

HACKER

BROJ 50 SRPANJ 1999. CIJENA 33 KN

JEDINICI SU SVOJIM SE IGRA

NAJAVE!

THE SIMS
BATTLEZONE 2
FLIGHT UNLIMITED 3

FIFA 2000
ABOMINATION
CARMAGEDDON: DTR 2000

Otkrivamo naslove koje ćete igrati ovog ljeta!



PRVI PRIKAZ

BRAVEHEART

Otkrivamo vam pojedinosti o Eidosovom tajnom projektu

RECENZIJE

DUNGEON KEEPER 2

NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE MECH WARRIOR 3

F-22 Lightning 3 • Driver • Descent 3 • Jane's Fleet Command
Might & Magic VII • Star Wars: Gunstar Frontier • Star Wars: Droid Works
Star Trek Next: Generation • Birth of the Federation • Official Formula 1 Racing

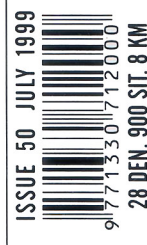
RJEŠENJA

ALIENS VS PREDATOR

Savjeti koji život znače

POTPUNO RJEŠENJE NA 6. STRANA

THE PHANTOM MENACE



ISSUE 50 JULY 1999

9 771330 712000
28 DEN, 900 SIT, 8 KM



VELIKA NAGRADNA IGRA

50 NAGRADA ZA 50 ČITATELJA

MelComp

AKTUALNI CJENICI NALAZE SE NA
www.melcomp.hr

Najprodavanija
računala



*Odaberite - mi imamo
sve što trebate*



DTK
computers

RICOH

UVIJEK NAJBOLJI I PRVI

Najpouzdaniji CD-RW
snimači

MP 7040A-UP

ATAPI
CD-R/RW DRIVE



USB
UNIVERSAL SERIAL BUS



matrox

DIAMOND

TOSHIBA

ADAPTEC

Seagate

D-Link

YAMAHA



CHERRY

APC

CREATIVE



DTK
computers

3M

EPSON

PHILIPS

Microsoft

VELIKI USPOREDNI TEST JOYSTICA I VOLANA U SLJEDEĆEM BROJU HACKERA

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

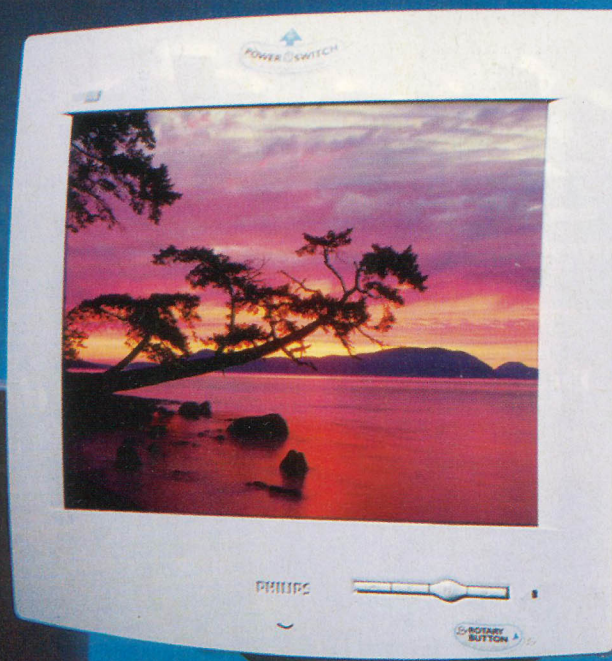
MelComp d.o.o.

Zagrebačka 63, HR - 42000 Varaždin
tel. 042 / 312 280, 312 281
fax 042 / 311 092, 214 349
Cjenik BBS: 042 / 312 282,

2400-28800, N/8/1

http://www.melcomp.hr

E-mail: melnjak@melcomp.hr
servis@melcomp.hr



Izaberite pravo rješenje

Posjetite nas
u našem novootvorenom
maloprodajnom prostoru
RADNO VRIJEME
8-16h
(ponedjeljak - petak)

AUTRONIC PII 366 C (Poslovna linija)

CPU INTEL PII CELERON 366, 128k, PPGA, FIC CE31-A PENTIUM II, SOCKET 370, CHIPSET SIS EAGLE, VGA SIS 620 3D AGP 8 MB I AUDIO ESS, EST1938 ONBOARD, ULTRA ATA/66, KONTROLER ATA/66, DIMM 32 MB PC100 8ns, HARD DISK 4300 MB WESTERN DIGITAL, CD-ROM 40 x SPEED PHILIPS, MOUSE + PAD, KEY TRONIC TASTATURA KT900 EURO, PHILIPS COLOR MONITOR 105E 15" LR, NI, DIGITAL CONTROL

4.850,00 Kn

MATIČNE PLOČE

F.I.C. PENTIUM II CE31-A, SIS Eagle Chipset, 66/100 MHz FSB, Intel Celeron PGA od 366-500 MHz, embedded Video on board, ESS ES1938 audio on board, 2xDIMM, 3xPCI/1xISA slots, Ultra DMA/66, S.M.A.R.T., Micro ATX sized NOVO!!!	699 Kn
F.I.C. PENTIUM II KZ-6000-V, VIA Apollo Pro Plus, 66/100 MHz FSB, Intel Celeron PGA od 366-500 MHz, Creative ES1373 audio on board, 3xDIMM, 1xAGP/4xPCI/1 x AMR/1xISA slots, Ultra DMA/66, S.M.A.R.T., Baby AT sized NOVO!!!	730 Kn
F.I.C. PENTIUM II CP11Z, Intel 440ZX chipset, 66/100 MHz FSB, Podržava: Intel Celeron PPGA Socket 370 od 366-500 MHz, 2 x DIMM (up to 256 MB of SDRAM), 1 x AGP/5 x PCI/2 x ISA slots, Ultra DMA/33, S.M.A.R.T., ATX sized NOVO!!!	719 Kn
F.I.C. PENTIUM II CP33, VIA Apollo Pro Plus & Super, 66/100 MHz FSB, Intel Celeron PPGA Socket 370 od 366-500 MHz, embedded Sound on board, 3xDIMM, 1xAGP/3xPCI/1xISA slots, Ultra DMA/66, S.M.A.R.T., Micro ATX sized NOVO!!!	775 Kn
GRAFICKE KARTICE	
DIAMOND VIPER V770, AGP 4X, RIVA TNT2, 32 MB SDRAM, OEM NOVO!!!	1.593 Kn
DIAMOND VIPER V770 ULTRA, AGP 4X, RIVA TNT2 ULTRA, 32 MB SDRAM, RETAIL NOVO!!!	2.294 Kn
DIAMOND STEALTH III S540, AGP 4X, S3 SAVAGE4 PRO+, RETAIL NOVO!!!	1.112 Kn
STB VOOODO3 3000, AGP, 16 MB SDRAM, DVD HARDWARE ASSIST, TV/S-VIDEO OUT NOVO!!!	1.573 Kn
ZVUČNE KARTICE	
CREATIVE LABS SOUND BLASTER AWE 64	305 Kn
CREATIVE LABS SOUND BLASTER LIVE VALUE SB4670, PCI, RETAIL	786 Kn
CREATIVE LABS SOUND BLASTER PCI 512 PNP, CT-4790 NOVO!!!	451 Kn
DVD-ROM / DVD-KIT / CD RECORDERI	
DVD-ROM HITACHI GD2500, IDE	791 Kn
DVD KIT TOSHIBA SD-M1202 DVD-ROM + MPEG II CARD, BOX	1.362 Kn
DVD-KIT CREATIVE PC-DVD ENCORE 6X, 6X DVD-ROM + MPEG II CARD, RETAIL NOVO!!!	2.053 Kn

AUTRONIC PII 400 C (Obiteljska linija)

CPU INTEL PII CELERON 400A PPGA, Socket 370, 400 MHz, 128kB cache, FIC CP33 VIA Apollo Pro Plus Chipset, AGP, Sound Blaster Pro compatible embedded audio on board, 64 MB SDRAM, FDD 1,44 MB, 3.5", HDD WD 6.4 GB, EIDE, Ultra ATA/66, VGA - CREATIVE LABS GRAPHIC BLASTER RIVA 128 TNT, 16 MB SDRAM, PHILIPS CD-ROM 40x, JATON FAX-MODEM-VOICE 56K V.90 INTERNI, ZVUČNICI 120 W, KEY TRONIC KT900 EURO TIPKOVNICA, TASK MEDIUM TOWER ATX, PHILIPS 105E, 15" COLOR MONITOR (LR, NI, DIGITAL CONTROL)

6.445,00 Kn

MODEMI

US ROBOTICS SPORTSTER OEM Voice FaxModem 56K V.90 INTERNI, PCI	429 Kn
US ROBOTICS SPORTSTER V.90 Voice FaxModem 56K V.90 INTERNI	800 Kn
US ROBOTICS SPORTSTER Voice FaxModem 56K V.90 EXTERNI, RETAIL	1.026 Kn
JATON COMMUNICATOR V.90 Voice FaxModem 56K V.90, INTERNI, RETAIL	351 Kn
JATON COMMUNICATOR USB Voice FaxModem 56K V.90, USB, RETAIL NOVO!!!	717 Kn
JATON TRAVELER V.90 ROCKWELL Voice FaxModem 56K V.90, EXTERNI, RETAIL NOVO!!!	679 Kn

OSTALO

TIPKOVNICA KEY TRONIC KT-800, PS/2, AT NOVO!!!	99 Kn
TIPKOVNICA KEY TRONIC KT-2001 ergoforce, PS/2 NOVO!!!	227 Kn
Pisač EPSON STYLUS COLOR 440 (win) ink jet, A4, 4 str/min, 720 dpi	1.120 Kn
Pisač EPSON STYLUS PHOTO 750 (win, mac), color, 1440 dpi, A4, photo-printer	2.198 Kn
Pisač HP LASERJET 1100 A4, 600 dpi, 8 str/min, 2 MB	3.284 Kn
Pisač HP DESKJET 695C A4, 600*600, 5 str/min	1.203 Kn
Skener Phantom 336 CX, A4, 1 prolaz, 36 bitni, opt.300x600, max.9600, USB NOVO!!!	990 Kn
Skener Phantom 636, A4, 1 prolaz, 36 bitni, opt.600x1200, max.9600, parallel port	990 Kn

U CIJENU NIJE URAČUNAT PDV 22%

DNEVNO AŽURIRAN KOMPLETAN CJENIK, NOVE KOMPONENTE I KONFIGURACIJE, POSEBNE POGODNOSTI POGLEDAJTE NA WWW.AUTRONIC.OPEN.HR

Zagreb, Gruška 22, tel. 01/6153 - 500, fax. 01/6152-733
<http://www.autronic.open.hr>, e-mail: autronic@open.hr

PROSLAVIMO ZAJEDNO PRVIH **50**

50 nagrada za

1 Voodoo 3
kartica

PRVU KARTICU DARUJE AUTRONIC
DRUGU KARTICU DARUJE INFOGAMA



x2!

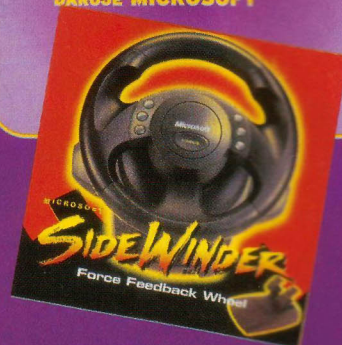
2 PlayStation

DARUJE ČASOPIS PSX



3 Sidewinder
FF volan

DARUJE MICROSOFT



7 TopGun Platinum Joystick

DARUJE CONTINUUM

8 Genius F 22 Joystick

DARUJE MACRO-MICRO

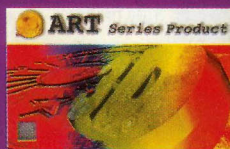


9 TopGun Joystick

DARUJE CONTINENTAL MEGASTORE

10 3Dfx Banshee 16 Mb
ubrzivačka kartica

DARUJE ASSMANN ELEKTRONIKA



11 PC Media/Data Fax 56 K modem

DARUJE EDINKOM

12 X Wave 192 PCI zvučna kartica

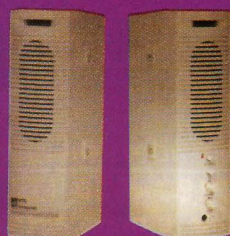
DARUJE SENSO

13 DTK Computer
Stereo Sound System

DARUJE SENSO

14 Joystick

DARUJE HG SPOT



15-23

Joy Boy Fighter Game Pad

PC FM Radio Card Windows

Smart Game Card

za dva joysticka **x2**

i-Mac/PC USB prozirni miš **x3**

Condenser Microphone **x2**

DARUJE ASSMANN ELEKTRONIKA



24-27

mjesečna pretplata
za Internet **x2**

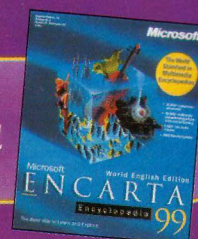
tromjesečna pretplata
za igraći server **x2**

DARUJE GLOBAL NET

28

Ms Encarta Standard

DARUJE RECRO



BROJEVA U NAGRADNOJ IGRi

50 čitatelja

4 Microsoft Digital Sound System 80

DARUJE MICROSOFT



5 Dardevil volan

DARUJE MELCOMP



6 Cyborg 3D Pad

DARUJE ZOLA



29-31

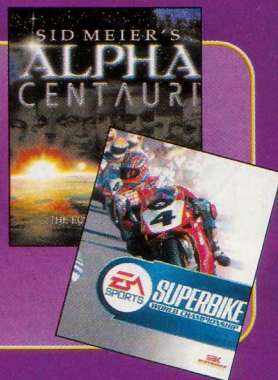
10 CD medija za snimanje **x3**

DARUJE WSP

32-36

Lands of Lore III
Alpha Centauri
Turok 2
Superbike
Need for Speed 4

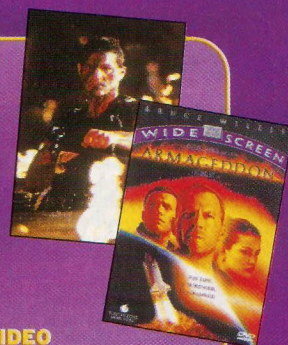
IGRE DARUJE ALGORITAM



44-48

Savršeno ubojstvo
Armageddon
Pregovarač
Svemirski vojnici
Vojnik

DVD FILMOVE DARUJE ISSA FILM I VIDEO



49-50

Hacker majica **x2**

DARUJE HACKER



37

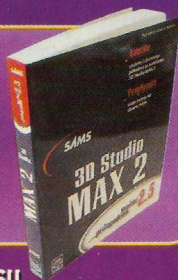
Deer Hunter za Mac

IGRU DARUJE FILEX

38-43

3D Studio Max 2 **x2**
Internet **x2**
Corel Draw 8 **x2**

KNJIGE DARUJE ZNAK



ZAHVALJUJEMO SVIM SPONZORIMA KOJI SU OSIGURALI NAGRADE ZA NAŠE ČITATELJE

Izreži nagradni kupon br. 1 iz ovog i br. 2 iz sljedećeg broja i zajedno ih zalijepi na dopisnicu te ih sa svojim imenom, adresom, brojem telefona i e-mail adresom pošalji na našu adresu:

Janus Press
Petrinska 11
10000 Zagreb

HACKER
KUPON
BR. 1



PSX



u novom broju donosi

NAJAVE

**TOMORROW NEVER DIES • VIGILANTE 8:
SECOND OFFENSE • ROAD RUSH UNCHAINED**

ODIGRALI SMO

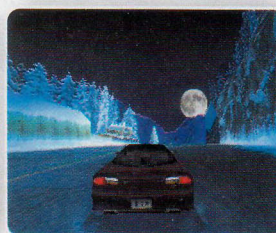
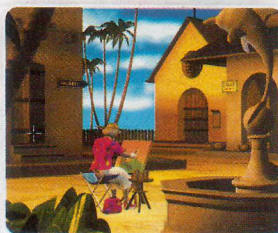
**ARK OF TIME • DRIVER • BUGS BUNNY
• TRAP RUNNER • PLAYER MANAGER 99
• AFL • EVIL ZONE • APE ESCAPE...**

HELPLINE

**NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE
• GUARDIAN'S CRUSADE • DUKE NUKEM:
TIME FOR KILL • ISS PRO....**

HARDWARE

**MONITORI I RGB CABL • CONTROLLERI
• SAITEC JOYPAD • HARDWARE REPORT**



NOVI BROJ U PRODAJI 12. SRPNJA!

EKSKLUZIVNO

DUNGEON KEEPER 2

Ponosno vam predstavljamo
Horned Repera -
Hackerovog službenog tam-
ničara sa četvrte razine
ispod zemlje. Donosimo vam
još jednu ekskluzivnu
hrvatsku recenziju

32

BRAVE- HEART

Eidos će napraviti
igru u kojoj je Mel
gibson glavni lik.
Braveheart će biti
veliki hit, a mi vam
donosimo 100-
megabajtni demo
na CD-u i detaljnu
najavu.

20

HELP-LINE

T P N

Donosimo vam 6 stranica
najcjelovitijeg prohoda nove
Star Wars arkadne avanture.

106

POPIS OGLAŠIVAČA

ACS	76	ISSA FILM & VIDEO	
ALGORITAM	KORICE	IT-KOM	76
AUTRONIC	3	MEDVEDNICA	76
CENTAR INFORMATIKA ..	42	MELCOMP	KORICE
CONTINENTAL MEGASTORE	30	MICROLINE	KORICE
CONTINUUM	72	MICROSOFT	51
EDINKOM	74	MT UREDSKA OPREMA ..	74
FOTO BADROV	72	PCX	80
GLOBAL NET	63	PENTAGRAM	82
HG SPOT	65	RECRO	54
INFO GAMA	72	RENOPROM	46
INFOLAB	84	SENSO	24,25
		SMS RAČUNALA	74
		ZNAK	104
		ZOLA	68

SRPANJ 1999.

BROJ 50

HACKER

JULY 1999.

ISSUE 50

RUBRIKE

- 9 UVODNIK
- 10 PISMA ČITATELJA
- 78 HACKER.NET
- 94 FILMOVIES
- 97 DVD DEPO
- 114 STRIP

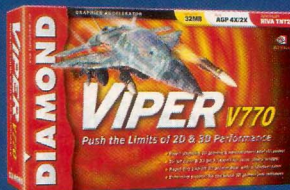
HELP-LINE

- 100 NEED FOR SPEED GOODIES
- 102 SAVJET VIŠE: ALIENS VS PREDATOR
- 106 PROHOD: THE PHANTOM MENACE



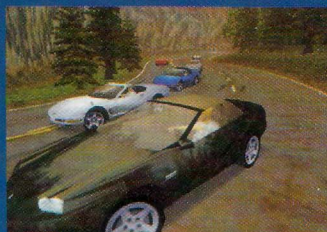
HARDWARE

- 88 TEST USB UREDAJA
- 90 DESTINI JOYSTICI
- 90 ENCORE DXR3 6X DVD KIT
- 91 FUSION GAMEPAD
- 92 SAITEK KONTROLERI
- 94 THRUSTMASTER ACM GAME CARD
- 94 THRUSTMASTER FORMULA CHARGER
- 95 DIAMOND VIPER V770



RECENZIJE

- 32 DUNGEON KEEPER 2
- 38 NEED FOR SPEED 4 - ROAD CHALLENGE



44 DESCENT 3



48 JANE'S FLEET COMMAND

52 MECH WARRIOR 3



56 F-22 LIGHTNING 3

58 DRIVER



60 STAR TREK NEXT GENERATION: BIRTH OF THE FEDERATION

62 JIMMY WHITE'S 2 - CUEBALL

64 JEFF GORDON® XS RACING™

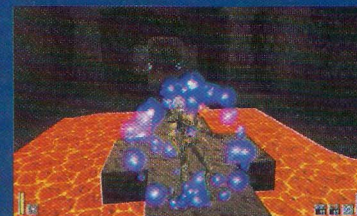
66 ANCIENT CONQUEST

67 ANNA KOURNIKOVA SMASH COURT TENNIS

69 STAR WARS - GUNGAN FRONTIER

RECENZIJE PLUS

71 HERETIC 2 ENANCEMENT PACK



73 EVIL CORE: THE FALLEN CITIES

75 EXTREME MOUNTAIN BIKING

77 TRIPLE PLAY 2000

NAGRADNA
IGRA

SPEKTAKULARNA KINO VERZIJA POPULARNE IGRE
U KINIMA OD 1. SRPNJA

FREDDIE
PRINZE JR.

SAFFRON
BURROWS

MATTHEW
LILLARD

TCHÉKY
KARYO

WING COMMANDER

B I T K A Z A S V E M I R

KUPON ZA NAGRADNU IGROU

IME I PREZIME

ADRESA

MJESTO

CONTINENTAL FILM
FABRIK-GRAFIA

HACKER

Tri sretna čitatelja će osvojiti
vrijedne poklone-iznenađenja!
Imena dobitnika i nagrade ćemo
objaviti u slijedećem broju.

PRAVILA NAGRADNE IGRE

Ispunite kupon, izrežite ga i zajedno s kino kartom (koju ste
sačuvali) pošaljite najkasnije do **15. srpnja** na adresu:
CONTINENTAL MEGASTORE ("za WC n.i."),
Savska 9, 10000 Zagreb.

HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA
INFORMATIČKE IGRE

Izlazi mjesečno

IZDAVAČ

JANUS PRESS d.o.o.
Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb
tel/fax: 435 179, 427 883, 429 810
E-mail: janus@zg.tel.hr
WWW: www.hacker.hr

DIREKTOR

Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK

Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK

Kristijan Žibreg

GRAFIČKI UREDNIK

Igor Vranješ

PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK

Željka Mokos
Darko Poslek

SURADNICI

Alan Graf
Berislav Jozić
Damir Đurović
Damir Rukavina
Dario Rakovac
Denis Kovačić
Goran Račić
Goran Stančić
Hrvoje Herceg
Karlo Kolar
Krešimir Lauš
Kristina Jeren
Mario Bošnjak
Miroslav Puljiz
Mislav Mataija
Patrik Pencinger
Tihomir Jauk
Vedran Januš

LEKTOR

Ankica Đerek

PRETPLATE

JANUS PRESS 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

RAČUNOVODSTVO

Melita Šobot
Nada Delač

AGENCIJA ZA KONZALTING

INTERMEDIA, Haddelićeva 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

OBAVIJEST ČITATELJIMA

POŠTOVANI ČITATELJI,
OVAJ BROJ HACKERA NIJE
DVOBROJ. SLJEDEĆI BROJ MOŽETE
POTRAŽITI VEĆ **1. KOLOVOZA**
KOD SVIH PRODAVAČA NOVINA.

U V O D N I K

YES! LJETNI BROJ U KOLOVOZU!

Dragi čitatelji!

Spazivši novo izdanje Hackera na kioscima, odmah ste primijetili da je ovaj broj poseban. Naime, u ruci držite **pedeseti broj** časopisa koji je od svog izlaska postao i ostao vodeći autoritet za informatičke igre. Iskreno govoreći, žao mi je što nisam u Hackeru počeo raditi od samih početaka, kada su ga stvarali drugi ljudi, no sjećam se dobro kada sam prije više od tri godine kao tadašnji student *Fakulteta organizacije i informatike* u Varaždinu (pozdrav svim mojim prijateljima i škvaldi iz fakultetske "rupe" - *SeNtIneL*, jesi živ?) kontaktirao uredništvo u želji da "nešto pišem o Amigi". Naravno, prvo su me odbijali, pa sam pisao ogledne tekstove, pa su mi govorili "nemojte nas zvati, mi ćemo nazvati vas" i vjerojatno bi ta neizvjesnost potrajala dok sam ne bih odustao da sa spomenutim frendom *SeNtIneLOm* (čiji identitet neću otkriti - dotičnog pod navedenim nadimkom dobro poznaju posjetitelji news grupa) nisam radio na "Gujdi", mjesečnom časopisu za Amigu koji je u *AmigaGuide* formatu (hypertext zapis sličan Windows Helpu) izlazio na disketama i Internetu. Oboružen dodatnim argumentom, ponovno sam nazvao redakciju Hackera i gle čuda - dobio sam posao kao vanjski suradnik.

Ova moja priča zorno pokazuje da su kroz Hacker prodefilirali mnogi novinari, igrači, studenti i ostali zaljubljenici u igre koji danas, primjerice, rade na važnim položajima u poznatim poduzećima čije reklame često vidate u ovom časopisu.

Za svoj peti rođendan pripremili smo vam malo drugačiji broj, s atraktivnom nagradnom igrom koju sponzoriraju naši vjerni oglašivači (na čije se reklame često bunite, a ipak se ispostavilo da vam one predstavljaju prvi izvor informacija prilikom kupnje). Nadalje, upućujemo vas na Patrikov prikaz *Wing Commander* filma koji bi dok ovo čitate trebao igrati u hrvatskim kinima, ekskluzivni prikaz *Bravehearta* - Eidosovog tajnog projekta od kojeg se mnogo očekuje (odigrajte **100-megabajtni demo** s našeg CD-a) - a vjerujem da najave za *Carmageddon: DTR 2000*, *Battlezone 2*, *Flight Unlimited 3* i prve slike iz *FIFA-e 2000* pokazuju da nas najesen očekuju još luđa igrača sezona. Međutim, prava su poslastica recenzije *Dungeon Keepera 2*, *Need for Speeda 4*, *Descenta 3*, *Mech Warriora 3*, *Drivera* - ni samom mi nije jasno kako smo u inače sušnoj ljetnoj sezoni uspjeli u Hacker ugurati toliko jakih naslova. Nažalost, iako smo u prošlom broju obećali recenziju *TA: Kingdomsa*, GT Interactive je neznatno odgodio izlazak naslova pa ćete i recenziju čitati tek u sljedećem broju.

Ako se ubrajate u one koji časopis čitaju onako kako treba - odostraga - iznenadit će vas jaki Help-Line i gomila hardvera s kojim se Patrik poigrao u

ŠU, ŠU...

...svi već šušaju o - *Tiberian Sunu*! Naime, *Chloe Rothwell* iz engleskog *Electronic Artsovog* ureda nam je pred samo zaključenje broja prišapnula na uho da bi *Tiberian Sun* trebao izaći na tržište tijekom kolovoza! Iako smo i prije dobivali slične informacije, zbog silnih odgoda *TS-a*, već smo oguglali na slične izjave. Međutim, ovaj puta *Chloe* je bila ustrajna i vrlo ozbiljna, poručuje da se "pripremimo za Kanea jer *Tiberian Sun* će označiti ljeto". Da će igra ostaviti neizbrisivi trag u to ne sumnjamo (verzija koju smo igrali na E3-u nam je izgledala kao siguran hit), no nadamo se da je *Chloe* mislila na ovo ljeto. Bilo kako bilo, ako *Tiberian Sun* izađe do obećanog roka, znate gdje ćete moći pročitati prvu recenziju!



Tiberian Sun već u sljedećem broju Hackera? To, čini se, ne zna ni Electronic Arts...

ovom broju. Dotični je ovaj mjesec bio opčinjen *Need for Speedom*, u kojem je postao pravi ekspert (BUG-ovci, kad će sljedeći sraz?), pa je za ovomjesečni CD pripremio više desetaka megabajta automobila, staza, editora nivoa i ostalih "gudiza" za *NFS 3 i 4*!

I šeker na kraju - ovo nije ljetni dvobroj. Hacker, osim u srpnju, po prvi puta redovito izlazi i u kolovoza! Time naša redakcija ponovo postavlja standarde i Hacker postaje prvi (i zasad jedini) informatički časopis u Hrvatskoj koji izlazi i u kolovoza! To je naš način da se odužimo onima koji su maleni projekt šačice entuzijasta pretvorili u najprodavaniji hrvatski časopis za informatičke igre - vama, dragi čitatelji.

Želim vam ugodno i toplo ljeto. Čitamo se u ponedjeljak, 2. kolovoza!

Kristijan Žibreg
glavni i odgovorni urednik

TKO SU NAGRAĐENI IZ PROŠLOG BROJA?

Thrustmaster nagradna igra

1. nagrada Top Gun Platinum, Hrvoje Mužina, Zagreb
 2. nagrada Top Gun, Ivan Radošević, Zagreb
- Dobitnici nagrade podižu u redakciji.

Puzzle nagradna igra

1. nagrada Superbike, Ivo Pintarić, Našice
 2. nagrada Vigilante majica, Frano Jurić, Zagreb
 3. nagrada podložak za miša, Ivan Premec, Koprivnica
- Nagrade šalje Algoritam.

PISMA ČITATELJA

Dobrodošli u 50. izdanje pisama čitatelja. Za ovo jubilarno izdanje smo, kao što vidite, izbacili pismo mjeseca s obzirom da u ovom broju dominira velika nagradna igra u kojoj smo u suradnji sa našim oglašivačima obezbijedili vama, dragi čitatelji, 50 nagrada. Već od sljedećeg broja vraćamo pismo mjeseca koje, kao i uvijek, nagrađujemo originalnom igrom.

PIŠITE NAM



POŠTOM

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

MAILOM

NAPOMENA

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

NAGRAĐENI ČLANOVI HACKER CLUBA IZ PROŠLOG BROJA

- Danijel Jojić, Zagreb
- Ivan Šutalo, Rijeka
- Luka Lovrić, Zagreb
- Ivusa Gojan, Mokošica
- Tomislav Mucafir, Rijeka



JA SAM DOBAR KRITIČAR

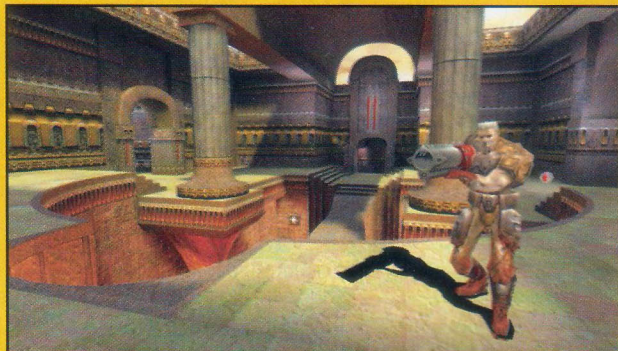
P Suvišno je pisati o pohvalama koje primete svaki dan. Ja sam dobar kritičar. U prošlom broju na pismo «Volim Rukavinu» N.J. iz Zagreba ste napisali da se «Damiru digla obrva», a s njom su se digli i moji živci! N.J. (želeći privući pozornost) opravdava Rukavinin opis i ocjenu StarCrafta i Brood Warsa ovim riječima: "...zbog čitatelja da bi ih informirao prije nego što bude prekasno tj. prije nego što kupe loš naslov". Koliko ja znam, loš naslov se ne prodaje kao StarCraft i BroodWars, loše naslove ne rastura 90% ljudi što zna nešto o igrama. Nikad nećete naći 15 000 ljudi na Battle.net-u igrajući loš naslov! Zato poručujem N.J. da je patka! StarCraft i BroodWars su legende, ako su to loši naslovi, onda smo svi mi totemi (osim Damira Rukavine, N.J. i nekolicine). Usput, Damir je dobro opisao Dungeon Keeper 2 (najvjerojatnije je sve prepisao ili većinu?!). Sad kad sam se ispuhao, gdje mogu nabaviti Expansion pack za Dungeon Keeper 1? Baš sam fan-tom.... Tako vam pečenog konja

TKO RADI TAJ I GRIJEŠI

Tako kaže naslov ovog okvira. Kad smo na prošlom HackCD-u objavili Quake 3 Test demo, ni slutili nismo da će Activision poslije odlučiti da ga nijedan časopis ne može staviti na CD, nego da svi moramo čekati službeni demo koji uskoro izlazi. Kako je naš CD u vrijeme ove objave već bio u Švicarskoj na umnažanju, ovim putem se želimo ispričati Activisionu i id Softwareu na takvom razvoju događaja...

In the June issue of Hacker magazine, we covermounted the Quake 3 Test demo that had been made publicly available for download from the official Quake 3 homepage www.quake3arena.com. Unfortunately, such action meant we were in direct violation of copyright laws, as we had not actually obtained the necessary approval from Quake 3 publisher, Activision. Also, there is id license agreement that pops up on the screen when you want to download the Quake 3 Arena Test, which we failed to examine carefully.

This was a clear oversight on our part and in no way was it our intention to go against the wishes of both Activision and id Software. We acknowledge that we should have waited until the official demo was released and permission from Activision sought before any Quake 3 demo was covermounted. We are extremely sorry for any consequential damage that our (premature) actions may have caused and would like to publicly apologize to both Activision and id Software for this error, ensuring both parties that this will not happen again. As the leading games magazine in Croatia, our intention always is to provide the latest and best demos for our readers and we work closely with publishers and owners of the intellectual property to ensure that permission for every such demo is officially granted. In this instance, we made a mistake and it is with much regret that we have deemed this apology necessary but we sincerely hope that our highly valued and trusted relationship with Activision will continue to strengthen.



▲ Upućujemo naše čitatelje da demo Quake 3: Arena potraže na službenim stranicama www.quake3arena.com

HACKER EDITORIAL

CD VAM NE VALJA

P Poštovani izdavaču lista Hacker
Vaš sam čitatelj već ima par mjeseci te sam razočaran tehničkom ispravnosti Vaših CD-diskova. Do sada nijedan nije bio ispravan. Smatram da se u budućnosti takve greške neće ponavljati
Unaprijed Vam se zahvaljujem!
Berislav Kezić, via email

P Poštovani Bero,
Naši CD-ovi se umnažaju u Švicarskoj u Trax Datainoj tvornici i ondje prolaze rigoroznu provjeru kvalitete. Međutim, uslijed transporta i pakiranja, koji su u domeni Tiska (koji distribuira novine diljem Hrvatske), može doći do oštećenja naših optičkih pločica. Kao i uvijek, kada se dogodi takvo što, dovoljno je da nam pošalješ neispravan CD u kuverti na našu adresu i mi ćemo ti ga besplatno zamijeniti. Po našem iskustvu, broj neispravnih CD-a je vrlo malen, a sumnjamo da se nekoliko puta zaredom baš tebi to dogodilo. Skloni smo vjerovati da možda nešto nije u redu sa tvojim sistem-

skim postavkama – pomoglo bi da si detaljnije opisao kako se manifestira neispravnost CD-a.

NE MOGU NAĆI BROKEN SWORD

P Bok Hackerovci!
Teškom mukom na Internetu sam pronašao demo verziju igrice Broken Sword 2, koja me oduševila. Nazvao sam Algoritam i sve žive hrvatske distributere ali je nigdje nisam uspio pronaći. Molim vas da mi odgovorite gdje se može kupiti gore navedena igrica.
Unaprijed zahvalan!

Vedran Barišić, Koprivnica.

P Kao i uvijek, jedino što ti možemo odgovoriti je: raspitaj se kod svih naših oglašivača, čiji popis možeš naći u sadržaju, a telefonske brojeve na stranicama s njihovim reklamama. Igre su potrošna roba koja se brzo prodaje, tako da ti naša redakcija uistinu ne može odgovoriti na pitanje je li neka igra još uvijek u prodaji ili nije.

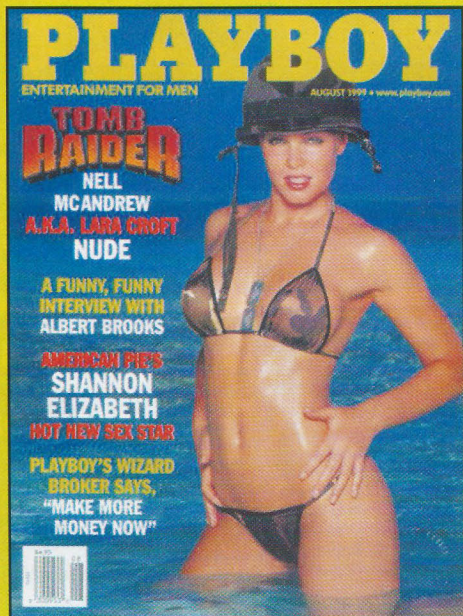
Listam ja novi Jedini Časopis S Kojim Se Igra, kad primijetim da nešto ne štima. Korice su Hackerove, ali sadržaj lagano podsjeća na Playboyev. Oskudno odjevene bujne cure, poneke u kožnjaku na slikama u časopisu kojeg sam smatrao informatičkim. Da nisu u tiskari nešto pomiješali? Ček', ček', tu vidim i neka poznata lica. Tako dakle Hackerovci provode vrijeme na poslovnim putovanjima (...). Čovjeku dođe da dobro razmisli o novinarskoj karijeri. Pitanje: Kako to da u većini slučajeva uz opis testiranog hardvera ne stavite i cijenu? Ne vjerujem da bi to bio odveć preveliki napor. I na kraju, dopustite da vam zaželim sve najbolje za jubilarni 50. broj! Prošlo je gotovo pet godina otkad sam prvi broj Hackera odložio na hrpu časopisa na polici. Sada Hacker ima svoju hrpu. Samo tako nastavite.

Danijel iz Rijeke

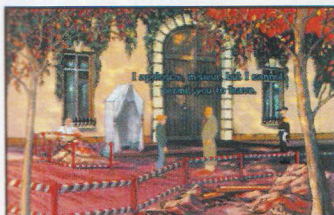


Ti, Danijele, pokušavaš reći da ti se ne sviđa što u Hackeru vidiš lijepe curice s izraženim oblinama? Razmisli još jednom pa nam se ponovno javi. Dotad, uživaj u još malo slobodnih slika od kojih će ti uzavreti krv u žilama. I, hvala na čestitkama za 50. broj – nadamo se da ćeš biti s nama kada budemo slavili i 100.

Prije bismo rekli da je Playboy počeo ▶ sličiti na Hacker



▲ Tko kaže da je Hacker počeo sličiti na Playboy



▲ Iako se, čini se, Broken Sword ne može više kupiti u hrvatskim trgovinama, mi i dalje dobivamo veliki broj vaših pitanja o ovoj avanturi. Čovjek se zapita kako je to moguće :)

U svezi s naslovom - nismo mi krave kojima je dosta da ih napasete i onda od njih muzete mlijeko (čitaj: novac)! Mi ipak zahtijevamo i malo vode te malo pažnje >:-) Zašto me to počinje podsjećati na Windoze?

Slaven

P.S. Shvatite ovo kao jednu konstruktivnu kritiku te malo tlačite one Vaše lektorice da bude manje onih malih grešaka (he, he, he)

● Nešto mi ovdje nije jasno... Nemaš baš visoko mišljenje o našim čitateljima, a sam se ubrajaš u njih jer očigledno vrlo pomno pratiš i čitaš naš časopis. Kako to? P.S. Ispričavam se svim čitateljima na greškama koje se potkradu nama, tiskari, lektorici, autorima i sl. Iako se Hacker bavi računalima, njega ipak stvaraju samo ljudi.

RUKAVINU U ALTERNATIVNO

● Imam jednu molbu: htio bih da Damir Rukavina piše tekstove u kvadratiću "Alternativno". Sada jedna kritika: molim Vas promijenite tekst u kojem se predstavljate. Svaki mjesec je skoro totalno isti, a neki čitatelji bi htjeli više znati o Vama. I na kraju jedno pitanje: gdje bih mogao nabaviti igricu "Natural Fawn Killers" (znate, ja sam ljubitelj životinja, a posebno nevinih zečića i naivne lanadi)

Jan Vnouček iz Bjelovara

● Što se tiče Đ-a i njegovih tekstova u okviru Alternativno, pisat će ih kao što ih je pisao i dosada, isto vrijedi i za naše slike i tekstove ispod njih koje ćemo uskoro promijeniti. Glede NFK-a, sumnjam da ćeš igru moći kupiti u hrvatskim trgovinama jer je izašla u maloj nakladi.



▲ Posljednja Vedranina fotografija snimljena za vrijeme iznuđivanja datuma izlaska Daikatane od samog Đona Romera.

JANJUŠ, MAJKE TI GI SPALIM

● Prvo što mi je palo na pamet kada sam kupio broj 49 i pregledao ga bilo je - prevara. Mjesec dana čekam da pročitam nešto više o igri Cutthroats: Terror on the High Sea iz ,kako je najavljeno, pera Vedrana Janjuša. Gledao sam da nije možda Vedran bio u Los Angelesu pa da "jadan" nije bio iscrpljen društvom zgodnih komada. A možda je bio tužan jer nije on išao. Svašta mi je padalo na pamet, ali sumnjam da može naći dobro opravdanje. E pa sada vi meni recite što da vam radim.

Zoran iz Vukovara

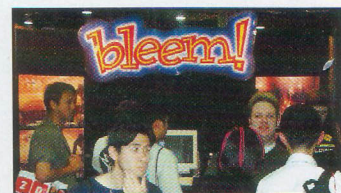
● Vedranu Janjuš smo ostavili u Los Anđelovcu gdje je tražila nekakav etri dok smo mi tukli policajce u Los Anđelesu. Vedran Januš nastavlja pisati najave za Hacker.

PISMO KOJE NIJE TREBALO BITI

● Drago uredništvo Hackera, za vaš časopis ne trebam govoriti! To da ste perfektni svi znaju. Čuo sam da ste nešto govorili o Bleem!-u pa bih si ga ja htio nabaviti, ali ne znam gdje. Pa vas molim ako znate da mi kažete gdje ga mogu nabaviti u Zagrebu.

Sven Vučić, Metropola

● Bleem! ne možeš nabaviti u Zagrebu, ali odi do Interneta na www.bleem.com pa tamo skini demo inačicu. Što se gramatike tiče, sjedni – pet!



Ima li gdje za kupiti Bleem u Zagrebu? S obzirom na ljubav između proizvođača ovog emulatora i Mr. Sonya, sumnjamo da se trenutno igdje može kupiti Bleem!

PASEMO SAMO TRAVU!

● Dosta pohvala, ulizivanja i sličnih stvari - DRŽ' UREDNIKA! Slažemo se svi da većina Vaših prihoda dolazi od onih podbuljenih ovisnika o kompjutorima koji se nazivaju Hackerovim pretplatnicima te one praznodžepne djece (ne samo po godinama, nego i u srcu :) koji su svoje zadnje novce potrošili na mutiranu baklavu i nemaju više nizašto drugo da idućeg mjeseca. Dok prihodi od reklama naših manje-više dobrostojećih prodavača magle (čitaj: informatičkih tvrtki) čine tu manji udio. Kako to onda da kada se pogriješi u nazivu tvrtke, adrese ili sl. koja Vam je ustupila neki hardver ili je pokrovitelj nečega odmah u idućem broju slijedi uredno sročena isprika dok kod Vaših pogrešaka koje nas, kao Vaše redovite čitatelje, jako živciraju to nije slučaj! Ne govorim o onim "malim" pogreškama koje su stalne (nažalost :) nego o tipu pogreške u svibanjskom broju u kojem su zamijenjene 28. i 29. stranica. Dobro, znam da se najvjerojatnije radi o pogrešci tiskare, ali jedna isprika tipa "ispričavam se svim čitateljima zbog pogreške koja nije bila naša, ali... (dobit će oni po nosu - tiskara) bi bila vrlo dobrodošla jer bi pokazala da Vam je ipak stalo do Vaših vjernih čitatelja.

PC INFO

Vijest ovog mjeseca je da se Lara skida za najnoviji broj Playboya, no to je već - što bi rekli - jučerašnja vijest. Ostatak prostora na preostale dvije stranice posvećujemo najbitnijim novitetima i top vijestima u svijetu računalnih igara.



UKRATKO

Baldur's Gate DVD

Interplayev marketinški tim se nakon dužeg razmišljanja ipak odlučio lansirati svoj RPG megahit Baldur's Gatea i u verziji za dosad u svijetu računalne zabave neiskorišten DVD format koji je vrlo učinkovito omogućio smještanje čak 5 CD-a na jedan DVD disk, što pruža mnogo veći komfor prilikom igranja ne zahtijevajući neprestano izmjenjivanje diskova.

Kingpin dovršen

Prije samog zaključenja broj dobili smo informaciju da je Xatrixov vrlo popularni naslov (zahvaljujući svojoj demo verziji) Kingpin konačno u cijelosti završen i da bi se u prodaji trebao pojaviti upravo dok ovo čitate.

Još DVD naslova

Project Two Interactive je zasad samo na sjevernoameričko tržište lansirao svoju novu avanturističnu igru Reah i u DVD izdanju, obogaćenu mnogom detaljnijom grafikom te kvalitetnim MPEG-3 zvukom. Više o ovoj igri čitat ćete uskoro, zasad napomenimo da je dostupna i u standardnom CD formatu.

OMIKRON U DRUŠTVU POZNATIH

Bowiejev premijerni nastup u računalnoj igri

Dosad smo se navikli Davida Bowiea vidati u različitim medijima i u različitim ulogama. Kontroverzni Bowie se okušao u mnogim spotovima pa čak i u nekoliko filmova, no čini se da to nije krajnja granica na kojoj se kani zaustaviti. Naime, već za vrijeme trajanja ovogodišnjeg E3-a, razvojni tim Quantic Dreamsa objavio je kako će "lik" Davida Bowiea nastupiti u njihovoj

novoj igri Omikron koju će izdati Eidos. Zasad nije točno poznato u kakvom će se kontekstu Bowieava virtualna izvedba pojaviti u igri, no spominje se da će biti (ne biste vjerovali) poznati pjevač u dalekoj budućnosti u kojoj se igra odvija. Bilo kako bilo, prilično zanimljiva pojava koja bi se nakon izlaska Omikrona mogla početi događati i s nekim drugim naslovima.

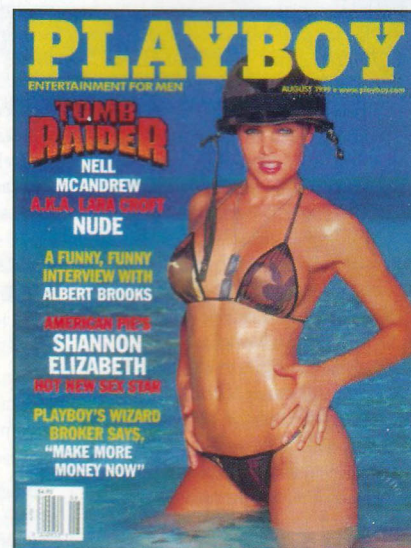


▲ Virtualni David Bowie budućnosti iz Quantic Dreamsovog Omikrona.

LARA U PLAYBOYU

Lara Croft se skida za renomirani "časopis za muškarce"

Nell McAndrew, donedavni model svuda po svijetu obožavane virtualne gospođice Lare Croft, koja je odustala od svoje Tomb Raider karijere, odlučila se do kraja "razotkriti" u novom broju američkoga izdanja Playboya koji izlazi sredinom mjeseca. Playboy je za sve obožavatelje Nell priredio i live online chat koji će se, navodno, održati 29.7 u 21:00 po EST (istočnoameričkom) vremenu. Ako ste zainteresirani za bilo kakve promjene ili novosti vezane uz taj događaj, možete ih saznati na www.playboy.com



USKORO UNREAL TOURNAMENT DEMO

Ima li Epic realnih šansi protiv Quakea 3

Epic Megagames je potvrdio da par tjedana neposredno prije službenog izlaska pune verzije igre kani u javnost izbaciti već dovršenu demo verziju svoje multiplayer only pučine Unreal Tournamenta, a kako stvari stoje, do toga bi moglo vrlo skoro doći jer se polako bliži i izlazak Tournamentovog glavnog konkurenta u ovom novostvorenom žanru Quake 3: Arene. Iako prilično impresivnog izgleda i dobrog doživljaja multiplayer napucavanja, čini se da Unreal Tournament nema nekih realnih šansi da kvalitetom presigne id Software i Carmacka, točnije njihov Quake 3 koji je, čini se, zasad najveće dostignuće na polju 3D igara općenito.



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

Sim City 3000 dosegao milijun

Jedna od najpopularnijih igara svih vremena Sim City 3000 dosegla je prošli mjesec brojku od milijun prodanih primjeraka. Malen, ali ipak znatan udio u tome imao je i naš Algoritam koji je distribuirao hrvatsku lokaliziranu verziju ovoga naslova kod nas i prodao je u zavidnom broju.

The Matrix igra

Nakon pohvalnih kritika koje su se čule nakon prikazivanja novog fantastičnog SF filma The Matrix, s Keanom Reevesom i Samuelom Jacksonom u glavnim ulogama, igračim krugovima počele su se širiti glasine o postojanju projekta izrade računalne igre prema spomenutom filmu, što, s obzirom na brzo stečenu gomilu fanova, i nije nemoguće.

Star Wars Episode 1: Phantom Menace na vrh

Svega mjesec dana nakon svoga pojavljivanja, avanturistično-akcijsko osmišljeni Phantom Menace napravljen prema istoimenom novom Star Wars filmu (tko ne zna o čemu je riječ, neka se pokrije rukama po glavi) počeo je žariti i paliti europskom scenom računalnih igara probivši se u sam vrh prodaje.



MOĆ I MAGIJA OSMI PUT

Još jedan u nizu nastavaka popularnog RPG serijala

Od sjevernoameričkog izlaska 3DO/New World Computingovog Might&Magica 7, novog nastavka vrlo uspješne RPG sage koja na tržištu računalnih igara egzistira već jedno desetljeće, nije prošlo ni dva tjedna, a iz ureda 3DO-a već stižu poluprovjerene informacije o razvoju osmoga dijela. Čovjek koji vodi projekt Might&Magica 8 bio je zadužen i za njegov prilično uspješni 7. nastavak, koji upravo prima dobre kritike od vjernih RPG obožavatelja. Ako je vjerovati pričama, osmu moć i magiju u završenom obliku nećemo vidjeti prije početka/sredine iduće godine.



▲ Vizualno ne odveć privlačan, no iznimno igriv i pobornicima RPG žanra vrlo zanimljiv Might&Magic 7 uspio je naći svoje mjesto u svijetu igara, nadamo se da će to uspjeti i njegovom nasljedniku.

NOVI KONTROVERZNI NASLOV IZ RUKU TVORACA POSTALA Flesh&Wire

Running with Scissors, kontroverzni razvojni tim poznat po još kontroverznijem naslovu Postal, zabranjem u nekoliko država diljem svijeta, odlučio se na izdavanje jednog još kontroverznijeg naslova. Ime njihove nove igre je Flesh&Wire, a ideja joj je toliko bizarna i otkačena da je u nekoliko riječi nije moguće ispričati. Uglavnom, u ulozi hibridnog polumurjaka koji je igrom slučaja završio u bizarnom spoju s nekom vrstom ljigave zelene amebe odlučujete se ubijati po svijetu koji je, pak, proždrijela jedna druga hibridna zla ljiga. Znam, zvuči glupo. No, bilo kako bilo, i sami tvorci tvrde, priča je jedna jedina stvar u ovoj igri koja je totalno nevažna, naglasak je na akciji koja će vas u nekim trenutcima začuditi svojom inovativnošću.



▲ Ako budućnost svijeta leži u rukama ovakvih policajaca, definitivno nećemo daleko dogurati.

TALIJANI PROTJERUJU "ZLO" Sve talijanske kopije Resident Evila zaplijenjene

Poseban odjel talijanske finansijske policije, Guardia di Finanza, prošli je mjesec u nekoliko racija konfiscirao sve postojeće primjerke Resident Evila i Resident Evila 2 iz trgovina diljem Italije. Prema nekim tvrdnjama, ta vladina organizacija želi spriječiti prodaju ovih igara zbog njihovih izrazito nasilnih i, kako tvrde, "opasnih" scena kojima obiluju. Ubrzo nakon što je trgovinama zaplijenjena roba, došlo je do velikih prituzbi talijanskom odjelu Sonyja koji je nakon bezuspješnog prosvjedovanja protiv poduzetih mjera odlučio talijanskim distributerima vratiti nastalu financijsku štetu u vidu kompenzacije nekih drugih novijih naslova.



▲ Nekima jednostavno nije jasna velika razlika između svijeta računalnih igara i stvarnosti, a Resident Evil je sve samo ne stvaran.

StarShot, June 1999.

Independence War Deluxe, August 1999.

V-Rally Edition 99, September 1999.

Outcast, September 1999.

Silver, October 1999.

Demolition Racer, Fall 1999.

Mission: Impossible, Fall 1999.

Slave Zero, Fall 1999.

Supreme Snowboarding, Fall 1999.

Test Drive 6, Fall 1999.

Test Drive Off-Road 3, Fall 1999.

Test Drive Rally, early 2000.

Test Drive Le Mans, early 2000.

Test Drive Cycles, early 2000.

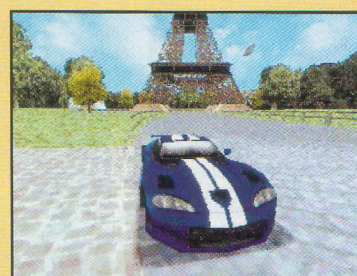
Alone In The Dark 4, Fall 2000.

Ambiciozni Infogrames u kupovini

Kako izgleda Infogramesov ratni plan za 1999. godinu

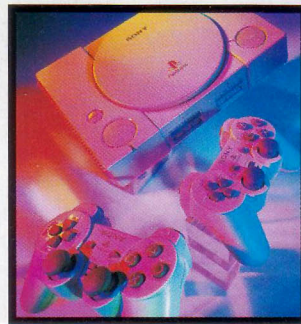
Francuski Infogrames se nakon dužeg razmišljanja odlučio na proširivanje svojih izdavačkih horizonata ne bi li ostao konkurentan divovima industrije računalne zabave poput Electronic Artsa, Activisiona i sličnih. Potez koji će mu zasigurno osigurati tu konkurentnost je kupnja dvaju vodećih proizvođačkih kuća računalne zabave, Accoladea i Gremlina, koje su svojim novim projektima vrlo šaroliko osvježile Infogramesovu liniju za ovu i iduću godinu. Uostalom, provjerite i sami trenutačni plan izlaza Infogramesovih naslova...

Test Drive franšiza je, čini se, okosnica oko koje Infogrames kani graditi svoj uspjeh.



PSX INFO

Eto, dečki su se vratili s E3-a i u prošlom broju iznijeli pregršt novosti koje govore o tome što nas očekuju u svijetu kompjutorskih igara. I što mi je sad činiti? Ostaje mi skupljanje sitnih vijesti koje su prošli mjesec preskočene ili su se tek pojavile u ovom sušnom mjesecu prije godišnjih odmora. Ljeto je doba kada igre ne izlaze, pa će svi ovdje spomenuti naslovi zablistati na našim konzolama tek jesenas. Neki čak i poslije.



UKRATKO

Namigni mi

U posljednjem izvješću za medije Namco se hvalio da će likovi u Soul Caliburu (nasljedniku izvršne tabačine Soulbladea) imati detaljno razrađene fazijske pokrete pa će se dinamika borbe ocrtavati i na njihovim licima, što će cijeloj igri dati još jedno zrnice realnosti.

Omikron Bowie

Pjevačka legenda David Bowie potpisao je ugovor s Eidosom o sklapanju zvučne podloge za akcijsku 3D avanturu Omikron: The Nomad Soul. Bowie će u igri posuditi svoj glas jednom od likova. Evo još jednog dokaza da se zabavljačke industrije sve više zbližavaju, i da će na kraju (filmska, glazbena, igračka) postati jedan veliki stroj za mlaćenje novca.

Još alata za PS2

Početkom lipnja Numerical Design je objavio da je sa Sonyjem sklopio pogodbu o uporabi njihovog 3D grafičkog enginea NetImmerse na novoj Sonyjevoj konzoli. Riječ je o "skupu programskih alata koji skraćuje razvoj prosječne igre za otprilike 6 mjeseci i može se rabiti u širokom spektru različitih igara". SCE-ov čovjek Shinichi Okamoto je rekao da će "NetImmerse olakšati programerima da brže ovladaju golemim mogućnostima Playstationa 2 i već sada počnu kreirati igre za novu konzolu."

Stiže FF2!

Ne, nije Final Fantasy, nego Fighting Force, no i to je dobra vijest. Nastavak ugodne 3D tabačine u kojoj ste svojim likom šetali uokolo i tamanili horde neprijatelja dolazi nam s potpuno novim 3D engineom, grafikom likova i većom kompleksnošću igranja. Nadamo se da će se još uvijek moći kooperativno igrati udvoje kao i u prvom nastavku. Na našu sreću, iako izlazi krajem 1999., Fighting Force 2 predviđen je za "stare" Playstation konzole.

KONAČNO NASLJEDNIK DESTRUCTION DERBYJA! Demolition Racer

Pitbull Syndicate, tvrtka odgovorna za Test Drive 4 i 5, sprema se napraviti još jednu igru u kojoj će automobili izvući deblji kraj. Bit će to neslužbeni nasljednik legendarnog Destruction Derbyja, čemu u prilog govori i činjenica da je veliki dio programerskog tima radio na oba nastavka te igre. U Demolition Raceru se utrkujete i uništavate automobile primjenjujući različite načine vožnje, što uključuju sve uobičajene opcije poznate iz DD 1 i 2 i još par dodatnih

zamisli. Grafika je, ako je suditi po slikama, doista kvalitetna, a glazbenu podlogu čine posebno za igru pisane pjesme grupa Fear Factory i Empiron. Engine kojim će se igra služiti je prepravljeni engine Test Drivea 2, za koji programeri tvrde da će bez problema podnijeti i do 16 automobila pri akciji na podijeljenom ekranu (što bi zapravo značilo 32 komada – 16 na mojoj strani i 16 na prijateljevoj) bez primjetnog usporavanja. Živi bili pa vidjeli.



Ovdje se lijepo mogu vidjeti stupnjevi oštećenje kod potpuno čitavog i razbijenog automobila – sada već na prvi pogled možete odrediti koliko je još života u vašem stroju i hoće li izdržati još koji frontalni sudar.

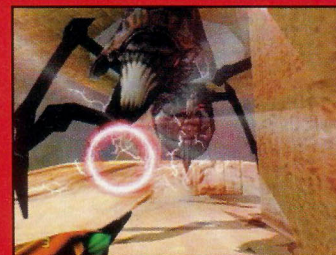
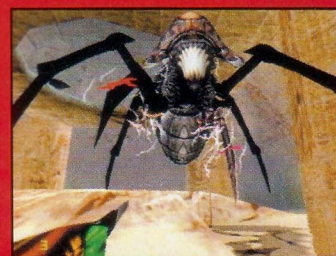
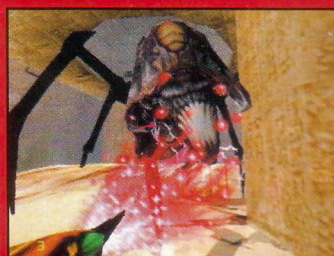
PLEŠI MALI

Ovo je najnovija ludost za zaljubljenike u Bust a Groove – podij za plesanje koji se priključuje na vašu konzolu i prenosi joj pokrete vaših nogu po označenim mjestima kao signale upućene preko kontrolera. Na stranu to što će vam za kombinaciju triju tipki trebati i ruke, i to što pauziranje u presudnom trenutku od vas zahtijeva da se bacite na pod i dohvatite START, ovo je vrlo zanimljiv dodatak za igranje dolazećeg Bust a Groove 2 nastavka, a možda i nekih budućih dance-igara. Po cijeni od 15 \$ možete ga naručiti na adresi Nikita Gamesa, a poštarina i carina ne bi trebale biti veće od tog iznosa.



Armorines se ubrzao

Evo konačno i slika iz igre koju smo najavili u prošlom broju. Budući da rabi preinačene i nadograđene enginee iz Turoka i Forsakena, trebali bismo očekivati izvrnu pucačinu, s temom sličnom nedavno popularnim Starship Troopersima (mislim na film). Datum izlaska malo je pomaknut, ali UNAPRIJED, pa će, umjesto za Božić, igra stići već krajem jeseni. Barem tako kažu.



FINAL FANTASY 9

San ili java?

Vijest da Square, uz to što sprema osmi nastavak Final Fantasyja za jesen, radi i na devetom nastavku buknula je poput baklje u sijenu. Kako su neprovjerene izjave počele pristizati sa svih strana, teško je bilo procijeniti što je istina, a što ne. Zato smo ovdje saželi ono što se može čuti, pa vi sami procijenite.

Prvo je stigla vijest da će 9. nastavak izaći na japansko tržište ubrzo po izlasku FF8 na američko i europsko (ove jeseni). Ova informacija došla je iz DigiCube – jednog od malih japanskih poduzeća u vlasništvu Squarea. Vrlo brzo stigao je demant iz Squarea u kojem se tvrdi da se ne razmišlja o toj igri za Playstation. Sljedeću tvrdnju, da će FF9 biti jedna od prvih igara za Playstation

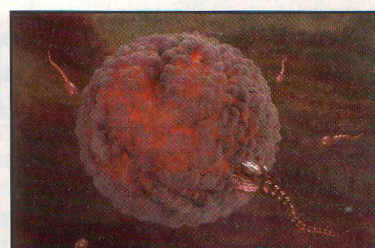
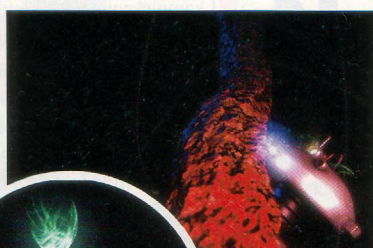
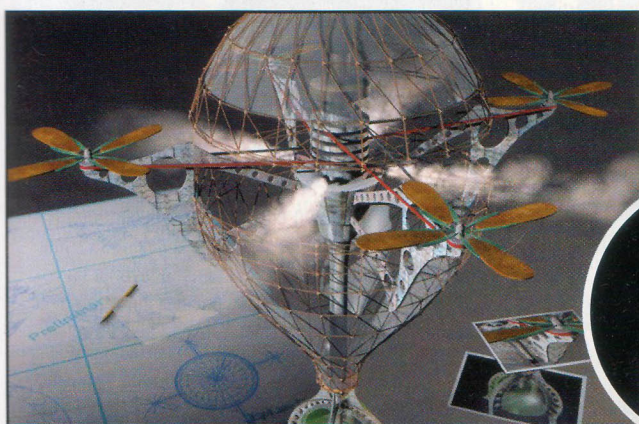
2, Square nije demantirao, što bi već moglo značiti da u njoj ima istine. Slične glasine mogle su se čuti i na E3, a već se počelo šušcati i o datumu izlaska – proljeće 2000. Otprilike u isto vrijeme osvanule su i ove slike, za koje se tvrdi da predstavljaju isječke iz probnih animacija FF9. Nakon toga, opet su se čule glasine da je Square potvrdio izlazak FF9 ISKLJUČIVO za STARI Playstation, i to u posljednjem kvartalu 2000., čime se cijela priča ponovno vratila na početak. Posljednje vijesti govorile su o priči igre. Po njima, FF9 će donijeti povratak Shinra Inc. na scenu, ali se vraća i Cloud. Tok priče bit će još zapleteniji nego u dosadašnjim nastavcima, a igra još duža.

Što je istina? Za sada se ne zna. Square šuti i na svojim WWW stranicama ne objavljuje nikakve podatke, a sve ostale informacije trebalo bi smatrati neproverenima. No, lavina je krenula i sigurno ćemo uskoro dobiti neki konkretniji odgovor.

UKRATKO

Syphon će ponovno filtrirati!

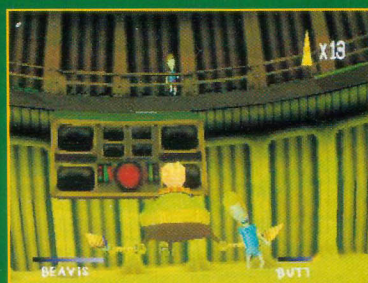
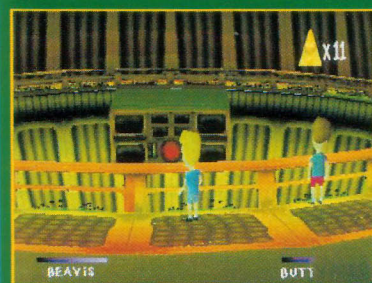
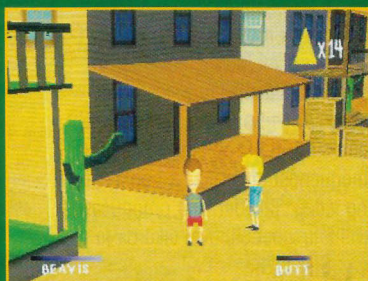
Vijest koja je procurila na E3-u još nije dobila službenu potvrdu, ali je momci iz 989 Studiosa nisu ni demantirali. Rekli su samo da, zasad, o tome ne žele ništa reći. Govori se o nastavku popularnog Syphoon Filtera koji bi se u trgovinama trebao pojaviti do kraja godine. S obzirom na popularnost igre, nastavak bi bio logična



Kao što ni za jednu tvrdnju koja govori o izradi devetog nastavka ne možemo sa stopostotnom sigurnošću reći da je istinita, tako ni za slike ne možemo jamčiti da su zaista prvi pogledi na FF9. Svejedno, nisu loše.

Beavis And Butthead do Hollywood

Ova igra nije ni spomenuta ni prikazana na E3-u, a je li razlog tomu bila nekvaliteta ili prekratki rokovi, ne znamo. Uglavnom, riječ je o dvojici mladića koji polako padaju u zaborav iz kojeg ih se pokušava izvući još jednom igrom za konzole. Ovaj će se put momci naći u arkadnoj avanturi smještenoj u svijet filma, gdje će "rješavati probleme i razgovarati s ljudima". Hmmm, kakav zaplet. Sav sam se naježio. Ono što bi moglo povećati zanimanje za ovu igru u našem podneblju je činjenica da su većinu grafike za nju radili hrvatski crtači.



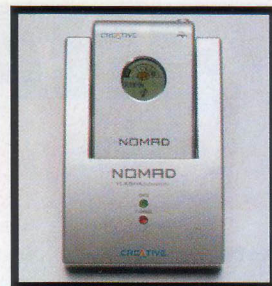
SLJEDEĆI ODDWORLD NA PS2

Iako će prije dolaska nove konzole, za Playstation izaći i treći od pet nastavaka Oddworld Quintologije – Munch's Oddysee, nedavno su u javnost izašle vijesti o igri potpuno nezavisnoj od ovog serijala koja će se odigravati u istom svijetu. Hand of Odd bit će 3D strategija na temu Settlersa u kojoj će veliki naglasak biti na ekologiji. Kao i u stvarnosti, prirodni resursi bit će ograničeni, ali će se pametnom uporabom moći obnavljati ili potpuno iskorijeniti neracionalnom potrošnjom. Sve vrste koje smo sreli u dosadašnjim igrama bit će i ovdje, a da bi popunili hranidbeni lanac, programeri obećavaju još i 12-ak novih. Uspije li se i u ovoj igri održati nivo kvalitete kakav smo imali u dosadašnjim Oddworld naslovima, vlasnike Playstationa 2 u zimu očekuje ugodno iznenađenje.



TECH INFO

Za ovo doba godine, kada svijet kao da usporava i svi se spremaju za ljetnu stanku (barem na Sjevernoj polutci...), iznenadili smo se količinom atraktivnih vijesti u računalnoj industriji. Novi procesori, nove grafičke kartice, novi sudski procesi, novi hardovi i za kraj malo Creativea koji kao da se pretplatio na ovu rubriku...

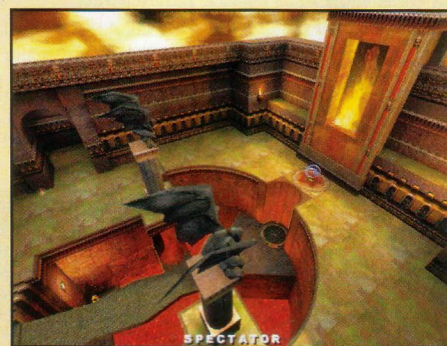


3Dfx Čini se da 3Dfx-ovci, osim što tužakaju koga god stignu, rade i nešto korisno...

Već nekoliko tjedana, praktički od premijere Voodoo 3 i TNT 2 kartica, mrežom kruže glasine o novim 3D karticama u razvoju koje bi trebale stići na tržište najkasnije do konca godine. Jasno, ni nVidia, ni 3Dfx ne žele pokvariti izvrsnu prodaju svojih još vrlo novih modela kojima bi strelovito opala i cijena i potražnja da su im specifikacije javne. Uglavnom... 3Dfxov novi čip u razvoju je pod imenom Napalm. Sam čip bit će u .25 mikronske tehnologiji, kao i Voodoo 3, TNT2... 2D jezgra čipa bit će Bansheeva (koji je, usput rečeno, iznimno dobar 2D akcelerator, a ista ta jezgra nalazi se na Voodoo 3 karticama), dok će 3D jezgra biti potpuno nova. Valja naglasiti da je ovaj novi 3D čip u razvoju već više od godinu dana, razvoj mu je



počeo paralelno s onim Voodoo 2 kartica. Velika novost u svijetu 3D grafike bit će ugrađeni Geometry Engine kojeg mnogi smatraju "sljedećom velikom stvari" u svijetu 3D akceleracije. Geometry Engine će uvelike rasteretiti procesor i omogućiti daleko kompleksnije scene u igrama. Kartica će biti sposobna iskoristiti 4 -128 MB SDRAM-a. Neka vas ova četiri MB ne uplaše, riječ je o OEM varijanti čipa koja ide na matične ploče. 32 bpp renderiranje i 24-bitni Z i W buffer itekako će razveseliti mnoge. Tu je također i famozni stencil buffer u 8 bita. Podržane su teksture do 32 bita, i to do rezolucije od 2048x2048 piksela. U karticu će biti ugrađena i kompresija tekstura. Sli je također pojam koji se vraća 3Dfx karticama, a ovaj put, kako stvari stoje, moći ćete ga ostvariti

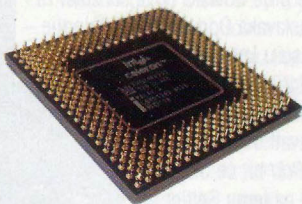


dokupnjom dodatnog čipa, a ne i same kartice. Predviđanja o brzini govore da će u nekim stvarima biti čak do 500% brža od trenutnih favorita na tržištu... Kada? Kasna jesen, početak zime (predbožićno razdoblje...). A opet, možda i ne...

INTEL

Novi procesori na vidiku

Iako je Intel planirao izaći na tržište s Coppermine procesorima u rujnu, ta je premijera odgođena za mjesec-dva zbog kašnjenja u proizvodnji. Riječ je o novim Pentium 3 čipovima izrađenim u 0.18 mikronske tehnologiji s frekvencijama od 600 MHz i više, s L2 cacheom na čipu. Ipak, u rujnu će se pojaviti Pentium 3 na 600 MHz, ali izrađen u 0.25 mikronske tehnologiji. Zanimljivo je da su odmah po objavi ove vijesti neznatno pale vrijednosti Intelovih dionica. Inače, kako sada stvari stoje, za nove Coppermine procesore trebat će vam i nove matične ploče...



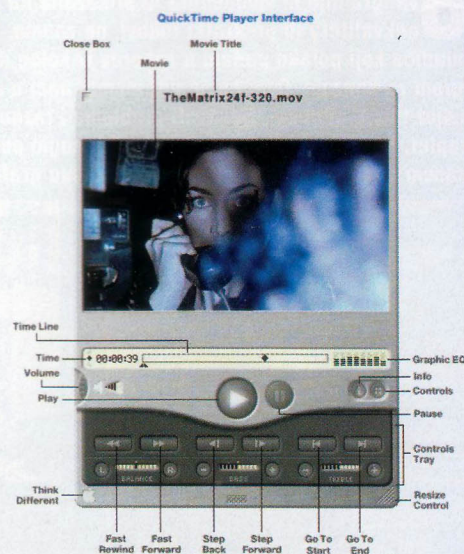
APPLE



Novi QUICK TIME 4 žari i pali Internetom zahvaljujući novim Ratovima zvijezda..

Konačno je iz BETE izašla i četvrta inačica Appleova videostandarda. Apple Quick Time 4.0 dostupan je za download već neko vrijeme i procjenjuje se da ga je dosad downloadalo gotovo 6 milijuna ljudi, kako Mac, tako i PC verziju. Novi standard unosi mnoga poboljšanja i nove mogućnosti. Glavni motiv kod 4 inačice QT-a je da postane glavni Internet standard za streaming videoaplikacije. Tu je i podrška za Quick Time VR koji omogućava pregled panoramskih slika ili 3D objekata. Posebno se ističe mogućnost preskakanja poglavlja u streaming videu. Također, Qt4 omogućava iznimnu kvalitetu videoclipova, tako da je pogodan za prijenos visokokvalitetnog videa (za Internet pojmove) pogodnog, primjerice, za trailere iz filmova. Pogledajte samo Star Wars Episode 1, čiji je trailer izašao upravo u novom QT 4 formatu, baš kao i televizijske reklame za isti film.

Fascinantno je izvedeno "premotavanje" filmova koji, osim savršeno glatke ubrzane slike, reproduciraju i ubrzani ton, što zna biti vrlo zabavno. Kozmetički dodaci uključuju nestandardno sučelje od brušenog metala, grafičku analizu zvučnog vala, bass i treble kontrole itd. Kako stvari sada stoje, budućnost Appleova standarda je prilično izvjesna čak i na PC tržištu, no ne smije se zanemariti ni Real Media s njihovim Real Videom, a prema posljednjim glasinama i Microsoft sprema nešto slično - ali besplatno!



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

NAJBOLJI PRENOSIVI MPEG 3 PLAYER?

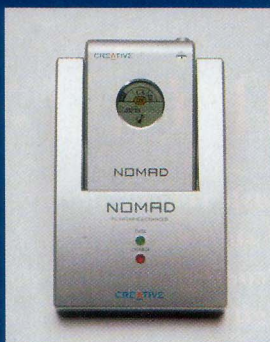
Kad se Creative Labs uključi u proizvodnju nekog proizvoda, onda svi znaju da je stvar ozbiljna. Nedavno je Creative izbacio na tržište NOMAD, na prvi pogled još jedan Mpeg 3 Walkman.

Zajedničkim trdom eksperata iz Creativea i njegove podružnice Emu-Ensoniq, specijalizirane za proizvodnju digitalnih glazbenih uređaja koji se rabe po studijima diljem svijeta, stvorili su NOMAD, prvi Creativeov Solid-State prenosivi Mpeg 3 player. No, mnogi dodaci na osnovni player čine NOMAD iznimno zanimljivom stvarčicom. Dodatne mogućnosti uključuju snimanje glasa (rabe

NOMAD kao diktafon ili podsjetnik – moguće je snimiti čak četiri sata zvučnog zapisa), FM radio prijemnik ako vam dosadi dvosatni izbor koji nudi 64 MB Flash Ram kartica i LCD ekran sa skrolirajućim imenom

izvođača i pjesme. Šlag na tortu su baterije koje se iznova mogu puniti. Dostupne su dvije verzije playera, a razlikuju se po prostoru dostupnom za skladištenje pjesama, 32 i 64 MB. Kao i Rio, i NOMAD je neuporabljiv bez osobnog računala koje služi za nakrcavanje srebrnog ljepotana pjesmama. Uskoro će se na tržištu pojaviti i zanimljivi dodaci za NOMAD: nadogradnja memorije, adapter za automobil, headsetovi (kombinacija slušalice-mikrofon) i torbica. Ako tražite više informacija o NOMAD-u, obavezno posjetite službeni website ovog playera, gdje je moguće skinuti brojne pjesme u Mpeg 3 formatu.

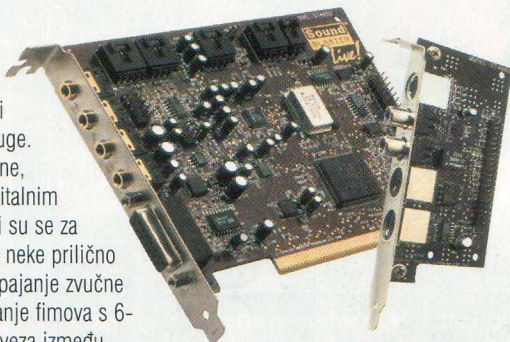
<http://www.nomadworld.com/>. Cijena? 249\$ za 64 MB verziju i 169\$ za 32 MB verziju.



CREATIVE

Kako na odličan način nadograditi SB Live! Value karticu...

Kao što znate, razlika između SB Live! pune i Value verzije je u dvostruko većoj cijeni prve i u nedostatku većine bundliranog softvera i dodatne kartice s digitalnim izlazima druge. Mnogi vlasnici Live!-a, uključujući i mene, prije godinu dana nisu znali što bi s digitalnim izlazima koje nudi puna verzija i odlučili su se za jeftiniju Value! verziju. No, sada postoje neke prilično važne aplikacije digitalnog izlaza, npr. spajanje zvučne kartice na Dolby Digital pojačalo i gledanje filmova s 6-kanalski zvukom kao u kinu ili digitalna veza između zvučnika i zvučne kartice, odličan primjer su novi Creativeovi FPS2000 zvučnici. Nova će dodatna kartica vašu Value Live! karticu obogatiti SPDIF i RCA digitalnim izlazom i ulazom i DIN digitalnim izlazom. Cijena joj je oko 50\$, što je mnogo manje od razlike u cijeni Value i full verzije Live! kartica u trgovinama.



DIVX, najveći konkurent DVD-u i istodobno najveća prijetnja ovom odličnom formatu, je preminuo. Više o tome pročitajte u DVD Depo-u.

Microsoft oduševljen

Kad Microsoft stane iza neke tehnologije, onda je jasno da je ta tehnologija kvalitetna. Ovaj put riječ je o Creative Labsovom proširenju Direct Sound 3D-a koje nudi svojim Creative Audio Ekstenzijama (skraćeno EAX). Riječ je o hadverski akceleriranim višekanalnim efektima koji odlično dočaravaju prostornost i 3D zvučni okoliš. Sve novije popularnije igre podržavaju EAX, a Microsoft je najavio da će biti uključen i u DirectX 7. Dakle, možemo očekivati još veću popularnost Creativea, još veću prodaju njihovih odličnih zvučnih kartica, i još mnogo odličnog 3D



Environmental Audio™
by CREATIVE®

Top ljestvica

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

- 1 **Dreamcast**
- 2 **Voodoo 3 3500**
- 3 **Riva TNT 2 Ultra**
- 4 **Creative Labs FPS 2000**
- 5 **Microsoft Intellimouse Explorer**

Što očekujemo



IBM

Novi hardovi. Dva rekorda – svjetski najveći i najmanji hard disk...

IBM, poznat po iznimno kvalitetnim tvrdim diskovima, svoju je bogatu ponudu proširio jednim iznimno velikim i jednim nevjerovatno malim tvrdim diskom. Prvi je kapaciteta mamutskih 37 GB (!!!) na običnih 3.5", usporedivih performansi s onima od 10 GB. Kao glavni adut ističe se njegova cijena, koja bi trebala biti prilično niska po MB. Drugi nam je disk zanimljiviji jer predstavlja nešto prilično novo. Riječ je o disku od 340 MB (microdrive serija) namijenjen uporabi u digitalnim kamerama u malim prijenosnim računalima (slabiji modeli nazivaju se još PDA – personal digital assistant) i solid state audio playerima (čitaj, prenosivim Mp3 playerima). Microdrive pohranjuje podatke na disku veličine novčića, a teži manje od AA baterija. Iako vam se 340 MB čini malo, daje neslućene mogućnosti prijenabrojanim kategorijama uređaja. Na 340 MB stane oko 1000 komprimiranih fotografija, gotovo 6 sati mp3 glazbe (zamislite da imate prenosivi CD changer za 6 CD-a), ili sadržaj čak 200 klasičnih 1.44" FDD disketa. Cijena mjesta za skladištenje kod microdrivea daleko je niža od najbližeg konkurenta. Nakon predstavljanja ovog uređaja očekuje se veliki skok u uporabljivosti najmanjih palm-top osobnih računala temeljenih na Windows CE operativnom sustavu.

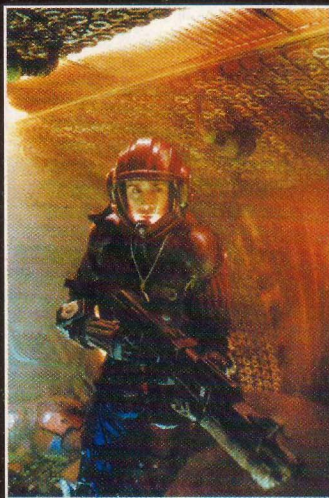
3DFX protiv Creativea!

Kad 3Dfx-u opasno zaprijeti konkurencija, oni odmah udare po njoj sudskom tužbom...

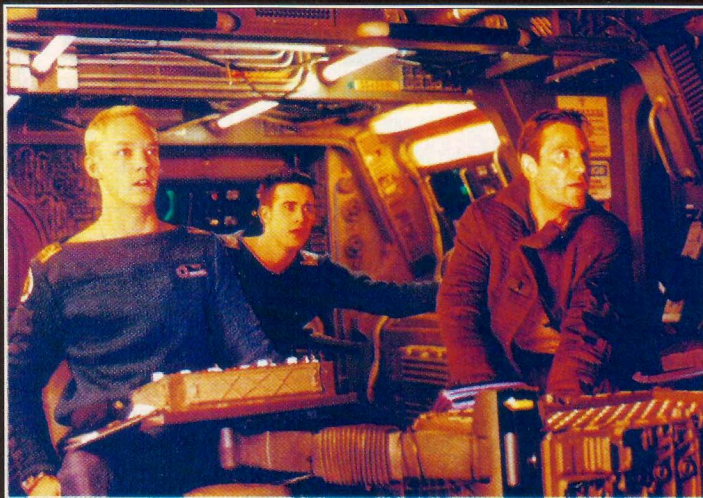
Creative Labs je isprogramirao posebne Unified drivere koji omogućuju igranje Glide only igara na njihovoj TNT (2) kartici. Prije toga su ekskluzivno pravo pokretanja Glide igara imale 3Dfx-ove kartice, što ih je činilo za koplje boljima od konkurencije. Unified je Glide Wrapper, programčić koji prevodi instrukcije iz Glidea u DirectX3D. Zanimljivo je da je Unifield teoretski lako prilagodljiv i ostalim 3D karticama, no prilično je očigledno zašto ga Creative želi učiniti ekskluzivnim za svoje TNT temeljene kartice. 3Dfx ih tuži da su povrijedili njihov patent koji imaju na Glide, dok se CL brani činjenicom (bila ona istinita ili ne) da su Unified isprogramirali rabeći se javno dostupnim informacijama.

Wing Commander na veeeeeeelikom ekranu

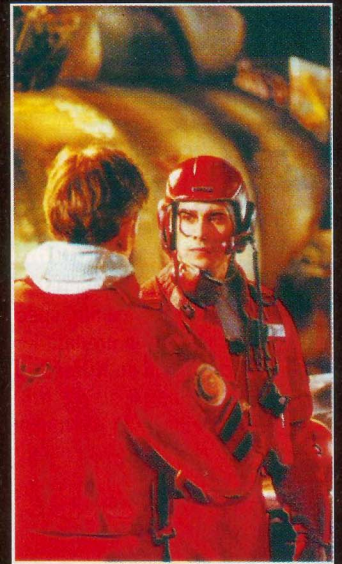
Iako već duže vrijeme znamo i pratimo novosti vezane uz film napravljen po serijalu igara Wing Commander, odlučili smo vam ga predstaviti tek sada, pred premijeru u hrvatskim kinima. Pročitajte o tome kako je Chris Roberts sa svojom nadarenom ekipom iz Digital Anvila prebacio nezabornu space-fighting doživljaj s računala na kinoplatno...



Freddie Prinze Jr. U lovu na izvanzemaljsku napast



(slijeva nadesno) Matthew Lillard, Freddie Prinze Jr. i Tcheky Karyo spremaju se za borbu



Freddie Prinze Jr. (s kacigom) je u ulozi Christophera Blaira, novopridošlog guštera s letачke akademije nevjerojatnih psihofizičkih sposobnosti



Chris Roberts daje naputke svojim glumcima prije početka snimanja scene

Godina je 2654. Konfederacija je u brutalnom ratu s beskrupuloznom, krvožednom izvanzemaljskom rasom, Kilrathijima. Kilrathi su došli u posjed moćnog kompjutorskog navigacijskog sustava koji planiraju iskoristiti protiv svojih neprijatelja, ljudi, da bi preskočili ratnu frontu i udarili ravno po Zemlji. Između Zemlje i izvanzemaljske najezde stoje samo 3 hrabra pilota. Glavni od njih je Christopher Blair (kojeg ne glumi Mark Hamill, nego Freddie Prinze Jr.), gušter, koji je tek završio akademiju, no njegovo neiskustvo nadoknađuje nje-

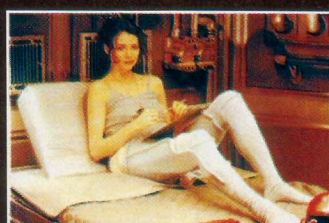
gova zadivljujuća vještina upravljanja svemirskog lovca. Blairov kompić, Todd 'Maniac' Marshall, je bahat i neodgovoran letač s elementom ludila u psihičkom profilu. Sve voli raditi na svoj način, jer je, niste ni sumnjali, najbolji. Što više pravila prekriši i što se više izbahati, to bolje. Treći, tj. treća je prekrasna Jeanette 'Angel' Deveraux, kapetanica grupe svemirskih boraca. Upravo njih troje posljednja su nada ljudskog roda. U SF filmu tipa Wing Commander dobar dio radnje i najvažnijih događaja postiže se uporabom specijalnih efekata. Chris Roberts je kao direktora fotografije na filmu zaposlio

Thierry Arbogasta, poznatog po njegovom radu na Petom elementu. Budućnost ljudskog roda nije oslikana idealno, kao u većini SF utopijada. Ljudski rod je raskoman u frakcije, a problema koji nas tište danas (primjerice, rasizam) je više nego ikad. I tehnologija je daleko od savršenog. Brodovi izgledaju kao da će se svakog časa raspasti. Nema blještavila Star Treka, sve je nekako realnije. Izradu svih 250 scena u kojima su rabljeni specijalni efekti nadgledao je Chris Brown (Starship Troopers, Air Force One). Svi specijalni efekti napravljeni su ili kompozicijom stvarnih glumaca i digitalnog

krajoлика ili je sve stvoreno digitalno. Ipak, vidljivo je da je za film utrošeno znatno manje novca nego na neke druge SF blockbustere. Posebna pozornost posvećena je izradi Kilrathia. Ova čudovišna stvorenja napravljena su kombiniranjem ljudske glume i animatroničkih pokreta. Kako su Kilrathiji visoki u prosjeku 250 cm, glumci koji su ih pokretali gledali su kroz rupu na prsima, a pokreti lica su upravljani daljinski. Iako je vidljivo da je u izradu Kilrathija uloženi veliki trud, moram priznati da su mi izgledali pomalo smešno... Glasine o Wing Commander filmu kruže miljeom kompj-



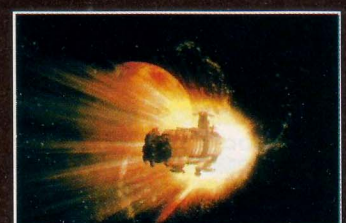
Freddie Prinze Jr. (lijevo) tješi ozlijeđenog prijatelja Mathew Lillarda



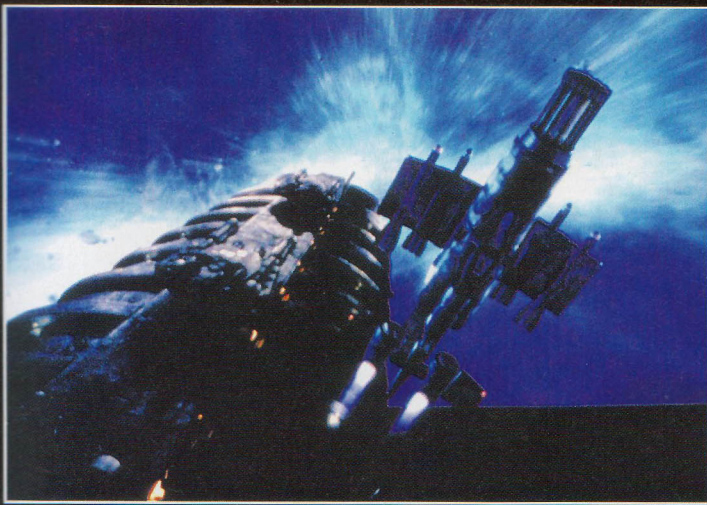
Zapovjednica Saffron Burrows uživa u rijetkom trenutku odmora



Saffron Burrows kurazi pilote svoje jedinice



Pogledajte samo te kompjutorski generirane efekte



Od viška efekata u SF filmu glava ne boli



Tcheky Karyo je Paladin



Jurgen Prochnow igra Geralda



9. David Warner je Tolwyn

torskih igrača otkada je izašao četvrti nastavak ove igre (bilo je to još u davno pred3Dakcelatorsko doba...). Snimanje filma je nekako bio logičan korak jer je svaki

sljedeći Wing Commander imao sve bolje i razrađenije filmske međusekvice. Prva dva WC-a imali su relativno spartanske međusekvice, no bilo je to prije desetak godina. Treći je

nastavak dolazio na 4 CD-a, mnogo i za današnje standarde, dok je četvrti na bolesnih 7 CD-a (srećom postoji i DVD verzija). Za izradu četvrtog nastavka potrošeno je preko milijun

dolara, što je za svijet kompjutorskih igara apsolutno nevjerovatno! No, jedino na što nisu računali u Digital Anvilu je da im deset puta veći budžet neće donijeti Blockbuster film, nego nešto što bi se prije moglo svrstati pod B produkciju. Ipak, rijetki je događaj da neka igra dogura do filmskog platna, i mislim da je dužnost svih nas, ako radi ničeg drugog, a onda radi toga što volimo igrati kompjutorske igre, pogledati ovaj uradak.

<http://www.wcmovie.com>

DIGITAL ANVIL

Digitalni Nakovanj je multimedijaska kompanija koja stvara zabavni softver. Stvorio ju je Chris Robwerts, tvorac ultrapopularnog Wing Commandera. Glavna zadaća njegove kompanije je stvaranje filmova i kompjutorskih igara 'visokog profila i masovne popularnosti'. Zanimljivo. Zlobnici bi rekli prepotentno... Digital Anvil pod multimilijunskim je ugovorom sa Microsoftom, a plodovi ovog udruživanja trebali bi biti vidljivi još ove godine kada će Microsoft izdati neke igre izrađene u Digital Anvil studijima. Središte kompanije je u Austinu u državi Texas. Digital Anvil zapošljava 78 programera, umjetnika, dizajnera i glazbenika.

na internet lokalnim pozivom!
preko Vašeg internet provider-a

www-globalnet.hr

web hosting

web dizajn

machine hosting

internet aplikacije

intranet aplikacije

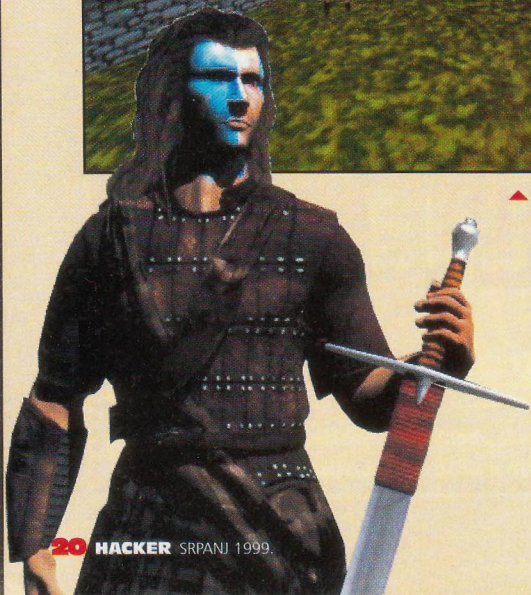
Global Net grupa

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

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



Braveheart



▲ Evo, ovdje smo našli tih pet plavih baba i malo ih tup- tup lopatom po rebrima.

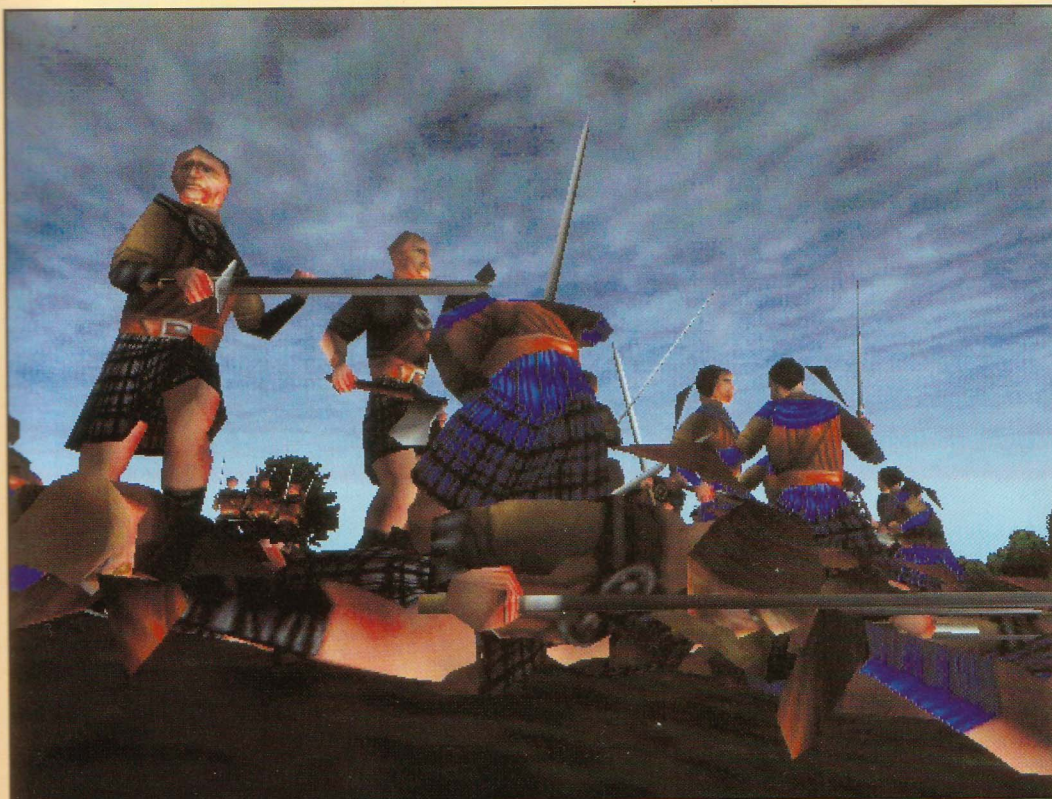
NAJAVLJUJE **Damir Rukavina**

Priča započinje famoznim 20th Century Fox filmom, a ne staroškotskim folklorom. Kao što ste i sami zapazili, riječ je o igri u kojoj ljudi Škoti jedni drugima izbijaju zube, a ponekad to čine i Englezima. Igra je u 3D-u. Aha... Dobro... Nakon što sam vam uništio užitek otkrivanja o kakvom je remek-djelu riječ, smatram da bih mogao vratiti svoj novinarski rejting.

Naime, ovo ni u kojem slučaju nije sve što biste mogli čuti o Braveheartu, novoj Eidosovoj strategiji. A, neeee. Tu su i gomile rendanih Mel Gibsona koje smo dobili u press materijalima. U redu, u ikonografiji ovog glumca/redatelja ima nešto zbog čega ljudi ponekad kažu da je najbolji od svih. Doduše,

ja ih nisam nikad čuo, ali pretpostavljam da takve osobe postoje. K vragu, tko se barem jednom nije identificirao s našim macho Amero-Australcem (ili obrnuto) dok u Paybacku prosvirava glavu sadističkom negativcu? Kako god bilo, ikonografija koju nam je škvaldra iz Eidos-a namjeravali servirati pomalo podsjeća na neka deplasirana reklamiranja koncerata nekih kvazibalkanopopfolk bendova sredinom devedesetih. Sve u svemu, Braveheart se vrti oko nekoliko vrlo očitih elemenata. Prvo i prvo: igra je teško nakrcana Mel Gibson ikonografijom, tako da je očito da se pokušava prodati škvaldri koja je uživala u filmu. Kao drugo: tu nije riječ o Command & Conqueru, iako mi se ideja jako sviđa... Tko zna... možda se jednom sjetim napraviti neku sprdačinu u Photoshopu. Naravno, šala o igri u kojoj se gomila Škota međusobno





Prvi sat ženskog plesnog tečaja "Kra!" započeo je s malim poteškoćama: "a sad jedan, pa dva, pa...donesi zavoje...pa jedan pa dva".



rešeta čekajući da ih se još par proizvede u Scotsman production factoryju nema veze s onim o čemu je ovdje riječ. Da, istina je...ovdje se proizvode Škoti, ali na pomalo prirodniji način (recimo da je riječ o obiteljskoj igri i tekstu namijenjenom manje-više moralnoj srednjoj klasi intelektualaca, pa neću nastaviti o tome...Osim toga,

ako vas takve stvari zanimaju, pitajte tatu ili kupite časopis koji obrađuje te teme). Blic...povratak u stvarnost. Konkretno, ono što smo vidjeli izgleda iznimno zabavno pa se čini da će ovo biti druga igra u povijesti čovječanstva koja će iskoristiti svoju skupu filmsku licencu. Iskreno se nadam, s obzirom da znam kako Fox dere kožu svojim

cijenama i legalnim postupcima. Da ne bih mlatio praznu slamu, samo ću podsjetiti na, primjerice, sve X-files web stranice (osim one Foxove) koje su pravim putem dovedene u čistu ilegalu. Nije li zabavno promatrati kako netko iz čiste škrтости spušta ambiciozni fan-pokret na nivo digitalnog kriminala. No dobro. S obzirom da smo

Management

Kao što sam maloprije spomenuo, u Braveheartu nastupate u ulozi jednog od škotskih plemenskih vođa koji se kolju međusobno, a bogme i s Englezima. No, iako bi to nekim ljudima fakat pasalo, moram spomenuti da te vesele aktivnosti ne čine većinu radnog dana. Drugim riječima, Braveheart nudi temeljiti management svakog aspekta svog prosperitetnog društva. Naime, osim klasičnih i već mnogo puta viđenih "nahrani vojsku" opcija, ovaj vam je put ponuđen potpuni spisak warlorda i konstitucijska koncepcija vašeg malog sela. Preko informacija i osiguranih putova za kurire, narod vam pruža potporu (a ponekad i zaštitu, ako shvati da vas je premalo, a da neprijatelj dolazi u velikom broju). Naravno, stvari ne ostaju samo na nekoj vrsti međusobne interakcije naroda i vojske (mislim da ste ovo dugo čekali), nego i prave pravcate gradnje utvrda, dvoraca, obrana i sela (sjećate li se one fore s kolcima i katranom na travi?). Krajnji efekt koji bi igra trebala uhvatiti u svom punom zamahu je kontrola gotovo cijele Škotske i management gomile podivljalih ljudi sa simpatičnim naglascima. Super, ha?

nakon dugo vremena napokon uspjeli doći do opširnijeg materijala o ovoj novoj strategiji, malo ćemo se pozabaviti konceptom igre. Drugim riječima, ako ste ikada poželjeli postati škotski vođa klana, sasvim smo sigurni da će vas ovaj detaljan prikaz zaokupiti barem na trenutak. Dobrodošli u srednji vijek (miris gnoja u pozadini).

Rent-a-Scotsman

U slavno doba starog engleskog poluotoka, Škoti su hrabro pružili otpor tadašnjem nasilnom britanskom kraljevstvu i njihovim pokvarenim imperijalističkim manipulatorima. Gadno je bilo što su Englezi imali brojniju i teže naoružanu vojsku. Tu je i bio keč. Naime, glavni minus škotskih plemena bio je u tome što su većinu vremena provodili međusobno se popikavajući. To je dovelo do nestalnih saveza koji su bili jednostavno premaleni da bi se mogli suprotstaviti daleko bolje naoružanoj masi britanske kraljevske garde. To je trajalo dok jedan poljodjelac pod imenom William Wallace nije ujedinio sva škotska plemena i skoro savnio britansko carstvo sa zemljom. Barem smo tako naučili u kinima. U igri se cijela priča vrti oko sličnog koncepta. Naime, vi kao jedan od škotskih plemenskih vođa širite svoj teritorij, borite se sa susjedima samo zato da biste jednog dana srediili Britance i živjeli sretno do kraja života (što je obično bilo na svitanju neke gadne epidemije). No, mi, kao pojedinci koji takva veselja (nadam se) doživljavaju sjedeći za katodnom cijevi igrajući igre slične tematike, ovakvim se stvarima približavamo s daleko većim liberalizmom i daleko manjim strahom od depraviranja prouzročnog nekom smrtnom ranom. Braveheart nas kao potencijalne menagement-strategijske fanove stavlja upravo u kožu gospodina Wallacea ili jednog od njegovih susjeda. Njihove kolektivne ambicije su, naravno, vrlo profinjeno izbalansirane između širenja teritorija i masakriranja engleskih okupatora. Naravno, ovakve se igre ne svode samo na suhoparno mlaćenje ili neku real time strategiju. Vjerovali ili ne, ovdje je riječ o 3d igri s pravim pravcatim mikromanagementom a la SimCity. Stoga, prođimo kroz najavljene segmente i pokušajmo malo pojasniti što neki igrač može učiniti s par somova virtualnih Škota.



Borba

Onaj slatkiš koji Braveheart najviše reklamira je (pogodili ste) ekšn. U potpunosti smješten u 3d engine, Braveheartov svijet je detaljno prebačena karta Škotske. Što znači da je s malo više rada moguće izvesti emulator vremenskih prilika. Da bude još bolje, bojna je polja doslovce moguće generirati bilo gdje na golemoj mapi. Da ne spominjemo i pravi veliki teren i mogućnost izvođenja sukoba u stilu onih u filmu. Naravno, iako se igra promovira da radi i na low-end sustavima, sasvim sam siguran da će sve teći u finom ritmu tek na mid i high end pc konfiguracijama. No, hvala Bogu, Hrvatska je puna takvih. Natrag na igru. Prava stvar će biti nevjerojatne bitke u kojima sudjeluje gomila protagonista kojima se igrač može doslovce zumirati pod kilt (pitanje ukusa). Ako još spomenemo borbe u gradovima, po klanovima, na rijekama i slično, sasvim sam siguran da Eidos ima hit na svojim rukama. Nadajmo se najboljem!



Smo se dogovorili? Samo po jedno pivo pa van. A ako mi netko počne mahat mačem, tako ću ga isprebijat da će mu se djeca sa šljivama rađat.

TOP SECRET: Na putu do Los Angelesa: čarter letovi

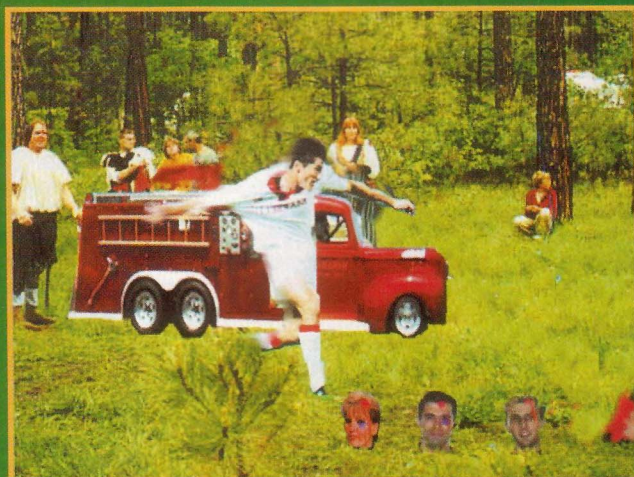
Ako ste pomislili da smo se dotičnih Braveheart materijala domogli na E3-u, njet! Pravo podrijetlo ovih opširnih top secret detalja o nadolazećem hitu seže do škotskog kampa na sjeveru Velike Britanije. Pitate se zašto? Zato što su Krešo i Kristijan završili kao zarobljenici McRoth klana ulaskom u pogrešni zrakoplov. Prvi je problem vjerojatno iskrnuo kada su shvatili da se nalaze u zrakoplovu za prijevoz stoke. Nakon toga je sve manje-više krenulo nizbrdo. Ove su fotografije snimljene kamerom hrvatskog turista H. Š. iz Soblinca koji nije izvukao živu glavu.



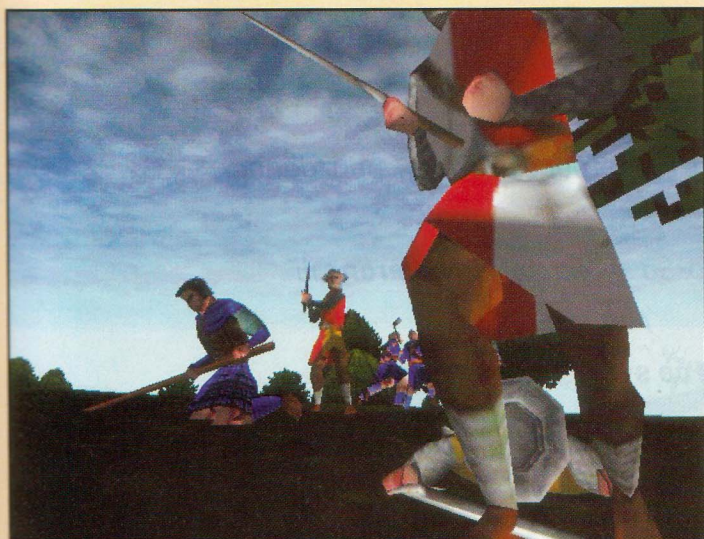
Prva je top secret fotografija snimljena na samom početku ovog mučnog zločina počinjenog od strane škotskih ekstremista McRoth klana. Naime, svake se godine u ovom selu održava turnir bacanja balvana po inozemnim turistima. I eto, baš su na taj famozni dan Krešo i Kristijan krenuli na E3. Konsekventno, poljoprivredni zrakoplov "zvijezda 45", na kojem je kupljen čarter let (polje kukuruza puta dva, Pariz, Los Anđelovac) doživio je prilično slijetanje na području sjeverne Škotske. Odmah nakon osnovnog snalaženja (izgradili šator, prebili babu), lokalno ih je pučanstvo pozvalo na turnir bacanja balvana po turistima. Nakon nekoliko minuta udomačivanja (zakopavanje do vrata u zemlju), turnir je započeo, a H. Š. je mučki ubijen već u prvom krugu. Strah je postajao sve veći.



U trenutku najveće panike škotske su šume počele odjekivati patriotskom Hacker himnom "alkohol po 3 kune", a u pozadini se čuo užasavajući zvuk vatrogasnog kamiona. Tereza se mogla zakleti da je čula i "jedanejst vatrenih jedanejst..". U tom trenutku, glava škotskog zločinca eksplodirala je uslijed blagog udarca vatrogasnog kamiona. S najvećom nadom u suznim očima, Kris i Krešo su se jedino zapitkivali tko li je taj dobrotvor koji je spasio hrvatsku igraču delegaciju za L.A, tko li je ta slava i dika cijeloga hrvatskog naroda? Če mu ljubim lijepu malu glavu, če mu teta kupi bicikl!



Da, vjerovali ili ne: na "zvijezda 45" je bio još jedan putnik. Tako je: sin naše države, ma poljubim ga u čelo, Davor Šuker. U posljednjem je trenutku naš najbolji nogometaš dohvatio najbliži vatrogasni kamion te se, što je brže mogao, vrtoglavo sunovratio i dubretu razbio glavu. No, Kristijan i Krešo nisu znali da se urođeni nogometaški instinkti teško svladavaju. "Evo dečki! Sad ide centaršut." E, da...u trenutku slabosti i zaprepaštenosti zapanjenih seljana Kristijan se uspio domoći materijala za Braveheart. Časna pionirska.



A sad, pornografija. Jedino što trebate učiniti je početi puhati u slike



Tko zadnji: magarac!

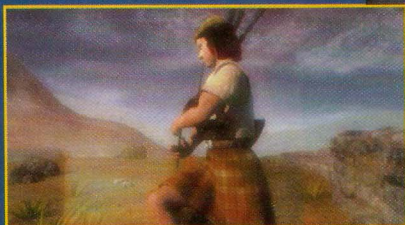


Svečani doček kraljice Viktorije (da, da...znam...tada još nije ni bila živa...no morate mi oprostiti malu liberalnost...ne mogu se sjetiti nijednog engleskog vlastelina) na plavom tepihu...sad samo da još sve ispeglamo....dolje glavu, ti...majku mu!

Multi-Scotsman

Ma koliko novih igara izašlo, pitanje je uvijek isto: "je li ima ono kad više ide pa je?" U redu, možda je sintagmatska konstitucija tog pitanja ipak poprilično ovisna o kvocijentu inteligencije osobe koja ga postavlja. Odgovor u Braveheartu jest: "da". I da budem iskren, (ovaj put za istać), skoro sam siguran da će se Braveheart zbog toga najviše i prodavati. Da ne duljim, sve će biti smješteno u fenomenalan koncept borbe sličan onome u Warhammeru. Naime, kako nam je rečeno, igrači će imati priliku da svojem ratničkom geniju utrljaju point-based vojske. Što na hrvatskom znači da će svaki igrač napraviti vojsku po određenoj univerzalnoj vrijednosti (2000 bodova ili nešto slično) kupujući regimente po dopuštenoj cijeni. Nakon toga će vojske biti postavljene u start zone i bitka će početi u punoj snazi, gdje će igrači pobjeđivati, osvajati lokacije, uništavati protivnika ili nešto slično. Dok ovo pišem, na pamet mi je pao još jedan naslov koji će imati intuitivan multiplayer:

"Shogun:total war". No, natrag na Braveheart. Glavni efekt kod izbora vojski će, osim reljefa, biti i vrijeme. Drugim riječima, sasvim slobodno preporučujem da pokušate pucati sa strijelama uzbrdo noću dok pada kiša. Efekti će biti spektakularni. U svakom slučaju, ovo malo čudo mnogo obećava. Nadajmo se da neće uprskati fenomenalnu priliku da naprave decentni multiplayer.



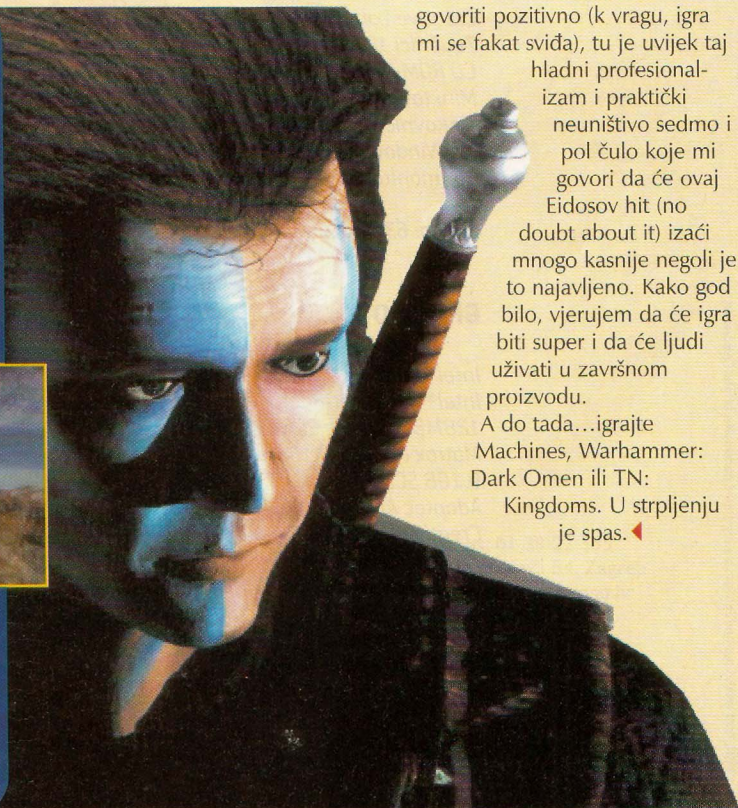
Kad će?

Dobro pitanje. Vidite, proizvođači kao datum izlaska robe najavljuju prvi mjesec onog dijela godine kada interni marketinški tim zaključi da će igra izaći. Dakle, ako u najavi napišu da igra izlazi u srpnju, možete je očekivati u drugoj polovici godine. Možda ovo zvuči smiješno, ali ako malo pogledate najave, vidjet ćete da je to točno. Evo, recimo da želite igrati Tiberium Sun i ako ste, primjerice, mislili srkati sokić i Kaneu gazit po jajima s Mamoth tankom u osmom mjesecu, bolje će biti da tu fanticu stavite u frižider jer su posljednje najave

zagurane skroz u deseti mjesec. Zašto? Zato jer se igre ne prodaju dobro u desetom. Vrlo logičan potez. Štoviše, ako ste se nadali bilo kojoj velikoj igri koja je najavljena za osmi mjesec, budite sigurni da ćete je igrati u božićnom ugođaju. Braveheart mi je svojom komičnom izjavom "druga četvrtina 99." zamalo uspio izmamiti osmijeh na lice. Naime, budite sigurni da će igra izaći: za Božić. Zbog čega? Vrlo jednostavno. Kao prvo, ako je itko vidio trailer, neka mi se javi. Ako je netko opazio da je negdje postavljen working demo, neka mi ga slobodno pošalje. No, da ne budemo potpuni cinici, mogli bismo reći da...slabo mi je...žalim...ništa od pohvala. Vidite, iako ja nastojim o Braverheartovom release dateu govoriti pozitivno (k vragu, igra mi se fakat sviđa), tu je uvijek taj

hladni profesionalizam i praktički neuništivo sedmo i pol čulo koje mi govori da će ovaj Eidosov hit (no doubt about it) izaći mnogo kasnije negoli je to najavljeno. Kako god bilo, vjerujem da će igra biti super i da će ljudi uživati u završnom proizvodu.

A do tada...igrajte Machines, Warhammer: Dark Omen ili TN: Kingdoms. U strpljenju je spas. ◀

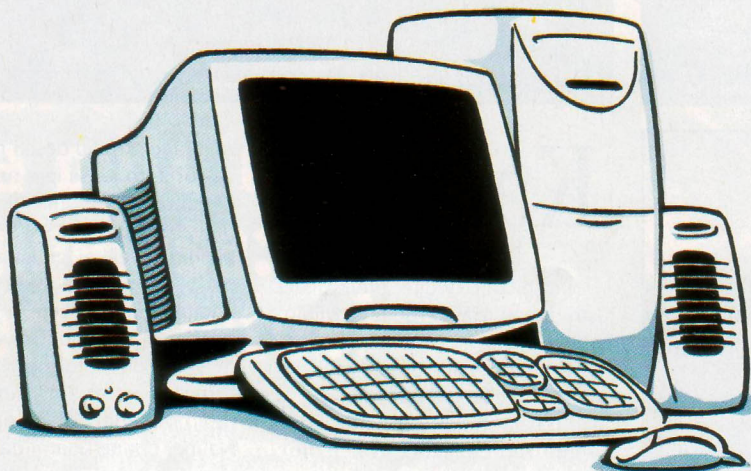




Sjajno je imati kućnog ljubimca. Pametnog, snažnog, pouzdanog.

Senso računalo je upravo takvo. Sa svojim **Intel® Celeron™** ili

Intel® Pentium® procesorom učinit će sve što mu se naredi.



GC-333DTKa

Intel® Celeron™ procesor 333MHz
Intel® 440LX AGPset
32MB SDRAM DIMM memorija
AGP S3 Trio 2X 3D, 4MB video
4.3GB Ultra ATA33 hard disk
Ethernet 10/100 PCI kartica
Mini tower kućište
Tipkovnica, miš i podloga
15" monitor digital OSD

cijena: 4445.00 kn*

GC-366DTKs

Intel® Celeron™ procesor 366MHz
Intel® 440BX AGPset
64MB SDRAM DIMM memorija
nVidia Riva TNT 16MB SDRAM video
4.3GB Ultra ATA33 hard disk
Creative Labs Soundblaster 64
Zvučnici 180W
CD ROM 32x
Mini tower kućište
Tipkovnica, miš i podloga
MS Windows® 98 CD
15" monitor digital OSD

cijena: 6365.00 kn*

GD-400DTKs

Intel® Pentium® II procesor 400MHz
Intel® 440BX AGPset
64MB SDRAM DIMM memorija
nVidia Riva TNT 16MB SDRAM video
4.3GB Ultra ATA33 hard disk
Creative Labs Soundblaster 64
Zvučnici 180W
DVD Sony 5x
Mini tower kućište
Tipkovnica, miš i podloga
MS Windows® 98 CD
15" monitor digital OSD

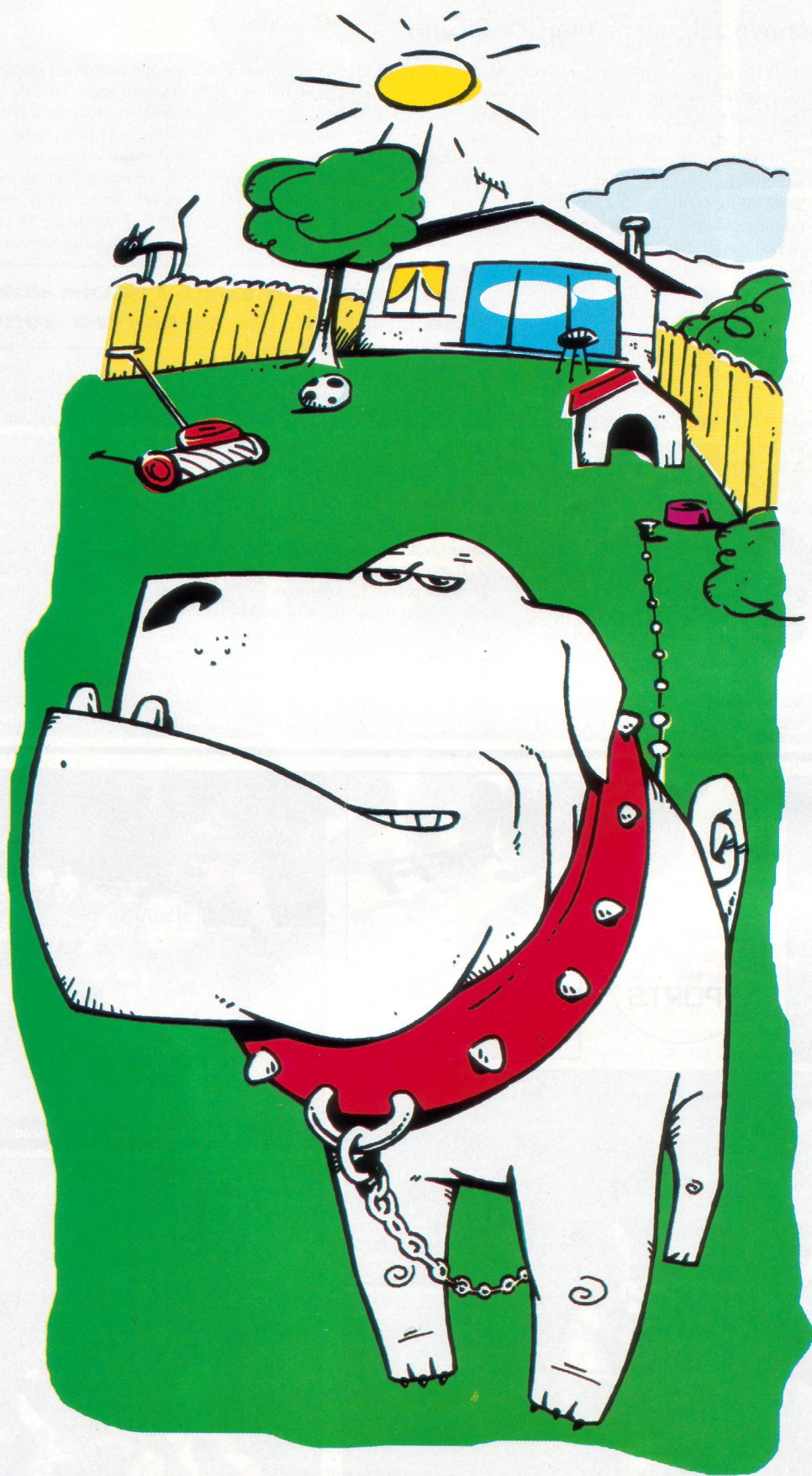
cijena: 8479.00 kn*

GK-500DTKa

Intel® Pentium® III procesor 500MHz
Intel® 440BX AGPset
128MB 100MHz SDRAM memorija
Matrox Mill G200 16MB
9.1GB SCSI
Adaptec AHA-2940 UW
Creative Labs Soundblaster 64
Zvučnici 180W
CD RW Yamaha E-IDE 4416
Tower kućište
Tipkovnica, miš i podloga
MS Windows® NT 4.0
19" monitor digital OSD 1600*1200

* u cijenu nije uračunat PDV.
Kredit šest rata bez kamata





Snaga.

Tel/Fax: 01 38 22 555
Kranjčevićeva 54, Zagreb
e-mail: senso@senso.hr
www.senso.hr
Pula: 052 50 00 90
Krak: 051 22 10 50
Dubrovnik: 020 42 32 33

s e n s o

BATTLEZONE 2

Battlezone 2, hoćemo li ponovo zaigrati za majčicu Rusiju?

NAJAVLJUJE

Goran Račić

INFO

PROIZVOĐAČ	Pandemic Studios
IZDAVAČ	Activision
PLATFORME	PC, N64
IZLAZI	Ljeto 1999.

BATTLEZONE je bila igra koja je iznjedrila nešto uistinu novo. Nakon silnih najezda RTS i FPS igara, netko se sjetio da bi se to moglo spojiti u jednu igru - tako je nastao novi žanr, akcijska strategija. Makar se činilo nemogućim spojiti tako nešto, Battlezone je dokazao suprotno.

Pržeći ognjem i mačem, morali ste naređivati da se daleko od vatrene linije skupljaju resursi jer bi inače ostali bez sirovina, a to bi značilo propast. Ako vam je pak bio gušt biti "on foot", tj. pješice prevlačivati silne kilometre, mogli ste izaći iz vozila, došuljati se do neprijatelja i javiti svojim jedinicama neka krenu u napad. Jednom riječju, to je bio gušt.

U to se vrijeme mnogo polagalo na treću dimenziju, tako da smo imali teren s uzvisinama (sjetite se samo misije gdje je neprijateljska baza bila smještena navrh brda sa samo jednim ulazom) i udubinama te smo mogli obasipati vatrom jedinice koje su se pokušavale popeti do nas. Sada se radnja odvija na planetu koji ima svoju vegetaciju, floru i faunu te se razlikuje od puste površine Mjeseca koja nije nudila previše mogućnosti za stavljanje tekstura tla. Sada ćemo se diviti krajolicima, konačno ćemo moći sjuriti se iza kakvog stabla ili prirodne prepreke i odahnuti od laserskih zraka koje su bile upućene za nama.

Novi Battlezone će izgledati prekrasno. Sva snaga vašeg 3D ubrzivača će doći do izražaja, a o efektima ne treba ni govoriti. Glatka grafika, isprepletena s vremenskim prilikama i neprilikama koje dolaze u naletima, trebala bi nam omogućiti sate i sate zabave. Tako sada vidimo atmosferske prilike na nebu prepunom oblaka, više nema statičnih objekata (nebo

kao dio scene je Unreal digao na novu razinu). Eksplozije će biti dosad nešto neviđeno, a dodatni poticaj će nam dati zvuk koji će nas okruživati u tri dimenzije.

Ipak o nekim drastičnim promjenama nećemo govoriti jer koliko može napredovati već skoro savršeni spoj nitko ne zna. Teško je

prepun prašuma i prastarih ruševina, pun vode, tako da možemo očekivati brčkanje u potočiću. Inače, to je prvi planet koji je izašao u javnost. I na kraju Pluto (ili, po naški, Pluton), jedini "pravi" planet. Kako znate, Pluton je najudaljeniji planet našeg Sunčevog sustava i zato

Ako nastavak bude i upola dobar kao original, bit će to igra godine

očekivati da igra koja je postavila nove granice još jednom napravi isto tako revolucionaran korak. Nemojte me krivo shvatiti, poboljšanja ima. Zasad se zna da ćete moći igrati s dvije rase, ISDF (International Space Defense Force, znaci pozitivci) i Scions. Odmjeravati ćete snage na tri planeta, Bane, Pluto i Mire. Bane je napušteni planet na kojem je nekoć živjela napredna civilizacija, ali je izumrla, a zasad je poznato da postoji napušteni sustav podzemne željeznice pa se čini da ćemo se natjeravati u zatvorenim prostorima. Mire je zeleni planet,

dobiva malo svjetla, što mu daje plavičastu nijansu (zato ga i nazivaju plavi planet). Tlo po kojem ćemo vojevati bit će tvrda hladna zemlja okovana ledom, zato ponesite termosicu. Živjet ćete na rubu jer resursa nema dovoljno, a ledene oluje će uništavati vaša postrojenja.

Što se tiče hardverskih zahtjeva, zasad se kao minimum navodi Pentium 166, 32 rama i 3D ubrzivač. Ipak, po slikama možemo pretpostaviti da bi realniji zahtjev bio Pentium 2 266, 32 rama i 3D ubrzivač s minimalno 8 MB na sebi. ◀



Daj pet

Ovako će izgledati kutija za Fifu 2000

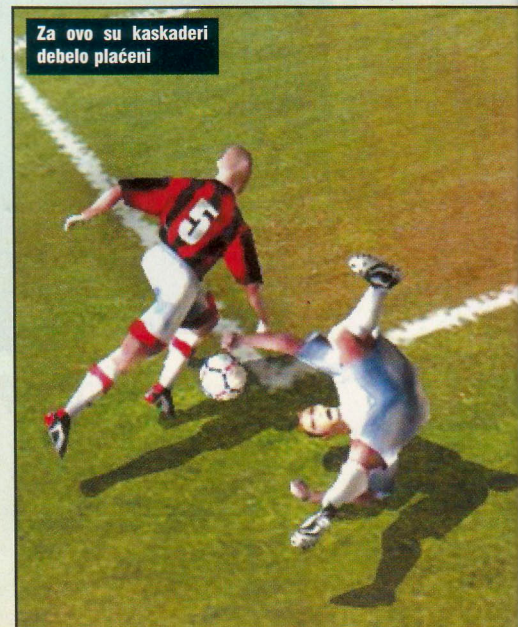


Malo vanjskog fleša ne može škoditi

Pogledajte samo igru svjetla na lopti, pripremite svoje 3D kartice



Za ovo su kaskaderi debelo plaćeni





There's a nice target



S ovakvom bojom nemojte razmišljati o kamuflaži



Uđite u vozilo i pokažite im tko je gazda sela



Početak lančane reakcije koja će proizvesti veliki kabum



Visinske pripreme za novu intergalaksijsku olimpijadu

FIFA 2000

Stari nogomet za novi milenij

NAJAVLJUJE

Goran Račić

INFO

PROIZVOĐAČ	EA Sports
IZDAVAČ	EA Sports
PLATFORME	PC, PSX
IZLAZI	Studenj 1999.

OTKAKO je počela izlaziti, Fifa je postavljala standarde i stjecala gomile obožavatelja koji su željno iščekivali novi nastavak. EA Sportsovi čarobnjaci posjeduju tu moć da sve što dotaknu pretvore u zlato. Pod njihovim je magičnim štapićem Fifa ušla i u srca ljudi koji baš ne vole sportske simulacije (pa tako i u moje) i postala igrom koja se mora imati.

Fifa koja je obilježila razdoblje i unijela najviše novosti bila je FIFA RTWC, a pojavila se baš nekako u vrijeme priprema za World Cup. Prognozirali smo koji ćemo mjesto osvojiti, iskušavali kako bi to moglo izgledati. Onda je došla Fifa 98

World Cup. U poluvremenu utakmica na našim se zaslonima vrtjela ista utakmica i nakon toga smo već bili sigurni tko će biti pobjednik. Potom je stigla Fifa 99. Grafika je opet dobila mali boost, zvuk je poboljšán, a i umjetna inteligencija (AI) - vratar je konačno postao pametniji, mogli smo izvoditi pregršt udaraca, nabacivanja i slagati taktiku koja nam najviše odgovara. Svi smo postali stručnjaci za taktičke izmjene, odugovlačenje, simuliranje i iznudićvanje slobodnih udaraca.

Osim odličnu igrivosti, sve Fife je krasio još jedan element i bio dodatni razlog za nabavku ove igre - glazba. Od Blura preko Fatboy Slima, Fifa je uvijek bila u trendu i nudila najbolje od najboljega.

Stiže novi milenij i sprema se milenij-

što nam spremaju? Pokreti igrača će biti kao oni iz stvarnog svijeta jer su opet unajmljeni nogometaši da sve svoje vještine prenesu u računalo. Još više "akrobacija" razveselit će svakog poklonika nogometa, od uklićzavanja preko pokvarenog guranja igrača, držanja za dres pa do veličanstvenog volea koji će publiku dovesti do delirija i koji će se pamtići desetljećima.

Vaše nogometaške sposobnosti moći ćete pokazati u 15 liga s četrdeset (40) klasićnih klubova i reprezentacija. Odigrajte koju utakmicu s najboljim momćadima svih vremena i pokažite da nijedan oldtimer ne može zaustaviti mladu snagu.

Što se tiće liga, tu je novost. Liga i kup se odvijaju kao i u stvarnom

U vašim nakanama da se domognete postolja zaustavljat će vas poboljšani AI (dakako, uvijek treba to uzeti s odrećenom rezervom jer samo umjetna inteligencija može napraviti pravu glupost). Ako se i dalje nastavi poboljšavati AI, nakon utakmica ćemo svi znojni ustajati sa svog stolca odahnuvši što se utakmica završila neriješeno.

Dobra grafika je odlićka Fifa serijala. Posebno me veseli što sada (ovo će zvućati čudno) stražnjice igrača nisu dva trokuta nego su to prave zaobljene polutke (makar bi ovo više ogovaralo Tomb Raider serijalu, ipak je istina). Crte lica igrača su mekše, sve više nalikuju na svoje stvarne modele. Tu je sad i veliki broj "facijalnih grćeva", tj. veliki broj iskazanih emocija. Zvuk? Zašto uopće pitate kakav će biti zvuk? Najbolji koji ste dosad ćuli. Uz malo bolje zvućnike moći ćete osjetiti sav zanos publike dok protřćavate pokraj vrataru pokušavajući zatresti mrežu.

Sve igre što ih je EA Sports izdao dobit će nastavak 2000, ali ć ipak FIFA ostati kraljica nogometa i vrhunac njihove ponude. ◀

"Kakav faul pa jesi li ti normalan?!! Sudac je ćorav!!!!"

jska Fifa, Fifa 2000. Hoće li ispuniti sva naša očekivanja? Sudeći po svemu, bit će to još jedan vrhunski uradak programerske ekipe EA Sportsa.

svijetu, po istom rasporedu. Ćim bolje igrate, naprećujete pa možda tako zaigrate i u europskom kupu i donesete još jedno odlićje u vašu sada već prepunu sobu.

FLIGHT UNLIMITED III

Avionu slomit ću ti krila, da ne letiš ona bi tu bila...

NAJAVLJUJE

Goran Račić

INFO

PROIZVOĐAČ Looking Glass Studios
IZDAVAČ EA
PLATFORME PC
IZLAZI Jesen 1999.

FLIGHT Unlimited je bila i ostat će jedina igra koja pruža zaljubljenicima visina vjeran prikaz kako to izgleda vinuti se u nebo i načas dotaknuti zvijezde. Svi mi smrtnici koji smo zbog gravitacijske sile vezani za tlo možemo samo maštati o slobodi koju uživaju nebeska stvorenja (dobro Ikar je pokušao, ali je taj dan bilo odveć vruće za letenje pa je završio u moru).

Flight Unlimited 3 je najnoviji nastavak već legendarne igre. Zapravo, čudo je koliko želja da se čovjek vine u visine može biti snažna. Rijetko se tko ne želi otisnuti i jedriti ili upravljati kakvim zrakoplovom koji se penje sve više i više, sve dok horizont ne postane zakrivljen. Takvim ljudima FU3 je uvijek dolazio kao melem na ranu. Nema

tu napucavanja, raketa i lasera, tu ste samo ptice i vi.

Ova odlična igra svakim je nastavkom postajala bolja. Dok smo u drugom nastavku mogli letjeti iznad San Franciscu, u trećem se selimo u Seattle. Ako ste vidjeli promo animaciju za FU3 (na prošlom Hackerovom CD-u), na pitanje koje pilot promrmlja sebi u bradu počinje svirati Nirvana i posljednje što jadnik vidi je Space Needle u Seattlu. Sada sva te poznata obilježja Seattlea možemo gledati iz 10 zrakoplova, od kojih se pet prvi put pojavljuju u FU serijalu. Mnogo je novosti. Teren iznad kojeg se leti je 10 000 četvornih milja velik, a rezolucija je 4 metra/pixel. Budući je preuzet sa satelitskih snimki, u kombinaciji s mnogim landmarksima to postaje najrealniji teren ikada napravljen za neki igru. Ako ste jako zainteresirani za gledanje krajolika, uključite autopilota i razgledajte ga dok zrakoplov leti prema svom odredištu.

Zrakoplova ima svakakvih. Ako su vaši sinusi željni morskog zraka, poletite s morske površine, ili zajedriti jedrilicom iznad planinskih visova. Pitate se kako se ponaša zrakoplov iz 1945. pri pokušaju da

napravite Immelmana dok je magla i blizu ste tla? Sva ta pitanja moraju biti odgovorena.

najjužnije uzletišta. Vrijeme se mijenja, pa se tako izmjenjuju dani i noći. Leteći na duže pruge, vidjeti

"Kako mr. Sinatra kaže: Let's fly away!"

Svi zrakoplovi (pa i njihove unutrašnjosti) preslikani su modeli pravih. Zvuk koji čujete također je zvuk pravih modela, tako da je realizam na visokoj razini. Čim budete čuli zrakoplov, moći ćete odrediti koji je.

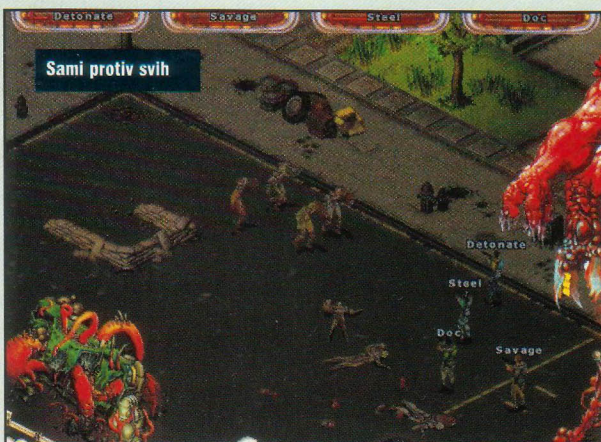
Da FU3 ne bi počivao samo na odličnoj grafici, brine se unaprijedni AI. Konačno više niste sami, svijet se ne vrti oko vas - drugi zrakoplovi polijeću, poštuju svoje rute, ponašaju se u opasnim situacijama kao pravi piloti. Grad ispod vas je živ, vozila žurno prolaze cestama, barke ostavljaju brazde na vodi dok vi svojom jedrilicom jedrite visoko ponad njega.

Fizički model je odlično izveden pa se svaka letjelica ponaša sukladno svojim karakteristikama (težina, brzina), a konačno su tu i vanjski utjecaji koji utječu na nju. Tako iznenadna ljetna oluja može pošteno zaljuljati ili čak srušiti putnički mlažnjak koji ste baš vi zaduženi dopremiti na

ćete kako lagano pada mrak i kako se u gradu počinju paliti svjetla. Slijetanje na pistu u 3 ujutro ima posebnu draž, pogotovo kad vaše umorne uči lagano škaklju svjetla koja se reflektiraju sa zemlje.

Na uzletištu ćete kulturno pričekati svoj red da biste uzletjeli jer ima drugih letjelica koji imaju prednost, a do onda možete se zabaviti gledajući iz kontrolnog tornja kako Jumbo Jet lagano kreće na još jedno putovanje ili s napetošću pratiti kako se lagani dvomotorac muči prilikom slijetanja jer mu je jedan motor otkazao. To more detalja je samo tu da bi realnost bila što veća.

Na žalost, kako još traje testiranje, tako se još ne zna kakva će konfiguracija biti potrebna da potjera vaše virtualno ja u nebo, ali nešto s 3D ubrzivačem neće biti obvezno, ali ipak sav taj teren, izmaglice i rasipanja svjetla nisu efektni bez 3D kartica. ◀





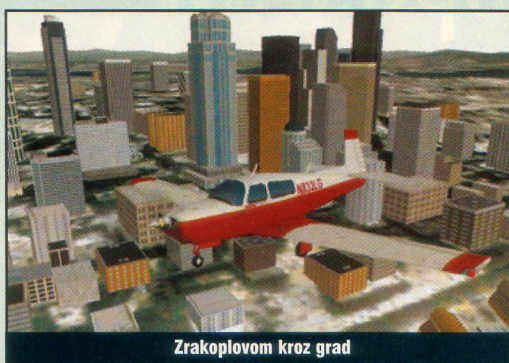
Let iznad najdetaljnijeg terena ikada napravljenog



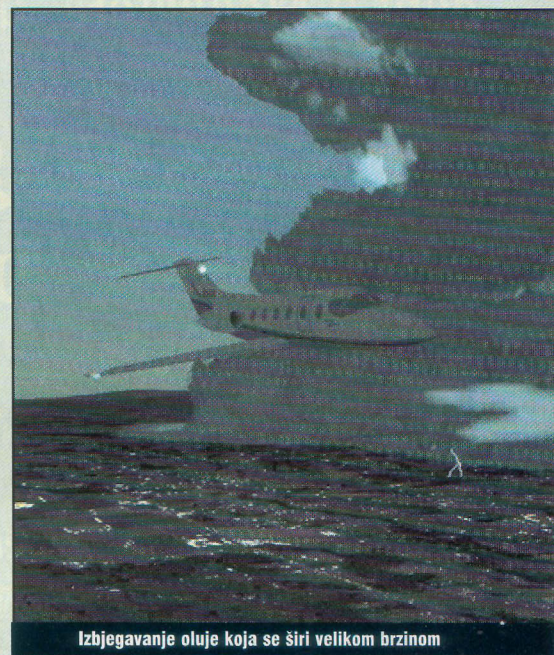
Kroz tanku maglu uvijek je dobro ići s upaljenim maglenkama



Odlično renderirana unutrašnjost zrakoplova samo pridonosi realnosti



Zrakoplovom kroz grad



Izbjegavanje oluje koja se širi velikom brzinom

ABOMINATION

Ako se itko usuđuje spominjati X-COM kao osnovicu ove najave (koja je pisana u blitzkrieg metodi, pa mi slobodno možete oprostiti ako nešto ozbiljno upropastim), sasvim sigurno je riječ o osnovanim tvrdnjama.

NAJAVLJUJE **Damir Rukavina**

INFO	
PROIZVOĐAČ	Hothouse Creations
IZDAVAČ	Eidos
PLATFORME	PC
IZLAZI	Jesen 1999.

ABOmination, Eidosova isključivo za ljude koji ne očekuju malo od 3rd person strategija. Okarakterizirana na osnovnom elementu na kojem je građen i X-COM; ksenofobiji; fabularna funkcija se ovdje svodi na neprijateljsku rasu koja zahvaljujući nekom čudnom planu/elementu stvara mutante diljem svijeta. Vi, kao vođa specijalnih jedinica za ubijanje majke mutantima ulazite u sirovu i krvavu borbu protiv nakaza koje onečišćuju vaš predivan grad, naseobinu, a, bogami, i ulicu. Naravno, ovakav sustav po kojem se Abomination ističe je (osim briljantne priče) to da su negativci i pozitivci u (ta-ra-ta-ta) u 3d-u. Naravno, ako ste ikada pomislili da se

sve na tome zaustavlja, recimo samo da će neprijatelji i pozitivci preko kompleksnog dinamičkog enginea luditi naokolo i rabiti realistični fizički engine. To znači da više neće biti granata koja oblijeće kontinente ili slično. Naravno, da bismo se mogli malo više uvući u setting, tu su i podrfrakcije protiv kojih se borite. Kult pod imenom "The Brood" je samo jedan (ako ne i glavni) od mutantskih klanova koje ste vi kao glavne face odlučili pobiti do posljednjeg. Naravno, da u bitku ne biste trebali utrčavati sa žlicom u ruci, igra podržava par stotina potpuno modificiranih oružja kojima će Black Ops (vi) bušiti ventilijske rupe u vitalnim organima vaših protivnika. Nadalje, ako se sjećate X-Coma, zasigurno se sjećate i managementa. Abomination to, dakako, ima. Da bude još bolje, gradovi, iako pre-renderirani, rabe tiling, tako da ćete sasvim sigurno imati solidan replay value kada odlučite igru odigrati po pedeseti put. Osim toga, što se gore navedenog managementa tiče, sasvim sam siguran da će mnoge zdrave mlade umove zaintrigirati činjenica da ćete negativce moći strpati na stol za biopsiju, pa im malo definirati što je

to jetra. Naravno, osim čistog surovog izljeva sadizma, činjenica da ćete istraživati mutantske organske funkcije pridonosi onome slatkim: naoružanju. Shvatite to kao pesticid, ok? Opišimo, primjerice, situaciju: ulovili ste nešto što ni u kojem slučaju ne podsjeća na

sad...multiplayer. Kao što ste i pretpostavili, Abomination možete igrati na svaki Bogu poznati način, uključujući modem konekciju, LAN ili svima dostupan Internet. Igra će podržavati gomilu igrača, tako da je i to sredeno. E, sad malo o dizajnu monstera. E

Da bude još bolje: sve je u ril tajmu!

nekoč člana vaše obitelji, rasjekli ga i shvatili da je osjetljiv na, recimo, pileću paštetu. Sljedeći korak bi, kako ste i pretpostavljali, bio odred specijalaca naoružanih bacačima "PIK Vrbovec". Naravno, sasvim je sigurno da u finalnoj inačici kao oružja nećete rabiti kemijski rat, trujući čitave gradove (mind you, ovo je futuristična postapokaliptična igra gdje su gradovi prepunjeni ubojicama i mutantima, tako da ne morate misliti da vodite S.S.-ovce ili nešto još gore) i dovodeći rat neprijatelju pred vrata. Sjetimo se, The Brood je potrovaio celu Ameriku, majku im, stoga, u ime posljednjeg američkog orla pobit ćemo ih pa makar im glavu morali probušiti sa cevi. E

vidite, ako malo pogledate screen-shotove, sasvim je sigurno da ćete zapaziti da pucate po Bogu neznanim nakazama. Iako to nemam tendenciju spominjati, čudovišta kojima ćete dovlačiti sudbinu na vrata bit će i do nekoliko puta veća od vas, a da bude još bolje: sve je u ril tajmu. JEEEEEEEEEEEEEEEEEE! Što to znači? Da ćete morati misliti brzo, a po mišu klikati još brže. Da bude još bolje, u gore navedenom DM modu imat ćete priliku doslovce desetkovati vaše frendove u Deathmatch modu. Što reći, nego da se vrijeme Cannon Foddera vratilo, i da se sada zove Abomination. F*ckin' a! Što se vreme- na izlaženja tiče, Eidos šapuće o trećoj četvrtini devedesetdevete. Do tada igrajte demo kojeg nema na Hack CD-u niti na Internetu niti igdje. ◀

CONTINENTAL
MEGASTORE

**NAJVEĆI MEDUSKI
DUĆAN U HRVATSKOJ**

Savska 9, 10000 Zagreb
tel: 4829 551, fax: 4829 517
megastore@continental-film.tel.hr

STAR WARS

dani u Megastore_u od 28. 06. 99.

igranje,
popusti...
... provjerite

članovi

HACKER CLUB

pri kupnji igara: KLINGON, SIN, GANGSTERS,
FALLOUT 2, CARMAGEDDON 2, Fighter Squadron,
Toca 2, Blood 2, Grim Fandango i The Neverhood
imaju popust

10%

USKORO

Operation Art Of World 2 • Modern Battle 1956 - 2000 • Kingpin
Fly! • Outcast

KLASICI

Earthworm Jim • Flying Corps • Day of the Tentacle • Tomb Raider
Unfinished Business • The Curse of • Monkey Island

VOLANI, PALICE, KONTROLERI...

Logic
3



muzička video izdanja

NAJVEĆI izbor muzike i filmova

CD već od **19kn** filmovi već od **50kn**

Zvuči vam predobro?

vidimo se u Savskoj



PlayStation

Prodaja konzole i periferija



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



RECENZIJJE

U ovom broju je glavni ekskluziv recenzija igre u kojoj je "dobro biti zao". Osim toga, nemojte propustiti niti odličan *Need for Speed: Road Challenge* za kojeg je Patrik na CD-u pripremio mnoštvo korisnih "goodiesa" te ostale igre čije recenzije možete pronaći na stranicama koje slijede.

5/99	4/99	Ime igre	Platforme
1	2	Star Wars Episode 1: Racer NINTENDO/LUCASARTS/ACT	N64, PC
2	1	Gran Turismo IVISION	PL
3	7	Tomb Raider 2 PLATINUM/SONY	PL, PC
4	3	Final Fantasy VII PLATINUM/EIDOS	PC, PL
5	5	Grand Theft Auto PLATINUM/SONY	PC, PL
6	6	SW Episode 1: The Phantom Menace PLATINUM/TAKE 2	PC
7	4	GTA: London 1969 LUCASARTS/ACTIVISION	PL, PC
8	9	FIFA '99 TAKE 2	PL, PC, N64
9	8	Crash Bandicoot 2 EA SPORTS	PL
10	12	Brian Lara Cricket PLATINUM/SONY	PC, PL

RECENZIJJE

- 32 **Dungeon Keeper 2**
- 38 **Need For Speed 4 - Road Challenge**
- 44 **Descent 3**
- 48 **Jane's Fleet Command**
- 52 **Mech Warriorr 3**
- 56 **F-22 Lightning 3**
- 58 **Driver**
- 60 **Star Trek Next Generation: Birth of the Federation**
- 62 **Jimmy White's 2 - Cueball**
- 64 **Jeff Gordon® XS Racing™**
- 66 **Ancient Conquest**
- 67 **Anna Kournikova Smash Court Tennis**
- 69 **Star Wars - Gungan Frontier**
- 71 **Heretic 2 Enhancement Pack**
- 73 **Evil Core: The Fallen Cities**
- 75 **Extreme Mountain Biking**
- 77 **Triple Play 2000**



Ova kokoš je, vjerovali ili ne, iz *Dungeon Keepera*

PLAYSTATION

1	1	Metal Gear Solid KONAMI
2	2	Brian Lara Cricket CODEMASTERS
3	4	FIFA '99 EA SPORTS
4	6	The Rugrats THQ
5	7	Tomb Raider 3 EIDOS

NINTENDO 64

1	1	Star Wars Episode 1: Racer KONAMI
2	3	Star Wars: Rogue Squadron EA SPORTS
3	7	Zelda: Ocarina of Time NINTENDO
4	2	Castlevania NINTENDO
5	5	Mario Party NINTENDO

PC CD-ROM

1	1	SW Episode 1: The Phantom Menace LUCASARTS/ACTIVISION
2	2	Star Trek: Birth of the Federation MICROPROSE/HASBRO
3	3	Championship Manager 3 EIDOS
4	5	Star Wars Episode 1: Racer LUCASARTS/ACTIVISION
5	-	Mechwarrior 3 HASBRO

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 brigom. Uvijek kriv i odgovoran za sve. Usprkos pressingu, Chris svoje obveze izvršava s iznimnim elanom i odgovornošću. Obožava 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 litrane sposobnosti koje je ponovo dokazao vrsnim recenzijama.



DAMIR "B" RUKAVINA

Svemirski kapetan se nasukao na ovoj stijeni od čovjeka. Ocjena od 15% kazna je kakvu samo opaki Damir bič Božji može izreći. Vole ga i mrze, ali nitko prema njemu nije ravnodušan.



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 mjuze, Hackerova Jlepša 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 zatran 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 svim kutijicom za interaktivnu zabavu.



DARIO "X" RAKOVAC

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 trenutnom 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 mješeco ne dobije neku pravu strategiju u 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 svojom škvadrom "visi" na FIFA-i.



DAMIR ĐUROVIĆ

Damir je odgovoran za izvrstnu informativnu sekciju Novosti. Naš Sherlock Holmes voli neprimjetno šnojkat 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

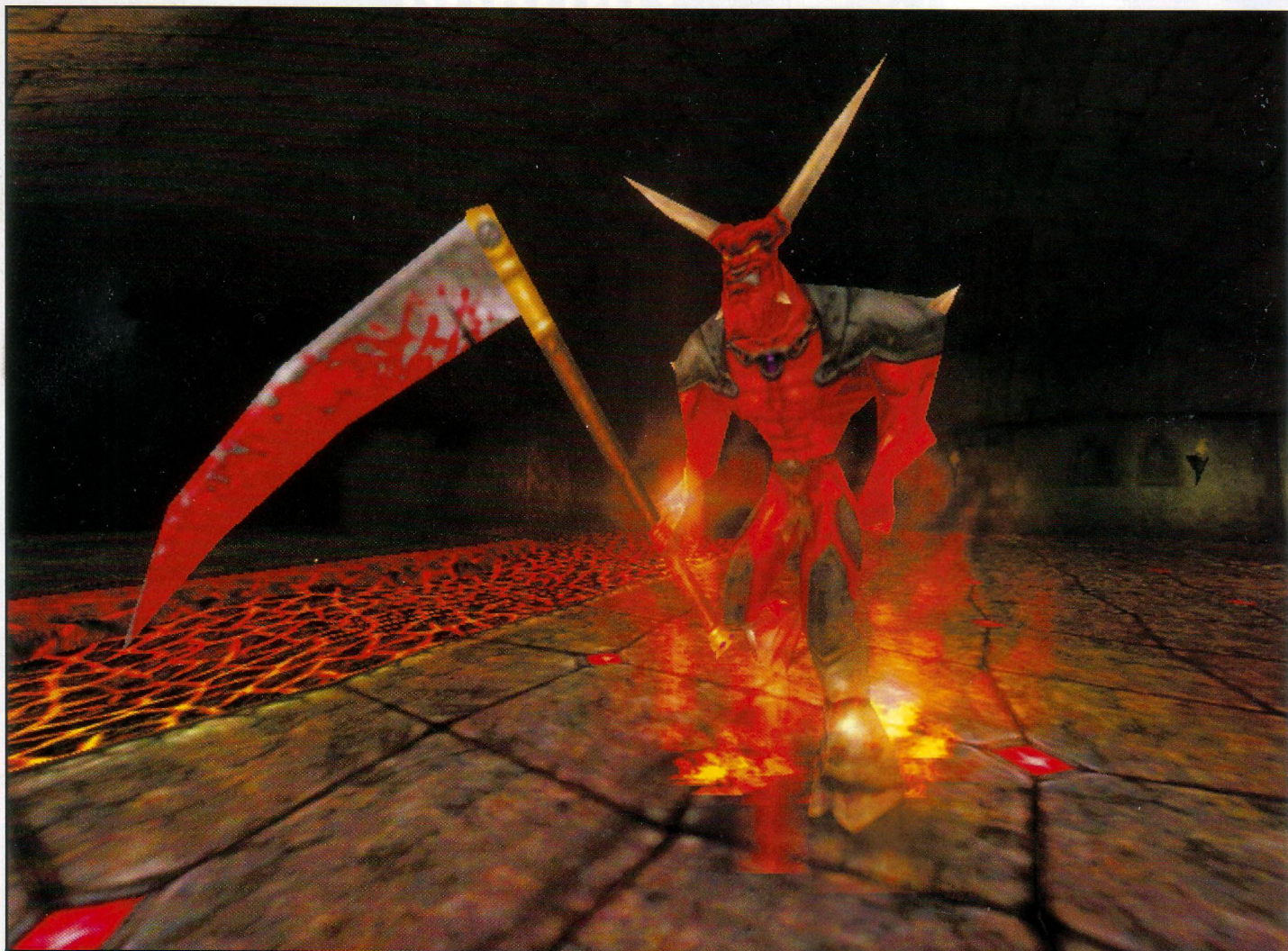
Mario je postao sastavni član naše i vaše ekipe. I to sasvim zaslužno. Pa trebalo je odvoziti te tisuće i tisuće kilometara auto simulacija. A od benefičnog staža ni govora.

Dobro je biti zao

DUNGEON KEEPER 2

PREPORUKA MJESECA

Junaci Reginaldovog kraljevstva su se vratili odlučni osujetiti te u nakani da se dočepaš njihovog odvratnog, suncem obasjanog svijeta. Može li ti savez sa službenim Hackerovim tamničarom pomoći u tvojim nakanama? Samo ako udovoljiš okrutnim potrebama svojih podzemnih podanika, boreći se protiv nasrtljivih avanturista koji žele poharati tvoje podzemno carstvo, možeš se dokazati kao pravi Tamničar.



Evo ga, glavom i bradom - službeni Hackerov tamničar. U pozadini su interijeri Janusovih prostorija na četvrtoj razini ispod zemlje (tu negdje bi trebao biti i Damir Rukavina, ako se ne varam)

PIŠE

Kristijan Žibreg

DUNGEON

Keeper 2 je jedina igra koja ti omogućuje da se postaviš u ulogu vladara Podzemnog svijeta - Gospodara Svih Zlih Stvari koje obitavaju u fantastičkom svijetu podzemnih tamnica. Ovo je svijet u kojem postupno gradiš svoje carstvo Tame u cilju dosezanja bezbrižnog svijeta Dobra. U tom cilju će te ometati

suparnički Gospodari tamnica i njihovi patetični podanici te avanturisti u potrazi za zlatom koje ljubomorno čuvaš, a na tebi je da ih skršiš i zgaziš na najokrutniji način. Da bi uspio, opasno savezništvo sa zlim Horned Reaperom je nužno. Horned Reaper - u carstvu Tame poznatiji kao Horny - je moćan saveznik i tvoje najjače oružje, no isto tako može biti i tvoja

najveća prijetnja - ovisno o tome koliko dobro zabavljaš njegovu Bezbožnost.

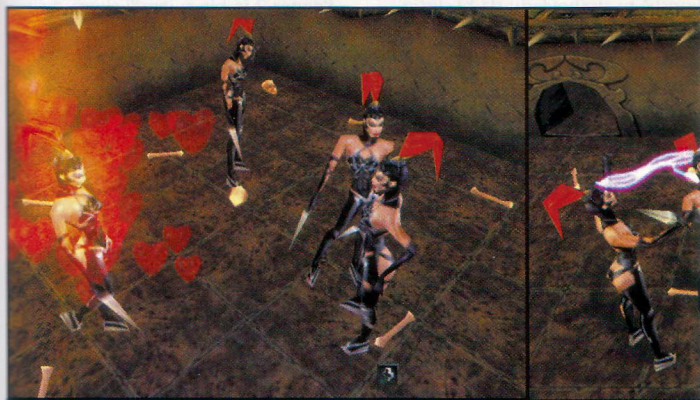
Horny je u potrazi za 20 dijelova čarobnog kamena koje dobivaš po završetku svake tamnice. Svaki kojeg se dočepaš daje ti nove zle moći kojima uništavaš svoje neprijatelje. Kada sakupiš sve dijelove čarobnog kamena, Horny će uporabom njihove čarolije otvoriti portal koji dijeli svijet Podzemlja i

INFO

PROIZVOĐAČ	Bullfrog
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P2/266, TNT Riva
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC



Panoramski pogled na tvoju Tamnicu. Negdje daleko dolje tvoji podanici marljivo rade, i planove o osvajanju neprijateljskog teritorija



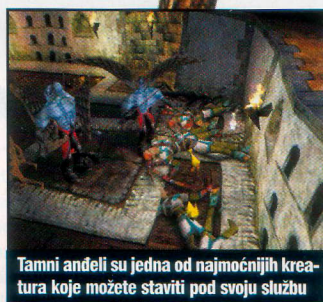
Mistress, obožavateljica sadomazohizma o boli, u sobi za trening. Nemoj ih ostaviti na h... jedna drugoj pričinjaivati razne mazohističke užitke



Grafički engine koristi igru svjetla i sjene na najbolji mogući način



Horda goblina. Tupavih pogleda i s rukama do poda, čekaju tvoju sljedeću naredbu



Tamni anđeli su jedna od najmoćnijih krea-tura koje možete staviti pod svoju službu

Površinu i tada će sile zla konačno kročiti na tlo Harmonie na konačan obračun s ogavno pozitivnim kraljem Reginaldom. To je prljav posao, ali hej – upravo zato ga i voliš...

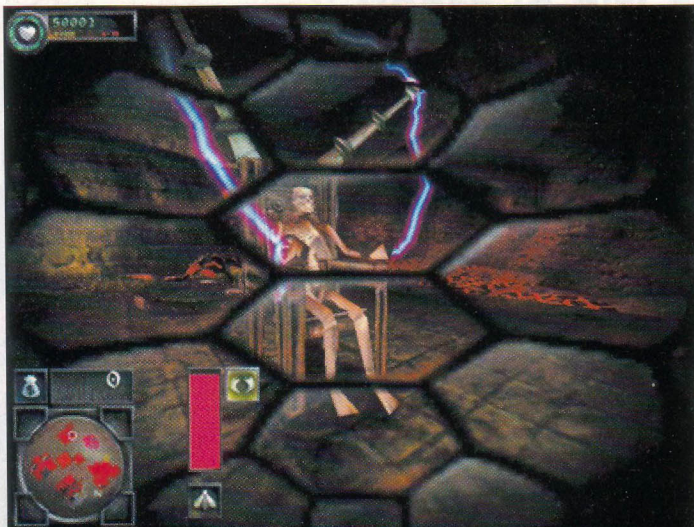
NAPALJENI TAMNIČAR

U borbi koja je trajala godinama, kralj Reginald je napokon uspio kraljevstvo Harmoniu osloboditi smrada zla. Svakome od svojih bijelih vitezova vazala je poklonio dio kraljevine i zadužio ih da čuvaju dijelove čarobnog kamena. Ti si u ulozi Dungeon Keepera, jednog od mnogobrojnih stanovnika Podzemlja

koji čekaju svoju priliku da se izmigolje iz svoje rupe i opustoše Harmoniu. Jedini način na koji možeš postići svoje snove o uništenju je osvajanje svakog kraljevstva da bi se domogao dijelova čarobnog kamena. Horny – arogantna, temperamentna i dijabolična zvijer – jedini ima dovoljno snage za upravljanje moćima čarobnog kamena i zato će ti partnerstvo s njim biti nužno, no pazi – suparički tamničari se isto tako natječu u stjecanju Hornyjeve naklonosti. Nikad nisam volio Dungeon Keepera <žamor i izrazi općeg



Horned Reaper - za prijatelje Horny - lik je oko kojeg Bullfrog gradi cijeli Dungeon Keeper momentum. Počevši od promotivnih press materijala, preko pakiranja igre do uputstava i igračkog sučelja, sve je dizajnirano u dijaboličnim tonovima začinjnim decentnom notom crnog humora. Naša je pretpostavka da je sljedeći korak izrada pilot animirane serije sa Hornyem u glavnoj ulozi. Izgleda da su sve indikacije da je, barem što se marketinga i promocije novih proizvoda tiče, odzvonilo kalifornijskim plastičnjacima jer na scenu stupaju karakondžule.



Pomoću čarolije Posess možete ući u bilo kojeg podanika i iz perspektive prvog lica pratiti svoj svijet. Na slici: pogled na sobu za mučenje iz perspektive muhe. Cool, huh?



Summon Reaper je jedna od omiljenih čarolija koje koristimo kada želimo Posebno Neposlušne Recenzente predati našem tamničaru



Pripazi se čarobnjaka koji ima jače čarolije i od tvojeg Warlocka

negodovanja>. Kada se prije skoro tri godine konačno, nakon skoro dvije godine najavlivanja i iščekivanja, prvi puta pojavio Dungeon Keeper, ja sam taman stigao u Zagreb raditi kao urednik ovog časopisa i to je bila prva originalna igra koju sam kupio <tupi pogledi, muk u dvorani>. Nakon tjedan dana igru sam prodao <opća nevjera, netko iz pozadine viče: "pa to je skandalozno!">. Toliko je toga bilo obećano tijekom razvoja igre da su očekivanja igraćeg puka

dosegla fantastične razmjere, a teško je bilo odoljeti reklamnom sloganu oko kojeg se vrtjela cijela ideja igre: "dobro je biti zao". Pomislio sam da igra sa takvom idejom jednostavno ne može biti loša. Naime, u to vrijeme se igrača zajednica bakćala s FRP igrama koje su se svodile na to da vodite neku patetično pozitivnu grupicu heroja koja mora pobijediti zlog vladara koji se krije u dvorcu/tamnici/kraljevstvu (odabrati željeni pojam). Cijela stvar je počela poprimiti

MY PET DUNGEON

Ovaj mod igre ti daje jedinstvenu mogućnost da se upustiš u izazov gradnje i održavanja živopisne tamnice, bez dosadnih i upornih neprijatelja, ograničenih resursa ili vremenskog ograničenja. My Pet Dungeon ti daje prostor i slobodu gradnje i proširivanja vlastite tamnice po vlastitom nahodenju, bez stresa koji nameće igranje kampanje ili Skirmisha. U ovom modu nema računalno upravljanih natjecatelja ili neprijateljskih Dungeon Heartova, nego su jedini izazovi oni koje sam želiš izazvati da bi testirao ponašanje svojih stvorenja ili snagu obrane koju si izgradio. Kad se izvještiš u umjetnosti izgradnje svog carstva, Skirmish mod testira tvoje sposobnosti. U Skirmishu igru počinješ s osnovnim stvorenjima i sobama (Hatchery, Lair i Treasury), a glavni izazov ti predstavljaju protivnički tamničari koje kontrolira računalno. Na raspolaganju su ti opcije kojima možeš u bilo kojem trenutku postaviti koliko god želiš suparničkih tamničara te kontrolirati njihovo ponašanje (da li samo grade, šire se ili te napadaju). Ako ti ni to nije dovoljno, možda imaš hrabrosti da se okušaš protiv živih protivnika u spektakularnom taktičkom multiplayer nadmetanju koje se može odvijati preko lokalne mreže, modema ili Bullfrogovog Battle Servera?

razmjere najodratnijih američkih sapunica dok se netko, točnije genijalni Peter Molyneux iz Bullfroga, nije dosjetio da cijeli koncept okrene u korist glavnog negativca – ah, konačno! Ionako sam u filmovima oduvijek preferirao negativce (pri vrhu moje liste je Darth Vader) koji jednostavno imaju više šarma i stila od pozitivaca "koji uvijek na kraju pobjeđuju" (bljak)! Dakle, u Dungeon Keeperu si po prvi put bio u ulozi svega protiv čega si se dosad borio u sličnim igrama. Više nisi onaj koji se bori za pravdu, sada si glavni gazda kojeg se svi boje i koristiš tu strahovladu da bi skratio svaku grupicu heroja koja se pokušava dočepati tvog blaga i uništio svaku patetičnu kraljevinu u kojoj vlada mir i blagostanje. Sve bi to bilo lijepo i krasno da Bullfrog nije sve uprskao očajno dizajniranim nivoima (ovaj put iz razmatranja izbacujem činjenicu da igra nije imala podršku za 3D kartice). Naime, s Dungeon Keeperom je sve bilo O.K. dok ga nisi pokušao igrati. Tada je na vidjelo izašla prava istina, a ta je da je igra nakon prvih nekoliko nivoa previše dosadna, linearna i prozaična. Ubrzo bi se sve svodilo na isto, a čarolija odlične ideje koja se krila iza krilatice "dobro je biti zao" je vrlo brzo izbljednula. Drugim riječima, shvatio bi da je

jedina dobra stvar koju možeš učiniti prestati igrati igru i, kao što sam ja učinio, prodati je nekome tko je još uvijek bio zaveden mišlju da je "dobro biti zao". Da, ali ne u Dungeon Keeperu! Iako je Molyneux u međuvremenu napustio Bullfrog i osnovao vlastitu tvrtku Lionhead koja bi uskoro trebala izroditi novi hit Black&White (kojeg Damir Đurović voli bar malo spomenuti u svakom izdanju Hackerovog Infoa), vodstvo Bullfroga je odlučilo pokazati da mogu ispuniti svoja obećanja. Po starom dobrom običaju, Dungeon Keeper 2 je bio u izradi skoro dvije godine, Bullfrog je u javnost počeo puštati slike, u prvi plan je iskočio Horned Reaper kao zaštitni znak franšize, Hacker je prisvojio Horned Reapera kao svog službenog tamničara koji je Damira Rukavinu nakon njegove recenzije Starcrafta odvuкао na četvrtu razinu ispod zemlje i... tada je naš časopis konačno počeo izlaziti na vrijeme... šalu na stranu, štovani čitatelju, vrijeme je da te uvjerim da je ovaj put uistinu "dobro biti zao" i da ti za to ne treba ništa doli Dungeon Keeper 2.

ZLO JE DOBRO

Prva stvar koja se uočava kod DK-a 2 je Horny. Bullfrog ovaj put nije

TVOJA RATNA SILA



HORNÝ

Horned Reaper, ili Horny za prijatelje, je najznačajnije stvorenje koje je iznjedrila Tama. Reaper je neustrašivi ratnik koji uživa u ubijanju svega što mu stane na put bez milosti. Glavni im je motiv pronaći sve dijelova čarobnog kamena, a jedino što ih može skrenuti s tog puta su kokoši prema kojima gaje neobjašnjivu mržnju i tendenciju da ih zgnječe svojim dijaboličnim kopitima.



MISTRESS

Ova heroína u crnoj pripijenoj kožnoj opremi voli bol u svim pojavnim oblicima. Obožava krike i zapomagajuća žrtava koje muči, a i sama vole na vlastitoj koži osjetiti malo boli. Nimalo se ne ustručava upustiti u borbu u kojoj nema šanse za preživljavanjem sve samo da iskusni bar malo boli.



BILE DEMON

Velik i korpulentan, Bile Demon kao da nije u stanju upravljati osnovnim tjelesnim funkcijama. Bez obzira na to, Demon je borac u duši doduše, zbog svoje pojave i snage, a ne zbog nekih posebnih vještina. Osim borbe, Bile Demon zna izraditi i rudimentarne predmete kao što su vrata ili zamke u Workshopu.



IMP

Impovi su glavna radna snaga svake Tamnice. Stvaraš ih pomoću čarolije, a troše manu za održavanje na životu. Kako im upravo ti osiguravaš manu, služiti će ti bez pogovora i nikad neće biti nezadovoljni čak ni kad ih malo udariš da brže rade.



DARK ELF

Nekoć davno se od rase vilenjaka odvojio dio njih jer su ih privukle tajne Podzemnog svijeta tako su nastali crni vilenjaci. Stotljeća obitavanja u Podzemnom svijetu koji nije vidio svjetla su od dobroćudnih stvorenja napravila inteligentnu i neopisivo zlu rasu. Crni vilenjaci imaju razvijena sva osjetila, no posebno se ističe oštar vid koji im daje vrsnu preciznost u baratanju samostrijelom.



WARLOCK

Protjeran s Površine, zli vještak traži utočište (i zaposlenje) u tamnicama. Voli izučavati tajne crne magije i rado će sklopiti savez sa svakim čuvarom tamnice koji mu je voljan sagraditi knjižnicu za izučavanje čarolija.



SKELETON

Kosture stvaraš iz leševa koji su popratni inventar svake tamnice koja drži do sebe. Iako ih pogani podanici vaših neprijatelja dobro odmjerenim udarcem lako pretvaraju u hrpicu kostiju, kosturi su odlični stražari – nikad nisu gladni, ne zahtijevaju plaću i ne dosađuju se. Kako u lubanji nemaju nimalo mozga, ne očekuj od njih da će stvoriti išta korisno.

propustio iskoristiti univerzalnu kritiku i lik Hornyja u marketinškom predstavljanju igre pa je sve u stilu – od kutije u kojoj dolazi igra, na kojoj se smješaju Horny i Mistress koji su i na našoj naslovnici, preko uputa koje su pisane sa zlobnim komentarima i dozom crnog humora pa do same igre u kojoj kulminira sinergija svih ovih elemenata. Osnovna ideja je i dalje ista: u ulozi si vladara Podzemnog svijeta koji pomoću svojih podanika širi svoje carstvo u cilju da Površinski svijet zavije u crno. Prvo što upada u oči je ono što je doživjelo i temeljitu preinaku: grafika. Vjerojatno su ti se, štovani čitatelju ovih redaka, oči cacklile svaki puta kada bi ti Damir u Hackerovom Infou pokazao nove slike iz igre. DK 2, navodno, rabi modificiranu verziju enginea iz Populous: The Beginning koji u vrlo detaljnoj 3D grafici oživljava vašu tamnicu. Sva stvorenja su poligonali 3D objekti i odlično su animirana. Isto tako, efekti svjetla i sjene su iskorisćeni do maksimuma: baklje na zidovima bacaju treperavu svjetlost, sjene plešu po zidovima, a sva stvorenja imaju vlastitu sjenu ili više njih – ovisno koliko izvora svjetlosti (baklji) se nalazi u blizini. Isto tako, vaša Ruka (Hand of Evil) prekrasno osvjetljava dio tamnice na koju pokazujete, a posebno su upečatljivi grafički efekti čarolija i eksplozija. Ovo je jedna od igara koja svoju grafičku prezentaciju i atmosferu najviše duguje inteligentnoj uporabi efektata svjetlosti i sjene (kako drugačije predstaviti Podzemni svijet?) bez uporabe već

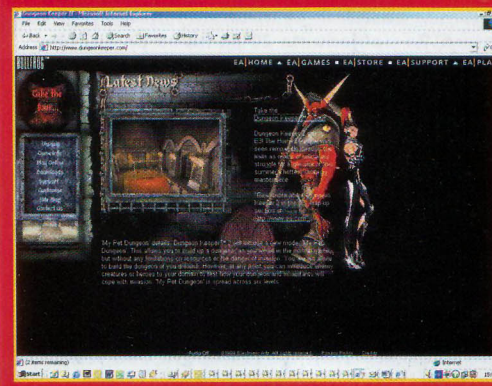
dosadnog lens flare efekta koji u DK 2 jednostavno ne postoji. Grafički engine rabi Direct3D sučelja radi podrške što većeg spektra 3D kartica. Iako je igra zahtjevnija s obzirom na broj i animaciju stvorenja, detaljnost tamnice, specijalne efekte te veliki broj raznobojnih izvora svjetlosti, ostati ćete zapanjeni granicama do kojih programeri Bullfroga guraju vaš PC. Na mom stroju (Celeron-A 333 MHz, Creative Riva TNT, 64 MB RAM) igra je u 640x480 u 16-bitnoj dubini boja radila odlično, a u 800x600 u 32-bitnoj dubini boja se ipak usporila, ali ne toliko da bih zbog toga odmah pisao pismo mami. Naravno, razlika između 16 i 32-bitne grafike je u DK 2 vrlo primjetna jer engine rabi sjenčanje i osvjetljenja na svakom mjestu. Isto tako, na detaljnim mapama prikaz počinje primjetno trzati, no sve je to još uvijek na granici normale – ovo ipak nije akcijski 3D shooter da sve mora teći u 30 sličica po sekundi. Bilježim prvi plus u svoju knjižicu!

BORBA

Najviše je poboljšanja u odnosu na prijašnji nastavak doživjela borba. Dok se ondje svodila na to da baciš grupu svojih podanika na mjesto gdje neprijatelj napada i nadaš se najboljem, sada svaki tvoj podanik treba određen prostor za borbu te će, nakon što ga negdje baciš, neko vrijeme biti bez svijesti – što ga čini vrlo ranjivim. Dakle, ispravili su

HORNY NA NETU

Electronic Arts i Bullfrog su se pobrinuli da Dungeon Keeper bude igra velike trajnosti. Kako je DK 2 vrlo otvorene arhitekture i podržava jednostavno dodavanje novih elemenata i nivoa, Bullfrog je na posebnom serveru napravio službene stranice na www.dungeonkeeper.com gdje, osim korisnih informacija prezentiranih u odličnom multimedijском sučelju, možeš uskoro očekivati nove nivoe, čarolije, zamke i kreature koje ćeš moći downloadati i ubaciti u igru.



U trenutku pisanja ovog teksta službene Hornyjeve stranice na www.dungeonkeeper.com još nisu proladile, no Bullfrog uskoro obećaje nove nivoe, zamke, čarolije i kreature dostupne za javni download.

glavni nedostatak prvog dijela i ja u svoju knjižicu bilježim drugi plus!

Ako se sjećaš, prvi DK je bio jedinstven po čaroliji Possession (zaposjedni) pomoću koje si mogao ući u prljave umove bilo kojeg svojeg podanika i iz perspektive prvog lica sudjelovati u borbi. Possession čarolija je trebala biti glavni "štos" prvog dijela, no potencijalno odlična i primamljiva opcija je bila upropaštena ružnim engineom te odsustvom bilo kakve uporabne vrijednosti pa je sve ostalo samo na "štosu". Bogu hvala – i to



**DK 2 me je, po-
najviše zbog
karizmatičnog
Hornya, oduševio
na prvi pogled.
Ah, što mogu -
jeftin sam!**



TROLL

Trollovi su velika i ručna stvorenja, a poznati su po iznimnoj snazi i vještim rukama koje su u stanju izraditi rudimentarne predmete. Zbog toga su koristan inventar svake tamnice, iako ne očekuj da će izraditi čuda ipak se njihova graditeljska vještina svodi na uporabu sile za obradu (i uništavanje) predmeta.



VAMPIRE

Vampiri nastaju kada sagrađiš groblje. Tada tvoji impovi neprijateljska trupla neprijatelja odvlače na groblje gdje njihove duše trunu sve dok se iz njih ne stvori vampir gospodar neživih stvorova čiju žed za krvlju dobro poznaju oni koji imaju nesreću nabasati na njih.



GOBLIN

Postoji li uopće respektabilna tamnica koja nema goblina? Iako se u ničemu ne ističu, voljni su služiti i nijedan gospodar za njih nije previše zao. Ostali vaši podanici baš i ne vole goblina, najčešće zbog njihove podle i kukavičke naravi naime, u borbu će se upustiti samo ako su brojčano nadmoćniji ili ako neprijatelj nije previše velik.



SALAMANDER

Salamanderi su gušteri koji su se prilagodili životu uz lavu. Dobri su za popunjavanje brojčanog stanja Tamnice, a svaki pravi tamničar će u određenim situacijama znati cijeniti njihovu otpornost na lavu.



FIREFLY

Muhe imaju vlastiti izvor svjetlosti i predane su istraživanju svih kutaka vaše tamnice u koje niste uspjeli sami zaviriti. Muha je dovoljno pokretljiva da izbjegne većinu opasnosti, a često ćeš je sliati preko neprijateljskog teritorija da otkrije mjesta do kojih trenutno ne možeš.



DARK ANGEL

Crni anđeo je zastrašujući protivnik za svakog tko mu se ispriječi na putu. Strahopoštovanja je vrijedna njegova sposobnost prizivanja horde kostura. Nije da ih treba, oni mu samo pašu uz imidž.



BLACK KNIGHT

Crni vitezovi preziru čast i vrlinu, obožavaju zlo u svim pojavnim oblicima. Vješt su u mačevanju, a njihov čvrsti oklop može podnijeti dosta udaraca u borbi.



ROGUE

Koljači, razbojnici, odmetnici, plaćenici i ostale nepoželjne pojave svijeta obasjan suncem to su skitnice. Njihov moto je "skrivi se i zaskoči" pa se stoga prikradaju u tamnim zakucima tvoje tamnice i nikada neće otvoreno napasti neprijatelja čak ni kada jedino oni mogu pomoći. Njihova podlost je vrlina koju moraš znati cijeniti, no oprez nemoj ih same ostavljati pokraj svog zlata!

BULLFROGRAFIJA

Kada je, nakon bolno dugog čekanja i beskonačnih odgađanja, originalni Dungeon Keeper konačno izašao na tržište u srpnju 1997. (nakon više od dvije godine razvoja), igra je preokrenula dotad tipičan scenarij borbe dobra protiv zla. Ovaj puta zlo je dobro!

U Dungeon Keeperu je u tvoje podzemno carstvo nahrupila gomila dosadnih avanturista i heroja pod vodstvom Avatara. Za pobjedu na 20-ak nivoa posutih hor-dama dobra trebao si unovačiti različita stvorenja podzemnog svijeta ne bi li stvorio svoju vojsku zla i skršio neprijatelja. No, tvoja vojska te nije slijedila iz ljubavi, trebao si je platiti i zabaviti – naravno, uz uobičajenu disciplinsku pljusku ako se previše ulijene.

I tako, da bi pobijedio uporne heroje koji se bore "za pravu stvar", trebao si podučavati svoja stvorenja borbi, istraživati nove i moćnije čarolije, postavljati zamke i ostale podlosti kako bi svoju utvrdu pod zemljom održao svojom. Ali, sve to ima cijenu.

Upravo tu uskaću tvoji vjerni impovi. Ova višenamjenska stvorenja koja nastaju pomoću čarolije iskajaju zlato iz stijena, popločavaju nove teritorije koji tako postaju tvoji i ojačavaju tvoje zidine.

Kad se konačno suočiš s neprijateljima, pobij ih u ime avanturizma... Zaboga, ne! Baci ih u okove, osramoti ih i izgadni ih do smrti... Nakon toga, baci ih u sobu za mučenje i uživaj u njihovoj patnji – možda ti odaju koju vrijednu informaciju.

Add-on disk, The Deeper Dungeons, je izdan ubrzo nakon Dungeon Keepera – u studenom iste godine. Ovaj put se Avatar vratio, a u život su ga vratili vitezovi koji su nekako uspjeli preživjeti pokolj tvoje prijašnje pobjede. Uz njihovu pomoć, Avatar je preuzeo mrežu podzemnih spilja i prijeti ti osvetom, ali ovaj put s većom vojskom! Uz bolju umjetnu inteligenciju i 30 izazovnih single i multi-player nivoa, The Deeper Dungeons je ipak bio pretežak za većinu igrača!

U ožujku 1998., Dungeon Keeper i The Deeper Dungeons su za potrebe američkog tržišta izdani u jednom paketu pod nazivom Dungeon Keeper Gold. Paket je, osim obje igre, nudio i



Theme Pack, editor nivoa i toliko očekivanu 3D podršku. Kada se slegla prašina i oko ovog paketa, Bullfrog je u prosincu 1998. izdao Classic verziju (EA Classic je igra koja se prodaje u pola cijene) u kojoj smo po prvi put vidjeli i Dungeon Keeper 2 trailer.



Nikad nemoj zaboraviti izgraditi Training Room u kojem tvoji podanici usavršavaju vještinu borbe

su promijenili. Naime, sada osim očiju svojih podanika, možeš rabiti i njihove posebne sposobnosti. Primjerice, Dark Elf u ovom modu ima snajperski nišan kojim možeš iz daljine precizno zumirati i nacijeliti dosadne vitezove koji ništa ne slute. Ili, možeš zaposjesti vampira, hipnotizirati neprijateljska stvorenja i navesti ih da podlo napadnu svoje suborce koji, jadni i patetični kakvi i jesu, ništa ne slute. Isto tako, u DK 2 možeš iz perspektive prvog lica jednog podanika odabrati kao vođu kojeg će ostali koje sam odabereš slijediti, što napade grupe tvojih podanika na željenu metu čini jednostavnim (imaj na umu da će se grupa raspasti kad neprijatelji ubiju vođu.), a da ne spominjem da ćeš na kasnijim nivoima često ulaziti u svoje podanike da bi se uvukao iza neprijateljskih linija i tako vidio gdje se krije tvoj protivnički tamničar ili glavni vitez koji predvodi šugavu šacicu heroja. Da ne bi bilo zabune - perspektiva prvog lica je postala integralni dio igre, a ne "ušminkani štos" jer neke nivoce nećeš moći završiti ne

preuzmete li kontrolu nad, primjerice, Dark Elfom, u snajperskom se modu zumirate na stražara i odvalite mu glavu iz daljine. Pokušate li bilo kako drugačije, debela svinja će vas spaziti čim mu se približite i uzbuniti vojsku. Osim toga, kako tvoji podanici napreduju po nivoima, tako dobivaju nove vještine koje možeš rabiti iz perspektive prvog lica. Dakle, za odličnu uporabu Posession čarolije i aktivnog igranja u perspektivi prvog lica u svoju knjižicu bilježim još jedan plus.

TVOJA GAMAD

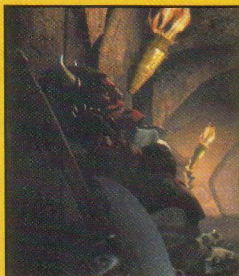
Tvoji podanici se po stilu borbe mogu svrstati u sljedeće kategorije: Flankers, Blockers, Blitzers, Support i ostali. Flankers uvijek iskorištavaju faktor iznenađenja, podmuklo se prikradu neprijatelju sleđa i tako ga maksimalno oštete. Blockers se nikada ne zalijeću na neprijatelja, nego po cijenu vlastitog života nastoje očuvati teritorij na koji si ih postavio. Blitzers su kombinacija Flankersa i Blockera, čim primijete neprijatelja nasrnut će na nj

NJIHOVA RATNA SILA



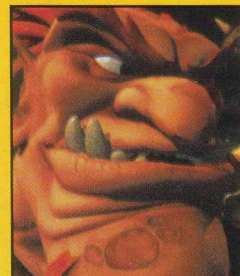
KNIGHT

Predstavnik junaštva i časti, vitez se bori da bi održao zakletvu koju je dao svom Gospodaru. Njihova glupost ide toliko daleko da će bez razmišljanja dati i život za njega. Opasni su jer su vješti mačevaoci, a štiti ih još jači oklop nego onaj u crnih vitezova.



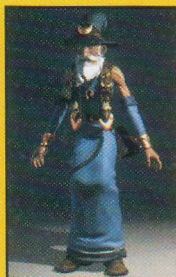
DWARF

Zdepasti patuljici su pandan tvojim impovima. Naime, upravo je njima povjerena zahvalna zadaća prokopavanja tunela kroz tvoje utvrđene zidove kako bi načinili prolaz za jaču gamadu koja želi onečistiti tvoje pogano tlo.



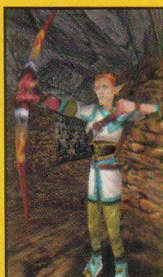
GIANT

Divove je najlakše opisati kao ogromne i moćne. Iznimna snaga im se krije u mišićima, što najbolje znaju stvorenja koja im se nađu na putu. Ako div naiđe na impa, često će ga pokupiti i baciti od sebe. Kako je to njihova posebna sposobnost, divove i Bile Demone možeš zaposjesti i sam odrediti kuda ćeš baciti stvorenja koja pokupiš. U protivnom, tupavi div neće puno razmišljati kuda baciti impove



WIZARD

Čarobnjaci su ljudi koji su život posvetili čaroliji i njenoj uporabi. Često se pridružuju grupici avanturista kao pozadinska potpora za daljinsku borbu – njihove precizno usmjerene vatrene kugle (Fireballs) i vatrene bombe (Firebombs) mogu vrlo brzo raščistiti grupicu čudovišta. Sagrađi im knjižnicu u kojoj će izučavati knjige jer im je uvijek dosadno (knjižnicu sagrađi blizu gnijezda za odmor tvojih podanika). Isto tako, čarobnjaci su mnogo bolji istraživači od vještaca.



ELVEN ARCHER

Vilenjaci se često udružuju s lokalnim kraljevima u svojim prijavim nastojanjima da očiste svijet od božanske nazočnosti zlih stvorenja. Vrlo su opasni jer nitko ne može nadmašiti preciznost kojom odapinju dosadne i smrtonosne strelice.



THIEF

Iako se pojavljuju u grupici avanturista, lopovi imaju svoje ciljeve – povećavanje vlastitog bogatstva. Iako im grupa daje potrebnu zaštitu i sigurnost, u nezavidnim situacijama se itekako znaju brinuti o vlastitoj koži. Lopovi su vrlo gramzivi pa će oprezni tamničari svoje blago uvijek držati pod ključem.



Vila. Ah, nisu li upravo patetični podanici tvojeg suparnika



Nisi pravi Tamničar ako nemaš barem jednu sobu za mučenje



Čarolija Posession na djelu - svijet iz perspektive jednog od tvojih podanika

pokušavajući napraviti rupu u nje-govoj obrani i tako se uvući iza lini-

ALTERNATIVNO

DUNGEON KEEPER GOLD

Ovaj paket objedinjuje Dungeon Keeper 1 doraden za 3D podršku i dodatne misije Deeper Dungeongs, no iako je riječ o prvom dijelu serijala, savjetujem vam da ga zao-bidite

POPULOUS: THE BEGINNING

Igra najsljednija DK-u osim što, naravno, niste u ulozi negativca nego pozitivca. Svejedno, micromanagement je dosta sličan onome u DK-u

SIM CITY 3000

Igra koja se cijela vrti oko micromanage-menta. Iako nema konkretne akcije, riječ je o jednoj od igara s najvećom trajnošću.

je napada ne bi li udarili sleđa. Support podanici su stvorenja koja rabe oružja s ograničenim dosegom, što ih čini vrlo ranjivima u izravnom srazu pa ih čuvaj kao pozadinsku podršku. Impovi su zapravo jedina stvorenja koja se nikada ne bore i uvijek izbjegavaju borbu. Zapravo, toliki su kukavice da umiru prilično kukavno i bučno. U DK 2 se po prvi put predstavlja i sustav Straha/Prijetnje. Ako tvoji podanici naiđu na stvorenja ili predmete čiji je stupanj prijetnje veći od straha koji tvoj podanik može podnijeti, on će pobjeći da bi spasio vlastitu glavu. Iako ti se ova mogućnost čini kukavičkom,

ona u stvari spašava živote tvojih stvorenja u situacijama kada su suočena s mnogo jačom prijetnjom. Imaj na umu da stvorenja koja si grupirao i koja slijede vođu imaju veći prag straha i vjerojatnije je da će se upustiti u borbu s nadmoćnijim neprijateljem. Još jedan plus u moju knjižicu.

ZAKLJUČAK

Svi dosadašnji plusovi bi opet pali u vodu da nije rađeno na onome što je najviše nedostajalo prvom dijelu: igrivosti i dizajnu nivoa. Što se igrivosti tiče, u DK 2 ćeš svoju Tamnicu morati razvijati uistinu planski – micromanagement je ovdje ključna riječ. Naime, dok se ne boriš, sve se svodi na proširenje teritorija i tamnice te iskapanje zlata da bi mogao financirati svoje podanike. Ako nemaš dovoljno zlata ili svojim podanicima ne osiguraš prostorije za rad, odmor, zabavu itd., postat će nesretni, radit će aljkavo pa čak i otkazati poslušnost. To te tjera na konstantno razmišljanje i strategijsko planiranje razvoja tvog carstva i istodobno kovanje najpodlijeg mogućeg plana kojim bi skršio neprijatelja. Ono što me najviše oduševilo kod Dungeon Keepera 2 je da čovjek cijelo vrijeme ima predodžbu kako je igra nabijena akcijom i adrenalinom, a zapravo nije. Prava stvarnost je da ti vijuge rade punom brzinom i da cijelo vrijeme barataš micromanagementom svojih jedinica i razvijaš strategiju i

taktiku. Osjećaj akcije vjerojatno proizlazi iz izvrsne grafičke prezentacije koja do u detalje pokazuje svako tvoje stvorenje, njegovo raspoloženje, a svakako ne treba zaboraviti ni potpunu 3D slobodu te mogućnost zumiranja tamnice do najsitnijih detalja te vođen-je bilo kojeg stvorenja iz perspektive prvog lica.

Autor je uspio proći otprilike pola igre za potrebe ove recenzije, prošao bi on i cijelu da igra nije stigla pred zaključenje broja, no već je sada jasno da je Bullfrogov razvojni tim ozbiljno shvatio sve prigovore na račun prvog dijela i da je Dungeon Keeper 2 sve ono što je trebao biti Dungeon Keeper 1. Tome u prilog ide i činjenica da uz igru dolazi i promotivna animacija za Dungeon Keeper 3 – toliko je valjda Bullfrog siguran u kvalitetu drugog dijela da već rade na novom nastavku. Željno iščekujem da se u međuvremenu na Internetu pojave prvi nivoi, čarolije i ostali goodies za DK 2 koje ćemo vam vjerojatno ponuditi na nekom od sljedećih Hackerovih CD-a, a dotad vam savjetujem da štedite jer je ovo jedna od rijetkih igara za koju se ove godine isplati dati novce. A već u sljedećem broju potpisnik ovih redaka priprema mnoštvo savjeta i trikova pomoću kojih možeš postati Stvarno Zao. I na kraju, štovani čitatelju, dopusti mi samo da spomenem kako će Dungeon Keeper 2 biti druga originalna igra koju ću kupiti otkako sam došao raditi u Zagreb, no sada sam siguran da je neću i prodati. ◀

Konačno smo dočekali dan kada je dobro biti zao.



MONK

Cijeli život posvećen treniranju bori-lackih vještina čini redovnike odličnim borcima u okršaju prsa-o-prsa, posebno ako se bore protiv neživih stvorenja protiv kojih su dvostruko efikasniji no obično. Posebna specijalnost su im vampiri – jedino ih oni mogu trajno uništiti i spriječiti njihovo ponovno oživljavanje.



GUARD

Stražari su obični naoružani ljudi koji svoje usluge nude svakome tko plaća. Na jednom mjestu mogu stajati vrlo, vrlo dugo, a da im se pri tome nimalo ne naruši koncentracija i motrenje okoliša.



FAIRY

Neka te ne zavara oskudna odjeća i minijatura veličina vila jer njihova brzina i moćne napadačke čarolije itekako nadoknađuju ove nedostatke!

ROYAL GUARD

Tajni lik! Otkrijte sami čemu služi!

SPECIAL 'UNSEEN' HERO

Tajni lik! Otkrijte sami čemu služi!

LORD OF THE LAND

Tajni lik! Otkrijte sami čemu služi!

KING OF THE REALM

Tajni lik! Otkrijte sami čemu služi!



Hackerov čovjek za medije i Hackerov službeni tamničar na E3-u u Los Angelesu. Bila je to ljubav na prvi pogled...

Ocjena

Ako vas prvi dio nije uspio uvjeriti da je dobro biti zao, drugi dio sigurno neće. Usto, ovo je ipak igra s Hackerovim službenim tamničarom u glavnoj ulozi :)

91 %

Četvrta brzina

NEED 4 SPEED ROAD CHALLENGE

PREPORUKA MJESECA

Kakva li je to igra koja nas je uspjela odvući od Quakea 3, oko čijeg se serijala stvorila cijela Internet potkultura, i koja vas, jednom kada je počnete igrati, danima ne pušta iz stiska. Četvrti Need For Speed se pojavio i osvojio nas na prvi pogled, i to samo iz jednog razloga...



Automobili klase A imaju prilično ujednačene performanse te je utrkiivanje bilo s kojim od njih uvijek izazov

PIŠE

Patrik Pencinger

INFO

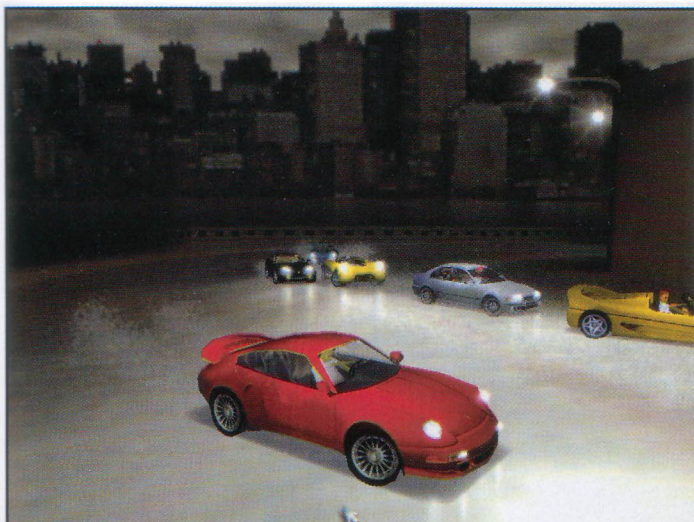
PROIZVOĐAČ	Electronic Arts
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	Celeron 333, 642 Mb, Voodoo 3
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet, Split Screen
PLATFORME	PC, PSX

KADA neka igra doživi četvrti nastavak, zacijelo je natprosječna. Osobno sam u svojoj dugoj igračoj karijeri igrao igre Need For Speed serijala više nego sve ostale trkaće igre zajedno! Ima nešto u toj igri. Iako je realnost osjećaja vožnje prilično relativna stvar, sve je namješteno tako da vam pruži maksimalan užitak igranja. Road Challenge (RC je europski naziv za ono o čemu smo prije pisali pod imenom NFS: High Stakes) bilježi u mnogim kategorijama kvalitati-

van pomak u odnosu na prijašnje nastavke, što jamči aktualnost Need For Speed serijalu barem još jednu godinu.

Prvi je NFS bio nešto potpuno novo, imao je prekrasnu grafiku, nevjerojatne automobile i vrhunsku igrivost. Sjećam se, igrao sam ga na 486-ici sa S3 805 grafičkom karticom u rezoluciji od 320x200 u DOS-u i divio se svakom iscrtanom pikselu (kojih nije bilo mnogo). Već u prvom dijelu bilo je policajaca koji su vas natjeravali, a protivnike je bilo prilično teško pobijediti - zahtijevalo je mnogo vježbe. Drugi

nastavak Need For Speeda bio je, po meni, totalni fijasko. Bili su to počeci igranja u Windowsima i DirectX-a pa tadašnja pred-3D-akcelerirana računala jednostavno nisu mogla na dovoljno igriv način vrtjeti dvije igre simultano (Windowse, i što ste god drugo igrali). Cijeli je engine prebačen u 3D, sve je izgledalo vrlo ružno i NFS serijalu prijetila je smrt. A onda je počela 3D era. 3Dfx se nametnuo svojim monopolističkim, samo za 3Dfx kartice zadržanim, Glideom te su mnoge igre iskoristile prednosti koje je nudio. Tako je nastao



Empire City po mraku. Lens Flare efekt uistinu pridonosi realnosti cijele situacije



Ovakvo to izgleda na Voodoo trojki. Zamjetni su uzorci ditheriranja, pogotovo na dimu i na mjestima bogatima svjetlosnim efektima



Jaguar je pravo iznenađenje. To je auto izbora za A klasu ako želite napredovati bez problema



Policajci su mnogo inteligentniji nego što su bili prije

Igra koja će obilježiti ljeto '99.

Need For Speed 2 SE koji je donio poneku novu stazicu i autić te ono najvažnije - igrivost. Za razliku od Jedinice, Dvojka (SE) nije imala više policajaca, ni etapnih utrka (koje su bile genijalna stvar te je velika šteta što se više nisu ponovile ni u jednom nastavku), a napravljen je i priličan odmak od standarda realnosti postavljenih u prvom nastavku. Ovo je, s druge strane, učinilo igru dopadljivijom skupini "povremenih igrača", tj. igra je bila znatno lakša. Potom je uslijedio treći nastavak prilično sugestivnog naziva: Hot Pursuit. Razvojni tim uslišao je želje tisuća obožavatelja koji su ih molili i molili da u NFS trojci vrate policajce. Napravili su i

više, stvorili su jedan cijeli mod igre u kojem možete biti čak i policajac. Pisan je novi 3D engine za ovu igru koji, osim Glidea, uključuje i kakvu-takvu podršku za ostale 3D akceleratora. Novi engine omogućio je daleko veću realnost i kompleksniji fizikalni podsustav. Novost za koju su se mnogi zagrijali bila je i mogućnost downloadanja novih automobila s www.needforspeed.com, što je entuzijastima otvorilo cijelo jedno novo područje - sada postoje stotine novih automobila raspoloživih za downloadanje s mreže (iako to nisu službeni Electronic Artsovi automobili, neki od njih su doista prekrasni), što je uvelike produljilo

STAZE

CELTIC RUINS

Ova staza prolazi pitoresknom ruševinama keltskog naselja. Najlakša i najbrža staza sa širokom, dugom i gotovo ravnom dionicom - prilično dosadna i suhoparna. Predlažem je početnicima koji tek uče upravljati NFS autima. Ipak, u kasnijim utrkama ćete je morati odigrati bez ijedne greške jer će vas ista stati vrijednih bodova.

DOLPHIN COVE

Ova zanimljiva staza prolazi kroz tihi priobalni gradić. Prekrasna priobalna vožnje nastavlja se dalje od obale gdje vas zavojita cesta vodi do prekrasnih Vodopada Duše. Staza je relativno brza, s nekoliko podmuklih zavoja.

DURHAM ROAD

Durham staza smještena je u Engleskoj. Prepuna je tunela i uskih podvoznjaka u kojima jedna greška znači veliko oštećenje automobila. Iznimno je zavojita, prepuna trikova i naglih neočekivanih zavoja. Na ovoj stazi je vrlo teško pobijediti ako je ne upamtite.

KINDIAK PARK

Po mom sudu, Kindiak park je najljepša i najzanimljivija staza. Iako zavojita, uz određenu količinu vještine možete je vrlo brzo svladati. Vodi vas kroz šumovit i brdovit predio jednog od nacionalnih parkova Kanade. Valja paziti na turistički vlak koji na jednom mjestu prelazi preko ceste! Prekrasna žučkasta magla tijekom vožnje po danu daje stazi prekrasan štih.

LANDSTRASSE

Ah, ja, die Deutsche! Njemačka, zemlja Gastarbeitera, brzih vozača i zavojitih puteva. Landstrasse je staza srednje težine, s jednim vrlo ostrim zavojem u srcu mjestašca.

ROUTE ADONFZ

Staza koja vozi kroz pitomo francusko mjestašce. Lagana je, izuzev zavojitog dijela kroz mjesto za koji treba vježbe. Upravo ovu stazu možete odigrati u demo verziji igre. Ako vozite po noći, iznad mjestašca ćete ugledati vatromet.

SNOWY RIDGE

Definitivno najteža staza, pogotovo ako vozite po snježnoj mečavi. Nalazi se u Americi. Morate paziti da ne skliznete s ceste jer će vas ondje dočekati led. Također, nemojte sjeći zavoje jer će vas snježni hupseri odbaciti, a onda ćete, nerijetko, završiti na krovu. Na jednom mjestu pada lavina pa morate paziti da se ne zaletite u ledene gromade na cesti. Postoji mala prečica na samom početku staze gdje ćete, ako se odvažite i projurite kroz uski prolaz benzinske crpke, presjeći jedan prilično oštar zavoj i dobiti sekundu-dvije prednosti!

RACEWAY 1

RACEWAY 2

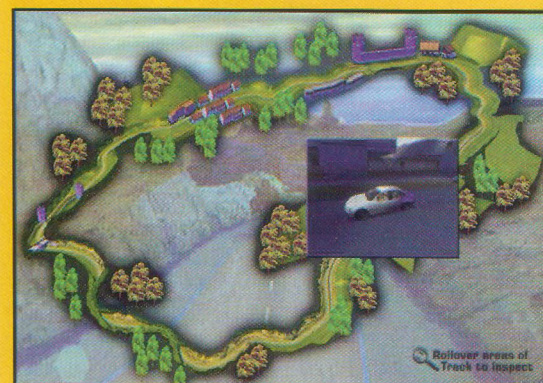
RACEWAY 3

Ove tri staze su bonus staze i ne želimo vam kvariti iznenađenje. Riječ je o najzabavnijim i najboljim stazama ikad napravljenim za NFS.

*Naravno, tu je još jedan posebni bonus - uz igru dolaze i sve staze iz NFS 3 (njih 8)!



▲ Ekran za odabir mjesta i atmosferskih prilika utrke



◀ Ovakvo to izgleda na www.needforspeed.com



Jež na cesti!!!! Koooooociiiii!!!!!!!

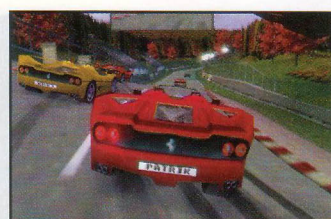
aktualnost NFS 3 za koji vjerujem da bi se dobro držao barem još do kraja godine! I, eto stigla nam je i Četvorka. Već nakon kratkog igranja, lako je ustanoviti da su obje igre izgrađene na istom engineu, samo što je kod NFS 4 sve doradenije i ispoliranije, što u grafici, što u upravljivosti automobilom, što u samoj strukturi igre...

ČETVORKA

Kod igranja i vrednovanja Electronic Artsovih igara već smo razvili pravi ritual. Prva je na redu uvodna animacija, potom slijedi divljenje sučelju, a onda pred zid staje sama igra. Iako sam uvod nema nikakve veze s igrivošću, pogodilo nas je što je ovdje prilično loš. Naime, kao i u Trojci, riječ je o nekakvom suhoparnom kompjutorski renderiranom natjeravanju bez početka i

kraja – totalno nezanimljivo. Prisjetite se samo jedinice i Dvojke, gdje su uvodi bili munjevitom montirani spotovi koji su kombinirali materijal snimljen u stvarnom svijetu i digitalne efekte. Zanimljivo je vidjeti na startu Porsche 911 i nekakav trkači auto a'a TOCA, gdje nakon munjevitog starta Porschea motor drugog auta umre u oblaku crnog dima. Kao da su tvorci Need For Speeda na ovaj način htjeli poručiti konkurenciji što misle o njima. Slijedi sučelje – kao i uvijek prva liga. Osim što je potpuno intuitivno i lagano za naučiti (sama temeljna struktura je gotovo identična onoj u Need For Speedu 3, izuzev brojnih dodataka), prekrasno izgleda. Automobil gledate u 3D prikazu, sa svim mogućim refleksivnim, sjajnim i ostalim teksturama prilijepljenim na nj. Na samom

početku igra vam pruža izbor jednog od mnogobrojnih modova igranja. Casual igračima preporučujem jedan od onih iz Single Player Arcade. U ovom dijelu igre nema mikromenadžmenta novcem, kupnje nadogradnji za automobil, a popravljavanje je automatsko. Single Race vodi vas u pojedinačnu utrku, gdje možete birati sve dostupne automobile bilo koje klase i voziti na bilo kojoj stazi. Pobjedom ne dobivate ništa, ali stječete iskustvo koje će vam dobro doći u ostalim modovima igre. Potom slijedi knockout, serija od, najčešće, 7 utrka. Cilj je jednostavan, u prvih šest ne smijete biti posljednji jer ćete ispasti iz daljnjeg natjecanja, a posljednju morate pobijediti. Nagrada koju ćete osvojiti ovisi o razini inteligencije kompjutorskog protivnika. Slijedi Tournament, gdje



Na Raceway stazama se najbolje utrkivati protiv automobila iste klase i iste vrste. To je pravi izazov!



'Žhem ti zavoju!!



Tragovi guma ostaju tijekom cijele utrke

vozite za bodove. Turniri su podijeljeni po klasama automobila. Knockout i Tournament vam donose nove automobile i staze! Za kraj ostavljamo Hot Pursuit mod. Osim uobičajenog natjeravanja po stazi, gdje morate obići određen broj krugova i uteći policiji, tj. zadovoljiti kvotu hapšenja, on uvodi i dva nova moda igranja. Jedan je Getaway, gdje je glavni cilj određeno vrijeme ne biti uhvaćen od strane policije, bježati gdje god stignete i u kojem smjeru želite. Naravno, ako ste policajac, morate u određenom vremenu uloviti lopova. Tu je i Timetrapp, gdje osim policajaca, morate misliti i na vrijeme koje istječe, ali se i obnavlja prolaskom kroz kontrolne točke. Zgodan dodatak ovom dijelu igre je policijski helikopter koji vas zajedno s automobilima naganja i otkriva im

AUTI



BMW M5 (AA)

Evo jedne prave limuzine u Need For Speedu. Iznimno je brz, ali među slabijima u svojoj klasi. Dolazi i u Pursuit inačici. Inače, u karijeri se baš ne isplati previše igrati s BMW-om. Radije uštedite malo više i uzmite nekoj jači stroj iz klase, npr. Porsche 911...



BMW Z3 (B)

S ovim ćete se autićem naigrati ako se odlučite na karijeru. Nalazi se u B klasi s Mercedesom SLK 230 i definitivno je bolji! S njim vozite minimalno prve dvije grane karijere. Iznimno je lagan i ugodan za vožnju, a nadogradnjom mu se performanse gotovo udvostruče.



CHEVROLET CAMARO Z28 (A)

Ah, Chevrolet Camaro. Niškoristi američki kultni auto. Riječ je o jednom od lošijih automobila klase A. Dolazi i u Pursuit inačici, a i jedan od bonus automobila se temelji na njemu.

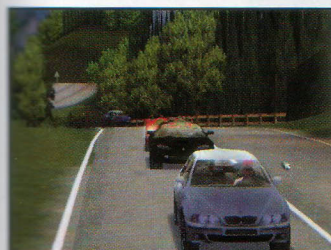


CHEVROLET CORVETTE C5 (A)

Corvette bi po sirovim performansama morao biti najbolji automobil u klasi. No, praksa je pokazala da nije... Brz je i upravljiv, užitak ga je voziti. Model je prilično detaljiziran u odnosu na one iz prijašnjih NFS nastavaka. Moguće mu je skinuti krov. Postoji, baš kao i u Trojki, u Pursuit verziji.



Famozni 3D kokpit. Prašina koja se digla izgleda prekrasno na TNT 2



Tijekom utrka po danu AI ne pali svjetla, ali će vam zabljendati ako se ne maknete, kao meni ovaj bezobrazni F50



Pretraživanjem liste protivnika u Replayu, moguće je centrirati kameru na odabranog protivnika

Dodatak u imenu igre High Stakes promijenjen je u podobniji (?) za europsko tržište, Road Challenge

gdje ste kako bi se što bolje mogli koordinirati protiv vas. Pri noćnom bijegu od policije, helikopter vas obasjava reflektorom, tako da ne možete pronaći utočište u mraku. Svi ovi modovi (osim možda Hot Pursuit) ujedinjeni su u Career mod, koji predstavlja najvredniju novinu u NFS serijalu. Počinjete s malo novca, taman dovoljno za kupnju automobila klase C. Cijela je karijera podijeljena na grane, a one pak na nekoliko kola natjecanja. Jedno kolo obuhvaća nekoliko utrka, a na kraju svakog dobivate novčanu nagradu ovisno o mjestu koje ste

osvojili. Novac trošite za popravljavanje, nadograđivanje i kupnju novih automobila. U Career modu morate voziti mnogo opreznije jer se svaki udarac na automobilu osjeti kako na performansama, tako i na novčaniku. Napredujući, otkriva vam se sve više staza, a povremeno ćete, osvajanjem nekog posebnog kupa ili High Stakes utrke, osvojiti i bonus automobil. Igra vam pokazuje svoju iznimno veliku trajnost tek u High Stakes modu, gdje ćete voziti sve moguće staze unaprijed i unatrag, po kiši, snijegu i suhom vremenu, i to u normalnom ili

mirrored modu. Career mod predstavlja izazov za početnike, ali i za iskusne vozače. Morate imati dovoljno brz automobil da biste se othrali protivnicima, ali vam nakon kupnje novog mora ostati dovoljno za kotizacije koje su nužne za neke utrke i, naravno, popravljavanje automobila. Inače, poslije je u igri itekako važno da vam je automobil stalno u tip-top formi. Career se, dakle, većinom sastoji od nešto manjih turnira, ponekog knockuta i, naravno, High Stakes utrka. Ove utrke uzrokuju pravu navalu adrenalina. Naime, uvijek ih morate voziti s najboljim automobilom za koji ste se krvavo naradili, a ako izgubite, morate ga dati protivniku! Iz ovoga nema izlaska kombinacijom tipaka Ctrl-Alt-Del ili Ctrl-Esc, ili možda Alt-Tab. Jedina stvar koja pomaže (ali je riskantna) je hardversko resetiranje računala pomoću reset gumbića na kućištu. Podlo od strane programera, ali čini igru zanimljivijom. Još zanimljivije je što taj isti High Stakes mod možete igrati protiv ljudskog protivnika i zagorčati mu život pobijedivši ga. Dobro su se dosjetili, nema što...

5 TEHNIČKE STRANE

Već prije smo spomenuli da je Road Challenge izgrađen na ispoliranim temeljima Hot Pursuita. Grafika je poboljšana i sada rabi DirectX 6.1, te daleko ljepše izgleda na ne-3Dfx karticama, a sve ima podršku za 32 bita do astronomskih rezolucija od 1600x1200. Engine je dodatno izoptimiziran i nešto ubrzan, tako da, iako su sada staze kompleksnije, sve radi istom brzinom kao Trojka. Ima 10 novih staza. Dodatni dokaz da sve radi na istom engineu je to što su ovdje staze iz Trojke svojevrsne bonus staze. Velika novina u igri s grafičke strane je uvođenje 3D

kabine. Stakla na autima su sada prozirna pa vidite vozača kako okreće volan i naginje se u zavojima. Samim time drugačiji je i pogled s In-Car kamere. Kabina više nije reprezentirana jednom 2D teksturom, nego je u potpunosti 3D. Ovdje do izražaja dolazi ograničenje maksimalne rezolucije teksture od 256x256 piksela jer je kabina nedefinirana i zamućena. Ipak, to što je 3D, donosi joj realno njihanje, a i vozač prati cestu gledajući lijevo-desno, što je posljedica 3D kokpita (prilično beskorisno u praksi). Iako ovakva kabina na prvi pogled izgleda ružno, zapravo je mnogo naprednija od stare 2D kabine, i, bilo kako bilo, ima izvjesnu budućnost. No, upozoravam vas, nećete biti njome baš oduševljeni. Uvođenje kabine omogućava jednu prilično zgodnu stvar, a to je vožnja kabrioleta, tako da većinu dostupnih automobila možete ostaviti bez krova. Staze bogatije detaljima predstavljaju pravi izazov. Utrkujete se kroz nekoliko različitih zemalja. Dobar dodatak igrivosti je to što tragovi guma ostaju na asfaltu tijekom cijele trke, tako da vam je lakše pronaći najbrži put kroz zavoj. Napredni svjetlosni engine u kombinaciji s odličnim generatorom magle omogućuje promjenu vremenskih prilika. Glavna funkcija magle više nije smanjenje dubine 3D scene, što olakšava posao 3D kartici, nego stvaranje uvjerljivih atmosferskih prilika. Jakost magle je promjenjiva. Igrati možete po noći i po danu, od snenog jutra do

zlatnog predvečerje. Pomoću magle i čestičnih efekata postignute su realne snježne



FERARRI 550 MARANELLO (AA)

Ovaj automobil susrećete u DEMO verziji. Brži je od Porschea, ali slabije upravljiv. Odličan izbor u karijeri, pogotovo za ljubitelje Ferarria.



FERARRI F50 (AA)

Najbrži automobil klase AA. Vožnja F50-ice više podsjeća na McLarenu ili Mercedesu SLK, nego na kolege iz klase mu AA. Iako je zvjerski brz i snažan, trebat će vam poprilično znanje da ovladate njime na zavojitim uskim stazama.



JAGUAR XKR (A)

Možda ne po performansama, no ovo je definitivno najbolji automobil za napredovanje u karijeri klase A. Ima odlično ubrzanje i držanje u zavojima, i nepobjediv je na zavojitim stazama, dok na ravnijim, tipa Celtic Ruins, treba primijeniti podmukle taktike, tj. zgurati protivnika o zid.



LAMBORGHINI DIABLO SV (AA)

Lamborghini je također član najbrojnije AA klase. Naglasak je kod njega na brzini i ubrzanju, a trpi upravljivost. Ipak, riječ je o iznimno uravnoteženom i izazovnom autu. Dolazi i u Pursui inačici.

TARGA

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



PC CENTAR economy AMD • Kućište miditower ATX • MB SIS chipset BX (upto 450 MHz) • procesor AMD K6-2 350-100 MHz • 32 MB SRAM 100 MHz • FDD 3,5",
4.446 Kn (PDV uračunat) VGA PCI AGP 8MB • HDD 4,3GB • CD 40x LiteOn • soundblaster • tipkovnica HR PS2 • miš Logitech • monitor 15" TARGA TM3867

PC CENTAR economy Intel • Kućište miditower ATX • MB Intel chipset BX (upto 450 MHz) • procesor Intel Pentium 333 Celeron 128 KB • 32 MB SRAM 100 MHz
4.957 Kn (PDV uračunat) FDD 3,5" • CD ROM 40x LiteOn • VGA PCI AGP 8MB • HDD 4,3GB Seagate • soundblaster • tipkovnica HR PS2 • miš Logitech
 monitor 15" TARGA TM3867

PC TARGA profesional I • Kućište miditower ATX Targa • Osnovna ploča QDI Brilliant 1MB BX • Procesor Intel Pentium II Klamath 350 MHz • RAM 64 MB DIMM 100 MHz
9.797 Kn (PDV uračunat) HDD 6,45 GB Seagate Ultra DMA • FDD 1,44 MB Mitsumi • CD ROM 40x LiteOn • VGA adapter ATI 8 MB 3 D AGP • Monitor 17" TARGA TM 4267
 Miš TARGA PS2 • Tipkovnica Siemens Win95

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
10.990 Kn (PDV uračunat) HDD 10,2 GB Seagate Ultra DMA • FDD 1,44 MB Mitsumi • CD ROM 40x LiteOn • VGA adapter ATI 8 MB 3 D AGP • Monitor 17" TARGA
 TM4296 Diamondtron • Tipkovnica Siemens PS2 HR • Miš TARGA PS2

WIN 98
WORD 97
WORKS ENCARTA 99
MONEY 99
AUTOROUTE EXPRESS 98
GREETINGS 99

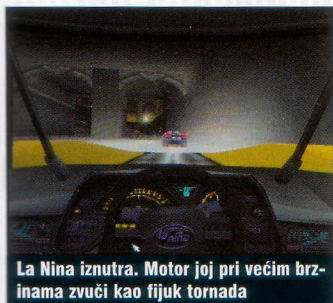
1.699 Kn
 (PDV uračunat)



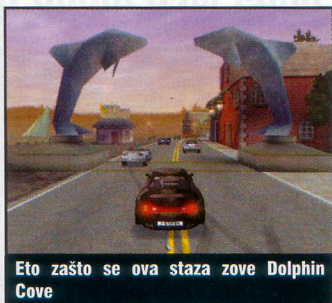
Hrvatska, 10000 Zagreb, Zajčeva 34,
 tel/fax +385-1-2431-432, + 385-1-2431-433
 Email: centar-informatika@zg.tel.hr
<http://www.centar-informatika.hr>

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% !



La Nina iznutra. Motor joj pri većim brzinama zvuči kao fijuk tornada



Eto zašto se ova staza zove Dolphin Cove



McLareni u oštroj dvoboju na Racewayu 3



Na kraju ipak izbijam na prvo mjesto

mečave, kišne noći, prekrasna svjetla itd. Sve ovo, s maksimalnim detaljima, je na Celeronu 400A, 128 MB memorije i Rivi TNT2, tj. Voodoo 3 karticama na kojima smo igrali Need For Speed 4 savršeno igrivo u 1024x768 u 16, tj. 32 (TNT2) bita. Sljedeće poboljšanje u igri je fizički model automobila. Glavna novost su oštećenja na vašem vozilu prilikom sudara, što daje dodatnu težinu izguravanju protivnika s ceste. Ona ne samo da smanjuju performanse vozila, nego vas na kraju utrke fino opale po džepu. Zapamtite, što je skuplji auto, to su skuplji popravci. Moguće je oštetiti automobil u četiri kategorije. Oštećenje motora rezultira slabijom akceleracijom. Deformacija karoserije smanjuje maksimalnu brzinu. Steering ima izravan utjecaj na mogućnost upravljanja, tj. odaziv volana. Suspension ima utjecaj na kočenje. Moguće je razbiti i svjetla na autu. Štoviše, ovo je vrlo lako učiniti,

pokupite prvi znak i eto mraka (po danu to ne igra neku ulogu, no po noći je veselo kada ostanete u mraku). Ako vas oprezna vožnja umara, možete isključiti oštećenja. Daljnje poboljšanje fizičkog modela vidljivo je u boljem ležanju automobila na cesti. Naime, ako pažljivo pogledate neki NFS 3 replay, vidjet ćete da automobil kao da lebdi iznad staze. E, pa u Četvorci je čvrsto prikovan za asfalt. Osim ako ne igrate po kiši ili snijegu, koji jako utječu na upravljivost te je prilično teže voziti. To je pravi izazov. Također, upravljanje je puno preciznije i ugodnije. Pokušajte voziti neku od starijih staza u Trojci i Četvorci u istom autu, recimo Mercedesu CLK-GTR, i recite gdje je bio upravljiviji. Zabavljajući se malo s editorima za NFS 4 automobile i proučavanjem strukture .viv datoteka, došao sam do zaključka da je fizički model samo djelomično iskorišten te da se manipulacijom mnoštva varijabli mogla postići

kompleksnost igre na razini Gran Turismo, ako ne i veća. Zvuk je standardno vrhunski s podrškom za EAX, DirectSound 3D i Dolby Surround. Glazba varira od nekakvog hard-rocka preko tehnica do odličnog drum'n'bassa. Zgodna novina je što možete slušati glazbu s vlastitog CD-a. Zaključili smo da je Prodigy prilično dobar kao pozadinska glazba kod divljačkog utrkanja. Creativeov Enviromental audio zaista dolazi do izražaja. U tunelima i kanjonima čuje se jeka, a pravi višekanalsku nirvanu postižete u Hot Pursuit modu kada vas natjerava helikopter oblijećući sa svih strana.

ANUALNI RITAM

Sa zadovoljstvom konstatiram da je Need For Speed serijal ušao u usku grupu Electronic Artsovih naslova koji se obnavljaju svake godine, zajedno s Fifom, NBA-om, HNL-om itd. Need For Speed je s ovom verzijom bogatiji i igriviji

nego ikad. Ostavljen je prostor za stvaranje novih automobila i staza pa ih možete uskoro očekivati na desetine na Internetu. Vrhunska zabava, vrhunska igra. Preporuka. Ovo bi vrlo lako mogla biti igra koja će obilježiti ljeto '99. ◀

ALTERNATIVNO

VIPER RACING

Grrr, u NFS 4 nema Dodge Viperu. Grrr. Ako volite taj auto, a NFS 4 vam nije dovoljno realan, zaigrajte Viper Racing.

TOCA 2

Prilično teška simulacija vožnje, ali zato jako vjerna.

MIDTOWN MADNESS

Microsoft nas je iznenadio kvalitetom ove igre u kojoj se natjeravate s grupom ludaka po Chicagu.

Ocjena

Četvrti nastavak legendarne igre, iznimno igriv, tehnički dotjeran, ali je mogao biti i bolji

90%

AUTI



MCLAREN F1 GTR (AAA)

McLaren je definitivno najbrži i najbolji automobil od raspoloživih u igri. Vrlo je skup (\$500,000), ali su mu zato i performanse iznimne. Potrebna je prilična vještina za njegovu vožnju jer i najmanja greška znači izlijetanje s ceste i 10% oštećenja po kategoriji. A kad dođe vrijeme popravljanja auta, strefi vas šlag od cijene....



BONUS PORSCHE 911 (AA)

Definitivno najbolji auto u cijeloj igri! S njim možete u izravnom srazu pobijediti i McLarena i Mercedes CLK. Dijeli odličnu upravljivost i kočenje s originalnom 911-icom, no prilično je brži i ima bolje ubrzanje. Osvajate ga s prvim mjestom u Porsche kupu. Ima nevjerojatno ružnu teksturu, no pogledajte u Help-Line kako je promijeniti.



PORSCHE 911 TURBO (AA)

Eto nam i najljepšeg automobila na svijetu. Predstavlja najbolji izbor u AA klasi jer kombinacija njegove odlične upravljivosti s vrhunskim performansama može pobijediti čak i F50 koji je po performansama bolji. Postoji i u Pursuit inačici, a i najbolji bonus automobil je upravo Porsche 911.



MERCEDES SLK 230 (B)

Bljah, najlošiji automobil. Niškorišti. Ipak, u stvarnom svijetu, vidjevši ga na cesti, itekako slinimo za njim...



PONTIAC FIREBIRD T/A (A)

Još jedna američka legenda, ali i totalno dosadan automobil za vožnju.



MERCEDES CLK GTR (AAA)

Po meni, mrvicu lošiji od McLarena. Neki se neće složiti. Malo je sporiji, ali ima bolje držanje na cesti? Nijanse odlučuju kod dvoboja ovih dvaju divova 3xA klase.



BONUS CAMARO (A)

Nabrijani Camaro dobivate osvajanjem Chevrolet Cupa. Ružan je k'o vrag. Takvo nešto sviđa se samo Amerima.



LA NINA (AAA)

Praktički kopija El Ninoa iz prošlog nastavka. Brz k'o vrag, i isto toliko neupravljiv. Čovjek bi pomislio da će biti malo maštovitiji.

Haj- ho! Iskopah tri tone uglja više glede prebacivanja norme...

DESCENT 3

RAZOČARANJE MJESECA

Prepredeni su ti ljudi iz Outrage Entertainmenta. Zamislite samo te frajere: em što su nakon nekoliko godina natukli još jedan Descent, nastavljajući legaliziranu distribuciju starih klišeja, em sad rade trojku. Vrazi.



Descent 3? Na što vas ovo podsjeća?

PIŠE

Damir Rukavina

INFO

PROIZVOĐAČ	Outrage Software
IZDAVAČ	Interplay
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 64 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P2-400, 64 Mb, Voodoo 3, A3D zvučna kartica
3D PODRŠKA	Voodoo 1, 2 i 3, ATI128
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

DA budem iskren, dok ovo pišem, pada mi na pamet ideja: zbog čega se copyright i licence ne bi ograničile na štancanje istih igara. K vragu, ljudi to ionako rade. Samo bi bilo potrebno sve napisati na papir i ovjeriti kod javnog bilježnika. U sveukupnom kontekstu ovakve se stvari uostalom samo nadovezuju jedne na druge. Osim toga, sasvim sam siguran da će ljudi na to početi nalijetati kao muhe na ..., s obzirom da se igre prodaju na račun svojih predhodnika. Sav posao koji je potreban za nadogradnju i dobivanje tog trijumfalnog "dva" ili "tri"

dodatka u imenu je novi engine. A Descent 3 upravo to i čini!

Da, istina je (iako to baš i nije uobičajeno, mislim, recenzija na tri strane za igru koja baš i nije vrijedna vaše pozornosti) da Descent izgleda supač. Sam početak serijala je obećavao vrlo mnogo. Samo se sjetite: 3d, nova grafika, novi engine, jedan od rijetkih first person shootera. Ma milina. Samo da se čovjek ne rastopi pod utjecajem svih tih inovacija. Uzmite u obzir i to da je cijela igra bila vrlo dobro izvedena i da je dobila svoj krug vatrenijih obožavatelja. Da, naravno, i neprijatelji su bili super, neki pametniji od drugih. No ipak, igre poput Doom-a ili (pas pada

mrtav u pozadini) Quakea su na neki presladak način ipak uspjele zauzeti igrači tron i postaviti strašno visoki status. No, ona stvar koju nazivamo "kultni status" je bila ono što je Descent držalo na životu. I da budem iskren, još i danas tvrdim da je Descent 1 bolji od mnogih shootera (uključujući i drugi nastavak, pa čak i superušminkani treći). Razlog tomu nije "ej kak' je to bolje" osjećaj. Jednostavno, smatram da se malo tko dosjetio ovakvog koncepta shootera i da je cijela stvar autentična unutar svoje domene kao što je to i Thief. Stoga konstatiram: Jedinica je super, Dvojka je shite, a Trojka...eee...čitajte recenziju,

HOME MASTER 333 A

M/B BX, 32 MB RAM, HDD 4,3 GB, 4 MB AGP, Mini tower, 14" Philips
3.699,99 kn*

HOME MASTER 366 A

M/B BX, 32 MB RAM, HDD 4,3 GB, 4 MB AGP, Mini tower, 14" Philips
3.799,99 kn*

HOME MASTER 400 A

M/B BX, 32 MB RAM, HDD 4,3 GB, 4 MB AGP, Mini tower, 14" Philips
4.199,99 kn*

OFFICE MASTER 266 Clamath

M/B BX, 32 MB RAM, HDD 4,3 GB, 4 MB AGP, Mini tower, 15" Philips
4.199,99 kn*

OFFICE MASTER 300 Clamath

M/B BX, 32 MB RAM, HDD 4,3 GB, 4 MB AGP, Mini tower, 15" Philips
4.799,99 kn*

BUSINESS MASTER 400 Deshutes

M/B BX, 64 MB RAM, HDD 4,3 GB, 4 MB AGP
Mini tower, 15" Philips
5.799,99 kn*

MULTIMEDIA KIT

Philips 40 x CD ROM
Zvučna kartica 16 bit, Zvučnici 100 W
529.99 kn*

INTERNET MASTER 166 Intel

M/B TX, 16 MB RAM, CD ROM 36 x
FDD 3.5", 1 MB TV OUT, mouse + pad
fax modem, MT, TV READY!!!
1.999,99 kn*

*Cijene za gotovinsko plaćanje
(ne uključuju PDV)



Mogućnost plaćanja



do 4

do 6

do 24 rate

► čekovi građana do 6 rata

► potrošački krediti do 36 rata



ZAGREB

Gundulićeva 19, tel. 01/4854 005

SPLIT

Robna kuća Dobri, tel. 021/380 147

RIJEKA

Krešimirova 14, tel. 099/486 853

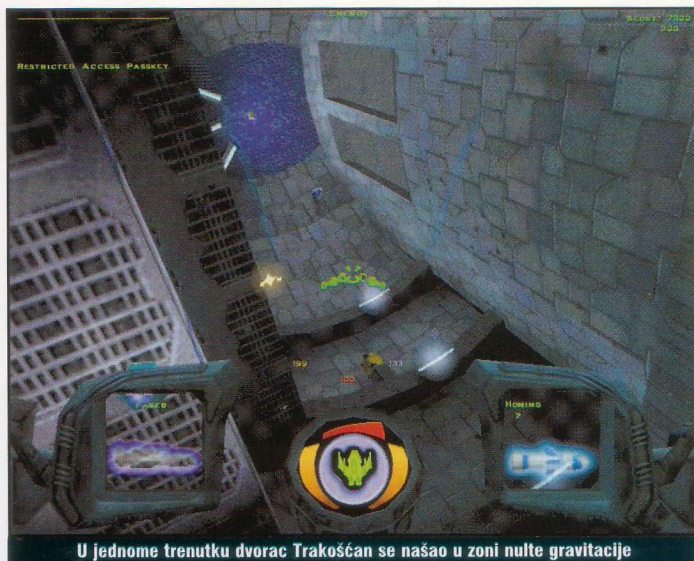
www.renoprom.hr

E-MAIL: renoprom@renoprom.hr



PHILIPS





U jednome trenutku dvorac Trakošćan se našao u zoni nulte gravitacije



Eksterijeri: eto! Sada ne morate kupiti igru (šala):)



U potrazi za Čovječjom ribicom

Samo za fanatike

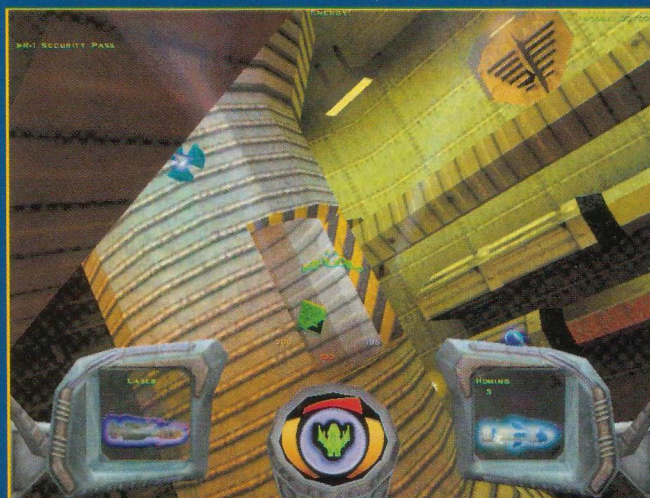
DUH!

Definicijom određenih segmenata poput igrivosti Descent 3 pokazuje sasvim solidne rezultate. Po tradiciji prošlih nastavaka, neprijatelji i ovaj put predstavljaju izazov. Kao

što već znate, prvi i drugi Descent imali su vrhunski neprijateljski AI engine i bespriječno dosadne nivoe. Eh da, nivoi. Jedan od detalja kojima Descent 3 čak nadvisuje svoje predhodnike. Naime,

TRENING

Ako ste onaj tip abicionista koji nikada nisu zaigrali Descent, treći nastavak se pokazao vrlo velikodušnim. Naime, tutoriali koje imate priliku igrati daju vam sasvim solidnu predodžbu što ćete raditi sljedećih par desetaka sati (ako kanite završiti igru, dakako). Nije li svijet lijep?



U tunelu usred mraka

više sve ne izgleda kao klupko vune, nego se cijela stvar vrti oko koliko-toliko tematiziranih nivoe. To znači da ćete se možda s malo više mašte moći uvući u ulogu. Whoopee!

Kao zaključak ovog zbunjujućeg raspravljanja o tome koliko Descent 3 vrijedi ili ne, navest ću par činjenica, tako da sami možete izvući zaključak. Descent 3 je isti kao i prijašnja mu dva nastavka. Jedina je razlika u tome što im današnji tehnološki dosezi dopuštaju veća grafička poboljšanja. Sve u svemu: samo za fanatike. ◀

ALTERNATIVNO

DESCENT 1

Bla bla bla...dobra igra: točka. Nema se tu mnogo što filozofirati.

DESCENT 2

'Bem ti te thief robote

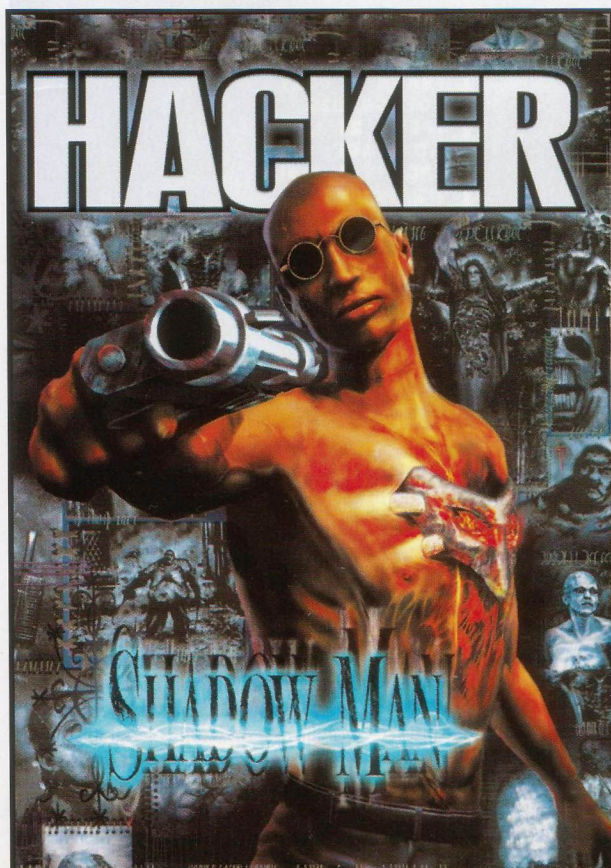
DESCENT 3

Jedina igra koja je sama sebi alternativa. Nema ničeg boljeg od kopije originala s trojkom u imenu.

Ocjena

Koncept Descenta 1 s poboljšanom grafikom i vanjskim lokacijama

69%



LJETNO IZNENAĐENJE

Ljetni broj Hackera

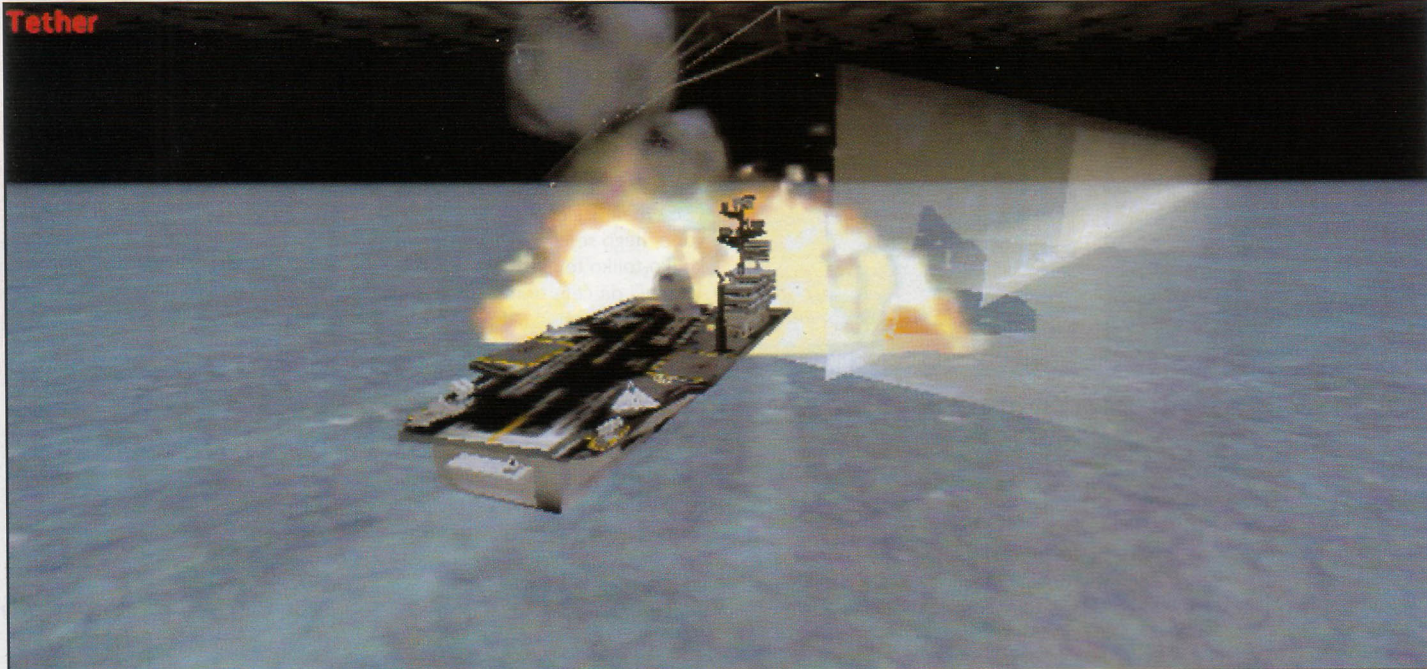
u prodaji
u ponedjeljak, 2.kolovoza

Mornarički sraz

JANE'S FLEET COMMAND

PREPORUKA MJESECA

Kad vam netko kaže Jane's, očekujete simulaciju vrhunske kvalitete, ali ne i strategiju



Ovo je nešto najgore što vam se može dogoditi. Ode moj Nimitz na dno!

PIŠE

Karlo Kolar

INFO

PROIZVOĐAČ	Sonolysts Inc.
IZDAVAČ	Jane's, EA
MIN. KONFIGURACIJA	P200MMX, 32Mb, Voodoo I
NAŠA PREPORUKA	PII300, 64Mb, Voodoo II
3D PODRŠKA	Voodoo, Voodoo 2, Ati 3D rage, Niva TNT
MULTIPLAYER	Internet, LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

HARPOON

Cijela serija simulacija pomorskih bitaka pod nazivom Harpoon itekako je poželjna u zbirci svakog igrača strategija. Odlična strategija u kojoj ćete se dobro namučiti

JANE'S

Comba t Simulations je kompanija poznata po raznovrsnim simulacijama koje su uvijek u samom vrhu, i grafički i po svojoj realnosti - stoga iznenađuje što su se odlučili izdati strategiju u realnom vremenu. No, mora se priznati, taj naoko čudan potez nije bez vruga. Igra je dobro napravljena, prepuna je detalja, kao što se i očekuje od Jane'sa, a što je najvažnije - uz minimalne zahtjeve, radi savršeno i pruža stvarno nesvakidašnje zadovoljstvo.

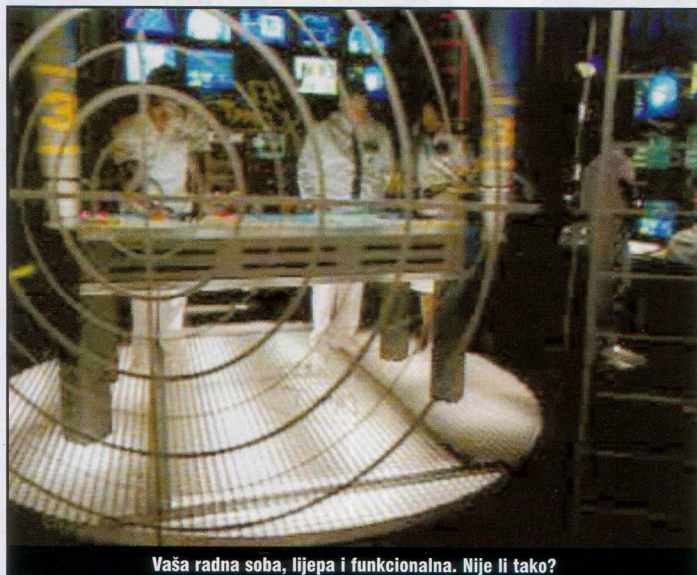
Kad netko spomene pomorsku strategijsku simulaciju, prva, a često i jedina asocijacija jest Harpoon. Kompleksna igra koja je očaravala raznolikošću arsenala što ste ih mogli rabiti. Pa može li je onda Fleet Command zamijeniti? Moram napomenuti da se u načinu i pristupu igre Harpoon i Fleet Command potpuno razlikuju, pa je svako uspoređivanje uzaludan posao. Fleet Command je u srcu i duši RTS strategija koja plijen jednostavnošću svog sučelja te kompleksnom simulacijom svih oružja i odličnom umjetnom inteligencijom.

IPAK PRAVI JANE'S

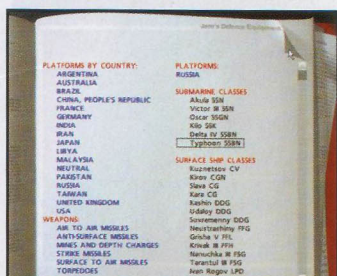
Fleet Command vam nudi 16 različitih mornarica kojima možete zapovijedati, preko 150 različitih zrakoplova i plovila s hrpom naoružanja odsimuliranog do posljednjeg detalja. Sve to možete rabiti u četiri kampanje i 34 pojedinačne misije, a ako vam ni to nije dovoljno, imate i detaljan editor za stvaranje novih misija kojih će, po svemu sudeći, biti na Internetu u izobilju. Za one koji vole igrati strategije protiv prijatelja postoji i multiplayer opcija s mogućnošću igranja preko Interneta ili LAN-a. Svatko će najvjerojatnije prvo pomisliti kako je igra koju Jane's izdaje naporna za



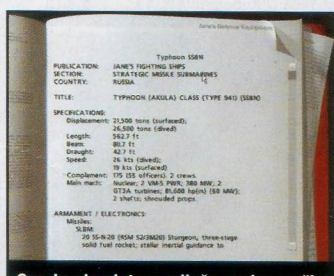
Ovi brodovi su vaš stup obrane, nemojte ih izgubiti jer će vam flota biti potpuno ogoljena



Vaša radna soba, lijepa i funkcionalna. Nije li tako?



Kao i u svakoj Jane's-ovoj igri, postoji vrlo detaljan popis svih brodova i oružja



Ovo je vjerojatno najjače rusko oružje, proučite ga! Kad vas typhoon dohvati, nije dobro

upravljanje, puna složenih komandi, međutim, za ratovanje će biti dovoljan miš i CTRL tipka.

MENADŽERI PRAVOG KOVA

Fleet Command je odlična strategija u kojoj će vaši menadžerski talenti doći do punog izražaja, ako ih imate. Naime, borba oružjem je, u određenom smislu, samo završna faza duge pripreme cijele bitke. Presudan faktor za uspješno okončanje bitke neće biti samo količina oružja koje posjedujete, nego i brzina vaših plovila i zrakoplova te količina goriva u njima. Morate računati i na to da s vaših nosača zrakoplovi ne polijeću kao

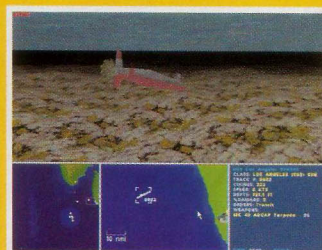
“po špagi” - možete pripremiti samo 4 odjednom, a za svaki sljedeći trebate dodatno vrijeme prije nego poleti. Dakle, prvo morate dovesti svoju flotu u dobru poziciju za napad i obranu, katkad oprezno isplanirati vrijeme napada kako bi svi bili usklađeni i samo u tom slučaju imali i na bojištu, a onda je presudan samo faktor iznenađenja. Naime, ako samo jedna raketa dođe do protivnika, on će uzvratiti cijelom flotom i, umjesto da nagazite onako kako se to od vas, naći ćete se pod v njegovih zrakoplova i kišom u mahnitom bijegu ne bist

GLAVNA SNAGA VAŠE MORNARICE

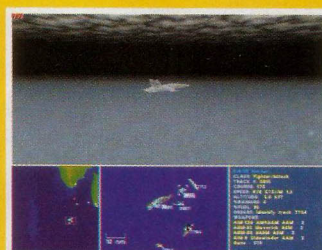
Na raspolaganju vam je sva američka borbena mašinerija koja uključuje F-14 Tomcate, F-18 Hornets, E-2C, SH-60 i druge zrakoplove. Preporučljivo je zrakoplove rabiti u valovima: kad jedan val zrakoplova završi napad, njih šaljete na nosač, a novi val u zrak. Ako rabite previše zrakoplova odjednom, mnogi će završiti u moru zbog manjka goriva. Od brodova, tu su nosači klase Nimitz koje morate čuvati kao oči u glavi ako želite dobiti rat, veći broj krstarica i razarača koji vam moraju poslužiti kao glavna snaga obrane protiv brodova i zrakoplova te moje nadražje oružje - podmornice. Dobro razmislite kako ćete ih rabiti jer s njima možete vrlo rijetko komunicirati - samo opreznim planiranjem imat ćete neke koristi od njih. Na kraju važno upozorenje: da bi igra bila još teža, svaki brod koji vidite morate identificirati prije bilo kakve akcije da vam se ne bi dogodilo kao meni - da srušite Boeing 747 ili potopite kakvog ribara.



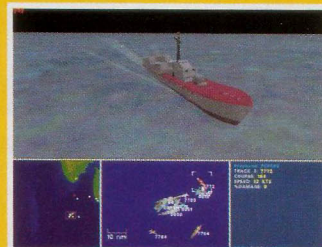
Nosač klase Nimitz je možda i najjače oružje u igri. Naročito ako ima 85 zrakoplova u potpalublju



Podmornica klase Los Angeles je najbolji ship killer koji imate. Ako je dobro iskoristite, pobjeda je vaša



Zrakoplovi su najmanje oružje koje rabite, ali vjerojatno ne i najubojitije

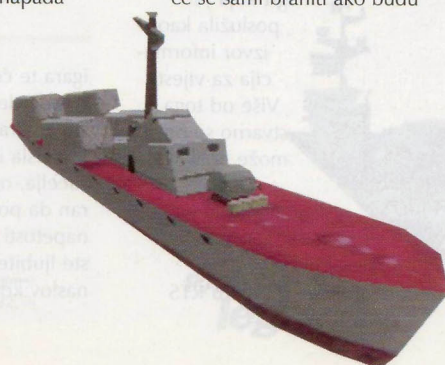


Protivnički torpedni čamci su mi zadavali najviše glavobolja, često sam ih poželio imati nekoliko na raspolaganju



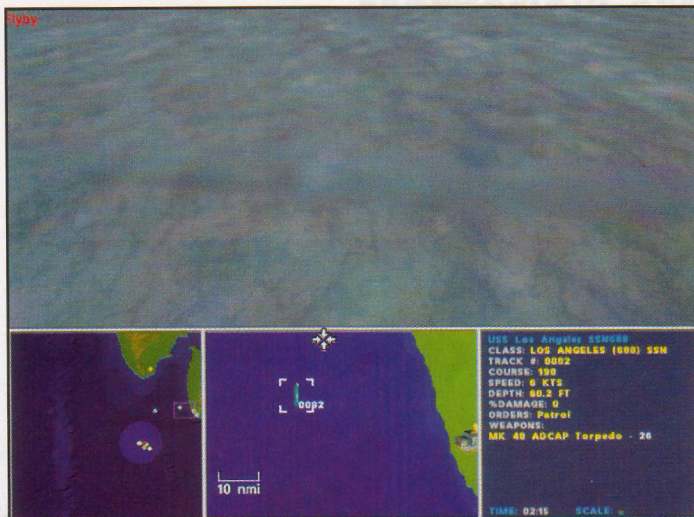
Tankere, putničke brodove i sve ostalo što ne sliči vojnom brodu ne dirajte - to donosi toliko negativnih bodova da nema šanse da završite misiju

“Mi trebamo manju, ali visoko uvježbanu mornaricu koja će moći uzvratiti na bilo koju prijetnju bilo gdje u svijetu”, američki kongresmen

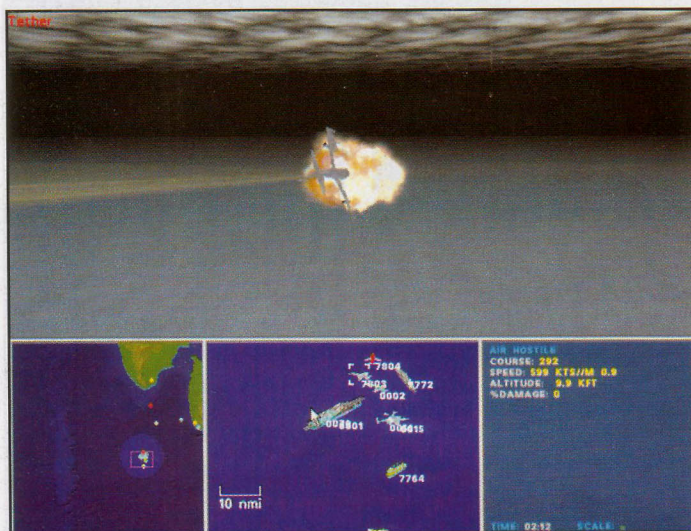


STRATEGIJA SA STILOM

Uza sva oružja i svu jednostavnost kontrole, Fleet Command nudi i odličnu detaljnu 3D grafiku koja prikazuje bitku te uvodne, vrlo efektne, filmove koji vas upozoravaju na što se treba posebno pripremiti u sljedećoj misiji. Zvuk koji prati igru je primjeren ugodaju u svim elementima te ćete tijekom borbe imati osjećaj da ste usred bitke. Iako na kutiji piše da je minimalna konfiguracija P200MMX s 32 MB rama i 3dFX ubrzivač, igra mi je sasvim dobro radila na 166MMX 32MB rama s Voodoo 1 karticom. No za pun



Podmornice često sjede jaaako blizu vas, ali ćete ih vidjeti jedino ako se dobro zagledate!



Ovaj Sea Harrier nije moj, nego indijski. Pa neka padne



Naučite rabiti glavnu taktičku mapu, inače nećete daleko dogurati



Ovo je glavni cilj vaše operacije, približite se i preživite sve zamke obrambene mornarice, te ispalite Tomahawk. Baš je tako lako!

doživljaj dobro bi došla zvijer od kojih 300 MHz, 64 MB rama i 3D akceleratorom nove generacije. Moram reći da ovako dobru RTS strategiju već jaaaaako dugo nisam vidio, a činjenica da ju je Jane's izdao samo budi nadu da će biti još ovakvih uradaka. Za kraj, jedan kuriozitet. Naime, tijekom akcije Desert Fox američka je mornarica zabranila bilo kakvo snimanje na svojim brodovima pa se NBC obratio

Jane's-u za informacije, što mnoge televizijske kuće rade, iskoristivši animaciju iz Fleet Commanda kao prateću sliku vijestima iz iste operacije. Pomalo je ironično da će se

igrači igrati rata u

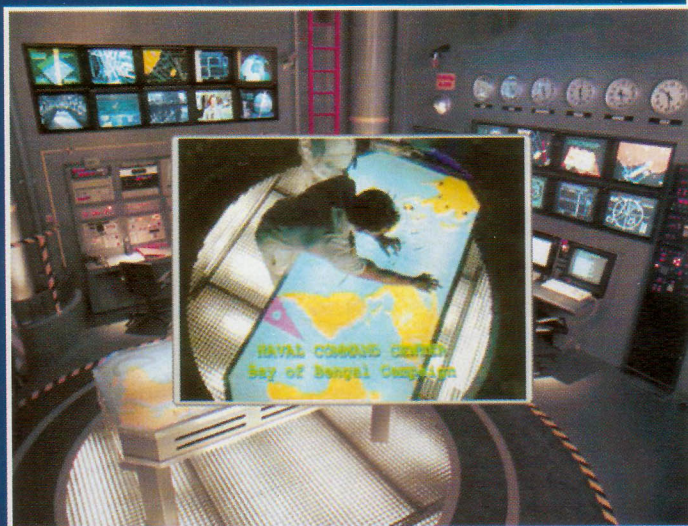
igri koja je poslužila kao izvor informacija za vijesti. Više od toga stvarno se ne može očekivati.

Fleet Command je na nekoliko načina odskočio od svoje konkurencije u svijetu RTS



PRAVA STRATEGIJA

Najljepši dio igre je generiranje misija. Naime, broj brodova te tip brodova i zrakoplova u bitci je uvijek isti, no njihov raspored, plan napada i taktika je bitno različit. Pa tako, ako nakon poraza ponovno startate igru u nadi da ćete pobijediti, ne očekujte da ćete naći protivnika gdje čući na istom mjestu kao i prošli put. To znači da za svako novo igranje, morate razviti novu taktiku i prilagoditi je događajima na terenu, odnosno moru. Neki će reći da je igra nerazumljivo teška i nerealna, ali nisu u pravu - radili su je prekaljeni profesionalci koji znaju da rat nije dječja igra pa ako želite pobijediti - morate uključiti mozak, zasukati rukave i oznojite se. I kad nakon toga, možda, pobijedite, morate skupiti više od 50% bodova. Sretno!



▲ Uvijek pratite komunikacije prije i za vrijeme misije, doznat ćete mnogo važnih informacija



▲ Neidentificirani brodovi svi izgledaju jednako, a s obzirom da svaki puta mijenjaju poziciju - ovo bi mogao biti i tanker. Pazite!



▲ Za pretraživanje terena rabite F-14-te jer su najbrži i nanose veliku štetu protivniku



▲ Vrlo često će vaši zrakoplovi morati izvoditi različite manevre kako bi se izvukli iz nemogućih situacija u koje su stavljeni



▲ Sea Hawks su vam najbolji lovci na podmornice u floti, stoga su itekako korisni pri spašavanju mornara iz mora

"Ta je podmornica toliko velika da sama njezina pojava izaziva strah kod neprijatelja", prvi zapovjednik ruske podmornice klase Typhoon

igara te će, jamačno, unijeti nove standarde u ovaj tip igara. Osim što ga krase vrlo velika igrivost, proizšla iz jasnog i jednostavnog sučelja, on je i dovoljno sofisticiran da ponudi dovoljno zabave i napetosti bilo kojem igraču. Ako ste ljubitelj RTS igara, ovo je naslov koji ne smijete zaobići. ◀

OCJENA

Igra je tehnički savršeno napravljena, oružja ima na bacanje i svako je odlično simulirano, a igru je vrlo jednostavno igrati i nema potrebe za 400 stranicama manuala

90%

Čuvajte se

računala čije su cijene nevjerojatno niske!

Neki prodavači računala, želeći sniziti njihovu cijenu, instaliraju na tvrdi disk nelegalni softver.

Kupnja takvog računala prouzročit će vam mnogo nevolja: nećete moći ponovno instalirati softver, u slučaju problema u radu računala nećete moći otkriti pogrešku, a kad nadležne službe izvrše provjeru, zbog neposjedovanja licence možete doći pod udar Kaznenog zakona RH, članak 230, koji predviđa čak i kaznu zatvora do 3 godine!

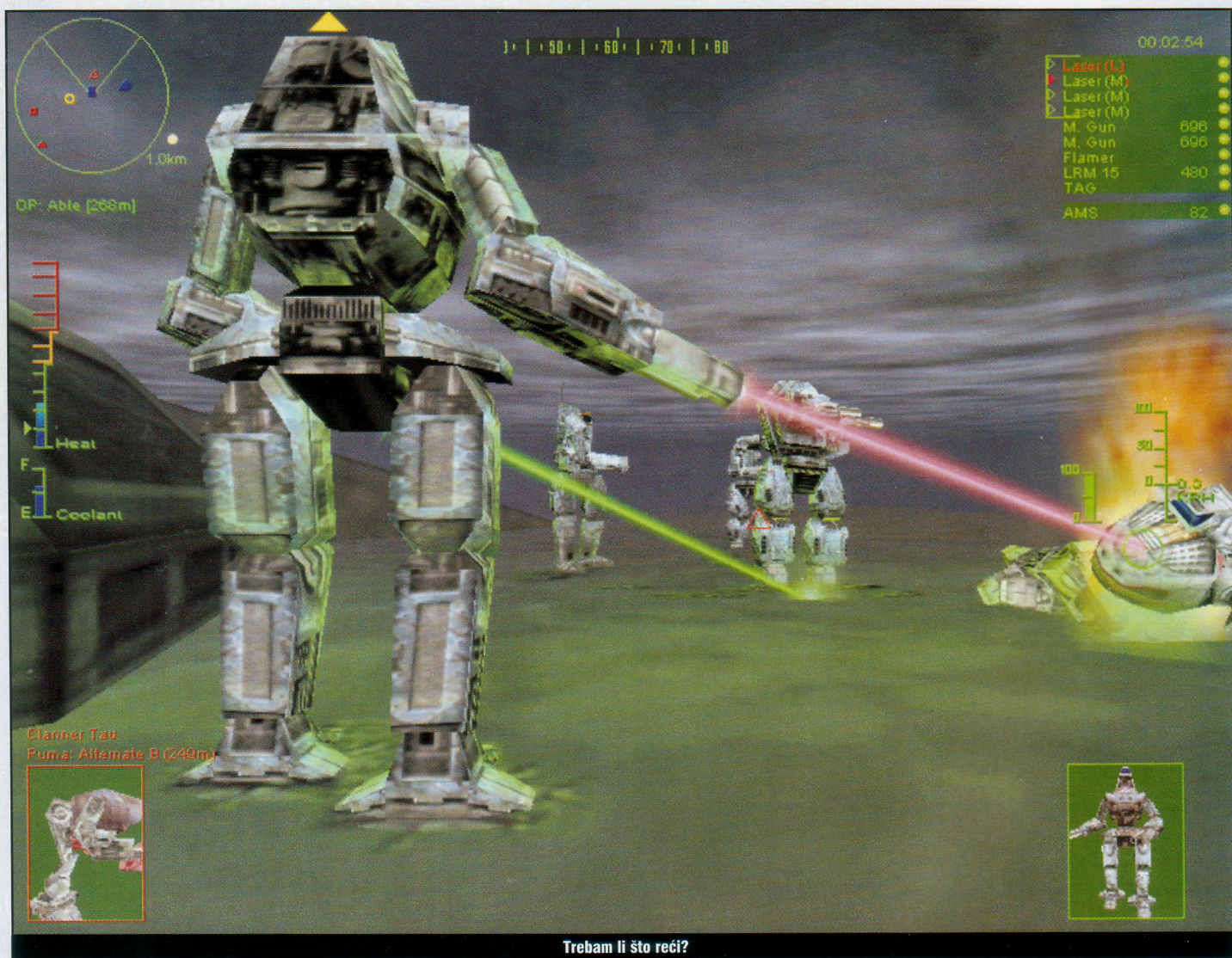
PRI KUPNJI RAČUNALA ZATRAŽITE OD PRODAVAČA SLJEDEĆE:

- 1.** originalni instalacijski CD
- 2.** originalni priručnik za softver kupljen uz računalo
- 3.** potvrdu o autentičnosti svake kopije softvera (mora biti otisnuta na koricama priručnika ili omotnici instalacijskog CD-a).

MECH WARRIOR 3

Meho ratnik,
dio treći

Igre sa 70-tonskim robotskim hodačima!! Njam, ne volimo li ih svi!?



Trebam li što reći?

PIŠE

Krešimir Lauš

INFO

PROIZVOĐAČ	Zipper Interactive
IZDAVAČ	Microsoft
MIN. KONFIGURACIJA	P1660, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P2/300, 64 Mb, TNT2
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

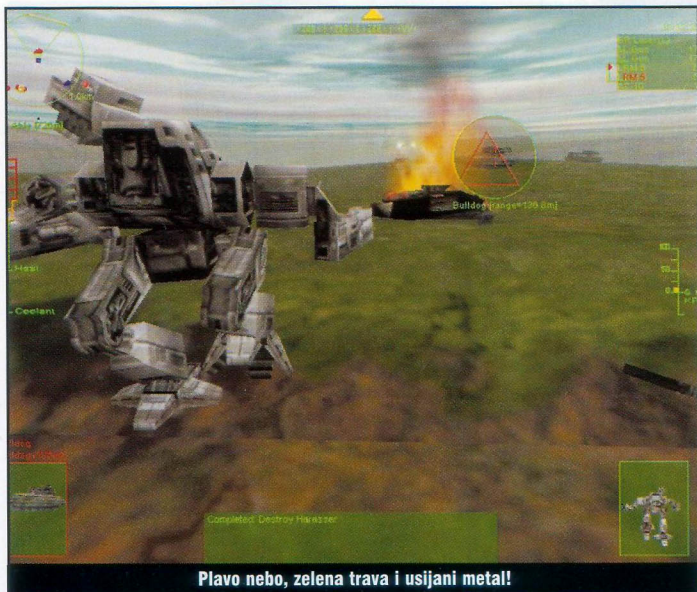
AH, te franšize... Već mi ih je puna kapa, višegodišnje trakavice koje se vuku oko nekakvog zamišljenog svijeta i crpu novce opčinjenim fanaticima koji će kupiti bilo što vezano za njih, pogotovo kompjutorske igre. No, kako i ne bi kada je to, uz igre na ploči i pokoju knjižicu, najbolji način da se zgrne kapital. Ako nekima još uvijek nije jasno što znači ta riječ, nabrojat ću neke od najpopularnijih. Je l' tko čuo za Star Wars, ili možda Star Trek, a za AD&D? Je? Odlično! Dakle, sad ste shvatili da su franšize

globalno popularni imaginarni svjetovi koji "rađaju" hrpu igara na ploči (ili *pen and pencil*), knjiga, majica i bedževa, a u posljednje vrijeme i sve više PC softvera. Jedna od popularnijih je i BattleTech saga, epohalna storija o ljudskoj kolonizaciji svemira i međusobnim borbama s velikim ljutim robotima. *Ajmo* sad grlom u jagode.

DIMLJENI JAGUARI

Nikoga neću previše gnjaviti opisivanjem tog FASA-inog univerzuma jer pravi BattleTech fanatici već ionako znaju sve o njemu, a pridošlice

se mogu informirati iz same igre i priloženog joj priručnika (da, baš!). Cijela se priča odvija kroz nekoliko stoljeća (uglavnom 30. i 31.), kada ljudska rasa započne kolonizaciju Sunčevog sustava, a zatim i šireg svemira. No ljudi u namjeri otkrivanja svih prirodnoznastvenih ljepota velikog crnog nisu ostali jedinstveni, nego su se raspali u brojne borbene klanove i frakcije u kojima vladaju posebni kodeksi i pravila. Fabula trećeg dijela drži se pripovijetke Twilight Of The Clans (je l' to nekome nešto znači) a stavlja vas u ulogu podanika Zvezdane lige (to su valjda dobri momci) koja ima nešto



Plavo nebo, zelena trava i usijani metal!



Vaši Lancemateovi pomoći će vam u borbi



MFB koji se pripremaju na popravak mecha

protiv Smoke jaguar klana. Napad Lige počinje na planetu Tranquil, a cilj mu je uništiti klanovske kapacitete za proizvodnju borbenih mechova kako se Dimljeni jaguari ne bi opet osilili i svemirom nastavili haračiti. Toliko o priči i "franšiziranju", smatram da je važnije koncentrirati se na samu jezgru i "osjećaj" igre. Elem, kako je vam je poznato, MW 2 bio je jedna od prvih igara mechoide tematike. Drugim riječima, u njemu ste po prvi puta mogli upravljati ovim 70-tonskim metalnim čudovištima koja hodaju na dvije noge. Prvog nastavka se ne sjeća ni moja baba, a konkurencija u vidu Earthsigea nikada nije mogla ugroziti moćnog Mehu! Tako nam je došao na red i treći dio za koji smo svi potajno strahovali da neće ispuniti očekivanja. Kao što ćete vidjeti, nisu baš sva ni ispunjena, no ipak, da ja ne kritiziram prije vremena.

MIČITE MI SE S PUTA!

Nije bilo teško predvidjeti da će prva stvar koja će me se dojmiti prije nego sjednem u meč biti prekrasno osjenčana, brižljivo izmodelirana,



Raznobojne lampice, isto takvi laseri i obilje zvuka jamči jedinstvenu atmosferu

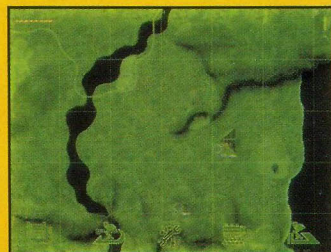
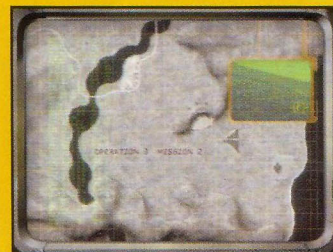


Neće manjkati ni gradske borbe, premda su i gradovi dosadno sivi

deformabilna i "masna" 3D grafika. No, tek kad sam načinio prve korake s tom metalnom neman, kralježnicom su mi prošli trnci! Osjećaj upravljanja i komandiranja brojnim sustavima ove zvijeri jednostavno je nevjerovatan. Slobodno zaboravite Starsiege i Heavy Gear jer MW3 savršeno simulira dojam da upravljate borbenim sustavom visokim desetak metara i teškim sedamdesetak tona. To prije svega imamo zahvaliti dobro odrađenim proporcijama, tako da sve djeluje moćno i glomazno. Dojam monumentalnosti pruža i gromoglasni zvuk robotovih koraka koji se mijenja ovisno o podlozi. Tu je i izvrstan motion capturing, zaslužan za šepanje nakon oštećenja noge, savijanje trupa pod neprijateljskom vatrom, trzanje robotovih ruku prilikom ispaljivanja oružja itd. Sve to toliko je vjerno da si čovjek pomisli kako bi se pravi mechovi (jasno, da ih se nađe) baš tako i ponašali. Ipak, početnicima će njihova glomaznost u početku zadavati muke jer su neki veći primjerci prilično tromi, sporo se okreću i tome slično. Osim same

AUTOSERVIS

Pošto su mehozi vozila koja nose hrpe oružja i sustava, logično je da ih možete odabrati i rasporediti po vlastitoj želji. To možete uraditi kako za svoj, tako i za ostale mechove vašeg Stara (jedinice). Komponente stavljate na prazna mjesta raspoređena na glavu, torzo, ruke i noge. Ruke i torzo će uglavnom služiti za razmještanje oružja dok ćete u glavu stavljati različite sprave poput ciljaničkih kompjutora, antiraketnih sustava i slično. Ako želite, možete ugraditi i mlaznice koje omogućuju privremeni let. Dobro je ukomponirati i što više oklopa koji mogu biti automatski raspoređeni po cijelom robotu ili ćete više zaštititi pojedine dijelove tijela. Kad nakalemite oružja, vrijeme je za njihovo grupiranje, što je vrlo praktična stvar koja omogućava, npr., nekoliko izboja iz lasera, pa kombinirano raketno-mitraljeski napad. Kombinacije su nebrojene, a ako želite, možete strpati sve pod jednu grupu, što vam ipak ne bih preporučio zbog prevelikog zagrijavanja. Sve, dakle, štima, jedine zamjerke su nepraktično i ružno sučelje. Nema čak ni slika oružja, samo su nabrojana pa sad ti traži po priručniku da vidiš što je što!?



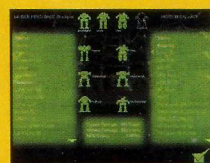
▲ Uredni dio interfeasa su ove animacije i taktičke mape



▲ Konfiguriranje mecha djeluje prilično nepregledno



▲ Ni grupiranje oružja nije mnogo intuitivnije



▲ Nakon svake misije određuje se koliko ćete plijena uzeti s bojišta (SALVAGE)

Tumaražite razularenim mehom kroz grad i uništavajte sve što se kreće!

vanjštine, vaše ljubimce krase i prekrasne virtualne kabine s različitim žmigajućim lampicama, svjetlima i prekidačima. Tu je i poznati borbeni kompjutor njeznog ženskog glasa koji je u vrijeme MW2 bio prava ludnica, a ni danas nas ne ostavlja potpuno hladnima. Kad dođe vrijeme da zapucate, bit ćete dodatno obradovani prekrasnim efektima dinamičnog osvjetljenja, transparentnih tekstura, dima i sustava čestica. Oružja su, poput mechova, vrlo brojna, no i dalje se dijele u 3 već standardne skupine. U jednu spadaju laserska i ostala energetska oružja, u drugu projektilska poput miniguna i težih mitraljeza, dok posljednju čini sva sila raznovrsnih navođenih raketa (koje možete navoditi na pojedine sektore neprijateljskog mecha). Jasno je da su šasije iz kojih derete navedenim oružjima one od prije, ali ima i novih. Evo ih redom: *Firefly, Bushwacker, Champion, Orion, Annihilator, Owens, Strider, Black Hawk-KU, Avatar, Sunder, Puma, Shadow cat, Mad cat, Cauldron-Born, Thor, Vulture, Daishi, Super Nova*. Uff, ovo je trebalo prepisati... No sve je to tek teorija, a praksa slijedi kada krenete u borbu. Osnovi neprijatelji

bit će, dakako, mechovi, no uz njih će se naći i različiti tenkovi, oklopljeni jurišnici, helikopterski eskadroni, te bijedni vojnici koje svakako pokušajte zgaziti! U čemu je, dakle, štos? Najvažnija stvar glede same borbe je to da ne možete mahnito pucati iz svih oružja u bijesnom sljepilu mržnje i nadati se da ćete odmah srediti gada. Možete, no u tom slučaju opeći ćete se na jednu od glavnih osobina cijelog serijala - mechovi se pucanjem zagrijavaju. Neka oružja griju više od drugih (posebno laseri) a kad temperatura dosegne kritičnu točku, robot se automatski gasi dok se ne ohladi. Tu sekvencu možete i ručno prekinuti, no onda riskirate unutrašnje eksplozije streljiva i krah sustava. Spas je jedino uporaba ograničenih količina sustava brzog hlađenja ili trk do vode

koja postupno ohladi usijani metal! Upravo te stvari određuju specifičnost borbe u ovoj igri koja se ne svodi na bezumno pucanje u širem smjeru, nego je to brižljiv odabir i primjena odgovarajućih grupacija oružja (grupirate ih po želji) i isto tako precizno gađanje pojedinih dijelova neprijateljskog oklopa ili



do vode

koja postupno ohladi usijani metal! Upravo te stvari određuju specifičnost borbe u ovoj igri koja se ne svodi na bezumno pucanje u širem smjeru, nego je to brižljiv odabir i primjena odgovarajućih grupacija oružja (grupirate ih po želji) i isto tako precizno gađanje pojedinih dijelova neprijateljskog oklopa ili



Za one koji znaju izabrati najbolje...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

RECRO®
potpisujemo samo najbolje

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

**Vrhunska Epson
piezo
ink jet tehnologija!**

EPSON®



Ode cijela zgrada! Impresivno, zar ne?



Mirni lučki gradić koji nestaje pod čeličnim nogama



Turret koji nestaje pod raketnim udarom, uz obilje lanse flarea

ekstremiteta. Stoga, ako vam neki bijedni Shadowcat nikako ne da mira svojim velikim ER laserom, usmjerite paljbu na ruku iz koje puca i poslije ga sredite u miru. Tada se možete usredotočiti na noge (kad padne, gotov je) ili na sam torzo, koji je ipak najlakša meta. Za dodatnu preciznost služi i mali zoomabilni nišan/prozorčić koji slobodno šecete po ekranu i tako lakše ciljate na daljinu. Inače, robot možete okretati u torzu do 90 stupnjeva, horizontalno i 45 stupnjeva, vertikalno. To baš nije tako jednostavno kako se čini, a ni ostale kontrole nisu baš najpretnije raspoređene. Premda je ovakav tip borbenog nadmudrivanja itekako zanimljiv i inteligentan, MW3 nikako nije lagana igra. Olakšati vam je neće ni vaši Lancemateovi jer ih ne odlikuje previsoka inteligencija, i ona je u rangu ostalih igara "veliki robot" tematike. No njima je pravi užitak komandirati zbog specijalnog taktičkog ekrana koji se tada aktivira. Kao i u Starsiegeu, i u Mehi trećem skupljate korisne komade, pa i cijele robote, koji ostanu iza borbe, tj. to za vas radi MFB (Mobile Field Base) u kojem se vaši wingmani i vi možete i popraviti! Zanimljivo, no



Borba je strašno inteligentna, s gotovo kirurškim preciznim udarima lasera



Jedan od brojnih grafičkih detaljčića; kurenje borove jele

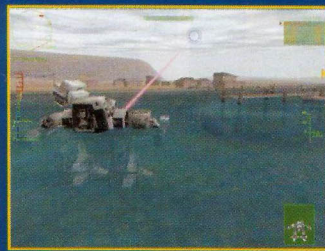
iako je za sada sve sam med i mlijeko, i ova igra pati od nekih boljki.

SOMETHING IS MISSING

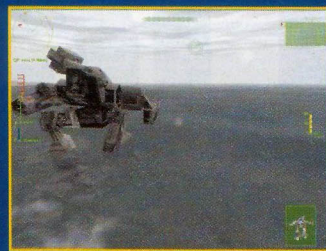
Najgore je od svega što se ovdje taj nedostatak ne može jasno definirati. Sve je naizgled u savršenom redu; odlična grafika, fini osjećaj upravljanja, dinamična i napeta borba, ali ipak nešto fali. Možda nedostaju malčice zanimljivije misije? Naime, iako se odvijaju u otvorenim i zatvorenim (podzemne tvornice itd.) prostorima, nisu toliko zanimljive kao one, primjerice, iz Starsiegea. Zašto? Možda zato jer ih se većina svodi na "odi tamo i uništi ih ili sruši zgradu", što nakon dužeg igranja postane monotono. Znači, dok sam igrao, iz misije u misiju sam očekivao da će se dogoditi nešto neviđeno, nekakav kolosalni prevrat koji će me prodrmati. Ali nažalost, to se nije dogodilo. Dobro, postoje i tu iznenađenja; primjerice, kad vas nakon naizgled odigranog nivoa, dočeka klanovski Anihilator i slično. Ni razvoj priče neće biti baš sjajan, pogotovo onima koji se prvi puta sreću sa BattleTechom, pa će im trebati malo vremena da se užive u

VODA SVUDA, SVUDA OKO NAS

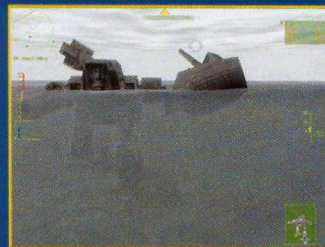
Voda je ono što će vas obradovati u MW3. Nisu to barice duboke pola metra, nego cijela jezera i morske obale s plimom i osekom. Osim što prekrasno izgleda, voda služi i za hlađenje vašeg meha, pa je ponekad pametno čučnuti u nju i derati iz svih raspoloživih oružja bez straha od topljenja jezgre. Inače, kada se kreću kroz vodu, mehovali se ponašaju drugačije nego na suhom, to čak ovisi i o dubini. Tromi, usporeni pokreti, prigušeni koraci i morska pjena su samo neki od nevjerojatnih grafičko-animacijskih efekata MW3 svijeta.



Čučanje u hladnoj vodi odlična je zasjeda jer se meh tada najmanje zagrijava



Prema otvorenoj pucini uz tujanj koraka!!

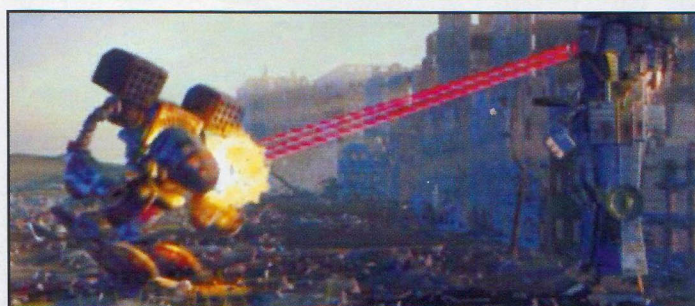


Ovdje se najbolje vide odnosi proporcija. Usporedite robota s brodom zdesna



Kao šlag na tortu; voda je refleksivna!

Špijac, smrt pod 70-tonskim gorostasom nije ugodna stvar



Od uvodne animacije zastaje dah!

igru. Ne znam, igri jednostavno fali topline. Ponekad čak djeluje sterilno, što je potencirano i pretežito smeđo-crveno-sivim kraljicima kroz koje se bori. Iako je uvijek lijepo pregaziti zgradu, rasuti čamac na vodi, izmisliti kakvog tipa na tlu, ponekad si pomislim da bih radije odigrao nivo iz Starsiegea bez obzira na njegovu inferiornu grafiku, fiziku i tehnološku zastarjelost. No to je tek moje subjektivno doživljavanje igre pa ga ne morate shvatiti previše ozbiljno. Bez obzira na sve, MechWarrior 3 je ipak THE GAME što se tiče simulacija titanskih boraca od ferolegura, te bi ga svi trebali imati u svojoj kolekciji. Ako baš i ne zadovoljava potpuno u single play načinu, to s multiplayerem nikako nije slučaj. Uostalom, to se i očekivalo jer je MW2 on-line zajednica živa i aktivna još i dan danas. Zasad Trojka podržava sve zamislive načine spajanja s maksimalno osam igrača odjednom, a na netu se već počinju formirati prvi klanovi. Stoga, ako ste net fanatik, a ne zabrinjava vas ni

najnovije HT-ovo poskupljenje, znate što vam je činiti. Za sve ostale, još jednom: ovo je svakako odlična igra koju vrijedi imati iako joj fali ona nedefinirana komponenta koju neki nazivaju beskompromisna igrivost. Možda će sve skupa konačno dovesti u red sitan ali dinamičan Heavy Gear dva. Do tada, meh on! ◀

ALTERNATIVNO MECHWARRIOR 2

Bog Otac svih mechoidnih igara koji i dan danas živi u on-line zajednici.

STARSIEGE

Treći dio vječitog Dynamixovog konkurenta Mehi, čiji opis pročitajte u jednom od prošlih brojeva Hackera.

Ocjena

Odlična grafika, uvjerljive proporcije i osjećaj monumentalnosti ne mogu sakriti činjenicu da ovoj igri ipak nešto fali

89%

Nuklearno, brzo
i nevidljivo

F-22 LIGHTNING 3

Su-37 je san svakog ruskog pilota. Na zapadu sanjaju F-22, ne bez vruga



Ova dva bandita i ne slute opasnost koja im prijete slede

PIŠE

Karlo Kolar

INFO

PROIZVOĐAČ	NovaLogic
IZDAVAČ	NovaLogic
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32 Mb, 3D kartica ili P200 MMX, Direct X
NAŠA PREPORUKA	P200 MMX, 64 Mb, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct X, Voodoo 1 i 2, 3D Rage
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

NOVA Logicov team pokušao je napraviti pandan Falconu 4.0 ili F-15 zrakoplovu i posve je uspio - i što se tiče igrivosti, i grafike i zvuka. F-22 je potpun doživljaj za svakog vikend-pilota koji se želi okušati u bacanju nuklearnih bombi ili dogfightovima. Nažalost, oni koji traže malo više bit će zakinuti jer F-22 ne vrvi detaljima.

Naime, dok vi jurcate naokolo završavajući kampanju ili Quick misiju, zabljescnut će vas fantastična grafika i zvuk, koji, za divno čudo, troše relativno malo resursa pa

ćete uživati u letenju. Letni je model napravljen toliko precizno da je pravi gušt letjeti iznad krajolika, no ako želite uvid u svaki instrument ili ako želite pravi uvid u zračnu bitku, bit će zakinuti jer - takvih instrumenata nema.

JEFTINIJE OD FALKONA

Falcon 4.0 je fantastična igra posjedujete li zvijer od kojih 128 rama i 350 MHz te kakav vrlo brz modem, F-22, naprotiv, odlično radi i odlično izgleda na P200MMX s 32 MB rama i 3D karticom te mode-

mom od 28800. Osim toga, podržava live komunikaciju kakvu smo vidjeli u Freespaceu: dok letite, nabijete si slušalice na uši i stavite mikrofona pred usta urlajući na svoje prijatelje i slušajući kako oni urlaju na vas. Igra vrvi i odličnim vizualnim efektima, i to sve do rezolucija 1024 sa 800: munje u daljini, magla, oblaci, kiša i ostala čuda što ih priroda ili bombe mogu prirediti, a sve je popraćeno i dobrim zvukom koji stvara dobru ratnu atmosferu. Na kraju treba spomenuti odličan osjećaj letenja i lakoću s kojom se kontrolira zrakoplov, što se i očekuje od vrhunskog



Nije li prekrasno vidjeti ovu pticu na pisti?



Oblaci su prekrasno napravljeni; pokušajte ih probijati, nećete žaliti!



Ne eksperimentirajte previše jer će vas let završiti kao let ovog jasnika

The first thing it will kill is an enemy's appetite for war,... destroying an enemy's desire to fight, long before there is a war.

zrakoplova nove generacije s vektorskim potiskom. Najljepše u cijeloj ovoj priči je što F-22 može igrati 15 umreženih prijatelja ili 127 online protivnika priključenih na NovaLogicov server..

KOL'KO PARA TOL'KO I MUZIKE!

S druge strane, F-22 se ne može nikako mjeriti s velikim Falconom. Uz F-22 nećete dobiti knjigu uputa na 600 stranica ili karticu s popisom komandi, niti tijekom leta



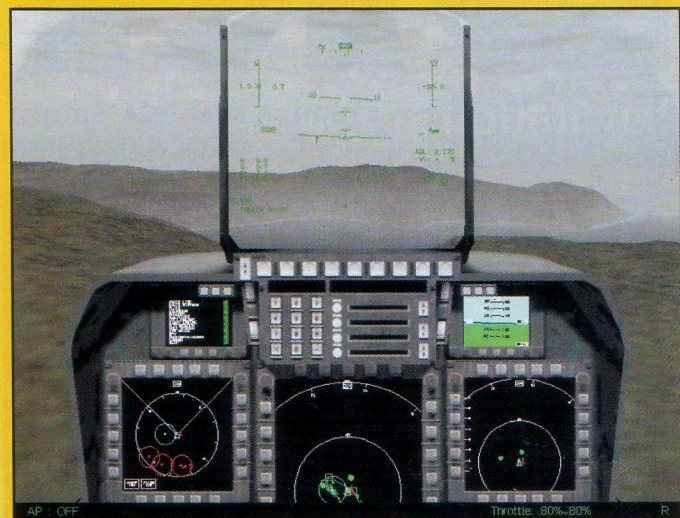
Borbu možete promatrati s desetak različitih položaja, uživajte!



Da je grafika odlična, je. Da ću bacit nuklearnu na jadnike, hoću!

ZRAKOPLOVNI INSTRUMENTI

Ono što čini jednu simulaciju dobrom jest vjerno i točno simuliranje instrumenata. To mnoge igrače iritira i frustrira, ali i pokazuje koliko se letenje razlikuje od onoga što ljudi zamišljaju u svojim glavama. Naime, letenje se sastoji iz stalnog i konstantnog provjeravanja parametara leta. Moj instruktor je davno definirao letenje ovako: "Letenje je stalno i konstantno ispravljanje grešaka." Naravno ako radite malo grešaka, imate više vremena za zabavu [:]. No poanta je sljedeća: instrumenti su neizostavan dio letenja; prema tome, svaka igra koja ne posveti tom segmentu dovoljnu pozornost i nije simulacija, nego samo zabavna igra.



▲ Standardni pogled van iz zrakoplova. Svakako jedan od najvećih užitaka u letenju je i ovakav pogled.



▲ Ovako bi trebao izgledati HMD u F-22



▲ Na žalost, na gumbiće nema pritiskanja kao u Falconu



▲ Prikaz je informativan, ali, nažalost, ne i pregledan

podešavati pokazivanje instrumenata ili pratiti situaciju na bojištu (u zraku i na zemlji), no to je cijena odličnih performansi ove igre. Programerski NovaLogicov team nije uopće posvetio pozornost simuliranju osnovnih pilotskih alata,

brzinomjera, visinomjera i ostalih letnih parametara, osim numeričkih podataka na HUD-u. Pitate se, zašto? F-22 zrakoplov je još u razvojnoj fazi, stoga programeri i nisu mogli odsimulirati sve karakteristike u zadovoljavajućoj mjeri, no žalosno je što nisu ni pokušali.

F-22 je odlična simulacija istoimenog zrakoplova namijenjena svima koji povremeno žele zaviriti u nebesko plavetnilo, ili onim fanaticima koji vole masovno uništavanje termonuklearnim oružjem. Odlična izvedba je zasjenjena nekim manjim nedostacima, ali ako je Falcon za vas bio pre-dosadan ili prekomplikiran, F-22 bi vas trebao potpuno zadovoljiti. ▲

ALTERNATIVNO

FALCON 4.0

Falcon je novi standard za tehnički odlične simulacije današnjice i svakako odlična alternativa bilo kojoj simulaciji, posebice sada kada se očekuju extra diskovi.

JANES F-15

Janes F-15 je prethodnik Falconu, gotovo da ne zaostaje za njim. Preporučujemo je svim igračima željnim letenja.

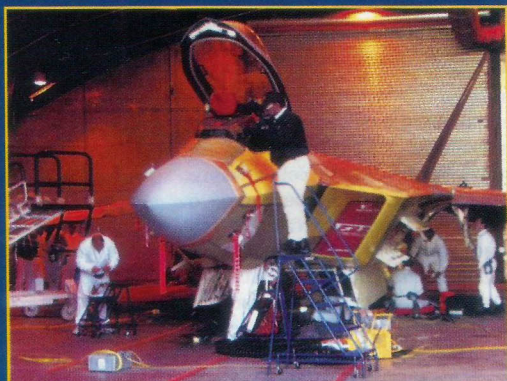
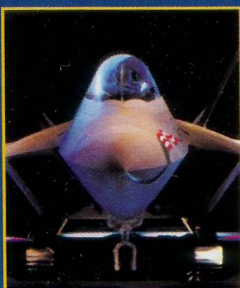
OCJENA

F-22 Lightning 3 je vrijedan pokušaj simuliranja superlovca budućnosti, svojom odličnom izvedbom, prekrasnom grafikom i nadasve odličnim multiplayer modom zaslužuje biti istaknut

83%

F-22 LIGHTNING ILI RAPTOR

F-22 je zrakoplov čiji je razvoj započeo 1991., i to prema zadanim smjericama USAF-a. Zapovjedništvo američkog zrakoplovstva je raspisalo natječaj za novi tip lovca i nakon dužeg biranja izabralo Lockheed Martin kao tvrtku koja će ga razvijati. Treba napomenuti da je ovaj lovac bio predviđen kao odgovor ruskom Su-37 koji, zbog velikih finansijskih poteškoća, još nije ušao u serijsku proizvodnju iako je bilo predviđeno da počne 1998. Rok isporuke je, zbog istog razloga, pomaknut i za lovce F-22 na 2005. g. Uz F-22 vezuju se mnoga imena, no službeno ime zrakoplova je Raptor, a ne Lightning.



Destruction Teft Turismo

DRIVER

PREPORUKA MJESECA

PlayStation
RECENZIJA

Prepuna kvaliteta, gotovo bez mana, ovo će definitivno biti vožnja godine – iako je tek prošla prva polovica



Bienvenido a Miami



Osim automobila, i ostali objekti u igri mogu se oštetiti ili uništiti. Ponekad je probijanje ograde jedina šansa za bijeg

PIŠE

Berislav Jozić

INFO

PROIZVOĐAČ	Reflections
IZDAVAČ	GT Interactive
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Dual Shock
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PSX, PC

ALTERNATIVNO

GRAND TEFT AUTO

Ne ću baš reći da je ista tematika, jer ste ovdje ipak s "prave" strane zakona, ali GTA i Driver povezuje mnogo više od istog izdavača.

GRAN TOURISMO

Vožnja, realna, da bi stvarno zaigrali morate proći ispit – pa tko kaže da nisu slične.

Ubrzo nakon početka igranja shvatio sam da mi volan ne će biti od velike koristi jer su za preciznije upravljanje nužne digitalne kontrole. A precizno upravljanje je srž ove igre! Naime, odvezavši nekoliko pokusnih vožnji, odlučio sam ući u story mode (Undercover), ali me neugodno iznenadio test vozačkih sposobnosti sasvim drugačiji od onog u Grand Tourismu. Dok sam ondje morao proći neki zavoj ili dionicu lijepe otvorene ceste u određenom vremenu, ovdje me čekao sasvim novi izazov. Napraviti zaokret od 360°, uporabiti ručnu, okrenuti se unatrag za 180°, voziti najvećom mogućom brzinom, a sve to u malenoj podzemnoj garaži i s ograničenjem da ne smijem slupati auto koji vozim. Uz takve poduhvate, naravno da je vremensko ograničenje bila posljednja stvar na koju sam mislio. Više sam mislio o tome koliko će teška biti sama igra.

NAKON što su naši dečki na E3-u odigrali nekoliko rundi Drivera, svaki sam dan očekivao da dobijem igru na recenziju. Dani se odužili, pretvorili u tjedne, no čekanje se na kraju isplatilo. Već dugo se, sve tamo od Gran Tourisma, na Playstationu nije pojavila vožnja s ovoliko "identiteta" i sposobnosti da igrača drži prikovanog za volan (ili controller – ovisno o afinitetima).

VOZIMO SE, VOZIMO PO GRADU...

Vrlo sam brzo uvidio da neću proći test pa sam pozvao brata u pomoć i za nekih pola sata ugledao početnu animaciju priče. Da, priče. Driver nije bilo kakva jurnjava bez svrhe i razloga. Vaša uloga vozača kriminalaca zapravo je samo maska koja će vam poslužiti da upadnete u svijet podzemlja i raskrinkate lanac organiziranog kriminala. Kako će se vaša misija odvijati saznajete kroz animirane sekvence razasute kroz



Farovi izgledaju efektno, ali ne osvijetljavaju puno



Crveno i plavo svjetlo iza mene – vrijeme je da nagazim gas

igru, a sama je priča dovoljno zanimljiva da bi se po njoj mogao snimiti kvalitetan krimić. No, krenimo redom.

Prve misije su samo za uigravanje – vremenska ograničenja nisu prekratka, a ni policajci nisu preopasni. Vozit ćete bjegunce nakon pljačke banke u predgrađu, ili "vrući" auto do salona za "uljepša-

vanje". Tek kada se dokažete šefovima podzemlja, slijede zanimljiviji posloji dostojni vaših vozačkih sposobnosti. Bit će tu svega: izguravanja oklopljenih automobila s ceste, oslobađanja zatvorenika iz policijskog auta, pa čak i uništavanja restorana čiji se vlasnik drznuo ne platiti zaštitu. Kako vaša reputacija raste, dobivate sve više i više misija

POZNATI IGRAJU POZNATO

Za one koji nisu znali, Reflections, proizvođači Drivera, nisu bilo kakva firma koja pokušava proslaviti jednom "udarnom" igrom. Momci su na sceni već 14 godina, a prvi hit bio im je legendarni Shadow of the Beast koji je 1989 godine žario i palio Amiga scenom. Njihova prva igra za Playstation bio je Destruction Derby, naslov poznat svakom ozbiljnijem igraču, koji je slijedio samo minimalno manje popularni nastavak. Znanje stečeno na tim igrama Reflections je primjenio u Driveru, što još jednom potvrđuje da je vrijeme nepoznatih kreatora hitova iza nas – najbolje igre stvaraju najbolji timovi, poučeni iskustvom i poznavanjem tržišta.

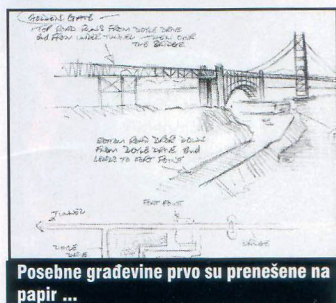
REFLECTIONS
INTERACTIVE



Ispricavam se, ali žuri mi se



Ne, ovo nije San Francisco, ali se i ovdje dobro leti



Posebne građevine prvo su prenešene na papir ...



Različiti vremenski uvjeti utječu na vožnju – po mokroj cesti mnogo je teže kočiti i oštro skretati



... a zatim detaljno 3D izmodelirane



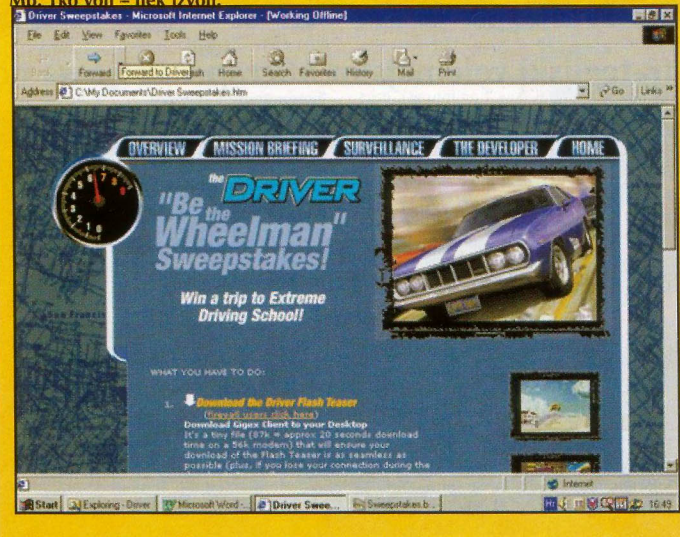
Slijedim ovaj tramvaj po cijelom gradu, ali moj čovjek mora izaći na posljednjoj stanici!

REALNA NEREALNOST

Vidi se da su programeri i grafičari Reflectionsa već ispekli zanat u proizvodnji autojurnjava, pa je tehnička strana Drivera dovedena do savršenstva. Gradovi kroz koje vozite (Miami, San Francisco, Los Angeles i New York) kreirani su iznimno realno pa ako ste ikada bili ondje, sigurno ćete prepoznati koji

OSVOJI DRIVER I ŠKOLU VOŽNJE!

U pokušajima da svoje igre učine popularnijima, izdavači ne prezaju baš ni od čega. Tako na WWW stranicama Drivera <http://driver.gtgames.com/> možete zaigrati nagradnu igru u kojoj je glavna nagrada put u Californiju, prisustvovanje dvodnevnom seminaru na temu vožnje i iznajmljeni auto kojim se možete voziti preko weekenda. Dodatne nagrade su primjerci igre i majice s natpisom Driver, a da bi se natjecali, morate downloadati demo same igre velik nekih 1.5 Mb. Tko voli – nek izvoli.



Driver vam daje osjećaj da igrate Grand Theft Auto iz perspektive vozača

kvart. Noć i dan, vremenski uvjeti kao snijeg, kiša ili magla utjecat će na vaš način vožnje, ali i ostalih vozača, a veličina gradova kroz koje vozite ne će dopustiti da vam Driver ikada postane dosadan ili jednoličan.

Kako je radnja igre smještena u 70. godine, ne očekujte da ćete se voziti najmodernijim automobilima, no ulice su svejedno pune svakojakih vozila čiji zvukovi probijaju uši. Sustavu oštećivanja vozila je posvećena posebna pozornost pa ćete na vašem autu moći dobro vidjeti koliko mu fali do spremišta starog željeza, a jednako tako i na policijskim automobilima koji vas progone, te vozilima "nevinih promatrača". Sve u svemu, Driver je grafički jedna od najnaprednijih vožnji na Playstationu, iako mu Gran Turismo konkuriše u osnovnom izgledu automobila – ipak su to ovdje kompleksni modeli podložni oštećenjima, a tamo samo kutije s nalijepljenim teksturama.

Kao i GT, NFS4 i ostale novije vožnje, i Driver vam pruža priliku da u ljepoti grafike uživate ne samo tijekom vožnje, nego i gledajući snimku misije. Ovaj put tu je i poseban alat "Film Director" koji vam omogućuje da od jurnjave koju ste upravo obavili kreirate pravi mali film, postavljajući kamere gdje god želite, prilagodivši kut i udaljenost gledanja svojim željama. Ovako izrežiranu (odigranu) misiju možete poslije snimiti na memory card i nositi sa sobom hvalači se prijateljima: "Vidi kad' sam tu zbrisao plavcima! Pazi sad kad razbijem ovaj taksi! E, tu sam se skuc'o u zid jer nisam na vrijeme zakočio, ali sam ipak uspio nastaviti dalje." i tome slično.

Život grada oko vas također je

realno oslikan – semafori se pale i gase, pješaci šecu, auti voze. No ponekad realnost ipak mora ustuknuti pred potrebama igre. Tako će vas policija uvijek spaziti i početi natjeravati, ako je to bit misije, čak i ako vozite 20 km na sat i zaustavljate se na svakom crvenom svjetlu. Osim toga, policajci će loveći vas potpuno zaboraviti vlastitu sigurnost. Ne će vam ni pokušati stati na put, nego će se svojim autima zabijati ravno u vaš (tu vam se pruža prilika da se izmaknete, pa se policajac zakuca u zgradu i eksplodira – dobra taktika za izbjegavanje potjere). Pješaci su također malo sposobniji nego u stvarnosti – toliko su brzi i spretni da ih ne možete pogaziti koliko god se trudili. Tako u ovoj igri ne će biti krvi, nego samo razbacanih dijelova automobila, što nije dovoljno da na kutiju bude nalijepljena oznaka "iznad 18". Vjerojatno su programeri to i htjeli, da bi Driver imao što veće tržište – a pregaženih pješaka je i tako sasvim dovoljno u Carmageddonu.

Slengom izrečeni komentari ljudi dok vozite, kvalitetne animacije nabijene napetošću, te zanimljive i zahtjevnije misije u realno dočaranim gradovima činitelji su neopisive atmosfere koju ćete osjetiti tek kada sami zaigrate Driver. Ovo je igra prema kojoj ne možete ostati ravnodušni. Zaigrajte je i bit ćete uhvaćeni. ◀

OČJENA

Izvanredna vožnja praćena zanimljivom pričom – što vam još više treba?

90%

Master of Trek! STAR TREK NEXT GENERATION: BIRTH OF THE FEDERATION

Strategijski velemaistor *Microprose* je na nov način iskoristio *Star Trek* licencu



Glavna mapa na kojoj se sve zbiva... Ovisno o veličini galaksije, rast će i stupanj težine igre kao i broj nepoznatih civilizacija

PIŠE

Dario Rakovac

INFO

PROIZVOĐAČ	Microprose
IZDAVAČ	Hasbro
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200MMX, 32 Mb
3D PODRŠKA	DirectX
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet, Hotseat
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

BROJNI SU TREK NASLOVI...

Što reći, doli cijela *Star Trek* ponuda. Kako je riječ o prvoj *Trek* strategiji, realna su alternativa samo igre ostalih žanrova smještenih u ovaj veliki svijet. Bilo da volite pucačine, avanture ili simulacije, u bogatoj čete *Trek* ponudi bez po muke pronaći pravu stvar za sebe.

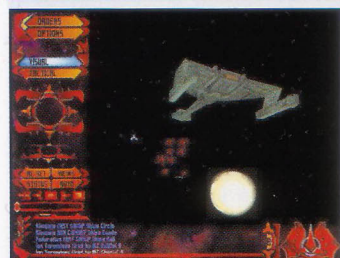
DVIJE najjače franšize danas su, nesumnjivo, *Star Trek* i *Star Wars*. Usporedbe ovih dvaju SF giganata neizbježne su, posebice ako je riječ o igrama smještenim u njihov svijet. Dosad je *Star Wars* na tom polju premoćno vodio. Ruku na srce, akcijom nabijena trilogija oduvijek je bila zahvalna podloga za brze i adiktivne igre poput *X-Wing* serijala ili *Dark Forces*. S druge strane, diplomatski orijentirani *Star Trek* u kome borba predstavlja posljednju opciju teško se probijao do srca igrača. Razlog tomu nisu loše, nego neprimjerene igre koje su, čast iznimkama, u pravilu potpuno odušarale od tipičnog *Treka*. Avanture, pucačine i kvazisimulacije... To jednostavno nije bilo to. No, čini se da je *Microprose*ovoj ekipi konačno sinulo da strategijski žanr

itekako odgovara temi. Ideja o istraživanju goleme galaksije, upoznavanju novih svjetova i civilizacija dosta dobro zvuči.

Dakle, tko je god ikada igrao ili vidio *Master of Orion* ili *Master of Magic* – već u startu zna što može očekivati od nove *Trek* igrice. Ove *Microprose*ove strategije dobro su poznate. Riječ je o iznimno složenim i dubokim igrama koje definitivno nisu namijenjene casual igračima. U njima se vrlo lako izgubiti jer čovjek mora paziti na toliko detalja i aspekata da bez apsolutne koncentracije i predanosti nema ništa od igranja. Naravno, tu na svoje dolaze pravi fanatiki, kojima se na spomen tipičnog RTS-a diže kosa na glavi. Ako su takvi i još su, k tome, poklonici *Star Trek* trakavice, što može biti bolje? Naravno, to nije preduvjet jer tko god voli duboku strategiju, bit će vrlo zadovoljan ovom igrom.

ISTRAŽIVANJE I DIPLOMACIJA...

Birth of the Federation tipična je strategijska igra u kojoj se od igrača traži da istražuje, osvaja i pravilno rabi nove kolonije (gradi infrastrukturu i razvija nove tehnologije), istodobno jača borbenu moć i rabi je kada mirno rješenje više nije opcija. Klasična definicija. No, prednost je ove igre da je smještena u *Star Trek* svijet, što joj daje posebnu čar, ali i široku publiku fanova koji jedva čekaju novu igru da ih odvede u svijet iz snova. U tom pogledu, novi *Trek* naslov ispunjava sva obećanja. Strategijsko-istraživački aspekt prava je formula koja se izravno nastavlja na osnovnu ideju serije. Orijentacija nije ka borbi, nego ka razvoju i upravljanju resursima. Kontakti s drugim rasama i diplomacija vrlo su važni jer ćete na taj način uvijek postići više (u smislu



Rijetki prikaz velikih brodova u borbenom modusu...

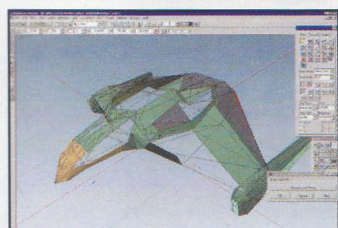


U pravilu, borba se odvija u ovakvim prikazima gdje jedva vidite svoju flotu

trgovine i razmjene tehnologije) nego žareći i paleći galaksijom. U igri su vam na raspolaganju standardne Next Generation rase, ljudi, Klingonci, Ferengi, Romulani i Cardassijanci. Upravljeti možete bilo kojom od njih, a svaka ima izražene svoje tradicionalne sposobnosti (više u okviru). Koju god izaberete, cilj je isti – totalna dominacija. Koliko je do toga lako doći, relativno je. Naime, igra se vrlo lako daje prilagoditi, i to u smislu veličine mape, stupnja tehnološkog razvoja pojedinih rasa (standardno krećete od samog početka – iz predwarp razdoblja, što znači da ste vrlo ograničeni u svojim istraživanjima) ili pojave tzv. random događaja koji u pravilu znače neku pošast. Sve se to



Diplomacija je često ključ uspjeha u odnosima s alienima



Brodovi su vrlo detaljno i kvalitetno modelirani

čini vrlo složenim, pogotovo ako se krećete od samog početka. Krenut ćete s matičnog planeta i baciti se u nepoznato. Što vas vani čeka... Svašta. Broj dodatnih rasa je dosta velik, a njihov odnos prema vama uvelike ovisi o "prvom kontaktu" kad pronađete zajednički jezik, što vam može osigurati brz napredak i mnogo sirovina, u protivnom, zna se.

...ILI FOTONSKA TORPEDA

Promidžba ove igre uvelike se oslanjala na njen taktički aspekt, točnije svemirsku borbu. U globalu, borba je dosta dobro izvedena s mogućnošću grupnih napada i manevara ili pojedinačne borbe.

SILE U SUKOBU

Microproseova licenca ograničena je samo na Next Generation serijal, pa u igri nećete sresti nijednu rasu iz Voyagera i sl. Samo ono što je viđeno u TV seriji može se iskoristiti u igrama. No, i ovako je tu pet igrih sila i tridesetak "manjih" civilizacija s kojima surađujete ili se borite.

FEDERACIJA

Matični planet: Zemlja
Posebna specijalnost: Dobra uravnoteženost sposobnosti

Federacija se uglavnom sastoji od ljudi. Tradicionalni saveznici koji se inače nalaze u Federaciji u igri su predstavljeni kao manje rase koje tek treba pridobiti. Federacija ima vrlo razvijen smisao za istraživanje nove tehnologije, jake diplomate, ali i flotu koja bi u vašim rukama mogla biti i bolje iskorištena.



KLINGONCI

Matični planet: Qo'noS
Posebna specijalnost: Svemirska borba
Klingonci su ratnički narod koji ne vjeruje ni u kakav drugi način komunikacije doli borbe. Diplomacija je za kukavice, kažu oni, ali savezi koje oni sklapaju su trajni, utemeljeni na ratničkoj časti. Unutrašnje borbe su vrlo česte, padaju u sjenu tek pred vanjskim neprijateljem, pa Klingonci uvijek nastoje osigurati barem jednog takvog protivnika.



ROMULANI

Matični planet: Romulus
Posebna specijalnost: Špijunaža

Romulani su tajnovita rasa. Okrutni su i saveze ne drže važećima imaju li posla s inferiornim rasama (čitaj, svim ostalima). Imaju široku špijunsku mrežu i naprednu tehnologiju maskiranja letjelica.



FERENGI

Matični planet: Ferenginar
Posebna specijalnost: Trgovina

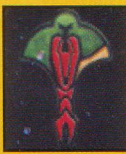
Ferengi su posebna rasa. Oni u svemu traže profit i nikada se ne upuštaju u pothvate koji ne donose dobit. Izbjegavaju borbu, a tehnologiju rijetko razvijaju jer je mogu i kupiti. U svakom slučaju, poslujući s njima uvijek treba čuvati leđa.



CARDASSIJANCI

Matični planet: Cardassia Prime
Posebna specijalnost: Efikasnost

Također vrlo okrutan narod. Cardassijanci će špijunirati sve, čak i saveznike. Vrlo je izražena njihova efikasnost u gradnji struktura kao i ostalim aktivnostima.



Zapravo, riječ je o Master of Orionu zapakiranom u Star Trek ruho

Svemirskih je brodova ukupno četrdeset, a zastupljene su sve poznatije klase na koje smo navikli. Svi su modeli iznimno detaljni, što, nažalost, rijetko dolazi do izražaja. Naime, borbeni dio odvija se u pravom 3D prostoru koji bi bio izvrstan da nije jedne mane - nemogućnosti dubljeg zumiranja. To znači da možete zumirati samo do najvećeg objekta u prostoru, pa ako je riječ o kakvoj postaji, vaši će borbeni brodovi biti nalik buhica - mane koje je vrlo teško pratiti, a i ne izgledaju impresivno na toj udaljenosti. Borba se odvija kroz poteze, što vam daje dovoljno vremena da dobro osmisлите svaki manevar. Sučelje je, što vrijedi i za 2D dio, vrlo pregledno i lako za snalaženje, a takvo i mora biti jer je opcija toliko da biste se našetali od ekrana do ekrana. *Birth of the Federation*, naravno, podržava i multiplayer koji se može igrati preko mreže, modema, Interneta (čemu je posvećena velika pozornost, igra se preko MS gaming Zonea) te u tzv. hotseat verziji u kojoj do pet igrača igra na istom računalu.

Ovdje obično dajem konačni sud o igri... Ako je to igra s podlo-

gom, onda barem fanovima mogu preporučiti da pogledaju o čemu je riječ, no, ovdje mi je to vrlo teško. Čak i kao fan, nisam se mogao stopiti s ovom strategijom. Jednostavno mi je presložena. Previše je stvari na koje treba paziti, previše je toga za istražiti, a borba je, u najbolju ruku, osrednja. Nema onog nečeg što bi bilo tako posebno da bi me vuklo računalu. Istina, diplomacija je dosta dobro osmišljena, svakoj poruci možete dati odgovarajući ton, što izaziva različitu reakciju kod sugovornika – zabavno, no ni to nije dovoljno. Sve u svemu, igru bi se moglo preporučiti ljubiteljima klasika poput *Master of Orion*a. Poznavanje *Trek* svijeta i termina nije nužan preduvjet, pa ako ste voljeli *Oriona*, ovo će vam doći kao melem na ranu. No, ako ste očekivali epske svemirske borbe u C&C stilu - zaboravite na *trek*ersku strategiju! ◀

Ocjena

Svjež pristup *Trek* ideji ide u prilog, ali složenost će odbiti dobar dio igrača

75%

Sport za gospodu

JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL

Jedna od najobožavanijih igara diljem svijeta je svakako biljar. Mnogi su pokušavali, ali nam tek sada stiže elektronička izvedenica dostojna originala

PREPORUKA MJESECA



U hodniku odlučujete koji ćete biljar igrati: snooker ili pool

Svijetlo u sobi možete pojačavati i smanjivati prekidačem u donjem desnom kutu

PIŠE

Mario Bošnjak

INFO

PROIZVODAC	Awesome Development
IZDAVAC	Virgin Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	PI33, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PI66, 3D kartica
3D PODRŠKA	DirectX
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet, Serial
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

VIRTUAL POOL 2

Nekad je bio najbolji, danas je u sjeni Cueballa **PRAVI BILJAR** Izadite van s frendovima u obližnji birc i pokažite svoje (ne)znanje stečeno u ovoj igri

SUDARI

Uzmite knjigu iz fizike i proučite zakon očuvanja količine gibanja i energije

JOŠ davne 1991. Archer Maclean, više puta nagrađivani programer različitih arkada, izdao je Jimmy Whites Whirlwind Snooker za PC. Nakon dobrog uspjeha (mnogo zaradene love) napravljene su i verzije za Amigu, Atari ST i Sega Magadrive, a malo poslije i Archer Maclean's Pool. Ove godine, zajedno sa svojom ekipom iz Awesoma, izdaje i najnoviju verziju koja bi trebala posramiti sve dosad napravljene simulacije biljara.

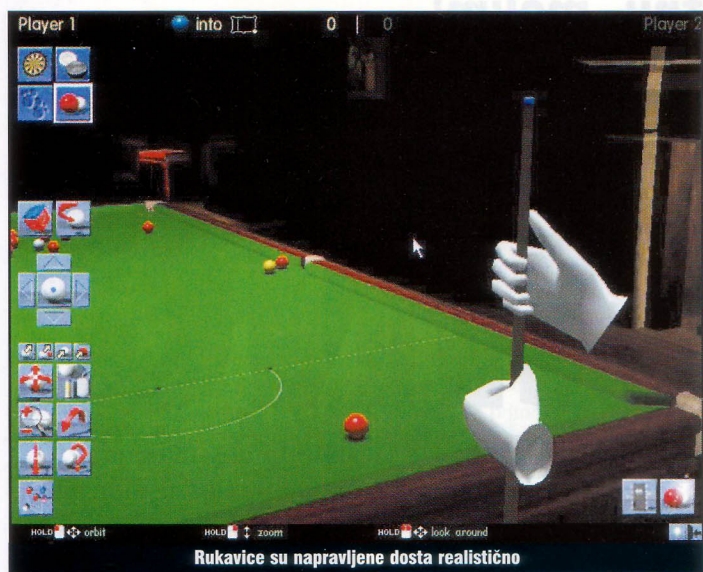
Ova se igra razlikuje od ostale konkurencije po tome što više niste vezani za jedan biljarski stol. U njoj slobodno šćete virtualnim prostorom čineći svakoake gluposti, a ako vam se uopće ne da igrati biljar, možete uživati u igrama koje ste usput otkrili.

GREAT BALLS OF FIRE

No, počnimo od početka. Uobičajene funkcije glavnog izbornika ovdje su zamijenjene hodnikom po kojem možete slobodno šetati. Na zidovima više slike koje možete razgledavati kao u nekom muzeju, a ispod njih su knjige koje možete listati. U njima ćete pronaći podatke o svojim dosadašnjim rezultatima u borbi protiv računalnih protivnika razvrstane po različitim kategorijama. Inače, lijeva strana je rezervirana za običan biljar (pool), a desna za engleski snooker. Na srednjem zidu su i dvije kamene ploče s uklesanim imenima najboljih igrača. Razgledaš muzejski hodnik, odlučujemo pogledati što je iza desnih vratiju.

Kao što sam i rekao, desno je snooker soba. Uređena je u stilu 19. stoljeća. Antikni namještaj, knjige na policama i vatrića u kaminu, a snooker stol u sredini. Pravi mali raj za aris-

tokrate i gospodu. Ako niste bili u prigodi igrati snooker ili ga gledati na telki (npr. na Eurosportu), recimo da je to biljar koji se igra na malo većem stolu od običnog, a kugle se ubacuju naizmjenično, crvena pa neka druga boja. Mada ni ja ne razumijem sva pravila, igra nije komplicirana. Problem je u tome što je stol veći, pa je potrebna i veća preciznost. Pošto treba paziti i na redoslijed ubacivanja, treba razmišljati gdje će se odbiti bijela kugla (cueball) pa igru ne preporučujemo početnicima. Udarac izvodite pomoću ikonice sa strane, gdje namještate jačinu udarca, smjer i rotaciju, a možete i odoka zamahnuti pomoću miša. Da bolje procijenite udarac, pomoći će vam i različiti kutovi kamere: normalni, bočni, ptičji, s određene kugle ili rupe. Kad izvedete udarac, kamera će pratiti kuglu zumirajući zan-



Rukavice su napravljene dosta realistično

imljive dijelove ako ste malo promašili i sl. Na slikama ste zacijelo primijetili i par bijelih rukavica koje kao da nosi kakav nevidljivi duh, a predstavljaju protivnika. Autori su posebno ponosni na njih jer su se uistinu trudili skinuti prave ljudske pokrete pomoću cyberrukavica. Samo je jedna napravljena od 500 poligona mada to ne usporava framerate. Rukavice mogu predstavljati i suca koji vraća kugle na njihovo mjesto. Kad se zamorite od snookera, u sobi vas čekaju još dvije igre: dama i pikado. Dama je solidna, može se igrati udvoje ili protiv raču-

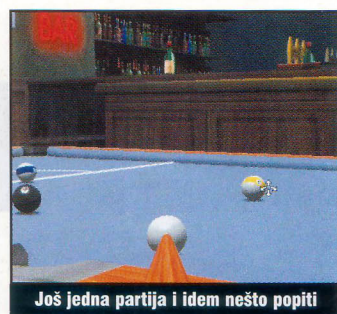
nala, a pikado je odličan - koliko li smo samo sati izgubili igrajući ga. Strelice treba znati bacati laganim potezima miša, kao što bacamo rukom.

No, pogledamo što se krije iza lijevih vratiju hodika.

Soba za obični biljar napravljena je u stilu klasičnog američkog restorana 80-ih. Bar sa strane, jukebox, automat s nekom arkadom i, dakako, u sredini stol za biljar kakav možete vidjeti u skoro svakom našem bircu. Na njem možete igrati 8-ball, 9-ball ili izvoditi posebne (trick) udarce. Sve što sam rekao o



Pikado je odlično napravljen, prava mala igra u igri



Još jedna partija i idem nešto popiti

Programeri su kronični perfekcionista pa su sve sobe ispunili zgodnim detaljima

izvođenju udaraca, kamerama i rukavicama u snooker sobi, vrijedi i ovdje. Protivnici su rangirani; u početku možete igrati protiv jednookog Jacka, a ako budete jako dobri, doći ćete i do prvaka Jimmyja Whitea. Iako ga je gotovo nemoguće pobijediti (jedino ako vam se posreći), užitek je gledati ga dok igra. Ako ne želite da se izživljava na vama, postoji i demo mod u kojem gledate kako pobjeđuje nekog jasnika.

Na automatu u kutu sobe možete odigrati cijelu arkadu koju je Archer napisao prije petnaest godina i s kojom je osvojio različite nagrade. Ah, kakve su to bile igre. Da ne biste pomislili kako su ovo bili svi aduti ove igre, spomenut ću i automat za lotto brojeve, sat i kalendar koji pokazuju točno vrijeme, televizor koji prikazuje kratke

isječke neke košarkaške utakmice, radio i jukebox na kojima možete slušati i normalne audio CD-e, simpatičnu pčelicu koja leti po svim kutovima prostorija, a mi tako razgledavamo sve detalje... Nije li nakon ovoga zaključak posve očit? Ako volite biljar, nabavite ovu igru. Nije previše zahtjevnja, a grafika je odlična. Ako joj već želimo naći neku manu, onda bi poželjeli neku višu rezoluciju (iako bi igra bila sporija) ili neki tutorial o snookeru za početnike, ali i ovako smo dobili više nego što smo očekivali. ◀

Ocjena

Apsolutno najljepši i najdetaljniji biljar na računalu

91

%

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

Vozačku i prometnu, molim!

JEFF GORDON[®] XS RACING[™]

Do you really wanna fly? Tako nekako kaže striček u uvodnoj animaciji ove igre. Pa neka to bude i uvodna rečenica ovog teksta. Moram vas jedino upozoriti da to nema nikakve veze s Ikarom. Da ne bi bilo, nismo znali.



Prepoznajete li onaj crveno-bijelo-plavi logo u pozadini? Ne, to nije hrvatska zastava



Baš su se fino razbili. Sad ću ih ja lije-po zaobići...

Upozorenje: ne pokušavajte ovo činiti kod kuće, odnosno s tati-nim autom

PIŠE

Kristina Jeren

INFO

PROIZVOĐAČ	ASC Games
IZDAVAČ	Real Sports
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 Mb, 4 MB graf. kartica
NAŠA PREPORUKA	P2, 32 Mb, 4 MB graf. kartica
3D POKRIVKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Ništa. Nula. Zero. Nein.
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

MAD TRAX

Futuristički ambijent, ljudi automobili.

ROLLCAGE

Divlja utrka s "obostranim" automobilima.

NFS IV ROAD CHALLENGE

Ipak ga morate odigrati.

KADA je riječ o igrama koje se mogu svrstati pod utrke, a pogotovo one u kojima vozite neki automobil, složiti ćete se da je konkurencija ne samo velika, nego i prilično jaka. Također ćete se složiti da svu pozornost u toj domeni trenutačno plijeni hiperpopularni Need For Speed, čiji ste opis sigurno pročitali prije ovog. Sad ste sigurno shvatili nezahvalnu poziciju ove igre koja se na mom računalu i u vašem omiljenom časopisu pojavila u najgorem mogućem trenutku.

Zaboravimo na trenutak događaje iz suparničkog tabora i pogledajmo što nam nudi ovaj primjerak računalne zabave za kućnu uporabu. Ovo jest autoutrka, ali ona nikako nije uobičajena. Možda bi ovdje pojam auto trebalo shvatiti nešto fleksibilnije. Istina, vozite auto, ali se on u određenim trenucima ponaša sličnije kakvom

avionu - nakon skoka sa staze "narastu" mu, vjerovali ili ne, krila i on postaje autovion. Smisao svega toga nije šminka, nego mogućnost da i u zraku upravljate vašim autovionom. Istina, nemate baš neke velike koristi od toga jer su gotovo svi skokovi na ravnim dijelovima staze, ali mogućnost postoji pa zašto je ne iskoristiti.

LASTAVICE MOJA MALA TRALALALA...

Ne znam jeste li ikad uočili vrtoglavu brzinu kojom lastavice lete, a ako niste, vjerujte mi: brze su. Možda i nije baš najlogičnija asocijacija, ali ova mi igra i njena vozila djeluje upravo kao jato poludjelih lastavica. Vi to na priloženim slikama, nažalost, ne možete vidjeti, ali cijela se igra odvija vratolomnom brzinom - vaš brzinomjer pokazuje brojke čak i do 350, pazi sad, mph, što bi na naški bilo nekih 560 km/h, a u

prosjeku oko 200-250 mph - tako da vas i najmanji treptaj oka može stajati gubitka prve pozicije (nadam se da ste svjesni toga da svaki čitatelj Hackera koji bar malo drži do sebe i svoje igrače kulture apsolutno u svim igrama vodi, pobjeđuje i obara internacionalne rekorde). Možda se za koju godinu tehnologija tiska usavrši do te mjere da ove slike koje sad gledate ne budu statične, nego pomične. Budući da (barem za sad) to nije moguće, morat ćete mi vjerovati na riječ da je igra prilično dinamična, čime se stvara napetost koja vas neko vrijeme drži ispred monitora. Najbolja stvar u svemu tome je i ova, kao što vidite, sasvim solidna i privlačna grafika i više nego maštovito dizajnirani nivoi, a sve to bez 3Dfx-a. Moram priznati da me ugodno iznenadila glatkoća i brzina igre. Nemojte sad misliti da je to nešto revolucionarno i superbrzo, ali nije ni prosječno. Možda vas



Jesam li spomenula da je ambijent prilično...psihodeličan?



Super mi je onaj pauk što visi sa stropa



Znate onu igru-leti, leti, leti...auto!



Ovo bi mogao biti Supermanov rodni planet Krypton

zanima kako je nastalo ime igre. Ukratko, Jeff Gordon je vozač autoutrka, ali i veliki fan videoigrica pa je čovjek (prilično poduzetno) spojio posao (frit, frit) i zabavu. Sve je to, ne mogu odoljeti a da ne spomenem, debelo sponzorirao Pepsi (i opet frit, frit), koji je, pogodili ste, i u stvarnom životu sponzor našem slatkom Jeffu. A sad se vi pitate, koja je korist od tog Jeffa, a ja ću vam reći da i nije baš neka, ali barem ideja nije uobičajena (ne znam je li i originalna). Naime, u igri postoji neka vrsta minitutoriala u kojem vas naš dragi vozač, uz popratne primjere iz igre, uči kako nasamariti protivnika i to onim tipično prenaplašenim američkim engleskim. Nisu sad to neka revolucionarna otkrića, ali recimo da ih je zgodno poslušati. Prije svake staze, u malom introu, reći će vam par riječi o njoj i na koji način najlakše svladati pojedine dijelove.

Ipak, na kraju cijele te priče vaša će vožnja ionako ovisiti samo o vama. Nemojte se pritom baš previše obazirati na performanse auta, pardon, autoviona koji vam se nude jer meni je, primjerice, najbolje išlo s onim koji je imao i najlošiji steering i braking (začudojuće, ali autovione karakteriziraju samo ova dva parametra). Budete li igrali ovu igru, preporučujem vam da ne trošite vrijeme na single race, eventualno za zagrijavanje. Zašto? Zato jer je siromašan stazama. Ali zato vam preporučujem da odmah počnete voziti cijelu sezonu gdje ćete vidjeti mnogo maštovitih staza - svaka ima neku zanimljivost. Primjerice, neke imaju loop (okret po vertikali za 360 stupnjeva) za koji morate uhvatiti divljačku brzinu da biste ga svladali, ili neke posebne tunele kroz koje luđački ubrzavate, letite, a posebno mi se svidjela staza u obliku broja 8 s jednom crtom kroz

sredinu i jednom uzdužnom, tako da u centru nastaje križanje 6 cesta, gdje dolazi od ludih sudara (hehe) jer možete birati bilo koji smjer kretanja. Uz ovakvu vratolomnu vožnju nećete proći bez sudaranja s protivnicima ni sa zidovima. Bilo bi naivno kad vašem vozilu poslije takvog događaja ne bi bilo ništa. Ne možete ga baš toliko razbiti da prije vremena završite utrku, ali ćete ga bitno usporiti. Srećom, ne morate čekati kraj utrke da biste popravili nastalu štetu, nego se vaš autovion, ovisno o stupnju ozljede, sam popravljajući to vrlo brzo. Naravno, uvijek je da se za to vrijeme ni s kim ne sudarite. Kad sam već govorila o brzini odvijanja svih događaja u igri, spomenut ću još samo jedan detalj koji to diskretno potvrđuje: naime, utrku ne počinjete klasično sa starta odbrojanjem ili čekanjem zelenog svjetla na semaforu,

nego vas autopilot (ili autovozač) ubrza do određene brzine, a onda vi preuzimate kontrolu. Inače, najiritantnija osobina ove igre je potpuno neuporabljiv izbornik čija je pozadina replay prethodne utrke i to iz statičnih kamera, tako da vrludanje pozadine u kombinaciji s titrajućim slovima izbora umara vaše oči, a samim time izbornik postaje jedna velika tlaka.

Veliko razočaranje bilo je saznanje da je multiplayer u ovoj igri sveden na čistu nulu. Mislim da je bolje tu činjenicu ne komentirati jer ću se samo naljutiti i (još malo) smanjiti ocjenu ovoj igri. ◀

Ocjena

Baš su mogli staviti taj multiplayer. Bilo kakav. Makar split screen. A što im ja mogu.

79%

KOMPLETAN CJENIK ZAJEDNO S NAŠOM CJELOKUPNOM PONUDOM POTRAŽITE NA:

www.hgspot.hr

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

MOGUĆNOST PLAĆANJA KREDITNIM KARTICAMA, American i Diners, a

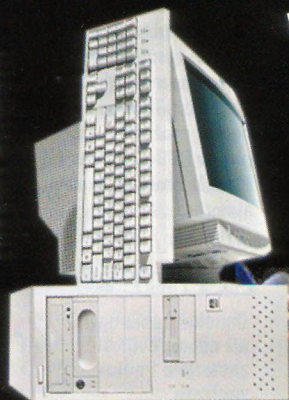


MasterCard-om do 24TB

Svakom kupcu novog računala poklanjamo jednomjesečni pristup Internetu!!!

VOODOO 3
RIVA TNT 2 ULTRA

DOSTAVA PO CIJELOJ HRVATSKOJI!!



Sve su cijene sa PDV-om!!!

AMD K6-2, 450 MHz socket 7

MBO MANLI, super s. 7 VIA 512 kb, 100 MHz, 32 Mb PC-100, 4.3 Gb HDD, VGA 4 Mb AGP 14" mon. dig. CD 32x, zvučna kartica miš, tipkovnica, podloga
UKUPNO: 5.121,00 kn

P II 366 A (Cel.) MHz, soc. 370

MBO MANLI VIA, 100 MHz 32 Mb PC-100, 4.3 Gb HDD, VGA 3D 4Mb AGP 14" mon. dig. CD 32x, zvučna kartica miš, tipkovnica, podloga
UKUPNO: 4.651,00 kn

P II 400 A (Cel.) MHz, soc. 370

MBO MANLI, VIA Apollo Pro, 100 MHz 32 Mb PC-100, 4.3 Gb HDD, VGA 3D 4Mb AGP 14" mon. dig. CD 32x, zvučna kartica miš, tipkovnica, podloga
UKUPNO: 4.885,00 kn

PRODAJA RAČUNALA U HRVATSKOJ ZA I. KVARTAL 1999.

1. DTK
2. HG SPOT
3. IBM
4. COMPAQ
5. SIEMENS

Još jedna klasična real-time strategija

ANCIENT CONQUEST

THE GOLDEN FLEECE

Igre temeljene na grčkoj mitologiji ne mogu biti loša ideja, u kojem god žanru bile... Ali RTS?



Na ovoj se slici određen broj brodova međusobno uništava



Privlačno i lijepo dizajnirano sučelje

PIŠE

Mislav Mataija

INFO

PROIZVOĐAČ	Megamedia Australia
IZDAVAČ	Megamedia
MIN. KONFIGURACIJA	PI33, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	PI66, 32 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Internet, LAN, modem
PLATFORME	PC

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!

TVRTKU Megamedia

najbolje poznajemo po koje-kakvim Megapakovima, Game Rageovima i sličnim paketima koji se mogu nabaviti kod nas. Većina ljudi ne zna da se oni povremeno bave i izradom vlastitih igara. Jedna od njih je i Ancient Conquest, prilično klasična real-time strategija. Zanimljivo je da se igra bavi tematikom iz grčke mitologije, točnije pričom o Jazonu i Argonautima i njihovoj potrazi za zlatnim runom te u svojim misijama vjerno prati tu priču. Dakle, podloga je dobra, ali Ancient Conquest je, po samom načinu igranja, jedna od najneinovativnijih igara još od Warcrafta 2.

Dakle, priča je sljedeća: Jazon je sin Ezona, kralja zemlje Jolk u Grčkoj. No, kraljev brat Pelija je silom preuzeo prijestolje, a Ezon je morao skriti svog sina. Kad je ovaj odrastao, vratio se u svoju zemlju preuzeti vlast koja mu pripada. No, lukavi je Pelija pristao samo pod jednim uvjetom: Jazon mora otputovati u Kolhidu i odande donijeti legendarno runo zlatnog ovna, dar boga Herma, te kosti vlasnika runa, kralja Ejeta, koji ljubomorno čuva tu dragocjenost. Jazon je stoga dao sagraditi veličanstveni brod Argo okupivši na njem najslavnije grčke junake, Herakla, Ahileja, Orfeja, Tezeja i druge, koji su se nazivali Argonautima. Cijela se igra kreće oko tog pohoda, i to sa specifičnom "narrativnom" strukturom misija koje se linearno nastavljaju jedna na drugu, s vrlo različitim zadacima koje treba obaviti.

Na jednom od malenih otoka ćete izgraditi nastavbu, a onda ondje graditi i nove jedinice i sl. Na moru će se, pak, odvijati cijela igra, budući da su sve jedinice brodovi. I to je manje-više sve što se koncepta tiče. U igri, naime, postoji bolesno malen broj građevina koje je moguće izgraditi, što će definitivno odbiti svakog igrača RTS-ova. Kod jedinica je vrlo slična situacija. Naime, osim brodova za skupljanje resursa, postoje samo dvije odvojene vrste brodova: Men Killer i Ship Killer. Men Killer služi prebacivanju vojnika na protivnički brod, dok je Ship Killer klasična jedinica za igranje glavom kroz zid. Osim



Kao što vidite, vrlo brzo pred vašim naseljem nastaje velika gužva



Amazonke su zapravo bezopasne

Što reći za igru koja ima samo tri odvojena tipa jedinica?

toga, postoje i različite naprednije verzije poput Boardera, te Royal Ship, luksuzna i univerzalna jedinica. Na brodove je moguće tovariti različite vrste vojnika koje regrutirate na kopnu. Na kopnu je moguće razvijati i različite tehnologije za poboljšanje brodova. Osim klasičnih jedinica, postoje i heroji te artefakti s posebnim sposobnostima koji će vam olakšati borbu protiv barbara, Perzijanaca, amazonki, gusara i čudovišta poput Kiklopa ili Meduze. Postoje dva osnovna tipa resursa, riba i jantar, koji... bla, bla, bla. No, dobro, mislim da ste shvatili ideju. Što se tiče grafike, ona je potpuno 2D, simpatično napravljena, ali nije posebno realistična niti se izdvaja od drugih 2D igara. Sučelje je vrlo dobro napravljeno, iako možda malo previše podsjeća na ono iz C&C-a. Zvuk je odrađen tek toliko, reda radi, glazba je vrlo sterilna i nezanimljiva, a glasovi pomalo isforsirani.

Ovdje je riječ o jednom naizgled originalnom RTS-u, ali njegova originalnost leži samo u radnji i atmosferi, a što se tiče načina igranja, Ancient Conquest spada u antikvarijat. Sve se svodi na štančanje jedinica i potpuno linearno rješavanje misija. Stoga, ovdje imamo tipičan paradoks: želite li RTS iole zanimljiv u multi playeru, morate igračima ponuditi velik izbor uravnoteženih jedinica i građevina. Budući da to ova igra nema, možemo je nazvati single player RTS-om. A to je gotovo jednako besmisleno kao multi player avantura. ◀

OCJENA

Donekle zanimljivo, ali nepopravljivo zastarjelo i neinventivno.

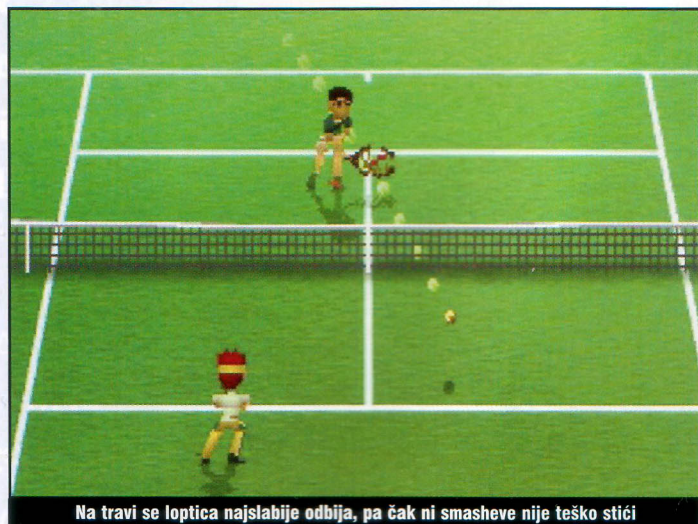
60%

Tenis na japanski način

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

PlayStation
RECENZIJ

Zašto bi sportske simulacije trebale biti do krajnosti realne? Namco još jednom pokazuje da zna da je pravi adut svake videoigre – igrivost



Na travi se loptica najslabije odbija, pa čak ni smasheve nije teško stići



Kad kažu da netko igra "da se sve praši" – onda misle na ovo

PIŠE

Berislav Jozić

INFO

PROIZVOĐAČ	NAMCO
IZDAVAČ	NAMCO
PODRŽANI HARDVER	Multitap, Dual Shock, Memory Card
MULTIPLAYER	Do 4 igrača - multitap
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

SMASH COURT TENNIS

Mlađi brat ove igre bio je tenis jednako arkadnih kvaliteta, ali bez zvučnog imena.

EVERYBODY'S GOLF

Ne, ovo nije tenis, ali je sportska simulacija napravljena sa sličnim ciljem – jednostavnošću privući i zadržati igrača.

tenis pokazuje svoju pravu vrijednost postajući neiscrpno vrelo zabave i jedna od najboljih multi-player igara za Playstation uopće.

A GDJE JE ANNA?

Eh, gdje je Anna? Na naslovnom ekranu. I malo na kraju. U ovom slučaju, slavno ime spomenuto u naslovu ne ulazi dublje u igru. Iako možete odabrati plavokosu Ruskinju za svog igrača, da niste pročitali ime, ne biste ni znali o kome je riječ. Naime, svi su likovi prikazani slatkastim i šarenim manga stilom, što Annu čini gotovo neprepoznatljivom među 20-ak izmišljenih imena i igrača.

I tereni na kojima igrate također su šareni i ne trpe od prevlake želje za simuliranjem realnog igrališta. Tako možete igrati na svoj sili tvrdih podloga (ceste, parkirališta i slično), na nekoliko zemljanih terena i samo jednom travnatom. Razlika je, što zna svaki tenisač, u načinu i brzini odbijanja loptice, što će vam pri izboru terena biti lijepo prikazano. I lijepo animiran okoliš će ponekad odvući vašu pozornost – primjerice, ako igrate u zabavnom parku (Theme Park), iza leđa će vam povremeno prolaziti vlakčić koji



Osim lakše igre, igranje u paru omogućuje i zajedničko likovanje



Odbijanjem loptice o zid počeli su i najbolji tenisači

Ne nadajte se "zamamnim" animacijama Kournikove - ovo je igra za sve naraštaje

je mene već nekoliko puta omeo u serviranju.

I ostali tehnički elementi dorađeni su na zadovoljavajući način pa, iako se igra ne može podičiti grandioznim animacijama ili hrpom digitaliziranog govora, ne dobivate dojam da se štedjelo na efektima – ovo je jednostavna, gotovo "dječja" arkadna sportska simulacija kojoj takvi elementi ne bi nimalo pristajali.

Ukupno uzevši, ovo je zaokružena igra. Usamljenom igraču, ali i grupi prijatelja ponudit će nekoliko načina igranja, od pojedinačne igre, igranja u parovima i turnira do namco-tekkenovskog

odbijanja bombe po zraku dok ne eksplodira, što može biti prava razonoda u trenucima kada vam jednostavan tenis počne ići na živce. Igranje u parovima nudi i mogućnost da si za partnera uzmete računalo koje tada "krpa" vašu igru i popravljala greške. Ipak, ono što je najbolje u AKSCT dolazi do izražaja kada kupite multitap i zaigrate parove učetero – jamčim vam da će vam setovi proletjeti u trenu, a ako se i ne snadete, samo pazite da igrate protiv prijatelja koji se neće "naduriti" ako izgube – završnu animaciju nije ugodno gledati iz perspektive pobijedenog. ◀

VAŽNO JE BITI EUROPLJANIN

Ne toliko zbog europske zajednice, koliko zbog poboljšanja koje igre uvijek dobiju u svojoj europskoj verziji. Tako je Anna Kournikova's SMC za europsko tržište bogatiji za Tournament mode i Bomb Ball mode te nekoliko bonus likova – kako je igru napravio Namco, možete tri puta pogadati da se među njima nalaze Yoshimitsu iz Tekkena 3 te Reiko Nagase iz RR4.

Ocjena

Jednostavno i igrivo za pojedinca, izvrsno u društvu

72%



Veleprodaja
Trg senjskih uskoka 8/1
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

ZOLA Trgovina 1
Nova cesta 115
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
trgovina1@zola.hr

NOVO!
ZOLA Trgovina 2
Trg senjskih uskoka 8
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

Detaljan cjenik potražite na Hackerovom CD-u

NOVO!

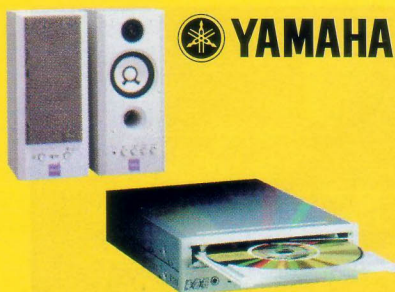
TRGOVINA PUTEM INTERNETA

www.zola.hr

YAMAHA, SAITEK, LMP



POPUST 5%! ZA IGRE U BOXOVIMA 10%!



YAMAHA



3Com US Robotics



Microsoft



Microsoft



Saitek

Genius

LMP



hp HEWLETT PACKARD

EPSON

Panasonic

Canon

LEXMARK

FUJITSU

XEROX



hp HEWLETT PACKARD

EPSON

PlayStation

LMP

PC IGRE ...



IGRE i KONZOLE

MEMORIJSKE KARTICE

DUAL SHOCK KONTROLERI

**VOLAN DUAL FORCE
STEERING WHEEL S PEDALAMA**



EDUKATIVNI CDi



LMP

Saitek

Microsoft

YAMAHA

YAMAHA WAVE FORCE 192XG SOUND CARD	499,00 kn
YAMAHA WAVE FORCE 192D SOUND CARD	758,00 kn
YAMAHA CRW 4416S SCSI INT.	2614,00 kn
YAMAHA CRW 4416S BULK	2263,00 kn
YAMAHA CRW 4416SX SCSI EXT.	3328,00 kn
YAMAHA CRW 4416E EIDE INT.	2745,00 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

I-OMEGA

ZIP DRIVE EXT PARELENI PORT	1198,00 kn
-----------------------------	------------

3COM US ROBOTICS

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

THRUSTMASTER

TOP GUN	399,00 kn
FORMULA SPRIN VOLAN S PEDALAMA	753,00 kn
RACE 3D GAME PAD	299,00 kn

MICROSOFT

MS JOYSTICK 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

HEWLETT PACKARD

HP 420 C	999,00 kn
HP 695 C	1577,00 kn
HP 710 C	2177,00 kn
HP 1100 LASER JET	3658,00 kn
HP 1100A LASER JET / SCAN / KOPIRNI STROJ	4697,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

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

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

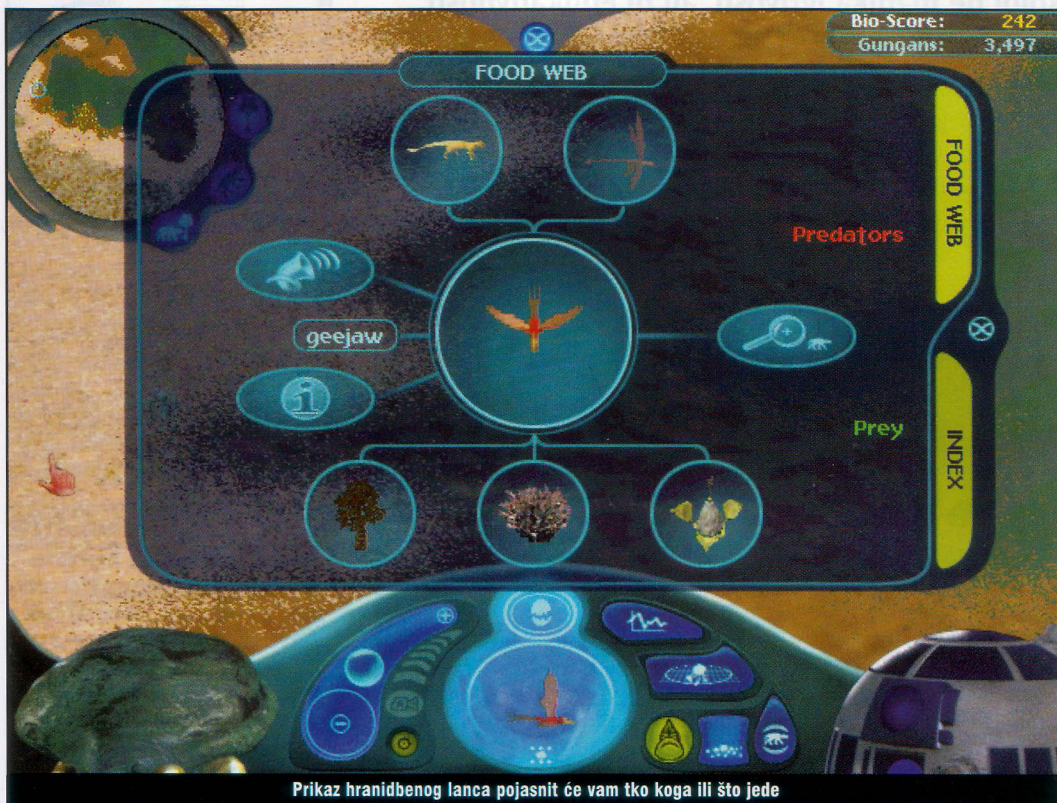
**U CIJENE JE URAČUNAT PDV.
ROBU ŠALJEMO POŠTOM, POUZEĆEM**

EPSON
HEWLETT
PACKARD
FUJITSU
MAHA Pana
Microsoft
COMPAQ
FUJITSU YAM
hp HEWLETT
PACKARD
MAHA EPS
HEWLETT
PACKARD YAM
Panasonic
FUJITSU EPS
sonic hp HEW
Canon
HEWLETT
PACKARD YAM
FUJITSU
MAHA EPS
HEWLETT
PACKARD YAM
COMPAQ
MAHA Can
SON® Pan
EPSON
HEWLETT
PACKARD
FUJITSU
MAHA Pana
Microsoft
COMPAQ
FUJITSU YAM
sonic hp HEW
Canon
HEWLETT
PACKARD YAM
FUJITSU
MAHA EPS
HEWLETT
PACKARD YAM
FUJITSU
MAHA EPS
HEWLETT
PACKARD YAM

Zabava i učenje

STAR WARS GUNGAN FRONTIER

Druga etapa u Star Wars edukaciji pruža nam uvid u šaroliki svijet Prve epizode



Prikaz hranidbenog lanca pojasnit će vam tko koga ili što jede

PIŠE

Dario Rakovac

INFO

PROIZVOĐAČ	Lucas Learning
IZDAVAČ	Lucas Learning
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb, 2Mb PCI graf.
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 2Mb PCI graf.
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

STAR WARS DROIDWORKS

Prvijenac u Lucasovoj Learning seriji koji je ostavio znatno bolji dojam. Ondje ste slagali različite robote koji su morali ispuniti određene zadatke. Inventivnije i raznovrsnije od Frontiera, ali nije Episode I

TATA Lucas svojski se trudi nove naraštaje fanova odgojiti u pravom i neiskvarenom Star Wars duhu. U doba prve trilogije do mladih je naraštaja mogao doći samo preko igračaka i bojanki, no danas je situacija drugačija - multimedijско računalo gotovo u svakom domu pruža vrlo široke mogućnosti. Nedavno smo bili u prigodi vidjeti jedan od zanimljivih načina približavanja Star Warsa najmlađima - putem

edukacijskog softvera iliti igre uz koju se uči. Opća je ideja da se kroz zabavu omogući učenje, potiče razmišljanje i snalažljivost. U tu je svrhu osnovana nova kompanija, **Lucas Learning**, a o njihovom prvom uradku, **Droidworks**, možete (iako s debelim zakašnjenjem) također čitati u ovom broju.

Tko su uopće Gungan? Pravu sliku stecić ćemo tek u rujnu, kada se očekuje hrvatska premijera Prve epizode, zasad recimo samo da je riječ o jednoj od rasa iz novog filma koju ćemo upoznati preko simpatičnog *Jar Jar Binka* - jednog od potpuno računalno generiranih likova o kojima se toliko priča. *Gungan*, čije je ime smislio Lucasov sinčić, žive pod vodom, u gradovima nalik velikim mjehurima. Problem je u tome što se ti gradovi brzo pune pa je njihov lider, *Boss Nass*, zamolio heroje, *Obi-Wana* i kraljicu *Amidalu*, da mu pomognu u stvaranju nove kolonije na mjesecu *Naboo*. Što bi mladi jedi i kraljica mogli, doli prihvatiti ponudu te pokušati od pustopoljine načiniti bogat svijet prepun flore i faune koja će osigurati prosperitet kolonije.

PONEKAD I SILA ZATAJI

O čemu je zapravo riječ? *Gungan*

Frontier je igra stvaranja. Igrač se nalazi na pustom mjesecu gdje treba razraditi uravnoteženi ekološki sustav. U praksi to znači da na površinu treba spuštati različito bilje, potom životinje, a onda životinje koje jedu one prve životinje. Treba razraditi i zadovoljiti čitav hranidbeni lanac osiguravši tako sve sirovine koje su *Gunganima* potrebne za jačanje novog grada. Postoje dva načina igranja - početnički i napredni. Razlika je u tomu što početnici ne moraju brinuti o određenom tipu hrane za pojedinu životinju, računalo će automatski ispucati sve što je za neku jedinku potrebno. Napredni, pak, o svemu moraju brinuti sami. Znači, treba voditi računa o potrebama svih rasa, redovito ih opskrbljivati jer će, u suprotnom, izumrijeti, a stanovnici novog grada će zaključiti da se ni njima bolje ne piše pa će otići. I to je to. Cijelo vrijeme igrač šalje nove biljke i životinje na površinu, a kolonija raste ili opada. Igra brzo prelazi u monotoniju jer ništa se novo ne zbiva, sve je pitanje samo koncentracije i brzine slanja novih jedinki.

Daleko od toga da je ideja *Gungan Frontiera* loša. Da je barem više takvih igara u kojima naglasak nije na nasilju i ubijanju, nego na učenju... No, moram priznati, ova je igra na mene ostavila je prilično mlak



Interaktivna enciklopedija, kao i uvijek, pružit će vam pregršt podataka o novim pojmovima



Podvodni grad širi se kako napredujete, a na ovom ekranu vidjet ćete i osnovne podatke o stanju zaliha i populacije



"Impresivna" grafika nije među adutima ove igre...

Simpatično i inventivno, ali, za razliku od Droidworks, namijenjeno isključivo djeci!

dojam. Prvih je sat-dva igranja sve to zgodno i zanimljivo: otkrivajte nove rase, načine na koje one interagiraju i slično, ali onda sve kreće nizbrdo. Što više napredujete, pojedine se vrste brže iscrpljuju i bit igre postaje brzo klikanje po mapi kako biste osigurali dovoljno novog življa. Jednostavno, ali dosadno. No, tako je to kada igru promatramo iz "našeg" kuta. Treba se sjetiti da je riječ o edukativnom softveru namijenjenom djeci od devet godina naviše, kojoj je i ovo krupan zalogaj. Tom će sloju igrača *Star Wars Gungan Frontier* biti zanimljiv jer će uza nj naučiti ponešto o opstanku vrsta i shvatiti što je to hranidbeni lanac. Istina, bilo bi bolje da je riječ o "zemaljskim" životinjama koje bi stvar činile jasnijom, ali načelo je svugdje isto. Ukratko, igru ne bih preporučio starijim igračima, pa makar bili fanovi, ali ako imate mlađeg brata ili sestricu... Ima li što bolje nego ih od malih nogu navikavati na prave igre? ◀

OCJENA

U početku zanimljivo, ali nakon sat igranja postaje dosadno i monotono

61%

Tko se još sjeća onih limenih žetona?

MICROSOFT PINBALL ARCADE

Mlađi igrači će se čuditi, ali nešto starija garda znat će cijeliti ovaj izdavački potez Microsofta i igru kojoj ne manjka igrivosti, ali ni edukativnosti...



Cue Ball Wizard odlična je replika originala kojeg će se sjetiti mnogi ljubitelji ove igre

PIŠE

Igor Vranješ

INFO

PROIZVODAC	Microsoft
IZDAVAC	Microsoft
MIN. KONFIGURACIJA	P1336, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200 MMX, 64 Mb
3D PODRSKA	-
MULTIPLAYER	-
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

ADDITION PINBALL

Jedini flipper koji je na mom stroju dosta dugo "živio"

STARA DOBRA FLIPER-KANTA

Toga na računalu nema, nit će biti

ONO što je danas Electronic Arts u svijetu igara, to je u moje vrijeme bio Gottlieb u svijetu mehaničkih flipera – pojam, ime koje je za onaj teško kupljen žeton kod uvijek namrgođenog Cige jamčilo vrhunsku zabavu. Pretpostavljam da mnogi "mlađi" igrači ne znaju o čemu govorim, pa ću samo zbog njih pokušati načas vratiti kazaljke unatrag...

Nekoć su sa svojim Luna-parkom navraćale u naš gradić vesele putujuće družine mameći klinge svojim šarenim tendama i pozivajući ih na zabavu sa sitne pare. Na škripavim daskama bijahu poslani fliperi, "svemirci", stolni nogometi – jednom riječju, bila su to za klinge omiljena mjesta. Ne bih želio omiljena mjesta. Ne bih želio zvučati k'o krezubi nostalgicar, ali bila su to nezaboravna vremena. Od ranog jutra, po kiši, suncu, ledu, snijegu, visjeli smo ondje, bez love i žetona, čekajući debele parajlike koji su ubacivali žetone i lupali po sirotnim gumbekima za "fire" i "bombs" (eventualno "shelter", mada je to za njih bila odveć lucidna radnja), dok smo mi bili pravi "maheri" za sve što se unutra nudilo i svojim smo ih filigranskim upravljačkim vještinama izvlačili iz nemogućih situacija. Danas te vesele karavane tek tu i tamo prođu provincijom, kakvim gradićem, potpuno bespomoćne pred beskrajnim mogućnostima i komforom što ga pružaju konzole i kućna računala. Microsoft Pinball Arcade vjerni je podsjetnik na stare dobre mehaničke flipere koje smo besramno mlatili, tiltali, ali na kojima smo isto tako doživljavali neponovljive

trenutke slave. To je kronološki sastavljena kompilacija koja nudi presjek najznačajnijih ostvarenja tvrtke Gottlieb uz, dakako, vrlo vjerne replike spomenutih mehaničkih dostignuća. Za one koji žele saznati više, kako o Gottliebu, tako i o povijesti igre zvane **flipper**, ovo izdanje nudi prilično iscrpne podatke, a vlastito znanje možete poslije provjeriti kroz nimalo lagan kviz. Igra je u cijelosti popraćena odlično sastavljenim uputama kako igrati svaki od flipera, što uključuju i brojne sitne poteze koji će vam olakšati igru. Uistinu, cijeli paket, iako skromnijeg obima, doima se kao djelo vrlo predane ekipe, istinskih ljubitelja ove gotovo izumrle zabave.

SEDAM FLIPERA KOJI SU STVARALI POVIJEST

Baffle Ball (1931.), Humpty Dumpty (1947.), Knock Out (1950.), Slick Chick (1963.), Spirit of 76 (1976.), Haunted House (1982.) i Cue Ball Wizard (1992.), fliperi su koje vam nudi ova igra i svi su redom maksimalno realistično prenijeti u svijet računalne zabave, što uključuje izvorne *backglass* ilustracije koje vidite pri *loadanju* (čije autore možete otkriti u "Backglass



"Ima li pitanja?"



Saznat ćete sve bitne podatke iz povijesti igre



Vrlo pregledno sučelje

Ova je igra toliko dobro napravljena da ti dođe da sjedneš u auto, pro-nađeš pravi mehanički flipper u kakvoj birtiji i uz hladnu pivu i pravu ekipu ludo provedeš noć

Gallery"), kao i mali ekran gdje simulirate ubacivanje žetona i odabir broja igrača. Igrivost je, baš kao i kod svake simulacije flipera, ograničena, ali ipak na zavidnoj razini, posebice zbog logike igranja koju nema gotovo nijedan virtualni flipper. I dok ćete, ruku na srce, prvih nekoliko Gottliebovih uradaka tek preletjeti i dobro se nasmijati, već **Slick Chick** nudi sasvim solidnu zabavu; **Haunted House** prvi je flipper uopće sa tri! nivoa, četiri para flipera i spookie glazbom, dok će se svaki ljubitelj ove igre za **Cue Ball Wizard** odmah "zakačiti". Bilo kako bilo, Microsoft Pinball Arcade simulacija je flipera koju ću vrlo rado preporučiti, no ako u kakvoj birtiji na cesti E46 pronađete stari, dobri, četveronožni, rasklimani flipper, obavezno udite, potrošite barem dvadesetak kuna i provedite se onako kako uz svog "piceka" doma nikada nećete moći. ◀

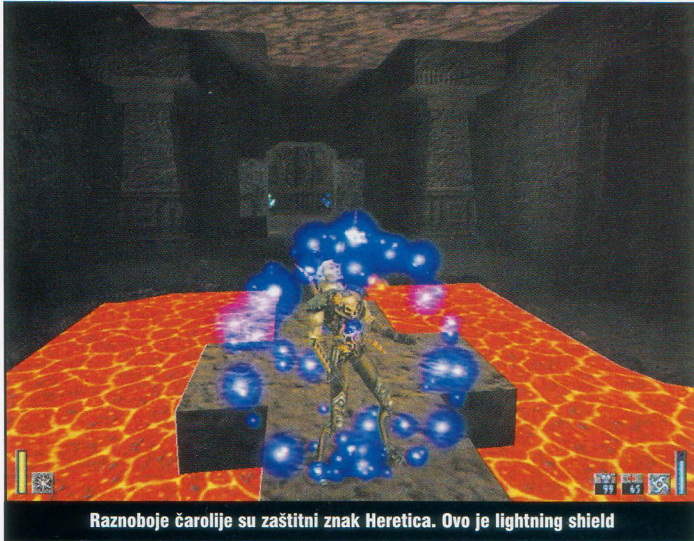
OCJENA

Uz solidnu igrivost, popratni sadržaji ovoj igri podižu vrijednost

85%

HERETIC 2

ENHANCEMENT PACK



Raznohoje čarolije su zaštitni znak Heretica. Ovo je lightning shield

INFO

PROIZVOĐAČ	Raven Software
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	OpenGL
MULTIPLAYER	Modem, LAN, Internet
PLATFORME	PC

Raven Software je prije pola godine izdao odličnu 3D akcijsku igru Heretic 2 koja je unijela dašak svježine među već otrcane pučacine. Svojim pogledom iz treće perspektive, brзом akcijom i mnoštvom šarenih čarolija osvoji-

la je srca mnogih igrača diljem svijeta. Kao nagrada vjernim fanovima, stiže dodatak - uživajmo!

Da odmah razjasnimo, ovo nije mission pack s novim single player misijama, ali nije ni obična zakrpa za ispravljanje bugova. Dakako, ispravlja ona i greške, ali donosi i mnoštvo noviteta. Dodatak se može besplatno skinuti s Activisionovih službenih web stranica, ali ćete ga vjerojatno naći i na našem CD-u.

Poboljšanje multiplayera je bio glavni cilj programera ovog dodatka. Dobit ćete osam novih deathmatch nivoa i novi ženski model - Kiera the Elf. Ime je dobila na natječaju što ga je Raven raspisao prije nekoliko tjedana. Začudo, nisu prihvatili moj - Esmeralda. Ako vam dosadi dvadesetak sadašnjih, nove modele i skinove možete skidati s Interneta. U



U posljednje vrijeme svugdje ubacuju različite ženske likove



Simpatičan lik, zar ne?

Kad smo već zaboravili na Heretic 2, Raven Software nas iznenađuje ovim "međunastavkom". OK, može proći, ali bolje im je da požure s tim Hereticom 3!

mežnu igru dodane su i dvije nove opcije: Team deathmatch i Staff Only "bladematch" mod. Prvi je već otprije poznat iz drugih igara, a drugi predstavlja borbu u kojoj možete rabiti samo svoje štapove - zato su dodali i nove udarce i obranu štapom. Na oltari- ma s kojih kupite različita poboljšanja naći ćete i Boots of Speed te ih rabiti za brze napade, ali i bjegove - ako vam zagusti. Whirlwind je nova snažna obrambena magija, a dobit ćete i nekoliko ofenzivnih. Za one sretnike s malo dubljim džepom koji si mogu priuštiti i neku zvučnu karticu s podrškom za surround zvuk i 4 zvučnika, dodali su i drivere za Aurel Vortex i Sound Blaster Live kartice. Tako se sada možete potpuno stopiti s magičnim Heretic svijetom. Samo nemojte pretjerivati s glasnoćom u kasne sate jer susjedi nemaju mnogo razumijevanja za ovakve glazbene užitke.

Ovaj bi dodatak trebali nabaviti svi oni koji imaju originalnu igru i misle je opet zaigrati, a ako je još

niste kupili, sad je pravo vrijeme. Napomena: snimljene se pozicije nakon nadogradnje više neće moći učitati. Iako je noviteta, naizgled, vrlo mnogo, uglavnom su to estetska poboljšanja pa ni ocjena nije mogla biti veća. Da su se u Ravenu malo više potrudili i napravili par novih single player misija za jedan mission pack (ipak je prošlo pola godine), bila bi to druga priča ... Ali, treba nešto ostaviti i za Heretic 3 (od naših doušnika iz Engleske smo doznali da Raven Software već naveliko radi na trećem nastavku koji bi trebao unijeti dosad neviđene novine).

Mario Bošnjak

Ocjena

Solidan dodatak za još uvijek odličnu igru.

80%

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

HACKER

jedini časopis s kojim se igra



**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

ovlaštteni 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

jednostavno smrtonosno

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

NAJNOVIJE!! FragMaster
specijalni kontroler
za FPS igre



pomaknite granice mogućeg

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



TRAŽIMO ThrustMaster DILERE ZA HRVATSKU I BIH!

Isporučujemo ODMAN
Servis i jamstvo
OSIGURANI

InfoLAB

Nove NAJNIZE
cijene u Hrvatskoj

Zagreb, Sokolgradska 28
tel/fax: 3098-198, 3098-298

http://www.irdis.com/infolab/

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

Naj jeftiniji
kvalitetniji
pouzdaniji
Super
popusti

Vrhunske kompjuterske konfiguracije i komponente:

Pentium 233 Cyrilix, 16MB HD4.3GB, S3 2679kn	Pent.300M2 Cyrilix, 16MB HD4.3GB, S3 2709kn	P-II, Cel.-A 333MHz, Agp 4.3GB, 32MB 3199kn	P-II, Cel.-A 400MHz, Agp 4.3GB, 64MB 3899kn	Pent. II, 350 64 MB, AGP HD4.3GB, S3 4159kn
Pent. II, 400 64 MB, SBL 4.3GB, Agp 5999kn	PC Kasa sa pisačem i ladicom 5659kn	Monitor 14" LR, digital NI.1024x768 1059kn	Monitor 15" LR, digital 1280 x1024 1269kn	Monitor 17" 1600X1280, NI, digital 2199kn
CD ROM 40x ATAPI EIDE CD express 359kn	Scanner A4 Color, 30bit stolni, FLAT 499kn	DVD Player, internal, ATAPI, 4,8x 859kn	Fax/Modem Voice 56.6K int., PCI !! 309kn	Riva TNT 2 AGP, 16MB 128bit, NEW 1239kn

Canon COLOR printeri:

vrhunski color ispis do 1440 dpi

BJC250..879kn BJC1000..869kn

BJC2000.1229kn BJC5000..2159kn

InfoLAB E.I. d.o.o. je ovlašten INTEL
Product Integrator (PI Partner 22268)
od INTEL corp. LTD U.K., ovlašten i
educiran za isporuku i ugradnju
originalnih INTEL BOX proizvoda
(CPU, MB, VGA, Networking i ostalo) uz
pravo isjecanja Intel Inside logotipa

Reparirana PC RAČUNALA:

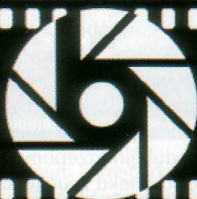
PC 486, DX2-66MHz, 16MB, HDD270MB, FDD1.44, SVGA S3 VLB,
ethernet, 2x serial, paralel, tipkovnica, miš, desktop...**919kn**

Pentium Intel 75/100, 16MB, 450 MB, FDD1.44, SVGA 1MB PCI, ethernet,
2 x serial, paralel, tipkovnica, miš, mjesto za CD...**1299kn**

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, testera...

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.

**FOTO
BADROV**



VLAŠKA 12
48 18 444

TKALČIĆEVA 5
428 595

VLAŠKA 58
46 16 995

MARTIĆEVA 73
46 17 313

ILICA 137
31 73 080

SAVSKA 28
48 43 065

ILICA 276
37 76 696

IMPORTANTNE
45 77 182

KRAŠIĆEVA 32
23 04 787



AGFA



OVLAŠTENI DISTRIBUTER AGFA FOTOMATERIJALA
ZAGREB, HEINZLOVA 48. Tel.: +385 1 4660-315; FAX: 4660317

FOTOMAT d.o.o.

EVIL CORE

THE FALLEN CITIES



Svjetlosno efekti su vrlo... šareni

INFO

PROIZVODAC	ABTS Intelligent Group
IZDAVAČ	ABTS Intelligent Group
MIN. KONFIGURACIJA	Pentium, 16 MB
NASA PREPORUKA	P166, 32 MB, 3D ubrzivač
3D PODRSKA	Direct3D
MULTIPLAYER	Split-screen, LAN, Internet, modem
PLATFORME	PC

Svremena na vrijeme, u masi igara druge kategorije što ih izdaju kojekakve opskurne firme izroni igra zanimljive ideje. Budući da su takvi primjeri sve češći, možemo li govoriti o underground kategoriji igara?

Jeste li kad čuli za ABTS Intelligent Group? Ne? Bez brige, nismo ni mi. Riječ je o hrpici programera koja je dosad izdala samo jednu igru. Naime, momci su odlučili biti originalni pa su osmislili kombinaciju avanture, RPG-a i

Descent klona. Da, da... Mnogo čudnije od toga nećete naći...

A sada najzanimljiviji dio cijele recenzije – priča! Akhm, dakle: godina je dvadesettisućita (lijepa okrugla brojka, zar ne?). In a galaxy far, far away postoji planet Malia kojeg su naselili ljudi. Dakle, ondje žive tri rase: Bloblici, N'Leth i Marcovi. Potonji su bad guysi koji ratuju s N'Lethima koji su, pak, saveznici Bloblica. Na tom planetu postoji stari i novi sektor. Sa starim je davno prekinuta komunikacija, a nitko tko je ondje odlazio nije se vratio. Budući su se pojavili određeni ratni sukobi, savez Bloblica i N'Letha je pomislio da to ima veze sa starim sektorom zvanim The Fallen Cities, pa je poslao vas, Viena, zajedno s wingmanom zvanim Bo istražiti nastalu situaciju.

Dakle, osnovna je zamisao bila kombinirati avanturu i Descent klon.



Ovo je splitscreen, prilično dobro dizajniran, s velikim izborom arena i letjelica



Prilično je nezgodno što povratni udar eksplozije protivnika oštećuje i vas

50 % Descent, 40 % istraživanje, 10 % avantura

Pošto je to prilično zbunjujući koncept, možda bi trebalo objasniti kako to u stvarnosti funkcionira. Pa, recimo ovako: igra je 50 % Descent, 40 % istraživanje i 10 % pravo avanturističko razmišljanje. Po načinu se igranja nimalo ne razlikuje od sličnih "podzemnih" pucaljki, ali određen kreativni pomak je postignut ponajviše u dizajnu same igre. Naime, svijet u kojem se igra odvija je uistinu mnogo veći i složeniji od prosječne igre lovica u neprirodno uskim tunelima. Osim tunela, postoje i mnogi vanjski predjeli. No, glavna avanturistička osobina je priča. Iako je osnovna priča (ako ste je preskočili, potpuno vas shvaćam) pomalo zatupljujuća, tijekom igre stalno saznajete nove potankosti i dobivate odgovore na sve zagonetke, što daje poseban štih misterioznosti, nelinearnosti i privlačnosti nečemu što bi inače bila prava katastrofa od igre. Po svemu se vidi da je ovo poluprofesionalan uradak. Iako je upravljanje slično ostalim Descentima, sučelje je prilično nezgrapno. Grafika je, u najboljem slučaju, prosječna – dok je engine u nekim komponentama dobar (paleta boja, šarenilo i svjetlosni efekti), u drugima je porazan (minijaturene texture, simpatičan dizajn, vrlo malen stupanj detalja). Zvuk je dovoljno

dobar, ali je zato gluma katastrofalna. Naime, glume programeri igre, s tim da jedna osoba izgovara po nekoliko različitih uloga!! Što se tiče AI-a, moramo pohvaliti programere – protivničke letjelice vrlo učinkovitim manevrima izbjegavaju vaše pučnjeve.

Sve u svemu, nije riječ o izdanju koje će steći značajniju popularnost, ali se u svakom slučaju mora priznati da su nadareni ljudi ABTS-a već svojom prvom igrom dokazali da samo male programerske kuće, s mladim i svježim ljudima i idejama, mogu postići značajnije inovacije i pokrenuti industriju u drugom smjeru. Takvih je primjera bilo uistinu mnogo (Bullfrog i Westwood prije nego ih je kupio EA, Valve, Shiny, Cavedog, Bungie), a bit će ih još više, iako Evil Core nipošto neće donijeti slavu ABTS-u.

Mislav Mataija

Ocjena

Svakako će se naći određena grupica ljudi kojima će se Evil Core svidjeti, ali nitko ga neće pamtitu dulje od dva mjeseca.

55%

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

HACKER

novi broj u prodaji **2. kolovoza**





ZAGREB, Vebera Tkalcjevića 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 •



Canon

- PISAČI • TELEFAX •
- KOPIRNI STROJEVI •

NOKIA

- MONITORI •



Panasonic

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

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

EDINKOM

**KORAK
ISPRED**

EDINKOM - MM366:

ABIT AH6K KA PPGA, 512C, AGP, ATX
CPU INTEL 366 CELERON
MEMORIJA 32 MB PC 100
4,3 GB, 3,5" NEC
VGA 4 MB AGP ATI 3D
15" COLOR LR-NI DIGITAL
HR TIPKOVNICA WIN 95 PS/2
MOUSE + PAD, MINI TOWER ATX
CD ROM 32 x SPEED TEAC
16 BIT SOUND CARD
120 W ZVUČNICI



**4.444,-
PLUS POKLON**

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

ULR: <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)



Notebook Gericom Overdose II Polo

Intel Celeron 366
12,1" TFT Display (800*600)
64 MB RAM, ATI 4 MB SGRam
4,3 GB HDD, 24 x CD-ROM
Full duplex sound + speaker + microphone
Win 95 keyboard + trackpad
56 k modem included
Ni-Mh akku, 2x PCMCIA port
IR port, Torbica

**11.999,- Kn
bez PDV-a**



S.M.S. Racunala
Vocarska 48
10 000 Zagreb
Tel: 01 4635-366
Fax: 01 4635-368

E-mail: s-m-s-racunala@zg.tel.hr

Web: www.smscom.com



**Uštedite svoj novac,
kupujte kod nas !!!**

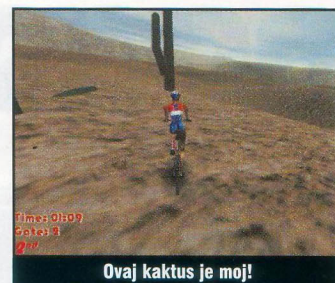
SMS Game Monster

Intel PII Celeron 366
MB Asus MEL-B BX AT, 64 MB SDRAM PC100
WD 4.3 GB HDD, FDD 3.5", 40 speed CD-ROM
nVidia Riva TNT 2, 16 MB, AGP, 3D graphic card
Creative Labs 64 PCI soundblaster, 2 x 120 W speakers
Belinea 15" monitor, GVC 56 k modem interni,
AT case Tastatura HR, Mouse + Pad

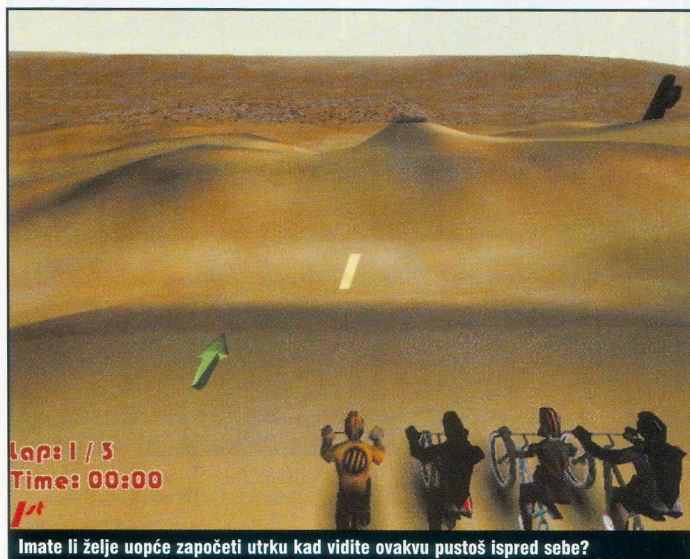


**5860,- Kn
bez PDV-a**

EXTREME MOUNTAIN BIKING



Zar nije profesionalno izveden ovaj pad?



Imate li želje uopće započeti utrku kad vidite ovakvu pustoš ispred sebe?

INFO

PROIZVOBAČ	Creative Carnage
IZDAVAČ	Head Games
MIN. KONFIGURACIJA	P 166, 32 MB, 1 MB grafička
NASA PREPORUKA	P 233, 32 MB, 3D akcelerator
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

najbržih i najisplativijih prometala - možete ga voziti po svim cestama, stazama i puteljima, a jedino gorivo koje mu treba je sendvič što ga morate pojesti. Dalje, profesionalno bicikljanje, a i ono rekreativno, kod nas je, uostalom kao i svi ostali sportovi, podređeno nogometu pa se na prste mogu nabrojiti oni koji se njime bave. Možda nekoga od vas ova igra zainteresira te iz garaže izvuče svoj stari montić i s frendom skokne do Jaruna ili nekog ekvivalentnog mjesta za one izvan Zagreba.

Nikako se nisam mogla prestati pitati kome bi zapravo ova igra trebala biti namijenjena. Oni koji vole biciklizam vozit će pravi bicikl, a oni koji vole videoigre zacijelo neće odabrati utrku biciklima, nego, u najmanju ruku, motorima ili automobilima. No, dobro, recimo da nekakva publika i postoji, igra bi kvalitetom trebala privući i ostatak

Nedostatak akcije glavna je boljka ove biciklijade

publike - no to joj neće uspjeti. Za svaku je pohvalu činjenica da možete birati nekoliko vrsta utrke - od klasičnog hvatanja checkpointova pa do ludiranja po pustinjskim krajolicima, ali badava milijun staza kada su sve - iste. Dobro, nisu baš identične, većinom se razlikuju u nijansi smeđe boje koja predstavlja pijesak ili blato po kojem se vozite. Neke imaju još i travu i drveće, a jedna čak i kaktuse!! Eto na što smo spali. Inače, možete birati između nekoliko biciklista i biciklistkinja za koje je navedeno u kojoj su disciplini najbolji, a na sličan su način okarakterizirani i bicikli, iako moram priznati, nisam primijetila neku bitnu razliku u njihovim performansama. Budući da je napetost u igri takva kakva je, zabavljala sam se pronalaženjem što originalnijeg i smješnijeg načina da svog vozača (vozačicu) tresnem na pod. Jedan od

boljih padova bio je preko reklame koja se nalazila nasred terena koji sam uspjela i "uslikati" pa vam ga s ponosom pokazujem. Komičnost situacije potenciraju i zvukovi koje prilikom pada ispuštaju (pogotovo muški) vozači. Ako ni zbog čega drugog, onda zaigrajte igru da to čujete.

Dođe li vam iz nekog nepoznatog razloga ova igra u ruke i vi je zaigrate, nemojte reći da niste bili upozoreni.

Kristina Jeren

Ocjena

Nezanimljivo i neli-jepo.

40%

HRVATSKI PLAYSTATION ČASOPIS

PSX

časopis za pravu zabavu!



Odličan spoj, odlična prilika.



iMac na 233 MHz - (izvorni bondi-blue) +
Epson Stylus Color 740 = samo 9.999,- kn
ili

iMac na 233 MHz - (izvorni bondi-blue) +
UMAX Astra 1220U = samo 9.499,- kn
(cijena bez PDV-a s dodatnim popustom za gotovinsko/virmansko plaćanje!)

iMac na 333 MHz - (šareni) +
Epson Stylus Color 740 = samo 11.499,- kn
ili

iMac na 333 MHz - (šareni) +
UMAX Astra 1220U = samo 10.999,- kn
(cijena bez PDV-a s dodatnim popustom za gotovinsko/virmansko plaćanje!)



Naručite uz iMac i MS Office 98 (Mac) i uštedite 40%!!!

Prodaja na kredit do 36 rata.

R·B·A  **Raiffeisenbank**
Austria d.d.

Mogućnost plaćanja kreditnim karticama.



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/>

MREŽE - RAČUNALA - KOMPONENTE - SOFTWARE

e-mail: medvedni@zg.tel.hr

Kredit na
6 - 24
obroka



Firma partner CD COMP

MEDVEDNICA

PODUZEĆE ZA PROIZVODNJU,
TRGOVINU I POSLOVNE USLUGE d.o.o.

Hrvatska

10 000 Zagreb, H.Lucića 27

tel/fax: +385 (01) 2304-467; 2304-468

IT-KOM



HR-10000 Zagreb, Petrinjska 11

tel./fax: 01/433 072

EPSON



Genius

CREATIVE
CREATIVE LAB

3Com



Računala



Korisnička podrška



Mrežni sistemi

... jer mi ne ostavljamo korisnika
na cjedilu !



Iwini

TEAC

Quantum

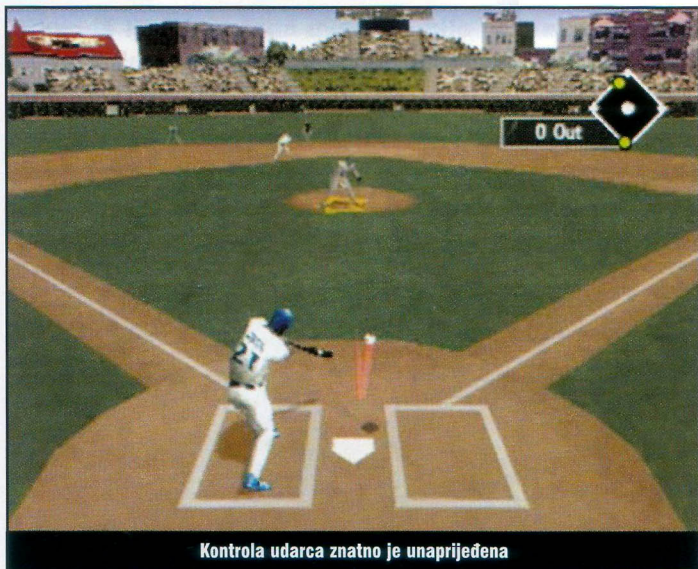


TOSHIBA

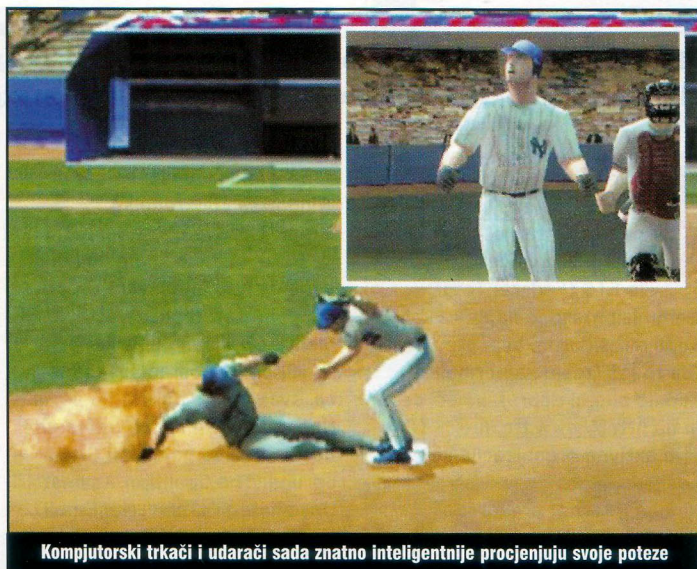


TRIPLE PLAY 2000

Electronic Arts izbacio je prvi sportski naslov za novo tisućljeće!



Kontrola udarca znatno je unaprijeđena



Kompjutorski trkači i udarači sada znatno inteligentnije procjenjuju svoje poteze

INFO

PROIZVOĐAČ EA Sports
IZDAVAČ Electronic Arts
PODRŽANI HARDVER Mem. card, Dual Shock, Analog, kontr.
MULTIPLAYER Dva igrača istovremeno
PLATFORME PSX

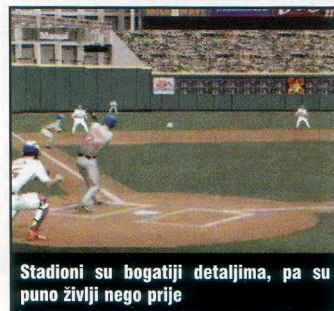
prijašnjih izdanja Triple Playa. Ako, pak niste, mislim da je dovoljno reći kako je riječ o poslovično dobroj EA sportskoj simulaciji koja može biti onoliko realna ili arkadna koliko vi to želite.

Upravo ta konfigurabilnost glavna je karakteristika novog Triple Playa. Igra se može prekrasno prilagoditi. Početnici mogu uživati u napucavanju loptice ili bacanju zakrivljenih lopti bez razmišljanja o krađi baza, usmjeravanju trkača, zamjenama i inim sitnim čarima bejzbola. Snalaženje na igralištu je iznimno jednostavno. Strelice prate smjer lopte, veliki x-ovi označavaju mjesto gdje će pasti visoko ispućana loptica... Sve je vrlo intuitivno i jednostavno. Igra može biti tipična arkada s karakterističnim zvukovima udarca batine po loptici i sličnim, naravno, prenaplašenim efektima. No, želite li od nje više, ona će vam i to pružiti. Dizajneri su u novom izdanju dodali niz opcija. Tu je poboljšana kontrola udarca. Udarac sada može dosta precizno odrediti hoće li pokušati udariti home run ili

Ako ne možete pronaći još sedamnaest istomišljenika za pravu tekmu ...

će ići na dugu kotrljajuću loptu da bi trkačima omogućio zauzimanje novih baza. Kontrola trkača može biti automatska ili ručna, s tim da je umjetna inteligencija unaprijeđena, pa se trkači ponašaju znatno inteligentnije. Bacanje je također preciznije. Potrebno je samo odabrati odgovarajuću "loptu" i smještaj unutar strike zone. Općenito, u igri su dorađeni detalji koji olakšavaju život i smanjuju frustracije zbog "glupog računala" na minimum. S druge strane, učinjen je standardni pomak na grafičkom planu, tako da su stadioni bogatiji i živopisniji, a igrači izgledaju realnije.

Triple Play 2000 bi, u svakom slučaju, trebalo pogledati, a ako nemate nijedan od prijašnjih naslova iz serije – obvezno ga nabavite. Poznat je moj stav da su ovakve



Stadioni su bogatiji detaljima, pa su puno življi nego prije

"nove" verzije igara čista krađa novca, no ovaj su put EA-ovci obavili sasvim solidan posao. Istina, i dalje se ne isplati kupovati novu igru iz serije kad već imate prošlogodišnju, no... Ako se i odlučite, neće vam biti žao!

Dario Rakovac

Ocjena

Izvrstan bejzbol koji će podjednako privući apsolutne početnike i profesionalce.

88%

HRVATSKI PLAYSTATION ČASOPIS

PSX

novi broj u prodaji **12. srpnja!**



Read all about it, extra

Microsoft se popravljia, izdao je Security Bulletin za svoj ranjivi IIS 4 i njegovu najveću grešku, "Malformed HTR Request". Ta rupa omogućava DoS napade i može srušiti server.

S Sve više ljudi kupuje preko mreže, on line. Uza sve napore, Internet prevare pri kupnji su sve češće - stoga je FTC (Federal Trade Commision) izdao naputke kako kupovati sigurno, bez prevare (da to još izdaju za normalnu kupnju bilo bi dobro), a naći ćete ih na <http://www.ftc.gov>. FTC je vrlo aktivna organizacija koja je posljednjih pet godina istražila mnoge Internet prevare.

Novi worm/trojan hara Internetom. Nakon Melisse, pojavio se ExploreZip koji je aktivan i kod nas. Dolazi kao exe datoteka u e-mail, kao attachment. Poruka, tj. body e-maila izgleda ovako:

**Hi <Ime primatelja>
I have received your email and I shall send you a reply ASAP.
Till then take a look at the attached zipped docs.
bye.**

Po izvršavanju exe datoteke, worm će biti poslan svim ljudima u vašem adresaru. Radi pod Microsoft Outlookom. Osim toga, sve će datoteke s ekstenzijama ASM, CPP, PPT, XLS i DOC svesti na duljinu od 0 bajtova. To će učiniti na svim diskovima gdje ima mogućnost pisanja, tj. brisanja. Više informacija o njemu možete naći na svim siteovima antivirusnih kompanija. Nemojte pokretati attachmente koji su vam sumnjivi i prije pokretanja, obvezno ih odskanirajte u svom antivirusnom programu.

CERT javlja: makar je ExploreZip inficirao manje računala nego Melissa, napravio je više štete, jer Melissa nije uništavala podatke. Virus se brzo prenosio lokalnim mrežama, pa su gubitci veliki. I tako, dok se ljudi spašavaju zaraze, FBI i NIPC tragaju za autorom ExploreZipa. Rezultata, zasad, nema. Symantecovi stručnjaci tvrde:

ako se na Macu vrti emulator Windowsa i pokrene se ExpoleZip, sve će se odvijati kao i na PC-u. Iako ne znam koji bi Mac korisnik htio emulirati PC i pritom pokretati različite attachmente sumnjivog podrijetla.

Spam je postao svakodnevni, svako malo dobivamo poruke tipa *zaradite milijune u tjedan dana*. Sada se pojavila i CAUCE udruga (The Coalition Against Unsolicited Commercial Email), sastavljena od dobrovoljaca koji traže zakonska sredstva protiv junk maila. Pomognite toj hvalje vrijednoj organizaciji daviši svoj glas na <http://www.politik-digital.de/spam> i olakšajte si život - riješite se nepotrebnog spama.

Do 2000. godine ostalo je manje od 6 mjeseci, a znanstvenici još uvijek traže rješenje. Bijela kuća je otvorila novi centar za rasprave o Y2K problemu, Information Coordination Center (ICC). Jack Gribben, glasnogovornik ICC-a, je izjavio da će prikupljati podatke o Y2K problemu ne samo iz vladinih organizacija, nego i iz industrije i međunarodne zajednice.

Pirat iz SAD-a je 15.6. osuđen u Njemačkoj na 4 godine zatvora bez mogućnosti pomilovanja ili uvjetne kazne. Tu je odluku sud donio nakon što je carina zaplijenila teret koji je vozio - Microsoftov program i različite priručnike namijenjene crnom tržištu.

Čini se da je singapursku burzu 14.6. u ranim jutarnjim satima srušio virus. Zasad se samo nagađa zašto je poslovanje bilo prekinuto jer glasnogovornik burze ne želi dati izjavu.

Opet je američka vlada na tapeti hakera - site Senata je u nekoliko tjedan doživio drugi napad. Odgovornost je preuzela bugarska grupa okupljena pod



Ovo se događa kad previše hakirate

imenom The Varna Hacking Group.

Iz Rusije nam stiže priča o špijunaži. Rusi će napraviti svoju verziju Echelona (sjevernoamerička špijunska mreža) i nazvati je SORM-2. Trenutačno postoji SORM (System for Operational- Investigative Activities) za koji Rusi već godinama govore da, uz ostalo, bilježi sve što se događa preko njihovih telekomunikacija. Zbog SORM-2, svi će ruski ISPjevi morati ugraditi crne kutije na svoje



NetSnoopGold je više hakerskih alata u jednom; ako ste početnik, dobro dođe

POP poslužitelje o svom trošku. Prvi put će Rusi plaćati sami sebi špijunažu.

Hinet se stranački opredijelio?!

Početkom šestog mjeseca javnost je bila zabrinula što su korisnici Hinetovih usluga mogli primati svoje poruke iako nisu bile poslone na njihove prave adrese. Nije to ništa strašno, ali panika je počela kada se ustanovilo da je poruka uredno dolazila na vaš account ako bi se upisao vaš login i nakon toga stavio nastavak hdz.hr. Znači, ako je vaša adresa bila mulac@zg.tel.hr, mogli ste upisati mulac@hdz.hr i poruka bi došla bez problema. Činilo se kao da su Hinetovci otvorili svima aliase na hdz.hru!!! Ali, onda je ustanovljeno da se poruka može poslati na bilo koju domenu unutar Hinetova nadzora i isto tako dobiti. Na kraju su Hinetovci razjasnili situaciju, pa čujmo ih:

Poštovani,
naš mail server ima neke dodatne mogućnosti koje trenutačno koristimo kod promjena domena srednjih korisnika. Možete pokušati poslati mail na bilo koju domenu iza znaka @, npr. pokušajte sa ri.tel.hr ili ht.tel.hr i vidjet ćete da će Vam mail stići. No Vaša prava adresa je ime.prezime@zg.tel.hr Napominjemo da je riječ o trenutačnoj konfiguraciji servera i da ova dodatna mogućnost nije trajna. Jedino će oblik Vaše e-mail adrese biti takav dok ne istekne pretplatnički odnos.

Hvala



Jedna od stranica posvećena hakiranju koja nudi veliku količinu materijala

F0rpaxe - duga ruka pravde

Otkad je ljudskog roda uvijek je bilo pobuna, ustanka, različitih pokušaja zbacivanja vlasti. Kada govorimo o Internetu, ne možemo govoriti o zbacivanju vlasti jer njega nitko ne posjeduje, ali uvijek postoje organizacije koje predstavljaju zakon, tako da uvijek ima potencijalnih pretendata na vlast na Internetu.

Mnoge hakerske grupe imaju određeni cilj. Malo je kojim hakeru, koji je baš haker u pravom smislu riječi, cilj uništavati i provoditi totalnu anarhiju. Većina radi nešto iz znatiželje, neki su stekli određenu reputaciju i nastoje je zadržati jer živjeti u "podzemlju" cyberspacea i imati određeni glas, bilo dobar ili loš, nije lako. Hakeri žive po određenom kodu, a to je sloboda informacija i dostupnost svima, a ako već i postoji želja za zaštitom podataka - oni se žele zaštititi kako treba.

F0rpaxe je portugalska grupa koja je dosta dugo operirala u podzemlju pa su bili relativno nepoznati javnosti. Ali posljednjih mjeseci, nakon njihove pobune, za njih se naglo pročulo i danas su jedna od najozloglašnijih hakerskih grupa u Portugalu koju čak ni ostale portugalske hakerske grupe ne vole.

Njihova je slava počela rasti otkako su se specijalizirali za hakiranje gov i mil domena. Te domene, kako i sami nastavci kažu, su vladini i vojni siteovi koji bi trebali predstavljati vrhunac sigurnosti jer skrivaju podatke koji su državna sigurnost. Makar sam osobno protiv tajni, vjerujem da postoje podatci koji nisu za svačije oči i njih bi trebalo što bolje zaštititi.

Tijekom godina rada, F0rpaxe je pao u oči i različitim portugal-

skim službama koje su ih pokušavale potisnuti jer su pokazivali veliku volju i znanje u svom zanatu. Baš to potiskivanje je dovelo do revolta i onda je sve počelo. Počeli su padati portugalski vojni i vladini siteovi nakon što su F0rpaxe izbrisani accountevi. F0rpaxe su odlučili uzvratiti. I kako se kaže, they hit them hard.

Nakon napada i rušenja servera portugalskog zrakoplovstva i još nekih vladinih servera, uvidjeli su da je sigurnost vladinih servera katastrofalna. Malo po malo, prešli su na američke servere i ujaku Samu priredili mnoge nevolje. Američki vojni serveri su padali jedan za drugim, a na red je došla i NASA.

Kako su microchip i I-L (uhvaćeni haker Iron Lungs, spomenut u prošlom broju Hackera) dugo bili prijatelji i I-L se zanimao za njihov rad, tako je i on pristupio F0rpaxeu. Glavni cilj F0rpaxea je postao dokazivanje portugalskoj vladi da ne može njima manipulirati. A što se tiče NASA-e, F0rpaxe kažu da mogu lansirati svoje servere na Mars jer su na Zemlji ranjivi kao i svi drugi.

I-L je prije uhićenja bio optuživan za rušenje nekih servera. F0rpaxe su složno stali i rekli da se jedan član grupe ne može optužiti jer oni uvijek rade zajedno (stara hakerska škola, slično kao mušketiri; svi za jednoga, jedan za sve). Pokazali su da su tim.

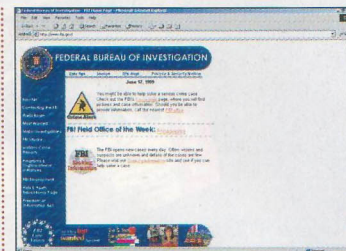
A onda se sve počelo događati brzo. Server Bijele kuće je pao, a ni FBI nije ostao pošteđen jer je DoS (Denial of Service) napad urodio plodom i FBI-ov server je bio dosta dugo off line.

Glasnogovornik FBI-a je izjavio da je taj napad osveta za to što su tog tjedna (server je pao u srijedu) izvršene premetačine u Houstonu, Seattleu i nekim dijelovima Kalifornije.

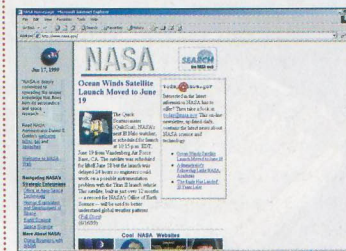
Glasnogovornik FBI-a Paul Bresson je izjavio da se hakeri nisu probili na FBI-ov server, nego su izvršili napad s jednog IBM-ovog stroja koji je posluživao FBI-ov server. Izvršeni napad je simulirao pristupanje FBI-ovim stranicama (simulirano je par milijuna pristupa) pa jadni server to nije mogao podnijeti. Isto tako, istaknuto je da na serveru nisu bili nikakvi važni podatci, samo neke izjave i govori (i za to se drži poseban server vladine organizacije!?).

Za te je napade optužen F0rpaxe. Da bi se grupa obranila od lažnih napada, na hakiranom siteu vojske SAD-a ostavljena je druga poruka. F0rpaxe su izjavili da hakiranje Bijele kuće i FBI-ov DoS nisu njihovo maslo. Bez sustezanja su izjavili da su drugi hakovi njihov posao, ali od ovih su se ogradili.

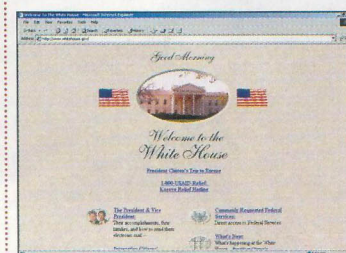
U tom, nazovimo ga, testamentu F0rpaxe govori o portugalskoj hakerskoj sceni predbacujući im da gomila njih govori laži i optužuje nevine ljude da su odgovorni za F0rpaxove radnje. Neki se protiv F0rpaxeovoj odmazdi protiv vladinih servera, a pogotovo uplitanju FBI-a u to. Kažu da to samo šteti portugalskoj sceni. F0rpaxe su ih ipak podsjetili da je mnogo hakera u SAD-u na udaru vlasti: gH i HCv su pod pritiskom, Zyklon je osuđen, Kevin je još u zatvoru. F0rpaxe se zalaže za pomoć drugim grupama i međusobnu suradnju (opet ona stara škola i



FBI je dobio svoju porciju hakiranja za cijeli svoj radni vijek



NASA je, nažalost, često bila meta hakerskih napada



Svi su mislili da će Billa pustiti na miru nakon one Sexgate afere, ali su se prevarili

hakerski kodeks).

Hakeri su pripadnici iste zajednice i kada je zajednica povrijeđena, oni moraju odgovoriti. Ali nitko ne reagira, oni samo pričaju. F0rpaxe su reagirali.

Na kraju su ostavili poruku koje se svi možemo držati: "Borite se za ono u što vjerujete." Ili kako druge hakerske grupe kažu: "natjerajte ih da mole".

F0rpaxe je samo jedan primjer kako su se prije hakeri držali skupa. Možda dolazi do sve veće nesloge između različitih grupa, možda podzemlje puca po šavovima, a možda će nakon svega ovoga postati jače i onda će stvarno bilo kakva vlast koja ima veze s Internetom biti ukinuta. Možda ćemo ih jednoga dana zvati osloboditeljima, ali danas su oni još s druge strane zakona. Ta strana će mnogima ostati nepoznata, možda zbog usađenog straha ili zbog neznanja.

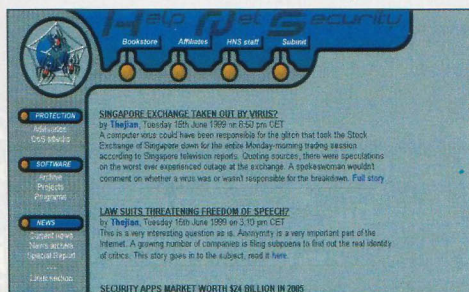


Elektronička posjetnica F0rpaxea

Net security

Net-security (<http://www.net-security.org>) je site posvećen vijestima iz podzemlja, novim hakovima, problemima u sigurnosti sustava i sličnim zanimljivim stvarčicama. Uza svu svoju veliku posjećenost (neki dan je

zabilježen 100 000. posjetitelj) i gomilu korisnih informacija, taj site ima još jednu posebnu karakteristiku - uređuju ga dečki iz Hrvatske. Stoga, ako vas zanima što je novo u svijetu sigurnosti, posjetite Net-security!



Help Net-security je odličan news site koji se svakodnevno updatea

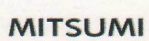


PCX
computers



Microsoft system builder

PCX computers • Zagreb, Sokolgradska 28 • Tel: 01/3097 402, 3097 801, 3098 150
Fax: 01/3098 381 • e-mail: pcx@pcx.hr • www.pcx.hr • Maloprodaja u
Zagrebu: Z-EL CHIPOTEKA: Trg J. F. Kenedy 6, tel.: 01 2338 844
MATEMA PROMET: Ozaljska II, tel.: 01 3098 485
EDINKOM: Križna 7, tel.: 01 6147 000

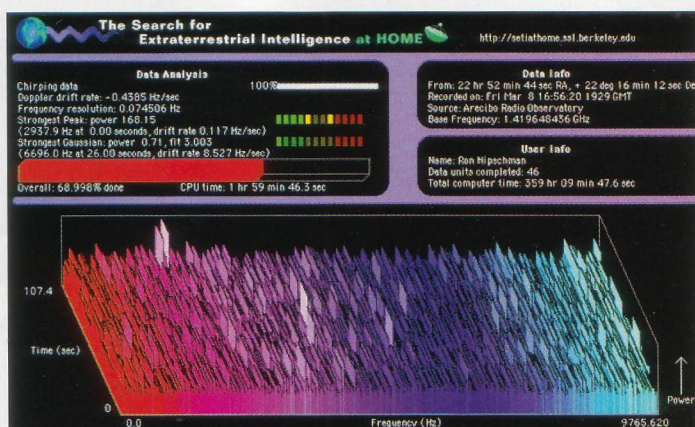


SETI @ Home

Kad Fox Mulder kaže da je istina oko nas, zapravo je u pravu. Istina koju tražimo da bismo odgovorili na pitanje jesmo li sami u svemiru svodi se na osluškivanje neba. Tako već godinama SETI projekt traži pomoću velikih antena zvukove iz svemira koji bi nam mogli pokazati da nismo sami. Sada i mi možemo pomoći.

Pitanje jesmo li sami u svemiru muči nas oduvijek. Mnogi znanstvenici tvrde da nismo, svako malo čujemo da je došlo do kontakta, slušamo o otmicama, a ako ništa drugo, svi smo barem jednom pogledali Dosje X gdje se govori o zavjeri izvanzemaljaca protiv majčice nam Zemlje. Već godina nima znanstvenici istražuju svemir u potrazi za inteligentnim stvorenjima, što nije lak posao. Em je svemir velik, em nisu shvaćeni ozbiljno. Nisu idealni uvjeti za rad. Ali danas je sve više ljudi koji su voljni istraživati svemir pokušavajući otkriti male zelene.

SETI je skraćenica za The Search for Extraterrestrial Intelligence, što znači potraga za izvanzemaljskom inteligencijom. Ako ste gledali film Kontakt, mogli ste steći neku predodžbu kako se to radi. Danas se SETI opskrbljuje informacijama koje dobiva sa radioteleskopa Arecibo čija golema površina hvata radiosignale iz svemira. Promjer mu je 1000 stopa (305 metara), a dubina 167 stopa. 450 stopa iznad njega je 900 t teška platforma koja služi kao svojevrsni reflektor reflektirajući zvuk na donji dio teleskopa. Pomoću tog teleskopa prikupi se na dan 35GB podataka koje treba obraditi, a za to bi trebalo uposliti najjača superračunala, što nije tako lako. Zato su se ljudi sa SETI projekta okrenuli Internetu i njegovim korisnicima, tako je



Ovakvo izgleda Windows klijent SETI @ Home

nastao SETI @ Home. Svih onih 35GB podataka se dijeli na manje dijelove (na pakete veličine 250kba) koji se šalju korisnicima prijavljenima u SETI @ Home.

SETI @ Home je prilagođen za Windows (da bi se pokrenuo SETI, klijent na Windows platformi treba imati minimalno 32 rama), Unix i Mac platforme i tko god ima pristup Internetu može postati dio tog projekta. Da biste sudjelovali u SETI @ Home projektu, trebate sa SETI @ Home Internet stranice skinuti (<http://setiathome.ssl.berkeley.edu/>) klijent koji je zamišljen kao screensaver (za Windows platformu, ne znak, kako je to na ostalima). Kako je na Windows platformi multitasking moguć, ali ne i preporučljiv, svaki put kad se upali screensaver, SETI lansira svoj i počinje obrađivati paket koji ste dobili. Da ne mislite kako ćete jedan paket obra-

diti za par minuta, na Pentiumu 2 400MHz sa 128MB rama signal se obrađuje oko 12 sati (plus minus koji sat). Kad je paket obrađen, šaljete ga natrag SETI-u, a vi dobivate novi. Dva korisnika neće nikad dobiti isti paket jedino ako ga niste dugo vratili natrag, tada SETI-ovci smatraju da ste odustali i taj signal daju nekom drugome.

Što se zapravo traži? Pa traži se određena vrsta zvuka na određenoj frekvenciji. Znanstvenici nagađaju da bi izvanzemaljci mogli poslati zvuk niske frekvencije jer za to ne treba velika snaga, a lako se može razaznati iz silnih smetnji koje dolaze iz svemira (različita zračenja, solarni vjetrovi, maglice, crne rupe...). Kada se obrađuju podatci, svi signali sa Zemlje se uklanjaju. Oni su pretežno konstantni pa se zna što znače i zato su nepotrebni. Na SETI @ Home stranicama se



Arecibo



SETI @ Home

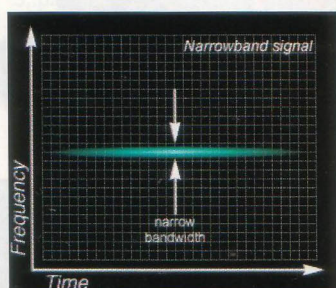
može naći detaljno objašnjenje kakav se signal traži, možete čak poslušati simulirane zvukove u real audio.

Dok još projekt nije ni bio pokrenut (projekt je izašao iz testiranja u petom mjesecu ove godine) i tek se radilo na njemu, prijavilo se više od 100 000 ljudi koji su željeli sudjelovati. Na SETI @ Home stranicama možete naći popis svih država sudionica (tj. timova), tko je obradio najviše podataka, kakvi su rezultati s različitih platforma, koji procesori najbrže obrađuju podatke, itd. Ne treba ni govoriti da i Hrvatska ima svoj tim. Na 34. smo mjestu po obrađenim podacima, što je jako dobro s obzirom kakav se kod nas hardver koristi i koliko imamo vremena. Na prvom su mjestu, što se moglo i očekivati, neke od najrazvijenijih država svijeta: SAD, UK, Kanada, Njemačka, Švedska i Japan. U Hrvatskoj je trenutno najaktivniji korisnik Bonzi sa 125 obrađenih paketa.

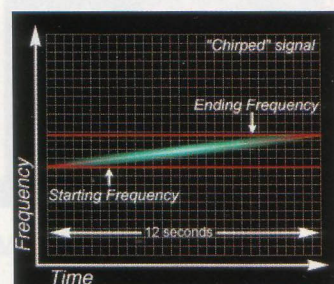
Ako želite biti upisani u povijest kao jedan od otkrivačelja izvanzemaljaca, obavezatno pogledajte o čemu SETI @ Home govori i koji su mu ciljevi. Nemojte ih prihvaćati olako jer su u taj projekt uložena silna sredstva i svi jedva čekamo rezultate. Osobno mi je prva zadaća čim završe ispiti i gužva na faksu staviti Linux i onda 24 sata na dan obrađivati podatke sa SETI @ Homea.



Jedan od ljudi zaslužnih za hardverski dio SETI-a



Ovakav se signal traži



Nakon prolaska kroz galaksiju traženi signal bi mogao izgledati i ovako

SETI na filmu

Da biste dobili "filmski" doživljaj kako SETI radi i koje su smjernice tog projekta, obavezatno pogledajte film Kontakt (izašao je također i na DVD-u).

POGLED U BUDUĆNOST PENTAGRAM ECOM COMPUTERS

USRobotics



PENTIUM II 333 CELERON A PPGA

MB ZX 440 652S ATX PPGA 100 Mhz Bus
+ SOUNDBLASTER CREATIVE 16
CPU 333 CELERON A PPGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3.5" TEAC
HDD 4300 WD UDMA/66
VGA S3 3D, 4MB SGRAM AGP
COLOR MONITOR PHILIPS
14", 104E, L.R.N.I., DIGITAL
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
CD ROM 36X TOSHIBA XM 6402B
TAST. KEYTRONIC KT 800
MIDI TOWER ATX
MIŠ PHILIPS + PODLOŽAK
4099,00 KUNA + PDV
+ WIN 98 OEM

KREDIT EUROCARD
MasterCard MJSECA

CREATIVE

CREATIVE LABS



PENTIUM II 400 CELERON A PPGA

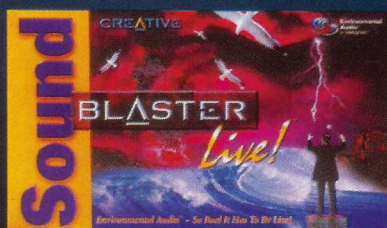
MB ZX 440 652S ATX PPGA 100 Mhz Bus
+ SOUNDBLASTER CREATIVE 16
CPU 400 CELERON A PPGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3.5" TEAC
HDD 4300 WD UDMA/66
VGA S3 3D, 4MB SGRAM AGP
COLOR MONITOR PHILIPS
14", 104E, L.R.N.I., DIGITAL
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
CD ROM 36X TOSHIBA XM 6402B
TAST. KEYTRONIC KT 800
MIDI TOWER ATX
MIŠ PHILIPS + PODLOŽAK
4299,00 KUNA + PDV
+ WIN 98 OEM

EPSON



DOPLATA :

32 NA 64 MB DIMM S-DRAM - 189 Kn + FDV
14" PHILIPS 104 E NA 15" PHILIPS 105S - 299 Kn + PDV
HDD 4,3 GB WD NA 6.4GB WD UDMA/66 - 149 Kn + PDV



PAZI DA JE
legalno

Microsoft OEM
System Builder
Program

TOSHIBA



PENTIUM II 366 CELERON A PPGA

MB ZX 440 652S ATX PPGA 100 Mhz Bus
+ SOUNDBLASTER CREATIVE 16
CPU 366 CELERON A PPGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3.5" TEAC
HDD 4300 WD UDMA/66
VGA S3 3D, 4MB SGRAM AGP
COLOR MONITOR PHILIPS
14", 104E, L.R.N.I., DIGITAL
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
CD ROM 36X TOSHIBA XM 6402B
TAST. KEYTRONIC KT 800
MIDI TOWER ATX
MIŠ PHILIPS + PODLOŽAK
4149,00 KUNA + PDV
+ WIN 98 OEM



YAMAHA



PENTIUM II 350 DESHUTES 100 Mhz

MB BX 440 ATX 100 Mhz 639
CPU 350 Mhz Intel DESHUTES 100 Mhz
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3.5" TEAC
HDD 4300 WD UDMA/66
VGA S3 3D, 4MB SGRAM AGP
COLOR MONITOR PHILIPS
14", 104E, L.R.N.I., DIGITAL
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
CD ROM TOSHIBA 36X XM-6402B
SOUNDBLASTER CREATIVE 64
TAST. KEYTRONIC KT 800
MIDI TOWER ATX
MIŠ PHILIPS + PODLOŽAK
5249,00 KUNA + PDV
+ WIN 98 OEM



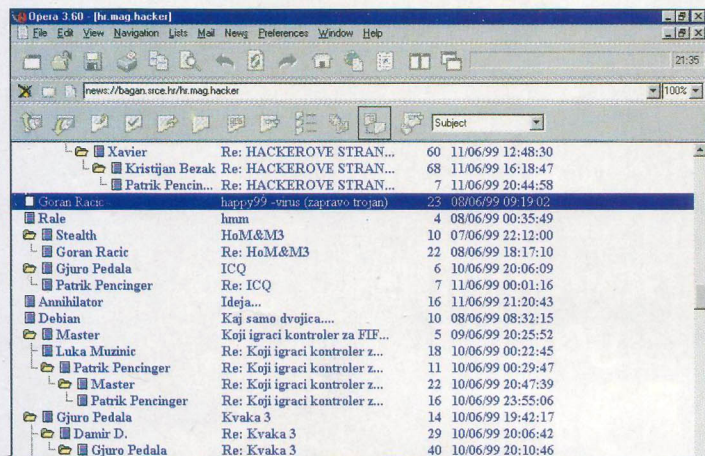
HEWLETT PACKARD

ZAGREB, SAVSKA 120, TEL:01/61 916 94, 61 916 98, 61 916 99 FAX:01/61 916 85
SPLIT, A.G. MATOŠA 35, TEL/FAX 021/362 969, 347 245

Opera

nije gotovo dok debela dama ne zapjeva

Da vam netko kaže da možete imati browser manji od 3MB-a koji možete maksimalno prilagoditi svojim potrebama, da je brz i podržava sve današnje standarde, da je jedan od najsigurnijih i najstabilnijih i da ga možete nabaviti putem Interneta, što biste rekli? Nemoguće! A ne, itekako je moguće.



Opera, osim što je odličan internet browser, u sebi sadrži i news i mail reader

Taj mali browser koji ima jačinu Internet Explorera i Netscapea u jednom, a nije tako glomazan i spor, jedan je od najsigurnijih browsera danas i zove se Opera. Najveći problem današnjih browsera je što zauzimaju mnogo prostora (uzmimo samo Internet Explorer 5, koji je žderač slobodnog prostora na disku) pa imate li malo memorije, može se dogoditi da - ako ga otvarate za svaku stranicu u novom prozoru (zapravo IE i Netscape otvaraju novi browser za to) - brzo potrošite slobodnu memoriju. Instalacija Opere je velika 1.3MB-a, a nakon instalacije popne se "čak" na 2.9MB-a. Tu je, isto tako, i pitanje sporosti. Veliki browseri su spori ponajprije zbog svojih velikih zahtjeva za memorijom. Kod Opere možete otvarati beskonačno mnogo novih prozora jer ne

otvara novi browser, nego novi prozor. Pogledajte na taskbar kada klikate na new window u IE-u, poveća se za jedan IE. Kod Opere to ne vidite jer otvara prozore unutar matičnog programa. Na taj je način riješen problem sa slabijim računalima. Samo treba napomenuti da Opera radi već na 386-ici s 6 rama, što je stvarno pohvalno. Kako Opera nije nastala na nekom starom kodu, kao većina browsera koji su rađeni na NCSA Mosaicu, izbjegnuta je sav onaj suvišan kod te je optimizirana za najbolji i najbrži rad. Isto tako, time su izbjegnuta mnogi prostupi glede same stabilnosti u radu.

Jedna od stvari kojom se Opera najviše ponosi je sigurnost. Opera ima implementiranu 128-bitnu SSL enkripciju, verziju 2 i 3, prvi je browser na svijetu koji ima implementirano TLS 1.0, što

znači da će vaša kupnja preko Interneta biti sigurna od svih pokušaja provala i krađe brojeva vaših kreditnih kartica. Ipak, nemojte misliti da će vas to zaštititi od prevara na Internetu jer se one najčešće događaju kada je prijenos već obavljen na drugoj strani.

Jedna od meni najdražih stvari je način na koji se Opera može potpuno podrediti vašim željama. Recimo, imate otvoreno nekoliko prozora i u jednom ima previše slika koje samo usporavaju surfanje, a na toj stranici vam ionako trebaju samo neke tekstualne informacije. Vi možete samo jednim klikom za samo taj prozor isključiti prikazivanje slika, dok u drugim prozorima sve ostaje po starom. Ako to nije user friendly, onda što je? Znače onu lošu naviku da neki autori web stranica stave tamnu podlogu i tamni tekst tako da je na kraju sve nečitljivo? E, i to je dobro riješeno. U Operi možete konfigurirati kako da se prikazuje tekst, kojom bojom, kojom fontom, kojom bojom da se prikazuju hiperlinkovi i samo jednim klikom promijeniti prikazivanje aktivne stranice. Da bi bila što pristupačnija ljudima, Opera se radi za Windos3.1x/95/98,

za Amigu, za Linux, a očekuje se i za Mac platforme, prevedena je na 10 jezika i još se prevodi na novih pet. Na žalost, hrvatskog trenutno nema među tih petnaest jezika, ali tko zna. Kod čitanja naših slova može doći do malih problema s našim grafemima, ali to se lako može riješiti - sve se nalazi u FAQ-u.

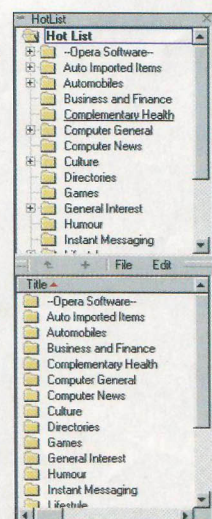
Ako slabije vidite ili ste uočili jedan dio web stranice koji vas posebno zanima, a presitno je napravljen, Opera vam tu može pomoći svojim zumom. Tako možete odzumirati do 20% veličine stranice i zumirati do 1000% uvećanja. Ako prije niste nešto vidjeli, sada sigurno hoćete.

Opera podržava skriptne jezike i izvršava ih bez problema. Isto tako, veliku većinu plug-inova za druge browsere Opera može rabiti, tako da nema straha da vaš browser neće moći prikazivati stranice u shockwave ili da nećete moći razgledavati VRML stranice. Ako već instalirate Operu na sustav gdje je Netscape instaliran, ona će se automatski povezati s njegovom bazom plug-inova.

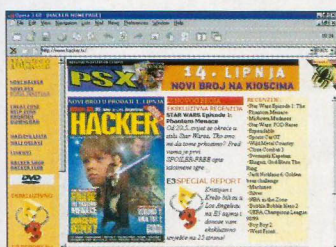
Zgodna je stvar u Operi što nakon instalacije importira sve vaše bookmarkse ili favourites i stavlja ih u svoj Hot List. U Hot Listu već imate veliku bazu Internet stranica razvrstanih po kategorijama, a svako malo se na

(<http://www.operaoftware.com>)

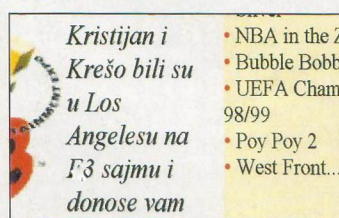
pojavi novi Hot List s novim stranicama. Nadasve korisno. Što reći na kraju doli da je to odličan proizvod kojem vrijedi posvetiti pozornost. Ako iskušate Operu, neće vam biti žao, a možda ćete je kao i ja početi rabiti kao svoj glavni browser.



Hot List je Operin ekvivalent Favouritesima, tj. Bookmarksima



Hackerov homepage kako ga vidi Opera



Ovakvo izgleda Hackerov homepage zumiran 300%

Kuda s ovim browserom

Nedavno je otvorena jedna nova stranica koja bi vam mogla pomoći da odlučite što želite raditi u životu. Na <http://mrav.ffzg.hr/zanimanja> možete pogledati koja se sve zanimanja nude,

koje su potrebne klasifikacije i savjetovati se koje zanimanje izabrati. Site je ostvaren u suradnji s odjelom za psihologiju u Hrvatskim zavodima za zapošljavanje.

MACOM

more than just a box!



INFO GAMA

Zagreb, Počiteljska 18, Tel: 01 3098 302, fax: 01 3098 000

URL: www.info-gama.hr, 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" S86 Macom, D.C., NEC Cromaclear, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0,28mm **BEST BUY!**
- 17" S96C Macom D.C. NEC Cromaclear, TCO 99 (max 1600 x1200), digital, OSD, 0,25mm
- 17" S96D Macom D.C. Diamondtron, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0,25mm
- 19" N95S Macom D.C. Samsung Smart II, TCO 95 (max 1600x1200), digital, OSD, 0,26mm, 1024x768@120Hz
- 19" N96D Macom D.C. Diamondtron, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0,26mm, 1024x768@115Hz
- 19" N110 Macom D.C. Hitachi Flatscreen, TCO 99 (max 1600x1200), digital, OSD, 0,26mm, 1024x768@135Hz
- 21" E96D Macom D.C. Diamondtron, TCO 95 (max 1600x1200), digital, OSD, 0,28mm
- 15" LCD Macom TFT, TCO 95, 62 kHz, digital, OSD, (ekvivalentno 17" CRT monitoru) **BEST BUY!**



NoVo!!!

- VGA 16 MB SG RAM STB Voodoo 3 2000, AGP, (Voodoo 3 chip), 2D/3D
- VGA 16 MB SG RAM STB Voodoo 3 3000, AGP, (Voodoo 3 chip), 2D/3D + TV out
- VGA 32 MB SG RAM, ATI Rage 128, Fury 32 TV out, AGP 2x, 2D/3D, 250 MHz RAM DAC, DVD/MPEG-2



Najpovoljnije gotove PC konfiguracije



Video kartice

- VGA 16 MB SG RAM Creative 3D Blaster Banshee, PCI, (Voodoo 128 chip), 2D/3D, 250MHz RAM DAC
- VGA 16 MB SG RAM Creative Graphics Blaster, AGP, (Riva 128 TNT chip), 2D/3D
- VGA 16 MB SG RAM Asus Riva AGP-V3400 TNT, AGP, (Riva 128 TNT chip), TV out/in, 2D/3D
- VGA 16 MB SG RAM ATI Rage 128, Fury 16, AGP 2x, 2D/3D, 250 MHz RAM DAC, DVD/MPEG-2
- 3Dfx Voodoo II Innvision, 12 MB, PCI, 3D accelerator

DVD Kit

DVD/CD-ROM, Hitachi GD-2500, CD 24x/DVD 4x, ATAPI IDE, 512Kb Buffer, 16,6Mb/s transfer rate, 3. generacije

DVD/CD-ROM, Creative ENCORE Dxr2, CD 32x/DVD 5x + MPEG2 card, ATAPI IDE, BOX, 3. generacije

BEST BUY!

BEST BUY!

BEST BUY!



NOVO!!!
otvorena poslovnica
u Dubrovniku
Gabra Rajčevića 4
tel/fax: 020 420 310

**NOVA ADRESA
u Zagrebu**
Počiteljska 18



Fax modemi

- DIAMOND SupraExpress 56e, 56000 externi, v90
- DIAMOND SupraExpress 56i, 56000 interni, PCI, v90
- Web Excel, Rockwell chip, 56Kflex, voice, 56000 externi, v90
- Web Excel, Rockwell chip, 56Kflex, voice, 56000 interni, PCI, v90
- 3Com US Robotics 56K Faxmodem externi, x2, v90
- 3Com US Robotics 56K voice Faxmodem externi, x2, voice, v90
- 3Com US Robotics MESSAGE 56K externi, x2, voice, v90 (radi offline)

Nova **eksplozija** u
H R V A T S K O M
cyberspaceu

CIJELI USENET BRUJI O...

hr.mag.hacker

Želite li aktivno sudjelovati u izradi
novog broja Hackera?

S L U Š A M O V A S

Jedini časopis s kojim se igra je dobio svoju news grupu na Usenetu.
Usmjerite svoje news čitače na news.tel.hr i "prikačite" se na hr.mag.hacker
Tamo vas čeka Hackerova ekipa...

HACKER

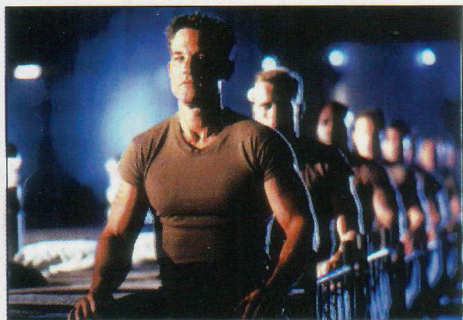
JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE... AH, MA VEĆ ZNATE



Suša novih filmskih naslova u našim kinima, koju smo u prošlom broju najavili, u punom je zamahu. I ovaj mjesec cijelu rubriku posvećujemo DVD izdanjima po čijoj se (ne)atraktivnosti također može zaključiti da ljeto nije sezona za filmofile. Ipak, ima nekoliko hvale vrijednih naslova, a pripremili smo vam i jedno iznenađenje.

Soldier

REDATELJ	Paul Anderson
GLAVNE ULOGE	Kurt Russel, Jason Scott Lee
TRAJANJE	91 min
TIP DISKA	SS-SL (dvostrani, jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2.35:1/1.33:1
IZDAVAČ	Issa film i Video / Warner Brothers



Soldier je film o zastrašujućem budućem društvu u kojem se pomoću beskrupulozne kemijsko-psihike manipulacije stvaraju savršeni beskrupulozni vojnici koji obavljaju najstrašnije zadatke poput strojeva. No, najnoviji hit predstavljaju genetski nabrijana živinčad, dvostruko bolja po svim karakteristikama od starih veterana - barem u standardnim testovima izdržljivosti. Kurt Russel predstavlja predvodnika grupe zastarjelih vojnika koji posluži nadređenima za demonstraciju snage novih vojnika. Misleći da je mrtav, bacaju ga na smetlarski planet, gdje ga prihvaća društvo brodolomaca koje se nada da će ih netko spasiti, odvesti do njihova odredišta - rajskog planeta koji su trebali kolonizirati. Nevolje počinju kada bude odlučeno da će upravo taj planet biti rabljen kao poligon za testiranje mogućnosti novih vojnika... U ovom filmu nisam zamijetio ni trunku originalnosti. Sve kao da je pokupljeno iz već viđenih naslova, od Terminatora i Univerzalnog vojnika pa do Totalnog opoziva i Aliensa. Iako je svaki od tih filmova gledljiv, neki i kulturni, smiješano sve zajedno ne daje bogzna kakve rezultate. Pogledajte film ako ste ljubitelj apokaliptičnih vizija i relativno dobre produkcije i zvuka, na pravim filmofilima ovaj uradak izmamit će samo zijevanje.

SPECIJALNI SADRŽAJI:

Interaktivni izbornici i pristup indeksiranim scenama. Podaci o produkciji i 1.33:1 i widescreen verzija filma na jednom disku.



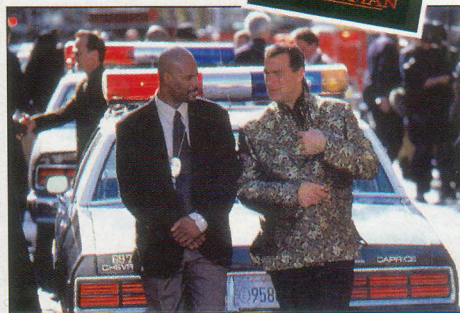
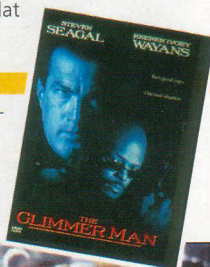
The Glimmer Man

REDATELJ	John Gray
GLAVNE ULOGE	Steven Seagal, Keenen Ivory Wayans
TRAJANJE	88 min
TIP DISKA	SS-SL (jednostrani, jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	1.85:1
IZDAVAČ	Issa film i Video / Warner Brothers

Čim pročitate da u filmu glumi Steven Seagal, jasno vam je što vas očekuje: mnogo akcije, eksplozija, slomljenih nosova zahvaljujući Segalovom poznavanju istočnjačkih borilačkih vještina i sličnih stvari koje vesele mlade. Od fajta do fajta događa se i nekakva radnja. Seagal je novopečeni detektiv losangeleske policije. Prije je radio na tajnim sivim operacijama za vladu sa zatražujućom učinkovitošću, na nesreću njegovih pokojnih ciljeva. LA je u užasu. Tajanstveni ubojica ritualnim ubojstvima sije strah. Kada su Cole (Seagal) i njegov partner Campbell (Wayans) pozvani na mjesto posljednjeg zločina, Cole otkriva stravičnu stvar. Njegova bivša žena i njezin muž su ubijeni na najstrašniji način! A dokazi su usmjereni protiv Colea samog. Stvar postaje osobna i prava makljaža tek počinje. Ima tu različitih reperkusija s ruskom mafijom, Colea prati njegova prošlost i neki davno zaboravljeni neprijatelji... No, nije samo on u opasnosti. Tu su i njegova nova žena, djeca, partner (samo ih on može spasiti, i to, po mogućnosti, šakama, hehe...). Zgodan film za razonodu, pogotovo za ljubitelje (almost) brainless akcije, ali nema nikakvu vrijednost - pogledat ćete ga samo jednom.

SPECIJALNI SADRŽAJI:

Izbornici, podaci o produkciji, i interaktivni pristup scenama. I to je to...



Executive Decision

REDATELJ	Stuart Baird
GLAVNE ULOGE	Steven Seagal, Kurt Russel, Halle Berry, David Suchet
TRAJANJE	127 min
TIP DISKA	SS-SL (jednostrani, jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2.35:1
IZDAVAČ	Issa film i Video / Warner Brothers



7 kilometara iznad površine Zemlje šestorica hrabrih profesionalaca riskira život ne bi li iz šaka opasnih fundamentalističkih terorista spasila četiristo ljudi u zrakoplovu... i dodatnih 40 milijuna. Nagi Hassan otima zrakoplov s putnicima postavljajući pred Amerikance zahtjev da oslobode terorističkog vođu koji je nedavno uhvaćen te u Londonu čeka izručenje SAD-u. Stvar se ne čini složenijom od ikoje druge otmice zrakoplova pa američka vlada i nije pretjerano zabrinuta sve dok specijalni agent dr. David Grant (Russel), ekspert za međunarodni terorizam, ne predstavi svoju teoriju glavonjama u Pentagonu. Hassan ima druge planove koji uključuju kratkotrajno preuzimanje vlasti nad terorističkom organizacijom sve do njegova konačnog cilja, bombardiranja Washingtona i okolice najsnažnijim nervnim otrovom na svijetu, DZ-5. Krizni se štab mora u odsutnosti predsjednika odlučiti između ignoriranja Grantove teorije i žrtvovanja 400 američkih građana u zrakoplovu u kojem je, između ostalih, i popularni senator kome se na sljedećim izborima smiješi predsjedničko mjesto! Specijalac Travis (Seagal) nudi alternativno rješenje, ukrcajanje SWAT tima na Boeing 747 u letu na prilično nevjerovatan način pomoću Stealth zrakoplova. No, događaji krenu u krivom smjeru...

SPECIJALNI SADRŽAJI:

Interaktivni izbornici i pristup indeksiranim scenama.



Batman Forever

REDATELJ	Joel Schumacher
GLAVNE ULOGE	Val Kilmer, Jim Carrey, Nicole Kidman, Tommy Lee Jones, Chris O'Donnell
TRAJANJE	117 min
TIP DISKA	SS-SL (jednstrani, jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	1.85:1
IZDAVAČ	Issa film i Video / Warner Brothers

Ovim je filmom završeno izdavanje Batman kvadrilogije na DVD-u. I dok su prva dva nastavka gledljiva, Batman Forever pokušava pomoću iznimno popularnih i skupih glumaca i odvratno skupih scena stvoriti gledljivu kičastu cjelinu - što mu jedva uspijeva. Film ima svojih trenutaka, no malo ih je. U ovom nastavku Batmana glumi Val Kilmer. Hmm, zanimljiv izbor, ali ne i najbolji. Jedna od glavnih novosti u serijalu je što Batman dobija sidekicka (partnera) - Robina (glumi ga O'Donnell). Batmanovu pratilju u ovom nastavku glumi Nicole Kidman (u ulozi Chase Meridian), a zločince odlični Tommy Lee Jones (Two-Face) i Jim Carrey (The Riddler). Iako se film ne može nazvati nekakvim posebnim umjetničkim ostvarenjem, zanimljivo je pogledati na što je potrošen golemi budžet, a ni gluparanje Jima Carreya nije loše. Imajte na umu da su Batman filmovi svojevrsna referenca što se tiče višekanalnog zvuka jer je upravo prvi poslužio za premijeru Dolby Digitala svijetu. Tako je zvuk i u Batmanom Forever odličan.

SPECIJALNI SADRŽAJI:

Pristup scenama, grafički izbornici i nešto podataka o produkciji.



Mad Max 2

REDATELJ	George Miller
GLAVNE ULOGE	Mel Gibson, Michael Preston
TRAJANJE	87 min
TIP DISKA	SS-SL (jednstrani, jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2.35:1
IZDAVAČ	Issa film i Video / Warner Brothers

Siguran sam da su svi čitatelji čuli za serijal filmova o Mad Maxu. Prije nekoliko mjeseci pojavio se treći, posljednji, nastavak na DVD-u. Za razliku od trećeg dijela koji je pokupio slabije kritike gledatelja, Mad Max 2 mnogi drže najboljim filmom o postapokaliptičnom razdoblju. Max je usamljeni ratnik koji luta po postapokaliptičnoj Australiji u svojoj V8 zvjери na četiri kotača (sjetite se samo vozila u igri Vigilante V8 i dobit ćete odličnu predodžbu o Maxovom vozilu) u stalnoj potrazi za benzinom, najvrednijom supstancom u vremenu kada je infrastruktura društva, samim time i proizvodnja, potpuno devastirana. U svom lutanju

nailazi na zajednicu vrijednih ljudi. Njih tridesetak stvorilo je pravu malu zajednicu oko nekadašnje bušotine te vrijedno prerađuju benzin nadajući se da će, kada budu spremni, moći otići do obale i ondje osnovati idealno novo društvo. No, u njihovoj ih nakani ometa banda nemilosrdnih drumskih ubojica koji, kao i Max, traže benzin - beskrupulozni su pri biranju metoda da bi ga se domogli. No, mala zajednica izgrađena oko bušotine dobro se utvrdila. Ipak, iz okruženja bandita nema im izlaza... Još im samo ostaje nada da će ih Max, koji slučajno nabasa na njih, spasiti... Zanimljivo je da Mad Max i Waterworld, desetak godina mlađi Costnerov film, imaju toliko toga zajedničkog da neki čak govore da je Waterworld remake MM 2, ali na vodi! Za film su karakteristične odlične potjere nabrijanih automobila. Cijeli film doživljava klimaks kroz jednu takvu potjeru, gdje je cilj posljednja preostala cisterna goriva na planetu.... Sličnu potjeru pokušali su ponoviti u daleko skupljem trećem nastavku, no publika je prozrela pokušaj zgrtanja love na staroj slavi - film nije zabilježio bogzna kakav uspjeh na tržištu unatoč tomu što su glavne uloge dodijeljene globalno poznatim ličnostima, Tini Turner i Melu Gibsonu.

SPECIJALNI SADRŽAJI:

Interaktivni izbornici, podaci o produkciji i pristup scenama. Pohvala ide odličnom remasteringu zvuka na Dolby Digital sa starog 70mm 6-Channel formata.

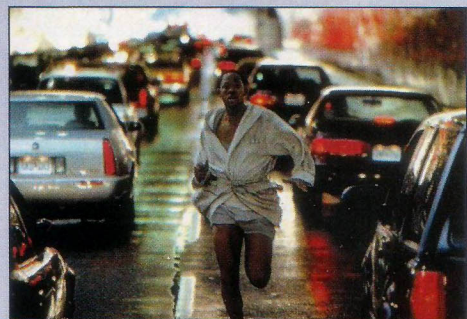


Regija 1

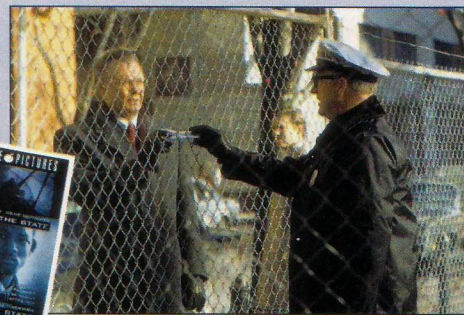
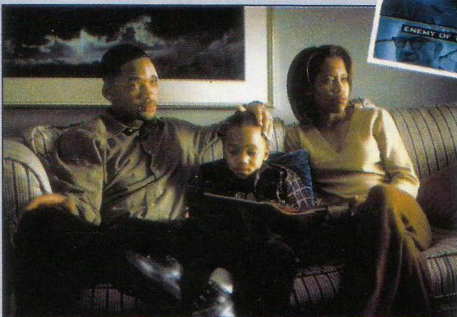
IZDVAJAMO

Enemy Of The State

REDATELJ	Tony Scott
GLAVNE ULOGE	Will Smith, Gene Hackman, Jon Voight
TRAJANJE	132 min
TIP DISKA	SS-DL (jednstrani, dvoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2.35:1
IZDAVAČ	Disney/Buena Vista (uvezeno iz SAD)



Ovaj je film marketinški iznimno dobro iskoristio moment teorije zavjere pokrenut Dosjeima-X, tračunjanjem oko Roswella (kako se bližila 50. obljetnica), nekim flimovima... Glavnu ulogu tumači američki omiljeni rapper-glumac Will Smith, koji trenutačno žari i pali američkim kinima filmom Wild Wild West. Državni neprijatelj No 1. je brzi akcijski triler o odbjeglih vladinim agentima koji naganjaju nevinog čovjeka ni krivog ni dužnog upletenog u



neku njihovu spletku. Podmetnuto mu je ubojstvo, i situacija se čini bezizlaznom. Kao svjetlo na kraju tunela pojavljuje se misteriozni Brill (Hackman), bivši operativac tajne službe koji pomaže Will Smithu izvući se iz gabule.

SPECIJALNI SADRŽAJI:

Pazite sada ovo: Specijalni dodatak o snimanju filma, dodatak o filmašima i trailer! Tu su i podaci o produkciji indeksirano skakanje po scenama itd.

Pregršt novih USB uređaja na tržištu...

TEST USB UREĐAJA

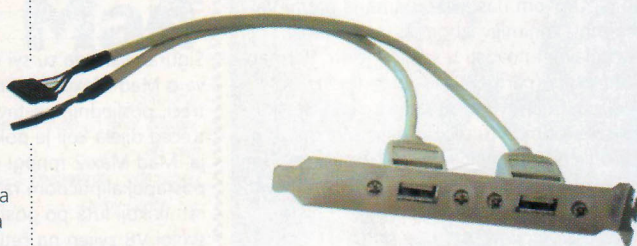
TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Htjeli vi ili ne, ali USB se nametnulo kao sučelje za šminkere. Sudeći po dizajnu i po uporabljivosti, svim USB uređajima koje smo dosad sreli posvećena je prilična pozornost. I zaista, USB se nametnulo kao odlično rješenje u mnogim slučajevima. No, kada se konačno odlučite na spajanje nekakve USB periferije, mnoge su zamke u koje možete upasti! Od poznate njemačke tvrtke Assman Elektronik, odnedavno nazočne i na našem tržištu, dobili smo na testiranje hrpu USB uređaja. Pročitajte kako smo ih spojili i za što ih možete rabiti!

1

Prvi problem karakterističan je za vlasnike matične ploče napravljene po AT standardu. Naime, iako te ploče imaju u BIOS ugrađenu podršku za USB, a postoji i priključak za USB na matičnoj ploči, 99% proizvođača svoje matične ploče isporučuje bez jednog komadića hardvera koji često zadaje glavobolje novopečenim USB-ašima. Riječ je o komadu metala koji se "zahakla" na kućište kao stražnjica obične kartice (grafičke, zvučne...), a na sebi ima dva USB porta koja su komadićem žice spojena na matičnu ploču. Kompliciranog li komada hardvera... Žalosno je što mnogi proizvođači ne nude sličan uređajčić koji bi se mogao dokupiti uz njihove matične ploče, tako da je dodavanje USB-a na njih avantura u stilu "snađi se druže!". E, pa upravo za takve je situacije stvoren komadić hardvera koji nam je prvi zapeo za oko u hrpi USB periferija i interkonekta. Ovom komadiću hardvera posebno se razveselio naš Kris (buduća hollywoodska zvijezda, za

one koji još nisu upoznati s njegovim ambicijama) jer mu je baš to nedostajalo za spajanje USB uređaja na njegovu jeftinijozu AT matičnu ploču. Ubodete u matičnu, **zašarafite** na kućište, uključite USB u BIOS-u et voila. USB je tu!



2

Sljedeći problem koji vas očekuje je spajanje više od 2 USB uređaja na računalo. Podsjetimo se, u USB lancu može simultano raditi 127 uređaja. Kroz USB sučelje prolaze podaci, ali je ono u određenoj mjeri sposobno napajati i uređaj spojen na nj. No, spojite li više uređaja, koji se svi napajaju iz USB porta, u lanac, može doći do problema. Ili, zamislite slučaj, imate USB miša i skener, i kupili ste si još USB kamericu, a nemate je gdje **uštekati**? I što sad? Rješenje za oba problema je u samo 3 slova – HUB. Postoje dvije vrste HUB-ova, oni koji razgranavaju USB lanac i oni koji razgranavaju i napajaju ostatak USB lanca. Na testiranje su nam stigla 2 HUB-a. Prvi je, već se iz aviona vidi, namijenjen uporabi uz I-mac, i to najbolje uz plavi



jer je i sam napravljen od prozirne plastike. No, ako ste i vlasnik PC-a, ovaj uređaj će bez problema raditi i oplemeniti vaš radni stol svojim šminkerskim izgledom. Uz ovaj HUB dolazi i kabel dužine cca 2m, tako da vam kućište može biti zakopano negdje ispod stola i još uvijek ćete imati dovoljno prostora za USB uređaje. HUB se grana na dva porta, znači: jedan okupira, dva daje... dobivate jedan dodatni port. Drugi HUB namijenjen je PC korisnicima (ružan je k'o vrag). Radi se o 1-u-4 verziji. Znači, kupnjom samo ovog HUB-a dobivate dovoljno mjesta za spajanje daljnjih triju USB uređaja. Zanimljiva mogućnost ovog HUB-a je (ako kupite transformator) napajanje USB uređaja. Uz uređaj ne dolazi USB kabel, no ne očajavajte, na hrpi uređaja dobivenih na opis nalazio se i jedan 2m dugačak kabel koji možete kupiti u Assmannu za neku siću.



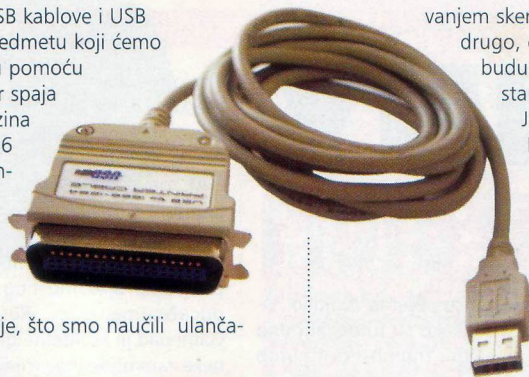
3

Evo miša za sve one koji žive sa stilom. Dizajn je iskušan na Macu i pokazao se prilično uspješnim. Riječ je o univerzalnom mišu koji možete rabiti i na Mac (I-mac ili nekom novom G3, konkretno) i na PC računalima. Na Macu ćete tri gumba rabiti kao jedan, dok ga na PC-u rabite kao i obični miš s dva gumba (Plug'n Play), a udostojite li se instalirati priložene drivere, iskoristiv će biti i srednji, treći, gumb (njemu je zgodno dodijeliti dvoklik). Miš je napravljen od bijelo-plave prozirne plastike. Izgleda kao I-mac, drugim riječima. Vjerujem da će mu se korisnici I-maca obradovati jer je onaj koji standardno dolazi s I-macom nešto "najneudobnije" za vašu ruku u povijesti



računala. Za oko nam je zapeo i neobičan dizajn kuglice (inače, ako vas zanima, ispod 5-6 mm gume nalazi se metalna kuglica, jednom smo, naime, u napadaju znatiželje uništili jedan miš i to doznali, hehe) kojoj je jedna polutka bijela, a druga plava. Mora sve biti u stilu. Postoje dvije verzije ovog miša (I-mac i PC), a razlikuju se jedino u duljini kabela. Naime, kako I-mac ima USB port na tipkovnici, dugačak kabel bi mu radio probleme. Miš koji smo dobili na testiranje imao je kratki kabel (oko 1m). Od velike nam je pomoći pri spajanju **mišonje** i računala bio plavi 1-u-2 HUB jer nam je testno računalo smješteno na podu. Inače, miš je ugodan i precizan, ali nije za one s velikom ručurdom.

4 O.K., i prije smo čuli za HUB-ove, USB kablove i USB miševe, ali nikada za nešto slično predmetu koji ćemo vam opisati. Riječ je o printer kabeu pomoću kojeg se umjesto na paralelni printer spaja na USB port. Iako je maksimalna brzina protoka ograničena printerom (1,216 mby u ECP modu), ovaj način spajanja ima nekih prednosti. Kao prvo, možete simultano na računalo spojiti printer i nekog drugog okupatora paralelnog porta koji na sebi nema pass-through paralelni port. Inače, iz iskustva, ovi ne rade najbolje, što smo naučili ulančavanjem skenera i printera na jedan paralelni port). Kao



drugo, očekuje se odbacivanje arhaičnih portova u budućim PC-ima i što ćete onda ako vam ostane stari printer koji ima samo paralelno sučelje? Jednostavno, riješit ćete stvar ovim kablom. No, bez straha jer se odbacivanje paralelnog porta neće dogoditi barem još tri godine. Inače, ako želite impresionirati prodavača u trgovini, stručni naziv za dotični kabel je USB-IEEE-1284.

5 Šećer, naravno, za kraj. Riječ je o maloj, slatkoj USB kameri koja se napaja iz USB porta. Sjećam se kada su prije nekoliko godina slične kamerice bile turboekstravagancija i kada smo moj prijatelj, 3D dizajner i renderer (sorry, Jauk nisam znao kako da te drugačije tituliram...) i ja sličili na Info sajmu nad Silicon

Graphics Indy grafičkom stanicom koju ste mogli imati za bijednih \$5000 i uz nju dobiti pravu kameru. Bilo je to vrijeme kada smo više dana zaredom dolazili na Info i cijele dane provodili na Silicon Graphicsovu štandu, no o tome drugom zgodom... U svakom slučaju, ako vam treba šminkerski dodatak za računalo, to je USB kamera! No, nemojte misliti da mala okruglica služi samo za šminku.

Karakteristike su joj prilično impresivne. Maksimalna rezolucija filma koji može prikazati (pa i snimiti ako je vaš hardver dovoljno jak) je 640x480 u 10-15 fpsa, dok u prihvatljivoj VHS rezoluciji od 352x288

postizhe 30 fpsa. Maksimalna dubina boje je 24 bita. Ova dubina boje i rezolucije postizhu se zahvaljujući ugrađenoj hardverskoj kompresiji signala. Kamera može poslužit i kao fotoaparat u rezoluciji od 640x480 u 24 bita. Iako fotke nisu ni do koljena onima zabilježenim digitalnim foticem, uporabljive su za, primjerice, objavljivanje na webu i slične aplikacije. Kabel kojim kameru spajate na računalo dugačak je 1,8 m, što je sasvim dovoljno za smještanje kamere na običajeno mjesto (pokraj monitora, ispod ili iznad njega). Uz kamericu ćete dobiti i hrpicu (sve u deminutivima...) programčića - Netmeeting, Liveexpres Videomail, Cardmaker, Uleadov PhotoXpress itd. Iako ograničenih mogućnosti, pružit će vam dosta zabave u sprezi s ovom kamerom...



Svaki sa svakim

Osim uređaja, na uvid smo dobili i nekoliko dodataka koji pružaju dodatne mogućnosti prespajanja USB kabela. Riječ je o spojivima koji vam pomažu spojiti dva dvometarska USB kabela. Inače, postoje USB A i USB B spoj. USB B obično se "uštekava" u uređaj, a samo USB A ide u kompjutor. Sitnice koje vam ponekad sačuvaju živce.

SUČELJE ZA SLJEDEĆE STOLJEĆE. Ne baš...

Eto, USB je tek uzeo zamah, a već je na vidiku novi poboljšani USB (veća propusnost). Srećom, USB 1 i 2 će biti kompatibilni. Tu je još jedno sučelje koje se razvija već više godina - famozni Firewire koji željno iščekujemo na PC-u, a sretni vlasnici G3-a već uživaju u njemu. Za ovo sučelje predviđaju da će biti rabljeno i u računalnoj i u potrošačkoj elektronici te samim time premostiti rupu između ova dva bliska, a opet udaljena segmenta high tech tržišta. Jedva čekamo.



ZAHVALA:

ZAHVALJUJEMO SE TVRTKI ASSMANN ELEKTRONIK KOJA NAM JE POSUDILA SVE OVE USB GOODIESE DA BISMO VAM IH MOGLI PREDSTAVITI. IMATE LI KAKVO PITANJE VEZANO UZ USB, OBRATITE SE U ASSMANN ELEKTRONIKU, HEINZLOVA 48A, TEL. 466 0309, SIGURNO NEĆETE POGRIJEŠITI

Novi igrač na HR tržištu...

DESTINY

igraći kontroleri

TESTIRAO Patrik Pencinger

Kako izabrati pravi igraći kontroler? Na tržištu ih postoje desetine, a svaki se proizvođač hvali da je upravo njegov idealan za vaše potrebe? Eto, nedavno se na našem tržištu pojavilo zastupstvo još jedne mlade i kvalitetne tvrtke, Destiny, koja proizvodi dodatke koji igranje čine ugodnijim i lakšim

Destiny D3 - Digitalni gamepad

Test, kao i uvijek, započnemo od najmanje kutije. Riječ je o zanimljivom i u nekim područjima inovativnom gamepadu. Na računalo ćete ga spojiti klasičnim načinom, preko gameporta. Uzevši ga u ruke, odmah nam je bilo nešto čudno – naime, na mjes-

tu gdje inače susrećemo digitalni D-pad nalazi se (kako su to oni zgodno nazvali) analogni thumbstick (thumb – engl. palac; stick – engl. palica). Onaj tko je ikada u životu držao u ruci dual shock kontroler za PSX znat će o čemu govorim. Dotični kontroler, naime, ima čak dva thumbsticka. Na Destinyju D3 nalazimo 6 gumba – po nama maksimalna količina koju je jednim prstom, desnim palcem, moguće držati pod kontrolom. Gumbi su numerirani, što ponekad pri konfiguriranju joysticka zna biti korisno. Da vam se kažiprsti ne bi dosađivali tijekom igranja, pobrinut će se «rudder» i «throttle» kontrole ugnijezditi se točno na mjesto gdje bi vam ih bilo najugodnije odmarati. To su dvije dodatne

analogne osi koje će zbog svog kratkog hoda poslužiti, primjerice, samo za kontrolu gasa ili potiska. Pritiskom na gumb na kojemu piše HAT, privremeno, dinamički, mijenja funkcije analognog thumbsticka koji postaje digitalni 4-smjerni HAT. Tu je i Turbo Fire gumb koji će vas poštediti bjesomučnog stiskanja u pucačinama, te Reset gumb. Gamepad je kvalitetne građe, donosi neke zanimljive inovacije u svijet kontrolera (digitalno/analogno, throttle, rudder) zahvaljujući čemu postaje iskoristiv u mnogim igračkim žanrovima.



PROIZVOD	Destiny D3
USTUPIO	Zola (tel. 6552 727)
ZA	• Jeftino rješenje za poboljšavanje igraceg doživljaja u mnogim aspektima igara
PROTIV	• Kad su već maznuli thumbstick dual shocku, mogli su se i dizajnerski ugledati na nj. Ružan je.

Destiny D5 - Analogni joystick

Iza imena D5 krije se manje-više klasičan analogni joystick, iznimno robustan uređaj za koji je predviđeno da udomi obje vaše igre za vrijeme igranja. Sama je palica ugodna za dugotrajno igranje i odlično leži u ruci. Joystick ima 8 gumba, po četiri za svaku ruku. Prva četiri smještene su na samoj palici, dok su preostali raspoređeni na izduženoj lijevoj strani baze uređaja, tako da vam vršci prstiju sjednu taman u njih. Ovo je korisno, a i joystick daje «pomaknut» izgled. Osim klasičnih X-Y analognih osi, na joysticku nalazimo još dva analogna elementa. Tu je Throttle – kontrola potiska, i treća os, nazovimo je Z, kojom se manipulira rotacijom palice joysticka oko zamišljene Z osi (uzimamo da je X lijevo/desno, Y gore/dolje, a Z okret ulijevo/udesno).

Creative Labs i nova generacija DVD-a za PC

Encore Dxr3 6x DVD kit

Pred nama je treća inačica Creative Labsovog vrlo uspješnog Encore DVD paketa u kojem su načinjene dosad najveće promjene. Naime, osim što mu je dodan brži čitač optičkih diskova (6X, 32X), promijenjena je i Mpeg 2 dekompresijska kartica koja ovom paketu donosi neke zanimljive novine.

Svojom cijenom, mogućnostima i zanimljivim bundleom, a i činjenicom da je bio prvi, Creativeov Encore DVD paket se svojim prijašnjim dvjema inačicama nametnuo kao najrašireniji način reprodukcije DVD filmova među kompjutorasima. Unatoč popularnosti i raširenosti paketa, bilo je mnogo prigovora na kvalitetu slike na monitoru jer je i u najboljem slučaju bila lošija od one koja se postiže Softverskim Mpeg2 dekomderom. Upravo je zato pala odluka o promjeni Mpeg 2 dekompresijske kartice. Odabrana je provjereno dobra kartica koju poznaju vlasnici Hollywood + Reel Magic paketa, vani prilično popularnog. Osim uvelike poboljšane



kvalitete slike na monitoru, podržane su i veće rezolucije razvlačenja slike (1600x1200 pri 85 Hz, naspram prijašnjih 1280x1024). Veću kvalitetu slike valja zahvaliti novim funkcijama na dekompresijskoj kartici. Dinamički de-interlacing brine za ispravno skaliranje i filtriranje slike da ne bi izgubila na kvaliteti kod povećanja rezolucije. Ovaj sklop također eliminira efekt češlja koji se zna pojaviti kod brzo pomičnih objekata na ekranu. Osim što je poboljšana kvaliteta slike na monitoru, razliku će primijetiti i oni koji spajaju Encore na televizor. Na kartici se nalazi 24-bitni DAC koji stvara iz digitalnog videosignala analogni koji ide u vaš televizor. On također omogućava podešavanje svjetlosti



slike, kontrasta i zasićenje bojama na TV ekranu. Dobro je što posebno možete podesiti postavke za gledanje na monitoru i postavke za gledanje na TV-u. Softver koji dolazi uz ovaj paket zna stvarati probleme. Naime, na nekim se sustavima računalo resetira već nekoliko sekundi nakon početka gledanja filma. Ipak, problem se javlja relativno rijetko te se očekuje da će biti otklonjen sa sljedećom inačicom softvera. Zgodan dodatni programčić za sve vlasnike ovog kita je Remote Selector, koji možete skinuti sa

PROIZVOD	Creative Labs
USTUPIO	Autronic (tel. 6153500)
CIJENA	2707 kn
Za članove	2463 kn
Hacker Cluba	(244 kune manje)
ZA	• vrhunska slika na TV-u i na monitoru. Digitalni izlaz za zvuk
PROTIV	• problemi s driverima
DOJAM	Poboljšana verzija najpopularnijeg DVD kita na domaćem tržištu



www.visualdomain.net, a omogućava upravljanje s Encoreom pomoću daljinskog upravljača te ima još neke vrlo zanimljive opcije. Inače, ako imate problema s Creativeovim driverima, bez ustručavanja možete rabiti one Hollywood + Reel Magic paketa. Uz Encore dolazi i vrijedan bundle, koji se sastoji od National Geographicovog digitalnog izdanja svih časopisa izašlih u devedesetima, Rivena - legendarnog nastavka Mysta te Comptonove interaktivne enciklopedije na DVD-u. ◀



Četverostrani hat kontroler već je standardan. Joystick se na računalo spaja preko klasičnog gameporta. Ne nudi ništa posebno ni novo, no ugodan je za igranje i, čini se, dugotrajan.

PROIZVOD	Destiny D5
USTUPIO	Zola (tel. 6552 727)
ZA	• Dobar, zaokružen proizvod.
PROTIV	• Ništa posebno.

Destiny Force Feedback volan

Šećer dolazi na kraju! Riječ je o vrhunskom Destiny modelu – Force Feedback volanu koji nas je prilično iznenadio. Naime, prilično se razlikuje od ostalih volana! Prvo, vanjski izgled. Mašinerija za povrat sile je zbita u kutijici. Joystick se ne mora

pričvrstiti za stol, nego može stajati na svojim gumenim nožicama. Komadi srebrne plastike po volanu daju mu vizualno željezni «look». Prvo što nam je upalo u oči kada smo počeli igrati bio je njegov veliki nagib – naime, volan je postavljen kao da je kamionski, a ne trkačkog auta. Gumba na volanu je čak 9, ako, osim standardnih 6, pribrojimo još dva od «tiptronic» mjenjača i trokutasti Start na samoj sredini kola volana. Tu je i odličan



PROIZVOD	Destiny FF volan
USTUPIO	Zola (tel. 6552 727)
ZA	• Hat, bundle
PROTIV	• Prevelik nagib, ponekad nestabilan bez učvršćanja



4-strani HAT kontroler. E, ovo je dobrodošla novost u svijetu autosimulacija. Ako se u aviosimulacija može pomoću hata ogledavati pilot, zašto to ne bi mogao i vozač? Na računalo ćete Destiny volan spojiti putem Com porta. Vjerojatno vas zanima razlog zašto se nisu odlučili za klasični gameport? Vrlo jednostavno. Klasični gameport nema dovoljan protok podataka za veliku količinu Force Feedback informacija. Tome se doduše doskokoilo preko MIDI kompresije, no tada su iskoristivi samo gameportovi na zvučnim

karticama. Volan prilično trese. Rabi se I-Force tehnologija razvijena u tvrtki Immersion, koju smo prije susreli u Thrustmasterovom FF volanu. Malo smo razočarani papučicama, preuske su da biste na njima istodobno držali obje cape. Kako biste imali na čemu iskušati svoj novi volan, dobit ćete i dvije originalne igre – već legendarni Need For Speed 3 koji je nedavno dobio podmladak i Andretti Racing.

Gamepad za novo tisućljeće

Fusion gamepad

TESTIRAO Igor Dučić

Fusion igraća palica je novi kontroler iz bogate Thrustmasterove palete. Riječ je o potpuno digitalnom gamepadu.

Dobivši na recenziju Thrustmasterov Fusion digital gamepad, pomislih – ništa novo. Uostalom, dizajn identičan Rage 3D gamepadu upućivao je na kopiju spomenutog kontrolera u drukčijoj boji. No, bila su to sve nagađanja.

Fusion gamepad je potpuno digitalan igraći kontroler, za razliku od Rage 3D gamepada koji je imao 2D/3D opciju. Budući da ovdje nemate izbora, to bi se moglo protumačiti kao nedostatak. Vjerujemo, da je riječ o Thrustmasterovom marketinškom pothvatu. U svojoj su ponudi dosad imali analogni Premier Pad, analogni-digitalni Rage 3D

(2D/3D opcija), pa je prema logičkom slijedu bilo za očekivati da će se uskoro pojaviti isključivo digitalan gamepad.

Na Fusion gamepadu se nalazi deset tipki odnosno gumba i osmosmjerni D_pad, tj. kontroler smjer. Sve to pokreće i nadzire



moćan RISC procesor. Kontroler je ergonomski dizajniran po uzoru na Rage 3D, i sa svake strane

PROIZVODAČ	Thrustmaster
USTUPIO	Continuum (42-71-25)
CIJENA	-
ZA	• USB konektor • dopadljiv dizajn • odličan mapping softver • iMac kompatibilan)
PROTIV	• nema
DOJAM	Gamepad za novo tisućljeće

postavljen gumom.

Što se tiče priključka, imate dvije mogućnosti: USB ili standardan game port na zvučnoj kartici.

U paketu dobivate CD s driverima za Mac i, naravno, alternativne za PC. Uz drivere, na CD-u je i vrlo kvalitetan i moćan softver za instalaciju kontrolera kao i dodatni programi za mapiranje tipki gamepada te dvije demo igrice: Tomb Rider 2 i 3. Sve skupa djeluje dovoljno čvrsto.

Fusion digital gamepad je igraći kontroler trenutačno najviše tehnologije (osim Force Feedbacka), iznimno kvalitetno napravljen i prilagođen svim današnjim standardima. Isplati li se? Prosudite sami. ◀

Još malo igračih kontrolera...

Saitek

Novi kralj igračih kontrolera?

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Saitek je tvrtka čiji počeci leže u izradi inteligentnih prenosivih šah, bridge i još nekih nama nepoznatih igara. No, kako u tome ne leži prevelik profit, usmjerili su velik dio svoje proizvodnje na igraće kontrolere. Dobar potez, mora se priznati... Na testiranje smo dobili četiri kontrolera, svaki primjeren određenom dijelu igračeg auditorija.

Cyborg 3D Stick

Cyborg 3D spada u skupinu klasičnih joysticka. Ono što već pri pogledu na kutiju bode oči je USB znak. Da, ovaj se joystick spaja preko USB porta i to nam se jako sviđa. Samim time pogodan je za vlasnike Apple I-Mac računala koji će, da bi ga rabili, biti primorani skinuti drivere sa www.saitek.com. Inače, instalacija ovog uređaja na PC-u je pravi plug 'n play (doslovno: priključiti i igrati). Čim utaknete joystick u slobodan USB port računala, bit će automatski prepoznat: nakon 2-3 klika na OK, instaliran je joystick koji ima 4 osi i 14 gumba, spreman za igranje 30 sekundi nakon što ste ga izvadili iz kutije! 4 osi (X, Y, Throttle(Z) i RZ os) kontrolirate palicom, tj. njenom rotacijom ulijevo ili udesno. Gumba je zapravo deset jer se posljednja četiri odnose na četverostrani HAT kontroler na vrhu palice. Već pri prvom hvatanju palice

jalna stvar preuzeta iz pravih letjelica. Kad je u normalnom položaju neuporabljiv, prije ispuštanja/lansiranja morate podignuti pokrov s launch gumba i tek ga onda stisnuti. Potpuna programabilnost je jedna od važnih karakteristika ovog kontrolera. S uređajem dobijete 25 postava za najpopularnije simulacije leta, s time da se dodatne mogu skinuti s Interneta. Ako ne programirate ništa posebno, komande koje su u njemu odgovaraju onima iz MS Flight Simulatora. Riječ je o iznimno moćnom uređaju, ali namijenjenom uskom krugu igrača, stoga je upitno koliko će obožavatelja simulacija leta za nj izdvojiti 1120 kn.

PROIZVOD	X36F
USTUPIO	Zola (tel.6552 727)
ZA	• Nirvana za ljubitelje simulacija leta
PROTIV	• Cijena, specijaliziranost

osjetit ćete njenu robusnost. Čvrsta je, a opet savršeno precizna, a gumbi su točno gdje bi morali biti. Odlična stvar je oslonac za dlan, koji se vizualno prilično ističe. Nemojte misliti da je ovaj joystick povlastica dešnjaka - malim inbusom koji dobijete uza nj podešite ga onako kako vama odgovara. Možete mijenjati stranu i visinu podloška za dlan, nagib vrha palice, stranu na kojoj je palica za reguliranje throttlea itd. Minimalni dodatni trošak, a mnoštvo mogućnosti. Jamčim da ćete si nakon pola sata složiti najbolji joystick s kojim ste ikada igrali. Nažalost, cijenom će biti dostupan samo onima nešto dubljeg džepa (567 kn). No, postoji i nešto jeftinije, a isto tako funkcionalno rješenje u obliku slabijeg modela Cyborg 2000 koji ima sve što i bolja verzija, jedino što ima 6 gumba manje i spaja se na klasični gameport. Cijena mu je gotovo dvostruko manja (315 kn).



PROIZVOD	Cyborg 3D Stick
USTUPIO	Zola (tel.6552 727)
ZA	• Preciznost, lakoća uporabe, podesivost, u potpunosti pogodan za ljevak
PROTIV	• Cijena



X36F

Evo pravog kontrolera za sve ljubitelje simulacija leta. Riječ je o dvodijelnoj kombinaciji koja bi trebala predstavljati vrhunac preciznosti, fleksibilnosti, programabilnosti i ugođe igranja. Sama palica ima 42 gumba koje je moguće isprogramirati... Osim uobičajenih, tu je selektor funkcije gumba za mali prst, dva hata i "launch" gumb. Ovo je geni-

Cyborg 3D PAD

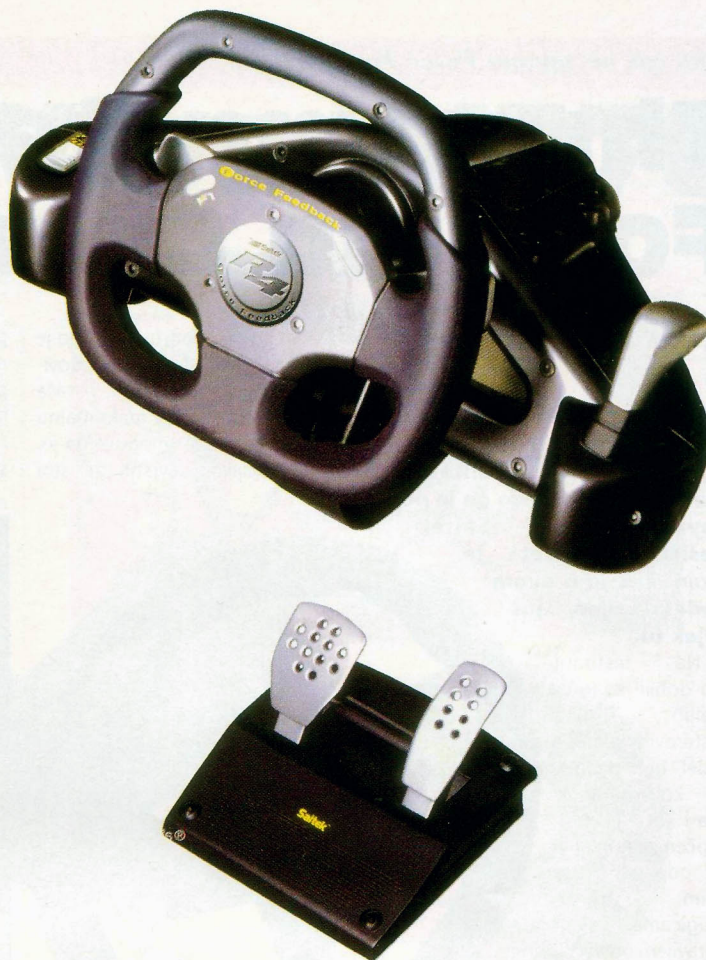
Ovaj gamepad svemirskog izgleda spada u seriju Cyborg kontrolera (pretpostavljamo da je glavni kriterij kod imenovanja ovih igračih pomagala bio upravo njihov izgled). Budući da je riječ o totalno nabrijanom gamepadu, jednostavno ne znam odakle početi s opisivanjem! Ovaj gamepad s hrpom programabilnih gumba omogućuje analognu i digitalnu kontrolu nekoliko osi. Izrađen je iz srebrno sive plastike, izuzev nekolicine vijaka i gumenih dodataka koje možete namjestiti sukladno dimenzijama svoje šake. Kad ne bi bilo plastike koja povezuje 'rogove' ovog gamepada, bio bi prilično sličan standardnim konzolaškim gamepadovima. Iako nam se u početku činilo da ga

R4 Force Feedback volan

Konačno, evo i Saitekovog Force Feedback volana. Po mnogima, riječ je o najnaprednijem uređaju te vrste na tržištu. Mi, naravno, pričama ne vjerujemo, sve moramo sami provjeriti... Kao i uz Cyborg, i uz ovaj volan dolazi inbus koji će vam na samom početku biti nužan za sastavljanje volana, a poslije za fina podešavanja volana i pedala. Volan se na stol pričvršćuje jednom stezaljkom, i odlično drži - bez straha da će se u ključnom trenutku otkvačiti. Moguće je podesiti nagib volana kao i otpor hoda papučica! Instalacija je relativno jednostavna, a svodi se na uključivanje uređaja u struju i spajanje na COM port računala te instalacije priloženog softvera. Inače, joystick rabi Microsoftovu Force Feedback tehnologiju koja je stabilna i odlično podržana u igra-

ma. Uz joystick dobivate CD s ograničenim (demo) verzijama igara, no mi smo rad povrata iskušali i na ovima: Need For Speed 3, NFS: High Stakes Demo, Monster Truck Madness, Carmageddon 2, Midtown Madness. Doživljaj je bio odličan, vrlo sličan onome s Microsoftovim volanom, što ne začuđuje. Kada smo prije dva broja test volane, Microsoftov je za dlak bolji od Thrustmasterovog iako smo i na nj imali neke prigovore, nedostajao je mjenjač brzina. Saitek ga ima, i to prilično do koristan (NFS3). Kada sve zbrinemo, Saitekov volan je samom vrhu. Uzmemo li u obzir cijenu od 1370 kn, što je više 30% jeftinije od usporedivih konkurenata (Microsoft i Thrustmaster), dvojbi ne bi trebalo biti. Ako smatrate Force Feedback prevelikom luksuzom, preostaje vam običan R4 volan za 800 kn.

PROIZVOD	R4 FF volan
USTUPIO	Zola (tel.6552 727)
ZA	•Cijena, podesivost, preciznost
PROTIV	•Nema pravog bunda



ta 'greda' samo nagrdjuje, već u prvim minutama igranja otkrismo njenu praktičnu namjenu: sada kontroler možete sasvim ugodno nasloniti na trbuh pa vam neće trnuti ruka, kao prije, uslijed višesatnog držanja gamepada u zraku. Pri raspoređivanju gumba, d-pada, thumbsticka, i ostalih izroda koji služe za kontroliranje mišićavog (ili kakvog već) junaka u igrama, Saitek je ostao vjeran svojoj krilatici: "za svaki prst po tri!" Te činjenice postajete svjesni čim prvi put uzmete kontroler u ruke jer svaki djelić plastike koji dodiruje vaše šake ili je pomičan ili na stisak odgovara klikom. Joystick ima ukupno 12 gumba, 1 analogni thumbstick kojim kontrolirate dvije osi, jedan digitalni D-pad s kontrolom za dvije osi te dvije posebne vrtlice za kontroliranje dodatnih dviju osi. Pa kome treba toliko gumba za kontrolirati običnu Laru? Zapitat ćete se. Nikome, jer glavna namjena ovako široke lepaze gumbića nije kontroliranje 100 varijabli unutar jedne igre, nego kontroliranje normalnog broja varijabli unutar svih žanrova igara. Doista, detaljnom analizom samog kontrolera, zaključimo da može, bolje ili lošije, zamijeniti svaku vrstu igraćeg kontrolera. Rabite li ga kao normalni gamepad, na raspolaganju vam je klasični D-pad, iznimno ugodan za uporabu, te čak 9 gumba kojima se simultano možete poslužiti ne skidajući palac s D-pada. Odlična kombinacija za tučnjave i

sportske igre te u posljednje vrijeme manje popularne klasične dvodimenzijске arkade. Cyborg može poslužiti i kao uspješna zamjena za volan. Oko lijevog gamepada nalazi se svojevršno kolo volana kojim uspješnije nego što se na prvi pogled čini možete kontrolirati smjer automobila. Kako su u trkaćim igrama gas i kočnica često upravljivi putem analognih osi, njih u ovom slučaju kontrolirate thumbstickom. Za mijenjanje brzina poslužit će "tiptronic" gumbi namijenjeni kažiprstima. Ostaje vam još nekoliko programabilnih gumba za mijenjanje pogleda, trubljenje, pauziranje igre itd. Ni ljubitelji letačkih simulacija neće se osjetiti zapostavljenima uz ovaj čudovišni gamepad. Thumbstick će poslužiti kao mini-jaturni joystick, a prijedspomenuti kotačići ('vrtlice') odigraće ulogu kontrolora potiska i kormila. Prema našoj procjeni, gamepad je najuspješniji u arkadama i utrka, letačima predlažemo neki drugi alat (možda X36F?).



PROIZVOD	Cyborg 3D Pad
USTUPIO	Zola (tel.6552 727)
ZA	•Žanrovski univerzalan
PROTIV	•-

Ako vas ne zanima Force Feedback...

Thrustmaster Formula Charger

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Thrustmaster je u posljednje vrijeme sinonim za kvalitetnu igraću periferiju. Iako ga je po inovativnosti Saitek prešao, kvaliteta je, barem kad je o ovom modelu riječ, još uvijek tu.

Na testiranje smo dobili jedan od slabijih Thrustmasterovih volana - model bez pedala za kontroliranje gasa i kočenja. Gas i kočenje kontrolirate popularno nazvanim tiptronic polugicama. Volan je napravljen od kvalitetne plastike, a samo kolo ima tri kraka - na njemu su smještene dodatna četiri gumba kojima možete dodijeliti funkcije po želji. Volan na računalu

spajate preko gameporta. Iznimno je robustan zahvaljujući čeličnoj osovini volana koja će izdržati i vaša najoštrija skretanja. Za maksimalnu kontrolu i preciznost moguće ga je, čak preporučljivo, učvrstiti za stol

pomoću priložene stezaljke koja za maksimalan prihvat rabi načelo poluge. Uz volan dobivate i posebno izrađen softver za manipuliranje funkcijama pojedinih gumba da bi se osigurala maksimalna kompatibil-

PROIZVOĐAČ	Thrustmaster
USTUPIO	Continuum (tel. 42 83 66)
CIJENA	nazvati
ZA	• kvaliteta izrade
PROTIV	• nema pedale
DOJAM	Pomalo zastario, ali zbog cijene još uvijek atraktivan proizvod

nost s igrama. Opruga u volanu je prilično čvrsta, a hod volana iznosi oko 200 stupnjeva. Nažalost, ne dobivate uza nj nikakve bundlirane igre pa smo ga iskušali u igri Need For Speed 4 i - prilično smo uživali. ◀



Kad se naučite igrati preko tipkovnice, početno razdoblje privikavanja na volan je bolno

Game Card, što je to?

Thrustmaster ACM Game Card

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Zacijelo se pitate što se krije iza ovog imena? Je li to neka nova grafička kartica, specijalizirana za igre? Ili pak nekakva memorijska kartica s nekom genijalnom igrom na njoj... **BLAAMM!** (udarac urednika ručardom u potiljak: Dosta trabunjanja, na posao!)

Game Card je prilično zastario komad hardvera, ali do određene mjere iskoristiv i dandanas. Nekoć davno su zvučne kartice bile ezoterija u svijetu PC-a, vrhunac zvuka bilo je pištanje PC speakera, a I/O kontroleri dolazili su na velikim karticama, a samo ponekad su imali i gameport na

koji se mogao spojiti joystick. Tome se doskočilo razvojem Gamecardova, posebnih kartica čija je jedina korist bila spajanje joysticka na računalu. Kad su zvučne kartice i I/O kontroler preuzeli na se funkciju posjedovanja gameporta, ovaj je tip kartica postao nepotrebnim. Jedini način za njihov opstanak na tržištu je krcanje zanimljivim dodacima, za što je odličan primjer kartica koju opisujemo. Riječ je o ISA kartici koja na sebi ima dva gameporta i u najmanju ruku čudan regulator brzine računala. Teoretski, što se igra sporije odvija, pogotovo neka arkada, to je vaš mozak u stanju obraditi više informacija i odgovoriti povratnim informacijama. Primjerice, igrate li neku svemirsku pucačinu i nađete se pod kišom metaka i ostalog projektilskog oružja,

daleko je veća vjerojatnost da ćete im uspjeti umaći ako se sporije kreću. Regulator brzine ima deset razina usporjenja računala. Iako su driveri kartice u DOS-u (proizvedeni su 1996.), kartica radi i u Windowsima. Moguće je instalirati najviše četiri ovakve kartice u računalu. Nažalost, upitno je hoćete li m o ć i instalirati i jednu jer ISA port sve više iščezava iz svijeta računala, a očekuje se njegovo 100%-tno odbacivanje u PC99 specifikaciji. ◀

PROIZVOĐAČ	Thrustmaster
USTUPIO	Continuum (tel. 42 83 66)
CIJENA	nazvati
ZA	• Mogućnost spajanja dvaju joysticka
PROTIV	• ISA, stari driveri, uskoro će biti neuporabljiva (kad nestane ISA porta)
DOJAM	Kartica koja će riješiti problem spajanja dvaju joysticka na računalu. I ništa više



TNT2, drugi pogled...

Diamond Viper V770

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

S Diamondovim proizvodima nikad nemamo problema, sva testiranja uvijek prolaze glatko pa je i njihova nešto viša cijena, po nama, itekako opravdana. Iako mrvicu kaska za Asusom, i Diamond je domaćem tržištu ponudio TNT 2 temeljenu karticu. Na samom kraju testiranja krenuli smo u Destruction test kojim se dokazuje prava kvaliteta izrade kartice. Bijasmo iznenađeni rezultatom!!

Na testiranje smo dobili OEM verziju Diamondove kartice, znači antistatičku, karticu i CD s driverima i softverom. Diamondova kartica na računalo se spaja preko AGP sučelja, a na sebi nosi 32 MB, kako se pokazalo, iznimno kvalitetne memorije. Nažalost, nema TV izlaza. Uz nju dolazi i zanimljiv softver. Svakako moramo spomenuti iznimne Diamondove drivere koji se kriju iza imena InControl Tools. Osim što je riječ o programčiću za manipuliranje Desktopom, ikonama, itd., riječ je i o moćnom tweaking utilityju. Novo kod utilityja je što po želji možemo pokrenuti 3D scenu koja zorno prikazuje određenu postavku koju želimo promijeniti i govori nam koliko se brzo stvar vrti s određenom opcijom uključenom ili isključenom (u FPS). Na ovaj način i potpuni početnici mogu uz malo volje namjestiti karticu do maksimuma. Kvaliteti slike ni u 2D-u ni u 3D-u nemamo što zamjeriti. U igrama se kartica ponašala vrlo korektno i radila sa svime što smo pokušali pokrenuti (NFS3, NFS 4,

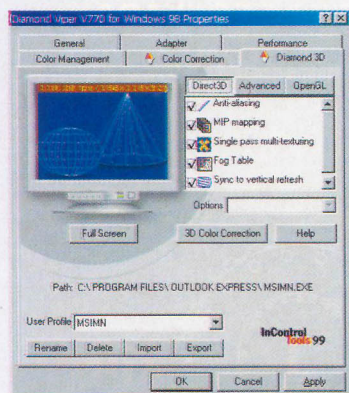
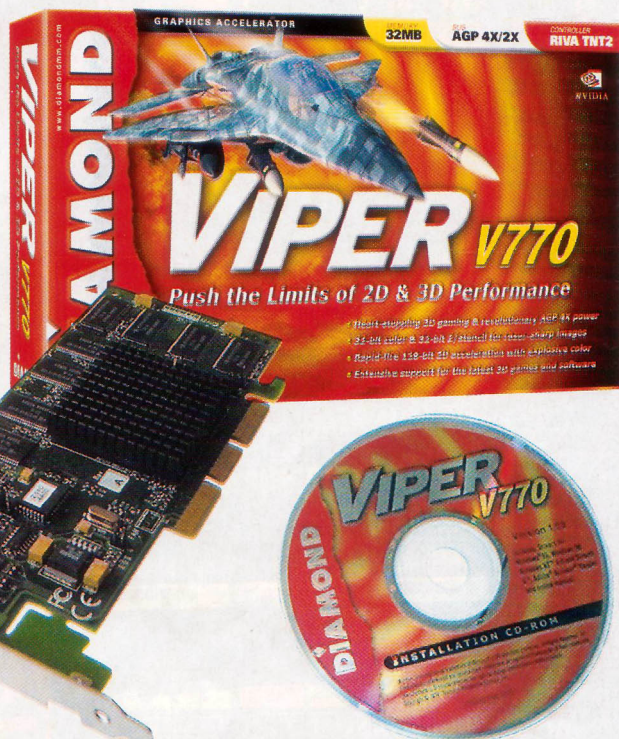
Q3 Arena, Q2, Expendable...). Po performansama je između Voodoo 3 2000 i Voodoo 3 3000 kartica. Kartica potpomaže Mpeg 2 dekompresiju. Htjeli bismo pohvaliti Diamond jer je na CD s driverima uvrstio i zoran DVD softver koji rabi hardversku akceleraciju kartice, što je prava rijetkost, jer inače proizvođači harvera štede na ovakvim sitnicama. Zgodan je i dodatni modul za MS Powerpoint koji vam omogućuje 3D tranzicije između slajdova. Za kraj testiranja odlučili smo proučiti kako će se kartica ponašati kada joj stisnemo gas do daske i natjeramo je da radi 'u crvenom'. Za over-clockanje smo rabili program Powerstrip.

Početna frekvencija bila je 150 MHz za memoriju na kartici i 125 MHz za sam čip. Nismo baš mnogo očekivali jer kartica nema aktivni cooler, nego samo pasivni. Započeli smo sa 155/135, onda smo povećali na 160/145, pa na 165/150 MHz. Hmm, ovo nam je već bilo čudno. Još uvijek radi, bez ikakvog 'tearinga' (deranja tekstura) ili smeća po ekranu. Imajte na umu da smo na svakoj brzini izvršili naš opsežni 3D Mark test u 1024x768 koji traje 15-ak minuta! Nevjerojatno, pa Viper Ultra TNT 2 dolazi s početnom frekvencijom od 175 MHz za memoriju i 150 MHz za jezgru. Nismo mogli izdržati, i na toj smo frekvenciji pokušali odvrtjeti naš 3D Mark. I uspjeli smo!!!! Nevjerojatno! Sada je jasno otkuda tako visoka cijena – nije se štedjelo pri izgradnji kartice. Nakon nekog vremena (90 min)

rada na 175/150 odlučili smo se na totalnu perversiju od 180/160 MHz. Nažalost, ovo je bilo previše, i 3D Mark nam se zaledio. Ipak, rezultati overclockanja Viperice su nevjerovatno dobri! Zapamtite: ne postoje dvije identične grafičke kartice, i nitko ne jamči da će se vaša dati overclockati kao ova koju smo mi imali na testu. Overclockanje smo izvršili samo da bismo iskušali granice ove kartice. Nakon testiranja vratili smo je na njenu normalnu radnu frekvenciju da ne bi došlo do oštećenja ili gubitka podataka uslijed rušenja sustava.

Ako bismo izravno uspoređivali Diamondovu i Asusovu karticu

temeljenu na TNT 2 procesoru, teško bismo dobili pobjednika. Cijena i mogućnosti idu na stranu Asusove kartice, no stabilnost u radu i kvaliteta drivera i dodatnih programčića je na strani Viperice. Također, Viperica je nešto brža i bolje se da over-clockati do temeljne brzine Ultra TNT 2 kartica (što nismo očekivali ni u najboljem slučaju!). Također, tu je i puna verzija DVD playera! Što se nas tiče, prevagnula je Viperica, no ne smeta li vam mušičavost drivera, povremena blesiranja sustava i imate potrebu za TV izlazom / ulazom, za vas je pravi izbor Asusov model. ◀



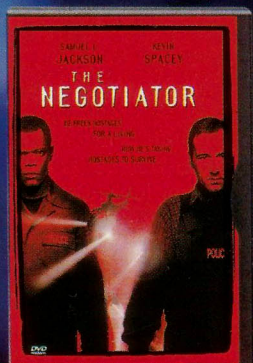
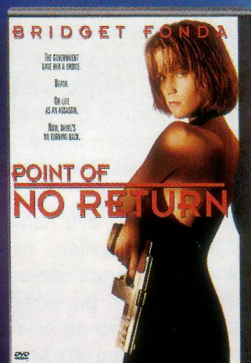
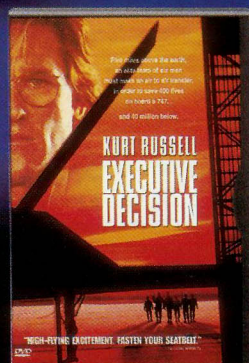
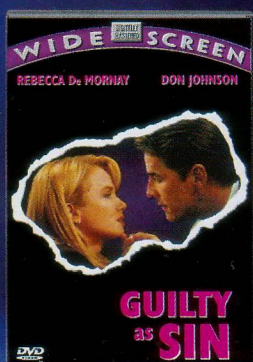
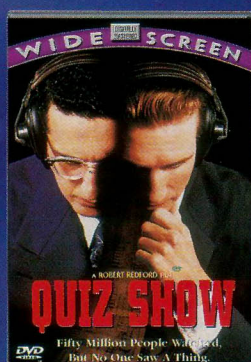
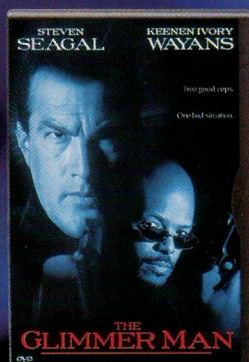
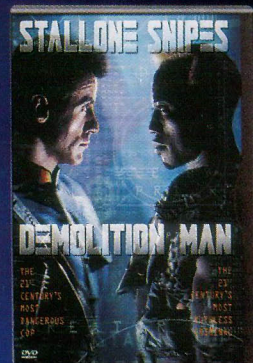
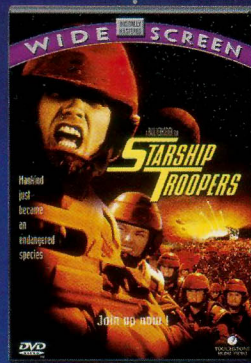
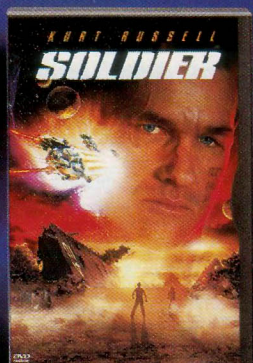
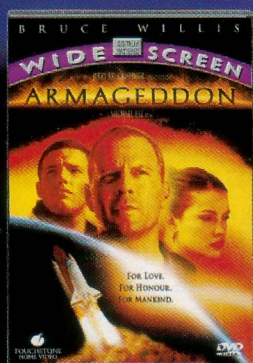
Famozni Diamondovi Incontrol 99 driveri. Ovako izgledaju i rade idealni driveri



Odgledali smo Usual Suspects po 67. put ne bismo li se uvjerali u kvalitetu bundliranog DVD playera. Živio Keysey Soze.

PROIZVOĐAČ	Diamond Multimedia
USTUPIO	Info-Gama (tel. 3098-302), Autronic (6153-500)
CIJENA	1946 kn (Info-Gama); Autronic – nazvati!
Za članove Hacker Cluba	1693 kn (253 kune manje)
ZA	• Brzina, stabilnost, driveri
PROTIV	• Nema bundlea, nema aktivni cooler
DOJAM	Iznimno kvalitetna kartica koju se overclockanjem da ubrzati dodatnih 15-ak % Odlično rješenje za one koji žele 3D zvuk, a Live! im je preskup

DIGITALNI VIDEO DISK - SVJETSKI STANDARD TREĆEG TISUĆLJEĆA...



NAJNOVIJA IZDANJA



NAJBOLJI FILMOVI, BOLJI NEGOTIČARIMA,
OD SADA I U VAŠEM DOMU.

ISSA
FILM I VIDEO

DISTRIBUCIJA: ANTE GRUP d.o.o.
MAKSIMIRSKA 99, Zagreb, tel./fax: 01 / 216-943



DIVX JE MRTAV!

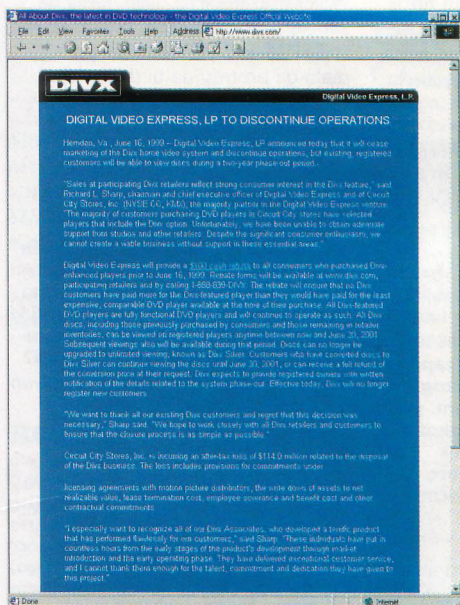
PIŠE

Patrik Pencinger

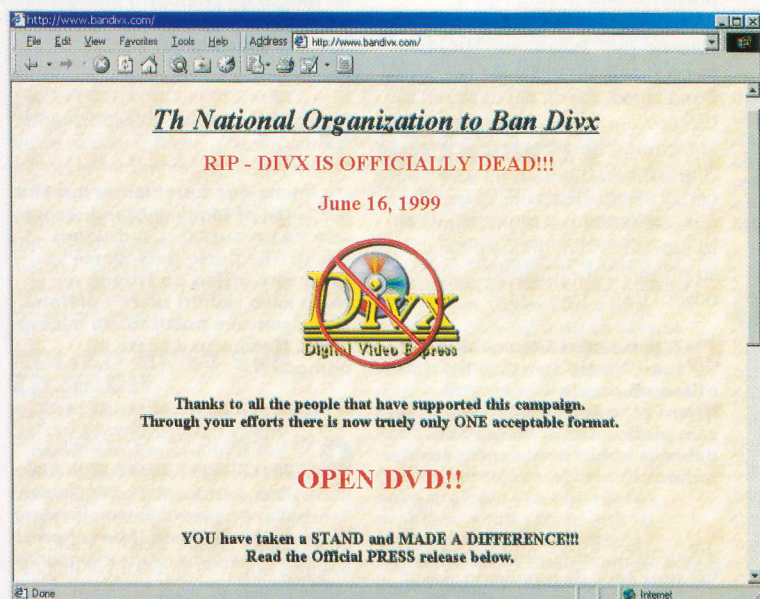
Tehnofilima, DVD-ljupcima i svima koji imalo prate DVD tržište usta će se jamačno razvući u pobjednički smijeh! DIVX je ponuđen Amerima pod imenom enhanced DVD, ili poboljšani DVD. Srećom, marketinški trik je prozret i nakon godine životarenja izrod korporativnog načina mišljenja filmskih studija otišao je k vragu časnom kapitulacijom njegova najvećeg zagovornika i promotora te gotovo jedinog mjesta gdje se DIVX player mogao kupiti, megalanca trgovina tehnikom u Americi - Circuit Cityja. Mnogo govori i činjenica da im je onog časa kad je Circuit City objavio propast multimilijunskog projekta skočila vrijednost dionica, a povećale su se i prognoze za zaradu u tekućoj godini...

Pretpostavimo da nikada niste čuli za DIVX (Digital Video Express), vrstu DVD-a koji su na poseban način enkodirani. Svaki od njih se prodavao po cijeni od kojih 5 \$, kolika je vani cijena rentanja filma (35 kuna, brrrr), i za taj ste novac mogli u razdoblju od 48 sati pogledati film koliko ste god puta htjeli. DIVX diskovi nisu kompatibilni s klasičnim DVD-ima, no DIVX playeri mogu i njih reproducirati. S druge

strane, DIVX playeri su stotinjak dolara skuplji od 'Open DVD only' modela koji su kvalitetom usporedivi s njima. Uređaj vam mora biti spojen na telefonsku liniju pomoću koje komunicira s DIVX centralom prenoseći joj vrijeme gledanja pojedinog filma, koji film gledate; znači, stvara vaš svojrsni korisnički profil zadirući na taj način u vašu privatnost. Ako nije spojen na telefon, ne radi! Inicijalno razdoblje gledanja od 48 sati započinje kada kupljeni DIVX disk stavite u uređaj i stisnete play. Imajte na umu da tijekom tih 48 sati film možete gledati koliko hoćete puta, ali samo u playeru u kojem ste ga 'načeli'! Znači, ništa od posuđivanja kompićima. Nakon prva dva slobodna dana disk se zaključa. Sljedeći put kad ga stavite u uređaj, magična kutija dodaje 3 \$ na vaš račun koji stiže jednom na mjesec, što vam otvara film na daljnjih 48 sati. Ako vam se neki film jaako sviđa, možete ga kupiti za 20 \$ (što je više od cijene 99% DVD filmova koje možete naručiti Internetom s uključenom poštarinom). Zgodan način pražnjenja džepova nama filmofilima koji volimo jedan te isti film pogledati više puta ili frendovima demonstrirati one najatraktivnije scene koje najbolje zvuče u surroundu... Srećom, globalna svijest se pokrenula, na tisućama sajтова na Internetu i na povezanim newsgrupama (najbolja je alt.video.dvd ili alt.home-theater.misc koje prenosi domaći news server news.tel.hr) iskrusnulo je tisuće BAN DIVX znakova i logoa. DIVX je u prošloj godini uspio napraviti samo jedno, usporiti ionako strelovit rast popularnosti običnog Open DVD-a (otvoreni DVD), DIVX-u na pakost tako nazvanog. Osim toga, mnogi potencijalni kupci su bili potpuno zbunjeni i iz straha rata formata



Službena verzija propasti DIVX-a je, kako oni kažu, nedostatak podrške od filmskih studija.



Circuit City je odustajanjem od DIVX-a barem djelomično povratio simpatije videofila koji su u njemu cijelu prošlu godinu vidjeli samog sotonu.

(VHS vs. BETA je odličan primjer) odlučili su sačekati da se situacija iskristalizira. Problem je u tome što su neke kompanije odlučile svoje filmove izdati prvo na DIVX-u, a nakon toga na DVD-u, dok su neke odlučile potpuno ignorirati otvoreni DVD sve u svrhu dodatne zarade. Sada im sigurno nije drago što su etiketirane kao mrzitelji DVD-a. Zanimljivo je kako je malo falilo da DIVX uspije. DVD je kao format usmjeren filmofilima i sveukupnom poboljšanju doživljaja filma koji uključuje obveznu Widescreen verziju filma i mnoge dodatke zanimljive filmofilima. DIVX je ciljao na mainstream publiku kojoj bi jeftinije bilo u mallu (šoping megacentri po kojima američka mladarja provodi vrijeme - ako ne znate o čemu govorim, trkom do videoteke i pogledajte film Mallrats (Štakori iz šoping centra)) uz hranu uzeti DIVX disk koji je 4-5 puta 'jeftiniji' od običnog DVD-a, nego da nakon šopinga, a prije papanja, moraju još voziti i do videoteke. DIVX filmovi nisu imali dodatnih materijala, i nisu podržavali Widescreen!

Što znači smrt DIVX-a? Mnogo, i mogu vam reći da je već u prvim danima samo jednog DVD formata, to itekako vidljivo. Naime, najavljeni su mnogi atraktivni filmovi i to upravo od kompanija koje su bile zagovornice DIVX-a. Znači, opstanak formata je osiguran, proizvođači potrošačke elektronike će nove DVD playere štancati u peterostrukim nakladama, što znači manju cijenu uređaja! Predviđa se da će ovogodišnja božićna shoppingmanija u Amera biti više nego ičim obilježena kupnjom velikog broja DVD reproduktora.

Okosnicu otpora DIVX-u na mreži predstavljale su web stranice www.bandivx.com. Navratite li na njih, čut ćete pobjedničku himnu 'Video Killed The Radio Star', ili u ovom slučaju DVD je ubio DIVX, hehe...

HELP LINE

S.O.S

Ovaj puta smo bili stvarno ažurni. Recenzije Star Wars Episode I: The Phantom Menacea i Aliens vs Predatora ste mogli pročitati mjesec dana prije izlaska spomenutih igara na tržište, a u trenutku kada spomenute igre možete kupiti u hrvatskim trgovinama, u Hackeru možete pročitati cjelovit prohod za The Phantom Menace i dragocjene savjete za AvP. Namjeravamo vas i dalje obasipati takvom pažnjom, a Denis Kovačić se i za ovaj broj potrudio odgovoriti na veliki broj vaših pitanja vezanih za (još uvijek) popularne avanture.

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 redakciji polomila zube. Pisma nam šaljite:

POŠTOM

"Janus-Press" d.o.o.
(SOS)

Petrinjska 11/IV,

10 000 ZAGREB

janus@zg.tel.hr

(u SUBJECT stavite
SOS)

MAILOM

NAPOMENA

Molimo vas, 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.

LBA 2

U LBA2 sam došao zajedno s Baldinom u njegovoj letjelici na planet Zeelich, no nestalo nam je benzina i srušili smo se na otočiću u blizini grada Otringal. Za povratak letjelice potrebno je gorivo (gazogem) kojeg ima u rafineriji na otoku Francos. Došao sam na otok, ali kako ući u rafineriju preko ograde i gdje je dizalo za spustiti se u under-gas?

Filip

Kreni prema rafineriji. Nećeš moći ući na glavni ulaz, zato potraži mjesto gdje je ograda malo oštećena, skoči na cijev pa preko ograde. Uđi u zgradu. Do kanistra ćeš se morati malo pomučiti. Kada uzmeš kanister s gorivom, izađi van iz rafinerije. Ogradu preskoči skačući po bačvama koje se nalaze blizu mjesta gdje si ušao (na lijevo). Dizalo se nalazi na platformi do koje dolaziš tankerom iz luke Francis.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Molim pomoć za igru STAR WARS: Rogue Squadron. Naime, nikako mi na 4. nivou ne uspijeva srušiti Imperijinog hodača. Kada god ispućam kabel, ili se zabušim u njegove noge ili mi slika promijeni perspektivu te

ne mogu nikako napraviti krug oko njegovih nogu da ih zavežem.

Unaprijed hvala!

Zlatko

Ovo možeš raditi s bilo koje strane hodača. Vozi uza nj i kada dobiješ poruku da ispalis harpoon, pritisni tipku za ispaljivanje sekundarnog oružja. Perspektiva slike će se promijeniti (tako mora biti), a ti najmanjom brzinom leti oko hodača negdje u visini sredine njegovih nogu. Moraš napraviti tri kruga oko njega. Ako ti je postojeca najmanja brzina prebrza, možeš voziti i s aktiviranim kočnicama.

X-FILES

Imam problema s igrom X-FILES. Zapeo sam već na prvom CD-u. Ne znam što sve trebam pokupiti u skladištu u kojem su bili Mulder i Scully u uvodu. Pronašao sam barut, krv i opušak. Razgovarao sam i s Wongom, ali je on otišao. Kad se god vratim u skladište, njega više nema. Kada odem kod šefa da mi pomogne na slučaju, on kaže da se vratim u skladište.

Unaprijed hvala!

Marin

Osim baruta, krvi i opuška, moraš pronaći i sanduke pokraj vratiju. Rabi "evidence kit" za skupljanje predmeta. Također pogledaj i bačve. Idi do ureda gdje je Skinner i stubama kreni gore. Ući ćeš u mračnu sobu. Upali bateriju i pronađi šipku. Otvori njome jedan od sanduka. Ponovno rabi "evidence kit". Izađi na stražnja vrata skladišta. Idi do čovjeka, pokaži mu značku i sve ga ispitaj (ikone s vrha ekrana dovuci do njegove face). Vрати se i razgovaraj sa Skinnerom (ne zaboravi ikone u vrhu ekrana). Izađi na prednja vrata. Ponovno razgovaraj sa Skinnerom. Vidjet ćeš crni Sedan. Kreni prema njemu i kamerom snimi registrarske pločice. Idi u laboratorij.

SANITARIUM

Pišem vam jer sam zaglavio u Sanitariumu na drugom CD-u, poglavlje "The Hive". Došao sam do "strange bug machine" s kojom bih trebao ugusiti vatru, ali ja nikako ne mogu pogoditi kombinaciju pa bih vas molio da

mi odgovorite kako to napraviti.

Ante

Kombinaciju rješavaš na sljedeći način: zelene tipke na leđima bube služe za položaj krila (ima ih tri). Dolje su dvije, kojima radiš kombinacije boja. Rabi različite kombinacije tipki da bi dobio kombinacije identične onima s lijeve strane. Kada zadana kombinacija odgovara tvojoj, povuci polugu do one kombinacije koji si složio i pritisni sive tipke koje se nalaze dolje desno, a zatim tipku iznad bubine glave. Ponavljaj to dok sve kombinacije ne budu podešene, što će na koncu rezultirati zatvaranjem vratiju ložišta.

Zapeo sam na drugom nivou Sanitariuma. Pokupio sam sve moguće stvari i ipak ne mogu naći kombinaciju za lokot.

Ivan

Šifra je 451.

GRIM FANDANGO

Igram Grim Fandango i zapeo sam na prvom CD-u. Nekog kostura sam polio cementom, pokvario one cijevi od pošte, lokot onih vratiju otvorio, a čovjek zadužen za cijevi nije ih dobro zatvorio. Što dalje moram učiniti?

Dino

Dok je domar kod cijevi, trebao bi se zapaliti. Uzmi aparat za gašenje požara i ugasi ga. Izađi iz sobe i ponovno se vrati u nju. Uđi u prostoriju gdje je stroj i gurni probušenu karticu u crvenu cijev. Ključnici reci: "Excuse me, but I have to go straighten this mess out." Idi u Donov ured. Završit ćeš zatvoren u Glottisovom uredu. Pokucaj na vrata i razgovaraj sljedećim rečenicama: "I'm thinking about getting out and getting even. That's it.", "The DOD runs a crooked game, and I intend to prove it.", "I'm gonna blow the lid off this place.". Salvador će te odvesti u svoj tajni stožer.

Zapeo sam u Skamenjenoj šumi. Vratio sam srce Glottisu i otišao do drveta s pumpama. Nisam znao kako da ga srušim, pa sam pješice došao do gorućih dabrova i ubio ih. Ne znam što da radim.

Robert

Pomoću "tački" moraš podesiti stroj, tako da pumpe na svakoj

strani istovremeno rade. Pumpu sinhroniziraš prelazeći tačkama po cijevima koje vode do pumpe. Ako sve dobro napraviš, cijela konstrukcija će se početi tresti. Isključi stroj, Glottis će se popeti, a ti ga ponovo uključi. Izađi iz vozila i uzmi znak. Nosi ga do šume na lijevoj gornjoj strani ekrana. Kada god zabiješ znak u zemlju, strelica će se okrenuti i pokazivati u određenom smjeru, tj. tamo gdje ga trebate odnijeti. Nosi ga i svako malo ga zabij u zemlju da vidiš kamo treba ići dalje. Kada ga zabiješ u pravo mjesto, otvorit će se spilja. Uđi unutra, idi do znaka i malo ga protresi da bi dobio ključ. Vрати se do vozila i idi do dabrova. Ključem otvori vrata, uđi u vozilo i kreni naprijed.

BROKEN SWORD 1

Imam problem s igrom Broken Sword 1. Došao sam u Irsku, pričao s konobarom, popravio mu stroj za pranje čaša, uzeo dragulj i sreo s Kanom. Ne mogu ući u dvorac zbog jarca. Kako ga se riješiti?

Ivan

Kreni prema ljestvama. Jarac će te oboriti na pod. Kada krene natrag, pomakni šipku (pole) ulijevo. Sada možeš slobodno sići ljestvama.

THE CURSE OF THE MONKEY ISLAND

Imam jedan problem u igri Curse of Monkey Island. Na 4. nivou kada u "jar" uđu krijesnice, ne mogu ga poklopiti. U Hackeru piše da poklopac trebam dlijetom izbušiti. Gdje i kako?

Bojan

Poklopac trebaš izbušiti škarama ("scissors").

Imam jedan problem u igri The Curse of Monkey Island. Zapeo sam na prvom CD-u, u drugom dijelu "The Curse Gets Worse". Kada sam otišao do frizera, ne znam kako skinuti škare s plafona. Skoro sam sve pokušao, ali bezuspješno. Nadam se da ćete mi pomoći.

Robert

Stavi bube ("lice") na češalj. Kada Rottingham pobjegne, sjedni na stolac i razgovaraj s Hagginsom. Rabi ručku ("handle") jedanput i uzmi držač papira ("paperweight"). Kad Haggins ode, stisak ručku sve dok ne budeš u dosegu škara - uzmi ih.

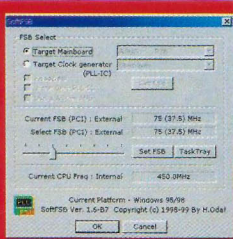
OVERCLOCKIRANJE BEZ PRTLJANJA PO BIOSU

? O.K., imam jedno pitanje, za koje i sam mislim da je prilično glupo, no nešto sam našao, a i malo sam sam razmišljao, pa ga eto postavljam vama u nadi da ću dobiti odgovor. Zanimaju me može li se nekako overclockati procesor bez prtljanja po matičnoj ploči, pa čak i bez prtljanja po BIOSU, putem Windows baziranog utilityja. Je li glupo, a? Nemojte me samo pokopati..

Lovro

! Pitanje uopće nije glupo, štoviše, iznimno je zanimljivo. Pošli smo putem glasina na mreži i nakon pročitanih nekih tekstova na posebnim sajtovima posvećenim overclockanju (www.overclockin.com i slični) naišli smo na odličan programčić koji dop-

ušta upravo to o čemu spominješ, overclockanje bez prtljanja po BIOS-u! Čak i na matičnim pločama na kojima je za promjenu frekvencije potrebno premješati jumpere! Programčić se zove SoftFSB i odlično radi. Doduše, samo na ograničenom broju matičnih ploča. Programčić možete naći na adresi <http://www.h-oda.com/>, a radi sa svim najpopularnijim matičnim pločama uključujući i Abitove i Asusove modele! Iskušali smo ga na Asus P2B i Celeronu 400A koji smo overclockali na 450 MHz.



Sve nam se više čitatelja obraća s pitanjima vezanim uz DVD i gledanje filmova na kompjutoru. Čini se da je promocija ove odlične nove tehnologije bila pun pogodak. Osim DVD-a, muče vas problemi oko nadogradnje koji, vjerujemo, da su sada itekako aktualni jer je završila školska godina i roditelji vas žele nagraditi za postignuti uspjeh. Zar ne?

BEZ PANIKE

PIŠITE NAM

Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Hackerov hardveraški tim odgovara na vaše upite!

POŠTOM

"Janus-Press 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 vaše 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.

BOK!

? Imam GSM aparat Nokia 6110 (znate, onaj koji ste opisali prije kakvih godinu dana...), i problem nastaje kada ja i kompić 'očemo odigrati malo Zmije (op.ur. - to je igra ugrađena u mobilni) u mreži. E, pa stalno nam se prekida igra porukama da je jedan pobijedio iako se nismo zabili jedan u drugoga niti se zabili u zid? U čemu je problem, jesmo li nešto krivo postavili?

Saki

! Problem je vrlo jednostavan. Kako smo i sami iskusili, dvije Nokie moraju biti vrlo blizu (10 cm) i IC portovi im moraju biti upereni jedan prema drugome želite li uspješno dethmatchirati. Zadovoljstvo koje se postiže pobjedom u dethmatchu mjerljivo je s onim u mrežnoj pobjedi u Quakeu 3 ili Need For Speedu 4.

KOLIKO BRZO SVE TO RADI?

? Bok! Opsjednuta sam brzinom svog kompjutera, i stalno nešto tweakam ne bi li sve radilo brže i bolje. Zanimaju me mogu li kako konstantno pratiti performanse računala u svakodnevnom radu, jer ne vjerujem benchmark programima!!

Zečica

! Postoji odličan programčić upravo za to što tražiš, zove se System Monitor, i dolazi zajedno s Windowsima (tko bi rekao...!). Naći ćeš ga pod Start-Programs-Accories-System Tools- System Monitor. Pomoću njega je moguće simultano mjeriti više aspekata aktivnosti tvog računala. Sve je podijeljeno po kategorijama. Moguće je izabrati tri vrste grafičkog prikaza aktivnosti kompića, kao i mijenjati učestalost obnavljanja grafičkog prikaza.

BOK.

? Opet ja. Imam jedno kratko pitanje. Imam DVD 5x i dvr3 karticu. Kada na S-VHS izlaz na kartici spojim kabel SVHS-CHINCH konverter i onda sve to na TV, pojavi mi se slika na televizoru, ali je nekako preveć gore. Kako je mogu malo spustiti? Gledao sam po opcijama, ali kod položaja slike te opcije vrijede samo za monitor. Help! Utječu li postavke monitora (refresh rate, rezolucija) na sliku na TV-u.

Unaprijed zahvalan i u iščekivanju odgovora,
Kristijan.

! Hmm, i drugi su nam se javljali sa sličnim problemom, ali moramo priznati da nismo uspjeli pronaći rješenje. Postavke monitora i grafičke kartice nemaju nikakve veze sa slikom na TV-u ako je dobivaš preko Encore Mpeg 2 dekompresijske kartice. Ako sliku na TV-u dobivaš putem TV izlaza na grafičkoj kartici, a kartica ima samo jedan DAC (digitalno analogni konverter), refresh rate na monitoru mora biti 50 tj. 60 Hz da bi televizor uspio prikazati sliku.

POZDRAV HACKEROVCI !

? Po prvi put vam pišem i malo se zagledao u subject **BEZ PANIKE** ... hmmm ... zanimljivo... ali ja stvarno trebam rješenje jednog problema zbog kojeg ne prestajem paničariti. Evo u čemu je problem. Skoro svaka igra (zapravo 80% njih) mi se zamrzava tijekom igranja. Neke od njih koriste Direct3D, pa sam prvo mislio da je to radi toga, ali zamrzavaju mi se i u Software Rendering modu. Nanovo sam nasnimio Windowse 98 - to nije riješilo problem, nabavio sam nove drajvere - to nije riješilo problem, a niti driveri koji su uključeni u Windowse 98 ne mijenjaju stvar. Moja konfiguracija je: Pentium 166 MMX, 32 MB

RAM-a, S3 Virge 4MB (PCI 325), Windows 98, [ostalo pretpostavljam da je nevažno]. Želio bih također nadograditi računalo novom ili rabljenom grafičkom karticom. Je li bolje rješenje Voodoo 2 Banshee ili Matrox G200 (ako postoji u PCI izvedbi) i koje su cijene? Hvala unaprijed. Bok !!!

Radovan Iz Varaždina

! Najvjerojatnije ti je memorija ili matična ploča ili nešto treće neispravno kad ti nijedan pokušaj reinstalacije softvera nije urodio plodom. Nadam se da ti još nije isteklo jamstvo... Tvom računalo dobro bi odgovaralo Voodoo 2, Voodoo 2 Banshee ili čak Voodoo 3 grafička kartica. Sve tri dolaze i u PCI inačici.

BOK!

? Koju 3D ubrzivačku karticu preporučujete za ovu konfiguraciju (do 2000 kuna): P2 300, 64 RAM, 56kbps modem, 36x cd-čitač.

Martin Pintarić, Ivanec

! Predlažemo ti Diamond Viper V770 ili Asus Riva TNT2 V3800 ili pak Voodoo 3 3000. Sve tri kartice pružaju vrhunske performanse, a unutar su cjenovnog okvira koji si zadao.

KVAR ILI NEZNANJE

? Imam jedan problem. Kada palim kompjutor prije ulaza u Windowse, javlja mi: "Invalid system disk. Replace the disk and then press any key.", ali diskete ni CD-a nema u kompjutoru. Ali kada stavim disketu i stisnem enter ili space, javlja mi: "Non-system disk error. Replace the disk and strike any key when ready." Nikako ne mogu ući u Windowse, ni išta učiniti. Imam još jedan problem. Na D: disku (hard disku) kada zbrojim zauzetu i neiskorištenu memoriju, zbroj je mnogo manji od kapaciteta diska. Fali oko 500 MB. Unaprijed hvala!

Lovre iz Splita

! Moguće je da ti se dogodila havarija glavnog tvrdog diska. Stvar je prilično složena: ako ti se oštetio dio hard diska gdje se nalazi FAT tablica, u najboljem slučaju samo si izgubio podatke, a u najgorem možeš se pozdraviti s njime. Zbroj 'zauzetog' prostora i slobodnog prostora na disku ne daje ukupni kapacitet zbog parazitske pojave do koje dolazi zbog načina zapisivanja podataka na disk. Naime, podaci se na disk zapisuju na clus-

tere, tj. komadiće diska veličine 4 KB (FAT32) ili veće ako imate FAT16. Veličina clustera ovisi i o veličini tvrdog diska, ili točnije o veličini particije. Recimo da neka datoteka zauzima 1 byte. Ona zauzima cijeli cluster, tj. na jednom clusteru ne mogu se nalaziti dvije datoteke. Dolazi do pojave slackspacea, tj. 3999 bytea clustera se ne može iskoristiti. E, sad, svaka datoteka stvara manju ili veću količinu slack spacea, od 0 do 3999 bytea (u idealnom slučaju sa FAT 32 datotečnim sustavom, a i do 31999 bytea u nekim slučajevima). Ako imate 50000 datoteka na disku i svaka radi malo slacka, u prosjeku 2000 byteova, jednostavnom računicom dolazimo do brojke od desetak MB. Ponekad slack space zna narasti i do par stotina MB, npr. Carmageddon je imao nekoliko tisuća malih datoteka čiji je zbroj iznosio 350 MB, a zauzimale su oko 850 MB diska!!!!

PROBLEM S ORIGINALNOM IGROM

? Imam jedan problem. Prije nekoliko dana sam kupio u Algoritmu igricu Half-Life. Instalirao sam je, ali kad je želim pokrenuti, napiše mi poruku: "Please type in the CD key displayed on the Half-Life CD case". Ne znam što trebam napisati. Inače, imam Pentium 200MMX 32 MB RAM WIN 98, a na kutiji piše da je minimalna konfiguracija Pentium 133+ 24 MB RAM WIN 95/98. Molim Vas da mi pomognete.

! Kako bi igra bila sigurna da imaš originalnu verziju, moli te da joj kod instalacije upišeš serijski broj igre koji se nalazi na kutiji CD-a. Samo to. Ugodno igranje....

DVD

? Kupio sam P2 333 MHz itd. s DVD-om, ali nemam DVD software, tako da ga uopće ne mogu rabiti. Možete li mi reći gdje ga mogu kupiti u Zagrebu, nitko ne zna.

Unaprijed hvala, Borna iz Zagreba

! Predlažemo ti dva programa. Prvi je **Xing DVD player**, a možeš ga naći na web stranicama ove tvrtke, www.xing.com, odakle možeš downloadati pokusnu verziju i poslije ga kupiti preko Interneta ako zadovoljava tvoje potrebe. Drugi program našeg izbora je **PowerDVD**, čija je matična web stranica www.cyberlink.com.

Need For Speed

GOODIES

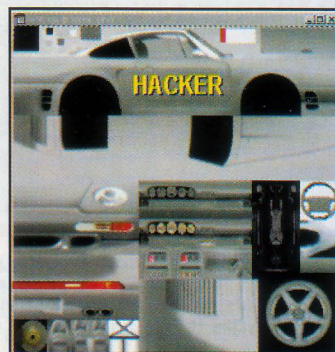
Nakon višemjesečnog planiranja konačno smo napravili dodatak za sve ljubitelje Need For Speed serijala. Čitajući ovaj članak, naučit ćete dosta o Need For Speed igrama, ali i otkriti mnoge tajne. Po strukturi su NFS 3 i 4 prilično slični, tako da većina savjeta vrijedi i za jedan i za drugi nastavak.

Novi automobili

Ovaj će članak biti popraćen i dodatkom na Hackerovom ovomjesečnom CD-u pa ćemo vam odmah na početku nabrojati, opisati i objasniti svrhu ondje zastupljenih sadržaja. Glavnu prostora na CD-u posvećenu Need For Speedu zauzimaju dodatni automobili za Need For Speed 3: Hot Pursuit. Na Internetu postoji mnoštvo automo-

bila raspoloživih za downloadanje, no pokušali smo vam odabrati neke od zanimljivijih. Automobila je četrdesetak, a zajedno s onima koje ste dobili s igrom bit će ih 50, što je, nažalost, gornja granica koju postavlja igra. Kod instalacije dodatnih automobila znaju nastupiti različiti problemi, od smještanja u krivi direktorij do konflikta serijskog broja automobila, ili nedopuštenog imena direktorija u

kojima su smješteni dodatni automobili. Odvažite li se raditi vlastiti automobil, znajte da ime direktorija u koji ćete ga smjestiti mora imati četiri slova (broja). Dakle, sve smo te moguće probleme uklonili i stvorili vam potpuno bezbolnu instalaciju novih automobila. Jedini eventualni input s vaše strane je upućivanje samekstrahirajuće datoteke u vaš Need For Speed 3: Hot Pursuit direktorij i odgovarajući poddirektorij ako instalirate igru u neki drugi direktorij, a ne onaj što vam ga nudi instalacija (C:\Program Files\Electronic Arts\Need For Speed 3\GameData\CarModel). Čim raspakirate automobil, pokrenite igru i uživajte! Sličnu stvar učinili smo s dodatnim automobilima za Need For Speed : Road Challenge. Direktorij u kojemu su bili automobili je: C:\Program Files\Electronic Arts\Need For Speed Road Challenge\Data\Cars. Zbog vremenskih okvira, uspjeli smo pribaviti samo nekoliko automobila za NFS 4, no budete li zainteresirani za još, bit će ih na idućim CD-ima.

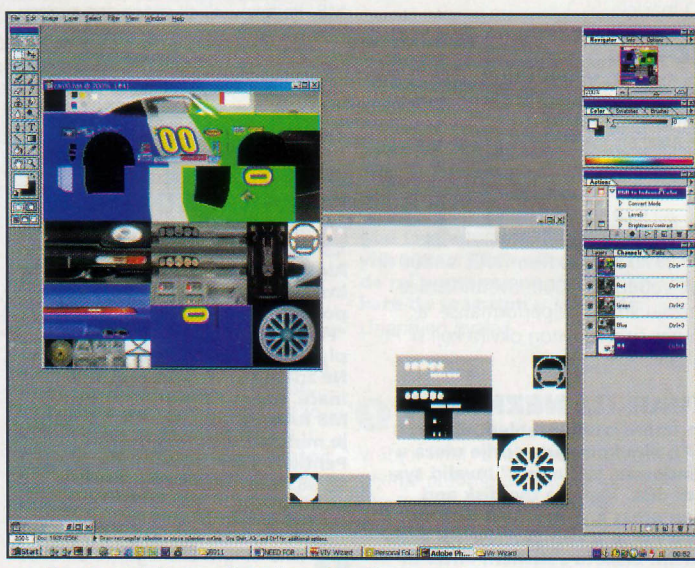


▲ Nakon mukotrpnog retuširanja dobili smo nešto bolje od one odvratne šarene teksture

Goodies

Osim automobila, spremili smo vam mnoge zanimljive programčiće vezane uz Need For Speed. Radi vaše komocije, samekstrahirajuću datoteku u kojoj se nalaze podesili smo tako da vam se raspakira na Desktop. Kod većine računalna Desktop je smješten u direktorij C:\Windows\Desktop, na koji smo usmjerili samekstrahirajuću datoteku. Ako su vam prozori u nekom drugom direktoriju, imajte to na umu i na odgovarajućem mjestu upišite pravilnu putanju. Ako je sve prošlo po planu, na Desktopu bi vam se morao pojaviti direktorij imena NFS Goodies. Krećemo u istraživanje njegove strukture. Uočit ćete tri poddirektorija. U prvom, nazvanom NFS 4 Cheat, nalazi se config.dat datoteka koju valja premjestiti u direktorij C:\Program Files\Electronic Arts\Need For Speed Road Challenge\SaveData želite li na bezbolan način pristupiti svim stazama i svim

bonus automobilima u četvrtom NFS-u (prava stvar za ljenčine). Naravno, prije toga

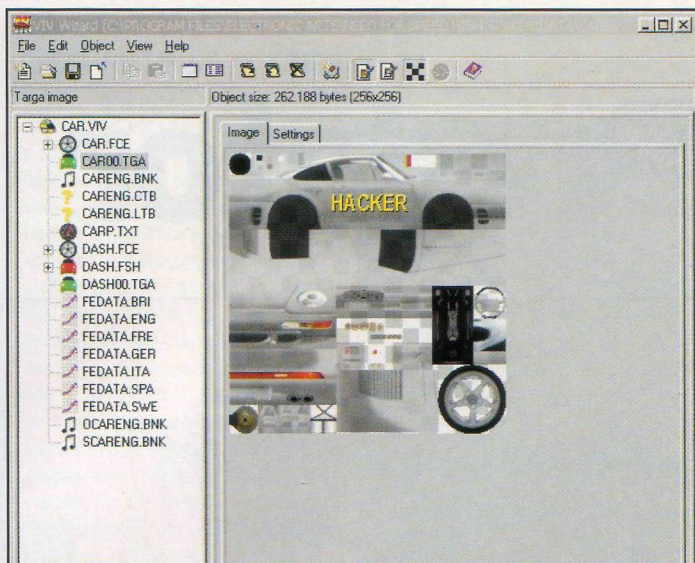


▲ Evo nas s teksturom u Photoshopu. Otvorili smo poseban prozor za Alpha Channel

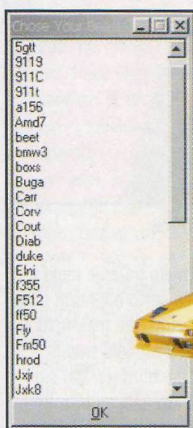
Mala škola Wivwizarda

Vivwizard je odličan programčić koji je prvi objedinio manje-više sve potrebne funkcije za stvaranje i dorađivanje jednog auta za NFS 3, tj. 4, najnovijoj inačici kojom se sada bavimo. Zapravo, riječ je o vrlo moćnoj ljuski koja sama po sebi dopušta editiranje mnogih pojedinosti na automobilu, ali i suradnju s vanjskim programima. Mi smo, primjerice, za uređivanje slika rabili Photoshop, no sasvim će dobro poslužiti i moćan shareware programčić PaintShop. Moguće je postaviti preglednik 3D .fce datoteka, posebni hexeditor itd. Kod uređivanja automobila s ovim programom nema potrebe za ručnim raspakiranjem i zapakiranjem .viv datoteka jer on sve to čini dinamički! Odlična ideja! Uporaba programa je nevjerojatno jednostavna. Pokazat ćemo vam, primjerice, kako promijeniti odvratnu teksturu na Bonus Porscheu 911. Prva stvar nakon pokretanja Vivwizarda je odabir .viv datoteke koju želite editirati. (Stvarate li novi automobil od nule, valja importirati sve potrebne datoteke komandom Object-Import.) Imajte na umu da se svaki auto u NFS 3 i 4 zove istim imenom, car.viv, a razlikuje se samo po direktoriju u kojemu se nalaze. Need For Speed 4 čuva aute u

Data\Cars direktoriju. U poddirektoriju B911 nalazite car.viv datoteku s Porscheom kojeg želimo mijenjati. U lijevoj prozoru je popis datoteka koje su bile zapakirane u car.viv - a sve su bitne za auto. Npr. Car00.tga je glavna tekstura koja se lijepi za auto. TGA format je uzet kako bi se, osim osnovnih kanala boja (RGB), mogla podešavati i prozirnost teksture (tzv. transparency map). Varen.gbn je zvučni uzorak motora. Carp.txt je skupina vrijednosti čijom promjenom mijenjate performanse automobila. Dash*.tga datoteke vezane su za unutrašnjost kabine itd. Nas ponajprije zanima glavna tekstura auta. Načinite klik na Car00.tga, potom na Object-Export, i snimite sliku na neko pogodno mjesto te je otvorite u nekom programu za uređivanje slika, mi smo se poslužili Photoshopom, i ondje uredite teksturu po želji. Primjećujete li tzv. Alpha Channel? Ovdje intenzitet crne određuje prozirnost, tj. ako je dio potpuno crn, dio teksture iznad njega bit će nevidljiv, a ako je bijel, bit će 100% vidljiv. Upravo smo modificiranjem Alpha Channela postigli da se Hackerov logo tako jasno vidi! Nakon editiranja snimite sliku pod istim imenom, također u .tga formatu, te je importirajte u Vivwizard. Ako ste zadovoljni, možete je zapakirati ponovno u originalnu .viv datoteku koju igra rabi. Pokrenite igru i divite se promjeni koju ste napravili. Naravno, sjetite se backupirati originalnu teksturu zaključite li da niste umjetnički nadareni i da vam se prva više sviđala...



▲ Još samo valja pokrenuti Need For Speed i uživati u onom što smo stvorili

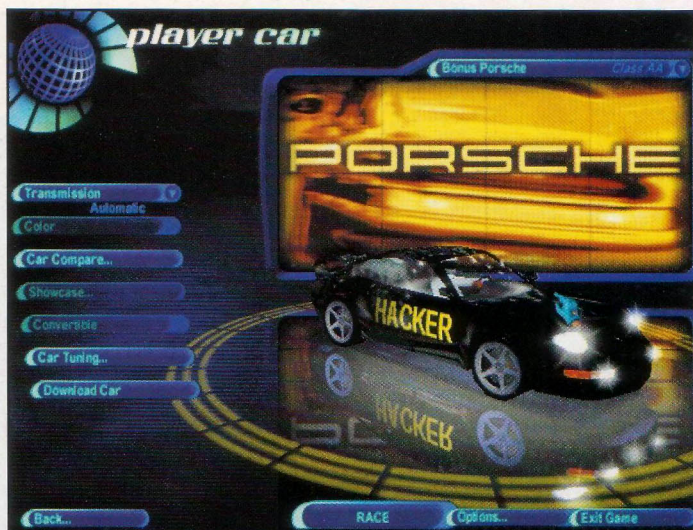


◀ Ovim programčićem riješili smo brojne probleme na koje smo naišli kod kompiliranja auta za NFS 3

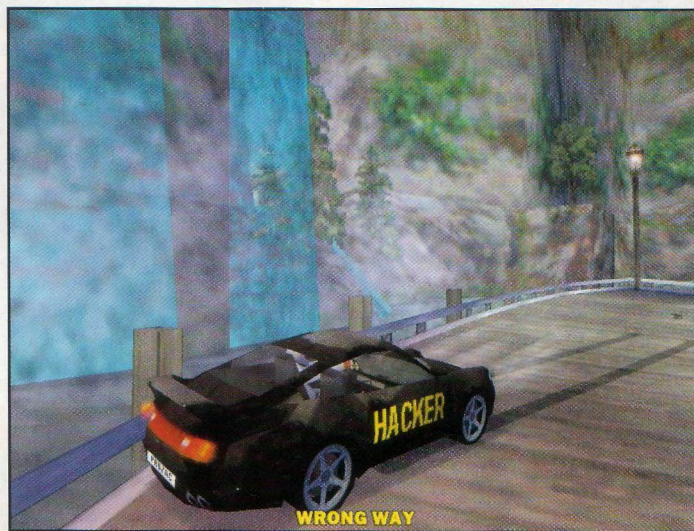


backupirajte staru datoteku config.dat!! Na identičan način omogućena je uporaba cheatova. U zipu imena *enablecht.zip* nalazi se config.dat koja to omogućuje. Za popis cheatova pogledajte posebni okvir. U direktoriju NFS 3 driveri potražite drivere! Često nam se javljaju čitatelji s problemima vezanim uz Need For Speed 3 i nji-

hovu grafičku karticu. U ovom direktoriju možete naći skupinu službenih i neslužbenih drivera koji bi morali otkloniti sve probleme vezane uz nekompatibilnost. Ističemo zakrpu za Voodoo 3 kartice i drivere koji umjesto zastarjelog DirectX-a 5 rabe novi 6.1 te uvelike ubrzavaju i vizualno poboljšavaju Need For Speed 3, pogotovo na Voodoo 2 i 3 te TNT i TNT2 karticama! Uza svaki paket drivera, dolaze upute u obliku txt datoteke koja vam pobliže objašnjava instalaciju koja se u većini slučajeva svodi na kopiranje datoteka u naznačeni direktorij. U direktoriju Vivewizard smješten je istoimeni programčić. Dobio je ime po.viv datotekama u kojima su zapakirane datoteke od kojih se sastoji pojedini automobil. Riječ je o najnaprednijem uređivaču Need For Speed automobila. Napominjem da je riječ o verziji 0.8

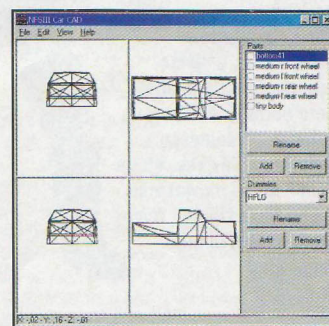


▲ Primjećujete li kako je auto crn zbog postava prozirnosti. Ipak, tu je naš logo, hehe



▲ Porsche na svom omiljenom mjestu, pokraj Spirit Fallsa u Dolphin Cove stazi

(build 299) koja omogućava editiranje automobila samo za Need For Speed 4. U posebnom okviru naučite više o ovom odličnom programčiću! Carcad je programčić koji služi za editiranje .FCE datoteka. Iza ekstenzije .FCE kriju se 3D modeli automobila u Need For Speedu. Iako je ovo najnovija verzija programa, još uvijek ne dopušta uređivanje modela iz Need For Speeda 4, nego samo onih iz Trojke. Ovdje u pomoć uskače programčić fce3to4 pretvarajući modele iz Need For Speeda 3 u one kompatibilne s Četvorkom. Tako možete u Carcadu izraditi model novog automobila i ovim ga programčićem jednostavno pretvoriti u kompatibilan model. Do .FCE datoteke određenog auta možete doći raspakiravanjem car.viv datoteke priloženim programčićem Vivextractor, ili programčićem Vivwizard. Cartool je još jedan u nizu programa za editiranje Viv datoteka. Ovaj je kompatibilan s datotekama iz NFS 3, po nekima - bolji od Vivwizarda. Prosudite sami. Demohack.zip datoteka sadrži mali batch programčić koji vam omogućuje u demo inačici NFS četvorke vožnju po stazi Route



▲ Skoro kao pravi CAD. Moš' mislit...

Adonf Ferarrijem 550 Maranellom. FCEview je preglednik .FCE datoteka. U direktoriju Goodies naći ćete još Fedata editor i Fedataex programe koji također služe editiranju NFS automobila te dvije tekstualne datoteke koje vam pobliže objašnjavaju strukturu fedata.* i *.fce datoteka ako se želite upustiti u koštac s njima pomoću heksadecimalnog editora. Predlažemo vam da proučite našu malu školu Vivwizarda i da nam pošaljete automobile koje ste doradili i uređili, možda padne i koja nagrada ako se urednik smiluje, nikad se ne zna...

NFS Cheatovi

Cheat	Funkcija
TP 00-15	VOZITE KAO NEKI OD NORMALNIH AUTOMOBILA
ACAR	BONUS AUTOMOBIL
BCAR	BONUS AUTOMOBIL
CCAR	BONUS AUTOMOBIL
DCOP	BONUS POLICIJSKI AUTOMOBIL
ECOP	BONUS POLICIJSKI AUTOMOBIL
FCOP	BONUS POLICIJSKI AUTOMOBIL
CARS	SVI AUTOMOBILI
TRACKS	SVE STAZE
GOFAST	NADOGRADNJA MOTORA (AUTO JE BRŽI)
MONKEY	NADOGRADNJA AUTOMATSKOG MJENJAČA
MOON	SMANJENA GRAVITACIJA
MADLAND	POJAČANI I UBRZANI PROTIVNICI
BUY	BESPLATNO KUPOVANJE AUTA
UP0	PONIŠTAVA NADOGRADNJE
UP1	PRVA NADOGRADNJA
UP2	DRUGA NADOGRADNJA
UP3	TREĆA NADOGRADNJA
GATES	LOVA DO KROVA
ALLTIERS	OMOGUĆUJE VAM SUDJELOVANJE U SVIM GRANAMA NATJECANJA

Aliens vs Predator

Kučka se vratila i što sad? U trenutku čitanja ovog broja igru ćete moći kupiti u hrvatskim trgovinama softvera, a mi smo vam pripremili dragocjene savjete za lakše snalaženje u predivnom i opasnom svijetu AvP-a u kojem opasnost vreba iza svakog prolaza.

PIŠE

Krešimir Lauš

Marinac

Pred nama su odvratno vrući i sparni dani... Nesumnjivo, očekuje nas navala znoja, gužvanje po krcatim tramvajima prepunim miomirisima; jednom riječju, pakao na zemlji. Da biste izbjegli ili barem malo ublažili ove tegobe, većina vas će zaprašiti na more i namakati se u mlačnoj slanoj vodi, što je itekako dobar način da se zaboravi na vrućine. No postoje i neke druge metode odvrćanja misli od predstojećeg inferna, a jedan od najefikasnijih je bjesomučno izživljavanje na PC-ima. Da bi stvar bila još bolja, dok ovo čitate izlazi (ili je već izašao) dugo očekivani (i unaprijed recenzirani AvP) ! No, kako je igra prilično teška, ako se ne igra na pravi način, umjesto željenog efekta postići ćete obrnuti. AvP svojom težinom i "realnošću" lako izludi čovjeka, stoga vam nudimo savjet više, da ne biste izgubili živce i dobili hipertermiju organizma.



Svi već znate da je AvP sastavljen od gotovo tri različite igre. Stoga se ni u ovdje, nažalost, ne možemo odvojiti od stare priče: donosimo vam savjete za svaki lik posebno. Iako je to možda pomalo suhoparno i šablonizirano, ipak je najpretnije. Stoga, *here we go* s marincem. Kao što je već bilo rečeno u recenziji, marincac je običan čovjek, bez nekih specijalnih fizičkih osobina. Igrajući, to morate stalno imati na umu jer AvP ne funkcionira poput ostatka FPP svijeta (samo nek' deru, mogu ja primiti još metaka) - već par alienskih ugriza ili jedan predatorov izboj iz ramenog topa znači *game over*. Stoga, oprez! Nemojte trčati hodnicima niti neoprezno izlijetati iza uglova, a posebno se pazite doskoka s malo većih visina koji će rezultirati drastičnim gubitkom zdravlja. Pazite na neprijatelje - premda imate motion detektor, on nije previše koristan jer lokaciju živina pokazuje prilično neprecizno. Kao marincac najčešće ćete se sretati s alienima koji su prava napast jer nisu skriptirani (postavljeni su po mapi po načelu slučajnosti), nalijeću sa svih strana i



Za brzo vađenje iz kriznih situacija najbolje su granate iz pulsne puške

užasno su brzi. Njihova brzina i pentranje po zidovima je zapravo njihovo najveće oružje pa morate stalno motriti i na okolne zidove i na strop. Najbolje ćete proći spazite li ih izdaleka i odmah počnete derati iz oružja po njima jer im ne treba mnogo da odapnu. Pokušajte ih ciljati u glavu (najveća meta) jer će tako odmah krepiti, dok ih pogotci u šape, noge i rep samo ljute, i dalje su u stanju kretati se i ubijati. No, i kada su daleko od vas, oprez, jer su sposobni za strašan skok kojim u pola sekunde prelaze nekoliko metara. Na velikim je udaljenostima vrlo koristan i bacač granata iz standardne pulsne puške jer ima odličan domet i razuman udarni val koji vas neće opeći. Ako ih ne uspijete skeljiti na daljinu i oni vas se dočepaju, nemojte gubiti vrijeme na vrhovanje pogledom, što prije počnite trčati prema otvorenom prostoru, a posebno izbjegavajte slijepe ulice i čoškove. U protivnom ćete biti blokirani, a alieni će se popeti na strop i

srediti vas. Ipak, mahnito traženje mete i brzi pokreti mišem će često biti nužni pa je zgodno u opcijama namjestiti maksimalnu osjetljivost miša! Kada uspijete srediti aliena, nemojte mu biti blizu jer, kao što znate, iz njega šiklja kiselina, a i posmrtno trzanje repom zna biti fatalno. Za riješiti se grupe aliena bit će korisna tek oružja većeg kalibra poput bacača granata (koji može biti namješten na klasične, fragmentacijske i tempirane bombe), ali ga morate rabiti tek na većim udaljenostima jer odbije li se granata o zid, može pogoditi vas... Od oružja je svakako koristan i smartgun sa svojim lockiranjem meta, koje je ponekad dobro i isključiti jer ima mali odmak, a u igri su milisekunde. Bacač plamena je prilično beskoristan protiv pojedinih gadova koji neće odmah odapeti nego će vas i onako gorući sasjeci, no odličan je izbor za rješavanje predatora (vidi sliku). Što se tiče BEZBOLNOG (teški mitraljez), s njim nikada ne pucajte u pokretu, previše trza, nego



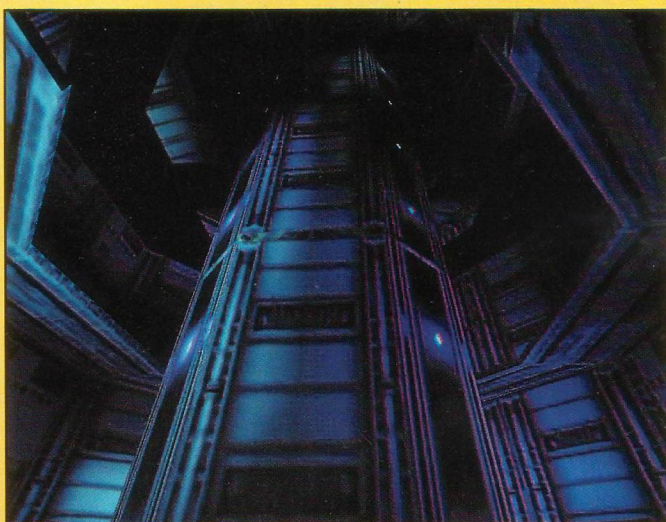
"Označite" predatora plamenim bacačem i uvijek ćete znati gdje je!



Tko igra s alienom i vidi ovo, mrtav je

Skrivajte se u tami

Dakle, krhko biće koje je u stanju primiti tek nekoliko metaka. Opasnost od prevelikog doskoka ne postoji, a tu i je i strašna brzina i pentranje po zidovima. No prije svega, malo se naviknite na kontrole i izobličenu perspektivu. Kada ovladate hodanjem, trčanjem i skakanjem, idite na sigurno i izvježbajte se u pentranju po zidovima u kojem je najvažnije znati što je dolje, a što gore. Ako se dezorijentirate, samo otpustite ctrl i past ćete na pod i odmah se snaći. Kad postanete majstor alienskog gibanja, vrijeme je da primijenite teoriju u praksi, i to tako da na najbolji mogući način iskoristite sve specifičnosti alienskih nivoa. Svi njegovi nivoi prepuni su isprepletenih horizontalnih i vertikalnih hodnika, zamršenih konstrukcija s puno kutova, kutaka i rupa, ventilacijskih cijevi itd. itd. Stoga će vaš najveći saveznik biti upravo okoliš i **skrivanje u tami** (ponekad je zgodno uništiti svjetla i naći si odlično mjesto za vrebanje). Zapamtite, primarna ljudska osjetila su vid i sluh, te ako im se ne nađete u vidnom polju i ne budete previše bučni (buku izaziva voljno skitanje i nevoljno padanje, trčanje itd.), gotovo sigurno će postati vaš doručak, ručak ili večera. Tipični alienski napad odigrava se ovako: spazili ste marince koji patrolira hodnikom. Tempiranim pokretima penjete se na strop upravo u trenutku dok vam je okrenut leđima a onda ga polako pratite. Kad marincac dođe do zida ili kakvog ugla, vrijeme je da se otkvačite sa zida i sasječete ga ili da ga sa samog stropa (ako nije previsok) sreditte repom. To je samo jedna od taktika, a igranjem ćete još mnoge razraditi.



Kad igrate u ulozu aliena, tama vam je najbolji saveznik



U masovnim bitkama je pametnije pričekati da se gužva raščisti a onda udariti po preživjelim

samo u čistim situacijama kad si možete dopustiti stajanje na mjestu. Bazuka je dobra za predatore, aliene cyborge (srećete ih tek potkraj igre) i aliensku kraljicu. Osim njih, poslije ćete sresti i robote čuvaru čijih se senzornih zraka morate čuvati; ako im presiječete put, spaze vas i počnu pucati.

Kad su u pitanju predatori, borba neće biti toliko frenetična koliko nadmudrujuća. Predatori ne umiru lako, a imaju i svoje cloacing polje koje ih čini gotovo nevidljivima. Da biste ih spazili, stanite i promatrajte lagana izobličenja slike zapucavši u tom pravcu. Kad ga ranite, uklonit će svoje

polje, postati vidljiv, a onda je vrijeme za malo teže topništvo. No, za razliku od aliena, ovdje ne važi ona: pucaj "dok ne krepa", tu će više do izražaja doći tipične Kvejk vještine (strejtanje, kruženje oko mete, skrivanje iza zidova itd.). Pazite također i na predatorove pokrete (prčkanje po hand kompu) jer će to značiti da: mijenja oružje ili se ranjen sprema na samouništenje, a tada brišite. Kad se zaželite malo odmoriti od borbe (pošto nema in level snimanja statusa), zatvorite se u neku sobu, ali izlazeći van, pucajte iz svega dostupnog jer će se pred vratima skupiti lijepo društvo. Zbog ograničenog prostora toliko o marincu, a vjerujem da vam je sve drugo (skupljanje i štednja streljiva, infra-pogled, osvjetljavanje flareovima) već otprije jasno i poznato.

Alien

Marince sređujte na brzinu, tako da nemaju vremena za vrisak koji bi sto posto uzbuio njihove "kolege" koji bi pohrlili na mjesto zločina i napunili vas olovom. Korisno je promatrati kakvo naoružanje nose marinci jer će tip s pištoljem biti manja prijetnja od onoga sa sačmom ili mitraljezom. Ipak, najopasniji je svakako onaj s bacačem pla-

hackermanija

ALIEN VS. PREDATOR

Tijekom igre držite tipku ~ F12 istodobno i zatim unesite jedan od sljedećih kodova:

god – god mod
giveallweapons – daje sva oružja i streljivo
light – stvara svjetleću auru oko igrača.
Ako otipkate još jednom, svjetlost se povećava
alienbot – stvara AI kontroliranog aliena
marinebot – stvara AI kontroliranog marince
perdbot – stvara AI kontroliranog predatora
gimme_charge – obnavlja energiju predatoru
observer – postajete nevidljivi
showcoords – pokazuje koordinate igrača

STAR WARS EPISODE ONE: RACER

Za dodatni novac na ekranu gdje kupujete nove dijelove za vaš POD pritisnite SHIFT + F4 + 4 za dodatnih 1000 dolara. Ovo možete uraditi samo pet puta.

GANGSTERS

Za dodatni novac na ekranu s lieutenanta otipkajte "I LOVE HANSON".

NECTARIS PSX

Šifre za nivoe:

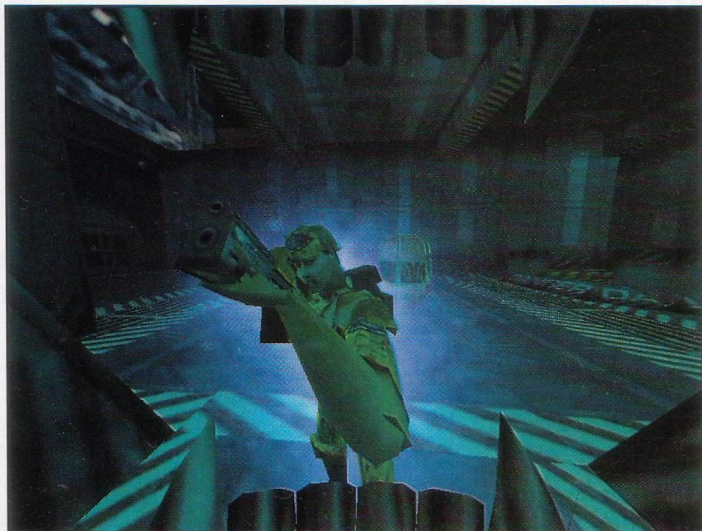
Nivo	Šifra	Bonus
1.	RANDAL	LADNAR
2.	HUNDRA	ARDNUH
3.	CINBER	REBNIC
4.	MARLIN	NILRAM
5.	BAYARD	DRAYAB
6.	WEBLEY	YELBEW
7.	PARKER	REKRAP
8.	MERKEL	LEKREM
9.	ITHACA	ACAHTI
10.	BAIKAL	LAKIAB
11.	SAVAGE	EGAVAS
12.	VALMET	TEMLAV
13.	MAUSER	RESUAM
14.	KIMBER	REBNIK
15.	BISLEY	YELSIB
16.	MEANEC	CENAEM

EMERGENCY

Za odabir nivoa, tijekom igre pomaknite kursor na Options tipku i otipkajte SIX-TEEN velikim slovima. Trebali biste dobiti mogućnost odabira nivoa.

AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME

Otipkajte Enter tijekom igre, zatim šifru i ponovno Enter
BIG BERTHA - teški katapult postaju jači
COINAGE - dobivate 100 zлата
DARK RAIN - Composite bowmen se pretvaraju u drveće
DIEDIEDIE - svi protivnici umiru
E=MC2 TROOPER - stvara supertroopera
FLYING DUTCHMAN - katapult brodovi mogu ići po kopnu
GAIA - omogućava vam kontrolu životinja, ali ne i vaših ljudi
GRANTLINKSPENCE - pretvara životinje u kraljeve životinja
HARI KARI - samoubojstvo
HOMERUN - pobjeđujete u scenariju
HOYOHOYO - svećenici su brži i jači
ICBM - balista ima 100 bodova dometa
JACK BE NIMBLE - katapult gađaju strane objekte
KILLX - ubijte igrača X (X je ime igrača)
NO FOG - uklanja Fog of war
PEPPERONI PIZZA - daje 1000 hrane
QUARRY - daje 1000 kamena
RESIGN - dajete ostavku
REVEAL MAP - otkriva cijelu mapu
STEROIDS - zgrade i ljudi se stvaraju trenutno
WOODSTOCK - daje 1000 drva



Obnavlajte zdravlje grizući glave

PROBLEM 2000.

Kako izbjeći kaos? 1994



Na CD-u priloženom uz knjigu nalazi se kolekcija probranih alata namijenjenih dijagnosticiranju i rješavanju problema 2000. Ovi alati podržavaju tri danas najzastupljenija operativna sustava: DOS te Windows 3.X i Windows 95/98.

Što je, doista, problem 2000?

Je li riječ samo o problemu vezanom uz računala? Na koji će način moguće posljedice tog problema utjecati ne samo na poslovni, već i na svakodnevni život svih nas? Hoćemo li 1. siječnja 2000. nekoliko minuta nakon ponoći moći podići slušalicu i nazvati kako bismo čestitali? Ili ćemo ostati i komunikacijskom mraku? Možda ne samo komunikacijskom? Je li spremna Hrvatska elektroprivreda, hoće li biti vode? Zašto jedna Amerikanka pita koliko konzervirane hrane treba spremiti kako bi bila sigurna od posljedica problema 2000? Napokon, što možete učiniti kako bi vaše računalo, koliko je god to moguće, spremno dočekalo Novu 2000?

1995

1996

1997

1998

1999

2000

CRASH?



ZNAK d.o.o. za nakladničku djelatnost • Hebrangova 21, 10000 Zagreb, P.P. 951, Hrvatska

Telefoni: 01/485-4422, 485-4423, 485-4424 • **Telefaks:** 01/485-6460

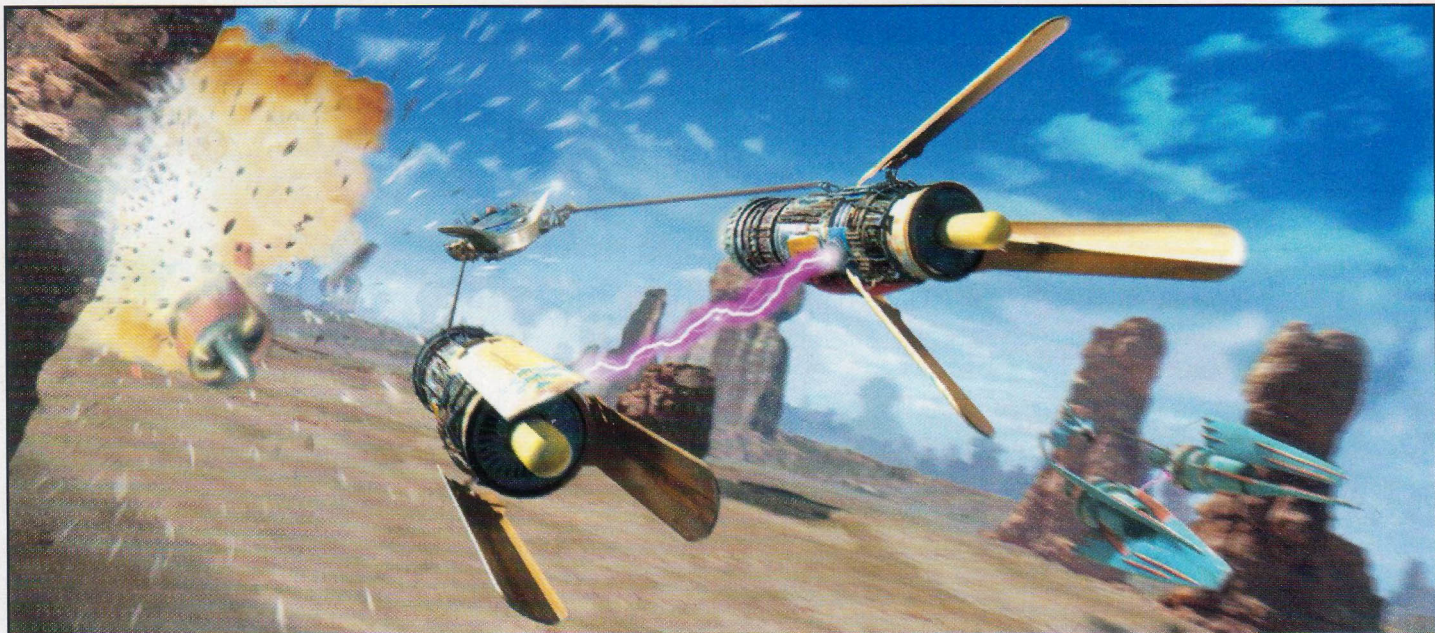
Knjižara: Ilica 14 (prolaz Lovčki rog), Zagreb • **Telefon:** 01/483-0186 • **Telefaks:** 01/483-0187

Web adresa: <http://www.tel.hr/znak/> • **E-mail:** znak@znak.tel.hr

NAJCJELOVITIJI PROHOD

Star Wars Episode I The Phantom Menace

Sila tj. Denis Kovačić je s vama odličnom Phantom Menace prohod. Konačno smo dobili, nakon dulje stanke, odličnu arkadnu avanturu na PC-u s kojom se ipak morate pomučiti želite li doći do kraja. Drugi način je da koristite naš prohod.



PIŠE

Denis Kovačić

Svima kojima je igra preteška namijenili smo ovo rješenje. No, par savjeta na početku. Ako rabite šifre za zdravlje, oružje ili bilo što drugo, imajte na umu da to ne možete činiti bezbroj puta (najviše desetak) i da ćete na kraju igre biti proglašeni varalicom (što toliko i nije bitno jer igru možete normalno završiti, ali će vam osjećaj zadovoljstva biti daleko manje). Na nekim nivoima zadatak će vam biti zaštititi neki lik. Tada se ne smijete previše udaljavati od njega, niti dopustiti da strada. U oba slučaja nivo se završava. Nađete li na Battle Tank, najbolje ga je zaobići i produžiti dalje. Budete li ga uništavali, to će vas oduzeti mnogo streljiva, zdravlja i živaca, a to ionako nije bitno za igru. Bilo bi dobro da na početnim nivoima (naravno, kad budete u mogućnosti) uvježbate baratanje mačem jer će vam to tijekom igre biti potrebno pa je bolje da budete spremni. Često ćete kod skokova morati rabiti skok sa saltom (dva puta pritisnete tipku za skok). I još samo nešto: rješenje ne morate slijediti 100%. Neke stvari možete učiniti kako želite. Rješenje shvatite samo kao savjetnik, a ne vodič kojeg se morate držati kao pijan plota. Igra prati radnju filma pa ako je odigrate, znat ćete priču i kraj filma. Stoga, oni koji si ne žele pokvariti užitek iščekivanja filmske premijere u nas bolje neka ne igraju igru dok ne pogledaju film.

Nivo 1.: Trade Federation Battleship

Ovaj nivo igrate kao Obi-Wan. Kada droid uđe, primijetit ćete zeleni plin koji puni sobu. To je otrov. Ako želite, možete razgovarati s droidom, ali učinite to brzo. Izadite iz prostorije i pripremite mač. Ubijte sve droide koji nađu. U sobi lijevo od konferencijske sobe (prostorija u kojoj ste počeli igru) je termalni detonator (u ormariću) i zdravlje (u okrugloj prostoriji – WC-u). U sobi desno od konferencijske sobe je blaster s 250 punjenja. Na kraju hodnika vidjet ćete R2 jedinicu koja popravljala vrata. Desno su dva droida. Ubijte ih i idite kroz mala vrata. Aktivirajte prekidač i prodite kroz otvorena vrata. Ako vam treba zdravlje, naći ćete ga u ormariću lijevo od R2 jedinice. Idite hodnikom do kraja. Lijevo su destroyer droidi koje je teško uništiti jer nemate odgovarajuće oružje za njih pa sada nema smisla boriti se s njima. Idite desno i dalje niz hodnik. Naći ćete na blokiranu vrata. Pokraj njih je kontrolna soba – aktivirajte prekidač i otvorit će se tajna soba s droidom unutra. Ubijte ga i aktivirajte prekidač. U WC-u pokupite zdravlje. Slijedite Qui-Gona i idite prema sljedećim vratima. Pred vama će se zatvoriti, a oko vas će se početi kotrljati destroyer droidi. Bježite od njih slijedeći Qui-Gona. Budete li išli desno, naći ćete na zaključana vrata – lijevo od njih

je prolaz. Uđite unutra i krenite naprijed. Pod će propasti, a vi ćete pasti dolje. Sada morate sami dalje. Idite stazom do hangara, vidjet ćete kako vaš brod nestaje u eksploziji. Nastavite dalje. Naletjet ćete na droide za održavanje. Nemojte im se previše približavati – ni s prednje strane, ni sa stražnje: Gađajte ih iz daljine. Idite desnom stranom hodnika dok ne nađete na vrata na kojima je dvostruki crveni trokut. Malo dalje od njih je prekidač. Aktivirajte ga i pričekajte da droid izađe. Unutra je drugi prekidač koji otvara slična vrata (s dvostrukim kružnim simbolom). Aktivirajte ga i krenite ravno iz sobe sve dok ne dođete do zida. Krenite desno i prodite kroz vrata. I jedna i druga su otvorena neko vrijeme pa ne stignete li, morat ćete ispočetka. Nastavite dalje hodnikom. Put će se granati lijevo i desno. Ako krenete lijevo, doći ćete u sobu gdje su tri droida i paket zdravlja. Krenite desno i vidjet ćete na podu rešetke. Preskočite ih i doći ćete u sobu s termalnim detonatorom. Vratite se do rešetki i propadnite kroz njih. Idite naprijed dok ne dođete do trojnih plavih vratiju i jednih crvenih. Tu će biti mnogo droida – ubijte ih. Nasuprot crvenih vratima je prostorija u kojoj se nalaze dva sanduka. Gurnite ih preko ruba, past će na droide i ubiti ih. Ako neki i prežive, padnite i vi dolje i ubijte ih. Naći ćete paket zdravlja. Rabite prekidač. Razgovarajte sa starcem. Idite u WC i uništite generator. Vratite se do crvenih vratiju. Na putu ćete sresti još droida. Prodite kroz vrata i odmah krenite lijevo

prema dizalu i aktivirajte ga. Ubijte droida na vrhu. Kada ste ušli u prostoriju, mogli ste vidjeti starfighter droida. S obzirom da ga ne možete uništiti, morate ga se nekako riješiti. Od dizala krenite prema vratima i prije njih kroz prolaz koji se nalazi na desnoj strani. Stanite tako da možete između sanduka vidjeti kako starfighter droid odlazi. Vratite se natrag, spustite se dizalom i ubijte droide. Na jednom sanduku naći ćete paketić zdravlja. Sanduk koji je izdvojen od ostalih možete pomaknuti. Iza njega naći ćete termalni detonator i zdravlje. U gornjem desnom kutu ekrana je sanduk koji također možete pomaknuti. Naći ćete proton missile launcher s pet projektila. Kada sve to pokupite, vratite se u hodnik gdje ste gledali starfighter droida kako odlazi i nastavite naprijed. Doći ćete do Qui-Gona. Nalazi se ispod vas. Pričekaajte da kaže sve što ima. Nastavite naprijed sve dok ne dođete do dizala koje nema kontrole, nastavite putem pokraj njega. Kada dođete do barijere lijevo, pritisnite prekidač. Barijera će se pomaknuti. Slijedite stazu do sljedećeg prekidača. Aktivirajte ga i pokretni dio staze će doći do vas. Brzo ga prijedite, aktivirajte prekidač. Vratite se opet do prvog, aktivirajte ga – barijera će se vratiti na svoje mjesto. Idite do dizala koje sada ima prekidač i spustite se dolje. Idite desno. Par platformi s droidima će se početi podizati prema vama. Možete se boriti s njima ili jednostavno produžiti dalje. Doći ćete do platforme s prekidačem. Aktivirajte ga i to je kraj prvog nivo.

Nivo 2. : Swamps of Naboo

Nivo počinjete na otočiću usred močvare. Uđite u vodu i plivajte prema lijevo. Kada dođete do obale, vidjet ćete blaster s 250 punjenja (pokupite ga) i nekoliko droida (ubijte ih). Nakon toga uđite u vodu i idite lijevo. Doći ćete do mjesta gdje put vodi gore. Vidjet ćete neku vrstu "kokoši" (na ovom nivou srest ćete ih još). Ako malo duže mirujete, one će doći do vas i početi vas ključati. Stoga, kada ste pokraj njih, samo prođite dalje. Krenite putem gore. Srest ćete Jar Jar Binksa. Razgovarajte s njim. S obzirom da će on pobjeći, slijedite ga (okrenite se i krenite lijevo). Doći ćete do provalije. Budite na oprezu jer će vam s leđa prići par droida. Skočite dolje i plivajte prema obali gdje šeće droid. Ubijte ga i skočite na drvo postavljeno preko vode. Brzo ga prijedite jer na njemu nemate mjesta za izbjegavanje hitaca. Na drugoj vas strani čeka malo više droida. Idite ravno pa lijevo ubijajući ih usput. Doći ćete do čistine nasred koje se nalazi stijena na kojoj je Jar Jar. Na jednoj strani ćete vidjeti dva droida i paket zdravlja, a preko puta još jednog. Između njih je stijena s termalnim detonatorom. Da biste došli do Jar Jara, morate pomaknuti dio stabla blizu stijene na kojoj se nalazi i onda skočiti gore. Uostalom, Jar Jar će vam to i reći. Kada dođete do njega, on će otrčati dalje, a vi krenite za njim. Kada budete na stablu, koje je preko provalije, vidjet ćete Jar Jara na lijevoj strani. Na stijeni se nalaze Gungan energy kugle. Skočite do njih ako želite. Slijedite Jar Jara. Naletjet ćete na grupu droida. Ubijte ih i nastavite dalje. Kada skočite u vodu, na desnoj strani



Ovako morate pomaknuti balvan da biste došli do Jar Jara

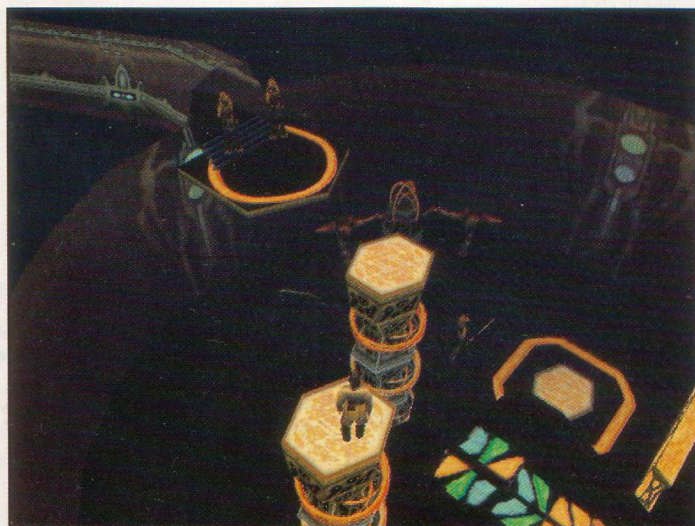
nalazi se paket zdravlja. Krenite za Jar Jarom. Doći ćete do grupe "kokoši". Samo prođite dalje lijevom stranom. Ubijte droida koji će vam se naći na putu i skačite prema vrhu. Na drugoj strani vidjet ćete Jar Jara. Pričekajte da prođu droidi na motorima i krenite ravno. Iza vas će početi padati stabla. Idite ravno do kraja ubijajući usput droida. Lijevo ćete naći paket zdravlja. Krenite na desnu stranu i doći ćete do jezera s velikim ribama. Trebate preskočiti na drugu stranu i nastaviti putem preskačući provalije. Doći ćete do Jar Jara. Popričajte s njim i, kada on prijeđe na drugu stranu, krenite za njim. Ako želite, možete preskočiti na drugu stranu, možete uništiti motore pa onda preskočiti na drugu stranu ili prijeći po lijeni. Po lijeni nemojte prelaziti ako niste uništili motore. Slijedite Jar Jara. Doći ćete do balvana koji možete pomicati i rupe ispred njega. Balvan pomaknite do stijene i skočite na nju. Naći ćete paket zdravlja. Skočite natrag do balvana i pomaknite ga na drugi kraju rupe. Otuda skočite na rub provalije i zatim na lijanu (morate uporabiti dvostruki skok). Idite lijanom skroz desno. Kada prijeđete provaliju, nastavite za Jar Jarom. Doći ćete do povećane grupe droida. Ako Jar Jar pogine, nivo se završava. Možete ih ubiti na bilo koji način bilo kojim oružjem. Najlakše ih se riješite repeating cannonom. Morate stati točno iza njega i pritisnuti razmaknicu (Space). U dva sanduka (u pozadini) nalaze se destroyer droidi. Ako sanduke ne pogodite, oni se neće pojavljivati. Kada ubijte sve droide, u sanduku na lijevoj strani nalazi se blaster (sanduk uništite mačem), a iza njega paket zdravlja. Idite putem na desnoj strani i naći ćete Jar Jara i Qui Gona.



Neka vas ne plaše velike ribe u jezeru. Samo preskočite dalje

Nivo 3.: Otoh Gunga

Krenite za Jar Jarom i Qui Gonom prema Boss Nassovim prostorijama. Ondje razgovarajte s Qui Gonom. Izadite iz prostorije i idite lijevo. Tamo uzmite Gungan energy kugle. Izadite i idite ravno do transportnog mjehura. Aktivirajte prekidač. Kada pristane, izadite i krenite ravno. Put će vam blokirati stražari. Ako se ne želite previše sukobljavati s njima, uporabite force push ili Gungan energy kugle (one samo privremeno onesposobljavaju neprijatelje) i prođite dalje. Ako zapucate na njih, svi stražari koje sretete će vas napadati. Nastavite dalje dok ne dođete do zatvorenih staklenih vratiju. Ispred njih je jedan Gungan. Pričajte s njim i on će vam dati ključ za neka vrata. Idite lijevo i doći ćete do prostorije u kojoj morate skakati po stupovima da biste došli na drugi kraj. Ako padnete dolje, samo idite do bijelog kruga na podu i on će vas vratiti na vrh. Kada preskočite na drugi kraj prostorije, riješite se stražara i uđite u transportni mjehur. Aktivirajte prekidač. Idite ravno i doći ćete do prostorije sa stupovima u vodi. Čim skočite na neki od njih, oni počinju tonuti pa morate biti brzi. Ako s trećeg stupa skočite na desni,



Preko stupova dođite na drugi kraj prostorije

možete uzeti blaster. Na drugoj strani samo nastavite ravno. Doći ćete u hodnik iz kojeg postoje prolazi lijevo i desno. U svakoj od tih prostorija se nalaze Gungan energy kugle. Idite ravno do transportnog mjehura. Aktivirajte prekidač. Idite ravno. Doći ćete do prostorije s prekidačem. Kada ga aktivirate, morate trčati stazom prema gore. Ako ne stignete na vrijeme,

samo se vratite dolje i krenite ponovno. Doći ćete do mjehura sa zatvorenim vratima i stražarom ispred njih. Pričajte s njim. Kada vam se pojavi rečenica oboje na u ljubičasto, kažite je i stražar će otvoriti vrata. Idite do sljedećeg mjehura u kojem su na desnoj strani zatvorena vrata s crvenim simbolom. Idite lijevo. Doći ćete u prostoriju u kojoj se nalaze tri

hackermanija

NECTARIS PSX

Šifre za nivoe:

Nivo	Šifra	Bonus
1.	RANDAL	LADNAR
2.	HUNDRA	ARDNUH
3.	CINBER	REBNIC
4.	MARLIN	NILRAM
5.	BAYARD	DRAYAB
6.	WEBLEY	YELBEW
7.	PARKER	REKRAP
8.	MERKEL	LEKREM
9.	ITHACA	ACAHTI
10.	BAIKAL	LAHIAB
11.	SAVAGE	EGAVAS
12.	VALMET	TEMLAV
13.	MAUSER	RESUAM
14.	KIMBER	REBMK
15.	BISLEY	YELSIB
16.	MEANEC	CENAEM

EMERGENCY

Za odabir nivoa, tijekom igre pomaknite kursor na Options tipku i otipkajte SIX-TEEN velikim slovima.

DX-BALL 2

Tijekom igre otipkajte eureka. Čut ćete fanfare, što znači da je varanje aktivirano. Pritisnite lijevu ili desnu strelicu i idite naprijed ili natrag te strelicu za gore ili dolje da biste promijenili postavke ploče. Pritisnite bilo koju tipku za slučajno poboljšanje.

AGE OF EMPIRES:

THE RISE OF ROME

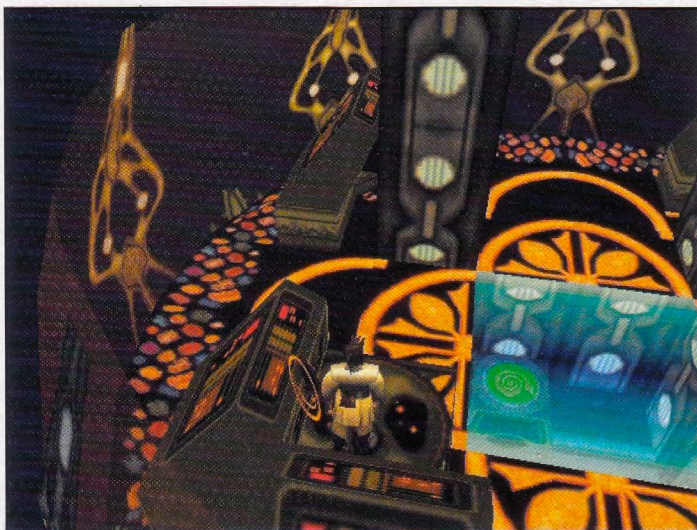
Otipkajte Enter tijekom igre, zatim šifru i ponovno Enter

BIG BERTHA	teški katapult postaju jači
COINAGE	dobivate 100 zлата
DARK RAIN	Composite bow men se pretvaraju u drveće
DIEDIEDIE	svi protivnici umiru
E=MC2 TROOPER	stvara super troopera
FLYING DUTCHMAN	katapult brodovi mogu ići po kopnu
GAIA	omogućava vam kontrolu životinja, ali ne i vaših ljudi
GRANTLINKSPENCE	pretvara životinje u kraljeve životinja
HARI KARI	samoubojstvo
HOMERUN	pobjeđujete u scenariju
HOYOHOYO	svećenici su brži i jači
ICBM	balista ima 100 bodova dometa
JACK BE NIMBLE	katapult gađaju strane objekte
KILLX	ubijte igrača X (X je ime igrača)
NO FOG	uklanja Fog of war
PEPPERONI PIZZA	daje 1000 hrane
QUARRY	daje 1000 kamena
RESIGN	dajete ostavku
REVEAL MAP	otkriva cijelu mapu
STERIODS	zgrade i ljudi se stvaraju trenutačno
WOODSTOCK	daje 1000 drva

SOUTHPARK

Idite na Options izbornik, klikajte u donji lijevo kut, otipkajte sljedeće šifre i pritisnite Enter (trebali biste vidjeti slova dok ih tipkate)

egotrip	velike glave (rade samo u single-player)
framerate	pokazuje frame rate
beefcake	neranjivost
sweet	sva oružja i streljivo



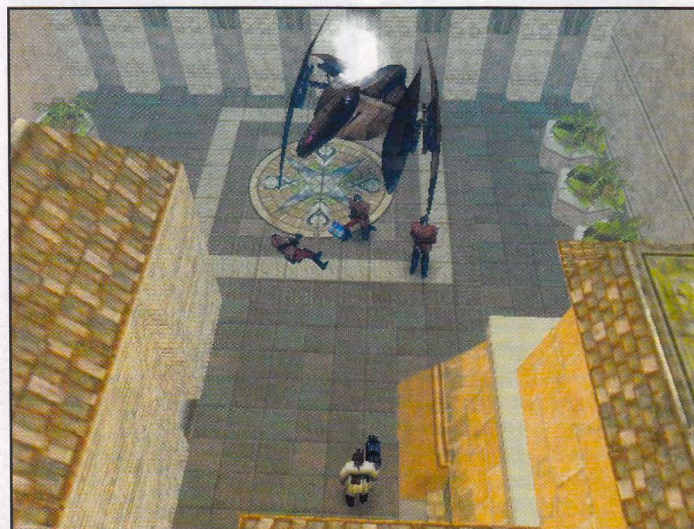
Kada se makne zaštitno polje na podu, skočite na prekidač dok ne promjeni boju u crvenu

stupa, sanduk na sredini i prekidač u rupi koja je zaštićena zaštitnim poljem. Mičite sanduk do svakog prekidača (kada aktivirate prvi, pojavit će se drugi i tako redom), aktivirajte ga i poslije četvrtog skočite u rupu na zeleni prekidač. Promijenit će boju u crveni. Idite do vratiju s crvenim simbolom. Ona su sada otvorena. Produžite dalje. Skočite dolje. Sanduk dovucite do stupa. Kada aktivirate prekidač na stupu, brzo skočite na njega i zatim na drugu stranu. Idite do Gungana i pričajte s njim. Pitajte ga da vam pomogne s transportnim mjehurima. Nastavite ravno prema transportnom mjehuru i aktivirajte prekidač. Prođite pokraj stražara i idite lijevo. Razgovarajte s Gunganom pokraj kontrola. Uporabite ljubičastu rečenicu i krenite putem dolje. Dođite do Jar Jara i razgovarajte s njim. Pratite ga do transportnog mjehura. Aktivirajte prekidač. Nastavite pratiti Jar Jara i doći ćete do Qui Gona.

Nivo 4. : Gardens of Theed

Kada se most sruši, skrivajte se iza lijevog kamenog bloka. Na battle tank nema smisla pucati, nego skočite dolje u vodu na desnu stranu. Plivajte uz desnu obalu pazeći da vas struja ne ponese. Desno ćete vidjeti stube. Popnite se njima i opet skočite u vodu. Vidjet ćete tri kamena

bloka i velike ribe. Morate doći do bloka na kojem su stube koje vode dalje (nalazi se na lijevoj strani, pokraj prvog malog vodopada), pazeći da vas ribe ne napadnu. Kada se popnete stubama, preskočite tri vodopada. Doći ćete do ruba, a na drugoj strani je platforma do koje ne možete nikako skočiti. Na rubu je prekidač koji možete aktivirati s force push (bolje rješenje) ili gađati u njega. Kada ga aktivirate, most će se razvući prema vama. Idite stazom rješavajući se droida na putu. Ispred vas će se ispriječiti zaštitno polje koje vam brani prolaz. Na drugoj strani je prekidač. Aktivirajte ga i oprezno prijedite na drugu stranu pazeći da vas voda ne odnese. Lijevo je paketić zdravlja. Idite putem dalje i naletjet ćete na Theed vojnike. Pomognite im obraniti se od droida. Kada jedan od njih krene prema stubama, slijedite ga. Pitajte ga za put prema palači. On će vam dati Ligth Repeating Blaster. Vratite se na stazu i krenite ravno, prema vrtu. Ovdje vas čeka teži dio igre. Vrt je zapravo labirint pun droida. Krenite na lijevu stranu (desno je battle tank) ubijajući sve droide. Na jednom mjestu doći ćete do vojnika koje napadaju droidi. Pomognite im u obrani i pričajte s ranjenim vojnikom. Reći će vam šifru za vrata. Nastavite dalje. Doći ćete do battle tanka. Kada dođe skroz natrag (na desnu stranu) i počne se okretati, brzo projurite pokraj



Nemojte se previše približavati vojnicima jer će starfighter droid eksplodirati. No ako vam treba zdravlja, nemojte se ustručavati

njega. U ovom dijelu labirinta, pokraj droida, vidjet ćete i sanduke. Nemojte ih slučajno pogoditi niti im se previše približavati jer su unutra destroyer droidi. Nastavite ravno dalje. Na kraju ćete doći do vojnika koji pokušava otvoriti vrata. Recite mu šifru i slijedite ga. Ako je ne znate, on će vas odvesti drugim putem. Kada vas dovede do starfighter droida, nemojte se približavati jer će sve eksplodirati. No, ako vam treba zdravlja, krenite prema paketu. Idite ravno do bazena s ribom. Krenite stubama lijevo. Ubijte droida i aktivirajte prekidač. Kada riba otpliva, skočite u vodu i plivajte lijevo. Popnite se stubama lijevo, aktivirajte prekidač i vratite se do prekidača kraj kojeg ste plivali (ispod vodopada je). Aktivirajte ga. Ako želite streljivo, krenite ravno po stazi sve do dvorišta s dvama balkonima. Pomaknite klupu, uzmite proton missile launcher i aktivirajte prekidač. Vratite se stazom do mjesta gdje je na desnoj strani most. Prođite ga, aktivirajte prekidač na drugoj strani. Skočite na prozor na desnoj strani, pokupite što nađete i preko užeta prijedite na drugu stranu. Tamo također uzmite sve što nađete. Vratite se do mjesta gdje ste skočili na prozor i prođite oprezno pokraj bombe. Doći ćete do battle tanka koji blokira prolaz. Morate aktivirati dva prekidača koji otvaraju vrata. Prekidači su na povišenim mjestima. Do desnog ćete doći tako da skočite na stupove s desne strane stuba. Kada se popnete na stup, okrenite se prema prekidaču i skočite i pucajte ili uporabite force push. Ako vam treba zdravlja, skočite kroz prozor koji je desno od vas. Drugi prekidač aktivirajte na isti način. On se nalazi na lijevoj strani. Ako vam treba zdravlja, prođite uskim prolazom pokraj zida.

Nivo 5.: City of Theed

Zadatak vam je na ovom nivou paziti da kraljica ne bude ubijena. Nemojte se previše udaljavati od nje jer čak i ako eliminiirate sve droide i odete dalje, može se dogoditi da se oni ponovno pojave. Na početku nivoa pustite da vas ona vodi. Doći ćete u vrt pokraj statue, ona će reći da je iza prolaz. Ako nije došla do vrta, vratite se do nje i ona će krenuti dalje. Statuu ili gurnite ili povucite, ali u oba

slučaja prolaz mora biti dovoljan da kraljica može proći. Slijedite je dalje i doći ćete do vratiju na kojima je prekidač uništen. Morate skočiti na balkon na drugu stranu. Ispod balkona na kojem se nalazite je proton missile launcher. Udite kroz prozor i otvorite vrata iznutra. Spustit ćete se niz nekoliko stuba i kraljica će vam reći da će pričekati dok ne pregledate što je naprijed. Krenite niza stube. Kroz lijeva vrata će izaći droid. Kada ga ubijete, idite malo desno, eliminirajte droide, pa zatim malo lijevo i opet ih eliminirajte. Vratite se do kraljice i udite kroz vrata lijevo. Pričajte sa ženom i recite da ćete joj spasiti sina. Izadite i krenite lijevom prolazom. Kada dođete do kraja, popnite se gore uza zid, eliminirajte droida i uzmite repeating blaster. Vratite se dolje i brzo krenite prema kraljici jer su je napali droidi. Kada ih sve ubijete, vratite se u lijevi prolaz, udite na vrata desno. Popnite se na kat, uzmite paket zdravlja. Dječaku recite da se može vratiti mami. Izadite i krenite prema kraljici. Pričekajte dječaka da dođe. Idite desnim prolazom. Ubijte sve droide na putu. Vratite se natrag po kraljicu i recite joj da vas slijedi. Ako primijetite da ne ide za vama, vratite se do nje. Na trgu prođite lijevom stranom (kraljica će ostati čekati vas) i idite stubama gore. Idite dalje putem i doći ćete do ranjenog vojnika koji će vas zamoliti vode. Idite do polomljene ograde na desnoj strani, skočite dolje i idite putem uza zgradu pa stubama. Uzмите bocu vode, aktivirajte prekidač i dajte je vojniku. Vratite se po štiti. Kada je štiti aktivan, ne možete pričati. Krenite desno, ubijajući sve droide. Doći ćete do tenka ali sa njegove stražnje strane. Ubijte droida, aktivirajte prekidač i otrčite do kraljice. Recite joj da prođe kroz vrata. Brzo trčite za njom. Ubijte droide na koje ćete naići. Ubijte i one na prozorima. Kada kraljica dođe do stuba, recite joj da vas slijedi po njima. Možete pokušati i tako da vas ona pričekava kod stuba pa se vratite po nju. Moguće je ići i ravno, ali to je mnogo teži put. Samo trčite naprijed i nemojte stajati i čekati kraljicu. Bilo bi dobro kada bi ona ostala iza vas. Naići ćete na proton missile launcher i paket zdravlja (u ormaru). Pokupite to i pripremite launcher. Kada se spustite stubama, stanite i pričekajte destroyer droida. Gađajte ga ili dok se kotrlja ili dok još nije aktivirao štiti. Kada uništite dva destroyer droide, ubijte i

POZOR OVI CHEATOVI ĆE VAM POKVARITI UŽITAK IGRANJA

Tijekom igre pritisnite Backspace (tipka za brisanje), otipkajte jednu od šifri i pritisnite Enter:

HAPPY	oružje 3 ima više energije
FROM ABOVE	mijenja položaj kamere iznad igrača
NAUGHTY NAUGHTY	mijenja položaj kamere izravno iza igrača
PERFECTION	ljubičasta Push Force Power može ubijati
I LIKE TO CHEAT	daje sva oružja, a oružju 2 i 3 500 punjenja, oružju 4 5 punjenja, jedno oružju 5 i 10 oružju 6
GIVE ME LIFE	popunjava zdravlje na 100
HEAL IT UP	popunjava zdravlje na 100
IAMQUEEN	igrate kao Queen Amidala
IAMPANAKA	igrate kao kapetan Panaka
IAMQUIGON	igrate kao Qui-Gon Jinn
IAMOBİ	igrate kao Obi-Wan Kenobi
I REALLY STINK	postavlja nivo težine na najlakši
DONTTTT	napraviti ćete samoubojstvo
RRRRRIGHT	napraviti ćete samoubojstvo
KILL ME NOW	napraviti ćete samoubojstvo



...one obične ispod mosta. Krenite lijevom stranom, kada dođete do zvijezde na podu, idite stubama desno. Uđite u prostoriju u kojoj je žena. Ako želite, možete pričati s njom. U spavaćoj sobi je paket zdravlja. Izadite kroz prozor i ubijte droide koji su dolje (ali nemojte skakati dolje). Idite desno, skočite i uhvatite se za užu i prijedite na drugu stranu. Prođite kroz staklena vrata. Pronađite prekidač, aktivirajte ga i vratite se po kraljicu. Kada s kraljicom prođete kroz vrata, recite joj da pričekaj, a vi krenite naprijed. Kada dođete do mosta, skočite na nj i uđite u čamac. Iz čamca skočite na stube desno. S balkona aktivirajte prekidač na drugoj strani. Most će se spustiti. Vratite se do kraljice i recite joj da krene. Nakon određenog dijela puta ona će stati. Iza ugla su droidi. Prvo eliminirajte droide koji će vam doći sleđa, a zatim onog pokraj heavy repeater gura. Nastavite ravno eliminirajući droide i uđite kroz desna vrata. Pazite na kraljicu cijelo vrijeme. Razgovarajte s čovjekom i on će otvoriti lijevu prostoriju. Tamo pokupite paket zdravlja. Krenite prema vojnicima (ako želite, možete pričati s njima). Idite ravno i ubijte sve droide. Kada ih sve eliminirate, idite po kraljicu. Kada dođete do trga, idite u prolaz na lijevoj strani. Doći ćete do vrata hangara. Uđite, eliminirajte droide, vratite se po kraljicu (morate joj reći da vas slijedi) i idite sve do kraja hangara gdje vas čeka ostatak družine.

Nivo 6.: Mos Espa

Od sada igrate kao Qui Gon Jinn. Na ovom nivou gotovo da i nema ubijanja, jedino ako sami nekoga ne izazovete. Ako ubijete jednog Jawa ili se približite previše njihovom skladištu robe, tada će vas napasti Jawa i na nivou i morat ćete ih ubiti. Ubojice samo odgnite s force push. Oružje je bolje ne držati u rukama jer će ljudi biti razgovorljiviji s vama. Razgovarajte sa svima. Na početku krenite ravno stazom dok ne dođete do grada. Ubijte Sand people koji će vam braniti put. Grad je podijeljen na četiri ulice: crvenu, plavu, crnu i narančastu. T-14 hyperdrive koji vam treba, možete potražiti kod Watooa. Da biste došli do Watooa, morate pronaći Anakina, a do njega će vas odvesti njegova majka, Shmi. Ona će se pojaviti tek kada popričate s ljudima i sve to saznate. U plavoj ulici pronađite trgovca u

kutu koji viče: "Stand back because I'm going to slash all my prices!". Razgovarajte s njim. Zatim nastavite dalje niz ulicu sve dok ne dođete do velike životinje na lijevoj strani ulice. S desne strane će vas pozvati kraljica. Pričajte s njom. Recite joj da ona potraži Jar Jara, a vi ćete Anakina. Nastavite dalje niz ulicu. Trebali biste doći do grupe djece, pitajte ih za Anakina. Nastavite dalje niz ulicu. Na kraju skrenite lijevo. Doći ćete do Shmi. Pričajte s njom. Ona će vas odvesti do Anakina. Pričajte s njim. Slijedite ga. Doći ćete na otpad gdje droid vozi neki stroj. Morate doći na nižu platformu, a odatle skočiti na stup u sredini i zatim na desnu stranu, na metalne ploče. Slijedite i dalje Anakina i kada padnete dolje, nemojte ići lijevo. Malo se motajte po desnoj strani dok Jawe ne sruše zid. Ako želite paket zdravlja i fuel converter, idite ravno, u pustinju. Vratite se do mjesta gdje su Jawe srušile zid i krenite prolazom (ako ste išli u pustinju, na desnoj je strani). Doći ćete do sanduka. Pomaknite ga do rešetkastog sanduka i popnite se na nj. S druge vas čeka Anakin. Slijedite ga i doći ćete do Watooe trgovine. Razgovarajte s njim. Probajte trgovati za T-14 hyperdrive. Ovisno od igre, trgovina će završiti različito. Za fuel coil možete dobiti hydrospanner, jedan fuel converter ili dva fuel convertera. Bitno je da s Watooom (bez obzira na ishod trgovine) razgovarate o okladi. Kada izadete iz trgovine, pričajte s Anakinom (reći će vam koji mu dijelovi nedostaju) i s kraljicom (koja ne može pronaći Jar Jara). Razgovarajte s Twi'lek djevojkom (plave boje je). Jar Jara ćete pronaći u zgradi pokraj velike životinje (tamo gdje ste kraljicu sreli prvi put). Recite mu da ide do Watoove trgovine. Za Anakina morate pronaći mass coupler i servo control system. Ovisno o tome kako je završila trgovina s Watooom, morate posjetiti sljedeće lokacije: trgovca u

plavoj ulici (onaj koji je vikao: "stand back...")

kada Jar Jara kažete da ide do Watooa, slijedite ga i doći ćete do žene u ljubičastoj haljini koja će vas zamoliti da oslobodite njenog sina. Vratite se u narančastu ulicu. Vidjet ćete stube koje vode u nečiji stan. Po njima izadite na drugu stranu prostorije. Idite po rubu zgrade dok ne dođete do užeta i preko njega prijedite na drugu stranu. Prođite kroz Selbubinu sobu na drugu stranu do ruba grada. Idite do užeta. Prijedite prijeko. Može se dogoditi da ispod vas istrči ubojica i počne vas gadati. Kada padnete, ubijte ga i vratite se na užu. Kada prijedete, ubijte bandita na rubu. Sidite stubama. Vidjet ćete dva kaveza. U jednom je dječak, a u drugom zvijer koja će strgati kavez kada se približite. Popnite se na vrh stubišta i gledajte rutu kojom se zvijer kreće. Ubijte ga kombinirajući blaster i mač. Kada ga ubijete, oslobodite dječaka i slijedite ga. Mačem uništite generator. Slijedite dječaka do njegove majke. U znak zahvalnosti dat će vam repulse booster.

Idite do robovske četvrti (ondje gdje ste našli Anakina) u plavoj ulici. Pomognite čovjeku u čiju su kuću ušli banditi (on stoji na ulici). Kada ubijete bandite, idite do balkona, skočite dolje i ubijte bandite koji pljačkaju trgovca (pazite da ne pogodite trgovca). On će vam dati engine binder.

Idite u crnu ulicu, u bar. Možete trgovati s Teemtom (pijani čovječuljak). Za engine binder i repulse booster dobit ćete servo control system. Možete ga nagovoriti da uzme 500 republičkih kredita (koji na ovom planetu nemaju nikakvu vrijednost) za fuel converter. Idite do narančaste ulice, do mjesta gdje je kraljica. Uđite u trgovinu. Ako trgovac nije unutra, i zadite i pričekajte ga (ako ne dolazi, idite do stuba i razgovarajte s njim). Kada dođe, uđite za njim u trgovinu. Dajte mu fuel converter i repulse booster za servo control system. Ako ste drukčije trgovali pa vam nedostaje jedan fuel converter, možete ga nabaviti na sljedeći način. Nakon što vam Barbo (trgovac) da servo control system, ponovno pričajte s njim i pitajte ga ima li još što. Pustit će vas u stražnji dio trgovine. Ubijte lopova i dobit ćete fuel converter. Ili možete zamijeniti hydrospanner (ako ste ga dobili od Watooa) za fuel converter kod trgovca koji je kod pod racera (prepoznat ćete pod racer po R2 jedinici koja ga popravlja, nalaze se u plavoj ulici, prije velike životinje).

Nije potrebno ići na sve ove lokacije. Sve ovisi o tome kako ste trgovali s Watooom i što ste od predmeta dobili. Kada skupite sve dijelove, idite do Anakina i razgovarajte s njim.



hackermanija

ABE'S EXODUS

Na glavnom izborniku napravite sljedeće: Pritisnite i držite Shift, zatim pritisnite dolje, desno, lijevo, desno, lijevo, gore za preskakanje nivoa.

DEATHKARZ

Pritisnite i držite SHIFT + CTRL + C na glavnom ekranu da bi vam se otvorile opcije za varanje. Na ekranu s opcijama za varanje tipkajte sljedeće:

GLOBAL	Sve staze su dostupne
DEV 6	svi auti su dostupni
RACE CORPS	sve sezone su dostupne u Championship modu

BEAVIS & BUTT-HEAD DO - U

Tijekom igre otipkajte "gosanta" i pritisnite F2 da biste aktivirali cheat izbornik

CART PRECISION RACING

Ukucavajte sljedeće šifre tijekom igre:

x	nema štete
v	mijenjanje pozicije kamere
car	žuti auto
bravo	superkotači
head	uklanja kacigu vozaču

GEX: ENTER THE GECKO

Unesite sljedeće passworde za nivoe:

SVZFKHGP	idete na Through Tomato Soup nivo
BXRFYHGP	idete na Through Spin 'n' Puke nivo
RVTCSHGP	idete na Through POW nivo
PTHCSHBP	idete na Through The Flatuater nivo
PZYPRXYL	idete na Through the Planet nivo
GYVYRHKP	idete na bilo koji nivo

ROLLER COASTER TYCOON

Pritisnite F za financije i zatim M + ENTER da biste dobili 5000 dolara. Ovo možete raditi samo jednom mjesečno.

WARZONE 2100

Pritisnite T, otipkajte jednu od sljedećih šifri i pritisnite ENTER. Šifre rade samo u verziji 1.01.

get off my land - ubija sve neprijatelje na mapi

show me the power - 1000 extra energije

hallo mein schatz - preskačete misiju

work harder - sva aktivna istraživanja su završena

double up - jedinice su dvostruko jače

kill selected - ubija selektiranu

jedinicu

POWERSLAVE (PSX)

Za odabir nivoa pritisnite krug, X, trokut, kvadrat, desno, dolje, gore, lijevo na kontroleru dva na ekranu s kartom svijeta.

Za predmete pritisnite SELECT na karti svijeta i pojavit će se izbornik. Pritisnite kvadrat + Select da biste dodali predmet, ili krug da biste ga izbrisali.

Pritisnite (O), (A), (X), (C) tijekom igre. Pojavit će se ikona delfina. Vaš će lik moći duže boraviti pod vodom i brže će plivati.

Pritisnite (O), (R1), (R2), (O), (O) →, (L1), (L2) tijekom igre. Ako pritisnete (X), moći ćete letjeti više i duže.

Nivo 7.: Mos Espa Arena

Idite do trgovca chokieima. Pitajte ga kako radi chokie i prodaje li nešto drugo, konkretno termalne detonatore. Kažite da to treba vašem prijatelju. Uputit će vas do drugog trgovca. Idite tamo i pitajte ga prodaje li nešto drugo, a zatim ga pitajte o termalnim detonatorima. Uporabite Jedi moći (rečenicu obojenu u ljubičasto) da bi uzelo od vas republičke kredite. Pronađite Twi'lek djevojku (nalazi se na drugoj strani trga) i razgovarajte s njom. Slijedite je. Postupite kako vam je rekla. Kada padnete u jamu, krenite prema novcima. Nakon kraćeg razgovora s Jabbom, morate se boriti protiv čudovišta njemu za zabavu. Ovo čudovište je malo tvrdi orah.

Pokušajte ga napadati dok uzima kolce, a kada se okrene prema vama, branite se. Ili slobodno pronađite neku svoju taktiku. Nemojte rabiti termalne detonatore. Kada ga ubijete, izađite i naći ćete se u baru. Idite do čovjeka (mogli ste ga vidjeti kod Watoove trgovine) koji je pokraj orkestra. Pričajte s njim, a zatim s njegovim prijateljem. Idite do šanka i naručite piće. Na šanku morate stati točno na rubu putanje robota (ne rub šanka, već rub trake po kojoj robot ide). Odnosite ga do čovjeka. Ponovno idite po piće za njegovog prijatelja. Odnosite piće prijatelju i pričajte s čovjekom. Kada vam kaže da ga čekate, krenite za njim. Pratite ga sve do kraja (prostorija s krevetima, ženom i stražarom). Watoo je na balkonu, pričajte s njim i stavite okladu. Vratite se u bar. Idite oko šanka i prodite kroz novoootvorena vrata. Skočite u arenu i idite samo naprijed. Doći ćete do Anakina. Vidjet ćete lopova (mali plavi gušter) koji mu je ukrado ignition capacitor. Slijedite ga. Ići će do Sand people, pa će zatim krenuti na drugu stranu. Ako ubijete Sand people i uđete u cijev, naći ćete paket zdravlja. Guštera pratite po stubama. Uđite u prvu zgradu do koje dođete. Guštera ne morate dirati. Gurnite blok i uđite u prostoriju iza. Ovdje vas čeka još jedno čudovište. Ako imate streljivo, stanite na ulaz tako da se vidi samo cijev oružja koje čudovište drži i počnite pucati po njemu. Ako ste ostali bez streljiva, morat ćete stvari riješiti mačem. Pazite na topove koji izlaze iz poda. Pričekajte da se top pojavi, uništite

Nivo 8.: Encounter in the Desert

Na ovom nivou vam je cilj ometati Darth Maula. Morate zaštititi članove posade i T-14 hyperdrive. Ako bilo tko pogine ili Darth Maul uništi T-14, nivo se završava. Darth Maula ne možete ubiti, morate mu samo odvlačiti pozornost. Na početku, izađite iz grada. Uništite probe droide koji pucaju na vas. Bolje ih je uništiti sada dok su sami, poslije će biti teže. Kada se stijene sruše, počete ćete se boriti s Darth Maulom. Možete se boriti samo mačem, nijedno drugo oružje nije efikasno. Morate ga ozlijediti do polovice njegovog zdravlja, onda će on pobjeći na drugu stranu. Kada ode, skočite na stijenu (pokraj onih urušenih), gurnite kameni blok i prijdite na drugu stranu. Darth Maul će se vratiti. Opet se borite s njim ali se nemojte previše približavati posadi ili T-14 jer će ih Darth najvjerojatnije udariti. Kada se posada ukrca, pričekajte malo (oko dvadesetak sekundi) i uđite u brod.



Vaš prvi susret s Darth Maulom

ga, uporabite force push na čudovište, zaletite se prema njemu i udarite ga par puta mačem. Brzo otrčite do sljedećeg topa. Ili pokušajte odvući čudovište do kuta u kojem će se pojaviti top. Uporabite force push na čudovište, uništite top, udarite čudovište i zatim idite u drugi kut. Ako vam ustreba zdravlja, vratite se u prvu prostoriju po dva paketića zdravlja ali pazite jer u toj prostoriji postoje dva topa koja će pojaviti ako idete po zdravlje. Kada ubijete čudovište, uzmite ignition capacitor i vratite ga Anakinu (u pod raceru je već).

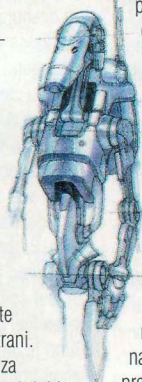
Nivo 9.: Coruscant

Ovaj nivo igrate kao kapetan Panaka. Zadatak vam je zaštititi kraljicu. Na početku uzmite streljivo kraj vas. Krenite prema taksiju. Bit će uništen. Idite u drugi kut



Jabbi za zabavu ubijte njegovog šampiona mada je on imao druge planove s vama ali...

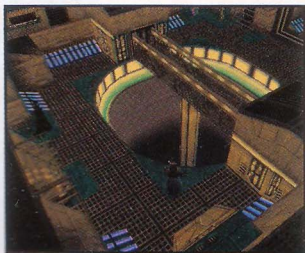
platforme po još streljiva. Ubijte sve neprijatelje i pazite na kraljicu. Idite do pomične platforme i pričajte s droidom. U turističkom uredu razgovarajte s prvim droidom. Idite dalje po uredu i pričajte s čovjekom iza pulta. Nastavite dalje i pričajte s droidom koji prodaje karte. S obzirom da nemate novaca, idite do čovjeka za pultom i izađite van na desnu stranu. Idite do čovjeka na desnoj strani i pitajte ga za karte. Idite do čovjeka na lijevoj strani, prodajte mu dalekozor. Idite ponovno do čovjeka na desnoj strani. On će sada tražiti dvostruko više za karte. Samo mu recite staru cijenu i dobit ćete ih. Idite do droida koji prodaje karte, pokažite mu ih i izađite van. Uništite air speeder koj je uništio vaš brod. Nastavite ići ravno. Doći ćete do prostorije sa sanducima i dizalom koje je spušteno. Skočite dolje i odgurajte sanduk (obojen je malo svjetlije od ostalih) koji nije iza zaštitnog polja na drugu stranu do potrgane ograde. Iza toga sanduka pomaknite zid i dobit ćete streljivo. Skočite gore i idite lijevo. Doći ćete do prostorije s dvama prekidačima. Aktivirajte lijevi. Zaštitno polje će nestati, a dizalo će se podići. Kraljica će biti oteta. Ne možete ništa učiniti, stoga se nemojte uzrujavati. Kada prekidač prestane svijetliti, aktivirajte ga ponovno. Nemojte dirati desni prekidač. Vratite se do dizala. Odgurajte sanduk koji je bio iza zaštitnog polja na dizalu. Vratite se do prekidača, aktivirajte ga. Sanduk preko kojeg ste se popeli do prekidača odgurajte do dizala i popnite se do njega. Sanduk s dizala odgurajte do početka platforme (do plave linije) i aktivirajte prekidač. Skočite na sanduk, pričekajte



jte platformu i skočite na nju. Na drugoj strani ubijte neprijatelje i leteće topove. Sanduk koji se nalazi na drugom sanduku možete gurnuti dolje i dobit ćete streljivo. Skočite na desni rub zgrade i uđite kroz desni prozor. Idite hodnikom do prekidača, aktivirajte ga. Izađite kroz prozor desno od vas idite do kraja ruba. Skočite na drugu stranu i uđite kroz prozor. Idite do skladišta. Možete pomaknuti dva sanduka da biste dobili paketić zdravlja (taj sanduk je na podu) i streljivo (sanduk se nalazi na drugom sanduku. Morate ga gurnuti dolje). Izađite iz skladišta, idite stubama i uđite u jedino dizalo koje radi (skroz lijevo je). Naći ćete se u prostoriji s nekoliko vratiju. Iza jednih je streljivo i zdravlje, a iza ostalih neprijatelji. Morate ih ubiti nekoliko da bi nestalo zaštitno polje oko dizala. Kada nestane, uđite u nj. Idite putem do velikih vratiju. Uđite kroz njih u područje bezakonja. Prosjaci će vas tražiti novac ili hranu. Ako im više puta obijete dati ono što traže (ne možete im ni dati što traže jer nemate ni novca ni hrane), počete ćete vas napadati. Idite putem sve dok ne dođete do kraja. Vidjet ćete prekidač, aktivirajte ga i brzo otrčite na zid koji se spustio. Malo pričekajte da vas zid podigne. Nastavite dalje do prekidača. Aktivirajte ga i protrčite na drugu stranu. Naći ćete se u prostoriji s dvama prekidačima. Lijevi (gledano ako ste okrenuti prema njima) aktivira zid ispred vas, a desni zid zdesna. Aktivirajte prvo lijevi, a zatim desni prekidač i trčite ravno i dva puta desno. Morate biti brzi jer se zidovi podižu nakon nekog vremena. Ako ne uspijete, morat ćete ispočetka. Kada prođete, aktivirajte prekidač do kojeg ste došli i protrčite ravno. Naći ćete se u prostoriji s kutijama. Kutiju s vrha gurnite na pod i dobit ćete bijeli ključ koji vam treba. Pomaknite polugu i kada se zid spusti, idite desno. Ključem otključajte vrata, ubijte bandita i pokupite crveni ključ. Spasili ste kraljicu. Aktivirajte prekidač i idite ravno do dizala. Crvenim ključem aktivirajte dizalo. Doći ćete u prostoriju s velikom rupom u sredini. Aktivirajte prekidač na desnoj strani. Pojavit će se prekidač na drugoj strani, aktivirajte ga. Prijedite preko mosta i idite na lijevu stranu. Aktivirajte prekidač pokraj kojeg stoji kraljica. Idite na drugu stranu i aktivirajte ga. Idite do prvog prekidača koji ste aktivirali i ponovno ga aktivirajte. Idite do prekidača koji ste drugi po redu aktivirali i ponovno ga pritisnite. Prijedite preko mosta i nastavite naprijed. Doći ćete do dizala koje će vas odvesti do vratiju koja se otvaraju šifrom. Šifra je "Coruscant has lovely sunsets". Unutra se nalazi malo krupniji neprijatelj. Najbolje je na početku bacati granate na nj (pazite da vam ne bude preblizu da se ne ozlijedite i na kraljicu), a zatim gađajte stupove kada bude pokraj njih. Kada ga sredite, izađite kroz vrata, idite do dizala i preko platforme.

Nivo 10.: Assault on Theed

Na ovom nivou igrate naizmjenično s kraljicom i Obi-Wanom. Kao kraljicu, cilj vam je zaštititi kapetana Panaku, a kao Obi Wan, morate se boriti s Qui Gonom protiv



Ako slijedite upute iz rješenja, ova rupa ne bi trebala biti neki veći problem

Darth Maula. Počinjete kao Obi Wan. Krenite u hangar. Tamo ćete sresti Darth Maula. Počnite se boriti s njim. Prebacit ćete se u kraljicu. Nivo je isti kao i peti samo što sada idete u suprotnom smjeru. Idite naprijed, onesposobljavajući droide putom (jedino oružje koje trenutno imate je droid stunner). Idite do čovjeka na lijevoj strani i on će otvoriti prostoriju na lijevoj strani s oružjem. Izadite i idite ravno do fontane. Razgovarajte s Panakom i recite mu da vas čeka. Idite malo naprijed i ubijte par droida. Ubrzo će Panaka protračati pokraj vas. Slijedite ga preko mosta. Ubijte droide, pogotovo onoga pokraj heavy repeating cannona. Brzo dodite iza cannona i uništite sve ispred vas. Uništite 3-4 destroyer droida prije nego što krenete dalje. Ako se droidi ne pojavljuju, krenite malo naprijed i čim čujete zvuk kotrljanja, brzo se vratite do cannona i uništite ih ali pazite na Panaku. Kada ih sve sreditte, nastavite dalje. Kod vrata ćete se prebaciti na Obi Wana. Borite se uz Qui Gona protiv Darth Maula. Ako vam zatreba zdravlja, u jednom kutu imate cijeli paket. Darth Maulu energija mora pasti na pola i onda će pobjeći. Slijedite ga. Opet ste kraljica. Idite ravno putem. Ako vam je iza leđa destroyer droid, biježite od njega. Ispod mostića gdje se nalaze droidi, skrenite desno. Idite stubama gore u prostoriju i uzмите zdravlje iz ormarića. Ako vas Panaka ne slijedi, vratite se do njega i recite mu da krene za vama. Idite kroz sobu, preko mosta, niza stube ubijajući droide usput. Doći ćete do zatvorenih vratiju. Desno je ranjeni vojnik i R2 jedinica. Razgovarajte s vojnikom pa s R2 jedinicom. On će otvoriti vrata pokraj vojnika. Uđite unutra i uništite generator. Vrata su sada otvorena. Idite ravno dok ne dođete do ljubičastog polja koje vam blokira put. Idite stubama koje su desno gore i oslobodite zatvorenika. Pratite ga i razgovarajte s njim na balkonu. Dat će vam oružje. Vratite se do ljubičastog polja i recite Panaki da ga uništi. Idite stubama pokraj ranjenog vojnika. Dodite do mosta i nađite mjesto gdje je ograda polomljena. Naletjet ćete na R2 jedinicu koje vas gadaju. Uništite ih. Nađite Panaku i slijedite ga po stubama, kroz vrt do balkona s droidima. Sada ste ponovno Obi Wan. Borite se s Darth Maulom i on će ubrzo pobjeći preko mosta. Krenite za njim. Kada vam Qui Gon kaže da je izbor vaš, krenite naprijed. Ako vam Qui Gon smeta, prekočite ga. Past ćete dolje. Okrenite se. Kada plavo polje nestane, idite naprijed ali prođite samo jedno polje. Idite lijevo i ući ćete u malu prostoriju.

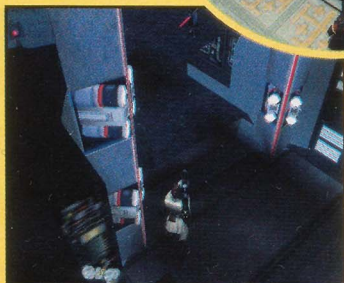
Nivo 11.: The Final Battle

T na ovom nivou vodite kraljicu i Obi Wana. Počinjete kao kraljica. Idite ravno i razgovarajte s vojnikom koji stoji ispred trojih vratiju. Nemojte ništa ulaziti kroz vrata iza njega. Idite u prostoriju desno. Obojeni sanduk odvućite u prostoriju lijevo od vojnika i postavite je ispod prekidača. Aktivirajte prekidač i uđite u prolaz. Razgovarajte sa zarobljenicima, jedan će vam dati bijeli ključ. Vratite se u glavni hodnik, do vratiju s bijelom bravom. Sa strane je čitač kartica. Pridite mu i kada se otvori pokraj vratiju, aktivirajte je. Sada ste Obi Wan. Cilj vam je doći do Qui Gona i Darth Maula koji se bore na mostu. Prođite kroz vrata. Vidjet ćete droida. Ubijte ga. Krenite lijevo do kraja. Ubijte droida na kojeg ćete naići. Kada dođe dizalo, stanite na nj. S dizala se maknite kada bude na najvišem katu. Okrenite se i vidjet ćete vrata ali na katu ispod vas. Skočite dolje i prođite kroz vrata, ubijte dva droida i prođite kroz sljedeća. Naći ćete se u mračnoj prostoriji. Lijevi prekidač aktivira svijetlo. Idite do kraja i aktivirajte prekidač zdesna koji će isključiti zaštitno polje. Vratite se do prvog prekidača. S lijeve strane je mala platforma. Dodite na nju. Ubijte droida na drugoj strani. Na platformu koju vidite na drugom kraju ne možete skočiti (predaleko je). Na nju bacite Gungan energy kuglu, ona će se malo pomaknuti prema vama. Sada možete skočiti na nju. Ili možete ići do kontrolnog panela u sredini (s vaše strane) i pritisnite prekidač. Kada se nađete na drugoj strani, krenite prema vratima. Izaći će 4-5 droida. Ubijte ih i produžite dalje. Opet ste kraljica. Idite ravno i ubijajte droide (pogotovo one pokraj heavy repeater cannona). Pokraj drugog cannona je na lijevoj strani soba sa streljivom i zdravljem. Budite na oprezu jer će se pojaviti i destroyer droidi. Probijajte se ravno do kraja hodnika i onda lijevo. U novom hodniku u sobi lijevo je čitač plave kartice, a u sobi desno paket zdravlja. Na kraju hodnika u sobi lijevo je plava kartica, ali je unutra i destroyer droid. Neka ga Panaka ubije. U sobi desno je također destroyer droid, ali tamo nema potrebe ići. Kada uzmete karticu, idite u sobu s čitačem. Vratite se do vratiju s plavom bravom i prođite dalje. Sada morate doći do crvene kartice. Sidite dolje u hodnik i odvućite kutiju na dizalo. Vratite se na kat i drugu kutiju odvućite do dizala. Kutije ne smiju biti točno jedna na drugoj jer se morate popeti po njima. Složite ih kao stube. Kada to napravite, odvućite kutije do stupa gdje je kartica, popnite se gore i uzмите je. Idite do crvenog čitača na katu, stavite karticu i krenite prema vratima. Ponovno ste Obi Wan. Dodite do

kruga. Stanite na dizalo. Cilj vam je izaći na srednjem krugu, a dizalo staje na donjem i gornjem, tako da morate skočiti na srednji. Ubijte droida na drugoj strani. Odatle morate skočiti na krug ispod vas (krug s ljubičastim poljem). Kada skočite, idite do kraja. Naći ćete na droida, ubijte ga. Ispod vas je krug s dizalom. Morate skočiti na nj. Najbolji trenutak za skakanje je kada je dizalo na platformi. Idite njime do vrha. Ubijte droida i prođite kroz vrata. Aktivirajte prekidač, dizalo će se podignuti. Ponovno aktivirajte prekidač i brzo stanite na dizalo. Dolje pronađite malu izbočinu i skočite na nju. Aktivirajte prekidač. Vratite se do prekidača za dizalo, aktivirajte ga i stanite na nj. Otvorila se rešetka iza koje je kutija. Odvućite je na dizalo i spustite dolje. Kutiju odvućite do plavih polja i zatim na lijevu stranu. Skočite na kutiju pa na prolaz. Došli ste u kontrolnu sobu iz koje se upravlja poljima. Na jednoj strani se nalaze tri panela, a na drugoj pet. Ako panele zamislamo kao satove, raspored na njima mora biti sljedeći: prva tri panela – 9:00, 9:30, 3:00, ostalih pet panela – 9:30, 3:00, 9:30, 3:00, 9:30. Sada bi vam put trebao biti čist. Idite na drugu stranu, stanite na dizalo i pridite kroz vrata. Opet ste kraljica. Što prije ubijte droida iza cannona i zauzmite njegovu poziciju. Uništite sve ispred vas. Idite stubama. Pripremite proton missiles za destroyer droide. Kada uništite sve droide, idite u lijevu prostoriju. Izadite kroz prozor i krenite na desnu stranu. Naći ćete na droida. Kada dođete do prozora, uđite unutra. Ubijte droide. Otvorite oboja vrata. Krenite kroz ona desno od prozora. Ubijte par droida. Nemojte još razgovarati s Viceroyom. Idite do vrata na drugoj strani sobe. Otvorite ih i recite Panaki da vas slijedi. Sada idite razgovarati s Viceroyom. On će pozvati droide. Ubijte ih i ponovno razgovarajte s njim. Opet ste Obi Wan. Idite na desnu stranu kruga, pogledajte dolje. Vidjet ćete dizalo. Morate skočiti na nj. Najbolje je kada ide gore. S dizala morate skočiti na srednji krug (dizalo staje na vrhu i na dnu). Kada iskočite slijedite put. Na kraju stanite na dizalo. Ovaj vozi kroz četiri kata, a vi morate izaći na predzadnjem odozgo. Idite do posljednjeg kruga i od tamo skočite na most gdje su se borili Qui Gon i Darth Maul. No, njih više nema. Idite na lijevu stranu. Prolaz će biti blokiran poljima koja se uključuju i isključuju po određenom redoslijedu. Kada se isključe, krenite naprijed. Cilj je ili baciti Darth Maula u rupu ili mu zdravlje spustiti na jednu petinu vrijednosti. Na rubovima, u tajnim ormarićima na svakoj strani imate pakete zdravlja ako vam zatrebaju. Možete se boriti bilo kojim oružjem, samo pazite jer Maul rabi crvene munje i baca kutije na vas. Kada ubijete Maula, pričajte s Qui Gonom.



Kutije složite kao na slici da biste došli do crvene kartice



Darth Maula možete srediti na ovaj manje popularan način ili...



U izravnom sukobu

hackermanija

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969 (PSX)

Unesite sljedeće šifre kao imena.
HAROLDHAND – svi nivoi, sva oružja, "Get out of Jail Free" karta, oklop, koordinate, 9999990 bodova, nema policajaca, 99 života
GETCARTER – svi nivoi, sva oružja, "Get out of Jail Free" karta, oklop, koordinate, 99 života, policija vas maksimalno traži
TOOLEDUP – sva oružja, "Get out of Jail Free" karta, oklop
FREEMANS – svi nivoi, sva oružja, "Get out of Jail Free" karta, oklop
DONTMESS – sva oružja, "Get out of Jail Free" karta, oklop
SORTED – svi nivoi, sva oružja su neograničena, "Get out of Jail Free" karta, oklop
RAZZLE – svi nivoi
READERWIFE – svi nivoi
MAYFAIR – London nivoi 1 i 2
PENTHOUSE – London nivoi od 1 - 3
MCVICAR – 99 života
BIGBEN – 9999990 bodova
SWEENEY – koordinate
OLDBILL – policija vas maksimalno traži
GRASS – nema policije

GRUNTZ

Tijekom igre pritisnite ENTER i otipkajte sljedeće:
MPBACK2LIFE – Grunt zombiji će se pojaviti na ekranu
MPMEEPMEEP – Vaši Grutovi su super-brzi
MPRIORIO – Idete na "Trouble in the Tropics" nivo
MPLEMONBUTTERCREMEZ – Idete na "High on Sweetz" nivo
MPTRAITOR – Izdajnički mod
MPCKOAKINGDEVICE – Odabrani Grunt postaje nevidljiv
MPMAKESOMEPIE – Idete na "Honey, I Shrank the Kids" nivo
MPPOHMYGODTHEYKILLEDKENNY – Odabrani Grunt ubija trenutačno
MPYOURESOMONEY – Idete na "High Rollerz" nivo

MIDTOWN MADNESS

Dodajte sljedeće parametre na komandu (npr. igru startate c:\Midtown\midtown.exe – allcars – allrace) kojom pokrećete igru:
-allrace za sve staze
-allcars za sve aute

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

Startajte igru s parametrom –Mudd da biste imali mod za varanje. Tijekom igre pritisnite sljedeće tipke:
F9 100% bodova za istraživanje
F10 10000 kredita
F11 kompletna mapa

TOCA: TOURING CAR CHAMPIONSHIP

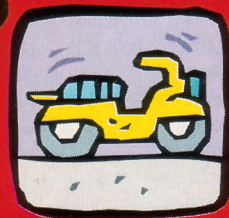
Šifre:
CMGARAGE dodatna vozila u dvije prazne garaže poslije Lagune
TANK tipkom za trubu možete ubijati protivnike
FELXMOBILE pogon na stražnje kotače
CMNOHITS možete prolaziti kroz druge aute
CMLOGRAV niska gravitacija

NE!



**OVO
NIJE
SMEĆE**

NOVO:



**BESPLATNA
DOSTAVA**

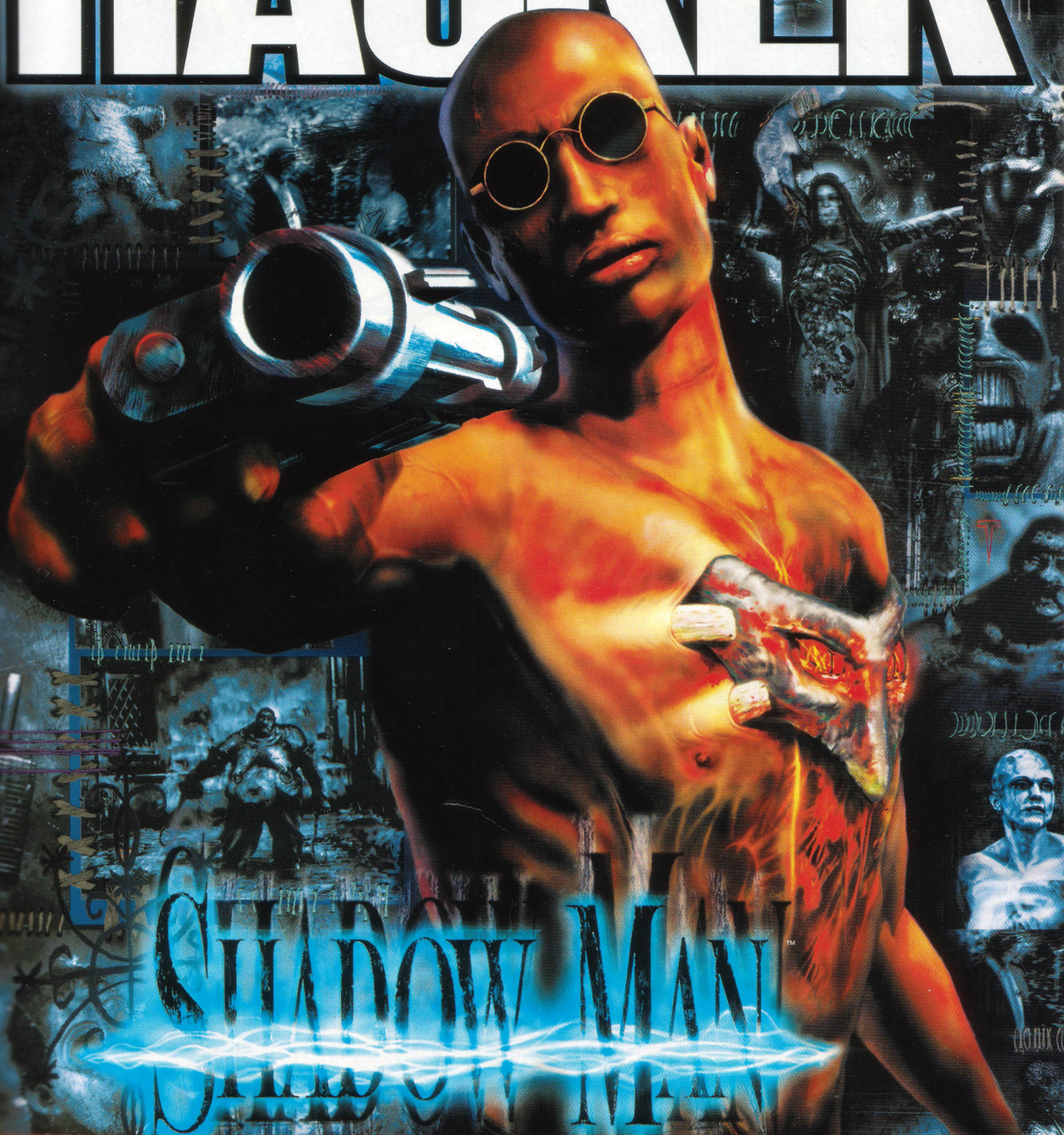
**MACRO
MICRO**

**TO JE VAŠ NOVAC
I UPOTREBLJENI IMAJU VRIJEDNOST**
Uskoro na novoj adresi: **DRENOVAČKA 7**

Nova cesta 121, Zagreb
Tel: 01/395 033, fax: 01/395 061
e-mail: makromikro@zg.tel.hr
www.macro-micro.com

U SLJEDEĆEM BROJU

HACKER



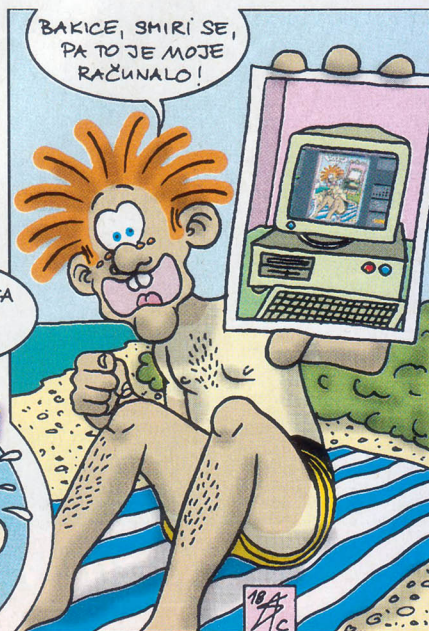
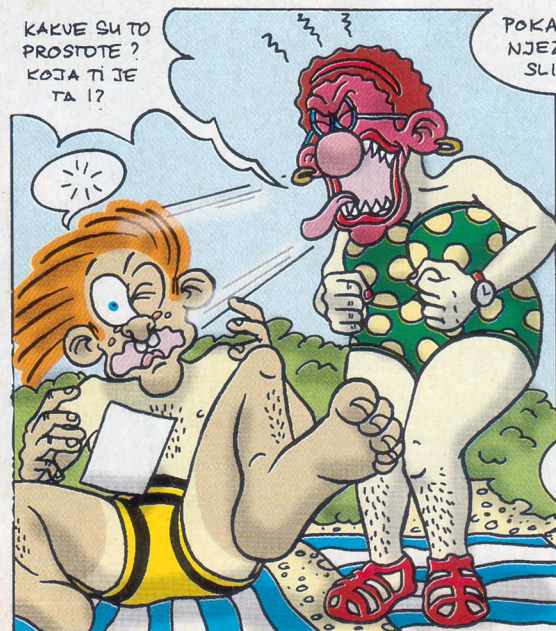
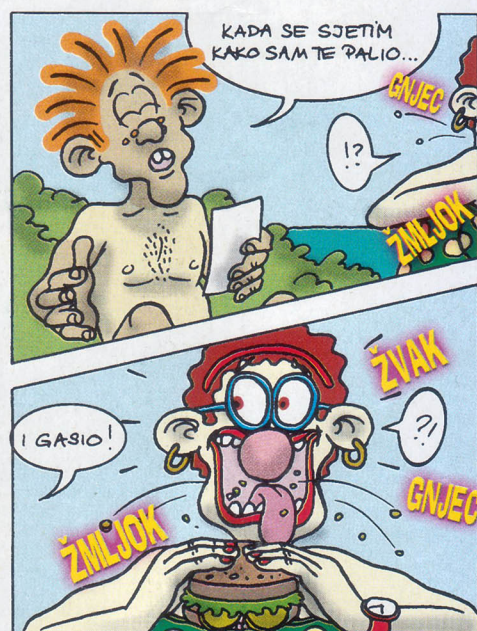
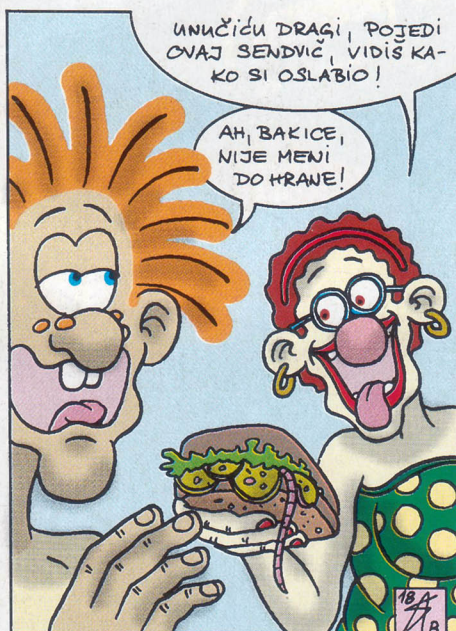
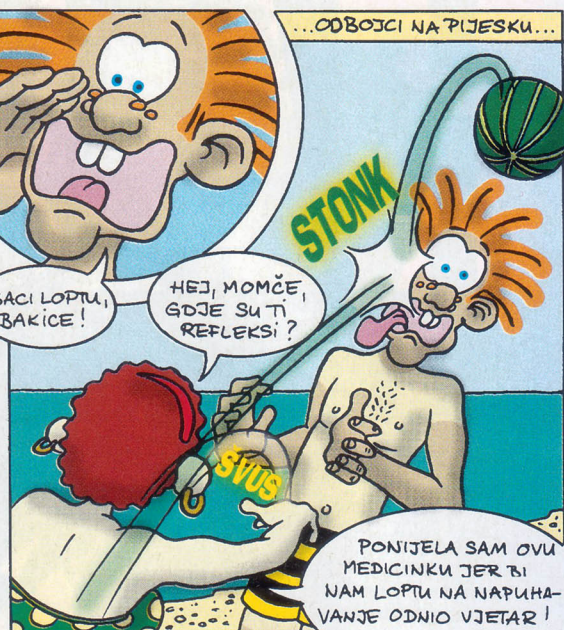
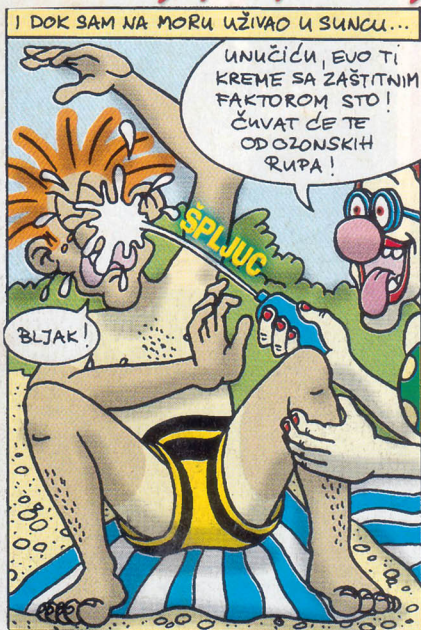
Potražite novi broj na kioscima u ponedjeljak

2. kolovoza!

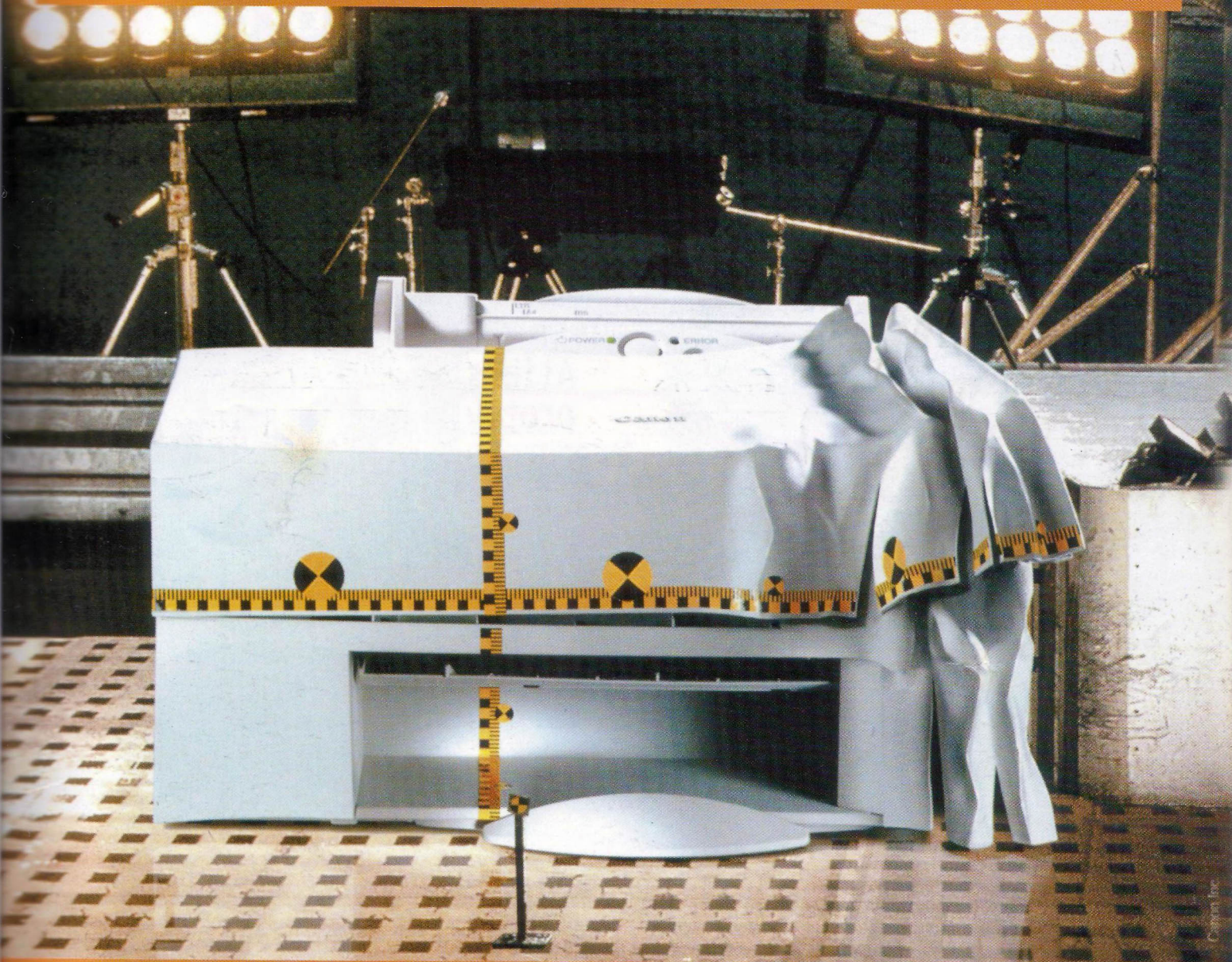
MALA ŠKOLA RAČUNALA

Nostalgija jednog hackera

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ



Pa dobro, ne možemo imati najbolje rezultate na svakom testu.



BJC 2000

973 k*



BJC 250

796 k*



BJC 4400

1126 k*



BJC 4650

2456 k*



BJC 6000

2146 k*



BJC 5000

1648 k*



BJC 5500

5245 k*



BJC 50

2858 k*



BJC 80

2636 k*

* Cijene su
preporučene,
bez PDV-a,
više informacija
potražite na:

Canon

<http://www.microln.com>

ALGORITAM

m u l t i m e d i a c e n t a r

**Uskoro u
izdanju Algoritma!**



Potpuno uništenje: kraljevstva

Čast. Osveta. Nada. Teror. Sve to možete pronaći
na jednom mjestu: u najboljoj strategiji sezone -
Potpuno uništenje: kraljevstva.



Aliens protiv Predatora

Nismo sami! A ono
što dolazi iz svemira nije
prijateljski raspoloženo!
Naoružajte se!

Zapovjedništvo flote

Ukoliko imate sposobnosti vođe, ovo je pomorska strategija
kojoj nećete moći odoljeti! Jane's je ime koje
garantira kvalitetu.
Provjerite zašto!



Need for Speed izazov ceste

Žudnja za brzinom prestaje sa
ovim naslovom. Brže i bolje
od ovoga nije moguće!



NEED FOR SPEED
ROAD CHALLENGE

VELEPRODAJA:

- ALGORITAM d.o.o., Zagreb, Gajeva 12, tel. 01 48 03 333, fax. 01 48 72 514

MALOPRODAJA:

- ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža), Gajeva 1, tel. 01 48 18 672, 48 18 674
- ALGORITAM Multimedia centar Importanne, novi dio - donja etaža, tel. 01 457 31 28
- ALGORITAM Dubrovnik, knjižara dr. Frane Čale, Plaza 8 - Stradun, tel. 020 42 64 31

OVLAŠTENI DISTRIBUTER ZA HRVATSKU



MALOPRODAJNI PARTNERI

- "ZG DATA" podrum shopin centra Prečko
- "FILEX d.o.o." Voćarska 3, tel: 01 4633 100
- "KNJIŽARA NOVA" Rijeka, Trpimirova 5A, tel: 051 335 147
- "SYS COMPUTER SHOP" Avenija grada Vukovara 39, tel: 01 6129 882