 4 tornja za bušenje i crpljenje nafte.
Ljudi: Green Beret, Sniper, Sapper, Driver, Spy

Došetajte sa špijunom do stražara 1 i čim vam stražari 3, 9 i ophodnja * okrenu leđa, cijepite ga i odnesite na plavi križić iza kuće.

Isti postupak ponovite na stražaru 2, samo što sada morate paziti na stražara 3, a ne na 9. Sa špijunom odvratite pozornost stražaru 5, s Beretom dođite na plavi križić kod stražara 1. Pričekajte da ophodnja * prođe i da vam stražari 9 i 3 budu okrenuti leđima, brzo nožem koknite stražara 3 i odnesite ga kod 1. Ponovite postupak sa stražarom 4 (morate biti brzi i ići iza ophodnje jer ona vidi vaše tragove).

Kod uklanjanja stražara 5, morate, osim na ophodnju i stražara 9, paziti i na stražara 8. Morate strpljivo čekati da vam stražar 9 bude okrenut leđima, da 8. tek krene prema dolje, a ophodnja da prolazi iza kuće. Tijelo također odnesite na 1.

Ovog tipa je vrlo lako ukloniti cijepljenjem ali morate pritom paziti na dvije ophodnje (* i 13), što i nije tako teško jer im je prilično dugo vrijeme obilaska. Sakrijte tijelo na plavi križić uz samu kuću (pazite da stražar 13 ne vidi kad ga budete nosili).

Prilikom ubijanja stražara 7 i njegova odnošenja na plavi križić morate paziti da on bude na poziciji prikazanoj na slici, a stražari 8 i 9 okrenuti leđima jer postoji mogućnost da ga stražar 9 vidi ne sakrivate li dobro tijelo. No, neka vas to ne brine, prije nego dignete uzbunu, uvijek dođe do leša pa zašto ne biste onda i njega "cijepili"?

Ovog ćete dosadnjakovića ukloniti provjerenom metodom mamca i nožića. Kao prvo, kad ophodnja * bude kod 12, usmjerite joj pozornost u smjeru zelenog križića. Jedino morate paziti da vas ne vidi stražar 9. Postavite mamca na mjesto gdje na slici stoji 5 i pošaljite Beretu iza kuće (sleđa ophodnja). Uključite mamca, i kad stražar 8 dođe do njega, znate što vam je činiti (ne zaboravite odnijeti tijelo na 1). Postoji mogućnost da vas na jednom dijelu vidi stražar 11, ali ćete to izbjeći pucajući do mete ili trčeci uz gornji rub litice. Čim tragovi nestanu, prekinite razgovor sa špijunom.

Ako već niste koknuli stražara 9, trebat će vam dobar timing da bi vam to sada uspjelo. Ubijte ga a da vas nitko ne vidi možete samo na crvenom križiću, u protivnom će stražari 10 ili 12 dići uzbunu. Pritom je poželjno da ophodnja * bude negdje kod prvog šatora. Kad ga koknete, odnesite ga kod 7.

Sada možete bez straha ukloniti i stražara 10.

Idite sa špijunom do stražara 12 usmjerivši

mu pozornost u smjeru zelenog križića, a kad se ophodnja * okrene prema dolje, pošaljite Beretu do stražara 10. Kad ophodnja prođe prvi šator, pridite stražaru 11 sleđa te mu pokažite da i vaš nož može promijeniti boju, tijelo odnesite kod 10 i ondje se sakrijte (pazite na tragove). Prekinite razgovor sa stražarom 12, ali ga ubijte tek kad prođe ophodnja, odnesite ga neka pravi društvo stražaru 6. Slijedi dio gdje vas očekuje 90% dosadnog puzanja (čitaj gmizanja) i 10% užasa. Usmjerite pozornost ophodnje 13 prema zelenom križiću (gore), a s Beretom odgmizite po plavoj liniji. Kad se popnete, opet ležite, dopužite do stražara 13, a kad vam 16. okrene leđa, riješite se stražara 14. Sada odgmizite do stražara 15 i riješite ga njegove muke.

Vidi 14.

Spustite se niz ljestve i ubijte stražara 16 kad bude na crvenom križiću. Prije toga, ako želite, idite sa špijunom do ophodnje 18 odvracajući joj pozornost u smjeru zelenog križića kraj vjetrenjače. Odnosite stražara 16 do ljestava.

Sada sa špijunom odšecite do stražara 17 i ubijte ga negdje kod crvenog križića kad oni gornji ne budu gledali. Potom se vratite dolje odvracajući pogled prema lijevo (bilo prema stražaru 28, bilo prema ophodnji 18).

Sada, pazeci na ophodnju ili stražara, postavite mamca na zeleni križić, ispod 29, i sakrijte se iza plavog (pazite da vas Šmit mitraljezac ne vidi).

Uključite mamca, a kad dođe stražar 19, ubijte ga pazeci da vas ne vidi stražari 18 ili 28, odnesite ga negdje do strelce iza bušotine.

Vrijeme je da sredite Šmita (his number is up). Ubijte ga i odnesite do ljestava. Budući vas čeka dugo gmizanje s Beretom po plavoj liniji do 21, preporučujem **spremanje** igre. Pužite do 21 skrivajući se od pogleda stražara 27 iza olupine kamiona i stijene, a od ophodnje 23 pucajući iza njihovog FOV-a. Kad konačno dođete s Beretom iza zida (tada was intense), sa špijunom odvratite pozornost ophodnji 18 uredno, a vi, pazeci na 30 i 22 (neka budu u silaznoj putanji), postavite mamca na isprekidani zeleni križić iza zida i sakrijte se na plavi s druge strane vratiju. Kad stražar 22 bude kao na slici i krene prema bušotini, uključite mamca, pridite stražaru 21 sleđa i ubijte ga, isključite mamca i ponovno se vratite na plavi križić.

Ponovite postupak sa stražarom 2, ali budite malo brži da ne bi, vidjevši leš, digao uzbunu. Sada vas opet čeka dugo i uzbudljivo gmizanje natrag (opet iza ophodnje 23, ali izmijenjenom rutom). Kad ophodnja

23 dođe do položaja na slici (onaj uz tunel), ustanite; kad prođu pokraj grma (plavi križić), otrčite ondje, ležite i otpužite uz rub tunela (plavi križić). Kad se okrenu i prođu pokraj vas, vratite se do stijene i zavrtite se do stražara 14 istim putem kojim ste i došli.

Usmjerite pozornost ophodnje 13 prema zelenom križiću i dopužite sa snajperistom i Beretom do 24. Ostavite mamca kod zelenog križića, idite po bačvu kod 7 (pazite na ophodnju *) i stavite je kraj mamca. Sa snajperistom otpužite do plavog križića uza zid kuće (kod 13) i provjerite možete li pucati po bačvi (ako ne možete, premjestite je malo). Popnite se s Beretom do 14 i ležite.

Uključite mamca i prekinite razgovor sa špijunom. Kad stražar 13 dođe do mamca, snajperom pogodite bačvu. Stražar 24 će vidjeti tijela i ići provjeriti što se zbiva, a vi pošaljite špijuna neka ga prati. Čim prođe razinu kuće, možete ga "cijepiti" i maknuti tijelo iza stijene 24. Dovedite sada sve ljude ondje.

Ovdje morate imati odličan tajming. Razgovarajte sa stražarom 25 (kod zelenog križića) dok dva stražara iz ophodnje 26 idu paralelno prema dolje. Čas prije nego se okrenu prema gore, prekinite razgovor i pratite stražara 25, a kad se potpuno okrenu, ubijte ga injekcijom i odnesite do crvenog križića uza zid. Pustite da vas stražar vidi jer će ostati bez odore. Nastavite dalje i ostavite tijelo na plavom križiću iza kutija, obucite odoru i stanite na zeleni križić. Čim prvi stražar vidi leš, ubijte ga injekcijom, isto ponovite i s drugim.

Vidi 25.

Idite sa špijunom do stražara 27 i "cijepite" ga kad ophodnja 18 i 28 ne bude gledala. Kad 18. bude okrenut leđima, "cijepite" ga i odnesite na plavi križić iza zida.

Sa špijunom odvratite pozornost ophodnji 18 ulijevo (kad bude kod broja 18 u putanji ulijevo) i vozača uvucite u vozilo 29. Dođite na zeleni križić, prekinite razgovor i bježite sa špijunom ponovno na 24, a vozaču naredite da načini pokolj. Stražara 30 ćete vozilom vrlo teško ubiti, pa se radije koncentrirajte na one sa strojnica.

Sada upućajte i stražara 30 snajperom (prije toga se povucite vozilom, da ne puca po vama). Kad ophodnja 23 bude u putanji ulijevo i na lijevoj polovici mape, zaletite se s vozilom i "prosvirajte je". Sapperi dovedite do tunela, postavite eksploziv i detonirajte ga. Time ste onemogućili pojačanju da vas gnjavi.

Sada sa snajperom dopužite na lok. 32 i "skinite" cisternu kad bude na crvenom križiću. Dopužite do lok. 17 i "skinite" bačvu. Ostaje vam još samo sa sapperom postaviti eksploziv kraj bušotina (broj 29 i 22). Detonirajte ih, ukrajte sve ljude u vozilo i idite na lok. 33.

12 - Up on the roof

Sifra: 4MB4D
Datum: 15.03.1943.
Mjesto: Tunis
Cilj: osloboditi doušnika i pobjeći iz grada
Ljudi: Green Beret, Sniper, Spy, Informant

Sa špijunom odvratite pozornost ophodnji P1 prema zelenom križiću. Kad 1. prođe vrata na kojima je Bereta, izađite, ubijte ga, i odnesite tijelo na plavi križić.

Kad se 2. okrene prema gore, popnite se ljestva-ma, ubijte ga i odnesite na plavi križić, te ležite. Pritom morate paziti da vas ne vidi stražari 3 i 4. Postavite mamca na zeleni križić, a kad stražar 4 bude na poziciji kao na slici, aktivirajte ga i isključite kad dođe 3. Ubijte i njega i tijelo odnesite na plavi križić (pazite da vas ne vidi stražar 4). Ostavite mamca.

Kad 4. dođe na krov, ponovno uključite mamca i ponovite postupak 3.

Sa špijunom odvratite pozornost stražaru 7 ulijevo, da se ne okrene kad uključite mamca, postavite ga ispod ljestava a vi se sakrijte u kući 2. Kad ga uključite, doći će stražar 5, zato izađite iz kuće, ubijte ga, i pokupite mamca.

Ovo je sad dio igre za koji ne mogu dati točan redoslijed, ali jedno je sigurno - najpametnije je **spremiti** igru. Ako ste sva tijela dobro skrili, stražari neće naći nijedno. Prekinite razgovor sa špijunom i izađite iz kuće sa snajperom (poželjno je to izvesti dok stražari 6 nisu u nekom kutu). Pričekajte malo. Svi stražari označeni sa 6 (osim donjeg) će vas uzeti na nišan, ali neće pucati. Sad je red na špijunu. Šaljite ga od jednog do drugog i cijepite ih masovno. Počnite od onog donjeg (pazite, vidi ga P1) pa prema gore. Golema je prednost što svi gledaju prema snajpera pa ne paze ni na što drugo. Dakle, načinite pokolj.

Sad treba sa scene ukloniti stražara 7 ali morate odvratiti pozornost stražaru 8 (onom gore i lijevo). Dopužite s Beretom iza njega, pazeci da vas ne vidi P1, ubijte ga i tijelo odnesite do ljestava.

Pazeci na ophodnju P1, ubijte oba stražara 8. Dopužite sa snajperom do najždonijeg stražara 6. Ponovno sa špijunom odvratite pozornost ophodnji P1 u smjeru zelenog križića. Dopužite s Beretom do stražara 10 i oslobodite doušnika, uputite obojicu prema snajperisti.

Sada sa snajperom otpužite u područje plavog križića - odande možete gađati šetajućeg stražara 11. Kad ga pogodite, pripremite se za još 2 gađanja, jer će i preostala dva stražara dotrčati do tijela, pa kad je već tako, "skinite" i njih.

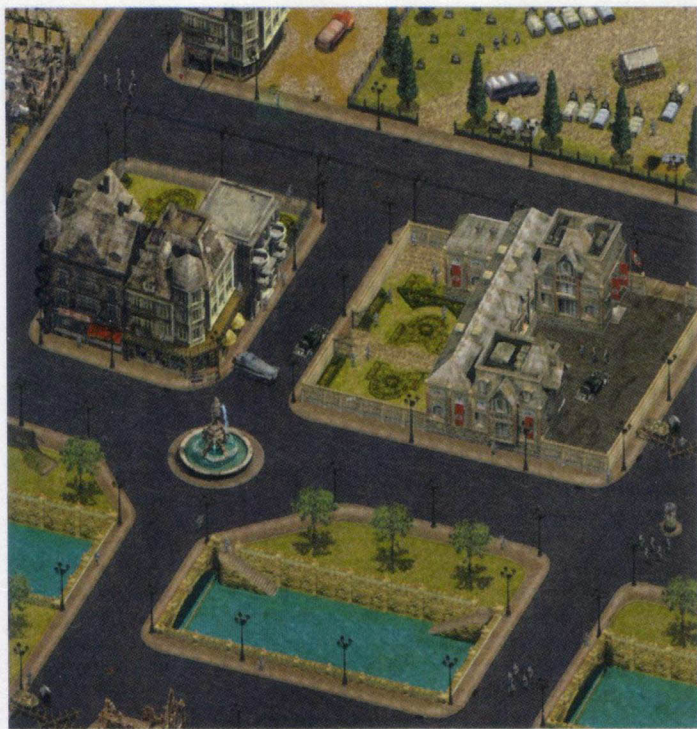
Uporabite nožić (pazite da vas ne vidi 15). Odvratite pozornost stražaru 14 prema dolje i onda dotrčite iza leđa stražaru 13 i ubijte ga. Tijelo možete staviti kod 12 (pazite na 15).

Ubijte ga nožem (ili injekcijom). Pritom pazite na stražare 18 i 23.

Odvratite pozornost stražaru 16 ulijevo. Kad se stražar 15 okrene prema 12. (u gornjoj točki putanje), spustite se s Beretom i koknite ga nožem, tijelo odnesite na plavi križić.

Dopužite s Beretom do stražara 16 (još mu odvracate pozornost sa špijunom) i ubijte ga nožem. Tijelo odnesite na plavi križić ispod 11





(pazite na P2 i na stražaru 21 – sa špijunom mu odvratite pozornost prema dolje, trebat će vam poslije).

Ako ste odvratili pozornost stražaru 21, sada koknite nožem (pazeći samo na P2) stražaru 17 i odnesite ga na plavi križić.

Sa špijunom odvratite pozornost stražaru 23 prema dolje da biste koknuli nožem sleđa stražaru 18. Možete ukloniti i stražaru 20, ali pazite na onog kružećeg (24) i P2, te odnesite tijelo iza vreća (plavi križić).

Provjerite sa FOV stražaru 23. Kad on ne bude vidio stube, a ophodnja P2 bude u putanji prema dolje i kružeći stražari 24 i 19 okrenuti leđima, dopužite iza stražaru 19, ubijte ga nožem i tijelo odložite na plavi križić.

Ako već niste ubili stražaru 20, sada je vrijeme. "Cijepite" stražaru 21 kad vam ophodnja P2 i stražar 24 (onaj koji šeće gore – dolje) budu okrenuti leđima, a pogled stražaru 23 uperen na drugu stranu.

Ponovite 21. postupak, samo što sada ne morate paziti na stražaru 23.

Da biste uklonili stražaru 23, sa špijunom odvratite pozornost stražaru 24 (stoji kraj kutija) i kad vam 24 (kružeći i šetač) i P2 budu okrenuti leđima, koknite ga, i odnesite na plavi križić (mislim da to čak i nije potrebno).

Odvratite pozornost P2 u smjeru zelenog križića. Dopužite sa snajperom na plavi križić kod 19 a kad dodete na poziciju s koje možete pucati, ubijte 24 (onog kod mora). Dotrčite č i kružeći stražar pa ubijte i njega. Otpužite i do ostale dvojice te prvo ubijte šetača pa onoga kraj vreća. Sva tijela skrijte iznad 23 (Beretom). Kad ste sve to obavili, dopužite sa svima ondje, a kad ophodnja koju ste pustili da razgovora, prođe, otrčite i ukrcajte ih u auto.

13 - David & Goliath

Šifra: BJK4Y
Datum: 15.05.1944.
Mjesto: Le Havre
Cilj: potopiti bojni brod (kopiju bojnog broda Bismarck)
Ljudi: Green Beret, Sniper, Marine, Driver, Sapper

Popnite Beretu uza zid, a kad stražar 2 okrene leđa, ubijte 1. i odnesite ga iza kutije (plavi križić).

Kad 2. okrene leđa, koknite ga (pazite, 4. se zna

POVIJESNA ČINJENICA:

Taj bojni brod, u povijesti poznat kao Tirpitz, stavljen je u uporabu već 1941. i bio je prijetnja savezničkom brodovlju sve do rujna 1944., kad ga je napala RAF-ova No.167 eskadrila poznatije kao "Dam Busters" rabeći pritom specijalno dizajnirane bombe teške 5450 kg. Jedna ga je pogodila, ali ga nije onesposobila. Brod je konačno potopljen tek dva mjeseca poslije.

okrenuti i prošetati). Tijelo skrijte kod 1. Ponovite postupak i za 3. stražaru. Kad vam bude okrenut leđima, riješite se i njega (pazite na patrolni brod). S marincem zaronite do uspona iza stražaru 5 (morat ćete roniti uz patrolni brod da biste ušli unutra). Potom se zaletite u nj i ubijte ga nožem ili harpunom. Sada otvorite vrata. Zaronite s marincem dalje, do drugog dijela, i skrijte se iza kutija (plavi križić desno od 6). Kad stražar 6 bude skoro kraj crvenog križića, istrčite i upucajte ga harpunom. Skrijte se kod 24, i kad 7. stražar dođe na crveni križić, upucajte ga harpunom. Vratite se po ostale ljude i dovedite ih do 24. Beretom dopužite do stražaru 8 (pazite, povremeno se okrene, a morate paziti i na ophodnju 13), ubijte ga nožem i stavite iza bačava na crveni križić ispod 8. Vratite se na 24. Zaronite s marincem, i kad vam stražar 9 okrene leđa, izronite i legnite. Kad vam opet okrene leđa, upucajte ga (može i pištoljem); ako vas vidi 10., skrijte se iza kutije i upucajte ga čim dođe (neće se aktivirati alarm). Zaronite do dijela na lok. 11. Ovdje vam treba savršeni timing, stoga spremite igru. Uključite FOV (Field of View) stražaru 17. Kad se 11. prvi put okrene i FOV 17 ne bude gledao u vas, izronite i dopužite do plavog križića. Kad se 11. ponovno okrene, izađite iz vidnog polja stražaru 17, ustanite i trčite do stražaru 11; kad dodete u domot, napucajte ga harpunom (nimate vremena za nož). Legnite uz leš i pritajite se. Ovo je najteži dio u misiji. Trebate ubiti stražaru 12, odnijeti leš na 24 (ili tamo negdje), a da vas pritom ne vidi stražar 13. Kad se 13. okrene prema gore, otpužite za njim iza kutije, kod stražaru 12 (plavi križić). Morate pritom paziti na FOV 12 i 13. Kad stražar 13 pođe prema dolje, zatrčite se, ubijte

stražaru 12 nožem, uzmite tijelo i stanite na gornju stranu kutije (da vas ne vidi). Pratite njihov FOV; kad oni idu gore, vi idite dolje pazeći da vas ne vidi stražar 19 (on vidi samo uski pojas uz rub mora). Konačno, odnesite tijelo na lok 24, ili negdje gdje ga stražar 13 ne vidi.

Sad trebate Beretu prebaciti do 14. Pritom hodajte iza stražaru 13, i uđite u prazne barake (plava strelica), a kad oni pođu prema dolje, vi idite gore. Skrijte se na plavom križiću iznad plave strelice (možete stajati).

Kad se 14. okrene prema gore, zatrčite se i ubijte ga nožem, a tijelo odložite iza srednjeg paketa.

Sada možete s marincem u miru poubijati stražare 15 i 16 (harpunom ili nožem, po želji) Vidi 15.

Ovoga ophodnja 13 vidi u jednom trenutku krajičkom oka i samo ga zato morate ubiti s Beretom i tijelo odnijeti na križić kod stražaru 11. Potom otvorite vrata.

Došćete se (Bogu hvala, nema puzanja) do 16 i čim stražar 13 krene dolje, znate već: Bereta – nožić – nošenje na plavi križić kod 16.

Ponovite postupak 18.

Kad stražar 13 ponovno krene dolje, zatrčite se i spustite ljestvama, koknite ga i odnesite na kraj mola (plavi križić).

Sada treba postaviti eksploziv kod tankova s gorivom. Na putu gore i natrag koristite se barakama (vidi 13). Sada vratite sve ljude na 24 (s vozačem uđite u kamion i parkirajte ga na zeleni križić da biste blokirali izlaz tenku).

Ukrcajte sve ljude u čamac, odvedite ih na početnu poziciju (vozača ostavite da leži kraj topa, da može reagirati ako se pojave patrolni čamci. Meni se osobno pojavio samo jedan (23), pa sam ga sradio drugim torpedom podmornice) a potom sapperi izvadite iz čamca.

Sada s marincem zaronite do podmornice. Kad se stražar 13 okrene dolje, izronite na mol, uđite u podmornicu, idite po zelenoj liniji, i kad dodete do križića, opalite jedan torpeda i počnite se odmah vraćati (po liniji). Da biste ih potpuno zbunili, sa sapperom aktivirajte drugi eksploziv. Ako se pojave patrolni čamci, potopite ih (23. možete pogoditi i topom i torpedom, a 24. topom samo u prvih par sekundi, a potom samo torpedom).

Vidi 22. Vratite se iznad 5, izađite iz podmornice, pokupite ostale ljude i idite čamcem na 25.

14 - D-day Kick Off

Šifra: X18D1
Datum: 25.05.1944.
Mjesto: La Riviere
Cilj: uništiti 4 topa obalne bitnice.
Ljudi: Green Beret, Sniper, Marine, Sapper, Driver

Ova misija izgleda užasno teško pokušate li je prijeći klasičnim putem, tj. iskrcavanje na donjoj plaži, taktiziranje do tenka, a zatim masakr. Tko je uspio prijeći na taj način, svaka mu čast, no mi ostali iskoristit ćemo vrlo korisnu osobinu snajperiste – pucanje iz čamca, a onda će ova misija biti jedna od lakših.

Na početku ćete biti u čamcu u donjem lijevom kutu mape. Veslajte uz sami rub pazeći na poglede stražaru. Ako vam slučajno ponudi kraj misije, samo klikajte na continue. Kad vam šetač ispod mitraljesca (1) okrene leđa, a mitralješev pogled bude usmjeren prema gore, dodite na plavi križić i snajperom poubijate sve označene brojem 1. Možete ubiti i druge, glavno da vam ostanu barem 2 metka, ali ipak preporučujem bijeg u gornji desni kut. Još nešto, pazite da ophodnja P1 bude negdje gore.

hackermanija

KNIGHTS AND MERCHANTS

Za one koji nisu tako dobri vitez i trgovci, malo pomoći:

Otvorite prozor inventara jednim klikom na skladište i jednim na navedene predmete. Pojavit će se crveni trokut u kvadratu koji označite.

prvi red - predmet 3 (daske)

drugi red - predmet 2 (željezne šipke)

drugi red - predmet 4 (bačve s vinom)

treći red - predmet 1 (kruh)

treći red - predmet 5 (skuhanu meso)

četvrti red - predmet 1 (životinje)

četvrti red - predmet 5 (oklop)

peti red - predmet 1 (ručne sjekire)

peti red - predmet 2 (mačevi)

peti red - predmet 3 (koplje)

peti red - predmet 4 (koplje)

peti red - predmet 5 (veliki lukovi)

šesti red - predmet 1 (samostrel)

- dodaje 10 od svakog predmeta u skladište

peti red - predmet 2 (konji) -

- završava trenutačnu misiju

JACK NICKLAUS 5

Golf je dosadan sport. Da bi bio barem "malo" veseliji, pokušajte sa sljedećim šiframa:

za tajnog igrača, kreirajte kompjutorskog igrača - ženskog, profesionalca koji igra s crnog startnog položaja, a zove se **Barbara Nicklaus**

Kodove tipkajte tijekom igre:

superball - loptica visoko

odskoče

molehill - velika brda

TRESPASSER

Dinosauri i nisu neki problem ako ukucate sljedeće šifre.

Prvo s **CTRL + F 11** aktivirajte konzolu i zatim tipkajte šifre

BIONICWOMAN - visoko

skačete, ali sporo trčite

INVUL - neranjivost

LOC - pokazuje lokaciju

GORE - povećava nivo krvi

DINOS - pauzira dinosaure

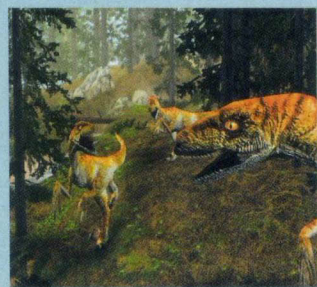
BONE - pokazuje objekte s koji-

ma možete nešto učiniti ili samo objekte

WOO - neograničeno streljivo

TNEXT - transportira vas na

važne lokacije na nivou





Kad ophodnja P1 dođe otprilike na crveni križić, dovedite ga do plavog (malo izvan vidnog polja mitraljesca 2) i ohladite ga preciznim snajperskim pogotkom. Dovesajte do sljedećeg plavog križića (pazite na vidno polje S1), i kad se okrene i krene dolje, krenite prema plavom križiću kod 3. Poželjno je da ophodnja P2 bude na putu prema desno. Pazite da ne upadnete u FOV stražara 3. Kad vam okrene leđa, krene dolje i bude otprilike kao na slici, upućajte ga snajperom te produžite što prije na lok. 4. Pričekajte da se stanje smiri i da se svi vrate na svoje uobičajene rute.

Kad ophodnja P2 okrene leđa, odvesajte na 5, ostavite vozača, i brzo se vratite natrag na lok. 4. S vozačem se skrivajte na plavi križić dok ne prođe ophodnja P2, a zatim po plavoj liniji otpužite do 6. Pritom pazite na FOV stražara kraj tenka.

Otpužite do tenka pazeći da vas stražar ne ulovi krajičkom oka.

Naravno, vaš ulazak u tenk označio je početak općeg masakra. Tenkom prijedite cijeli otok i uništite sve što se miče. Ima nekoliko stražara koji su, nažalost, na višim položajima pa ih ne možete unijeti tenkom, stoga ne obraćajte pozornost na njih (označeni su žutim strelicama). Kad poučijate sve osim onih nekoliko jasnika za koje će se pobrinuti Bereta, vratite se natrag.

Sada je red na Bereti da počisti onih nekoliko preživjelih. Prvo se riješite onog koji se šeće na gornjem topu. Kad vam okrene leđa, pazite na stražara povrh onih dviju strojica, zatrite se do ljestava, popnite se, ali stanite na pola puta. Kad krene ulijevo, nastavite dalje i koknite ga nožem. Sada otpužite do onih strojica, popnite se gore i uporabite pištolj. Razriješite dužnosti još jednog na stijeni. Nije vam baš usput, ali riješite ga se, i to po mogućnosti nožem. Posljednju trojicu je nešto teže ubiti, ali nije i nemoguće. Kad srednji bude okrenut prema gore, dopužite do zida i počinite se penjati. Opet stanite na pola puta. Kad se ponovno okrene, koknite i njega. Ovu dvojicu samo srežite nožem i sve će biti čisto. Ponovno dovezite čamac i iskrcajte Beretu i sapperu. Prvi neka postavi bačvu kod gornjeg topa (označeno s B), a drugi eksploziv kod ostalih (mjesto označeno s E), udaljite se i detonirajte ih. Vratite ljude u čamac. Odvesajte do bove (10). Easy.

15 - The End of the Butcher

Sifra: W39P0
Datum: 26.08.1944
Mjesto: Compiegne
Cilj: ubiti Helmuta Schlepera (tzv. "pariški mesar") i uništiti HQ
Ljudi: Sniper, Marine, Driver, Spy

Zatrite se sa špijunom i ubijte stražara 1, odnesite ga na početnu poziciju. Pritom morate paziti na ophodnju P2 (obično je najbolje ići, tj. puzati, čim prođu) te stražare 2 i 6 (moraju biti okrenuti leđima).

Kad 2. okrene leđa i krene ulijevo, otpužite sa špijunom u porušenu kuću lijevo (plavi križić) i čekajte da se opet pojavi. Kad uđe unutra, ubijte ga i tijelo skrivajte na plavom križiću.

Vratite se na početnu poziciju. Sad je na redu stražar 3. Kad P2 prođe, otpužite do zidica i pratite ga do križanja. Kad 3. i 4. okrene leđa, otrčite do stražara 3, cijepite ga i tijelo odnesite na plavi križić desno od broja 3.

Ovog je, za razliku od stražara 3, mnogo lakše ukloniti. Lezite kod plavog križića lijevo od broja 3 i kad prođe P2, čekajte da 4. dođe na najnižu točku svoje putanje. Čim se okrene, otrčite i ubijte ga. Jedini stražar na kog morate paziti u ovom slučaju je S2. Tijelo odnesite kod 3.

Ovo ga uklanjate na isti način kao i 4. Pužite iza ophodnje P2 i skrivajte se iza zidica na lijevoj strani ulice. Kad su vam stražari 5 i 6 okrenuti leđima, uklonite i njega. Nastojte ga ukloniti što niže, da ne dodete u FOV stražara 7, 8, i 9. Ovog je tipa vrlo teško ukloniti. Morate istodobno paziti na P1, P2, 6, 8, 9, S1, i S2. Da vam ne bih odmah ubio volju za igranjem, napominjem da je to moguće, ja sam to izveo iz četvrtog pokušaja. Trik je u tome da pužete iza P2 do plavog križića na mostu pričekavši da se P1 okrene prema gore (to je već 2 manje), S8 će otići gore, a S2 lijevo. Znači, ostaje vam samo paziti na 6, 9 i S1 (lagano, zar ne?). Uključite FOV za S1. Čim se 6 okrene i krene prema stubama, pužite za njim. Morate imati savršen timing, i uspijet ćete. Potom ga ubijte (jer će se okrenuti) i tijelo odnesite do kraja stubišta (plavi križić) te lezite pokraj njega. Pazeći na iste stražare, ponovite postupak i za 7.

Kad P1, P2 prođu, a 8, 9, S1 i S2 budu okrenuti leđima, otpužite iza plota (plavi križić). Dovedite ondje i snajperistu, a kad vas P1, P2, i 9 ne budu gledali, "skinite" 8.

Pričekajte da P1 i P2 prođu. Kad se 9. okrene ulijevo, otrčite do njega i ubijte ga, tijelo odnesite iza plota i otidite po odoru.

Idite do 10. Kad 14. okrene leđa, cijepite ga i nastavite po ljestvama do 11.

Ovoga morate ubiti kod crvenog križića (kad vam okrene leđa) kad P1 i 12 budu okrenuti leđima.

Odvraćajući pozornost stražaru 14 u smjeru zelenog križića, otpužite sa snajperom na 11. Potom idite do 12. i kad P1 krene prema dolje, a tramvaj dođe na zeleni križić iznad 11, ubijte 12. i malo se odmaknite.

Stražar 13 će primijetiti leš i otrčati do njega, a kad je već došao, cijepite i njega. Tijela skrivajte na plavi križić iznad 14 (pazite da vas pritom ne vidi 19).

Idite do 15, uklonite ga, i odložite tijelo na plavi križić (pazite, 16. vas vidi kad je na vrhu svoje putanje).

Sada je došao red da sredite i njega. Kad 17. krene prema dolje, pridite mu sleđa i cijepite ga. Brzo ga odesite na plavi križić izvan kuće – na tramvajsku prugu (bez brige, sigurno se neće buniti).

Dovedite vozača do cisterne (14). Možete si pomoći tako da ophodnji P1 odvratite pozornost prema gore kad bude kraj fontane. Prekinite razgovor i pričekajte da P1 prođe i ponovno krene prema dolje. U međuvremenu, dok čekate, otrčite sa špijunom do 17.

odvraćajući im pozornost u smjeru zelenog križića (prema lijevo). Čim P1 i 19 budu okrenuti leđima, sjednite u cisternu i odvezite je pred HQ-a (zeleni križić). Možete je ostaviti i izvan zida (eksploziv će kad tramvaj naleti na nju), no onda ne postizete željeni učinak. Vratite se s vozačem do 14.

Sa snajperistom brzo ustanite, pogodite Schlepera (označen sa 18 – vidi strelicu) i odmah se sagnite. Bit će uzbune i iz HQ-a će istrčati par stražara koji će, nanjušivši da ste bili u cisterni, pucati po njoj. Ako ste sve dobro postavili, dogodit će se sljedeće: ti će stražari uništiti cisternu, HQ, sebe i pola ophodnje 17 (ostane samo časnik), a vaša će špijun ostati netaknuta; he he. Prekinite razgovor s časnikom, dajte mu injekciju za smirenje – trajno.

Sad slijedi evakuacija. Onako kako ste snajperistu doveli gore, sada ga odvedite na 14 (zadržite pomoću špijuna ophodnju P1 dolje, neka gleda prema gore i desno), a vi stanite iza ophodnje P2. Dovedite još i marincu. Sada sa svima (osim špijuna) otpužite iza ophodnje 19, poučijajte ih pištoljima, uđite u kamion i parkirajte ga iza kapelice (plavi križić). P1 će vjerojatno vidjeti leševe na 14, ali će se najvjerojatnije vratiti na svoju putanju. Kad pođu prema dolje, uđite sa svima u kamion vozeći po zelenoj liniji i to je to.

16 - Stop Wildfire

Sifra: 334MW
Datum: 04.09.1944.
Mjesto: most preko rijeke Maas
Cilj: spriječiti švapske sapperu da unište most
Ljudi: Sniper, Marine, Spy

Ova je misija malo komplicirana, ali još uvijek mnogo lakša od nekih prijašnjih. Prvi vam je cilj uvjeriti dosadnog šetača da je na toj lokaciji nepoželjan i pobrinuti se da ode. U tu svrhu dobro će poslužiti nož ili harpun, samo nastojte njegovo tijelo što prije odnijeti na plavi križić lijevo od vašeg početnog položaja. Zaronite s marincem, dodite do 2 i čim vam okrene leđa, ubijte ga harpunom (možda ćete

mu se morati malo približiti) i zaronite pod vodu. Pazite i na stražara 3 – poželjno je da bude okrenut leđima stražaru 2. Stražar 3 će čim vidi tijelo doći provjeriti što se zbilo, a to vam je prava prilika da ga se brzo i bezbolno riješite (ili nožem ili harpunom).

Kad stražara 4 nema neke velike filozofije, samo mu pridite sleđa i spucajte ga harpunom.

Da biste se riješili stražara 5 i 6 poslužite se malčice opasnom, ali vrlo isplativom taktikom, tj. stanite u rijeku i pustite da mu dodete u vidno polje. Čim vas zamijeti, lezite i zaronite. Kada dođe na lokaciju gdje vas je posljednji put vidio, koknite ga.

Ponovite proceduru i sa stražarom 6.

Stražara 7 ubijte harpunom (kod plavog križića)

Ubijte stražara 8 na isti način kao i stražare 5 i 6.

Izronite stražaru 9 iza leđa i vježbajte gađanje harpunom (tu i tamo vas vidi ophodnja desno). Ovaj dio je malo složeniji pa preporučujem **spremanje igre**. Prvo odnesite sve leševe na plavi križić lijevo od vaše početne pozicije. Rasporedite jedinice na sljedeći način:

Snajper – malo iznad plavog križića iza stanice (mora stajati), Spy – na zeleni križić (mora ležati), Marine – pod vodom, uz obalu, iznad olupine automobila. Ustanite sa špijunom i čekajte dok ga jedan stražar ne uoči. Čim se to dogodi, neka legne i puzajući obide oko kamena da ne dodete u vidno polje stražara. Oni će, naime, vidjeti snajperistu i držati ga na nišanu, što vam omogućuje da ih uredno eliminirate. Špijunom ubijte dva gornja, a ronocem dopužite do donjeg i ubijte ga. Uklonite tijela na istu poziciju kao i prije.

Sada sa špijunom otpužite po plavoj liniji po odoru. Jedina kritična točka bit će kad budete morali puzati doslovce iza nogu ophodnji. Sada se već lakše diše. Kada stražar 13 ode prema dolje, cijepite 12. i odnesite na plavi križić ispod 10.

Isto kao i stražara 12, ali morate paziti na 14. Kad 14. bude prolazio kraj fontane, cijepite i njega.

Pazeći na gornju ophodnju, cijepite stražara 15 i odnesite ga u kut. Ako nije skroz u kutu, ophodnja će ga vidjeti.

Isto kao i stražara 15, samo pazite na 20.

Tijelo možete sakriti između traktora i zida.

Cijepite stražara 17 i odnesite ga ispod 10.

Pazeći na P1, cijepite stražara 18 i odnesite ga do 7.

Cijepite stražara 19 sleđa i odnesite ga gore iza kuće. Pazite na P1.

Dopužite sa snajperom na plavi križić između 16 i 20. Kad šetač dođe u najsjeverniju točku, upućajte ga. Potom odmah lezite i skrivajte se, a kad drugi, s oznakom 20, dotrči do leša, upućajte i njega. Ako se ophodnja zatrči provjeravati, samo se skrivajte iza stijene i lezite. Možete sa špijunom odvratiti pozornost gornjoj ophodnji dok to radite.

Kad se P2 okrene dolje, cijepite 21 i odnesite ga na plavi križić iznad.

Isto kao i 21, ali pazite i na gornju ophodnju.

Isto kao i 22.

Sad ide onaj dio gdje trebate ubiti 4 sapperu gotovo istodobno. Rasporedite ljude prema oznakama na slici: M – Marine, S – Sniper (odvratite sa špijunom pozornost ophodnji P3 prema gore da bi snajperista mogao proći. Pazite i na P2), i Šp – špijun (on mora biti ispod mosta i moći pucati iz pištolja prema detonatoru). Razdijelite ekran na 4 dijela i postavite kamere da prate sve sapperu osim donjeg. Kad se P2 i stražar uz obalu okrenu prema gore, ubijte snajperom donjeg i odmah lezite na zemlju, prebacite na špijuna, upućajte gornjeg sapperu (budući da ste pod mostom, nitko vas ne vidi), prebacite na marincu i prvog



sappera koji vam dođe ubijte harpunom, a drugog nožem, i vratite se u rijeku. Sve je gotovo u trenutku, a oni i ne znaju što ih je snašlo.

Idite sa špijunom do kamiona pa na plavi križić desno od bačava. Snajperistu pomaknite što je više moguće uz obalu i lijevo. Kad vlak bude prolazio, a ophodnja P3 bude vam okrenuta leđima i negdje kod crvenog križića, raznesite prvu bačvu. Čekajte da se situacija smiri pa zaustavite ophodnju P2 sa špijunom kad bude negdje kod stražara-šetača, odvratite im pozornost prema mostu. Dovedite marince k snajperisti i pošaljite ih neka otpužu pod leđa (na slici gdje je P3), dovedite i špijuna, a kad ophodnja P2 budu gledala prema mostu, utrčite unutra i to je to.

17 - Before Dawn

Šifra: VTIM3
Datum: 28.11.1944
Mjesto: Riveaville, sjeverno od Colmara
Cilj: osloboditi zarobljenike
Ljudi: Green Beret, Marine, Spy, Zarobljenici

Kao prvo, sa špijunom odšecite na lokaciju 1, pustite neka nafta curi i prekrije prolaz. Idite do vratiju i otvorite ih. Odšecite do mosta i pomaknite ga da bi ostali članovi tima (pazeći na P1) mogli dopuzati na plavi križić pokraj 4. Da biste to uspjeli, morate odvratiti pozornost stražaru 6. udesno. Kad to obavite, vratite most natrag, da ophodnja P1 slučajno ne bi došla gore. Ponovno sa špijunom odvratite pozornost stražaru 6 udesno, a kad vam P1 i stražar 5 okrenu leđa, ubijte ga nožem i odnesite tijelo iza stijene.

Na stražaru 5 možete se zaletjeti nožem kad su ophodnje 5 i 7 okrenute leđima, a možete ga se riješiti i na drugi način. Kad vam okrene leđa, sa špijunom cijepite stražaru 6, i malo se odmaknite. Čim ga 5. vidi, dotrčat će do njega

pa onda cijepite i njega, a ako ga ne vidi, stanite sa svom trojicom iza stijene (pazite da vas P1 ne vidi) pucajući iz pištolja po istom mjestu. On će, bedak, doći to provjeriti a vi ga tada koknite. To bi trebalo povući i ophodnju 5, i eventualno stražaru 7. Poanta je u tome da morate biti dovoljno daleko od logora kad pucate da tko god ne bi digao uzbunu. Leševe ne morate skrivati, dobro će vam doći da privuku ophodnju 7.

Vidi 5.

Ako se stražar nije htio mješati, koknite ga nožem ili injekcijom i postavite kao mamac ophodnji 7 (otprilike na polovici putanje stražara 5). Kad dođu, propucajte ih. Tek sada skrijte sve leševe na plavi križić kod 4. Sada se sa špijunom uvucite na lokaciju 8. Primjetit ćete da gornji stražar 8 povremeno pogledava dolje. Zato morate imati dobar tajming. Preporučujem da prvo ubijete donjeg, potom gornjeg i odmah ih odnesete na plavi križić.

Kad se 10. donji šetač okrene leđima, cijepite 9. i tijelo odnesite također na plavi križić. Slijedi vrlo opasan dio (kao onaj u 12. misiji). S Beretom dopužite blizu plavog križića (važno je da ga nitko od gornjih šetača ne vidi) i nakratko ustanite, dok vas jedan od stražara 10 ne ugleda. Potom ležite i ne dirajte ništa. Kao i u 12. misiji, samo će uperiti puške u vas, ali neće ništa raditi. Dok oni zbudjeno bulje u Beretu, masovno ih cijepite sa špijunom (pazite da vas oni dolje ne vide) počevši od donjeg prema gore (bitno je da ostali ne vide onog kojeg ubijate). Kad ih sve poubijate, dopužite s ostalima do plavog križića kod 8, udaljite zarobljenike u gornji desni kut zatvora i neka špijun zapuca po nafti koju ste izlili kod 1 (eh, da, i sagnite se). Nafta će se zapaliti, a sve budale koje istrče van pod uzbunom će se ispeći.

Sada sa Beretom odnesite bačvu iza bunkera (pazite da vas ne vidi šetač gore – možete mu odvratiti pozornost sa špijunom). Kad je postavite, udaljite se na sigurnu udaljenost i

sa svima, osim Berete, dodite na 2, potom grunite bačvu i onoj trojici kod 2 pridružite i Beretu. Svi gornji stražari označeni sa 11 bi trebali dotrčati, makar jedan po jedan.

Naravno, čim dođu u razinu vratiju, upucajte ih, a možete ih i privući pucajući stalno po istom mjestu.

Taaaako, sad se već lakše diše. Stražaru 12 cijepite. Nitko neće zaliti za njim pa ga ne morate micati. Potom ubijte stražaru 15 i odnesite ga do 12.

Stražaru 13 ćete ukloniti tako da odvratite pozornost stražaru 14 udesno kad bude na vrhu putanje. Tada dopužite s preostalim dvojicom do kamiona (prethodno otvorite vrata zatvorenica koje će zbog njihove inteligencije i slijepog slijeđenja vode nadalje nazivati leminzima). Dok špijun priča sa stražarom 14 i čim ohodnja P2 okrene leđa, ubijte stražaru 13 nožem i leš odnesite do kamiona. Ponovite postupak i na stražaru 14.

Vidi 13.

Odvratite pozornost ophodnji P2 prema zelenom križiću, tako da ne vidi most. Uđite s leminzima u kamion, onda i s Beretom i marincem, i na kraju sa špijunom. Jednostavno, zar ne?

18 - The force of Circumstance

Šifra: R40JF
Datum: 16.12.1944.
Mjesto: most preko rijeke Maas
Cilj: uništiti Most
Ljudi: Green Beret, Marine, Sapper, Driver

Dopužite s Beretom na plavi križić kod 2 (idite oko zida). Kad obje ophodnje (5. i 7.) okrenu leđa, a stražar 1 bude okrenut prema gore, koknite ga nožem i odnesite u kut do plavog križića. Tijela morate skriti skroz u kut jer će ih u protivnom vidjeti stražar 3.

Ponovite postupak 1. Ako stražar 3 slučajno vidi leš i krene prema njemu, zaletite mu se s marincem iza leđa i koknite ga.

Stražaru 3 ubijte čim vam okrene leđa, i neka po mogućnosti ostane iza zida da ga stražari 5 ne vide. Prilikom ubijanja pazite da vas ne vide stražari 8.

Sada možete, pazeći na stražare 5, 6 i 7 ubiti 4. i odnijeti ga kod 2.

Ovaj dio je malo težji, ali izvediv. Sa sapperom postavite zamku ondje gdje je na mapi trenutno prvi od stražara (5) i skrijte marince u blizini. Kad se prvi počne približavati zamki, približite se sleđa drugom i ubijte ga trenutak prije nego prvi stane u zamku. Postoji i drugi način, a to je da harpunom ubijete drugog stražara, zatrčite se i ubijete prvog nožem, ali morate biti jako brzi. Pritom morate paziti da vas stražari 7 ne ugledaju. Odmah skrijte tijela između zida i traktora.

Kad 7 bude otprilike kao na slici, dodite s Beretom stražaru 6 iza leđa, ubijte ga nožem i prije nego ga ponesete, ostavite mamac na plavom križiću uz kuću. Skrijte tijelo kod 2, ili kod traktora.

Čekajte dok ophodnja 6 prođe mamac, potom ga aktivirajte, tek onoliko dugo koliko im je potrebno da ga čuju i krenu prema njemu. Ako ste ga pravodobno uključili, poredat će se iza zid kuće, a vama ostaje samo da im što prije dotrčite marincem sleđa i ubijete ih (posljednjeg harpunom, pričeka da se napuni, drugog također, i prvog nožem).

Dopužite sa 2 komandosom (neka jedan bude Sapper) do plavog križića desno od 8 (iza stijene), i kad 8 prođe prema dolje i desno, upucajte ih pištoljima. Ne bi vas trebao nitko čuti. Sada dopužite do plavog križića ispod 8 (dovoljno je samo s jednim komandosom), i kad vam 9. okrenu leđa, i krenu prema lijevo,

hackermanija

RAILROAD TYCOON 2

Neki i nisu tako dobri željezničari pa neka si pomognu ovim šiframa (kao da je danas netko dobar željezničar, pogledajte samo HŽ). Pritisnuvši TAB, dobivate mali kursor, a onda tipkajte:

"BigfootGold", "BigfootSilver", "BigfootBronza", "Bigfoot", "BoBo", "King of the hill", "Cattle futures", "Powerball", "Slush fund", "Let me in", "Speed Racer", "AMD 133", "Casey Jones", "Show me the trains", "Overtime", "Viagra"

ESCAPE ODT

MI smo vam dali ove šifre da biste VI lakše završili igru i pokazali NJIMA. Otipkate li šifre točno, čut će se zvuk. U glavnom izborniku otipkajte:

LACRIMOSA - nakon startanja igre i odabira lika s kojim ćete igrati, pojavit će se novi izbornik u kojem možete odrediti koji ćete nivo i koji sektor igrati

SOPHIA - priključuje Soohiu dostupnim likovima

KARMA - priključuje Karmu dostupnim likovima

Slijedeće šifre utipkajte tijekom igre (pritisnite ES za pauzu)

XUL - energija

BOZ - mana

JBB - četiri će oružja imati veći kapacitet

MATH - četiri će oružja imati veću snagu

GRABO - povećava snagu oklopa, oružja i Spirit nivo

MUMU - povećava iskustvo na maksimum

ALEX - postavlja broj života na pedeset

RIK - dostupne sve čarolije

VINCE - dodaje jednu zvijezdu svakoj čaroliji

CAESAR 3

Kakav Cezar? Tko je taj? Novi vladar ste vi i samo vi (a uz čiju pomoć?). Ovo ćete uporabiti kada vam bude dostupan Senat.

Klikajte na ikonu imperatora i odredite si plaću od **500 denari-ia**. Nakon nekoliko mjeseci, skupivši oko 3000 denariia, idite na isti ekran i klikajte na **"Give to city"**, zatim na **"all"** i onda na **"give"**. Ponovno klikajte na **"Give to city"**. Sada ne smijete klikati na **"all"** gumb! Ponavljajte ovo koliko želite.





približite im se sve do udaljenosti s koje vam neće biti problem raznijeti bačve, i raznesite ih. Odmah potom ležite, i vratite se prema stijenama (8).

Kad se situacija malo smiri, pričekaite da vozi- lo prođe kraj vas prema križanju, otpužite do njega, raznesite ga bombom, ležite i otpužite na početni položaj.

Sada su na redu dva stražara označena sa brojem 11. Kad prođu plavi križić, otpužite s Beretom tamo, postavite mamac i vratite se natrag. Čekajte da budu u blizini crvenog križića, idući prema mostu. Na trenutak uključite mamac, i kad dođu, ponovite proceduru 7. Pazite da vas pritom ne vidi 12. Tijelo ostavite na mjestu. Skrijte se iza stijene da vas 12. ne bi vidio.

Stražar 12 će vidjeti tijela 11 i doći istražiti što se zbilo. Pazite na njegov FOV i pužite oko stijene tako da vas ne primijeti. Čim dođe do leševa, dotrčite mu sleđa i ubijte ga harpunom. Ne zaboravite pokupiti mamac. Dodite s Beretom na plavi križić lijevo od stražara 13. Kad stražar prođe crveni križić na putu prema dolje, ubijte ga nožem i donesite na plavi križić. Pazite da vas stražari 14 i 15 ne vide.

Skrijte se u kuću kod stražara 13. Mora vam se poklopiti da vam 14. dođe na križ, a 15. bude okrenut leđima. Ubijte čovka nožem (ako treba, namamite ga mamcem) pazeći pritom na FOV 19. Skrijte tijelo.

Postavite mamac desno od stražara 13, uključite ga i skrijte se u kuću. Kod postavljanja pazite na FOV 19 (to vrijedi i za točku 16). Kad 15. dođe, koknite ga nožem te skrijte tijelo.

Ponovite postupak za stražara 16, samo morate oprezno namjestiti mamac (najbolje u blizini crvenog križića kod stražara 14).

Pričekajte da dođe vlak, a onda, pazeći na FOV stražara 22, prijedite prugu, skrijte se kod kamena i kad vam 17. okrene leđa, ubijte ga nožem. Dopužite stražaru 18 iza leđa.

Kad se 20. stražar okrene prema mostu, a 19.

prema vlakom, koknite 18., i odnesite tijelo u blizinu 17.

Dopužite otprilike do stražara 18 (pazite na FOV 19. i 20.). Kada se 20. opet okrene prema mostu, a 19 prema vlakom, koknite ga nožem i nosite do stražara 18, stalno motreći 20. i njegov FOV. Čim se on okrene prema gore, spustite tijelo na zemlju, ležite i otpužite iza stanice (malo iznad 22).

Stražar 20 će vidjeti tijelo i otrčati do njega, a kad vam okrene leđa, dotrčite i ubijte ga nožem prije nego dignete uzbunu.

Sada stražara 21 možete mirno ubiti nožem. Stanite s Beretom na 19. Kad pogled stražara 22 krene od vas, zatrčite se na nj s nožem. Ne smijete stići dići uzbunu. Dovedite i ostale kod 17.

Kad stražari 26 budu okrenuti prema dolje, izronite i napucajte 23. sleđa harpunom te ponovno zaronite. Nastojte da, izvođeci sve ovo, ophodnja P1 bude otprilike kod 28. Kad se situacija smiri i stražari 25 i 26 budu okrenuti leđima, izdajte iz vode iza stražara 24 i upucajte ga harpunom. Pazite na njegov FOV. Isto kao i 24.

Kad vam okrene leđa i krenu prema gore, izronite, stanite iza njih i onog stražnjeg ubijte harpunom, a prednjeg nožem. Ponovno zaronite. Pazite, vrlo je važno da P1 vidi leševa jer će ih i poslije vidati, ali više neće dizati uzbunu zbog toga. Sada u gornji kut iskrcajte Beretu i vozača.

Čim P1 bude kod stražara 28, Beretom ubijte sleđa stražara 27 nožem. Potom dopužite iza stražara 28 i ubijte ga kad 29. krene gore, a onda potrčite s nožem i za njim. Nakon toga odnesite sva tri tijela do stražara 29. Ako ih niste stigli sve ubiti, neće biti problema videti ih ophodnja P1 jer su oni službeno već digli uzbunu pa će samo proći kraj vas, a neće vas vidjeti!

Vidi 27.

Vidi 27.

Pazeći na P1 i FOV 32, čim stražar 30 okrene leđa i krene gore, dopužite za njim i ubijte ga.

Tijelo ostavite na crvenom križiću.

Za ovog trebete postaviti mamac u blizinu plavog križića desno od šatora. Pazite da ophodnja P1 bude kod stražara 28. Uključite mamac pa ga isključite kad stražar 31 krene prema njemu. Dopužite mu iza leđa (pazite na FOV 32), ubijte ga i skrijte tijelo kod 29. Dopužite mu iza leđa, ubijte ga nožem i odnesite tijelo kod 30.

Kad ophodnja P1 i stražar 33 pođu prema gore, podite po plavoj liniji za njim, ubijte ga i tijelo odnesite na plavi križić i ondje ležite. Iskrcajte s marincem vozača gore na obali i pazeći na P1 dopužite s njim do tenka (istom rutom kao i Bereta). Sad počinje zabava.

Pucajte na sve što je označeno s 34 i na ophodnju P1. Bez brige, ovaj tenk je za sve ostalo na ovoj strani obale gotovo neuništiv. Dodite do plavog križića kraj mitraljesca i zapucajte po eksplozivu uz most. Toliko o gornjem dijelu. Sada pošaljite sapperu čamcem po eksplozive u kutiji na otočić i iskrcajte ih na najjužnijem dijelu desne obale.

Kad stražar 36 krene prema gore, krenite za njim i kad dođe na točku okretanja (kao na slici), bacite bombu na njega, ležite i povucite se dolje.

Dovucite ostatak ljudi gdje ste iskricali sapperu. Sa sapperom postavite bombe na plave križiće, prvo kod bunkera pa onda kod mosta. Detonirajte prvu, a kad ophodnja 37 krene i izviri ispod mosta, detonirajte i drugu, i sa svim preostalim komandosima upucajte tu ophodnju.

S Beretom uništite i ovog posljednjeg jadnika. Ukrcajte se u kamion i odvezite po zelenoj liniji.

19 - Frustrate Retaliation

Šifra: TFCWB
Datum: 2.01.1945.
Mjesto: Oldenburg, zapadno od Bremena
Cilj: uništiti lansirne rampe
Ljudi: Green Beret, Sniper, Marine, Sapper

Kao prvo, skinite snajperom šetača označenog sa 1 tako da padne iza stijene, nikome neće nedostajati.

Iza spremišta tenka postavite mamac, a malo prije toga zamku za tiho i vrlo bolno odstranjivanje stražara 2.

Još jedan kandidat za snajperski metak. Previše ga ljudi vidi pa ga morate ukloniti tek kad leđima budu okrenuti stražari: 4, 5, 8, 10. Ponovite postupak 2, samo prije toga uklonite tijelo (poželjna lokacija je gornji lijevi kut mape (iza stražarnice - vrijedi za sva tijela iznad vagona) i mamac sa zamkom postavite malo više udesno (bliže kutu stijene i spremišta).

Ponovite postupak 4.

I ovaj stražar će postati metom krivolova zamkom i mamcem, koje je potrebno postaviti iza stuba (malo lijevo od 2).

Ove ćete se skupine lako riješiti ako na njihovom putu prema vama postavite zamku, ustanete na kratko, brzo legnete i otpužete na svoj položaj (eh, da, grupirajte ljude i pripremite pištolje). Čudno, ali tenk je očito stopostotno gluhi (a i oni u njemu) jer na vašu pucnjavu uopće ne reagiraju.

Još jedna žrtva kombinacije mamac + zamka. Postavite ih na plavi križić iznad vagona. Pri aktiviranju mamca pazite da je 10. dolje (tj. da ne čuje). Ponovno napnite zamku i ostavite mamac.

Budući nije vidio kako mu je kolega zaglavio u zamci, 9. se uopće neće derati kad ga zauvijek ušutkate nožem u leđa. Tijela stražara 8 i 9,

dakako, odnesite k ostalima. Pritom pazite na FOV 13.

Sada je vrijeme za ponovnu uporabu opreme 8. Kad 10. dođe u gornju točku, aktivirajte mamac, i... ma već znate.

Konačno malo promjene u taktici. Sada prelazimo na kombinaciju mamac + nož. Mamac postavite na plavi križić pri dnu putanje 10, a vi se skrijte iza ugljena. Upalite na trenutak mamac i kad obojica dođu do njega, dopužite do njih i koknite ih nožem, jednog po jednog. Morate to relativno brzo i oprezno izvesti jer nemate mnogo vremena, a osim toga, P2 vidi put do te stijene dobar dio vremena.

Za ubiti stražara 12 će vam trebati ljudi timing jer morate paziti na P2, stražara 13, i na FOV bunkera. Najbolji način je dopuzati iza njega i čim se P2 okrene dolje a stražar 13 bude okrenut leđima, čekati da prođe FOV bunkera udesno i ubiti ga nožem i odnijeti tijelo ravno dolje iza stijene.

Sada se vratite na početni položaj i desnim putem dođite do zida, malo iznad stražara 13 (pazite, vidi vas tenk). Kad krene prema dolje, brzo dopužite do rupe označene plavim križićem (lijevo dolje od stražara 14). Dopužite iza njega, i čim prođe pogled tenka, koknite ga nožem.

Ista procedura kao i 14, samo pričekaite da P1 pođe udesno. Skrijte tijelo iza zid (plavi križić ispod 15).

Dopužite iza Šmita mitraljesca pazeći na P2 i onog mitraljesca (njegov FOV), ubijte stražara 16 nožem. Tijelo ne treba skrivati.

Dopužite s roniocem na 17. Briefing vas uvjerava da je struja vode prejaka, ali možete bez problema zaroniti prema poziciji 18 jer se to odnosi na veslanje.

Izadite na plavom križiću pazeći da vas ne primijeti ophodnja P2, potom otpužite i ubijte harpunom šetača u gornjem dijelu njegove putanje te se skrijte iza stijenu iza poluskrivenog stražara 18. Kad stražar sa psom ode dolje, koknite i skrivenog harpunom. Pri drugom prolazu stražara prema dolje, ubijte prvo psa pa onda stražara, pištoljem, sleđa.

Prepužite s Beretom most, skrijte se iza ugljena, i kad 19 dođe do gornjeg dijela putanje, sklonite ga s puta (nožem) i skrijte na plavi križić.

Sad s marincem zaronite do plavog križića na 20, i ostanite pod vodom.

Skrijte se s Beretom lijevo od stražara 21 (iza stijene). Pazeći na psa i stražara 22, čim 21. pođe prema dolje, iskoristite priliku za ubod nožem i skrivanje leša. Ako vas pas skuži, doći će 2 ili 3 stražara. Primijenite taktiku 24.

Stanite s Beretom uza zid gdje je na slici stražar 22. Kad prođe ravninu, iznenadite ga nožem. Bilo bi dobro da vas pas ne vidi, nego samo stražar 23, kojem brzo nestanite iz vida i skrijte tijelo iza zida, ali i stanite iza stijene 21. Kad stražar 23 dođe do tijela, dotrčite iza njega i zabijte mu nož u leđa. Skrijte tijelo.

Sad je vrijeme da pustite psu da vas vidi, otprilike kod plavog križića ispod 22 (ustanite na trenutak, a kad pas počne lajati, sagните se i otpužite na zeleni križić). Dvojica će doći provjeriti stanje: čim drugi prijede vašu stijenu, ubijte ga nožem, a onda i prvog.

O.K. psa smo iskoristili, sad možemo dovući ostatak tima preko mosta (neka pužu zbog mitraljesca dolje) i snajperom ušutkati to lajalo zauvijek (kad se pojavi na crvenom križiću, gdje ga nitko od stražara ne vidi).

Prijedite s Beretom zid i skrijte se na plavi križić kod stražara 25. Morate pri prelasku paziti na 29. i 27. šetača.

Kad se šetač okrene prema gore a pogled stražara 27 bude uperen prema gore, zatrčite se i ubijte ga nožem. Tijelo brzo odnesite na plavi križić kod 25. Isti postupak ponovite sa

šetačem pazeći pritom na stražaru 29. Sad tijela možete sakriti na donjem dijelu putanje stražara 27 (uza zid psetarnice). Potom se, pazeći na 29 i P3, zatrčite, nožem ubijte 28. i odnesite tijelo k ostalima. Ovoga ćete se dosadnjakovića riješiti tako da postavite mamac kod plavog križića, i uključite ga nakratko kad pođe prema dolje i zagleda se u HQ, neće vas vidjeti s nožem iz svojih leđa. Pazite na P3. Tijelo ostavite kod plavog križića i neće biti viđeno. Idite do plavog križića ispod 30. Postavite mamac blizu tornja, i kad 30. dođe dolje, uključite ga na trenutak. To ponavljajte sve dok ne namjestite dobar timing i ubijete ga nožem sleđa kad bude okrenut gore, a da vas ni stražar 31 ni 32 ne primijeti. Odnosite tijelo na plavi križić. Pazeći na stražare 32 i 33, zatrčite se sleđa i ubijte 31. Tijelo odnesite također na plavi križić. Sada, pazeći na stražarnicu, izađite s marincem iz vode, i pratite stražara 32 do crvenog križića, ubijte ga harpunom i čekajte ondje. Skrijte se iza rakete kod stražara 33. Kad vam on i P3 okrenu leđa, ubijte ga i odnesite tijelo iza rakete gdje ste i sami bili. Sada ubijte i stražara 34 na isti način. Sa sapperom postavite eksploziv (označeno na mapi sa E) i bačve s Beretom (označeno sa B), te dovucite sve ljude (osim marinca) na 35. Detonirajte eksploziv i otpužite u čamac. Sada utrčite s marincem u čamac. Iako je stražarnica ostala, unutra nije nitko ostao živ, stoga slobodno odveslaite (naravno, pazeći pritom na P1).

20 - Operation Valhalla

Šifra: DOKW1
Datum: 11.02.1945.
Mjesto: dvorac Gundelfingen, sjeverno od Freiburga
Cilj: uništiti njemački HQ i V2 rakete.
Ljudi: svi

Ovo je definitivno najteža misija u cijeloj igri te bi se moglo reći da su sve misije višemanje bile priprema za ovu. Neoznačeni ljudi u ovoj misiji postat će žrtve tenka jednom kad uđete u nj.

Puzeći s Beretom, dođite do zida i počnite se penjati na nj, ali prije vrha zastanite, pričekaite da 1 krene ulijevo, potom se popnite do kraja i ubijte ga nožem. Tijelo odnesite na plavi križić. Kad stražar 4 krene dolje, ubijte i stražara 2 nožem sleđa. Tijelo ostavite. Popnite se ljestvama, i dopužite iza stražara 3. Morate dobro tempirati, jer ga vide stražari 46, 50 i 49 (jedan mali dio). Kad ga ubijete, vratite se dolje. Dopužite do 2, i čim 4. krene dolje, spustite se, zatrčite prema njemu i koknite ga nožem. Potom nožem sredite i stražare 5. i 6. Vidi 4. Vidi 4. Dopužite po zidu do plavog križića. Ovaj dio zahtijeva savršeni timing zato **spremite** igru. Stražar 7 će ići prema vama. Čim bude okrenut prema cesti, krenite (puzeći) prema njemu. Klikajte na nj dok pužete za njim, ali s ikonicom noža. Ako ste sve dobro uskladili, nitko vas neće vidjeti, pa ni on. Pogotovo pazite na ophodnje P2 i P4. Naravno, čim ga koknete, odmah ležite i nastavite pužati iza one dvojice dolje, do stražara 8. Njega također ubijte nožem, pazeći na stražare 18 i 19. Isto kao i 8, ali njega pazi 15.

Čim krene prema gore, dopužite iza njega i zabijte mu nož u leđa. Nož u leđa. Sada dopužite sa snajperom u domet ove dvojice i ubijte ih. Prvo ubijte šetača, a onda i drugog. Sad Bereta može u tišini riješiti egzistencijalno pitanje stražara 13. Dopužite do ljestava kod stražara 14. Čim 15. okrene leđa, brzo se spustite i zatrčite se s nožem prvo na stražara 14, pa na 15 i 16. Vidi 14. Vidi 14. Tijela skrijte kod stražara 15 (nitko ih ne vidi). Podignite pregradu da marincem može roneći proći kroz zid (prekidač je kod 14). Preronite zid i uđite s marincem unutra. Stanite s marincem na plavi križić kod stražara 17 i ubijte ga harpunom. Stražari 18 i 19, vidjevši 17., odmah će dotrčati jedan po jedan pa ćete i njih moći srediti u miru harpunom. Tijela odnesite na plavi križić iza vreća. Vidi 18. Kad stražar 21 ode gledati svoje rezultate, koknite 20. nožem i odnesite tijelo. Odsad ćete uvijek morati paziti na ophodnju P1 i P2. Kad stražar 21 dođe opet vidjeti svoje rezultate, koknite ga isto kao i stražara 20. Ubijanje stražara 22 je vrlo komplicirano, vrlo je malo prostora za manevriranje. Pogledajte FOV 42 i primijetiti ćete da ne vidi plavi križić kod stražara 22. Ondje dopužite i postavite mamac, tako da stražar 22 dođe točno na ono područje gdje ga 42 ne vidi. Kad ga uključite, doći će 42, a vi dopužite do njega i ubijte ga nožem. Ako ste sve dobro postavili, stražar 42 neće vidjeti leš, no to ne znači da ga ne morate skloniti. Pazeći na stražara 42, sklonite ga kod onih na lok. 17. Također, pazeći na stražara 42 (i P1 i P2) ubijte stražara 23 i odnesite tijelo. Ovoga možete bez straha zaklati i odnijeti k ostalima. Kažem bez straha jer ga vidi SAMO P1. Postavite s Beretom mamac na plavi križić iznad stražara 42, vratite se ponovno na lok. 17, a kad P1 i P2 ponovno prođu, aktivirajte ga nakratko i zatrčite se do stražara 25, ubijte ga i odnesite tijelo na lok. 17. Ne zaboravite uzeti mamac natrag. Pazeći na ophodnju P2 i P3 prilikom ubijanja i na stražara 42 prilikom nošenja leševa na lok. 17, ubijte ih nožem. Sada se s marincem sklonite u vodu, a s Beretom nastavite pužati po plavoj liniji pazeći da vas ne otkriju. Cilj je ubiti stražara 27. Dopužite i skrijte se iza stražara 37 (kad ophodnja P2 prođe), zatim kad prođe pogled 27, zatrčite se iza leđa stražara 28 i ne dirajte ga. Čim se stražar 29 okrene prema gore i pogled 27 vam oslobodi rutu za trčanje, zatrčite se na nj, ubijte ga i odnesite tijelo na plavi križić iznad (to je odlagalište svih leševa za ovaj dio dvorca). Kad se stražar 29 opet okrene prema gore, pretrčite i ubijte stražara 28 i odnesite ga do 27 pazeći pritom na stražara 29. Postavite mamac malo ispod lokacije gdje je stajao stražar 27 i kad dođe stražar 29, ubijte ga. Isto tako namamite i stražara 30. Pridite stražaru 31 sleđa, pazeći na stražara preko puta, ubijte ga i odnesite tijelo. Čim P1 i P2 prođu, ubijte redom stražare 32, 33, 34 i 35 (nožem sleđa). Tijela odnesite na lok. 27. Vidi 32. Vidi 32. Vidi 32. Ubijte ga nožem sleđa, pazeći na P2, i tijelo odnesite na 27. Isto kao i 36.



Isto kao i 36. Isto kao i 36. Sad ste raščistili put špijunu do odore. Idite sa špijunom kod stražara 41, odvratite pozornost gornjem stražaru okrenutom prema gore, i kad šetač okrene leđa, ubijte ga nožem i odnesite na plavi križić desno. Sada sa špijunom odvratite pozornost stražaru 42 ka stražaru 41, a kad šetač ode gore, ubijte ga nožem sleđa i odnesite oko kuće, kod stražara 41.

Pazeći na P2 i P3, ubijte i ovu dvojicu i odnesite tijela. Sa špijunom idite do stražara 44 i cijepite ga kad stražar 46 ne bude gledao. I njega cijepite kad 46. ne bude gledao pa se brzo (da ne stigne pucati) sagnite i obucite odoru. On će doći do stražara 45 provjeriti što se zbilo. Cijepite i njega. Sad povucite Beretu na početnu poziciju i natjerajte ga da se ponovno popne po zidu. Skrijte tijelo 2. Potom postavite mamac iza stražara 48 i skrijte se s Beretom na 1. Konstantno nadzirite FOV 50, uključite mamac, i kad FOV 50 ode na desno, cijepite stražara 47. Odvratite sa špijunom pozornost stražaru 49 prema gore dok Bereta kokne stražare 48 i 49. Skrijte tijela kod 1. Vidi 48. Cijepite ga s leđa. Sa špijunom odvratite pozornost stražaru S2 prema dolje, nadzirite FOV S1, dopužite s Beretom iza S51 i kad vas nitko ne bude vidio, koknite ga. Pripazite i na onog šetača ispod njega. Dovucite snajperistu do 12 i skinite stražara 52 (stražar za topom). Nitko neće ni skužiti da je mrtav. Evakuirajte Beretu i snajperistu na početne položaje i dovucite vozača na 52. Sada počinje dinamičniji dio koji obično upali negdje iz 7 – 8 pokušaja, stoga **spremite** igru. Dođite sa špijunom iza stražara 53 desno od tenka. Čim ga zadnji iz ophodnje P1 više ne vidi, cijepite ga, otrčite do stražara 53 lijevo od tenka, cijepite i njega. Dok trčite sa špijunom prema stražaru 54, pužite s vozačem po plavoj liniji prema 53 (plavi križić). Odvratite pozornost stražaru 54 sa špijunom prema zelenom križiću i odmah potom otpužite s vozačem prema tenku. Možda vas pogode 1 – 2 metka, ali kad uđete u tenk, načinite pokolj. Sve živo poubijajte (osim svog špijuna) i uništite sve kuće (gušta radi). Uglavnom, sve ophodnje možete uništiti tenkom (uključujući i one koje izlaze na 1 kod uzbune a onih nekoliko stražara koji ostanu srediti će špijun. Kako? Budući da vam je tenk neuništiv na puščanu vatru, postavite ga kao mamac dok sa špijunom ne cijepite sve strijelce. Eh, da, ne zaboravite uništiti i V2 rakete (isto s tenkom). Kad ste sve poubijali, idite sa sapperom i postavite bombu kod 1. Aktivirajte je, uđite sa svima u tenk i odvezite se cestom prema donjem – u lijevom uglu mape. Pogledajte završnu sekvencu. Ako ste uspjeli doći dovde (makar uz našu pomoć), onda ste je definitivno zaslužili.



hackermanija

HARDWAR

Nema smisla pretvarati se - ne možete završiti igru bez varanja. Na osnovnom ekranu, klikate na Controls a onda na tipke za joystick (samo za joystick). Klikom na tipku promijenite joj funkciju u "God Hanger". Kada tijekom igre pritisnete tu tipku, bit ćete odmah teleportirani u hangar, gdje se možete popraviti i popuniti zalihe streljiva.



RAGE OF MAGES

Igra opisana na malo prostora dobila je visoke ocjene, no još je bolja ako je zaigrate. Naravno, najbolja je ako je završite (može i uz malo pomoći).

Pritisnite ENTER, otipkajte šifru i ponovno otipkajte ENTER.

#Chicken - omogućava varanje

#show map - pokazuje mapu

#hide map - skriva mapu

#victory - završava misiju

#killall - ubije sve neprijateljske jedinice

#pick up all - uzima sve vreće

#event X - pokazuje razgovore između jedinica na trenutačnom nivou. X je proizvoljan broj

#modify self + spells - omogućava sve čarolije

#create X gold - daje vam X zлата (X je proizvoljan broj)

#create Very Rare Crystal

Two Handed Sword - kreira vrlo jako oružje

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

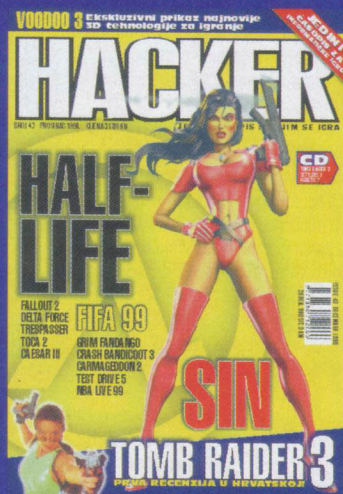
#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

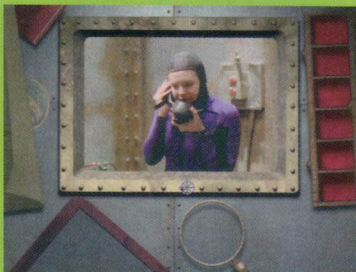
#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

Iskoristi
novogodišnju
 priliku i
PRETPLATI SE



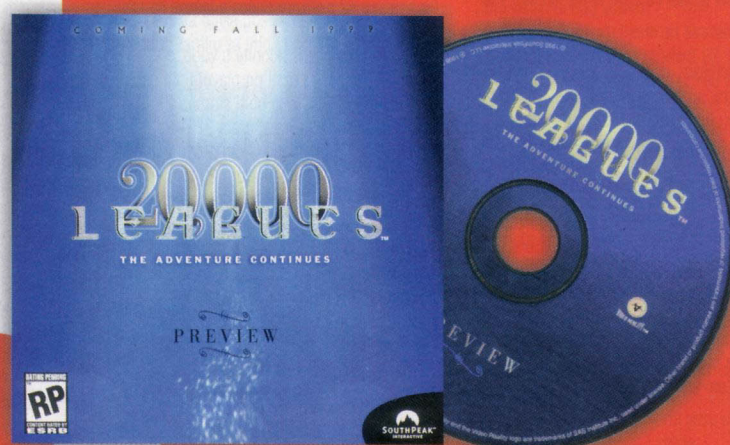
Hacker je za svoje pretplatnike i
 ovoga puta pripremio
 veliko iznenađenje.
 Igra koja će se tek sljedeće
 jeseni pojaviti u trgovinama,
 može već sutra biti
 u tvojem računalu.



HACKER CLUB
 Jedini klub koji nagrađuje!

100 novogodišnjih
 poklona
 za **100**
 pretplatnika

**SUPER
 POKLON**
 EKSKLUZIVNI
demo



Hacker
 u društvu s
najboljima!


SOUTHPEAK™
 INTERACTIVE

VELIKA

novogodišnja

HACKER

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

Iskoristi

PRILIKU!

AKCIJA

PRETPLATA

na Hacker:

☐ 6 brojeva 150 kn

☐ 12 brojeva 250 kn

☐ 16 brojeva 317 kn

☐ 24 broja 420 kn

POTPUNA RASPRODAJA

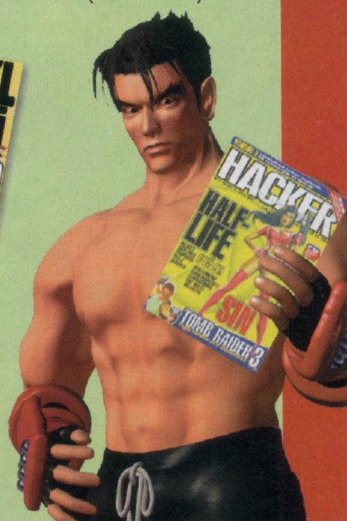
ENCIKLOPEDIJE IGARA

- ☐ ENCIKLOPEDIJA IGARA 1 (40 kn)
- ☐ ENCIKLOPEDIJA IGARA 2 (50 kn)
- ☐ ENCIKLOPEDIJA IGARA 1 i 2 (100 kn)

ne propusti ovu
novogodišnju ponudu

Osiguraj SVOJ

primjerak!



Molimo Vas, tražene podatke ispunite čitko velikim tiskanim slovima!

Ime i prezime (ili naziv tvrtke): _____

Ulica i broj: _____

Pošta i grad: _____

Tel/fax: _____

E-mail adresa: _____

JMBG (ili matični broj tvrtke): _____

Odabirem sljedeći način plaćanja:

poštećem pri preuzimanju pošiljke (uvećano za poštanske troškove - 15 kn)

uplatom u banci ili pošti na žiro račun 30105-603-28346

(svrha doznake: upisujete sadržaj vaše narudžbe; primatelj: Janus -Lingua d.o.o.,

Petrinjska 11/4., 10000 Zagreb; u rubriku POZIV NA BROJ upisujete Vaš JMBG ili matični broj tvrtke).

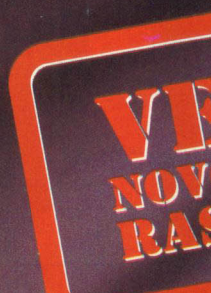
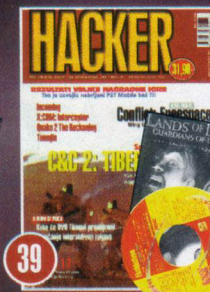
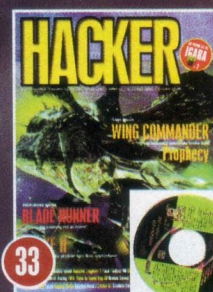
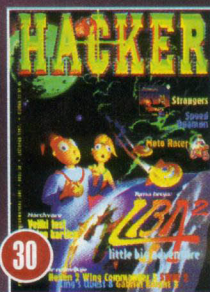
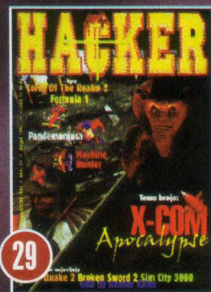
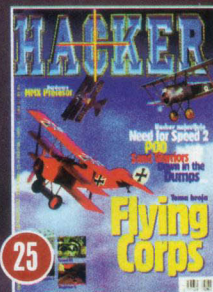
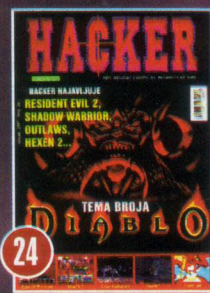
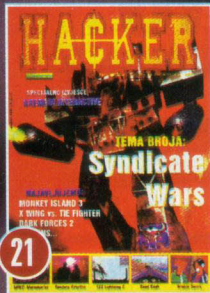
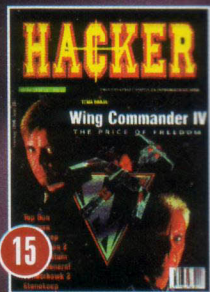
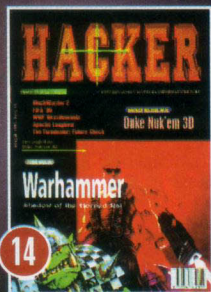
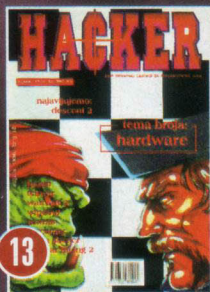
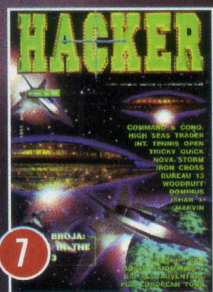
Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na našu adresu (za ODJEL PRODAJE) ili nam je faxirajte.

NAPOMENA: Zainteresirani mogu željene narudžbe izvršiti i osobno u prostorijama redakcije u Petrinjskoj 11 (4.kat) od ponedjeljka do petka (od 10 do 15 h)

Za sva pitanja i informacije nazovite Odjel prodaje na naše tel. 01/43 51 79, 42 78 83, 42 98 10.

KUPI svoj
primjerak u
redakciji Hackera
i **UŠEDI** troškove
poštarine

UPOTPUNI SVOJU KOLEKCIJU HACKERA!



stari broj - 7 Kn
stari broj s CD-om - 10 Kn

**Poklon kupcima:
džepni Hacker kalendar**

naručujem broj(eve)

ime i prezime (ili naziv tvrtke)

pošta i grad

tel./fax

na poklon želim broj(eve)

JMBG (ili matični broj tvrtke)

ulica i broj

e-mail

Plaćam

☐ pouzećem pri preuzimanju pošiljke (uvećano za poštanske troškove)

☐ uplatom na žiro-račun 30105-603-28346

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu **obavezno** pošaljite poštom na adresu: Janus-Lingua (odjel prodaje), Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb

Uštedite troškove poštarine - željene brojeve kupite u redakciji Hackera!

savršen
savršen

izbor

poklona



RENOPROM Sirmec, Mlinska 5,
10434 Samobor, tel/fax: +385 1 885 050, 884 943
RENOPROM SPLIT Matice Hrvatske 68,
tel/fax: +385 21 371 456, 371 531
RENOPROM RIJEKA F. Čadeka 23a,
tel/fax: +385 51 672 094, 671 540
Salon maloprodaje STUDIO 19, Gundulićeva 19,
Zagreb, tel/fax: +385 01 485 40 05, 485 44 16
Salon maloprodaje SPLIT, Gundulićeva bb,
robna kuća Dobri, tel/fax: 021 38 01 47

**REN
PROM**

poduzeće za trgovinu, usluge, zastupstva,
servis i prodaju uredske opreme

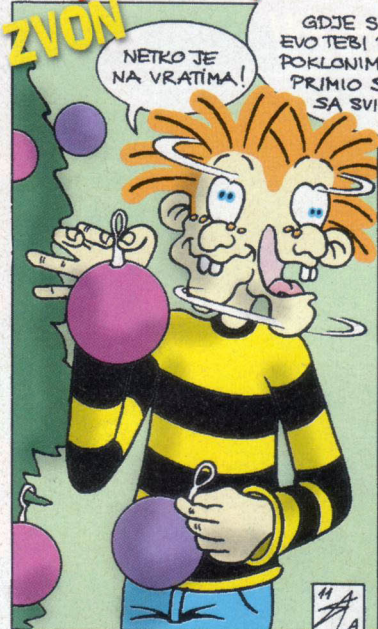


MALA ŠKOLA RACUNALA

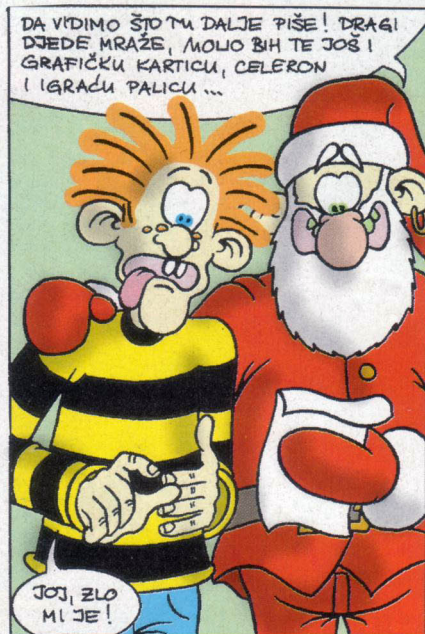
Božićna priča (2)

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ

ZVON



GDJE SI KUĆO STARA? EVO TEBI DJEDA MRAŽE S POKLONIMA ZA DOBRU DJECU. PRIMIO SAM TVOJ E-MAIL SA SVIM ŽELJAMA...





POGLED U BUDUĆNOST
PENTAGRAM ECOM
COMPUTERS

USRobotics

*Čestit Božić i
Nova godina*

TOSHIBA

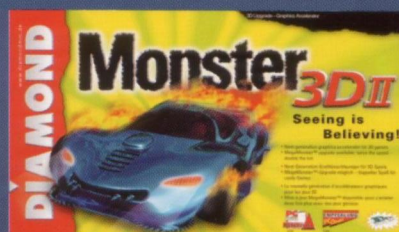
**PENTIUM II 266
CELERON**

MB LX 440 TRITON AT 627
CPU 266 Mhz Intel CELERON
S-DRAM 32 MB, 168 PIN DIMM
FDD 3,5" TEAC
HDD 2500 MB 9 UDMA/33
VGA AGP S3 3D, 4 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
14", 104 B, L.R., N.I., DIGITAL
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
KEYTRONIC TAST. KT-3000
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
3699,00 KUNA+PDV

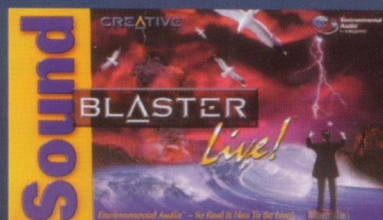
CREATIVE
CREATIVE LABS

**PENTIUM II 333
KLAMATH**

MB LX 440 TRITON AT 627
CPU 333 Mhz Intel KLAMATH
S-DRAM 32 MB, 168 PIN DIMM
FDD 3,5" TEAC
HDD 2500 MB 9 UDMA/33
VGA AGP S3 3D, 4 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
14", 104 B, L.R., N.I., DIGITAL
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
KEYTRONIC TAST. KT-3000
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
4.799,00 KUNA+PDV



CREATIVE
SB 16 - 189,00 KN+PDV
AWE 64 - 295,00 KN+PDV
PCI 64 - 299,00 KN+PDV
PCI 128 - 449,00 KN+PDV
LIVE 256 VALUE - 699,00 KN+PDV



**PENTIUM II 300
CELERON**

MB LX 440 TRITON AT 627
CPU 300 Mhz Intel CELERON
S-DRAM 32 MB, 168 PIN DIMM
FDD 3,5" TEAC
HDD 2500 MB 9 UDMA/33
VGA AGP S3 3D, 4 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
14", 104 B, L.R., N.I., DIGITAL
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
KEYTRONIC TAST. KT-3000
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
3799,00 KUNA+PDV

YAMAHA

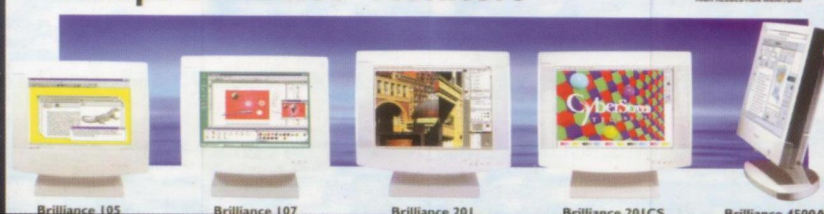
**PENTIUM II 300
CELERON A**

MB LX 440 TRITON AT 627
CPU 300 Mhz INTEL CELERON A
S-DRAM 32 MB, 168 PIN DIMM
FDD 3,5" TEAC
HDD 2500 MB 9 UDMA/33
VGA AGP S3 3D, 4 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
14", 104 B, L.R., N.I., DIGITAL
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
KEYTRONIC TAST. KT-3000
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
3.999,00 KUNA+PDV

DOPLATA :

32 NA 64 MB DIMM S-DRAM - 349 Kn+PDV
P II 300 CEL. A NA P II 333 CEL. A - 99 Kn+PDV
14" PHILIPS 104 B NA 15" PHILIPS 105S - 419 Kn+PDV
HDD 2.5 GB WD NA 3,2 GB WD ULTRA ATA - 99 Kn+PDV

Philips Brilliance® Monitors



EPSON

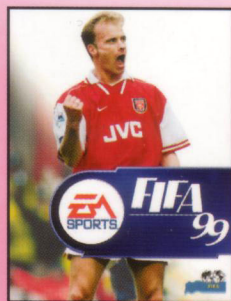
NOVI BROJEVI TELEFONA

**hp HEWLETT
PACKARD**

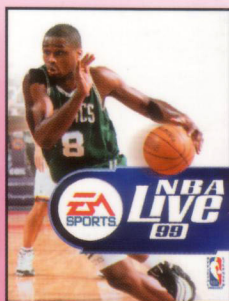
ZAGREB, SAVSKA 120, TEL:01/61 916 94, 61 916 98, 61 916 99 FAX:01/61 916 85
SPLIT, A.G. MATOŠA 35, TEL/FAX 021/362 969, 487 66

ALGORITAM

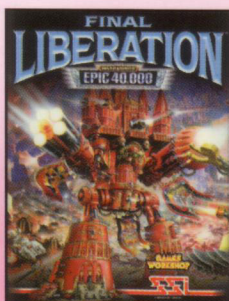
MULTIMEDIA CENTAR



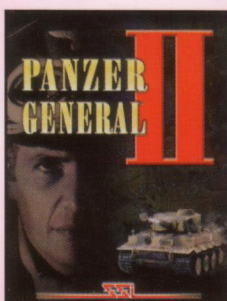
FIFA 99



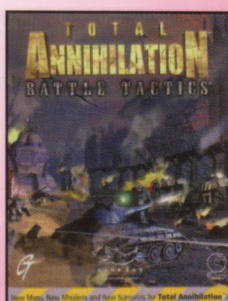
NBA LIVE 99



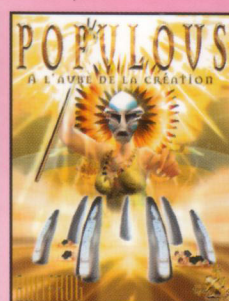
FINAL
LIBERATION



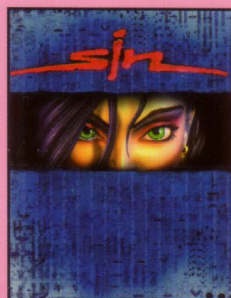
PANZER
GENERAL 2



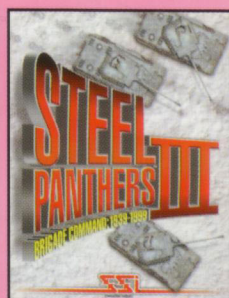
TA BATTLE
TACTICS



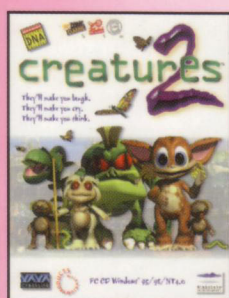
POPULOUS



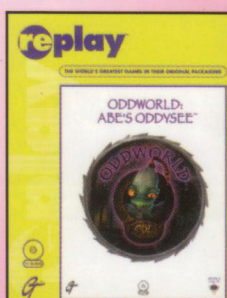
SIN



STEEL
PANTHERS 3



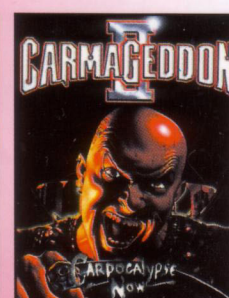
CREATURES 2



ABE'S ODDYSEE



GRIM
FANDANGO



CARMAGEDDON
2

Čestit Božić i sretnu Novu godinu uz puno dobrih igrica želi Vam ALGORITAM MULTIMEDIA



SPYRO



TEKKEN 3



FIFTH ELEMENT



DUK NUKEM
TIME TO KILL



MEDIEVIL



BOMBERMAN WORLD



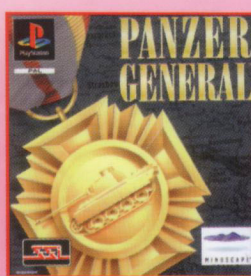
GHOST IN THE SHELL



BLASTER RADIUS



TOMBI



PANZER GENERAL

Ovlašteni distributer za Hrvatsku:

VELEPRODAJA:

ALGORITAM d.o.o., Zagreb, Gajeva 12, tel. 01/48 03 333, fax. 01/42 17 62

MALOPRODAJA:

1. ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža), Gajeva 1, tel. 01/42 28 96

2. ALGORITAM Multimedia centar Importanne, novi dio - donja etaža, tel. 01/457 31 28

3. ALGORITAM Dubrovnik, knjižara dr. Frano Čale, Plaza 8 - Stradun, tel. 020/42 64 31

MALOPRODAJNI PARTNERI:

• "VAMA" VARAŽDIN, KAPUCINSKI TRG 10, tel: 042/53 266

• "ZG DATA", PODRUM SHOPPING CENTRA PREČKO

• "FILEX d.o.o.", VOĆARSKA 3, tel: 4633 100

• "KNJIŽARA NOVA" RIJEKA, TRPIMIROVA 5A, tel: 051/335 147

