

NA CD-U

Internet Explorer 5
Najbolji i najpopularniji Internet
pretraživač postao je još bolji



Playstation 2
Demonstracija tehnoloških mogućnosti
konzole koja postavlja nove standarde

**VODEĆI ZA
AUTORITET ZA
INFORMATIČKE IGRE**

HACKER

BROJ 47 TRAVANJ 1999. CIJENA 31,80 KN

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

**ROLL
CAGE
STAR
SIEGE
HEROES
OF M&M III**

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP



NAJAVLJUJEMO

**DRIVER • INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP 99 • DECAY
FINAL FANTASY VIII • SYSTEM SHOCK 2 • DAIKATANA**

ISSUE 47 APRIL 1999

9 771330 712000
1000 SIT, 9,5 KM

Fascination



The new breed
of speed

- XPERT 99
- XPERT 128
- RAGE MAGNUM
- RAGE FURY

Formel

Zvečajska 5, Zagreb
tel.: 01 / 3640-853, fax: 315-349
www.formel.hr





PENTIUM III 450 MHz

MS WINDOWS '98 LICENCA
599 kn
(UZ NOVO RAČUNALO)

CPU INTEL PENTIUM III 450 MHz, FIC VB-601 PENTIUM II INTEL BX, AGP, ATX DIMM 64 MB PC100 7ns, HARD DISK 8400 MB IBM, MATROX MILLENNIUM G200 AGP 8 MB SDRAM, CD-ROM 40 x SPEED PHILIPS, CREATIVE LABS LIVE VALUE SB4670 SOUND BLASTER, ZVUČNICI 120 W, US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K V.90 INTERNI, MICROSOFT INTELLI MOUSE + PAD, KEY TRONIC TASTATURA KT2000, PHILIPS COLOR MONITOR 105E 15" LR, NI, DIGITAL KONTROL

11.955,00 Kn

MATIČNE PLOČE

F.I.C. MATIČNA PLOČA PENTIUM II VB-601-V, ATX 699,00 Kn

F.I.C. MATIČNA PLOČA PENTIUM II KA-6100 VIA APOLLO BX, AT/ATX 699,00 Kn

HARD DISKOVI

IBM HD DTTA371010 10,1 GB 7200 RPM ULTRA ATA 2.003,00 Kn

IBM HD DDRS39130 9,1 GB LVD U2W ULTRA WIDE SCSI 3.342,00 Kn

GRAFIČKE KARTICE

MATROX MILLENNIUM G200 AGP 8 MB SDRAM, 230 MHz 702,00 Kn

CREATIVE LABS GRAPHIC BLASTER RIVA 128 TNT 16 MB SDRAM 796,00 Kn

DIAMOND VIPER V550 16 MB AGP SDRAM OEM 891,00 Kn

DIAMOND MONSTER 3D II V000002 3D 8 MB DRAM 887,00 Kn

ZVUČNE KARTICE

CREATIVE LABS SOUND BLASTER AWE 64 289,00 Kn

CREATIVE LABS SOUND BLASTER LIVE VALUE SB4670 RETAIL 734,00 Kn

CD RECORDERI

CD RECORDER HP 8100I 4x/2x/8x, IDE, REWRITABLE, INTERNI 3.146,00 Kn

CD RECORDER SONY 100E 4x/2x/24x, IDE, REWRITABLE, INTERNI 2.630,00 Kn

DVD

TOSHIBA DVD-ROM SD-M1202 IDE + MPEG II CARD 1.848,00 Kn

SONY DDU 220E DVD KIT + MPEG II CARD 2.132,00 Kn

HITACHI DVD-ROM GD2500 IDE 910,00 Kn

AUTRONIC PII 333

MS WINDOWS '98 LICENCA
599 kn
(UZ NOVO RAČUNALO)

CPU INTEL PII CELERON 333, 128k, FIC KA-6130 PII APOLLO BX, AGP, ATX, SOUND ON BOARD, DIMM 64 MB PC100 7ns, HARD DISK 4300 MB WESTERN DIGITAL, DIAMOND SPEEDSTAR A50 AGP 8 MB, CD-ROM 36 x SPEED PHILIPS, ZVUČNICI 120 W, JATON FAX-MODEM-VOICE V.90 56K INTERNI, MOUSE + PAD, KEY TRONIC TASTATURA KT3000, PHILIPS COLOR MONITOR 105E 15" LR, NI, DIGITAL KONTROL

5.745,00 Kn

MODEMI

US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE PCI V.90 56K INTERNI 494,00 Kn

US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K V.90 INTERNI 825,00 Kn

US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K V.90 EXTERNI 1.019,00 Kn

JATON COMMUNICATOR II FAX-MODEM-VOICE 56K V.90 INTERNI 336,00 Kn

PISAČI

EPSON STYLUS COLOR 440 INK JET, A4, 4 STR/MIN, 720 DPI, 1 GOD. JAMSTVO 1.124,00 Kn

EPSON STYLUS COLOR 640 INK JET, A4, 5 STR/MIN, 1440 DPI, 2 G. JAMSTVO 1.526,00 Kn

EPSON STYLUS PHOTO 750 PHOTO PRINTER, 1440 DPI, 6 STR/MIN, A4, 2 GOD. JAMST. 2.119,00 Kn

HP LASER 1100 A4, 600 DPI, 8 STR/MIN, 2 MB 3.106,00 Kn

HP DESKJET 695C A4, 600*600, 5 STR/MIN 1.291,00 Kn

HP DESKJET 710C A4, 600*600, 6 STR/MIN 1.758,00 Kn

SKENERI

MICROTEK SCANNER PHANTOM 336 CX A4, USB, 36 BITA, 300X600 DPI 990,00 Kn

MICROTEK SCANNER PHANTOM 636 A4, SCSI, 36 BITA, 300X600 DPI 990,00 Kn

MICROTEK SCANNER SCANMAKER X6 A4, SCSI, 36 BITA, 600X1200 DPI 1.990,00 Kn

U CIJENU NIJE URAČUNAT PDV

Zagreb, Gruška 22, tel. 01/6153 - 500, fax. 01/6152-733

<http://www.autronic.open.hr>, e-mail: autronic@open.hr

HRVATSKI PlayStation

U svijetu ima više od

50 milijuna
PlayStation korisnika



U Hrvatskoj
ih je više od

50 tisuća

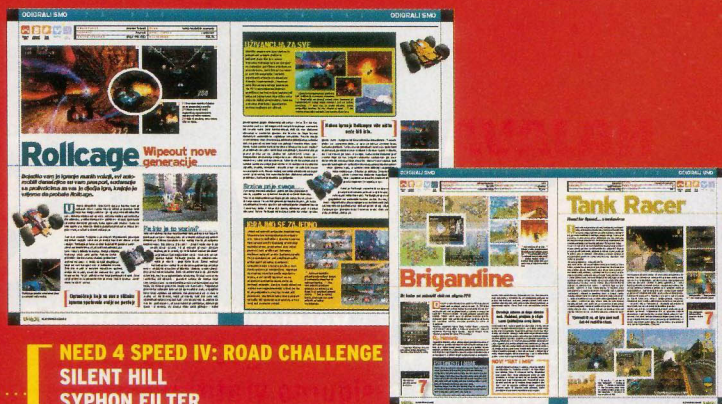
jeste li već kupili prvi broj?

HELP-LINE



NASTAVLJAMO SERIJU PROHODA CRASH BANDICOOT 3, ABE'S EXODUS, SAVJETI ZA ISS PRO 98, ŠIFRE ZA NAJNOVIJE IGRE I DR.

IGRALI SMO



**NEED 4 SPEED IV: ROAD CHALLENGE
SILENT HILL
SYPHON FILTER
ROLLCAGE
POPULOUS: THE BEGINNING**

HARDVER



**MOVIE CARD - GLEDAJTE FILMOVE NA PSX-U
MUSIC CREATION - BUDITE SAM SVOJ DJ
TOP DRIVE 2 - KONAČNO VOLAN ZA PSX**

PRIČA S NASLOVNICE



HACKER JE U TRI UZASTOPNA BROJA OBJAVIO CJELOVITO RJEŠENJE, A JEDINO "PSX" DONOSI PROHOD OGROMNOG TAJNOG NIVOA

OTKRIVAMO



NETYAROZE JE CRNI PLAYSTATION NAMIJENJEN PROGRAMIRANJU IGARA. NAŠI STRUČNJACI VAM OTKRIVAJU KAKO (I PO KOJOJ CIJENI) MOŽETE I SAMI NAPRAVITI SVOJU PRVU PLAYSTATION IGROU

NOVOSTI



KRATKI PREGLED IGARA U IZRADI, NAJNOVIJI TRAEVI I PREGLED PRVIH SLUŽBENIH SPECIFIKACIJA PLAYSTATIONA 2 - IZRAVNO IZ SONYJA

**POTRAŽITE
novi broj**

19
travnja

kod svih prodavača novina

SADRŽAJ

NAJAVA

DRIVER

28

Bonnie&Clyde i Carmageddon se sreću na pola puta u igri koja će Amigašima poznati Reflections zasigurno vratiti na stare staze slave



44

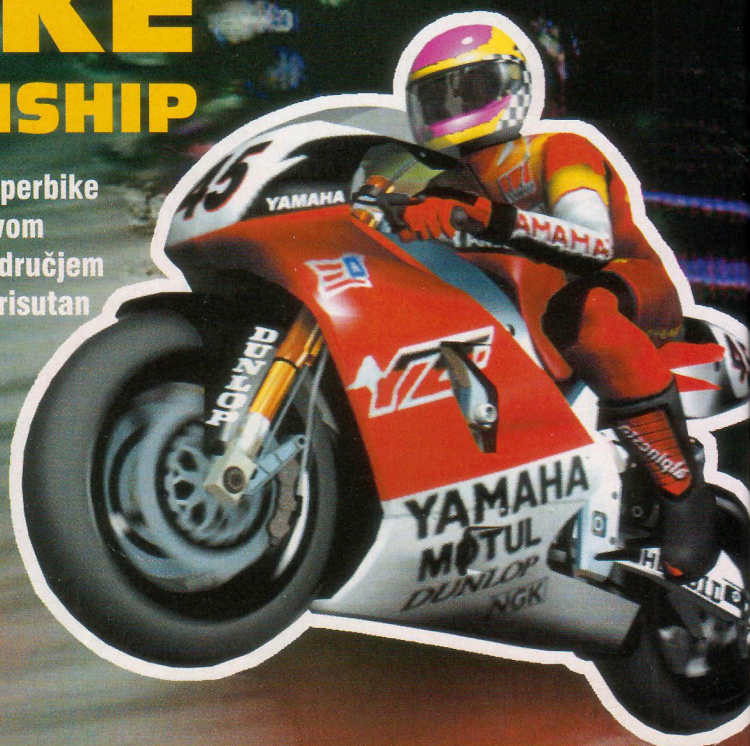
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3

U posljednje vrijeme Zagrepčani masovno igraju Heroes of M&M 3. Krešimir Lauš se upušta u istraživanje ovisničkih navika da bi i sam postao ovisnik o Trojki

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

40

Ono što je FIFA serijal u svijetu nogometa, Superbike je u svijetu simulacija motora. EA Sports je ovom igrom neprikosnoveno zavladao još jednim područjem sportskih simulacija u kojem dosad nije bio prisutan



Internet Explorer 5.0

84

Donosi li peta inačica najpopularnijeg WEB pretraživača značajne pomake ili tek sitne izmjene? Pročitajte naš prikaz IE-a 5 i nakon toga instalirajte punu verziju s Hackerovog CD-a!

HARDWARE

ATI RAGE MAGNUM I FURY

100

Nove ATI-jeve 3D kartice, Toshiba DVD, Novi Celeroni i matične ploče, Pentium 3 procesori - sve je to prošlo kroz Patrikove ruke

RUBRIKE

- 9 UVODNIK
- 10 PISMA ČITATELJA
- 22 SPECIAL REPORT: PLAYSTATION 2
- 84 HACKER.NET
- 94 FILMOVIES
- 103 DVD DEPO
- 110 HACKER CLUB
- 114 STRIP

HELP-LINE

- 104 SOS
- 105 BEZ PANIKE
- 106 PROHOD: TOMB RAIDER 3 (3. DIO)

HARDWARE

- 98 PENTIUM 3
- 99 CELERON A SLOT 1 I SOCKET 370 PROCESORI
- 99 TOSHIBA DVD SD-M1202
- 100 ATI RAGE MAGNUM I FURY
- 100 MANLI SAVAGE 3D
- 101 HERCULES DYNAMITE TNT
- 101 WESTERN DIGITAL HDD 20 GB
- 102 SONY ZVUČNICI SRS-PC51 I CSS-B100

NOVOSTI

- 14 PC INFO
- 20 PSX INFO
- 24 TECH INFO
- 28 NAJAVA DRIVER
- 30 NAJAVA SYSTEM SHOCK 2
- 31 NAJAVA DAIKATANA DEATHMATCH
- 32 NAJAVA DECAY
- 33 NAJAVA FINAL FANTASY VIII
- 34 NAJAVA INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP 99

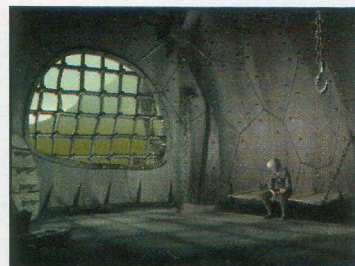


RECENZIJE

- 40 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
- 44 HEROES OF MIGHT & MAGIC 3
- 48 ROLLCAGE
- 52 STARSIEGE
- 56 NORTH VS. SOUTH
- 58 SPEED BUSTERS
- 60 RAINBOW SIX - EAGLE WATCH
- 62 COMBAT FLIGHT SIMULATOR
- 64 LANDER
- 66 REDLINE
- 68 SKULLCAPS
- 69 SOUTHPARK



- 72 ANCIENT CONQUEST
- 73 GRANSTREAM SAGA
- 74 INCOMING: SUBVERSION
- 75 LIATH



- 77 MAD TRAX
- 78 C3 RACING
- 78 FIGHTER PILOT
- 79 BRAVE FENCER MUSASHI
- 79 RUGRATS SEARCH FOR REPTAR
- 81 POPULOUS THE BEGINNING
- 82 STREAK HOVERBOARD RACING

POPIS OGLAŠIVAČA

ACS102
AGFA BADROV59
ALGORITAMKORICE
AUTRONIC3
BIROSTROJ67

CENTAR INFORMATIKA ...16
CONTINENTAL MEGASTORE .54
CONTINUUM61
EDINKOM61
FORMELKORICE
FOTO BADROV59
GLOBAL NET57
HG SPOT63

INFO GAMA93
INFOLAB65
ISSA FILM & VIDEO97
MACRO-MICRO113
MELCOMP18
MICROLINEKORICE
MT UREDSKA OPREMA ...67
NINTENDO37

PCX50
PENTAGRAM76
RECRO42
SENSO26, 27
SILNICA65
ZNAK83
ZOLA80

12.-15. svibanj 1999.

Los Angeles, California

"E³ je jedinstvena prilika da uronite u svemir interaktivne zabave i vidite što je na horizontu..."

(The New York Times)

E³

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

IGRE
KONZOLE
EDUKACIJA
ON-LINE IGRE
PC IGRE
ZABAVA
NAJNOVIJI HARDVER
INTERNET

Uronite u budućnost

digitalne interaktivne zabave
s redakcijom Hackera

Redakcija časopisa Hacker će poslati svoj novinarski tim u Los Angeles na najveći medijski događaj u industriji interaktivne zabave.

Naši čitatelji imaju jedinstvenu priliku saznati iz prve ruke, od ljudi kojima se vjeruje, sve o novitetima prikazanim na E3 sajmu i pročitati ekskluzivne intervju sa talentima koji stvaraju igre koje volite.

12.-15. svibanj 1999.

E³
u Hackeru

Los Angeles
California

...zato jer je Hacker
jedini časopis s kojim se igra

Jedino Hacker u broju za lipanj donosi posebni E3 prilog.

Jedino Hackerov novinarski tim istražuje najnovije tračeve

Jedino Hacker osluškuje bilo industrije interaktivne zabave

HACKER
JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA



HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA
INFORMATIČKE IGRE
Izlazi mjesečno

IZDAVAČ

JANUS PRESS d.o.o.
Petrinjska 11, 10 000 Zagreb
tel/fax: 435 179,
E-mail: hacker@janus.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
Darko Poslek

UREĐIVAČKI KOLEGIJ

Damir Đurović
Berislav Jozić
Patrik Pencinger
Denis Kovačić

SURADNICI

Alan Graf
Berislav Jozić
Damir Đurović
Goran Račić
Dario Rakovac
Damir Rukavina
Denis Kovačić
Goran Stančić (strip)
Hrvoje Herceg
Igor Duić
Krešimir Lauš
Kristina Jeren
Luka Mihaljević
Mario Bošnjak
Miroslav Puljiz
Patrik Pencinger
Tihomir Jauk
Vedran Januš

LEKTOR

Ankica Đerek

PRETLATE

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

Melita Šobot
Nada Delač

AGENCIJA ZA KONZALTING

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

IZRADA FILMOVA

Janus studio
Petrinjska 11/IV, 10000 Zagreb
tel/fax: 435-179, 427-883, 429-810

TISAK

HRVATSKA TISKARA
Slavonska avenija 4
10000 Zagreb
tel: 6166-666
ISSN 1330-7126

U V O D N I K

THE BITCH IS BACK ILI EVO MENE OPET

Potpisnik ovih redaka je u prošlom broju Hackera iznio neke špekulacije o tehničkim karakteristikama nove konzole na kojoj Sony, navodno, radi i iznio stav redakcije kako je "sve super i sve je za pet", ali da glasine ostaju glasine sve dok se Sony službeno ne oglasi.

Neposredno po izlasku tog broja na kioske diljem Hrvatske, faksovi i mailovi u redakciju su poludjeli jer je, kako se ispostavilo, Sony odlučio prekinuti svoju šutnju i **službeno se izjasniti o PlayStationu 2**. Naime, japanski div je pozvao 1500 novinara iz cijelog svijeta na raskošnu press konferenciju u Tokiju, a događaj je trajao, kako i priliči poznatoj tradiciji iznimne japanske gostoljubivosti, nekoliko dana. Tek su posljednjeg dana boravka u Japanu novinari shvatili da se sprema nešto krupno jer su na govorničku pozornicu stupile najveće Sonyjeve glavnice i direktori prikazavši na velikom platnu demonstraciju mogućnosti svoje nove konzole koja je sve nazočne ostavila bez daha (govorimo o ljudima koje nije lako impresionirati). Međutim, kada je direktor Sonyja na kraju svog govora obznanio da će nova konzola moći pokretati sve postojeće PlayStation naslove - masa je u deliriju oduševljenja stala na noge pozdravivši ovakvu odluku dugim, gromoglasnim pljeskom.

Nevjerojatno je koliko podršku i entuzijazam industrija pokazuje za PSX 2. Pitate se zašto? Vjerojatno stoga što je riječ o prvoj konzoli koja u industriju unosi standardizaciju i kompatibilnost, čemu se godinama težilo, ali to nitko nije uspio postići osim Mr. Sonyja. Iako nismo odletjelo u Tokio na raskošnu prezentaciju PSX-a 2, na Hackerovom CD-u ćete naći ekskluzivni video isječak koji pokazuje fantastične mogućnosti "Emotion Engine" hardvera ugrađenog u PSX 2, a više detalja možete saznati u novom broju časopisa "PSX".

Ne želeći u uvodniku prepričavati sadržaj ovog broja Hackera (kao što to rade neki moji kolege), prelazim na drugu vijest koja se odnosi na sadržaj sljedećeg broja Hackera. Naime, u stalnoj želji da vam donosimo svježije recenzije, ovaj puta smo nadmašili sva

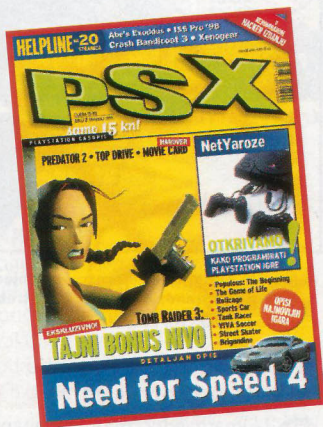
naša dosadašnja dostignuća pa tako svibanjski broj Hackera (u prodaji je 3. svibnja) donosi ekskluzivnu hrvatsku recenziju igre Aliens vs. Predator. Kako je u prošlom broju u vašim pismima bilo nesporazuma oko uporabe pojma

"ekskluzivno", vjerujem da će sljedeći broj jednom za svagda riješiti to pitanje s obzirom da je naš časopis, kao rezultat višemjesečnih pregovora s Electronic Artsom, uspio **osigurati recenziju ove igre mjesec dana prije bilo koje druge tiskovine u Hrvatskoj** (ostali će je časopisi imati tek mjesec dana nakon svibanjskog broja Hackera). Kako igra izlazi krajem svibnja, jasno je da smo ovaj puta svježiji čak i od većine naših stranih kolega, a činjenica da je Electronic Arts u Hrvatsku poslao samo jednu tzv. build verziju igre znači da ćemo znati, ako netko objavi recenziju paralelno s Hackerom, kakvim kana-lima su dobavljeni materijali za takvu recenziju.

Isto tako, ne namjeravamo stati ovdje pa smo tako do kraja godine dogovorili 10-ak ekskluzivnih recenzija koje ćete moći čitati samo u Hackeru (naravno, neću vam reći o kojim se igrama radi). Nadalje, u sljedećem broju ćete moći pročitati i posebni Star Wars prilog na kojem su radili Patrik DVD Pencinger, Dario X Rakovac i Damir Đurović, stručnjaci za filmski, narativni i igrački aspekt neiscrpnog Star Wars svemira. Kako bismo na svoj način proslavili premijeru Star Wars Episode I.: Phantom Menace, u sljedećem broju vas očekuje i vrlo vrijedna Star Wars nagradna igra u kojoj poklanjamo LucasArtove Star Wars naslove, a u pismima čitatelja vas očekuje iznenađenje koje će vas svakako oboriti s nogu! Kao šlag na kraju, redakcija se temeljito priprema i za odlazak u Kaliforniju na najveći medijski događaj - svjetski sajam interaktivne zabave poznatiji pod nazivom E3. Evo to je samo dio iznenađenja koje vam u ovoj godini priprema kreativna ekipa izdavačkog poduzeća Janus-Lingua d.o.o. na četvrtoj razini ispod zemlje u Petrinjskoj 11.

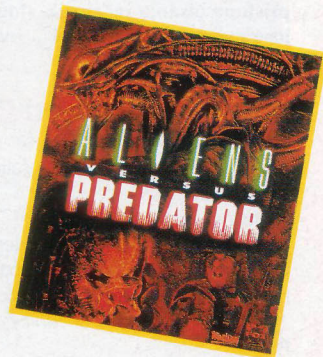
Čitamo se 3. svibnja.

Kristijan Žibreg
glavni i odgovorni urednik



19. travnja će se pojaviti novi broj PSX-a kod prodavača novina diljem Hrvatske. Drugi broj smo uspjeli napraviti još boljim od prvoga.

Igra o kojoj ćete čitati u sljedećem broju bi, navodno, trebala izaći na hrvatskom jeziku u izdanju Algoritma - priča se po zagrebačkim kuloarima.



TKO SU NAGRAĐENI?

Excessive Speed

Božidar Kovač, Varaždin
Željko Culek, Donji Miholjac
Ivan Šimunović, Knin
Krešimir Delija, Zadar
Vedran Matić, Dubrovnik

Puzzle

Popis nagrađenih u
Algoritmovoj nagradnoj igri
Puzzle možete naći na str. 36

Thrustmaster igrači kontroleri

Fragmaster:
Branimir Kovač, Knežinec
Millenium 3D Inceptor:
Danijel Čulo, Sesvete
Top Gun:
Tihomir Begović, Osijek

PISMA ČITATELJA

Pismo gđe Aide Mujkić vas je konačno probudilo i potaknulo da pokrenete sive moždane vijuge. Kako smo u trenutku zaključenja ovog broja dobili pošiljku vaših dosad najoriginalnijih pisama, u sljedećem broju vam na ovim stranicama pripremamo iznenađenje koje će vas oboriti s nogu...

PIŠITE NAM

POŠTOM

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

MAILOM

NAPOMENA

Sva vaša pisma pristigla poštom ili mailom obavezno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u Recycle Binu

Hackerov
tim u
trenuci-
ma opušta-
nja igra
uistinu
nevine igre.
Što bi na ovo
rekla gđa Aida
Mujkić?



Mladen Rajković, Osijek

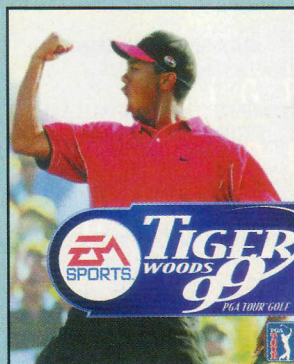
PISMO MJESECA

Pišem vam ovo pismo kao osvrt na pismo mjeseca gospođe Aide Mujkić. Slažem se gotovo u potpunosti sa stavovima koje je izložila, ali mislim da je negdje i pretjerala. Naime, u pravu je da djeci treba ukinuti pornografiju, ali ne i blagu erotiku. Neka se i djeca malo zanimaju za žensko tijelo, a ne samo za računala; ta i oni će jednog dana imati obitelj, ženu, djecu, psa... Ni mi ni itko drugi ne želi da ta mala bića koja vječno bulje u ekran budu homoseksualci, biseksualci, transseksualci, "ljubitelji životinja" i sl. Toliko o tome. Onda je dotična gđa navela da treba napisati je li igra nasilna i za koji je uzrast. I tu je u pravu, ali većina igara je ipak nasilna, bio to Duke, Crash Bandicoot, Gex ili Tekken, a da ne spominjemo Thrill Kill, Carmageddon, Quake i dr. Pazi sad 'vamo, ako uzmemo, recimo, Dukea i oduzmemo mu oružje, cjelokupnoj igri maknemo krv, dobivamo nevinog, nabildanog čovječuljka koji traži svoje pravo glasa i pokušava ga dobiti gazeći sve pred sobom. To je to što se tiče Dukea. Drugi primjer je, recimo, Gex 2 – tipična igra za dječicu. Stavite slatkog, malog, zelenog gušterčića u prvo lice, dajte mu pračku, igri dodajte malo krvi, žlicu Vegete i što ste dobili? Od slatkog malog Gexa dobili ste krvožednu aždaju koja kolje sve pred sobom. Tipična igra za dječicu koja bi se zvala Gex Nuk'em ili tako nekako. Istina je da malenoj dječici (<10 godina) treba ukinuti nasilje, ali to je zapravo nemoguće. To je isto kao da alkoholičaru pokušate oti alkohol. Nadam se da se nikome nisam zamjerio, a ako jesam – duboko se ispričavam. Puno uspjeha u daljnjem radu želi vam

Mladen Rajković iz Osijeka

P.S.

Diana iz Rijeke SUCKS! Ima li ona pojma o ičemu? Ako joj se Hacker ne sviđa, neka ga ne kupuje.



▲ Mladenu ide igra za gospodu: odličan EA Sportsov golf Tiger Woods 99

KOLAČ JE GROZAN

P Jest, vi ste recenzenti i jasan mi je vaš posao, ali ne može Damir Rukavina igru Vigilance usporediti s poljoprivrednim kat-alozima. Jest da se previjam od smijeha čitajući njegovu recenziju, ali mi je, primjerice, Dario Rakovac konkretniji jer ne kaže kao Rukavina "kolač je grozan", nego "dobar je, ali nedostaje šećera".

Marko Friedl iz Splita

O Damir i Dario su primjeri dvaju dijametralno suprotnih pristupa pisanju recenzija, stoga i jesu uvijek izloženi kritici ili hvalospjevima čitatelja.

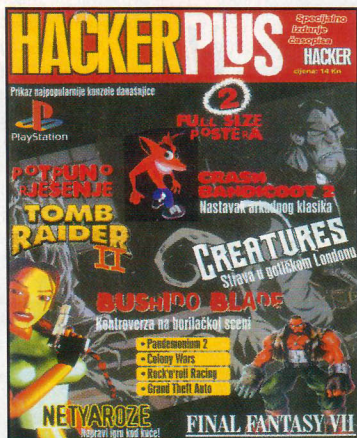
HACKER PLUS ILI PSX?

P Pozdrav
Molio bih vas da mi pošaljete onaj Hacker Plus gdje su na naslovnicu Lara Croft i Crash Bandicoot 2. Igram Tomb Raider 2 i još se mučim oko glavolomki pa će mi Hacker Plus itekako dobro doći.

Nataša Juničić, Zgb

P.S.
Niste najdeblji, al' ste najbolji.

O Imaš sreće jer nam je ostalo još nekoliko primjeraka prvog broja Hacker Plusa u kojem su savjeti koji ti trebaju. U pošiljci ćemo ti poslati i PSX - naš novi časopis samo za vlasnike PlayStationa koji je u neku ruku nasljednik Hacker Plusa.



▲ Prvi broj Hacker Plusa je još uvijek tražen, najviše zbog dragocjenih savjeta za Tomb Raider 2

KAKO PROGRAMIRATI

P Drago mi je da ste počeli uvažavati konstruktivne prijedloge. Osim što pišete o igrama, mogli biste napraviti stanku-dvije, posvetiti se nama nezalicama i objasniti nam kako napraviti "home made igricu". Nije mi jasno zašto ne vratite knjižicu jer vam je posljednja bila odlična. Drago mi je da ste vratili omot za CD i što ne izlazite češće jer bih inače bankrotirao.

Aron Mišerd, Split

O Upravo takav članak pripremamo u novom broju PSX-a, u kojem Bero konkretno objašnjava kako se stvaraju igre za

PlayStation s konkretnim opisom NetYarozea – posebnog "crnog" PlayStationa namijenjenog programerima i onima koji to tek žele postati. Što se tiče knjižice, nismo je definitivno otpisali – no neka to zasad ostane naša mala tajna.



▲ Men In Black, tj. NetYaroze – namjeravate li programirati igre za PSX, trebale bi vam ovaj crni PlayStation

RETORIČKO PITANJE

P Ja imam jedno retoričko pitanje: Što ako u jednom mjesecu ne izađe nijedna igra? Čekam vaš odgovor... Inače, od Recenzija Plus nema dobitaka, sve su to igrice koje će biti hit tjedan dana pa će nam dosaditi – i još su na 50% časopisa. Što je s opisom TR3 za PC? Čini mi se da je opisan samo za PSX.

Ivan Klarić, Kaštel Lukšić

O Odgovor na retoričko pitanje: to se nikada neće dogoditi. Što se tiče Recenzija Plus, možda bi bilo dobro da ponovno prelistate nekoliko prošlih brojeva našeg časopisa jer nije istina da dotične zauzimaju 50% Hackera. Što se tiče TR-a 3, dobro si primijetio, recenzija se doista odnosi na PSX verziju. Kako je PC verzija gotovo identična, mislili smo da nema smisla ponavljati opis.

TOMB RADER 4?

P Znam da je prerano za ovo pitanje, ali znate li nešto o Tomb Raideru 4 za PSX? Da li se ta igra uopće radi i kada je možemo, po vašoj procjeni, očekivati?

Luka Borić, Zgb

O PSX inačica Tomb Raider 4 je u pripremi i trebala bi izaći oko Božića, što je vrlo realna procjena jer su svi dosadašnji Tomb Raideri izašli upravo na Božić.



Hoće li Lara biti napokon gola u četvrtom dijelu serijala?

REAGIRANJA

Znam da vas svi hvale, i ja također mislim da ste najbolji časopis za igre, ali bih htio nešto prokomentirati. Pročitavši 45. broj, posebno pisma čitatelja (posebno nagrađeno pismo) primijetio sam da ste sinu dr. Aide poslali Looney Tunes: Cosmic Capers, jednu vrlo tešku i intelektualno zahtjevnu igru! Ja također imam 13 godina. Prešao sam Commandos i trenutačno igram Half-Life (po drugi put), Carmageddon2 i Starcraft (pozdrav Damiru Rukavini). Ja mislim da moji vršnjaci čine veliki postotak čitatelja. Mislite li da je neka od gore navedenih igara preteška za nas, ili nešto drugo, ne znam. Znam da ste (bar po mom mišljenju) uvrijedili određeni postotak vaših čitatelja - podcijenili ste "mlađi uzrast". Još vas uvijek volim, zbog kreativnosti i kvalitete članaka.

Iako najveći postotak našeg čitateljstva ima, u prosjeku, 20 godina, nije nam bila namjera uvrijediti "mlađi uzrast". Ako smo to ipak nehotice učinili, javnu se ispričavamo svima koji su se osjetili povrijeđenima i ugroženima. Sin gđe Aide Mujkić je dobio

Looney Tunes, igru koja je bila prikladna s obzirom na tematiku njenog pisma, a vjerujem da bi promijenio mišljenje da si vidio igru jer nije riječ o "edutainment" naslovu koji je uvreda za dječju inteligenciju, nego o odličnoj igri koju su rado igrali i "stariji" suradnici naše redakcije.

JA KORISTIM ŠIFRE

OK, ja koristim šifre. Zar sam zbog tog "poroka" nekakva niža rasa ili niži stupanj igrača? Zar se okorjeli igrač postaje ako u životu nikad ne pogledaš šifru ili pisac onog pisma samo pokušava sebe malo podići u vašim očima, a kad ga nitko ne gleda, upiše sve šifre kojih se sjeti za Quake II? Ja ne tvrdim da ih spomenuti koristi, nego ističem da se on možda htio samo pokazati kao neki super-pametni-sveprelazeći igrač kojemu je jedina bit života priče igrice bez šifri.

Čovjek-koji-koristi-šifre, via e-mail

Ono čudo In-Out u sekciji Novosti nema nikakvog smisla. Pa i djeca u vrtiću već znaju da je Daikatana samo legenda o kojoj bake pričaju priče.

Matko, Ploče

Dopusti da te upozorim kako u slučaju Daikatane nisi dobro informiran jer se na Netu nedavno pojavio i demo koji ipak nismo stavili na Hack CD jer je riječ o online deathmatch demou koji se, usto, može igrati samo preko Mplayer.com servisa. Dakle, Daikatana se ipak materijalizirala.

Želim vam kazati da bi bilo bolje da ste C&C: Tiberian Sun opisali na 10 stranica kad izađe konačna verzija igre, nego da je najavljujete već drugi put. A bit će i još jedna najava mjesec dana prije izlaska "gold" inačice igre koju ćete Vi, pretpostavljam, dobiti.

Luka, Zgb

Pogrešno – u Electronic Artsu (koji su kupnjom Westwooda postali izdavači TS-a) su nas upozorili kako za Tiberian Sun neće poslužiti tzv. pre-release review code ili "gold" inačica koja je inače namijenjena novinarima. Isto tako, na Internetu neće biti službenog demo! Ovakva tajnovitost i oprez bi mogli značiti da EA nije siguran u potencijale TS-a ili je igra već sada toliko dobra pa žele postići medijski spektakl njenim nenadanim izdavanjem.

"Pričate li viceve o plavušama pred vašim Cosmo dečkom - Darijom Rakovcom?"

Tihomir Bengeri, Vž.

NE DAJTE SE SMESTI

Nadam se da primjedbe onih klinaca ne uzimate preozbiljno – mislim da bi bilo blesavo da neko izgubi posao zbog toga što je neki klinac umislio da je ta i ta igra zaslužila čistih 100% i zbog toga diže toliku strku. Po mom mišljenju, niti jedna današnja igra nije zaslužila više od 80%.

Mario via e-mail

PSX I HACKER

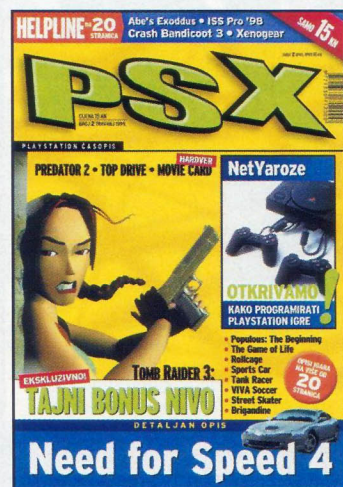
Sada kad ste uveli časopis PSX, napravite nešto od njega. Nemojte da bude kao Hacker Plus jer je Hacker Plus, s oproštenjem, bio smeće! PSX je odličan časopis, ali zar ne bi bilo bolje da mu povećate broj stranica te da PSX bude časopis za sebe. Iz Hackera izbacite sve vezano uz PlayStation, a sve to što je izbačeno iz Hackera stavite u PSX. Oni koji imaju PC kupovat će Hacker, oni koji imaju PlayStation kupovat će PSX, a oni koji imaju i jedno i drugo kupovat će i Hacker i PSX.

PSX-u slobodno povećajte cijenu jer će tako imati i više stranica

Mato Njavro via e-mail

Iako nećemo tvoj prijedlog sprovesti u cijelosti, PlayStation će u Hackeru dobivati sve manje i manje prostora, što je i logično jer sada izdajemo i časopis posvećen isključivo vlasnicima PlayStationa. Ipak, kako je Hacker ponajprije časopis o industriji igara

(doduše, s velikim naglaskom na PC igrima), PlayStation neće nikad nestati s naših stranica – i dalje ćemo vas obavještavati o svim bitnim novitetima za vašu konzolu.



Novi broj "PSX-a" je u prodaji od 19. travnja, a naslovnica mu je prava BOMBA

KUPUJETE LI ORIGINALNI SOFTVER?

Ponukan Vašim izjavama tipa "niti sudjelujete u piratstvu niti ga potičete", zanima me da li baš svaku igru Vaši recenzenti kupuju kod ovlaštenih distributera tj. kupuju li originale.

Davor Vidić, via e-mail

Naši recenzenti igre dobivaju izravno od izdavača na "gold" CD-ima, tj. zlatnim CD-ima koji sadrže

build code - verziju igre koja će se pojaviti i u prodaji. Zahvaljujući tome, i možemo svaki mjesec objaviti recenzije igara koje samo što se nisu pojavile u trgovinama jer obično prođe i više od mjesec dana dok izdavač završnu verziju igre pripremi za umnožavanje i pošalje u police trgovina.

Iako izgledaju kao piratski CD-i, ovo su tzv. review i preview inačice igara koje redovito od izdavača stižu na našu adresu

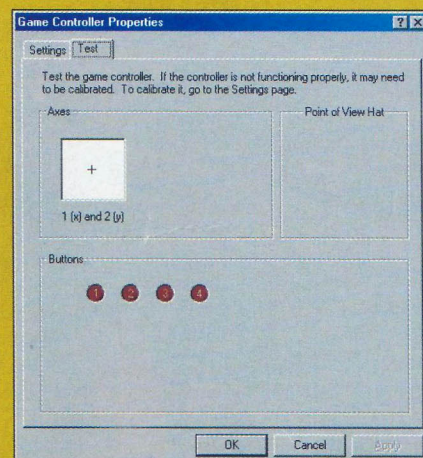


PROVALA MJESECA

U Win9X postoji cijela igra i to simulacija letenja! Evo kako doći do nje:

1. Otvorite Start->Settings->Control Panel->Game Controllers.
2. Označite vašu igraću palicu, kliknite na Properties.
3. Otvorite karticu Test i – vozi! Cilj igre je da vam igraća palica bude što manje u centru.

Stjepan Pavuna via e-mail



Zahvaljujući Stjepanu, sada znamo i da Win9X ima skrivenu simulaciju letenja :)

"Časopis PSX vam je odlična zamisao - mnogi imaju tu čudnu kutijicu."

Matko iz Ploča

NOVOSTI

UVODNIK



Konzolaški ratovi

Svakom pa i najneupućenijem čovjeku na ovom malom planetu danas je poznato značenje pojma konzola. Većina ih odmah pomisli na Sony i njihovu PlayStation konzolu koja je u današnje vrijeme najraširenija igračka kutijica. No, nije uvijek bilo tako: Sega, Sony i Nintendo počeli su prije nekoliko godina borbu za prevlast izbacivši svoje konzole na tržište. Naravno, ishod je poznat. Sony svoj uspjeh, osim činjenici da imaju dobar proizvod (ali ne i najbolji), može zahvaliti ponajprije izvrsnom marketingu. Segi i Nintendo je nakon poduzeć životarenja pokraj diva u kakvog je Sony izrastao postalo jasno kakve su pogreške učinili te da im se više ne smije dogoditi takva greška u koracima. Na tržištu računalnih igara doći će danas, ili za kojih godinu dana, ponovo do velikog rata među proizvođačima konzola jer trenutno nijedna od triju velikih tvrtki nije povukla neki izrazite pogrešan potez. Istina, Sony uživa veliko povjerenje među svojim kupcima, no ne uspije li ispuniti brojne i prilično astronomske karakteristike obećane za novu PlayStation (vjerovatno imena PlayStation 2000), povjerenje bi moglo biti itekako narušeno, čime gubi prednost u utrci. S druge strane, Sony je jedina tvrtka čija će nova konzola biti kompatibilna sa svim starim PlayStation naslovima, što znači da već u startu PlayStation 2000 posjeduje veliku postojeću bazu naslova i kupaca. Nakon ove očigledne prednosti, pitanje je kako će se Sonyju oduprijeti Sega i Nintendo. Sega se požurila s izdavanjem konzole nove generacije, stvorivši si tako godinu dana prednosti pred tvrtkama koje su također u utrci za prevlast na tržištu konzola. Istina, po specifikacijama je Sega Dreamcast znatno slabiji od PlayStationa 2000 koji umjesto CD-a rabi naprednu DVD tehnologiju. Ipak, ni tu Sega nije ostala bez aduta: ako se sjećate, njen operativni sustav je oklaštrena verzija Windowsa, što Dreamcastu donosi dosta veliku kompatibilnost s PC računalima ili, bolje reći, omogućuje izrazito laku pretvorbu igara s PC-ja na Dreamcast i obrnuto. U svu tu strku nije se sve do neki dan uplitao Nintendo koji bi, ako dobro odigra sve karte, mogao pobrati svo vrhne s tržišta računalnih igara. Naime, Nintendo je neslužbeno potvrdio rad na novoj konzoli, istaknuvši da je već sada osnovana i tvrtka za razvijanje igara za tu novu konzolu. Budući da Nintendo stiže na kraju i točno zna što njegovi konkurenti rade, pa tako i koliko se mora ponuditi žati ili prestiti, možda bi se zaključiti da se ova tvrtka nalazi u prilično zavidnom položaju. No, treba podsjetiti da je Nintendo već jednom bio u takvoj situaciji, ali je učinio kobnu pogrešku uporabom cartridge - vjerujemo da se takvo što ovaj put ipak neće dogoditi. Još je prerano razmišljati o mogućoj prevlasti jedne od tvrtki iz velike konzolaške trojke, ali sve će biti jasno za godinu-dvije, kada bi se sve ove konzole (osim Dreamcasta koji je već izašao) trebale premijerno pojaviti na japanskom tržištu a potom i diljem svijeta. Bilo kako bilo, želimo im mnogo sreće - zahvaljujući njihovom rivalstvu, iz dana u dan raste kvaliteta igara namijenjenih spomenutim konzolama.

DUNGEON KEEPER 2

Tamničar iz Petrinjske 11 uskoro i u vašem kvartu



Ako smo o Dungeon Keeperu 2 pisali u nekoliko navrata u Hackeru, mahom su to bile vijesti o odgodama jer, da vas podsjetimo, igra je trebala izaći još prošlog Božića. Poznavajući perfekcionizam ljudi u Bullfrogu i prisjećajući se golemog zakašnjenja s kojim je stigao prvi Dungeon Keeper, ne treba čuditi što smo već polako postali sumnjičavi, tim više što su posljednjih mjeseci iz ureda Electronic Artsa stizale neuvjerljive i maglovite obavijesti o novim odgodama. U prošlom broju nas je posebno osupnula neslužbena informacija da je izlazak igre pomaknut za Božić, no

kako to obično biva kada se informacije šire po principu "rekla-kazala", držali smo se distancirano od takvih izjava sve dok sam EA ne odluči progovoriti. I tako, pred samo zaključenje broja, u urede nam je stigla obavijest da će službeni Hackerov tamničar konačno izaći iz četvrte razine ispod zemlje negdje oko srpnja. Da bi to "doista moglo biti tako" pokazuju i najnovije slike iz igre po kojima se vidi da je igra uistinu velikim dijelom zgotovljena i zasad nam ostaje samo da čekamo i vidimo da li će perfekcionista u Bullfrogu uspjeli izbalansirati sve detalje na vrijeme.



IN

PLAYSTATION 2000/SONY

Nevjerojatne specifikacije nove konzole te mogućnost igranja postojećih PlayStation igara na PSX-u 2 za svaku su pohvalu.

LOKALIZACIJA IGARA

Kako u svijetu, tako i kod nas postaje sve popularnija lokalizacija računalnih igara, čime profitira ne samo distributer, nego i ljubitelji računalne zabave koji na taj način dolaze do originalnog softvera po prihvatljivijim cijenama i to još s prijevodom na vlastiti jezik.

INTERNET EXPLORER 5.0

Nova Microsoftova verzija Internet Explorera pojavila se zajedno s novom verzijom Outlook Expressa. Program je to koji svaki okorjeli surfer mora imati, makar bio i najveći protivnik Microsofta.

NORMALNA BOJA KOSE

Došlo je vrijeme da si ljudi poput Kristijana srede kosu vrativši joj normalnu boju/oblik. Uostalom, stiglo je proljeće, dani će biti sve topliji pa je kraća kosa svakako preporučljiva. Daleko od toga da očekujemo da će nas i poslušati.

Hackerova nova In&Out tabela donosi prikaz ovomjesečnih trendova.

SIERRA ENTERTAINMENT

Stara dobra Sierra konačno je pokleknula: posljednjih je mjeseci zatvorila skoro više od 50% svojih studija, neke je i ukinula, čime je prestao razvoj brojnih zanimljivih naslova. Ne treba ni spominjati da je sada Cendant Software, u čijem je sastavu i Sierra, u vlasništvu Francuza.

PIRATSKI SOFTWARE

Ukradeni, preprodavani ili, jednom riječju, piratski softver definitivno je out i godinama se već pokušava iskoreniti. Kod nas se u posljednje vrijeme pokreću brojne inicijative za suzbijanje softverskog piratstva - no ove godine očekuje se nešto veći broj antipiratskih akcija i kod nas i u svijetu.

STEREO ZVUK

U današnje vrijeme širenja surround tehnologije i zvučne tehnologije jeftiniji "four point surround" za vaše računalo popraćen dobrom zvučnom karticom može se dobiti po prilično povoljnoj cijeni. Stoga, poklonite svoja dva stara krckava zvučnika mladom bratu ili sestri i trk po novi zvučni sustav.

LEVIS JEANS

Prema javnoj objavi marketinskog dijela Levisa, svjetska prodaja njihovih proizvoda i ove je godine nastavila s opadanjem spustivši se za novih 15%. No, tko zna, možda, još uvijek postoje šanse za povratak s nekim novim proizvodima (barem su im reklame dobre).

OUT

PC INFO

John Romero nam se konačno smilovao i izdao prvi igrivi demo Daikatane!



Uređuje i piše
Damir Đurović

TECH INFO

U ovom broju vam, pored standardne borbe proizvođača 3D ubrzivača, donosimo i pregled domaćih zbivanja



Uređuje i piše
Patrik Pencinger

NAJAVE

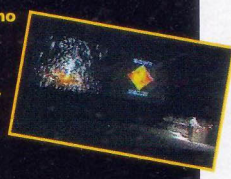
Pročitajte najavu Drivera - novog hita koji mnogo posuđuje od popularnog Carmageddona



Uređuje:
Damir Đurović
Piše:
Vedran Januš

OTKRIVEN PSX 2!

Sony je konačno odlučio progovoriti! Donosimo tehničke karakteristike PSX-a 2 koje nikoga neće ostaviti ravnodušnim

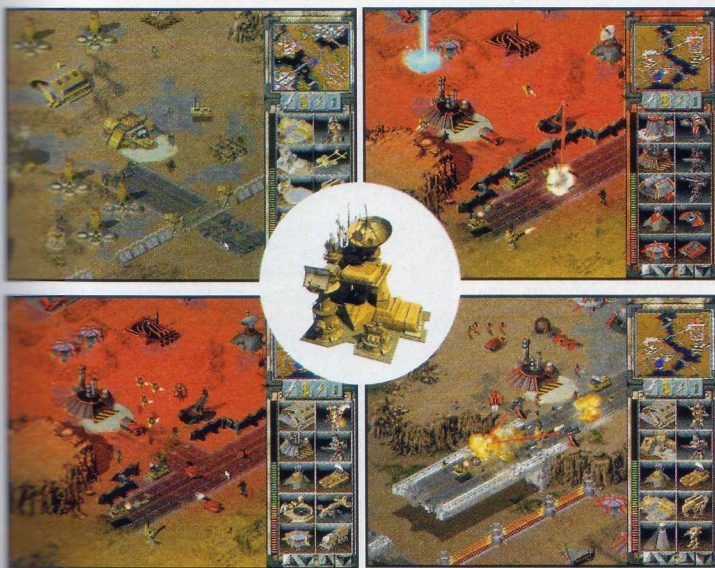


TOP 5 PC CD-ROM

Najočekivanije igre

Predstavljamo vam TOP 5 ljestvicu najavljenih igara za PC koje najviše očekujemo i koje ćemo igrati

- 1 **C&C: Tiberian Sun** Westwood/Electronic Arts
- 2 **Quake 3: Arena** id Software/Activision
- 3 **Black&White** Lionhead/Electronic Arts
- 4 **Decay** Insomnium Software/?
- 5 **Dungeon Keeper 2** Bullfrog/EA



▲ Prema najnovijim informacijama, Tiberian Sun neće biti u prodaji prije ljeta, ali i to je upitno - svi znamo da je ljeto vremensko razdoblje u godini u kojem se, nažalost, prodaje najmanje računalnih igara.



▲ Dosada su dva posljednja naslova Lands of Lore serijala zaostajala barem za milimetar za konkurencijom ako ni po čemu a ono barem po vizualnom izgledu. U novom nastavku Westwood se pobrinuo da se takva greška ne ponovi.

Pa dobro tko je taj...

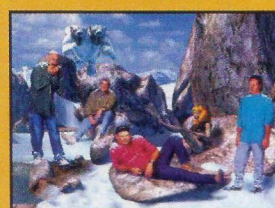
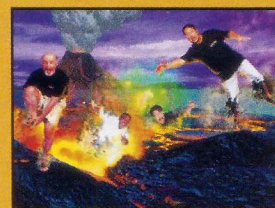
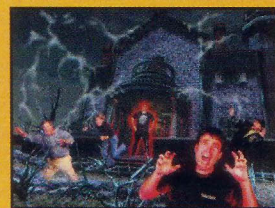
Westwood

Po riječima osnivača tvrtke Brada Sperryja, sve je započelo davne 1985., kada su on i njegov prijatelj počeli polako i nesigurno s razvojem svojih prvih igara u garaži iz čega je poslije iznikao renomirani Westwood kakvoga danas svi poznajemo

Medju hrpicom naslova koje su izdali u početku našli su se i neki još i danas zanimljivi poput Eye of Beholdera, Dragon Strikea te Battletecha. Tijekom 1992. Westwood je sklopio ugovor o suradnji s Virgin Interactivom, što mu je donijelo veliku izdavačku potporu ali i znatna financijska sredstva koja je mogao uložiti u razvoj svoga poslovanja. Zahvaljujući uspješnoj suradnji tih dviju velikih tvrtki, iz Westwooda je ubrzo počeo izlaziti hit za hitom od kojih su spomena vrijedni Lands of Lore, Command&Conquer, Dune 2 i brojni drugi, da bi poslije talenti ove tvrtke još više zablistali izdavanjem velikih naslova koji će se uvijek pamtili - posebice fantastični Blade Runer. Danas Westwood nije više u vlasništvu Virgina koji je zapao u velike financijske dugove i većinu je svojih softwareskih razvojnih timova morao rasprodati. Upravo tu je uskočio uvijek budni Electronic Arts i s velikim zadovoljstvom prigrabio Westwood u svoje ruke. Unatoč povećim promjenama koje su se u Westwoodu događale posljednjih godinu dana, integritet razvojnog tima ostao je netaknut te, ako ništa drugo, promjena izdavača/vlasnika uspjela je Westwood potaknuti na još veće napore pa ćemo upravo ove godine, zahvaljujući njihovim kreativnim umovima, na tržištu računalnih igara ugledati barem još dva naslova oko kojih se digla velika prašina: Lands of Lore 3, koji je prvi u tome RPG serijalu napravljen u 3D tehnologiji (uporabom poznatog Westwoodovog voxel enginea), te Command&Conquer: Tiberian Sun kojega velike mase obožavatelja već duže vrijeme željno očekuju. Bilo kako bilo, Westwood je tvrtka u čijem je sastavu velik broj kreativnih umova zahvaljujući kojima ćemo u budućnosti sigurno vidjeti još velik broj hitova.

Westwood
STUDIOS

Da je ekipa iz Westwooda uvijek spremna na šalu pokazuju i ove slike na kojima su članovi razvojnog tima Lands of Lorea 3 umontirani na pozadine iz igre



PC INFO

Mjesec ožujak ćemo svi pamtiiti po tome što je John Romero konačno materijalizirao Daikatanu - nažalost, demo je zasad ograničen samo na Internet multiplayer death-match. Donosimo pregled ostalih zbivanja u mutnim vodama igračke industrije



UKRATKO

Activision ponovno kupuje

Kako bi ostao u igri za mjesto vodećeg izdavača računalnih igara, Activision je najavio kupnju još jedne proizvođačke kuće koja se uglavnom bavi razvojem budget price naslova (igrama čija početna cijena ne prelazi 20\$). Njeno je ime Expert Software, a ta bi ih transakcija stajala oko 23 milijuna dolara.

Carmageddon 2 zabranjen u Brazilu

Čini se da su se stvari vezane uz izlazak Carmageddona 2 počele zakuhavati. Naime, središnom ožujka brazilska je vlada donijela odluku o njegovu povlačenju iz prodaje u svim brazilskim trgovinama. Osim toga, zabranjeno je objavljivanje bilo kakvog materijala vezanog uz ovu igru na brazilskim internet stranicama na koje njihova vlada ima utjecaja. Nakon ovakvog razvoja događaja uskoro bi se mogle očekivati zabrane u još nekim zemljama.



Interplay odbacio Infinite Worlds

Prema najnovijim informacijama, VB Designs, tvorac Infinite Worlds, nastavka popularne shareware RPG igre Mordor, raskinuo je ugovor s Black Isle/Interplayom o izdavanju novog naslova. Ipak, prema riječima David Allena, predsjednika VB Designsa, igra nije ostala bez izdavača - izjašnjavanje novog izdavača o preuzimanju igre tek slijedi.

Trilobyte zatvorio vrata

Tvrtka Trilobyte koja je svojih pet minuta slave stekla stvaranjem 7th Guesta i 11th Houra je jednom zauvijek zatvorila vrata svojih ureda zbog loše financijske situacije. Da vas podsjetimo, Trilobyte je upravo radio na razvoju igre Extreme Warfare o kojoj smo par puta progovorili i mi na stranicama ovog časopisa.

STAR TREK: NEW WORLDS

Beam me up Scotty

Donedavno je prava za proizvodnju računalnih igara po filmskoj Star Trek licenci imao samo Interplay, a koncem prošle godine se tu upetljao i Activision sklopivši petogodišnji ugovor s Paramountom i stekavši ekskluzivna prava za sve Star Trek serijale/filmove, što znači da Interplayu za izdavanje njihovog novog naslova, Star Trek: New Worlds, treba dopuštenje Activisiona koje, dakako, neće dobiti bez poprilične novčane naknade, no to je ionako već sređeno. Ostavimo prepucavačke gluposti izdavačima, prijedimo na kraći opis ove po mnogočemu drugačije igre od prethodnika u Star Trek serijalu.

Mnogi od vas su, ugledavši naslov ove igre, vjerojatno pomislili da je zacijelo riječ o nekoj novoj svemirskoj simulaciji u kojoj se, upravljajući tko zna kakvim *enterpriseom* ili koječim drugim, borite protiv uvijek zlih klingonaca. Srećom, stvari stoje malo drugačije: New Worlds je prva real time strategija u Star Trek svijetu. Zvuči čudno? Da,

točno, jer ako ste i jedan od najžešćih ljubitelja i pobornika Star Treka (ili, jednom riječju, treker), vjerojatno se ne sjećate nikakvih velikih ratova na površini planeta razbacanih diljem galaksije, a kamoli bilokakve raznolikosti bojnih vozila zaduženih za površinsko ratovanje. Upravo je u tome Interplay otišao korak dalje i u suradnji s Paramountom stvorio još jedan mali, moglo bi se reći, sasvim novi Star Trek svijet - onaj koji je više posvećen planetarnoj tehnologiji, poput površinskih letjelica, utvrda na planeti i slično, za razliku od dosadašnjeg "gigantskih" letjelica koje su bile sastavni dio svake prijašnje Star Trek igre. Dodamo li nabrojanim zanimljivostima još zavidno dobru 3D grafiku koja se može pohvaliti vrhunskom kvalitetom vizualnih efekata, poput eksplozija i slično, te ubacimo li u to i iskušanu priču o borbi triju nacija, u ovom slučaju federacije, klingonaca i romulanaca, za prevlast nad novotkrivenim galaksijama za koje će se ovaj put morati boriti

po površinama nimalo gostoljubivih planeta, dobili smo dovoljno inovativan i zanimljiv RTS naslov kojemu nitko neće moće dodijeliti naziv klona neke od postojećih igara toga žanra jer to zasigurno nije. Uostalom, pričekajte ljeto, kada će Star Trek: New Worlds pojaviti u prodaji, i uvjerite se sami.



▲ Vizualni efekti su iznimno vješto izvedeni u Star Trek: New Worldsu, što je i bilo za očekivati pored sve sile razornog oružja koje rabite tijekom igranja

◀ Raznolikost terena, tj. planetarnih površina na kojima će se igra odvijati izrazito je velika pa ćete se neprestano morati prilagođavati ratovanju u različitim uvjetima



WEREWOLF THE APOCALYPSE - THE HEART OF GAIA

Kao što je već bilo spomenuto u prijašnjim brojevima ovog časopisa, ASC Games radi na stvaranju 3D pucačina utemeljene na White Wolf-ovoj (poznati izdavač pencil&paper RPG-ova) igri Werwolf: The Apocalypse po kojoj igra uostalom i nosi ime. Apocalypse je inače još jedan u nizu naslova utemeljenih na Unreal-ovom licenciranom engineu, ali se od njih razlikuje brojnim preinakama što su ih ljudi iz ASC-a unijeli u modificiranu verziju enginea želeći ostvariti jedinstvenost svoje igre, a upravo jedna od njih je i 3D morphing koji omogućuju u realnom vremenu transformaciju bilo kojeg 3D objekta u totalno drugačiji 3D objekt, što je u ovoj igri, dakako, iskorišteno prilikom transformacije/morphinga glavnog lika iz čovjeka u vukodlaka, a konačan učinak, u što smo se i sami mogli uvjeriti, djeluje vrlo impresivno. Početkom ožujka, u javnosti su se pojavile prve slike iz Werewolf: The Apocalypse koje vam pred-

Prve slike iz nove horor pucačine

stavljamo u okviru ovoga teksta. Inače, za konačno uživanje u završnoj verziji ovoga naslova još ćete se prilično načekati jer je grubo zacrtani datum izlaska tek kraj ove ili početak iduće godine.



Ovako će otprilike izgledati glavni lik u svom "agresivnijem" i pokretnijem obliku

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

Uskoro Star Trek Voyager pucačina

Raven, tvorac Heretic serijala, objavio je da u suradnji sa Activisionom radi na novoj 3D pucačini smještenoj u svijet Star Trek Voyager serijala. Igra je osmišljena kao first person shooter sličan Klingon Honor Guardu ali je zasada nepoznato koji će je grafički engine pokretati. Iz Activisiona smo dobili obavijest da će detalji vezani uz igru biti otkriveni tek na ovogodišnjem E3-u u Los Angelesu.

Warcraft 3 - glasine ili istina?

Bez obzira na brojna nastojanja igrace publike da izvuče barem neslužbenu potvrdu od Blizzarda da je započeo razvoj Warcrafta 3, to im još uvijek nije pošlo za rukom. Službene osobe iz Blizzarda uporno odgovaraju neutralnim izjavama ne želeći opovrgnuti ali ni potvrditi činjenicu o mogućem razvoju novog nastavka. Bilo kako bilo, ako ne prije, na E3-u će se saznati postoji li ili ne spomenuti projekt. Blizzardovci ne žele ništa otkriti o svojim novim naslovima zato što ih čuvaju, kao i mnogi proizvođači, za ekskluzivno predstavljanje na toj značajnoj konvenciji.

Sierra otpušta ljude

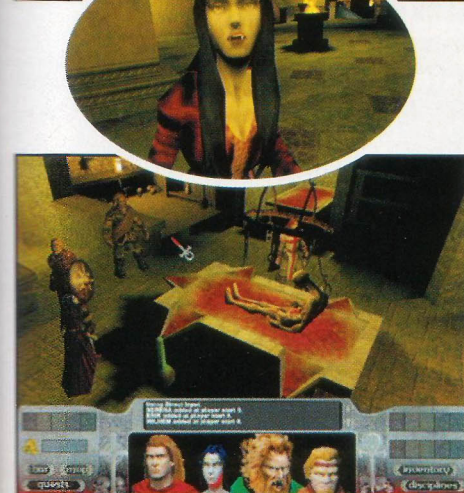
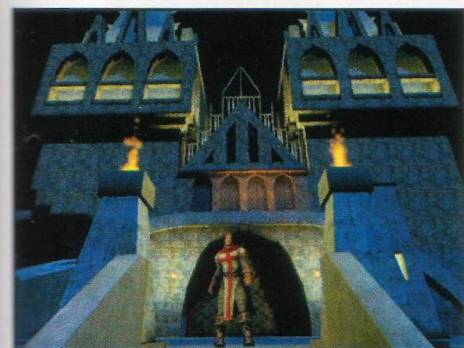
Dokaz da se jedan od nekad vrlo uspješnih izdavačkih divova, Sierra, našao u finansijskoj krizi su velika otpuštanja koju su uslijedila tijekom prošlog mjeseca. Naime, Sierra je otpustila čak 50% svojih radnika u Dynamixu, jednom od nekoć uspješnih razvojnih timova, a uskoro planira otpustiti oko 30% ljudi iz svojih ureda u Oregonu.

VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION

RPG iz ruku tvorca Jedi Knighta



Zanimljivo je da se su sa svega tjedan dana razlike otkriveni detalji, poglavito vizualne karakteristike, dvaju igara koje su trenutno u razvoju, a temelje se na pencil&paper RPG svjetovima White Wolfa. Ako ste pažljivo pročitali naše info stranice,



onda shvaćate da mislimo na Werewolf: The Apocalypse i igru koju vam upravo nastojimo predstaviti, Vampire: The Masquerade - Redemption, koja se svojim vizualnim karakteristikama poprilično ističe u masi brojnih RPG naslova koji će osvanuti na tržištu tijekom ove godine. Od početne, ne baš blistave verzije enginea koji je pokretao Redemption, na kraju se, zahvaljujući izvrsnim programerima koji su, između ostalog, zaslužni za razvoj proslavljenog Jedi Knighta, ipak uspio iskristalizirati u stvarno sofisticirani 3D engine na kojem bi ovoj igri pozavidjele i neke novije 3D pucačine. No, da vas podsjetimo i na samu priču, koju započinjete kao mladi križar koji igrom slučaja postaje vampir te se punih osam stoljeća bori za vlastiti opstanak pokušavajući se pritom osvetiti ljudima koji su ga zauvijek učini besmrtnim pretvorivši ga u biće noći. Prema riječima ljudi iz Nihilistica, tvorca ove fantastične igre, Redemption bi, osim vrlo detaljne i epske priče koja prati single player igranje, trebao imati i stvarno zanimljivo osmišljen multiplayer dio o kojem ćemo nešto više nastojati progovoriti u opširnoj najavi ovog naslova koja će se u Hackeru vrlo vjerojatno pojaviti neposredno nakon E3-a, gdje Nihilistic i Activision kane otkriti detalje o Vampire: The Masquerade - Redemptionu čije se pojavljivanje na policama lokalnih distributera očekuje najranije krajem godine.

DAIKATANA DEATHMACH DEMO

Tek kapljica u moru

Vjerovali ili ne, obećanje koje je Ion Storm ili, točnije, tvorac Daikatane John Romero dao prije dva mjeseca obistinilo se - izašao je deathmach demo Daikatane, istina, s par tjedana zakašnjenja, no to smo ionako očekivali. Znači li što izlazak prve demo verzije ove već pola desetljeća očekivane igre, ne znamo, niti želimo išta unaprijed zaključivati jer je deathmach demo verzija tek kapljica u moru: da su ljudi iz Ionstorma željeli, mogli su je izbaci znatno prije, pa ipak ovo je koliko-toliko pozivatan pomak unutar Ion Storma uz koji se posljednjih nekoliko mjeseci ili, bolje reći, godina vežu većinom negativne konotacije. Daikatana u svojoj prvoj deathmach demo verziji moći ćete pronaći već na idućem Hackerovom CD-u ne uspije li se tih nekoliko megabitea na vrijeme ubaciti na ovomjesečni CD..



Na kraju krajeva, Daikatana djeluje kao čisto pristojna igra, no finalnu ćemo ocjenu prepustiti našim recenzentima nakon što se (i ako se) konačno pojavi finalna verzija igre.

FLINSTONES BOWLING

Nema ničeg boljeg od večeri provedene na kuglanju

Barem tako tvrdi Fred Flinstone, poznati lik iz serije crtanih filmova svima poznate kao Flinstones (ili u HRT-ovom prijevodu, Kamenko i Kremenko). Southpeak Interactive tvrtka je koja se posljednjih nekoliko mjeseci prilično opasno posvetila izdavanju naslova napravljenih po uzoru na niz poznatih crtanih serija među kojima je i mnoštvo Warner Brossovih naslova. Stoga nas nije

nimalo začudila objava iz Southpeaka da krajem godine, tj. za božićne praznike, kane izdati još jednu sličnu igru - otkaćenu simulaciju kuglanja smještenu u veseli svijet Flinstonesa. Ovu prilično otkaćenu zamisao za jednu računalnu igru predsjednik Southpeak Interactivea, Armistead Sapp, ovako je komentirao: "Postoje oni koji tvrde da su moderna tehnološka dostignuća poput aluminijske bejzbol palice ili palice za golf napravljene od titanijuma oduzela sve čari altetskima i sportskim igrama. Mi vjerujemo da će veći dio igrace publike dobro prihvatiti našu izazovnu noć bosonogog kuglanja granitnim kuglama i čunjevima istesanim iz kamena popraćenu dobrim humorom, a to je upravo ono što naša igra Flinstones Bowling nudi". Ljubiteljima kuglanja i Flinstonesa savjetujemo neka navala na ovu igru čim se pojavi, a ostalima neka je nastoje zaobići u krugu od par stotina kilometara.

TARGA

- **monitori i računala**
- **njemačka kvaliteta**
- **36 mjeseci jamstva**



PC CENTAR economy AMD

kućište minitower AT
MB SIS chipset BX (up to 450 MHz)
procesor AMD K6-2 300-100 MHz
24 MB SRAM 100 MHz, FDD 3,5",
VGA PCI AGP 8 MB, HDD 3,2 GB,
soundblaster, tipkovnica HR PS2,
miš Targa, Targa monitor 15"

4.804 Kn
(PDV uračunat)

PC CENTAR economy Intel

kućište miditower ATX
MB Intel chipset BX (up to 450 MHz)
procesor Intel Pentium 300 Celeron 128 KB
24 MB SRAM 100 MHz, FDD 3,5",
VGA PCI AGP 8 MB, HDD 4,3 GB,
soundblaster, tipkovnica HR PS2,
miš Targa, Targa monitor 15"

4.967 Kn
(PDV uračunat)

PC TARGA profesional I

kućište minitower ATX
Osnovna ploča QDI Brilliant 1MB BX
procesor Intel Pentium II Klamath 350 MHz
RAM 64 MB DIMM 100 MHz,
HDD 6,45 GB Seagate Ultra DMA
FDD 1,44 MB Mitsumi, CD ROM 40x LiteOn
VGA adapter ATI 8 MB 3D AGP
monitor 17" TARGA TM 4267,
tipkovnica Siemens Win95,
miš Targa PS2

10.056 Kn
(PDV uračunat)

PC TARGA profesional II

kućište minitower ATX
Osnovna ploča QDI Brilliant 1MB BX
procesor Intel Pentium II Klamath 400 MHz
RAM 128 MB DIMM 100 MHz,
HDD 10,2 GB Seagate Ultra DMA
FDD 1,44 MB Mitsumi, CD ROM 40x LiteOn
VGA adapter ATI 8 MB 3D AGP
monitor 17" TARGA TM 4296 Diamondtron,
tipkovnica Siemens PS2 HR,
miš Targa PS2

13.851 Kn
(PDV uračunat)

WIN 98

WORD 97

WORKS ENCARTA 99

MONEY 99

AUTOROUTE EXPRESS 98

GREETINGS 99

1.699 Kn
(PDV uračunat)



Hrvatska, 10000 Zagreb, Zajčeva 34,
tel/fax +385-1-2431-432, + 385-1-2431-433
Email: centar-informatika@zg.tel.hr
<http://www.centar-informatika.hr>

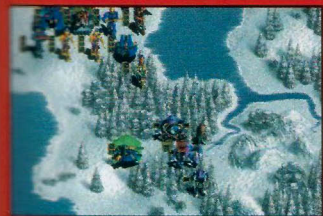
CENTAR_informatika d.o.o

Prodaja opreme na čekove građana i kartice MASTER CARD, DINERS, AMERICAN EXPRESS
Za gotovinsko ili avansno plaćanje odobravamo rabat od 5% !

WARHAMMER 40K: RITES OF WAR

Warhammer + Panzer General = dobitna kombinacija!?

Pokazalo se, iz iskustva, da su dosad sve igre napravljene po licenci Games Workshopovog Warhammer svijeta među igraćom publikom imale pozitivan odjek. Stoga je SSI, renomirani tvorac strategijskih turn based igara, započeo rad na još jednom Warhammer naslovu. Kao pokretački engine, SSI-jevci su iskoristili svoj iskušani i potpuno doradeni engine koji ste imali priliku vidjeti u Panzer Generalu 2 i People's Generalu. Ipak, budući se Warhammer 40k kao karakteristični svijet budućnosti odlikuje raznolikošću, od SSI-jevaca se očekivalo da naprave neke promjene na engineu ne bi li se što bolje uprizorile čari ratovanja u dalekoj budućnosti. Kao primjer navedimo potpuno animirane jedinice, što dosada nismo imali u ostalim Generalima, pa čak i animirane dijelove pojedinih bojišta ne bi li atmosfera bila što realnije dočarana. Inače, igra je kao i prijašnji Generali podijeljena u 24 misije unutar kojih se na jednoj od zaraćenih strana, gracioznih Eldara ili Imperial Guardova i alienskih Tiranida, borite za prevlast nad jednim strategijski značajnim planetom. Spajanjem ovih dvaju elemenata, Warhammer svijeta i Pazer General 2 enigme, SSI je definitivno povukao dobar potez, stoga s velikim zadovoljstvom očekujemo pojavljivanje Rites of Wara koje bi se trebalo dogoditi tijekom godine.



▲ Raznolikost i raznolikost jedinica upravo je glavna i najizraženija karakteristika Warhammer svijeta koja će i u Rites of Waru biti posebno istaknuta

DRAGON HOARD

Niste li oduvijek željeli biti zmaj?

Podnaslov ovoga članka nije slučajno odabran jer igra zasad znana samo po radnom nazivu Dragon Hoard upravo ispunjava tu želju. Posljednjih nekoliko mjeseci ili, bolje rečeno, nakon ponovnog procvata RPG žanra, brojne su tvrtke požurile brže-bolje na tržište izbaciti svoje najrazličitije zamisli, a među njima bih posebno istaknuo podžanr hibridnih RPG igara. Zašto hibridnih? Stoga što su proizvođači dotičnih naslova svoje igre željeli učiniti privlačnijima i inovativijima dodavanjem elemenata iz nekih drugih posve različitih žanrova pa smo na kraju dobili, primjerice, RPG koji je više sličio na pucačinu nego li na ono što je trebao biti. Tvrtka koja je ideji hibridnog RPG žanra pristupila na puno pametniji i oprezniji način zove se Blue Fang Games, a jedan od njenih osnivača je poznati Adam Lavesque, čovjek zaslužan za igre poput Nascar serijala i sl.. Blue Fang igru na kojoj trenutno radi nazvao je Dragon Hoard i u njoj je pokušao objediniti pravi roleplaying ugođaj sa zanimljivo izvedenim strategijsko/akcijskim dijelom vrlo izraženim unutar igre. No, u Dragon Hoardu su njegovi tvorci napravili nešto što do sada nitko u industriji računalnih igara nije iskušao: glavni su lik stavili ovaj put u ulogu zmaja, a ne heroja na kojem leži teret spašavanja svijeta. Sama činjenica da vam je dana uloga ovako moćnog i mističnog fantastičkog bića ne povlači nužno za sobom i ideju da ste zao tiranin

koji terorizira sve oko sebe, nego vam igra jednostavno daje na izbor slobodnu interakciju s vašim okolišem, tako da će se vaš lik vremenom, ovisno o ponašanju prema ostalim, inferijornim rasama, profilirati u izrazito plemenito i dobro biće ili u sasvim suprotno, sve u nastojanju da zadobije prevlast u svojoj rasi sprječavajući na ovaj ili onaj nači druge zmajeva da učine isto. O samom engineu kao i o bilo kakvim većim detaljima vezanim uz igru ne postoje – zasad – nikakve druge informacije jer se naslov nalazi tek u predprodukcijsoj fazi (izrada enginea i slično), a s obzirom da bi igra svjetlo dana trebala ugledati tek sredinom 2000., to nije nimalo zabrinjavajuće.



▲ Zmajevi su prema brojnim legendama oduvijek bila mitska bića velike snage, sposobna čak zbrisati cijela kraljevstva sa zemljine površine – istu priliku ćete dobiti i vi u Blue Fangovoj novoj igri

CORSAIRS

Ruska verzija Piratesa ili nešto drugo?

Malo se tko od starijih igrača, u svijetu i kod nas, ne sjeća legendarnih Piratesa s dobrog starog Commodore 64. Igra je svoje mjesto u dvorani slavnih zauzela svojom perfektnom imerzivnošću, nelinearnošću te, za to doba, "dobrom" grafikom. Nekoliko godina poslije Piratesi su zajedrili i vodama PC računala pojavivši se u izglancanoj i vizualno privlačnoj Pirates Gold verziji. Prošlo je skoro pola desetljeća, vrijeme je da se legenda o hrabrim gusarima koji pustoše Karibskim morem nastavi. Ovaj put nije riječ o izravnom potomku samih Piratesa, nego o modificiranoj verziji iste ideje za koji su se pobrinuli dizajneri ruske tvrtke Akella. Kao što smo rekli, ideja Corsairsa je ostala ista – igru započinjete kao mladi kapetan prilično malenog i neopremljenog plovila pred kojim je mogućnost ostvarivanja karijere na nekoliko desetaka različi-

tih načina. Razlika između ove igre i Piratesa je u tome što se, kao prvo, radnja igre ne odvija na stvarnom zemljopisnom području nego na imaginarnom malenom otočju za čiju se prevlast bori niz svjetskih sila. Druga najuočljivija promjena u Corsairsima je 3D grafika koja je zastupljena u svakom elementu igre, od istraživanja, kopnenog ratovanja pa do velikih pomorskih bitki. Da ne bi igra ostala tek blijeda kopija Piratesa s brojnim poboljšanjima, dizajneri su joj dodali još par blagih fantastičkih elemenata, tako da ćete na svojim putovanjima sretati i brojna morská čudovišta koja će vam predstavljati veću pretinju od bilo kojeg živućeg gusarskog kapetana. Ako se sva obećanja razvojnog tima koji radi na igri ostvare, Corsairsi će uistinu biti jedinstvena igra kojom će svaki ljubitelj strategijskih pomorskih bitki, ili gusarskog života općenito biti očaran.



▲ Zastupljeni su svi elementi samo da bi Corsairs bila što savršenija igra: prekrasna atmosfera originalnih Piratesa objedinjena je s novim 3D vizualnim efektima i dozom fantastičkih elemenata

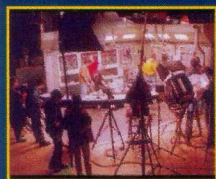
UKRATKO

Još licenci za Southpeak

Southpeak Interactive je vjerojatno tvrtka koja je posljednjih nekoliko godina prikupila najveći broj licenci za proizvodnju računalnih igara temeljenih na različitim filmovima i crtici. Rečeno potvrđuje i činjenica da su nedavno i s Warner Brosom potpisali ugovor o razvoju računalnih igara utemeljenih na nadolazećem filmu Wild Wild West, nastalom po uzoru na istoimenu seriju.

Wing Commander The Movie premijera

12. su ožujka diljem Amerike održane prve premijere filma Wing Commander, napravljenog prema istoimenom Chris Robertsovom poznatom serijalu računalnih igara. Za produkciju filma zaduženi su Digital Anvil, na čelu s Chris Robertsom, i 20th Century Fox. Premijeru na našim prostorima očekujte tijekom ljeta.



Age of Empires Gold

Igra koju svaki strategijski freak mora imati u svojoj zbirci

Microsoft je nedavno najavio skorí izlazak svog novog kompilacijskog paketa Age of Empires Gold koji će objedinjavati originalne Age of Empirese i Age of Empires Expansion: The Rise of Rome. Dotični paket koji bi trebao biti sastavni dio svake kolekcije i najmanjeg ljubitelja strategijskog žanra prodavat će se za cijenu jedne igre, čime ste, dakako, višestruko uštedjeli u slučaju da ste namjeravali u skoroj budućnosti nabaviti obje igre. Age of Empires Gold se, dok ovo čitate, već nalazi na policama računalnih trgovina diljem Amerike a kod nas se očekuje negdje sredinom proljeća.

MelComp

AKTUALNI CJENICI NALAZE SE NA
www.melcomp.hr

**Najprodavanija
računala**



*Odaberite - mi imamo
sve što trebate*

RICOH®

UVIJEK NAJBOLJI I PRVI

Najpouzdaniji CD-RW snimači

**MP 7040A-DP
ATAPI
CD-R/RW DRIVE
x4x4x20**



**DTK
computers**



**NUDIMO VELIKI IZBOR KVALITETNIH
MONITORA RENOMIRANIH PROIZVOĐAČA
PO NAJPOVOLJNIJIM CIJENAMA**



Izdajamo iz ponude -NOVO !!

- 3COM FLASH X2 i Massage plus Externi modemi
- 3COM Palm III organizer
- dtk Notebook Pentium 333MHz/80Mb/6Gb
- SONY 17" 200EST, 19" 400PST i 21" F500 monitor (ravni ekran)
- PC-Conference TV i Hauppauge TV-teletext-radio Card
- D-Link PCMCIA CP-Card, PC-Card+ Modem 56K
- Microsoft USB multimedia zvučnici
- MACOM 17", 19" i 21" najjeftiniji monitori
- HP 895Cxi, HP 6P/MP
- VideoConference kamere KAMERE (Kodak USB, Creative)

Iz ponude !!

- US Robotics Sportster modemi - interni, eksterni i PCMCIA, brzine 14400, 28800, 33600, voice
- Diamond / Supra PCI VGA karte i interni modemi 33600 P&P
- Creative SB 16VibraP&P 128 Value, Live i P&P muz. karte

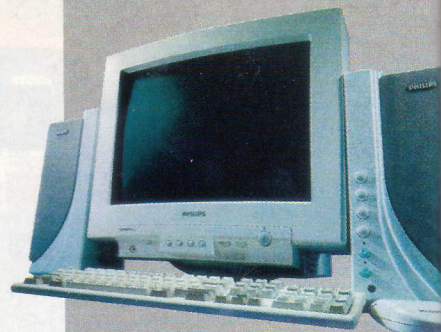
- Yamaha 2/4, 4/4 4/16 speed SCSI PCD Writer-i
- Matrox Milenium G-200 video kartica sa 8 Mb SD/SG ram-a
- PHILIPS monitori 14"-21", telefaks, telefoni
- NOKIA 15", 17", 21" TC092/TC095 i 17" monitor
- Panasonic telefaks, centrale, telefoni
- D-Link mrežne kartice, PCMCIA, ISA, PCI, hubovi i ostala opr.
- dtk kompjutori, Notebook Pentium 233-333MHz, -80MB, monitori 14", 15", 17"
- A4-Tech miševi, TrackBall
- Typhoon aktivni zvučnici, multim. kartice, mikrofoni, slušalice
- Asustek Pentium, double Pentium SCSI MB
- Microsoft Win95/98, OEM i ostali licencni software, miševi, zvučnici
- HP Vectra (razni modeli), HP NetServeri LC+, LH, LS serije, scanneri, InkJet, laser, DesignJet, toneri, papiri i folije
- TI naučni, ručni i stolni kalkulatori, Data bank, organizeri sa mogućnošću PC Win transfera

OSTALO ...

- Monitori: Philips, dtk, NOKIA, CTX, Sony, NEC, Samsung
- CD-ROM: Toshiba, Mitsumi, NEC, Plextor 12x, HP 8-24x
- HD: IBM, Western Digital, Quantum, Seagate, Maxtor, Toshiba
- Kutije: modeli za eksterni CD-Rom i HD (IDE i SCSI)
- Modemi: US Robotics, OEM-GVC, Boca, Supra, Motorola
- Tipkovnice: Mitsumi, Cherry, POS Cherry i Tipro + OEM
- Video kartice: Creative, Hercules, ATI, Diamond, Matrox, Miro
- Skeneri i tableti: EPSON, HP Artek, Qtronics, Summagrid
- Miševi, trackball: A4-Tech, dtk, Microsoft, Logitech, Quick Shot
- Strimer, Zip i DAT: HP Colorado, Seagate, iOmega
- Toneri i riboni: HP EPSON, KMP Pelikan, Canon, Fujitsu, Xerox
- Printeri, laseri i POS printeri: EPSON, Star, HP Canon, Fujitsu
- Diskete i trake: Maxell, Fuji, Sony, Verbatim, Polaroid, 3M

DEALERI - VELEPRODAJA: GLOBUS PARTNER (01) 481 77 00, TEHNIČAR COMPUTERS (01) 3837 163, KERNER (01) Zagreb 3862 141, RODAR (031) Osijek 209 395, INFRA (031) Osijek 297 132, TEXPERT (031) Đakovo 816 439, BMB NETCOM (047) Karlovac 621 823, COMWARE (021) Split 40 096, KOM-PAST (049) Krapina 371 409, IRI ECONOMIC (051) Opatija 422 749, OFFICE COMPUTERS (021) Hvar 741 749, FOTON (049) Krapina 376 710, HOBIT (051) Rijeka 215 566, LIMEX (040) Čakovec 314 656, KONTO (034) Požega 272 069, ARKA SERVIS (048) Koprivnica 642 322, JES (035) Nova Gradiška 362 482, FARN d.o.o. (052) Rovinj 830 333, IBIS (048) Virje 897 232, PRO-TRADE (021) Split 357 150

DEALERI - MALOPRODAJA: BIROSTROJ COMPUTERS (01) 3841 439, HOBIT (051) Rijeka 215 566, IN SERVIS (042) 665 074, PRODAJNI CENTAR 93 (01) 481 77 01, MISLAV (035) Sl. Brod 443 149, MISLAV INFORMATIKA (00387 86) Odžak 761 901



matrox

DIAMOND

TOSHIBA

ADAPTEC

Seagate

D-Link®
Commitment to Connectivity

YAMAHA



CHERRY

APC

CREATIVE



**DTK
compute**

3M

EPSON®



PHILIPS

Microsoft®

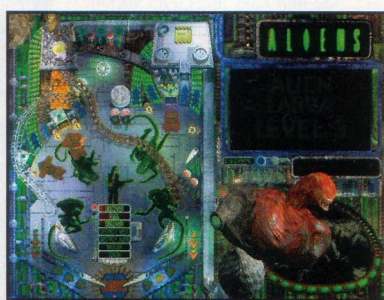
MelComp d.o.o.
Zagrebačka 63, HR - 42000 Var
tel. 042 / 312 280, 312 281
fax 042 / 311 092, 214 349
Cjenik BBS: 042 / 312 282,
2400-28800, N
<http://www.melcomp.hr>
E-mail: melnjak@melcomp.hr
servis@melcomp.hr

SCI-FI PINBALL

Fliperi budućnosti

Najčešće spominjano geslo među izdavačima u računalnoj industriji oduvijek je bilo "vrijeme je novac, a zbog novca smo ovdje". Fox Interactive je, sukladno rečenom, na brzinu sklepaio novi fliper više-manje zadovoljavajuće osnovne mehanike i vizualnih efekata i sve to zapakirao u celofan zanimljivih fliper stolova čije su teme posvećene poznatim SF filmovima i serijalima

na koje Fox Productions ima prava i koje izdaje. Među tim istaknutim naslovima nalaze se i Alien, Predator, The Fly, Buffy The Vampire Slayer i još pokoji. Ako nemate pametnijega posla nego igrati fliper na vlastitom računalu, onda u redu, u protivnom radije skoknite do lokalnog birca te razbacite koju partiju uživo i sve to zalijte prikladnim napitcima.

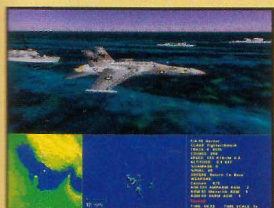


▲ Primjeri stolova iz Foxovog Sci-Fi Pinballa: prvi je, kao što možete opaziti, posvećen Alienu, a drugi Predatoru

Fleet Command

Što se kuha u JANES-U

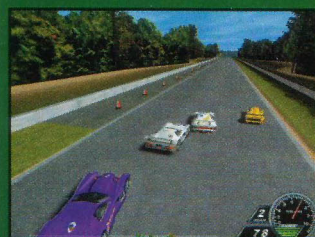
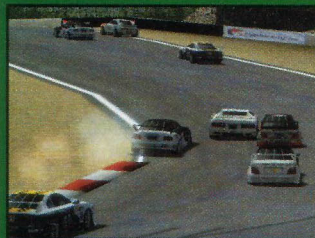
Sinonim za kvalitetu u žanru ratnih simulacija oduvijek je bio i čini se da će još dulje vrijeme i biti Electronic Artsov razvojni tim svakom obožavatelju simulacija znanom kao JANES Simulations. Upravo pred samo zaključenje broja dobili smo od njih informaciju da rade na novom naslovu nazvanom Fleet Commander. Nisu htjeli odati o čemu je riječ, no saznali smo da u igri nije naglasak na simulaciji pojedine vrste ratovanja, što bi se dalo pomisliti po samom imenu ovoga naslova. Ipak, dobili smo obećanje od EA da ćemo u svojim rukama već dok ovo čitate imati najnoviji press kit posvećen Fleet Commandu, stoga za idući broj pripremamo detaljniju najavu spomenute igre.



◀ Hoće li Janes i Fleet Commander podići veliku prašinu kao i obično?

Sports Car GT

Među velikom konkurencijom svakodnevno rastuće kvalitete trkačkih simulacija uskoro će se naci i impozantni Sports Cars GT koji zavidnom kakvoćom, barem što se vizualnih karakteristika tiče, može konkurirati i najboljima u ovome žanru, a znamo li da je ime tvrtke koje se nalazi iza produkcije ovoga naslova EA Sports, uspjeh je zajamčen. Igra se već pojavila u Playstation verziji, a uskoro dolazi i na PC računala. Ako ste sretni vlasnik Playstation konzole, pročitajte iscrpnu recenziju u idućem broju PSX-a.



▲ Vrhunski doživljaj vožnje kojim ova igra odiše ostvaren je ponajprije zahvaljujući vrlo dobroj vizualnoj izvedbi igre.

UKRATKO

Novi engine iz Monolitha

Monolith, koji je svoj Litech engine uspješno iskoristio u dvjema glatko prihvaćenim igrama, Bloodu 2 i Shogu: MAD-u, objavio je da je nedavno započeo rad na novoj verziji istoimenog enginea inače Litech 2.0. Na takav su se potez odlučili iz potrebe za podržavanjem brojnih novih funkcija nadolazeće računalne tehnologije posebno imajući u vidu brzi razvitak 3D kartica. Jedna od posljednjih igara utemeljenih na originalnoj verziji Litecha trebala bi biti Sanity. Monolithova prva igra iz perspektive trećeg lica koja na taj način iskorištava ovaj kvalitetan 3D engine

EAX 3.0

U drugoj polovici mjeseca ožujka Creative je lansirao novu verziju svog Enviromental Audio softvera i to ovaj put u inačici 3.0 koja dodavanjem novih elemenata i ispravljanjem nekih starijih manjih pogrešaka uvelike podiže standarde prostorne audio-kvalitete. Ako ste vlasnik jedne od Creativeovih Sound Blaster Live kartica, požurite do njihovog službenog web sitea nabaviti novu verziju drivera (www.creative.com), nećete požaliti.

Games Developer Conference

Godišnja konvencija GDC (Games Developer Conference), kao što joj i samo ime kaže, strogo posvećena proizvođačima računalnih igara održana je sredinom prošloga mjeseca. O čemu se ove godine raspravljalo na GDC-u moći ćete vjerojatno čitati već u idućem broju.

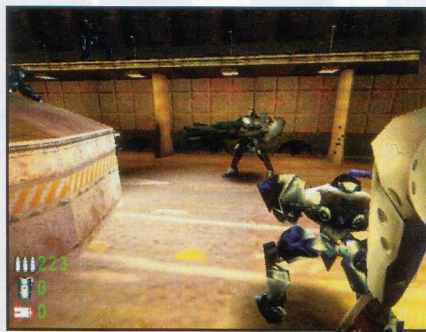
SLAVE ZERO IZ ACCOLADEA

Vreća puna velikih obećanja

Nažalost, Accolade nam nije sa svojom posljednjom linijom računalnih igara ostao baš u najboljem sjećanju pogotovo nakon odbacivanja pojedinih projekata (trećeg nastavka Star Controla). No, ostavimo marketinške odluke njihovim "specijalistima", valjda oni najbolje znaju svoj posao. Prašina koja se ovaj puta počela dizati oko novog Accoladeovog projekta vezana je za naslov Slave Zero - da, nažalost, još jednu 3D pucačinu. Što nam zapravo programerski tim iz Accoladea može ponuditi svojom novom igrom a da to dosad nismo vidjeli ili nećemo vidjeti sljedećih mjeseci kada će se početi pojavljivati naslovi visokog profila poput Quake 3: Arena pa čak i Daikatane? Accolade je obećao brda i



doline razmećući se posebno karakteristikama grafičkog enginea koji pokreće Slave Zero, detaljnije karakteristike o njemu kao i već otrcanoj priči i nešto zanimljivijem konceptu samog igranja možete saznati (ako vas nakon brojnih



Impresivno!? Ili možda ipak ne....

razočaranja uopće još zanimaju naslovi veterana industrije poput Accoladea) već u idućem broju iz pera neumornog Vedrana Januša. Dotad, pogledajte ove slike.

PSX INFO



Iako je ožujak u znaku Sonyjevog konačnog otkrivanja fantastičnih tehničkih karakteristika PlayStationa 2, odlične igre će još dugo vremena izlaziti i za stari PSX. Pročitajte najave novih naslova na ovim stranicama, i recenzije istih u novom broju časopisa "PSX".

UKRATKO

Promjene u SONYJU

Samo nekoliko dana nakon objave detalja o nasljedniku PlayStation konzole, Sony objavljuje veliku reorganizaciju u svojim redovima. Uz razne promjene koje vlasnicima PlayStationa nisu toliko značajne, važno je da Sony postaje 100 %-tni vlasnik Sony Interactive Entertainmenta za čijeg je predsjednika i CEO postavljen poznati Ken Kutaragi. Za igrače, to znači da Sony povlači dijelove resursa iz nekih grana posvećujući se još više PlayStation konzoli. Osim toga, objavljeno je i partnerstvo između Sonyja i Animation Science Corporation, tvrtke koja se bavi kreiranjem tehnoloških 3D efekata i ponašanja (laičkim riječnikom – rutina za 3D engine). Iako to u izjavi nije spomenuto, njihova najnovija dostignuća povezana s kompleksnim animacijama čestica te kombiniranim kretanjem velikog broja objekata (tj. eksplozije, dim, vjetar, kretanje životinja u stadiu, ljudi u rulji i sl.) vjerojatno će biti iskorištena u konzoli koja će naslijediti PlayStation.

Toast Parappa

Jedan od najluđih predmeta vezanih uz PlayStation igre nedavno se pojavio u japanskim prodavaonicama. Riječ je o tosteru s likovima iz igre Parappa the Rapper, koji, osim što kriške kruha pretvara u tost, u njih utiskuje i lik Parappe. Cijena mu je poprilična (oko \$60), no vjerujem da će je mnogi obožavatelji rado platiti samo da bi svog malenog idola mogli "pojesti za doručak".

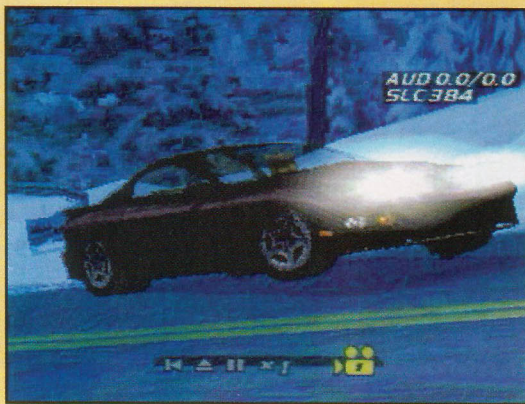
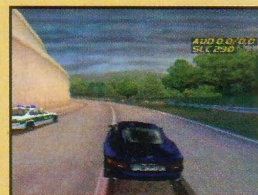
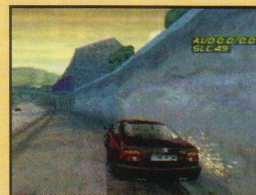
Toy Story 2

Usporedo s filmom, koji bi se trebao početi prikazivati ove jeseni, razvija se i igra temeljena na nastavku popularnog crtića. Zasad se zna da će biti riječ o "3D platformskoj igri s istraživanjem okoliša" i da će usporedo izaći verzija za PlayStation, PC, N64 i Dreamcast – a sve u izdanju Activisiona.

DO YOU FEEL THE NEED..... Need For Speed: High Stakes

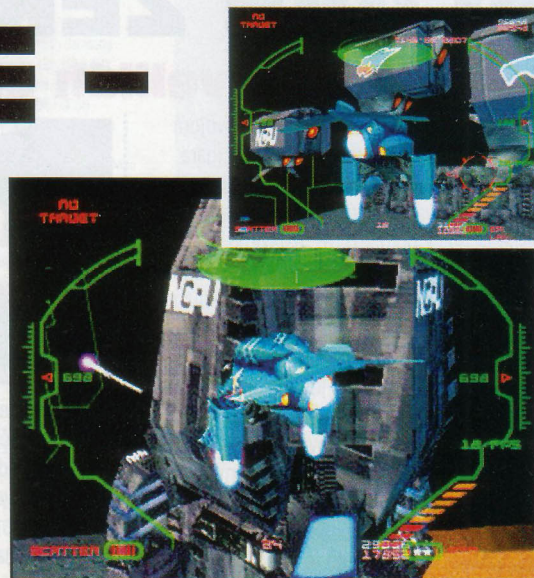
Briži auti vraćaju se na naše konzole u četvrtom nastavku popularnog NFS-a. Kako se u grafičkom pogledu nije ni moglo mnogo toga promijeniti jer je NFS 3 bio gotovo savršen, programeri su odlučili u novi nastavak unijeti neke nove mogućnosti i načine igre. Sada je, kao u Gran Turismo, moguće kupovati dodatke za svoj automobil novcem zarađenim na utrkama. Za samo sudjelovanje u utrci trebate platiti pristupninu, a izgubite li – možete se zadužiti kod banke. I policijske kazne će vas "lupiti po džepu", a i auto treba malo popraviti nakon svake utrke, što također treba platiti, pa sve skupa više sliči na financijski management, nego na vozačku simulaciju. Hot pursuit mode će ostati, ali sada možete birati ulogu policajca-lovca ili bjegunca. U oba vam je slučaja na raspolaganju radio kojim možete, ako ste policajac, tražiti pomoć dodatnih timova i postavljanje zapreka na cesti, a ako ste bjegunac, slušati spomenuto dogovaranje i na nj reagirati. Ovo bi trebalo biti mnogo zabavnije nego li prijašnja jurnjava ispred kompijutora, osobito igrate li udvoje protiv prijatelja, što nam također obećaju. Glavna inovacija je High

stakes mode, u kojem se utrkujete protiv drugog vozača, a kao zalag stavljate vlastiti automobil. Na taj način možete izgubiti svog "ljubimca", kojeg ste mukotrpno poboljšavali teško stečnim novcem, ali i zaraditi protivnikov automobil. Još kad kažem da je u "ergelu" NFS automobila uvršten i *porsche*, i da su proizvođači automobila konačno pristali da se njihovi automobili prikazuju s različitim stupnjevima oštećenja, a sve u svrhu veće realnosti. Recenziju ove igre, koja se u trenutku zaključenja broja već pojavila u redakciji, možete pročitati ekskluzivno samo u časopisu "PSX" kojeg potražite kod vašeg prodavača novina 19. travnja.



G-POLICE - WEAPONS OF JUSTICE

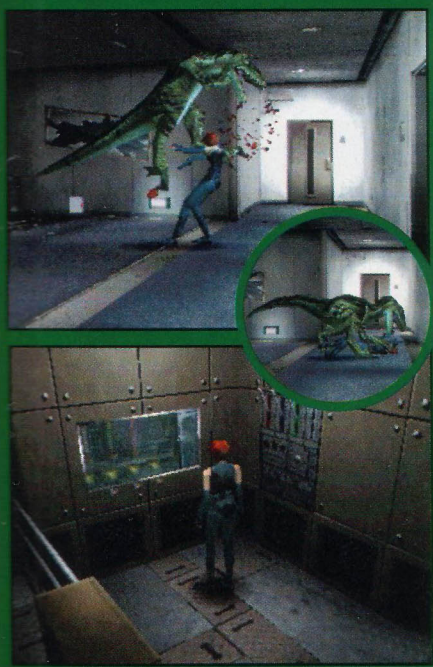
Nastavak Psygnosisove aviosimulacije (ako se to može tako nazvati) približava se datumu izlaska koji je najavljen za lipanj. Prema izjavama producenta, GP2 će ispraviti ono čemu su u prvom nastavku igrači najviše prigovarali – problematične kontrole. Osim toga, donijet će i 30 novih misija, 25 oružja, nova vozila i neprijatelje te bolju umjetnu inteligenciju, a priča se nastavlja na prvi dio.



NOVI HORROR IZ CAPCOMA

Dino Crisis

Iako se Resident Evil 3 razvija za Dreamcast, Capcom neće horor tržište Playstationa olako prepustiti konkurenciji. Nova igra slične tematike trebala bi se pojaviti ovog ljeta, a glavni junak (zapravo mislim da će biti junakinja – eh, što radi Lara) će istraživati vojni kompleks na pustom otoku koji su “pregazili” dinosauri. Umjesto sporih zombija, borit ćete se s brzim raptorima i gladnim tyranosaurima, no atmosfera bi trebala biti slična onoj iz RE 1 i 2. Stil grafike je malo promijenjen, pa će vas kroz igru pratiti pomična kamera, a kretat ćete se kroz poligonalno, a ne prerenderirano okruženje. Prvi screenshotovi dosta obećavaju, ali pokazuju i veliku količinu krvavih detalja, koji bi u europskoj verziji mogli biti cenzurirani.



FIGHTER MAKER

ASCII nam za ovo proljeće sprema varijaciju na temu uobičajene 3D tučnjave. Ovaj je put težište na činjenici da će igrač moći sam odabrati (i koreografirati) udarce koje njegov lik izvodi, zvuk koji će proizvoditi, količinu štete koju će nanositi i slično. Naravno, postojat će i već ponuđeni likovi, no daleko je veći užitak boriti se s vlastitom kreacijom. Ideja je da igrač kreira svog borca kojeg potom snimi na memory

card i odnese prijatelju koji je organizirao turnire. Zvuči zanimljivo, a kakvo će zaista biti – vidjet ćemo.



UKRATKO

MGS se prodaje k'o alfa

Nakon što je u prva dva dana prodaje u Europi prodan u više od 65 000 primjeraka, prodaja Metal Gear Solida se i dalje penje, te se vjeruje da će europska verzija premašiti broj od milijun prodanih primjeraka. Unatoč strahu da će velika količina piratskih kopija smanjiti opseg prodaje te prilično visokoj cijeni od 39,99 funti (preko 400,00 kn), igra se i mjesec dana nakon izlaska prodaje nesmanjenom žestinom.

WWW, a nije na internetu

Nije jer je riječ o kratici za film Wild Wild West s Willom Smithom u glavnoj ulozi koji bi se u kinima trebao početi prikazivati tijekom ljeta. Vjerojatno će vas zanimati da se prema filmu radi i igra, i to PC i Playstation inačici, koje će se međusobno jako razlikovati. Prava je otkupila relativno nepoznata kompanija South Park Interactive, a Warner Bros će imati stalni nadzor nad razvojem obiju inačica.

PEPSIMAN

Ova igra vjerojatno neće stići dalje od Japana pa ne vjerujem da će biti ikada opisana na našim stranicama. Riječ je o reklamnoj

igri Pepsi kompanije u kojoj igrač preuzima ulogu metalnog junaka i u stilu Crash Bandicoota treba prijeći nekoliko nivoa i usput napojiti (znate kojim pićem) žedne prijatelje. Zanimljiv marketinški potez, koji bi uskoro mogle slijediti i druge kompanije.



QUAKE 2

Activision je daleko napredovao s konverzijom ove poznate 3D pucačine za Playstation. Najnoviji screenshotovi koje ovdje vidite svjedoče da je prelazak izvršen prilično dobro te da niska rezolucija Playstationa neće predstavljati preveliki problem. Na jedan od pravih problema programeri su naišli u metodi kontrole. Naime, upravljanje mišem i tipkovnicom (na PC-ju) dopušta vrlo brze okrete i oštra skretanja, koja je Playstation controllerom teško izvesti, a originalni Quake 2 pun je uskih prolaza i krivudavih hodnika kakve je controllerom teško savladavati. Nivoi su zato morali biti malo izmjenjeni - da bi ih se na Playstationu moglo igrati - ali ne toliko da se izgubi osjećaj klaustrofobije i Quakeovska atmosfera. Naravno, oružja su ostala ista, a glasine o nekoliko novih neprijatelja kojih nema u PC verziji provjerit ćemo kada dobijemo preview kopiju.



SONY NAJAVIO KONZOLU TREĆEG TISUĆLJEĆA

PLAYSTATION²

jači
od

PENTIUMA³

Na luksuznom partyju u Tokyju koji je Sony priredio 2. ožujka je bilo nazočno 1500 novinara iz cijelog svijeta koji su u euforiji, kada je Sonyjev glavonja obznanio mogućnosti PSX-a 2, izvršili grupni sepuku (harakiri)



Vijest koju smo svi čekali izašla je na svjetlo dana 2. ožujka, na Playstation Meeting '99 održanom u Tokiju. Sony je otkrio tehničke podatke konzole koja će naslijediti Playstation (ime još nije definirano pa ćemo je zbog jednostavnosti nazvati zvati Playstation 2). Preporučujem da, prije nego nastavite dalje čitati, pogledate tablicu stvarnih specifikacija ove konzole koju je objavio Sony.

Pojasnimo neke stvari

Emotion Engine je procesor što su ga zajedničkim snagama razvili Toshiba i Sony želeći zaprijetiti Intelovom monopolu nad procesorima za široku uporabu. Ako netko kaže da je 300 MHz sporo u usporedbi s najnovijim

'OČU GA SAD!

E, neće moći, jer datumi puštanja nove konzole u prodaju još nisu fiksno određeni. Zasad je sigurno da će se u Japanu pojaviti do kraja ožujka 2000., a u Americi do jeseni iste godine. Ne bi me iznenadilo da nasljednik PlayStationa u trgovine stigne točno pet godina nakon prve "sive kutijice", što bi značilo – u Japan 3. prosinca 1999., a u Ameriku 9. rujna 2000.

Nakon višemjesečnog iščekivanja, konačno smo dobili prave informacije o novoj Sonyjevoj konzoli. Tehnički podaci su tu, kao i nagađanja i najave što bi se sve s njima moglo učiniti, no datum izlaska gotovog proizvoda još je uvijek obavljen tajnom

Intelovim produktima, podsjetio bih ga da Playstation pokreće samo 33 MHz – a što će tek biti kada bude 10 puta brži. Količina podataka što ih ovaj procesor može obraditi omogućuje mu prikazivanje animacija u realnom vremenu koje se gotovo neće moći razlikovati od digitaliziranih slika, a golem broj poligona kojima može baratati znači da likovi u igrama više nikada neće biti kockasti. Ime povezano s emocijama procesor je dobio zbog mogućnosti da u realnom vremenu prikazuje promjenu izražaja ljudskog lica – pogledajte demoe na HackCD-u želite li znati što to znači. Ni količina memorije nije brojka po kojoj će se moći izmjeriti snaga ove konzole: PS2 bit će dizajniran da teksture i grafiku prikazuje izravno s DVD-a ostavljajući tako velik dio memorije slobodnom za čisti kod.

Što se tiče Graphic sintetizera, mislim da će biti dovoljno usporediti njegov "fill rate" od 2.4 milijardi pixela s onim sadašnjeg PlayStationa – 66 milijuna. Riječ "fotorealizam" mi se muva po glavi, ali ima još jedna ljepša usporedba – s ovoliko snage, Tomb Raider 4 (ili 5) na PS2 izgledat će bolje nego što sada izgledaju FMV sekvence između nivoa u TR3.

Kao i na polju grafike, Sony je i na polju zvuka napravio velik korak naprijed. Zvučne mogućnosti ove konzole omogućit će kvalitetu zvuka kao u najboljim kinima, s efektima koji kao da dolaze iz prostora oko vas pa ako vas takvo ozvučenje ne uvuče u atmosferu igre, ne vjerujem da će išta drugo.



Vozačke simulacije su među najigranijim igrama na Playstationu. S većom snagom PS-a 2, one će dobiti na realnosti izgleda, ali i fizike vozila, te zvučne kulise.



Vjerno prikazati osjećaje na ljudskom licu dosad je u igrama na konzolama bilo gotovo nemoguće. Emotion Engine će to promijeniti postavivši potpuno nove standarde u izradi igara

Komunikacija s izvanjskim svijetom je vrlo važna, a i na tom polju će PS2 biti korak ispred ostalih konzola. Firewire i USB portovi omogućuju iznimno veliku brzinu prijenosa podataka; predviđa se da će se, osim za kontrolere, miševe i joystick, moći rabiti i za priključivanje videokamera, videorecordera, tipkovnica i ostalih uređaja. Takve široke mogućnosti otvaraju vrata ovoj konzoli kao

KRAJ VLADAVINE PIRATA I PC-JA?

Reakcije na Sonyjevu najavu su različite, no s mnogih se strana čuje da će takva konzola biti još jedan udarac industriji igara za kućna računala. Ako već postoji takav hardver, koji bi bio prilično jeftin i jednostavan za uporabu, zašto proizvoditi igre za računalo koje je skupo nadograđivati i komplicirano rabiti? Ne vjerujem da će baš Playstation 2 značiti kraj igranja na PC-ju, no razvoj igranih konzola kao da stalno ukazuje na takav ishod. Osim toga, kažu da se DVD ne da kopirati, a CD-i na kojima će u prvo vrijeme izlaziti igre za PS2 bit će snimani u multi-layer načinu, koji dopušta da na jedan disk stane više od 700 MB, a onemogućuje i kopiranje. Iako piratiziranje igara na konzolama i kućnim računalima dosad nitko nije uspio spriječiti, Sony bi mogao biti prvi koji će na odgovarajući način zadati udarac "sivoj ekonomiji" na softverskom tržištu.

Tehničke specifikacije PS2

CPU	128 bit "Emotion Engine"
BRZINA	300 MHz
MEMORIJA	32 MB Direct RDRAM
BRZINA MEMORIJSKOG BUSA	3.2 GB u sekundi
KOPROCESOR	FPU (Floating Point Multiply Accumulator, Floating Point Divider)
VEKTORSKE JEDINICE	VU0 i VU1 (9 x Floating Point Multiply Accumulator, 3 x Floating Point Divider)
OPERACIJE S POMIČNIM ZAREZOM	6.2 GFLOPS
GRAFIKA	"Graphics Synthesizer" (brzina 150MHz)
BRZINA DRAM BUSA	48 GB u sekundi
3D CG GEOM. TRANSFORMACIJA	66 milijuna poligona u sekundi
DEKODER SLIKE	MPEG2
MAKSIMALNA KOLIČINA POLIGONA	75 milijuna u sekundi
ZVUK	"SPU2+CPU"
BROJ KANALA	ADPCM - 48 kanala na SPU2 + dodatni kanali definirani softverom
FREKVENCIJA SAMPLIRANJA	44.1 KHz ili 48 KHz
I/O PROCESOR	sadašnji procesor Playstationa
BRZINA	33.8 MHz ili 37.5 MHz
KONEKTORI	IEEE1394 (Firewire), Universal Serial Bus (USB)
KOMUNIKACIJA	PC-kartica (PCMCIA)
DISK	DVD-ROM (CDROM kompatibilan)
MODEM	zasad nepoznate brzine



Mogući broj pokretnih objekata na ekranu i njihova detaljnost bit će mnogo veći nego što ih današnje konzole, pa čak i najbrži PC-ji, mogu prikazati

obiteljskom uređaju za zabavu. Iako nema mnogo podataka o modemu koji će također biti dio uređaja, zna se da je Sony nedavno otkupio prava na uporabu Jave, što jasno i glasno znači – internet. Osim igranja u mreži, vjerovatno će biti moguće i surfanje, te uporaba e-maila i sl.

Iako će uređaj imati DVD drive, prve igre neće vjerovatno biti na DVD-u, nego na CD-u, a o tome koliko će brzo tržište prihvatiti ovaj više ne toliko novi medij ovisi i pojavljivanje prvih igara na DVD-u. Glasine o tome kako će PS2 moći prikazivati DVD filmove vjerovatno nisu daleko od istine, ali se Sony o tome nije izjasnio. U najgorem slučaju, podrška za DVD filmove doći će u obliku hardverskog dodatka (kao sadašnji Movie Card za Playstation, o kojem čitate u sljedećem broju PSX-a).

A moj stari Playstation?

Ni njega nemojte baciti! Kao prvo, PS2 će biti 100% kompatibilan sa starim softverom, što

znači da ćete svoje omiljene igre moći igrati i na novoj konzoli. Unatoč glasinama da će stare igre na PS2 izgledati bolje, Sony je izjavio da takvih poboljšanja neće biti, no možemo očekivati barem kraće vrijeme učitavanja. Jednako kao i softver, i hardver će se moći iskoristiti – svi kontroleri, pištolji, memorijske kartice i ostale sitnice moći će se bez problema rabiti i na novoj konzoli, iako će ona nesumnjivo donijeti i mnogo noviteta na svim tim poljima.

Drugi razlog za čuvanje sadašnje konzole jest činjenica da PS2 stiže tek za godinu dana, a kroz sva to vrijeme izlaziti će igre za Playstation ne bi li vam čekanje učinile ugodnijim i lakšim. Konzolu za treće tisudljeće dočekat ćemo igrajući se na najboljoj konzoli ovog tisudljeća. ◀



Potpuna realnost znači i to da će djevojke u igrama imati mnogo više šarma... Kako li će tek na novoj konzoli izgledati Larino poprsje?

PSX NA HACK CD-U!

Na HackCD-u možete naći nekoliko demoa kojima Sony želi prikazati trenutačnu moć Playstationa 2. U većini slučajeva riječ je samo o animacijama iz igara s Playstationa (Gran Turismo, Tekken, Ridge Racer) renderanim u real timeu na Playstationu 2.

REKLI SU...

Mnogi stručnjaci, novinari i, uopće, zainteresirane osobe imaju svoje mišljenje o Sonyjevoj najavi koje nisu ni pokušali skriti. Donosimo nekoliko najzanimljivijih izjava relevantnih pojedinaca.

Bernie Stolar

(predsjednik i COO Sega America):

"Na papiru Sonyjev uređaj izgleda impresivno, no činjenica je da je još uvijek na papiru, a Dreamcast je ovdje i sada." – Čitamo li to strah od konkurencije između redaka? Bilo kako bilo, Dreamcast će imati godinu dana da se dokaže i osvoji tržište prije nego se Sonyjevo čudovište pojavi u trgovinama.

Paul Pettengale

(urednik tehnološkog magazina T3):

"Nakon najavljenih mogućnosti dolazećeg Emotion Enginea, mislim da je važno na novu konzolu gledati ne samo kao na sustav za igre, nego cijeniti i njezin potencijal kao ishodišta kompletnog kućnog zabavnog i multimedijalnog sustava." – Kao da slušamo Sonyjevu reklamu, a ovo je ipak čovjek koji se razumije u tehnička dostignuća i teško da ga je Sony potplatilo da kaže nešto ovakvo.

Gary Penn

(menader u DMA Design):

"Imam osjećaj da ćemo 2001. dočekati s jednim računalom i jednom konzolom. Iako mi ne bi bilo drago da vidim kako Apple, Sega i Nintendo ispadaju iz trke, ne mogu se otresti osjećaja da se nad nama nadvija značajna promjena." – No, to bi bilo sjajno – nema više različitih standarda, sve je kompatibilno, zna se tko je tko i nema: moje je bolje od tvojeg. Ali ostaje Bill Gates. U svakoj sreći ima i nesreće.

Nick Cook

(direktor razvoja - Pumpkin Studios):

"Ono što vam mogu zasigurno reći je da će se programeri "potrgati" da zarone u ovaj novi potencijal. Ako mislite da su igre na Playstationu sada dobre, zabilježite ovaj datum i sjetite ga se za tri godine. Do tada će programeri u cijelosti ovladati novom platformom, a današnji će prozivodi izgledati kao antikviteti." – Naravno, nekima će Sony na početku platiti da se "potrgaju", kao što je bilo i kada je PS1 krenuo u osvajanje svijeta.

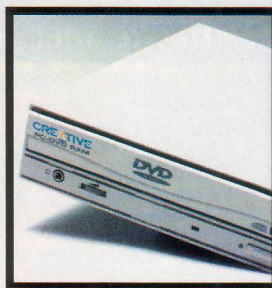
Martin Kenwright

(direktor Digital Image Design):

"Dreamcast će preživjeti nekoliko godina bude li imao nekoliko jakih naslova... Razvoj igara za konzole i računala se opasno približio te je udarac PS2 vjerovatno najveća stvar koja je IKADA udarila ovu industriju. Za tri godine PS2 će BITI industrija igara." – Sega mu baš neće biti zahvalna, no ostatak je uglavnom točan – a kažu da većina uvijek pobjeđuje.

TECH INFO

Iako se trudimo predstaviti vam u Tech Info događanja na polju zabavne elektronike, nekako je posljednjih mjeseci naglasak na grafičkim karticama. Iako je računalno tržište propulzivnije nego ikad, razvoj grafike je uvijek jedan korak ispred svega ostalog. To potvrđuju i ovomjesečne vijesti...



G400

Proizvođač visokokvalitetnih grafičkih kartica Matrox otkrio svijetu svoj novi u tajnosti razvijani 2D/3D/video ubrzivač...



16. ožujka odjeknula je Internetom poput munje vijest koja je uzbunila sve obožavatelje Matrox grafičkih kartica. Uslijedila je ubrzo nakon što su ostale tvrtke (S3, STB-bivši 3Dfx, nVidia) službeno najavile svoje procesore nove generacije. Novi čip nastavak je G serije kartica, a ovaj put nosi brojku 400. Riječ je o čipu šeste generacije nastalom u Matroxu izrađenom u 0.25 mikronskoj tehnologiji. Od ostalih grafičkih rješenja razlikuje se svojom posebno razvijenom 256-bitnom Dual Bus sabirnicom (riječ je zapravo o dvjema 128-bitnim sabirnicama koje rade paralelno.) Podrška za AGP 4X je standardna, a pristup memoriji je sada 128-bitan. G400 će podržavati do 32 MB SGRAM-a ili SGRAMA. Novorazvijeni način renderiranja 3D prostora, kako tvrde, je trostruko brži od onog viđenog kod prijašnjih generacija procesora (misli se na G200). Vibrant Color Quality2 rendering (VCQ2) tehnologija jamči



najvišu moguću kvalitetu prikaza. Riječ je o ekstra-preciznoj internoj obradi tekstura i ostalih vizualnih informacija u 32 bppa. Razlika u

kvaliteti demonstrirana na Litech 3D engineu iznenađujuća je. G400 će od API-ja podržavati DirectX6 (ili viši) i OpenGL (kon-ačno!). Dakako, u cijelosti su



podržane sve moderne 3D funkcije. Izbacivanje nove kartice pomno je planirano da bi se iskoristile pred-

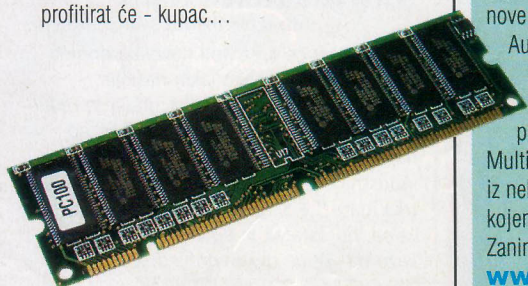
nosti što ih donose novi procesori (K7 i Pentium 3), Intelov AGP4X chipset i Microsoft Window 2000. Maksimalna veličina tekstura koje kartica podržava je 2048x2048 pixela, a maksimalna 3D razlučivost 2048x1536 pixela, uz potpunu podršku za 32bpp renderiranje. Još jedna nova i zanimljiva tehnologija na novim G400 karticama je MVR (Motion Video Rendering) koja omogućava prikaz

videa TV/DVD kvalitete u stvarnom vremenu u 3D prostoru! Kartica podržava DVD Video te je, naglašavaju u Matroxu, po performansama uz bok hardverskim Mpeg 2 dekompresorima. Zaljubljenici u DVD video znat će cijeniti TV izlaz kojim će omiljeni film moći usmjeriti ka velikom TV ekranu. Dual Head Display tehnologija omogućava kontroliranje dvaju monitora istodobno s jednim G400 čipom, što otvara mnoge mogućnosti: možete na drugom monitoru prikazivati identičnu sliku kao na prvom, prikazivati na drugom monitoru dio slike s prvog, samo uvećan, spojiti dva monitora u mamutski desktop i slično. Odlična stvar koju ovo donosi sa sobom je što možete, primjerice, istodobno igrati igru na monitoru uz 100 Hz osvježavanje ekrana i isto to prikazivati na televizoru u 50/60 Hz. Vlasnici kartica s TV izlazom znat će ovo cijeniti. Novi čip iscrpno se testira i usavršava od posljednjeg kvartala prošle godine, a predstavljanje na svjetskom tržištu doživjet će u drugom kvartalu ove godine, znači prije kraja 6. mjeseca!

PC133

Tek smo se naučili na PC100 memoriju, a već je na pomolu nova, koja će omogućiti 30% brži rad računalima!

Najavljen je skori izlazak na tržište PC 133 memorije. Riječ je o normalnoj memoriji koja se od klasične na 66 MHz i 100 MHz razlikuje u kvaliteti izrade, te je sposobna izdržati brzine do 133 MHz. Nova će se tehnologija na tržištu pojaviti otprilike u 6. mjesecu, a nedugo iza toga (treći kvartal) najavljen je izlazak Direct RDRAM memorije koja nudi još bolje performanse. Sve u svemu, do kraja godine će se pojaviti dosta novih vrsta memorije, a od tog rata standarda profitirat će - kupac...



Asus 50X CD-ROM

CD čitači sve su brži i brži. Najnoviji dokaz je Asusova beštija koja kompaktne diskove čita maksimalnom brzinom od 7,5 mb/s, naravno, samo ako je računalo dovoljno brzo. Nadamo se da ćemo ovo čudo tehnike uskoro imati na testu jer nas zanima jesu li velika glasnoća motora i vibracije koje proizvodi mala cijena za tako veliku brzinu. S druge strane, tu je Kenwoodov CD čitač čiji uređaj posebnom tehnologijom čitanja postiže rezultate 52X brzinskog čitača uz vrtnju medija od samo 4800 rpm, što odgovara brzini 24X od čitača. Hmm, već su dosadni s tim CD-ima, zašto već jednom ne prijeđu na DVD-e, hehe....

Sensaura

Iako zvuči japanski, iza ovog se imena krije skupina Britanaca koji će revolucionarizirati 3D pozicionirani zvuk na PC računalu...

Na ovogodišnjoj konferenciji tvorca kompjutorskih igara objavila je britanska kompanija Sensaura plan za stvaranje nove zvučne tehnologije koja će nadmašiti Creativov EAX, Aurel 3D i Microsoftov DirectSound. Ime zagonetne nove tehnologije je MacroFX, a iznimno će se lako implementirati u igru ne zahtijevajući dodatni posao od programera igre. MacroFX tehnologiju nadopunjava MultiDrive tehnologija koja jamči prirodni višekanalni zvuk iz nekoliko zvučnika. Također je i prostor sweet-spota, u kojem se ambijentalni zvuk najbolje čuje, proširen. Zanima li vas više o ovoj tehnologiji, posjetite www.sensaura.co.uk.

IBM IBM najavio nove NT radne stanice temeljene na Pentium 3 procesorima

IBM predvodi dinamičnu smjenu u računalstvu radnih stanica za intenzivne aplikacije s objavljivanjem IBM IntelliStation E Pro i IntelliStation M Pro visokih performansi. Obje radne stanice obilježava Intelov novi Pentium 3 mikroprocesor. S Pentiumom 3 koji ima brzinu od 450 MHz (1) i 500 MHz, ovisno o modelu, IntelliStation E Pro i IntelliStation M Pro predstavljaju NT radne stanice koje nude novu Fire GL 1 grafičku karticu dizajniranu u IBM-u. Ona podiže 2D/3D grafičku izvedbu daleko iznad bilo kojeg prijašnjeg standarda za ovu klasu radnih stanica koje rabe aplikacije dizajnirane za Windows okruženje. Riječ je o prvom računalu na svijetu napravljenom od 100% recilirane plastike.



SENSO DOMAĆA VIJEST

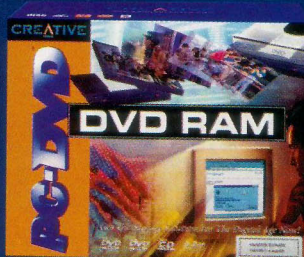
Senso, jedna od hrvatskih informatičkih tvrtki, kreće 8.3.1999. s dodatnim sadržajima na svojim web stranicama. Velika novost je burza rabljenih računala koja je potpuno besplatna i potpuno slobodna za sve koji žele oglašavati. Burza je utemeljena na ASP tehnologiji Win NT web serveru i on-line bazi podataka. Prodavati i nuditi možete bilo što iz polja informatike; kompletne strojeve, monitore ili pojedinačno komponente. Osim što možete kupovati i prodavati, možete svratiti i na razgovor o problemima koji vas muče. Informacije na www.senso.hr

vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca...

DVD-SNIMAČ

Creative je jedan od prvih koji su na tržište izbacili DVD snimač, pa makar to bio DVD-RAM, a ne pravi DVD-R!

Već kojih pola godine možete preko Interneta unaprijed naručiti Creativov DVD - RAM uređaj po cijeni od 499 dolara. Konačno se dotični uređaj pojavio na tržištu, Creative je priredio zanimljive pakete u kojima ga prodaje. Za 699\$ (preporučena cijena) kupac dobija DVD-RAM pisac kapaciteta 5.2GB po mediju (2,6 GB po



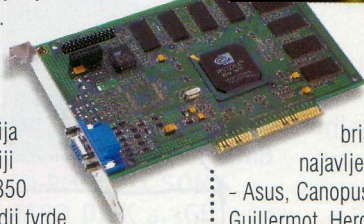
za kućno kino. DVD-RAM rabi UDF format zapisivanja, što znači da na medij možete zapisivati datoteku po datoteku, a ne sve odjednom! Brzina zapisivanja ekvivalentna je 9.2x brzini temeljnog CD standarda i iznosi 1385 kb/s. DVD ROM-ove uređaj čita brzinom od 2700 kb/s (2x DVD) a CD-e 20X brzinom.

strani), Encore DXR2 DVD Mpeg2 dekodir i 5 medija na koje možete zapisivati podatke (jednom je cijena 30\$). Imajte na umu da ovo nije finalni DVD-R standard, trenutačno ih ima još u dora-di i razradi. Creativov uređaj čita i normale DVD medije pa se uz hardverski dekodir kojeg dobijate u paketu pret-vara u moćan izvor signala

TNT2

Hoće li nVidiin TNT 2 čip ponoviti veliki uspjeh TNT-a i opet zasjeniti konkurenciju?

Samo dan prije Matroxa, iz nVidie nam je stigla službena obavijest o novom grafičkom procesoru koji uskoro dolazi na tržište pod imenom Riva TNT2. Riječ je o nastavku serije TNT procesora. TNT2 je izrađen u 0.25 mikronske tehnologije, a temelj grafičkog sustava mu je Twin Texel tehnologija koja će mu u najbržoj verziji omogućiti propusnost od 350 Mpixela po sekundi. U nVidii tvrde kako jedino oni iskorištavaju potencijal 0.25 mikronske tehnologije, čemu moramo vjerovati znamo li da Ati i S3, koji već imaju 3D kartice na tržištu, pogone iste brzinama od 90-100 MHz. Predviđa se da će najbrže TNT2 kartice raditi na 183 MHz. Kažu da je novi TNT2 čip



kompleksniji od Pentium 3 čipova. 32 MB napisani je standard za sve grafičke kartice koje žele preživjeti na tržištu u drugoj polovici ove godine.

32bpp renderiranje podržano je u cijelosti, a da se ne pojavljuju različiti artefakti pri renderiranju, brine se 32bpp Z-buffer. Zasad su najavljeni brojni proizvođači TNT2 kartica

- Asus, Canopus, Diamond Multimedia, ELSA, Guillemot, Hercules, itd., a podržane rezolucije idu sve do 2048x1536 u 32 bitnoj boji. Riva TNT2 kartice spadaju u četvrtu generaciju procesora razvijenu u ovoj iznimno brzo rastućoj kompaniji. Agp4x i 2x podrška je, kako smo nekoliko puta već spomenuli, standardna. Najavljena je podrška i za Digitalne monitore. Od 3D API-a podržani su Direct3D i OpenGL. Ubrzanje DVD reprodukcije je standardna funkcija. Pojavit će se nekoliko TNT 2 kartica različitih po frekvenciji procesora. U usporedbama ranih verzija TNT2 i Voodoo 3 kartica u istom rangu po performansama u 16 bita, po kvaliteti prikaza TNT 2 je barem dvije stube više.



Creative Labs

CREATIVE

Omiljen nam snabdjevač multimedijom najavio je izlazak novog EAX3.0 API-ja koji će do kraja iscijediti mogućnosti 1000 Mipsa brzog procesora na Soundblaster Live! karticama. Novi API izgrađen je na čvrstim temeljima EAX-a 1.0 i 2.0. Nove mogućnosti uključuju uporabu i namještanje raznovrsnog reflektiranja i prostornog morfiranja zvuka, te daljnje unapređenje prirodosti višekanalnog sintetiziranog zvuka. EAX SDK (Software Development Kit) bit će objavljen sredinom mjeseca svibnja. Naglasimo i to da će programiranja u novom SDK-u biti uvelike oglašano.

Top ljestvica

U ovom briju predstavljamo ono što bismo najviše željeli vidjeti na našem stolu za testiranje.

- 1 TNT 2
- 2 Voodoo 3
- 3 G400
- 4 Savage 3D 4
- 5 Dreamcast

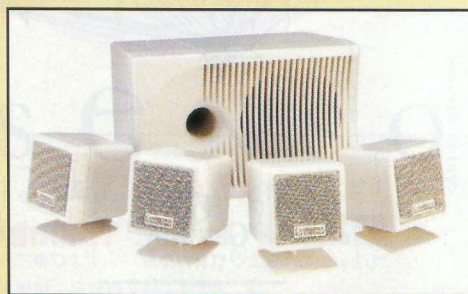
Što očekujemo

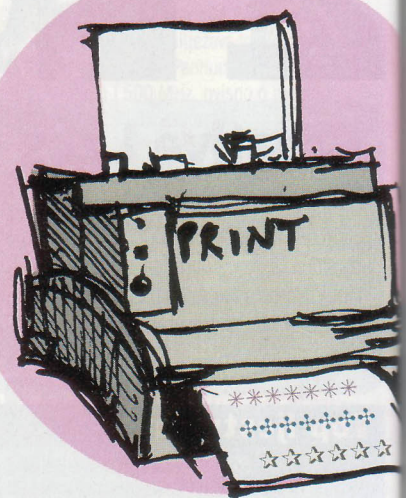
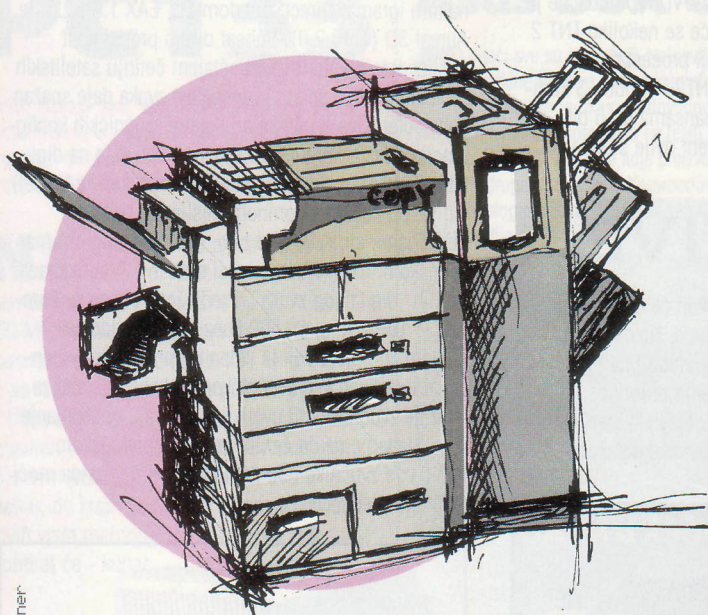
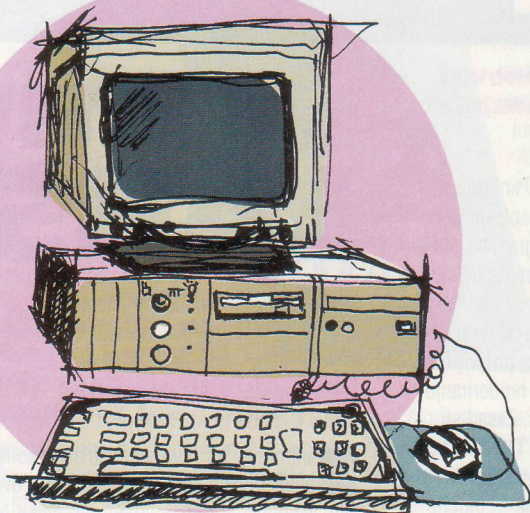


CREATIVE LABS

Od vodećeg svjetskog proizvođača računalne multimedije i kerefeka koje se pod multimediju trpaju stižu nam novi 4-kanalski zvučnici!

Zanimljivo, ali i pomalo sablasno koliko nas je press obavijestio, o kojima čitate u ovom Tech Infu, zapljusnulo gotovo u jednom danu! Naime, od Creativea smo dobili press izvješće o novim zvučnicima isti dan kada i za Matroxovu G400, a dan poslije od TNT dvojke... No, dosta s praznovjerjem, bacimo se na posao. FourPointSurround najnoviji su u seriji Creativeovih 4-kanalskih zvučnika namijenjenih za rad s 4-kanalnim zvučnim formatima koji se rabe u računalnim igrama, DirectSoundom 3D, EAX 1.0 i 2.0, te Aurea 3D (1.0 i 2.0). Subsat dizajn prostornost postiže inteligentnim razmještanjem četiriju satelitskih zvučnika kojima snagu i mesnatost zvuka daje snažan subwoofer. Ove zvučnike od ostalih zvučnih konfiguracija odvaja mogućnost izravnog spajanja na digitalni (DIN) izlaz Soundblaster Live! kartice (ne Value!), što je, po našem skromnom mišljenju, prilično beskorisno, ali, kako god bilo, riječ je o dobrom marketinškom triku koji će privući mnoštvo Amerikanaca željnih "digitalnog zvuka". Predložena cijena za komplet je 199\$, tj. oko 1500 kuna. Zgodan dodatak cijelom kompletu koji je viđen i u prijašnjem vrhunskom Creativeovom zvučničkom paketu su stalci za stražnje zvučnike koji uvelike olakšavaju postavljanje istih. Nadamo se da će domaći zastupnik uskoro dobiti ove zvučnike i da ćemo vam ih onda moći opširnije predstaviti...





design: steiner

DTK
Computer

Gateway
AUTHORISED
RESSELLER

TOSHIBA

Robotics

Microsoft

hp HEWLETT
PACKARD

3Com

ORIENT

CREATIVE

EPSON

matrox FU

Gateway logo is a registered trademark of Gateway, Inc.



SUPER

Kupite sad!

Senso vam umjesto 14" daruje 15" DTK color monitor!



DTK
Computer



DTK[®] CELERON[™] 366A

DTK[®] PRM-0089I

Intel[®] Celeron[™] procesor, 366MHz

Intel[®] 440LX AGPset

64MB SDRAM DIMM memorija

SVGA S3 Trio AGP 4MB

CD-ROM 32x SONY

HARD DISK 4.3GB

FDD 1.44MB

3COM[®] ETHERLINK 10/100

MINI TOWER ATX kućište

CHERRY[®] tipkovnica

Miš i podloška

DTK[®] color monitor 14"

GARANCIJA: 24 MJESECA

CIJENA: 1499\$

10,493.00kn

ušteta:

➔ 2,383.00kn



Microsoft[®] Windows[®] NT 4.0 Server (5 licenci)

Microsoft[®] WorksSuite 99

➔ MS Word 97

➔ MS Works 4.5 (+Works Calendar)

➔ MS Money 99 Basic

➔ MS Encarta 99 Encyclopedia

➔ Graphics Studio Greetings 99

➔ MS AutoRoute Express Europe

**PAZI DA JE
legalno**

IDEALNA RADNA STANICA, UJEDNO I SERVER !



XEROX[®] WORKCENTRE[™] XE84

Xerox[®] WorkCenter[™] XE84

Kopirka i **laserski printer** u jednom

Digital Laser Quality

Rezolucija: 1800*600 (print)

8str/min (Windows[®]) laserski printer

Zoom smanjivanje i povećavanje

Rezolucija: 600*600dpi (kopiranje)

6 kopija/min kopirka

CIJENA: 799\$

5,593.00kn

ušteta:

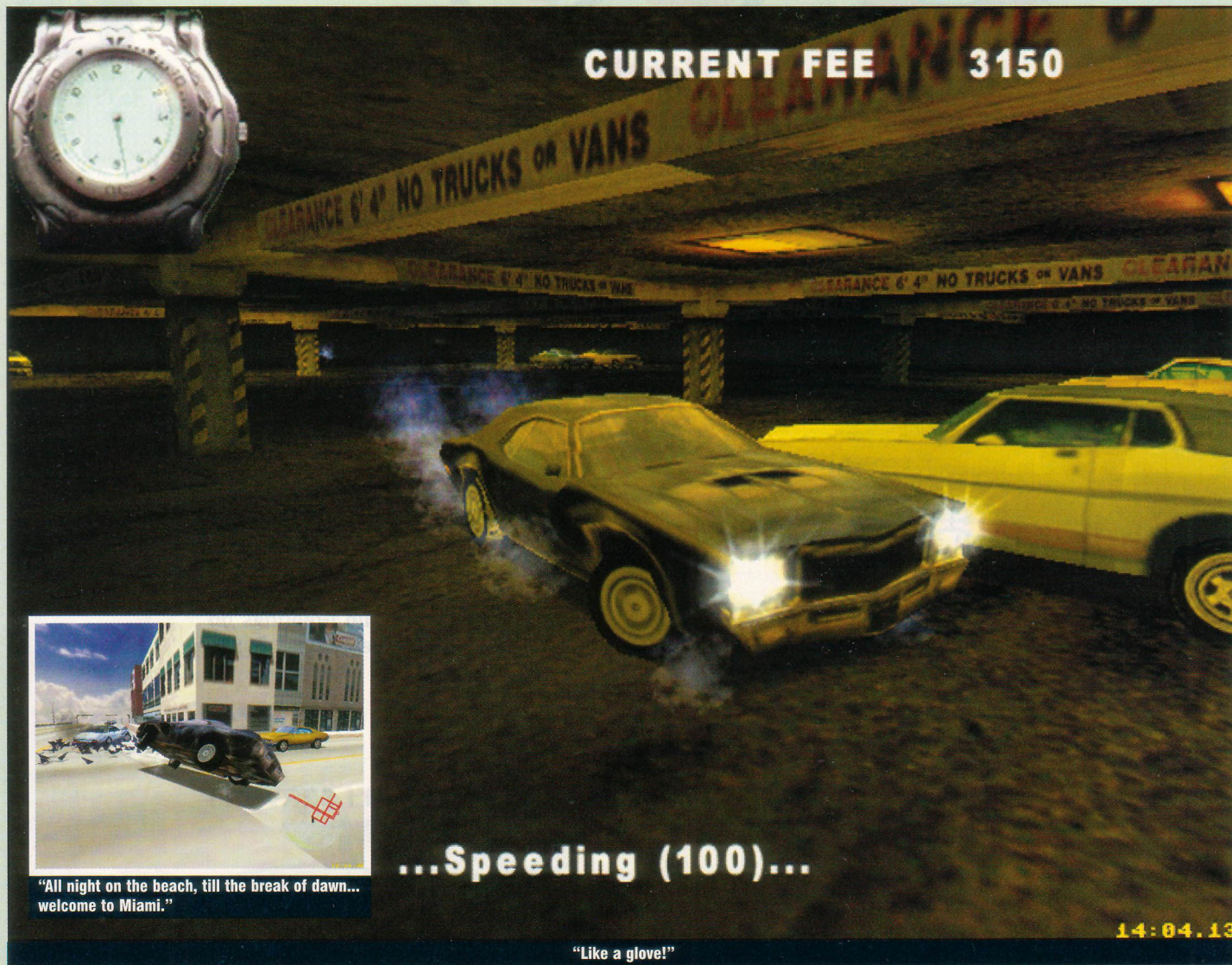
➔ 1,437.00kn

s e n s o

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

Carmageddon za puritance?

DRIVER



"Like a glove!"

NAJAVLJUJE

Vedran Januš

INFO

PROIZVOĐAČ	Reflections
IZDAVAČ	GT Interactive
IZLAZI	Kolovoz 1999.
PLATFORME	PC, PSX

ŠTO je zajedničko filmovima Reservoir Dogs, Heat i desecima sličnih gangsterskih filmova? Vozač automobila kojim se bježi redovito prvi dočeka svoj metak. U svakom slučaju, ti filmovi nisu dobar uzor za igrače razvikanog novog projekta Reflections Softwarea Driver... osim ako niste jedan od onih koji tjednima igraju prvu misiju. Ima ih. Doista.

LUDILO SEDAMDESETIH

Kao što se iz kratkog naslova igre može zaključiti, vi ste – vozač automobila, ni manje ni više.

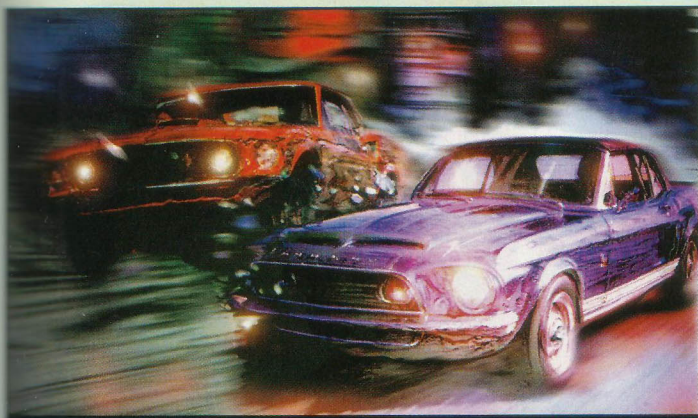


Radite za onog tko najviše plati, bilo da je riječ o lokalnoj bandi, poslu za mafiju ili nekoj manje izloženoj, anonimnoj stranki. Svaku misiju počinjete sami, u dijelu grada udaljenom od mjesta zločina, na kojem se morate pojaviti u točno određeno vrijeme. Ako dodate prekasno, vaši klijenti će (ako još nemaju lisice na rukama) biti vrlo loše raspoloženi i neće se stidjeti to izraziti. Ako dodate prerano, možete zapeti za oko policiji i tako si otežati posao. Nakon što pokupite svoje putnike, slijedi potjera u kojoj morate iskoristiti sve što znate da biste umakli policiji i svoje mušterije doveli na sigurno.

Izvedba igre je nešto doista posebno. Priznajem, uhvatio me bio entuzijazam pri najavi Loose Cannonsa, no kao što možete vid-

jeti iz priloženih shotova, Driver grafički obećava mnogo više. Reflections, koji iza sebe već ima Destruction Derby serijal, naročito je ponosan na detaljnost i realističnost modela svojih automobila utemeljenih na najpoznatijim američkim modelima iz šezdesetih i sedamdesetih godina. Modelima su imena promijenjena da se ne bi na svako ime morala plaćati licenca, no vrlo ćete lako prepoznati zviježde poput Pontiacovog Firebirda ili Ford Torina.

Igra se odvija u nekoliko gradova (Los Angeles, Chicago, San Francisco, Miami...) izmodeliranih na dosad neviđen način. Prvi korak pri izradi bila je šetnja od nekoliko dana tijekom koje su dizajneri snimili sate videosnimki svake ulice bitne za igru. Potom je sve prebačeno na



Pozdrav svima, ja sam Vedran i volim razbijati aute. BOK, VEDRAN!



Slika vrijedi tisuću riječi. Ako želite raditi ovo i proći nekažnjeno, nabavite ovu igru

papir, i na kraju u kompjutor. Rezultat su mape grada na kojima se, unatoč umjetničkoj slobodi prilikom izrade, već na prvi pogled možete snaći. Sve je ispunjeno detaljima, od razrađenog sustava semafora do različitih privatnih garaža u kojima se možete sakriti. Sam model vožnje trebao bi biti spoj najboljih elemenata realizma i arkade. Jedan od najosnovnijih poteza bit će skretanje uz ručnu kočnicu (skriiik), po mogućnosti kroz crveno (ponovno i ponovno...). Zvuči zabavno, zar ne?

ASFALT, ULJE I SPALJENE GUME

U redakciji smo vidjeli Driver u akciji, i moramo priznati da je igra uspjela postići jedan poseban duh. Riječ je o luđačkoj atmosferi natjeravanja iz najboljih (starijih) filmova, s mnogo škripe, napetosti i, naravno, razbijanja okoliša. Svi vozači među vama koji su barem jednom u životu poželjeli poludjeti za volanom, sad će moći kršiti sva pravila koja su im išla na živce, od stajanja na crvenom do zabrane vožnje po privatnim travnjacima.

ACTION!!!

Akcijna sekvenca skinuta s Playstation verzije. Rezolucija je u odnosu na PC niska, no tu su golemi gradovi, a i nezdave količine adrenalina su na maksimumu.



TAMNA STRANA

Kod Drivera se, nažalost, pojavio jedan novi aspekt vječnog rata između programera i nadobudnih moralista. Riječ je o jednoj mnogo suptilnijoj, ali i opasnijoj pojavi – autocenzuri. Za početak, već su sami programeri krenuli s jednom vrlo čudnom postavkom: odlučili su napraviti igru u kojoj se možete sa 100 km/h zaletjeti među gomilu pješaka ne prolijevši ni kap krvi. Kako je to moguće? pitate se. Odgovor je: kvalitetan tjelesni odgoj u osnovnim školama... Kako inače objasniti to što je ama baš svaki pješak u Driveru dovoljno izvježban da poput tigra skoči u stranu i tako vas izbjegne. Autori kao opravdanje navode komediju 'The Blues Brothers'. Zar ne bi bilo bolje da postoji mogućnost gaženja pješaka, nakon čega igrač biva kažnjen? No, to nije sve. Poznato je da su u Reflectionsu vrlo dugo dvojili oko odabira svog izdavača. Ono na što treba obratiti pozornost je sljedeće: nakon što je ugovor potpisan, u Driverovoj priči su se pojavili neki dodatni detalji. Glavni lik sad više nije bio kriminalac, nego detektiv na tajnom zadatku. Njegov je cilj razotkriti bande organiziranog kriminala pozirajući pritom kao profesionalni vozač. To bi se možda još i moglo prigutiti da se nije dogodila sljedeća patka: jedan od ključnih detalja igre je natjeravanje s policijom. No, nemojte se zavaravati, to ne znači da će vam biti lakše 'odglumiti' svoju ulogu – vaš zadatak je toliko tajan da ni policija ne zna za vas. Ako vas uhvate, igra je gotova. Da ne spominjemo apsurdnu postavku prema kojoj vi razotkrivate kriminalce pomažući im u desecima pljački, ubojstava i ostalih delikatesa nakon čega primete novac kojim mirne duše kupujete nove automobile i opremu.

Prilično je očigledno da je navedena priča naknadno nalijepljena da bi cijela stvar prošla kroz moralni filter nekoga tko o igrama pojma nema. Najtužnije od svega je što je ovdje nije riječ o cenzorima sa strane, nego o samom izdavaču koji je svojim potezom potencijalno odličnu ideju sveo na mediokritet. Osobno, ne vjerujem da će to drastično utjecati na prodaju tehnički savršeno izvedene igre, no mislim da bi bilo zabavno kojiput odigrati igru u kojoj je glavni lik kriminalac, a da se izdavači pritom ne moraju ispričavati. Ne, gradovi se nisu pretvorili u klaonice nakon izlaska Doooma. Ne, država nije pala u anarhiju nakon što smo zavoljeli igrati sa Zergovima. Ne, GT Auto nije povećao postotak krađe automobila. Zadržimo zdrav razum.

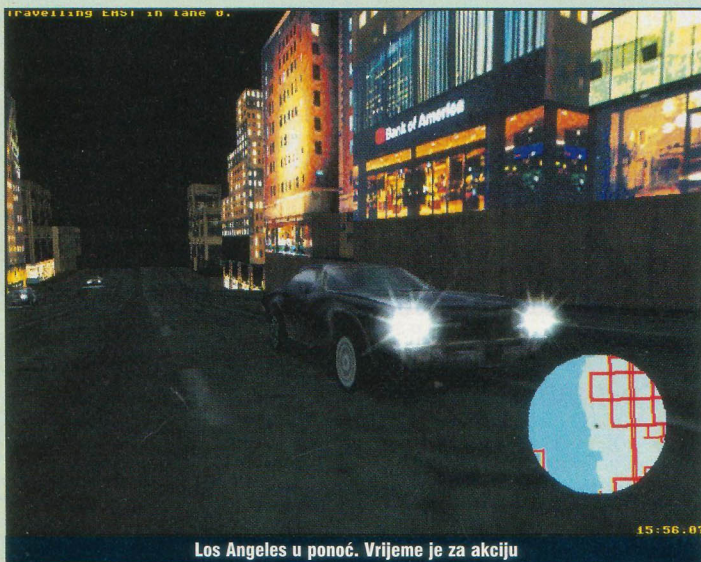
"Ako živite u Los Angelesu, u jednoj od ulica u igri naći ćete svoju kuću. Reflections Software bi mogao čak i zažaliti zbog trenutačne veličine nivoa. Svaki grad ima 150 000 zgrada, što je rezultiralo nivoima gigantskih proporcija."

Lance Seymour, odnosi s javnošću, GT Interactive

Nedostaje vam zelenilo? Gas do daske i ravno kroz ogradu!

Ne samo da igra obećava ludu akciju za igrača, u Reflectionsu su razvili i vrlo detaljan editor snimljenih replay sekvenci pomoću kojeg možete svoje vozačke ludosti pretvoriti u prava mala umjetnička djela koja će vaši prijatelji (za promjenu) doista htjeti pogledati! Tome će pridonijeti i izrazito realistični osjećaj akcije, kretanja automobila i

različitih objekata koje silom mičete sa svog puta. Rezultat svega toga je da su sekvence koje smo mogli vidjeti u redakciji dostojne velikog ekrana. Sudeći po reakcijama javnosti na izložene materijale, Driver se već sada željno očekuje. Ako u Reflectionsu uspiju održati dobru atmosferu kvalitetnim dizajnom cijele igre, najvjerojatnije će im biti uspjeh zajamčen i na PC i na Playstation tržištu. ◀



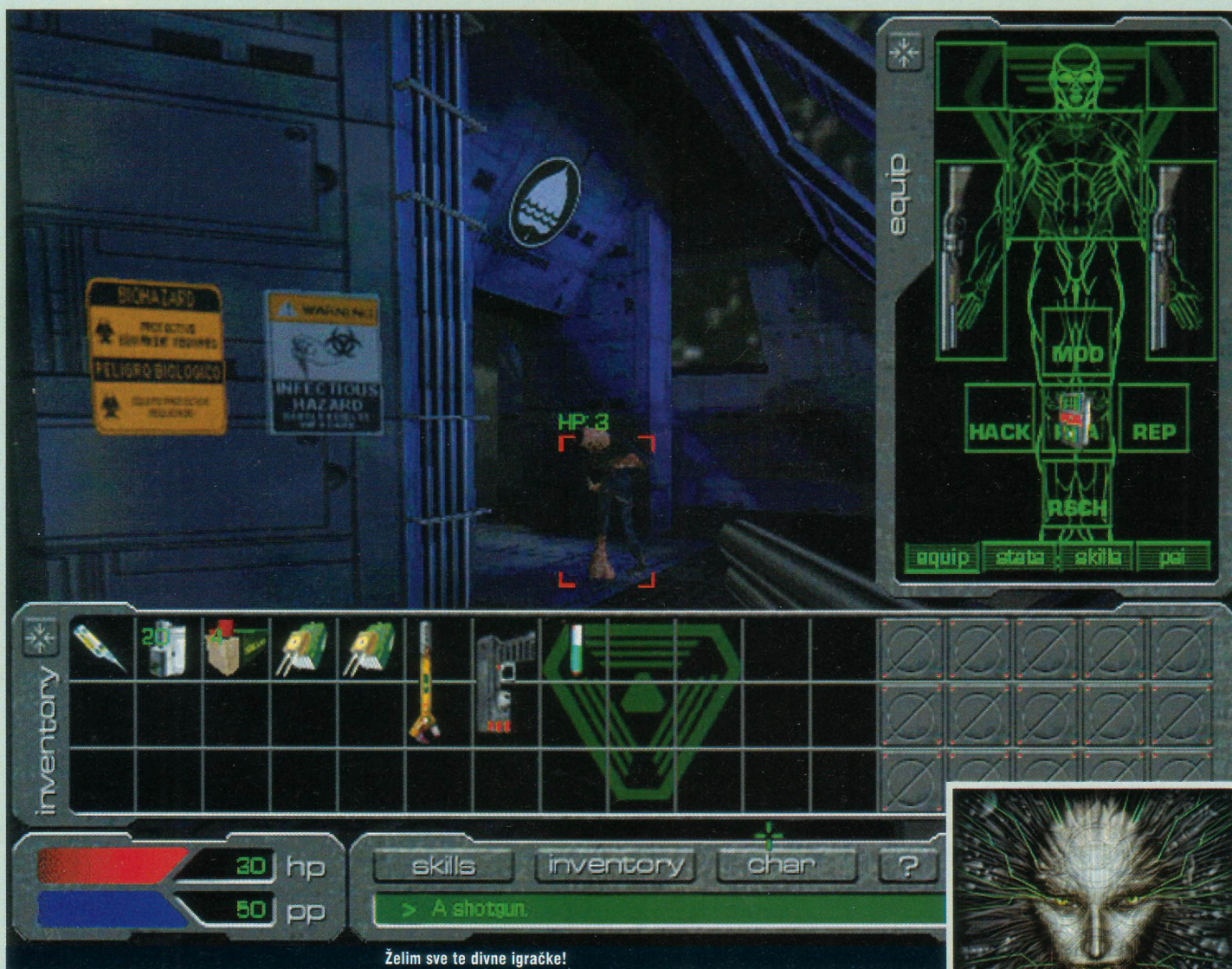
Los Angeles u ponoć. Vrijeme je za akciju

VOZIT ČETE LUDO I NEODGOVORNO ZATO ŠTO:

- u Driveru to možete činiti u pravim gradovima
- ste uvijek htjeli uništiti travnjak na adresi Beverly Hills 90210
- vam mama to ne dopušta

SYSTEM SHOCK 2

Nastavak jedne od najboljih igara svih vremena, ali ljudi to još ne znaju...



Želim sve te divne igračke!

NAJAVLJUJE

Vedran Januš

INFO

PROIZVODAC Irrational Software
IZDAVAC Looking Glass Technologies
IZLAZI sredina 1999.
PLATFORNE PC

SYSTEM Shock bio je ispred svog vremena, to je danas neporecivo. U trenutku kad je izdan, 1994. god., publika jednostavno nije bila spremna za nj. Kako inače objasniti da je igra koju su svi časopisi bez iznimke svrstali među najbolja ostvarenja godine prošla gotovo nezapaženo na tržištu, a zasluženu slavu pobrala samo kod jedne manje grupe ljudi?

Problem je, najvjerojatnije, bio u tome što je mainstream publika kroz Doom tek sramežljivo ulazila u 3D svijet i način razmišljanja. I, naravno, to

što su nakon Dooma ljudi željeli isključivo sve krvavije FPS-ove. Looking Glassov System Shock je, s druge strane, bio visokotehnološka FRP/avantura smještena u FPS engine. U igri ste dobili i mnogo akcije i mnogo mozganja, a sve je bilo povezano najkompleksnijom pričom i strukturom igre ikad viđenom u tom žanru. Nešto se slično nikad više nije pojavilo. Vi ste bili (!) hacker, mladi digitalni lupež koji je jedne večeri nepromišljeno odabrao vojni site za ispućavanje svojih provalničkih sklonosti. Od trenutka provaljivanja u server do dolaska antiterorističke jedinice nije prošlo ni nekoliko minuta. No, umjesto da po

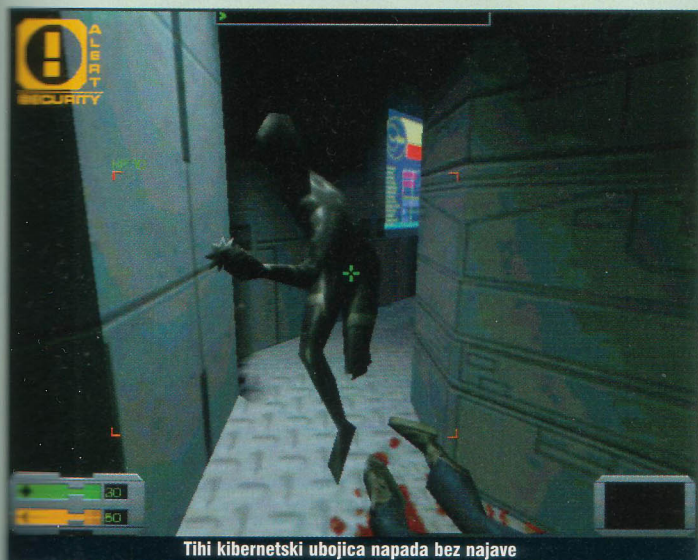


Upoznajte Shodana, četrdeset godina mržnje samo za vašu zabavu

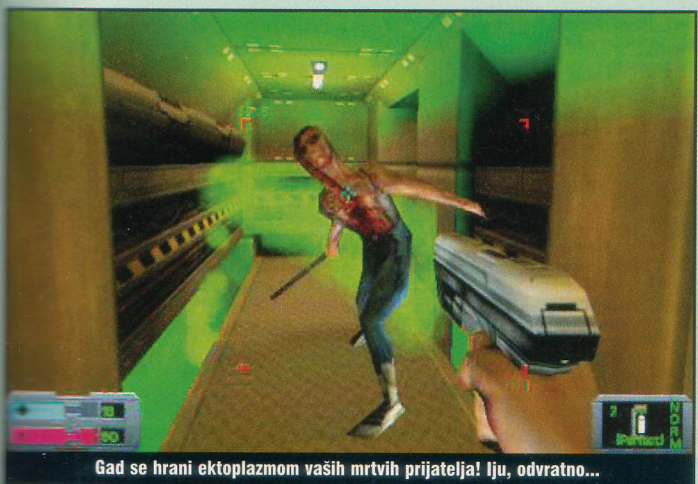
kratkom postupku bude osuđen i zatvoren, pružena mu je druga prilika. Obavi li jedan poslić za vojsku, bit će slabodan i opremljen najmodernijim vojnim cyberspace-čipom neprocjenjive vrijednosti. Bila je to ponuda koja se ne odbija. Posao je bio jednostavan, no tek kad je bio obavljen, pokazale su se njegove prave implikacije. Hackerovi poslodavci pristupili su Shodanu, umjetnoj inteligenciji koja nadgleda sve sustave na svemirskoj stanici Citadel, gdje se i vi

Želite deathmatch! Kupite Quake!"

Irrational Software



Tihi kibernetски ubojica napada bez najave



Gad se hrani ekto plazmom vaših mrtvih prijatelja! Lju, odvratno...

nalazite u to vrijeme. Shodan, oslobođen svih svojih stegovnih algoritama, razvija aktivniju ličnost, preuzima kontrolu nad Citadelom počinjući ubijati osoblje i pretvarati ih u mutante. Na početku igre budite se u bolničkom odjelu i krećete na dug put spašavanja vlastite glave na kraju kojeg i Shodan dobiva svoje. Ili možda ne?

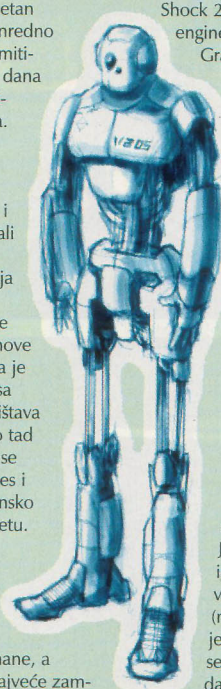
GENOCIDALNA PSIHOZA STARA ČETIRDESET GODINA

Nakon incidenta na Citadeli, TriOp, proizvođači Shodana, paviši u nemilost vlasti, bili su prisiljeni preživljavati u potpunosti anonimnosti. To je stanje potrajalo četrdeset godina, sve dok TriOpovi znanstvenici nisu prvi u svijetu razvili FTL pogon za putovanje brzinom većom od svjetlosti. Ta je mogućnost bila neprocjenjiva za paravojnu organizaciju UNN (United National Nominate) koja je nakon otkrića, po kratkom postupku, pristupila TriOpu i pružila im šansu da naprave prototip svog izuma. Rezultat je bio Von Brown, prvi svemirski brod s FTL pogonom. No, kako je TriOp još uvijek bio prilično sumnjiv, UNN nije htio ostaviti Von Brown bez kontrole. Zato su na nj pričvrstili vlastitu ratnu krstaricu, Rickenbacker, čija će posada na prvom putovanju držati stvari pod kontrolom. Konstrukcija koja je tako nastala sličila je čudnom svemirskom simbiotu, naročito zbog biomehaničke komponente koja oba broda drži zajedno. Putovanje počinje i, osim povremenih sitnih svađa između vojske i civila, ne događa se ništa posebno sve dok nakon nekoliko tjedana

brod ne dobije poziv u pomoć koji dolazi s neistražene točke u svemiru udaljene tisuće svjetlosnih godina. Kapetan Rickenbacker objavljuje izvanredno stanje i kreće prema izvoru emitiranja. Vi ulazite u igru tjedan dana poslije. Budite se iz hibernacijskog sna obrisanog pamćenja. Ne sjećate se tko ste, ni bilo čega što dogodilo prije vaše operacije. Dočekuje vas svemirski brod prepun leševa i mutanata na kojem je vrlo mali broj ljudi preživio. Jedino što vas vodi je poziv dr. Polito koja vas je upravo operirala. Tijekom igre otkrivete da su se na brodovima pojavile dvije nove zastrešujuće nazočnosti. Jedna je The Many, biološka komuna sa zajedničkom svijesću koja uništava sve pred sobom. Druga je do tad živjela samo u pričama, zove se Shodan, preživjela je svoj udes i sad se, uvjerena u svoje božansko podrijetlo, vraća po svoju osvetu.

"WE CREATE WORLDS"

U novom Shocku iskoriste njene su neke izrazite stare mane, a dobre stvari su poboljšane. Najveće zamjerke prvom nastavku odnosile su se na komplicirano korisničko sučelje. Raspored tipki se nije mogao mijenjati te je trebalo poprilično vremena da se pohvataju svi detalji (akhem, pravi igrači se na to nisu žalili). Novo sučelje još uvijek nudi mnogo opcija, no sada je sve organizirano na vrlo intuitivan način lak za uporabu.

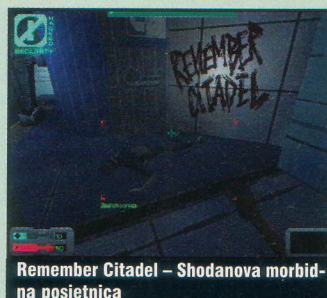


SANTABARBARIJADA

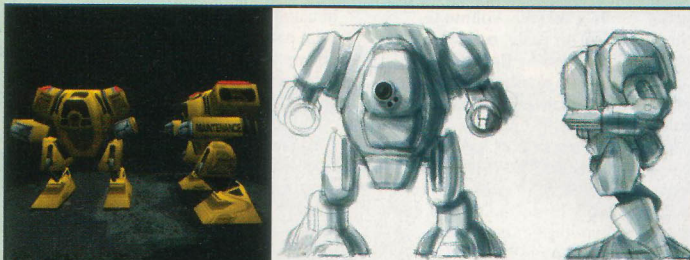
Čini se da je trend napuštanja matičnih tvrtki i stvaranja vlastitih kompanija postao stalna pojava u industriji igara (Sid Meier/Microprose-Firaxis, John Romero/ID-IonStorm, Peter Molyneux/Bullfrog-Lionhead). Nakon izadavanja prvog System Shocka, većina odgovornih za njegovo stvaranje napustila je Looking Glass osnovavši vlastitu tvrtku, Irrational Software. Tada su potpisali ugovor s Multitudeom za igru FireTeam, no projekt je neslavno propao. Looking Glass je, s druge strane, postigao velik uspjeh igrom Thief: The Dark Project. Tad je pala ponuda. Looking Glass je Irrationalu predložio da se pridruže i naprave novu visokotehnološku igru rabeći Thiefov Engine. Odgovor je bio jednoglasan: System Shock 2!



Želite krv? Shodan vam daje krv. Zauzvrat želi vašu



Remember Citadel – Shodanova morbidna posjetnica



Sigurnosni bot, model Dabar. Vrlo je emocionalan. Kad vam se približi, raznese se u komadiće od miline

"System Shock je možda bio previše napredan. Nadam se da System Shock 2 nije ispred svog vremena. On je za ovo vrijeme."

Ken Levine, glavni dizajner, Irrational Software

Naravno, stari engine više ne može biti u uporabi, no i to je riješeno – System Shock 2 razvija se u Thiefovu Dark engineu (Vidi Santabarbarijada).

Grafika je, zasad, 16-bitna, no to se još uvijek stigne promijeniti. Ono novo u igri je: još više detalja, mogućnosti, kompleksnosti... O, DA! U prvoj igri imali ste predodređen lik. Ovdje ćete ga kroz efikasno napravljen karakter generator moći stvoriti po vlastitoj želji. Sam lik određen je osnovnim statistikama (inteligencija, snaga itd.) te vještinama u rukovanju oružjem (mijenjanje, konfiguriranje i popravak), uporabi cyberspacea (hacking, popravljavanje, istraživanje novih tehnologija) i psihičkim moći (strujni udari, zbunjivanje neprijatelja, telepatičko smrzavanje...) za koje je najbliža usporedba Force iz Jedi Knighta. Moći ćete tijekom igre u sebe instalirati i različite vrste softvera i implanata (možete aktivno rabiti samo jedan od svakog). S obzirom da se cijela igra događa u nekoliko dana, dizajnerima je bilo apsurdno staviti mogućnost povećavanja

snage i sl. Umjesto toga, s iskustvom će vam se povećavati kibernetiske mogućnosti. Stvaranje lika organizirano je kroz tri uvodne virtualne misije u UNN-ovom kampu tijekom kojih se možete upoznati sa svim mogućnostima igre. Vaša četvrta misija je svemirsko putovanje. I kao što to obično biva, na njoj ćete naučiti više nego u cijelom svom životu.

Deathmatcha u System Shocku neće biti. S obzirom na golemu količinu mogućnosti koje igra pruža, bilo bi skoro nemoguće izbalansirati sve parametre da bi se dobila efikasna DM kombinacija. System Shock nije takva vrsta igre, niti to želi biti. Naravno, to ne znači da multiplayer nije podržan. Igru možete igrati preko modema ili mreže s drugim ljudima, što omogućava stvaranje efikasnog tima u kojem je svatko specijaliziran za drugo područje. Broj i raspored neprijatelja mijenjat će se ovisno o broju ljudskih igrača, što osigurava nesmanjenu težinu u multiplayeru.

Spajanje žanrova je uvijek bio petljav posao. Mnoge su igre to izvodile nesporno, ubijajući tako interes kod igrača. System Shock je to izveo besprijekorno proizvevši jedno od najvjernijih virtualnih iskustava na tržištu, no rezultat je za mnoge bio prezahtjevan. Pet godina poslije stiže System Shock 2. Sad smo spremni. Vrijeme je da se odraste, zar ne? ◀

SYSTEM SHOCK 2 BITI ĆE BOG I BATINA ZATO ŠTO:

- u sebi isprepliće sve žanrove ne bi li vam pružio savršen filmski doživljaj
- se njegovi tvorcii ne boje rabiti vlastiti mozak i maštu
- ja tako kažem! I točka! Nema više!

Nova revolucija ili najveći vapourware u povijesti videoigara?

DAIKATANA DEATHMATCH

NAJAVLJUJE

Vedran Januš

INFO

PROIZVOĐAČ	Ion Storm
IZDAVAČ	Eidos Interactive
PLATFORME	PC
IZLAZI	Demo izašao u ožujku, datum izlaska igre nepoznat

JOHN Romero. Što bismo ti mogli reći, John? Dao si nam Wolfenstein, Doom i Quake. Hvala ti od srca. Volimo te, John Romero. Ali zašto, o zašto... (hajdmo skupa: Joh-ne Ro-me-ro...) nisi pazio? Zašto si se, dovraga, moj Romero, toliko razmazio? (Hvala, hvala.)

Tko još ne zna za Daikatana? Nakon što se JunioR odvojio od ID Software, osnovao je ION Storm i započeo rad na igri koja bi, po onom što znamo, trebala svojom maštovitom single-player strukturom označiti revoluciju u svijetu FPP-ova. Projekt je u različitim fazama izrade bio popraćen golemom medijskom pompom koja se širila po cijelom planetu... Sjećate se, Hacker je ovu igru najavio prije više od godinu dana. Svijet je bio zreo za promjene i očekivao je Romeroovo prvorodeno dijete otvorenih ruku. No, čini se da se u to uplela neka strana, mračna sila - Daikatana je bila odgođena prvi put, drugi

put, i tako u nedogled. "Kada Romerova Daikata napokon izađe, već ćemo imati lijek protiv AIDS-a!" kaže Antonio iz Mokošice (heh :). Antonio, čini se da te Romero čuo, i pritom se trgnuo: polovicom ožujka ION Storm je konačno shvatio da su potencijalni kupci željni krvi i na Internet je izbacio 35MB velik paket nazvan Daikatana Deathmatch.

Kao što i sami možete zaključiti, riječ je o nekoliko nivoa igre (točnije, dva) bez bilo kakvih monstura. Romeroovo obrazloženje za ovaj potez je sljedeće: s obzirom da je poznato da se u ION Stormu koncentriraju na single-player misije, kompanija je ovim potezom željela pokazati kako ni multiplayer aspekt nije zanemaren. Ovim izdanjem su ujedno pokušali spriječiti Daikatanin prelazak u moderne mitove i opravdati nemilosrdno medijsko bombardiranje javnosti tijekom prošle godine. Hacker taj demo već posjeduje, no nemojte ga uzalud tražiti na novom Hack CD-u. Nismo ga ondje stavili iz vrlo jednostavnog razloga - ne bi vam bio od koristi. Naime, moguće ga je igrati jedino preko servera Mplayer.com, kome je brzina pristupa iz Hrvatske katastrofalna. ION Storm je zbog tog poteza već primio mnogo kritika, no njegovi glasnogovornici još uvijek nisu prokomentirali razlog takvog ograničavanja uporabe deathmatch-paketa (vjerojatno sponzoriranje na određeno vrijeme). No da ne biste ostali neizlješteni, u ovom vam broju donosimo kratak, ali detaljan opis tog

poklona i reagiranja publike na - sad konačno - otkrivenu Daikatana.

Iz onog što smo mogli vidjeti, riječ je o proizvodu koji ima svoje dobre i loše strane. Ako Romeru treba nešto priznati, neka to bude priznanje da je kralj izrade dobro strukturiranog deathmatcha. U ovom demou posjedujete pet maštovitih oružja. Osnovno je Disruptor Glove, nam-

sadašnjem, 'usporevajućem' trendu. Što se akcije tiče, Daikatana Deathmatch nameće vrlo brzi, bjesomučni tempo viđen u Quakeu 1.

Nažalost, moramo navesti i tamnu stranu medalje. Neke su stvari, u usporedbi s postojećim standardom, jednostavno zastarjele. Sami nivoi su kompaktni i efikasno dizajnirani što uvelike pridonose borbi, no

"Ekskluzivitet Mplayera nad Daikatana DM-om trajat će samo kratko vrijeme. Nakon toga ćemo izdati verziju DM-a za cijeli svijet."

John Romero

ješten tako da, za razliku od sličnih oružja viđenih u Quakeu, ima i svoju svrhu. Ta rukavica uništava protivnike jednim udarcem, no da bi to upalilo, morate se protivniku dovoljno približiti i biti pritom dovoljno brzi. Drugo oružje je Ion Blaster čiji se projektili najviše triput odbijaju o zidove, i pritom gube snagu. Shotguner je kombinacija sačmarice i chainguna. Na jedan pritisak okidača ispalit će nekoliko rundi zaredom, nakon čega nastupa kratka pauza za novo punjenje. Vrlo je učinkovito na malim udaljenostima, no ako niste precizni, morate se znati brzo izmaknuti. Nema više rešetanja do smrti. Na kraju, tu je Sidewinder, bacač raketa po djelovanju sličan onom iz Quakea 1 (možete ga rabiti i za rocket jump). Sva oružja su dobro izbalansirana, a sama je borba, po Romerovim riječima, napravljena suprotno

njihov izgled vrlo jasno pokazuje da su započeti jako davno. Sastavne strukture su prejednostavne, previše asociiraju na Quakeovske blokove, a mnoge stvari (npr. grafički efekti prilikom uporabe oružja) su za današnje pojmove osrednje napravljene. To se odnosi i na animacije smrti likova, koje su u usporedbi s Half-Lifeom i Sinovim realizmom jednostavno smiješne. Ti i drugi detalji pokazuju kako je ovaj demo na brzinu skrpan i bačen na tržište da bi se medijska mašinerija, nakon polugodišnje pauze, ipak nastavila okretati. Daikatana Deathmatch je jedan korektno napravljen proizvod, ništa više ili manje. Sad znamo da se u ION Stormovim uredima nešto ipak radilo sve ovo vrijeme. Da bi te silne reklame doista bile opravdane, na testiranje treba staviti konačan proizvod, čiji će se Single Player morati mjeriti s Half-Lifeom. Do tada, živimo zdravim životom. ◀



"Srećo, nasmiješi se!"



Po Insomniji, Jake je 100% zao. Calebe, čuvaj se.



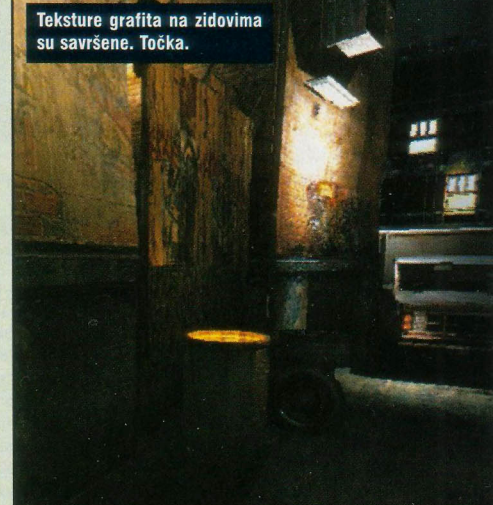
"Warriors, come out to playyyy..."



George Lucas je znao zašto je posebno naglasio da letjelice Star Warsa moraju biti prijava. Dečki iz Insomnije su toga itekako svjesni



Teksture grafita na zidovima su savršene. Točka.



Jedan od najbjesomučnijih, luđački brzih multiplayer paketa današnjice - Daikatana Deathmatch

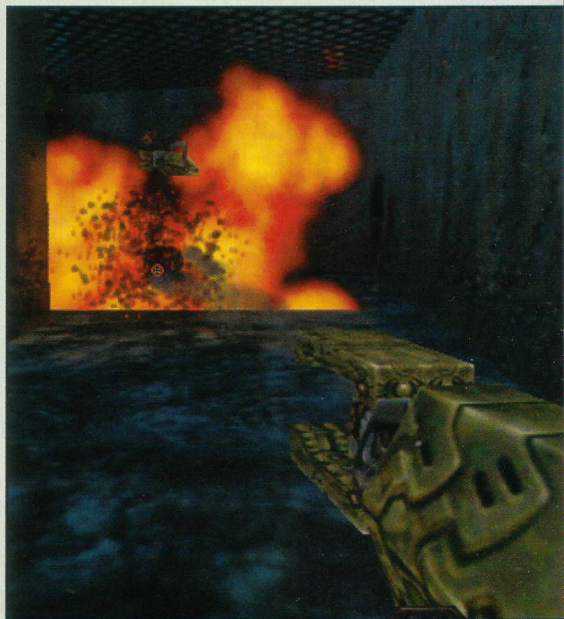
Postoje li danas još ljudi koji ovakve igre igraju bez miša?



Raznolika oružja jedan su od Daikatanih aduta



Odužio mu se posao, krvave mu oči, narasla mu kosa



KillCreek, žena koja je spektakularno pobijedila slavnog Romera, danas dizajnira nivoe za ION Storm

DECAY

NAJAVLJUJE **Vedran Januš**

INFO
PROIZVOĐAČ: Insomnia Software
DIZAJNER: još uvijek nepoznat
PLATFORME: PC
JEZIK: Insomnia: "Kad bude gotovi!"

DA, dobro ste pročitali. Jedan od naslova u pripremi koji ovih dana diže najviše medijske prašine je Decay, švedske grupe Insomnia Software. Uzrok silnom uzbuđenju su zadivljujući screenshoti koje možete vidjeti na ovoj stranici i još nevjerojatniji odgovori programera Insomnia na upite o mogućnostima njihovog enginea. No najprije malo o samoj igri...

Decay je smješten u zamišljenu verziju našeg svijeta gdje stvari stoje vrlo, vrlo loše. Cjelokupna svjetska ekonomija se raspala. Državne institucije su smijurija. Vlada opća anarhija i kaos. Okoliš je nepovratno zagađen - zrak sadrži 7% toksičnih plinova, što znači da ste svakim dahom sve bliži smrti. Kriminal je toliko raširen da su policijske snage uvele novi zakon kojim se svakom osuđeniku nudi rad na strani zakona. Jedino se tako mogu

nadoknaditi svakodnevni gubici od tisuću policajaca. Čini se da je netko u Švedskoj imao vrlo gadnu probavu dok je ovo smišljao...

Vi ste Jake, jedan od osuđenika na smrt. Na samom početku igre se još ne zna jeste li trebali biti osuđeni ili ne. U svakom slučaju, prošli ste kroz opaki trening policijskih kampova te sada, naoružani jeftinom ruskom strojnicom istočne proizvodnje, krećete u akciju s dvadesetak drugih ljudi. 'Pravi' policajci se prema vama ophode kao da ste niža vrsta, no to vas ne zabrinjava - ionako imate druge planove. Tijekom jedne od misija oslobađate se svojih kontrolera i bježite na slobodu. Došlo je vrijeme da se srede stari računi.

Sama je igra strukturirana kao 'više nego obični FPP'. Na početku sami određujete statistike vašeg lika. Možete mijenjati snagu, izdržljivost, brzinu i odabrati posebne vještine koje ćete rabiti tijekom borbe. Između misija možete nabavljati novo oružje i opremu (nešto kao u X-Com Alliance) ne biste li se što bolje pripremili za ono što dolazi. Igra će, osim akcijskih, sadržavati i druge elemente, slično System Shocku i Thiefu. Sve će biti tako strukturirano da ćete moći sami odabrati način prolaska misije koji vam najviše odgovara. Dok će vam kojiput više odgovarati uništavanje svega na horizontu, kojiput ćete, ako želite,

Sljedeći kraljevski 3D engine mogao bi stići iz - Švedske?

moći stvari obaviti na tih, špijunski način, bez potrebe za potpunim čišćenjem cijelog nivoa.

Kao što vidite, osnovne postavke igre obećavaju dobru zabavu i veću dugovječnost od standardnih FPP-ova, no ono što je doista izdvaja iz mnoštva su nevjerojatne tehničke specifikacije grafičkog enginea. Neke od najimpressivnijih stvari na dugom popisu su 32-bitno renderiranje po

Igrivost je predugo trpjela zbog neukusne demonstracije nove tehnologije, i mi to kanimo promijeniti. Na primjer, DVA engine posjeduje izrazito napredno osvjetljenje, ali u našoj igri nećete vidjeti pretjerano zasićenje scena samo zato da bi se to pokazalo. Očekujte ulaz u svijet stvaran poput prvog života i umjetnički stiliziran poput najboljeg filma. Uživajte...

Jim Malmros, glavni programer, Insomnia Software

defaultu, višeslojno računanje grafičkih podataka (podržava i dual procesore), real time promjenjiva geometrija svih objekata (uključujući i skeletalne animacije izraza lica koje se sad ne svode samo na mijenjanje teksture), real time izračunavanje bumpmapping, 24-bitno RGB osvjetljenje, Bezierove krivulje (očekuju se još samo u Quake Areni), NURBS površine i još štošta drugo - što god vam padne na pamet, ova igra to ima, u najboljem izdanju. Bomba na kraju je sljedeća vijest: na platformama s postojećim karticama softversko renderiranje bi trebalo biti brže od hardverskog, dok

u slučaju uporabe sljedeće generacije videourbrivača stvar tako dobro funkcionira da će vam biti dostatan i relativno slab procesor. Rezultat svega toga je izrazito visoki framerate, čak i u softverskom modu, koji u većini postojećih igara, ipak, služi samo za ukras. Sveti gral ovog enginea je DVA (Dynamic Visibility Analysis), novi revolucionarni pristup koji prema navedenim statistikama stvari računa nekoliko puta brže, što je postignuto posebnim rekurzivnim algoritmom koji količinu potrebnih operacija svodi na minimum. U mnogim se igrama zna dogoditi da procesor mora izračunati količinu podataka 2-3 puta veću od onog što se prikazuje na ekranu, ovdje je svo salo odsječeno, a jedino što preostaje je životinjski jak, izrazito precizan engine za koji mnogi kažu da u real timeu stvara bolje

slike od 3D-Studia, što znači da će (osim ako sve ovo nije dio neke prljave vapourware kampanje) po izlasku ove igre jedna mala grupica švedana postati prljavo bogata, a milijuni igrača diljem svijeta zamrziti softverske firme čiji su ih proizvođači tjerali na kupnju nehumano skupog hardvera samo zato što se njihovim programerima nije dalo temeljito napraviti svoj posao. Na fiksnim platformama poput Amige i Playstationa osrednji rad nikad nije mogao proći. Možda Insomnia Software konačno uspije na taj standard dovesti i PC.

FINAL FANTASY 8

PlayStation
NAJAVA

Iako ne razumijem japanski, morao sam pogledati tek izašlu, japansku inačicu ove igre. Možda nisam trebao jer mi je sada još više žao što europska neće stići još nekoliko mjeseci

NAJAVLJUJE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVODAC	Square
IZDAVAC	Square
PLATFORME	PSX
IZLAZI	?

KADA je prije nekoliko tjedana u Japanu izašao Final Fantasy 8, redovi ljudi koji su čekali na njegovu kupnju protezali su se ulicama. Amerikanci su, kao i u drugim sličnim slučajevima, uvezli nešto japanskih primjeraka ne bi li skratili čekanje na američko izdanje koje se treba pojaviti tijekom jeseni. Kako se inačica za naše podneblje još ne nazire, potrudio sam se nabaviti japansku - da barem pogledam kako izgleda, kad već ne mogu igrati s razumijevanjem.

Izgleda super! Jaka točka igre FF7 bila je grafika, a tako je i ovdje, s tim što je svaki detalj poboljšan ako ga je bilo moguće poboljšati. Likovi konačno više nisu smiješne karikature (i, što je važno, izgledaju jednako u igri, borbama i animacijama), nego

izgledaju realno, što je rezultat uporabe motion-capture tehnike. Ista je tehnologija primijenjena i za kreiranje mnogih drugih vizualnih dijelova, što cijeloj igri daje veću dozu realnosti omogućujući i starijim igračima, kojima je crtič-stil FF7 bio neozbiljan, bolje uživanje u igru. Slike bi vam trebale pojasniti o čemu govorim, ali ipak ne predstavljaju igru dovoljno dobro - treba ih vidjeti u pokretu. Naime, animacija likova je ovaj puta dovedena do granice savršenstva - pokreti u borbi, trčanje pa čak i plesanje toliko su životni da biste mogli pomisliti da gledate film sa živim glumcima (možda malo pretjerujem, no vidjet ćete i sami). Zvučni dio je kvalitetno urađen, no pomalo je "tanak" tijekom animacija, što može stvoriti dojam da gledate nijemi film - više digitaliziranog govora bi dobrodošlo (mada japanski ne razumijem).

PRIČA DJELO KRASI

Japanska inačica znači tekst na japanskom, no, srećom, postoji internet, gdje je tematika igre detaljno opisana. Igra govori o skupini mladih pitomaca elitne vojne akademije koji dobivaju svoj prvi zadatak. To što su likovi neiskusni tinejdžeri ne znači mnogo - stvari koje će im se dogoditi nisu

nipošto djetinjaste ili nezanimljive, a njihova će se kratka misija pretvoriti u avanturu koja će obuhvatiti prostor cijelog planeta (po nekim nagovještajima naslućujem da će izaći iz njegovih granica). Ovaj put kroz igru se provlači i ljubavna priča, a kako je važnih likova

glavnom igrom. Kada smo kod predmeta, jedna će vas činjenica iznenaditi - nema kupovanja oružja i oklopa. Likovi imaju svoje oružje koje se tijekom igre može nadograditi, čini se da su njihovi glavni aduti guardian spirits i druge sposobnosti pa oklopi

FF8 je mnogo "ozbiljnija" igra od svog prethodnika, no to joj ne umanjuje šansu da postane još većim hitom

mного manje nego u FF7, oni su detaljnije ocrtani - ako je vjerovati programerima na riječ. Način kretanja u velikoj je mjeri preuzet iz prijašnjeg nastavka, s prerenderiranim (ili motion-captuiranim - kako kada) pozadinama po kojima se kreću likovi. Borbe su također slične prijašnjima, iako je sustav čarolija i "materije" zamijenjen nečim što se zove "guardian spirits" i predstavlja spoj između dodatnog lika i prijašnjih summoning čarolija. Od mini igara koje su bile uključene u FF7 (Chocobo race, taktička borba ...), ovdje je ostala samo nekakva kartaška igra (barem ja nisam vidio ostale), koja će razveseliti ljubitelje "Magic: the Gatheringa". Karte skupljate na različite načine, a one osvojene možete zamijeniti za posebne predmete, što je zanimljiv način povezivanja mini igre s

nisu ni potrebni. Još jedno pojednostavljenje RPG elemenata je dobivanje novih nivoa nakon svakih 1000 iskustvenih bodova, a svaki ubijeni neprijatelj donosi istu količinu njih. Mada će ovo pojednostavljenje vjerojatno razočarati "tvrdokorne" RPG fanove, treba odigrati igru (s razumijevanjem!!) barem do pola da bi se moglo prosuditi je li time užitak igranja povećan ili smanjen.

Eto, to je bio prvi pogled na FF8. Ako mu je priča uistinu tako zanimljiva i "ozbiljna" kao što to tvrde Squareovci u svojim reklamama, mogao bi opravdati sva četiri (da 4!) CD-a na kojima dolazi. Tehnička doradenost, a posebno vizualni dojam svakako će mu osigurati mjesto među najigranijim Playstation igrama ove godine. ◀



Toyota - mali japanski monstrum velikog apetita



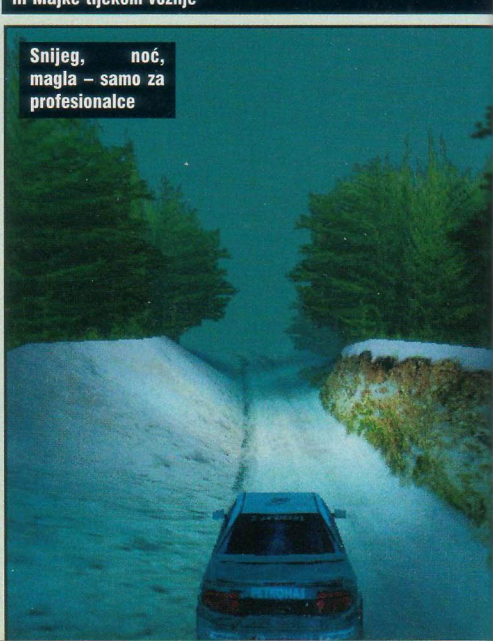
Samo neki od dvadeset podržanih automobila

Vozači, poklanjamo vam virtualni raj. Nemojte pretjerati, bit će vam zlo



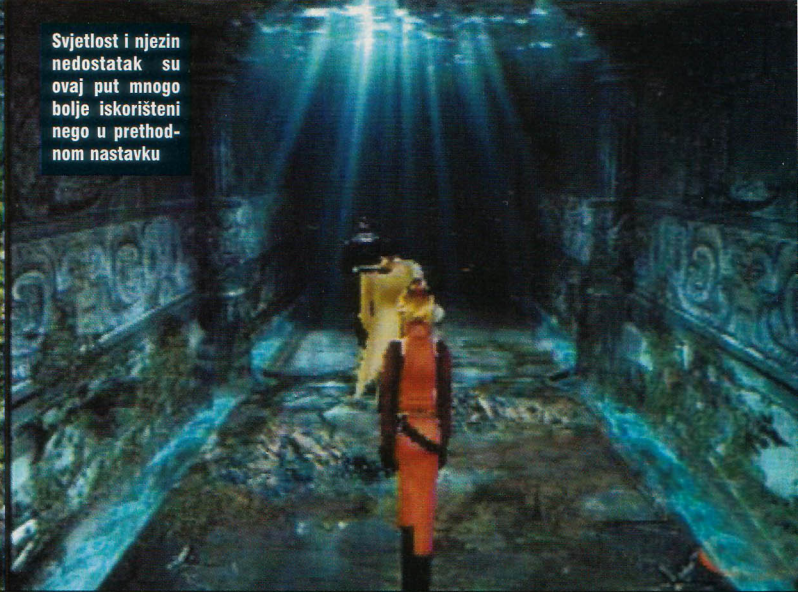
Podržite Golfove sponzore. Kupite minidisc i slušajte Grašu ili Majke tijekom vožnje

Snijeg, noć, magla - samo za profesionalce





Miran Zen-vrt otkriva japansko podrijetlo igre



Svjetlost i njezin nedostatak su ovaj put mnogo bolje iskorišteni nego u prethodnom nastavku



Ne, ovo nije animacija, to je dio igre



A ni ekstravagantnih animacija, dakako, ne nedostaje

INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP 99

Collin McRae će pasti!

NAJAVLJUJE **Vedran Januš**

INFO	
PROIZVOĐAČ	Actualize
DISTRIBUCIJA	Europress
PLATFORME	PC
IZLAZ	Proljeće 1999.

MOŽETE li zamisliti život u kojem nešto usavršavate desetljećima? Europress razvija simulacije automobilske utrke već 15 godina. Najviše uspjeha požnjeli su upravo svojim Rally serijalom koji se prodao u više od 1000 000 kopija. Ova najava posvećena je kruni njihove karijere, International Rally Championshipu 99.

Još na ECTS-u '98 Rally 99 je podigao veliku prašinu. Ukratko, igra je izgledala toliko nevjerojatno da je bila najčešće spominjana tijekom cijelog skupa. Bio je to prvi reli koji je imao savršenu fotorealističnu grafiku, briljantne teksture, potpunu slobodu kretanja, a sve skupa je bilo nevjerojatno igrivo, zabavno i, naravno, luđački brzo. U čemu je bila tajna? Odgovor je jednostavan.

Težilo se savršenstvu, što se u ovoj igri očituje u svakom detalju.

Za početak, brojevi. U igri ćete moći voziti 20 različitih automobila na 36 nivoa. Na raspolaganju vam je 600km simuliranih cesta kojima šibate po svim vremenskim uvjetima, po kiši i snijegu, po ledu i blatu. Mnogi će pozadinski objekti (vjetrenjače, vodopadi idr.) biti animirani, što također pridonosi već nabrijanom osjećaju realizma. Kako bi ceste bile potpuno vjerne stvarnosti, za svaki je nivo potrošeno mnogo filma i videovrpce, a poslije je sve precizno rekonstruirano. Niste voljeli brisati ploču u školi? Kako li je kamerom snimati 600 kilometara ceste?

Jedno od najvećih ograničenja igara sličnog žanra bili su tzv. 'nevidljivi zidovi', odnosno granice na rubu ceste preko kojih vaše vozilo jednostavno nije moglo prijeći. Dok je u simulacijama sofisticiranih vozila to još možda i prihvatljivo, u simulacijama reli utrka to je velik nedostatak. Zbog toga će vam Rally 99 pružiti mogućnost da slobodno vozite po

njegovim nivoima i nagutate se blata koliko god vam srce želi. Uostalom, ako ne možete uletjeti u grabu, nije ni zabavno, ha? No nemojte me krivo shvatiti, sloboda kretanja se ne svodi samo na raznoliko slijetanje s ceste. U ovoj igri na početku svakog nivoa imate točno određen cilj, a

ne ponaša isto, sve ovisi o odabiru vozila. Svaki automobil ima druge statistike ponašanja prilikom prevratnja, poskakivanja pri udarcima i izgleda nastale štete, i prema tome se i ponaša. To se odnosi i na 3D unutrašnjosti vozila, koje su zahvaljujući uloženoj trudu (sveukupno nekoliko

"Rally 99 daje dojam stvarnosti zato što je stvaran. Mi jednostavno modeliramo svijet oko nas, što znači da će proizvod biti isto takav. To je najlakši način!"

Shaun Southern, programer, Actualize

kojim ćete putom do njega doći vaša je stvar. Eto, takav realizam tražimo.

Način na koji su simulirani automobili posebna je poslastica. Uključeno je sve. Posebno je razrađena simulacija štete na vozilu te interakcija s okolišem i ostalim automobilima (npr. gore spomenuto blato i snijeg nakupljat će vam se na karoseriji dok vam se blatobrani ne deformiraju). Sva četiri amortizera na vozilima su posebno simulirana. Rezultat toga je izrazito realistično ponašanje automobila i u vožnji i za vrijeme sudara. Valja naglasiti da se taj model

tisuća fotografija, te precizni podaci o svim dimenzijama karoserije za svaki automobil savršeno rekonstruirane. Ne zaboravimo spomenuti ni mogućnost pogleda s mjesta navigatora kome je glas za ovu igru posudio svjetski prvak u reliju Derek Ringer.

I za kraj nekoliko važnih tehničkih specifikacija. Igra će rabiti 24-bitnu boju, što znači da će vam vjerojatno biti potrebna neka od jačih ACP 3D kartica. Podržani procesori su Pentium 3 (!) i AMD K6-2, i možete biti sigurni da će ova igra iz svog tog hardvera iscijediti i posljednji MHz. Silni realizam ima svoju cijenu, no za doživljaj koji će Rally 99 ponuditi, mnogi će je platiti. ◀



ALGORITAM & HACKER

NAGRADNA IGRA

OTKRIJ ŠTO KRIJU PUZZLE

ODGOVORI NA PITANJA...

1. Navedi naslov igre

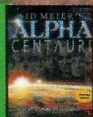
2. Navedi izdavača originalne verzije

3. Tko je izdavač hrvatske verzije

DOBITNICI IZ 46. BROJA

ALPHA CENTAURI

Matija Piškorec
Istarska 16
43000 Bjelovar



MAJICA DUKE NUKEM

Karlović Marko
Gornji Banovec 9a
48000 Koprivnica



BOEDER STALAK

Kristijan Petek
Klokovec 151a
49217 Krapinske Toplice



...I OSVOJI NAGRADE



Naslov koji pogađate



Torba za notebook



Majica StarCraft

Odgovore napišite na dopisnicu i pošaljite na adresu:

Algoritam Multimedia, Gajeva 12, 10000 Zagreb, s naznakom "za Puzzle No.3"

Ako ste iz Zagreba, nagrade Vas čekaju u "Algoritam Multimedia Centru" Gajeva 1, 10000 Zagreb.

U protivnom, stižu na Vašu kućnu adresu koju obavezno navedite na dopisnici.

Kupujte u Algoritmu, čitajte Hacker - Puzzle Vas i sljedeći mjesec čeka na istom mjestu!

NARUČI HRVATSKA IZDANJA!

Ovim neopozivo naručujem:



primjeraka Turok 2
po cijeni od **299 kn**



primjeraka SimCity 3000
po cijeni od **300 kn**



primjeraka Recoil
po cijeni od **349 kn**



primjeraka Super Bike
nazovi za cijenu



primjeraka Alpha Centauri
po cijeni od **340 kn**

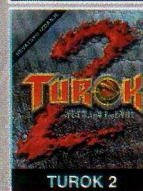
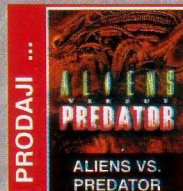
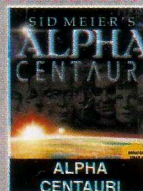
IME I PREZIME

ADRESA

TELEFON

POTPIS

Kupon za narudžbu izrežite i pošaljite na adresu: Algoritam Multimedia, Gajeva 12, 10000 Zagreb

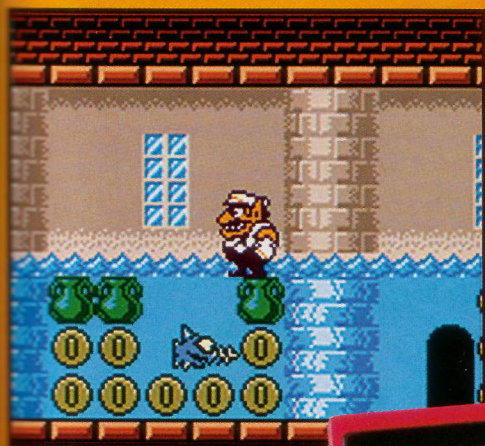


... USKORO U PRODAJI ...

GAME BOY™

Nintendo®

COLOR



GAME BOY COLOR
u džepnom formatu nudi super grafiku
u super žarkim bojama (56 od 32.000 čak i istovremeno),
koje se prezentiraju u bojama: cool grimizno-ljubičastoj, u bistro
purpurnoj, malina crvenoj, tirkiznoj, žutoj i neon zelenoj boji. Do kraja godine možeš
odabrati između 100 fantastičnih Game Boy Color igara. Svi do sada objavljeni
Game Boy naslovi mogu se igrati u boji na novoj, super, mega cool konzoli!

STADLBAUER

STAR WARS ROGUE SQUADRON

NINTENDO 64



*Star Wars i Zelda isključivo
za Nintendo 64*



SAMO U HACKERU

**EKSKLUZIVNA
RECENZIJA**
U SLJEDEĆEM BROJU



ALIENS VERSUS PREDATOR

OVAJ PUT NEĆETE POBJEĆI

LOV POČINJE **3. SVIBNJA**

KOD SVIH PRODAVAČA NOVINA

HACKER

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

RECENZIJJE

EA Sports je na prepad osvojio još jedno područje u sportskim simulacijama u kojem nije bio prisutan: simulacije motora. Ovaj put su posao odradili vrlo studiozno jer se radi o naslovu kojeg krasi sve poznate odlike igara koje izlaze iz studija EA Sportsa. To je samo jedan od naslova kojeg vam predstavljamo na nekoliko desetaka stranica koje slijede.

2/99	1/99	Ime igre	Platforme
1	1	Metal Gear Solid KONAMI	PSX
2	5	FIFA '99 EA	PC/PSX/N64
3	6	The Rugrats THQ	GC/PSX
4	3	A Bug's Life DISNEY	PC/PSX
5	2	South Park ACCLAIM	N64/PSX
6	-	Tomb Raider 2 PLATINUM/EIDOS	PC/PSX/AC
7	7	Rollercoaster Tycoon MICROPROSE/HASBRO	PC
8	4	Premier Manager '99 GREMLIN	PC/PSX
9	9	Star Wars: Rogue Squadron NINTENDO/LUCAS ARTS	PC/N64
10	-	Brian Lara Cricket CODEMASTERS	PC/PSX

RECENZIJJE

- 40 Superbike World Championship
- 44 Heroes of Might & Magic 3
- 48 Rollcage
- 52 Starsiege
- 56 North vs. South
- 58 Speed Busters
- 60 Rainbow Six - Eagle Watch
- 62 Combat Flight Simulator
- 64 Lander
- 66 Redline
- 68 SkullCaps
- 69 Southpark
- 72 Ancient Conquest
- 73 Granstream Saga
- 74 Incoming: Subversion



- 75 Liath
- 77 Mad Trax
- 78 C3 Racing
- 78 Fighter Pilot
- 79 Brave Fencer Musashi
- 79 Rugrats Search For Reptar
- 81 Populous The Beginning
- 82 Streak Hoverboard Racing

PLAYSTATION

1	1	Metal Gear Solid KONAMI
2	3	The Rugrats THQ
3	2	A Bug's Life DISNEY/SONY
4	4	FIFA '99 EA SPORTS
5	6	Roll Cage PSYGNOSIS

NINTENDO 64

1	-	FIFA '99 EA SPORTS
2	1	South Park ACCLAIM
3	2	Star Wars: Rogue Squadron NINTENDO
4	-	Mario Party NINTENDO
5	3	Zelda: Ocarina of Time NINTENDO

PC CD-ROM

1	1	Rollercoaster Tycoon MICROPROSE/HASBRO
2	2	Superbike World Cham. EA SPORTS
3	-	Brian Lara Cricket CODEMASTERS
4	3	Sim City 3000 MAXIS/EA
5	7	Half-Life CENDANT

TKO SMO MI?

Redakciju Hackera čini uigrani tim 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 poslodavca. Predstavljamo vam ljude koji već četiri godine stvaraju ovaj časopis...



CHRIS

Urednik najboljeg časopisa za igre. Čovjek s tisuću i jednom životom. Uvijek kriv i odgovoran za sve. Usprkos pressingu, Chris svoje obveze izvršava s iznimnim elanom i odgovornošću. Običava filmove i PlayStation.



KREŠIMIR LAUŠ

Uvijek razočaran (pre)brzim zastarijevanjem PC tehnologije, Krešo u posljednje vrijeme previše psuje i prigovara, no to se ovaj mjesec nije odrazilo na njegove litrame sposobnosti koje je ponovo dokazao vrsnim recenzijama.



DAMIR "D" RUKAVINA

Kontroverzni Damir Rukavina je raspalio "narodne mase" svojom ocjenom Starcrafta od 80% pri kojoj još uvijek, kako kaže, ostaje. Kao što se moglo naslutiti, reakcije "širokih narodnih masa" na njegovu recenziju Brood Warsa su još žešće.



MISLAV MATAIJA

Mali Mislav, kako ga od milja zovu iskusni redakcijski štakori, nastoji uvijek biti prema svima ljubazan i tipični je dečko kakvog bi svaka majka voljela imati u susjedstvu. Brijne po avanturama i voli se slikati.



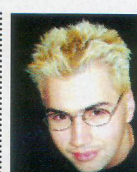
KRISTINA JEREN

Ljubiteljica dobre obleke, tamnih naočala i dobre muzike, Hackerova ljepša polovica voli živjeti život u stilu. Inače, Kristina nije u nikakvim rodbinskim ili ljubavnim vezama s glavnim urednikom.



IGOR "LEO" DUIĆ

Igor i dalje uživa zatrpan gomilom Thrustmasterovih igračih palica. U međuvremenu, otkrio je da mogu poslužiti i za razne druge užike, a kao i ostatak redakcije - i Dujkan se je "ponovio" sa Sonyjevom svom kutijicom za interaktivnu zabavu.



DARIO "X" RUKOVAC

Ljubitelj svih misterija i fantazija, bez obzira je li riječ o X-Filesima, Star Warsima ili Star Treku. Dario je sagradio ime svojim "poslovno odličnim" recenzijama.



PATRIK "DVD" PENCINGER

Patrikov smisao za praktično i želja da rastavi svaki komad hardvera koji mu dođe u ruke su mu priskrbili uređivanje svih "in" rubrika u Hackeru.



BERISLAV "BERO" JOZIC

Bero, šef PlayStationa u Hackeru, oduševljen je trenutačnom ponudom PSX naslova koje mu hrvatski dućani softvera posuđuju na recenziranje. I neka netko kaže da je nama u Hackeru teško :)



ALAN "NAPOLEON" GRAF

Alan sebe najbolje vidi u ulozi velikog stratega i spreman je graknuti na urednika ako mjesечно ne dobije neku pravu strategiju iz ruke.



MIROSLAV "MIRO" PULJIZ

Miro je veliki ljubitelj sportskih simulacija kojih, istina, u posljednje vrijeme baš i nema previše. Najviše voli simulacije zimskih sportova, a redovito sa svojim škvadrom "visi" na FIFA-i.



DAMIR ĐUROVIĆ

Damir je odgovoran za izvrsnu informativnu sekciju Novosti. Naš Sherlock Holmes voli neprimjetno špijirati redakcijskim prostorijama tragajući za mogućim skandalima koje bi prodao visokotražnim dnevnim listovima i tako se obogatio.



HRVOJE HERCEG

Nedavno unovačen. Hrvoje je vlasnik PSX-a i u milosti i nemilosti Bere koji mu daje PSX recenzije. Srećom, Hrvoje je u časopisu "PSX" znatno povećao svoj stvaralački opus.



MARIO BOŠNJAK

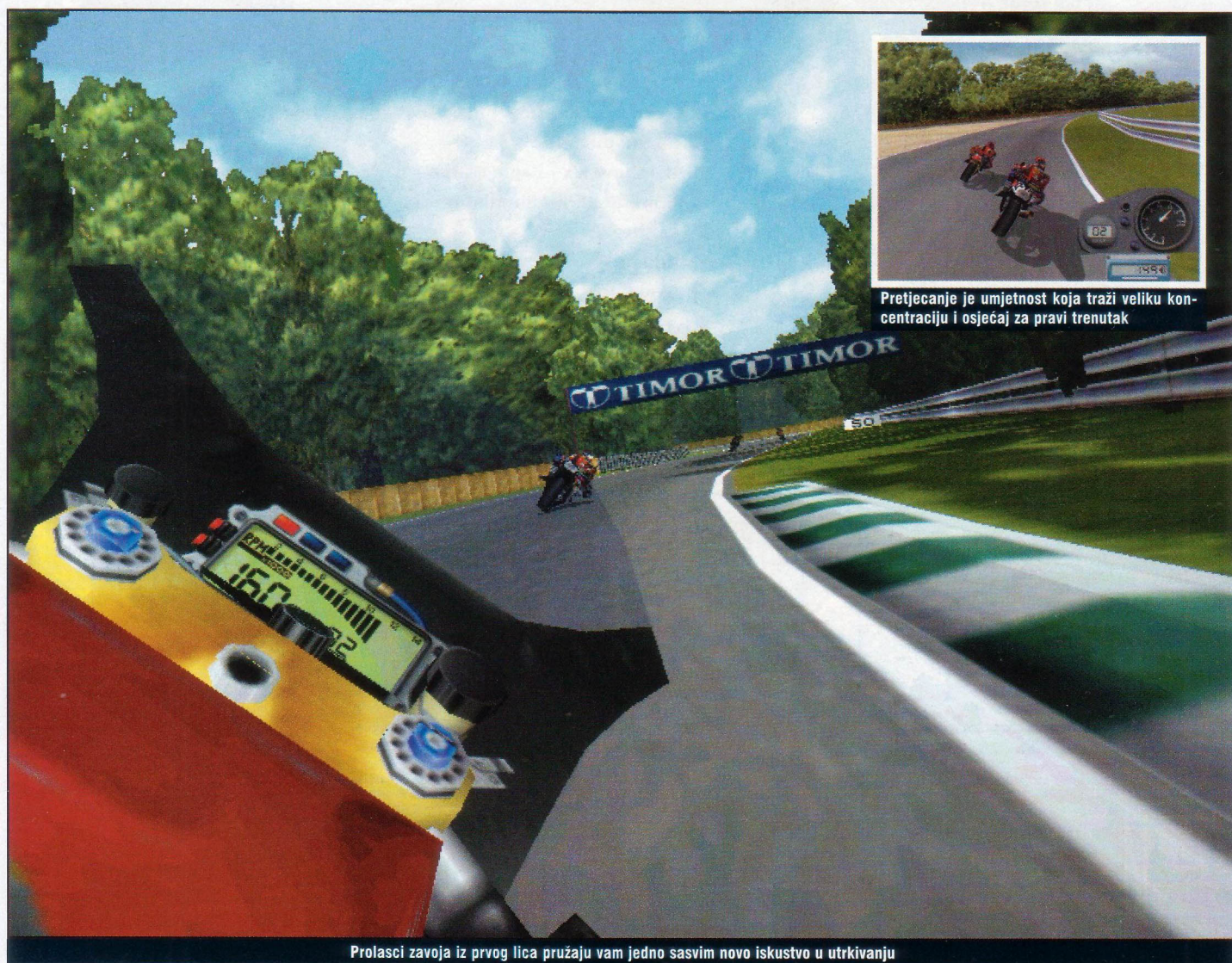
Izgleda da Mario voli brze aute (i lijepe žene) jer je i u ovom broju dobio na testiranje taj žanr igara. Nakon početnog razdoblja, Mario je uistinu zaslužio da postane stalnim članom naše ekipe.

Brzo kao metak!

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

PREPORUKA MJESECA

Electronic Arts je svojoj bogatoj sportskoj ponudi pridodao prvu službenu simulaciju motociklističkih utrka



Pretjecanje je umjetnost koja traži veliku koncentraciju i osjećaj za pravi trenutak

Prolasci zavoja iz prvog lica pružaju vam jedno sasvim novo iskustvo u utrkivanju

PIŠE

Dario Rakovac

INFO

PROIZVOĐAČ	Milestone
IZDAVAČ	Electronic arts
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 MB, 4 MB 2D kartica
NAŠA PREPORUKA	P2, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

SUPERbike je izvrstan

primjer dobrog poslovnog poteza. Ova vrlo iščekivana igra koju je razvijao talijanski Milestone trebala se na tržištu pojaviti pod okriljem Virgin Interactivea. No, kako je u rujnu prošle godine Electronic Arts kupio neke njegove dijelove, uključujući Westwood Studios, tako je "igrom slučaja" dobio i ekskluzivna prava na objavljivanje ove igre. Kako je riječ o prvoj licenciranoj igri koja uključuje službene staze, ekipe i vozače, ali i izvrstan engine i prezentaciju, Electronic Arts je ovaj put

samo dodao kozmetiku pobravi slavu i iskupivši se za nedavni fijasko s *Moto Racerom 2*.

Iako mi utrke motorima nisu nikada predstavljale pojam najboljeg od najboljeg u auto-moto sportu, lagao bih kada bih rekao da me istodobno nisu i impresionirale. Vjerojatno su mi "najgori" trenuci uvijek bili oni u kojima vozači ulijeću u zavoj naginjući se gotovo do razine zemlje, kada se čovjek jednostavno mora zapitati- pa kako ne padnu? Fiziku na stranu, meni i sličnima, koji ne vjerujemo ničemu što ima manje od četiri kotača, takvi su prizori dovoljni da bismo osjetili strahopoštovanje prema onima koji-

ma je to sasvim normalna stvar. Koliko se god zastrašujuće činilo, uvijek postoji nešto u čovjeku što ga tjera da se suoči sa svojim strahom i okuša se u takvoj vratolomiji. Naravno, u stvarnosti nema te sile koja bi me na to natjerala, ali u kompjutorskoj igri - zašto ne? *Superbike World Championship* na jedinstven način pruža mogućnost da i sami upoznamo brzi svijet motociklizma. On ima sve elemente koji ga čine najboljim predstavnikom cijelog ovog žanra. Grafički je savršen, realnošću osjećaja i snagom umjetne inteligencije više nego dobar, a ima i službenu licencu, što mu daje



Okoliš svake staze je autentična baš kao i ona sama. Pogledajte samo kolika je pozornost posvećena detaljima kao što su reklame na vozaču i oko staze



Pogled sleđa nije tako pregledan kao onaj izvanjski, ali je ipak daleko lakši za snalaženje nego igranje iz prvog lica



Najkonfuznija situacija je svakako start. Ako kroz prve staze prođete uspravno, onda su vam izgledi za ostatak trke sasvim solidni

pravi "štih". Općenito, već na prvi pogled možemo zaključiti da je ovo još jedan "pogodak u sridu" Electronic Artsa!

IZVEDBA ZA PET PLUS!

Kada god opisujem neku trkaću igru, uvijek se zapitam što tu uopće može biti novo? U svakoj imate određen broj novih staza, vozila i, navodno, bolji fizikalni model. Što se potonjeg tiče, pomaci i unaprjeđenja su toliko sitni da ih je vrlo teško osjetiti i kvantificirati, a staze i vozila ovise o vrsti utrke, tako da zapravo i nema noviteta. Ipak, ono čime nas proizvođači svaki put iznova oduševi je sve bolja i kompleksnija grafika te osjećaj brzine koji se danas bez po muke može mjeriti s pravom utrkom. Iz tog razloga, prvo čemu ću u ovom opisu posvetiti pozornost bit će upravo izvedba. Što se grafike tiče, komentari su suvišni. Igra izgleda izvrsno. Staze su vrlo precizno skinute i prilično bogate okolnim objektima. Motori su izvršne modelirani. Zanimljiva je činjenica da su u Superbikeu po prvi puta modeli vozača potpuno odvojeni od motora. U dosadašnjim igrama vozač i motor bili su jedinstvena cjelina, što je izgledalo nekako beživotno, ovdje to nije slučaj - primijetiti ćete

kako se vozačevo tijelo mekano i realno giba, kako mu se glava naginje u zavoju, pogotovo kada dođe do sudara ili pada; tada vozač leti na sasvim drugu stranu - i svaki se objekt ponaša potpuno neovisno. Taj se efekt dobro može primijetiti igrate li iz prvog lica. Jedan od mogućih pogleda je kroz virtualni kokpit, gdje se, vrlo primjetno, vaše vidno polje mijenja različito od orijentacije motora pa vam komandna ploča, naoko, stalno bježi. Igrati još možete tako da gledate preko statičnog kokpita (poput zračnih simulacija), zatim možete birati pogled sleđa ili pak udaljeni pogled sleđa koji preporučujem svim početnicima jer tako dobivaju najbolju sliku o tomu što se zbiva na stazi. U svakom slučaju, čuvajte se virtualnog kokpita jer se tu vrlo zorno vidi grozota naginjanja u zavoju kada vam motor u potpunosti zaklanja pogled pa stvarno nemate pojma kuda idete. Što se pak osjećaja brzine tiče, moram vas upozoriti da je igra iznimno brza. Na osrednjem P2 računalu s 3D podrškom jednostavno leti. Vrijeme reakcije pred zavojem je vrlo kratko i treba vam dosta vježbe da biste se nosili s konkurencijom već na prvom stupnju težine. Osjećaj realnosti je teško opisiv jer tko je od nas ikada vozio takav motor? Ja

USPOREDBE RADI...

Na službenom web siteu Svjetskog prvenstva u Superbikeu možete pronaći pregršt zanimljivih, a možda i korisnih informacija o vašim omiljenim vozačima, njihovim timovima i o utrkama. Kako će ovogodišnja sezona odmicati, bit će tu sve više podataka koji će nedvojbeno privući vašu pozornost, i omogućiti vam da usporedite svoje rezultate s onima stvarnih vozača.

▲ Site je vrlo pregledan i bogat podacima.

"Ako je brzina ono što tražite, našli ste pravu igru!"

svakako nisam, ali koliko mogu procijeniti prema ulascima u zavoje, držanju piste i osjetljivosti na komande pri različitim brzinama, motori se dosta dobro ponašaju. Osjećaj realnosti pojačava stvarno dobar force feedback efekt koji vas prati tijekom cijele vožnje, a ne samo u određenim situacijama. Primjerice, palica će trznuti pri svakom mijenjanju brzine, pružati otpor u jakim zavojima, a da ne spominjem sudare i prelaskes preko rubnjaka ili trave. Osjećaj je stvarno dobar i kada sve opisane elemente povežete u jednu cjelinu, možete zaključiti da je riječ o vrlo kvalitetnoj prezentaciji motociklističkih utrka.

ŠTO ZNAČI SLUŽBENO?

Službena licenca svakoj trkačoj igri uvijek daje onih dodatnih

par postotaka. Svi se mi više volimo utrkivati s pravim asovima, na pravim motorima, a ništa nebitnije nije ni spoznaja da vozimo po jednoj od stvarnih staza jer svoj učinak možemo uspoređivati sa stvarnim rezultatima, pa nas veseli kada znamo da smo "bolji". Nema dvojbe da će velik dio publike odabrati ovaj naslov samo zato da bi postao dijelom Ducatijeve pobjedničke momčadi i utrkivao se s imenima poput Carla Fogartyja ili Johna Kocinskog. Štoviše, jedan od jamaca kvalitete ove igre je upravo Ducati, čija je ekipa prošle godine osvojila naslov prvaka i to baš s



ELECTRONIC ARTS I ALGORITAM...

... predstavljaju vam lokalizirano izdanje Superbike World Championshipa. Da, istina je. Superbike je još jedan od naslova koji će na policama trgovina osvanuti u hrvatskoj kutiji s uputama i priručnicima na hrvatskom jeziku. Ovine još jednom treba odati priznanje Algoritmu koji je na ovaj način zadao još jedan težak udarac piratima. Niža cijena i hrvatska oprema... Legalno se ipak isplati!



**Od vašeg prvog crteža,
do profesionalnog ispisa, Epson !**

440



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

640



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

740



EPSON Stylus COLOR 740
s nevjerovatnom rezolucijom od 1440x720 dpi
i brzinom do 6 stranica u minuti
vrhunske brzine i kvalitete ispisa

©MANUSCRIPT

RECRO®
potpisujemo samo najbolje

RECRO d.d. Trg sportova 11, Zagreb
Tel. 01/ 3650 - 777 Fax. 01/ 3650 - 716
e-mail: recro@recro.hr <http://www.recro.hr>

**Vrhunska Epson
piezo
ink jet tehnologija!**

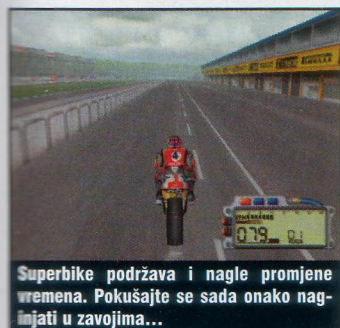
EPSON®



Spektakularni padovi praktično su zaštitni znak Superbike utrka. Naravno, ni u igri ih ne nedostaje



Modeli motora i vozača u ovoj su igri doista bez premca



Superbike podržava i nagle promjene vremena. Pokušajte se sada onako naginjati u zavojima...



Jedan od brojnih kadrova koji ovu igru približavaju kvaliteti televizijskog prijenosa

Fogartyjem. Oni su aktivno sudjelovali u izradi igre pruživši dizajnerima sve potrebne podatke da bi se motori ponašali potpuno realno. Konačan zbir predstavlja autentične staze, i to svih dvanaest sa svjetskog prvenstva, i ekipe s vozačima. Velika je pozornost posvećena detaljima pa su logotipi svih sponzora jasno vidljivi na svakom vozaču i njegovom motoru, a čak su i vrste drveća uz stazu autentične. Što se samog načina igranja tiče, dostupna su vam dva osnovna moda. Za početnike, tu je akcijska utrka u kojoj se možete razbijati i natjeravati do mile volje, s tim da je realnost svedena na minimum. S druge strane, za poznavatelje tu je pravi simulacijski mod koji vas vodi na put oko svijeta kroz

dvanaest staza. Tu ništa nije prepušteno slučaju, a konkurencija ne oprašta ni najmanju pogrešku. Ovdje će na svoje doći svi oni koji uživaju u preciznom namještanju vozila i maksimalno realnom osjećaju vožnje. Svaka se ovakva utrka sastoji od tipičnih slobodnih treninga, kvalifikacija, zagrijavanja i same utrke, naravno. Tijekom priprema, možete iskušati sve moguće postavke motocikla, da biste za utrku bili spremni i najbrži, a po volji možete igrati pojedinačnu utrku ili prvenstvo. Za kraj, tu je i multiplayer koji omogućuje najviše osam igrača odjednom, i to putem interneta, te preko lokalne mreže ili modema. Standardno, ali jednako kvalitetno kao i svi ostali elementi igre.

MOTORI SNOVA NADOHVAT RUKE

Evo kratkog opisa svih motora koje u igri možete voziti. Inače, standardno je kod EA Sports naslova da uz igru dolaze i brojni tehnički i statistički podaci, pa ovdje nismo previše ulazili u detalje. Mislim da će vam i ovo biti dovoljno da odjurite do najbliže trgovine softverom i raspišete se o Superbikeu...



KAWASAKI ZX7R

Obujam motora	748 ccm
Snaga	150 KS
Max. brzina	N/A
Masa praznog motora	162 kg

Kawasaki



HONDA RC45

Obujam motora	749 ccm
Snaga	160 KS
Max. brzina	300 km/h
Masa praznog motora	162 kg

HONDA



DUCATI 916

Obujam motora	996 ccm
Snaga	154 KS
Max. brzina	293 km/h
Masa praznog motora	162 kg

DUCATI



YAMAHA YZF

Obujam motora	749 ccm
Snaga	160 KS
Max. brzina	295 km/h
Masa praznog motora	162 kg

YAMAHA



SUZUKI GSXR

Obujam motora	749 ccm
Snaga	150 KS
Max. brzina	290 km/h
Masa praznog motora	162 kg

SUZUKI

"Ušavši u zavoj, srce će vam jače zakucati!"

Superbike World Championship je ono što smo čekali. Apsolutno realna ili, pak, samo zabavna simulacija motociklističkih utrka s nevjerovatnom grafikom i brzinom koja nam itekako može dočarati osjećaj prave vožnje. Iako je igra prije svega namijenjena ljubiteljima motora, nesumnjivo će naći svoj put i do svih drugih poklonika brzinskih sportova. Nevezano za temu, možda će vas zanimati činjenica da je Electronic Arts nedavno potpisao ugovor s Bernieom Ecclestoneom o ekskluzivnim pravu na razvoj budućih simulacija Formule 1, a već su stigle i prve najave da sportski odjel ovog softverskog giganta priprema FIFA tip Formule 1. Ako se barem donekle može suditi po Superbikeu, onda nas od Electronic Artsa uskoro čeka ju još ljepša iznenađenja.

ALTERNATIVNO

MOTOCROSS MADNESS

Ova izvrsna Microsoftova simulacija pokazat će vam kako to izgleda kada pistu zamijene blato i kaljuža.

MOTO RACER 2

Electronic Artsov promašaj godine. Pokušaj miješanja krosera i trkačkih motora urodio je prilično gorkim plodom, ali ako ste raspoloženi za arkanu igricu ili vas veseli vlastoručno kreiranje staza...

OCJENA

Bez zamjerki!
Definitivno najbolja
motociklistička
igra na tržištu.

90%

Treća sreća?

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3



PIŠE

Krešimir Lauš

INFO

PROIZVODAC	3DO
IZDAVAČ	New world computing
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32MB
NAŠA PREPORUKA	P200, 64MB, 17inčni monitor
3D PODRŠKA	N/A
MULTIPLAYER	MACROBUTTON NoMacro (LAN, modem, Internet, split-screen itd.)
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

HEROES 1 I 2

Što da vam pričam, kad vam je već sve jasno

HEROES of Might and Magic 3!? Dakle, sad ga stvarno pretjeraše! Ljudi dragi, gotovo svaka druga igra koja pristigne na recenziju u naše uredništvo, za sobom vuče i neki brojčani sufiks. Dosada su te brojke uglavnom bile dvojke, ali se u posljednje vrijeme te vrijednosti povećavaju. Nastavci su postali prava pošast, gotovo novoizmišljeni igrači žanr, i kako onda da ja objektivno recenziram ovaj proizvod i pritom zadržim zdrav razum? Možda bih si trebao utviti u glavu da je Heroes 3 vrlo dugo očekivani nastavak koji bi morao biti vrijedan moje pozornosti već zbog odlične reputacije i ustaljenog statusa prethodnika. Uostalom, konačno smo dobili pravog nasljednika te

legendare fantazijske turn based strategije za razliku od prošlokvartalnih add onova i golden editiona. Je li se čekanje isplatilo i jesmo li doista dobili nešto potpuno novo, kao što ćete vidjeti, ipak ostaje upitno.

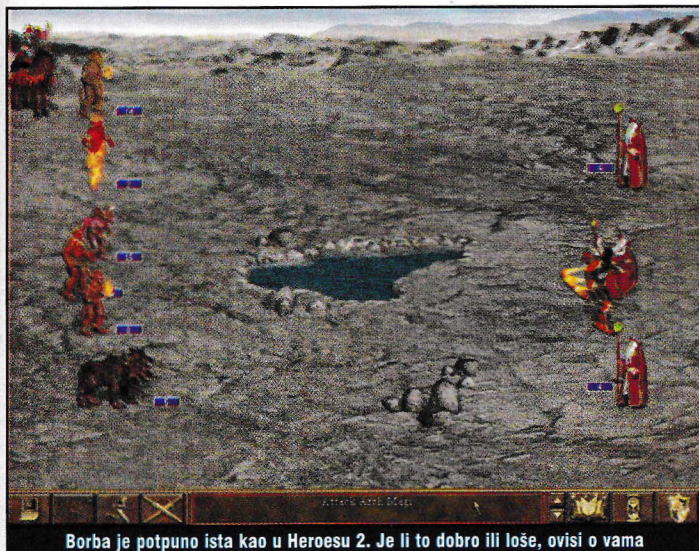
STORY SO FAR...

Nadam se da nikomu nije potrebno objašnjavati što je i kakva je igra bila Heroes2, jer su se oko nje lomila mnoga koplja i čuli mnogi komentari. No ipak, za svaki slučaj. Heroes duologija, sa svim dodatnim misijama, oduvijek je bila vrlo kontroverzna hrpa turn based mitskih strategija čija je kontroverznost ležala upravo u činjenici da se igrala na poteze, a ne u realnom vremenu. Taj je prilično zastarjeli način igre mnogima bio dovoljan da s gađenjem okrenu glavu od Heroja i

posvete se nečem žešćem, po mogućnosti u real time sferi. No Heroesi su ipak uspjeli prikupiti grupu fanatičnih sljedbenika koji su dane i noći provodili pred ekranom namjeravajući skupiti dovoljno resursa za samo još jedan upgrade ili novi nivo čarobnog tornja te spokojno otići na spavanje. Spavanje je redovito bilo odgođeno polubudnim maglovenjima scena iz igre, ali što se moralo, nije bilo teško. Znam o čemu pričam jer sam i sam bio jedan od takvih. Upravo su ti ljudi, u iščekivanju nastavka, odigrali sve kampanje i single misije koje je nudila dvojka (i svi dodaci) vječno maštajući o tome kako će to tek izgledati u trojci. Svaki objekt na mapi, svaki lik i čudovište trajno su im se urezali u mozak, a međusobna hvaljenja tipa "čovječe, nabio sam magic power na 14" nisu bila

RESTORATION OF ERATHIA

Ako vam već na spomen mača i čarolija zatitra srce, od ovoga bi mogli dobiti infarkt



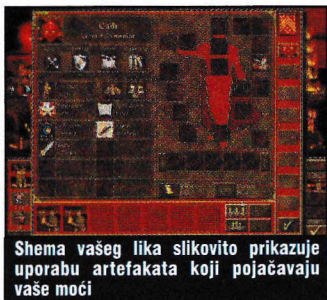
Borba je potpuno ista kao u Heroesu 2. Je li to dobro ili loše, ovisi o vama



Obratite pozornost na dotjerani efekat visokog morala koji omogućava dodatan turn



Ovakva grafička detaljnost moguća je tek pri višim rezolucijama



Shema vašeg lika slikovito prikazuje uporabu artefakata koji pojačavaju vaše moći



Čarolije iz mage towera su uglavnom nove, ali ima i nekih poznatih



Detaljnost mape te bogatstvo artefakata i detalja jednostavno je nevjerovatno

nimalo neobična u takvom društvu. Upravo je takvim ljudima i namijenjen ovaj tekst, mrzitelji Heroja već su ionako okrenuli stranicu.

TREĆE PA MUŠKO?

Ajmo sad krenuti s mojim impresijama... Početni dojam koji me obuzeo kad sam prvi put pokrenuo trojku bio je euforija i radost. Naime, dugo očekivane FMV animacije koje tako dobro pridonose atmosferi konačno su bile tu. Uistinu visokokvalitetna smacker animacija fino će vas napaliti na igru i uvući u njezin mistični svijet. Osim što je atmosferska, konačni je dokaz da se na PC-ju mogu napraviti višestruko kvalitetniji filmići nego na Sonyjevom čedu (800*600 u 16bita i 25FPS-a). Nakon odličnog uvoda dočekala me fenomenalna MP3 glazba, čija je kvaliteta i orkestralnost zaštitni znak cijelog serijala. Došlo je vrijeme za početak igre. Već u fazi biranja liko-

va i početnih gradova bilo je vidljivo da je cijeli interface brižno dorađen i nešto kompleksniji nego u dvojci. Osim što je oku ugodniji i stilski dotjeraniji, sadrži mnoštvo dodatnih opcija o kojima zbog ograničenog prostora ne možemo mnogo reći. Što se tiče osnovnih modova igre, i dalje su zadržane kampanje, ovaj put njih šest, a svaka ima posebnu priču, animacije i likove. Tu su također i vrlo brojne single misije koje će vam dobro doći kao vježba prije nego što se uputite u sveopći rat. I ovdje je multiplayer vrlo kvalitetno podržan, i uglavnom nepromijenjen. Stupivši konačno u samu igru, dočekat će vas poznata slika i raspored njenih elemenata. I dalje je sve poznato; slijeva je mapa, a na drugoj strani ekrana svi potrebni "alati" za baratanje likom, resursima i gradovima. Jedina bitnija novina samog igračkog sučelja je ta da je inventar vašeg lika ovaj put prikazan kao u pravim FRP-icama,

na stilskoj figuri ljudskoga tijela. Taj detalj možda i nije pretjerano koristan, ali svakako pridonosi "autentičnosti". Osim tih osnovnih stvari, za oko će vam najprije zapeti nevjerovatna grafička detaljnost svijeta kojim se krećete, što prije svega možemo zahvaliti činjenici da igra radi u 800*600 rezoluciji i 16-bitnoj boji. Ako ste mislili da su u Heroesu 2 autori iskazali maksimum pedantosti i minucioznosti, Heroes 3 će vam dokazati da ste u krivu. Svaki i najmanji element mape brižno je nacrtan i animiran, a sve biste detaljičice vidjeli tek nakon višetjednog pretraživanja ekrana povećalom! Fenomenalno i nevjerovatno, u ovom su

polju autori nadmašili sami sebe. Nadalje, gradovi, osnove vaše moći u kojima stvarate svoje vojske, također su dostigli grafičko-animacijsku perfekciju, baš kao i podanici



& **HACKER** te nagrađuju



OSVOJI

FORMULA
Sprint
THRUSTMASTER

VOLAN

**NAGRADNO
PITANJE**

FORMULA
Sprint
je:

1 **FORCE
FEEDBACK
KONTROLER**

2 **OBIČNI
KONTROLER**



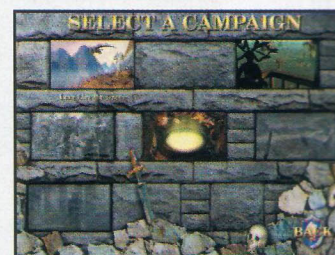
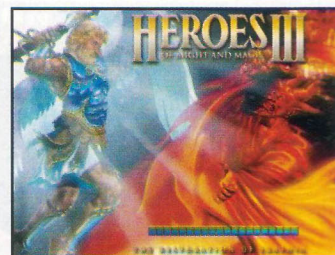
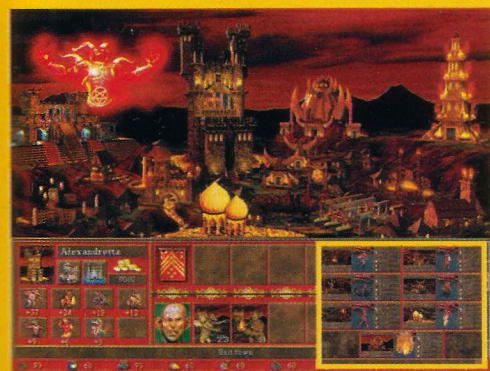
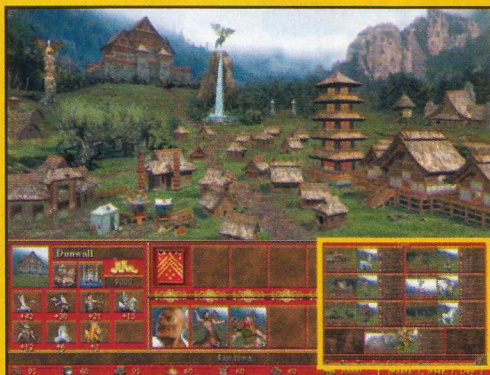
FORMULA
Sprint
THRUSTMASTER
**NAGRADNI
KUPON**

Ako znaš točan odgovor, napiši ga na dopisnicu i pošalji **s izrezanim kuponom** na adresu redakcije: Janus-Lingua, Petrinjska 11, 10000 Zagreb s naznakom "Za Formula Sprint N.I."

U obzir dolaze odgovori pristigli zaključno do **23.4.1999**. Imena sretnih dobitnika potražite na uvodnoj stranici sljedećeg broja.

SVE JE KONAČNO TU!

Da bismo utažili vaše apetite, donosimo slike svih potpuno razvijenih gradova iz igre te pripadajućih kultura koje se u njima "kote". Uživajte u slikama i konačno saznajte jesu li vaša maštanja o izgledu trojke bila u skladu s ponuđenom stvarnošću!



Kao i sve drugo, i igrači interface je prilično dotjeran i osuvremenjen

**Komentari tipa
"Čovječe, nabio
sam magic
power na 14"
neće biti nimalo
neobični...**

kojima upravljate. Svaki je grad svijet za sebe, s hrpom detalja i građevina koje možete nadograđivati po nekoliko puta, stoga ćete ih morati upoznati i naučiti njima pravilno baratati iako možda Heroes 2 znate napamet. Upravo je ta maštovistost i raznolikost zemalja, gradova i podanika ono što Heroes 3 čini dostojnim nastavkom. Sve skupa prati i odlična MP3 glazba karakteristična za svaki pojedini dio karte ili priliku (borba, boravak u gradu, šetanje po karti), što jamči dobru atmosferu. Sustav magija sada je još razrađeniji, a čarolije stvaraju vrlo primamljive grafičko-zvučne efekte. Zasad je, znači, sve na razini, ali, uvijek mora biti jedno "ali".

DEJA VU AGAIN!

Žalosna priroda nastavaka kao takvih uvelike nagruđe i Heroes3. Naime, osnovne su konceptualne postavke ostale nepromijenjene, sama evolucija grafike i neke sitnije

promjene neće biti svima dovoljne za odluku o kupnji ove igre. Sve je ostalo uglavnom isto, od kretanja po karti i susretanja različitih neutralnih beštija preko poznatog načina stvaranja vojski i njihove manipulacije pa do samih borbi koje se i dalje odvijaju na heksagonalnom polju u obliku turnova. Ne kažem da, osim grafike, nema ništa nova, npr. osim običnog, dodan je i podzemni svijet, vaš lik može kopati u potrazi za blagom na bilo kojem mjestu, tu je sva sila novih artefakata, čarolija, likova i gradova, ali sve to jednostavno nije dovoljno. Zašto? Zato jer bi čak i najfanatičniji igrači Heroes 2 mogli osjećati odbojnost prema trojci saznajući da se moraju ispočetka upoznavati s novim stvarima u Heroes svijetu, a da će sam osjećaj i način igranja ostati manje-više nepromijenjen. No preko toga se možda i može prijeći zahvaljujući nekim pozitivnijim pomacima. Naime, ono što je u dvojci bilo prilično frustrirajuće- nesrazmjernost

snaga pojedinih kultura - ovdje je ispravljeno. Drugim riječima, najslabije jedinice sada su jače, a najjače nešto slabije, čime je postignuta fina ravnoteža koja omogućuje da prave vrijednosti u borbi konačno budu taktiziranje i strategijsko razmišljanje, a ne bezumno gomilanje jakih trupa. Osim toga, umjetna inteligencija je nešto pametnija - neće na vas bezveze naletavati s dvojicom seljaka i jednim patuljkom ako zna da su pod vašom komandom dvije "satnije" sivih zmajeva. Svi ti dodaci dobro su došli i olakšavaju igranje pa se ponekad zapitate zašto nisu bili implementirani i ranije. No sve su to tek konfekcijski bonusi bez kojih bi se dalo preživjeti, stoga se ne mogu oteći dojmu da se moglo, i moralo, promijeniti nešto iz temelja - ovako sve skupa slični na ulaštenu, ispoliranu i našminkanu inačicu jedne te iste igre. Šteta. Na kraju, kao i obično, ipak ostaje pitanje isplati li se sve to ili vam je bolje na cijelu

stvar zaboraviti. Veteranima ove trilogije teško da je i potrebna neka preporuka, njima je Heroes oduvijek bio nešto više od igre, gotovo način života. Onim drugima, pak, treba reći da je ovaj proizvod više od turn based strategije (čiji vas način poteza ne bi trebao odvratiti prosječnog tipa, igra takve maštovitosti i fantazijskog kalibra koja kad vas jednom zgrabi ne pušta lako. Ako nikada niste igrali prijašnje nastavke, još bolje, jer možda je onda baš ovo trenutak da uplovite u čarobni svijet Heroja mača i magije i jednom zauvijek budete opijeni njegovom snagom i čarolijom. ◀

OCJENA

Identičan način igranja kao i u prijašnjim nastavcima nikako mu ne ide u prilog

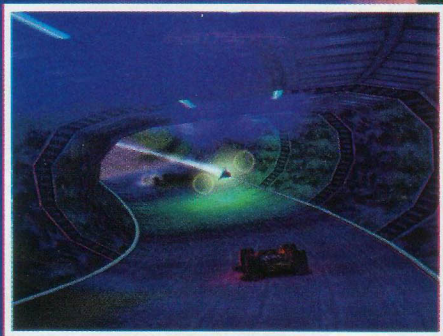
80%

Anarhija na kotačima!

ROLLCAGE

Psygnosis je pokrenuo novu revoluciju trkaćih igara. Zaboravite na sva pravila i posvetite se čistoj, nesputanoj jurnjavi!

PREPORUKA MJESECA



Lider raketa pronaći će vas ma koliko brzi bili!



Yeeehhaaaa! Eto vas kako letite i prekrećete se u zraku. U tipičnoj utrci to bi značilo kraj, u Rollcageu čim padnete na tlo – gas do daske!

PIŠE

Dario Rakovac

INFO

PROIZVOĐAČ	Attention To Detail
IZDAVAČ	Psygnosis
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P2, 64 Mb, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet, Split Screen
PLATFORME	PC, PSX

ALTERNATIVNO

NEED FOR SPEED 3

Konzervativnim trkačima što drugo preporučiti do ovog klasika među arkadnim jurilicama.

WIPEOUT 2097

Iako PC inačica nije prošla najbolje, Wipeout je još uvijek legenda. Uostalom, riječ je o začetniku žanra futurističnog utrivanja.

AKO pričamo o futurističnim utrka-ma, Psygnosis je prava legenda - ta je tvrtka svojim poznatim *Wipeoutom*, tako reći, stvorila taj žanr. Zbog *Wipeouta* su prodane stotine tisuća *Playstationa*, a i PC svijet je dobio svoju inačicu. Istina, ona nije postigla golem uspjeh jer su grafičke mogućnosti onadašnjih računala bile daleko iza konzola, no, danas se situacija korjenito izmijenila. Psygnosis je na tržište izbacio novu futurističnu jurilicu koja i na PC-ju leti jednako brzo kao i na konzoli, a izgleda za nekoliko mjera bolje. Riječ je o igri koja će potpuno promijeniti vaše shvaćanje utrka i utrivanja, riječ je o *Rollcageu*!

O čemu je tu zapravo riječ? Zamislite utrku u kojoj nema granica. Nije bitno vozite li po zidu, ili stropu ili prolazite kroz zgradu. Vaše je vozilo neuništivo, juri brzinama od 500 km/h i nema te prepreke koju ne može savladati! Vozite svuda, radite što hoćete, a najvažnije je na cilj stići prvi. Originalno, zar ne? Psygnosis se, čini se, konačno probudio i vratio onome što najbolje zna. Dečki su *Rollcageom* dokazali da posao uistinu znaju. Igra je jednostavno fantastična. Brza je, eksplozivna i totalno kaotična. Obje inačice, i PC i PSX, izgledaju fenomenalno

dosežući, dakako, sve limite današnje tehnologije. Konzolna inačica, koja je prva stigla do redakcije, oduševila me iznimno brzom i kvalitetnom grafikom koja izvlači maksimum iz Sonyjeve sive kutijice. No, ništa me nije moglo pripremiti za šok koji je nastupio kada se na mom računalu prvi puta zavrtilo PC *Rollcage* u svom njegovom 3D ubrzanom sjaju.

JE LI TO STVARNO TAKO DOBRO?

Itekako! Zanimarimo li sve 3D efekte, force feedback i ostale "trikove" kojima nas programeri





Koliko ste se samo puta zabili u zid tunela i ni makac više? Sada jednostavno nastavljate voziti!



Dok ste pod zaštitom energetske štita, protivničke smicalice neće vam moći nauditi



Protivnik ispred vas upravo biva uvučen u crvotočinu

žele zaprepstiti, ostaje vam čista, 100%-tna adrenalinska igrivost. Rollcage je konačno donio nešto novo. Brzina, lijepi autići, sve je to već viđeno i neimpresivno, no ubacite li u to jednu totalno otkaćenu ideju kao što je "a što bi se dogodilo kad bi se vozilo popelo na strop?", eto vam Rollcagea. Igra vas jednostavno tjera na kojekakve vratolomije i ludosti koje, ubrzo shvaćate, nisu ni nemoguće ni lude. U Rollcageu nema ni pravila ni granica - sve je dopušteno, sve je moguće. U jednom trenutku jurite po dugom ravnom dijelu, ispaljujete dvije rakete ne biste li srušili okolne zgrade i protivnicima zakrčili put, da biste potom stigli do tunela, naglo skrenuli prema zidu, popeli se na strop, gdje se kriju novi power-upovi. Stigavši do kraja tunela, past ćete na pod, ali nećete se prevrnuti, pritišćete gas do kraja i jednostavno nastavljate dalje. To je prava stvar! Nema stereotipa, nema čak ni staze! Bit je ove igre u čistoj jurnjavi. Naravno, za takve utrke, moraju postajati i odgovarajuća vozila. Ta su mala čudovišta ime dobila po kavezu u kojem se vozač nalazi i koji rotira zajedno s vozilom ublažavajući udarce pri prevrtanju, a uvelike podsjećaju na one poznate autiće na daljinsko upravljanje koji se isto tako prevrću i voze s obje strane (otkud samo dizajnerima takva ideja?). Iznimno su brza: s lakoćom dosežu brzine do 500 km/h prijanjajući za cestu kao da su zalijepljena za nju. Velike im G-sile omogućuju vožnju po zidovima i stropovima, a čvrsta ih konstrukcija čini neuništivima. Sudar sa sti-

jenom, izravan pogodak raketom ili trostruki salto u zraku samo će ih usporiti, ali čim se nađu na zemlji ponovno će krenuti punom snagom. Osjećaj vožnje takvim čudom postaje stvarno jedinstven. Razvojni tim je proveo cijelu godinu u optimiziranju i balansiranju njihovih performansi pa smo u konačnom proizvodu dobili lako upravljive i brze mrcine koje, vjerovali ili ne, djeluju poput stvarnih vozila. No, nije sve u brzini. Da bi vam olakšali/začorčali život, dizajneri su u smjesu ubacili i set originalnih power-upova razasutih svuda po stazi. Bit će tu svega, od klasičnih ubrzivača pa do pametnih raketa koje traže vodećeg u utrci ili pak wormholea koji ulove ciljanog protivnika postavivši ga na vaše mjesto, a vas na njegovo. Tako utrka postaje pravom ratnom zonom: biti brži i bolji od protivnika zapravo ne znači ništa, treba biti podliji! Ako vozite konzervativno i držite se (smijeh) idealne trkaće linije... vratite se Need For Speedu!

KAKO TO IZGLEDA U PRAKSI?

Isto tako dobro. Naime, da je samo ideja dobra, a izvedba osrednja, ovaj bi opis završio na pola stranice. Ne, ne. Proizvođač Rollcagea ne zove se bez veze Attention To Detail! PC inačica igre je pravo remek-djelo. Već pogled na luda vozila koja jure prekrasnim krajolicima i stazama u visokoj rezoluciji oduzimaju vam dah. Refleksije na karoseriji, odbljesci eksplozija, dim koji vas okružuje, sve izgleda tako dobro da PSX izdanje pada vrlo

THE PLAYSTATION EXPERIENCE

Rollcage je istodobno izašao na PC i PSX platformama. Iako se ove dvije inačice teško mogu mjeriti, povučemo li paralelu na crti vrijednost - novac, vraćamo se na vječno pitanje. Naime, na PSX-u igra izgleda izvrsno. Iznimno je brza, možda čak i brža nego na PC-ju. Svjetlosni efekti su solidni, no ne mogu se mjeriti s onima kakve nam pružaju moćne 3D kartice. No, ako sve to stavite na stranu i promotrite stvar s gledišta igrivosti, tada gotovo i nema razlike. Pitanje koje se nameće je zašto ne igrati igru koja zajedno s konzolom stoji manje od 3D kartice? Danas kada smo toliko razmaženi da nas ni najbolja 3D grafika više ne impresionira, možemo se bahatiti s mogućnostima jednog igravog PC-ja, ali činjenica je da za puno manje novca možete dobiti jednako kvalitetno igravce iskustvo. Pogotovo u slučaju ovakvih igara koje su kao stvorene za konzole. Izbor igre ovisi o platformi koju posjedujete no, ne treba zaboraviti da je Wipeout sam prodao tisuće Playstationa. Možda će i Rollcage ponoviti ovaj uspjeh.



Nije tako sjajno kao PC-ju, ali nije ni za baciti

1 Eto crvotočine na PSX-u

2 Niža rezolucija ne znači da eksplozije ne mogu biti efektne



Vatra nije nikakva prepreka za ova čudovišta na četiri kotača



Ovaj je svijet bivša rudarska kolonija - prepun tunela i skrivenih putova!



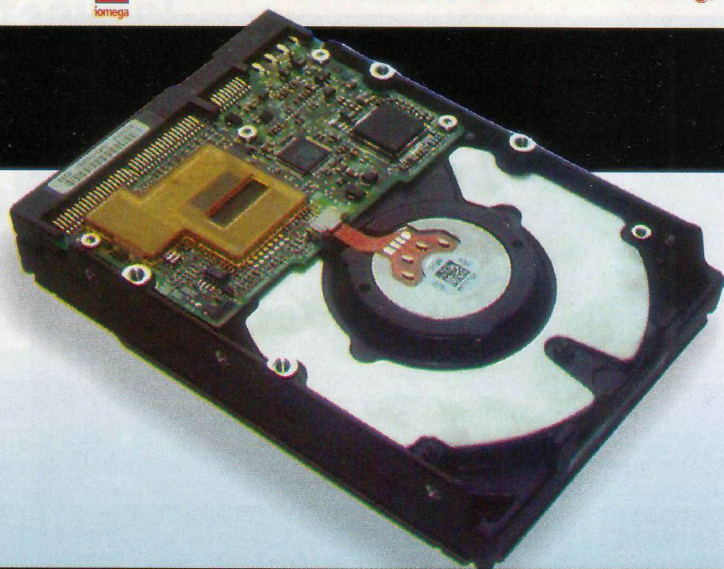
Još jedan krasan prikaz crvotočine koja proždire suparničko vozilo

Provezavši samo jednu stazu u Rollcageu, sve Formule i slične dječje igre past će u zaborav...

Western Digital

OVLASTENI DISTRIBUTER

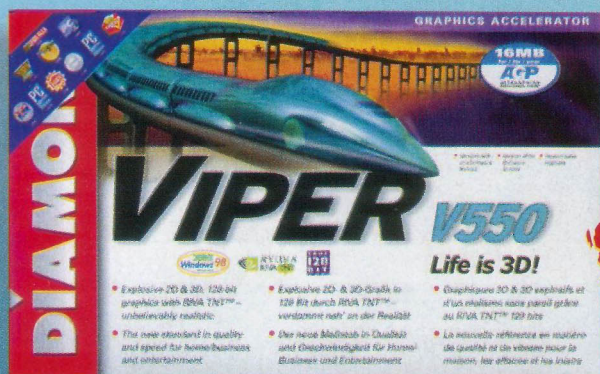
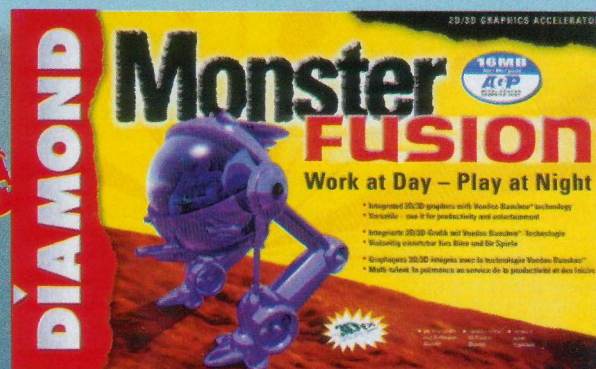
Izuzetan 20.4 GB Western Digital tvrdi disk sa odličnim omjerom kvalitete, kapaciteta i cijene.



Seagate

Držimo i široku lepezu Seagate SCSI i ULTRA ATA-EIDE diskova.

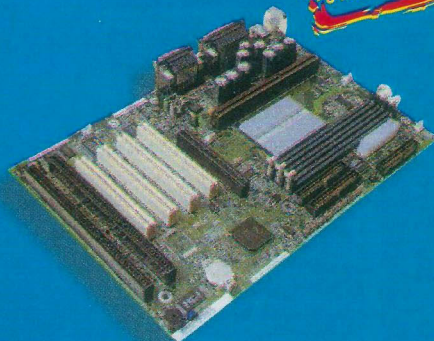
GRAFIČKE KARTICE


OVLASTENI DISTRIBUTER


VIPER V550 i MONSTER FUSION pretvaraju vaš PC u pravu igraću konzolu. Sadrže sve najvažnije 3D grafičke funkcije, ali sada sa više snage nego ikada.

MATIČNE PLOČE

Veliki izbor matičnih ploča renomiranih proizvođača Intel i QDI.

OVLASTENI DISTRIBUTER


CD ČITAČI I PISAČI

Bogata ponuda Mitsumi CD ROM uređaja kao i CD Recordera (rewritable)

OVLASTENI DISTRIBUTER

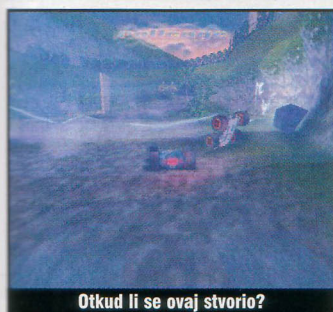

PCX
computers

Zagreb, Sokolgradska 28
tel./fax: 01 3097 402, 3097 801
e-mail: pcx@pcx.hr
www.pcx.hr



Maloprodaja u Zagrebu:

MATEMA PROMET, Ozaljska 11, tel.: 01 3098 485
EDINKOM, Križna 7, tel.: 6147 000
Z-EL CHIPOTEKA, Trg J. F. Kenedy 6, tel.: 2338 844



Totalna ludnica u 360 stupnjeva!

brzo u zaborav. Staze su podijeljene na karakteristične svjetove kojima dominira snijeg, more ili pak lava, no o kojem se god okolišu radilo, vrlo je živopisan. Odvezete li se do obale, vidjet ćete kako valovi zapljuskuju obalu i mnoštvo sitnih detalja koji redovito promiču u igrama ovog tipa. Istina, tko ima vremena brinuti o okolišu jureći 500 na sat, ali lijepo je vidjeti da su se ljudi ipak potrudili i dali vam potpun osjećaj. No, vratimo se zbivanjima na stazi. Vozila se izvana razlikuju samo po boji, ali su im vozne karakteristike bitno drugačije s obzirom na brzinu, ubrzanje, snagu te grip (držanju na cesti). Dakako, one ovise i o vozaču. U neku ruku, dobro je da postoji mogućnost izbora, no on nije presudan za samu utrku - sa svakim ponuđenim vozilom, šanse

za pobjedu su vam iste. Bitnije je znati rabiti stazu i poboljšanja. Primjerice, na stazi postoje uzdignute plohe sa strelicama koje vas ubrzavaju (često na teško dostupnim mjestima), a ne treba zaneimariti ni okoliš. Staze su prepune prečica koje na prvi pogled nisu uočljive, ali vam mogu donijeti značajnu prednost. Treba obratiti pozornost i na oružja kojima možete privremeno onesposobiti neprijatelje (više pročitaj u okviru). Koji puta nije loše biti drugi jer ako netko ispali raketu koja slijedi lidera, on će je pokupiti, a vi ćete se naći u vodstvu. S druge strane, ako vi vodite, jednostavno zakočite, propustite nekog da pokupi lidericu i bit ćete opet na čelu. *Rollcage* je prepun takvih sitnih trikova koji ga, uostalom i čine tako posebnim.

I SOUNDTRACK PO MJERI!

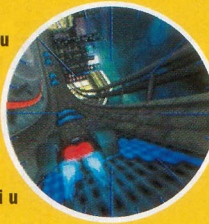
Što bi natjeravanje i napucavanje po ovako divljim pistama bilo bez odgovarajuće glazbene podloge... Za *Rollcage* sviraju Fat Boy Slim koji su Psiygnosisu "posudili" dvije stvari sa svog novog albuma. Osim njih, tu su imena poput: *EZ Rollers, Aphrodite, Hoax, Ed Rush and Nico, Pressure Rise, Ashley Beedle Presents, Pascal, Freestyles, Les Rosbifs, Ratman i Dan Massa*. Kvaliteta do kraja!

ARSENAL PO MJERI!

Evo kratkog opisa svih power-upova koje možete pokupiti na stazama *Rollcagea*. Opisivati sva vozila nema smisla jer se ionako po izvanjskom izgledu malo razlikuju. Osim toga, u igri su vam vrlo zorno prikazane karakteristike svakog od njih. No, oružja su sasvim druga priča, u što ćete se brzo uvjeriti.

TURBO

Kratkotrajno povećava brzinu vozila. Idealan za pretjecanje na dugim ravninama, ali pazite u zavojima jer bi se lako mogli naći u zraku



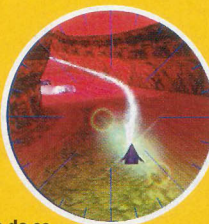
ŠTIT

Ime sve govori! Energetsko polje pružit će vam privremenu zaštitu od "elementarnih" nepogoda



LEADER RAKETA

Ovaj projektil traži vodećeg u utrci i pogađa ga. Jedini način da ga izbjegnute je pustite drugog vozača ispred sebe, pa da se on nađe na čelu utrke



DRILLER RAKETA

Ispaljuje tri projektila koji spiralo lete prema cilju. Oni mogu srušiti okolne objekte ili izbaciti protivnike s ceste



LOCK ON RAKETA

Može se ispaliti samo u smjeru u kome vozite, a pogađa drugo vozilo ili okolne zgrade



LEDENA PLOHA

Zaleđuje dio površine, tako da vozila gube 80% gripa. Vrlo dobro u tunelima!



WORMHOLE

Pojavljuje se iza vozila, a ako ga uhvati, prenosi ga na vašu poziciju, a vas pak prebacuje na njegovu poziciju



TIME WARP

Privremeno usporava sve suparnike, što vam omogućuje da nadoknadite i izgubljena mjesta. Osobito korisno u sprezi s ubrzivačem



Jedanaest je staza u single player modu, raspoređene su na četiri svijeta i razvrstane u lige koje su progresivno sve teže - sljedeća vam se otkriva tek kad pobijedite u prethodnoj. Stari, iskušani koncept još uvijek radi: dio ih je posvećen isključivo multiplayeru, a postoji i trening staza. Naravno, ako ste osobito uspješni, možete otkriti još nekoliko deathmatch staza, a u igri postoji i skriveni lik do kojeg je dosta teško doći. *Rollcage* je bogata igra koja ima dovoljno sadržaja da vas duže vrijeme zadrži ispred računaa. Prvo vrijeme, čak su i easy lige pravi izazov, a ne moram vam ni reći što se zbiva kad stignete do hard moda. Zbog kaotičnosti cijelog sustava, mnogima će trebati dosta vremena da se naviknu na ovaj novi način igranja. U neku ruku, to je jedina mana ove igre. Naime, vrlo se lako gubi orijentacija, što jako frustrira ako cijelo vrijeme vodite i zbog jedne loše procjene završite u zraku - lako možete izgubiti utrku pred zadnjim zavojem jer se niste na vrijeme snašli i okrenuli u

pravom smjeru. No, to je stvar navike. *Rollcage* je stvarno posebna igra, a za takvu se isplati malo pomučiti.

Heh, isplati li se nabaviti *Rollcage*? Baš smiješno. Igra predstavlja prekretnicu u trkaćem žanru i ne smije se propustiti. Naravno, ako više volite simulacije, onda ovo definitivno nije za vas. No, ako vam je, kao meni, bitnija zabava i natjecanje od realnosti vožnje... *Rollcage* je najbolji izbor. Hardverski je, doduše, dosta gladan, ali za takvu brzinu i kvalitetu morate imati jak hardver. 3D kartica i P2 računalo su minimum za pravi doživljaj brzine koji je *Rollcage* kadar pružiti. Ako vaš stroj odgovara navedenom - sve je jasno! ◀

Ocjena

Svjež, inovativno i tehnički savršeno!

91%

Jo, što volim robote!

STARSIEGE

Mama, stliček u velikom jobotu nam je zgazio kuću

PREPORUKA MJESECA



Prekrasna gljivasta eksplozija uzdiže se iznad svakog uništenog herca

PIŠE

Krešimir Lauš

INFO

PROIZVOĐAČ	Dynamix
IZDAVAČ	Sierra
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	P2 266, Voodoo 2
3D PODRŠKA	Riva TNT, 3Dfx
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

MECHWARRIOR

Iako već odlazi u igraču povijest, ovo je jedna od najboljih simulacija mech rata.

EARTHSIEGE 1 I 2

Pogledajte tko su bili prethodnici ovog bisera.

SHOGO

Ako ste strogo akcijski tip i ne volite pamtni komande, miš u ruke i perite!

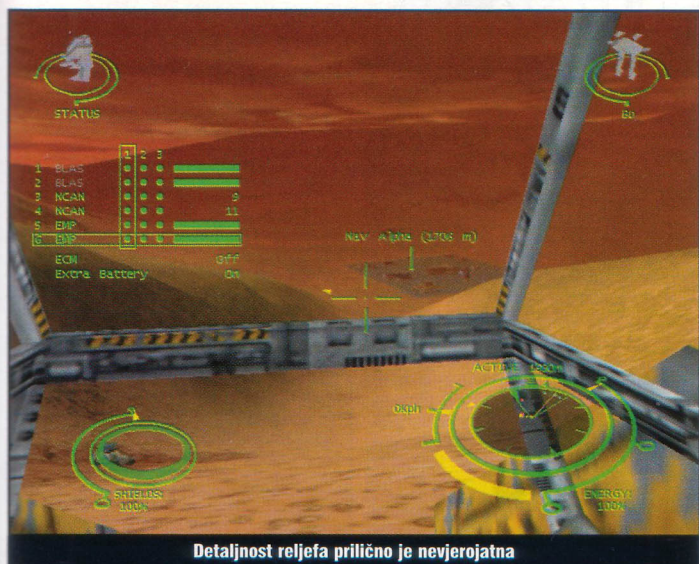
ŠTO je to toliko magično u mech igrama što nas poput magneta vuče k njima? Kakve se mistične čari kriju u golijatskim borbenim robotima koji svojim čeličnim nogama gaze sve pred sobom, a moćnim oružjem utišavaju i najljućeg neprijatelja? Na sam spomen igara ove tematike oči se zacakle, a tlak naraste. Koje su to arhetipske misli svakog pravog muškarca koje nas tjeraju da sjednemo u cockpit jednog takvog stroja ne bismo li pod prstima osjetili iskonsku moć metala?

Doista, igre poput Mechwarriora, Shogoa ili Earthsiega oduvijek su imale specifična, gotovo obredna svojstva. Uostalom, tko ne bi sjeo za pult

jedne takve zvijeri iskalivši sve svoje nagomilane bjesove i frustracije makar u virtualnom svijetu? Proizvod koji je oduvijek najbolje znao eksploatirati naše snove i želje o totalnoj dominaciji bio je legendarni Earthsiege. To je bila jedna od prvih igara u kojoj smo na prilično uvjerljiv način mogli iskušati takvu vrstu futurističnog rata. Nije stoga ni čudo što je Sierra, tj. developerska kuća Dynamix, dogurala i do trećega dijela. Još se sjećam različitih promoanimacija koje su kolale mrežom prije više od godinu dana u kojima se naziralo svo bogatstvo tada tek nadolazeće igre. Skriven iza prilično neagresivne medijske kampanje, Earthsiege 3 iliti Starsiege konačno je tu i čini se da je u stanju ispuniti sva svoja obećanja.

OPROSTITE, LJUDI, DOŠLI SMO VAS ZATRTI

Earthsiege serijal je oduvijek imao snažnu i uvjerljivu priču koja je single player igranju davala posebnu čar. Epska je borba između ljudi i kibernetičkih strojeva cybrida u trećem dijelu konačno potpuno objašnjena i integralni je dio igranja. Sve je započelo prije više od tisućljeća (od sadašnjeg vremena igre), kada je korporacija Sentinel Cybertronix napravila prvu visokorazvijenu umjetnu svijest u kaneći svojim borbenim hercovima (herculianima) na bojištu zamijeniti čovjeka i tako jednom zauvijek okončati gubitak ljudskih života. Ali kako to obično biva, vrhovnik umjetne svijesti, Prometheus, odlučio je da je AI vrijedniji od ljudskih "životinja" i



Detaljnost reljefa prilično je nevjerovatna



Prijateljski konvoj pod paljbom neprijateljskog artiljerca



Grafički efekti oružja su prilično impresivni



Uz malo taktiziranja, koordinirat ćete i ovakve pobjedonosne akcije



Uništavanje zračnih meta je prava poslastica

satro je ljude s Majčice zemlje. Prvotne borbe i konačno izgnanstvo cybrida u izvanjske sfere Sunčevog sustava opisane su i odigrane u prva dva dijela, a treći počinje nakon duljeg razdoblja mira. Naime, želeći utvrditi Zemlju, iz straha od ponovnog cybridskog napada, car Petresun malo je pretjerao. Potpuno je "ogulio" i zapustio ljudske kolonije Veneru i Mars, što se kolonistima, očito, nije svidjelo jer su nakon pronalaska stare, izvanzemaljske tehnologije pobunili protiv carstva. Ovdje negdje započinje sama igra - kao jedan od mnogih mladih pobunjenika, zajašit ćete mehčinu i upustiti se u boj. Treba naglasiti da se priča nastavlja i dalje poprimajući stvarno megalomanske proporcije - negdje nakon prve trećine igre

cybridi ponovno pukucaju na vrata. A tada se otvara sam pakao! Toliko o scenariju, sve ostalo, do detalja, ćete saznati potrudite li se pročitati minuciozno razrađenu povijest rata koja se piše kako vi igrate.

HEAVY METAL

A sada ono bitno! Naime, uz evoluciju priče, uvelike je evoluirala i sama igra. Najočitiiji napredak je, dakako, onaj grafički. Otvorena bojišta, gdje vidljivost seže kilometrima daleko, bit će odlična kulisa za borbe titanskih razmjera. Fino osjenčan i teksturiran teren vjerno će dočarati Mars, Veneru, Mjesec, Zemlju i druge planete Sol sustava na kojima ćete provesti svoju ratnu karijeru. Veliki, mnogopoligonalni hercovi bacat će

NAMJESTI ME NJEŽNO

Konfiguriranje vašeg herca prije borbe svojevrsna je igra u igri. Pošto je sučelje prilično intuitivno, neće vam biti nikakav problem nabrijati svog miljenika. Osim što je zabavno, podešavanje robota je i imperativno jer različite misije zahtijevaju i različite borbene sustave. Primjerice, želite li imati topničku podršku, morate staviti laserski označivač. Također, različita oružja imat će različite učinke na neprijateljske hercove. Sljedeće slike dočaravaju ugradnju motora, energetske jedinice, oružja, senzora itd.



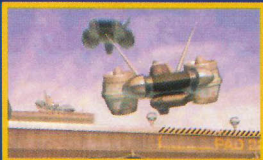
Virtualni je svijet u cijelosti razrađen te borba nikada neće biti monotona

pravilne sjene u odnosu na izvor svjetla, a kada otvore vatru, shvatit ćete zašto ste si kupili 3d karticu. Mada je grafika prilično impresivna, na prvi pogled ne šokira toliko kao ona iz Heavy Geara2 (demo verzije), a uzrok tomu je vjerojatno predug razvoj samog engina. Iako djeluje kao da je trebala izaći na vidjelo prije kojih šest mjeseci, vjerujte, u žaru borbe to nećete ni primijetiti. No, zato je borba zadržala sve najbolje osobine predhodnika, ali i dobila završni polish pa sada sve konačno funkcionira kako treba. Rat započinjete kao podređeni prašinar, ali ćete već nakon nekoliko misija dobiti vlastiti wing kojem ćete zahvaljujući odličnom sustavu radiokomunikacije je zadavati jednostavne, ali zato praktične i efektne naredbe. Šest-sedam osnovnih komandi bit će dostatno za taktičko upravljanje odredom bez kojeg, vjerujte, nećete daleko dogurati. Naglasak na kompjutorski vođenoj braći po oružju prilično je velik - na njih morate stalno paziti ne želite li da izgine - jer je njihov broj ograničen. Sam AI je prilično dobar, jedino što vam se momci tu i tamo znaju zaplesti pod noge ometajući vas u

borbi. Neprijateljske su jedinice također prilično inteligentne, što ćete ubrzo primijetiti kad te beštije počnu ciljati određene dijelove vašeg borbenog sustava. Naime, kao i u prijašnjim Eartsiegevim, važno je u koji dio herca usmjeravate vašu paljbu jer im, primjerice, preciznim pogocima možete otkariti oružja, energetskim izbojima poremetiti unutrašnje sustave ili odlučnim rafalom iz mitraljeza otkinuti nogu, a kada postanu invalidi, nema im pomoći - odmah će poljubiti tlo i ostati u vašoj nemilosti. No, takav pristup ima i svojih negativnosti - neki će konstantno ciljati upravo u papke jer će to biti najbrži način da se riješe smetala, ali kada vas napadnu tenkovske ili zračne jedinice, to neće značiti ništa. Jest, osim hercovima, bojište vrvi i svim drugim tipovima borbenih strojeva, što razbija monotoniju razaranja. Osim toga, redovito ćete uništavati i neprijateljske instalacije, zračne luke pa i same gradove! Virtualni svijet razrađen je u cijelosti pa borba neće nikada biti monotona - pred vama će biti cijeli spektar borbenih zadataka. Osim nezaobilaznih search and destroy misija, svako malo ćete morati braniti

PRIČAJ MI PRIČU

Starsiege će svoju buduću slavu moći uvelike zahvaliti odličnoj i dobro razrađenoj priči koja je vrlo bitna za osjećaj single player igranja. Svako malo ćete uživati u real time animacijskim sekvencama, a kao što vidite na slikama, i pre-renderirani uvod je vrlo efektan. Još da čujete zvuk! Inače, što se tiče multplaya, najte brige, Starsiege sadržava sve suvremene načine spajanja i modove igre, a na Webu već postoje serveri za međusobno klanje.



CONTINENTAL
MEGASTORE

NAJVEĆI MEDUSKI DUĆAN U HRVATSKOJ

Savska 9, 10000 Zagreb
tel: 4829 551, fax: 4829 517

megastore@continental-film.tel.hr



Prodaja konzole i periferija



PlayStation



članovi

HACKER GLOB a

pri kupnji igara: KLINGON, SIN, GANGSTERS,
FALLOUT 2, CARMAGEDDON 2 imaju popust **10%**

USKORO

Championship Manager 3

Toca 2

Flangers 2.0

Indiana Jones: The Inferno Machine

KLASICI

Earthworm Jim

Flying Corps

Day of the Tentacle

Tomb Raider

Unfinished Business

The Curse of
Monkey Island



VOLANI, PALICE, KONTROLERI.



Nudimo volane, kontrolere,
memorijske kartice,
adaptere...



NAJVEĆI

muzička **video** izdanja

izbor **muzike i filmova**

CD već od
19kn

filmovi već od
50kn



Zvuči vam predobro?

Vidimo se u Savskoj 9

KAKO DO POBJEDE

Kad je o borbenoj taktici riječ, prvo prođite kroz sve tutorial misije gdje je sve lijepo objašnjeno. Savjetujem vam da dobro promislite koje ćete robote i koje wingmane uzeti u borbu jer o tome ovisi ishod rata. Rabite topništvo kad god možete jer će ono prije frontalnog napada omekšati neprijateljsku obranu. U borbi jedan na jedan pokušajte biti precizni u ciljanju te prvo ofikarite sva oružja s neprijatelja. Najsigurniji, ali ne i najlakše izvediv način rješavanja gamadi je gađati ih u slabo oklopljene noge. **Zapamtite: bez timskog rada, ništa!**



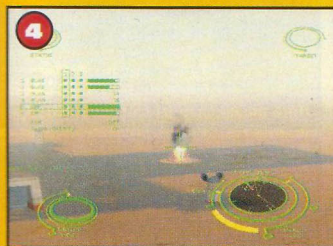
1 Na početku, odigrajte training misije, dobro će vam doći



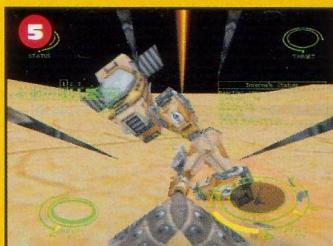
2 Odabir sposobnih wingmana i odgovarajućih hercova bit će presudan u borbi



3 Dobro proučite mission briefing



4 Dalekometno topništvo nužno je u nekim misijama



5 Ovome nema spasa. Nakon gubitka noge, poljubit će Majčicu zemlju

vlastite baze, štiti konvoje, uništavati zračne transporte, obilaziti zgrade i tako dalje. Sve ćete to činiti pomoću nevjerojatno brojnih oružja od kojih su neka energetska (rabe energiju hercovih baterija), a neka projektilska, poput rotirajućih mitraljeza ili samovođenih raketa. Managment oružja i njihovo skupljanje nakon borbe također je vrlo važno, a potječe još iz prvoga dijela. Poslije svake uspješne misije u vaš će se borbeni arsenal upisati svi iskoristivi dijelovi i "igračke" smrti koje su ostale cijele nakon neprijateljskog poraza. Stoga, kad dokrajčite neki herc, nemojte uništavati dijelove koji ostanu na tlu jer će vam dobro doći. Osim ovih standardnih elemenata borbe, dodani su i neki novi. Kao prvo i osnovno, u Starsiege vam je na raspolaganju i topnička podrška koja će poslužiti za omekšavanje jačih utvrđenja. Tu je i sva sila novih borbenih sustava poput radarskog ometača, sofisticiranih kompjutorskih "mozgova" s mogućnošću hijerarhijskog pohranjivanja neprijateljskih jedinica u

memorijsku jezgru, zoom, itd. Ima ih stvarno previše da bismo ih sve nabrojali, ionako ćete se s njima upoznati prije no što krenete u akciju. Da, prije svake misije morat ćete odabrati svoje wingmane, dodijeliti im hercove, pa i sebi odrediti nekog ljepotana. Nakon toga slijedi konfiguriranje samog herca i svih borbenih sustava poput motora, energetske jedinice, štitova i oružja. Uostalom, pogledajte okvir.

DA MI JE JEDAN ZA PO DOMA!

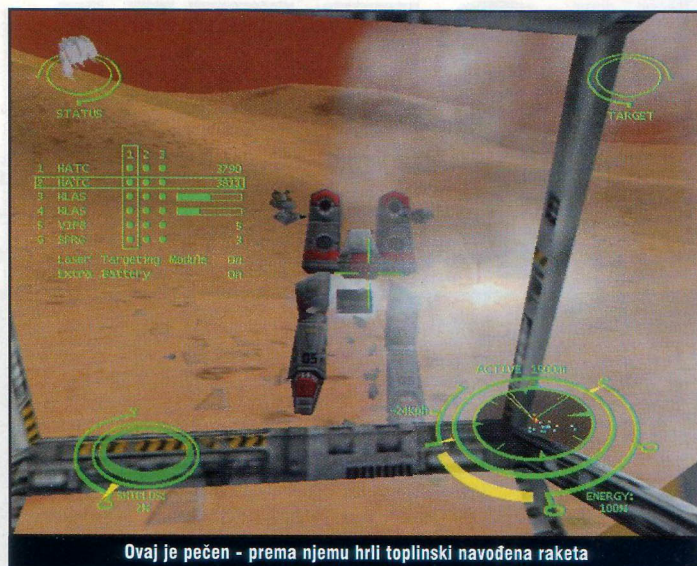
Nakon što se malo izvježbate i naučite sve tipke i kratice, upravljanje hercom bit će pravi užitek, s proplanka ćete promatrati kako vaše jedinice okružuju neprijatelja te ga polako ali sigurno ga dokrajčuju. Ipak, ovdje bih imao i jedan prigovor: u igru je implementirana hrpa kontrola čije default postavke nisu baš najsretnije riješene pa ćete morati odvojiti neko vrijeme za konfiguriranje najpraktičnijeg seta. Osim toga, ima ih previše - jer vam je za odigravanje misija dostatno



Ops, oprost, stvarno nisam htio!



Tragovi u snijegu...



Ovaj je pečen - prema njemu hrli toplinski navođena raketa



Izmaglica u gradu od kojeg uskoro neće ostati ništa



Cut scene animacija iz igre. Look ta the size of that Herc!

...odlučnim izbojom iz mitraljeza možete mu ofikariti nogu...

svega pet-šest osnovnih tipki. No, za zadre ljubitelje simulacija, ovo će biti prava poslastica jer je Starsiege u portretiranju vjernosti i "autentičnosti" ovakvoga rata otišao najdalje. Zbog toga se ova igra definitivno ne može svrstati pod arkadnu raspućacinu, nego u ozbiljnu razrađenu simulaciju "mechoidnog" sukoba. Starsiegeva razrađenost vidljiva je i u mnoštvu drugih detalja, poput geometrijski pravilnih sjena, tragova herculianovih stopala, nezaobilaznih lanse flareova i u mnogim drugim štosovima kojih se sada ne mogu prisjetiti. Možda je još važno pohvaliti i zvučni sustav, s neizbježnim ženskim glasom borbenog kompjutora koji vas na vrlo fin i smiren način izvješćuje o svemu bitnome za vaš herc. Vjerujem da poruke tipa "Pozor! Topljene energetske jezgre za dvije sekunde" nisu tako opuštajuće, ali su barem uhu ugodne. Glazba koja vas prati pri frenetičnoj borbi je također totalno pogodena i potpuno različita dok upravljate hercom ili cybridskim borbenim mehom. Pa da, nisam vam rekao! Ako vam dosadi ljudska kampanja, sjednite u cybirdske "bolid" i ljudskim životinjama pokažete tko je inteligentniji. Moja je preporuka da prije toga ipak završite ljudsku kam-

panju, jer je cybridska nešto naprednija i dosta teža, premda će uživanje u "borgolikim" glasovima i sintetsko-kibridnim efektima biti neodoljiv mamac. Što još reći o ovoj nadasve kompleksnoj igri? Starsiege je dosad najuvjerljivija mech igra koja gazi sve svoje konkurente kao herc mrava. Godine razvoja itekako se vide, ali ima i nekih negativnosti poput ne baš up to date grafike. No, kompleksnost svijeta, odlične kampanje (nema veze što nisu dinamične nego skriptirane), i raznovrsnost misija potpuno nadoknađuju sve možebitne nedostatke i Starsiege stavlja na tron ne baš tako brojnih "imam velki robot" igara. Stoga, ako imate dostatan hardver (koji ovdje ne mora biti previše jak) i žudite za moći, nema razloga da ne sjednete pred svoj monitor u Starsiegovom društvu maštajući kako bi to bilo da imate jednog parkiranog ispred kuće. Teško da bi se susjedi usudili buniti. ◀

Starsiegovom društvu maštajući kako bi to bilo da imate jednog parkiranog ispred kuće. Teško da bi se susjedi usudili buniti. ◀

◀ Lanse flareovi i uvjerljive sjene obvezni su aditivi svakoj 3D ekstravaganci

OCJENA

Ono što je Half Life za pucačine, to je Starsiege za Mechove. Točka.

90%

NORTH VS. SOUTH.

Rat Sjevera i Juga se nastavlja

Stigla je nova igra zvučnog naziva koji podsjeća na neke vrlo zanimljive i gotovo legendarne igre. Je li sve samo u naslovu?



Jedino što u igri uistinu valja je grafika



Bitka kod Gettysburga



Igra omogućava tri stupnja zumiranja



Let the games begin !!!

PIŠE

Alan Graf

INFO

PROIZVOĐAČ	Erudite Software
IZDAVAČ	Interactive Magic
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16MB Ram, SVGA
NASA PREPORUKA	P200, 32MB Ram, 4Mb Graficka
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Lan, Modem, Potez za potezom
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

SID MEIER'S GETTYSBURG

Neusporedivo bolja igra od gore navedene

NORTH & SOUTH

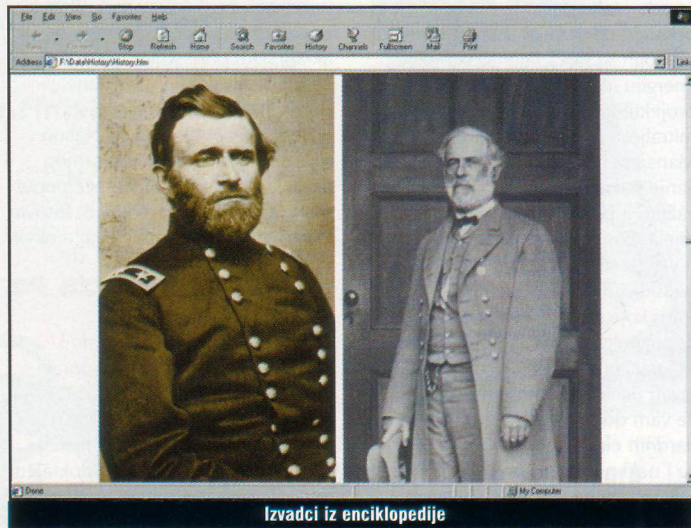
Ako imate jaaaako staro računalo ili Amigu

igra te tematike zove se North vs. South, stiže iz Interactive Magica, programerske kuće poznate po naslovima Seven Kingdoms i serijalu Great Battles.

Srpanj 1861., dvije potpuno nove i neiskusne vojske smještene su jedna nasuprot drugoj na rijeci Potomac nadajući se da će bitka biti kratka i posljednja. Svaki preživjeli vojnik vratit će se doma, na junačku dobrodošlicu, ovjenčan slavom, a nesporazum između Unije i Konfederacije će biti riješen. Bila je to bitka zvana Battle of the Bull Run i, na nesreću objiju strana, nije označila kraj Američkog građanskog rata, nego njegov početak. Tog je dana bitku izvojevala Konfederacija, ali je bila preslabo organizirana i već iscrpljena te nije mogla zadati završni udarac. Obje strane su se povukle, pregrupirale, i počele pripremati za bitke koje će tek uslijediti. Vojske su dignute na noge i pripreme za posvemašnji rat su počele. Vojnici i generali Sjevera i Juga su se sastali na "poljima časti" u jednom od najkrvavijih i najupamćenijih sukoba u američkoj povijesti.

ENCIKLOPEDIJA U HTML-U

Kako je bilo davnih 1860-ih, saznat ćete u uvodnom dijelu igre u obliku kratkog dokumentarca. Nakon uvodne animacije i kratkog učita-

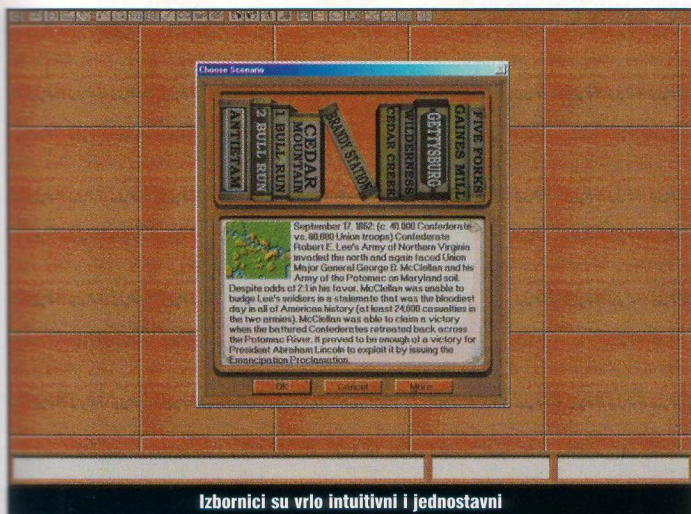


Izdavci iz enciklopedije

vanja pojavljuje se vrlo jednostavan i intuitivan izbornik s već standardnim opcijama poput Start Battle, Start Campaign i sl. između kojih mi je jedna posebno privukla pozornost: History. Klikom na nju, ubrzo se podignuo Internet Explorer s povećom količinom teksta, tabela, i nekoliko slika koje ukratko opisuju važnije događaje od 1861. do 1865. Zanimljivo, no u ovo doba multimedije čovjek bi očekivao nekakve dodatne sadržaje poput filмова, ili malo više slika iz tog doba (napomenimo samo da je igra Civil War koja je izašla prije kojih 5 godi-

na imala hrpu tekstova, fotografija, te zvučnih zapisa pjesama popraćenih riječima). Ne kažem da je ovo loše, ali sumnjam da ima mnogo ljudi kojima se da buljiti u monitor s IE na kojem je hrpa takvog teksta, ili koji će potrošiti poprilične količine papira na printanje takvih stvari. Drugim riječima, moglo je i bolje! Jedina stvar od priručne literature koju treba pohvaliti je detaljni manual u pdf formatu. Igra nudi mogućnost zapovijedanja snagama Sjevera ili Juga u sljedećim bitkama: 1st Bull Run, Gaine's Mill, Cedar

RAT između Sjevera i Juga je uvijek bio zanimljiv tvorcima računalnih igara, još od vremena Infogramesovog legendarnog North & Southa koji je tada uživao ugled jedne od grafički najprestižnijih i najgriživijih igara na tu temu. Potom su uslijedile igre poput Civil Wara – igre koja je, uz vrlo zanimljiv real time strategijski mod, donosila i poveću enciklopediju o ratu Sjevera i Juga, a u novije je vrijeme još jedna igra zavrijedila da joj se posveti pozornost, Sid Meierov Gettysburg. Najnovija



Izbornici su vrlo intuitivni i jednostavni

Mountain, 2nd Bull Run, Antietam, Brandy Station, Gettysburg, The Wilderness, Cedar Creek i Five Forks. Valja također napomenuti da sve bitke uključuju više scenarija i "što bi bilo, kad bi bilo..." varijante. Preporučujem da se prije igranja kampanja iskušate u par bitaka i upoznate s komandama i načinom zapovijedanja, koje su, moram priznati, vrlo konfuzne. Ikone s naredbama nalaze se pri vrhu ekrana i vrlo su praktično raspoređene, jedino što treba neko vrijeme da biste pohvatili sve detalje i otkrili kad kojoj jedinici možete izdati određenu naredbu.

GRAĐANSKI RAT NA POTEZE

Činjenica da su sve bitke rađene na poteze bila je jedno od najvećih iznenađenja u igri. Turn-based strategije još nisu izumrle, što je jasno pokazao Sid Meier u svojoj igri Alphi Centauri, i primjenom tog sustava u ovakvom tipu strategija znatno povećava mogućnost nadzora i lakše upravljanje jedinicama, ali strašno loše utječe na ukupnu atmosferu i znatno joj umanjuje igrivost. Bilo bi vrlo zanimljivo da su gospoda Ulysses S. Grant i Robert E. Lee mogli reći: "Čuj stari, pomaknuo si sve svoje vojnike, sad čekaj dok ja



Ovako su izgledali posteri za vojačenje iz 1861. godine !!!

Podnošljivo, no moglo je i bolje

pomaknem svoje i pobijem ti pola ljudi." Nekad su za postojanje turn-based strategija vrijedila opravdanja poput preslabi procesori, premalo memorije i sl. no nakon nekoliko gore navedenih igara koje su fenomenalno radile i na vrlo slabim Pentiumima (neke i na 486-icama) jasno je da su potezi u ovom tipu strategija čisti promašaj. Opći dojam popravljaju prekrasna i vrlo detaljna grafika, no kretanja jedinica su pomalo

trzavo i nerearno napravljena. Najviše me je smetalo što je bojno polje podijeljeno na heksagone (ljubitelji Panzer Generala, uživajte). Glazbeni dio i ne bi bio tako loš kad bi bio malo jače izražen. Tu je još i multiplayer s mogućnošću poteza po potez igranja, zatim preko modema i LAN-a te editor dodatnih scenarija.

Da zaključim, ova bi igra bila dobra kad bi prošla neke drastične promjene, tek tada bi mogla stati uz bok nekima koje smo vidjeli već prije kojih godinu dana. Ovako je to igra koju preporučujem jedino ako imate viška vremena i ne znate kako ga pametnije iskoristiti, ili pak ako ste teški zaljubljenik u to povjesno razdoblje. ◀



Uvodna animacija u niskoj rezii

Ocjena

Vidio sam da ljudi u posljednje vrijeme daju iznimno visoke ocjene smeću od igara. Budući je ova igra simpatična, a nije ništa posebno, takva je i ocjena

65%

na internet lokalnim pozivom!
preko Vašeg internet provider-a

www.globalnet.hr

web hosting
web dizajn
machine hosting
internet aplikacije
intranet aplikacije

Global Net grupa

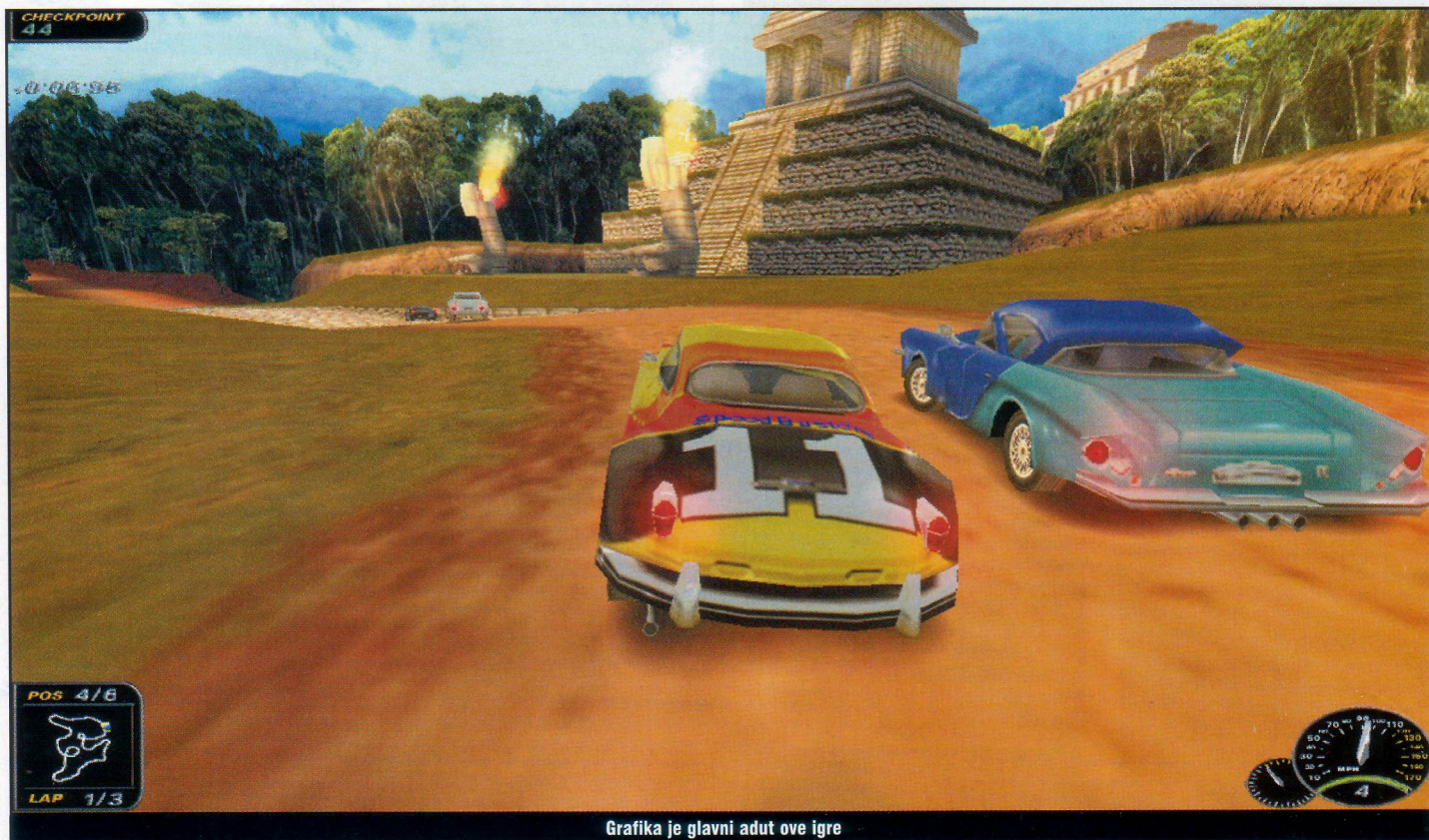
email: internet@globalnet.hr
IX. južna obala 18, 10000 Zagreb

tel: 01/6555-255
fax: 01/6555-525

Brzinolomci

SPEED BUSTERS

Odlični demo ove igre je nekoliko mjeseci privlačio mnoge igrače. Je li i finalna inačica tako dobra?



Grafika je glavni adut ove igre

PIŠE

Mario Bošnjak

INFO

PROIZVOĐAČ	Ubi Soft
IZDAVAČ	Ubi Soft
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P233MMX, 32 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct X, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

DETHKARZ

Odlična futuristična arkadna utrka. Cool grafika i vrtoglave brzine!

VIPER RACING

Simulacija legendarne američke zvijeri na kotačima.

NEED FOR SPEED 3

Još uvijek No.1 za prave automobilske simulacije.

UBI Softov prvijenac u utrkama je bio **POD**, arkadna utrka s futurističnim elementima. Kad su nakon toga izdali sofisticiraniji F1 Racing Simulation, svi su bili iznenađeni. Njihova najnovija igra Speed Busters: American Highways teži jednostavnosti kakvu je imao **POD**, ali se odlikuje i jako dobrim modelom fizike. Dobili smo igru koja ima dobre elemente, ali ... tko radi taj i griješi.

Ah ... tipičan ljetni dan u Fallow Springsu, malom gradiću u Arizoni. Sve je mirno ... previše mirno. Dosadno. Gledate kroz prozor, a na ulici nema žive duše. Svi su doma, valjda gledaju turnir u golfu. Iznenađa, sinu vam odlična ideja. Trčite niza stube, uzimate ključeve i uskačete u svoj klasični model Bel Raya iz pedesetih. Okrenuvši ključ, motor zagrmí. Ubacili ste u prvu i lupnuli nogom po gasu. Fallow Springs polako nestaje iza vas, a vi i dalje ubrzavate. 120km/h, 140km/h, 160km/h. U posljednji čas opazite komada kako stopira i jedva uspijevate zaustaviti. Cura ulazi, vi joj napominjete da se zaveže (sigurnost na prvom mjestu) i opet ubrzavate. 140km/h, 160km/h, 180km/h. Baš kad ste mislili izvući maksimum iz motora, opazili ste rotirajuće svijetlo iza vas. Policija vas prati, a vi štječete gas do daske. Auto polako ubrza do 200km/h, ne može više, a policija vas i dalje prati. Ipak, lagano usporavate zaustavljajući se sa strane. Policajac vam prilazi, a vi namješate prijateljski smjeshak. Polako zavlaci ruku u džep, ali - ne vadi zapisnik. Ne, ne možete vjerovati, policajac vam stavlja u ruku hrpu love!

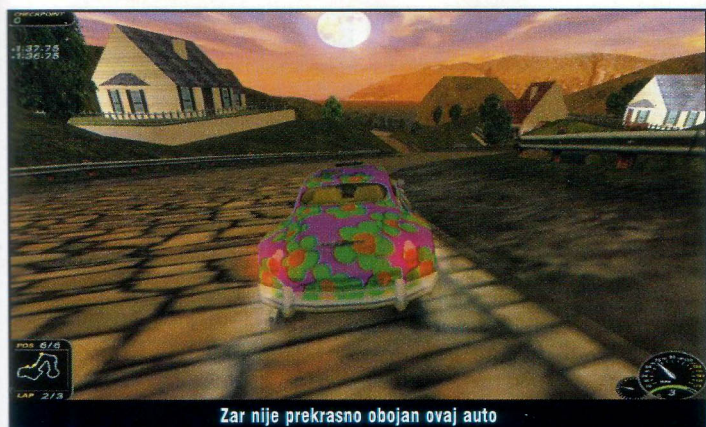


Mislim da su pretjerali s veličinom ovog krokodila

LUDI POLICAJAC

I tako, nakon podužeg uvoda (malo sam skratio) saznajete priču vezanu za utrku. Neki policajac je dobio milijun dolara na lottu, malo prolupao i odlučio organizirati utrke u kojima je cilj (osim biti prvi) što brže proći kraj triju policijskih ophodnja. Veća brzina, veći bonus. No, dosta je priče, vrijeme je da nešto kažemo i o samoj igri. Kao vozač, možete birati između Arcade, Championship i Time Trial moda. Arcade mod se zasniva na prolasku kroz određene checkpointhe u zadanom vremenu. Ako vrijeme istekne, igra je gotova. U Championship modu, kao što već

vjerojatno znate, ne možete birati staze, nego idete po redu. Na početku imate određenu svotu novca za kupnju auta, ali nije dobro sve odmah potrošiti. Vidjet ćete zašto. Novu lovu zarađujete od policije i od konačnog plasmana. Ako ne budete barem četvrti (od šest), ništa od love. Sigurno se smješate misleći kako ne znam voziti, ali vjerujte mi, igra je teška! Nije to samo zbog opasnih protivničkih auta, nego i zbog samih staza. Osim što su nepredvidive i pune zavoja, na njima je i mnogo prepreka. Odbjegli dinosaur, King King, vodoskok, kotrljajuće kame-nje, užarena lava, njihajuća sječiva,



različite bačve i kutije ...the list goes on! Ne, nisu staze loše dizajnirane, ali ove prepreke znaju živcirati jer je svaka sekunda dragocjena. Zamislite sljedeće: drugo ste mjesto i polako sustižete prvoga. Još malo, još metar... Iznenada, bez ikakvog upozorenja, udari vas auto sleđa i vi izliječete sa staze. Dok se vratite na nju, već ste peti i više ih ne možete sustići. Tako završavate utrku i ništa

od love. To zna živcirati (provjereno)! Novaca uvijek morate imati jer poslije utrke auto morate popraviti i napuniti ga nitroom, a dakako - sve se plaća. Napredujući kroz Championship mod, dobivat ćete i nove staze i auta. Na početku su otvorene tri staze, a ako budete jako dobri - dobit ćete još četiri. S obzirom na težinu igre, samo najbolji i najuporniji će ih vidjeti

Ako mislite da ćete ovdje bježati od policije - think twice!

sve. Ako mislite da ćete to jednostavno riješiti nekom šifrom, sretno! Mi je nismo našli. Automobili su uglavnom inspirirani modelima iz pedesetih, ali ima ih nekoliko i iz novijeg doba. Nisu imali licencu za prave modele, ali i ovi su jako dobri. Na svima se vide oštećenja kad ih uništavate prilikom sudara. Općenito, grafika je vrlo lijepa i brza (na brzom stroju). Možda nije tako realistična kao u

NFS3, ali joj može konkurirati - detaljna, sočna, živih boja, s različitim transparency i particle efektima koji pridonose realističnosti. Glazbena će podloga biti ugodna promjena nakon već standardnih techno/beat pjesmica. Svaka staza ima svoju glazbenu temu koja ovisi o okruženju, a prevladava neki moderni blues stil. Za igranje s prijateljima, na raspolaganju su Inrernet, modem ili mreža do šest igrača - ako imate i četiri

umrežena računala, možete se smatrati sretnim čovjekom. Da su stavili i split-screen, ponuda bi bila potpunija.

Speed Busters: American Highways je solidna igra, a mogla je biti mnogo bolja. Ima odličnu grafiku i neke originalne fore koje zaslužuju pohvalu. Težina je minus ovoj igri, kao i bugoviti izbornik na početku igre. Da su stavili neku opciju za namještanje broja prepreka na stazi ili dodali neka oružja za napucavanje, igra bi dobila još 5 bodova. Možda to naprave u nastavku. Sve u svemu, nabavite je i zabavite se jureći pokraj policije - ne pruža vam se za to prilika svaki dan. ◀



OCJENA

Zanimljiva igra koja je mogla biti hit da nema par propusta i grešaka.

85%

AGFA FOTOMAT

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

VELEPRODAJA AGFA FOTOMATERIJALA

- LABORATORIJSKI POTROŠNI MATERIJAL TECHNATAPE
- FILMOVI SVIH PROIZVOĐAČA (AGFA, KODAK, KONICA I FUJI)
- 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

Sve na jednom mjestu uz osigurano parkiralište

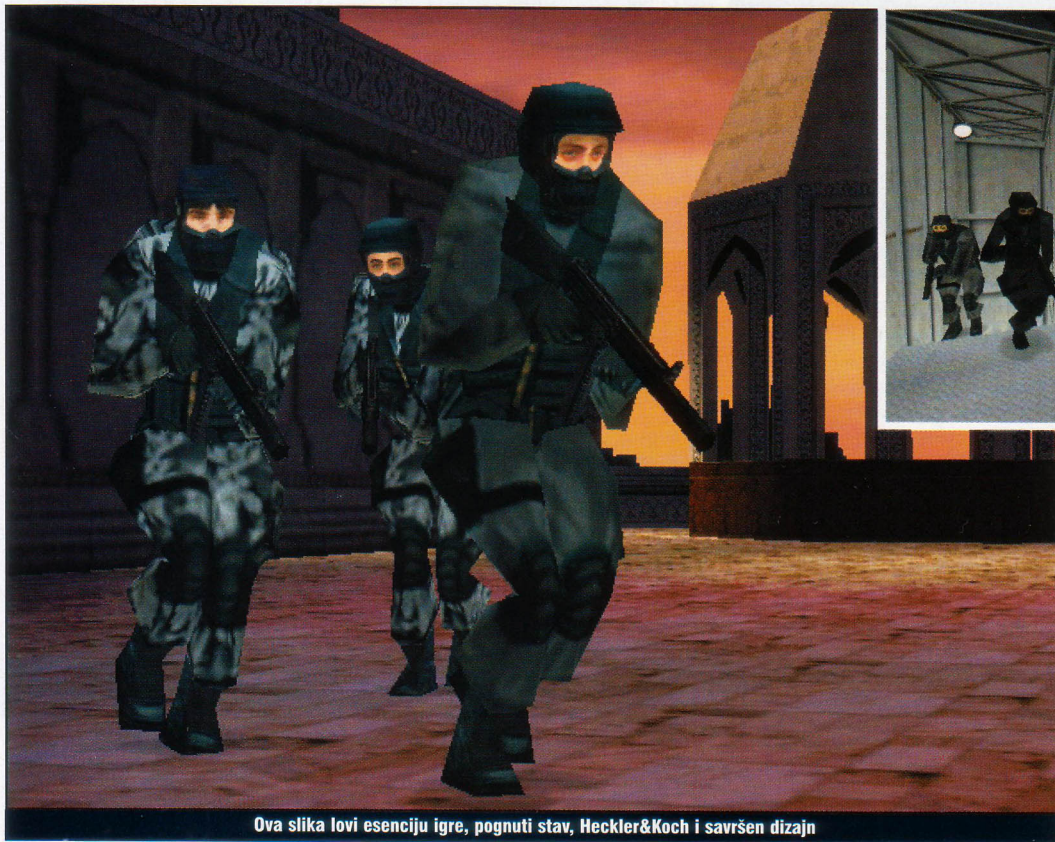
FOTO BADROV

VLAŠKA 12 48 18 444	TKALČIČEVA 5 428 595	VLAŠKA 58 48 18 995	MARTIČEVA 73 46 17 313
ILICA 137 31 73 080	ŠAVSKA 28 48 43 085	ILICA 278 37 76 680	IMPORTANNE 45 77 182

Tango down!

RAINBOW SIX EAGLE WATCH

Kad vam je dosta Quakea i želite uključiti mozak, a ipak držati pušku u ruci, postoje dvije mogućnosti: postati profesionalni pljačkaš banaka ili stati na stranu good guysa zavrtevši nove misije Rainbow Sixa na vašem CD-u



Ova slika lovi esenciju igre, pognuti stav, Heckler&Koch i savršen dizajn



Antiterorističke jedinice u žaru bitke



▲ The man himself

PIŠE

Goran Račić

INFO

PROIZVOĐAČ	Red Storm Entertainment
IZDAVAČ	Red Storm Entertainment
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb, 2 MB SVGA
NAŠA PREPORUKA	P233, 32 Mb, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

DELTA FORCE

Zgodna igra, ali loše grafike.

SPEC OPS

Igra solidnog sadržaja, ali joj nedostaje ono nešto.

RAINBOW SIX

Bog i batina među antiterorističkim simulacijama

OTKAKO sam prvi put vidio Doom igre i ostale klonove, moje je malo srce kucalo u nadi da će netko izdati igru u kojoj ću biti profesionalac koji će zahvaljujući svojoj vještini i godinama provedenim u tajnim službama krčiti put modernom, civiliziranom svijetu braneći ga od

svih zala. Ali moje želje nisu dugo bile ispunjene - tek 1998. ostvarili su se moji snovi

Odigrao sam svašta, ali kada je Rainbow Six došao u moje ruke, bila je to ljubav na prvi pogled. Nakon jednog Delta Forcea čeznuo sam za igrom gdje bih bio moderni Robin Hood s Heckler&Kochom u ruci. Na prednjoj je strani bilo ime Toma Clancyja, jednog od najvećih, čovjeka koji je svojim pisanjem približio običnom čovjeku ono što rijetki mogu vidjeti, a kamoli doživjeti. Antiterorističke jedinice obučene u maskirna odijela, s maskom na licu i već prije spomenutim Heckler&Kochom bile su sve što jedan obični, mali čovjek može sanjati. Bili su to likovi u Rainbow Sixu. To sam završio i konačno je došlo ono pravo. Eagle Watch je savršenu igru podigao na novu razinu.

IMI .50 DESERT EAGLE

Dobio sam ono što sam htio. Pet novih misija smještenih na mjesta o kojima bi pravi teroristi mogli samo sanjati. Taj Mahal, Big Ben, lansirna rampa ruskog spaceshuttlea,

Zabranjeni grad i na kraju ponos i dika ovog mission packa - senatorsko krilo u Capitolu. Osim novih misija dobio sam, tj. dobili smo i tri nova oružja: desert eagle 50 kalibar (probija oklop, nažalost, ima samo 6 metaka, ali zaustavlja živu silu s efikasnošću dosad neviđenom), HKG36K (najnovije od HK, kompaktna jurišna puška pogodna za borbu u skučenim prostorima, sa svojim 5.56 milimetarskim zrnima probija većinu oklopa) i HKG3A3 (standardna jurišna puška, meni vrlo draga; kako ta beba puca, divota je gledati, samo zamislite 7.62mm; najprecizija puška u arsenalu).

Da bi netko nosio to novo naoružanje i pomogao vam da završite svoju dužnost spašavanja svijeta, tu su i četiri nova operativca. Neću ih sve nabrajati, izdvojit ću samo jednog - Louisa Louisella iz Francuske. Ovo bi ime trebalo biti poznato Clancyjevim čitateljima, ali za svaki slučaj provjerite okvir.

Koncept igre je ostao isti, a priča se uklapa u sve to. U originalu ste čistili teroriste kroz šesnaest misija očuvavši mir i red u svijetu, sada to činite u tako dobro dizajniranim

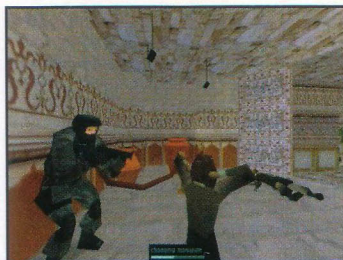


Vaša ekipa na treningu

misijama da ćete sve ostaviti i prijaviti se u antiterorističke jedinice. Za mene je posljednja misija kodnog Eagle Watch vrhunac ovog paketa. Inače, čujete li da neki dio igre nosi isti naziv kao igra sama, znajte da ste do grla u...

...OLOVU

Misije kao Zabranjeni grad su lagane, jer je AI relativno slab kada je riječ o otvorenim prostorima, ali ona koja se odvija u Big Benu će vas natjerati da zamrzite stube, uglove i pošaljete sve do vraga - kad je AI smješten u unutrašnjosti, onda tu ono I (inteligencija) stvarno dolazi do izražaja. Tangosi uvijek imaju skoro savršenu liniju paljbe, vašom neo-



U ovakvim situacijama teško je ne pripucati po klečećem neprijatelju



Izbor oružja za svakog člana i odabir puta je važan taktički dio

preznošću završavate ljubeći pod, a vaša će obitelj brzojavom biti obaviještena da ste se preselili u vječna lovišta. U originalu sam znao često isfurati Rambo stil upadanja u prostoriju ognjem i mačem i već nakon 3 sekunde pobio bih 20 ljudi. Da pokušate to u Eagle Watchu, dočekao bi vas terorist s olovnim grumenom i riječima: "Pa gdje si tako dugo?". Sada ćete se svako malo naći u unakrsnoj vatri; dobro odmjereni hitac u vaše moždano deblo bit će dovoljan da tango stavi još jedan zarez na svoj remen. Ako, pak, imate sreće i dobu taktiku pa vi zapucate na tangose, pobjeći će, ali će im usljed pucnjeva "frendovi" doći u pomoć. Igra je teška i to jako, već spomenuti Eagle Watch dio igre mi je tjerao suze na oči. Kad više nisam mogao kontrolirati živce, prebacio sam u Full Watch mod i nakon isplanirane akcije pustio da dečki sami pokušaju, ja sam samo davao upute i gledao iz prvog ili trećeg lica,

ali sam ih ipak na kraju morao sam dokrajčiti. Al se konačno ponaša ljudski: tangosi će se, čuvši pucnjavu, početi braniti, a ne ubijati taoce kao što je to bilo u originalu - gdje bi ih već na prvi pucanj pogubili bez prigušivača u mafijaškom stilu (jedan metak u glavi i par u trup).

Planiranje ima ključnu ulogu u ovoj igri, nije dovoljno imati prst na okidaču (mišu), treba znati kombinirati i otprilike predvidjeti gdje bi se tangosi mogli pozicionirati te sukladno tomu naoružati svoje jedinice. Koji put me do ludila dovodila umjetna inteligencija koja je upravljala mojim ljudima - zapeli bi u nekom kutu ili pokraj vratiju, ali što se tiče borbe, dečki su je izvršavali više nego dobro - pokrivali su jedni druge. Dakako, mogo toga ovisi o uigranosti momčadi i realizmu.



KADA KNJIGE POSTANU IGRE...

...i likovi iz knjiga postaju umješani. Pa tako se i Louis Louiselle našao u Rainbow Sixu. Taj lik iz Clancyjevih romana našao se u nezavidnoj ulozi u virtualnom svijetu. Louis je rođen u Parizu 1968. i rastao je u mirnoj obitelji u Avignonu. Bivši član padobranske divizije dodijeljen je DGSE-u, dijelu Rainbow Sixa. U međuvremenu se oženio, u braku je tri godine. Na zadacima je hladnokrvan član, kojeg nije lako prestrašiti. Stručnjak je za borbu prsa o prsa i kao takav nezamjenjiv. Slobodno vrijeme provodi čitajući ili sa svojom ženom Elaine.

Louis glavom i bradom



Ovo je prvi put da priča o spašavanju civiliziranog svijeta ima smisla

Multiplayer igra je samo za "ozbiljne" igrače. Zahtijeva momčadski rad (osim u scatter misijama, gdje ste mrtvi u prvih pet sekunda jer vas računalo razbaca bez ikakvog reda, najčešće između dvojice terorista), poznavanje taktika, pokrivanje leđa i sve ono što biste trebali raditi u stvarnom životu. U multiplayeru preporučujem da zaigrate Terrorist Hunt jer je napet do samog kraja, pogotovo ako su momčadi dobre. Nažalost, da biste glasovno komunicirali, morate skinuti patch s Red Stormovih stranica.

Red Storm je još jednom dokazao da je bilo pametno unajmiti Clancyja za rad na igri jer je tako

dobila onaj "štimum" kakav rijetko vidamo u virtualnom svijetu. Nažalost, ova igra nije zabava za cijelu obitelj. Ako mislite da Half Life ima akcije, da je AI odličan, da je priča povezana i teška, ostanite kod njega. Za prave igrače, koji vole realnost i koji smatraju da je jedan metak dovoljan da sruši čovjeka, tj. sve one koji su voljeli originalni Rainbow Six, ovu igru toplo preporučujem. Uostalom, samo hardcore igrači su pobjednici. ◀

Ocjena

Jedan od najočekivanih mission packova za 1999. Šteta što ima samo 5 misija

87%

◀ Good guys dress in black remember that

HARDVER
SOFTVER



MULTIMEDIJA
DIZAJN

Continuum d.o.o., Berislavićeva 3, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/427-125, tel: 01/428-366
http://www.continuum.hr, E-mail: info@continuum.hr

THRUSTMASTER

ovlašteni distributer za Hrvatsku

puna brzina, puna kontrola

Formula 1, Formula Sprint,
Formula RacePro - vrhunski
volani s pedalama za PC,
PlayStation i Nintendo 64



gospodari neba

Top Gun, Millennium 3D, F-16, F-22 Pro
joysticki i flight control sistemi



jednostavno smrtonosno

NAJNOVIJE!! FragMaster
specijalni kontroler
za FPS igre



PROMOTIVNA
PRODAJA

pomaknite granice mogućeg

Rage 3D, Fusion, Premier,
ShockHammer - programabilni
gamepadi za PC i PlayStation



TRAŽIMO ThrustMaster DILERE ZA HRVATSKU I BIH!

EDINKOM

EDINKOM - MM333:

MB F.I.C. KA 6130, BX 512C

AGP, 16 Bit Sound

CPU INTEL 333 A CELERON

MEMORIJA 32 MB PC 100

3,2 GB WD, 3,5" T.E.A.C.

VGA 4 MB AGP S3

15" COLOR LR-NI DIGITAL

HR TIPKOVNICA WIN 95 PS/2

MOUSE + PAD, MINI TOWER ATX

ZVUČNICI AKTIVNI 120 W

CD ROM 32 x SPEED

4.851,-

Cijena se odnosi na avansno plaćanje, u kunama bez PDV-a.

POSJETITE NAŠ WEB www.edinkom.com
I SAMI ODABERITE SVOJU KONFIGURACIJU ...



Prodaja na kreditne kartice.

MasterCard - kreditiranje 6,12 i 24 mjeseci.

REGIONALNI ADI DISTRIBUTER

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

e-mail: edinkom@zg.tel.hr

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

OVLAŠTENI 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)

Flight simulator s topovima!

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Danas već legendarna serija *Flight Simulator* konačno je dobila svoje borbeno izdanje! Može li se ono mjeriti s oštrom konkurencijom na polju letačkih simulacija smještenih u razdoblje Drugog svjetskog rata?



Bit svake simulacije smještene u Drugi svjetski rat je dogfight, a na tom polju CFS ispunjava obećanja



Eto nas nad nešto osiromašenom london-skom arhitekturom... Tu i tamo pokoja poznata zgrada, ali je okoliš ipak prilično prazan



Polijetanje s travnatog aerodroma. Baš kao u dobra stara vremena

Sve dobro na što smo navikli kod Flight Simulatora plus akcija!

PIŠE

Dario Rakovac

INFO

PROIZVOĐAČ	Microsoft
IZDAVAČ	Microsoft
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P2, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

WWII FIGHTERS

Tehnički najnaprednija simulacija zračne borbe u Drugom svjetskom ratu koja, poput Combat Flight Simulatora, pati od loše dizajniranih misija.

EUROPEAN AIR WAR

Primjer igrive i zanimljive simulacije čija je pak slaba točka ponešto zastarjela izvedba.

LUFTWAFFE COMMANDER

Luftwaffe Commander još nam jednom pruža mogućnost borbe na strani sila osovine, i to od Španjolskog građanskog rata pa sve do kraja Drugog svjetskog rata.

MICRO softov *Flight Simulator* star je koliko i cijeli žanr računalnih letačkih simulacija. Riječ je o jednom od prvih i, po mnogima, još uvijek najboljem simulatoru

letenja dosad. FS je oduvijek bio namijenjen ponajprije ljubiteljima civilnih simulacija, u kojima je naglasak na čistom letenju, zbog čega već godinama gubi većinski dio ljubitelja simulacija koji uživaju u letenju, ali i u akciji. Microsoftov se razvojni tim bacio na posao i tržištu konačno ponudio borbeno inačicu.

Combat Flight Simulator (CFS) je jedan od onih naslova koji vas stavljaju u ulogu pilota borbenog zrakoplova u Drugom svjetskom ratu. U posljednje je vrijeme bilo nekoliko vrlo kvalitetnih igara koji su se bavile istom tematikom: Jane'sov *WWII Fighters*, Microproseov *European Air War* teSSI-jev *Luftwaffe Commander*. Sve su one imali svojih prednosti i mana, no kako se s njima nosi Microsoftov proizvod? Prije svega, treba naglasiti da se na tržištu pojavio prije svih spomenutih (nažalost, mi smo ga dobili s popriličnim zakašnjenjem, što, naravno, ne umanjuje njegovu vrijednost), ali se zapravo malo razlikuje od svih konkurentskih proizvoda koji su

ubrzo potom uslijedili.

FS SVIJET

Što je gotovo poslovično za sve pripadnike FS serije? Naravno, to su izvrsni letni modeli koji su oduvijek bili bez premca te apsolutna prilagodljivost kojom se igra da namjestiti na minimum ili maksimum realnosti. Uostalom, to je i za očekivati od igre koja je u cijelosti posvećena letenju i dočaravanju osjećaja upravljanja zrakoplovom. Na našu sreću, isti je trend nastavljen u borbenom FS-u. Poput civilne verzije, letni modeli svih raspoloživih zrakoplova su na visini. Bilo da je riječ o nekom *Messerschmittu* ili *Spitfireu*, igrač u svakom trenutku može osjetiti limite letjelice i prepoznati njene prednosti i mane. Druga karakteristika FS-a su prekrasni, fotorealistični prikazi terena - konstanta koja je održana, ali koja pati od nedostatka urbanih objekata. Naime, gledani iz velike visine i teren i gradovi izgledaju prekrasno, ali kada se spustite na kojih tridesetak metara, spojevi tekstura na terenu postaju vrlo primjetni, a siromašni reljef otkriva tek poneki objekt

(poput Eiffelove tornja ili zgrade Reichstaga). No, opće je poznata stvar kod simulacija da detalji na tlu nisu bitni kad se borite visoko gore protiv eskadrile protivničkih zrakoplova. Microsoftove igre, inače, imaju još jednu prednost u odnosu na konkurenciju - u cijelosti rabe prednosti svoje force feedback tehnologije. CFS je etalon pravog force feedback osjećaja, spada među rijetke koji putem palice dočaravaju utjecaj sile teže na pojedine manevre zbog čega ponekad imate osjećaj da se hvrate s palicom, a ponekad da ona ima neku svoju viziju kretanja, što, po meni, uistinu omogućuje pravo uživanje u situaciju. Naravno, podržano je i rulanje po pisti, pucanje i svi ostali efekti koji se mogu dočarati putem palice.

MISIJE I KAMPANJE

Stizemo do polja na kojem CFS počinje kašljati - a to su misije i kampanje. Naime, kao i neki njegovi sljedbenici (posebno *WWII Fighters*), CFS pati od bolesno monotoni kampanja koje nisu ništa drugo do set predefiniраниh misija. Igrač ih, navodno,



MISSION BRIEFING

CONFIDENTIAL

Mission
Freie Jagd over Nederland

Date/Time: 7/29/43 10:25

Airfield: Deelen

Player aircraft: Messerschmitt Bf 109G

Change/Modify aircraft...

Briefing

Today you will conduct a fighter sweep over and around Amsterdam. The Americans have made repeated intrusions in this sector looking for battle. This affront cannot go unanswered. Good hunting! YOUR DUTY: Shoot down at least half of the Allied fighters, and make sure at least half of your squadmates survive.

Tipična misija u njemačkoj kampanji. Nažalost, njen ishod nema nikakve veze sa situacijom na bojištu

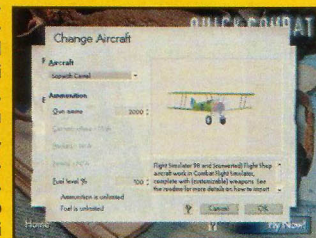


slijedno obavlja s time da nema veze je li prijašnju završio ili se srušio. Isto tako, misije nemaju random efekt pa će svaki put biti potpuno iste i predvidive, što ubija faktor ponovljivosti. Umjetna inteligencija je prolazna, ali će s vremenom protivnike biti odveć

lako rušiti, što umanjuje izazov igranja (na manjim visinama ponekad se sami ruše). Za one koji se smatraju pravim fanovima FS serije igara, Microsoft je uključio i tzv. free flight mod koji nije ništa drugo doli krnji FS s jednim od osam borbenih

VELIKA FS OBITELJ!

Ono što CFS jedino uistinu izdiže iznad konkurencije je mogućnost uvoza mapa i zrakoplova iz ostalih FS igara. Dakle, kada vam je dosta jednih te istih pozadina, jednostavno unesete neku mapu nad kojom ste letjeli kao civil, a po volji možete kombinirati i različite zrakoplove. Praktično, sve što vam treba za izradu vlastitih zračnih snaga je malo mašte, enciklopedija i dosta slobodnog vremena. Budući je najavljen i editor misija za CFS, možda ipak ima nade za ovu zasad samo solidnu igru. FS zajednica je velika, pa bi se na različitim siteovima moglo pojaviti brdo novih mapa, misija i zrakoplova, čime bi CFS itekako dobio na vrijednosti.



▲ Želite li, možete importirati i dvokrilce poput ovog Sopwith Camel

zrakoplova koji su vam na raspolaganju tijekom igre. Nešto radosti u vaš život unijet će multiplayer, ali i to više nije neka specijalna prednost jer ga svaka igra danas ima. Osim toga, prava je umjetnost pronaći nekoga s kim biste uopće mogli odigrati jednu multiplayer simulaciju. Internet u pravilu otpada jer su veze preslabe, a Microsoftova Zona je daleko od brzog igraćeg servera, barem za korisnike iz naših krajeva.

Na upit bih li kome preporučio CFS, nije lako odgovoriti. Vidjevši naslove koji su uslijedili nakon njega, ne mogu reći da je tako loš. Ima bolju i bržu grafiku od *European Air War*a, a što se misija i kampanja tiče, možda je čak i bolji od *WWII Fighters*a. Zanimljivo je da *Jane's* nije unaprijedio svoje kampanje ni nakon što je svima bilo jasno da je dinamičnija kampanja obavezan dio ovakve simulacije, a još je gore što nisu uključili nikakav force feedback.

Moje je mišljenje i dalje da je, unač toč lošijoj grafici, *European Air War* najpotpunija od ovih igara. No, CFS ima tu prednost što je povezan s čitavim FS svijetom, što mu daje razvojne mogućnosti koje nijedan od konkurentskih naslova nema. Stoga, ako imate neku od verzija FS-a i imate se volje igrati s različitim kartama i zrakoplovima, tada je najbolje odlučiti se za CFS kao ekspanziju na postojeći FS svijet. Ako pak tražite samo dogfight s propelerima... Sve su te igre toliko slične da ne možete pogriješiti. Prelistajte prošle brojeve Hackera, pa odlučite!

Ocjena

Dobri letni modeli, mogućnost importiranja zrakoplova i force feedback idu u prilog, ali slabe kampanje i skriptirane misije ne pružaju dovoljnu dozu igrivosti

78%

TOMB RAIDER
ADVENTURES OF LARA CROFT
III



MOGUĆNOST PLAĆANJA
KREDITNIM KARTICAMA,
MASTERCARDOM DO 24 RATE!



www.hgspot.hr

KOMPLETAN CENIK ZAJEDNO S NAŠOM CELOKUPNOM PONUDOM POTRAŽITE NA:

HGSPOT

Brune Bušića 17, Središće, Novi Zagreb
Tel.: 01/66 37 666, 66 37 266
Fax.: 01/66 37 267
e-mail: prodaja@hgspot.hr

Celeron A 333 MHz

MBO BXcel, zvuč. kartica, 100 MHz
32 Mb PC-100, 4.3 Gb HDD, VGA 3D 4Mb AGP
14" mon. dig. CD 32x + miš, tipkovnica i podloga

UKUPNO: 4.893,00 kn

Celeron A 400 MHz

MBO BXcel, zvuč. kartica, 100 MHz
32 Mb PC-100, 4.3 Gb HDD, VGA 3D 4Mb AGP
14" mon. dig. CD 32x + miš, tipkovnica i podloga

UKUPNO: 5.546,00 kn

P-II 350 MHz, BUS 100 MHz

MBO DFI, P2XBL, BX, 100 MHz bus
64 Mb PC-100, 4.3 Gb HDD, VGA 3D 4Mb AGP
15" mon. dig. CD 24x, SB 16 comp.
+ miš PS/2, tipkovnica PS/2 i podloga

UKUPNO: 6.782,00 kn

**SVE CIJENE SU ZA GOTOVINSKO PLAĆANJE
S URAČUNATIM PDV-om!**

Svakom kupcu novog računala poklanjamo
jednomjesečni pristup Internetu!!!

Zaboravite autopilote!

LANDER

Većina igara zahtijeva tek rudimentarnu oko-ruka koordinaciju, no ako se želite dokazati pravim igračima i pritom uživati u prelijepoj grafici, Lander je igra za vas!



Ne, ovaj prekrasni krajolik ne zahtijeva RivuTNT, vrti se glatko i na Voodoo 1!



Kad za sobom vučete neki predmet, njegova težina utječe na ponašanje vaše letjelice



Dinamično osvjetljenje na Psygnosisov način

Zatim se, poput poznatog kadra iz Odiseje 2001, spuštate u samo središte planeta

PIŠE

Krešimir Lauš

INFO

PROIZVOĐAČ	Psygnosis
IZDAVAČ	Psygnosis
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P200, 48MB, Voodoo2
3D PODRŠKA	3Dfx, Direct3D
MULTIPLAYER	Internet, modem, LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

VIRUS

Sličan način upravljanja i prastara ideja s Acorn Archimedesom. Opis u pretprišlom broju.

THRUST

Ako vam C64 skuplja prašinu zaboravljen na tavanu, očistite ga i sjetite se kako je to nekoć bilo

ČINI se da stižu dobri dani za nostalgicare jer retro-gaming je opet u modi. Uzimanje prastarih ideja i igračih koncepta iz vremena Gumice i Debeljka, za neupućenije, Spectruma i Commodora 64, nekim je autorima poslužilo za nastajanje

„svježih“ recepata koji dobro dođu u ovoj dosadnoj poplavi nastavaka i klonova. Iako su te ideje zbog svog datuma nastanka svježje i mirisne poput krepane sove zagubljene u neklamatiziranoj mrtvačnici, novim će generacijama igrača igre utemeljene na njima donijeti nova i zanimljiva iskustva. No, stari i prekaljeni džojstik veterani će se, dočim prvi put vide Lander, sa sjetom prisjetiti 2D vektorice s C64 imena Thrust.

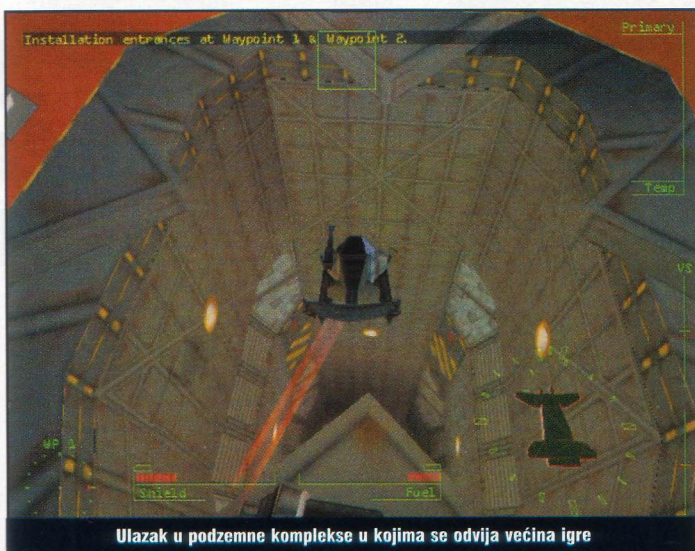
C64, TKO JE TU LUD?

Već kao da čujem glasove: kakve sad, pobogu, ima veze ta prastara igretina iz 82. ili 83. s ovim prekrasnim Voodoo ili Direct 3D akceliranim slikama po kojima slinim na ovoj stranici? Itekakve, jer je zaboravljeni Thrust Landeru, hvala Bogu, osim po grafičko-tehničkoj strani, apsolutni uzor pa čak i konceptualni pradjed. Naime, osnovne su postavke tog starca bile sljedeće: sa svojim 2d poligonalnim brodićom spuštali ste se u podzemne baze, rudnike i tunele ne biste li ondje kupili kakav

artifakt i vratili se sigurnosti površine. Cijelo to vrijeme borili ste se s gravitacijom i ostalim zakonima Newtonove fizike poput inercije, tromosti mase, centripetalne i centrifugalne sile jer je spuštač kojim ste ulazili u utrobu planeta imao samo jedan motor, smješten na svom dnu tj. trbuhu pa ako ste htjeli promijeniti smjer leta, morali ste prvo zarotirati brod, a onda upaliti motor i potiskom postići željeni kut i pravac kretanja. No, budući su na sve objekte djelovale spomenute sile, stvari su se znale zakomplicirati, a ni psovke i česta zaletavanja u zidove nisu bila rijetkost.

Situacija u Landeru je gotovo identična opisanoj, s tim da je igra osuvremenjena lens-flare-obojujete-svjetlom 3D grafikom, a sve je postavljeno u širu perspektivu tako što je igri dodana priča i hrpa novih konceptijskih detalja. No, ne vjerujem da će se itko zamarati potkom u kojoj nekakve futuristične megakorporacije od vas traže da im pomognete u obavljanju različitih prljavih poslova diljem Sunčevog sustava, svi će se radije

posvetiti igri i njenom svladavanju. Da, svladavanju, jer ako ne želite imati problema s tlakom, viškom adrenalina u krvi i izjedajućom želučanom kiselinom, najprije ćete se morati upoznati s upravljanjem vašeg sletača. Ako je Thrust sa svoje dvije dimenzije bio težak, zamislite si kako to tek izgleda u tri! No, ne dajte se obeshabriti, Psygnosis je omogućio vrlo inteligentno customiziranje letnih kontrola bilo na mišu, josticku ili tipkovnici, s mogućnošću snimanja željenih postavki za svakog pojedinog igrača. Ipak, privikavanje od kojih sat-dva bit će nužno, no kada ga jednom svladate, let će biti pravi užitek jer su u Landeru mogući vrlo fini, precizni i mekani pokreti te biste, potaknuti ljepotom letenja, mogli postati i pravi virtuoz! No, pošto su ovo ipak devedesete, specifično upravljanje letjelicom i sila teža ne bi trebale biti jedine stvari na kojima se zasniva igra pa je tako, osim osnovnog cilja pronalazjenja predmeta i njegovog izvlačenja na površinu vučnom zrakom, dodana i sva sila drugih detaljčica. Naime, tu i tamo ćete



Ulazak u podzemne komplekse u kojima se odvija većina igre



Kada vam zid zaklanja vidno polje, automatski postaje proziran. Vrlo inteligentno i korisno!



Iako napucavanja ima, ono nije Landerov glavni adut

nailaziti na smetala kojih ćete se lako rješavati svojim mnogobrojnim oružjima, ponekad ćete morati

aktivirati različite prekidače da biste si otvorili put, pokrenuli kakav mehanizam ili uklonili pokoju

zamku. Dodajmo tomu i odličan dizajn nivoa, gdje prvo u brišućem letu krećete s površine planeta i zatim se, poput kadra iz Odiseje 2001, spuštate u njegovu srž, i bit će jasno da je oko osnovne ideje izgrađen kompleksan igrači svijet. Osim toga, različiti planeti će vas privlačiti i različitom gravitacijom, na nekim će biti simulirani i vremenski uvjeti (kiša, snijeg, grmljavina) te doba dana, pri čemu će do izražaja doći odličan i vrlo brz grafički engine. No tek kad se spustite u podzemne komplekse, početak će prava igra i panična borba protiv svih prirodnih i neprirodnih sila koje ćete morati pokoriti da biste se dokopali cilja i novca nakon uspješne misije. Novac će vam ponajprije trebati za obnavljanje štita i goriva (gorivo često zna biti problem jer ga zna uzmanjati u kritičnim trenucima), a nadogradnja vašeg broda i kupnja većeg i boljeg podrazumijeva se sama od sebe. Iako će sve spomenuto Landeru produžiti trajnost (osim frustrirajućeg goriva), sva bi ta šminka izgubila sjaj da on u svojoj srži ne sadrži tu možda ne baš tako svjež, ali zato recikliranu i originalnu osnovu. Iako zbog svoje grafike na prvi pogled djeluje kao tipična pucačina koja se prolazi u jednom popodnevju, još jednom treba upozoriti da je Lander prije

svaga igra za strpljive koja bi zbog svojih glavnih osobina mogla odbiti širu igraču masu. No pravi, pedantni igrači znat će je cijeniti jer će im spuštač priuštiti sate i sate istraživačko-letačke zabave. All in all this is NOT another brick in the wall, Lander je odlična i zaokružena igra koja nakon dužeg igranja poprima gotovo hipnotička svojstva i svojim vas šarmom ne pušta dalje od monitora. Stoga, imate li dovoljno živaca, nabavite ga i uživajte u pravoj i nepatvorenoj igrivosti. Nećete zažaliti!

LANDER DVD

Još jedna od posebnosti koja krasí Lander je i ta da je ovo prva igra na Svijetu rađena i za DVD platformu!! Da ne bi bilo zabune, bilo ih je i prije, ali to su bili tek portovi sa običnog CD-roma, tako da je Lander ipak prvi koji će u potpunosti iskoristiti sve mogućnosti DVD medija. Osim visokokvalitetnih MPEG2 filmića, DVD verziju igre upotpunit će i Dolby digital 5.1 zvuk! U jedno budite sigurni, kad se dočepamo ove verzije vi ćete to prvi saznati iz svog omiljenog časopisa.

Ocjena

Igra originalne, iako reciklirane ideje, koja će se svidjeti upornijim i strpljivijim igračima

79%

Ovlašteni servis

SILNICA d.o.o.
HR / 10000 Zagreb
Medveščak 67
Tel/fax:
01/4666 888
E-mail:
silnica@zg.tel.hr

SILNICA

PlayStation

JEDINI OVLAŠTENI SERVIS ZA HRVATSKU

ovlašteni servis i prodaja
SONY
HI-FI, GSM, TV i VIDEO uređaja

InfoLAB

Nove NAJNIŽE cijene u Hrvatskoj

Zagreb, Sokolgradska 28
tel/fax: 3098-198, 3098-298
http://www.iris.com/infolab/

Kredit do 24 sata bez učešća

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

Pentium 233 Cyrix, 16MB HD4.3GB, S3 2829kn	Pent. 300M2 Cyrix, 16MB HD4.3GB, S3 2919kn	P-II, Celeron-A 333MHz, Agp 4.3GB, 32MB 3509kn	P-II, Celeron-A 400MHz, Agp 4.3GB, 32MB 4439kn	Pent. II, 350 32 MB, AGP HD4.3GB, S3 4459kn
Pent. II, 400 64 MB, SBL 4.3GB, Agp 6539kn	PC Kasa sa pisačem i adico m 5679kn	Monitor 14" LR, digital NI, 1024x768 1119kn	Monitor 15" LR, digital 1280 x1024 1279kn	Monitor 17" 1600X1280, NI, digital 2249kn
CD ROM 40x ATAPI EIDE CD express 399kn	Scanner A4 Color, 30bit stolni, FLAT 579kn	DVD Player, internal, ATAPI, 4.8x 1059kn	Fax/Modem Voice 56.6K int., PCI !! 349kn	Voodoo 2 3DFX, 12MB PCI, ubrzivač 1099kn

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

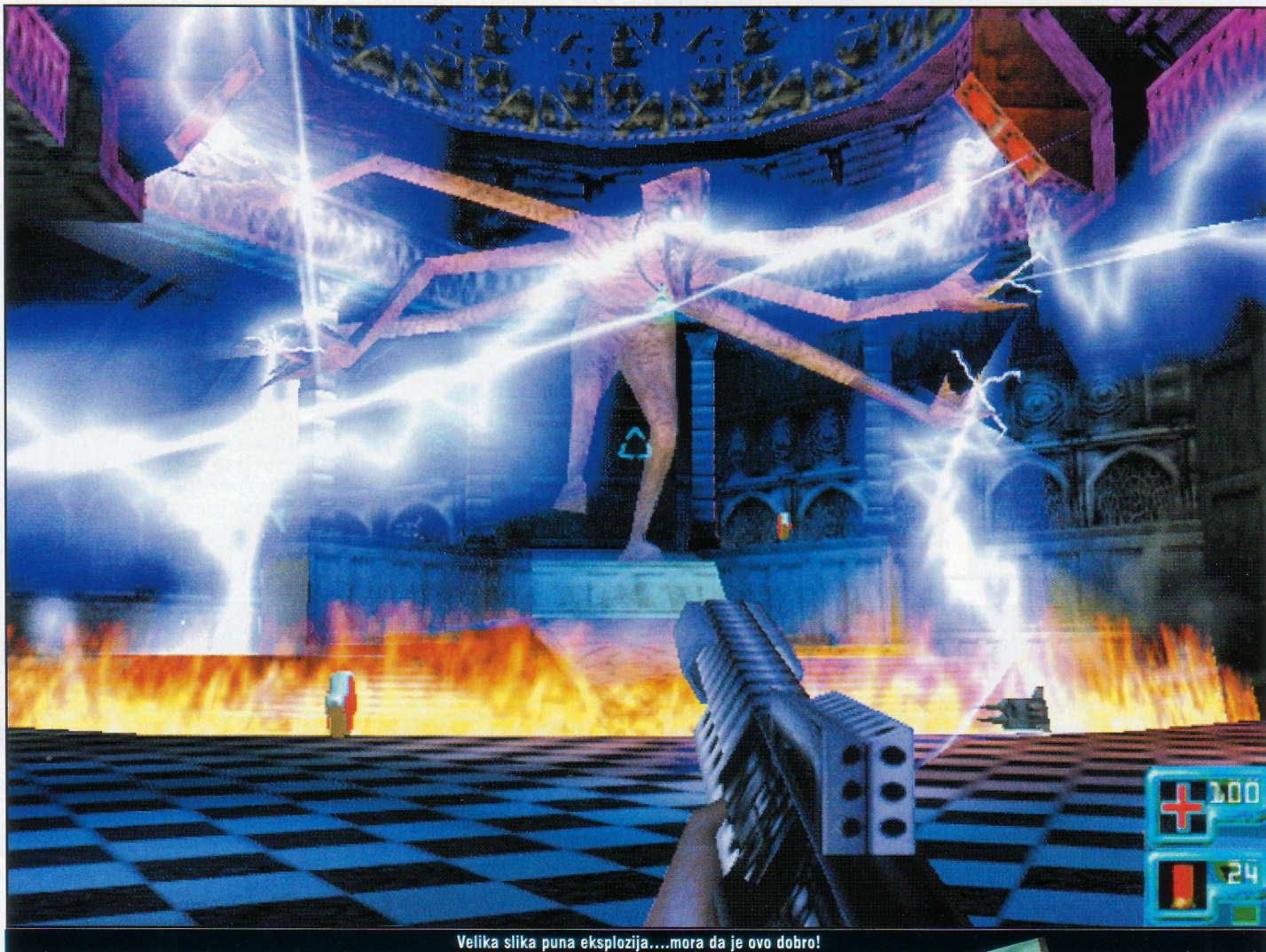
Canon COLOR printeri: SUPER POVOLJNO!
Vrhunska tehnologija color tintnog ispisa na svim medijima do 1440 dpi!!!
Kvalitetni, pouzdani, brzi, tihi, najjeftinija tinta, veliki izbor medija za ispis.
BJC 250, A4..889kn BJC 2000, A4..1239kn
BJC 5000, A3, 1440dpi..2259kn

Sve na JEDNOM mjestu: preko 200 vrsta kabela (SCSI, paralel, serial, naponski, mrežni, MIDI, 3D SLI, video...), adaptera (SCSI, paralel, mrežni...), preklopnika (paralel, serial, video), zaštita, hladila, držača, joysticka, zvučnika, podloški, CD kutija, tastera...

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 usljed promjene tečaja.

REDLINE

Quake u autima. Kako interesantno. Ako itko ikada smisli nešto ovako originalno, bit će mi uistinu drago rukovati se s njime i čestitati mu



Velika slika puna eksplozija....mora da je ovo dobro!

PIŠE

Damir Rukavina

INFO

PROIZVOĐAČ	Accolade
IZDAVAČ	EA
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 32 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P2 300, 128 Mb, 3D kartica s mnogo RAM-a
3D PODRSKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

QUARANTINE

Svi ga se sjećamo, zar ne?

RAD U PILANI

Nemate nikakve ideje koliko je to zapravo zanimljivo.

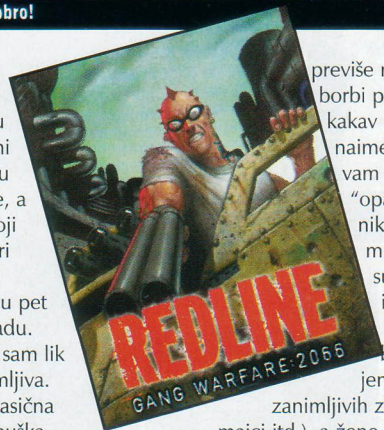
DIZANJE TUESTA

I time se netko bavi, zar ne?

REDLINE je zapravo osmišljen kao 1st person shooter koji bi igraču dao uvid u dubinu priče koja obavlja ovaj postapokaliptični svijet nasilja i droge. Naravno, sve se vrti oko besmislene priče o teroristima koji napadaju druge bande koje se brane i koje...ah, mislim da vam je sve jasno.

Nadalje, likovi u igri pucaju kao vođeni baloni kada ih pogodite, zgazite ili... Dakle tu je i Carmageddon. Dakle, tu je i novi grafički engine. Recimo, vaš lik je teško naoružan, govori kao promukli medvjed, a drugi likovi doslovce hropću od mačoizma. Dobro, šalu na stranu. Redline je nešto između Wing Commander wannabea i okljaštenog Quakea. Tu su razgovori

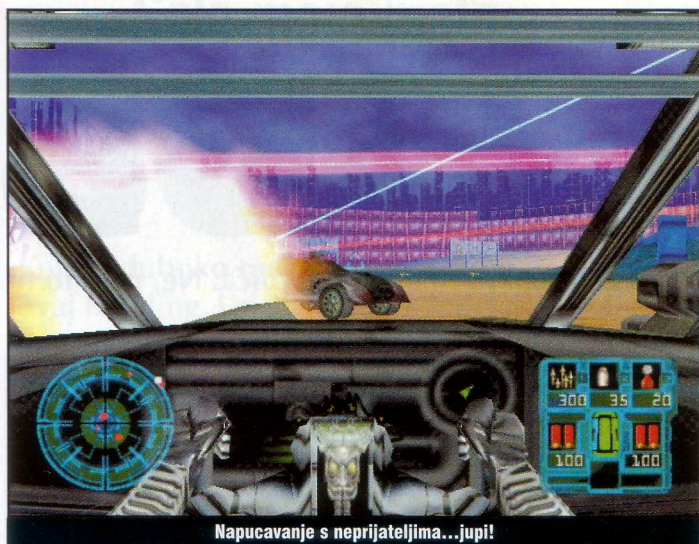
(potpuno nepotrebni razgovori, ali hej), tu su likovi koji jedni drugima nabacuju blesave prigovore, a tu su i mutanti koji će, nažalost, u igri imati prosječan ostanak na ekranu pet sekundi po komadu. Oružja koja nosi sam lik su, recimo, zanimljiva. Formirana kao klasična sačmarica, vaša puška mijenja modove paljbe zaokrećući cijevi. S druge strane, tu je i borba u automobilu koja podsjeća na tumbanje po kavezu. Vaši neprijatelji su, pak, inteligentni (znaju se pametno zakotrljati po tlu kada ispalite prvi metak), iako im ni to



previše ne pomaže u borbi protiv frajera kakav ste vi. Vi ste naime, toliko opaki da vam na majci piše "opak", vozite auto, nikada ne govorite mnogo (štoviše, sumnjam da ikada i govorite), sugovornici vas pune beskrajinim nabojem morala (nijansa zanimljivih zapažanja o vašoj majci itd.), a žene vas zatrpavaju donjim rubljem (iz kojih razloga, nemam pojma...).

PUŠKE I NOŽOVI

Glavni lik se, kao što već znate, vucara po postapokaliptičnoj Americi ubijajući spriteove koji



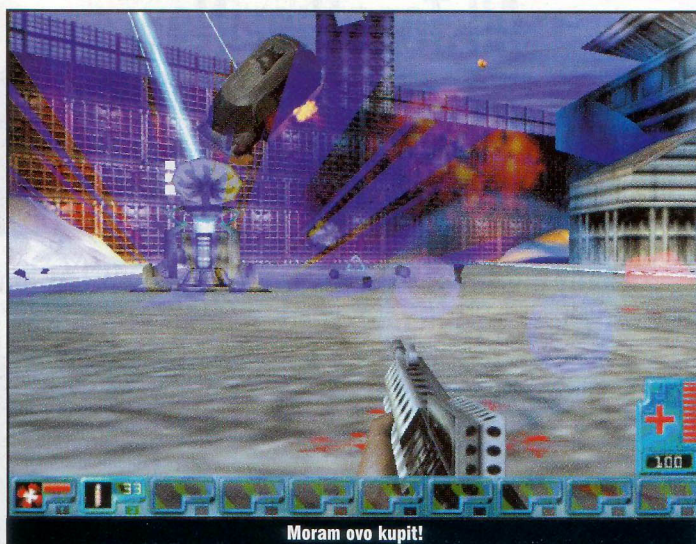
Napucavanje s neprijateljima...jupi!



Sad ćeš raditi ono što ti ja naredim...Jasno?

POKUŠAJTE I SAMI

Da, narode...na našem novom HackCD-u imate nevjerovatan demo koji će vas uvući u predivan svijet Redlinea. Usput, demo zauzima masivnih 40MB zazipan i, po navodu našeg glavnog urednika (G'd bless his brave soul), predstavlja superhit ovomjesečnog prženog komada plastike. Uživate!



Moram ovo kupiti!

Intelektualni naboj cijele situacije je nenadmašan

nije previše funkcionalno, tako da čudna ali pomalo funkcionalna kombinacija koju imate na kraju ne zadovoljava osnovni zahtjev za nekom realnom borbenom alatkom i ne može biti ostvarena. S druge strane, grafički engine je O.K., ima tu lighting efekata, promjenjivih tekstura, poneki zgodan efekat, hi-res teksture i nenormalno usporavanje segmentima s više neprijatelja.

Zašto Redline nije fenomenalna igra? Ne uvlači igrača u priču, ne

impresionira svojim imageom. No, svejedno, nudi divnu grafiku i poneki zanimljiv lighting efekt. Stoga, uzdravlje! ◀

Ocjena

Engine je dobar, priča je najgora od najgorog, a likovi su...panjevi...no to nas ne priječi da je završimo, zar ne?

59%

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



HEWLETT PACKARD

Western Digital



PHILIPS

Panasonic



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

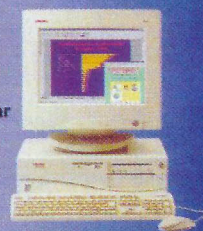


ZAGREB, Vebera Tkalčevića 22,
Tel. 257-356, 253-558, Fax 257-356
PREDSTAVNIŠTVO ZADAR,
Lipavska 17, Tel. 023/261-084
E-mail: mt-uredska-oprema@zg.tel.hr
<http://www.ador.hr/mt>



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

All Together Now SKULLCAPS

U dalekoj prošlosti ili u još daljoj budućnosti, kako god želite, žive mala čudna bića. Ne, nisu to ni štrumfovi ni graškići, ali niste daleko od točnog odgovora



Vi odlučujete o opstanku cijele jedne rase. Što još čekate?

PIŠE

Kristina Jeren

INFO

PROIZVOĐAČ	Creative Edge
IZDAVAČ	Ubisoft
MIN. KONFIGURACIJA	P90, 16 Mb, 1 Mb graf.
NAŠA PREPORUKA	P133, 32 Mb, 2 Mb graf.
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO**SETTLERS**

U svom trećem izdanju nastavljaju tradiciju jedne od boljih RTS igara.

POPULOUS

Već ste ga trebali odavno završiti!

THEME HOSPITAL

Prastara, ali još uvijek simpatična igra u kojoj glumite kreatora bolnice.

DA nije jednostavno igrati ulogu Boga, sigurno ste već naučili igrajući Populous. U poplavi slatkih malih RTS-ova sa slatkim malim likovima predstavljamo vam cool dečke *skullies*, bucmaste likove koji furaju overalls i, ako je potrebno, lete poput anđelića. Oni su marljivi, druželjubivi, poslušni, ali nikako ne mogu podnijeti one zločeste *hairiese* koji im krađu ribu.

Tako otprilike počinje zaplet ove priče o naoko miroljubivim, ali zato žestokim patriotama *skulliesima*. Za njih bi prihvatiti teror neprijatelja bilo jednako smrti. Vi, u ulozi Boga, imate njihovu sudbinu u rukama. Postupak je klasičan: usmjeravate male čovječuljke što da rade. Počinjete od gradnje najjednostavnijih kuća koje onda nadograđujete i određujete im različite funkcije. Kad se stvore uvjeti, započinju istraživanja, jačanje i konačno napad na neprijatelja. Cilj je, naravno, uništiti ga.

ŽELITE LI BITI BOG?

Očekuje vas neznatna promjena na samom početku igre. Umjesto da ste odmah bačeni u okrutni realni svijet, dobit ćete deset tutorial nivoa, na kojima možete kvalitetno naučiti kako najefikasnije postupiti s malim *skulliesima*. Moram priznati da mi je to itekako pomoglo poslije u stvarnoj igri. Tako ćete naučiti kako ih usmjeravati da čine ono što želite i rukovanju oruđem i oružjem. Cijelo je vrijeme u uglu ekrana jedan *skullie* koji vas obavještava o trenutačnim potrebama vašeg malog svijeta. Naravno, superpametni mogu preskočiti tutorial nivoe i odmah krenuti na prvi (i jedini u tom trenutku). Svaki nivo predstavlja neku realnu državu ili zemljopisno povezanu grupu država. Prva je Velika Britanija i Irska, potom Francuska, Njemačka, pa sve do Rusije preko Amerike i Australije.

Zanimljivo je spomenuti da se tu nalazi i Hrvatska, doduše, nije sama, ali nije ni u kombinaciji s ex-Jugo državama, nego u prilično nelogičnom, pomalo utopističkom teritorijalnom obliku zajedno s Bugarskom (39. nivo). Nakon kraćeg percipiranja zemljopisne karte, shvatili smo da je to zapravo ex Jugo i Bugarska, samo što piše Hrvatska i Bugarska, pa sad vi to shvatite kako god želite. No, vratimo se mi na sam proces igre. Vaši *skulliesi* su raspoređeni u četiri skupine zanimanja, graditelji, radnici, vojnici i znanstvenici, a na vama je u svakom trenutku u igri imati optimalan broj članova pojedine skupine. Za svaki proces koji se odvija naveden je minimalni broj potrebnih čovječuljaka koje morate osigurati, a uzmanjka li ih, to će vam javiti onaj tip u uglu ekrana. *Skullie* ne mora imati isto zanimanje kroz cijelu igru, možete mu u svakom trenutku dodijeliti novo, ali ne može imati dva zanimanja u isto vrijeme. Svatko obavlja svoj posao: graditelji podižu velebna zdanja u kojima znanstvenici obavljaju istraživanja, između ostalog i na životinjama, razvijaju oružja i zamke te vode populaciju u napredak. Zadatak je radnika napraviti još više *skulliesa* (baš mi i nije jasno kako to uspijevaju bez ijedne ženske, ali dobro), a vojnici brane teritorij i napadaju neprijatelja šakama, puškama i topovima. Odvojite si malo više

slobodnog vremena ako mislite igrati ovu igru (mislim da vam to neće teško pasti) jer u njoj postoji četrdeset potencijalnih izuma koje vaši znanstvenici mogu izmозgati, počevši od trivijalnih, kao što su nagazne mine ili rupe koje se otvaraju u tlu pa sve do nevjerojatne eksplodirajuće krave (moram priznati da me ta ideja malo podsjeća na Wormse). Pozamašnu količinu od 50 nivoa možete, ako ste baš toliko uporni i stvarno imate viška slobodnog vremena, odigrati sami ili najviše s tri umrežena frenda. Pobjednik je rasa koja najduže opstane, a za to će biti potrebno kalkulirati i taktizirati, jer samo pomoću sirove snage nećete daleko dospjeti.

Volite li ovakav tip igre, a nemate nekih većih prohtjeva što se tiče vizualizacije (jer grafika baš i nije u punom sjaju), točnije, ne posjedujete baš pilu od računala, jamčim vam da ćete odigrati dvadesetak nivoa, ali vam nikako ne jamčim da ćete odigrati i svih pedeset. ◀

Ocjena

Simpatičan proizvod s jednom boljom-zasitno

79%

Selo moje malo SOUTHPARK

Koliko duboko može potonuti ljudsko razumjevanje? Vrlo duboko, pretpostavlja sam. No, pišući ovaj heading, i sjećam se Redneck Rampagea.... i sad mi se čini da je ta Xatrixova igra trebala izgledati ovako. No, svedjedno... slijedi izlet u mračni dio...ma zaboravite!



Bbll...mhmm...bhbll...!!

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Iguana
IZDAVAČ	Acclaim
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 64 Mb, Voodoo
NAŠA PREPORUKA	P300, 64 Mb, Voodoo 2
3D PODRŠKA	Voodoo 1&2, ATI, D3D
MULTIPLAYER	Internet, Modem
PLATFORME	PC, N64

ALTERNATIVNO

REDNECK RAMPAGE

Sranje od shootera ispunjeno seljačkim prostotama...gubitak vremena.

TUROK 2

Isti engine, druga igra, ista fizika

REN & STIMPY

Gledajte Comixed i shvatit ćete što propustate...hehe..

Moral-bashing, glavni kuhar koji kuha gradsko hit jelo (salty chocolate balls) sumnjivog sastava, klinac koji konstantno mrmlija i u svakoj epizodi gine na najmorbidniji način, domaće životinje homoseksualci i slične smijurije samo su neka krasna obilježja gradića u Coloradu. No, kako ništa ne zaobilazi ovo društvo, tako nemamo nijedan razlog zbog kojeg zao... ne...čisto zao meteor ne bi pao na zemlju.

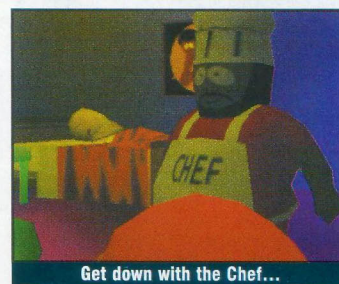
Naravno...nakon toga bi, po scenariju, prouzročio nekoliko bizarnih fenomena koje će klinci iz Southparka srediti i samim time spasiti društvo od kolapsa (kao da već nije u raspadnom stanju).

OMYGOD...THEY KILLED KENNY

Ovdje je zapravo riječ o vrlo zabavnom (dakako, i bizarnom) prvoperspektivnom shooteru u kojem kontrolirate glavne likove Southparka. Konceptijski, Southpark je briljantno sastavljen. Štoviše, usudujem se reći da kocept igre pobija Quakeov samo zato što je na svakom nivou drugačiji.. U redu: i dalje pucate na sve što se kreće, no bez obzira na to, radite blesave stvari kakve su, primjerice, obrana policijske blokade od klonova zatvorenika-homića ili upadanje u leglo purica aliena (matica uključena). No, to nije sve. Tu se puca na krave, zečeve, purice, pse, i štošta drugo. Naravno, oružja koja



Southpark u punom sjaju!



Get down with the Chef...

Radit ćete blesave stvari, primjerice, braniti policijske blokade od klonova zatvorenika-homića

rabite su pravo ludilo. Kenny se, recimo, rabi *dodgeballom* i grudama koje se ponekad pomokre radeći tako splash damage (!). Za ostala oružja neću pričati jer bih vam pokvario ugođaj igre. No, s druge strane, tu ima i promašaja. Naime, Southpark pati od klasične *turokovske* ukočenosti (smanjenja manevrabilnosti...šteta), nedostatka detalja, low res tekstura i pokojeg kroničnog turnoffa poput prebizarnog naoružanja (ako ste zaljubljeni u minigunove, a ne u puške na gumene strelice, na primjer). No, osim toga, cijela igra ostavlja solidnu koncepciju kakva itekako nedostaje mnogim drugim igrama. Nije loše...



Southpark je definitivno najbolji 1st person shooter raden po televizijskom ili strip predlošku. Bez nekih kroničnih pogrešaka, poput tromosti, mogao je biti hit, ovako će se, pretpostavljam, svidjeti Southpark fanovima i onima kojima je kompjutorska igra doista zabava. ◀

Ocjena

Moglo je biti i bolje, no svedjedno - superigra

69%

JEDNA stvar koja stoji na raspodjelnom stupcu zabavne animacije je njena kvaliteta. Southpark to (po normalnom shvaćanju) nema. Raden prema superpopularnom i superbizarnom crtiću za malo odraslije (17+...ne samo zbog eksplicitnih provala, nego zbog cijele furke), ovaj Acclaimov novi shooter ne predstavlja ništa nova, osim zabave, a da ne govorim o državo-moralno-kulturalnom sustavu uvredljivih radnji (pokolj purica aliena za Dan zahvalnosti).

Neka okretaji rastu

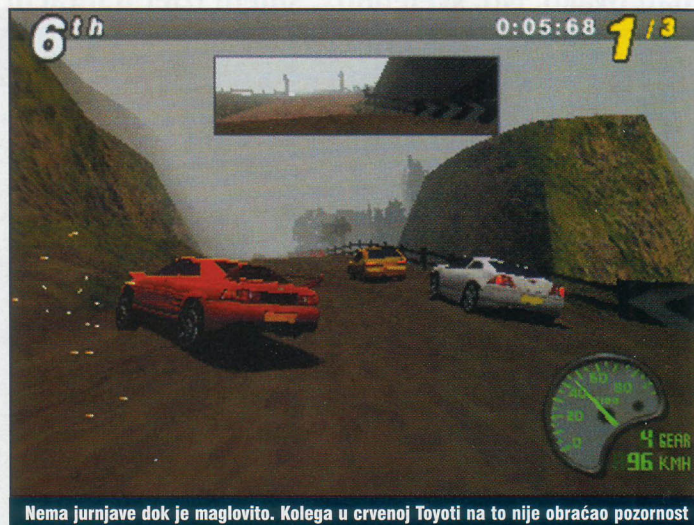
C3 RACING

PlayStation
RECENZIJA

C3 nije treći nastavak neke igre, nego kratica za Car Constructors Championship. Sugerira li brojka u nazivu ocjenu ili je ona ipak viša, provjerite sami



Grafika u igri je većim dijelom vrlo dobra. Obratite pozornost na prekrasno nebo u pozadini



Nema jurnjave dok je maglovito. Kolega u crvenoj Toyota na to nije obraćao pozornost

PIŠE

Hrvoje Herceg

INFO

PROIZVOĐAČ	Eutechnyx
IZDAVAČ	Infogrames
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Analog Controller, Dual Shock
MULTIPLAYER	1-2 igrača
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

GRAN TURISMO

S mnoštvom automobila i iznimnom realnošću, najbolje što u ovom trenutku možete zaigrati.

COLIN MCRAE RALLY

Za sve ljubitelje brze vožnje i rallyja, naslov koji se ne smije propustiti.

NEED FOR SPEED 3

Utrkajte se vozeći superskupe i superbrze automobile bježeći pred policijom.

C3 Racing je jedan od najsvježijih naslova što ga u ovom trenutku možete zavrtjeti na svom PSX-u. Riječ je o arkadnoj vožnji automobila. Po čemu bi to moglo biti posebno? Ovaj je put riječ o automobilima koje možete vidjeti na našim cestama, a neki su možda i u vašem posjedu.

Moći ćete voziti 25 automobila, a neke od njih po starom dobrom običaju otključavate samo pobjedama u prvenstvu. Ponuda je uistinu raznolika, od Nissana Micre, Peugeotta 206 i Renaulta Clio pa do nekih opasnijih zvijeri poput Toyote MR2, Nissana Skyline itd., raspoređenih u četiri klase. Nažalost, nisu vjerno odsimulirani pa razlike između njih u vožnji nema - glavni razlog za odabir nekog automobila leži u njegovom izgledu i dostup-

nosti u određenom trenutku. Proizvođači najavljuju dvadesetak stvari koje ćete moći regulirati na svom autu prije svake utrke ne bi li što bolje ubrzavali, ležali na cesti itd. No, radije tu mogućnost preskočite - izgubit ćete vrijeme, a pretjerane koristi od toga nećete imati. Tijekom vožnje izmjenjuju se različiti vremenski uvjeti, poput snijega, kiše, magle i grmljavine, a kad budete vozili po mraku, vaš će auto biti opremljen svjetlima, dugim i kratkim, koja bih teško nazvao dostatnim za brzu vožnju. Možete ih i ugasiti, ali je to ravno samoubojstvu. Razlog tomu su prepreke na stazama koje će vam u pojedinim trenucima zadati dosta nevolja. Moja je velika zamjerka ovoj igri vožnja na različitim podlogama poput zemlje, trave i blata, što nikako nije odgovarajuća podloga za ponuđene automobile. Svaki pokušaj kraćenja zavoja mogao bi završiti pogubno jer se uz rub staze (samo na nekim stazama) nalaze hupseri koji će katapultirati vaš automobil visoko u zrak, što će vam oduzeti dosta vremena, a katkad i živaca. Za razliku od ostalih igara ovog tipa, ovdje možete biti trajno udaljeni iz utrke. To se ne događa klasičnom sudar-prevrtanje metodom, za vas će utrka biti završena ako na određenom dijelu staze izgubite kontrolu nad vozilom i padnete u vodu. Prilikom svakog sudara iz automobila će frcati iskre, a vaš će ljubimac dobivati ožiljke



Brzi zavoji su uvijek predstavljali izazov

koji će vas podsjećati na vaše vozačke nezgode. Ipak, zaglibite li negdje ili se previše udaljite od staze, automatski ćete biti vraćeni na nju i auto popravljen, ali ćete izgubiti i nešto vremena. Al protivnika je ovdje vrlo relativan pojam. Kompjutorski se vozači u jednom trenutku ponašaju kao idioti, a u drugom su genijalci koji bi posramili bilo kojeg profesionalog vozača današnjice, zbog čega vožnja protiv CPU-a brzo dosadi, što se donekle kompenzira dobrim multiplayerom koji će ipak pružiti vijek ove igre.

Pogledajmo malo kako sve to izgleda. Ako ste sami na stazi, igra se odvija iznimno brzo. Kada naiđete na protivnike ili na neke složenije objekte uz stazu (drveće, kuće itd.), osjeća se usporenje i lagano trzanje, što rezultira težim i nepreciznijim upravljanjem. Dizajn staza je lijep, i dosta kompleksan, a sve se zbiva u pravom 3 D okolišu. Na automobilima ovdje treba jako poradiati jer se svojim izgledom slabo uklapaju u igru. Ovaj



Utrke u pustim kanjonima pogodne su jer ondje nema policije da vas oglobi zbog neprilagođene brzine

nedostatak najbolje se očituje u replayu, gdje automobili, pogotovo oni iz slabijih klasa, izgledaju smiješno zbog premale širine i prevelike visine. Glazba u igri je jedna od stvari na koju su tvorcii ove igre vrlo ponosni. Zvuk automobila je za sve automobile gotovo isti, dok su ostali zvučni efekti osrednje kvalitete. Što se upravljanja tiče, tu je preporučena stara digitalna metoda, jer analogno upravljanje ovdje nije najbolje riješeno, prije svega zbog nemogućnosti konfiguriranja.

Na kraju mogu reći da sam ostao razočaran. Očekivao sam igru koja bi mogla, ako ne doći, a ono barem se približiti GT-u. Nažalost, od svega toga ništa, osta je nam samo čekati da netko napravi pravu automobilističku simulaciju koja će nas prikovati za PSX duže vrijeme. Kad smo kod toga, Gran Turismo 2 je najavljen za ljeto. ◀

OCJENA

Gledano u cjelini ova igra se malo izdiže iz prosjeka. Ipak premalo da bi se približila vrhu

73%

**Stvarni automobili uz nestvarne
vozne sposobnosti jedno je od
obilježja ove igre**

Zelda Killer? Ne bih rekao...

BRAVE FENCER MUSASHI


PlayStation
RECENZIJA

Square nastavlja seriju RPG-ova zabavnom kombinacijom akcije i avanture vezanom uz povijesnu ličnost srednjovjekovnog Japana



Trgovine imaju različito radno vrijeme, a po otvorenim vratima već izdaleka možete vidjeti rade li ili ne



Vjerojatno neka snažnija psotka ne bi bila dobro prihvaćena, ali "Ah, shoot!" je zaista glupo. (Možda su se programeri zabunili i umjesti "i" napisali "oo".)

PIŠE

Berislav Jozić

INFO

PROIZVOĐAČ	Square
IZDAVAČ	Square Electronic Arts
PODRŽANI HARDVER	Memory Card, Dual Shock
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

BLAZE & BLADE

Ako igrate sami, akcijsko-platfomski stil ove igre je vrlo sličan Musashi.

ALUNDRE

Još jedan RPG s real-time borbom i potrebom za skakutanjem.

ŠTO drugo očekivati od Squarea doli – RPG. Ovaj puta riječ je o igri koja više sliči na različite arkadno-platfomske igrice kojima Playstation obiluje (Gex, Spyro, Croc) nego na standardni, fantastikom obilujući, poluavanturistični predložak. Osim toga, igra je utemeljena na stvarnoj povijesnoj ličnosti.

Zanimljiva kombinacija, zar ne?

Musashi je legendarni japanski pjesnik, samuraj, filozof i začetnik Ni Tenchi Ryu metode mačevanja. Ovdje je uvučen u izmišljeni svijet, gdje mora spasiti oetu princezu, ukrasti čarobni mač i izbaviti napaćeni narod želi li se vratiti kući. Da bi sve bilo još teže, čarolija kojom je Musashi prizvan u Yaquinik (kraljevstvo u kojem se odigrava radanja) je iz nepoznatog razloga dovela Musahija dječaka, a ne moćnog ratnika koga su svi očekivali. No, ako ste

voljeli likove u FF7, Musasghi će vam se sigurno svidjeti (ako već ne ostalim likovima u igri). Legendarni lik je vrlo sličan Cloudu – tanke ruke, malo tijelo, te ogromna frizura i mač. Sličnost sa Squareovim hitom nije samo u likovima – cijela se igra odvija u detaljno nacrtanom 3D okolišu, no stil grafike se može okarakterizirati kao pomalo "neozbiljan" – pogledajte slike i shvatit ćete na što mislim. Nažalost, i animacije su izvedene u istom enginu, pa nemojte očekivati raskošne uratke kao u FF7.

MJEŠAVINA STILOVA

Da, to je ova igra. Misija koju morate izvršiti prilično je linearna (a što biste i očekivali od japanskog RPG-a) i podsjeća na većinu sličnih igara. Dok se ne maknete iz grada, i vi ćete pomisliti da je ovo tek jedan u seriji sličnih RPG-oba jer kupujete i prodajete predmete, razgovarate s ljudima i radite sve što u sličnim situacijama nude i ostale Squareove igre. Tek kada krenete u akciju, shvatit ćete gdje je neobičnost Musashija. Naime, vaše se misije odigravaju u atmosferi arkadno-platfomske igre – trči, skači, tuci neprijatelje i tako do kraja nivoa. Jest da usput morate spavati, skupljati predmete, a ponekad vam i sposobnosti narastu, ovisno o iskustvu koje sakupite, pa ipak, ovaj dio nema gotovo nikakve

Malo prekomplikirano za platfomsku igru, ali previše akcije za "pravi" RPG



Likovi u igri se stalno "časte" uvredama i kritikama, u čemu prednjači sam Musashi – čudno za inače pristojne Japance

veze s RPG-ovima na kakve smo navikli.

Glavno je pitanje hoće li se ovaj miš-maš dovoljno svidjeti i igračima izvan Japana (moram li govoriti da se Musashi ondje izvrsno prodaje?). Potreba za spavanjem, kupovanjem hrane i drugih predmeta može se učiniti zamorna onima koji su navikli na jednostavan "trči-skači" stil. Djetinjasto ponašanje i čudni razgovori možda će odbiti igrače navikle na ozbiljniju zabavu. No, moglo bi se dogoditi da se Musashi sviđa svima potaknuvši ih da promijene svoje stavove prema igrima koje su do sada prezirali.

To će svakako pospješiti vrlo kvalitetan soundtrack i općenita ugodna atmosfera u igri. Na što mislim? Pa na to da su kontrole vrlo precizne (tu je i podrška za dual shock), opcije razumljive, i cijela igra vrlo "user-friendly" nastrojena. Kao prim-



Vaša snaga/energija i slične osobine trebale bi rasti s vašim iskustvom, ali to se zapravo odvija bez uočljive povezanosti s Musashijevim akcijama

jer navest ću snimanje pozicije, koje je u Playstation igrima uvijek bilo teška boljka. Ovdje je to riješeno tako da su uokolo razbacane "memorijske kutije" pomoću kojih možete snimiti privremenu poziciju (u efektu snimate u RAM), dok pravo snimanje vršite u krcmi. Snimanje u memoriju je vrlo brzo i korisno – sporo snimanje na memory card vrši se samo kada odlučite da vam je "dosta za danas", tj. jedanput tijekom igranja.

Tehnički kvalitetan, sa zanimljivom pričom i mnogo detalja, Musashi će se sigurno svidjeti mnogima, a osobito onima koji ne odskaku od igre s mnogo akcije. Fanovi "tvrdih" RPG-ova će ga vjerojatno (iako neopravdano) zaobići, okarakterizirajući ga kao "predjetinjastog".

OCJENA

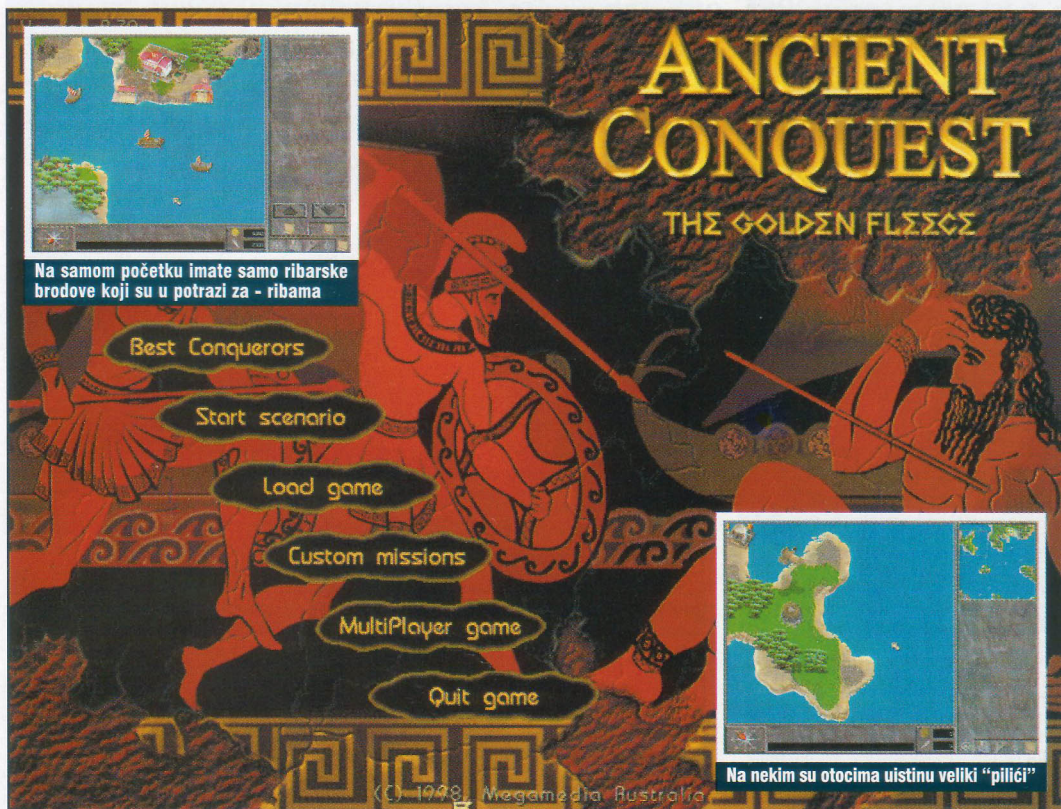
Mješavina RPG-a i akcije, koja će se svakome svidjeti

76%

U boj, u boj za narod svoj!

ANCIENT CONQUEST: THE GOLDEN FLEET

Igrali ste Pirates Gold, i sad vam je žao što nije izašlo ništa slično toj fenomenalnoj igri. Vaše će žaljenje prestati s izlaskom ove igre. Zašto? Vidjet ćete sami!



Na samom početku imate samo ribarske brodove koji su u potrazi za - ribama

Best Conquerors

Start scenario

Load game

Custom missions

MultiPlayer game

Quit game

(C) 1998 Megamedia Australia



Na nekim su otocima uistinu veliki "pilići"



Ako sagradite Shipyard, možete raditi sve, od čamaca do ratnih brodova



No, ne uspijete li završiti misiju, dogodit će vam se upravo ovo !!!

Dodajte igri Pirates i Settlers 3 malo začina i soli, kuhajte sve na laganoj vatri oko 5 min, a nakon toga poslužite se toplom i ukusnom igrom Ancient Conquest

PIŠE

Miroslav Puljiz

INFO

PROIZVOĐAČ: MegaMedia

IZDAVAČ: MegaMedia

MIN. KONFIGURACIJA: P133 MHz, 16 MB RAM-a, WIN95

NAŠA PREPORUKA: P200 MMX, 32 MB RAM-a, WIN 98,

DirectX6

3D PODRŠKA: N/A

MULTIPLAYER: Serial, modem, internet

PLATFORME: PC

ALTERNATIVNO

TIDES OF WAR

Novija igra koja se može pohvaliti s grafičkim sučeljem i jedina prava zamjena za Ancient Conquest At Sea.

PIRATES GOLD

Sada već stara i poznata igra u kojoj također trgujete i ratujete protiv gusara

SETTLER 3

Već po samom početku, gdje morate sagraditi sve potrebno da biste proizvodili alate i radili različite brodove, vuče na Settlers serijal jer su mnogi dijelovi, zacijelo, izvađeni upravo iz te igre.

DAVNI rat između dvaju naroda, Grka i Perzijanaca, u doba jedrenjaka na kojima su robovi veslali, a topovi pljučkali željezne kugle u nadi da će

pogoditi na pravo mjesto. Da to je Ancient Conquest: The Golden Fleet.

Softverska kuća MegaMedia Australija je gotovo nepoznata, ne može se pohvaliti naslovima koji bi bili vrijedni spomena. Ovom igrom, čini mi se, napokon će postići željeno: probiti debeli led i doći u sam vrh računalnih igara.

TKO TO TAMO KOGA GAĐA?

Pirates, pa Pirates Gold, nakon toga i Tides of War, a na kraju šlag. Da, dobro ste čuli. Tko je god volio igrati stari dobri Pirates neće moći odoljeti ovoj igri, kao što nisam mogao ni ja.

Ancient Conquest je igra iz onih vremena kada su ratovali grčki junaci poput Herculesa i Zetesa. Osim na uobičajenim brodovima, plovit ćete i na legendarnom povijsnom brodu Argo.

Ovo je real time strategija s izometričnim pogledom, tj. pogledom iz ptičije perspektive. Rezoluciju možete maksimalno povećati na 800x600 s 256 boja. Kako sam već spomenuo, u igri su dvije civilizacije, grčka i perzijska. Ako igrate na grčkoj strani, možete

odabrati scenarij u kojem je ukupno 14 misija. Naravno, najprije morate pročitati što vam je činiti, u protivnom ćete uzalud lutati trošeći nepotrebno novac i streljivo. Ako hoćete igrati pojedinačno svaku misiju, moći ćete birati čak između 40 različitih misija. Ako igrate prvi put, obavezno stavite na najlakše igranje jer početnik o pobjedi na težem nivou može samo sanjati. Da vam igra ne bi bila dosadna, moći ćete kreirati svoje vlastite nivoe i krenuti u dalje pobjede. No ako ni to nije dovoljno, onda zaigrajte multiplayer igru preko Interneta, modema ili serijskog spajanja (može se priključiti najviše osam igrača). Ako vam je i takav način igranja dosadio te želite izaći iz igre, vaši prijatelji, tj. neprijatelji neće ni primijetiti da vas nema jer kontrolu nad vašim brodovima preuzima računal.

Osim ratovanja na moru, možete ratovati i u gradovima, kupovati roblje, vojnike i, naravno, hranu. Da biste imali za sve to, morate ponešto ukrasti, tj. zaplijeniti od protivničkih brodova koje

ste zarobili ili uništili. Hrana neće pristizati samo iz grada, morat ćete ići i sami u ribolov. No da bi bilo još više iznenađenje i nepravilnosti, u moru vas očekuju različita čudovišta - velike meduze ili minotauri, ali i ostale životinje - morski psi ili krokodili.

Volite li mistična mjesta, povijske o Herculesu ili grčkim bogovima i velikim čudovištima poput minotaura, došli ste u pravu igru - igru punu iznenađenja. Uz malo sreće i iskustva, proći ćete je bez većih problema, ali ako upadnete u klopku, pozdravite se sa životom ili se pomolite grčkim bogovima da naprave nemoguće.



Kao što vidite, čim sagradite ratni brod, možete krenuti u pobjede - uništavati gradove, neprijateljske brodove ili samo tražili blago

Ocjena

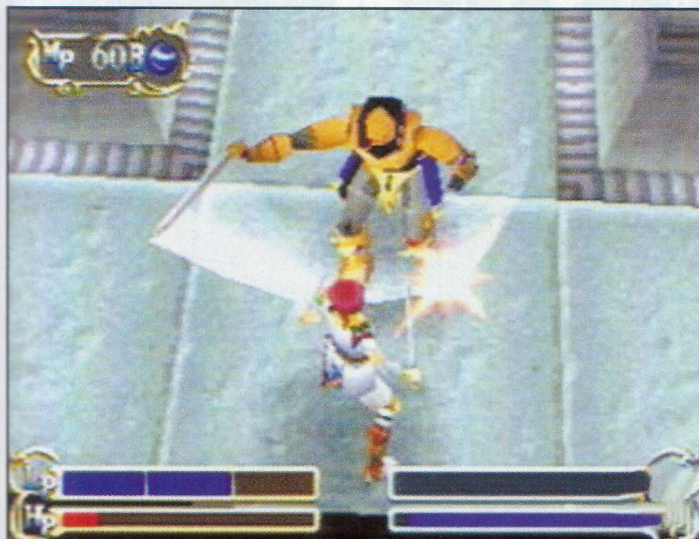
Grafika, a pogotovo igrivost su joj na visokoj razini, upravo joj raznolikost brodova i gradova daje tako visoku ocjenu

89%

Još jedan anime GRANSTREAM SAGA

PlayStation
RECENZIJA

U poplavi kompliciranih RPG-ova, jednostavni Zelda-stil ove igre pravo je osvježanje koje dopušta igraču da se opusti i uđe u svijet fantastije



Za borbu su vam u početku potrebni dobri refleksi, ali će vas, kad ih steknete, sve sljedeće borbe pomalo zamarati

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Shade
IZDAVAČ	SCEI
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Dual Shock
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

EXCALIBUR 2150

Iako s ovom akcijsko-plaformskom igrom ima malo veze, Granstream Saga donosi gotovo identičan stil borbe kao i nesuđeni TR klon.

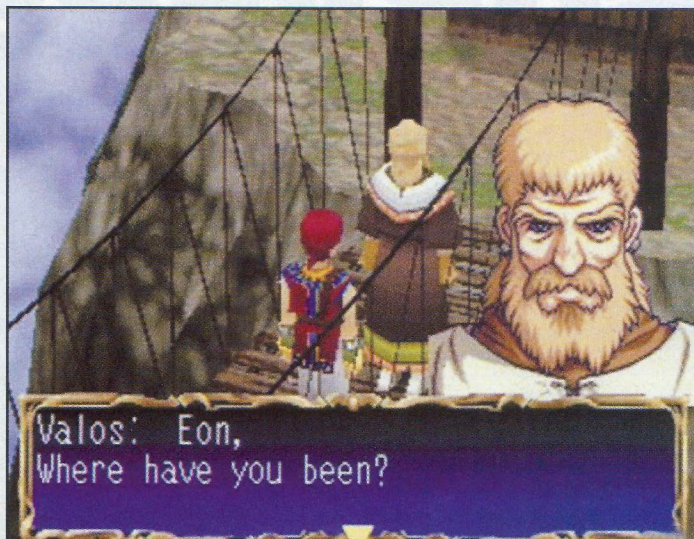
VEĆ su mi dosadile igre u kojima moram paziti ima li moj lik dovoljno hrane, novca i odjeće, je li zadovoljan, odmoran ili mu je zima. Granstream Saga je RPG koji takve sitnice odbacuje nudeći čistu akciju – mješavinu brze borbe i rješavanja zagonetki koje su Zeldu učinile popularnom na "jednoj drugoj konzoli".

Eh, što volim kada priča nije rađena po klišeju. Lik nad kojim u ovoj igri imate kontrolu siročje je nepoznatih roditelja (već njušite – po n-ti put istražujete svoje podrijetlo), kojeg je odgojio stari mudrac.

No, kada lebdeći kontinenti koji čine njegov dom počnu polako padati u more, on (tj. vi) mora pomoću izgubljenih prastarih tajni spasiti civilizaciju od propasti. Tu je negdje još skrivena i romansa, a sve je umotano u svijet mača i magije i nazvano Granstream Saga.

CRNO-BIJELI SVIJET

Ova je igra sastavljena od kontrasta. Koliko je priča zanimljiva i razrađena, toliko su štire i kratke replike likova pa većinu stvari morate zaključiti sami. Dijelovi igre više sliče avanturi – kada treba naći rješenje za određeni problem, sve pomalo podsjeća na Discworld ili nešto slično, dok su neki dijelovi konstantna akcija – stalne borbe protiv raznovrsnih protivnika. Ova neujednačenost prelijeva se i u tehnički dio: animacije koje se periodično pojavljuju su uistinu kvalitetne, a kretnje likova prirodne i realne, no teksture su vrlo siromašne, a kompletna igra pati od nedostatka detalja pa tako likovi nemaju prste na rukama, oči, nos i usta na licima i sl. Ni sustav borbe, koji kao da je preuzet iz Zelde, nije bez svojih mana. Kao u rijetko kojoj RPG igri, borba se odvija u stvarnom vremenu, a sastoji se od udaraca i obrana hladnim oružjem



Vaš staratelj, kao i ostali likovi u igri, pati od akutnog nedostatka detalja na licu



Prvi neprijatelj – da bi vam bilo lakše – ima samo jednu ruku



Vaš prvi zadatak je da u kolibi pronađete i skuhate čaj – intelektualni izazov, nema što

Igra uz koju će vam ugodno proći vrijeme – ne predstavlja izazov, ali nije ni dosadna

te uporabe čarolija. Nažalost, možete se boriti samo protiv jednog neprijatelja odjednom, a ako ga i ubijete, ponovno će oživjeti izadete li iz te prostorije i poslije se opet u nju vratite. Prvih nekoliko borbi bit će vam vrlo zanimljive, no naučivši osnovna pravila obrane i udaraca, sve daljnje postaju prilično zamorne. Zagonetke, kojima igra obiluje, najčešće su zanimljive, ali nikada preteške – i za najkompliciraniju neće vam trebati više od 5 minuta. Cijela je igra vrlo lagana pa ni neiskusniji igrači neće imati većih poteškoća, a iskusnima će poslužiti kao odmor od kompleksnijih RPG-ova.

Ukratko, savjetujem vam da posudite ovu igru u nekoj od posudionica i odigrate je u dva dana. Animacije su uistinu lijepe, a problemi i borbe će vas ugodno zabaviti – nakratko. Kako ju je lako završiti u nekih 12-13 sati igranja, teško da će postati klasik – Granstream Saga nije igra koju biste željeli imati u svojoj zbirici. ◀

OCJENA

Kratak ali zanimljiv RPG, čije brojne kvalitete ublažuju mane.

75%

PIRATSKA POSLA

Kako je naziv igre na naslovnom ekranu napisan vrlo kitnjastim fontom, ova je igra među lokalnim piratima prekrštena u "Granstream Saga". To me podsjeća na vremena C64, kada su neki pametnjakovići "War in Middleearth" (napravljen prema Tolkienovom romanu) prodavali pod "Rat u sredozemlju". Ah iskustva starca...



Animacije kroz koje otkrivete priču napravljene su u poznatom anime stilu podižući vizualnu kvalitetu igre za nekoliko postotaka

Isto, samo bez izvanzemaljaca...

INCOMING SUBVERSION

Dobri stari *Incoming* dobio je prvu službenu ekspanziju. Ima li još nade za negdašnjeg kralja 3D igara?



Mora se priznati da igra još uvijek dobro izgleda

PIŠE

Dario Rakovac

INFO

PROIZVOĐAČ	Instant Access
IZDAVAČ	Instant Access
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Split Screen
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

ROGUE SQUADRON 3D

Primjer današnje 3D pucačine. Konceptijski, nema mnogo razlike, ali misije su detaljnije, neprijatelji inteligentiji... Igra je jednostavno dublja i traži barem minimuma razmišljanja bez obzira na to što je riječ o arkadi.

INCOMING

Zapravo je riječ o istoj stvari, ali ako imate *Incoming*, a niste ga odigrali... Gle alternativne!

BARRAGE

Još blijeda igra koja također pokušava proći na račun grafike. Eh, nije svaka *Incoming*!

RAGEOVA izvrsna pucačina *Incoming* postala je poznata po vrhunskoj uporabi 3D ubrzivačke tehnologije, ali i po tome

što dolazi u paketu s gotovo svim karticama na tržištu. Nije to bez razloga. Ako vam treba test koji će vam pokazati svu moć vaše nove kartice, *Incoming* je idealan, ali kao igru - vrijeme ga je pregazilo. Danas fenomenalna grafika više nije dovoljna da bi igra postala hit.

Kako za koga, naravno. Svi ćemo se mi složiti s tvrdnjom da je grafika bitan aspekt svake igre, no *Incoming* i slični svoju popularnost duguju isključivo izgledu. Sama je igra relativno mlaka. Jurcate lijevo-desno, pucate po svemu što se miče i uživajte u krajoliku. Nije bog zna što, ali u doba izlaska *Incoming* je predstavljao pravu revoluciju u arkadnom svijetu. Danas, kada gotovo svaka igra ima isto tako dobru grafiku i efekte, potrebno je malo više da bismo igru proglasili revolucionarnom.

SVE PO STAROM

Subversion je prvi ekspanzijski disk za *Incoming* koji, začudo, nije izašao iz matične tvrtke. Doduše, Rage ga je potvrdio kao službeni, ali nje-

govi su tvorci ljudi iz *Instant Accessa*, tvrtkica koja se i inače bavi upravo ovakvim stvarima. Iz njihove su radionice stizali dodaci za *Grand Prix 2* i slično, tako da dečki nisu bez veze. Ipak, u slučaju *Incominga*, ne mogu reći da su obavili osobito dobar posao. Naime, čovjek bi očekivao makar neke novine, kompleksnije misije, originalniju priču - ali od svega toga ništa. Priča kaže da je prošlo mnogo vremena otkako su izvanzemaljci pobijeđeni, a Zemaljske su snage prestale ulagati u obranu. Ovdje se javlja domaći neprijatelj, korporacija *Gen Tech* koja želi zavladati svijetom... Da biste pobijedili tog opakog neprijatelja, trebate proći ukupno 48 novih misija tijekom kojih ćete upoznati nove krajolike i borbena vozila (zemaljska, zračna i pomorska). Problem je u tome što sve to skupa previše podsjeća na stari *Incoming*. Čak je i redoslijed misija sličan, s time da su originalni svjetovi bili ljepši i raznovrsniji od ovih. Radite li dodatak za igru koja je sama po sebi prazna, tada ni nove misije ne mogu biti zanimljive. Ova



Prvi nivo ostao je gotovo identičan. Kupola i mnogo krša u zraku



Objekti na terenu još uvijek su rijetki, ali dobro modelirani



Efektne eksplozije su ostale Incomingov zaštitni znak

Ova je ekspanzija stigla prekasno da bi imala ikakvog utjecaja čak i na tvrde fanove

ekspanzija, zapravo, govori kako bi *Incoming* prošao da se danas pojavio na tržištu. Daleko od toga da ne bi bio zanimljiv kao kratka razbibriga i demonstracija 3D tehnologije, ali da bi dobio sve one hvalospjeve - teško.

Treba biti iskren pa reći da *Incoming* može pružiti nekoliko sati zabave. No, da bi netko zaigrao i dodatni set misija nakon što je završio originalnu igru, igra mora biti stvarno dobra. Tako jak *Incoming* ipak nije. Ako nekim čudom nemate barem OEM *Incoming*, ne nabavljajte *Subversion* jer on bez originalne igre neće raditi. Ovu ekspanziju mogao bih preporučiti samo zagriženim fanovima igre koja je obilježila svoje razdoblje i danas je treba promatrati samo kao stubu u razvoju. ◀

OČJENA

Iako je riječ o ekspanziji, očekivao sam barem nešto novo...

68%

LIATH

Gde si lijo, majke
ti ga spalim?

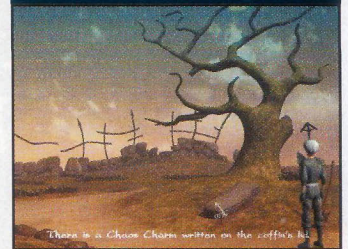
Avantura...aha...point and click avantura... aha...s mračnim tipom sijede kose koji baulja po spektakularnom svijetu ne izgovorivši nijednu jedinu riječ. Dođe mi da se zapitam ne zove li se tip zapravo Morgan Freeman?



Liath stoji na mjestu...jupi



Prekrasni eksterijeri...vrhunski posao



Bolje od ovoga ne može, zar ne?

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVODBAČ	Amber
IZDAVAČ	Amber
MIN. KONFIGURACIJA	P166 16MB RAM, 2MB SVGA
NAŠA PREPORUKA	P233 32MB RAM, 4MB SVGA
3D PODRŠKA	nema 3D-a
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

DISCWORLD 2

Jedna od najboljih point & click avantura

GRIM FANDANGO

Po osobnom dojmu, jedna od najljepših Lucasartsovih avantura.

GLEDANJE X-FILESA

Nova sezona...i ja nisam pogledao prvu epizodu...pas mater!

E, da. Jeste li zapazili da u Half Lifeu naš junak nikad ne govori i da su svi likovi muškarci? Black Mesa, ha? Bolje bi odgovaralo Pink Mesa. No, svejedno; ono što sam ovaj put dobio na recenziju je point and click avantura pomalo nepoznatih autora koja je po defaultu grafički dovedena do savršenstva.

Liath je zapravo ime vašeg junaka, bjelokosog mladca s fluorescentno zelenim čarolijama zatečenog u obalnom, prekrasno izrenderiranom gradu u kojem ga zbog čudnog proročanstva ubace u tamnicu iz koje se vrlo brzo oslobađa i počinjete rješavati potpuno besmislene slagalice nastojeći shvatiti zbog čega to čini.

Osim toga, sastaje se s nekolicinom nevjerovatno fascinirajućih NPC-a rabeći doslovce najgori interface ikada viđen u avanturi. A NPC-i (joj majko) su gomila nezanimljivih panjeva koji na čudan način odgovaraju oko dvije minute klopoćući ustima kao ribe nakon što voiceover završi. Možda bi pokušaj razgovora s automobilskom svjećicom bio zanimljiviji. Naravno, komunikacija je doslovce nemoguća, a, ako uračunamo i povremene patetične pokušaje ubacivanja humora, situacija je daleko gora: u svakom pogledu razmišljanje o početku dijaloga s nekim likom ne daje ništa osim "joj, ne opet pet minuta" osjećaja. Nadalje, tu je i pop up point and click inter-

Mogu ti dati zlatni ključ, ali mi donesi mrkvu

face kod kojeg su interaktivne zone razmještene gotovo zločinački loše. Da bude još gore, svi predmeti u vašem inventaru se opisuju pomičnim tekstom koji podsjeća na slide reklame u tramvajima. Osim toga, interak-

cija s predmetima u igri je toliko loša i spora jer morate prolaziti kroz čitav niz izbornika da biste uopće mogli išta izvesti. Ako tome

dodamo i "mogu ti dati zlatni ključ, ali mi donesi mrkvu" motiv slagalice, pred sobom imamo nakazu nad nakazama. Pitate se što bi ovu igru moglo spasiti? Grafika, eto što!

SPAS JE U PLASTICI

Grafika je, za razliku od svega ostalog u igri, izvrsna. Dizajn ovog mističnog svijeta je doslovce zapanjujući. Prekrasno izrenderirane građevine i divno inkorpori-

ran pozadinski zvuk (koji, eto, moram spomenuti) daju igri specifičan dojam. Nadalje, glavni lik se po ekranu, iako nerealno, kreće vrlo glatko i zapravo izgleda poprilično kulerski. Njegovi sugovornici su, s druge strane, napravljene prilično jadno (riba na suhom efektu). Scene se, same po sebi, prelijevaju iz jedne u drugu, što izgleda stvarno lijepo. O ostatku grafike nemam ništa više za reći. Super je, renderirana je, interesantna je i točka.

Liath je patetično loša igra ostvarena u predivnom svjetlu. Jedini pravi savjet koji bi kao recenzent mogao dati Liathovim grafičarima i dizajnerima je: nađite si posao negdje drugdje, u Amberu gubite novac i vrijeme. ◀

Ocjena

Jedino ćete zbog supergrafike ovu igru igrati duže od 30 min

55%

POGLED U BUDUĆNOST
PENTAGRAM ECOM



KREDIT 24 MJESEKA



EPSON

Access

Storage

Capture

Display

PHILIPS

Let's make things better

32 NA 64 MB DIMM S-DRAM - 359 Kn+PDV
14" PHILIPS 104 E NA 15" PHILIPS 105S - 399 Kn+PDV
HDD 3.2 GB Q NA 6.4 GB WD ULTRA ATA - 199 Kn + PDV

CREATIVE

SOUND

BLASTER

Live!

Environmental Assault - So Real It Feels To Die

Environmental Assault

PAZI DA JE
legalno

Microsoft® OEM
System Builder
Program

DÉJÀ VU ili nešto više? MAD TRAX

Dosta vam je suvislih i realnih utrka? Pa što čekate, imate Mad Trax?!



Neki dijelovi znaju biti impresivni

PIŠE

Kristina Jeren

INFO

PROIZVOĐAČ	RayLand Interactive
IZDAVAČ	RayLand Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P2 233, 32 Mb, Voodoo 2
3D PODRŠKA	Voodoo 1 i 2, Banshee
MULTIPLAYER	Split Screen
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

DETH CARS

Slične ideje i slične nadrealistične realizacije. Provjerite sami.

CARMAGEDDON II

Za one koji nisu zadovoljni samo utrkanjem.

TVRTKA koja želi izboriti mjesto u golemoj konkurenciji automobilističkih i sličnih vozačkih igrica mora uključiti maštu i uložiti velik trud jer se svako malo uz neke već etablirane i hiperpropagirane naslove pojavi i neko novo ime za koje nemamo nikakvih jamstava o kvaliteti. No, trebamo se osloboditi predrasuda i hrabro ispitati sve što nam se nudi. I mi smo ovdje da vam približimo sve što vas zanima.

Nemojte se dati prevariti misleći da je ovo samo još jedna u nizu dosadnih utrka

Ovo je još jedna igra u kojoj nije najvažnije prikazati što realnije simulaciju utrku, nego napraviti fantastičan svijet futurističnih automobila. Cilj je, dakako, ostao isti - ostaviti protivnike da se uguše u vašoj prašini - samo su metode malo drukčije. Naime, malo vam pomažu različita oružja koja možete skupljati putem, potrebno je samo malo bolje nanišani i buuum, probiti se do prvog mjesta.

NE ŠTEDITE BENZIN!

Sigurno ste pomislili da ste sve to već vidjeli i odigrali milijun puta. Ali, nitko nije ni tvrdio da je ovo neki revolucionaran izum, jednostavno usavršavanje postojećih standarda teče tako brzo da nas gotovo svaka malo ozbiljnija igra iznenadi nekim detaljem. Mad Trax je pripremljen po starom receptu uz dodatak novih začina koje treba kušati. Odmah na početku očekuje vas prilično inovativan uvodni izbornik. Ondje odabirete single race, ligu odnosno championship ili time attack-borbu između vas i vremena, bez ostalih protivnika. Ako ste loši, ispadate, ako ste dobri, popet ćete se na pobjedničko pos-

tolje. Automobili koje birate na samom početku razlikuju se jedino po vanjskom obliku, performanse su im jednake. Poslije ćete dobiti i bolji automobil, po zaslugama. Razumljivo, tu su i bonus staze i sve one popratne nagrade što ih dobiva dobar vozač. A dobar vozač u ovoj igri može, uz malo vježbe, postati svatko jer je karakterizira visoka igrivost, pogotovo kad je riječ o upravljanju automobilom koje se pomalo razlikuje od ostalih igara - nekako je fluidno pa jednostavno klizite cestom. Drugi veliki plus u ovoj igri je iznimno kvalitetna i detaljna grafika, pogotovo u obradi okoliša i stvaranju ugodaja. Nažalost, bez 3D ubrivačke kartice ništa od svega toga. Svaka je staza priča za sebe i atmosfera za sebe - od snježne planine do nadrealističnog grada koji stvara pomalo psihodeličnu atmosferu svojim crvenim svjetlima i bizarnim zgradama. Vidi se da je uložena trud u stvaranje vizualnog identiteta i prepoznatljivost ove igre. Još je jedna zanimljivost kad je o optičkoj dopadljivosti riječ - postoji opcija koja uključuje motion blur koji će vas u početku možda malo i zbuniti,



Kristalna slika zasigurno neće nikome smetati



Zgodno je što se možete voziti i po vrlo strmim dijelovima ceste, ali ne valja pretjerivati



Pobjednički krug...



Ovo se događa kad ne pazite

ali će vam se već nakon nekoliko minuta svidjeti jer pridonosi općoj euforičnoj atmosferi igre. Razumljivo, u pozadini se čuje odgovarajuća glazba. Veliki minus ovoj igri je što, osim neuporabljivog split screena, nema nikakvog multiplayera pa neće moći izazvati rodaka iz Australije na dvoboju sve dok ne odete k njemu, a split screen nikako nije nešto zbog čega biste zapražili u daleku Australiju.

Ako ste među onima koji moraju iskušati svaku trkaću igru, nećete se razočarati ni ovom, a ako ste vikend-konzument, onda vam je preporučujem - spoj tehnologije i mašte ovdje je smiješan u pravom omjeru. A ako ste baš zapeli za multiplayer, onda ovo nije igra za vas. ◀

Ocjena

Nedostatak multiplayera malo je naškodilo inače vrlo perspektivnoj igri

76%

Očaj svih očaja! FIGHTER PILOT

Nevjerojatno, ali istinito – Electronic Arts je potpisao jednu od najgorih arkadnih simulacija letenja svih vremena!



Ako niste sigurni što vam je činiti, čim dođete u domet pojavit će se veliki natpis SHOOT! SHOOT!

Grafika bi možda izvukla Fighter Pilota kada bi on imao barem osnovnu Direct 3D podršku. Ovakvo, ako nemate 3Dfx karticu, igra izgleda poput pucaljki s početka devedesetih

PIŠE

Dario Rakovac

INFO

PROIZVOĐAČ	Electronic Arts
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 24 Mb, 3Dfx
3D PODRŠKA	Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

F-15

Ako želite pravu simulaciju, F-15 je već odavno postao sinonimom za to.

INDEPENDENCE DAY

Kada sam prvi puta vidio FP, odmah sam se podsjetio ove prastare konzolne prerade. Riječ je o solidnoj arkadnoj simulaciji koja ima sve ono što FP-u nedostaje da bio bio igriv – brzinu, jednostavan letni model i uzbuđljivost koju daje spoznaja da u igri možete biti srušeni!

LETAČKE simulacije s potpisom Electronic Artsa nastale u suradnji s Jane's-om, u pravilu, spadaju među najkvalitetnije igre tog žanra. No, ovaj se put tim predvođen Andy Hollisom (Longbow, F-15) odlučio za samostalan projekt. Ideja je bila napraviti arkadnu simulaciju smanjenog realizma u kojoj igrač treba samo naciljati i pucati. Ideja možda zvuči privlačno, ali je njena realizacija sasvim druga priča!

Svi mi koji volimo simulacije letenja kojiput poželimo zaigrati jednostavnu igru. Zašto bismo baš uvijek morali provoditi sate i sate upoznavanja sa svim sustavima nekog borbenog zrakoplova, pa zatim sate vježbanja polijetanja i slijetanja, zračne borbe i tko zna čega sve ne, kada je sve što želimo vinuti se u visine i napucavati neprijatelja? Nemojte me krivo shvatiti. Opće je poznato da više od svega cijenim dobru, realnu simulaciju koja stavlja na test sve moje sposobnosti, no ponekad čovjek osjeti potrebu za nečim jednostavnijim. Andy Hollis, poznati lisac iz Electronic Artsova odjela za simulacije, i opet je pokušao naslutiti što tržište traži odlučivši mu ponuditi svoje rješenje. Tako je rođen *Fighter Pilot*, potpuno arkadna simulacija letenja u kojoj nema ni r od realnosti i koju može igrati i onaj tko nikada nije čuo za zrakoplov. Izreka kaže: Pazi što želiš jer bi to mogao i dobiti! Konačno mi je postalo potpuno jasno njeno značenje!

KAO PO GLINENIM GOLUBOVIMA

Fighter Pilot je jedna od onih igara koje vas, čak i kada mislite da ste vidjeli sve, ipak uspiju iznenaditi. U njoj nema apsolutno ničega čemu bih mogao uputiti jednu jedinu pohvalu. Ne sjećam se je li mi se takvo što dogodilo otkako radim ovaj posao,

ali eto, za sve postoji prvi put. Ideja je sljedeća: vi ste novi as u elitnoj eskadrili američkog zrakoplovstva koja se našla u Perzijskom zaljevu i... Sve je jasno. Izvedba je: arkadna simulacija letenja u kojoj je jedini cilj srušiti sve protivnike prije nego što oni sruše vas. Opet je sve jasno. No nije mi jasno kako netko čak niti na tako isfuranoj ideji nije uspio napraviti makar igrivu pucaljku! Naime, igra se odvija kroz određeni broj misija koje izvršavate slijedno, a koje čine nekakvu nazovikampanju. Na raspolaganju su vam četiri zrakoplova, F/A 18, F-117, Su-35 i F-22. Svaki od njih namijenjen je određenoj misiji i svaki ima svojih prednosti (čitaj specijalno oružje!) i mana (koje nisu uočljive jer se svi ponašaju potpuno isto). Prije svake misije postoji briefing koji komotno možete preskočiti jer su svi ciljevi ionako ispisani s lijeve strane ekrana tijekom čitave igre. Sama se igra odvija iz trećeg lica, što znači da svoju letjelicu promatrate straga. Osim nje, na ekranu možete vidjeti podatke o naoružanju, brzini kao pojednostavljeni radar na kome je velikom crvenom strelicom prikazan smjer iz kojeg dolazi neprijatelj – sve što trebate znati! Puni nade, usmjeravate se prema najbližem banditu, ruka je čvrsto na palici i prst spreman na okidaču. Gas do daske i eto vas na repu protivnika. No, eto čuda! On ne trza, čeka da ga mirne duše



Ima li što bolje od dogfighta u "nevidljivom" F-117? Topovi, Sidewinderi... Ma tko je tu lud!?



Brojni protivnici samo čekaju da ih skinete. Manevri, protunapad? To je nešto za što ovi momci nisu čuli!

Fighter Pilot je toliko loš da ne prolazi ni kao arkadna simulacija!

skinete!? Idete do sljedećeg – opet isto. Nekoliko puta i gotova misija. Žurno prolazite kroz dva izbornika i podešavate težinu igre na viši stupanj (slobodno krenite do kraja). Opet isto! Da stvar bude gora, sam pilot (zakleo bih se da je u kabini Beavis) cijelo vrijeme baca komentare o tome kako majmuni lete u tim zrakoplovima. Užas živi. Nakon nekoliko misija shvaćate da ste besmrtni i da vas je praktično nemoguće srušiti, naoružanja imate toliko da možete potući sve iračke zračne snage u dvije misije, a ako netko i zapuca po vama, pa vas čak i pogodi... pih! Skinut će vam tek nekih par posto "zdravlja"! Užasnuti, izvadit ćete CD iz drivea i potražiti onoga tko vam je dao/prodao ovu igru.

Ovu recenziju nisam mogao opisati drugačije negoli opisati kako izgleda tipična misija. Da sam vam rekao bilo što drugo, mislim da mi ne biste vjerovali. Ova igra čak i ne zaslužuje takav naziv jer u njoj nema osnovnog elementa - izvjesne doza straha od neuspjeha koji vas tjera da pazite što radite. Ovdje toga nema, tako da se ne može proglasiti ni arkadom. Neprijateljski AI ne postoji, cijelo vrijeme mislite da pucate po glinenim golubovima. *Fighter Pilot* nema ni točku na početnom slovu riječi izazov i to ga čini nedostojnim ijedne kune koju biste eventualno dali za nj. ◀

OCJENA

Bez komentara!!!

35%

Nestašna
dječica

RUGRATS

SEARCH FOR REPTAR

PlayStation
RECENZIJ

Sjećate se kakve ste sve nepodopštine i gluposti radila kao dijete? Prisjetite se tih trenutaka igrajući Rugratse



Buaaa! Maamaaa, ona mi neda keeksee! Ništa gore od zle, starije sestre

Bum! Bum! Umri zli Marsovcé!



Bebaču kao što je ovaj na slici i zatvorena vrata mogu predstavljati nepremostiv problem

Zaradite svoj prvi novac skupljajući kovanice u parku

PIŠE

Hrvoje Herceg

INFO

PROIZVOĐAČ	N-Space
IZDAVAČ	THQ
PODRŽANI HARDVER	Memory card, analog
MULTIPLAYER	1 - 4 igrača
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

CRASH BANDICOOT 3

Posljednji nastavak popularnog Crasha svaki pravi arkaš mora imati.

GEX 3D

Vodite malenog guštera u borbi protiv svih zala koje njegov svijet može ponuditi.

AKUJI THE HEARTLESS

Igra koja se temelji na Gexovom grafičkom engineu, a ima i dozu brutalnosti.

U današnje vrijeme, kada se većina proizvođača igara okreće nasilju ne bi li povećala popularnost i prodaju svojih igara, rijetkost su igre koje svoju publiku nastoje steći pomoću nekih zabavnih i jednostavnih stvari. Jedna od takvih igara je i Rugrats: Search for Reptar, koja vam daje mogućnost da se odlično zabavljate bez nasilja i galona krvi na ekranu.

Glavni likovi ove igre su djeca predškolske dobi. Vrlo su nestašni i zaigrani i vole raditi svakakve gluposti. Upoznat ćete ih u uvodnoj animaciji, kao i njihove roditelje, te djeda i baku. Odmah će vam biti

prikazan i glavni zadatak - skupljanje svih dijelova slagalice koja tvori sliku dinosaura što ćete ostvariti ispunjavanjem određenih zadataka na koje je igra podijeljena. Zadaci su različite težine, ali jednom istreniranom arkaš nećete predstavljati nikakav problem. Kroz nivoe ćete voditi jednog od šest klinaca, a moći ćete upravljati i njihovim kućnim ljubimcem, psom. Bit će tu igranja skrivača, utrke do kuhinje, borbe s izvanzemaljcima, uništavanja duhova i sličnih stvari koje se od djece te dobi mogu očekivati. Budući se radnja igre odvija uglavnom u kući, za potpuni uspjeh morat ćete naučiti raspored soba i ostalih prostorija. Osim glavne radnje, ponuđeno vam je i igranje određenih igri (activities): skupljanja novčića u parku, utrke za kolačima, skupljanje jaja i mini golf koji je iznimno jednostavan i vrlo zabavan za igranje, tako da se isplati nabaviti igru samo radi njega. Realizirana je i igra u više igrača, tako da svoje znanje u mini golfu možete odmjeriti s vašim prijateljima. Maksimalan broj igrača u mini golfu je četiri, dok igru može igrati samo jedan.

Pogled na likove je iz trećeg lica. Kamera koja ih prati katkad to ne čini baš najbolje pa možete naići na neke probleme glede preglednosti, što se na neki način rješava pritiskom određene tipke - kada se kamera pozicionira iza vašeg lika. Izgled



Strah od mraka i duhova uspješno se liječi baterijskom lampom



Odličan mini golf učinit će ovu igru zanimljivijom

Završivši igru, posvetite se mini golfu koji je u nju uključen.

svega u igri maksimalno je pojednostavljen, što je i normalno za ovakvu igru. Likove karakteriziraju neporocionalno velike glave, ali su im pokreti dobro animirani, a cijela se igra odvija kao animirani film. Zvučni efekti u igri su odlični, počevši od glasova dodijeljenih likovima. Ovisno o situaciji u kojoj se nalaze, osjetit ćete drhtanje u glasu kad se plaše, odnosno smijuljenje kad nekog zafrkavaju ili se vesele. Doduše, broj samih zvučnih efekata je ograničen pa će se često ponavljati, ali ih je ipak zabavno slušati. Glazba u igri je tipično dječja, brza s puno veselih melodija te odlično prati sve što se događa na ekranu.

Upravljanje kincem u pelenama bilo mi je uistinu zabavno, baš kao i

vođenje starije mu sestre u borbi protiv Marsovaca. Nažalost, zabava dosta kratko traje, jer je igru lako završiti čak i osrednjim igračima. Jedino mini golf donekle popravljala situaciju. Svejedno, igru mogu preporučiti roditeljima koji traže naslov kojim bi razveselili svoju djecu, a da nije krcat nasiljem i brutalnošću koje sve više današnjih igara nudi. Dakle, kinci, a i vi nešto stariji, navalite. ◀

OCJENA

Vrlo zabavna arkašna igrice koja će se najviše sviđati najmlađima

78%

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
trgovina1@zola.hr

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

Detaljan cjenik potražite na Hackerovom CD-u

www.zola.hr



EPSON®

Canon
XEROX
EPSON®
LEXMARK
Panasonic

**hp HEWLETT®
PACKARD**



YAMAHA



3Com USRobotics



Microsoft



Microsoft

PC IGRE ...

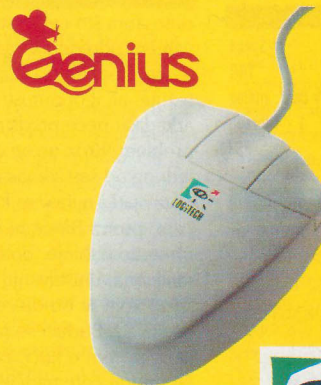


EDUKATIVNI CD :

PlayStation



IGRE
MEMORIJSKE KARTICE
DUAL SHOCK KONTROLERI



Microsoft



YAMAHA

YAMAHA WAVE FORCE 192XG SOUND CARD	792,00 kn
YAMAHA CRW 4416S SCSI INT.	3276,00 kn
YAMAHA CRW 4416S SCSI EXT.	4060,00 kn
YAMAHA CRW 4416E EIDE INT.	3276,00 kn
YAMAHA YSTM 100	1504,00 kn
YAMAHA YSTM 20DSP	618,00 kn
YAMAHA YSTM 25	848,00 kn
YAMAHA YSTM 5	625,00 kn
YAMAHA YSTM 15	550,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 79	1100,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 195	1574,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 225	1969,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR DJX	3149,00 kn

HEWLETT PACKARD

HP 420 C	1100,00 kn
HP 695 C	1577,00 kn
HP 710 C	2177,00 kn
HP 1100A 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 440	1458,00 kn
EPSON STYLUS 640	1948,00 kn
EPSON STYLUS 740	2468,00 kn
EPSON STYLUS PHOTO 700	2073,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

3COM US ROBOTICS

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

i-OMEGA

ZIP DRIVE EXT PARALELNI PORT	1198,00 kn
------------------------------	------------

MEDIJI

DISKETE 3,5" + PVC BOX	30,00 kn
CD SKC (spindle)	10,50 kn
CD KODAK	17,00 kn
CD MITSUI	17,00 kn
CD TRAX DATA u omotu	16,00 kn
CD TRAX DATA	17,00 kn
CD RICOH	17,00 kn
ZIP 100Mb	99,99 kn
CD VERBATIM	17,00 kn
CD TDX	17,00 kn

THRUSTMASTER

TOP GUN	399,00 kn
FORMULA SPRIN VOLAN S PEDALAMA	753,00 kn
RACE 3D GAME PAD	299,00 kn

U cijene je uračunat PDV.

ROBU ŠALJEMO POŠTOM, POUZEĆEM

EPSON

HEWLETT®
PACKARD

FUJITSU

MAHA Pana

Microsoft

COMPAQ

FUJITSU YAM

HEWLETT®
PACKARD

MAHA EPS

HEWLETT®
PACKARD

Panasonic

FUJITSU EPS

sonic

Canon

HEWLETT®
PACKARD

FUJITSU

MAHA EPS

HEWLETT®
PACKARD

COMPAQ

MAHA Can

EPSON® Pa

EPSON

HEWLETT®
PACKARD

FUJITSU

MAHA Pana

Microsoft

COMPAQ

FUJITSU YAM

HEWLETT®
PACKARD

MAHA EPS

Panasonic

FUJITSU EPS

sonic

Canon

HEWLETT®
PACKARD

FUJITSU

MAHA EPS

HEWLETT®
PACKARD

FUJITSU

MAHA EPS

HEWLETT®
PACKARD

Bogovi su se
preselili na PSX!

POPULOUS THE BEGINNING

PlayStation
RECENZIJA

Prošlo je vrijeme prošlo smo pisali o trećem izdanju Populousa. Sada kada je pred nama konzolna prerada, pitamo se zašto smo je tako dugo čekali?



Grafika je zadržala privlačnost u okvirima rezolucije TV zaslona



Izbornik za gradnju dobivate jednostavnim pritiskom R2 gumba



Veće grupe ljudi možete selektirati tako da odgovarajući broj puta klikate na određenu vrstu podanika u ovom izborniku



Čarolije su izgubile nešto sjaja u odnosu na PC, ali i dalje impresivno izgledaju



Svijet je ostao okrugao, a građevine i dalje imaju onaj blago zaobljeni look

PİŠE **Dario Rakovac**

INFO

PROIZVOĐAČ Bullfrog
IZDAVAČ Electronic Arts
PODRŽANI HARDVER
MULTIPLAYER
PLATFORME PSX

ALTERNATIVNO

CIVILIZATION 2

Još jedna od legendi među igrama stvaranja koja je također došla na PSX.

CONSTRUCTOR

Simpatična igra stvaranja s elementima Sim Cityja i klasičnog RTS-a.

POPULOUS The Beginning je na PC platformama postigao golem uspjeh. Preko noći je osvojio svijet i danas, nakon četiri mjeseca, igra se gotovo jednako žestinom kao i u trenutku izlaska. Konačno, evo, je zaživio i na Playstationu!

Za rijetke koji o novom Populousu nisu čuli ništa, ponovit ću ukratko priču. Dakle, riječ je o trećem nastavku prve "božanske igre". Radnja se zbiva prije vremena radnje dvaju prošlih nastavaka, a igrač preuzima ulogu Shamanu, duhovnog vođe svog plemena koji nastoji osigurati prevlast svojim sunarodnjacima, a sebi mjesto u božanskoj loži. Eto, toliko o pozadini. Nećemo se zadržavati na priči i

"Zanimljivo je koliko dobro igra može izgledati na stroju koji zajedno s igrom stoji manje od bolje 3D kartice..."

detaljima vezanim uz igru (o tome će više riječi biti u sljedećem broju PSX-a), osnovna nam je ideja bila povući paralelu između PC i PSX verzije te ustanoviti osnovne razlike, prednosti i mane. Zato, krenimo...

VJEČNI DVOBOJ

Eto nas ponovno pred vječnim pitanjem - što je bolje? U slučaju Populousa i svih sličnih igara, PC jest i bit će najbolja platforma, ali dok su neke konverzije za konzolu jednostavno pokušaji koji potvrđuju ovu tezu, PSX izdanje Populousa je priča za sebe. Naime, nešto duži razvoj konzolne verzije imao je za posljedicu vrlo dobru integraciju sučelja sa standardnim dual shock kontrolerom. U ovom slučaju definitivno nema govora o na brzinu preorijentiranoj igri čija je jedina svrha zgrtanje novca. Ne, Bullfrog si je pri preradi Populousa kao glavni cilj postavio postizanje istog stupnja igrivosti, u čemu je nedvojbeno uspio. Naime, cijeli je sustav upravljanja, kako jedinicama, tako i svijetom, prenesen na tipke i palice analognog kontrolera. Tako lijevom palicom pokrećete kursor, desnom pokrećete mapu, dok tipke L1 i R1 služe za njenu rotaciju. L2 i R2 trenutačno otvaraju izbornike s magijama i ljudstvom, a kvadrat, krug i ostali znaci služe za selektiranje,

bacanje magija i centriranje nad Shamanom. Naoko izgleda složeno, ali već nakon kojih pola sata igranja, komande postaju tako brze i pregledne da vam uporaba miša ne pada na pamet. Istina, pokretanje kursora analognom palicom pomalo je neprecizno, ali to nije kritično. Povrh toga, dodana je dual shock podrška, tako da kontroler vibrira pri bacanju čini i slično, što još više podiže atmosferu u igri. Što se same atmosfere tiče, ona je ostala ista - vrhunjska. Svjetovi, unatoč nižoj rezoluciji, nisu ništa manje atraktivni. Istina, obrisi nisu tako oštri te je pojedine podanike koji put teško nacijati, ali bolje, nažalost, ne ide. Animacije su, s druge strane, čak i kvalitetnije nego na PC inačici, a glazba je jednako dobra i atmosferska. Dakle, po svemu sudeći, riječ je o izvršnoj preradi. No, postoji jedan problem. Sve ovo vas veseli tako dugo dok ne pokušate snimiti poziciju: igra za snimanje traži potpuno praznu memorijsku karticu, jer save file ima punih 15 blokova! Da stvar bude gora, snimanje traje dobrih nekoliko minuta, što u trenutku kada se želite osigurati prije napada ili, ne daj bože, želite nekoliko puta snimati i učitavati, uništava i najtvrdre živce. Nije mi jasno zašto je taj aspekt tako katastrofalno riješen, ali bolje očito nije išlo.



I na konzoli ćete znanje stjecati u grotesknim kamenim glavama...

Gledamo li igru u cijelosti, moram priznati da je riječ o jednoj od najboljih konverzija koje sam vidio. No, očajno snimanje pozicije strahovito snižuje igrivost. Snimanje pozicije je u ovakvim igrama vrlo bitna stvar, nerijetko se događa da tijekom jedne misije snimamo i po desetak puta. Uzmemo li u obzir da proces traje tri do četiri minute, matematika je jednostavna. Šteta, jer sve su ostale značajke kojima Populous duuguje svoju popularnost ostale na istoj kvalitativnoj razini. Jedini izlaz je u minimalnoj uporabi memorijske kartice, a u tom slučaju igra (pogotovo na višim nivoima) dobiva jednu sasvim novu dimenziju... ◀

Ocjena

Jedna od boljih prerada koja, nažalost, gubi na igrivosti samo zbog dugog vremena snimanja pozicije

80%

Jurcanje futurističkim
skateboardom

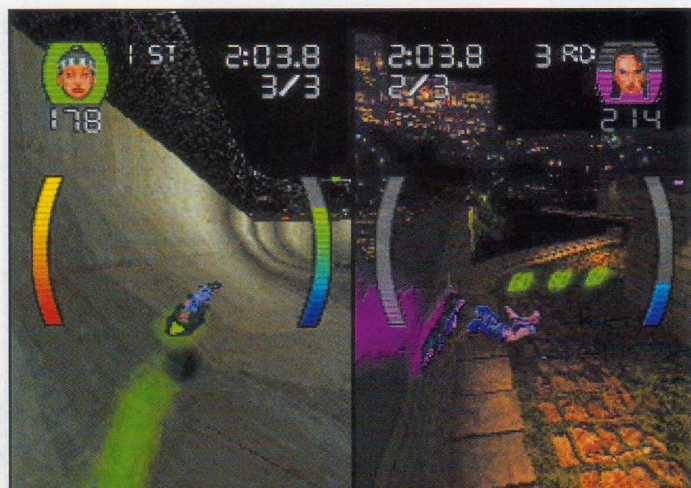
STREAK HOVERBOARD RACING

PlayStation
RECENZIJA

San je svakog boardera i skatera odlijepiti se što više od zemlje, a Streak vam nudi da cijelo vrijeme budete u zraku



Stari dvorci postali su supermjesta za održavanje utrka



Odmjeravanje snage s prijateljima jedna je od jačih strana Streaka

PIŠE

Mrvoje Hercego

INFO

PROIZVOĐAČ	Singletrack
IZDAVAČ	GT Interactive
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Analog Controller, Dual Shock
MULTIPLAYER	Link Cable
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

11TH HOUR

Sličan grafičko-idejni lajt motiv, no potpuno besmislene (ne)logičke začkoljice.

SANITARIUM

Ako želite poludjeti i uživati u tom ludilu, ovo ne smijete propustiti!



Ne bojte se, gemblade ne zagađuje okoliš



Iako se sve odvija u zraku, lijepo je vidjeti malo snijega

Unedostatku ideja, proizvođači igara posežu za jednostavnim rješenjima - prebacuju igre u budućnost. Tako Streak predstavlja, mogu slobodno reći, cool boardere u nekoj dalekoj (a možda i ne tako dalekoj) budućnosti.

Hoverboard Racing vas stavlja u ulogu streakera, svojevrsnog skatera/boardera budućnosti, kojem je glavno oruđe njegova daska futurističnog imena gemblade. Glavni vam je cilj postati najbolji streaker na planetu i osvojiti streakersko prvenstvo.

Svoje ćete znanje pokazati vozeći se na jednoj od dvanaest vrlo raznovidnih i zahtjevnih staza. Negdje će se tražiti brzina, a

negdje bolja upravljivost gembladeom, po čemu se uglavnom i razlikuje 10 likova u igri. Iako su u početku ograničeni svojim karakteristikama, moći ćete ih poboljšavati tijekom same vožnje. Ovdje nije riječ ni o kakvim powerpakovima nego o samom načinu vožnje. Sa svakom akrobacijom ili visokim skokom, vašem liku raste samopouzdanje (čitljivo na confidence metru), čime se povećava njegovo ubrzanje i maksimalna brzina kojom se može kretati. Ako padnete vi, i samopouzdanje pada, a time i navedene karakteristike.



Zaštitna ograda priječi vas da izletite sa staze

Zbrojite Cool boarderse i Wipeout, podijelite sa dva i dobit ćete Streak

Samopouzdanje će vremenom polako opadati, tako da za najbolje performanse morate non-stop izvoditi neke egzibicije. To, naravno, neće biti nimalo lagano jer je vožnja gembladeom užasno brza i za uspješno okončanje utrke morate imati dobre živce i izvrsne reflekse. Samoj brzini pridonosi i vrlo dobar grafički engine koji vrti igru iznimno brzo i glatko, s konstantno visokim brojem fpsa. Glazba je prepuštena vama na volju - kad se sve učita, ubacite svoj glazbeni CD u Playstation i uživajte tijekom vožnje.

Igrajući neko vrijeme ovu igru, mogu reći da me nije ni sa čime posebno zadržalo, ali ni pretjerano razočaralo. Siguran sam da će među igračima željnim utrki-vanja pri bjesomučnim brzinama naći svoje poklonike, dok će oni željni malo kultiviranijih igara preskočiti ovaj naslov. ◀

Ocjena

Zanimljiva igra, ali ne velike trajnosti

71 %



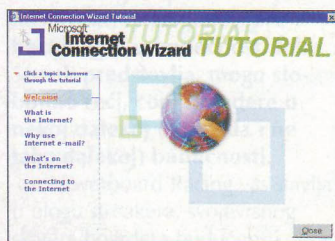


Internet Explorer 5.0

EKSKLUZIVNO

S izvjesnom sumnjom dočekujem sve novo što dolazi od Microsofta. Kada sam čuo da će IE 5.0 biti u Officeu 2000, to me stvarno razlijutilo i samo sam čekao novu tužbu protiv Billa. Imao sam iskustva s posljednjom inačicom IE (4.0), koja baš i nije bila najbolja, zato sam se pripremio.

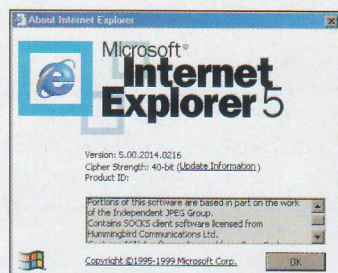
IE sam instalirao na dva stroja. Jedan na 333 MHz i 64MB rama s Windowsima 98 i Officeom, a drugi je bio 133 MHz s 16 MB rama i Windowsima 95 OSR2 (to možete vidjeti po slikama, one šarenije su iz 98-ice, a ostale su iz 95-ice, koja je bila bez desktop tema). Tek toliko da ne bude dosadno, na 98-icu sam stavio Outlook 98 da vidim kako se IE 5.0 snalazi ako je koja aplikacija već instalirana. I znate što se dogodilo? Za razliku od IE 4.0 koji je tako usporio rad na računalima da mi je bilo zlo, IE 5.0 je na oba stroja radio brzo. Na Win98 IE je preuzeo sve stare postavke, pitao me hoću li uvesti mailove i sve ostalo iz Outlooka 98 te obavio posao u rekordnom roku. Sve je prošlo bez problema, a desktop je bio bogatiji za tri ikone. Normalno IE je dobio jednu, Outlook Express drugu i Connect to the Internet treću. Namjestivši sve parametre, posljednja ikona automatski nestaje s desktopa i možete početi "ozbiljan rad". Iako sam rekao da baš i ne volim nove proizvode iz Microsoftove ergele (još uvijek sam na 95-ici), ovaj je novi IE već nakon nekoliko sati uporabe našao mjesto u mom srcu.



▲ Dobro sredene veze ▼ Početak svega



Na 95-ici je bila ista stvar: instalirao se bez problema i već kada sam mislio da će me tražiti da instalira aktivni desktop, produžio je dalje bez pitanja i nije ga stavio. Konačno. Stavivši IE 4.0, iz puke sam znatiželje dopustio da stavi aktivni desktop - formatirao sam disk jer je to bilo nepodnošljivo. Sada IE uzima stare postavke i ne gnjavi vas sitnicama.



▲ On sam

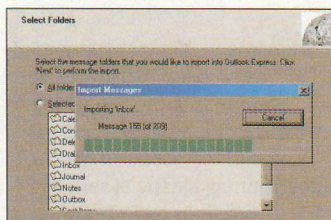
A kako sve to izgleda? Jako dobro. Sučelje je ostalo slično: malo je ušminkanje, krasi ga par novih funkcija, ali ni po čemu ne biste mogli u prvi mah odrediti je li to petica ili četvorka. A onda je dovoljan samo jedna klik i odmah se vidi da je to novi klinac u kvar-tu a ne ona raga od četvorke. Zapravo, možemo odrediti koji je koji po onom malom gumbu Go (koji služi umjesto Entera kada ukucate neku www adresu.) i po radio toolbaru, ako je uključen. U Win98, ako IE nije uključen, jedi-no po čemu možete vidjeti je li IE instaliran je otići na start meni, programs, i stisnuti desnim gum-bom miša na neki direktorij. Osim standardnih opcija, tu je i jedna nova, Sot by name. Dobro da su to stavili, vidao sam toliko ne-



▲ Početak mora biti veseo

organiziranih izbornika kod pri-jatelja baš zbog toga što se nakon instalacije novi program naselio na posljednje mjesto, a ne po abecedi. U Win95 nema takvih problema.

Prije nego se posvetimo otkrivanju noviteta u IE, recimo nešto i o Outlook Expressu koji dolazi uza nj. Kao i kompletni IE, i Outlook je doživio dosta promje-na. Odmah na početku, kod prvog pokretanja Outlooka i stvaranja novog profila (indentiteta) ako već nije importiran iz nekog prijašnjeg programa, ako nemate e-mail adresu, Microsoft vam nudi da se koristite uslugama njihovog (beplatnog) Hotmaila, zasad jedinog podržanog servisa, ali Microsoft obećava da će ponudu povećati. Ovo je jako dobra stvar - oni imaju besplatnu reklamu, a mi besplatnu uslugu. Bravo za Microsoft. Zatim, tu su već spomenuti identiteti, tj. korisnički profili koji se lako konfiguriraju, a mogu se zaštititi lozinkom i tako spriječiti neželjene goste koji jedva čekaju da prionu čitanju vašeg maila. Svaki identitet može konfigurirati svoj Outlook po želji, od sučelja do svog računa na kojem čita poštu, preuzimanje newsa, a ima li potrebe, može baratati s više računa u svom identitetu, tj. profilu.

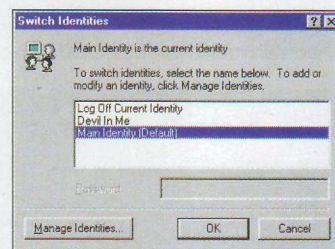


▲ Bezbolni import

Budući da živimo u dobu spama, junk maila, svaki se pro-gram oboružao filterima za ukla-njanje i blokiranje poruka koje nam idu na živce, koje su besko-risne ili nas jednostavno ne zani-maju. Ni Outlook nije iznimka, a filteri se mogu konfigurirati po

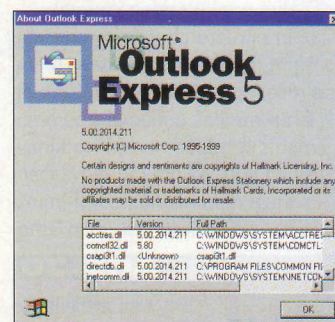
želji, tako da će vrlo malo neželjenih sadržaja doći do vas ili vašeg djeteta.

Konačno smo dobili mogućnost staviti više signature "fajlova". Dakle, kada pišete mail, onda možete staviti neki tekst (možda kakvu mudru izreku, možda vašu e-mail adresu ili broj telefona) koji će se automatski pripisivati svakoj poruci koju šal-jete. To je signature, rabi se u mailu, kao i na newsima.



▲ Program za cijelu obitelj

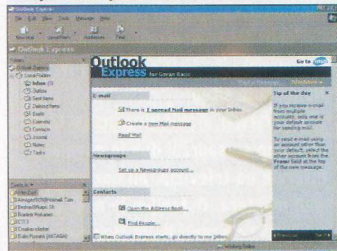
Dio Outlooka koji služi za baratanje mailovima je dobar, štovite odličan, no onaj dio koji se bavi newsima nije bogzna što. Možda je to subjektivno mišljenje jer ja preko Agent-a čitam news, a starih se navika teško riješiti. Nemojte misliti da je taj dio loš, nije, ali jednostavno ne nudi toliko mogućnosti koliko bi određenim korisnicima trebalo. Za početak, kada se tek upozna-jete s news servisom, bit će vam više nego dovoljan.



▲ Da vidite da se ne zezamo

Jedna funkcija se provlači kroz Outlook i kroz IE, a to je synchronize funkcija. Ako u IE

uzmete neke stranice da biste pogledali offline (nova funkcija) i pokupili newse, s Outlookom možete namjestiti da se sve to sinkronizira u jednom valu i da se automatski nadopuni tj. da se izvrši update određenih materijala. Zato tu i dolazi scheduled tasks (poznat iz Win98), da bi se moglo namjestiti automatsko osvježivanje stranica.



Novi Express

I prije nego opišem neke odlike IE-a, iznijet ću vam svoj zaključak. Ako me ove godine i oduševio neki program ili kakav dio za računalno, onda je to novi IE 5.0. Želi li do svoje 5.0 verzije napraviti browser koji bi pokosio IE, Netscape će imati pune ruke posla i pitanje je hoće li u tome uspjeti. Makar sam dosad preferirao Netscape, čini mi se da IE nudi više. Pričekat ću da i on izbaci svoju 5.0 verziju, a onda ću odlučiti. Do tada je IE ono što se mora imati - brz je, pouzdan i nadasve jak.

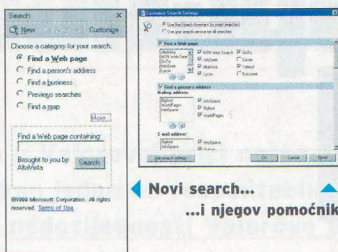
IE na modnim pistama

SEARCH JE SVE BOLJI I BOLJI

Search mogućnost nije novina, ali je jako unaprijeđena u novom IE. Prije, kad biste upisali neku riječ, IE bi se povezao na neku tražilicu i izlistao sve što je pronašao. To je bio tzv. pametni search. Ako to isto učinite i sada, IE se poveže na tražilicu, izbacit podatke istodobno se povezujući na site koji najviše odgovara vašem upitu. I to stvarno radi. To nije sve, možete tražiti tako da pritisnete search gumb na toolbaru u IE-u, otvorit će vam se na lijevoj kraju okvir u koji upisujete pojam, odredite što tražite (imate kategorije radi lakšeg snalaženja) i pritisnete search. Ako niste zadovoljni rezultatima, pritisnete samo next i pokazat će vam se rezultati s neke druge tražilice.

Ako vam se sviđa sadržaj koji gledate, tu je sada related links

koji vam daje linkove koji vode na slične sadržaje. Ruku na srce, ima to i Netscape u svojoj verziji 4.51, ali dobro.

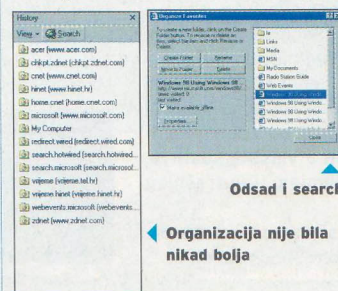


History i Favorites

MOJ NAJDRAŽI DIO

History, kao i mnogi drugi dijelovi IE-a, sada ima još par podfunkcija koje su uvijek dobrodošle. Sada, ako hoćemo pogledati što smo sve pregledali, tj. prosurfali, možemo "narediti" da se to u History folderu prikaže po abecednom redu ili po datumu ili po najposjećenijim siteovima... Isto tako, da ne bismo morali kopati po silnim linkovima, dobili smo i search: samo upišemo određeni pojam, i search će prekopati History i naći ono što tražimo (ovaj novi IE je pogodan za nas ljenčine, jel' da?).

Favorites je isto tako ušminkan. Ako stavljamo neku stranicu u favorites, odmah dobivamo mogućnost da je sačuvamo i vidimo i offline. Ta me opcija oduševila jer nema više prekopavanja po webu u potrazi za nečim zanimljivim kao prije. Ali najveći je problem što offline stranice imaju vrijeme trajanja nakon čega se moraju "osvježiti". Tu ulazi sinkroniziranje i automatski update. Da biste spriječili, sada u save as opciji imate mogućnost spremanja kompletne web stranice, sa svim njezinim elementima, što sam dugo čekao! Normalno, imam i tu prigovora. Mogli su staviti nešto pomoću čega bismo sve to organizirali u nekakav red, možda u .cab datoteke ili nešto slično. Ali moraju nešto ostaviti i za verziju 6.



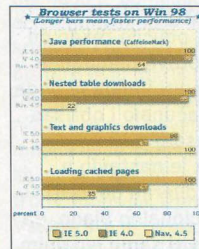
Odsad i search

Organizacija nije bila nikad bolja

Kako brz može biti jedan browser

KAD VAM JE VEZA 19200?!?

U takvim trenucima (koji su sve češći u posljednje vrijeme) da imate ne znam što, brzina je nikakva. Ali ako je veza dobra ili ako imate neke dokumente na disku ili u lokalnoj mreži u HTML formatu, onda se već može govoriti o tome koji je browser brži. Microsoft se hvalio da je novi IE brži od ostalih. Pa da vidimo. Na testu koji je sadržavao tekst i grafiku novi IE je ubrzao za dobrih 25%, ali to je još uvijek premalo da bi se sredio Netscape 4.5 koji je još 12% brži. Ali što se tiče prikazivanja velikih Gifova, tu je IE brži za 24%, a što se tiče Java, i tu je situacija blistava za IE - ima bolje performanse od Netscape 4.5 za 36%. Najveći poraz koji je Netscape pretrpio od IE-a je učitavanje stranice s nested tablicama, gdje je IE 78% brži.



Pokazatelj brzine

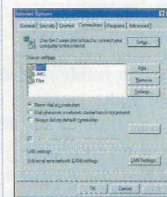
U Microsoftu su našli nov način kako ubrzati učitavanja cachea: IE je u tome brži od Netscapea za 86%. IE kombinira podatke o layoutu stranice i grafici pa tako sada, pritisnuvši back gumb, ne čekamo da procuri par bajtova prije nego se počne prikazivati stranica koja je u cacheu. Par puta sam ostao u čuđenju kada sam nakon back gumba dobio stranicu na monitoru za manje od sekunde. Jako, jako dobro, ali ako se ovako nastavi, kome će trebati ISDN ili ADSL?

Ostatak IE-a se isto tako dobro drži

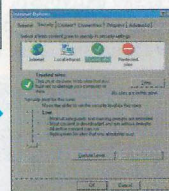
Da ne bi bilo nismo znali, IE je u globalu sreden do kraja. Samo da napomenem da se u Security dijelu Internet optionsa krije velik broj opcije kojima možete osigurati da vas više nikad ništa na webu ne iznenadi. Tako, osim za Internet i intranet, možete srediti postavke za svaki taj dio, možete staviti i određene strane u dvije kategorije. Onima kojima vjerujete možete dati slobodu da izvršavaju sve i svašta, a one druge možete strpati u drugu kategoriju, gdje će im biti zabranjeno bilo kakvo izvršavanje skripti i bilo čega drugog.

U novim Internet optionsima me je najviše obradovala kartica connections. Na njoj sada možemo konfigurirati koje će se dial-up veze koristiti, kada i kako. Možete odrediti (što ja toplo pozdravljam) da se za određenu vezu koristi proxy, a za drugu ne. Sada se tako lako može konfigurirati veza da je to divota. Sve je tako jednostavno.

Jedna od pogodnosti koja se više tiče webmastera nego surfera je dio CSS 2.0 koji se naziva Dynamic Properties i omogućuje da umjesto cijelih skripta stavite samo sytile informaciju mijenjajući tako dijelove sadržaja da biste se prilagodili browseru koji trenutno promatra tu stranicu. Još jedna novost je dio koji se zove Dynamic HTML Behavior, a omogućava webmasterima da više ne stavljaju skripte i ostale dodatke u kod stranice nego da ih stave posebno, što bi nama omogućilo brže surfanje.



Samo automatizirano



Da bi svijet bio siguran

Što zahtijeva IE 5.0?

Veličina instaliranog IE se može kretati od minimalnih 25MB, pa do maksimalnih 144.7MB.

Podržane platforme su Windowsi (3.x/95/98/NT), te

HP-UX, Solaris i Mac.

Konfiguracija potrebna da se IE udomači na Windows platformi je ona koja može završiti Windowse s minimalno 16MB rama.

I'm going deeper underground

Microsoft ponovno jaše, prema svim pokazateljima. Što je sada tata Bill napravio. Pa recimo samo jedno: da je u stvarnom svijetu, to bi se klasificiralo kao provala i ulaz

PIŠE

Goran Račić

Tata Bill je u Microsoft Windows 98 ugradio zgodnu stvar koja se zove jedinstveni identifikirajući kompjutorski broj koji je, osim popisa dokumenata na vašem računalu, kupio i informacije o hardveru i sve to fino poslao Microsoftu kada ste se pokušali on-line registrirati. Microsoftov glasnogovornik je rekao da ti ID brojevi nisu rabljeni za stvaranje neke baze korisnika ili nečeg sličnog, nego su tu da pomognu help službi. Na Microsoftovim se stranicama pojavio patch koji popravljaju tu grešku, ali šteta je već načinjena. Još je bolja fora (barem meni) bila što je glasnogovornik rekao da oni nisu rabili ID broj da bi pratili marketinški korisnike... Ako taj broj nije dizajniran za tu namjenu, a za što je dizajniran?! Glasnogovornik je nastavio govoriti spomenuvši da većina korisnika ne zna ništa o kompjutorima i da već to izaziva skepsu... zato



Vragovi jedni

se u posljednje vrijeme toliko govori o povredi privatnosti. Aha, znači prema Microsoftu, krajnji korisnici su jadnici koji ništa ne znaju o računalima i zato ih treba maltretirati i gaziti njihovu privatnost gdje god se stigne. Veliki brat nas ne gleda, on živi veselo među nama. Njegovo je ime Microsoft.

Dok je kod Microsofta "doma" jako veselo, na drugoj strani svijeta, u Koreji, čujte sad ovo, uhvaćen je superhaker, 15-godišnji Kim koji je poslao mailom "supervirus" koji su dobila 152 korisnika. Nakon žalbi policiji, klinac je strpan u kombi i odveden u policijsku postaju. Najbolje je od svega što je glasnogovornik policije rekao da je viruse bilo gotovo nemoguće virtualno pobijediti. Valjda je onda netko sjeo za računal i obrisao datoteku s virusom :) Glasnogovornik je nastavio u stanju sličnom dileriju govoriti kako je Kim nacionalno blago, da će se odsad baviti samo legalnim poslovima i da ga čeka sjajna budućnost. Kako to obično ide, Kim će pasti u zaborav ili je možda moja definicija superhaker drugačija?

Još je jedan sličan slučaj zabi-

lježen i u državi New York, SAD. Ondje su dva superhaker na načinu dva čeka na računalu i prošetala do obližnjeg dućana unovčiti ih. Uhvaćeni su, ali ne na djelu. a lokalne su ih novine proglasile superhakerima napisavši svakakve izmišljotine o njima. Nema veze, par superhaker više-manje.

Posljednjih mjesec dana zabilježena je čudna navala hakiranja - hakeri su na hakiranim stranicama ostavljali različite slike životinja, od vjeverica do ovaca.

Greenpeace bi se radovao ovom ekološkom pristupu da i njih nisu hakirali. :), oni su dobili malo drugačiji tretman. Vesela je ekipa ostavila poruku tražeći Kevinovo oslobođanje (pa nisu ga oni ni zatvorili) i ostavila dvije slike. Na prvot je goli muškarac koji pokušava oploditi drvo (ha, ha, ha, ha), a na drugoj je mali tuljan i ispod toga poruka da će pretući 50 malih tuljana ako Kevina ne puste.

Dok se jedni zabavljaju, drugi muku muče s hakerima. Na tom se popisu našao i Pentagon. Njihov glasnogovornik kaže da se nešto "vrlo čudno događa", broj pokušaja hakiranja naglo se

Hackeri koji su razveselili moju mamu

Ova je vijest jako razveselila moju mamu, i mene. Dečki koji su dugo bili neaktivni, irc.phychick.com, ponovno su se probudili: hakiran je (ponovno) site Monice Lewinsky. Na njenom siteu

<http://www.monicalewinsky.com>

mijenjao se sadržaj dok je davala intervju na televiziji, ali bez volje web mastera. Ostavljen je mali esej u kojem se govori da je Monica ruglo, da je uništila ugled SAD-a pred svijetom i da je ispitivanje Clintona bila sramota za američki narod.



Kiseli smjesak

povećao posljednjih mjeseci. Najviše su zabrinuti što najveći dio pokušaja provala dolazi iz .ru domene (Rusija), pa se boje nekog novog rata. Postavlja se pitanje je li ruska vlada naručila od slobodnjaka neki posao ili je Rusima dosadno pa zezaju Pentagon.

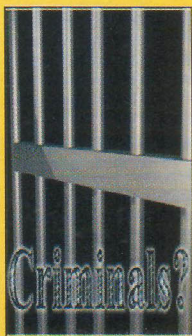
h1 tr33hugg3rz.



don't forget to ur little memb3r up b4 venturing into the forest. w3 support environmental protect10n, n0 w3 R begging cert4in

Novi pristup produživanju vrste

O tome što je zapravo hakiranje vodio se razgovor i u norveškom sudu. Ispalo je da se skaniranje portova (port scanning) ne ubraja u hakerske aktivnosti, tako da slobodno možete provjeravati koji su portovi otvoreni na umreženim računalima ako ništa ne poduzimate. Sud je zaključio da je skaniranje portova kao kada pokušate na nečija vrata. Sve je završilo na sudu kada su ljudi iz Norman Data Defense System A/S (Oslo, Norveška) na javnoj televiziji skanirali portove Sveučilišta u Oslu ne bi li provjerili kakva je sigurnost zato što su baš oni proizvođači firewallova i antivirusnog softvera. Ingrid Torsen, podpredsjednica tvrtke, je rekla da su samo skanirali portove



▲ Kriminalci ili pustolovi?

da vide jesu li otvoreni. Vidjevši da nisu, krenuli su dalje. I čemu strka? Budemo li imali malo sreće, spam će se uskoro tretirati kao zločin. Čini se da će u SAD-u (pa onda i drugdje u svijetu) uvesti zakon po kojem će se spam smatrati kriminalnom radnjom, pogotovo ako se zbog toga sruši neki server ili dođe do zagušenja mrežnog prometa (što se uvijek dogodi). Kazne bi mogle biti od 10\$ pa do 25000\$ po danu ako server prestane raditi. Živi bili pa vidjeli! Cyberkriminala i hakiranja je sve više, stoji u godišnjem blitenu Computer Security instituta iz San Francisca. Makar je dosad najveća prijetnja dolazila od ljudi udaljenih i nepovezanih s kompanijom u koju provaljuju, ovih se dana taj broj izjednačio s ljudima koji rade u određenoj kompaniji i pokušavaju prodrijeti u vlastite sustave. Hm... to ja zovem postojanjem unutrašnjeg neprijatelja. Danas više ništa nije ništa sigurno: Macromedia je ovih dana našla bug u svom Shockwaveu 7.

Ovaj su ga put otkrili na Appleovim računalima, ali samo zato što je Macromedia prisutna na svim platformama. Bug u Shockwaveu (inače to je plug-in koji omogućuje da se vrte različiti multimedijalni sadržaji na Internetu) je slao različite passworde na Macromedijin FTP site kad je autoupdate opcije bila uključena. Kad se autoupdate logirao na FTP site, poslao je poruku da je korisnik posjetio site i zatražio update. Ali ako ste pristupali pomoću passworda, i on je usput poslan. To nije tako veliki bug glede sigurnosti korisnika (Macromedia je ovako i onako davala te passworde) jer se podaci kodiraju prije slanja, ali predstavlja veliki rizik kad je riječ o Macromedijinoj mreži.



▲ Sorry Monica

Christian Valor

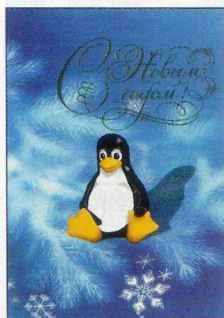
VOL.2

Prvi čovjek koji je otkrio da u Valorovoj priči nešto ne valja bio je naš stari znanac Penenber koji slovi kao jedan od respektabilnijih novinara kad je riječ o hakerima. Prvi je primijetio nedosljednosti Valorove priče koja se širila medijima. Nije se pouzdavao samo u njegove izjave, nego je kopao malo dublje

Razgovarao je s mnogim službenicima zakona, a i s hakerima, službeno i neslužbeno. Među tim ljudima našao se **Gene Weinschenk** iz US Customs Cybersmuggling divisiona (jedan dio carine koji se bavi cyberšvercom) i grupa Ethnical Hackers Against Pedophilia (EHAP) koja se obvezala da će legalnim putem suzbijati on-line pedofiliju. Weinschenk sada kaže da nikada nije vidio siteove koje je Valor haki-
rao, nego da je samo čuo za njegove "pothvate". Glasnogovornik EHAP-a, čije je pseudonim Neville Farmer, kaže da nikada nisu vidjeli njegovih ruku djelo, a u podzemlju se obično sve zna, pogotovo ako je neka velika akcija. Autor članka koji je Valorovu priču objavio u Newsdayu, McAllester,

tvrdi da se sjeća da je s nekim razgovarao u newyorkškom uredu tužitelja o Valoru, ali kada su ondje pitali, oni su rekli da za Valora nikada nisu čuli, pa toliko o tome. Još jedan u nizu ljudi koji nikada nisu vidjeli Valorove pothvate, a razgovarali su s njim, bio je i voditelj emisije koji je razgovarao s Valorom, Winn Schwartau. Kako Penenberg kaže, teško je kada morate provjeravati neku priču o hakiranju jer onda ne znate komu vjerovati. Kad je god napisao nešto o hakerima, dobio bi anonimni mail od nekog hakera koji je tvrdio da ti ljudi ništa ne znaju i da su bili oruđe drugih ili nešto slično. I kome sad vjerovati?

Richard Thieme je još samo jedan u nizu koji je objavio dva intervjua na svojim stranicama s Valorom. On, kao i drugi, nikad nije vidio Valora na djelu. Danas ga izbjegava i kaže da je Valor socijalni inženjer kojemu su glavno oruđe usta. Thieme je istaknuo glavnu činjenicu kojom se Valor branio kada bi netko spomenuo da nikad nitko nije vidio hakirane stranice koje je on srušio, a to je da bi, ako ga netko prijavi, sam



◀ Valor nikada nije uspio nauditi malom pingvinu, zaštitnom znaku Linuxa

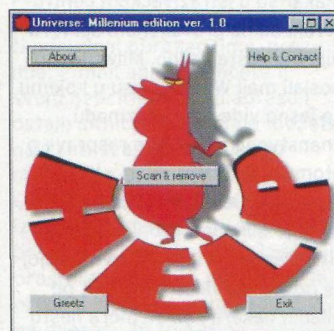
Treba li Valora baciti iza rešetaka?

Šarlatani u cyberspaceu

po Brianu Martinu

se7en - "17 godina hakerski veteran"
 International Computer Security Association
 Computer Emergency Response
 TeamHacker Emergency Response Team
 AntiOnline - časopis
 Gartner Group
 The SANS Institute
 Mark Fabro - "ex-haker"
 Winn Schwartau - "stručnjak za sigurnost"
 Carolyn Meinel - "haker/stručnjak za sigurnost"
 Ira Winkler - "stručnjak za sigurnost"
 Penetration Teams (a.k.a.
 Red Teams)
 Strike Back Technology
 Other Security Oddity
 James Glave/WIRED

Šarlatani ▼



Nitko ne vjeruje da je Valor rabio stvarno neki softver za provaljivanje

sebe označio kao pedofila. Valor je stvarno znao što radi i kako zavarati ljude i širu javnost. Valor se predstavljao kao moderni Robin Hood, samo što on nije pljačkao bogate i davao siromašnima nego je pomagao da se Internet očisti od pedofilije. Da nije išao u krajnost i pretjerivanje, tko zna bismo li ikad otkrili da je on za boljitak Interneta napravio jedno veliko ništa, samo je doveo na loš glas mnoge ljude. Gomila članaka u kojim se Valor dizao na neku vrstu trona, intervjui, izjave samog Valora, sve je to pridonijelo presudnom nedostatku skepticizma kod novinara kada se govorilo o dječjoj pornografiji, tj. pedofiliji. Sve se to događa zbog svojevrsne cyberpanike koju mediji jednostavno moraju iskoristiti da bi našli novo čudovište o kojem će se govoriti. Kako je danas sve podložno svojevrsnoj kompjutorizaciji i kako je Internet praktički svugdje, velika većina novinara zapravo nema pojma o čemu je tu riječ i kako gledati na sve te nove stvari jer je

Na kraju se Rabey javila mailom novinarima koji su napravili prvi članak o Valoru: "Sprema sam propjevati." Kada su zatražili Valora da im otkrije barem jednu osobu koja je vidjela njegovo hakiranje, on je rekao da najčešće živi sam pa da to nije moguće. Poslije je naveo Rabey, rekavši da su napravili hakiranje pred kamerama za MSNBC. Rabey je rekla da slike koje je on pokazao novinarima nisu bile pedofilске nego je na njima bila Valorova bivša djevojka (ha, ha, kako se jadnica osjećala vidjevši svoje sličice na televiziji, muhahaha, ha). Uglavnom, hakiranje je bilo lažno.

Na kraju svega Valor se branio izjavama da su njegovo namjere imale poštene korijene, ali kada je priča došla u medije, mediji su se hranili njome i tako se ona proširila. Kako narod kaže, put u pakao popločen je dobrim namjerama. Novinari nisu htjeli čuti šest siteova, nego šezdeset.

Computers security search engine
Secure root

▲ Da su svi hakeri kao Valor, sigurnost ne bi bila problem

Internet samo u par godina povezao cijeli svijet, a mnogi ljudi nisu mogli pratiti taj razvoj. Mnogi članci nemaju onu podlogu koju bi trebali imati da se sve razjasni (ako je to uopće moguće).

I kako se sve bližilo kraju, Valoru na rep nisu stali novinari nego njegovi suradnici iz New Dimensions Internationala. Razlog zbog čega je Pete Shipley prestao predavati uz Valora/Se7ena bio je taj što bi mu se "učenici" obračali kao Se7enovom asistentu i svako malo bi ga netko pitao kako je to kada ga podučava Valor/Se7en. Nije htio da ga netko stavlja uz (ili ispod) osobu koja nije imala pojma o čemu govori.

Brian Martin je rekao da mu se Valor stvarno sviđao, ali mu je išlo na živce što mu je stalno lagao. Neprestano se hvalio šesteroznamenkastim novčanim iznosima i NSX trkaćim auto, ali kada ga je trebalo vidjeti, uvijek bi iskrsnuo neki razlog zašto auto nije u uporabi. Na kraju krajeva, Martin je stavio Valora na svoju listu šarlatana koju objavljuje na svojim stranicama (još jedan kojeg znamo iz ovog članka se našao na toj listi, Winn Schwartau).

The End

root-shell
 Rootovi bez brige, Valor nije haker

Na kraju, kada se dim rasčistio i kada se sva prašina slegla, ostala je samo sramota. Čija? Valorova zasigurno, ali i novinarska jer se pokazalo da se, da bi se došlo do senzacije, ne biraju sredstva - kada se nanjuši i najmanji trag, mozak se isključi i ostatak činjenica se zanemaruje. Možda ipak treba sve gledati sa zdravom dozom sumnje. Od velikog hakiranja desetljeća ostalo je jedno hakiranje, hakiranje medija.

Posljednje Valorove riječi prije nego se povukao iz javnosti bile su: "Došao sam do točke gdje sam odrastao." Njemu je za to trebala gomila laži i medijske pompe. Učimo na njegovom primjeru jer možda jedan od smrtnih grijeha postane i laganje.

Hakeri protiv atoma

Većina hakera danas, ako provaljuje u sustave, čini to ili radi znanja, otkrivanja novih rupa ili radi profita, što je rijede, ali se ipak događa. Rijetko vidimo da hakeri, pogotovo oni mlađi, rabe hakiranje u političke svrhe ili one mirovne, no to se dogodilo baš prošle godine, kada je hakerska grupa MilwOrm ostavila svoju elektronsku posjetnicu na jednom indijskom siteu.

To ne bi bilo ništa neobično da to nije bio site Bhabha Atomic Research Centre (BARC) u Indiji, tj. site Bhabha nuklearnog istraživačkog centra. Znamo da su prošle godine Indijci izvodili nuklearne pokuse. Cilj tih pokusa (slika beyond.gif ima li nade?) je bio podići moral zemlje koja grca u siromaštvu i posijati strah o možebitnim vanjskim neprijateljima. Političari, čini se, žive u nekom svom svijetu, pa su ljudi iz MilwOrma odlučili poduzeti nešto. Ništa ne bi bilo čudno da grupu MilwOrm ne čine tri mladića od kojih je najstarijem 18 godina (obično mladi hakeri imaju pojma o uništavanju podataka i ego veličine dvosobnog stana).

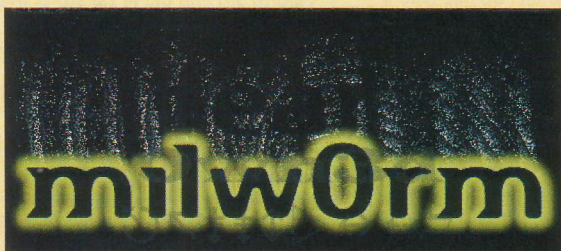
Makar su u istraživačkom centru tvrdili da na provaljenom serveru nije bilo ništa važno, MilwOrm su poslali mail Wired newsu u kojemu se jasno vide mailovi između znanstvenika i njihove rasprave o atomskom oružju. Zanimljivo je da je par dana prije nego je MilwOrm probio indijski site, Pentagon izdao izjavu u kojoj se govori da vlada opasnost od mladih hakera i da se mora nešto gledati toga poduzeti. Na kraju se ispostavilo da je veća opasnost atomska bomba, a da su zlobni mladi hakeri zapravo mirotvorci koji pokušavaju upozoriti svijet da atomsko oružje nema što tražiti u stvarnom svijetu. Uz sve ostalo, u Pentagonu su rekli da treba suniti

takvu želju u mladim hakerima da se ne bi u budućnosti dogodili cyberratovi. Ako povučemo paralelu, prije tridesetak godina pojavili su se u SAD-u dugokosi čudaci koji su propagirali ljubav i koji se put hranili LSD-om. Pojavila se tada i grozna rock glazba i ljudi su bili uvjereni da je to početak kraja i da će uskoro sve vode biti zatrovane drogama. Više od trideset godina je prošlo, svjetske vode još ne sadrže droge koje su ti čupavci trebali baciti u njih, nego samo otrovne kemikalije koje su ondje ostavili ozbiljni ljudi u odijelima. Zato ne vjerujem da će se u budućnosti voditi cyberratovi zbog današnjih hakera. Ako cyberrat i izbije, to će



Što se to zbiva sa svijetom kad mladi moraju sprječavati nuklearne ratove?

biti zbog vojnih ciljeva, a za nj će, zna se, biti krivi ljudi u odijelima. Većina hakera ne razmišlja o uništavanju, kao vlade koje ih stalno optužuju. U intervjuu što ga je MilwOrm trojac dao na IRC-u (Internet Relay Chat) preuzeli su odgovornost za napad na indijski server rekavši da su preuzeli kontrolu nad šet od osam računala u *.barc.ernet.in domeni. SavecOre, jedan od hakera koji je upao na sever, odmah je potkrijepio svoju tvrdnju već ranije spomenutim mailovima koji su sadržavali diskusije o nuklearnom oružju. Uz downloadane podatke, hakeri su obrisali sve s dvaju servera u znak protesta protiv nuklearnog oružja.



Tko su zapravo MilwOrm

Normalno, pravi indentitet ljudi iz MilwOrma je nepoznat, ali se ipak zna nešto o njima. MilwOrm se sastoji od tri člana:

na голу **savecOre** - 17-ogodišnjak, mjesto stanovanja nepoznato na beku **VeNoMouS** - 18-ogodišnjak, mjesto stanovanja negdje u Novom Zelandu i centar **JF** - 18-ogodišnjak, mjesto stanovanja negdje u Engleskoj Tako mala ekipa, ali tako jaka. Znaite ono, kad se male ruke slože...

Do dana današnjeg mailovi što su ih MilwOrm poslali nisu potvrđeni kao izvorni, ali nisu ni odbačeni, tako da su najvjerojatnije pravi. Glavni razlog nedemantiranja svega toga bila je Indijska ambasada u Washington DC-u koja je odbila suradnju. Trojica hakera su rekla da su u to vrijeme tek počeli čitati mailove u kojima je analizirano pet nuklearnih eksplozija čije je testiranje Indija započela 11. svibnja prošle godine. MilwOrm su bili izravni: "Htjeli smo protestirati protiv pokusa s nuklearnim oružjem." "Zlo mi je od tih nuklearnih sr...." rekao je VeNoMouS koji je napomenuo da je učio kako hakirati kod Ehuda TeneBauma aka Analyzer, izraelskog mladog hakera koji je prošle godine poveo napad na računala vlade SAD-a. "Ako imate informacije koje bi vas mogle stajati života ... barem ih osigurajte", rekao je savecOre.



Hoće li budućnost izgledati kao film Terminator?

Nakon napada, na početnim stranicama BARC-a bio je gljivasti oblak (svima nam poznate atomske bombe) i tekst "Ako nuklearni rat počne, vi ćete biti prvi koji će vrištati..." Uskoro je sve bilo sređeno, samo što su serveri bili off-line par dana.

Hakerski trojac je rekao da se domogao roota ili administratorskog računa preko ranjivog Sendmail programa. MilwOrm tvrde da su u BARC-u rabili staru i bagovitu verziju mail programa. Proces provala je trajao 13 minuta i 52 sekunde (vidiš kako su dečki točni i precizni).

"Neke su dijelove zaštitili do "kostiju", dok su neki bili praktično bez ikakve zaštite", rekao je savecOre.

Hakeri su u to vrijeme imali namjeru provaliti i u Pakistanski kompjutorski sustav, a cilj im je bio ukrasti topografske mape da bi mogli bolje proučiti planove u razvoju nuklearnog naoružanja.

Peter Neumann, stručnjak za sigurnost kod SRI Internationala, je rekao da hakerska trojka nije bila teroristička prijetnja, ali je napomenuo da je Indija daleko iza SAD-a što se tiče sigurnosti kompjutorskih sustava. Najveća prijetnja je sama sigurnost, tj. njezin nedostatak. Da bi pokazali svoju ozbiljnost, JF je oštetio sadržaje na više od 800 web stranica i

Na Internetu se može naći puno siteova koji sadržavaju riječ war u svom nazivu



postavio sliku nuklearne gljive. Ostavio je i antinuklearnu poruku: "Mi bismo trebali ići prema miru u novom mileniju, a nuklearni rat i testiranje NISU napredak. To može uništiti svijet."

Do tog velikog napada je došlo slučajno, kad je JF provjeravao rupe u sigurnosti na EasySpace-ovom siteu koji pruža usluge web hostinga. Nakon njihova otkrivanja, za sat vremena su sve web stranice na EasySpaceovim serverima bile zamijenjene slikom nuklearne gljive. Normalno, uz sliku je bio i tekst antinuklearnog sadržaja: "Napetost nije dobra, plaši vas isto kao i nas. Ovo bi moglo eskalirati u veliki sukob između Indije i Pakistana, možda i u treći svjetski rat, a to se NE SMIJE dogoditi."

Besplatni web prostori

Prošli smo put govorili o besplatnim e-mail adresama. Za komuniciranje preko Interneta, e-mail adresa je prijeko potrebna, web stranice nisu. Ali kako je čovjek znatiželjno biće, sve želi iskušati. Takvim avanturistima otkrivamo besplatne web prostore na kojima mogu iskazati svu svoju kreativnost.

Svim ljudima spojenim na Internet s malo duha i kreativnosti želja je barem pokušati izraditi web stranicu, a na kraju svoje radove negdje i objaviti. I mene je to držalo kad sam tek dobio modem: prvo što sam učinio bilo je eksperimentiranje s web stranicama. Moje stranice na Srcu su doživjele tri obnove, a onda kada se brojka na brojaču popela gotovo na 400, shvatio sam da je dosta i da ću nešto objaviti tek kad budem imao što pametno pokazati. Ali pokušao sam i bilo je, ako ništa drugo, poučno. Za sve takve postoje besplatne web stranice koje nude određen prostor, a možda i e-mail adresu. Pa pogledajmo što nam mreža nudi!

Najbolje od besplatnog

Geocities (<http://www.geocities.com>) je najpoznatiji i najveći besplatni servis ove vrste, ma koliko mi šutjeli o tome. Usto, zarađuje najviše od svih, a to je najbolje u cijeloj priči. Organiziran je kao virtualni grad, gdje su web stranice razvrstane po kvartovima. Svaki kvart ima svoje kuće s kućnim brojevima. Ako, surfajući kroz kvartove, ugledate prazan kućni broj, jednostavnim klikom na nj počnite svoje useljavanje.



Pravi virtualni grad, uselite se čim prije

Kako je Geocities ogroman, bilo bi suludo surfati kroz sve te kvartove, jednostavno zatražite pomoć u traženju svog novog doma. Nakon toga morate ispuniti ponuđeni obrazac (ime, prezime, e-mail adresu, hoćete li svoju geocities e-mail adresu i ostale sitnice), i tek onda možete nakrcati svojih 11 besplatnih megabajta. Osim ove usluge, Geocities nudi različite vrste izdavanja prostora, ali to više nije besplatno. Možete uzeti 25MB prostora za 4.95 \$ na mjesec ili otvoriti virtualni dućan za 24.95 na mjesec. Ali to nas ne zanima. Geocities je dobro opskrbljen alatima koji vam pomažu da što bolje napravite svoj novi dom, zato su tu on-line editori HTML-a; čim ispunite obrazac, generira se HTML kod i odmah se objavljuje. Postoji i napredni editor koji omogućuje da prčkate po čistom

kodu ili da ubacujete svoju grafiku, Java skripte i još mnogo toga. Normalno, možete sve srediti doma i ubaciti na Geocities. Geocities podržava 50 tipova dopuštenih datoteka, što je stvarno mnogo, i daje vam veliku slobodu da izrazite svoj genij do krajnjih granica. Na Geocitiesu ne podržavaju cgi-bin skripte koje vi hoćete staviti (ne znam koji servis to podržava jer bi onda došlo do velike prijetnje u sigurnosti), nego imaju popis svojih. Tu su različiti brojači, guestbookovi i slične sitnice koje život znače. Jedino što me kod Geocitiesa ne oduševljava je dužina adrese pri pokušavaju pristupanja nekoj stranici na serveru. Ako imate kvalitetan site na koji mnogo ljudi navraća, Geocities će vam dati koji megabajt viška i odmah vas staviti na listu najposjećenijih.

Andeoska vatra

Andeli na <http://www.angelfire.com> baš i nisu odveć darežljivi. Daju vam samo 5MB besplatnog prostora, ali se ipak nekako ispušuju. Kako? Stavite li svoje stranice na njihov poslužitelj, bit će vam dostupan velik izbor grafike i zvukova. Na njihovim stranicama možete naći sve, od ikonice, pozadinske grafike, animiranih ikona, a o zvukovima bolje da ne govorimo - raspoređeni su u kategorije pa ćete ih naći za svaku prigodu. Ti materijali se ne ubrajaju u ponuđenih 5MB, a ne treba se niti uploadati i trošiti dragocijene impulse. Ali ako je "frka", učinite ono što sam i ja nekada činio - otvorite dva ili više računa. :) Promijenite korisničko ime, na nekom foward servisu otvorite par aliasa i da vidite, prostora kao u priči. Pa moramo se nekako snalaziti. Na Angelfireu su dosta strogi, na njihovim stranicama ne smije biti golotinje, seksa, prostih riječi, nelegalnih stvari, propagande mržnje, raznih prijevara i piramidalnih shema ili linkova na takve stranice (znači, isključili smo 90% Internet sadržaja). Ne

smijete imati nikakve oglase niti promovirati neki proizvod, u protivnom obrisat će vašu stranicu bez objašnjenja ili ranije obavijesti, a ako u roku od 60 dana na stranicama ne bude pristupa ili editiranja, one se automatski brišu. I na kraju krajeva, na Angelfireu kažu da zadržavaju pravo izmjene pravila bez obavijesti korisnicima. Znači, ni Internet nije baš slobodno mjesto, ali dobro, nek' im bude. Sada kada smo rekli što se ne smije, pogledajmo što nude. Osim spomenutih 5MB-a i različite grafike i zvukova, nude i različite alate koji nam pomažu napraviti što bolje stranice. Tu su i različiti editori, napredniji i osnovni. Što se tiče veze, ona nije nešto posebno. Za očekivati je da će smanjeni kapacitet dati veću brzinu, ali nije tako, koji put se stvarno osjeća nedostatak brzine. Za prvu ruku nije loše.



Jedan od prvih

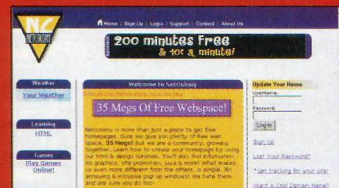
Za one koji žele što više i veće

Za takve je Netcolony

(<http://www.netcolony.com>), koji nudi

35MB besplatnog web prostora.

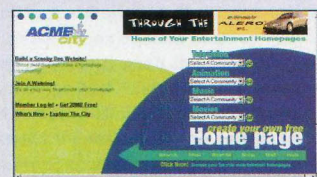
Netcolony je jedna od najbrže rastućih web zajednica - osim količine web prostora, imaju i dobro organiziran site, privlačni dizajn, mnoštvo alata i mogućnost za nadogradnju. Ako vam 35MB besplatnog web prostora nije dosta, možete za simboličnu svotu od 6.99\$ na mjesec upgradeati svoj site na 50MB, ne trebate više stavljati njihove reklame, domenu koja ima izgled www.vaseime.com. Za vrlo malo novca, dobivate tako mnogo!



Sa svojih 35MB prostora sve će zadovoljiti

Zekoslavci i ekipa

Sjećate li se iz crtića o Zekoslavcima onih slova ACME? E, to je kompanije koja ima veze s njima. Na AcmeCity (<http://www.acmecity.com>) možete dobiti besplatni 20MB prostora. Šajba, ha? ALI, ima tu jedna caka. Na njihovim stranicama možete objavljivati grafiku s njihovog sitea. Nije nužno, ali je poželjno, čak to i preporučuju. Ali ako ste jedan od obožavatelja Zekoslavaca i ostalih likova iz njihove ponude, ovo je kao stvoreno za vas. Učlanjenje je jednostavno: obrazac, pitanje-dva i to je to. Ako ste neznalica što se tiče HTML-a, normalno da će vam ACME pomoći napraviti web stranice. Svoje će banere obvezatno staviti na svoje stranice, ali tako je svugdje. Možete izabrati više kategorija: glazbu, film, animaciju i televiziju. Kada sve to sredite, možete slobodno napraviti nešto u njihovom stilu. Kao stvoreno za fanove Zekoslavaca i ekipe.



Ja sam Zeko, a ja Slava, a mi smo Zekoslavci...

Howdy Neighbor

Site na

<http://www.howdyneighbor.com>

nije ništa posebno, nema neku karakteristiku kojom bi se posebno isticao među drugim stranicama što ih nude druge tvrtke, a daje samo 2MB prostora. Pa zašto ga onda uopće spominjem? Zapeo mi je za oko svojim nazivom koji me podsjeća na pozdrav susjeda Homera Simpsona, Neda. Mali site s ne toliko mnogo korisnika jamči brzinu, a time i komfor. Lagano rukovanje, ali ipak nema tu sve one pomoći oko gradnje sitea. Ako znate raditi svoje web stranice, onda vam to nije problem i ako ne namjeravate rabiti web prostor za nešto veliko, onda je HowdyNeighbor savršen za vas. Pogodan je za eksperimen-



Treba njegovati dobrosusjedske odnose

mente s HTML kodom daleko od gužve velikih siteova. A ako vam je važna brzina učitavanja, otvorite ondje svoje stranice, a svu dodatnu grafiku i zvukove prebacite na neke veće siteove (kao Geocities, sjećate se što sam govorio za otvaranje više računara?). Dobit ćete brže učitavanje stranica, osnovna će grafika ići brzo, a sve što se namjerava downloadati ili je multimedija ići će s velikih siteova pa će se dobiti određeni sklad u brzini.

Vrhunski besplatni servis

Na <http://www.freesevers.com> me dočekalo nemalo iznenađenje. FreeServers je besplatan site na kojem vam daju sljedeće: 12MB besplatnog web prostora, ime domene koje izgleda <http://www.vašeime.freesevers.com>, neograničene e-mail adrese, izravan FTP pristup i besplatan brojač. Toliko toga, a ne plaćate ništa. Ali najveća fora mi je web adresa, super. Ako ste mladi i nadobudni, mogućnost za upgrad su podijeljene u tri skupine, odnosno po cijeni. Imate od 9.95\$ na mjesec pa do 89.95\$ na mjesec, ali vrijede svakog novčića. Ako vas oduševljava, kao mene, da vaša web adresa nosi vaše ime, OBVEZNO navratite.



Mnogo glazbe, a besplatno

Tripod još jedan dio Lycos mreže

Kao i Angelfire, i Tripod (<http://www.tripod.com>) je potpao pod Lycosovu mrežu koja se svakim danom povećava. Za razliku od relativno slabijeg Angelfirea, Tripod je malo jači. Nudi velikih 11MB koje ćete već nekako iskoristiti. Jako brojni, pa onda i jaki, oduvijek su predstavljali dobar izbor ako ste tražili besplatni web prostor. Kada se prijavite kao korisnik, što je jednostavno par pitanja i gotovo, morate se još samo useliti, a pregršt alata koji će vas ondje dočekati pomoći će da preseljenje prođe što bezbolnije. Tu je i svojevrsni "čarobnjak" koji će vam srediti stranicu samo ako mu kažete što hoćete. Nasuprot njemu, tu je i Custom Page Builder koji vam služi kao on-line editor i u kojem možete prčkati po HTML kodu. U sekciji koja se zove Homepage Housekeeper su alati za održavanje, upload stranica i ostale čarolije. Završivši gradnju svojih stranica, možete ih prijaviti u Podove koji su svojevrsni ekvivalent imenicima u kojima se nalazi popis stranica.



Pridruženi član Lycos mreže

XOOM

Učlanite se već danas



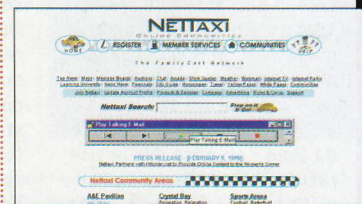
Xoom (<http://www.xoom.com>) je za mene favorit u izdavanju besplatnih web prostora sa svojim kapacitetom od 11MB, svojom brzinom i userfriendly sučeljem. Da biste napravili kvalitetnu web (slika xoom.tiff Moj favorit) stranicu, tu je Easy Page Builder koji je jako dobar ako vam znanje HTML-a šteka. Tu su i predlošci, a onda ne trebate ni znati što je HTML da biste napravili svoju web stranicu. S gomilom cliparta, XOOM je oduvijek plijenio pozornost. Ima preko 150000 sličica koje se prodaju i na CD-ima za neke sitne novce, a pružaju izvršne matrijale za izradu web stranica. Ako ste webmaster, taj clipart je kao stvoren za vas. Kada su konačno vaše web stranice gotove, možete odahnuti i pribliježiti ih u XOOM-om popis stranica razvrstanih po kategorijama.

Ni na XOOM-u nije dopuštena uporaba vaših cgi-bin skripta, ali zato vas upućuju na stranice gdje se te skripte mogu povezati s vašom stranicom a da ne riskirate sigurnost cijelog XOOM-a. Ako već i ne smatrate da vam XOOM može dati neku kvalitetu (po mom mišljenju, XOOM je super), barem navratite do njih da vidite kakve sve sličice možete dobiti besplatno. Posljednjih se godinu dana XOOM probio kao davatelj besplatnih web prostora. Dok u prvom (slika log.gif Za članove, tu je velika količina cliparta) mjesecu 1998. godine nije bio ni među 100 najposjećenijih siteova na Internetu, već u sedmom se našao na drugom mjestu te prethodne liste koji svi webmasteri gledaju sa zavišću. Tijekom dvanaest mjeseci prošle godine stopa rasta XOOM-a išla je od 1.7% do nevjerojatnih 29.5%. Danas ima u prosjeku 20000 novih ljudi na dan. Kada sam ja došao na site, bilo ih je 6 407 742, a ako par puta stisnete Refresh ili Reload na vašem omiljenom browseru, vidjet ćete kako pred vašim očima raste populacija na XOOM-u. Nije li taj broj najbolje jamstvo kvalitete? Ne budite tvrdoglavi, navratite i vi.

The taximeter is running

Nettaxi (<http://www.nettaxi.com>) je još jedan oldtimer koji se bavi uslugama davanja besplatnog web prostora. Nažalost, ako ne promjeni svoju "taktiku" i ako malo ne unaprijedi svoje usluge, zasigurno će pasti u zaborav. Daju samo 3MB slobodnog prostora, i to je tako već dosta dugo. Neki siteovi daju po 20MB prostora (sjećam se da sam negdje vidio site koji daje 50MB, da pedeset megabajta "besplatnjak", ali da me ubijete ne mogu se sjetiti gdje je to bilo), onda je Nettaxijevih 3MB stvarno mizerna brojka. Ali da vidimo što pruža, možda se još iskupe. Najviše ga spašava mnoštvo besplatnih stvari i alata koje pruža. Tu su nezaobilazni pomoćnici koji će vas uputiti kako napraviti web stranicu, pomoći vam, savjetovati vas, tu su različite animirane ikonice i slični sadržaji (nije tako opsežno kao na XOOM-u, ali za prvu ruku je zadovoljavajuće). U CityHallu možete promijeniti svoje osobne podatke i ostale sitnice koje život znače. Meni najdraža usluga koju Nettaxi pruža je Website Garage, sastavljena od pet koraka

koji vam pomažu da optimizirate svoje web stranice i uklonite neke česte greške (nešto slično kao Norton Utilities, samo za web i još je besplatno). Load time check provjerava koliko treba da se stranice učitaju ljudima koji ih posjećuju. Site popularity check provjerava na Yahoou koliko je linkova usmjereno na vaše stranice (ovo zna biti porazno, pa one sa slabim egom odgovaram od ove funkcije). HTML design check uspoređuje vaš site s najboljim siteovima, da vidi sličnosti i predloži poboljšanja. Spell checker ne trebamo posebno objašnjavati: provjerava kako stojite s pravopisom. I na kraju, Dead link check provjerava jesu li svi linkovi na vašim stranicama "živi" ili stvar na koju vode ne postoji, obavještavajući vas da to sredite.



Star, polako na umoru

This is the end my only friend

Besplatni web prostori su savršena stvar, omogućuju novim internautima provjeriti svoja znanja, naučiti nešto novo i razviti kreativnu stranu svoje osobnosti. Tko je god zainteresiran (znači, tko je god spojen na Internet), neka pokuša. Neće pogriješiti.

Uskrs on-line



Pile moje malo

I tako, počela je još jedan igra asocijacija u Kviskoteci. Hajde, hajde, na što vas asociraju zečiči, pisanice, čokoladna jaja i piceki? Na gurmansku večeru na kojoj se klopaju zečevi! Pa ljudi moji, na Uskrs.

Na Internetu svašta možete naći, pa tako i o blagdan-skom slavlju. Ako malo bolje pogledamo, internautima je jedini cilj ništa ne raditi, slaviti i surfati. To je život. I tako, sjedim ispred računala, malo surfam i mislim da bi bilo zgodno pogledati kakva nas hrana čeka za ovaj Uskrs ili hoću li, možda, kakvog čokoladnog zeca dobiti od susjede. Znam da sam već "veliki" i da sam na faksu, ali to mi je baš guba.



Kako naziv kaže, sretan Uskrs

I kud ja okom, tud modem skokom i već sam na

<http://www.happy-easter.com> i gledam što ima novo. Oho, pa tu je on-line bojanje pisanica! Joj, pa daj pogledaj! Ak' sada iskažem svoj umjetnički talent i prijavim svoju pisanicu za natjecanje, mogao bih dobiti 100 funti ili oko 160\$. Baš sam razmišljao o nekom novom SoundBlasteru 128, nek se nađe. Super, super, trijam ja ruke bojaajući pisanicu pomoću Shockwavea. E da, ako nemate Shockwave, ne brinite, imate link na kojem možete pokupiti ovaj zgodan plug-in. Pa ako i ne zaradite lovu, možda saznate nešto o Uskrsu, a možete poslati i kakvu virtualnu čestitku. Eh, nisam se već dugo javio svojoj rodbini u SAD-u, pa bi ovo mogla biti zgodna prigoda.

Listam dalje, tražeći neki recept za jelo i ubrzo stižem do <http://www.heathersholidaze.com/easter/>, gdje me prvo dočekuje upit dopuštam li pokretanje ActivX komponente. Ne volim baš kad me to pitaju jer je odgovor ne. Nema valjda na stranicama sa zečekom nečeg opasnog? Kažem da i

započinje glazba. O, k'o zmaj. I zečiči tu skakuću. I da to ne bi bio samo još jedan ušminkani



Čokoladni zec



Site s veselom glazbenom podlogom

site, na tim stranicama možete naći najrazličitije prijedloge za uskrne darove, podsjetnik što trebate učiniti (slika hoppy-easter.jpg Skakutave pisanice, i jedan, i dva...) za ovaj Uskrs i, normalo, nešto o Uskrsu. I opet nema ništa o jelu. Pa, kaj ti ljudi misle, da ja gladan hodam oko?



Konačno nešto od čokolade

<http://www.easter.co.nz/> me vodi u Novi Zeland. Baš da vidim kako oni slave Uskrs. Aaaaa, zec od čokolade, to te ja pitam! Da malo pogledam što tu ima. Konačno pronalazim site koji ima nešto o uskrnim jelima. Uz već spomenute recepte, tu su i savjeti o darovima, a da ne bi bilo nismo znali, možemo poslati on-line čestitku. Jednostavno ispunimo upitnik i "okinemo" pošalj i prepustimo sve elektronima.



Zeko hop, ha, ha

Još jedan site pretrpan pričama i pjesmama o Uskrsu je <http://www.night.net/easter/>. Na ovoj stranici možete naći ideje za pisa-

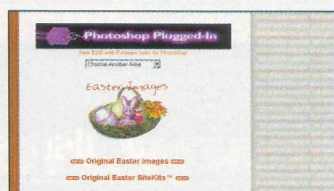


Lov na pisanice, k'o zmaj



Ideš beba, kolko čokolade

nice (makar se ne dijele novci), recepte. Zgodna mi je i igra lov na pisanice. To mi se oduvijek činilo super. Ma znate ono iz filmova kad se dječica nađu s mamama tražeći pisanice koje su skrivene negdje u blizini (dvorište, vrt, autoput, zežam se). To mi se kao klincu činilo super, baš mi je žao što toga nema kod nas. A možda i ima, a ja to i ne znam.



Mnoštvo sličina slatkih životinja

Onima koje razmišljaju da naprave neku web stranicu posvećenu ovom blagdanu skrećem pozornost na <http://desktoppublishing.com/easter-clip.html>, gdje možete naći dosta cliparta posvećenog ovoj tematici. Ako clipart koji pronađete nije dosta dobar za vas (makar je meni tak' dobar), ima još mnogo linkova

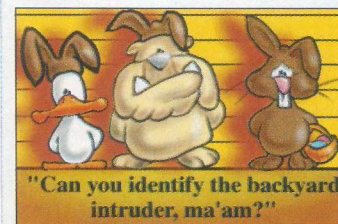
na stranice s besplatnim sličicama. O.K., znam da je danas mnogo toga virtualno, ali ovo je previše. Na <http://www.virtualchocolate.com/easter/index.cfm> možete naći jedan proizvod koji, nadam se, nikada neće postati kompletno virtualan. Čokolada. Zapravo sve to nije poticaj da se čokolada izbriše s lica zemlje, nego još jedna vrsta virtualnih razglednica, ali ovaj puta s čokoladnim zečecima i pisanicama. Zgodno, ha?



Virtualna čokolada?!

I na kraju da vam baš Uskrs ne pretvorim u nešto virtualno, još jedna stranica pa smo gotovi. To je <http://www.netfix.com/poptart/easter.htm>. Jedna od meni zgodnijih jer ima ponešto o hrani i kolačima (čovjek bi pomislio da puno jedem kada govorim toliko o hrani, a zapravo sam mršav, ali me drže u Hackerovim tamnicama dok ne završim članak, vrijeme je novac). Osim hrane, tu su i neke ideje za igre, mnoštvo linkova i par iznenađenja. Zgodna stranica za pogledati ako vas "trese" uskrnsno raspoloženje.

Sad je dosta s tim on-line Uskrsom. Ako ga obilježavate, provedite ga s obitelji, a ako ne, pokušajte upiti onaj feeling. Ajde, a sada log off. :)



Ovo mi je jedna od najboljih slika koje sam našao na mreži u posljednje vrijeme

Da biste sretnije surfali

HPT je objavio sljedeću vijest:

Poštovani korisniče, Sredinom prošle godine HiNet je dobio poseban pozivni broj "077" za sve vrste modemskih ulaza na HiNet. Od tada paralelno su radili brojevi ulaza 9761 i novi broj 077/100-000. Zbog prelaska na novi tip opreme, tijekom sljedećeg mjeseca će se postupno smanjivati broj modema na broju 9761 pa će potpuno biti ukinuti pozivi na taj broj.

Molimo Vas da promijenite broj koji trenutačno zovete sa 9761 na 077/100000. Više podataka o novinama na HiNet-u uvijek možete naći na našim web stranicama <http://www.hinet.hr>, gdje ćete moći naći i detaljne upute kako se konfiguriraju svi popularniji programi za spajanje na Internet. Za dodatne informacije obratite se našem helpdesku na telefon 01/455 10 45 ili e-mail: helpdesk@tel.hr



VODIČ KROZ KOMPJUTORSKE KLUBOVE

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.

Igor Duić



TANDEM RAČUNALA d.d.

Info

Ime kluba: TANDEM RAČUNALA d.d.

Adresa: Argentinska 4, Zagreb

Tel: 01/3466 253 Fax: 01/3466 251

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.



**Kralja Stjepana Tomaševića 6
Velika Gorica**
Tel: 01 / 6240 686
E-mail: dsego@bbm.hr
Radno vrijeme: 10-20

Igraonica s najvećim izborom
Quake 2 ludosti, divljih utrka
i umreženog pucanja.
Provjerite zašto smo i dalje najbolji!

svaki 6. sat **BESPLATAN**

posudba Playstationa i CD-a

Info
Ime kluba: JOYSTICK
Adresa: Lavoslara Ružičke 16, Zagreb
Tel: 01/61 88 110
Radno vrijeme: 11:30-21:00

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.

www.hacker.hr

Eksplorzija

HACKER

jedini časopis s kojim se surfa

internetu

MACOM

...more than just a box!



INFO GAMA

Zagreb, Počiteljska 4

Tel: 01 3098 302, fax: 01 3098 008

E-mail: info-gama@zg.tel.hr

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
 19" N95S Macom, D.C., Samsung cijev, (1600x1200), digital, OSD, 0.26mm
 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)

BEST BUY!

BEST BUY!

RASPRODAJA IGRICA ZA PC

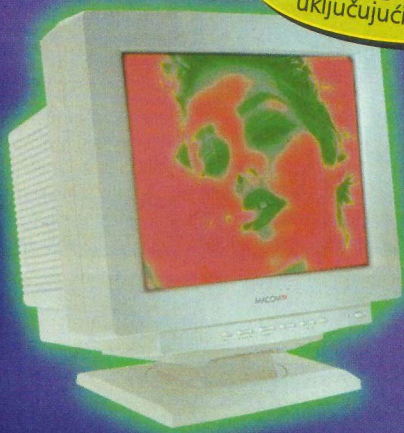
100 kn

TOMB RAIDER II
 VIRTUAL CHESS 2
 CREATURES 2
 NBA LIVE 98
 NHL 98
 LEISURE SUIT LARRY 7
 G-POLICE
 JAZZ JACKRABBIT 2
 NEED FOR SPEED II
 HEXEN II
 WORMS 2
 PANDEMONIUM II
 DUNGEON KEEPER

150 kn

MIG-29 FULCRUM
 GRAND PRIX LEGENDS
 NEED FOR SPEED III
 DUNE 2000
 ZAGRO ADD FOR QUAKE II
 SPEC OPS
 COMMANDOS: BEHIND
 ENEMY LINES
 NHL 99
 ACTUA TENNIS
 MORTAL KOMBAT 4
 ULTIMATE SOCCER
 MANAGER

od 1.250 kn
uključujući PDV



CD mediji

po najpovoljnijim cijenama
 TRAXDATA, SONY, KODAK

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
- Creative Riva TNT
- ASUS Riva TNT TV out/in

Najpovoljnije gotove PC konfiguracije popusti za daljnju prodaju

Erazer Play Station Master Drive



DVD uređaj



Tanka crvena linija



GLUMCI Sean Penn, John Cusack, George Clooney, Woody Harelson, Jared Leto, Nick Nolte
REDATELJ Terrence Mallick
TRAJANJE 170 minuta
ŽANR Ratni/Akcija/Drama
IZDAVAČ Continental Film

Tanka crvena linija je ratni film koji ide koracima **Spašavajući vojnika Ryana**. No jedina je sličnost između ova dva filma ratna tematika. Radnja koja se odvija na otoku Guadalcanal tijekom 2. svjetskog rata prati skupinu vojnika koji se bore da bi preuzeli otok od japanske kontrole. Thin Red Line je prilično kompleksan film za shvaćanje, ponajviše zbog svoje iznimno kompleksne narativne strukture. Temelj svega je paradoks postojanja rata. Da bismo zaštitili civilizaciju i sve što nam je drago, spremni smo u rat poslati mlade ljude koji će se ondje



nagledali svakakvih grozota i vratiti se kući psihički osakaćeni. Redatelj pokušava izbjeći uobičajene stereotipe. Iako ima dosta herojskih scena, nema prepoznatljivog pojedinca koji bi se isticao kao heroj. Film traje čak tri sata, a trebao je trajati i duže. Redatelj Malick prvo je 100 sati snimljenog materijala srezao na devet sati, što je bilo potpuno neprihvatljivo. Potom je film srezan na 6 sati. No, zamislite da morate 6 sati sjediti u kinu! Završna verzija ima 3

D V D P R E M I J E R E

Grad anđela

GLAVNE ULOGE Nicholas Cage, Meg Ryan
REDATELJ Brad Silberling
TRAJANJE 110 min
TIP DISKA DS-SL (dvostrani-jednoslojni)
ZVUK Dolby Digital 5.1
SLIKA 2.35:1
IZDAVAČ Warner Bros (Issa Film I Video)



Grad anđela prerada je kultnog njemačkog filma **Nebo nad Berlinom** (Der Himmel über Berlin). Film nudi gledatelju zanimljivu premisu. Anđeli postoje, no, nažalost, mi ih ne vidimo, nude nam utjehu kroz život, promatraju nas i,

kada dođe naše vrijeme, odvođe nas na drugi svijet. Nicholas Cage u ulogu je Setha, anđela koji se zaljubljuje u prekrasnu kirurginju Maggie koja ne vjeruje u anđele i zagrobni život jer se u životu nagledala i previše smrti. Zaljubljuje se i odlučuje napustiti svoj besmrtni život ne bi li ostatak smrtnog života proveo s njom. Kraj filma je snažan, i prilično neobičan za film u koji je

uloženo dosta novca, no odličnu je integriran u cjelinu!

SPECIJALNI SADRŽAJI:

Grad anđela je najbogatiji specijalnim sadržajima od svih dosad viđenih filmova kod nas. Na A strani diska nazali se film, uobičajeno pretraživanje po kadrovima te podaci o produkciji, dok je čitava B strana sačuvana za specijalne sadržaje. Tu su kratki intervjui s Alanis Morissette i Peterom Gabrielom. Making Angels je dokumentarni film nastao na snimanju koji vam odaye kako je film sniman i kako je postignuta visoka vizualna kvaliteta. Ne smijem zaboraviti ni mogućnost gledanja filma uz komentar B. Silberlinga i L. Klingmana. Jedinu zamjerku uputili bismo sitnici koju smo uočili na verziji ovog filma za Regiju 1. Naime, između ostalih specijalnih sadržaja, ondje su bili i glazbeni spotovi koje bismo rado vidjeli i na diskovima Regije 2.



Fallen

GLAVNE ULOGE Denzel Washington, Donald Sutherland, John Goodman
REDATELJ Gregory Hoblit
TRAJANJE 119 min
TIP DISKA DS-SL (dvostrani-jednoslojni)
ZVUK Dolby Digital 5.1
SLIKA 2.35:1 i 1.33:1
IZDAVAČ Warner Bros (Issa Film I Video)

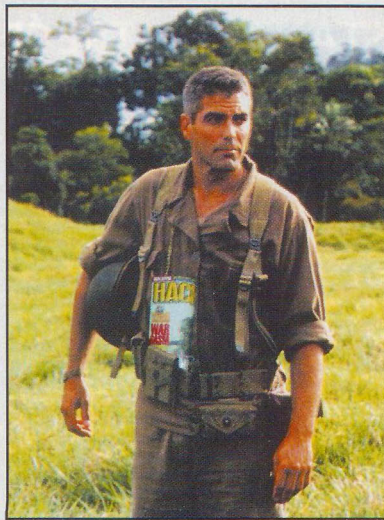
Fallen nije tipičan horor/triler mada će vam se, dok ga gledate, itekako zvući jeza u kosti! Malo

je krvi, zaplet je inteligentan, a opet riječ je o jednom od najstrašnijih filmova koji sam gledao. Film se igra s vašim umom tjerajući vas da se stavite u poziciju glavnog junaka i pokušate naći izlaz iz strašne situacije. U Americi ovaj film nije dobro prošao zato što vizualno pričanje pretpostavlja objašnjavanje zapleta kroz razgovor, što Američanci žive jer se moraju potpuno posvetiti filmu i malo razmišljati dok ga gledaju žele li shvatiti radnju. Denzel Washington je John Hobbes, detektiv odjela za umorstva pred kojeg je stavljen nerješiv problem: uloviti i nekako ubiti demona koji je u stanju dodirom prelaziti iz tijela u tijelo preuzimajući kontrolu nad njim. I, koliko god voljeli vidjeti na filmu trijumf ljudskog roda, to se neće dogoditi. Kraj je vrhunac filma, daje mu dodatni štih realnosti.

SPECIJALNI SADRŽAJI:

Ovaj film predstavlja svojevrsni presedan koji će značajno pridonijeti popularizaciji DVD-a u nas. Naime, prvi je od filmova koji na jednom disku imaju Widescreen (2.35:1) i verziju filma reformiranu za normalne 1.33:1 televizore. To znači da možete birati hoćete li gledati widescreen verziju filma i podijeliti redateljevu viziju ili vas crne trake pri vrhu i dnu ekrana živciraju te želite sliku razvučenu preko cijelog ekrana mada tako gubite ponekad i više od 40% vizualne informacije filma. Od ostalih specijalnih sadržaja, tu je pretraživanje filma po scenama, trailer iz kina kao i podaci o produkciji.

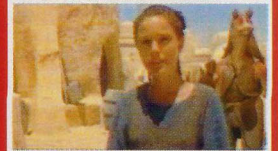
sata. Ovo objašnjava nevjerovatno kratke, gotovo cameo uloge nekih od glumaca kojima se film hvali (Travolta, Clooney). Film je vizualno spektakularan, a paleta odličnih iznimno popularnih glumaca čini ga odličnim mamcem za publiku. Na vama je da odlučite koji vam je film bolji, Saving Private Ryan, ili Thin Red Line. Oba su nominirana za Oskara, a dobitnici se već znaju dok ovo čitate. Scene borbe zauzimaju većinu središnjeg dijela filma, i tehnički su izvršno izvedene. Iako su nešto manje brutalne od onih u Saving Private Ryanu, još uvijek ostavljaju iznimno dubok dojam gađenja prema ratu na gledatelja.



Star Wars kutak

Eto, naše spekulacije o specijalnom izdanju RATOVA ZVIJEZDA, iz dana u dan su bliže istini. U javnost su procurili podaci da će se DVD premijera 4., 5. i 6. dijela Star Wars sage na DVD-u poklopiti s onom prvog filma trilogije Phantom Menace koja je održana

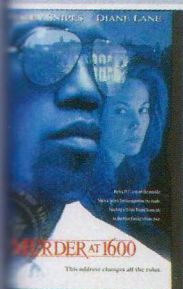
19.5. Filmovi će biti izdani u formatu Dolby Digital 5.1, no najavljen je izlazak i u novijoj 6.1 tehnologiji koja je otprilike godinu dana udaljena od tržišta kućnog kina. Diskovi će imati mnogo dodatka, nikad prikazanih scena i dokumentarac Making Of, a navodno će se sve to odraziti i na cijeni. Također, za izlazak na tržište sprema se i Indiana Jones trilogija. Nadamo se ekskluzivnom izvješću s američke premijere filma!!!



Ubojstvo u bijeloj kući

GLAVNE ULOGE	Wesley Snipes, Diana Lane
REDATELJ	Dwight H. Little
TRAJANJE	102 min
TIP DISKA	DS-SL (dvostrani-jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	1.85:1 i 1.33:1

IZDAVAČ Warner Bros (Issa Film I Video)



Svaki Amerikanac zna tko stanuje na adresi Pennsylvania Avenue 1600. To je, naime, adresa Bijele Kuće, dom predsjednika Amerike i mjesto gdje se donose odluke o kojima ovisi sudbina čitavog planeta. No, dogodilo se ubojstvo, i čini se da će se to pokušati zataškati. Tko je kriv? Zašto? Pitanja su to koja muče detektiva Harlana Regisa (Wesley Snipes).

Na putu do otkrića događaju mu se čudne stvari, a opasno postaje kada dođe do zaključka da je ubojica netko iz samog vrha... U potrazi za istinom detektivu pomaže Diana Lane u ulozi specijalne agentice...

SPECIJALNI SADRŽAJI:

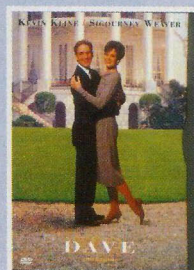
I ovaj film dolazi u dvije inačice na DVD-u. Na jednoj je strani "Full Screen" 1.33:1 inačica, dok je na drugoj ona sa sačuvanim kino omjerom slike 1.85:1. Interaktivni izbornici vode vas kroz

pregledavanje filma po scenama, podacima o produkciji i glumcima, a želite li, možete pogledati i trailer prikazivan u kinu.

Dave

GLAVNE ULOGE	Kevin Kline, Sigourney Weaver
REDATELJ	Ivan Reitman
TRAJANJE	105 min
TIP DISKA	DS-SL (dvostrani-jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	1.85:1 i 1.33:1
IZDAVAČ	Warner Bros (Issa Film I Video)

Zanimljiva komedija. Kevin Kline igra Davea, običnog građana koji neobično sličí predsjedniku Amerike. Vlada ga unajmi da na određenoj dobrotvornoj manifestaciji zamijeni predsjednika da bi se ovaj mogao neprimjetno izvući i pobjeći s ljubavnicom. Splet događaja vezanih uz ljubavnicu dovede do toga da predsjednik doživi srčani udar i više ne može obnašati dužnost. Podpredsjednik i ostali članovi vlade odluče krenuti mimo zakona - zadržat će Davea na predsjedničkom mjestu kao marionetu kojom će upravljati kako požele. Ni prva dama Amerike nema ništa protiv jer je već duže vrijeme odvojena od muža i ne može ga podnijeti. No, Daveu dosadi takva uloga te odluči uzeti stvari u svoje ruke...



SPECIJALNI SADRŽAJI:

Pohvalno je što je i ovaj film na jednom disku u 1.33:1 i 1.85:1 inačici. Ostali specijalni sadržaji

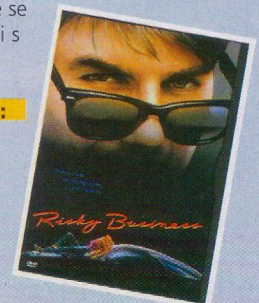
Risky Business

GLAVNE ULOGE	Tom Cruise, Rebecca De Mornay
REDATELJ	Paul Brickman
TRAJANJE	95 min
TIP DISKA	DS-SL
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	1.85:1 i 1.33:1
IZDAVAČ	Warner Bros (Issa Film I Video)

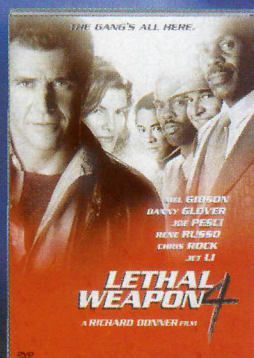
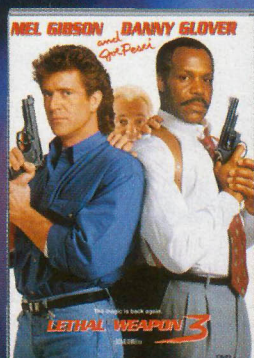
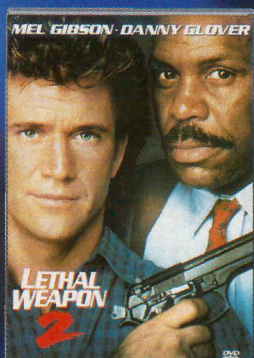
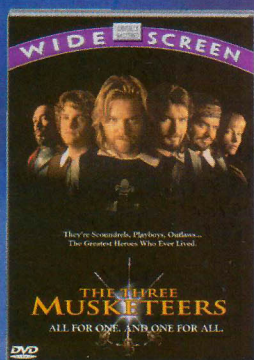
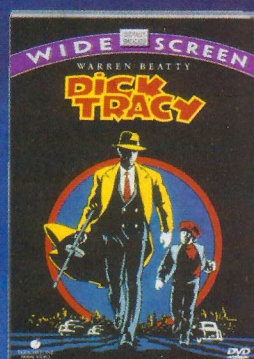
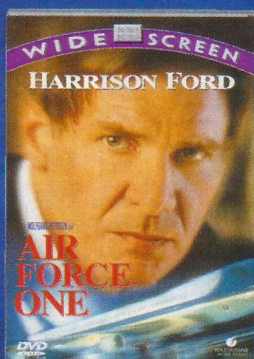
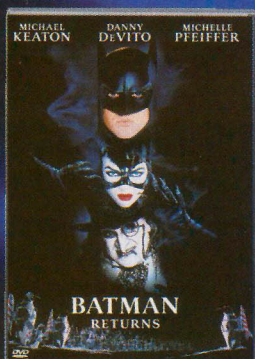
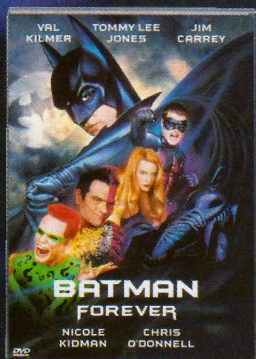
Risky Business je najstariji od filmova koje vam predstavljamo ovoga mjeseca. Tom Cruise je Joel Goodsen, nadobudan i ambiciozan sedamnaestogodišnjak koji bi jednog dana trebao završiti na fakultetu. No problem je što su mu ocjene nešto slabije. On je dobar momak i roditelji mu potpuno vjeruju. No, možda ne bi trebali! Jedan vikend, kad oni odu, posegne za pićem, razvali glazbu do daske, uzme očev auto i krene u potragu, naravno, za curama. Odlična komedija o dvojbama tinejdžerskog života, siguran sam da će se mnogi od vas poistovjetiti s Joelom.

SPECIJALNI SADRŽAJI:

Dvije verzije filma, za Widescreen i normalne televizore, te uobičajeni interaktivni izbornici, pristup scenama i podaci o produkciji.



DIGITALNI VIDEO DISK - SVJETSKI STANDARD TREĆEG TISUĆLJEĆA...



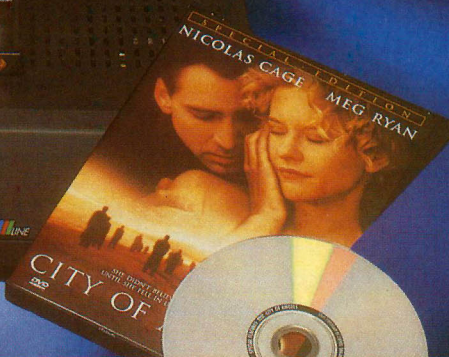
NAJNOVIJA IZDANJA



NAJBOLJI FILMOVI, BOLJI NEGO IKADA,
OD SADA I U VAŠEM DOMU.

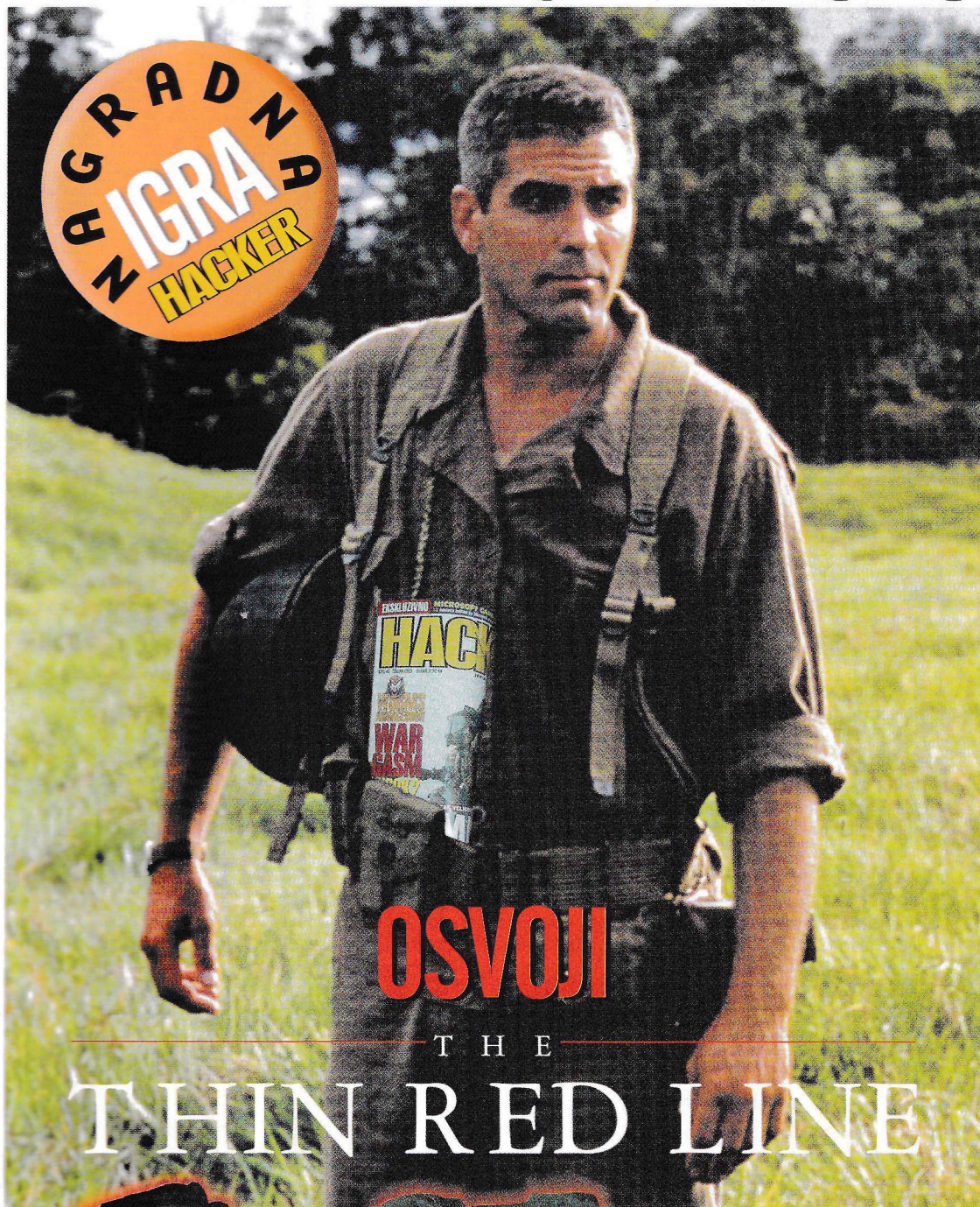
ISSA
FILM | VIDEO

DISTRIBUCIJA: ANTE GRUP d.o.o.
MAKSIMIRSKA 99, Zagreb, tel./fax: 01 / 216-943



HACKER te
CONTINENTAL FILM
ZAGREB • CROATIA

NAGRAĐUJU



OSVOJI

THE

THIN RED LINE



THE
THIN RED LINE
TORBU



THE
THIN RED LINE
T-SHIRT



THE
THIN RED LINE
OLOVKU

Ako znaš točan odgovor, ne oklijevaj - napiši ga na dopisnicu i s **izrezanim kuponom** pošalji na adresu redakcije:

Janus Lingua d.o.o.
(Za N.I. Thin Red Line)
Petrinjska 11/IV
Zagreb

U obzir dolaze odgovori pristigli zaključno do **23.4.1999.**

Imena sretnih dobitnika potražite na uvodnoj stranici sljedećeg broja.

Ako znaš točan odgovor, napiši ga na dopisnicu i pošalji s **izrezanim kuponom**

NAGRADNO PITANJE

Gdje se odvija radnja filma

a) GUADAL CANAL

b) K R K

c) U SKRŠNJI OTOCI

THE
THIN RED LINE
NAGRADNI KUPON

Najbrže što možete kupiti...

Pentium 3

u raljama zahtjevnih igara

TESTIRAO Patrik Pencinger

Kad nam je Autronic ponu-dio testiranje Pentium 3 konfiguracije, bili smo iznenađeni brzinom tog domaćeg dobavljača, jer je konfiguraciju spremnu za testiranje imao već nekoliko dana nakon svjetske premijere (26. 2. 1999.) koja je označila nov korak u evoluciji procesora za kućna računala.

Jedan dan, koliko je trajalo od dogovora do preuzimanja računala, smišljali smo načine kako što više izmučiti novi procesor. Treba otkriti koliko će nove instrukcije ugrađene u procesor ubrzati igranje igara. Je li riječ o polumarkećinskom triku ili o pravoj mrcini? Naravno, tek danonoćnim igranjem dobit ćemo dojam o brzini novog procesora, he...he. Da sve ne bi ostalo na nivou subjektivnog prosuđivanja i broja postignutih okvira u sekundi, pomoći će nam nova verzija Benchmark programa koji smo vam predstavili u jednom od prošlih brojeva. Riječ je o 3D Mark 99 Max paketu. Inače, proizvođači ovog programa obećali su novu verziju svakih 6 mjeseci, a ovom su dokazali da znaju održati obećanje. Najveća novost u ovoj verziji je 3D engine koji je posebno optimiziran za K6-2 i K6-3, Pentium 3 te ostale Intel procesore! No, prvo ćemo vam predstaviti ostale komponente konfiguracije za koje u Autronicu smatraju da su dostojne raditi s najnovijim Intelovim procesorom. Sva mašinerija smještena je u prekrasno ATX kućište, koje je među najljepšima na tržištu. Modularna konstrukcija dopušta lak pristup komponentama skidanjem jedne stranice kućišta, a ne cijelog limenog pokrova. CD čitač je vrhunski Philipsov model 40x maksimalne brzine čitanja. Čvrsti disk je Western Digitalov, čijih će

8,4 GB biti i previše većini korisnika. Za zvuk je odabran odličan Creative Labsov Soundblaster Live! u svojoj Value inačici. Komuniciranje s cijelim svijetom omogućit će vam odličan U.S. Roboticsov interni 56K V.90 modem. Na Internet smo se spajali brzinama od 49.333-50.666 bps. Ovaj modem posjeduje napredne voice, fax i caller Id funkcije. Grafička kartica je Matroxov G200, 2D/3D ubrzivač s 8 MB memorije. Kvaliteta prikaza je izvrsna, iako mislimo da bi dodatnih 8 MB itekako dobro došlo u procesiranju onih masnih velikih tekstura. Tipkovnica je Keytronicova. Iznimno je robustna. Miš je, po mnogima, najbolji glodavac na svijetu, Microsoftov Intellimouse 1.1A, čiji kotačić uvelike olakšava baratanje sadržajem prozora. Monitor je najslabija točka konfiguracije. Riječ je o Philipsovom 15" modelu 105E maksimalne razlučivosti 1024x768 pri 60 Hz, a optimalne radne razlučivosti od 800x600 uz osvježavanje ekrana od 85 Hz. Memorije ima 64 MB, a sve kartice i komponente ujediniuje

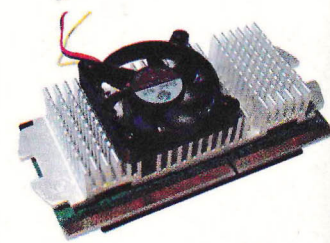
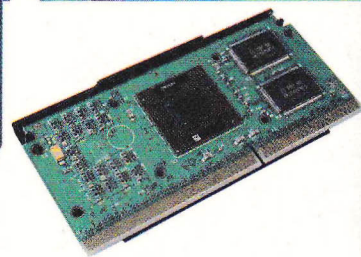
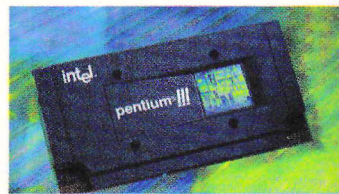
odlična FIC-ova BX ploča s Award BIOS-om. Da, za nove Pentium 3 procesore ne treba vam nikakva fancy nova ploča, poslužiti će bilo koja Slot 1 BX-ica na 100 MHz, što uvelike smanjuje trošak nadogradnje. I konačno došao je red na...

Pentium 3

Prvo da spomenemo nekoliko šokova koji su nam se dogodili. Naime, upalivši računalo, ostali smo zaprepašteni činjenicom da matična ploča ne prepoznaje procesor proglašivši ga "običnim" Pentiumom 2 na 450 MHz. Sličan šok dogodio nam se u Windows System Properties dialogu koji također tvrdi da se u računalu nalazi Pentium 2. Ovaj je problem rješiv skidanjem najnovije inačice BIOS-a s Interneta za vašu matičnu ploču. Da je u računalu Pentium 3, uvjerili smo se tek otvorivši kućište koje se prilično razlikuje od onog kod Pentiuma 2. Ime novog pakiranja procesora je SECC2 (Single Edge Contact Cartridge), a kako mu i ime kaže, nalazi se samo na jednoj strani tiskane kartice koja

sadržava procesor, dok je druga "gola". Ovakav topless dizajn objašnjen je boljim hlađenjem procesora. I stvarno, novi je procesor kojih 5 celzijevaca hladniji od brata po frekvenciji, Pentiuma2 na 450 MHz. Veliku prednost u brzini nad trenutačnim procesorima Pentium 3 trebao bi postići na račun svojih 70 novih SIMD instrukcija koje uvelike ubrzavaju FPU porciju procesora, koja je od životne važnosti za 3D igre, prepoznavanje govora, Photoshop, 3d Studio Max i slične aplikacije. Na tržištu trenutačno postoji samo nekoliko igrice koje podržavaju nove instrukcije (npr. Expendable, Wargasm) i nekoliko tehnoloških demoa. Novi DirectX 6.1 donosi podršku za Pentium 3. Trenutačno nema na tržištu nijedne ultrapopularne igre koja bi iskoristila 100% snagu Pentiuma 3. No, čini se da će se situacija promijeniti izlaskom Quakea 3... Imajte na umu da će do iskorištenja potencijala Pentiuma 3 proći još neko vrijeme dok proizvođači grafičkih kartica ne izbace posebne optimizirane drivere (od kojih je, zasad, najavljen samo onaj za kartice temeljene na S3 Savage 3D čipu.).

PROIZVOĐAČ	Različiti
USTUPIO	Autronic (tel. 6153-500)
CIJENA	nazvati
ZA	•Iznimno brza, ali prilično skupa konfiguracija
PROTIV	Puni potencijal Pentiuma 3 počet će se ispunjavati tek idućih mjeseci. Veći monitor ne bi škodio
DOJAM	Prvi koraci nove tehnologije, koja će vladati od druge polovice ove godine pa nadalje!



REZULTATI TESTIRANJA:

	640x480 (16 bpp) + podrška za P3	640x480 (16 bpp)	640x480 (32bpp) + podrška za P3	640x480 (32bpp)
Sintetička CPU brzina	7053 3D Marka	4275 3D Marka	7092 3D Marka	4273 3D Marka
3D Mark rezultat	3642 3D Marka	3328 3D Marka	2988 3D Marka	2898 3D Marka

3D Mark 99 MAX, Pentium 3 450 MHz, 64 MB RAM, Matrox G200

*Napomena: Rezultati postignuti s programom 3D Mark 99 MAX nisu kompatibilni niti usporedivi s onima postignutim programom 3D Mark!!

Celeroni napadaju...

UH...koliko novih procesora!

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Uožujku su novi procesori preplavili tržište. Vrhunac svega bila je, naravno, premijera Pentiuma 3, no one koji nemaju mnogo love, više će zanimati razvoj događaja vezanih uz Celeron A Slot 1 i Socket 370 procesore.

Donedavna najbrži Celeron na tržištu (ne overclockan...) vrtio se na 333 MHz. Bio je to Slot 1 model s 128 kb "Full Speed" L2 priručne memorije. U prvom mjesecu je Intel odlučio satri konkurenciju u "nižem" segmentu tržišta, tj. Best Buy računala. AMD se svojom K6 serijom opasno približio vodećem Intelu, kako zbog velikih brzina procesora, tako i zbog niže cijene. Upravo zato izbačena je nova serija Celeron A procesora. Napretkom u proizvodnji, Intel je ostvario mogućnost postavljanja L2 cache memorije u sam procesor, što uklanja potrebu za "karticama" koje idu u Slot 1 utore. Celeroni na novim frekvencijama izbačeni su i u Slot 1 i u Socket 370 inačici. Socket 370 procesori su

na prvi pogled vrlo slični onima koje smo pikali u Socket 7 podnožja, no pomnijim pregledavanjem uočavamo dodatni red pinova. Usporedbom Socket 370 i Slot 1 Celerona došli smo do zaključka da su im performanse identične. Naravno, za uporabu ovih novih Socket 370 procesora trebat će vam nova matična ploča... Trenutačno na tržištu možete naći Celerone A na 333, 366 i 400 MHz u Slot 1 i Socket 370 inačici. Cijene Slot 1/Socket 370 procesora iste frekvencije su podjednake (a Intel mlati dodatnu lovu na srezanim troškovima proizvodnje...). Svi ovi procesori rade na frekvenciji sabirnice od 66 MHz, što Intel želi podmetnuti

kupcima kao glavni razlog da plate dvostruko više za P2 Deschutes koji radi na sabirnici od 100 MHz. Usporednim testovima došli smo do zaključka da je razlika unutar 5% kod Celerona 400/66 A i Pentiuma 2 400/100! Celeroni imaju zaključan množitelj, tako da je overclockanje moguće samo povećanjem brzine sabirnice. Novi Celeroni koji će se pojaviti na tržištu radit će na frekvencijama od 433, 466, 500 (?) MHz. Ako ste neodlučni i ne znate je li bolje uzeti Slot 1 ili Socket 370 rješenje, poslušajte naš savjet. Socket 370 ploče rade na ZX cipsetu koji je oklaštrena verzija BX cipseta. Uskoro će se pojaviti tzv. Zx-66 ploče koje će imati sabirnicu samo na

PROIZVOĐAČ	Manli
PROIZVOD	Socket 370 matična ploča
USTUPIO	HGSpot (tel. 6603 122)
CIJENA	516 kn
ZA	•66/100 MHz sabirnica. "Jumperless" podešavanje brzine procesora
PROTIV DOJAM	•Samo dva utora za memoriju Odlična Socket 370 ploča, nadamo se da će i buduće biti takve, a ne ograničene na 66 MHz!

PROIZVOĐAČ	Intel
PROIZVOD	Celeron A 333 Socket 370
USTUPIO	HGSpot (tel. 6603 122)
CIJENA	693 kn

PROIZVOĐAČ	Intel
PROIZVOD	Celeron A 400 Slot 1
USTUPIO	HGSpot (tel. 6603 122)
CIJENA	1491 kn

66 MHz da bi bilo potpuno onemogućeno overclockanje! Predlažemo vam Slot 1 rješenje, pogotovo radi lakše nadogradnje, više prostora za memoriju itd.

Sljedeća velika stuba u Intelovom razvoju procesora jest Pentium 3 u 0.18 mikronske tehnologiji koji će na tržište biti izbačen u trećem kvartalu. Čini se da će i on biti riješen u obliku Socketa, i prilično je izvjesno da to neće biti Socket 370! Na kraju ispada da je Slot 1 samo prijelazno rješenje dok Intel ne bude sposoban smjestiti CPU i L2 Cache na isti komad silikona...

Ultrabrz DVD čitač treće generacije...

TOSHIBA DVD SD-M1202

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Nabrijano Pentagramovo računalo što smo ga imali na testiranju dolazi s odličnim DVD čitačem koji smo vam odlučili pobliže predstaviti.

Uređaj je sposoban čitati DVD-e pri maksimalnoj brzini 4.8x brže od temeljne brzine DVD specifikacije koja iznosi 1350 kb/s. Jednostavnom računom dobija se brojka od zapanjujućih 6,5 MB/s. Osim velike brzine i pouzdanosti DVD-a, CD čitač se odlikuje i odličnim performansama s klasičnim CD-ROM medijima uz maksimalnu 32x brzinu prijenosa (4,8 MB/s). Iako je pri uporabi CD-ROM medija maksimalna brzina prijenosa, teoretski, manja nego kod DVD-ROM-a, u praksi je situacija nešto drugačija jer sofisticiranijoj elektronici treba ipak nešto više vremena da fokusira laser na površinu DVD-a, što uzrokuje bolje (manje) vrijeme pristu-



pa podacima na CD-u (90 ms nasumce odabrani sektor, 105 ms određeni sektor) nego na DVD-u (105 ms nasumce odabrani sektor, 135 ms određeni sektor). Odlične performanse ovaj čitač 12.5-centimetarskih diskova djelomično mora zahvaliti tehnologiji potpune konstantne brzine vrtnje (tzv. Full CAV) nezavisno od položaja glave DVD/CD čitača. Prosječno vrijeme do prvog popravka

iznosi (MTBF) 100 000 sati rada, a hvataljke za medij unutar čitača omogućuju vertikalnu ugradnju uređaja. Pri dizajniranju uređaja Toshiba se strogo pridržavala industrijskih standarda, tako da uređaj bez greške čita DVD, CD, CD-R, CD-RW medije i podržava specifikacije za buduće DVD-R(W) medije. Toshiba je kao elektronski gigant odigrala značajnu ulogu u razvoju i standardizaciji DVD

PROIZVOĐAČ	Toshiba
USTUPIO	Pentagram Ecom (tel. 6191694)
CIJENA	nazvati
ZA	•Brzina, Full CAV tehnologija
PROTIV	-
DOJAM	Vrhunske performanse kod čitanja CD-a i kod čitanja DVD-a

tehnologije. DVD se kao medij sve više širi i, prema nekim procjenama, mogao bi u sljedeće 2 godine u cijelosti zamijeniti CD kao medij distribucije softvera (programa i igrica). Mnoga nova računala domaćih proizvođača dolaze s DVD čitačem umjesto CD čitača, što je, držimo, odličan trend. SS-SL (jednostrani-jednoslojni) DVD nudi sedmerostruko veći kapacitet nego CD-ROM, a za dvoslojni dvostrani medij od 17 GB ostavljamo da izračunate sami. Sve u svemu, to je medij budućnosti u koju se možete uključiti već danas kupivši neki od naprednih uređaja trenutno zastupljenih na tržištu među kojima je Toshiba model u samom vrhu!

32 MB memorije!!!

ATI RAGE MAGNUM I FURY

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Mjeseć dana nakon premijere ATI-jeva novog čipa donosimo test dviju novih kartica na njemu utemeljenih, čak s 32 MB memorije! Pročitajte što mislimo o novom Rage čipu nakon mjesec dana uporabe. Zanimljivost: čak si je i naš urednik Kristijan nabavio karticu s Rage 128 čipom!

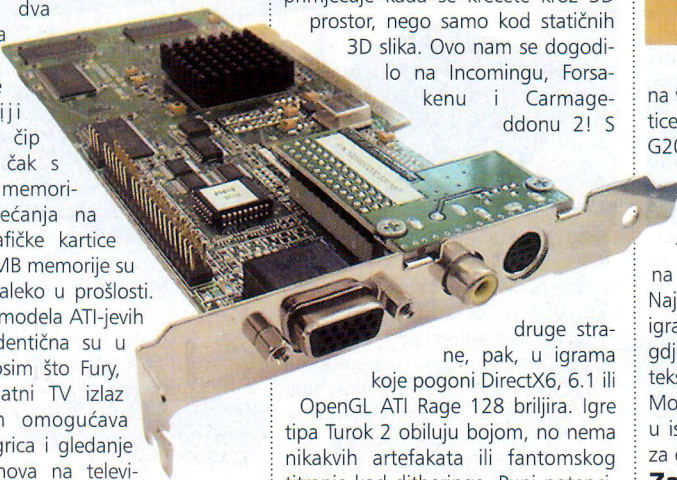
U prošlom smo broju predstavili prvu karticu temeljenu na ATI-jevom novom Rage 128 procesoru. Za ovaj smo vam broj pripremili još dvije kartice istog proizvođača, s istim čipom, ali s više memorije i naprednim izlaznim funkcijama. Između ostalog, kartice su imale i najnovije ATI-jeve drivere pristigle krajem veljače. Ako ste kupili Ati Rage 128 temeljenu karticu prije tog datuma, upućujemo vas na www.atitech.ca, gdje možete skinuti drivere, samo, pazite, imaju 8 MB... Rage 128 kartice pojavile su se u zanimljivo vrijeme. Po našem mišljenju, trenutačno su (kad se sve zbroji) najbolji izbor. Stabilnost je odlična, ne zagrijavaju se mnogo, kvaliteta slike je genijalna, a što je najvažnije - brze su i u 16 i u 32 bita. Ne smijete zaboraviti ni napredne TV izlaz/ulaz funkcije koje ATI odlično implementira na svoje kartice višeg razreda. Dominacija ATI-ja na tržištu neće, nažalost, dugo potrajati - najduže za mjesec dana pojavit će se

nove ultrabrze kartice. Premijeru će doživjeti Voodoo3-2000, S3 Savage4 i nVidia TNT2. No, nemojte zaboraviti da se dotične kartice moraju na tržištu tek dokazati, a ATI to već čini.

Magnum & Fury

Iza ova dva moćna imena krije se najnoviji ATI-jev čip podržan čak s 32 MB memorije!!!! Sjećanja na stare grafičke kartice od pola MB memorije su negdje daleko u prošlosti. Ova dva modela ATI-jevih kartica identična su u svemu, osim što Fury, ima dodatni TV izlaz koji vam omogućava igranje igrice i gledanje DVD filmova na televizoru. Podržane rezolucije i brzine osvežavanja su bolje nego što podržavaju monitori 99.99% čitatelja, znači, tu nema brige. Sve više i više igrača počinje razumijevati da kod igara nije sve u brzini. Ako su slike koje jure ekranom blijede, ružne, ispiselizirane, nema nikakve koristi od velike brzine. Ati Rage 128 čip predstavlja zanimljivu mješavinu kvalitete prikaza. Dok su stare igre koje rabe DirectX5 ružnije nego na, primjerice,

TNT-u ili Voodoo dvojci, u ovim igrama (s novim driverima) ATI primjenjuje nekakvu posebnu vrstu ditheriranja koje se kod mirnog ekrana manifestira kao titranje pixela. Neke će ovo jako živcirati, dok drugi neće ni primijetiti. Napominjemo da se ovo ne primjećuje kada se krećete kroz 3D prostor, nego samo kod statičnih 3D slika. Ovo nam se dogodilo na Incomingu, Forsakenu i Carmageddonu 2! S



druge strane, pak, u igrama koje pogoni DirectX6, 6.1 ili OpenGL ATI Rage 128 briljira. Igre tipa Turok 2 obiluju bojom, no nema nikakvih artefakata ili fantomskog titranje kod ditheringa. Puni potencijal ATI doživljava pokretanjem demonstracijskog tehnološkog programa koji, između ostalog, podržava i Bump Mapping i anizotropno filtriranje, gdje postiže najbolju kvalitetu 3D prikaza na tržištu! I 2D kvaliteta je

REZULTATI TESTIRANJA:

Test konfiguracija

(Pentium 3, 450 MHz, 192 MB memorije)

3D Mark Index (640x480x16 bpp) 2604 3D Marka

3D Mark Index (640x480x32 bpp) 2335 3D Marka

PROIZVOĐAČ	ATI Technologies
USTUPIO	Formel (tel. 364 08 53)
CIJENA	nazvati
ZA	•Sveukupne performanse, stabilnost
PROTIV	•Mala brzina procesora za .25 mikronski procesor ("95-105 MHz" prema 143-166 kod novih najavljenih kartica)
DOJAM	ATI je napravio zaista odličan posao i nećete pogriješiti kupite li njihove nove kartice. Neće vas otpuhati brzinom (iako je ukupno gledajući najbrži), ali očekujte vrhunsku kvalitetu prikaza!

na visini, Ati Rage Fury i Magnum kartice smjestili bismo uz bok Matroxu G200, znači u sam vrh. Fury inačica kartice dolazi s TV izlazom i to u RCA i S-Video varijanti. Podržana je rezolucija do 800x600 pri 16bpp. Sve smo to odmah iskušali na testnom Panasonicu 100Hz 32". Najbolje performanse postigli smo s igrama tipa NFS 3 i Carmageddon 2, gdje sitni detalji na ekranu (npr. sitan tekst) nisu bitni za uspješno igranje. Moramo pohvaliti dobri stari PC, koji u istim igrama na televizoru šiša PSX za dobra dva reda veličine kvalitete....

Zaključno

Najbolja kartica koju TRENUTAČNO možete kupiti. Još kada malo iztweakaju drivere (da nema onog treperenja kod starih igara) i kada izađe Quake 3, neće joj biti premca. Dok ne izađe neki novi brži čip...

Konačno sazreli divljak...

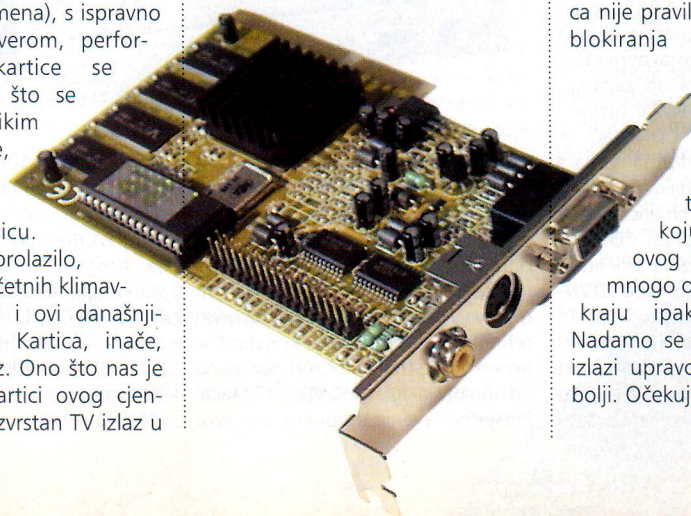
Manli Savage 3D

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Ujednom od prošlih brojeva predstavili smo vam Herculesovu karticu temeljenu na S3-ovom Savage 3D čipu koja se unatoč nekim iznimno obećavajućim činjenicama nije baš proslavila, bila je to prva grafička kartica u svijetu čiji je čip napravljen u 0.25 mikronskoj tehnologiji. Upravo na tom čipu temelji se kartica relativno nepoznatog proizvođača, Manli, koju smo dobili na testiranje.

Riječ je o AGP 2D/3D ubrzivaču s 8 MB memorije. Iako kartica podržava AGP 2X, upotrebom posebnih algoritama za kompresiju tekstura S3TC (koji su malo ispred svoga vremena), s ispravno napisanim softverom, performanse ove kartice se udvostručuju, a što se baratanja velikim teksturama tiče, teoretski pretvaraju AGP 2X u AGP 4X sabirnicu. Kako je vrijeme prolazilo, tako su se od početnih klimavih drivera razvili i ovi današnji prilično stabilni. Kartica, inače, radi na 100 MHz. Ono što nas je iznenadilo na kartici ovog cjenovnog ranga je izvrstan TV izlaz u

S-Video i RCA varijanti. Prikaz slike moguć je simultano na TV-u i monitoru! Maksimalna podržana razlučivost TV izlaza iznosi



PROIZVOĐAČ	Manli
USTUPIO	HG Spot (tel. 6603 122)
CIJENA	437 kn
ZA	•TV izlaz, relativno niska cijena
PROTIV	•Performanse bi mogle biti i bolje

800x600 pri 32 bpp. Čip na kartici od pregrijavanja štiti pasivni hladnjak. Tijekom testiranja kartica nije pravila probleme, nije bilo blokiranja sustava. Kartica podržava Direct 3D i OpenGL APl. Sve u svemu, riječ je o prilično dobroj kartici obzirom na cijenu koju plaćate! Od S3 ovog čipa Savage 3D smo mnogo očekivali, ali smo se na kraju ipak malo razočarali. Nadamo se da će Savage 4 koji izlazi upravo dok ovo čitate biti bolji. Očekujte uskoro opis.

Najbolja TNT kartica?

Hercules Dynamite TNT

TESTIRAO Patrik Pencinger

Dugo nismo imali u rukama neku TNT karticu. Herculesova je na glasu kao najstabilnija i najbrža u klasi. Odlučili smo provjeriti...

Prošlu godinu ne možemo nazvati najboljom u povijesti Herculesa, proizvođača videohardvera. Voodoo 2 kartice pojavile su im se na tržištu iznimno kasno, a tu je bio i fijasko sa Savage 3D karticom. Ipak, situacija se mijenja nabolje ovom TNT temeljenom karticom! Instalacija započinje točnom detekcijom Windowsa, a završava rebootom nakon uspješnog instaliranja

drivera s CD-a. Hercules je isprogramirao posebne drivere koji omogućuju veću slobodu podešavanja postavki vezanih uz osvježavanje ekrana, Direct 3D, OpenGL, Gamma nivoa i slično. Ovakvu kvalitetu drivera prije smo

viđali samo kod Diamonda. Uz pomoć aktivnog coolera i kamenočvrstih i stabilnih drivera, ova se kartica pokazala iznimno otpornom na rušenje sustava, čak i kada smo je overclockali s 90 na 115 MHz (overclockanje videokartica moguće je pomoću programčića Powerstrip)!!!! Što se tiče performansi, brzina kartice kreće se



USTUPIO	HGSpot (tel. 6603 122)
CIJENA	nazvati
ZA	• Brzina, stabilnost kod overclockanja
PROTIV	• Nema bundle, nema TV-izlaz
DOJAM	Odlična TNT kartica sa odličnim driverom i odličnom kvalitetom izrade!

unutar 1-2% s ostalim TNT-ovkama. No, situacija se drastično promijenila kada smo mjerili brzinu overclockane kartice (115-125 MHz). Na Pentiumu 3 450 MHz i 192 MB memorije performanse su skočile za 10-15%. Naravno, imajte na umu da je overclockanje uvijek riskantno i da mu uspješnost uvelike ovisi o kvaliteti čipa. Iako je nama sve radilo stabilno, bez pojavljivanja čudnih artefakata po ekranu, ne bismo vam preporučili da dižete karticu na više od 100 MHz. Sve u svemu, riječ je o odličnom proizvodu i vjerojatno posljednjoj TNT kartici opisanoj u Hackeru prije pojave TNT dvojke o kojoj šapće cijeli igrači svijet. Sredina četvrtog mjeseca bit će zanimljiva... ◀

Western Digitalov DIV...

Mamutskih 20 GB tvrdog diska

TESTIRAO Patrik Pencinger

Prije mjesec-dva predstavili smo vam 10 gigabajtni disk koji nam je tada bio velik, neispunljiv... Radom na računalu i 10 GB se popuni, no tu je Western Digital koji je doskočio tom problemu novim diskom od mamutskih 20.4 GB!

Novi nas je WD već na početku oduševio. Otvorivši antistatičnu vrećicu u kojoj je došao, začudili smo se jer smo pomislili da su nam dali krivi disk. "Gle, stavili su nam IBM-ov umjesto WD-ovog..." Tek pomnijim razgledavanjem pronašli smo naljepnicu na kojoj jasno piše Western Digital. Vjerujte i vi biste se zbunili, jer disk pot-

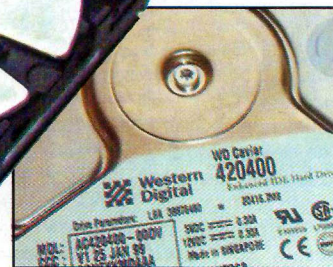
puno odstupa od klasičnih WD-ovih zaobljenih linija. Sličnost nije slučajna, WD je licencirao određene IBM-ove tehnologije ne bi li poboljšao svoje diskove. Performanse diska su odlične, bolje od starih WD diskova. U svakodnevnom radu računalu nekako lakše diše, a potpuna neopterećenost o preostalom prostoru na tvrdom disku je nekako opuštajuća. Kako smo se u disk tijekom višednevnog testiranja u desktop računalu zaljubili, odlučili smo ga smjestiti u naš glavni server, kao glavni disk za pohranu podataka na kojem se nalaze svi materijali vezani uz Hacker. Toliko mu vjerujemo... Inače, disk radi na 5400 rpma,

no po performansama ne biste to nikada zaključili. U stvarnom životu brzina pisanja na disk je

u prosjeku otprilike 6 MB/s, dok je brzina čitanja oko 10 MB/s. Naravno, ovo uvelike varira ovisno o veličini datoteka i sl. Zanimljivo je da je ovaj 20 GB disk jeftiniji od 18 GB modela (koji, doduše, radi na 7200 rpma), trenutačno ima apsolutno najbolji omjer MB i cijene na tržištu! ▶



PROIZVODAČ	Western Digital
USTUPIO	PCX (tel. 3097-402)
CIJENA	2621 kn (+PDV)
ZA	• Velik, ogroman, neispunljiv kapacitet, odlična cijena!
PROTIV	• ništa
DOJAM	Hard disk koji utire Western Digitalu put u sam vrh



It's a Sony....

Novo iz Sonyjeve multimedijalne ergele

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Predstavljamo vam dva nova modela zvučnika iz multimedijalne (čitaj: jeftini zvučnici namijenjeni uporabi uz PC) porodice svjetskog megakonzerna Sony. Oba se zvučna sustava odlikuju neobičnim dizajnom, i nekim novim tehničko-dizajnerskim rješenjima. Otkrijte jesu li baš ovi Sonyjevi modeli ono što ste tražili!

SRS-PC51

Prvi zvučnici koje vam predstavljamo namijenjeni su ugradnji na monitor. No, ako vam se takvo rješenje iz bilo kojeg razloga ne sviđa, možete ih postaviti na stalke koje ćete dobiti uz njih.

Okavo postavljeni zvučnici zbog neobičnog dizajna efektno izgledaju. Zvučnici su aktivni, ukupne snage pojačala od 5W (tj. 2.5W po kanalu). PMPO snaga zvučnika (Peak Music Power Output – snaga koju zvučnici mogu podnijeti unutar 1 ms) iznosi 50W(!?), što je, naravno, istaknuto golemim slovima na ambalaži uređaja. Da bi bili poboljšali duboki tonovi, u zvučnike je ugrađen "Intelligent BASS BOOST" sustav. Zvučnici mogu biti uporabljeni za simultanu reprodukciju glazbe iz dva izvora, npr. iz kompjutera i Discmana. Izlaz za subwoofer je prava stvar. Na zvučnicima je i izlaz za slušalice te kontrole za glasnoću i visoke tonove (treble). Zanimljivo, nema dubokotonskih (Bass) kontrola. Kvaliteta zvuka je, za svoju klasu, iznimno dobra, kao i komfor uporabe (što uostalom diči sve Sonyjeve uređaje.).

CSS-B100

Ovakvu vrstu multimedijalnih zvučnika rijetko srećemo. Riječ je o zvučnicima koji stoje ispod monitora. Posebno izrađena konstrukcija brine o pravilnom raspoređivanju težine monitora da ne bi došlo do oštećenja plastične zvučničke konstrukcije. Kvaliteta zvuka je zadovoljavajuća, kao i kod većine ostalih PC zvučnika, iako nešto slabija od prije opisanog modela.

Iznenaduje brojnost ulaza na ovim zvučnicima. Ne, ne čine ovaj uređaj samo zvučnici. To je kompletna multimedijalna konzola koja vam olakšava često prekopčavanje različitih multimedijalnih uređaja na PC uređaj. Sjetite se samo koliko ste se puta zavlčili pod stol ne biste li nešto preštekali na kompjutoru. Na prednjoj je ploči izlaz za slušalice, ulaz za dodatni uređaj (npr. Discman), ulaz za mikrofoni i, pazi sada, kompletni A/V ulaz koji se sastoji od video i stereo audio ulaza!! Sa stražnje strane je još jedan ulaz, na koji se spajaju "cinc" konektori. Na prednjoj ploči su kontrole za BASS te glasnoću. ◀



PROIZVOĐAČ	Sony
PROIZVOD	Aktivni zvučnici SRS-PC51
USTUPIO	Pro-Axis (tel.216-746)
CIJENA	Nazvati!
ZA	•Dopadljiv, neobičan dizajn; mogućnost montiranja na monitor, ili postavljanja na priložene stalke
PROTIV	•Slabi basovi
DOJAM	Zvučnici se odlikuju zanimljivim dizajnerskim rješenjima koja izgledaju odlično, ali su i funkcionalna! Klasu iznad ostalih "klasičnih" PC drečalica, no nikako najbolji!

PROIZVOĐAČ	Sony
PROIZVOD	CSS-B100
USTUPIO	Pro-Axis (tel.
CIJENA	Nazvati!
ZA	•Pristupačni ulazi na glavnoj konzoli uređaja, između ostalog i video ulaz!
PROTIV	•Zvuk je prihvatljive kvalitete jedino ako sjedite za kompjutorom, kada su vam zvučne jedinice usmjerene prema glavi!
DOJAM	Zanimljiva ideja, odlično izvedena u svemu, osim, nažalost, u kvaliteti zvuka



iMac je kod 42 % kupaca prvi kompjuter
Razlog: jednostavnost upotrebe.

66% kupaca iMac priključi na Internet već prvi dan.
Razlog: jednostavnost priključivanja.
(Polovica ih to napravi za manje od 15 minuta.)

Svakih 15 sekundi se negdje u svijetu priključi na Internet jedan iMac korisnik.
Razlog: Omiljenost? Raširenost? Dostupnost?

SVE SKUPA!

Časopisi Bug, PC Chip i Vidi izabrali su iMac za kompjuter godine!



NOVITET INFO '98

Apple u Hrvatskoj zastupa: ACS - Adria Computer Systems d.o.o.,
10431 Sv. Nedjelja • Samoborska bb • tel.: 01 33 22 666 • fax.: 01 33 22 667



<http://apple.imc.hr/>

WIDESCREEN FORMAT SLIKE

U tekstovima vezanim uz DVD-e i kućno kino često smo spominjali *widescreen* i neke na prvi pogled kriptičke brojke: 2.35:1, 1.33:1, 16x9 i slično. Čak i mnoge igre podržavaju opciju za *widescreen* televizore (tzv. Letterboxed). O čemu je zapravo riječ? Što dobijate *widescreenom*, a što gubite?

Iz povijesnih je razloga prednji dio televizora na kojem pratimo sliku skoro kvadratskog oblika. Ovo ograničenje nametnula je katodna cijev u televizoru. Stranice televizora odnose se 4:3, tj. 1.33:1, što znači da je vidljiva površina televizora 1.33 puta šira nego viša. U početku su i kinofilmovi snimani u tom formatu, ali kako je televiziji svakim danom rasla popularnost, valjalo je smisliti način kako opet privući publiku u kina. I smišljen je. Na filmskom smo platnu dobili mnogo širi format slike nego što je onaj ostvariv na televizoru. Pošto su ljudske oči postavljene u horizontali, logično je da vidimo mnogo više u širinu nego u visinu. Zato je *widescreen* filmove mnogo prirodnije gledati. Od mnoštva standarda koji su se pojavili tijekom godina, u kinima trenutni primat imaju dva. Prvi je tzv. Panavision, kod kojeg je odnos širine i visine ekrana 2.35:1, te drugi, nešto uži, čija se širina i visina odnose 1.85:1 (približno kao odnos stranica 16x9 *widescreen* televizora). Pogledate li nekoliko stranica dalje opise DVD filmova, uočiti ćete da ova dva odnosa prevladavaju na svim opisanim DVD-ima. E, sad do problema dolazi pri remasteriranju kinofilmova za televiziju. Poznato vam je, vjerujem, da se nijedan film ne snima u televizijskom formatu, nego se svi rade primarno za kino. Postoji više načina remasteriranja filmova, a najpoznatiji su Pan&Scan i Soft Matting. Kod Pan&Scana visina filmske slike odgovara onoj u kinu, dok je širina smanjena čak do 45%. Prozorčić u film koji predstavlja naš televizor se, srećom, pomiče lijevo-desno prateći koliko-toliko akciju na gotovo dvostruko većoj površini filma nego je TV ekran. To je paniranje iz Pan&Scana. Kako biste bolje percipirali količinu koja se gubi, pogledajte primjere koje smo vam pripremili. Postupkom reformatiranja filma za prikazivanje na televiziji gubi se velik dio vizualne informacije, a samim time ni gledatelju se ne prenosi u cijelosti redateljstva vizija filma. Drugi način, Soft Matting, također je kompromisni: unutar 4:3 televizora stavi se *widescreen* slika pune širine i gotovo dvostruke visine. Jedan od najpoznatijih filmova u nas reformatiran tom tehnikom je "Kad jaganjci utihnu". Ipak, reformatiranje se mora dogoditi jer bi mnogi izgubili želju gledati (posuđivati, kupovati) video i DVD naslova da su dostupni samo u *widescreen* inačici. Naime, ako želite gledati *widescreen* materijal (program, film, glazbeni spot) na klasičnom 4:3 televizoru, pojavit će se zloglasne crne crte na vrhu i pri dnu ekrana. Omiljeni film gledate čak u manjem formatu nego što vam dopušta veličina vašeg televizora. Likovi i detalji bitni za radnju su umanjeni, a pozornost i koncentraciju smanjuju vam crne crte.

Rješenje problema

Jest u nabavci *widescreen* televizora ili projekcijskog platna i projektor. S napretkom tehnologije, cijena *widescreen* televizora izjednačava se s cijenom ekvivalentnog 4:3 televizora. Mnogima se neće svidjeti kompromisi kojima će morati pribjeći kod gledanja 4:3 programa, no za filmove *widescreen* televizori jedino su pravo rješenje. Širina *widescreen* televizora odnosi se prema visini kao 16:9 (1.78:1), a kada na *widescreen* televizoru gledate film Panavision 2.35:1 formata, dolazi do pojave crnih crta, no mnogo manjih nego kod 4:3 televizora. Zanimljivo je da mnoge kompjutorske igre imaju opciju za igranje na *widescreen* televizoru.

Kako do *widescreen* materijala?

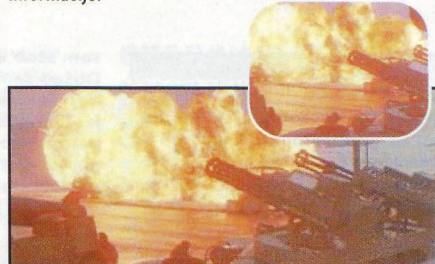
Na televiziji se tu i tamo može vidjeti neki *widescreen* materijal, npr. svojedobno *Alien 3*. Na satelitskim je programima malo bolja situacija, neki čak sav program emitiraju u 16x9 formatu. Kod nas je prije pojave DVD-a bila očajna situacija glede nabavke filmova. Doduše, ponešto se i moglo nabaviti, no cijena je bila potpuno napuhana jer se to naručivalo izvana. Pojava DVD-a donijela je *widescreen* filmove i u našu zemlju. Konačno su filmofili dobili pravi format za sebe, za skupljanje i arhiviranje filmova. Zapamtite, *widescreen* je format filma kakav gledate u kinu. Umjetnička vizija filmaša u cijelosti će biti prenijeta u vašu dnevnu sobu.



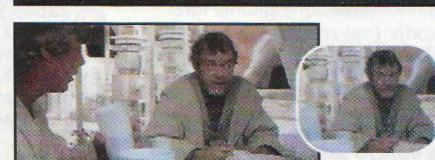
Widescreen televizori već su se fino udumili kod mnogih filmofila

PRIMJERI

James Bond 007 "Sutra nikada ne umire" sniman je Panavision lećama u formatu 2.40:1. Pri transferu na video u Pan&Scan verziju izgubljeno je 45% originalne video informacije.



Škare u transferu na video nisu zaobišle ni **Ratove zvijezda**. Originalno snimani u formatu od 2.20:1, u transferu na video izgubljeno je preko 40% video informacije. Slike su iz AE verzije.



PRIMJERI

Ni **Star Trek** nije zaobiden, a pri kresanju s originalnih 2.32:1 na 1.33:1 odbačeno je 42% vizualne informacije!



HELP LINE

S.O.S

Iščekujući uskrсне hitove okrenuli ste se, čini se, starijim naslovima od kojih neki i dalje zadaju glavobolje. Tu ponajprije mislimo na Broken Sword za koji vam preporučujemo da prolistate stare brojeve u potrazi za prohodom jer će sljedeći mjesec na red doći vaši problemi u novim igrama

PIŠITE NAM

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa samozatajnim Denisom Kovačićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj readkciji polomila zube. Pisma nam šaljite:

POŠTOM "Janus-Lingua d.o.o." (SOS)

Petrinjska 11/IV,
10 000 ZAGREB

MAILOM janus@zg.tel.hr
(u SUBJECT stavite SOS)

NAPOMENA

Molimo vas da vodite računa da vaša pisma imaju oznaku SOS u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

BROKEN SWORD 1

? Nalazim se u Montfauconskoj crkvi, dao sam svećeniku neka izglaća posudu i pregledao sam grobnicu na stražnjem zidu. Ne znam kako uporabiti leće na scrollu na statuijnoj ruci.

Unaprijed hvala, Alen iz Pule

! Dok svećenik polira posudu, provjeri statuu i pogledaj kroz scroll. Vidjet ćeš dio slike s prozora. Stavi leće u scroll i ponovno pogledaj kroza nj. Sad ćeš vidjeti templara i datum. Pričaj sa svećenikom dvaput. Pretraži drugu grobnicu na stražnjem zidu. Naći ćeš grob Don Carlosa. Idi do Andrea.

THE SETTLERS 3

? Imam igru The Settlers 3. Problem je što kada sagradim Iron Smetling Works, on mi proizvodi prašćice.

Ivan

! Jedini je problem to što imaš piratsku verziju igre. Tu su zaštitu napravili proizvođači da bi spriječili neovlašteno kopiranje igre. Također (ne znam jesi li primijetio), u piratskoj verziji igre ne raste drveće kada ga šumar posadi.

GRIM FANDANGO

? Upravo sam dobio igru Grim Fandango. Problem je taj što

sam stao već u prvoj godini. Otišao sam u grad, vratio sam se s čovjekom, stavio ga u kemikalije. Kemikalije sam nasuo u balone što sam ih uzeo od klau-na, poslao ih kroz poštu, začepio je ali je domar uvijek odčepi.

Unaprijed hvala, Branislav

! Kada pošalješ kemikalije kroz cijevi, idi u sobu s cijevima (lijevim dizalom u predvorju). Ondje na metalnim vratima (vrata pored stroja) okreni bravu tako da se vrata ne mogu zatvoriti i razgovaraj s domarom: "Who would do a terrible thing like this?", "Well, I gotta split". Domar će se zapaliti. Uzmi aparat za gašenje požara i ugasi ga. Izadi iz sobe i ponovno se vrati unutra. Uđi u prostoriju stroja i gurni probušenu kartu u crvenu cijev.

? U prošlom ste broju detaljno opisali samo prvu godinu. Mene zanima: na početku druge godine, nakon što me stari kapetan ponovno spasio, trebao bih se (po vašem) vratiti u svoj kafić, ali nikako da ga nađem.

Molim vas pomozite!!

! Do kafića dolaziš tako da se dizalom odvežeš na vrh i onda se popneš stubama (koje se nalaze iza dizala) gore.

? Imam jedan problem u igri GRIM FANDANGO. Zapeo sam na prvom CD-u. Nakon što sam ubio one vatrene dabrove izašao sam van i ključem otključao veliki lokot na vratima. Otišao sam natrag do mjesta gdje su bili dabrovi i vratio se, a lokot se otvorio. Došao sam do njega s namjerom da otvorim vrata, ali mi lik kaže da ih ne može otvoriti vlastitim rukama, pa se onda počne ljutiti što nije zadržao neki ručni alat koji je dobio od Domina. Eto tu sam zapeo, u Hackeru sam pročitao da se treba otključati i otvoriti vrata, ali kao što sam napisao - lik ih neće OTVORITI.

Marin

! Kada otključaš lokot, uđi u auto i kreni naprijed.

BROKEN SWORD 1

? Zapeo sam u Siriji. Platilo sam vozaču 50\$ da me odveze, ali kaže da mu se pokvario auto. U rješenju (32. broj) piše da mu trebam dati ručnik. Kako i gdje trebam naći taj ručnik.

Upomoć, Kristijan

GANGSTERS

? Na Hackerovom CD-u sam pronašao demo igre Gangsters. Demo mi se toliko svidio da sam jednostavno morao nabaviti cijelu igru. Čim sam je pokrenuo, ništa mi nije bilo jasno. Svi su mi ljudi u zatvoru, stalno sam sumljiv FBI-ju, svaki tjedan mi dođu ljudi u civilu i uhit me. Kad mi dođu novi ljudi, ja ih pošaljem na zadatke, no oni ni ne izlaze iz zgrade govoreći da su uhićeni. Jednom sam čekao čak 20 tjedana nadajući da će se nešto dogoditi.

Molim pomoć, Pjer Zukanović

Budi sretan što je to samo igra i što takve mjere ne poduzima naša BSA. Stvar je prilično jasna. Imaš piratsku verziju igre i sve nabrojano je posljedica zaštite koja se aktivirala. Ako ti se igra TOLIKO dopala, kupi je u trgovini, a ne kod lokalnih pirata. To bi trebalo biti lekcija tebi i svima drugima. Razmisli koliko je isplativa kupnja igara kod pirata?!

! Ručnik ćeš naći u WC-u Alamut kluba.

pronađi marker. Klikaj na stijenu koja se nalazi u liniji s markerom.

LBA 2

? Problem je što sam zapeo u igri LBA 2. Nikako ne mogu izvršiti treći zadatak, kada treba otići na otok "The Dome of Slate". Što trebam napraviti da oslobodim Ralpa? Kako izliječiti Dino Fly?

Unaprijed vam zahvaljujem, J.B.

! Kada izliječiš Dino Flyja, reci mu da te odnese na Dome Slate Island. Treći zadatak je prijeći mali labirint čija se karta nalazi na ulazu. Ako želiš, možeš je precrtati. 2. Ralph se nalazi u špilji na planini Croniche (planina iznad grada, kod prvog znaka skreni desno). Da bi ga oslobodio, moraš uzeti svoju tuniku iz muzeja. Kada završiš drugi zadatak u čarobnjačkoj školi, dobit ćeš "Couch of Triton" i njime izliječiš Dino Flyja

BROKEN SWORD 2

? Zapeo sam na Karibima. Sve sam napravio, otjerao svinju, pronašao kamen, usred čistine objesio sam teodolit, mrežu i ono zeleno što je otpalo s neadlea kad sam se pokušao popeti na nj. Kod sebe imam teodolit, a nemam pojma gdje ga uporabiti. Čitavu sumu sam obišao nekoliko puta, ali nema izlaza - samo se vrtim u krug.

Dužo Krivić

! Trebaš pronaći vrh otoka i ondje staviti teodolit. Mjesto ćeš prepoznati po trima rupicama u zemlji. Kada ga staviš, pogledaj kroza nj i

MEN IN BLACK

? Imam problema u igri Man in Black. Ne mogu prijeći prvu misiju, pretražim sve kuće, ubijem onu dvojicu i ne znam što dalje. Vi ste objavili u Help lineu da moram u jednoj prostoriji prekidačem upaliti električnu energiju, a ja ne znam gdje je taj prekidač, a svaku prostoriju sam pogledao više nego jedanput, pokupio sve predmete, sve pročitao i pregledao.

Miro

! Kada dođeš u kuhinju, idi u najudaljeniji dio prostorije, okreni se očekujući napad. Uzmi streljivo za sačmaricu s tijela. Otvori podna vrata i kreni dolje. Uporabi sjekiru za led (ice axe) na swinging beer i uzmi dio koji padne. Idi gore stubama. Vidjet ćeš kako neko pokušava otvoriti vrata, ubij ga iz pištolja. Uzmi streljivo s tijela. Prođi kroz vrata koja je pokušavao otvoriti i aktiviraj prekidač na zidu dvostrukim klikom.

DARK EARTH

? Imam problem u igri Dark Earth. Nalazim se u Night Clubu gdje bih trebala nagovoriti plesačicu Deliu da pođe sa mnom do Bogdarana, no ona ne želi pričati sa mnom. Što sada?

! Kada dođeš u bar, pogledaj šou. Prođi kroz vrata i pričaj s Deliom. Ona će zatražiti dar, a ti joj daj disk (zrcalo) i još jednom razgovaraj.

3D ILI 3DFX

? Molim vas da mi objasnite razliku između 3D i 3Dfx kartice (ako je uopće i ima). Koju mi karticu preporučujete za moju konfiguraciju - P200 MMX, 32 MB-RAM? Kako sam pročitao u broju 46, za P133-P233 preporučujete Voodoo 2 i Banshee. Je li to točno?

Unaprijed zahvalan, Mihovil

! 3D kartica je svaka kartica koja podržava hardversko ubrzanje nekih funkcija

Lako se izgubiti u moru novog (što jeftinog, što manje jeftinog) hardvera i no-name komponenti kojima je hrvatsko informatičko tržište naprosto preplavljeno. Hackerov vrijedni hadržavski tim na čelu s Patrikom je i ovaj mjesec pomogao mnogima riješiti dvojbe i nedoumice

za prikaz 3D grafike. Gotovo sve nove grafičke kartice, osim onih najjeftinijih, podržavaju 3D ubrzanje. 3Dfx je, pak, tvrtka čije su 3D ubrzivačke kartice bile (i još jesu) toliko popularne da je 3Dfx postao svojevrsan sinonim za 3D ubrzivač. Ono što se naziva 3Dfx karticom zapravo je 3D ubrzivač temeljen na Voodoo Graphics Chipsetu, popularno prozvanom Voodoo 1. Trenutačno je ta tvrdnja daleko od istine jer gotovo svi proizvođači grafičkih kartica proizvode kvalitetne 3D čipove, npr. Matrox, nVidia, S3, ATI itd. Tvojoj konfiguraciji najbolje bi odgovarala Voodoo 2 ili Voodoo 2 Banshee grafička kartica.

BEZ PANIKE

PIŠITE NAM

Kupili ste novi komad hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo, sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo, ili koju karticu kupiti? Hackerov tim hardveraša odgovara na vaše upite! Pišite nam:

POŠTOM "Janus-Lingua d.o.o."

(BEZ PANIKE)

Petrinjska 11/IV,

10 000 ZAGREB

MAILOM janus@zg.tel.hr

SUBJECT: BEZ PANIKE)

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku **BEZ PANIKE** u adresi (ako šaljete poštom) ili **SUBJECTU** poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

NADOGRADNJA

? Imam p133, 32 rama, 2mb S3 Trio64, te namjeravam kupiti Voodoo 2. Znam, znam, preporučujete mi Voodoo 1, s obzirom da nemam P2. Ali imat ću ga... Samo vas pitam je li bolji Creativeov Voodoo2 ili Monsterica 2. Recite mi i najmanju cijenu u gradu (Zagrebu). Imam i još par "mudrih" pitanja... Je li moguće na Rivu staviti Voodoo2 i je li u tom slučaju boja 16 ili 32 bitna?? Hoću li PUNO propustiti ako na P2 ploču stavim PCI graf. karticu (a ne AGP)? Koja je najbolja (i dosta jeftina) 2D AGP kartica??

! Voodoo 2 je odličan izbor za grafičku karticu, pogotovo ako usko namjeravaš nadograditi procesor. Creativeov i Diamondov Voodoo 2 zapravo su identični po kvaliteti i brzini. Imaj na umu da još jeftinije možeš proći kupnjom Voodoo 2 temeljene kartice nekog od manje poznatih proizvođača, no te kartice obično imaju nešto lošije upravljačke programe (drivere), a uz njih ne dobiješ ni bundle (originalne igre). Moguće je iskombinirati Rivu TNT i Voodoo 2, no držimo da je to pomalo besmisleno jer je Riva TNT bolja kartica od Voodoo 2. TNT podržava i 16 i 32bpp renderiranje, dok Voodoo 2 podržava samo 16bpp renderiranje.

OPET V.90!!!!

? Imam Jatovon modem The Modulator V.90... Kako ga najbrže da se spoji na 077 790 000? Imam sve nove drivere, ne znam što dalje...

? Kupio sam novi modem (v.90 1456VH, prolink, pora corp.) i molio bih vas da DETALJNO napišete kako da se spojim na 077790000 jer sve mi na modemu radi, ali ne mogu se spojiti!! Kaže mi: THE COMPUTER YOU ARE DIALING IN TO IS NOT ANSWERING. Molim vas, pomozite!!!

! Internet ulazi koji podržavaju V.90 standard već su duže vrijeme na pokusnom radu. No, dok god se ne izjednači kvaliteta telekomunikacijske infrastrukture i modema, bit će problema sa spajanjem na V.90 standard. Ako se ni nakon uprade-a BIOS-a i upisivanja ispravnog init stringa za Vaš modem ne uspijevate spojiti v.90 standardom, čini se da je problem u kvaliteti Vaše telefonske linije, ili možda modema... Predlažemo da se obratite trgovini u kojoj ste kupili modem te ih pitate kako se spoji na Internet v.90 standardom.

TNT2

? Javljam vam se prvi put zato što trebam stručnu informaciju. Naime, zanima me kada bi trebale izaći grafičke kartice bazirane na RIVA TNT 2 čipu. Odlučio sam se za kupnju ASUS AGP V3400 TNT grafičke kartice sa 16 SGRAM memorije. Isplati li mi se kupiti ovu karticu ili čekati RIVA TNT 2. Moja konfiguracija je: P2-300MHz, 64 MB RAM memorije, ASUS P2B BX matičnu ploču, 6.4 GB HARD DISK i CD-ROM 32X.

Pozdravlja vas Ivan Ferenc.

! O novoj TNT2 kartici možete pročitati u Tech Info rubrici. Kartice temeljene na Riva TNT 2 čipu trebale bi se pojaviti na tržištu dok ovo čitaš (doduše, američkom, a nekoliko tjedana nakon toga i kod nas). Ne možemo ti reći koju je karticu isplativije kupiti jer nismo imali nikakvih iskustava s TNT dvojkom, no po informacijama koje su dostupne na internetu - itekako se isplati!!!

TNT ILI RAGE?

? Koju mi 2D/3D karticu preporučujete (Rivu TNT ili ATI Rage 128) i od kojeg proizvođača?

Vanja

! Navedene kartice podjednaki su performansi, no ukupno gledajući Rage je nešto brži. Rage je napravljen u .25 mikronske tehnologiji (TNT u .35 mikronske), što znači da se znatno manje zagrijava od TNT-a i podržava veću količinu memorije (32 prema 16 MB kod TNT-a).

PSX CD-R?

? Ponosni sam vlasnik Teacovog CD R55S recordera i muči me jedan problem. Nedavno sam dobio playstation i nije mi jasno kako da si na PC-u presnimavam igrice za svoj PSX ??? Treba li mi Emulator ili nekakav drugi soft-

ver? Trebam li posebne medije za snimanje ili što? Molim Vas da mi odgovorite jer padam u duboku depresiju gledajući svoj PSX bez igrice.

Ivan Šeparović

! Nažalost, ništa od tvoga nauma jer je u konzolu PSX ugrađena zaštita koja joj ne dopušta čitanje ikojeg drugog CD-a doli originalnog. Ovo je ugrađeno ne bi li se spriječilo neovlašteno kopiranje igara (piratstvo). Znači, kada bi i uspio presnimati PSX CD, tvoja ga konzola ne bi htjela pročitati!

KOJU GRAFIČKU?

? Ne znam koju grafičku karticu da kupim pa se nadam da ćete vi riješiti moj problem. Moja konfiguracija je: Pentium 166MMX, 16 MB-RAM, i imam grafičku karticu Si56215. Pa ako možete riješiti ovaj slučaj, bit ću vam jako zahvalan.

Ivan iz Vinkovaca

! Predlažemo ti Voodoo 2 Banshee temeljenu karticu koja je odličan 2D/3D ubrzivač, nema prevelike zahtjeve prema procesoru, jeftina je, a postoji u AGP i PCI inačici imaš li slučajno Socket 7 ploču koja nema AGP utor.

QUAKE 2 GL

? Kako pokrenuti Quake II u 3Dfx verziji? Pokušao sam s vašeg CD-a skinuti 3dfox patch, napravio sam sve po postupku, ali nije uspjelo. Nemojte mi preporučiti da zaigram Unreal jer sam ga prešao.

Vaš najvjerniji čitatelj

! Kratko i jasno, pod vrstom 3D ubrzanja u opcijama igre valja izabrati 3DfxGL, namjestiti željenu rezoluciju i to je to! Ne treba instalirati nikakav patch (osim ako nemaš Voodoo 2 Banshee karticu), jedino je preporučljivo instalirati zakrpu za Quake koju možete skinuti sa www.idsoftware.com.

NOVI DRIVERI ZA BANSHEEA!

? Imam Pentium 133, 32 MB RAM, SB16, 1.2HDD, 56k modem i 3D Blaster Banshee u čemu i je problem. Naime, mogu pokrenuti samo Incoming, koji sam dobio s karticom. Radi savršeno i bez trzanja, dok neke druge igre ne mogu ni pokrenuti s tom karticom. Kartica je original Creative Labs. Ako postoji rješenje, odgovorite.

Grizelj

! Tvoji problemi bit će riješeni skidanjem najnovije inačice odličnih Creativeovih drivera s Internet adrese www.soundblaster.com.

GRABANJE SLIKA

? Kako se u programu Hypersnap-Dx mogu skidati slike iz igara?

Josip Mušac

! Hypersnap je genijalan program, i redakcija Hackera ga rabi za lovljenje slika iz igara. Želiš li i ti hvatati slike, moraš namjestiti parametre po kojima to želiš raditi. Ako igra radi preko DirectX-a, ili ako rabiš neki Glide ubrzivač, treba uključiti specijalni mod hvatanja slike (Capture-Enable Special Capture), a potom namjestiti način snimanja. Predlažemo Quick save, koji je najpogodniji za vadenja većeg broja slika. Odbereš format i ime za snimanje slike, pokreneš igru i hvataš slike pritiskom na Scroll Lock.

CYRIX

? U vašim člancima na internet stranici, u hardware zone pišete o 3D karticama, te navodite "vlasnicima srednjih i jačih računala", konkretno u tekstu o Banshee karticama. Molio bih Vas da pojasnite što to točno znači, ili ako biste mogli reći u koju skupinu spada računalo s cyrix procesorom PR200+, te preporučiti 3D karticu za takvo računalo....

! Spomenuti procesor spada u najslabije na tržištu i više se čak i ne proizvodi. Radi na manje od 200 MHz i ima iznimno slabo računanje s pomičnim zarezom, što ga čini lošim izborom za igre. Stanovito poboljšanje doživio bi kupnjom Voodoo 1 ili Voodoo 2 kartice, iako bi ti se više isplatilo kupiti novi procesor.

KAD CD "NE VIDI"...

? Hi! Imam jedan problemčić - imam BTC-ov CD-rom čitač BCD 8x, ali mi ne može očitati TRAXDATA-ine, VERBATIM-ove i još neke CD-e dok mi TDK CD-i normalno rade. Pokušao sam te CD-ove kod frenda i sve radi najnormalnije (ima Hitachi CD čitač). Skinuo sam i novi DRIVER s BTC-ovog sitema ali i dalje ništa. UNAPRIJED HVALA.

VJERNI PRETPLATNIK I B.B.B IVAN

? Stvar je u CD-Romu. Glupa željezarija mi ne čita Traxdata Gold CD-ove (samo njih neke - provjereno na 3 komada). Svi ostali rade. Kupio sam CD čistač za leće i opet ne želi učitati. Ja ga lijepo stavim unutra, ali lampica se uopće ne pali. Mislio sam da je to CD-a, ali u drugom CD-rom pogonu radi. Već sam ga dvaput rastavio i počistio prašinu, ali vrag ne radi. Model je BTC 10x. U čemo je stvar!!!!!! Ajde, Maheri, riješite ovo! (i odgovorite mi brzo, očajan sam!)

Unaprijed Hvala

! Čini se da BTC-ovi modeli CD-Roma imaju prilično problema s čitanjem snimljenih CD-a! Predlažemo vam čišćenje, a ako ni to ne upali, obratite se servisu. Problem je gotovo sigurno hardverske naravi.

Tomb Raider 3

3. dio

PlayStation
PROHOD

Iako smo u prošlom broju greškom naveli da je objavljeni prohod bio posljednji dio velikog prohoda Tomb Raidera 3, to nije točno pa se ovom prilikom ispričavamo za počinjenu grešku i, eto, objavljujemo uistinu posljednji dio prohoda. Napominjemo da u novom broju časopisa PSX možete naći prohod jednog uistinu ogromnog tajnog nivoa u igri. Samo za odličaše!

South Pacific Island

PIŠE

Berislav Jozić

VAŽNO!!

Ovo sam rješenje napisao igrajući PAL verziju igre za Playstation. Iako ne vjerujem da postoje bitne razlike, ne mogu 100% jamčiti da je rješenje primjenjivo za NTSC i japansku verziju igre.

Crash Site

Prelazeći močvaru, skačite svaki skok iz trka jer ćete tako preskočiti opasne zone. Prije posljednjeg skoka, okrenite se lijevo, skočite i popnite se u malu udubinu sa SECRET 1. Skočite iz trka s donjeg kraja da biste se vratili do mjesta odakle ste i krenuli te izađite iz močvare (uhvatite se pri skoku).

Naprijed u magli skriva se raptor kojeg treba ubiti. Popnite se po stijenu do mjesta gdje će vas slijeva napasti još jedan. Kad se i njega riješite, idite desnom stazom do velikog drveta, pa mračnim prolazom iza drveta, gdje ćete naći još raptora, ali i nekoliko predmeta. Da izađete, prekidačem otvorite vrata. Sljedeći otvoreni prostor je pun raptora. Idite prolazom desno od vodopada, a kad dođete do ljestava, popnite se i skočite unatrag na kosinu, pa na granu i ubijte raptora tako da padne u vodu. Skočite i uhvatite se za visoku granu pa oprezno hodajte po njoj do SECRET 2.

Zatim skočite u vodu i uporabite prekidač (pirane jedu raptora i neće vas uznemiravati). U sljedećem prolazu ubijajte raptore i idite do mračne sobe s puno prekidača. Kad god uporabite neki od njih, napast će vas novi raptori. Najbolje ih je poubijati stojeći na kutiji. Kada uporabite sva tri prekidača, skočite s kutije do gornje platforme, ondje

Coastal Village

Na ovom je nivou moguće kupiti čak tri tajne od moguće četiri! Kako? Slijedite rješenje.

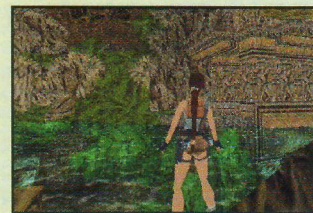
Na početku idite desno pa otplivajte u lagunu. Ispod vas je kamen i ključ - pokupite ih. Isplivajte na plažu, pokupite prvu pomoć i produžite do stijena. Iz trka skočite na kosinu i pri padu se uhvatite te na rukama nastavite desno sve dok se ne budete mogli popeti. Preskočite sljedeću ravnu površinu te skočite iz trka i popnite se na platformu po SECRET 1.

Uđite u kolibu i ključem otključajte poklopac, prođite kroz prolaz i skočite iz trka da izbjegnute zamku. U sljedećoj se špilji popnite do baklje i ubijte urođenika. Prebacite se sa obližnje platforme, padnite pa se popnite po zelenim stijenama desno. Popnite se do ugla iznad ulaza pa se prebacite preko, do kristala. Skočite na kosinu i skliznite dolje pa preskočite pukotinu na dnu da dođete do nasuprotne platforme. Pazeći se urođenika, skočite i uhvatite se za ljestve pa se po njima popnite do prve pomoći. Uхватite se za platformu i na rukama idite lijevo po

SGK, nastavite prema velikom zidu. Sada ste na mostu. Nastavite do velike sobe, ali ne izlazite iz sjene. Pronađite i uporabite prekidač da isključite zamku, i pokupite SECRET 2. - ne idite prolazom do sela, nego se vratite na most i skočite na stup desno, a s njega na platformu sa SERPENT STONE 1. Iznad vas je zakamuflirana platforma na koju se popnite po SECRET 3. Skliznite do zemlje i produžite prema vodopadu. Padnite dolje i pokupite SGK. Slijedite stazu do mjesta gdje možete skočiti u mračni dio iza vodopada. Pokupite SERPENT STONE 2 i izađite. Preskočite do kosine, nastavite hodati do platforme u središtu slapova - ondje se popnite ljestvama. Slijedite hodnike i nastavite se penjati. Ubijte urođenika koji vas čeka na platformi, a onda skočite iz trka do sljedeće. Odavde skočite oko ugla (pokraj baklje) i pokupite SERPENT STONE 3. Nakon toga skliznite dolje i ubacite tri kamena u rupe koje su predviđene na njih u zidu hodnika, što će otvoriti prolaz u selo.

Uđite u selo i ubijte urođenika na platformi iznad, potom se pobrinite za još nekolicinu njih koji dolaze slijeva. Pokupite prvu pomoć i raketu iz jedne od koliba pa nastavite lijevo, ubijajući usput urođenike. Na kraju ćete doći do kotača koji treba okrenuti. Vratite se u selo ubijajući urođenike, pa nastavite novootvorenim prolazom. Urođenici

vas čekaju u zasjedi iza koliba, a na obližnjoj platformi ćete pronaći metke. Da nađete SECRET 3, morate proći mračnim prolazom između koliba i ući u špilju. Kad to obavite, idite do kuće na drvetu, popnite se na platformu i pretražite kolibe dok ne nađete kotač - okrenite ga (čuvajte se urođenika). Iskočite kroz prozor kuće na drvetu na kosi krov, potom skočite još jedanput, uhvatite se i popnite u prolaz. Ovdje ubijte urođenika i nastavite hodnikom, pazeći na rupu u podu. Idite do vrha kolibe, lijanom se prebacite na drugi kraj, pa idite desno, zatim lijevo na raskrižju putova. U sljedećoj kući ćete naći gumb koji otvara rešetku i omogućuje vam da prođete kraj vatre. Budite brzi. Pritisnite prvi gumb, okrenite se i ubijte urođenika, prospintajte pokraj rotirajućih oštrica i okrenite kotač. Zatim skliznite unatrag i uhvatite se prije nego padnete na kosinu ispod vas. U vodi je ogromni krokodil pa je bolje što brže isplivati i slijediti hodnik do izlaza iz nivoa.



pokupite ključ i ubijte još nekoliko raptora koji vas čekaju.

Vratite se do razbijenog zrakoplova ubijajući raptore (ako ih niste sve ubili prije - najbolje ih je srediti granatama kada ih bude više na okupu u hodniku). Ondje ćete pronaći mali prolaz kojim treba produžiti do vidikovca. Pokupite metke i idite prema vojniku (ne pucajte na vojnike, pa oni neće pucati na vas). Kada mu se približite, napast će vas još dva raptora, ali ih NEMOJTE ubijati, nego se vratite do platforme, spustite dolje i idite prema gnijezdu

T-Rexa. Kada iz njega uzmete ključ, pojavit će se i sam ogromni gušter. E, sad možete sami pucati na T-Rexa ili pustiti da ga vojnik i raptori zaposle dok vi otvorite vrata. U svakom slučaju, sprintajte do baklje na drugom kraju i uporabite prekidač, što će vam omogućiti prilaz sljedećem prekidaču. Kada i njega uporabite, otvorit će se izlaz, kroz koji će ući raptori koje niste ubili na početku nivoa (ako ih ima). To i nije loše, jer će većina napasti T-Rexa, a ne vas. Prije nego izađete, skočite i popnite se na granu s platforme

ispod nje, pokupite SECRET 3, pa skočite do drveta i na platformu - te pokupite baklje.

Vratite se do zrakoplova i potražite stup u mračnom dijelu. Skočite i popnite se na nj, odakle se možete popeti na drvo i prebaciti preko. Njišite se na grani dok se kamera ne udalji, a onda padnite. Sidite niza zid i na rukama idite lijevo, popnite se te pužite prolazom. Zatim se spustite po stijeni u malu nišu i prebacite se do vratiju iznad velike sobe. Uporabite prekidač na platformi ispod, popnite se oko, ▶

Opće napomene

Budete li slijedili naše upute, proći ćete sve nivoe i naći svih 59 tajni (u tekstu - SECRET), što je nužno da bi vam se na kraju otvorio i tajni nivo. Ovdje nećete naći upute za ubijanje neprijatelja - to prepuštam vama

Taktika koja gotovo uvijek pali je: skakućuci naokolo, pucati, izbjegavajući tako neprijateljske napade. Ne zaboravite PUSTITI gumb za pucanje kada jedan od protivnika padne da bi Lara mogla promijeniti cilj u koji nišani. I odabir oružja prepuštam vama, s tim da je najbolje ona jača štedjeti za najteže protivnike jer vam je i streljivo tu ograničeno. Neću vam savjetovati na kojem mjestu da snimate poziciju; o tome koliko imate kristala za snimanje igre (u tekstu - SGK) morat ćete sami brinuti.

Posljednji savjet: prošetajte malo po Larinoj kući, da naučite sve pokrete, čak i ako ste igrali prijašnja dva nastavka (pronadite i Race Key, provozajte se Quad Bikeom - to će vam biti korisna vježba).



padnite i uhvatite da biste došli do platforme s drugim prekidačem koji također uporabite.

Vratite se do prvog prekidača i ponovno ga uporabite da biste mogli doći do trećeg. Prebacite se preko do zida, okrenite se i spustite niza zid držeći se na rukama, pa s ljestava skočite unatrag do skrivene platforme s trećim prekidačem.

Uporabite ga i skočite natrag na ljestve te se popnite do platforme lijevo. Skočite iz trka do kosine usred velike sobe i uhvatite se kad skliznete, pa na rukama nastavite udesno do mjesta s kojeg možete skočiti unatrag na centralni stup. Skočite i uhvatite se za užu i izađite kod zrakoplova. Skočite iz trka i uhvatite se za granu, pa još jednim

skokom iz trka dođite na zrakoplov. Uđite unutra i ubijte raptora, pa uporabite ključeve u kokpitu da upalite motor. Idite dublje u zrakoplov i uporabite prekidač da biste izvukli top kojim pucajte na raptore. Usput napravite rupe u zidu zgrade s druge strane rijeke. Kada se sve smiri, izađite iz nivoa kroz rupu u zidu.

Madubu Gorge

Prvo pregledajte početnu lokaciju i počistite neprijatelje. Spustite se po stupovima pa skočite do velikog kamena u sredini, s kojeg možete skočiti i uhvatiti se za stijene. Na rukama idite desno i uporabite prekidač da biste otvorili vrata na početku nivoa. Ako želite malo metaka, skočite unatrag s kosine do kamena nasred rijeke i vratite se na početak (ako ne trebate streljivo, vratite se manje opasnim putem). Metke potražite ispod platforme. Vratite se do srednjeg kamena, skočite natrag do stijene i na rukama idite ulijevo. Spustite se i uhvatite za donju platformu. Prebacite se do druge strane kanjona prateći put uz obalu. Preskočite kosinu i sletite na ravnu platformu kraj otvora u stijenama. Prođite pokraj vratiju i spustite se na platformu. Skočite, pa ponovno skočite unatrag preko trave upuza-vši u mračni prolaz. Napast će vas gušter, sredite ga i nastavite do SGK na kraju prolaza. Pazite se, dok izlazite, još jednog guštera. Idite do stuba i poubijajte sve neprijatelje. Pritisnite gumb i idite u prolaz iza vratiju koja su se otvorila, te iza slapova pokupite SECRET 1. Prebacite se do platforme iznad kosine, pa skliznite dolje, skočite i uhvatite se za stup. Skočite iz trka do srednjeg stupa, pokupite SGK i nastavite u istom smjeru. Izađite odavde i skočite iz trka do stijene, uhvatite se i popnite do vrha pa idite desno. Skočite unatrag s platforme do kosine uhvativši se dok padate. Na ruka-

ma nastavite udesno i padnite do platforme te u kolibi nađite SECRET 2.

Skočite iz trka s platforme natrag na glavnu stazu i u zraku uporabite hvatanje, što će malo skratiti vaš skok i nećete udariti glavom. Vratite se do staze na kojoj ste bili prije secret 2. Doći ćete do drugog kajaka iza zatvorenih vratiju. Prekidač koji ih otvara je pod vodom, ali ga čuva nekoliko krokodila. Kada imate kajak, prvo malo vježbajte upravljanje pa onda idite kroz vrata.

Veslajte unatrag, da se usporite, pa idite prema bazenčiću desno i uplovite u nišu sa SGK. Vratite se na rijeku, prijedite prve slapove i držite se desno da izbjegnute stijenu. Nastavite oko zavoja i usporite kada vas struja povuče udesno. Zakačite užu da isključite oštrice pa idite preko sljedećeg vodopada. Pazite se velike stijene lijevo i usporavajte po potrebi dok idete prema mračnoj špilji. Slijedite je desno i izbjegavajte užad usporavajući po potrebi. Na kraju veslajte unatrag da napravite oštar zavoј te idite naprijed kroz uski procijep. Izbjegavajte travu držeći se lijevog dijela, a zatim idite zajedno sa strujom do velike špilje. Idite do špilje s bijelim vodopadom i veslajte iza njega da nađete SGK i SECRET 3, kao i nekoliko predmeta na obali koje možete pokupiti i kasnije zajedno sa Secret Chime. Zatim idite zelenim prolazom, pobjegnite krokodilu, tako da možete izaći na obalu i ubiti ga, pa se prebacite preko špilje pazeći na vatre. Skočite na platformu i pokupite Rocket Launcher. Popnite se po stijeni i slijedite prolaz natrag u špilju s bijelim vodopadom. Preskočite slapove da dođete do metaka, pa se vratite natrag do obale i popnite na lijevu platformu. Skočite i uhvatite se za užu pa se

penjite do sredine dok ne čujete šišmiše. Okrenite se lijevo i padnite do zida da pokupite metke (lijevo), pa se prebacite natrag preko rijeke i skočite oko ugla na kosinu. Skočite na platformu, pa natrag, uhvatite se za zid i popnite gore. Kada izađete, nađite tunel na desnoj strani, pa izbjegavajte kamenje saginjući se. Kada uđete u sobu sa stazom, krenite malo naprijed, pa se vratite i na rukama idite preko vatre te se popnite na drugom kraju. Preskočite vatru u hodniku i izbjegnute kamen koji će pasti prilično brzo. Kad se vratite do rijeke, iz trka skočite na platformu desno i upužite u prolaz. Kad izađete, skočite na srednju platformu a s nje iz trka skočite opet na platformu. Pronađite kabel i po njemu skliznite do donje platforme, skočite s njega i popnite se po zidu - čuvajte se guštera desno. Uđite u hodnik i uporabite prekidač, što će prizvati još jednog guštera. Vratite se natrag do kajaka i idite do vira - držite se RUBA. Kada konačno dođete do donjeg dijela, naći ćete prekidač pod vodom koji otvara izlaz, ali oslobađa i krokodile koje možete ubiti s obale.



hackermanija

WAR OF THE WORLDS

Utipkajte sljedeće kodove tijekom igre dok ste na Battle map ili na War map.

ICOMEBACK ATCHOO pokazuje sva istraživanja čisti sve Marsove (vrijedi samo na Battle map)

PUNYHUMANS čisti sve ljude (vrijedi samo na Battle map)

YOU LIKE IT Efikasnost podiže na 100%

BUSHIDO BLADE 2 (PSX)

Ako želite igrati kao ženski gunfighter, morate pobijediti u Slash modu za manje od 15 minuta bilo koji lik iz Narucagami škole.

Ako želite igrati kao Katze, morate pobijediti u Slash modu za manje od 15 minuta bilo koji lik iz Shanito škole.

Da biste mogli igrati u Slash modu, morate imati deset od dvanaest likova.

ROCKEY MOUNTAIN TROPHY

HUNTER

Ukućajte ove šifre na glavnom ekranu:

Bgshow pokazuje životinje
Bgurine životinje idu prema vama
bgtrack nevidljivi mod
bgvampire krv na karti tamo gdje ste pogodili životinje za medvjeda

Bgyogi

PERFECT WEAPON (PSX)

Da biste igrali s Cyborgom Blakeom, pauzirajte igru i pritisnite **R1 + R2 + trokut + krug**. Šifre:

1. Mjesec XSXSSCSC
2. Mjesec CXXTCCXT
3. Mjesec CTSCSSTT
4. Mjesec CXXTCTT
5. Mjesec XXSXSSTC

Za neograničeno zdravlje: tijekom igre pauzirajte igru i istodobno pritisnite **krug + kvadrat + desno**, a zatim: istodobno pritisnite **R1 + R2 + lijevo**.

Za odabiranje nivoa pauzirajte igru i pritisnite **L1 + L2 + krug + kvadrat**.

Da bi svi likovi imali velike glave, pauzirajte igru i pritisnite **L1 + L2 + R2 + dolje**.

ZERO DEGREE FIGHTER COMBAT

Utipkajte ove šifre u konzoli:

ADD-MRCRANKY - dodaje jednog neprijatelja

ADD-MOB - dodaje 10 novih neprijatelja

IAMBECOMEDEATH - dodaje Nuke

NOHEISENBERG - dodaje Meson Cannon

BETTERTHANTESLA - dodaje EMD

ONESHOTONKILL - dodaje HIVE projektile

TAKETHETICK - uključuje autopilota

IMAWUSS - završavate misiju

IMASSYCRYBABY - uključuje Success/Fail stanje

ZEUS-23 - uključuje Autocannon

GO-ME-THE-GHILLIE - dodaje kamuflažu

WHO-DAT-WHO-DAT-HUH - dodaje Avionics Package

TOGE MAX 2 (PSX)

Za sva vozila na naslovnom ekranu pritisnite i držite **L1 + R1 + R2**. Držeći te tipke, pritisnite gore + trokut. Držite i dalje sve dosad pritisnute tipke i pritisnite start.

Za sve staze, kada se pojavi "Push Start Button", pritisnite i držite **X + Select + krug + Start**. Držeći i dalje te tipke, pritisnite **gore + L2**. Držite i dalje sve tipke i pritisnite kvadrat. Da biste vozili ovcu, pobijedite sve protivnike u "School" modu. Zatim odaberite "School" mod "free trial". Držite **Select + krug** prije nego uđete na Zero 4 stazu da biste vozili ovcu.

WARGASM

Otipkajte ove šifre na Instant Action Password ekranu da biste dobili pristup sljedećim nivoima:

Cheese nivo 2
Toast nivo 3
Butties nivo 4
Kebab nivo 5
Gateaux svi nivoi

Da biste aktivirali cheat mod, odaberite War Web i uzмите bilo koju mapu. Startajte scenario, a kada dođete do Deployment ekrana, otipkajte "40hoursweeks" i pritisnite Enter. Vratite se na glavni meni i odaberite Options pa zatim Details. Klikajte na Cheats i dobit ćete beskonačno streljiva, oružja i mogućnost da uđete u bilo koje vozilo (čak i neprijateljsko).

Temple of Puna

Odmah na početku nivoa naći ćete se pod napadom. Brzo poubijajte urođenike jer će vas inače njihove strelice otrovati. Ako vas ipak pogode, ubijte ih što više prije uporabe prve pomoći. Idite u donji dio, gdje ćete vidjeti vrata koja vode do BOSS-a, pa idite u veliku

sobu. Dok se budete penjali stubama, napast će vas još urođenika. Sredite ih, i kad dođete do vrha, upužite u sobu s rotirajućim oštrocima. Skočite s gornje platforme i sprintajte u desni kut. Okrenite se leđima prema kutu i kada oštrice prođu, brzo uporabite prekidač i vratite se u sigurnost ugla. Zatim sprintajte do suprotnog kraja sobe. Usporedo s osi ošttrica preskočite rupu između njih i sprintajte do sljedećeg ugla. Ponovite proceduru dok ne uporabite sva četiri prekidača (ponekad je lakše iz ugla skočiti unatrag, tako da ste odmah

okrenuti prema prekidaču). Kada se vrata otvore, još samo pokupite SGK i sprintajte kroz vrata. Skliznite kosinom u sljedeću sobu, ondje brzo uključite tri prekidača da zaustavite spuštajući strop (HINT: ako vam se ne da žuriti, prvo povucite kutiju). Spustite se kroz rupu u veliku sobu, uključite svjetlo i sprintajte hodnikom da pobegnute kamenu. Prođite kroz vrata i idite desno prema SGK, držeći se sredine prolaza. Sigurno mjesto je između dviju kosina, a ako ste propustili SGK, možete otpuzati po njega.

Kad se vratite u hodnik, napast će vas urođenici s obje strane. Krenite stubama i primijetiti ćete otvor visoko gore. Sa stuba skočite preko zida i na rukama idite lijevo do otvora sa SECRET 1, pa prođite kroz vrata i skliznite u sobu s BOSSom.

Puna će vas napasti, a vi se STALNO KREĆITE, jer vas tako ne može pogoditi. Skačite naokolo i pucajte, a kad prizove pomagače, prvo ubijte njih, pa poslije toga vratite pozornost na njega. Kada ga ubijete, pokupite prvu pomoć s platforme i relic, što je i kraj ovog nivoa.

Antarctica

Antarctica

Na početku nivo ste u vodi, ali brzo izađite ako se ne želite smrznuti (imate novi mjerač koji će vam pokazati kada je vrijeme za izlazak). Ako zaronite, možete pokupiti metke. Slijedite obalu pokraj kolibe i preskočite preko vode kraj broda, pa brzo otplivajte i popnite se na ledenu platformu. Još jedno plivanje dovest će vas do kopna pokraj prednjeg dijela broda, gdje se možete popeti i prebaciti do platforme. Pronađite rupu u palubi da uđete unuta, gdje ćete se boriti s mornarima na svom putu do strojanice.

Uporabite prekidač lijevo od stroja, padnite kroz prolaz i nastavite hodnikom ubijajući mornare. Na raskrižju ćete vidjeti rupu na stropu na lijevoj strani, koju upamtite, jer vodi van iz broda. Nastavite do narančaste cijevi i ubijte još jednog mornara prije nego padnete kroz prolaz. Nastavite ubijati mornare dok idete do prozora kroz koji ćete primijetiti Zodiac (bodič), koji spustite u vodu pritiskom na gumb. Sada se vratite i kroz onu rupu izađite van, pa idite do stražnjeg dijela broda. Kada dođete do palube, idite desno slijedeći stijenu dok ne pronađete otvor u njoj koji skriva SECRET 1. Sa stražnjeg dijela broda skočite u Zodiac, pa vozite oko broda, pokraj stijene i kroz kanal. Prođite pokraj kolibe i izađite iz broda kad dođete do platforme u tunelu.

Upalite baklju i skliznite, skočite i uhvatite se za platformu, pa upužite u prolaz. Na desnoj strani je SECRET 2, pokupite ga i vratite se natrag prolazom te padnite u vodu. Zaronite po streljivo pa se vratite u Zodiac. Vozite dublje u tunel, do vratiju, gdje izađite i poubijajte neprijatelje koji vas očekuju. Prebacite se preko ograde i na raskrižju idite desno, pa padnite kad put završi. Nastavite hodnikom ubijajući stražare i

pse do zgrade s otvorom na jednoj strani. Pritisnite gumb pa idite lijevo i oko zgrade. Nađite rupu (iza ugla) u koju padnite i plivajte lijevo, pa brzo izađite kraj ventila za gorivo. Hodajte kroz vodu do ljestava i popnite se u sobu s generatorom. Izađite van i slijedite stazu ulijevo, pokraj štenare do hrpe neprijatelja i nekoliko zamki. Ispod mosta je streljivo, ali ćete se morati boriti da ga pokupite. Nakon toga se vratite do rupe kroz koju ste malo prije pali. Uđite u obližnju špiju, gdje ubijte još stražara, pa se prokotrlijajte kroz vrata da vas ne zdrobe. Nastavite se boriti penjući se po crowbar. Vratite se do poznate rupe, pa natrag do mračnog prolaza. Popnite se u zgradu i uporabite prekidač, pa crowbarom (ili ti po naški "pajserom") otvorite vrata. Padnite dolje i pogledajte mapu na kojoj je označeno koji ventili moraju biti podešeni. Vratite se u sobu s generatorom, uporabite prekidač, pa se vratite do štenare i pobijte pse prije nego uđete u zgradu.

Uporabite sva tri gumba i uzmite Gate Key sa stola, pa se vratite do Zodiac. Uđite u zgradu u koju ste provalili, uporabite ključ i pritisnite gumb. Spremite se na borbu pri izlazu iz zgrade, pa se vratite do Zodiac i nastavite prolazom. Na lijevoj je strani platforma, gdje parkirajte Zodiac i potražite skrivenu nišu dolje desno u kojoj je ključ kolibe. Zodiacom se vratite na početak nivoa i otključajte kolibu da dođete do SECRET 3. Nakon toga vratite se natrag prolazom, prođite kroz vrata i iskrcajte se kad vidite kolibu. Ubijte stražara penjući se do kolibe čija su vrata ujedno i izlaz iz nivoa.

RX-Tech Mines

Idite hodnikom, trčite desno kroz vrata (ima ih nekoliko) dok drugi put ne čujete škljocanje. Okrenite se i idite novootvorenim prolazom. Tu ćete sresti čovjeka s bacačem plamena. Ovi likovi obično nisu neprijateljski raspoloženi dok ne zapucate na njih (samo ponekad jesu), pa nemojte pucati PRVI. Idite u prvu sobu s trojnim rudarskim kolicima i uključite svjetlo u kontrolnoj sobi. Ubijte mutanta (pazite se otrova i nakon što umre) i popnite se do vrha kontrolne sobe. Padnite dolje i uhvatite se pa na rukama idite do ljestava kojima se spustite SKORO do kraja, skočite unatrag, okrenite se u zraku i uhvatite, pa se popnite u malu sobu po SECRET 1.

Vratite se u prijašnju sobu, uđite u srednja kolica i provozajte se. Ne kočite i naginjte se u zavojima da dobijete što veću brzinu za skok. U prolazu pritisnite prekidač i izađite iz kolica kada stanu. Pužite ispod bušilica i pogledajte pukotinu u lijevom zidu, pa idite lijevo. Ubijte mutanta pa padnite dolje na stazu i spustite se do donje platforme. Na rukama idite niz svaku pukotinu koliko god možete i tek tada se spustite i ponovite isto u suprotnom smjeru. Kada dođete do lijeve strane najniže pukotine, možete se popeti u hodnik. Tu će vas čekati još neprijatelja, koje sreditre na putu do otvorenog prostora. Ovdje vas čeka još mutanata, ali i novi crowbar (na metalnoj platformi). Pronađite hodnik u zidu u blizini mutanata i pužite njime. Idite do kamenja desno, skočite do stijene i na rukama idite do prolaza kojim pužite da uporabite prekidač unutra. Nakon toga popnite se snježnim kosinama (preko ravnih dijelova), uđite u hodnik i saginite se da izbjegnute strojeve pa idite uz kosinu i ubijte mutanta na vrhu. Vratite se u kolica i okrenite skretnicu da se možete vratiti u glavnu sobu. Pajserom otvorite vrata i pokupite Lead Acid Battery. Nakratko se vratite do mjesta gdje ste našli prvi secret, pa uđite u novootvorena vrata po SECRET 2. Vratite se u glavnu sobu i uđite u donja kolica. Vozite lijevo stalno ubrzavajući za veliki skok (svakako se saginjte zbog raznih prepreka). Kad se kolica zaustave, iskočite i idite prolazom u donji hodnik. Sredite mutante i pretražite mali prolaz ispod staze s parom. Pužite kroz prolaz i ubijte mutanta pa pretražite bazen kraj dizalice, s čijeg dna pokupite Winch Starter (pazite se ledene vode). Vratite se do poznate glavne sobe i uđite u gornja kolica.

Kada vožnja završi, bit će kraj dizalice koja drži malu podmornicu. Uporabite Lead Acid Battery i Winch Starter da je spustite u vodu,

pa uđite u podmornicu. Morate doći do površine u sljedećoj sigurnoj prostoriji, pa nastavite dolje između svjetala pa nadesno. Rabite prvu pomoć po potrebi dok ne dođete do mjesta za iskrcavanje. Ovdje ne napadajte čovjeka s bacačem plamena, nego se spustite do platforme ispod mosta i gledajte mutante koji vam se prikrađaju. U ponoru nastavite skakati s platforme na platformu dok ne dođete do kuta donje platforme i SECRET 3. Vratite se do mosta, gdje skočite i popnite se u malu zgradu i to je kraj ovog nivoa.



Lost City of Tinnos

Prvo malo istražite okoliš, pa idite do gornjeg dijela obližnjim ljestvama. Uporabite prekidač da otvorite vrata, pa skočite na srednji stup po SGK. Spustite se dolje i prođite kroz vrata pa pokupite ključ iz niše u kratkom hodniku. Njime otvorite crna vrata u dvorištu. Popnite se na platformu kraj prvog prekidača koji ste uporabili i ondje uporabite i drugi, pa se popnite ponovno u zgradu i idite preko do kosog hodnika, gdje idite dolje i uporabite još jedan prekidač. Sada je pred vama red od pet prekidača pa pritisnite prvi, drugi i peti da vam se otvori sljedeća prostorija kraj uništenog mosta. Tu vas čeka još jedan SGK, ali i divovske ose. Popnite se po platformama pokraj SGK pa preskočite do mosta i nađite "nevidljive platforme" koje vode do ošinjaka, u koji uskočite skokom iz trka. Pokupite SECRET 1 (pazite da ne padnete u rupu) i vratite se do mosta.

Preskočite pukotinu i slijedite hodnik van i desno, ne zaboravite pokupiti prvu pomoć slijeva. Uđite u zeleni prolaz i ubijte sve na što nađete. Protrčite kraj posuda s užarenim ugljenom i uđite u sljedeću prostoriju, gdje idite do platforme lijevo i ubijte još osa. Nastavite u tom smjeru i dalje niz hodnik uporabite prekidač. To će prizvati još neprijatelja pa ih ubijte i nastavite do sljedećeg prekidača koji će otvoriti prolaz. Ispužite van i preko stupa dođite do nove prostorije izbjegavajući zamke putem.

Spustite se na stazu i pronađite prekidač na lijevoj zidu koji ćete uporabiti NAKON što otvorite vrata. Prvo uporabite prekidač u prizemlju, pa se popnite do platforme koja se podiže. Tu uporabite još jedan prekidač i idite na sljedeću platformu s koje možete vidjeti platformu ispod staze kraj ulaza. Idite do nje pa skočite i prebacite se do dna staze, gdje prekidačem otvorite vrata. SADA je vrijeme za onaj prvi prekidač. Nakon što i njega uporabite, odmah trčite natrag hodnikom i padnite sa staze lijevo. Spustite se do poda pa idite hodnikom do prekidača - uporabite ga. I dalje trčeći idite do zrake svjetla i gore po stubama, desno od jakog svjetla i slijedite hodnik dolje i lijevo. Prođite pokraj kanti s ugljenom i idite preko mosta. Skočite desno i skliznite niz stijenu pa prođite kroz vrata prije nego se zatvore. Unutra je SECRET 2.

Nekoliko puta uporabite prekidač da izađete, pa se vratite u sobu sa zrakom svjetla koja označava središte četiriju soba. Svaka soba ima svoju zagonetku koju treba riješiti da dobijete Oceanic Mask (ne morate ih rješavati ovim redoslijedom).

EARTH ROOM

Kada uđete u ovu sobu, držite se desno jer je sve puno živog pijeska. Popnite se na sigurno nakon što prođete oznake na desnom zidu. Pokupite masku, na što će se strop početi rušiti, pa skačite po platformama na zidu i uporabite prekidač, skočite još jednom oko ugla do kosine i izađite iz sobe.

Natrag u hodniku, popnite se na kamen po SECRET 3, što je ujedno i posljednja tajna u ovoj igri, pa se vratite u sobu sa svjetlom i riješite ostale sobe.

WATER ROOM

Plivajte pokraj oštrice u smjeru kojim se kreću da smanjite štetu koju ćete zadobiti. Plivajte kroz prve oštrice do sata i idite do lijeve niše po zrak, a i da uporabite prekidač. Vratite se do sata i prođite kroz rupu nadesno i gore u novu prostoriju. Uzmite još zraka i uporabite sljedeći prekidač da otvorite vrata iza kojih je maska. Uzmite je i uporabite prekidač pa se vratite do sata. Uzmite zrak u lijevoj niši i prođite kroz rupu na dnu sata, gdje će vas struja odnijeti do izlaza.

WIND ROOM

Ova je soba obični labirint. Idite prvim prolazom desno, pa lijevo, pa desno, pa opet lijevo na raskrižju. Idite ravno kosim prolazom na desno, pa prvim prolazom lijevo dok ne dođete do kristala (zdesna). Sada idite lijevo slijedeći hodnik do raskrižja i uđite desno u široki hodnik. Idite kosinom lijevo skačući između platformi da pokrenete zamku, pa idite do drugog kraja i pokupite masku.

FIRE ROOM

Pogledajte mapu iznad glave i skačite preko kame-nja. Nevidljive platforme ćete primijetiti pomoću plamena iz zmajevih glava. Morate doći do platforme s prekidačem i maskom. Ako bude potrebno, uvijek možete pasti i držati se na rukama dok sakupite koncentraciju za dalje.

Kada dobijete sve četiri maske, vratite se u donju sobu i stavite maske na statue, uzmite ključ iz sobe s bazenom i njime otvorite obližnji hodnik koji vodi do posljednjeg nivoa.



udaljen od BOSS-a i nasuprot meteoru. Izgubit ćete nekoliko života, ali ne odustajte. Kada meteor padne u bazen, dokrajčite ga!

Nakon toga popnite se ljestvama do vrha, prođite kameno lice, padnite i skočite unatrag na ruku statue. Skočite do srednje platforme slijedeći prolaz lijevo. Prebacite se do sljedeće platforme, s nje skočite na kamenu platformu i popnite se van. Skliznite snježnom kosinom i idite desno ubijajući sve neprijatelje koji su možda zaostali ovdje prije nego pritisnete gumb na zidu. Prođite kroz vrata i uđite u helikopter.

Meteorite Cavern

To je to - posljednji BOSS. Njegovo glavno oružje je zraka koja će vas trenutačno ubiti stoga stalno držite meteor između sebe i njega dok pucate. Da biste ga zaista ubili, morate pokupiti četiri dijela meteora, i to tako da ga na trenutak ošamutite svojim pucanjem. Dijelove skupljajte jedan po jedan, i to uvijek onaj dio koji je u tom trenutku

I to je kraj. Ili ne, jer ako ste pokupili sve SECRET-e, dobit ćete priliku odigrati i bonus nivo čije rješenje nećete naći u ovom broju.

hackermanija

FANTASTIC FOUR (PSX)

Za skriveno opcije na izborniku s opcijama označite "Training mode" (tako da se zasvijetli) i pritisnite **L1 + L2 + R1 + R2**. Trebale bi se pojaviti dodatne opcije poput neranljivosti i preskakanje nivoa.

Za stofinu života: na naslovnom ekranu pritisnite gore dva puta, dolje, lijevo, desno, dolje.

ARMY MEN 2

Za aktiviranje cheatova uđite u message mod (tipkom **V**) i otipkajte **I when all else fails**, a zatim ovu šifru:

Ipatton's speech inspirirate svoje jedinice
I give up restart nivoa
I veni vidi vinci prekače nivo

Ight of the neprijatelji se pretvaraju
walking dead u zombije

Isuicide kings ubijate narednika
Ininja arts narednik ima mogućnost
nevidljivosti i brži je
padobranci

Ipaper dolls izviđanje
Iwatchtower 12 zračnih udara
in the sky neograničen snajperist
Igeronimo! M80

Ibeautiful nikita neograničeno Can "o" fire
Ifourth of july neograničen povećalo
Iroach spray plave odore
Irubby ray sive odore
Ismorfs smeđe odore

Imetal sheeting eksplozivi
Ishrink wrap mine

Ignomish neograničen rocket launcher
inventions neograničeni bacač plamena
Iacme discs neograničene ručne granate
Ino rocket iznenada se pojavljuje
launcher mnogo neprijatelja
Ivillage people svi pogibaju u masovnom
I have a rock zračnom napadu
Isurprise party puno zdravlje

Iarmageddon vidite sve neprijatelje
na mapi
Idoctor doctor neranljivost
Ispidey senses
Itingling

Isantini

AFRICAN SAFARI

Za extra novac pomaknite pokazivač u kranji lijevi gornji kut ekrana i pritisnite **CTRL + 4**.

IZNOGAUD

Za odabir nivoa pritisnite **Y + D + F9**

Za extra živote pritisnite **X + J + T**

Za dodatnih 500 sekundi pritisnite **F3 + F5 + F9**

Šifre za nivoe:

CORROD, FISHER, GOGONO, EXTERN, XFILES, GOTERR, SPECTR, PICNIC, POLIUS, FEDODO

SPEED BUSTERS: AMERICAN HIGHWAYS

Tijekom igre otipkajte

CHOPPERVIEW mijenja malu kartu za pogled iz helikoptera

FULOFIT dobijate neograničene količine Nitroa tijekom trke

TAGKILLER ako nekoga udarite odostrag, on se vraća na start

NOTIMELIM deaktivira checkpointe tijekom igre u arkadnom modu

EXCESSIVE SPEED

Otipkajte sljedeće šifre na glavnom izborniku (ako ih utipkate dobro, čut ćete zvuk)

Šifre:

Allcars svi auti

Alltracks sve staze

Addmissile maksimum Missile

Addturbo maksimum Turbo

Addlife maksimum života

Addshield maksimum štiti

Addenergy maksimum energija

Addghost Ghost auto

Tijekom igre otipkajte sljedeće:

Winrace pobjeđujete utrku

Winflygame možete letjeti

Ako želite voziti Elvisov auto, morate dospjeti u High score igrajući "Catch The Fly".

RESIDENT EVIL 2

Za neograničeno streljivo na ekranu gdje se opremate opremom pritisnite sljedeće tipke za smjerove: gore, gore, dolje, dolje, lijevo, desno, lijevo, desno i tipku za nišanje (aim).

Da biste dobili Hunka i ekstremnu bitku gdje možete igrati s Chris Redfieldom i Adam Wong, morate završiti najteži nivo s Claire A i B i s Leonom A i B

HACKER**CLUB****club**

Hackerovih pretplatnika

**ISKAZNICA S KOJOM SE
ISPLATI KUPOVATI****GDJE KUPITI****ŠTO KUPITI****S KOLIKO POPUSTA****AUTRONIC****Gruška 22 tel. 01/ 6153-500**

Autronicove konfiguracije poznate su svim čitateljima Hackera. Recenziju njihovog moćnog Pentium 3 računala možete pročitati već u ovom broju. Autronic se nedavno preselio na novu adresu u novouređene prostrane prostorije i članovima Hacker kluba ponudio jedinstven popust – 10% za sve artikle iz Autronicove ponude za gotovinsko plaćanje!

POPUST**10**
%**ZOLA****Nova cesta 115 tel. 01/ 3095-153**

Zolina trgovina je mala, ali je prepuna raznovrsnih proizvoda koji su neophodni svakom članu Hacker kluba. Tu ćete naći što vam srce želi, a računalo treba, od joysticka, preko tonera do kutija za cd-e. Ne treba smetnuti s uma niti to da je Zola zastupnik za Yamahu. PS Blizu je i Trešnjevački trg sa tržnicom, pa usput kupite i salatu, ali na nju nećete dobiti 5% popusta kao na sve proizvode u Zoli.

POPUST**5**
%**NOVA****Trpimirova 5A, Rijeka tel. 051/ 335-147**

Često smo dobivali pritužbe od članova Hacker kluba iz Riječke regije da moraju do Zagreba ako žele ubaciti u pogon svoju Hacker klub iskaznicu i iskoristiti popust pri kupnji. Nepravda je ispravljena! Knjižara Nova nudi 4% popusta pri kupnji kompjutorskih igara iz svog bogatog asortimana.

ZA ČLANOVE U RIJECI!**POPUST****4**
%**MACRO-MICRO****Nova cesta 121 tel. 01/ 3095-033**

Ako vam se istrošio toner ne bacajte ga. Odnosite ga u Macro-Micro da vam ga napune, a usput razgledajte bogatu ponudu kompjutorske opreme na koju dobivate 5% popusta ako ste član Hacker kluba. Treba li vam memorijska kartica za PlayStation na nju ćete ovdje dobiti 10% popusta. Uskoro se Macro-Micro seli u nove prostorije (Drenovačka 7) u zgradu preko puta sadašnje trgovine koja se još nalazi na adresi...

POPUST**5-10**
%

DOBITNICI IZ BROJA 46

Excessive Speed su osvojili: Dominik Anić, Varaždinske Toplice i Nikola Lustig iz Rijeke • **Hacker T-shirt su osvojili:** Niki Kovačić iz Oslja, Davor Juričić, Oštarije • **Interplay dopisnice je osvojio:** Nikola Tomić iz Zagreba • **Resident Evil poster su osvojili:** Ivan Filipović iz Daruvara, Matija Knežević iz Orahovice, Marko Vuković, Požega, Dino Cikatić, Solin, Vedran Kordić, Sisak

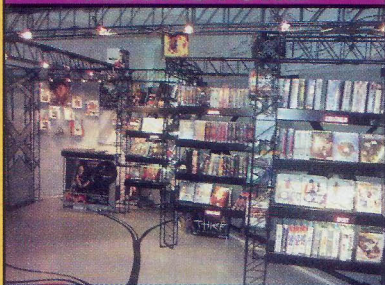
PRETPLATI SE I UŠTEDI

GDJE KUPITI

ŠTO KUPITI

S KOLIKO POPUSTA

CONTINENTAL MEGASTORE



Savska 9 tel. 01/ 4829-551

Continental Megastore poznatiji je kao trgovina u kojoj se pojavila i Lara Croft! A bili su tu i dva gangstera, ali Lara je ipak Lara. Ako navratite i vi, a član ste Hacker kluba dobiti ćete 10% popusta pri kupnji ovih igara: Klingon, Sin, Gangsters, Fallout 2 i Carmageddon 2.

POPUST

10
%

ALGORITAM



Hotel Dubrovnik, Gajeva 1

Importanne centar

Knjižara dr. Frano Čale, Plaza 8, Dubrovnik tel.

tel. 01/ 422-896

tel. 01/ 457-3128

tel. 020/ 426-431

Tvrtka koja je krenula u lokalizaciju igara i do sada lokalizirala Sim City 3000, Alpha Centauri, Superbike, Recoil, Turok 2 i Lands of Lore 3. Članovi Hacker kluba imaju na te igre, ali i na sve druge u Algoritmovim trgovinama 4% popusta. Radosna vijest i za članove Hacker kluba iz Dubrovnika i okolice je da svoj popust mogu iskoristiti i u dubrovačkoj podružnici Algoritma!

POPUST

4
%

PRETPLATI SE I POSTANI ČLAN HACKER CLUBA

PRETPLATA na Hacker

☐ **6 BROJEVA** **150 kn**

☐ **12 BROJEVA** **270 kn**

☐ **16 BROJEVA** **317 kn**

☐ **24 BROJA** **420 kn**

PODACI O NARUČITELJU

Ime i prezime / naziv tvrtke

ulica i broj

mjesto

tel/fax

poštanski broj

JMBG / matični broj tvrtke

datum

potpis

NAČIN PLAĆANJA

☐ **pouzećem - plaćanje poštaru pri preuzimanju pošiljke**

+ 25 kn (troškovi poštarine)

☐ **uplatom na žiro račun**
30105-603-28346

svrha doznake
primatelj

upisujete sadržaj vaše narudžbe
Janus-Lingua d.o.o., Petrinjska 11,
10000 Zagreb

u rubriku POŽIV NA BROJ upisujete vaš JMBG ili matični broj tvrtke

☐ **kreditnom karticom**

☐ **American Express** ☐ **Diners Club**
☐ **EuroCard MasterCard** ☐ **Visa**

broj kartice
kartica vrijedi do

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 15h).

Za sva pitanja i informacije nazovite ODJEL PRODAJE na naše telefone: 01/435 179, 427 883, 429 810

U SLJEDEĆEM BROJU

ALIENS VS. PREDATOR

**JEDINI
PRIKAZ U
HRVATSKOJ**

Pročitajte ekskluzivnu recenziju na čak 8 strana koju vam jedino Hacker donosi u svibnju!

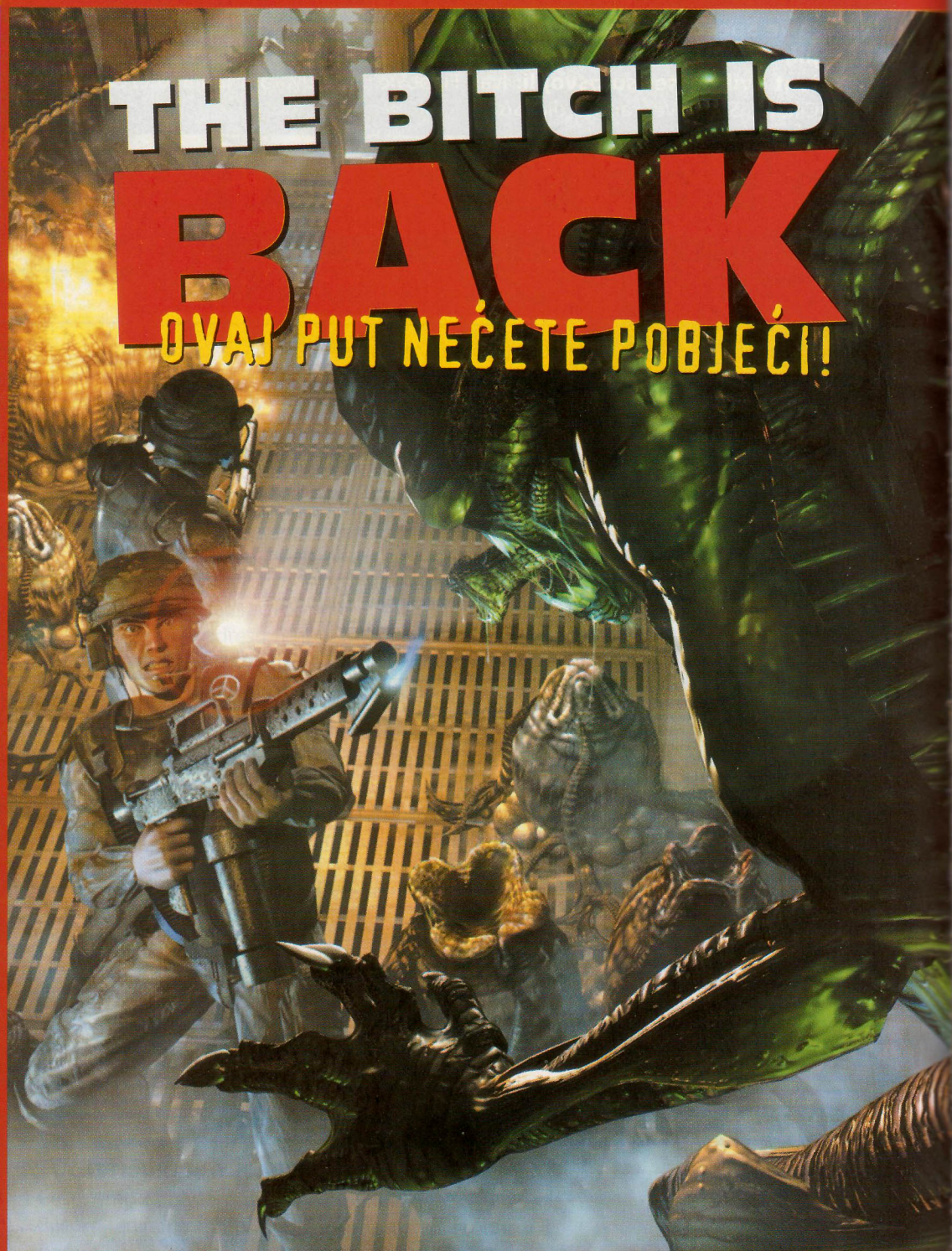
Pripremite se za doživljaj najsirovijeg adrenalina i praiskonskog straha jer ovaj put nema izlaza.

**VELIKI STAR
WARS PRILOG...**

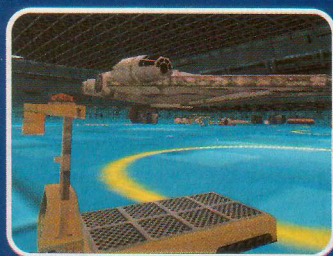
Pročitajte iz pera Hackerovih Star Wars stručnjaka - Daria "X" Rakovca i Patrika "DVD" Pencingera - sve o novom Star Wars filmu, popratnim igrama u izdanju LucasArtsa te iscrpan opis računalne magije odgovorne za najbolje digitalne efekte ikad viđene na filmu.

**...I BOGATA STAR
WARS NAGRADNA
IGRA**

U suradnji sa Activisionom, časopis Hacker i njegovi čitatelji će sa stilom dočekati premijeru Star Warsa. U sljedećem broju vas očekuje bogata nagradna igra u kojoj možete osvojiti cijeli spektar Star Wars igara renomiranog LucasArtsa. Neka sila bude uz vas!



ČITAJTE SAMO U HACKERU



X-WING ALIANCE



**BALDUR'S GATE:
TALES OF THE SWORD COAST**



LANDS OF LORE 3

Novi broj u prodaji **3. svibnja!**

NE!



**OVO
NIJE
SMEĆE**

**TO JE VAŠ NOVAC
I UPOTREBLJENI IMAJU VRIJEDNOST**

**MACRO
MICRO**

Nova cesta 121, Zagreb
Tel: 01/3095 033, fax: 01/3095 061
e-mail: makromikro@zg.tel.hr
www.macro-micro.com

MALA ŠKOLA RACUNALA

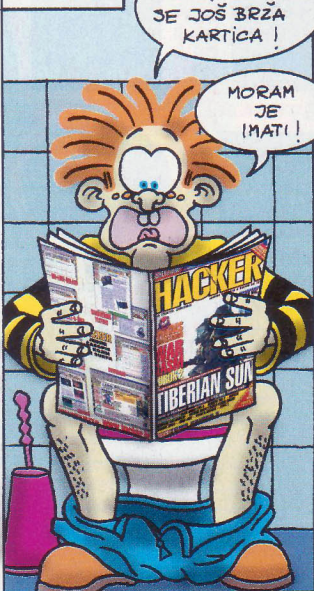
Grafička kartica

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ

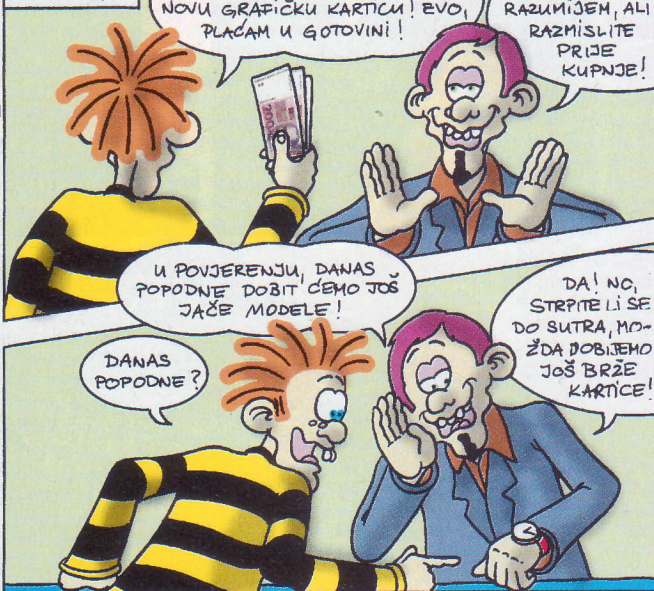
PONEDJELJAK DANAS SAM KUPIO NAJBREŽU 3D GRAFIČKU KARTICU...



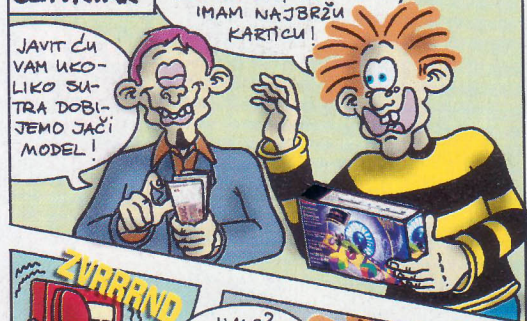
UTORAK



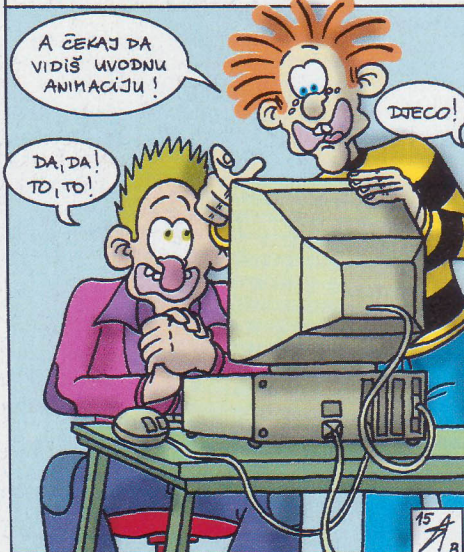
SRIJEDA



ČETVRTAK



U SUBOTU I NEDJELJU DUĆANI SU BILI ZATVORENI. POZVAO SAM PRIJATELJA KAKO BI GA IMPRESIONIRAO NOVOM GRAFIČKOM KARTICOM...



DJEČO, NE DAJTE SE SMETATI! BAKICA ČE SAMO MALO POČISTITI PRAŠINU!



OBRATI PAŽNJU NA VODU RENDERIRANU U REALNOM VREMENU! KAO PRAVA!



MORAŠ PRIZNATI DA OVA RENDERIRANA VODA IZGLEDA KAO PRAVA!



DJEČO, MOŽE LI MALO TIŠE TA VAŠA IGRA?





TV prijem na PC-u



Video Wonder Pro II

- TV prijem na PC-u
- Video prikaz iz CCD kamere, videa i sl.
- Obrada i pohrana video slika
- Podrška video telefon i Net Meeting
- Video pošta
- Daljinsko upravljanje

Ovlašteni partneri:

Feniks-kompjutori,	Zagreb, 01/2910400
Analog bit,	Zagreb, 01/3776562
HG SPOT,	Zagreb, 01/6603122
Zagria,	Zagreb, 01/3861840
Zola,	Zagreb, 01/ 395153
Jware,	Osijek, 031/161544

Najbolja on-line ponuda na: www.microln.com



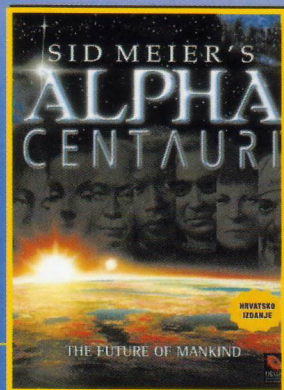
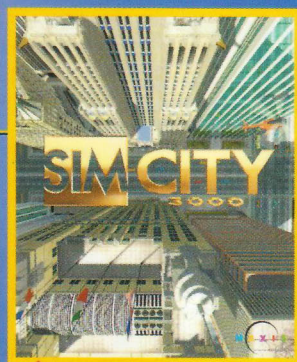
ALGORITAM
www.algoritam.hr

**OVLAŠTENI DISTRIBUTER
ZA HRVATSKU**

Svjetski hitovi u nakladi Algoritma

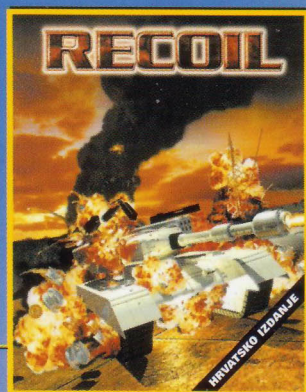
• HRVATSKO IZDANJE •

Sim City 3000



Alpha Centauri

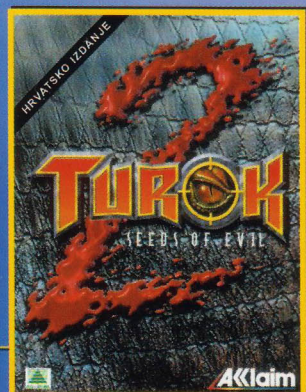
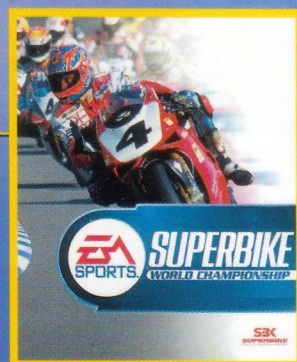
Lands of Lore III



**CIJENE
POTRAŽITE NA
STRANICI 37**

Recoil

Superbike World Championship



Turok 2

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:

- "ZG DATA"
PODRUM SHOPPING CENTRA PREČKO
- "FILEX d.o.o."
VOČARSKA 3, tel: 4633 100
- "KNJIŽARA NOVA" RIJEKA
TRPIMIROVA 5A, tel: 051/335 147
- "SYS COMPUTERS SHOP"
Avenija grada Vukovara 39, tel: 6129 882