3 SUPER NAGRADE

Panasonic Dect telefon

GeForce2 Titanium

Harry Potter Starteri i Boosteri

HACKER

BROJ 76 • SIJEČANJ 2002. • CIJENA 32.90 KN, 240 DIN, 280 DEN

MI IGRAMO ZA VAŠE DOBRO

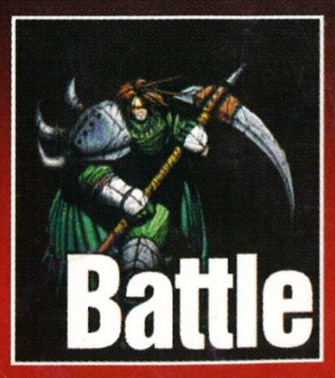
ISSUE 76 JANUARY 2002
9771330712000 07
900 SIT, 8 KM, 240 DIN, 280 DEN

BATTLE REALMS
Japanski RTS uragan

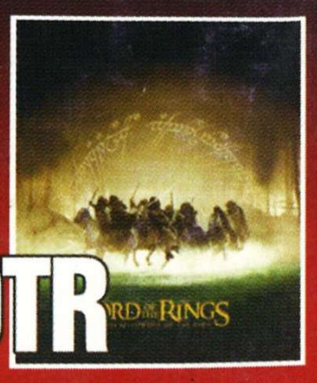
IGRA BROJA

Return to Castle
WOLFENSTEIN

HACK POSTERI



47x68 cm
čiste umjetnosti,
puta dva



Battle Realms i LOTR

X-box FOKUS
Sve o najnovijim X-box igrama

PUNA VREĆA BOŽIĆNIH RECENZIJA

GHOST RECON ⇨ EMPIRE EARTH ⇨ SW BATTLEGROUND
DEADLY DOZEN ⇨ SILENT HUNTER 2 ⇨ SOUL REAVER 2

NOVO

Ponovno ugodno iznenađenje iz Francka

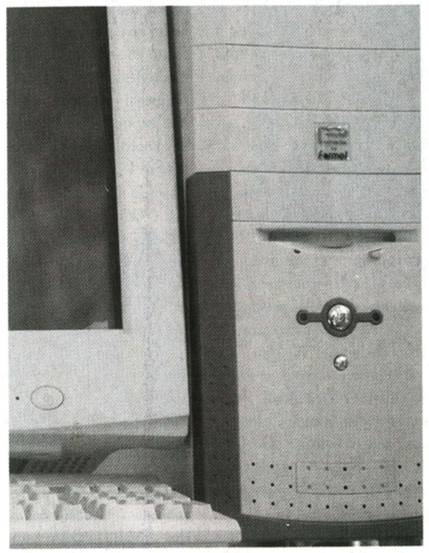
S okusom ketchupa

2001 109

Najbolje od najboljeg... Franck

promedia™

Your choice in to new



NOVO! PROMEDIA DIMENSION

- CPU Intel Pentium 4, 1.5 GHz, FSB400
- 256 MB DDR, PC2100, WHL
- 40Gb IBM HDD, 7200 rpm, 2Mb cash
- Hercules 3D Prophet 4500, KYRO II 64Mb, TV-Out
- DVD-ROM Pioneer DR116, 16x/40x, ATAPI
- DIAMOND SupraMAX 56k, V.90, PCI modem
- zvučnici LABTEC LCS-1030, PMPO 180W
- 2 godine jamstvo

Po promotivnoj cijeni od

7.995 Kn

mjesečno 380 Kn **/24 rate**

U cijene je uračunat PDV.

dimension

intel inside pentium® 4

&

DDR MEMORY™

formel computers

***ZAGREB**, Ozaljska 110*
tel. 01/ 3695-008, 3640-333
E_mail: prodaja@formel.hr

***SPLIT**, Hrv. mornarice 1c*
tel. 021/ 321-450, 321-451
E_mail: prodajast@formel.hr

***OSIJEK**, Sunčana 18*
tel. 031/ 207-587, 207-588
E_mail: prodajaos@formel.hr

uvodnik

The Guardian

IGRAČI, NADARENI DIO POPULACIJE

Britanski je "Guardian" izvijestio o istraživanju koje je pokazalo da su igrači iznimno nadareni ljudi. Ljudi koji su pet ili više godina zaljubljenici u računalne igre u prosjeku su visoko inteligentni, motivirani, žele postići što više i zapošljavaju se na boljim radnim mjestima od "normalnih" ljudi. Jedini je problem što su često krivo shvaćeni. Ali bilo kako bilo, znanost je na strani igrača, kojima često puta govore da će ih igre pretvoriti u zombije.

Ili pogledajte reakciju naših umova: http://www.vecernji-list.hr/2001/11/26/Pages/osamljenodijete.htm

Eh, a baš htjedoh nešto o Božiću, blagdanima i u ugodnim, revijalnim tonovima, kad spazih, opet, članak u Večernjem listu. Edukativan članak o pogubnom učinku igranja i računalnih igara na neiskvarenu dječju psihu. Popraćen silom ekspertnih psihologa i ucviljenih roditelja koji su samo čekali da se požale na svoje klince. Jer oni samo bulje u monitor, a ne u njih, zaboga. Prozvani stručnjaci su odlučili zabraniti takvu vrstu tupave zabave smjesta i za svagda jer - djeca u igrama ne mogu i nikad neće ništa naučiti. S njihovog gledišta, i neće. Pa im sve to treba oduzeti i zabraniti! Oni malo blaži preporučuju kažnjavanje zabranjivanjem igranja. Dobio si komadinu u školi - zna se zašto. Ponašaš se asocijalno, ne gledaš dnevnik i meksičke sapunice - zna se zašto. Ne da ti se razgovarati s roditeljima koji su s tobom jedan sat na dan, i u trenucima kad se baš njima priča, odlaziš u svoju sobu i uključuješ ICQ? Dirljivo. Srcelomljivo.

Neki od roditelja preneraženo su o igraćim platformama pričali kao o teškoj zarazi koju su, srećom, izbacili na vrijeme iz kuće. I eto, njihovo dijete, malo-pomalo, počelo je pričati i družiti se s prijateljima. Težak i traumatičan proces!

Možda mu jednog dana, kad postane dosadno kao i oni, i nabave pakleni stroj.

Možda će tada već biti kasno. No, bolje i to nego epilepsija izazvana titranjem sličica ispred nosa.

Eto, u kakvu ste se muku uvalili. A ja ne mogu ne sjetiti se prastare avanture na Amigi, zvala se *Universum*, u kojoj bi glavni lik, kad biste pravilno iskombinirali određene dijelove inventorija (uz uporabu zatupljenog mozga!) rekao nešto poput:"Hej, pa ovo sam već vidio u nekoj igri! Znači, ipak sam nešto naučio iz igrica!"

Često ga se sjetim, gotovo svaki put kad čitam nešto na engleskom koji nikad ne bih tako dobro naučio iz filmova i pjesama, a kamoli u nekoj školi, da nije bilo tupljenja po brojnim igrama i Netu. A motorička koordinacija i koncentracija? Još od *Jet Set Willyja* i svih arkada ovoga svijeta.

No, nije na nama da se branimo sličnim argumentima. Neka se brane oni kojima je lakše kupiti tešku makinu od kompa deništu samo zato da bi imali nekoliko sati mira. Ili oni koji se još uvijek boje dirnuti u taj pakleni stroj, a još više svoga djeteta kojem je taj stroj prikladno i nužno pomagalo.

Opraštamo arhaicima u božićnom tonu. Tonu koji Hacker i industriju igara ove godine i nije pogodio. Sasvim suprotno, ovaj bismo broj mirne duše mogli prozvati božićnom koljačinom. Te Švabe u *Wolfensteinu*, te teroristi i Rusi u *Ghost Reconu*, pa civilizacije koje valja pokoriti (usput, nešto i naučiti, samo usput) u *Empire Earthu*...

A tek nove X-box igre koje valja uzeti sasvim ozbiljno (eto, čak ćemo i Billa početi hvaliti :))? Dovoljno da svakom zatupljenom igraču slina prasne na uši!

Pa se vi ugodno zatupljujte i dobro se zabavljajte. Ja još nisam čuo da je netko od zabave i očekivao više. A mi smo to već dobili. Samo što im to nikad neće biti jasno.

Mir s vama.
Danijel Reškovac

20 **najave**
DUALITY: Ljubitelji cyberpunka, pozor !!

36 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: Povratak
recenzije

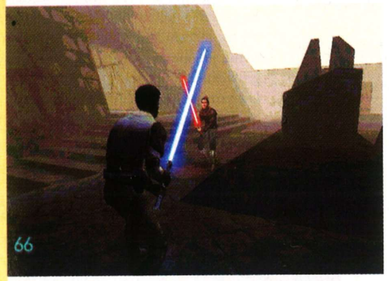
30 **prvi prikaz**
JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST: Đeder vamo Đedija!

sadržaj

Hacker broj 76 | issue 76 | **časopis za PC-igre** | pc gaming magazine | **siječanj 2002.** | january 2002

RUBRIKE

6 Pisma čitatelja
8 Info
15 Tech Info
18 Mikroskop
30 Prvi prikaz

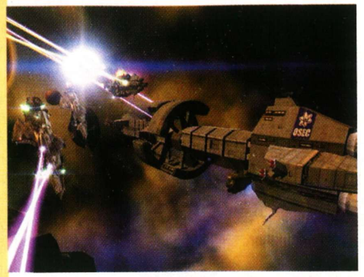


76 Helpline- SOS
78 Helpline- Bez panike
80 Helpline- Savjet više
84 Mobiteletina

93 HackerNet
96 Game Over
104 Intervju
105 Kolumna by Zoran Žmirić
106 Strip by Darko Macan

NAJAVE

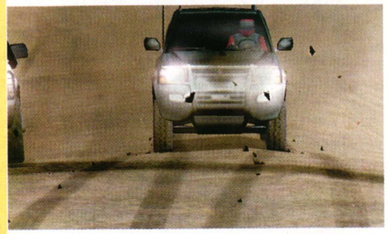
22 Duality
24 Freedom Force
26 Imperium Galactica 3



RECENZIJE

36 Return to Castle Wolfenstein
40 Empire Earth
43 The Sims: Hot Date
44 Ghost Recon
47 World War 3
50 SW Battleground
51 Harry Potter
52 Ewil Twin
54 Soul Reaver 2
56 Championship Manager 2001/02
58 Deadly Dozen

60 Balistic
62 Silent Hunter 2
64 Codename Outbreak
66 Battle Realms
68 Wizardry 8
70 Gothic
72 4x4 Evo



74 Aquanox

HARDWARE

86 Iomega HipZip
Iomega Predator
87 Jazz Piper
Sony CRX200E Double
88 Density Drive
Ricoh MP 5120A DVD+RW
89 Hercules GeForce 3 Ti200
Hercules GeForce 3 Ti500
Hercules Prophet III
90 Božićni hardver šoping

Dobitnik nagradne igre Fallout iz prošloga broja je:
SLOBODAN DUKA, KORČULA

Dobitnik nagradne igre Panasonic iz prošloga broja je:
DANIJELA DUJIĆ, VINKOVCI

impressum

HACKER **MI IGRAMO ZA VAŠE DOBRO** Izlazi mjesečno **GLAVNI UREDNIK** Danijel Reškovac (danijel.reskovac@janus.hr) **ZAMJENIK GLAVNOG UREDNIKA** Dario Zrno (dario.zrno@janus.hr) **TEHNIČKI DIREKTOR** Tomislav Mijić (tomislav.mijic@janus.hr) **PRIJELOM I OBRADA** Marin Perić (marin.peric@janus.hr), Stjepan Perković (stjepan.perkovic@janus.hr) **LEKTURA** Ankica Đerek, Jasmina Sočo **RAČUNOVODSTVO** Nada Delač **TAJNICA REDAKCIJE** Marijana Jurič **ADRESA REDAKCIJE** Čakovečka 17, 10 000 Zagreb TEL + 385 (0)1 363 66 81, 363 66 83 FAX +385 (0)1 363 66 78 **E-MAIL** hacker@janus.hr **MARKETING** Darko Jambrušić, direktor marketinga EPH, Krešimir Mijić, 61 61 949, kresimir_mijic@eph.hr, voditelj marketinga, Odranska bb, 10 000 Zagreb TEL +385 (0)1 363 66 85 E-MAIL marketing@janus.hr **PRODAJA** Kiosk d.d. Savska Cesta 118, 10 000 Zagreb **DIREKTOR** Ivan Valečić **TISAK** Vijesnik d.d. Slavonska avenija 4, 10 000 Zagreb

europa press HOLDING **EPH PREDSJEDNIK UPRAVE** Ninoslav Pavić **DIREKTORI** Cristoph Rohner, Uroš Šoškić **DIREKTOR IZDAVAČKOG SEKTORA** Zdravko Milinović

Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja Hackera bez suglasnosti izdavača

pisma čitatelja

PIŠITE NAM "Janus EPH d.o.o." (PISMA ČITATELJA), Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker@janus.hr

Sva vaša pisma pristigla poštom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u The Ballu. Upite vezane uz prelaženje PC igara molimo slati isključivo na mail hacker_helpline@janus.hr ili poštom na adresu redakcije, s naznakom "ZA HELP-LINE". Odgovori na vaša pitanja će biti objavljeni u okviru Hackerove rubrike SOS. Ne odgovaramo na pitanja vezana uz hardversku problematiku. Isto tako, nemamo telefonsku službu za pomoć prilikom prelaženja igara.

Red Pokemona, red Fallouta, red Aliena, pa Star Warsa, prava musaka. Količina dobrih pisama rezultirala je drugim, povijesnim, izostankom *Kazne mjeseca*, nijedno od objavljenih jednostavno je ne zaslužuje. Pih, i vi ste mi neki pljuvači. Svejedno, lijepo se naigrajte predstojećih blagdana, bit će materijala i za pisma i za kazne mjeseca. Živi bili i sretno!

OKRUTAN, TUŽAN, NEPRAVEDAN...

Hi, ekipo! Nije li ovaj svijet okrutan? Pa aleluja da je okrutan. Evo upravo plačem nad svojim kompjutorom i zasigurno se pitate zašto. E pa reći ću vam. Imam P2 300 MHz 128 i TNT riva, i ne mogu igrati nijednu noviju igricu. E tu nije kraj mojim jadima, susjeda ima P4 1.4 256 GeForce2 64, a ne zna upaliti kompjutor. Zar svijet nije okrutan? Jučer me pitala ''What does this buton do?'' (paljenje monitora). I sad vi meni recite je li svijet pravedan, i još na kraju ovo pismo neće biti pismo mjeseca nego kazna?! Mogu se jedino nadati da će mi procesor iz vedra neba pasti u ruke. Ekipo, čujemo se i bog!

Šime

O A što ako ti padne iz vedra neba pa ga skuriš ko Đurović?!

FALLOUTMAAAN 1

Hejjj!
Evo opet mene, i to sa zelenih livada.
Falloute sam prvi put prošao već prije 3 godine. Preporučite drugu...
Šaljem vam još jednu naslovnicu iz moje kolekcije (jadna, sramim se!).
I molim vas ko dragog Boga da mi darujete jednu Hacker majcu za moj trud.
(Ne želim da se time razljutite i stavite me u kaznu mjeseca.)

Please!!!!
Niste mi odgovorili kad će biti UT turnir za mlađe do 18 godina?
Crying HANNIBAL 8- ((((

Kristijan, Podvrh, Bregana

O Preporučujemo Planescape Torment. Ista ekipa, ista uživancija. Novi turniri iduće godine!

FALLOUTMAAAN 2

Bog, kaj ima?!
Samo bih htio reći da ste je**no dobar časopis!!! Ispravak netočnog navoda... vi ste najbolji časopis! Čitam vas od 6. broja, a od 8. imam sve brojeve. Ja sam vam inače fan FALLOUTA, što pokazuje i moja e-mail adresa. Da prijeđem na stvar: zanima me kad će izaći Fallout 3 i hoće li biti single play ili isključivo MMRPG? Meni je ionako svejedno jer jednako volim i single play i multiplay. Usput bih vas htio ukoriti zbog nagrada, pa gdje su ona vremena kad smo kao nagradu dobivali po 2 CD-a neke super hit igre? Usput, vrlo primamljivo izgleda ona nagrada iz posljednjeg broja, komplet Fallout koji (ponosno mogu reći) imam doma, zajedno s Fallout Tactics (sve originali). Na kraju bih se još obratio svim Fallout fanovima: "There is strenght in number!"

Vjeran

fallout0@net.hr

O Fallout 3 je tek u fazi planiranja. Kako će ispasti, znat ćemo za nekoliko mjeseci, čim špijunčina Đurović gurne svoj nos u Black Isleove planove.

RECENZIJA

Pozdrav svima.
Možda sam pomalo dosadan, ali doista imam iskrenu želju da moje pismo ostavi trag na stranici najboljeg svjetskog časopisa za igre. Pjesmu sam vam već poslao poštom, ali nije bila objavljena. Sada sam se odlučio za e-mail i čekam rezultat. Bez obzira na to, ja vam želim reći jedno veliko hvala jer me HACKER usreći kad god ga vidim.
U ovom pismu želim dati recenziju posljednjeg izdanja HACKER časopisa koje me uistinu zadivilo.
PIŠE : Skejić Adis
INFO:
PROIZVOĐAČ: uredništvo Hackera
IZDAVAČ: Hacker club
MIN. KONFIGURACIJA: osoba s naočalama (bilo koja dioptrija)
MOJA PREPORUKA: zdrave oči
* * *
OCJENA: 99%
Odličan dizajn, izvrsna grafika. Jedina zamjerka je što nema mog pisma.
* * *
ALTERNATIVNO:
PC PLAY:Ne znam mnogo o njemu, ali znam da jedan te isti broj na kiosku "visi" i po tri mjeseca.
BUG: Prva strana monitor, druga zvučnik, treća modem, 234. opet monitor...
Pa gdje su, do vraga, igre???
Šaljem vam ovo pismo jer želim "razbiti" monotoniju rubrike "Pisma čitatelja."

ODGOVARA

Get High **Santa**

Pismo mjeseca

SOME!

Opet ja.... Haha, to van je da se malo umislite. Ne, ne šala mala. Vi ste (da se netko ne zapita:"'Ko su to vi?") HACKERAŠI the BEST časopis koji san ja ikad reada (engleski mi nije baš the best strana - baš san..., aj neću se reklamirat, mogli ste zaključit da san "pismen"). "Prvi" van put pišen (zezan se), svi van govore da ste naj BEST, pa van je sigurno već muka od toga. Isuse Kisuse, mater mi je zabranila čitat Hakač zbog "somova" u školi. Ude ona jedan dan u sobu, a ja čitan Hakač, i pita:"To ti učiš?". Ja san joj samo lagano vratio:"Yes of course, but not skroz!!!!" Aj sad ti meni reci kako ću čitat jer, ako me uvati da čitan još "samo" jedanput, držat će mi misu TRI STOLJEĆA. Please help meni!!!

Edi

O Normalno da imaš somove kad si somina! Pa zna se prastari postupak u učenju i čitanju omiljene literature i stripova: uzmi lijepo naaaajveću knjigu (po mogućnosti atlas svijeta, ili onaj medicinski), pa umetni Hacker u nju. Kad mater uđe u sobu, ti mrtav ladan nastavi čitati, nipošto je nemoj pogledati jer bi mogla skužiti onaj pogled krivnje koji uvijek skuži kad trebaš učiti, a loviš zjake. Završni udarac bit će da uzmeš knjigu (s implementiranim inkriminirajućim materijalom) i s izgledom intelektualca dignuta nosa odeš na WC. Ako onda ekipa ne popada, tu me reži! Ipak, da bi bio upadljiviji, navuci tu majicu i moli Boga da nitko ništa ne posumnja...

SW kutak, iliti Empire strikes back!

Pozdrav najboljem časopisu za PC-igre. Znam, znam, svi vas hvale, ali što ćemo, vi ste toliko dobri. Odlično ocjenjujete (osim u nekim slučajevima, poput Starcrafta), recenzije su super. Gdje je gospodin"Đ", nisam ga vidio u broju 75? Da se niste usudili dati mu nogu! Strip je zabavan, smiješan i super, Game over rubrika je odlična, kao i web vodič, SOS mi je već pomogao nekoliko puta, pa dobiva ocjenu odličan. Super je što ste vratili poster. I evo što me je ras******: neki klipan po imenu Ilija koji je napisao (citiram): Zašto hvalite SW-igre kad su smeće? I SW je veliko smeće, i Pokemoni isto. Neka se drugi put potpiše. Ja evo mogu reći: SW je SUPER! Kao i POKEMONI! Možda on gleda Teletabise? Hvala vam što ste ocjenili AVP2 ocjenom 94%. Igra je zakon i na mojoj kanti. Naime, imam P2 233 MHz, 64 MB RAM i jedino šta valja je grafička kartica. Imam Voodoo 3 2000, kartica je super. Nastavite fenomenalan posao.

Puno pozdrava, Marin Čatlak iz Splita

Štovano uredništvo!
U broju 75 javio vam se neki Ilija koji je poprilično masno popljuvao cijeli SW svijet. Ovo je "prijateljsko" pismo namijenjeno njemu, htio bih mu poručiti da se ne javlja ako nema nešto pametnije za reći. Očito je da ne razumije neke stvari i da malo teže shvaća.
May the force be with you, Ilija!
P.S. Pozdrav svim SW fanaticima diljem cijelog svijeta!!!!!!

Obi - Wan Kenobi

O Eto, tako to biva kad se netko drzne pipnuti u Star Warse. Potpis, Obi-Wan, potpis!

Unaprijed zahvalan,

Skejić Adis-iz Zavidovića (BiH)

O Odlična recenzija! Kako možeš očekivati da otvaramo pisma, zar ti nisi čuo za bijeli prah?!

I JA SAM TIP. ONAJ PRVI!

Bog, ljudi!!
Pišem vam prvi put. Dobri ste. Neću reći najbolji da se ne uobrazite.
Pratim vas od 4. broja (to vam govori o tome koliko ste mi dobri).
Legendarna prva tri broja nigdje se ne mogu nabaviti. O.K., prijedimo na stvar. Pišem vam samo iz jednog razloga, želim vas pohvaliti zbog jednog posebnog članka što ga je napisao Krešimir Lauš « Tipovi igrača&laquo. Dosad nisam želio hvaliti vaše recenzije igara jer te ocjene donekle smatram subjektivnim mišljenjem. O ukusima se ne raspravlja. Imam 18 (i pol) godina i još uvijek sam zaljubljen u igrice. To mi je život, opsesija, religija za moju dušu. Ljudi koji mi obično daju jezikovu juhu (roditelji) radi 8 do 14 sati igranja na dan ne razumiju moj svijet. Oni misle da sam već velik za igranje, a ja mislim da ću se igrati do kraja života. Oni ne razumiju osjećaj kad vam profesori na faksu dignu živac, a vi za osvetu odete doma, upalite (legendarni) Quake 1, uzmete sjekiru, pokupite po mogućnosti koji pentagram i siječete sve pred sobom. Zato vam se zahvaljujem što ste pokazali razumijevanje i analizirali tipove igrača. Među njima sam pronašo sebe (onaj prvi) i dali ste mi moralnu podršku da se nikad više ne odvojim od igara.

TEKK

P.S. Evo i jedna od mojih slika. Bavim se obradom fotografija, izradom plakata, i tu i tamo honorarno za neke novine nešto napravim (moram nekako financirati nove komponente i nove CD-ove).

O Ne daj se smetati, ima nas još takvih. Da nas nema, ni Hackera ne bi bilo. Živjeli!

MOŽE ŠALICA ŠEĆERA?

Pozdrav uredništvu!
S obzirom da smo susjedi (živim u Čakovečkoj 19), nadam se da ćete mi dati malu prednost. Zamolila bih vas

samo jednu sitnicu: navedete mi naslove svih snowboard i skijaških (ovo potonje posebno) PC-igara jer je u posljednje vrijeme nestašica takvih naslova na tržištu. Spomenula bih još da sam pitala u Algoritmu preko telefona za Boarder Zone, ali su mi rekli da ga nemaju, što mi je vrlo čudno, a i odgovorili su mi u sekundi i to dosta neljubazno i otresito, i onda još promoviraju legalni softver! Molim vas, navedite mi i gdje mogu naći te igre (ako se na popisu nađe Boarder Zone uz Algoritam, sutra ćete na vijestima vidjeti masakr u spomenutoj prodavaonici i jedno čudno, izobličeno, podivljalo biće s tom igrom i s komadima tijela telefoniste u kandžama). Inače, fenomenalni ste, ali često oscilirate u kvaliteti izdanja. Ipak, sve pohvale i unaprijed hvala!

Marina

O Snowcross, 3-D Snowboard Resort Designer, Ski Resort Tycoon 2, RTL Ski Jump 2002, Ski Jump Challenge 2001, Supreme Snowboarding, Extreme Wintersports, Big Air Snowboarding... Eto, susjeda, samo neke, možemo li sad doći kad nam ponestane šećera?

NOVE NADE... TREĆA KLAPA

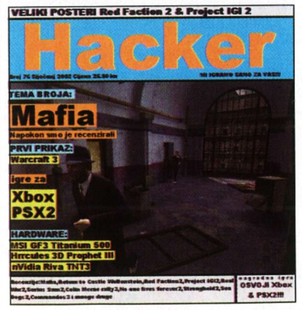
Bog Hakerovci!!!
Pošto sam dizajner, odlučio sam vam napraviti naslovnicu. Moram vas pohvaliti što ste napokon promijenili papir i maknuli Pokemone. Nadam da će te mi objaviti ovo pismo i još važnije - sliku. Molim vas, please!!!

Vjeko

O Dobra naslovnica, samo tako i dalje, napravi jednu s pokemonima. :))

MUKE JEŽEVE...

Bog, ljudi...
Sjedim, čitam Hacker i kažem: Ljudi, pa vi ste zakon! Sjedite dan i noć pred kompjutorom i zajebavate se. Da vi znate kak' je vama dobro... Ja u školi



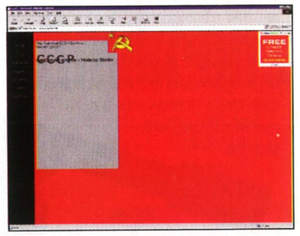
ribam kobase od zadataka, mučim se oko domaće zaje, a vi sjedite i uživate. Vi ste zakon... Da meni netko kaže: igraj, piši, zaradi, ja bih odmah bio sretan.
Vi ste ludnica!!!
P.S. Recite mi kako te samo došli do svog radnog mjesta, i usput recite ima li vijesti o Deus Exu 2?
Bog,

Filip

Ma sve ti je to krv, znoj i suze. Ukratko, muka ježeva. Do svojih smo mjesta došli tako da smo odribali sve klobase i napisali sve zadaće. I shvatili kako je to bilo lijepo... Ah... Deus Ex 2 stiže u drugoj polovici iduće godine.

BOGOVI I BUZDOVANI

Pozdravi najboljem časopisu na svijetu iz Bosne (čitaj: KAOS) i tako to. Ma eto, moram vam i ja nešto napisati, onako, iz inozemstva i reći



vam da ste ovdje BOG i BATINA. Čitam vas od broja 32 i nikad me niste iznevjerili i tako to, ovo je ionako čisto naklapanje. Pišem u vezi DOTIČNOG Marka Flam... DREK, tako nekako. Ovim putem mu želim reći da je stvarno PAPAK i ako je on sucker (pušač) u životu, ne mora to i nama pokazivati. Toliko s reagiranjima iz inozemstva.
POZDRAV!!!!!!!!
P.S. Sklepao sam neku web stranicu (čisto amaterski), **WWW.stankocc-cp.cjb.net** Radio sam je u macromediji te bih vas ZAMOLIO da mi pošaljete mail s ocjenom ako je to ikako moguće.

Stanko

O Ma dobar site! Bog i buzdovan! Evo, objavljujemo adresu javno, popis lektire je nešto čega se trebalo sjetiti. Bravo, majstore!

X-BOX NAPUTAK

Pozdrav
Imam jedno pitanje: kad izlazi X-box, kolika će mu biti cijena, je li zbilja dvostruko bolji od PS2?

Slaven

O X-box izlazi 14. 2. u Europi, a kad će se moći kupiti kod nas, ne zna se (pogledaj u idućem broju). Stajat će nešto više od 450 eura, a od PS2 je bolji 2,54 puta.

info

MALL TYCOON Skupini tajkunskih naslova kojima smo bili zasuti posljednjih mjeseci uskoro će se pridružiti i nedavno najavljeni Take 2 Interactiveov Mall Tycoon davši nam odriješene ruke pri upravljanju velikim kupovnim centrima. Tijekom siječnja potražite igru u trgovinama i izgradite svoj vlastiti Kaptol Centar.

WORLD WAR 2: D-DAY TO BERLIN

Povratak Bitmap Brothersa

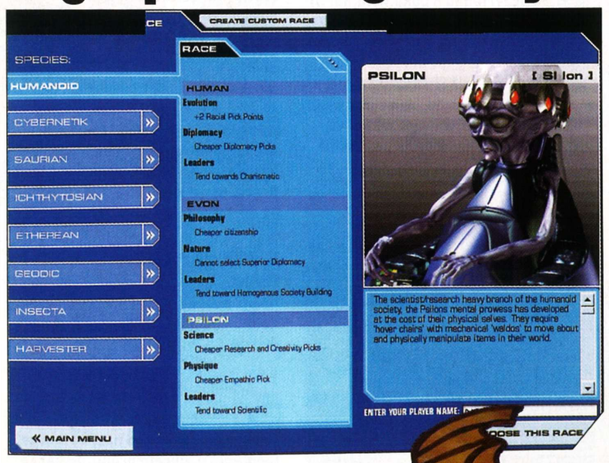
Iz mjeseca u mjesec izvještavamo vas o najnovijim izdavačkim pothvatima brzo šireće britanske izdavačke kuće Codemasters, stoga vas neće iznenaditi vijest da pripremaju još jedan projekt.

Riječ je o RTS-igri, jednom od rijetkih žanrova za koji se Codemastersi dosad nisu mnogo interesirali. Igra *World War 2: D-Day to Berlin* dokazat će da se spomenuti izdavač može pronaći i u toj kategoriji igara. Da nije riječ o uobičajnom suhoparnom RTS-u, svjedoči i činjenica da su za razvoj igre zaduženi Bitmap Brothersi, jedna od najvećih legendi svijeta igara. Iz samoga naslova igre više je nego očigledno da je riječ o strategiji smještenoj u razdoblje Drugog svjetskog rata.

Bitmap Brothersi tvrde da će je nastojati približiti nešto široj publici, dok će pak hard core gejmeri moći uživati u bogatstvu povijesnih detalja. Igra bi trebala biti dovršena u drugoj polovici 2002., a na stranicama našeg časopisa, dakako, možete očekivati opširniji prikaz.

MASTER OF ORION 3

Zagospodarite galaksijom... treći put



Strateški serijal *Master of Orion* svoje je uzore potražio u velikim, nezaboravnim naslovima poput *Civilizationa*, legendarnog *Reunionia* i nekolicini manje bitnih igara.

Krajnji je rezultat bila odlična kompleksna strateška simulacija upravljanja velikim galaktičkim carstvom i njegovim širenjem te neprestano sukobljavanje s neprijateljski raspoloženim alienskim rasama. Gotovo desetljeće nakon prvog *Master of Oriona* na tržište nam za nekoliko mjeseci stiže i treći nastavak nezaboravne svemirske strategije.

Za razliku od *Civilizationa 3* koji se nije previše odmaknuo od ideje svoga izvornika, sada ćete borbu za galaktičku dominaciju voditi u znatno dorađenijem okružju od onoga u prvom *MOO-u*. Temeljito je poređeno na svim elementima igre, a neki su čak iz korijena promijenjeni. Tako je primjerice dosad najsporiji dio igre, borba između galaktičkih flota, izveden u stvarnom vremenu, što je čini daleko dinamičnijom i zanimljivijom. Tu je i cijeli niz novih mikromenadžment opcija koje ovisno o vašim željama mogu biti uključene ili brigu o njima možete prepustiti umjetnoj inteligenciji. Nadalje, *Master of Orion 3* dolazi u posve novom vizualnom ruhu, stoga je obogaćen detaljima poput rotirajuće trodimenzionalne karte galaksije itd. S novim galaktičkim pohodima možete početi tek krajem zime.

BUNGIEV TAJNI PROJEKT

Bungie Software, potvrđeno ime među proizvođačima igara, upravo se proslavio još jednim velikim akcijskim hitom, igrom *HALO* posvećenoj X-box konzoli. Čini se da stečena slava dečkima iz Bungiea ipak nije udarila u glavu, jer su navodno već počeli raditi na novom projektu, najvjerojatnije još jednoj odličnoj igri namijenjenoj X-boxu i PC-ju.

BATTLE REALMS 2

Fantastičan RTS Liquid Entertainmenta tek je počeo žariti i paliti igraćom scenom, a njegovi nam tvorci već neslužbeno najavljuju da već rade na razvoju expansiona za dotičnu igru te planiraju službeni nastavak. Zasad je jedino potvrđeno da ćete u dodatku za *Battle Realmse* svoju vještinu ratovanja moći pokazati i u novoj single player kampanji sagledanoj iz perspektive Wolf klana.

POTVRĐEN IZLAZAK GRAND THEFT AUTA 3

Iz dana u dan sve uspješnija Playstation 2 igra izdavačke kuće Take 2 Interactive, *Grand Theft Auto 3*, trebala bi se uskoro, neslužbeno se spominje travanj, pojaviti i na PC-jima ponudivši vizualno atraktivniju izvedbu te nekoliko dodatnih zadataka kojih ondje nije bilo.

Epizodni uradak tvoraca Omikrona

Ideja o iskorištavanju epizodnog koncepta koji je u mnogim televizijskim serijalima prihvaćen kao standard još uvijek nije naišla na pozitivan odjek među igračima.

Ekipa iz Quantic Dreamsa, tvorci odličnoga *Omikrona*, kane tom problemu prići na znatno zanimljiviji način i po prvi put epizodni format učiniti privlačnim i zanimljivim. Naime, dosad su se manje-više sve igre takve ideologije izrađivale tako da bi se prvo dovršila cijela igra, a potom bi je podijelili u nekoliko dijelova koji su nepotrebno nazivani epizodama. Quantic Dreams obećaje kako će njihov koncept najnovije igre, *Farenheit*, epizode učiniti doista cjelovitim dramskim cjelinama sa zaokruženom radnjom pa neće biti nužno odigrati ni njezine prethodnike, pa ni nastavake, kako bi se uživalo u tom iskustvu. Priča igre pratit će glavni lik Lucasa Kanea, zaposlenika u banci na području Manhattana, u bliskoj nam budućnosti, 2005. Kanea jedne večeri obuzme neobjašnjivo stanje transa te ubije nepoznata čovjeka. Priča ide i dalje, Kane nastoji otkriti što mu se zapravo događa, no za petama mu je policajka Carla Valenti koja pokušava uloviti odbjeglog bankara i što prije razriješiti misterij. Izvrstan grafički engine, na kojemu je ekipa Qunatica radila posljednjih 18 mjeseci, te iznimno izrežirana priča u stilu ponajboljih hollywoodskih filmova najbolji su pokazatelj da je riječ o igri kojoj definitivno treba pružiti priliku. Izlazak prve epizode očekuje se iduće godine, a moći ćete je kupiti i putem neta.

Simpa

Skijaj u St. Moritzu!

Uključi se i ti u Simpa SMS kviz!
Pošalji SMS poruku 098+ na broj 0800
i svakodnevno odgovaraj na SMS pitanja.

Uz malo znanja i sreće slijede nagrade:
- 7 dana skijanja u St. Moritzu (Švicarska) za dvoje
  + skijaška oprema u vrijednosti 10.000 kn
- 98 x Simpa zimski paket
  (vrijednost paketa iznosi 1.500 kn)
  2254 x 98 kn direktno na Simpa račun

SMS kviz traje od 1. do 24. prosinca 2001. Dodatne informacije o nagradnoj igri potraži na prodajnim mjestima Simpe ili na adresi www.ht.hr

HT Hrvatski Telekom

www.ht.hr

Damir Đurović | damir.djurovic@janus.hr

SHADOWS OF LUCLIN RUŠI REKORDE

Nakon dugog zatišja i prilično poraznih prošlogodišnjih financijskih rezultata što ih je zabilježila industrija računalnih igara, stiže nam konačno i jedna vrlo zanimljiva vijest. Naime, postignut je novi rekord u broju prodanih PC-igara prvog dana prodaje. Uspjelo je to *Shadow of Luclinu*, expansionu poznatog MMORPG Everquesta *Shadow of Luclin*. Prodano je čak 120.000 primjeraka, što je doista visoka brojka za svijet PC-igara.

MICROSOFT KUPUJE TAKE TWO?

Najnovije glasine o Microsoftovom zanimanju za industriju igara ovaj se put odnose na kupnju jedne od većih izdavačkih kuća. Ako im je vjerovati, Take 2 Interactive Microsoftova je iduća meta, što i nije toliko nemoguće s obzirom da Take 2 posjeduje izdavačka prava za neke od velikih hitova kao što je primjerice *Grand Theft Auto* te niz drugih.

MEDAL OF HONOR U SIJEČNJU

Iako je novi potencijalni FPS-hit Electronic Artsa pod imenom *Medal of Honor: Allied Assaul* odgođen do prvog tromjesečja 2002., nitko nije očekivao da bi se na tržištu mogao pojaviti već sredinom siječnja, za kada je zakazana američka premijera. Podsjetimo, riječ je o igri koja vas stavlja u ulogu mladoga poručnika koji će kroz niz misija proći neke od povijesnih bitki Drugog svjetskog rata

SIMSI PONOVNO NAJPRODAVANIJI

Dokaz da se na PC-ju može stvoriti jedan od najprofitabilnijih igraćih serijala su, bez imalo sumnje, Maxisovi *Simsi* koji su se prošli mjesec ponovno našli u samom vrhu najprodavanijih igara. Nakon izlaska expansiona *Sims: Hot Date* taj planetarno uspješni serijal ponovno je dokazao svoju sposobnost da napuni blagajne svojeg izdavača, Electronic Arsta.

BLACK ISLE

Interplayeva RPG divizija punom parom naprijed

Otkako je izašao Icewind Dale te obustavljen razvoj Torna, o Interplayevoj hiperpoznatoj RPG diviziji Black Isleu mogli smo vrlo malo čuti.
Iako su mnogi zlonamjernici već počeli prognozirati crnu budućnost tom uspješnom proizvođaču, čini se da situacija zapravo i nije toliko loša. Naime, u nekoliko je navrata Feargus Urquhart, vrhovni glavonja Black Islea, potvrdio da trenutačno rade na dvama roleplaying projektima. Službeno, dosad nije najavljen nijedan od njih zbog zavrzlama oko *Dungeons&Dragons* licencije te prelaska Interplaya u većinsko vlasništvo francuskoga izdavača Titusa. Dobra je vijest da će do otkrivanja naslova barem jedne od Black Isleovih novih roleplaying igara doći već početkom siječnja.

BLACK ISLE

MUMBO JUMBO

Tvorcima Mytha 3 odbrojani dani

Mali kalifornijski izdavač Mumbo Jumbo, odgovoran za nedavno izdani *Myth 3*, sredinom je mjeseca zatvorio svoje urede.
Kao i uvijek, razlog je pomalo mutan: budući da u bližoj budućnosti ne mogu ponuditi nijedan kvalitetan projekt, drže da bi im neproduktivna tvrtka u pogonu iz mjeseca u mjesec donosila sve veće gubitke. No, čini mi se da bi razloge prije trebalo potražiti u dosad vrlo lošem financijskom uspjehu *Mytha3* te ne baš briljantnim kritikama medija. Kako stvari trenutačno stoje, to je ujedno i gašenje *Myth* serijala koji je u svojim početcima bio izvrstan te lansirao svoje tvorce u svijet vrhunskih proizvođača.

BIOWARE NAPUSTIO INTERPLAY

Kakva sudbina čeka Neverwinter Nights?

Nakon niza nesuglasica te niza Interplayevih nepoštivanja ugovorom preuzetih obveza prekinuto je jedno od najproduktivnijih prijateljstava u povijesti računalnih igara.
Kanadski Bioware, tvorac fantastičnog *Baldur's Gate* serijala, definitivno je odlučio raskinuti sve veze sa svojim dosadašnjim izdavačem Interplayeom. Kap koja je prelila čašu prepunu nesuglasica bilo je Interplayevo odbijanje isplate dijela zarade ostvarene upravo gore spomenutim RPG-serijalom. Pitanje koje se nameće svim ljubiteljima roleplaying igara jest što će se dogoditi s *Neverwinter Nightsom*, vrlo obećavajućim projektom Biowarea? Zasad su veseli Kanađani tek potvrdili da će se igra, kao što je i najavljeno, pojaviti u prvom tromjesečju iduće godine, odbivši komentirati je li već pronađen novi izdavač. Na kraju krajeva, izbor tvrtki kojima bi Bioware mogao ustupiti izdavanje spomenute igre je vrlo malen jer jedino Infogrames ima globalna prava na *Dungeons&Dragons* licenciju, prijeko potrebnu za lansiranje igre u prodaju.

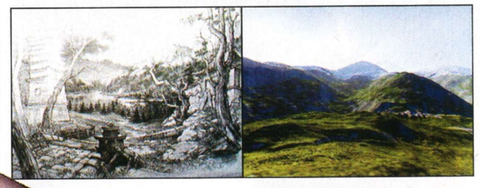
BLOODY RAYNE

Vampirska horor-akcija sa stavom

Terminal Reality, čiji nam je razvojni tim donio jednu od vizualno najprivlačnijih akcijskih horor-avantura u povijesti PC-igranja, ponovno kreće u akciju.
U njihovom novom projektu, *Boody Rayne*, vašu virtualnu inačicu predstavlja istoimena agentica koju bismo mogli opisati kao svojevrsnog križanca klasičnog vampira i običnog smrtnika. Priča vas vodi u razdoblje tridesetih godina prošloga stoljeća, gdje će vašu Bloody Rayne obučavati globalne agencije za borbu protiv zlih sila paranormalne vrste. Privlačna vampirica sukobit će se s okultnom frakcijom na čijim će se idejama poslije djelomice napajati i neki od najozloglašenijih nacističkih vođa. Niz paranormalnih sposobnosti koje Rayne posjeduje zahvaljujući svojemu podrijetlu bit će od neizrecive važnosti za efektivno uništavanje hordi kojekakvih neprirodnih bića, od klasičnih hordi zombija pa do nešto egzotičnijih grotesknih kreatura. Igru će pokretati svojevrstan sljedbenik fantastičnog Nocturne enginea kojemu možemo zahvaliti nekoliko vizualno iznimno uspješnih igara horor žanra. Brza akcijska igra prepuna borbe s bićima tame očekuje vas koncem iduće godine, poručuju iz Terminal Realityja.

NIGHTFALL DRAGONS

Fantazijsko vizualno savršenstvo



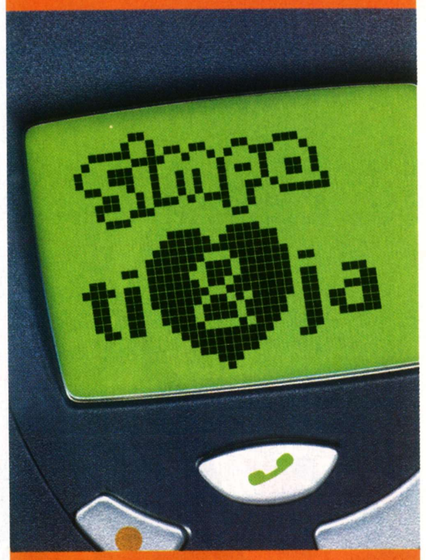
Sredinom ljeta vodeći dizajnerski trojac koji je odigrao veliku ulogu u razvoju Severance: Blade of Darknessa najavio je odlazak iz matične tvrtke.
Nakon nekoliko mjeseci traganja za boljim životom, saznajemo da je ekipa pokrenula novi razvojni studio pod imenom Digital Legends. Njihov prvi projekt je akcijska roleplaying igra s pogledom iz prvoga lica - *Nightfall Dragons*. Za razliku od *Blade of Darknessa*, ova bi se igra trebala malo više odmaknuti od sirove akcije i okrenuti se razvoju što zanimljivije priče i likova koji su njezini glavni pokretači. Zahvaljujući činjenici da je u *Digital Legendsu* i glavni progamer *Blade of Darknessovog* grafičkog enginea, u *Nightfall Dragonsima* obećano nam je vizualno savršenstvo. Igra je inače smještena u nešto drugačiji fantazijski virtualni svijet od onih kakve smo dosad navikli viđati u igrama RPG-žanra. Riječ je o svijetu prekrasnih prirodnih krajolika, gnjevnih mitskih bića te osamljenih utvrda kojima gospodare drevni majstori borilačkih vještina. Cijeli je projekt tek u povojima, stoga nam nisu poznate gotovo nikakve informacije o igri kao ni datumu njezina izlaska.

UNREAL TOURNAMENT 2

Najpopularniji FPS uskoro bi mogao dobiti nastavak

Posljednjih je tjedana igraća zajednica zasuta glasinama o razvoju nastavka najpopularnijeg multiplayer FPS-a *Unreal Tournament*.
Digital Extremes navodno već punih godinu dana radi na nastavku te izvrsne pucačine. Najnovija lavina glasina koje su navodno krenule iz samog Digital Extremesa tvrdi kako bi se *Unreal Tournament 2* u prodaji mogao pojaviti već u ljeto. Hoćete li vjerovati glasinama, sami odlučite, no dosad su se takva nagađanja uglavnom pokazala istinitima.

SMS poruka za 18 lipa!



Iznenadi svoju simpatiju! Kako? Pošalji joj hrpu poruka, jer svaka SMS poruka koju pošalješ na Simpa ti&ja broj stoji samo 18 lipa!

Simpa ti&ja
Veza najbolja!

Ponuda traje od 1.12. do 31.12. 2001. i odnosi se isključivo na Simpa ti&ja broj. U cijenu nije uključen PDV.

HT Hrvatski Telekom
www.ht.hr

X-box info

MAĐARI POČELI PROIZVODNJU Krajem studenoga europski je ogranak Microsofta objavio da je tvornica u mađarskom Sarvaru počela proizvodnju X-box konzola namijenjenih istočnoj polovici zemljine kugle uključujući zemlje Europe, Afrike i Bliskog istoka. Do 14. ožujka, kada je zakazan službeni izlazak konzole na spomenuta tržišta, Microsoftova će istočnoeuropska tvornica proizvesti nešto više od 1.5 milijuna konzola. Ako se ispune predviđanja, bit će rasprodane već u prva tri mjeseca prodaje. Sarvarska tvornica zadužena je za više od 40% svjetske proizvodnje X-boxa, a za ostatak pogoni u Meksiku.

ROBOTECH NA BOXU

Povratak anime legende

TDK Media Interactive je između šačice najavljenih naslova za iduću godinu posebno istaknuo Robotech. Riječ je o igri utemeljenoj na legendarnom anime crtanom serijalu koji se prije desetak godina mogao kraće vrijeme pratiti i na našoj televiziji. Zasad još nije jasno definirano o kakvoj je igri riječ, no pretpostavljamo da će pripadati jednom od akcijskih podžanrova. TDK-a su potvrdili da će, bude li igra uspješna, izdati i nastavak, i to ne samo za X-box nego i za ostale igraće konzole.

POLA MILIJUNA PRODANIH KONZOLA

U nešto više od dva tjedna prodaje diljem sjevernoameričkog kontinenta Microsoftova je konzola prodana u gotovo pola milijuna primjeraka. Prema tvrdnjama distributera, potražnja je iznimno velika, stoga ne čudi što je ta Microsoftova crno-zelena igračka na popisu najtraženijih darova ovih blagdana.

SILENT HILL 2 POTVĐENO U SIJEČNJU

U posljednje vrijeme sve su se češće čule glasine o odgađanju specijalne X-box inačice fantastične Konamijeve horor-igre Silent Hill 2, no sada su one prekinute. Naime, službeno je potvrđeno da će taj željno iščekivani naslov izaći početkom siječnja 2002.

ODGOĐEN MALICE

Malice: The Kats Tale, do prije nekoliko mjeseci najavljivana kao jedna od značajnijih igara koje će popratiti izazak X-boxa na tržište, nije se pojavila. Simpatična platformska arkada koja je trebala postati svojevrsnom maskotom Microsoftove konzole poput Crasha na PlayStationu ili Super Maria na Nintendu odgođena je nažalost do polovice iduće godine.

CHARLIES ANGELS LICENCIJA

Ekipa iz redova Ubi Softa zadužena za razvoj popularne arkade Rayman dobila je licenciju za izradu igara utemeljenih na Charlies Angelsima. Ekskluzivnim ugovorom sa Sony Picturesom stekli su višegodišnje pravo na izradu igara utemeljenih na tom velikom filmskom hitu i nekad uspješnom TV serijalu. Licencija se odnosi na nekoliko platformi, uključujući i X-box.

2.4 IGRE

U prvom je tjednu prodaje Microsoft navodno oborio rekord u broju prodanih naslova po broju prodanih konzola. Naime, dok su Nintendov Gamecube i Sonyjev PlayStation 2 prilikom lansiranja na tržište prodali otprilike 1.9 igri po konzoli, Microsoftu ih je prema tvrdnjama analitičara pošlo za rukom prodati 2.4.

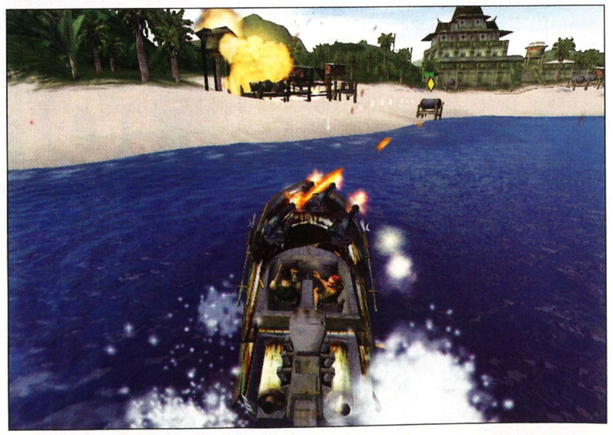
Avanturistični pohod na X-box

I za pomalo blesavog imena krije se prva ozbiljnija akcijska avantura namijenjena X-boxu. U ulozi ste mladog čarobnjaka Azurika koji raspolaže magijom četiriju prirodnih elemenata (vatra, voda, zemlja, zrak) pomoću kojih mora spasiti svoje kraljevstvo koje se našlo u totalnom kaosu. Lik Azurika je napravljen iznimno detaljno, uz svaku akciju vjerno će

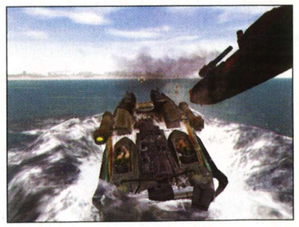
pokazati svoje emocije. Ono na što su tvorci igre posebno ponosni je cijeli niz zadivljujućih svjetlosnih efekata koji će popratiti izvođenje najrazličitijih čarolija tijekom akcije. Dodamo li svemu neopisivo velik i imerzivan 3D virtualni svijet, pregršt zanimljivih neprijatelja i zagonetki te zanimljivu fantazijsku priču, nema sumnje da će igra naći svoje mjesto među ljubiteljima igara na konzoli.

BLOOD WAKE

Gliserom kroz pakao



Munjevito brza i napeta akcijska borba do zuba naoružanih glisera - bio bi to najzorniji prikaz nove igre poznatog proizvođača Storm Front Studiosa.



Natjeravanje egzotičnim morima i ostalim vodenim površinama uz neprestano sukobljavanje s nabrijanim neprijateljskim plovilima i obalnim utvrdama glavna su okosonica *Blood Wakea*. Pritom ćete promijeniti više od desetak plovila, od oružjem pretrpane katamarane i torpednih čamaca pa do cijelog niza onih namijenjenih što učinkovitijoj destrukciji. Raznolik izbor oružja čiju ćete snagu i efikasnost iskušavati u više od 25 singeplayer misija samo je još jedan od ukrasa koji stvaraju posebnu atmosferu adrenalinom nabijene jurnjave, kaosa i destrukcije. Ekipa iz Storm Front Studiosa tvrdi da će njihova igra imati najrealniji model vodene fizike dosad, ne samo na konzolama, nego i na igraćim platofrmama općenito. Priliku da gliserom prođete pakao *Blood Wakea* dobit ćete u proljeće.

BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON

X-box ekskluziva

Nakon dugo, dugo vremena, stiže nam ponovno Bruce Lee. Doduše, na Microsoftovoj novoj konzoli.

Naime, Microsoft i Ronin Entertainment sklopili su ugovor kojim su stekli ekskluzivna prava na razvoj igara s likom tog legendarnog istočnjačkog majstora borilačkih vještina. Iako detalji zasad nisu poznati, zacijelo vas očekuje mnogo brze akcije u stilu ponajboljih holywoodskih filmova te fluidne borbe s nekoliko protivnika odjednom. Ako je vjerovati glasinama, igra bi se trebala pojaviti u drugoj polovici iduće godine.

WWF: RAW IS WAR

Tabačina za mase

Wrestling, vjerojatno najzatupljeniji i najsmješniji borilački sport, jedna je od najgledanijih atrakcija u Sjevernoj Americi. Oduševljene mase diljem svijeta svoje će omiljenje wrestling junake moći provesti virtualnim ringom već ove zime. Izlazak igre *WWF: Raw is War* je tijekom godine nebrojeno puta najavljivan zajedno s izlaskom X-boxa, no na kraju je ipak odgođena sve do Božića kako bi je autori dodatno ispolirali i dodali sadržaje koji će je približiti što širem krugu ljudi. *WWF: Raw is War* sadrži sve elemente potrebne za oživljavanje velikih atraktivnih wrestling mečeva u toplini vašeg

doma. Sve je tu, od tridesetak zvijezda *WWF* svijeta, uključujući The Rocka i Chyna, odlične glazbe Limp Bizikta i Motorheadsa pa do nužnih elemenata wrestling borbe. Perfektno motion captureom prenesene akcije tijekom borbe izmamit će uzdahe i najravnodušnijih igrača koji inače zaziru od borilačkih igara.

NAGRADNA IGRA

OSVOJI

NAGRADNO PITANJE:

Pod kojim imenom Formel Computers prodaje računala bazirana na P4 procesorima i DDR memoriji?

odgovor

ime i prezime

adresa

telefon

formel computers

Formel Computers d.o.o.
Zagreb, Ozaljska 110
tel. 01 / 3695 008
fax. 01 / 3640 333
E_mail: prodaja@formel.hr

Kako osvojiti nagradu:

Ovu odličnu grafičku karticu možeš osvojiti ako izrezani kupon sa svojim podacima i brojem telefona pošalješ do **10. Siječnja** na našu adresu: **HACKER,** Čakovečka 17, 10 000 Zagreb sa naznakom: **Za NI Formel.**

intel inside pentium 4

tech info

BEŽIČNE MREŽE DOLAZE I NA PC Pogodnost u kojoj korisnici Mac računala uživaju već nekoliko godina napokon pokazuje znakove zaživljavanja i na PC-računalima. Dakako, riječ je o bežičnim mrežama. Standard je označen imenom IEEE 802.11b i u Philipsu kažu da su proizveli već šest milijuna paketa za bežično umrežavanje, što svakako nije zanemariva brojka, a do kraja godine trebala bi se popeti do 7,7 milijuna. Zanimljivo je da IEEE 802.11b neće potisnuti druge standarde poput Bluetootha, čiji je Philips također jedan od najvećih proizvođača. Ako to doista zaživi, nećemo morati povlačiti kabele i zapinjati svaki put kad poželimo s prijateljem odigrati neku igru u mreži.

SONICBLUE NAPRAVIO PREDOBAR VIDEO REKORDER

Sve veće televizijske mreže u Americi podigle su tužbu protiv SonicBluea zbog puštanja u prodaju proizvoda ReplayTV 4000, namijenjenog digitalnom snimanju televizijskog programa. CBS, ABC i NBC su zabrinuti jer se tim uređajem može napraviti savršena digitalna kopija programa zaštićenog copyrightom i distribuirati je preko Interneta (ah, broadband, HTV se ne mora brinuti sve dok su kod nas ovakve veze). SonicBlue je iskoristio priliku te reklamira svoj proizvod pod sloganom "The ReplayTV 4000 is so good the networks don't want consumers to have it" (TV ReplayTV 4000 toliko je dobar da TV mreže ne žele da ga njihovi korisnici imaju). Nema sumnje da će tužba kratkoročno povećati prodaju tog ne baš jeftinog uređaja. TV mreže su se već bacile na posao enkripcije programa kako bi onemogućili ReplayTV. Naime, Replay ima broadband priključak pa snimljene sadržaje možete dijeliti s još 15 korisnika. Program uživo možete pauzirati, usporiti ili ponavljati scene. Postoji i algoritam koji preskače reklame u snimljenom programu, tj. smetaju li vas reklame, nećete morati pauzirati prilikom snimanja. Replay TV 4040 s mogućnošću snimanja 40 sati programa stoji 699 $, ReplayTV 4080 s mogućnošću snimanja 80 sati programa 999 $, ReplayTV 4160 s mogućnošću snimanja 160 sati programa 1499 $, a za najjači model, ReplayTV 4320, kojim se može snimiti do 320 sati programa treba izdvojiti čak 1999 $.

nVIDIA®

GeForce 4 u proljeće

GeForce 3 nam je još uvijek nedostižan san. Malobrojni imaju i GeForce 2, a nVidia je za proljeće najavila izlazak nove generacije grafičkih procesora. NV25, kako je ime čipa u razvoju, može se pohvaliti sa 6 pipelinea, što bi mu trebalo poprilično podignuti performanse u odnosu na današnje kartice s 4 pipelinea. Proizvodni je proces trebao biti smanjen na 0.13 mikrona jer je malo mjesta ostalo za dizanje clocka, a posljednje je uspjelo na Titanium karticama upravo zbog novog proizvodnog procesa (0.15 mikrona za Titanium, prije toga 0.18 mikrona). Naravno, novi bi proizvodni proces trebao poboljšati i hlađenje s kojim ima problema. Svi smo vidjeli impresivne coolere na GF3 karticama koji nisu tamo samo da bi nas zadivili. Na novi bi čip bila dodana nova vertex jedinica, poput čipa koji je sad u X-boxu i ima dva vertex shadera. Pitanje je kome to treba, jer kako stvari stoje, i ovaj jedan se ne koristi previše. Ili nVidia dobro predviđa kako će se programirati igre za nekoliko mjeseci ili želi programerima ostaviti mnogo manevarskog prostora. Čipovi bi trebali raditi na 300 MHz, a memorija na 600-660 MHz. Daljnja bi se poboljšanja trebala ticati anti-aliasinga, uvijek problematičnog na nVidijinim karticama. Inženjeri tvrtke 3dfx koji su to odlično riješili na svojim Voodoo karticama još uvijek ne sudjeluju u razvoju čipova, to bi se moglo dogoditi tek pri izradi NV30 čipa. Čini se da integracija ekipa traje nešto duže, a i razvoj čipa sigurno traje više od godine i pol, što nam daje naslutiti koliko unaprijed nVidia radi. Odlučilo se usmjeriti na poslovne korisnike koje je manje-više uzimao ATI svojim twin view mogućnostima na karticama pa će i to biti implementirano kao i iDCT. Nikad se nije dogodilo da je hardver toliko ispred softvera, pa čak se i igre koje su dosad tjerale industriju hardvera naprijed mogu lako igrati i na strojevima starim do godinu dana.

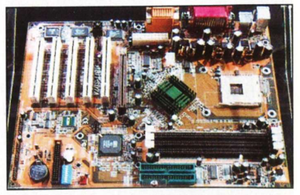
Novi Coolpix

Nikon je izjavio da će se novi Coolpix model naći na japanskom tržištu 13. prosinca. Coolpix serija je iz priručnih digitalaca prerasla u iznimno kvalitetne poluprofesionalne digitalne fotoaparate. Novi je Coolpix u skladu s tim imidžom. Efektivna rezolucija (bez ikakvih interpolacija) njegovog CCD-čipa je 5.0 megapiksela (na čipu je doista 5 milijuna elemenata). Iako se može pohvaliti manualnom kontrolom, još uvijek ima, baš kao i SLR klasične kamere, fiksan objektiv, čiji je proizvođač, dakako, Nikon, a zoom iznosi 3x.

Kontroverzni DDR čipset za Intel

Već se duže vrijeme na tržištu može naći VIA-in čipset namijenjen Intelovim procesorima, no samo su ga se malobrojni usudili koristiti u izradi matičnih ploča zbog Intelovih prijetnji tužbama.

VIA, koja se prilično uspješno odupire Intelu, je odlučila započeti proizvodnju matičnih ploča pa je tako najavila izlazak



dviju matičnih ploča s P4X266A čipsetom. U ponudi će biti nekoliko modela koji se razlikuju formatom (ATX ili microATX) i opremljenošću. Na nekim će pločama biti već uvelike zastupljeni RAID (u ovom slučaju Promise), dok podrška za USB 2.0 nije najavljena. VIA tvrdi da P4X266A ima 20% bolje performanse od starog P4X266 čipseta (slična je situacija i kod AMD procesora i KT266, tj. KT266A čipseta). Zanimljivo je da je VIA pustila ploče u prodaju istodobno kad i svoj čipset drugim proizvođačima ploča koji neće biti najsretniji što ih dobivaju kad je na tržištu već gotov proizvod.

Goran Maravić

Novosti iz Nokije

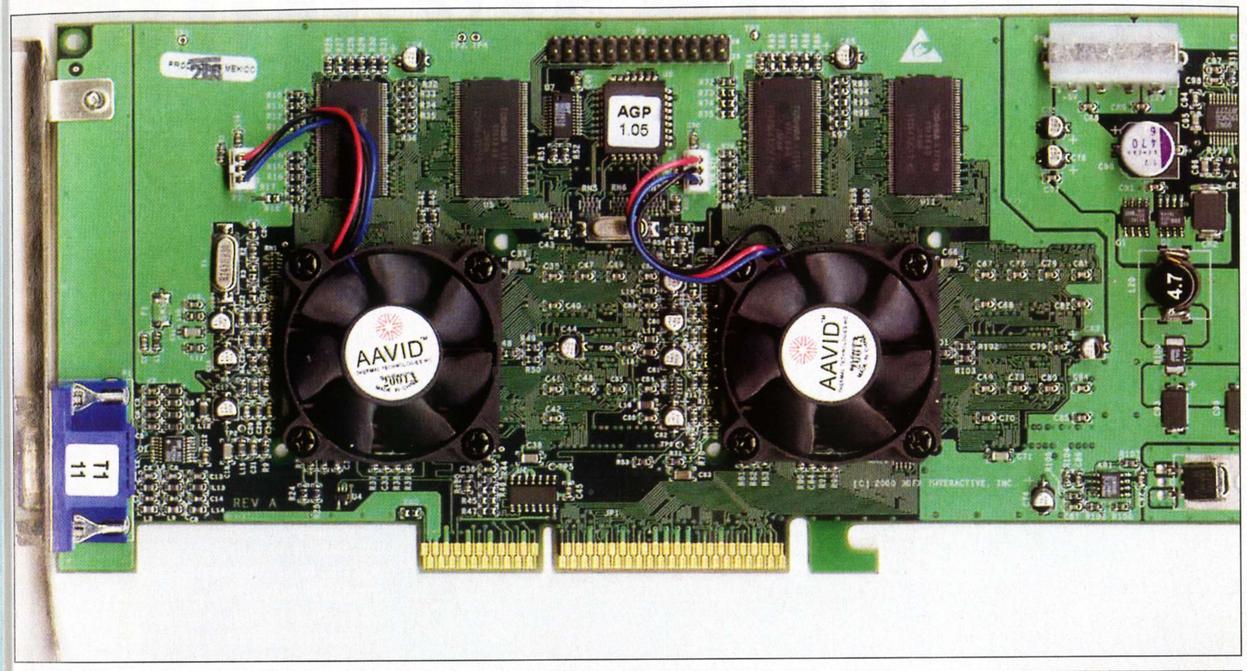
Tvrtka Mobis je 4. prosinca u pubu Oliver Twist održala press konferenciju povodim izlaska šest novih Nokijinih modela mobilnih telefona koji bi se u prodaji trebali naći u idućih nekoliko mjeseci.

Trenutačno je u prodaji model 8310, koji se svojom veličinom uspješno nastavlja na poznatu seriju 8xxx. Najveća je novost svakako podrška za GPRS. Zamišljen kao skuplji telefon za mlađe korisnike, Nokia ga je opremila i FM radioprijamnikom. Model 5510 također svira, ali u sebi skriva 64 MB memorije koju možemo popuniti MP3 glazbom. Posebnosti tog modela su neobičan izgled i tipkovnica sa svim slovima što će vam olakšati slanje SMS-poruka. Za sportaše je pripremljen model 5210 s gumom obloženim kućištem donekle otpornim na vodu i udarce. To dakako ne znači da ga možete bacati, ali je veća vjerojatnost da će preživjeti pad negoli drugi modeli. Izvrstan model 6210 namijenjen poslovnjacima dobio je nasljednika, 6310, vrlo sličnog izgleda. To što je bez ikakvih revolucionarnih novina (primjerice podrške za GPRS) samo govori da je namijenjen korisnicima koji ga moraju imati i koriste ga samo kao sredstvo za rad, dok se mnogo manji 6510 može smatrati modnim dodatkom. Za kraj, najavljen je najjači, najbolji i najopremljeniji mobitel. Na tržištu će ga biti tek uljeto, a nosit će oznaku 7650. Vrlo je specifičnog izgleda. Matrix model izveden potpuno drugačije. Klizna je cijela tipkovnica, a ne samo zaštitni pokrov. Da se s Nokijinih modela mogu slati slikovne poruke, već svi znaju, ali na modelu 7650 moći ćete sami snimati slike i slati ih u poruci jer je na njegovoj poleđini mala digitalna kamera. Prema Mobisu, cijene bi trebale biti u skladu s razredom telefona, osim modela 7650 koji je između serije 8xxx i Nokia Communicatora.

Zamjena starih Voodoo kartica

Sve donedavno je Voodoo bio pojam za 3D-grafiku u igrama, svi su se divili domišljatosti tvrtke 3dfx i proricali joj svijetlu budućnost.

Tvrtke više nema, kupila ju je nVidia i odlučila ugasiti. Za nekoliko će se mjeseci ugasiti i njihov site, a prestat će i podrška za Voodoo kartice. Nema više novih drivera. Kako su Voodoo kartice svojedobno bile vrlo raširene (bile su jedine 3D-kartice), nVidia je u suradnji s tvrtkom PNY technologies odlučila vlasnicima Voodooa dati vrlo primamljivu ponudu. Daju li svoju Voodoo karticu, imat će popust (10-30 $) prilikom kupnje PNY-grafičkih kartica utemeljenih na GeForce čipu, a nVidia će darovati i nekoliko igara. Popust će vam se možda učiniti malim s obzirom na cijenu novih GeForce kartica, ali pokušajte prodati Voodoo. Nadalje, kupci GF3 Ti500 PNY-kartica će u paketu dobiti i 3D-naočale. Ponuda vrijedi do kraja godine. Zanimljiva ponuda i potpuno strana hrvatskim prodavačima hardvera.



Nestašica Pentiuma

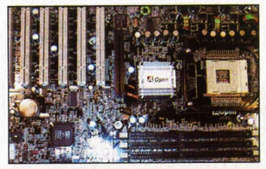
U odnosu na treće tromjesečje, u četvrtom su se narudžbe za Intelove procesore udvostručile. Zanimljivo je da su Europa i Azija tržišta s porastom, dok su Amerika i Japan u stagnaciji.

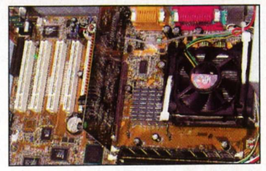
U Intelu kažu da im tvornice rade punom parom i da stižu gotovo sve, vrlo malo procesora ostane neisporučeno. Broj narudžbi je povećan zbog nadolazećih blagdana, ali odmah nakon blagdana stiže novi čipset koji bi uz povoljnu cijenu mogao rezultirati većim korištenjem Intelovih procesora. Početkom siječnja trebao bi biti predstavljen i Pentium 4 na 2.2 GHz. Bez obzira na povećanu potražnju, Intel kaže da njihov prelazak na 0.13-mikronsku proizvodnju ide po planu.

DDR i845

Nakon besmislenog guranja skupog Rambusa, potom tužbe protiv VIA-e zbog njihovog P4 DDR čipseta, pa izlaska SDRAM-čipseta za P4, Intel je napokon popustio i učinio logičan korak.

Napravio je čipset namijenjen P4 procesorima koji koristi DDR-memoriju, bržu od SDRAM-a i znatno jeftiniju od Rambusa. Ne samo da je završen čipset, koji nije ni bilo teško napraviti (trebalo je samo modificirati postojeći i845), nego su gotove i ploče s njim. U prodaji ih se očekuje između Božića i Nove godine, a u Hrvatsku bi trebale doći 9. siječnja. Zasad Intel ništa ne priznaje i nema službenih priopćenja, ali proizvođači ploča su već najavili izlazak na tržište u spomenutim rokovima.





kim computers

Shoping centar Prečko
Slavenskog 1/II kat
tel. 01.3886 473
fax. 01.3817 220

www.kim-computers.com

Nudimo široku paletu proizoda renomiranih svjetskih proizvođača. U našoj ponudi se nalaze: PC konfiguracije, komponente, pisači, potrošni materijal, multimedia, mobiteli (VIPme i Simpa kompleti), free mobiteli, Sony Playstation konzole i dodatna oprema, MOD Chipovi, Olympus fotoaparati, igre za PC, PS2, PSone, Thrustmaster ovlašteni distributer (volani, joystici, game padovi...), usluga servisa koju vršimo kvalitetno i brzo uz mogućnost dostave...

kim | t. gamer | 1200
AMD Thunderbird 1200MHz/266
RAM 128MB PC133 SDRAM
HARD DISK 40GB UATA/100
VGA GeForce2 MX 400 64MB
Zvučna Kartica +ZVUČNICI 2x120W
INTERNET Tipkovnica + miš
Monitor 17" 1280x1024/0,28
MODEM v.90 56K fax/data/voice
Microsoft WINDOWS XP Home
CIJENA: 6899,00 KN

krediti od 3 - 24 rata | brza isporuka | besplatna dostava

O blagdanima i drugim stvarima

ZIMA JE STIGLA U NAŠ GRAD. SVE SE BIJELI, HLADNO JE. IZ DIMNJAKA SE DIMI, A PTICE SJEDE NA ZALEĐENIM KROVOVIMA. NEMA ŠKOLE I DJECA SE VESELO IGRAJU NA SNIJEGU. GRUDAJU SE, SANJKAJU I PRAVE SNJEGOVIĆA. SKLIŽU SE PO LEDU I VESELO SMIJU. I JA VOLIM ZIMU. SANJKAM SE I IGRAM CIJELI DAN, A KAD SE UMORIM, ODEM DOMA I UGRIJEM SE. TATA MI JE KUPIO PETARDE PA STALNO PUCAM. BAKA SE BRINE, KAŽE DA ĆU SE PREHLADITI, ALI JA JE NE SLUŠAM. UVIJEK ME TJERA DA STAVIM DEBELI ŠAL KOJI MI SAMO SMETA DOK SE SANJKAM. KAPA S COFLEKOM MI ISTO IDE NA ŽIVCE PA JE S PRIJATELJIMA KORISTIM ZA PRAVLJENJE SNJEGOVIĆA. NEĆU SE PREHLADITI JER MI JE NAKON TRČANJA PO SNIJEGU VRLO VRUĆE. JEDVA ČEKAM DA VIDIM ŠTO ĆU DOBITI ZA BOŽIĆ... PIŠE KREŠIMIR LAUŠ

MEEERI...

Auuu, kako je lijepo kad si mlad, vrlo, vrlo mlad (a to je otprilike do desete godine). Bez briga si, bez problema, bez opterećenja, svjestan tek punine života i postojanja trenutka. Životariš kao pesek koji ne pozna ni jučer ni sutra, nego se povodi za "današnjim" željicama i potrebama koje je tako lako ispuniti. Ako želiš jesti, jedeš, ako želiš piti, piješ... Čisti zrak i dobro društvo nekad su nam bili sasvim dovoljni da se osjećamo živima, posebice tijekom blagdanskih dana. Topla atmosfera, okićene ulice i nešto manje smrknute face ostat će nam trajno urezani u pamćenje kao nešto za što je vrijedilo živjeti. A danas?

Nećemo o školi/poslu/faksu, nego o onomu što bi trebala biti zabava. Vražja zabava koja se pretvorila u materijalističku opsesiju izdavši time svoju osnovnu namjenu! Te hoću ovaj procesor, te ovu matičnu ploču, te grafičku s barem 64 MB RAM-a... Što je ovo, zar ću igrati na 17-inčnom monitoru? Strahota! E pa da i ja nešto napišem o božićnoj atmosferi i spustim malo stvari na pravu frekvenciju. A ima li boljeg razdoblja za "nirvanoidno" opuštanje duha i tijela od ovog u kojem smo sada? Iščekivanje Nove godine te svih zamislivih i nezamislivih proslava koje ju obično prate sasvim je dovoljna drogica ovih dana. A uz to tako fino odgovaraju PC-igre kojima se konačno možemo posvetiti u svojim toplim i zaštićenim sobicama, prigodno urešenim. Praznici su tu, uzeli ste godišnji, djeca su na spavanju, stoga imate "cajta" da im se posvetite kao nikad prije i tako skratite dane i noći do velikog odbrojavanja. Hvala Bogu, ne manjka ih. Kako se i očekivalo, došlo je do prave navale najrazličitijih naslova iz najrazličitijih žanrova. Hoćete li pucačinu, zaigrajte *Wolfenstein* ili *AvP2*! RPG, anyone? Evo vam *Wizardry 8* i *Pool of Radianc!* Istina, potonji je malo mlitav, ali s obzirom na poznati nam nedostatak klasničnih FRP-ica, dobro će doći! Brojne RTS-ove neću ni spominjati (osim možda famoznog *Empire Eartha),* a tu su i dobre simulacije poput Microsoftovog *Simulatora 2001.* Jasno, bez zgrada WTC-a... Kud god krenuli, naići ćete na pregršt kvalitetnih naslova koji su strpljivo čekali trenutak da iskoče iz svojih smrdljivih jazbina i uhvate nas za vrat ne bi li osim koje kapi krvi isisali i koju kunu. Čini mi se da je **prigodnih** igara zapravo bolno malo! Nema skijanja, sanjkanja, snowboardinga i sličnih zimskih aktivnosti, stoga mi je tek jedan malo razvikaniji *NHL* **premalo**. No, postoji još jedan problem, ovaj smo put postali svojevrsno usko grlo (rekao sam usko, a ne duboko, perverznjaci!) jer jednostavno ne stignemo odigrati sve što nam je ponuđeno! Tako ćemo prijeći po tri-četiri nivoa svake igre te na kraju nijednu nećemo odigrati do kraja. Ne valja kad nema, ne valja kad ima. Ništa, igrati na silu, i to je to! Pa čak i ako nam prokrvare oči i istroše se prsti. To smo zapravo i tražili. Tražili i dobili. Na nama je da se sad fino lišimo udisanja svježeg zraka i posvetimo nježnom odnosu s našom vječnom kantom. A sve je to još bezazleno i vrlo lijepo. Osim toga, blagdanski dani imaju i jedan negativan prizvuk znan kao dan potrošačke manije neispavanih igrača, koji i od najboljih ljudi može stvoriti prolupane ruine!

...KRISMAS!

To je ono zbog čega moramo imati apsolutno sve, počevši od najbizarnijih igara pa do najnepotrebnijeg *hardveraja* u svemiru. Nek' se ima, nek' se skupljaju zimske zalihe, nikad ne znaš što će biti! Jesam li u pravu? Sudeći po totalnim bedastoćama koje se kupuju ovih dana, čini se da jesam. Neki ljudi kao da više ne mogu živjeti bez optičkih miševa! Bili su sretni i s onim starim, ali reklamica-dvije i višak novca u džepu učinili su svoje. Ipak će Božić, ne, red je počastiti se!? Bilo bi dobro da je samo to u pitanju, ali kakvi, pada se u grotlo doista nepotrebnih investicija kao što su egzotični feedback joystici, grafičke koje vam zapravo i ne trebaju, zvučnici koje zbog ukućana ne možete pošteno pojačati itd., pa s "ponosom" možemo reći da je i naša mala zemlja pošteno zaglibila u materijalističko ludilo kojemu nema kraja. Mislite da to lokalni distributeri nisu uvidjeli? Vraga nisu, umjesto da tu i tamo snize cijene kako bi privukli rulju, još ih se usuđuju povišavati, stoga su mi nedavne promjene cijene RAM-a i više nego sumnjive. Ali tko sam ja da ih propitujem, zato neću spominjati ni imena ni konkretne slučajeve, svi smo mi ipak jedna velika obitelj. I to sretna, sretna, ne zaboravimo. Uostalom, uvijek je tu dobri stari *Östereich* gdje neke proizvode možete kupiti u pola cijene! Pa ako i vi imate tehnologijom opčinjene prijatelje, nije loša ideja skočiti preko grane i nakupovati im opreme da se ukakaju od sreće. A "merveštore" će vam dobro doći za kakav miš. Nek' se nađe... S druge pak strane, pojačavanje računala možda i nije tako besmislen čin, upravo u ovo vrijeme pristižu igre nove generacije koje koriste napredne trikove najmodernijeg očvrsja. Tako Durončić s GTS-om više nije konfiguracija snova, nego tek prosječna kanta kojoj istječe rok. Nema šanse, ako hoćete igrati nove *blockbustere* u najvećem broju detalja, trebat će vam sam vrh tržišne ponude ili od toga neće biti ništa. Zaigrajte *Comanche 4* i uvjerite se u istinitost mojih besmrtnih riječi. Auahahahahahaaa... Istina, smanjite li ih upola (detalje), uživat ćete u igri koja je grafički u rangu s igrama kojima ste se bavili do prije tjedan dana. Ali Bože moj, vi ste vrijedni i žedni samo najboljeg, nikakvi kompromisi ne dolaze u obzir! Zašto si pak ne biste priuštili PlayStation 2? A? Meni mater? I strinu? Daaa, i brata kojeg nemam? Mir, mir, sve je u redu... Pa da, zašto ne biste uživali u nečem drugom i nagovorili bakicu da "zažmiče" *dvi i po iljade* kuna da i vi vidite što je to? No možda bi trebalo malo smiriti strasti i, kako rekoh, iskoristiti ove dane za ono čemu su i namijenjeni... Mir, opuštanje i radost izrazi su dana pa bi ih se svim silama valjalo i dokopati. Kako? Možda sagledavanjem cjelokupne igraće godine i vraćanjem nekim nikad odigranim naslovima. Znate da ih imate, ali su vam, eto, nekud pobjegli da vam se više nikad ne vrate. Sad je prilika, zgrabite ih i ne ispuštajte iz ruku sve dok ih ne završite. Bit će vam zahvalni, a i vi njima jer od vas neće tražiti najnovije očvrsje koje po svoj prilici vjerojatno nemate. Tu su i emulatori, idealan vremenski stroj za vraćanje na prošlogodišnje božićne dane, kad smo bili nešto mlađi i slađi, ali i mnogo sretniji i opušteniji. Pa Spectrum i C64, pa Atari i Amiga, pa *Šnajder*, pa AT, samo su neke od platformi naše mladosti kojima bi se trebalo vratiti u ovom sentimentalnom razdoblju... Bolje malo nostalgičnog sentimenta nego *šopingmanije* jer su računalne komponente za naše prilike i dalje prljavo skupe. Hej, državooo, ajde barem mjesec dana smanji PDV! Nekima su preskupe, tako da se agresivni nagon za sezonskom nadogradnjom može pretvoriti u frustrirajuću svijest o nemoći i besparici. Brbrbrh, nećemo o tome, treba biti sretan. Ponovit ću, s radošću ću iščekivati posljednje sekunde stare godine da bismo svježi ušli u novu. A što nas u njoj lijepa čeka? Pametovanje na stranu, glavna će atrakcija sigurno biti Microsoftov X-box koji će u konzolaški svijet unijeti pisijašku filozofiju i pravila igre. Stoga zavidimo samodopadnim Amerima koji se već sad mogu guštati, mi ćemo morati pričekati do otapanja snijega... iliti mog rođendana jer će naime upravo tog dana veliki X stići u Europu. Samodopadan ili ne, to sam morao reći... Ekhm, X-box, je li, da, tu je i Internet pa vam nitko ne brani da uz šalicu toploga čaja (s rumom, naravno) *browsate* i tražite slike plus informacije o našoj ljubljenoj zvijeri. X-box je naaaajboooooljiiiii!!! *Brodo*, što još? Ništa, okitite sobu, trajno uništite prozore umjetnim snijegom, dovucite u kut kakav zapišani bor i *nahajcajte* grijanje! Priđite svom metalnom zvrndalu, pritisnite tipku *power* i uživajte u svemu dobrom što vam to malo čudo može ponuditi. A ja ću sada reći laku noć, jedva čekam da se opustim i, nećete vjerovati, isključim to prokleto računalo, ne želim ga vidjeti idućih tjedan dana. Ah da, sretan Božić i Nova godina svima koliko vas kojekud ima!

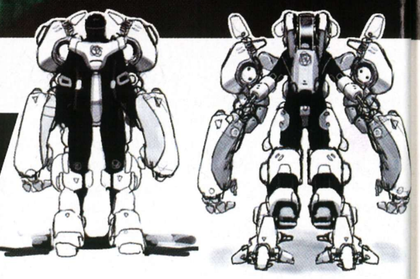
Ljubitelji cyberpunka, pozor!

guardian

DUALITY

Proizvođač Trilobite graphics **Izdavač** Phantagram **Žanr** RPG-avantura **Izlazi** najesen 2002.

DUALITY



PIŠE **Tomislav Tomašić** / / tomislav.tomasic@janus.hr

Iako je do izlaska preostalo još gotovo godinu dana, *Duality* je svojom specifičnošću, originalnošću te potencijalnom kvalitetom i zanimljivošću zaslužio da ga se već sada najavi. Hoće li favoriziranje biti opravdano, tek ćemo vidjeti, no neosporna je činjenica da bi trebao zadovoljiti ukuse različitih profila igrača. Naime, svakako bi trebali biti zadovoljni ljubitelji cyberpunka, koji za to u posljednje vrijeme i nisu imali previše razloga, potom ljubitelji RPG-a i avanturističnih igara, jer u *Dualityju* bismo trebali naći ponajbolje osobine obaju žanrova, te naposljetku i najbrojnija skupina - svi ljubitelji odlične priče i izvrsne grafike čiju će kvalitetu osim PC-jaša moći provjeriti i vlasnici X-boxa.

ŽIVOT NA KONČANOJ NITI

Igrajući *Duality*, igrač, odnosno likovi što ih vodi, će biti u stalnoj borbi za vlastiti mali, ali ipak sladak i njima neobično drag život. U cyberpunk okruženju to i nije nešto novo, poznato je da u njem dominiraju goleme tvrtke na čijem su čelu beskrupulozni moguli koji teže nekom gotovo apstraktnom cilju i da je za njih, da bi se dostigao taj cilj, ljudski život samo potrošna roba. Manipuliranje biotehnologijom i stvaranje kibernetičkih organizama kao prikladnijih ljudskih pandana te minimalizacija granice između čovjeka i stroja uobičajene su pojave. Osnovna ljudska prava gotovo da i ne postoje jer vlada koja bi ih trebala štititi samo je marioneta u rukama gorespomenutih velikaša. Otuđenje je na vrhuncu i svatko živi u svom malom, paranojom prožetom svijetu, razmišljajući samo o sebi i ostvarujući interakciju sa svijetom (živim ili virtualnim) jedino preko velikih, sveprisutnih računalnih mreža. Sve u svemu, nimalo ružičasta slika. U takvo je jedno okruženje, u jedan od megalopolisa budućnosti smještena radnja *Dualityja*.

ACCESS DENIED

U igri dominiraju tri potpuno različita lika i imat ćete gotovo podjednako posla upravljajući njihovim akcijama. Prvi, koji nas ujedno i uvodi u igru, je lik plaćenika Travisa, sitne ribe zaposlene u osiguranju jedne od spomenutih korporacija, koja je na pragu velikog pronalaska i čini sve što može da od ostalih grubijana zaštiti svoje intelektualno vlasništvo. Na njegovu žalost, unatoč upozorenjima uprave i pojačanim mjerama opreza, konkurenti uspješno kradu proizvod, a on se budi iz nesvjestice sa saznanjem da mu bijedni život ovisi o činjenici hoće li u doglednom vremenu uspjeti riješiti misteriozno zaobilaženje svih sigurnosnih protokola od strane napadača te uspjeti vratiti tvrtkino vlasništvo. Njegov je zadatak skupiti novac koji će zarađivati ispunjavajući questove za različite naručitelje, a sve u cilju poboljšanja razine svog naoružanja i, dakako, sebe (pomoću različitih implantata), ne bi li se što uspješnije othrvao neprijateljima. Dakle, Travis je borbeni lik, dobro naoružan i gotovo potpuno drugačiji od idućega - hackera. Zapravo, nije "on" nego "ona", a zadatak joj je probiti se u čuvani računalni sustav i na taj način izgraditi svoje ime i 'zaraditi' poštovanje. S hakericom ćemo imati više posla šuljajući se zgradama i postrojenjima jer terminali s kojih je omogućen pristup mreži su na dobro čuvanim mjestima unutar tvrtke. Što je terminal moćniji, pristup do njega je teži. Iako i ona nosi oružje, nije baš prava "fajterica". Upadne li u gužvu, imat ćemo više problema da se iz nje izvučemo, jer igrajući s njom, neprijatelje treba doista naciljati, za razliku od upravljanja Travisom koji posjeduje sustav automatskog ciljanja. Osim toga, dokle god je hakerica spojena na mrežu, podložna je iznenadnim napadima, tako da treba dobro iskoristiti svoje sposobnosti postavljanja zamki i senzora koji će je upozoriti na dolazak neprijatelja. Unutar programa može se koristiti i nekom vrstom čarolija, za ovu priliku nazvanih programima. Za razliku od klasičnog RPG-a, za njihovo korištenje neće biti potrebni "magic pointi", nego će trebati pričekati neko vrijeme dok se programi ne učitaju. Zvuči originalno, zar ne? Treći je lik iz ove perspektive najinteresantniji, uopće nema fizičku formu i egzistira samo u računalu. Virtualno je biće svjesni program sa sposobnošću utjecaja na stvarni svijet. Nekoć je bio znanstvenik čija je duša nakon smrti greškom završila u cyberspaceu. Iako na početku izgleda kao prosječan avatar (cyberinkarnacija korisnika mreže), s vremenom se polako sjedinjuje sa sustavom i stječe gotovo božanske moći postajući svjestan postojanja još jednog bića poput sebe, ali za razliku od njega, zlog do posljednjeg binoma, što nas dovodi i do velikog Zločka. Zločko je također, kao što sam već rekao, virtualno biće, program koji je programskom greškom stekao svijest i otad neprestano izgrađuje vlastite moći pokušavajući vladati stvarnim svijetom. Sad priča već počinje opasno sličiti 'Matrixu', jer Zločko zapravo vlada svim karakterima. Unajmljuje plaćenika da ubije znanstvenika i time izaziva rođenje virtualnog bića, čijeg postojanja nije svjestan. S druge strane, zapošljava hackera da "sredi" plaćenika. Sve postaje prilično isprepleteno, no dok Zločko shvati da njegov "dobri" pandan nije samo običan avatar nego gotovo božansko biće poput njega samog, veliki konačni sukob dobra i zla postaje neizbježan.

SYSTEM ACTIVATED

Kroz tu bi nas cyberspace zbrku trebao voditi izvrsni *Blue 3.0 engine*, koji će u raskošnom broju poligona (2000-8000 (!) po karakteru, ovisno o situaciji) i različitih tekstura prikazati radnju. Grad u pozadini neće biti samo hrpa nebodera, obećavaju nam da će građevine i njihovi stanovnici izgledati precizno i stvarno. S obzirom da igru očekujemo tek iduće godine, možemo samo slatko predvidati njezin predivan izgled. Zasad gotovo da i ne postoje screenshotovi, tako da nam ostaje uživati u artovima glavnih likova, što bi trebalo biti dovoljno za nastajanje "zazubica". Unatoč opsežnoj radnji i mogućnostima, autori nam obećavaju da će upravljački sustav biti jednostavan, a broj tipki sveden na minimum. Bit igre će biti razvijanje sposobnosti svakog karaktera izvršavajući questove vezane uz priču (svaki traje 20-40 min), ali i questova koje ćemo moći prihvaćati ili odbijati po želji. Svaki se zadatak izvršava na način koji igraču najviše odgovara, nema predodređenih načina za njihovo obavljanje, nego će svaki put biti moguće izabrati uništavački ili sofisticiraniji način prolaska međusobno različitih ruta. Odlična priča, dizajn, atmosfera, grafika, igrivost te inkorporirani deathmatch multiplayer trebali bi nas u cijelosti zadovoljiti, no kako je do izlaska još dosta vremena, pričekat ćemo s prognozama.

PHANTAGRAM

PHANTAGRAM INTERACTIVE

Phantagram je vrlo stara korejska tvrtka koja je od 1987. do 1994. razvijala igre pod imenom New Age. Prije 7 godina prebacili su se na izdavaštvo, no dosad je vrijedan spomena jedino *Blade Warrior*. Osim aktualnog *Dualityja*, pripremaju i dva naslova za X-box, *Kingdom Under Fire 2* i *Strident*. U svim svojim igrama koriste različite inačice grafičkog enginea BLUE.

ZAŠTO SE ISPLATI ČEKATI *DUALITY*:

- **jer volite cyberpunk**
- **jer volite mračnu, klaustrofobičnu atmosferu**
- **jer mislite da ste spretan ubojica i vješt hacker**
- **jer vas zanima još jedna mračna vizija naše budućnosti**
- **jer volite komplicirane zaplete na temu Matrixa**

Mnoštvo superjunaka iz stripova okupljenih u borbi protiv zla

FREEDOM FORCE

FREEDOM FORCE
Proizvođač Irrational Games **Izdavač** Electronic Arts / Crave Entertainment **Žanr** RPG **Izlazi** koncem 2001.

PIŠE **Vedran Sandić**
vedran.sandic@janus.hr

Stiže nam još jedna igra utemeljena na popularnim stripovima i njihovim superjunacima, o čijim moćima mi obični smrtnici možemo samo sanjati. *Freedom Force* bismo mogli smjestiti u žanr taktičkih RPG-igara.

Radnja se događa oko 1962. godine. U tijeku je velika utrka u nuklearnom naoružanju dviju svjetskih sila. Hladni rat ulazi u završnu fazu. Napetost je na najvišem stupnju, dovoljna je iskra i cijeli će svijet u jednom trenutku biti uništen moćnom nuklearnom tehnologijom. Međutim, postojala je i ona svjetlija strana čovječanstva. Čovjek je napravio prve korake u istraživanju i osvajanju svemira. Nakon početnog oduševljenja i prvih pozitivnih reakcija, ljudi su si postavili logično pitanje: Jesmo li sami u svemiru? Ako nismo, je li moguće da je svemirska inteligencija superiornija? Jesu li njezine namjere neprijateljske? Nažalost, istodobno sa svemirskim istraživanjima prema Zemlji se kreće sila koja će ostvariti naše najcrnje slutnje. Čisto zlo, Lord Dominacije, stiže na Zemlju iz druge dimenzije s ciljem da je pomoću svog moćnoga oružja, "X energije", pokori i pobije sve sumnjičave stanovnike. I kako to već ide kod nas Zemljana, u trenutcima kad nas netko napadne, zaboravljamo na neprijateljstva i udružujemo se da bismo pobijedili zajedničkog neprijatelja (nije bitno protiv koga se borimo, bitno je da se borimo). Već pretpostavljate, Freedom Force je naziv jedinice čiji je zadatak spasiti svijet od čistog zla koje se nad njim nadvilo.

NEW YORK, GLAVNA META NAPADA

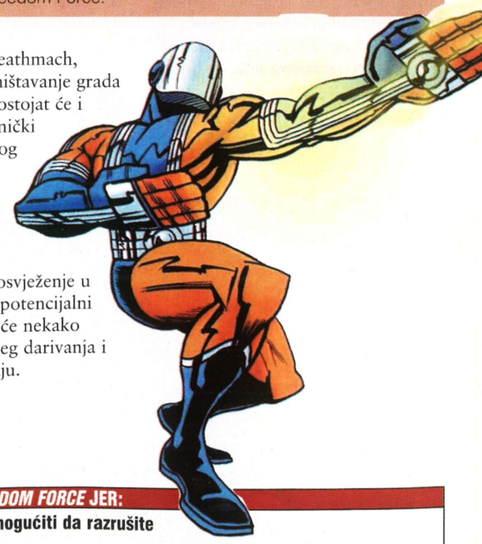
Priča i likovi su utemeljeni na stripovima o superjunacima koji se bore protiv zla. Tih 25 junaka razlikuje se po svojim vrlinama pa ćete morati doista dobro promisliti kojeg ćete koristiti u određenom trenutku. Iako se zli Lord okomio na cijeli svijet, radnja će se većinu vremena odvijati u New Yorku, glavnoj meti napada (nije li vam to poznato?). Zasad je poznato da se 23 misije odvijaju u New Yorku koji je, prema riječima proizvođača, iznimno realno prenesen u virtualni svijet. Central park, Empire State Building, Kip slobode i predstavništvo Ujedinjenih naroda samo su neke od lokacija na kojima ćemo igrati. Osim prekrasnog izgleda, superiorni grafički engine će omogućiti interakciju sa svakim objektom u igri, što znači da ćete moći srušiti i razoriti svaki auto, kamion, semafor ili cijelu zgradu, ali vam omogućuje i primjenu različitih efekata pa ćete moći igrati danju i noću, po suncu, kiši ili snijegu. Svaka će eksplozija biti popraćena spektakularnim efektima. Svi likovi u igri će imati digitalizirani govor, automobili će trubiti, ljudi vrištati tijekom eksplozija, puhat će vjetar..., što će samo pridonijeti atmosferi kaotičnog grada koji 'živi sam za sebe' bez obzira što mi radili. Pogled na igru je izometrijski jer pruža najbolji pregled terena. Osim tog klasičnog pogleda, kameru možete rotirati i zumirati u stvarnom vremenu, tako da ćete moći proučiti određeni objekt iz svih kutova i udaljenosti, odrediti taktiku pristupa, vratiti se na običnu kameru i napasti.

NAČIN IGRANJA

Prije svake misije morate temeljito proučiti zadatke da biste mogli odabrati s kojim ćete junacima krenuti u borbu protiv zla. U misijama ćete morati zaštititi zgradu UN-a i neke velike 'njuške' u njoj i sl. Budući da ćete moći povesti najviše četiri junaka, taktiziranje će biti itekako bitno. I tu se krije pravi RPG, naime moći ćete 'regrutirati' nove likove ili postojećima poboljšati osobine na temelju *prestige* bodova prikupljenih uspješnim obavljanjem misija. Dakle, što budete uspješniji (manje razrušenih zgrada, brzina obavljanja misije, spašavanje nedužnih civila itd.), zaradit ćete više bodova i potrošiti ih na brzinu, izdržljivost, preciznost, obranu... Kad misija počne, igra se odvija kao i sve druge taktičke igre tog tipa, ali s jednom bitnom razlikom: nećete je moći pauzirati i u miru razmisliti kako napasti. Neka vas to ne brine, bit će prebačena u mod najsličniji *bullet* modu iz *Max Paynea*, a to znači da će se sve usporiti, pa ćete moći izvidjeti situaciju na terenu i potom djelovati. Baš kao i u *Maxu*, to će biti itekako korisno kad vas neprijatelj napadne jer ne samo da ćete se moći izmaknuti, nego ćete moći odrediti i iz kojeg vas smjera napada te odrediti taktiku protunapada. Kao što sam već spomenuo, u igri su 23 goleme misije s mnoštvom manjih zadataka koje ćete morati obaviti. Osim standardne igre za jednoga igrača, postojat će i opcija za više igrača (LAN i Internet) u kojoj ćete pak moći odigrati deathmach, spašavanje grada, uništavanje grada i slične podigre, a postojat će i mogućnost da zajednički igrate misije za jednog igrača, no još uvijek nije objašnjen način igranja (tu prije svega mislim na Internet). *Freedom Force* će biti veliko osvježenje u taktičkim igrama te potencijalni novogodišnji hit jer će nekako baš u vrijeme najvećeg darivanja i biti puštena u prodaju.

IRRATIONAL GAMES

Irrational Games je osnovan 1997. s ciljem da postane vodeći proizvođač RPG i strateških igara za PC i tržište konzola (X-box, PS2). Glavni im je ured u Bostonu, a postoji i podružnica u Australiji. Naslovi na kojima rade ili su ih izdali su: Thief: The Dark Project, Ultima Underworld, Freedom Force.



ZAIGRAT ĆETE *FREEDOM FORCE* JER:

- **će vam engine omogućiti da razrušite sve što ugledate**
- **je uveden novi mod u taktičkom dijelu igre koji najviše podsjeća na *bullet mode* iz *Max Paynea***
- **volite igre koje donose novosti u žanr**

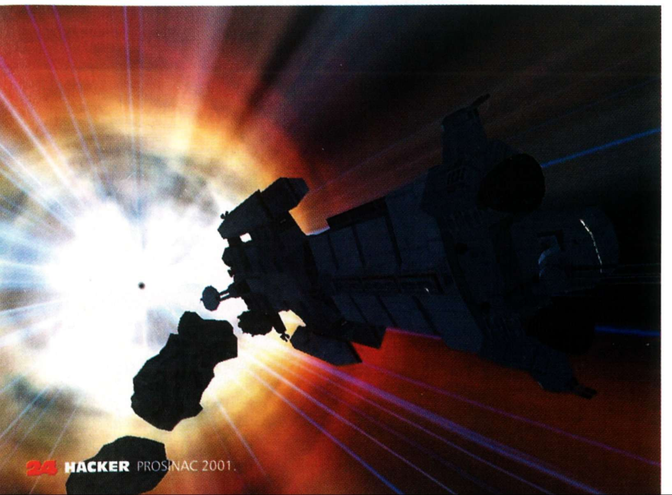
Priznajte, koliko dugo niste razbili guzu nekoj izvanzemaljskoj rasi? Pet dana? Oooo, pa krajnje je vrijeme!!

IMPERIUM GALACTICA 3 Genesis

IMPERIUM GALACTICA 3: GENESIS
Proizvođač Philos Entertainment **Izdavač** CDV Software **Žanr** svemirska strategija u stvarnom vremenu **Izlazi** prva polovica 2002.

PIŠE **Kristina Jeren**
kristina.jeren@janus.hr

Naš je dragi, veliki, nepoznati i neistraženi svemir uistinu vrlo zanimljiv i, najvažnije, totalno *in* pa ćemo, gdje god da se okrenemo, naići na nekakvu priču, knjigu, film, seriju ili igru čija je radnja smještena upravo ondje. Najčešća je shema da se događaji odvijaju u budućnosti, kad je ljudska rasa shvatila kako sagraditi spaceship, kako doći u warp 9.9, kako napraviti trikoder i magnetonski skener, kad smo počeli prijateljevati s izvanzemaljcima, ali i voditi ratove protiv njih. Evo, upravo ćete u ovoj igri ratovati protiv izvanzemaljaca. Oh, kako originalno, pomislili ste. Pa i nije. I zašto biste onda poželjeli igrati je? Pročitajte najavu, saznajte koji su joj glavni aduti i procijenite sami. A u međuvremenu, "...mister Paris, take us to warp!"



ŠTO SMO DOBILI?

Svemirska tematika, 3D-strategija u stvarnom vremenu i treći nastavak u kombinaciji sa space simulacijom, a sve zajedno umotano u epski razrađenu priču, i to je ukratko to. Priču je iz svoje glave prenio ZF-pisac Zsolt Nyulaszi (developeri su iz Mađarske :), a radnja je smještena (naravno) četrdeset godina u budućnost, kad su megakorporacije kolonizirale svemir te traže način da udu u hyperspace. E sad, ne znam točno što je hyperspace, je li to paralelni svemir, ubrzani svemir ili svemir u kojem žive samo fotonska bića, voljela bih da je to negdje objašnjeno. Da češće gledam Star Tek, znala bih. No, bitno je da ste vi poslani u svemirsku misiju, na to suludo istraživanje, a kad ste se vratili, shvatili ste da su izvanzemaljci zauzeli Zemlju. I eto ti posla! Moram li reći da je vaša misija *kik sam elijen esiz* te vratiti mir i blagostanje na svoju rodnu kuglu u Sunčevom sustavu. Da bi single player bio što bolji, proizvođači su odlučili izbaciti multiplayer, a svoju ćete ulogu moći odglumiti jedino u koži zemaljske rase, što u odnosu na slične proizvode na tržištu (dvije-tri igrive rase u današnjem RTS-u) ovoj igri daje minus. No jamče nam i uvjeravaju nas da će taj nedostatak biti ublažen uistinu kvalitetnim single playerom s vrlo bogatom pričom.

Zsolt Nyulaszi se potrudio i napisao cijeli roman, tako da igra valjda neće presušiti idejama. Osnovni način igranja, odnosno kolonizacije svemirskih prostranstava, se temelji na turn-based igranju u galaktičkim razmjerima i u onim nešto skromnijim razmjerima Sunčevih sustava, slično kao u *Shogunu*. Kako bi igra bila što jednostavnija, obje karte, galaksije i Sunčevog sustava, renderirane su u 3D-u sa svim potrebnim podacima da bi snalaženje bilo što lakše - na karti galaksije su označeni svi bitni sustavi, a na karti određenog sustava možete zumirati željeni planet i na njemu pokrenuti sat. U galaktičkom pogledu možete nadzirati kolonije i političku situaciju, u pogledu na sustav možete izdavati naredbe svojim postrojbama i nadzirati detaljnije poslove u koloniji i istraživanja. Ako želite, možete se čak i spustiti na planet i vidjeti kako kolonija u stvarnosti funkcionira ili pak poboljšati istraživanja. Jednom kad se vaše jedinice pokrenu, možete početi igranje misija u stvarnom vremenu.

ŽELIMO LI MI TO IGRATI?

Ono što bi nas trebalo privući ovoj igri i zadržati uz nju je grafika. Svemirske vizure više su nego impresivne, ali tek kad spustimo pogled na planet vidjet ćemo ono pravo: detaljni modeli brodova, high-res teksture, particle efekti i slične sitnice našim okicama jamče užitak. Svemirski su brodovi razvrstani u samo pet osnovnih klasa, no njihova se raznolikost postigla velikim mogućnostima izmjena. Možete ih prilagoditi svojim željama pomnim odabirom pogona, štitova, oružja i ostalih detalja. Svi ti izbori odrazit će se na konačnom modelu brodića, njegovim značajkama i opcijama, slično kao u *Mech Commanderu*. Normalno, većina vam high-tech opreme neće biti dostupna odmah na početku igre, nego ćete je morati zaraditi pokretanjem i rješavanjem misija. Napredujući u igri, moći ćete nadograditi stari brod novootkrivenim tehnologijama. Detaljnost brodova kojima upravljate, ne samo u grafičkom smislu nego i u funkcionalnom, među najvećima je dosad u ovom žanru. Budući da kontrolirate manji broj brodova, moći ćete biti aktivniji i detaljniji u njihovim kontrolama. Za svaki se možete posebno pozabaviti energetskim sustavima, pogonom, štitovima, oružjem... ukratko, svaki će brodić biti vaše dijete. Svi sustavi jednog broda su međusobno povezani pa kad poželite ispaliti oružje, snagu za njegovo punjenje crpite iz rezervi energije broda. Novim bi igračima sustav trebao biti jednostavan, a starima dovoljno zanimljiv. Novi je pristup i u načinu kontroliranja kretanja jedinica. Svojim ćete jedinicama govoriti da se postave na određenu udaljenost od ciljanog objekta, a dok vi izdajete naredbu, zoom će prilagoditi vaš pogled za borbu, nadgledanje ili detaljno pregledavanje. Vaše će jedinice ostati na određenoj udaljenosti od mete dok im ne kažete da napadnu ili promijene lokaciju. Sve je to pomalo komplicirano jer zbog fizike u igri svi brodovi reagiraju na lokalne centre gravitacije pa ako naganjate neki pokretljiviji, nećete moći ostvariti prednost. Ekipa na vašem brodu imat će funkciju vaših savjetnika, davat će vam upute potrebne za završavanje misije. Budući da ih ima više, moguće je da vam daju i kontradiktorne savjete, a na vama je odlučiti kojeg od njih ćete poslušati ili ćete ih sve jednostavno ignorirati i raditi po svom. *Imperium Galactica 3* nam se zasad čini privlačnim nastavkom, stoga sam sigurna da će se fanovi okušati u intergalaktičkim avanturama, a ako sve bude kako je najavljeno, možda se i neki novi igrači nađu u svemirskim bitkama. Igra bi se na tržištu trebala naći za Božić, ali je odgođena, a mi se nadamo da će joj dodatno vrijeme u razvoju samo koristiti.

PHILOS ENTERTAINMENT

Sjedište ove simpatične tvrtkice koja se odlučila baviti igricama i koja zapošljava manje od stotinu ljudi je u Budimpešti. 1997. počela je razvijati RTS *Theocracy* koji je 2000. izdao Ubi Soft. Tu je i 3D taktička igra *Alcatraz*, a bave se i proizvodnjom multimedijalnog edukacijskog softvera pod nazivom Tim 7. Popisu sada dodajmo i *Imperium Galactica 3: Genesis*. Beyond the sky, beyond Armageddon, kako oni to sami lijepo kažu.

VLADAT ĆETE VLASTITIM GALAKTIČKIM CARSTVOM JER:

- **smatrate da ste reinkarnacija Cezara ili nekog drugog velikog vladara**
- **obožavate svemirske strategije u stvarnom vremenu i dugo niste zaigrali dobru**
- **vjerujete u sve priče o prekrasnoj grafici i zanimljivoj priči onog Mađara**

X-box.fokus

Ožujak je svakim danom sve bliži, a s njim i konzola koju nestrpljivo očekujemo. **X-box fokus** vam ovaj put donosi prikaz iznimno ekstremnih igara namijenjenih crno-zelenom čudovištu, od kojih se posebno izdvaja *Wreckless* svojom suludom koncepcijom utrkivanja kroz gradove i grafikom od koje zastaje dah. Najpoznatiji skateboarding svih vremena, *Tony Hawk's Pro Skater*, stiže u inkarnaciji prigodno nazvanoj 2X, dok ljubitelji brzina mogu uživati u slikama *SEGA GT 2002* koje su, prema izjavama razvojnog tima, još daleko od kvalitete konačnog proizvoda. Kao posljednji u velikoj četvorki stiže nam *Transworld Snowboarding*. Doduše, mi bismo vam ipak poželjeli da što prije pođete na pravo skijanje, a ne virtualno. X-box, da vas još jednom podsjetimo, u Europu stiže 14. ožujka.

Urnebesna jurnjava ulicama Hong Konga

wreckless
yakuzza mission

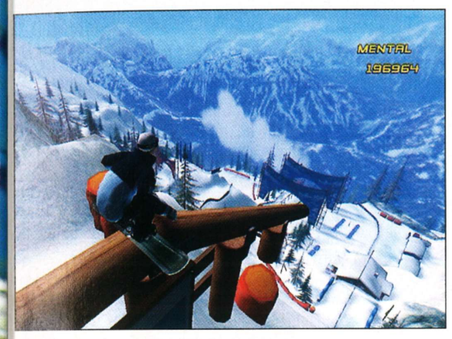
PIŠE Damir Đurović

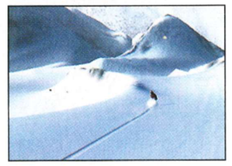
PROIZVOĐAČ	Bunkasha Publishing
IZDAVAČ	Activision
DATUM IZLASKA	veljača 2002.

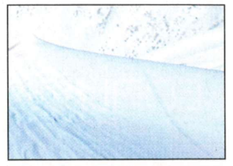
Navodno jedno od najvećih Microsoftovih iznenađenja, pomno čuvano u tajnosti, nova je trkaljka japanskih proizvođača Bunkasha Publisinga. Pomahnitala jurnjava i divljanje prepunim ulicama Hong Konga te dosad na konzolama neviđeno uništavanje vozila na sve moguće i nemoguće načine tek su dio onoga što će vam *Wreckless* ponuditi. To je ujedno jedna od prvih igara ekskluzivno namijenjenih X-boxu koja potječe izravno od japanskih proizvođača, čime Microsoft želi još jednom istaknuti kako njihova podrška na vrlo važnom istočnom tržištu doista jača iz dana u dan. Fantastične vizualne značajke te igre u vaše će žile pumpati strahovito visoke doze adrenalina tijekom urnebesnih jurnjava. Naganjanje hongkonškim ulicama je izvedeno, u najmanju ruku, spektakularno. Jamčimo da će vam srce brže kucati kad budete jurili ulicama prepunim štandova i pješaka koji će usred svog tog kaosa u nedoumici bježati na sve strane nastojeći vas izbjeći na sve moguće načine. Veliki sudari koje ćete doživljavati gotovo na svakome zavoju izgledaju nevjerojatno stvarno, pozornost je usmjerena na svaku, pa i najmanju pojedinost uništenja vašeg vozila te dakako objekta ili vozila u koje ste se zaletjeli. Da bi vam sledili krv u žilama i izludjeli do zvjezdanih razmjera, u *Wrecklessu* će vas pratiti i totalno nabrijana superbrza zvučna podloga, od uobičajenog grungea do eksperimentalnih techno melodija. Za kraj treba svakako napomenuti da je igra sastavljenja od dvadeset misija podijeljenjih u dvije kampanje. U prvoj pratite pripadnike hongkonške policije koji proganjanjaju bandu lokalnih yakuzza, dok ste u drugoj u ulozi tajnog agenta koji je u potrazi za korumpiranim policajcima za koje se sumnja da surađuju s yakuzzama u različitim ilegalnim aktivnostima. Ako i niste ljubitelj trkaljki, pa čak ni automobila, ovu igru nipošto ne smijete zaobići kad stigne u veljači.

PROIZVOĐAČ	Housemarque
IZDAVAČ	Infogrames
DATUM IZLASKA	početak 2002.

Osim već najavljenog *Ampeda* i *SSX Trickyja*, iz Infogramesa nam stiže još jedan konkurent za titulu najbolje snowboarderske igre na X-box konzoli. *Transworld Snowboarding* je prvi naslov novog Infogramesovog extreme sports branda koji će se pokušati probiti u vrlo jakoj žanrovskoj konkurenciji i postati vodeći autoritet na Microsoftovoj novoj konzoli. Na razvoju je igre poradio iskusni finski tim proizvođačke kuće Housemarque koji nam obećaje vrhunske užitke boardanja po opakim snježnim padinama u pregršt modova, počevši od standardnog spusta, freestylea, boarderskih skokova pa do karijerske kampanje te niza drugih koještarija. U *Transworld Snowboardingu* je više od deset profesionalnih snowboardera koji su s Infogramesom potpisali dugogodišnje ugovore o uporabi njihovih imena. Zahvaljujući tome, tijekom igre ćete naići na velikane boarding svijeta kao što su Barret Christy, Todd Richards, Andrew Croford, Tina Basich i ostali. Svoje vještine u ulozi nabrijanog boardera moći ćete provjeriti na dvadesetak lokacija, uključujući svjetski poznate boarding staze u Americi, Finskoj, Švicarskoj, Njemačkoj, Francuskoj, Kanadi, Italiji, Japanu i Austriji. Sve ih krasi vrlo privlačan 3D engine koji nas je oduševio svojom kvalitetom i detaljnošću. Dakako, valja spomenuti i iznimno energičan soundtrack s cijelim nizom poznatih licenciranih grunge melodija koje čine sastavni dio boarderskog lifestylea.



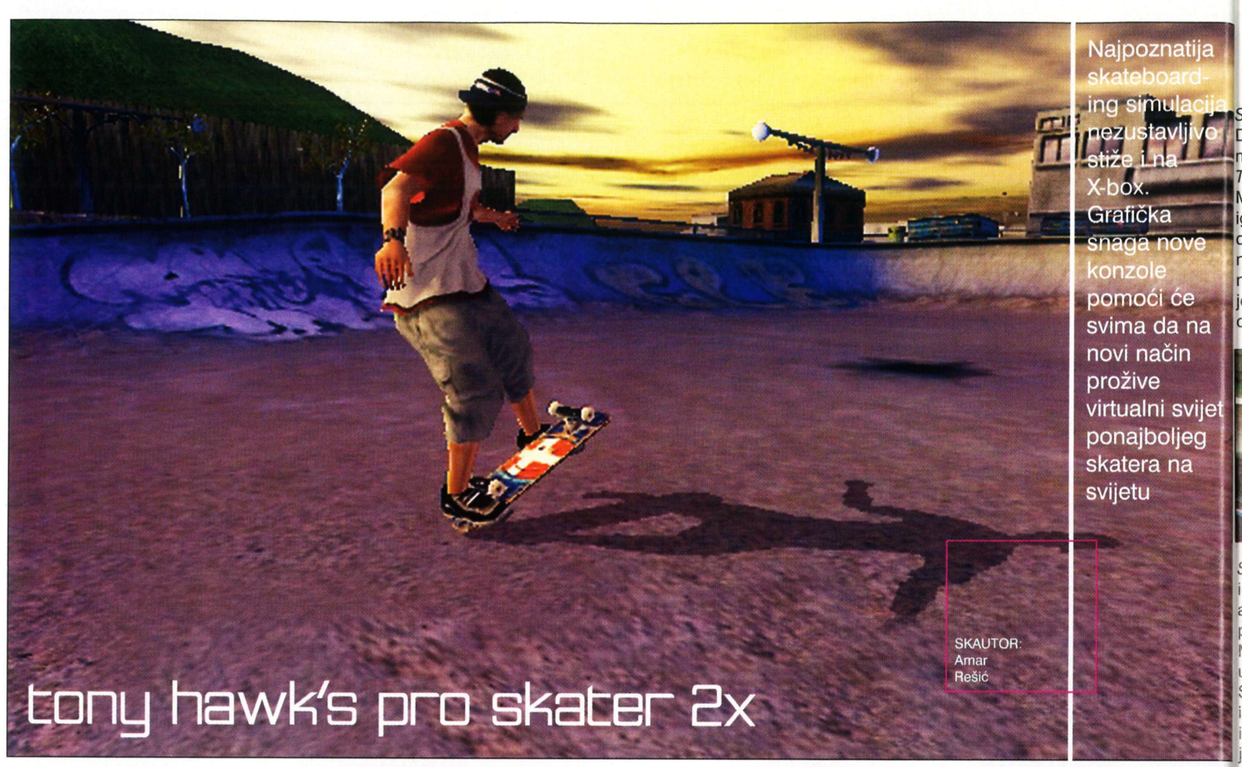




transworld snowboarding

Nabrijane snježne radosti

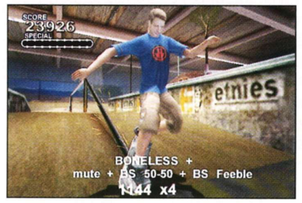
PIŠE Damir Đurović

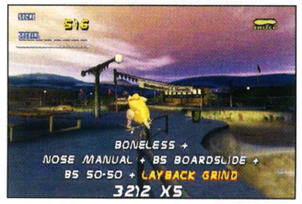


tony hawk's pro skater 2x

Najpoznatija skateboarding simulacija nezustavljivo stiže i na X-box. Grafička snaga nove konzole pomoći će svima da na novi način prožive virtualni svijet ponajboljeg skatera na svijetu

SKAUTOR: Amar Rešić

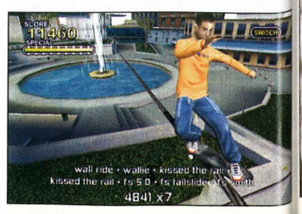




PROIZVOĐAČ	TreyArch
IZDAVAČ	Activision
DATUM IZLASKA	veljača 2002.

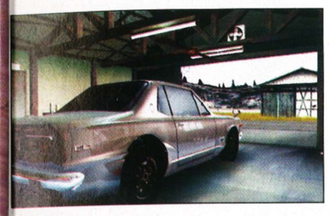
Tony Hawk's Pro Skater 2X na X-box stiže istodobno s europskom premijerom konzole. Mudru odluku

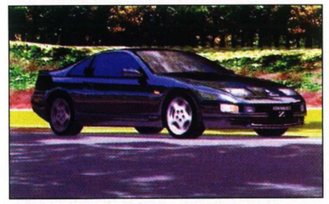
Microsofta/Acctivisiona nije potrebno komentirati, Tony Hawk je ime koje će zasigurno prodati još kojih stotinjak tisuća konzola jer je igrivost svih dosadašnjih nastavaka na svim platformama bila ocjenjivana samo najvišim ocjenama. *THPS 2X* je utoliko posebniji što će korisnicima X-boxa osim svjetova iz prvih dvaju nastavka ponuditi i pet novih razina, kreiranih upravo za *2X* nastavak. Pogled na slike dovoljno govori o kvaliteti grafike budućeg naslova, a developeri naglašavaju kako su najviše vremena proveli upravo u stvaranju okoliša koji će biti što realniji. Novost je i uvođenje motion-blura koji će rastapati sliku prilikom velikih brzina ili najljđih komboa. Glazba je u cijelosti preuzeta iz drugog nastavka, a zahvaljujući arhitekturi X-boxa, moći ćete ubaciti glazbu sa svojih CD-ova i slušati je tijekom igranja. U zvučnu su sliku ubačeni i neki novi efekti vezani uz različitost podloga po kojima se vozite, tako da će svaka razina nuditi i različiti auditivni doživljaj. Naravno, igra će omogućavati i podršku za istodobno igranje 4 (splitscreen) ili 8 igrača (LAN) uz nekoliko novih multiplayer modova igre. Oni koji će se *Tony Hawk's Pro Skaterom 2X* tek upoznati s *THPS* igrom, neka ga svakako nabave, dok će svi oni koji su ga već odigrali na drugim platformama otkriti što je sve moglo biti bolje u ionako gotovo najboljoj igri tog žanra na svijetu.



PROIZVOĐAČ	Wow Entertainment
IZDAVAČ	Sega
DATUM IZLASKA	ljeto 2002.

Sega GT je bila jedina igra na Dreamcast konzoli koja se donekle mogla nositi sa superiornošću *Gran Turismo* nastavaka za PlayStation. Međutim, dolazak PlayStationa 2 i *GT3* igre je doslovce otpuhao svu konkurenciju koja se u izradi igara vodila načelom utrkivanja stvarnih automobila i njihovih trkaćih izvedenica. Dreamcast je u međuvremenu propao, a Sega je odlučila nastavak igre, prigodno nazvan

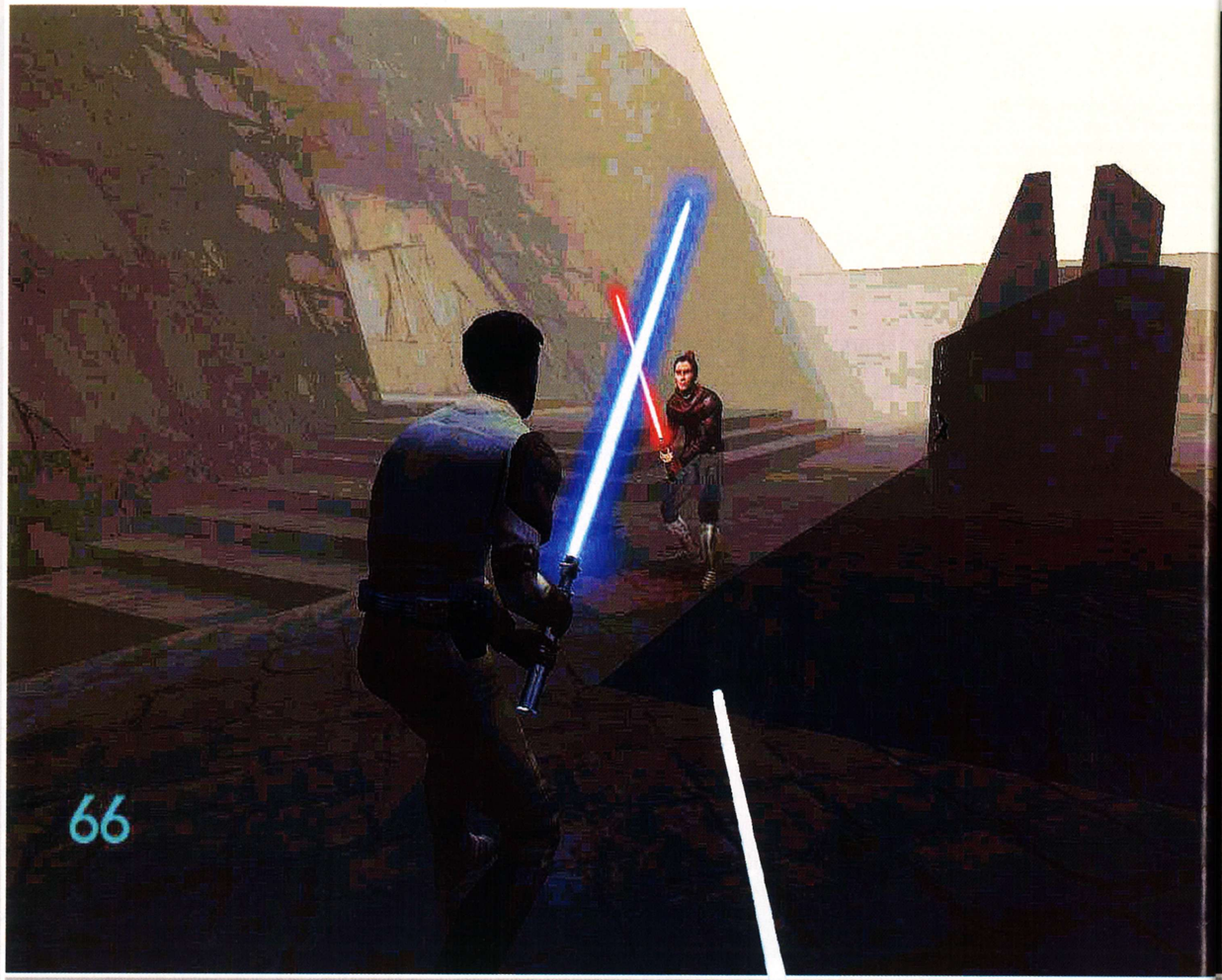


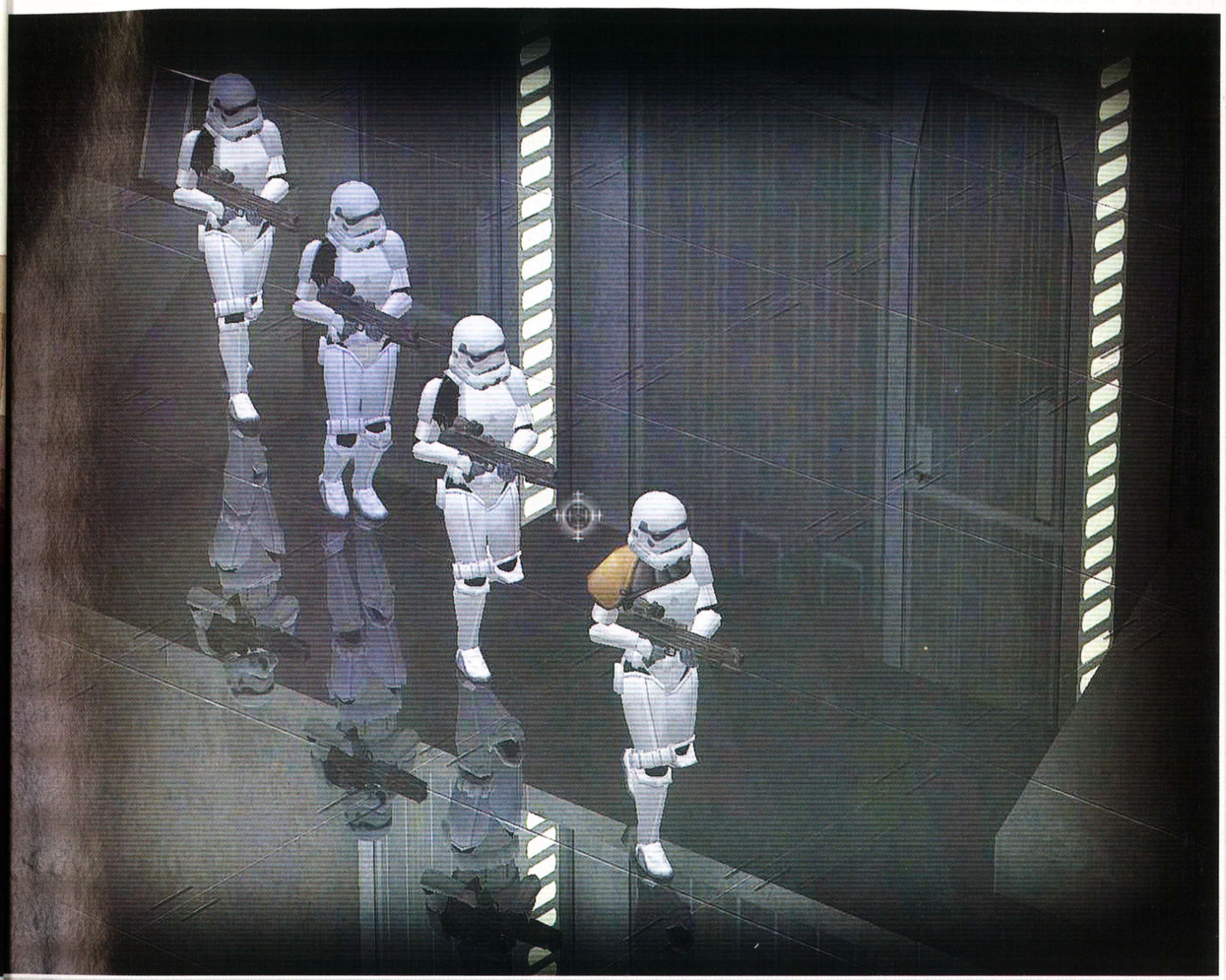


Sega GT 2002, izdati za X-box. Nova će igra sadržavati desetke licenciranih automobila najpoznatijih japanskih proizvođača poput Nissana, Toyote, Mazde i Honde te još nedefiniran line-up američkih i europskih proizvođača. Staze je Sega kreirala posebno za ovu igru, a najavljuju se i neke stvarne, čija imena još nisu poznata. Izvođenje igre je utemeljeno na utrkivanju kojim zarađujete novac kojim ćete kupovati dijelove za unapređivanje automobila kako biste mogli pristupiti novim utrkama i tako unedogled. Naravno, taj će sustav privući najzagriženije poklonike automobilističkih utrka, dok će se grafička ljepota igre pobrinuti za atraktivnost nužnu virtulanim vozačima-početnicima. *Sega GT 2002* se očekuje sredinom iduće godine.

PlayStation 2 ima *Gran Turismo 3*, a X-box u skoro to vrijeme i njegova najljućeg protivnika s Dreamcasta, poboljšanog, unaprijeđenog i prikladnog naziva – *Sega GT 2002*

SEGAUTOR: Amar Rešić





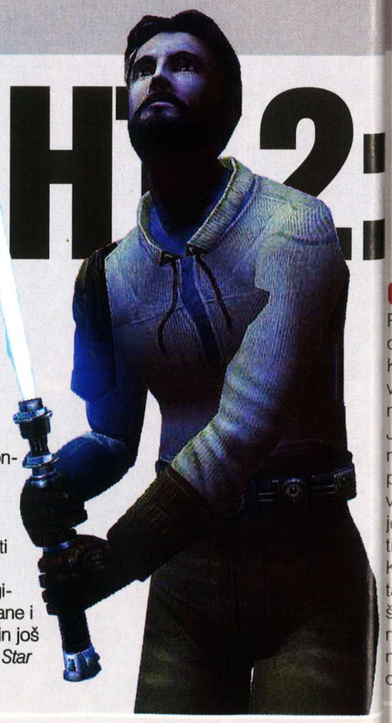
Đeder vamo Đedija!

JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

No, ovo nije Obi Van, nego punokrvna pucačina "klasične" Star Wars tematike!

PIŠE Krešimir Lauš kresimir.laus@janus.hr

Prva FPS-pucačina sa *Star Wars* etiketom pojavila se vrlo davno. Zvala se *Dark Forces* i koristila je prastari engine iz *Dooma 2*. No, tada je bila nevjerojatno impresivna, naime po prvi smo put mogli na naizravniji način zaigrati uloge iz filma. I derati po uglancanim Stormtrooperima, *of kors*, što samo za sebe dovoljno govori! Prošli su dani, godine, pojavio se *Quake*, a uskoro i nastavak legendarnih "Mračnih trupa" iliti *Jedi Knight* i u cijelosti opravdao svoje časno podrijetlo. Ah da, i po prvi nam put u ruke stavio svjetlosnu sablju, a o napadima ushićujućeg ludila i navali pjene na usta svih zagriženih starwarsičara neću govoriti... Zujanje sablje, frcanje iskri kad njome udarimo o zid, odbijanje lasera, uhhh... prolaze me trnci. *Jedi Knight* je bila i ostala jedna od najkvalitetnijih FPS-ica do današnjih dana. Da nema zastarjelu Quake grafiku, siguran sam da bi i dan-danas ostalim elementima lako parirala najboljim ovosezonskim uspješnicama. Srećom, ne moramo se vraćati u prošlost jer će nam Raven uskoro podariti nastavak koji će, potpomognut Quake 3 tehnologijom, vratiti te izgubljene dane i na najimpresivniji nas način još jednom baciti u besmrtnu *Star Wars* sagu!



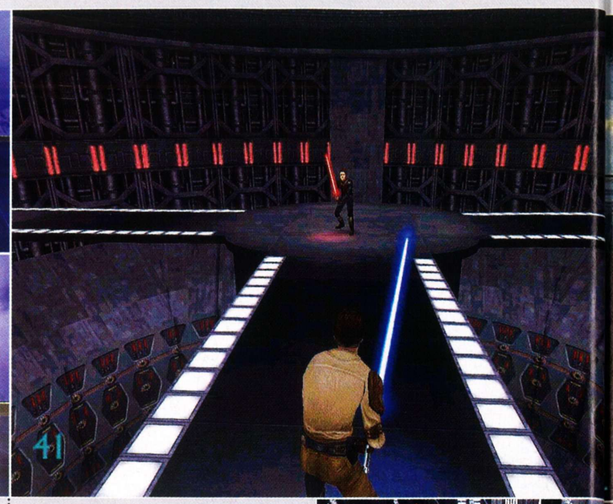
OPET Q3

Priča se izravno nastavlja na onu iz originala, govori o umirovljenju Kylea Katarnova i predavanju okrvavljene sablje Luku Skajvokeru nakon pobjede nad tamnim Jerecom. Zašto bi on sad išao u mirovinu? Zato što se naš papak pribojava da će pasti pod negativan utjecaj tamne strane te tako jednom za svagda postati ono protiv čega se oduvijek borio. Kukavica bijedna, pa što nedostaje tamnoj strani? Zgodna priča, nema što, nije li baš balansiranje između mraka i svjetla bio jedan od elemenata *Jedi Knighta* u kojem bismo određenim ponašanjem brusili odgovarajuće im *skillove*? No vratimo se g. K.K. Jasno je da ljenguza neće u zasluženu mirovinu, za to će se pobrinuti još jedan tamni princ koji nešto prčka s tehnologijom i silom u nakani da ih spoji i stvori nepobjedivu vojsku supervojnika ili nešto slično... U svakom slučaju, to će biti dovoljan poticaj još uvijek neobrijanom Kyleu da digne dupe, odvali Luku odmjerenu šamarčinu, obriše prašinu sa sablje i još jednom krene u borbu za pravednost i pangalaktički mir. Odlično, ostalo se na starim korijenima tako da nema prevelikih primjesa filozofije iz glupave Epizode jedan, a treba imati na

LIKOVI

Na ovim slikama možete uočiti promjene koje su se dogodile od prvog Jedija.

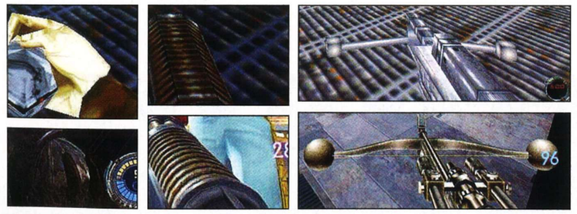
Ova prepoznatiljiva trooka kreatura u prvom je nastavku bila tek skup nabacanih poligona, a pogledajte je sada! Nabori kože, sjaj u očima i 3D-zubi najbolji su dokaz napretka tehnologije. Ovaj zeleni pak fino govori da je mnogobrojnost poligona itekako potrebna za prikazivanje okruglih formi... O Kyleu ne treba mnogo govoriti, nego vas možda tek upozoriti na svjetlosnu sablju koja sad izgleda bolje nego u filmu (barem nego u New hopeu)!



umu da će nam u kina uskoro i (nadajmo se bolja) Epizoda dva. Znamo li da će ista biti nešto mračnija i ozbiljnija, onda nam je jasno da će se izlazak *Jedija 2* lijepo poklopiti s filmskom premijerom. Okej, grafika... Iz onog što smo mogli iskopati, vidljivo je da će vizualni prikaz biti ako ne bolji, a ono barem u rangu sa svim novijim igrama utemeljenim na ID-ovom popularnom engineu. Stoga nam na pamet padaju najbolje scene iz Star Trekovih Elitnih snaga i upravo izašlog *Wolfensteina 2*. No kako je ovdje riječ o SW-u, sve će "vizualije" biti dodatno potencirane njegovim neizbrisivim pečatom. Jer jedno je napucavati se po nekakvom nacističkom zamku, a nešto sasvim drugo natjeravati se po arhetipskim lokacijama iz Star Wars filma! Već i ove slike zorno prikazuju da je engine pun pogodak jer su likovi, pojedinosti, efekti i arhitektura na dosad neviđenoj grafičkoj razini od koje zastaje dah. Sve su face detaljne i zaobljene, strukture uvjerljive i filmske, a svjetlosni efekti jednostavno nevjerojatni. Posebno su zgodni efekti laserske sablje koja za sobom ostavlja *motion blur*, a svojim treperećim svjetlom obasjava okoliš. Kad lupi o zid ili drugi mač, iskre frcaju na sve strane, a u glavi bubnji misao da su ravenovci vrlo dobro obradili dobiveni komad quakeovskog koda; priča se da su čak uspjeli udvostručiti Q3-ijev *poligon count*! Inače, igra se odvija, kako i priliči, iz prvog lica, no kad izvučete sablju, kamera se prebacuje na pogled izvana da biste što preciznije mogli manipulirati laserskim mačem.

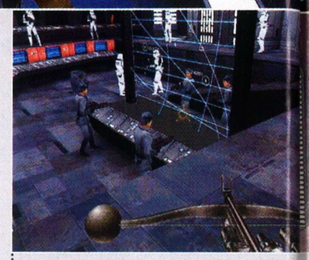
ORUŽJA

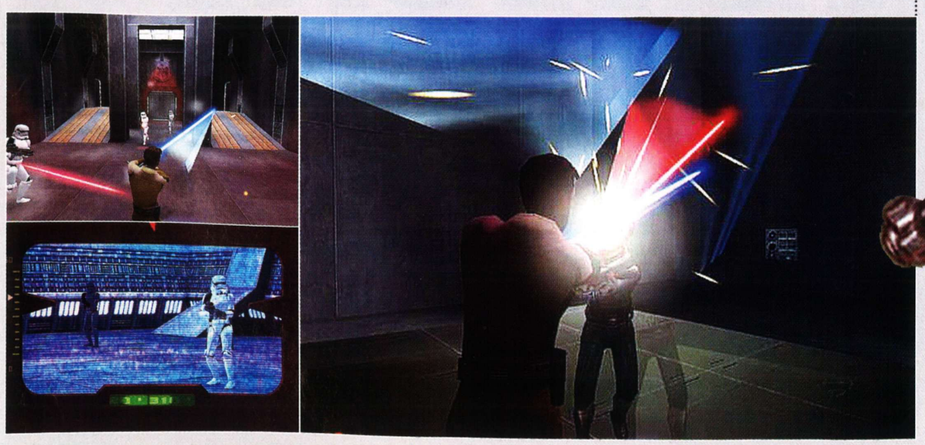
Hah, pogledajte ovu staru termalnu granatu! Trokut ili kugla, pitam se? A ovi dodatni detalji na samostrelu ili pak bogato teksturirana puška... Trooper rifle pak više ne sliči sebi, vidimo kako je grafika u starom Jediju bila gruba, a onda nam se činila prekrasnom. Čemu sve to vodi, pitam vas?!

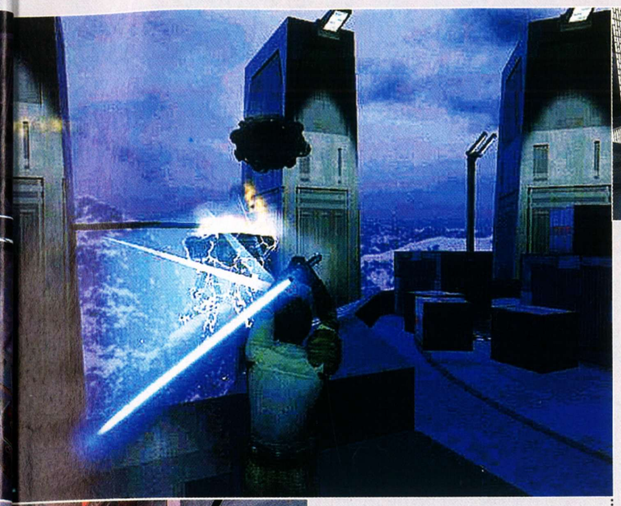


LIGHTSABER

Srećom, ta se opcija može isključiti pa je moguće mačevati se iz standardnog pogleda, što me poprilično razveselilo. Prebacivanje u treće lice mi se čini pomalo neprirodno, ali nas autori uvjeravaju da je to zapravo vrlo dobro i da se time poboljšava cjelokupna igrivost. Vidjet ćemo kad nam igra stigne. Važnost bliske borbe ovaj će put biti dodatno naglašena jer će na raspolaganju biti nekoliko vrsta poteza i skokova, tako da će u tom segmentu *Jedi 2* pomalo podsjećati na konzolaške tabačine. No sve će biti u granicama jer je *JK2* još uvijek ponajprije FPS. Tako ćemo vitlati i najrazličitijim SW naoružanjem poput bryar blaster pistola, stun palica, wookie samostrela i termalnih granata. Sve pucalice izgledaju prekrasno, a zahvaljujući povećanom broju poligona, i vrlo "realno". Tako jurišna puška više nije uglati konus od petnaestak poligona nego zaobljena struktura s najfinijim detaljima i uvjerljivim teksturama. Svaki gumbić, svaka pora i svaki zarez vjerno su skinuti iz filma pa će SW puristi biti vrlo zahvalni što je sve na svom mjestu. Nadamo se da će biti i sekundarnih modova paljbe, ali ništa što ne bi bilo u skladu s oštro zadanim smjernicama SW serijala. Od poznatih nivoa, zasad se priča o Jedijevskoj trenažnoj akademiji na Yavinu 4, Cloud cityju, Narr shadi te mjesečevoj Imperijalnoj bazi.Događaji na akademiji trebali bi biti posebno impresivni jer dok budemo fino istraživali i upoznavali se s osnovama igre, oko nas će *would be* Jediji trenirati laserskim sabljama. A to je pak toliko uvjerljivo da neke borbe izgledaju kao scene iz završnog obračuna Fantomske prijetnje! Skriptirane borbe i *in game* animacije stoga će biti jedan od bitnijih *JK2* elemenata, kako bi nas uvjerile da smo i mi dio radnje. Pa iako će neke od njih biti neinterak-

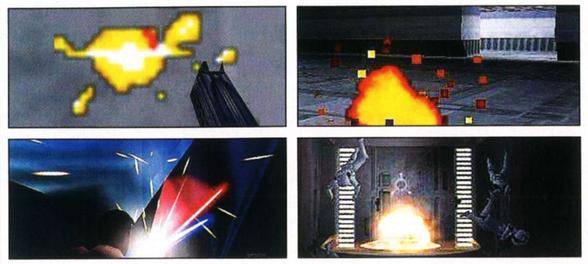






EFEKTI

Zar bi ova žuta fleka na zidu trebala predstavljati nekakav particle efekt? Zar bi ova smeđa vreća trebala biti eksplozija? No zato ćemo uskoro uživati u trikovima koji su svjetlosnim godinama daleko od svojih nevinih početaka!



tivne, animacijsko-producentska razina spomenutih scena je na dosad neviđenom nivou! Fore iz *Elite Forcea* bi zato trebale izgledati jadno, a ravenovci bi mogli dokazati da se iz *Q3* mogu izvući neke dosad nezamislive i neočekivane stvari. Ipak, u igri će biti podosta interakcije, i to one najstandardnijeg tipa, u vidu komunikacije s mnogobrojnim NPC-jima Jedijevog svijeta te povremenog regrutiranja korisnih pomoćnika. Valja posebno naglasiti nevjerojatno razrađenu borbu koja više nije samo stvar potezanja obarača, nego kompleksna zanimacija prepuna najrazličitijih ideja i smicalica. Tako se, osim za odbijanje lasera, sablja može upotrijebiti i kao bumerang! Da, da, pomoću sile moći ćemo je baciti među nesretni puk, pričekati da obavi svoju krvavu rabotu te je potom Jedijevskim moćima prizvati ponovno u ruku!

USE THE FORCE, KYLE!

Ahahahaha, konačno, konačno dočekasmo i to! Zamislite samo kakav to mora biti gušt! Nadalje, tu je i cijeli niz Jedijevih moći, neke nove, a neke već viđene... Jedijev skok je samo ušminkan dodatnim okretom u zraku, što nema neke taktično-praktične vrijednosti, nego je tek dar za oči. Tu su i *force pull i force push*, znate čemu služe, ali bi zbog skeletalne animacije sad trebale izgledati još ljepše. He, privucite gada, upalite sablju i napravite od njega svinjske polovice. Da, iako neće biti previše krvi, moći ćete odsijecati udove. Idući *skill, Jedi mind trick*, koristit ćemo za zbunjivanje prašinara da bismo im mentalnom diverzijom odvukli pozornost. Spomenimo i zadivljujući *force grab* kojim se otima oružje iz neprijateljskih ruku, a obećavaju nam da će ih spomenuti efekt poprilično zbuniti, što bismo na njihovim licima trebali i vidjeti. Naravno, priklonimo li se tamnim stranama sile, radovat ćemo se i poznatom Darth Vaderovom *force chokeu*, uljepšanom odgovarajućom dozom hroptanja i bespomoćnog krkljanja. Ni to nije sve, dosta se toga još uvijek drži u tajnosti, ali je i ovo dosad poznato dovoljno da nam raspali maštu. Treba reći i da se NPC-jevske borbe odvijaju uz punu upotrebu sile, pa nam se stoga čini da će AI biti na visokoj razini. Tome u prilog ide i postojanje *botova* iliti računalnih surogata za multyplay igrače. Implementacija botova zapravo nam govori da je razina AI-ja i u single playu vrlo visoka, stoga očekujemo promišljeno reagiranje na zvučne i vizualne podražaje, napadanje u skupini, uzmicanje pod paljbom itd. Već se sada zna da će se Strormtrooperi uplašeno razbježati kad upalite sablju da bi se tek poslije pribrali i krenuli u koordinirani napad. Fantastično! Tu je i hrpetina najrazličitije boraca iz SW-a kojoj ćemo se sada diviti u još neviđenoj grafičkoj detaljnosti. Probe droidi, "Artu ditui" i "Trpipiji", bounty hunteri, Jediji, sablje, jurišnici... bit će sasvim fino društvance na kojem ćemo u single play kampanji iskušavati svoje JEDI vještine. Multiplay ne bi trebao biti ništa posebno, ali će s nekoliko zgodnih modova poput *deathmatcha*, *saber only deathmacha* i *team CTF-a* odigrati svoju standardnu ulogu. Ako smo što propustili, objesite nas, ali vjerujem da će vam i ove informacije biti sasvim dovoljne da počnete lagano sliniti. I ja ću vam se pridružiti u tome jer i sam nestrpljivo iščekujem izlazak te divne igre, a ako vam kažem da će stići tek početkom proljeća, bit će sasvim jasno da će se žlijezde slinovnice pošteno naraditi. Ako Raven ispuni sva obećanja i ne padne na tipično početničkim ispitima koji su pokopali brojne druge FPS-e (loš AI, zahtjevnost itd.), pred nama bi se uskoro mogla naći jedna od najboljih Star Wars igara s ove strane svemira... Silo, usliši nas.

kronike hakervuda: tko smo mi?

epizoda: damir & damir ili bozicna prica

damir: znas, damire...
damir: reci, damire...
damir: mislim da mi je dosta
igranja za danas. sta je je
igre su zakon, ali daj ajmo
malo zraka vani ufatit
damir: mudro zboris.sta je je
fino je poklat pola stanovnistva
hakervudije, ali zaista zraka ne
vidjesmo dvanajest dana

i tako damir i damir krenuse
u bijeli svijet
damir: vidi vidi zgodna teta
ona tamo s mobitelom!
damir: dada, mudar si ti coviek
a ni mobitel nije los, mokia brate
znas kako se lako spaja na pisi
i da...
damir: da... (uzdah)
damir: ...(uzdah)

damir: cuj, sace bozic nova godina
i to, eto kupijo sam ti sitnicu
damir: mada?! i ja sam tebi
kupijo nes tako, izvoli
damir: hvala! (shush,strap)
ooo, planescape sedamnajst, mrak
damir: (podrap, otvor) wii
folaut petnajst, hijao! cuj ako
pozurimo stignemo k meni do pet
damir: pa sta cekamo?!

uživajte u praznicima! k.

MULTIMEDIJSKI CENTAR U SRCU GRADA!

VideoToP
KAPTOL CENTAR

PC CD BOŽIĆNI HITOVI

Return To Castle Wolfenstein 380 Kn
Stronghold 350 Kn
Comanche 4 335 Kn
Commandos 2 350 Kn
Fly! II 350 Kn
LEGO Creator CRO 255 Kn
LEGO Racers CRO 255 Kn
Star Wars: Galactic Batt. 380 Kn
Operation Flashpoint 350 Kn
Empire Earth 350 Kn
Alien vs. Predator 2 350 Kn
Champ. Manager 01/02 299 Kn

THRUSTMASTER
Shock 2 Infrared Gamepad
Ferrari Force Feedback GT Racing Wheel
Za PlayStation I PlayStation 2

PRIGODNO
Half - Life 225 Kn
TOP 10 Gift Pack 375 Kn
Hidden & Dangerous 150 Kn
Colin McRae Rally 2 150 Kn

Odaberite poklon u specijaliziranoj multimedijskoj trgovini!
Veliki izbor igara i igraćih dodataka za sve ukuse! Prilikom kupnje dobivate člansku iskaznicu koja Vam pri slijedećoj kupnji omogućuje uštedu do 10%! Pri svakoj šestoj kupnji - POKLON igra!
NE ZABORAVITE IGRA JE IDEALAN POKLON!
Hit igre za PC, PlayStation i PlayStation 2. Prigodna ponuda naslova sa super niskim cjenama. Dječiji hitovi LEGO igre, sinhronizirane na hrvatski. Uvijek u ponudi Volani s Ferrari licencom i joysticki s Top Gun licencom.

Multimedijski centar VideoToP, Kaptol centar, tel.: (01) 4860-527
Radnim danom i subotom: 9-21 sat, četvrtkom 9-23h, nedjeljom (samo u prosincu) 10-15h

recenzije

UVODNIK

Odmah ćemo vas na početku upozoriti: idući će mjesec biti kuknjave jer će nedostajati dobrih igara. Znamo, nije pošteno, štoviše, gnjusno je, ali što ćete. Dok vi ovo čitate, praznici samo što nisu (ili već traju, nismo baš u toku, davno smo završili školu), vrijeme darivanja kuca na vrata, a vi još razmišljate o idealnom daru. Možda bismo vam mi mogli pomoći, pogledajte samo ovomjesečnu ponudu igara.

Za blagdan mira i ljubavi spremili smo nekoliko 'prigodnih' naslova. Iz Lauševog nam pera stiže *Return to Castle Wolfenstein*. Za neupućene, to je zgodna igra u kojoj gradite kućice od čokolade, prozore od marmelade i uzgajate malu krotku janjad. Za one upućenije, to je nastavak začetnika FPS-žanra. Krvavo, bolesno, prepuno nacističke ikonografije, ne uklapa se u blagdansko raspoloženje, ali ćete se barem riješiti napetosti i stresa. Nema ništa bolje negoli nacističkog "supervojnika" iskomadati rotirajućim topom. Normalno, sve pod geslom mira i ljubavi.

Da ne bi igrao samo FPS-ove, Lauš se ovaj mjesec pozabavio malo i RTS-om iz *Star Wars* serijala. Prati li i taj naslov vječna boljka zbog koje većina SW-ova postaje smeće, saznajte u ovom broju.

Maravić je ovaj mjesec, osim po hardveru, pucao i po Rusima. Ne samo po braći Rusima! Ali, to su "zločesti" Rusi. Onda dobro. *Ghost Recon* se ne može nazvati nastavkom *Rainbox Six* serijala, ali nije ni daleko od toga. Kako nam se svida? Čitati znate, listati znate, što čekate?

Od "umnih" igara, tj. Đurovićevih, tu su dvije strategije. I to kakve. *Empire Earth* i *Battle Realms*, gdje ćemo opet pod geslom mira i ljubavi ratovati ne bismo li iskorijenili nevjernike, sebične protivnike i ostalu bandu.

I to nije sve, Kristina piše o *Soul Reaveru 2*, vječnoj vampirskoj sagi. Kao stvoreno za Božić.

Ljudi, pa gdje su mirnije i nešto manje krvave igre?!?! Možda u idućem broju. Dotad dopustite da vam poželim sve najbolje u 2002. godini. Poživjeli nam i naigrali se.

Return to CASTLE WOLFENSTEIN

Vratio se, vratio se, vrati se, vr...

str. 36

EMPIRE EARTH

Veliki svjetski imperiji u RTS-izvedbi

str. 40

GHOST RECON

BE ALL YOU CAN BE !

str. 44

Top 10 Velika Britanija

1. Harry Potter - Philosophers Stone	Electronic Arts
2. Champ. Manager Season 01/02	Eidos Interactive
3. Civilization 3	Infogrames
4. Alien vs Predator 2	Sierra
5. FIFA 2002	EA Sports
6. Sims: Hot Date	EA
7. Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft
8. Empire Earth	Sierra Studios
9. Star Wars Battleground	Lucas Arts
10. Return to Castle Wolfenstein	Activision

Top 10 Hacker

1. Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft
2. Return to Castle Wolfenstein	Activision
3. Civilization 3	Infogrames
4. Alien vs. Predator 2	Sierra Interactive
5. Battle Realms	CDV
6. Flight Simulator 2002	Microsoft
7. NHL 2002	EA
8. Wizardry 8	Ubi Soft
9. Operation Flashpoint	Codemasters
10. Empire Earth	Sierra Studios

Povratak

Return to CASTLE WOLFENSTEIN

Vratio se, vratio se, vrati se, vr...

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
Proizvođač Gray matter **Izdavač** Activision **Minimalna konfiguracija** P3 500, 128 MB, 16 MB 3D-grafička **Naša preporuka** Athlon 1000, 512 MB, 32 MB 3D-grafička **3D-podrška** Direct 3D, OpenGL **Multiplayer** Internet, modem, LAN **Platforme** PC

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

Drthava ruka budućeg recenzenta upravo je ubacila posljednju disketu u gladna usta moćnog diva koji je tek nedavno doselio u dječakov dom. Prijeteća 66-megahercna zvijer s neskrivenim je zadovoljstvom mljela posljednje bitove s jadne plastike spremajući se prebaciti ih na moćni 261-megabajtni disk... Prođe minuta, instalacija je pri kraju, a gorespomenuti mladac pade u stanje šoka... Ta upravo će pokrenuti jednu *dobru, kakvih-nije-bilo-na-Amigi, igru* pa njegovom strahopoštovanju nema kraja. Drhti... Treperi... Iščekuje... Naposljetku, skupivši svu svoju hrabrost, odlučno utipka "W.bat" i tim naizgled jednostavnim činom uplovi u stvaranje moderne povijesti PC-igara! Samo desetak minuta poslije frenetično lupa po glanc novoj tipkovnici diveći se "nemogućoj" 3D-grafici popraćenoj nešto "moćnijom" MIDI glazbom. Tako je, bila je to 1992., igrao se *Castle Wolfenstein*, igra koja je pokrenula neslućeni lanac događaja i bila jedna od najodgovornijih kreacija odgovornih za ono što danas uzimamo zdravo za gotovo! Ali, naš je naivni junak tada bio posve nesvjestan važnosti trenutka... Shvatit će to tek za koju godinu, kad zajedno sa svojim kolegama bude raspravljao o prvom FPS-u na planetu, a ne zove se *Doom*.

Skidaj gaće, sad ću te...

DRUGI DOLAZAK

Nego što, svaki učen čovjek zna da je upravo *Wolfenstein 3D* bio prvi istinski FPS, na čijim je onda temeljima stvoren *Doom* koji je pobrao slavu! No kao što rekoh, korijeni se pamte pa ćemo tako upamtiti i originalnog *Wolfia*, a onda i besmrtnog *ID-a* koji je ni iz čega stvorio ne samo žanr, nego i pravac razvoja budućih PC-igara. Da, bila je to revolucija, a kako bi jedan bivši urednik rekao, sve poslije je evolucija, pa me je stvarno zapala iznimna čast i zadovoljstvo da... truć, truć, blabla. TRT, ne seri! Ajmo ozbiljno. Što očekujemo od W2? Hm, svakako preokret, igru koju ćemo pamtiti idućih deset godina! Očekujemo da bude najbolji, najkvalitetniji i najdivniji proizvod PC-igraće industrije uopće! Ma što, odmah ćemo ga ocijeniti sa 100%, napiti se ko majke, pa ipak je to *Wolfenstein*!? Da ne bi... To što je pred nama nastavak praoca ne znači da isti može preokrenuti stvari naglavačke! Bilo bi doista nepošteno očekivati previše, ne možemo i ne smijemo od njeg zahtijevati dozu originalnosti koju nam je donio prethodnik! Zašto? Zato što trenutačni stupanj tehnologije, a i zasićenost tržišta jednostavno ne dopuštaju da se preko noći pojavi igra koja bi opet promijenila pravila. Ne, od *W2* očekujemo samo da bude dostojna prerada koja će na najbolji mogući način pokazati napredak igraće industrije i besmrtan naslov približiti modernim generacijama igrača. Prema tome, trebalo bi mu pristupiti kao i svakom FPS-u dosad da bismo shvatili njegovu

Ću te spržim, ću te na kolac nabijem, ću te...

Neemaa neovlaštenih rezurekcija dok sam JA na ovom groblju!

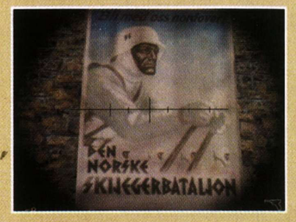
Ih, prokletniče, sad si mi s tim metkom poružnio facu!

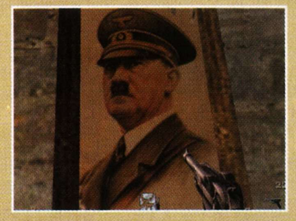
Teško je biti objektivan promatrajući izravni nastavak začetnika žanra

istinsku bit. Mmmda, *the story*...Vratili se nacisti, ti mistični, karizmatični i moćni ludaci koji su željeli pokoriti svijet! Vratio se i agent Blaskovitzu pokušavajući ih još jednom u tome spriječiti u najboljoj maniri *gun blazing*, *rocket exploding* rasturačine. Ali priča je to i o mračnim nakanama bolesnih umova koji koketiraju s paranormalnim... Ma ludilo, naš je agent opet poslan u legendarni zamak Wolfenstein ne bi li se uvjerio u istinitost glasina o navodnom nacističkom prtljanju s nadnaravnim silama i legijama mraka. Ubrzo biva zarobljen pa se jadan mora izvući iz te nemile situacije i doznati koliko u svem tom *mumbo jumbou* ima prave istine. Sumnje će se uskoro obistiniti, i to u postupnom raskrinkavanju nemilog plana koji bi trebao prizvati tisuću godina starog *princa tame* koji bi sa svojim demonskim hordama trebao pomoći Himmleru (valjda i Hitleru) u pokoravanju svijeta. Tako će se naš junak na svom proputovanju susresti s najrazličitijim kreaturama tmine, ali i s najmodernijom ratnom tehnologijom. V2, pokusni mlažnjaci, futuristične puške, tajni laboratoriji i slično bit će tek dio *Wolfenstainovog* repertoara! Možda se nekima takva podloga neće svidjeti, reći će da nema veze s povijesnim događajima (mada se Hićo doista bavio okultnim) i da previše vuče na bezumnu arkadetinu, ali će se na kraju pokazati kao dobro rješenje - naime, omogućila je nevjerojatnu raznolikost, pa svako malo bivate obradovani nečim novim!

IKONOGRAFIJA

Znate da su morali... Jedna od najimpresivnijih stvari iz prvog dijela ponovno je tu. Jasno, riječ je o kukastim križevima, svastikama i nacističkim zastavama bez kojih nema specifične Wolfenstein atmosfere! Tu su još i neke originalne crtarije i skenirani posteri iz Drugog svjetskog rata pa uživajte!





GRAFIKA I LEVEL DESIGN

A sve nam je to, između ostalog,

Kažeš, omiljen si na roštiljadama?

Čekaj, ja sam u Njemačkoj 1943. godine?

Gospodična (krasna jedna dama) i ostatak naci ergele

Treba li ovaj grafički efekt ikakav komentar?

A jes' vala, baš si našla vrijeme za one dane u mjesecu!

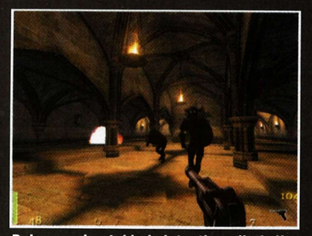
Reko', da te malo metkom zagrijem, a ti tako...

Nacistička atmosfera osjeti se na svakom koraku

omogućio dodatno izglancani Q3 engine. Stoga *W2* jednostavno sjaji svojom masivnom ljepotom i brigom za detalje... Divne teksture vjerno dočaravaju hladne zidine, transparentne površine paučinom zapletena podruma, kromirani poligoni uglačane podove prekrivene baršunastim sagovima, a najrazličitiji *light* efekti utjelovljuju hladan metal koji se presijava neonskim sjajem... Odlična upotreba boja svemu podaruje mekoću i plastičnost, a sjene dodatno produbljuju dojam fotorealizma. Sve su teksture u 32-bitnoj boji tako da su nijanse neba i bezbrojni svjetlosni efekti diskretni poput scena iz kakvog prvorazrednog filma! Ma od samog početka čudit ćete se poput mačića hodajući memljivim hodnicima strašnoga zamka, cijelo se vrijeme ogledavajući ne biste li upili i najsitnije pojedinosti. Svjetiljke, ornamenti, nacistička ikonografija, kipovi i slično stvorit će autentičnu *naci* atmosferu kakvu smo dugo priželjkivali. A to je tek početak, u podzemnim ćete se katakombama diviti prekrasnoj magli (nVidijin hardverski trik!), u usnulim selima promatrati blago povijanje lišća, dok ćete se u tajnim laboratorijama klanjati nevjerojatnoj složenosti brojnih poligona! Ma predivno... I to nije sve, i likovi su nešto posebno (vidi okvir), što mogu zahvaliti prekrasnim teksturama i vrlo uvjerljivoj simulaciji kretnji. I vatra je potpuno uvjerljiva, a posebno je to izraženo u snopovima plamenih bacača... Ukratko, osnovni nazivnik cjelokupnog vizualnog stila je atmosferičnost koja izbija iz svake pore ove igre! Ugođaj je dodatno pojačan i dobro nam poznatim nacističkim arhetipovima kojima smo bili izloženi još od malih nogu. Ma nemam riječi, ovo je Orlovo gnijezdo, Dvanaestorica žigosanih i Bitka na Neretvi (morao sam :)) u jednom, pa ako ste čeznuli za mističnim svijetom Drugog svjetskog rata, ovo je igra za vas! No, osim samih tehnikalija, lijepo je ustvrditi da su autori od svega napravili i jednu smislenu cjelinu. *Level design* je uistinu na razini - što zbog svoje raznolikosti, što zbog inteligentnog slaganja elemenata koji igru čine intrigantnom dajući joj čar otkrivanja novog. Pa nije mala stvar spustiti se nakon borbe u velebnom zamku ledom okovanom žičarom u toplo seoce, a već nakon pola sata probijati se podzemnim tunelima i mračnim katakombama. Potom vas očekuje malo rasturanja na golemoj brani, pa preživljavanje u bombardiranom gradu... itd. Što je najljepše, sve je tako jednostavno pa nema nepotrebnog zamaranja, većina je mozgalica uglavnom na razini sličnih igara. Povlačenje poluga i traženje prolaza u kakvom ventilacijskom tunelu samo su neki od najtipičnijih primjera naprezanja uma, što samo ide u prilog čistoj akciji koja je ovdje od primarnog značaja.

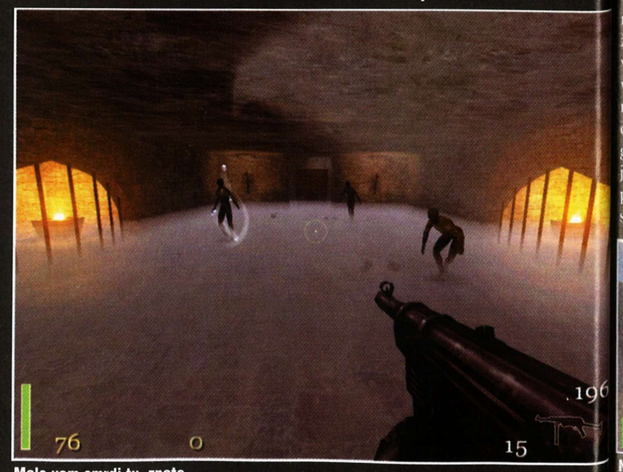
NAPUCAVANJE I OSTATAK

Mitraljiranje je prva liga! Kao prvo, na raspolaganju vam je oveća hrpica najrazličitijeg naoružanja... Počet ćete s popularnim *lugerom* da biste poslije nabasali i na M40, *tompsona* i slično, a negdje na sredini igre oboružat ćete se i bacačom plamena, futurističnim mitraljezom te tesla električnim topom. Bombe, granate, snajper, bazuka, jurišne puške i slično se, dakako, podrazumijevaju pa doista treba priznati da je arsenal maštovit. N pucaljkama današnjice su čak i originalni natpisi i oznake, dok one futuristične doista tako i izgledaju. Bitno je da sva oružja djeluju moćno, fino leže u ruci i odlično se "glasaju" tako da će i prašenje po zidovima biti veliki užitak! A kad sretnete svog prvog neprijatelja, vjerojatno ćete blejati u njegovu markantnu odoru i zaraditi metak u facu. Drugi ćete put biti malo oprezniji i naučiti da gada možete ubiti na dva načina: izmitraljirati ga po tijelu ili ga jednim metkom u čelo poslati na spavanje. I to je sve jer, nažalost, nema "SOF-ovskih" krvavih zona i trganja udova! Najdegutantnije scene stoga su iznutrice na zidovima i podu, što mi je za jedan moderan FPS nekako malo. Ne možete čak ni izmasakrirati leš, a na modelima nema ni vidljivih "oštećenja". Na djelu je cenzura, a ima li to veze s pijetetom prema nacističkim vojnicima, ne znam, no znam da zbog nje raspucavanje nema onaj čar na kakav smo navikli u nešto "slobodnijim" pucačinama. No, taj ćete nedostatak brzo zaboraviti zbog nevjerojatne ubojitosti vaših suparnika koji vrlo žurno reagiraju i na najmanji zvuk. Ali nije riječ o nekom sofisticiranom AI-ju, nego o čistom zalijetanju na igrača i otvaranju vrlo precizne paljbe. Autori su se tako izvukli prilično jeftinim trikom i beštijama podarili kvaziinteligenciju koja zapravo nije ništa drugo doli set postavki koje otežavaju borbu.



Daj me mojne tak' gledat s tim svijetlećim čimao, kužš!?

Prokleta, smrd*/!?*##", jeb..'#"#, usr**&! streljivo!!!



Malo vam smrdi tu, znate...

Uuuargh! I ja sam nekad bio mala nerođena bebaa!

Jest, još mi samo fali bečka šnicla, malo jegera i da vidiš fešte!

Da te spasim? Ma čekaj još malo da vidim što će biti kad doktor pritisne crveni gumb

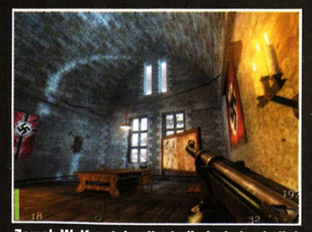
RTCW je prilično teška igra koja će najbolje leći okorjelim igračima pucačina iz prvoga lica

Istina, tu i tamo će neki vojnik vratiti bačenu bombu ili pozvati svoje kolege, ali bitange svojom pameću nisu ni blizu onima iz *Half Lifea*. No, nemojte pomisliti da ćete se boriti samo s najobičnijim regrutima *Reicha*, *RTCW* donosi gomilu najrazličitijih kreatura iz samoga pakla. Natruli zombiji, kosturi sjekiraši, električni kiborzi i ostali fino će se uklopiti u igru i pomoći vam da se malo odmorite od stalnog izbjegavanja metaka, no zato će vas svojim bliskim napadima prisiliti na borbu prsa o prsa. Kojiput se zna otići i malo predaleko, neki se sukobi s oklopljenim dvometarskim divovima pretvaraju u mukotrpnu tiradu pokušaja i pogrešaka, snimanja i učitavanja. Osim toga, u popriličnom su nesrazmjeru s nešto normalnijim živinama tako da igrivost često varira... Tu je i određen broj velikih bossova koji kao da se medusobno natječu tko će izgledati bolje i imati impresivniji grafički efekt kojim će vas bestijalno zatući! Iz svega rečenog proizlazi da je *W2* tipična igra stare škole koja ne teži biti realna, nego samo igraču pokušava pružiti jedno brzo, napeto i adrenalinom natopljeno iskustvo. A u tom je naš *Wolfie* stvarno izniman...

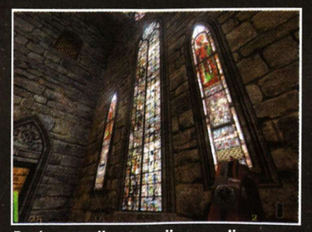
ZAKLJUČAK?

Izniman zbog fine kombinacije teško uočljivih detaljčića koji su glavni razlog da za neku igru kažemo da ima "ono nešto". Jednom riječju, igranje je *gušt* - postignuta je iznimna ravnoteža izmedu čiste arkade i nešto realnijeg ratovanja. Tako su povremene *stealth* misije uvijek nepretenciozne kako se ne bi predaleko odmaklo od osnovne filozofije . Nisu u rangu jednog IGI-a, ali su istodobno dovoljno uvjerljive da opravdaju svoje postojanje. Probušili mu glavu pištoljem s prigušivačem ili bez njega, glavno je da se puca i zabavlja! No bilo bi zgodno da je *Wolfenstein* ipak donio nešto novo. Ali nije, stoga su sve tipičnosti poput aktiviranja poluga, pentranja po ljestvama, skupljanja medipackova itd. ispale samo generičke radnje videne u bezbroj FPS-ova dosad. Nema inovacija, nema čak ni interaktivnosti, jer mogućnost uništavanja slika i potpisivanja mecima po zidu nije nikakvo međudjelovanje nego neprolazno jeftina fora! Ne možete čak ni razbiti svjetlo, što je vjerojatno boljka samog enginea koji je barem što se toga tiče mnogo lošiji od fenomalnog osvjetljenja u, primjerice, LichTechovom *AVP-u 2*. Skriptirane situacije dodatno naglašavaju linearnost pa je tako posebno glupa jedna u kojoj čak ni RPG-om ne možete uništiti njemački kamion. Zašto? Zato da bi se iz njega stigle iskrcati jurišne trupe te otpočele svoj unaprijed koreografiran bal. Ali ponekad funkcioniraju sasvim dobro, kao u odličnom prizoru zračnog desanta gdje na vas padobranima nalijeću desetine neraspoloženih vojnika! Vidite, uvijek treba imati na umu da je *W2* igra *ala Half Life*, tj. FPS u svom najužem značenju i obliku. Čini se da su nas neki FPS/RPG/RTS hibridi u posljednje vrijeme malo razmazili, tako da nam igre poput ove djeluju zastarjelo... Da, možda malo zastarjelo, ali ne i dosadno jer, kako rekoh, *W2* nudi pregršt zanimacija koje će vas stalno tjerati da igrate dalje. Neupitno lijepa grafika, zabavan osjećaj igranja i neponovljiv *naci* ugođaj su dovoljno dobri razlozi da mu posvetite vrijeme. Ako vam dosadi single play, tu je uvijek i multyplay s pregršt modova u kojima se možete igrati Nijemaca i partizana, no o njem ćemo drugom zgodom. Pa ipak, držim da je *W2* ponajprije single play igra jer multyplay, zbog svoje specifičnosti, prilično odskače i valjalo bi mu se posebno posvetiti. Hoćete zaključak? On nekako ovisi o vama... Sve je zapravo stvar gledišta i toga koliko ste ili niste očekivali od konačno nam pristigla bisera. Ja vam samo mogu reći da me nije razočarao, ali i da neće biti najbolja FPS-igra na planetu. Nudi mnogo za malo novca, a je li vam to dosta, prosudite sami. Ma glupost, trk u dućan i Zeig he...ekhm...

Na ovoj slici nema eksplozije, ni ljudi, ni ničega...



Zamak Wolfenstein nikad nije izgledao bolje!



Braćo, pomolimo se prije nego dignemo ovu crkvu u tri CENZURIRANO materine...

LIKOVI

Q3 engine još jednom pomiče granice u kvaliteti iscrtavanja lika. Pogledajte te prekrasne teksture koje opisuju nacističke odore, kukaste križeve i uglačane čizme. Face su također strašno detaljne, a u ustima su im i 3D-zubi. Sva je mimika vjerno prenesena sa stvarnih modela, a usnice i koža lica vjerno se trzaju i zatežu dok govore. Podržan je čak i Radeonov TRUEFORM, koji dodatno zaglađuje zglobove i one oštre kutove, pa tko ga ima, blago njemu...

ALTERNATIVNO

Wolfenstein 3D
Prisjetite se kako je to bilo na početku...

Hidden and Dangerous
Iako nije čisti FPS i H&D, sve je puno Švaba i kukastih križeva.

OCJENA

89

Wolfenstein 2 je impresivan, zabavan i lijep, ali kako je malo staromodan, eto...

Veliki svjetski imperiji u RTS-izvedbi

EMPIRE EARTH

Povijest ne pamtimo toliko po događajima, koliko po iznimnim ljudima koji su ostavili neizbrisiv trag. Preuzmite uloge velikih vojskovođa i prođite kroz neka od najvećih razdoblja ljudske povijesti

EMPIRE EARTH

Proizvođač Stainless Steel Studios **Izdavač** Sierra Studios **Minimalna konfiguracija** P2 350 MHz, 64 MB RAM, 8 MB 3D-kartica **Naša preporuka** P3 600 MHz, 128 MB RAM, GeForce **3D podrška** Direct3D **Multiplayer** podržan **Platforme** PC

PIŠE **Damir Đurović**
damir.djurovic@janus.hr

Sve su dosadašnje RTS-igre bile smještene u fiktivne virtualne svjetove ili su nastojale koliko-toliko oživotvoriti određeno povijesno razdoblje. Rick Goodman, autor *Age of Empiresea*, i njegov tim iz Stainless Steel Studiosa otišli su znatno dalje i po prvi nam put ponudili golemi RTS-projekt koji obuhvaća cijelu ljudsku povijest, ali i djelić budućnosti. Proživite neka od najvećih povijesnih razdoblja velikih svjetskih imperija, dobro došli u *Empire Eearth*.

HISTORIA EST MAGISTRA VITAE

Osim vrlo dobrog multiplayer moda, očekuju vas i četiri single player kampanje u kojima preuzimate ulogu jednog od naroda koji su svojedobno imali moćne imperije i svojim djelovanjem ostavili dubok trag. One zapravo predstavljaju ljudsku povijest podijeljenu na četiri velike cjeline sagledane iz perspektive određene nacije. Primjerice, razdoblje od prapovijesti do brončanoga doba proživjet ćete u ulozi drevnih Grka pokušavajući nam približiti legende o velikim mitskim junacima kao što su Ahilej, Odisej, Menalej, Agamemnon, da biste poslije prešli na povijesne događaje vezane uz uspon jednog od najvećih svjetskih vojskovođa, Aleksandra Velikog. Nakon zlatnog doba Grčke, koja je svojim brojnim znanjima, pogotovo filozofijom, utjecala na daljnji tijek povijesti, igra vas vodi u srednjovjekovnu Britaniju. U tom povijesnom razdoblju pratit ćete vječne sukobe Francuske i Engleske u ulozi velikih povijesnih osoba kao što su William Osvajač, Edward Crni princ te kapetan BLBLA koji je odigrao jednu od ključnih uloga u porazu Napoleona i njegovih revolucionarnih snaga. Treća kampanja obuhvaća razdoblja velikih svjetskih ratova, a pratit ćete ih iz perspektivne ekspanzionističke Njemačke igrajući s nekom od najozloglašenijih osoba iz bliže povijesti, kao što je primjerice Manfred von Richoften, dobro poznat pod imenom Crveni barun, jedan od najsposobnijih letača Prvog svjetskog rata. Posljednje se razdoblje ne odnosi na prošlost nego na bližu budućnost, gdje preuzimate ulogu Rusa naoružanih različitim čudima nanotehnologije.

Grafički engine dopušta vam pozorno praćenje bitaka iz vrlo velike blizine

VREMENA PREKO GLAVE

U spomenutim je kampanjama trideset misija, a za svaku će vam trebati barem dva-tri sata. Znači, *Empire Earth* će vam pružiti stotinjak sati neumorne zabave, što je u najmanju ruku impozantna brojka za jednu stratešku igru. U više od deset različitih povijesnih razdoblja doživjet ćete potpuno drugačija ratna iskustva pa ćete tako primjerice u ulozi starih Grka osmišljavati vojne taktike koje će se poslije naći u svim strateškim udžbenicima. Dakako, svako povijesno razdoblje ima drugačije jedinice jer one ponajprije ovise o tehnološkom razvoju. Velike bitke u Napoleonovim ratovima, u kojima se po prvi put u tako velikim okršajima masovno koristio barut za bajunete i topove, uvelike se razlikuju od onih srednjovjekovnih gdje su opsade i upotreba dobro oklopljenih vitezova, kopljanika i mačevalaca predstavljali svakodnevicu jednog vojskovođe. Upravo je ta raznolikost najveći plus ove igre i ono što je izdiže iznad konkurentskih RTS-ova.

Grafički engine dopušta vam pozorno praćenje bitaka iz vrlo velike blizine

Uz *Civilization*, jedna od rijetkih igara koja je tako opsežno obuhvatila ljudsku povijest

DRŽAVA, TO SAM JA

Stari, već nekoliko puta iskušani RTS-koncept osmišljen u *Duneu 2* našao je svoje mjesto i u ovoj igri. Naime, nakon nekoliko sati igranja bit će vam jasno da su autori inzistirali na kvantiteti, dok su inovativnost i kvaliteta u drugom planu. Izgradnja građevina i jedinica ista je kao i u svim ostal-

STRATEŠKI RESURSI

Pronalaženje i uporaba ekonomskih resursa tijekom igre bit će jednako važni kao i sposobnost snalaženja u velikim bitkama. *Empire Earth*, za razliku od mnogih drugih RTS-ova, sadrži čak pet potpuno različitih sirovina prijeko potrebnih za proizvodnju jedinica i izgradnju svih potrebnih građevina: hrana, drvo, kamen, željezo i zlato. Kako vam one neće biti jednako dostupne u svim misijama, morat ćete silom prilika trgovati s neutralnim nacijama da biste ih dobili jer bi vam njihovo prikupljanje oduzelo mnogo vremena.

Drvosječe u akciji

Jedan od načina da dođete do hrane je uzgoj pšenice

Urgh, grorggh... (udri noja kamenom)

Selo moje malo

Napoleonovi su ratovi jedno od daleko najzanimljivijih razdoblja ljudske povijesti

Prevlast na moru u većini će misija biti od iznimne važnosti

Pogled u budućnost, i to ne bilo kakvu - nego rusku

Naglasak je na kvantiteti sadržaja, dok su kvaliteta i inovativnost u drugom planu

im RTS-ovima. Znači, valja imati određene resurse da biste izradili potrebnu građevinu, a onda tek, dakako imate li potrebne resurse, možete početi i izgradnju jedinica. Naravno, osnovne su i dalje radnici, koji vam nisu potrebni samo za nabavku sirovina nego i za izgradnju. U idućim povijesnim razdobljima na raspolaganju će vam biti i inženjeri potrebni za postavljanje nekih posebnih vojnih objekata kao što su bunkeri itd. Za razliku od standardnog RTS-koncpeta, ovdje postoji čak pet ekonomskih resursa, a njihovih je izvora u većini misija samo nekoliko pa ćete morati dobro razmisliti što, kako i gdje nabaviti, zaštitivši pritom na najbolji mogući način svoje radnike od moguće neprijateljske prijetnje. Što se tiče raznolikosti jedinica, doista nemamo nikakvih zamjerki, bit će ih sve više kako napredujete kroz povijesna razdoblja. Od Prvog svjetskog rata pa nadalje na raspolaganju će vam biti tridesetak različitih vozila, pješaštvo, topništvo, plovila te prvi modeli ratnih zrakoplova, što vam omogućuje primjenu najrazličitijih strategija u borbi protiv neprijatelja. Tijekom igre učinkovitost svih svojih jedinica možete nekoliko puta poboljšavati na dva načina. Prvi i dugotrajniji je njihovo unapređivanje pomoću civilizacijskih bodova koje ste zaradili izvršivši sve zadane ciljeve tijekom misija. Tako ostvareno unapređenje imat ćete tijekom cijele kampanje, za razliku od zahvata izvedenih tijekom same misije koji su specifični samo za nju. *Empire Earth* pripada onoj malobrojnoj skupini RTS-igara koje su uspješno izbjegle boljku tog žanra poznatu kao *"tank rush"*. Naime, budete li rabili velik broj formacija i vješto taktizirali, okupljanje velike amorfne sile podjednakih jedinica neće vam biti od velike koristi, stoga morate doista oprezno birati sastav svojih vojnih snaga.

Aleksandar i njegova vojska u pohodu na Perziju

Jedan od najsposobnijih srednjovjekovnih vojskovođa - Edward Crni princ

Pripreme za veliku njemačku invaziju

Njemački U-boatovi su u oba svjetska rata bili jedna od najvećih opasnosti savezničkim pomorskim flotama

Manfred von Richoften, pilot poznatiji kao Crveni barun, najozloglašenije je ime u Prvom svjetskom ratu

AB OVO

Cijelu priču nosi poprilično solidan 3D engine koji je dobro poslužio oživljavanju velikih povijesnih bitaka, no u nekim elementima pomalo zaostaje za konkurencijom unutar žanra. Iako sloboda kretanja i mogućnost zumiranja postoji, neće vam biti od prevelike koristi jer čim jedinice malo uvećate, do izražaja dolazi mali broj poligona od kojih su sastavljene. S druge strane, iz perspektive u kojoj ćete provesti većinu igre sve se čini i više nego zadovoljavajuće. Dinamičnosti borbi pridonosi i fluidnost animacija likova, jedino što su mogle biti izvedene u nešto više varijacija. Dodamo li svemu još i prosječnu zvučnu podlogu te uobičajeno RTS igraće sučelje, mogli bismo reći da je *Empire Earth* sadržajem iznimno bogata strateška igra, i vrlo cjelovita, jedino joj nedostaje malo inovativnosti. Od srca je preporučujem svima koji žele proživjeti neka od najvećih razdoblja ljudske povijesti u ulozi velikog vojskovođe.

ALTERNATIVNO

Age of Empires 2
Dobar dio tima koji je radio na *Age of Empires* serijalu prešao je u Stainless Steel Studios i izravno sudjelovao u stvaranju *Empire Eartha*, stoga njihova sličnost nimalo ne začuđuje.

Civilization 3
Iako je to strategija na poteze i treće uprizorenje legendarnog *Civilizationa*, jedna je od rijetkih igara koja nastoji obuhvatiti cijelu ljudsku povijest.

Battle Realms
Odličan i detaljima prebogat RTS s vidljivim utjecajem drevnog Japana, okrenite nekoliko stranica i saznajte o čemu je zapravo riječ.

81 **OCJENA**
Sadržajno, dosad najopsežnija RTS-igra, što se odrazilo na njezinu kvalitetu i inovativnost

Izlazak u grad

THE SIMS : HOT DATE

Kad su stigli prije dvije godine, učili su raditi i živjeti zajedno, potom su dobili mnogo uređaja ne bi li im život bio ugodniji, da bi na kraju tulumarili. Sad napokon mogu izaći iz kuće, i to na pravi spoj

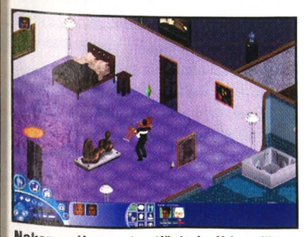
U igraonicama je uvijek gužva, tu ćete upoznati zanimljive osobe

Na plaži

THE SIMS : HOT DATE
Proizvođač Maxis **Izdavač** Electronic Arts **Minimalna konfiguracija** P233, 64 MB, SVGA **Naša preporuka** P2 450, 128 MB, GeForce MX **3D podrška** Voodo, DirectX **Multiplayer** Internet **Platforme** PC

PIŠE **Ivan Kovačević**
ivan.kovacevic@janus.hr

Ne vjerujem da će ovu recenziju čitati oni koji dosad nisu zaigrali originalne *Simse* ili jedan od njegovih dodataka. Pod pretpostavkom da ste upoznati s osnovnim podacima o tim popularnim čovječuljcima, krenimo na posao. Prvi dodatak, *Livin' Large,* je donio mnoštvo zanimljivih noviteta za njihov dom, dok se drugi, *House Party,* posvetio zabavi. U *Hot Dateu,* najboljem dodatku do sada, njihovo se područje djelovanja uvelike proširilo.
Najveća novina trećeg dodatka je downtown, pravi mali grad s nekoliko zanimljivih lokacija, plaže, dućani, restorani, trgovačka središta, parkovi i još brojna zanimljiva mjesta. Ako vam to nije dovoljno, možete sami izgraditi svoj dio grada, a onda se posvetiti kupnji za sebe ili za najdraže. Moći ćete isprobavati odjeću u dućanima, jesti u restoranima, igrati se u salama za igranje, otići na romantičnu večeru i sl.
Hot Date, naravno, posebnu pozornost posvećuje izlascima. Već otprije znate da je veliki problem uskladiti posao i obiteljski odnosno ljubavni život. Upravo se na to mislilo pri izradi ovog dodatka pa će tako kad odete u grad, u vašem domu vrijeme stati. Znači, kad se vratite, zateći ćete istu situaciju kao prije izaska. U downtownu ćete upoznavati mnoge pripadnike suprotnog spola, a u odnosu s njima do izražaja će doći vaši međusobni interesi, što je još jedna novina. Naime, sada svaki lik ima određene interese, a poklope li se oni s partnerovim, znači da će se dobro slagati. Ako, primjerice, želite "osvojiti" nekog tko voli čitati i dosta toga zna, otidite u knjižnicu i naučite nešto. Nakon što ga se dojmite novostečenim znanjem, sigurno će biti vaš. Treća novina su pokazatelji odnosa u ljubavnoj vezi, primjerice kako se jedan par slaže na kratkoročnom i dugoročnom planu. Može se dogoditi da je na kratkoročnom planu sve super, dok je na dugoročnom vrlo loše, što znači da nisu spremni za zajednički život. Potrudite li se, vjerojatno će stupiti u brak i tada ćete ih kontrolirati oboje. Dodano je i nekoliko vrsta poljubaca i zvukova pri njihovom razgovoru. Moći će se maziti, grliti, pipkati i strastveno ljubiti u separeima kafića uz romantičnu glazbu te još mnogo toga.
Hot Date je dosad daleko najbolji dodatak. Odnosi među likovima su poboljšani i razrađeni do pojedinosti, postoji i cijeli mali grad gdje mogu izlaziti te mnoštvo novih stvari koje možete izgraditi i koristiti kod kuće i u downtownu. Za obožavatelje *Sims* igara ova će biti pravo osvježenje, a oni koji to nisu, zacijelo će postati.



Nakon noći u gradu stižete kući i... ništa od toga

Simsi idu "van"

ALTERNATIVNO

The Sims
Jedina alternativa ovoj igri su originalni Simsi i njegovi dodatci.

88 **OCJENA**
Dosad najbolji dodatak je donio najviše noviteta i igri udahnuo novi život

Be all you can be!

Tom Clancy's GHOST RECON

Nakon borbe protiv prljavih terorista u *Rainbow* serijalu, očekuju nas prostranstva bivših sovjetskih republika i obrana demokracije i slobodnog svijeta

GHOST RECON
Proizvođač Red Storm Entertainment **Izdavač** Ubisoft **Minimalna konfiguracija** PII 400, 128 MB, 3D 16 MB **Naša preporuka** Procesor 1 Ghz, 256 MB, GeForce 2, kvalitetni zvučnici (npr. Cambridge Soundworks Digital) **3D podrška** Direct 3D **Multiplayer** LAN, Internet **Platforme** PC

Tenkovi, rakete, pucnjava...

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

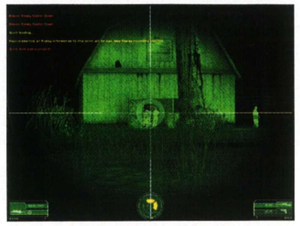
Svi obožavatelji taktičkih pucačina i *Rainbow Six* serijala dočekali su izlazak nove i tek nešto drugačije igre Red Storm Entertainmenta. Napokon smo izašli na otvorene prostore bivšeg Sovjetskog Saveza.
Ghost Recon nam obuva čizme pripadnika postrojbi izviđača američkih marinaca. Što oni rade u Gruziji, baltičkim republikama te još ponekoj državi bivšeg Sovjetskog Saveza uključujući i Rusiju? Godina je 2008., u Rusiji su na vlasti ekstremni desničari koji žele teritorijalno obnoviti Sovjetski Savez širenjem Rusije. Modus operandi nam je poznat iz naše okrutne stvarnosti. Rusi počinju financirati pobunjenike u svakoj republici podižući napetosti do sukoba. Ovaj put UN i NATO reagiraju i šalju svoje trupe u funkciji mirovnih snaga. No kako plave beretke nikad nigdje nisu ništa napravile, daleko od očiju javnosti djeluju pripadnici posebnih postrojbi koji se nazivaju Ghosts (po naški, Duhovi). Cijela kampanja (15 misija) prati radnju koja počinje vašim diverzantskim akcijama oslabljivanja pobunjenika u republikama, otvorenim sukobom s ruskom vojskom gdje ćete više puta spašavati plave beretke, a završava podjelom vlasti u Rusiji vojnim pučem. Na strani umjerenih Rusa borite se protiv ekstremista ne biste li ponovno donijeli stabilnost tim prostorima. No sama priča i nije toliko bitna, igru možete završiti i ako je ne pratite.

CARPE DIEM

Za razliku od prijašnjih taktičko-pucačkih naslova Red Storm Entertainmenta, u *Reconu* je izbačeno planiranje kretanja vojnika prije početka misije. Nekima se to možda neće svidjeti, ali po meni je to poboljšanje jer bi nakon nekog vremena postalo dosadno crtati putanje i planirati toliko unaprijed. Novi sustav od vas traži da iskoristite nastalu situaciju, odmah odlučite i izdate naredbu timu ili vojniku pomoću zapovjednog ekrana koji dobivate pritiskom na tipku, a potom mišem izdajete naredbe po novootvorenoj karti. Čim pustite tipku, ona će nestati. Dakle, vi ćete odrediti gdje će se koji tim premjestiti (jednostavnim klikanjem waypointa na karti), kako se treba kretati (tj. hoće li stati, nastaviti do idućeg neprijatelja i onda stati ili pak dalje napredovati bez obzira na posljedice) i u kojem režimu (*recon* - uporaba oružja samo u krajnjoj nuždi, *selective targeting* - puca se samo na identificirane mete sa što manje rasipanja streljiva, *supressive fire* - puca se na sve što bi moglo izgledati kao prijetnja ne štedeći streljivo). Manji bih prigovor imao jedino na nepreciznost karte jer se na njoj baš ne vidi najbolje gdje šaljete tim vojnika. Za to, naravno, postoji zoom, ali je prilično nespretno izveden. Morat ćete ih poslati što bliže željenom mjestu i pri krajnjem pozicioniranju preuzeti kontrolu nad njima. Uostalom, to i nije neki minus jer ste tu da biste se igrali i pucali, a ne gledali kako AI razmiješta vaše vojnike i upravlja njima. Tu dolazimo do drugog zapovjednog ekrana koji vam prikazuje status svih vojnika po timovima i omogućuje vam da preuzmete ulogu bilo kojeg od njih. AI igre prilično varira po pitanju upravljanja vašim timovima. Ponekad vam dođe da lupate glavom o zid koliko je glup, a ponekad se ne možete načuditi kako je dobar (atraktivne screenshotove je bilo najlakše vaditi tako da se svi timovi upute ravno preko područja punog neprijatelja

Prasak pokraj lijevog uha

Oklopna vozila pružaju vam potporu



Sad treba spasiti jadnika koji dobiva batine

Semper Fi

prepuštajući upravljanje AI-ju igre da bi se iz pogleda trećeg lica mogla promatrati akcija, vjerujte, ponekad su me iznenadili). U tom se slučaju ne može zamjeriti što je AI prilično slab jer ako volite takve igre, svaki put kad neki vaš tim naleti na sukob, odmah ćete se prebaciti u jednog vojnika i sudjelovati u akciji, a AI će vam poslužiti samo kao podrška, za što je sasvim dobro napravljen.

ALPHA, BRAVO, CHARLIE

Sada recimo kako odabirete timove. Na raspolaganju vam je određen broj američkih vojnika razvrstanih po specijalnostima. U skladu s tim, na raspolaganju su im paketi oružja. Rifleman, vojnici opremljeni jurišnim puškama kojima možete mijenjati dodatke poput bacača granata, dodatnog streljiva ili dalekozora; support, vojnici naoružani puškomitraljezima koji mogu ponijeti dodatno streljivo ili ručne bombe; sniper, mislim da je jasno; demo, skraćeno od demolition, nose jurišnu pušku i eksploziv ili protutenkovske rakete. Opremanje je moglo biti i bolje riješeno, trebale su se dati znatno veće mogućnosti igraču. U jednu misiju možete uzeti šest vojnika i raspodijeliti ih u tri tima. U jednom ih mogu biti najviše tri. Nakon svake misije sudionici dobivaju *combat points* koje možete potrošiti na podizanje njihovih sposobnosti u određenoj kategoriji (weapon, stealth, endurance, leadership). U svakoj misiji imate i jedan dodatan cilj koji možete obaviti (ali i ne morate) da bi vam misija bila uspješna. Ako ga obavite, otključat ćete si jednog specijalca, mnogo iskusnijeg ratnika. Oprema im je drugačija od standardne pa će ponekad biti nužna za obavljanje misija (prigušeni MP5). Među tim vojnicima su i Nijemci, Britanci, Estonci, Ukrajinci i Gruzijci.

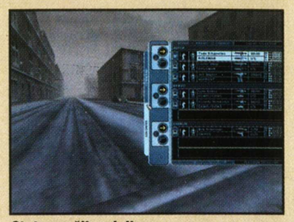
NAPOKON SAVE GAME!

Najveći je adut igre atmosfera, a njoj poniše pridonose kvalitetna grafika i izvrsni zvučni efekti. Obratite pozornost na detaljnost vojnika. Ako se približite, vidjet ćete vrpcu kojom su povezana dva spremnika za streljivo, a iznenadit ćete se i kad vidite da će vašem vojniku, prošeta li se potokom, hlače biti mokre točno onoliko koliko je bio uronjen. No to nije sve, nakon nekog vremena će se osušiti. Nažalost, na ovim slikama ne možete vidjeti animirane krošnje drveća, ali možete vidjeti dosad najbolje modelirano lišće koje leti kad opalite puškom blizu grma. Priroda je mnogo ljepše modelirana od grada, ali kretanje vojnika

TKO JE TOM CLANCY?

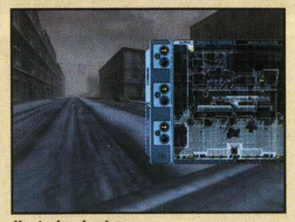
Radio je kao prodavač osiguranja, a hobi mu je bio proučavanje knjiga o vojnoj tehnologiji. Na sebe je pozornost skrenuo detaljnim opisima vojne opreme u vrijeme hladnog rata kad je sve bilo vojna tajna, dok je popularnost stekao izjavom bivšeg predsjednika Regana da mu je 'Lov na Crveni oktobar' omiljena knjiga. Njegov glavni junak Jack Ryan pojavio se na kinoplatnima triput (*Lov na Crveni oktobar, Patriotske igre, Neposredna opasnost*), a Clancy je srušio rekord novčanim iznosom što ga je neki pisac dobio za otkupljivanje prava za scenarij. U njegovim su knjigama junaci visokomoralni i potpuno pravedni vojnici i tajni agenti zbog čega se našao u milosti američke vojske, ali i drugih vojski svijeta, što mu je omogućilo još veću tehničku točnost u opisima. Žanr u kojem piše postao je poznat pod imenom tehno triler.

Moskva zimi



Status vaših vojnika

Jedini način da se približi neprijatelju je ubiti ga



Kontrolna karta

Mean mother fucker

Vječni "šarac" preživio je do 2008.

When it rains, it pours!

izgledaju, i jesu opasni.

Impresivna vatrena moć, a tek buka

Noć je saveznik svakog specijalca

Tenkovi u gradu ne mogu preživjeti bez pješaštva, tj. vas

Join the army, see the world

po njoj nije najbolje riješeno, po teško prohodnom terenu uopće ne mogu hodati (kao da je nevidljivi zid oko njih). No, sva bi grafika bila uzaludna da nema zvuka. Ako u misiji pada kiša, čut ćete po čemu pada: nije isti zvuk kad kapi udaraju po zemlji ili po olupini izgorenog vozila, poslušajte! Nadalje, zvuk škripanja snijega pod čizmama je nešto što će vas oduševiti (Crveni trg) i kad zapucate, shvatit ćete da je to zaglušujuća buka u odnosu na sve ostale zvukove (imate li koliko-toliko kvalitetne zvučnike). Ne toliko vaša puška, koliko SAW vašeg vojnika za potporu koji obično opali pokraj uha.

Igra ne trpi brzopletost, morat ćete se kretati oprezno stalno provjeravajući sve oko vas, inače nećete dugo poživjeti. U slučaju neopreznosti, pomoći će vam novopostavljeni save game unutar misije. Nije savršen, ne možete loadati igru ako ne izađete u početni izbornik, osim quick loadom, i ne možete imenovati save gameove, ali tu je i od velike je koristi. Bilo kako bilo, težina igre je izvedena tako da je može svatko završiti ako se potrudi. AI neprijatelja nije vrhunski, ali je na elite nivou težine dovoljno opasan da vam zagorča dan. Naime, neprijatelji pate od napadaja inteligencije (trče od zaklona do zaklona da bi pucali), ali i od napadaja gluposti (nalijeću kao jeleni). Njihova bi vas brojnost na najtežem nivou igranja trebala više zabaviti od trčanja po vrlo praznoj karti na lakšim nivoima.

Na netu se pojavilo mnogo modova i dodatnih misija za *Rainbow Six* igre, ali ih je bilo teško uvesti u igru. *Ghost Recon* za to ima već predviđeno mjesto u setupu pa se nadam da će ubrzo na netu zaživjeti zajednica koja će nam omogućiti još sate i sate igranja te iznimno dobre igre.

DRUGO MIŠLJENJE

Ghost Recon je imao tešku zadaću - trebalo je pokazati ljudima da ga je napravila tvrtka koja stoji i iza *Rainbow Sixa*. Nažalost, *Ghost Recon* nije "očekivani" nastavak RB6 serijala. Kao i mnoge današnje igre, pati od "krize identiteta". Iako još uvijek pokušava biti hard core, problem je u pomagalima koja više vuku na arkadu. Tako je upravljanje timovima pojednostavljeno, nedostaju prave kontrole tijekom igre za zapovijedanje pojedinom timu, senzor pokazuje gdje su neprijatelji, nema mogućnosti odabira oružja po želji nego samo "kitova"... Dobro, mora se igra i prodati, ali onda nije nužno da se skoropanastavak hard core igre pretvori u FPS kakvih smo dosad vidjeli na kile. Previše je kompromisa, osjećaj izdaje visi u zraku. Zbog toga, inače odlična igra zaslužuje 75%. *G. Račić*

Ne izgleda kao da ga treba spasiti

Ovo je nekad bio BMP

Ulične borbe

Ako stignete, uživajte u prirodi

ALTERNATIVNO

Deadly Dozen
Upravljate vodom specijalaca u 2. svjetskom ratu.

Operation Flashpoint
Jednako atmosferična igra mnogo izraženije interaktivnosti.

Soldier of Fortune
Nije baš tako realan, ali ima znatno više krvi.

89 **OCJENA**
Nedostaje joj malo interaktivnosti, ali to barem dobro nadoknađuje igrivošću

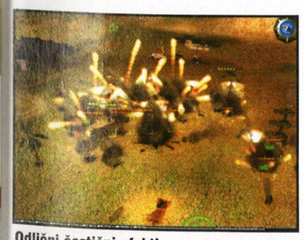
Polako, ali sigurno

WW3 BLACK GOLD

Sjećate li se *Eartha 2150*? Ako je odgovor potvrdan, možda bi vas mogao zanimati i WW3.

Detalji su na popriličnoj razini

WW 3 BLACK GOLD
Proizvođač JoWood **Izdavač** Topware **Minimalna konfiguracija** P3 500, 128 MB, 3D-kartica **Naša preporuka** Duron 800, 128 MB, 32 MB 3D-grafička **3D podrška** Direct 3D **Multiplayer** Internet, modem, LAN **Platforme** PC



Odlični čestični efekti

Svjetla. Waauuu...

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

Kako rastu svjetske napetosti i kako se mijenja globalna politika, tako se mijenja i tematika modernih ratnih igara. Kao što vidite, sve je više naslova koji se bave globalnim sukobima, bilo manjeg ili većeg *full scale* intenziteta. Kako je hladnoratovska podijeljenost stvar prošlosti, krizna se žarišta pojavljuju na nekim drugim mjestima, preciznije na Bliskom istoku i okolnoj regiji. Bilo da je riječ o terorizmu, interesnim sferama ili čemu drugom, ljudska će rasa uvijek naći kakav razlog da *zapodjene kavgu*... U ovoj će igri to biti nafta iliti crno zlato. Elem, izvori lagano presušuju, zavladala je panika jer će se i strateške zalihe ubrzo iscrpsti te dolazi do repozicioniranja svjetskih sila ne bi li se ugrabilo to malo što je ostalo. Dakle, Ameriko, Rusijo i Irače, dobro nam došli, pođimo u još jedan boj!

MAJKA SVIH BITAKA

Za vašu informaciju, *WW3* je djelo autora prosječno primljenog *Eartha 2150*, stoga se temelji na istim mehanikama i istom grafičkom engineu, što je već u samom startu prvi neugodan udarac. Naime, engine je prilično lijep, ali pati od nekih dosadnih i već preraslih problema u današnjim igrama. Dakako, i ovaj ćemo se put nagledati raznovrsnih terena, različitih vremenskih uvjeta, izmjena dana i noći, najrazličitijih svjetlosnih (posebno su zgodna automobilska svjetla) te čestičnih efekata i još koječega. No, glavna boljka ove igre nije u samom prikazu terena i objekata nego u njihovoj manipulaciji i brzini. Ukratko, grafika je prilično zahtjevna. Nije da igra trza kao luda, ali bi na današnjim strojevima uz ovako prosječnu kvalitetu trebala letjeti, a ne samo kliziti! Nadalje, tu je i neshvatljivo mi ograničenje kamere koju, ma koliko se trudili (da, da, evo ga opet!), ne možete izravnati s terenom! Vidno je polje zbog toga opet ispalo skučeno i umjetno pa nikako ne možete vidjeti što se odvija ispred vas, nego se morate zadovoljiti širokim odzumiranim pogledom, a tada se pak ne primjećuju oni fini detalji. Da, ponovit ću: zašto dovraga sve 3D RTS-ice nemaju apsolutno slobodno kameru kao *Dark Reign 2*? Zaboga, pa riječ je samo o nekoliko linija koda... Dobro, ostavimo interface po strani jer je najjači adut ove igre zapravo implementacija suvremene ratne tehnike i borbenih sredstava kojima ćemo se baviti u trima velikim kampanjama (SAD, Rusija, Irak). Tako će svaki poznavatelj ratnog hardveraja prepoznati hrpetinu najpoznatijeg naoružanja današnjice poput tenkova *abrams*, T-80, *shilka* protuzračnih sustava, *migova*, *apachea* i tako dalje! Stoga se i samo snalaženje među različitim komadima motoriziranog željeza može nazvati igrom za sebe jer *WW3* itekako pazi da bude autentičan. Uočljiv je i znatno realniji prikaz prijeko vam potrebne crte opskrbe - sve jedinice mogu pretrpjeti oštećenja i sve troše streljivo koje onda treba nadomjestiti. E sad, to će nekima odgovarati, a nekima baš i ne jer *WW3* nikako nije neozbiljan i lagan RTS. Od igrača traži upornost i marljivost, što zbog njegove prosječne prezentacije ponekad može prijeći u dosadu. Vidite, osim pomnog planiranja i taktiziranja, igrača očekuje hrpa opcija i podopcija kojima treba posvetiti pozornost, a kako igra nije dovoljno dinamična i efektna, on nažalost neće biti za to odgovarajuće nagrađen. Srećom, barem je izbjegnuta spora konstrukcija infrastrukture i borbenih trupa pa će sve što vam treba u kratkom roku biti dostavljeno transportnim helikopterima u bazu. Naposlijetku, *WW3* nije loš, dapače solidan je, odiše brigom za detalje u kojima će pravi taktičari itekako znati uživati, no, za nešto širu publiku svakako nije jer jednostavno nije dovoljno moderan i efektan da bi im od njega porastao adrenalin. Čini se da je najbolje ponoviti onu otrcanu frazu: ako ste voljeli *Earth 2150*, nema razloga da ne zavolite *WW3*. Ali ako niste jedan od tih, možda bi vam bilo pametnije zaobići ga i posvetiti se nečem napetijem i ljepšem. Nemojmo smetnuti s uma ni idiotsku kameru za koju stvarno nemam riječi...

Igra ponešto sporijeg tempa koja će se ponajprije svidjeti okorjelim RTS-ičarima

ALTERNATIVNO

Earth 2150
Provjerite kakav je bio WW-ov prethodnik.

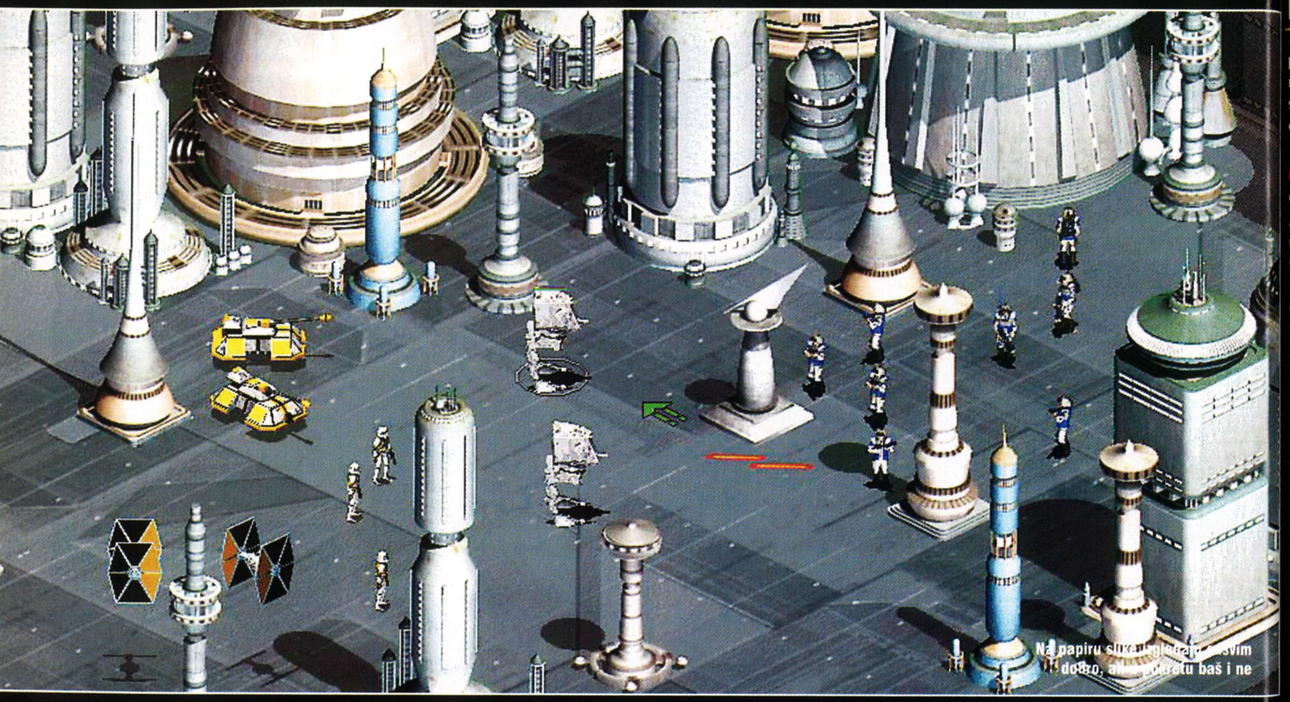
Real War
Vrlo, vrlo slična tematika, ali nešto originalnija izvedba.

79 **OCJENA**
Da grafika nije pomalo zahtjevna, kamera loša, a cijela igra prilično složena, i ocjena bi bila veća

Dajte nam hodača!

STAR WARS: GALLACTIC BATTLEGROUND

Jednom su popušili... Sad pokušavaju ponovno... E pa sretno im bilo!



Na papiru sve izgleda sasvim dobro, ali u pokretu baš i ne

STAR WARS BATTLEGROUND
PROIZVOĐAČ Lucas Arts **IZDAVAČ** Lucas Arts
MINIMALNA KONFIGURACIJA P3 500, 128 MB, 3D-kartica **NAŠA PREPORUKA** Duron 800, 128 MB, 32 MB 3D-grafička **3D-PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** Internet, modem, LAN

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

Siguran sam da vam je već dosta izlizane priče o Lucas Artsovom neslavnom RTS pokušaju koji se zvao *Force Commander*. Zato nećemo o njemu, nego o nečemu što bi taj poraz trebalo ublažiti i natjerati još malo vode na Georgov mlin. Drugo pucanje na strategijski žanr maštovito je nazvano *Gallactic Battlegrounds*, i to, kako ćete uskoro saznati, potpuno opravdano. Kao što znate, a možda i ne znate, ova će se igra pozabaviti s gotovo svim važnijim rasama i likovima besmrtne SW sage samo da bi uspjela u svojoj časnoj nakani da ih sve strpa u jedan lonac i od njih napravi

Ne pitajte me koji su čiji!

U *SW Battlegroundu* naići ćete na gotovo sve postojeće i nepostojeće jedinice i likove iz filma!

probavljivu kašu. Tako ćemo se nagledati poznatih nam ikona još iz starih filmova prve trilogije, ali i pridošlica iz Fantomske prijetnje.

AGE OF GALACTIC EMPIRES

Odmah treba reći da je *Gallactic Battleground* jedna od najinformativnijih igara *Star Wars* tematike, i pritom ne mislim samo na igru nego i na obilje podataka iz kojih možete doznati o mnogim povijesno-političkim intrigama iz svih zakutaka SW svemira. Tako je svaka od šest rasa (Galaktička imperija, Pobunjenici, Wookiji, Royal Naboo, Trgovačka federacija i Gungani) dostojno prikazana u enciklopedijskoj bazi, i to u jezgrovitom pregledu bitnih obilježja i svim povijesnim prekretnicama. Za te stare je još i lako, prva su tri filma dala obilje materijala iz kojeg su se mogli ispresti cijeli mitovi, no za škvadru iz Epizode 1 već je malo teže. U pomoć je priskočio nešto opsežniji SW serijal, tj. neke od brojnih knjiga koje nastavljaju gdje je stao film krpajući brojne praznine s velikog ekrana. Tako se igra, između ostalog, poziva i na legendarnog generala Thrawna, glavni lik tzv. Thrawn trilogije koja opisuje razvoj događaja nakon poraza Galaktičkog carstva. Sve će to znati cijeniti pravi SW puristi, koji će s užitkom proučavati svaku riječ i malo-pomalo dodavati pojedine dijelove slagalice u tu kompleksnu cjelinu. Osim podloge, i priče koje nas vode kroz kampanje su vrlo maštovite i autentične, vidi se da se pazilo na svaki detalj da se ne bi napravila kakva pogreška ili nelogičnost, težilo se da sve odgovara filmskim predlošcima. Kroz svaku će vas vojnu voditi ugodni glasovi komentatora rata, pa se osim princeze Lee pojavljuje i Maru Jade koju smo, ako se ne varam, imali čast upoznati i u jednom od *Dark Forces* nastavaka. Priče su zanimljive, sa po šest-sedam misija, što je, pomnoženo s brojem strana, impresivan broj. U single play kampanji neće biti preklapanja vremenskih razdoblja ni sukoba nemogućih strana, ali ako se baš želite okušati u klanju Gungana uz pomoć Imperijinih jurišnika, uvijek vam je na raspolaganju skirmish i editor nivoa, gdje možete slobodno pustiti mašti na volju i okušati se u različitim 'što bi bilo kad bi bilo' scenarijima. A sada riječ-dvije o grafici. Hmmm, na tom ispitu *Battleground* pada! Doduše, ne uz jak tresak i vanjski prijelom, ali dovoljno bolno

U ovom nastavku nismo očekivali sterilnu grafiku

Scene iz Epizode 1

Droidi, turreti, tenkovi...

Tko će se tu snaći?

da nas ostavi pomalo razočaranima i tupima. *SW: Battleground* je utemeljen na starom 2D engineu iz *Age of Empiresa*. I mada ih podržavam u licenciranju spomenutog komada koda da se ne bi ponovio neuspjeh s njihovim vlastitim, moram nažalost reći da ga nisu baš najsretnije iskoristili. Najgori je očiti nedostatak boja, sve radi u 16-bitnoj grafici! Neumorna primjena *ditheringa* i krpanje boja toliko su uočljivi da će vas zasmetati već na prvi pogled, a ni igranje u visokoj rezoluciji neće popraviti dojam! Vizualnom prikazu nedostaje grafičke mekoće i osjećaja za pravilnu kombinaciju nijansi boja pa je sve ispalo nekako drečasto, beživotno i neuvjerljivo. Na statičnim je slikama sve još kako-tako, dok je u pokretu igra 'sterilna'. Neće nam čak pomoći ni moćni Imperijini hodači, a još manje tie fighteri i X-wingovi koji izgledaju kao neke plastične igračkice. Animacija nije loša,

SUKOBLJENE STRANE

GALAKTIČKO CARSTVO - Definitivno najpoželjnija strana u ratu koja svojim moćnim hodačima, jurišnicima i TIE fighterima radi krš i lom. Na njenoj je strani moćan JEDI vader koji crvenom sabljom sjecka neprijateljske trupe na komadiće. Kampanja prati Vaderovu neumornu potragu za Lukom Zvjezdošetačem nakon što mu je razbucao zvijezdu smrti.

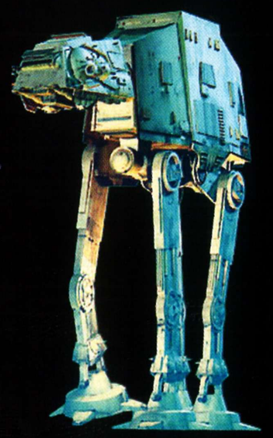
POBUNJENICI- Pobunjenici ko pobunjenici, uvijek nezadovoljni i sitničavi, i ovaj su put pod vodstvom princeze Leije. Curetku će u pomoć priskočiti i Wookiji, znani prijatelji i savjetnici. Snowspeederi, teški tenkovi, X-wingovi i neokloplјeni pješaci čine sasvim probavljivu hrpicu uvjerljivih trupa. Solidno...

WOOKIES- Nategnuta priča o avanturama Hana Soloa i Chewbake nakon uništenja posljednje zvijezde smrti još je nategnutija kad ste upoznati s wookieskim trupama. Vrlo malo zastupljeni u filmu, autori su za njih morali izmišljati sve ispočetka, a jesu li u tome uspjeli ili ne, još je i dan-danas vrlo dvojbeno.

TRADE FEDERATION- Znate sve, oni su opaki, pokvareni i zli, žele razbucati jadne male Gungane koji im stoje na putu... mmm... zla, pa da! Dovoljno razrađeni u novom filmu, ne manjka im prepoznatljive ikonografije ni trupa pa su s nama one zgodne preteče TIE fightera i još neke poznate nam fore...

GUNGANS- Aaaaaarggggghhhh! O Jar jar Binsku neću! Reći ću radije da Gungane u njihovom hrabrom otporu protiv federacijskih zavojevača vodi debeli Boss Nass. Neobične zgrade i strukture prilično odskaču od drugih strana te se s njima u početku najteže i snaći. Ipak, tu su neke jedinice iz filma (one debele živine na kojima jašu) pa može donekle proći. Osobno, to mi je najomraženija strana u igri...

ROYAL NABOO- Monumentalne građevine, brižljivo uređeni vrtovi i slična aristokratska arhitektura osnovno su obilježje Naboo carstva. Tu su i zgodni žuti brodići za koje stvarno ne znam kako se zovu, a nije me ni briga. Znat će onaj kojemu je to važno... Pih, Amilada...



Mutavi Gungani na svojim mutavim "konjima"

ali ima nekih gluposti poput Vaderovog poskakivanja kad koristi svoju sablju ili odbojnog prikaza vatre! Igrajući demo, nadao sam se da prikaz neće biti ni do koljena završnoj inačici, ali nažalost...

PLAGIJAT?

Ma hajde, ne bi čovjek ništa rekao da je samo grafika staromodna jer je u svakoj *SW* igri zapravo najvažnije prenijeti onu poznatu atmosferu i uvjeriti igrače da su sudionici jedne besmrtne sage. Ali kao što ste mogli pretpostaviti, *Battleground* u cijelosti prenosi i konceptualne značajke *Ageovog* enginea, ničim se ne trudeći da ga preradi i ostavi svoj trag. Tako su četiri doba iz *Age of Empiresa* zapravo četiri tech nivoa u *Battlegroundu*! A praktični efekti su im gotovo isti; mijenja se grafika zgrada pa vam je na raspolaganju nekoliko vrsta tehnološkog drva. Osim što sada nećete pronalaziti tvrde mačeve, nego savršenije blastere. Nadalje, kao što ste nekad unapredivali vojnike, sada ćete, primjerice, nabildavati jurišnike. Transformacija iz trooper recruita preko troopera, heavy troopera do repeater troopera isti je vrag kao i poboljšavanje kojekakvih mačevalaca, streličara i stotijaznam koga. Što su tada bile prednosti i nedostatci povijesnih civilizacija, danas su prednosti i nedostatci galaktičkih carstava. Nekoć su Turci brzo kopali zlato, dok će sada Nabooici brže vaditi nova kristale! Naravno, tu su i popularne specijalne jedinice specifične za svaku stranu, poput impresivnih dark troopersa dragog nam lorda Vadera. Nije se odustalo ni od potpune uskladenosti vojnika, što znači da svaka strana ima svoj pandan na nekoj drugoj, i to tako da se većina trupa razlikuje samo po grafici. Jasno mi je da je to prijeko potrebno zbog ravnoteže snaga, ali mi je neprirodno da storm trooper vrijedi koliko i nekakav blesavi Gunganac! Postoji još jedan problem: neke strane nemaju dovoljno razradeno rodoslovno stablo da bi mogle parirati nešto poznatijim i

Evo ih, tie fighteri, tenkovi, pobunjenici, njam!

Igra previše podsjeća na *Age of Empires*, što je vjerojatno njezin najveći grijeh

razvikanijim rasama SW svijeta. Ukratko, jeste li ikad čuli za pobunjeničkog ili naboovskog mecha koji je tu samo zato što mora postojati protuteža onom Imperijinom! Pa tko je čuo za Wookie tenkove, Wookie zrakoplostvo i slično? Nitko, stoga su ih morali izmisliti, a tu je, čini se, došlo do stvaralačke krize, koja se primjećuje i na velikom broju premijerno prikazanih zgrada koje su morale nastati ni iz čega i glumiti nekakvu autentičnost. Nastale i trajno se naselile u SW svijet jer ne vjerujem da će se te novine moći tako lako izbaciti iz serijala ima li se na umu njegova isprepletenost i čvrsta povezanost. Još jedan *Age* plagijat su i Jedi vitezovi koji glumataju one monkove iz Kingsava koji jezde pustopoljinom i preobraćaju neprijateljske vojnike. Srećom, Jediji su ipak moćniji od spomenuog klera tako da svojim sabljama bez problema mogu satrti pola bataljuna slabo oklopljenih prašinara. Jasno, tu je i njihova suprotnost - bounty hunteri koje poput Jedija imaju sve zaraćene strane. Gungan Jedi? Majko moja... Izgradnja baze i gomilanje resursa je gotovo isto kao u znate već čemu pa je tako nekadašnje skupljanje drva, kamena i zlata zamijenila potraga za karbonitom, nova kristalima i oreom. Kao šlag na kraju, s nama je i poznato zvonce za uzbunu koje se sad zove Alert beacon! Maštovito, maštovito...

A GDJE JE SILA?

Ali nije sve baš sami plagijat, ovaj je put mnogo veći naglasak na dalekomentoj borbi, što igri osigurava znatno drukčiju taktiku od one iz *Kingsa*. Utvrde više nemaju presudnu važnost jer se s nekoliko teških hodača ili tenkova lako mogu izbušiti rupe u zidu... Možda najveća promjena je inteligentan sustav kodiranja bojom. Svako oružje izbacuje snopove određene boje koji vam pokazuju njegovu primarnu namjenu - crvene su boje dobre protiv pješaštva, plave protiv vozila, a zelene protiv zgrada - čime se uvelike smanjio kaos na bojištu pa se pomoću *color codinga* i spretnog grupiranja trupa mogu postići neke brze i blistave pobjede. Tu su i zračne jedinice koje dodatno oplemenjuju taktičko iskustvo, a dobro dodu i kao podrška zemaljskim trupama ili kao samostalna udarna sila za bombardiranje baza. Ipak, sve su strukture prilično jake, a u optjecaju su i generatori štita pomoću kojeg možete zaštititi svoje gradevine te ih nakon odbijenog napada polako popraviti. Da, i njega imaju sve strane i znaju ga vrlo dobro upotrijebiti. Tih nekoliko poteza svakako su dobrodošli i definitivno produbljuju *Battlegroundovo* taktičko iskustvo. Ali opet, sve je to *deja vu* tako da ni uz najzgodnije kerefeke igra ne djeluje novo i originalno. Taj dojam produbljuje i zastarjeli *interface*, mogao je, ako ništa drugo, biti barem grafički lijep, a ne da se i dalje moramo probijati kroz uistinu ružne i suhoparne izbornike. Zvuk je standardan, a glazba vrlo poznata, i tu nemam nikakvih zamjerki. Upravo će nas ona *ufurati u film*, pa je igranje bez nje (pokušao sam) jadno i neinspirativno. Zgodna je i mogućnost otključavanja bonus misija (kad pobijedite u kampanji) u kojima se moguće okušati kao zapovjednik u nekim od najimpresivnijih bitaka iz filmova. Borba za

Kako, do vraga, prokomentirati ovu sliku?

Ah, ti Wookiji...

Endor i bitka na Hothu su doista darovi za koje se vrijedi pomučiti. Ali čak ni to ne umanjuje dojam da se moglo i moralo bolje! Pogledate li *Battleground* kao cjelinu, uočit ćete da je mnogo toga isforsirano i kreirano na silu. Trud i znoj odgovornih ljudi je neupitan, ali čini se da to nažalost nije bilo dovoljno da mu se udahne duša. Jedno je nabacati najrazličitije likove, kreature, letjelice i hodače, a nešto sasvim drugo natjerati ih da se ponašaju kao da su tu s razlogom i da znaju što rade. Ponekad mi izgledaju poput siročića koji bi radije bili negdje drugdje, ali ih se eto silom prilika strpalo ovdje i prepustilo na milost i nemilost hladnoj sudbini. Nije pogodena atmosfera, nema one prepoznatljive SW topline od koje se ježe dlake, to jednostavno nije to!

Dakako, igra je pet puta bolja od *Force Commandera*, ali nije dovoljno dobra da bi opravdala očekivanja. Nemojte me krivo shvatiti, nećete pogriješiti nabavite li je, ali ćete nakon igranja osjećati neku čudnu prazninu u duši i pitati se kako bi izgledala da su je naprav ili samo malo bolje. Želite čuti istinu? Ovdje se ne osjeća sila...

ALTERNATIVNO

ALTERNATIVNO

SW FORCE COMMANDER
Šalim se, igra je smeće...

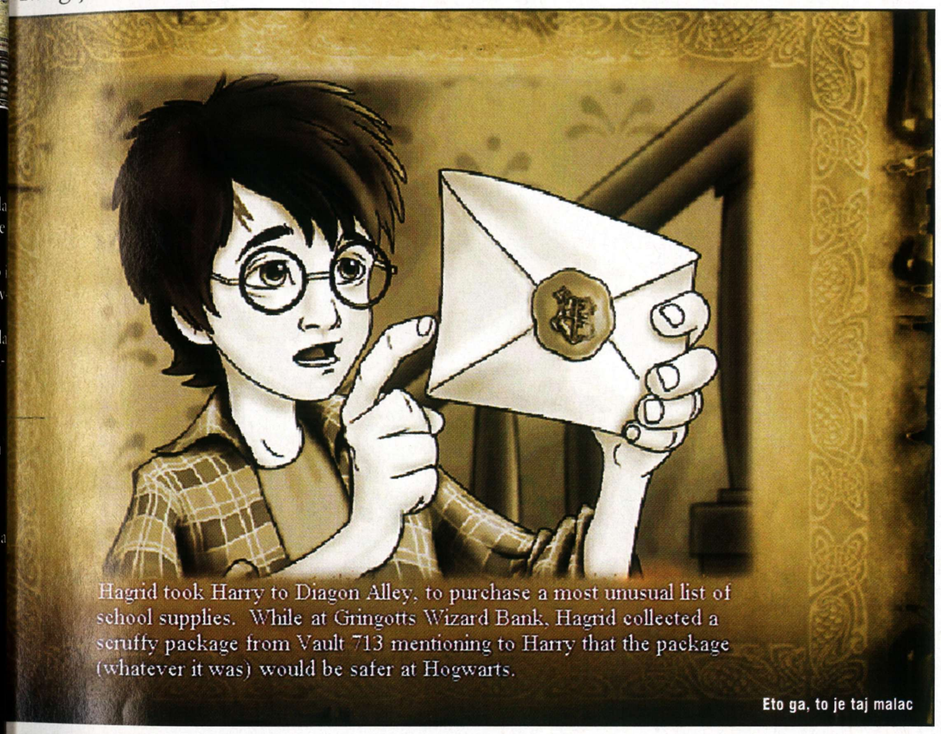
SW REBELL ALLIANCE
Nije RTS, ali je zato dosad najbolja SW pucačina

80 **OCJENA**
Moglo je i bolje, moglo je...

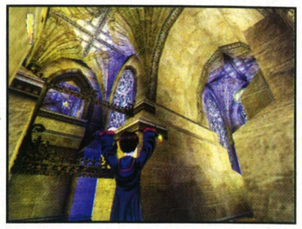
Pronadite svoj čarobni štapić

HARRY POTTER & THE SORCERER'S STONE

Magija se iz knjiga seli na racunala



Eto ga, to je taj malac



Škola više sliči na kakvu gotičku crkvu

Ako ste mlađi od 15 godina ili ste uvjereni da ste čarobnjak, samo navalite

prepreku. Onaj autojump ponekad može biti i lošije rješenje, zbog nepreciznosti, pogotovo kad se morate snalaziti na malim osjetljivim površinama i skakati s jedne na drugu dok se kreću. Što se tiče gameplaya, igra ima onu napornu verziju snimanja - naime, poziciju ne možete snimiti bilo kad i bilo gdje u igri, nego samo na za to predvidenim mjestima, koja su naravno dovoljno udaljena da biste se mogli dobro izdosadivati prelazeći jedno te isto mjesto po nekoliko puta. Nije mi jasno zašto netko već jednom ne ukine ili zabrani taj način snimanja pozicije, mislim da od njega nitko nema koristi. Grafički i zvučni doživljaji sasvim su solidni, ali nema tu ničeg novog i nevidenog. 3D-okoliš, simpatične teksturice, svjetlosni efekti, magije, zvjezdice, ma znate kako to već ide s magijom i čarobnjacima. Ako ste za laganu razbibrigu i malo svijeta mašte, volite Harryja Pottera i ne smetaju vam pomalo nespretne kontrole i skakutanje po istim mjestima nekoliko puta zaredom, zaigrajte malo pa darujte igru klincu iz susjedstva.

ALTERNATIVNO

LEGO RACERS
Ako volite igre za djecu.

PROČITAJTE KNJIGU
Ako još niste... svijet čarobnjaka uvijek je zanimljiv.

PROŠEĆITE
Nađite čaroliju u prirodi, udahnite hladni zrak, razgibajte noge i opustite oči.

60 **OCJENA**
Prosječno. Od EA očekujemo više

HARRY POTTER & THE SORCERER'S STONE
PROIZVOĐAČ KnowWonder Digital Mediaworks **IZDAVAČ** Electronic Arts **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 266, 64 MB RAM, 8 MB grafička **NAŠA PREPORUKA** P 2 400, 128 MB RAM, 32 MB grafička **3D-PODRŠKA** Direct3D **MULTIPLAYER** nema

Harry krece u školu carobnjaštva

PIŠE **Kristina Jeren**
kristina.jeren@janus.hr

S obzirom da već postoji i trading card game, bilo je samo pitanje vremena kada će potteromanija zahvatiti i računalne igre. Ako ste istinski ljubitelj Harryja Pottera, pogledajte što vaš junak čini u digitalnom obliku. Ako još niste pročitali knjigu, savjetujemo vam da prvo to učinite, a onda se tek bacite na ostale aktivnosti. Nadam se da će ova recenzija uspjeti koga potaknuti da se barem nakratko, prije spavanja, vrati toj već pomalo zaboravljenoj disciplini.

MUKE ČAROBNJAKA POČETNIKA

Priča počinje kao i u knjizi: mali je Harry rano ostao bez roditelja te je odrastao s maćehom i očuhom. A onda je jednog dana krenuo u školu čarobnjaštva... I tu zapravo počinje igra. Dakako, osim vas, u školi je i mnogo druge djece, neka vam pomažu, a neka se prave frajerima. Vaš je cilj manje-više sveden na trčkaranje uokolo, skupljanje svjetlucajućih zvjezdica i magičnog graha te pokoji jednostavniji quest. Tijekom školovanja nailazite na različite likove koji vas uče magijama koje onda izvodite pomoću svog čarobnog štapića. One vam uglavnom služe za guranje velikih blokova, otvaranje vrata, razbijanje ćupova i slične stvari, te zapravo zamjenjuju klasično pritiskanje poluga i gumba. Tijekom igre često se pojavljuju animirane sekvence pa gotovo da se pola igre svodi na gledanje i slušanje, što će vjerojatno biti zanimljivije mladim igračima; uostalom, igra je ponajprije njima i namijenjena. Svojim likom, Harryjem, upravljate iz trećeg lica, uz klasične naredbe kretanja, skakanja i uporabe čarobnog štapića. Da bi se kretanje moglo još više pojednostaviti, moguće je uključiti opciju automatskog skakanja, što znači da će Harry sam skočiti kad se nade na rubu zida, poda... a penjanje na visoke prepreke (s neizostavnim stenjanjem) izvodi se po defaultu samo trčanjem u

Adolescentski kompleksi

EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES

Ljudi čije je djetinjstvo bilo traumatično obično polude kad odrastu. No postoje i iznimke koje demonstriraju kako se maloljetnička delikvencija može usmjeriti na skakanje po platformama i skupljanje medvjeđih glava. Nenormalno? Pročitajte ostatak recenzije

Evo što se dogodi kada im dopuste da narastu. Ma, sjeci, majku mu!

EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES
Proizvođač In Utero **Izdavač** Ubi Soft
Minimalna konfiguracija Pentium 2-400, 128MB RAM **Naša preporuka** Athlon 1000, 256MB RAM, 3D-Kartica **3D podrška** Direct 3D **Multiplayer** N/A **Platforme** PC

I'm gonna getcha boy, I'm gonna getcha!

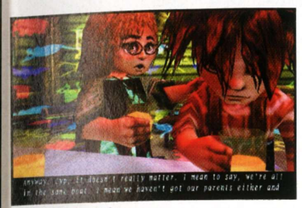
PIŠE **Damir Rukavina**
damir.rukavina@janus.hr

Kao što ste već vjerojatno zaključili, riječ je o igri s istraumatiziranim klincem Cyprienom u glavnoj ulozi. Naravno, do kraja igre dokazat će se da i socijalni slučajevi kao Cyp mogu služiti povijesti alternativnih svjetova te efektivno preusmjeriti sve svoje poteškoće prema poboljšanju života i sličnih navika. Da ne duljim, ovdje je riječ o arkadnoj igri u kojoj vodite Cypa kroz vlastitu podsvijest i sve pomalo podsjeća na *Another World* i *ShadowMan*. Sweet! :)
No, prekinimo s mistificiranjem, reći ćemo na što se sve svodi. *Evil Twin* ponekad podsjeća na PlayStationov naslov *Crash Bandicoot*, ali s poprilično povećanom fleksibilnošću i poboljšanom grafikom. Pa zašto mu onda dati visoku ocjenu kad izgleda kao port i kad je KAO NA PLAYSTATIONU? Čitajte dalje...

ALICE, GDJE SI?

Prvo što bismo mogli reći o ovom poprilično zabavnom arkadnom naslovu je to da je glavni lik klinac. Drugo, sve je usmjereno prema starijoj publici. Kako? Pa s obzirom da je Cyp klinac te da se (barem u dijelu koji sam odigrao do pisanja ovog teksta) cijeli scenarij odvija u paralelnoj stvarnosti koja je zapravo zapušteni zamišljeni svijet pun svakojakih bizarnosti, igra ima vrlo sličan štimung onome u *American McGee's Alice*. Ukratko, sve je puno čudnih krajolika, vodiča koji padaju s neba na niši te izgledaju kao mješanac slona i leptira (samo se smijte... nakaza doista sliči toj živini) te prepolovljenih protivnika. Zvuči zabavno? Sačekajte dok zaigrate.

Jesam li to samo ja ili u pozadini čujem bendžo



Južnjačka utjeha

Ma, jesam li vam rekao da izgleda kao slon!?

Ovdje je sve tako uvrnuto da vam se igra jednostavno mora uvući pod kožu

SUPERCYP

Osvrnimo se ukratko na posebne sposobnosti našeg nesuđenog junaka™. Naime, tijekom igre zna se tu i tamo dogoditi da naš Cyprien nešto ne može prijeći zbog idiotskog dizajna nivoa, a tada je potrebno samo stisnuti onaj gumb (ma kvragu... ionako svi mijenjaju osnovnu postavku kiborda) i on će se pretvoriti u beštiju koja leti, baca munje, vatrene kugle, pa i samog sebe, te relativno uspješno decimira neprijateljsku živu silu. Naravno, sve što je dobro, ne traje dugo pa će tako i naš junak, istrošivši energy bar, ponovno postati klinac vulgaris. Stoga, čuvajte enegiju, narode.

Mali dipne u uran i vidi u što se pretvori!

Skvil lajk a pig, boj!

DA NE DULJIMO...

Kretanje u *Evil Twinu* kao da je namijenjeno *gamepadu*. I to je točno. Dapače, neki simbionti u uredništvu čak su rekli da im je tipkovnica overmapana i da ne mogu skočiti gore lijevo s normalnom kombinacijom tipaka. Teoretski, to je moguće, ali kako na svojoj *Cherry 101* standardnoj tipkovnici nisam naišao na taj problem, vjerujem da je spomenuti problem vezan samo za pojedine modele. Nastranu s iznimkama, zar ne bi bilo bolje da se ekipa malkice potrudila te igru malo više izbalansirala? Što se ostalih grozota tiče, s obzirom da je riječ o 3D-arkadi, bilo bi nelogično da ne naiđemo na probleme s kamerom. Da, da - ima ih i ponovno uzrokuju glavobolje. Da, istina je, kameru možete zumirati i rotirati, no u pojedinim se dijelovima igre prokleta stvar zaključa, a vama ostaje moliti Boga da idućim skokom ne završite u živom vapnu. Ipak, unatoč svemu tome, *Evil Twin* je vrhunska igra. Ponajprije stoga što je na neki čudan način savršeno koncepcijski objedinjena. Osim toga, ne sjećam se kad smo na PC-ju imali tako zabavnu arkadnu igru. Da budem iskren, bilo je krajnje vrijeme da se stvari malo pojednostave te da dobijemo vrhunsku produkciju ovog žanra. A konzolaši neka si grizu nokte, PS2 inačica izlazi tek u ožujku! :)))

Evo, ne prođe ni minuta, a neki majmun na staklo napiše neku blesavoću

ZBOG ČEGA NE KUPOVATI HARDVER ZA IGRANJE OVE IGRE?

Pa, ponajprije zato što na svijetu postoji pregršt ljepših i zanimljivijih stvari kojima biste se mogli posvetiti umjesto da stalno piljite u računalo. Ne bi li bilo bolje da barem petnaest minuta na dan provedete diveći se prirodi umjesto grafici u igrama? I da bude još bolje, sav taj novac koji biste potrošili na novi hardver mogli biste uložiti u PRAVE stvari. Razmislite malo... A da ipak pogledate još i nekoliko *Evil Twin* screenshotova, jednostavno su NEVJEROJATNI?!

Mali leti k'o veliki!

Dakle ovako izgleda Disneyland!

Četiri! BAM!

ALTERNATIVNO

Legacy of Kain: Soul Reaver
Alternativne dimenzije, i to...

Tomb Raider
S obzirom da na PC-ju baš i nemamo arkada, ovo je, kako bi Rumunji rekli, As close as it gets.

Shadowman
Čovjek zvan S(j)enka vrlo, vrlo podsjeća na Cypriena... iako mu, logično, nije ni do koljena.

OCJENA

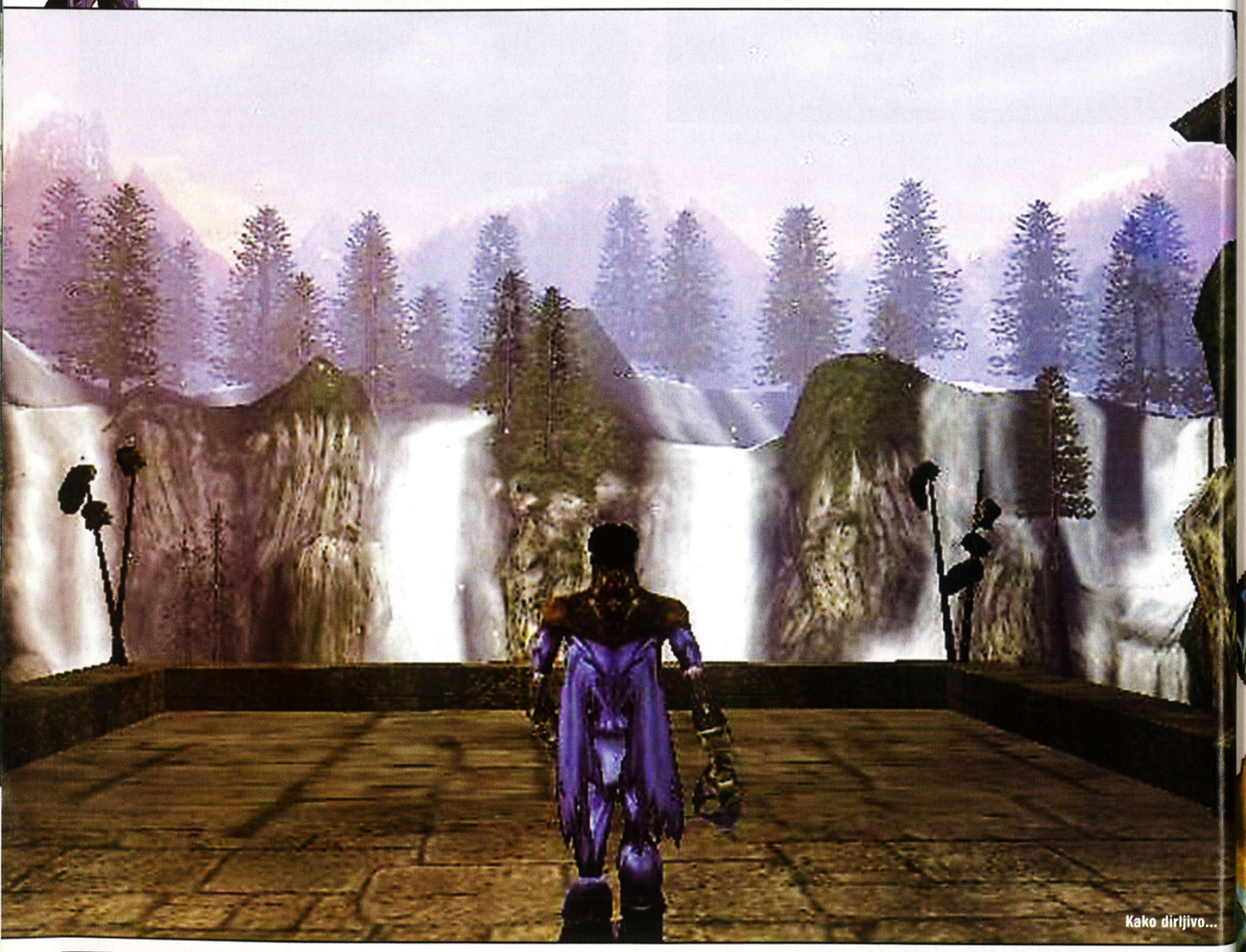
80

Remek-djelo, zanemarimo li činjenicu da kamera ponekad poludi i da biste što prije trebali nabaviti gamepad

Raziel se vratio...

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

... luđi nego ikad. Kako je nastala legenda oko poluraspadajućeg vampira uznemirene svijesti?



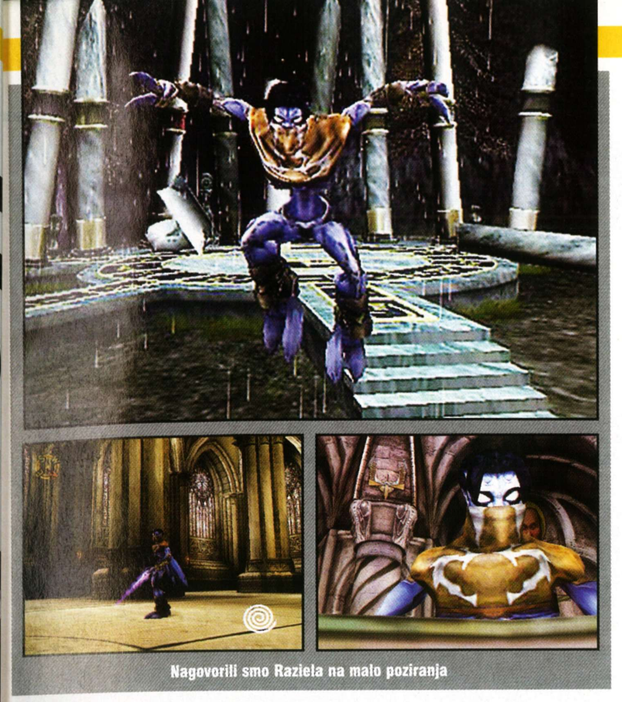
Kako dirljivo...

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2
PROIZVOĐAČ Eidos Interactive **IZDAVAČ** Crystal Dynamics **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P 3 450, 128 MB RAM, 3D-ubrzivač 16 MB **NAŠA PREPORUKA** P 3 700, 128 MB RAM, 3D-ubrzivač 32 MB **3D-PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** nema

PIŠE **Kristina Jeren**
kristina.jeren@janus.hr

Ne znam za vas, ali činjenica je da kad se jednom nađete u svijetu fantasyja, više nema povratka. Nećete se ni okrenuti, a već ćete igrati *Magic* ili *D&D* do tri ujutro, ili pržiti svu moguću i nemoguću gamad u nekoj od sto milijuna igrica, ili gledati filmove, ili čitati knjige, stripove... ili sve to naizmjence. Ljudska mašta doista nema granica, i to je valjda jedna od rijetkih pozitivnih ljudskih osobina. Sreća nam se opet smiješi, pred nama je nastavak avantura jednog od, usudila bih se reći, kultnih fantasy likova, Raziela, i njegovog magičnog Soul Reavera.

Ponovimo ukratko, vampir Raziel je bio vjerni Kainov sljedbenik sve dok ljubomora nije zavladala Kainovim mozgom - protjerao je Raziela u ponor u kojem će vječno gorjeti. Srećom, stariji bog Nosgotha, zemlje gdje se odvija radnja, spasio ga je iz gorućeg ponora ne bi li pronašao i ubio zločestog Kaina. Nekoliko se sitnica promijenilo - Raziel više nije ponosni vampirski ratnik, nego poluraspadajuća ljuska koja postoji samo iz jednog razloga - da uništi Kaina. Čak se i Nosgoth promijenio otkako su ga



Nagovorili smo Raziela na malo poziranja

njegove vojske poharale i isisale život iz nekad prekrasne civilizacije. Prvi je dio igre završio Kainovim bijegom kroz vremenski portal, naravno, s Razielom za petama. U *SR 2* se Razielova potjera nastavlja, a upliće se i Moebius, čovjek koji ima moć manipuliranja vremenom, tražeći od njega da dokrajči Kaina i tako spriječi veliku katastrofu... Priča je golema, ovo je samo ono osnovno, a ostatak ćete saznati zaigrate li *SR 2*.

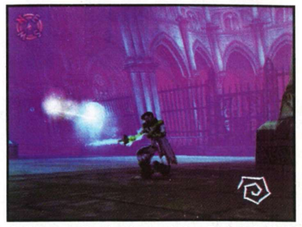
ČELJUST NEMA, TRBUŠNU ŠUPLJINU NEMA, MAČ IMA, TKO JE TO?

Kad zaigrate, dočekat će vas nekoliko (i još malo više) minuta uvodne animacije koja će vam pojasniti možda i više nego što u tom trenutku želite znati. Dobro je pogledajte, ali ako i propustite neke detalje, uvijek možete pročitati njezin sažetak. Kad se zagrijete za igru, vrlo brzo počinje ono pravo. Naći ćete se u prekrasnim i golemim prostorima nekakve gotičke crkve, imat ćete malo prostora za uvježbavanje prvih koraka, a potom krećete u borbu. Uz normalan, živući svijet, u igri je i onaj pararelan, svijet mrtvih, u koji Raziel može svojevoljno prijeći kad to zaželi. U tom je svijetu sve isto, ali drukčije, iskrivljeno, jednostavno mrtvo. Raziel je uistinu moćan lik. Prvo, budući da je vampir, dakle *undead*, ne može umrijeti u klasičnom smislu riječi. Kad ubije protivnika, hrani se njegovom dušom i to ga regenerira. Ako se i dogodi da 'umre', samo se prebaci u svijet mrtvih u kojem ima duša na tone. Drugo, Raziel ima Soul Reaver, mač koji je zapravo njegovo simbiotičko oružje, ali se on sada polako pretvara u parazita koji počinje preuzimati vlast nad njim. Može ga korisititi kad mu je health na maksimumu, ali mu i tada, uz određeno vrijeme borbe njim, počinje nanositi ozljede. U borbi je Raziel poprilično opak - osim Soul Reavera, može koristiti bilo koji mač, koplje, sjekiretinu ili ruke i noge, odnosno kandže,

Yei, the lite

Tako je nastao Soul Reaver

Madafaka stvarno nema donju čeljust!



Svijet mrtvih. Cuclanje duša. Di ćeš bolje?!

Igra koja će nas grijati ove zime

a kako doista može izvoditi mnoge poteze, bit će pravi užitak namlatiti nekog od *bad guysa*. Tri su osnovne vrste napada. Prvi je na daljinu, kad Raziel na protivnika može baciti oružje koje ima u ruci ili ga naciljati čistom energijom, a koristan je za razdvajanje skupine protivnika. Druga dva se koriste u bliskoj borbi, a to su brzi napad manje snage i spori, ali iznimno moćan udarac zbog kojeg će svaki protivnik požaliti što je donesen na svijet. No, ni to nije sve, spomenimo da postoje i različite kombinacije udaraca, od milja zvani komboi, i vizualno atraktivni, u duhu igre nastali morbidni završni udarci kao što je odrubljivanje glave ili nabadanje nesretnika u prsa i čupanje srca, sve to bilo kojim oružjem i golim rukama. Slatko! Potrebno je napomenuti da je pogled iz trećeg lica, a položaj 'kamere' vrlo je blizak likovima i akciji, tako da su sve scene tučnjave prilično živahne i detaljne. Moglo bi se još mnogo toga reći o tučnjavi i tim stvarima, ali morate nešto i sami otkriti, ne bih vam htjela pokvariti gušt. A i ne stane sve na dvije stranice :).

Eh da, Raziel ima i nekakve ostatke krila, doduše, s njima ne može baš letjeti, ali može prokrstariti zrakom koji metar.

UPAKIRANO S MAŠNOM NA VRHU

Kako je izvedena cijela ta cirkusarija? Pa, poprilično dobro. Sve će vam biti jasno ako samo pročitate minimalnu i preporučenu konfiguraciju i malo pogledate screenshotove. Golemi prekrasni 3D-prostori, likovi od nekoliko tisuća poligona, svjetlosni efekti na koje kažete 'opa!', spooky magla iznad tla, zukovi i glazba od koje se ledi krv u žilama... prilično dobro i prilično zahtjevno. Doduše, u originalnoj inačici postoji i nekoliko vidljivijih bugova, ponekad je previše stvari koje prolaze kroz zidove ili druge prepreke, ali su glavne stvari, borbe i kontakti likova izvedeni sasvim solidno. S neta se može skinuti i 12 MB teški patch, tako da bi to trebalo popraviti neke propuste, a najtoplije vam savjetujem (ako još niste) instaliranje najnovijih drivera za svoju grafičku karticu jer biste inače mogli doživjeti neka gadna *fercer-anja* po monitoru (ovisi od kartice do kartice) koja će vam poprilično smetati u doživljaju igre. Na stranu grafika, gameplay, igrivost, to je ono što ovoj igri donosi golemi plus. Budući da je riječ o kombinaciji avanture i akcije, uživljavanje u igru je lako i brzo, korištenje brojnih naredbi u nekoliko će vam minuta ući u naviku, a drmanje cijele slike i glasan zvuk prilikom udaranja golemom sjekirom u pod jednostavno su prestvarni. Glazba je atmosferična i mračna, ali opet dostojanstvena i kvalitetna. Nadrealne situacije prelaska i kretanja svijetom mrtvih, gutanje duša, mač koji vam svijetli u produžetku ruke, (pre)opširna priča i fenomenalan glavni lik, mislim da ne mogu dovoljno nahvaliti sve aspekte te igre. Iako se ponekad zagonetke čine preteškima (a još su lakše nego u prvom dijelu), sam je tijek igre linearan, bez velikih mogućnosti za istraživanje. Vjerujem da će mnogi provesti sate i sate pokušavajući proliti Kainovu krv.

ALTERNATIVNO

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
Ako ste se napalili, a niste igrali prvi dio, preporučujem da to učinite.

ONI
Želite li pravu tučnjavu iz trećeg lica, nemojte zaobići zgodnu Konoko.

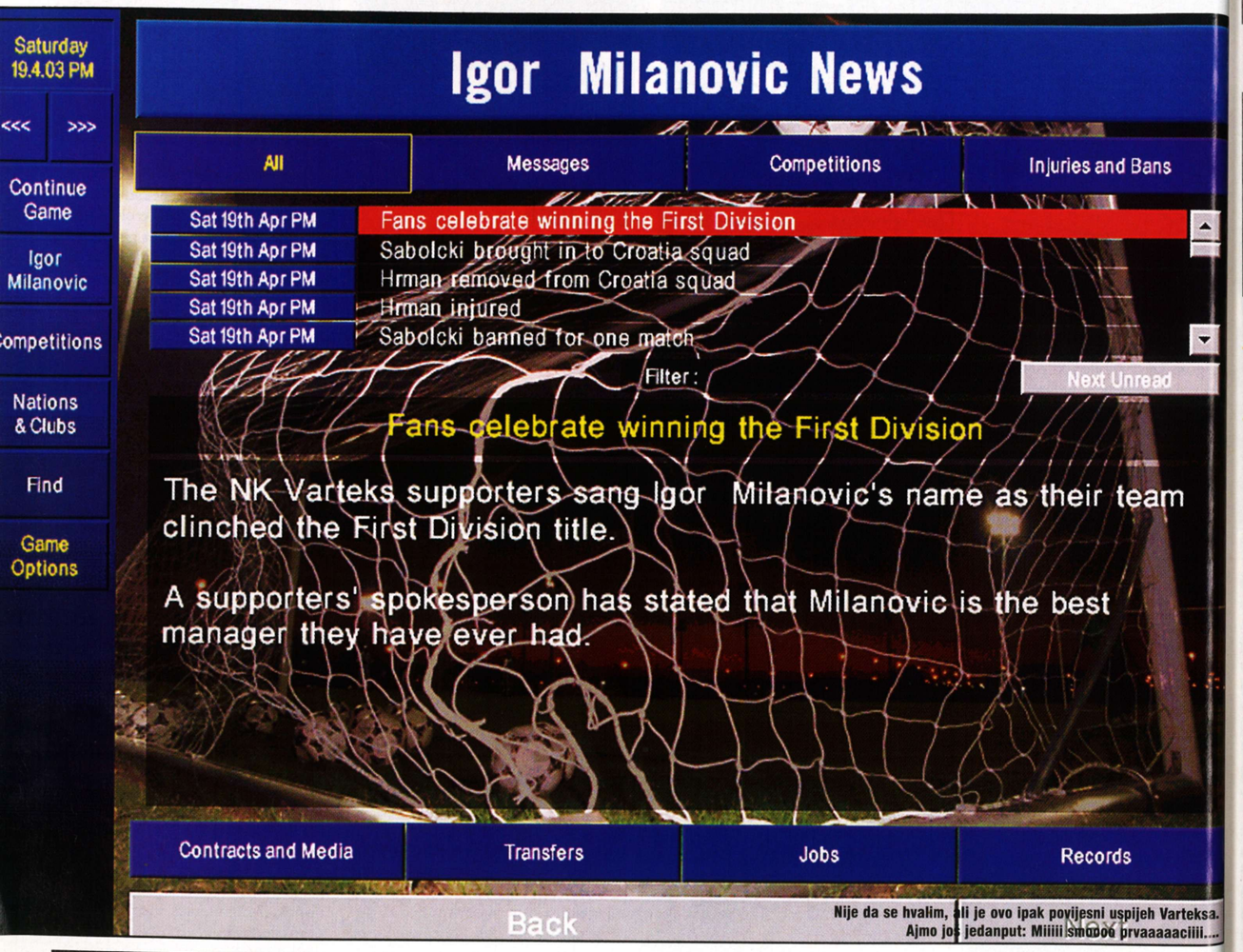
TOMB RAIDER SERIJAL
Pa ako baš ne znate što biste drugo...

89 **OCJENA**
Neki su detalji ipak malo spustili ocjenu. Inače...

Žminj nogometni prvak Europe? Nevjerojatno? Pitajte Reškovca...

CHAMPIONSHIP MANAGER 2001/2002

A što da vam pričam: ako ste bar jednom zaigrali *CM*, znate sve! Ako niste, trk u dućan (ha, ha) i nabavite aktualnu inačicu kako god znate i umijete. Ovo je klasika!



Nije da se hvalim, ali je ovo ipak povijesni uspijeh Varteksa. Ajmo još jedanput: Miiiii smooo prvaaaaaciiii....

CHAMPION MANAGER 2001/2002
PROIZVOĐAČ Sports Interactive **IZDAVAČ** Eidos Interactive **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P 133, 32 MB RAM **NAŠA PREPORUKA** P2 300, 128 MB RAM **3D PODRŠKA** ne **MULTIPLAYER** ne

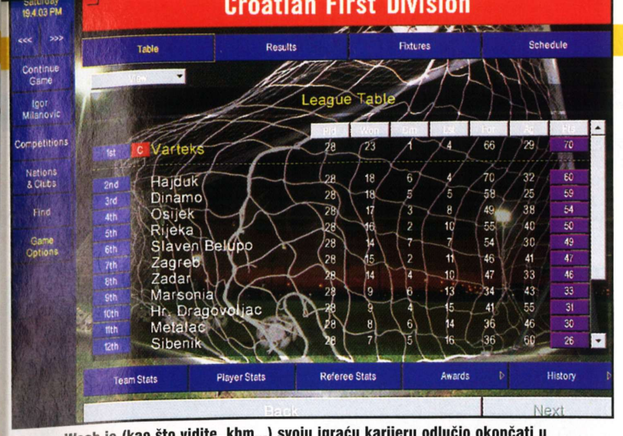
Kao što bi to moj kum i prijatelj Poglavitza rekao: "Konkurencijo, la pa pa!"

PIŠE **Igor Ixa Milanovic**
igor.milanovic@janus.hr

Vjerujem da bi igraču koji se prvi put susreće s *Championship Managerom* bilo prilično teško razumjeti zašto je ta sjajna menadžerska simulacija toliko omiljena među ljubiteljima žanra. Naime, *CM* od samih početaka krasi odsutnost bilo kakvog grafičkog enginea, pa čak i grafike, virtualne je susrete moguće pratiti samo tekstualnim porukama čija je repetitivnost zabrinjavajuće visoka, a cjelokupni se interface igre gotovo upće nije mijenjao od prapočetaka "kralja svih menadžera". U čemu je, dakle, tajna? Odmah ću vam je otkriti: u nevjerojatnoj dubini igre i sjajno pogođenoj alkemiji odnosa igrivosti, težine i realističnosti *Championship Managera*. Naime, fascinantan je podatak da najnovija inačica za sezonu 01/02 sadrži šesteroznamenkastu (više od 100 000) bazu igrača vrlo precizno i objektivno ocijenjenih u više od trideset kvalitativnih kategorija. Moram vam priznati da sam za mlade zvijezde svjetskog nogometa kao što su Aimar, Ronaldinho, Ibrahimović ili Joe Cole saznao upravo iz *CM-a* dok su isti bili anonimni poletarci u omladinskim školama svojih momčadi. Nevjerojatan, ali istinit je i podatak da sam u toj igri uspio pronaći čak i dvojicu svojih znanaca koji poluamaterski igraju nogomet u nižerazrednim hrvatskim momčadima. Iznenađenje je bilo još veće kad sam spoznao da su njihove nogometne mogućnosti sasvim precizno ocijenjene, baš kao da je riječ o Figu ili Ronaldu! No, neću duljiti o općenitim kvalitetama *Championship Managera*, o njima ste ionako već više puta čitali u starijim brojevima Hackera, pogledajmo što je novo ili poboljšano u najnovijoj inačici.

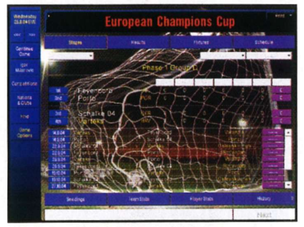
SLATKI MALI - UPDATE

Na samom početku valja napomenuti da je *CM 01/02* svojevrsni *update Championship Managera 3*, stoga je prilično upitno vrijedi li za tako koncipiranu inačicu igre izdvojiti teško stečeni (kakve li frazetine!) novac. Pitajte Engleze! Naime, već u prvom tjednu prodaje potukao je sve rekorde i postao najprodavanijom igrom na britanskom otočju. Osim toga, imajući u vidu razgranatost lanca piratske manufakturne proizvodnje i cijenu takvog softvera u nas, uopće ne dvojim da će svi dosadašnji ovisnici o *Champion Manageru* izdvojiti 30-ak kuna za nabavku aktualne inačice. No, ne duljimo! Što je novo? Uz već spomenutu fascinantnu i gotovo savršeno ažuriranu bazu igrača, predstavljen je i nov način transferiranja nogometaša i potpisivanja ugovora s njima, no isuviše je složen da bismo se u ovom tekstu pozabavili njime. Dovoljno je reći da će vam isti biti iscrpno i detaljno objašnjen tijekom odigravanja prve sezone u igri.



George Weah je (kao što vidite, khm...) svoju igraću karijeru odlučio okončati u Varteksu. Ma, sve je tu čisto, kažem vam... porez plaćen, časna skautska. Ne oduzimajte mi 10 bodova, moooooliim vaassss!!!

Obratite pozornost na vrlo neobičan naziv županjskog stadiona

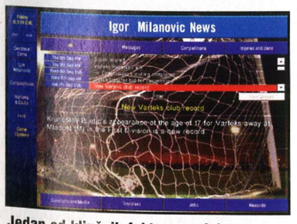


Pogled na "skupinu smrti" Lige prvaka u sezoni 2004./2005., famoznu skupinu D

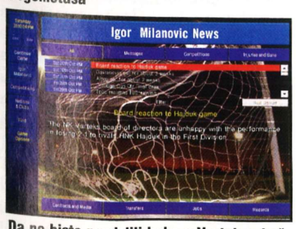
Najbolja nogometno-menadžerska simulacija, po nekima i dosad najbolja PC-igra. Ne, ja to nisam rekao, iako...

ČASNA SKAUTSKA...

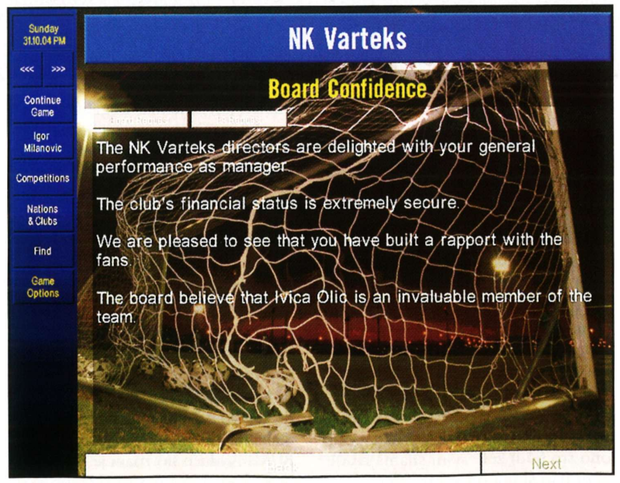
Riječ-dvije o - skautima! Od pomoćne radne snage tretirane kao nužno zlo i nepotreban trošak momčadi (jer, tko je bolji u procjeni kvalitete nogometaša od nas samih) skauti su postali vrlo važan kotačić u mašineriji uspjeha vaše momčadi. Uz već tradicionalno pronalaženje darovitih igrača diljem svijeta, svojski će se truditi da nam pomognu razotkriti sve slabe točke momčadi s kojima se susrećemo u prvenstvu, kupovima i svim ostalim natjecanjima. Njihova će zapažanja o načinu igre suparničke momčadi, ključnim igračima i taktici kojom igraju biti od neprocjenjive vrijednosti pri osmišljavanju "protuotrova" za nadobudne protivnike. Osim toga, *potpuno skautiranje* je ponekad jedini način da doznamo pojedinosti o manje poznatim nogometašima čije su ocjene i statistika skrivene. Da, skrivene, jer su nam SI-ovi programeri još više zagorčali život otkrivajući nam samo pojedine značajke budućih nogometnih zvijezd(ic)a. Da bismo dobili potpun uvid u kvalitetu eventualnih pojačanja i šuštavi "blagoslov" klupskog čelništva, potrebno je uposliti, već pogađate, skaute. Tek će cjelovit uvid u ocjene i objektivne mogućnosti željene akvizicije odobrovoljiti vodeće strukture kluba, a vama omogućiti kupnju. No, i u takvim vam situacijama *CM 01/02* nudi lijek - ultimatum! Otprilike: "Ili mi dovedite tog igrača ili odlazim iz kluba!!!" Ipak, ultimatum je posljednja stvar koju bih vam preporučio jer će glavešine rijetko imati sluha za vaše verbalne ekshibicije pa bi vam se lako moglo dogoditi da jednog jutra na svom radnom stolu zateknete - časni otpust. Eto, to bi bilo sve u odjeljku nazvanom "Bitne promjene".



Jedan od ključnih faktora uspjeha momčadi je forsiranje mladih i darovitih nogometaša



Da ne biste pomislili kako u Varteksu baš sve teče kao po loju...



Varaždinska idila. Veliko je pitanje dokle će trajati harmonija klupskog čelništva, navijača i moje malenkosti - trenera

VRLO KRATAK (U NEDOSTATKU PROSTORA) ZAKLJUČAK

CM 01/02 je još uvijek briljantna menadžerska igra. Jednostavno, nema joj ravne. Ali, kao što sam već pripomenuo, upitno je vrijedi li uloženog novca. Ako se dosad niste susreli s *Championship Managerom*, odgovor je svakako - da! Ako ste, kao ja, ovisnik o njoj, odgovor je opet - da. Pa o čemu onda pričamo...

ALTERNATIVNO

SPORTSKA KLADIONICA
Pa ondje pokažite kakav ste stručnjak...

LMA MANAGER 2002
Znam, znam da je *LMA* samo za PlayStation konzolu, što ćete - profesionalna deformacija!

SVE OSTALE MENADŽERSKE SIMULACIJE...
...nogometnog tipa, dakako. Sve odreda su slične jedna drugoj kao jaje jajetu pa ih i ne pamtim poimence. Uz *Champion Manager* vam nijedna od njih neće zatrebati.

82 OCJENA
Ma, zaslužuje znatno više, ali znate spiku: update, vrijedi li tog novca, bla, bla, bla... Kupite!

SITNICE KOJE ŽIVOT ZNAČE

Od manje važnih stvarčica valja izdvojiti mogućnost usporedbe igrača po njihovim sposobnostima. Na početku će vam se ona učiniti zanimljivom, ali se bojim da ćete je već nakon dva-tri puta prestati koristiti. Učestale ozljede igrača možete sanirati slanjem nesretnika na operaciju kako bi se zdravstveni problemi riješili "jednom za svagda", ali na tu mogućnost u *CM 01/02* još nisam naišao iako trenutačno završavam petu sezonu sretnog (i beričetnog) druženja s Varteksom. Usto valja napomenuti da se nezadovoljnici mogu požaliti nogometnom savezu smatraju li da je suđenje na utakmici bilo na štetu njihove momčadi ili ako je kazna isključenom igraču prestroga. Žalbe će uvijek, ali baš uvijek biti odbijene, a učestalo zanovijetanje će vam ubrzo priskrbiti nepopularni imidž prznice i čovjeka kojeg više nitko i ne uzima za ozbiljno.

Usporedba igraćih značajki po načelu jedan na jedan. Kojeg od te dvojice staviti u špicu, pitanje je sad (he he he)?

Jedno wunderschön iznenađenje za sve ljubitelje ratatatiranja

DEADLY DOZEN

Tko je čuo za *Deadly Dozen*? Nitko. A što nam je donio? Napetost, uzbuđenje, lekciju njemačkog i puuuno... eh, gotovo je sad. Pobježe mi misao, ali bilo je još nešto

Ovo je toliko lijepo da ne moram ništa pisati. Jednostavno uživajte i mislite na tenk u plamenu.

DEADLY DOZEN
PROIZVOĐAČ nFusion Interactive **IZDAVAČ** Infogrames **MINIMALNA KONFIGURACIJA** 500 MHz, 64 MB RAM **NAŠA PREPORUKA** 1GHz, 256 RAM **3D PODRŠKA** D3D **MULTIPLAYER** nema

Trening ekipa relija Pariz-Dakar

PIŠE **Deadly Tomislav Majcenić**
tomislav.majcenic@janus.hr

Gdje, tko i što. Njemački teritorij, ubojita ekipa i dernek. Sve tu šljaka. Voze se neprijateljska vozila, kupe se oružja, streljivo, prva pomoć. Eh da, i još nešto. Gine se lakše od pahulja snijega ljeti. Ma ovo je jedna teška igra.

No, vratimo se nakratko na iznenađenje koje je izazvala. Mnoge najave, nažalost, vrlo često proizvod unište. A zašto? Zato što se tamo neki koji se kao kuže u ono što ljudi žele svim silama trude napraviti slona od spermatozoida umjesto da to prepuste publici/korisnicima. Logično, naša se očekivanja stoga temelje na onome što smo doznali u najavama, a to je uvijek samo ono najbolje. I kaj se onda dogodi? Stigne igra i skužiš da to nema veze s najavljenim. Nije da je loša, ali nije ni ono što su obećali. Onda se zapitam "pa kaj im je to trebalo?", razočaram se, a igra, ni kriva ni dužna, dobije loše kritike - i to opet samo zbog glupih pompoznih najava.

Pa kako se onda čovjek ne bi razveselio ovakvom jednom iznenađenju. Ni glasa, ni slike. Samo BUM! A iduće što znam je da je već prošlo četiri sata ujutro, a ja još "skidam slike". Khm.

UČINI JEDAN POGREŠAN KORAK...

Prvo nekoliko stvari koje vam igra neće oprostiti: nedostatak koncentracije, bezglavo trčanje, nedovoljan timski rad, želju da što prije prijeđete nivo i, najvažnije, podcjenjivanje protivničke agresive u danim situacijama. Ovo je doista teška, ali i zahvalna igra. Želite li je "pogledati", odustanite jer toga ovdje nema. Ako nemate živaca ići korak po korak, pregledavati svaki grm i otvore kuća, nećete proći ni 50 metara najlakšeg nivoa. Istina je da su protivnici ponekad predobri (vi njega jedva vidite snajperom, a on vas pogađa pištoljem), ali ako prođete drugu misiju, onda znači da ste se već uhodali i otkrili pravi pristup.

Ako se pak želite prepustiti igri, znajte da vas čeka barem sat igranja po misiji, i to ako igrate maksimalno brzo. Najčešće je potrebno oko dva sata za svaku misiju, i upamtite - ni jednog se trenutka nećete dosađivati. Rijetko je kad potrebno ići istim putom, a veličine i raznolikosti karti daju vam uvijek nekoliko mogućih varijanti za uspješno rješavanje danog zadatka. U igru je uvršteno deset misija, od Afrike do Norveške, a ako je suditi po pitanjima i brojnosti igrača koji su već dobrano zagrizli u nju, nove bi kampanje mogle isplivati na svjetlost dana prilično brzo.

A SAD MALO O GLUMCIMA

Kao što naziv kaže, riječ je o dvanaest smrtonosnih vojnika različitih sposobnosti, no najviše se cijeni *sniping* jer jednostavno ne želite dopustiti da vas neprijatelj ugleda prije nego što ugleda vaš metak. Za svaku je misiju moguće angažirati maksimalno četiri borca, a jedini je uvjet da barem jedan preživi. Ako neki zaradi metak previše, u idućim ga misijama nećete moći angažirati. Jednostavno.

Tijekom igre možete igrati kao bilo koji pripadnik te male, ali opasne jedinice jednostavnim mijenjanjem lika pritiskom na tipku TAB. Igra nudi i dvije vrste pogleda, iz prvog i trećeg lica, koji se također mogu mijenjati tijekom igre. Svaka se misija bilježi i na kraju svake dobivate statistiku za svakog člana pojedinačno, što je vrlo zanimljivo jer je nakon dva sata šuljanja lijepo pogledati tko je koliko i kako.

KAKO TO SVE FUNKCIONIRA?

I uz nekoliko sitnijih bugova koji su, uzgred budi rečeno, riješeni prvim službenim patchom, igra radi izvrsno. Doista je prekrasno vidjeti igru u koju je utrošeno vrlo malo novca, a da ne boluje od dječjih bolesti. S te se strane nema što reći. No, nedostatak novca rezultirao je izostankom multiplayer moda, što je doista šteta. No vidjet ćemo, možda ga ipak bude.

Atmosfera je prvorazredna i zaslužuje svaku pohvalu. Padanje kapi kiše nije popraćeno samo lijepim transparentnim efektom nego i zvukom koji se mijenja ovisno o tome gdje stojite. Ako pak stanete pod drvo, primijetit ćete da kiša pada slabije. Okoliš je iznimno detaljan, svaki nivo ima drugačiju vrstu trave, drveća i ostale popratne sadržaje. Travke i lišće uvijaju se na povjetarcu, dok vam vjetar pjeva kroz žice ispod kojih ste se našli, a nerazumljivo se brbljanje Švapca-poletarca prekida reskim zvukom oružja koje možete indetificirati po zvuku. Ma jednostavno *vunderšen*, što bi Vuk rekao/kazao.

MUOLTO INTELIGENTTE

Protivnici nisu toliko inteligentni koliko su agresivni, a isto se odnosi i na njihove pse koji, dok čekaju friški komad savezničkog mesa, neobvezno šetuckaju, dižu šape i mrdaju repom, tako da će na vas najčešće nasrnuti kao divlje svinje u cik-cak liniji s pokojim zaustavljanjem za okidanje i punjenje oružja. A kad ispucaju sve metke, il' će dići ruke u znak predaje il' pak hrabro posegnuti za svojim nožem za reverom, bijesno sijevajući demonskim očima želeći vas što prije dokrajčiti. S druge pak strane, pokazuju dosta inteligencije prilikom grupiranja i skrivanja. Teško je sad biti pametan i odlučiti je li riječ o inteligenciji ili sirovom instinktu. Odluku prepuštam vama.

MISC

Formacije ne samo da možete mijenjati tijekom igre nego ih možete i izrađivati u vrlo jednostavnom programčiću koji dobivate uz nju. Vrlo korisno. Ako vam nijedan od brojnih ciljeva nije po volji, jednostavno ga nacrtajte i strpajte u pripadajući folder. Isto vrijedi i za sve zvukove u igri, pa čak i glazbu. Ne želite li čuti poznati vam glas šefa, inkasatora ili neke druge drage vam osobe, jednostavno ga/je snimite u MP3 formatu i presnimite preko željene datoteke pa kad vam kaže nešto tipa "moraš ostati prekovremeno", vi pušku u ruke i odgovorite. Što je još zanimljivo? Ah, da, vožnje. Dakle, iako je riječ o FPS-u, napravljene su bolje negoli u nekim simulacijama vožnje koje sam igrao. Vozila skaču preko kamenja, praše, gaze Švapce. Ma igra u igri, kažem vam. Krvavih detalja poput onih u *Soldier of Fortuneu* ovdje nećete naći, mašući nožem neprijatelju ispred nosa samo nepotrebno dižete prašinu. U ovoj me igri najviše razveselilo vrlo šturo objašnjavanje misija. Sve je na vama. Nikakvih radara ni uputa. Ostave te, kažu ti što moraš učiniti i gdje moraš poslije doći, i to je to.

L' MUZIK

L' muzik je l' prva l'liga. Inače je gotovo nikad ne uključujem u igrama, ali u ovoj je to jednostavno neizbježno. Riječ je o prvorazrednoj orkestralnoj glazbi koja se ovisno o vašoj situaciji u igri mijenja i decentno miksa. Ledima mi već prolaze žmarci.

ALTERNATIVNO
HIDDEN&DANGEROUS
Igra vrlo slična *DD*-u, vrlo popularna.
OPERATION FLASHPOINT
Još jedna ratata igra koja je digla mnogo prašine kad je izašla.
GHOST RECON
Najnovija igra Toma Clancyja, nastavak *Rouge Spear* serijala. Kao i *DD*, ne trpi brzopletost.

90 **OCJENA**
Eh, da je još koji nivo i multiplayer

DVANAESTORICA ŽIGOSANIH

Bez ikakve diskusije, jasno je da je igra utemeljena na tom filmu. Bavi se istom tematikom, a likovi u filmu suočeni su sa sličnim zadatcima kao i naši heroji. Iako je film napravljen još davne 1967., još je uvijek klasik ratnih filmova. Ekipa glumaca koja je glumila u filmu je neponovljiva, pa koristim ovu priliku da ih još jednom spomenem: Lee Marvin, Ernest Borgnine, Jim Brown, John Cassavetes, Richard Jaeckel, George Kennedy, Trini López, Robert Ryan, Telly Savalas, Donald Sutherland, Clint Walker i Charles Bronson.

Bzzzzzzzzzzzzzzzz. Ajmo igrat *zuje!*

Praznička atmosfera... idealno za vatromet

Proljetno jutro. Dušu dalo za šetnjicu

Njemački ovčar i njegov pas

"E da sam otišao na WC prije misije, ne bih se sad morao blamirati"

Jedno ugodno, nekrvavo ratno iznenađenje igraće verzije "Dvanestorice žigosanih"

Supersonični suicid

BALLISTICS

Prvo je netko rekao: "Ajmo napraviti *Tetris*." Potom je netko rekao: "Ajmo napraviti *Need for Speed*." A onda:"Ajmo napraviti *Wipeout*." Idući je prijedlog bio: "Ajmo se zavezati za raketu." A nadam se posljednji: "Ajmo napraviti *Ballistics*"

MOTAJ!

BALLISTICS
PROIZVOĐAČ GRiN **IZDAVAČ** XiCat
MINIMALNA KONFIGURACIJA P3500, 128 MB RAM, 3D-kartica **NAŠA PREPORUKA** Athlon 900, 256 MB RAM, 3D-kartica **3D-PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** internet, LAN

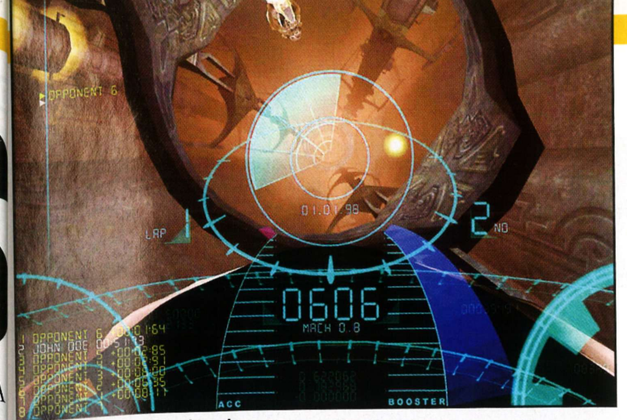
PIŠE **Damir Rukavina**
damir.rukavina@janus.hr

S obzirom da već duže vrijeme nisam recenzirao neku utrku, prisjetimo se načas kako je tekao njihov razvoj posljednjih nekoliko godina. Naime, ljudi imaju čudnu naviku dijeliti ih u dvije skupine, pa tako prvoj pripadaju konvencionalne utrke, a drugoj futuristične. Iz nepoznatog razloga, potonje igračima moraju ponuditi suludu brzinu. Da bude još bolje, svake se godine pojavi igra u kojoj vaša 'jurilica' ide sve brže. Kako stvari stoje, sve se pretvara u utrku po isušenim jezerima u kojoj piloti riskiraju živote pokušavajući oboriti brzinske rekorde. No, neću duljiti s usporedbama, moram pisati o ovoj igri želim li dobiti novac za taj raketni bolid.

Ballistics je koncepcijski poprilično jednostavan: sjedite na bolidu koji juri duž zidova zatvorenog tunela nastojeći postići maksimalnu brzinu i izbjeći prepreke. U cijeloj je igri samo pet staza, no nekima to vjerojatno neće smetati, samo će odmahnuti rukom i nastaviti dalje čitati. Kao i kod većine dobrih igara, odvojite li sat vremena za komande, vjerojatno ćete završiti "rookie" težinu i poslati sve u tri... Šalu na stranu, *Ballistics* je dobra igra - kad je završite, počinjete na novoj težini i sve iznova proučavate i istražujete. Govorim, dakako, o *replay valueu*, a igra ga ima na bacanje.

KROZ VODOVOD

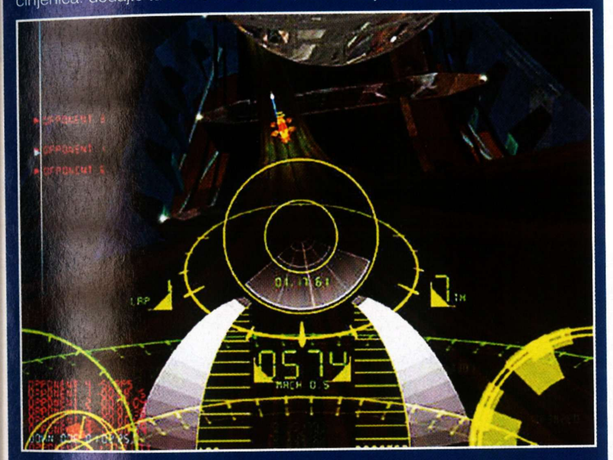
Igru upoznajete valjajući se po tunelu lijevo-desno, da biste se potom otkačili od ruba i ponovno spojili prolazeći kroz niz prepreka, što i nije baš impresivno. Nakon toga, napokon, krećete i zabava počinje. Naime, vaš se bolid kreće prosječnom brzinom od 400 km/h, što je možda i prebrzo. I baš kad ste pomislili da ćete moći igrati s ugašenim monitorom, naišli ste na booster-pad i odlučili pritisnuti turbogumb. Ostatak iskustva nakon tog trenutka mogao bi se opisati kao programerski pokušaj liječenja nekih traumatičnih iskustava iz djetinjstva. Naime, prvo će doći do naglog ubrzanja i goleme buke popraćene treskom, a na kraju i do - detonacije. Tako je, narode, upravo ste probili zvučni zid. Pri tim je brzinama, dakako, gotovo nemoguće izbjegavati prepreke, upravljati bolidom i držati se one strane tunela koja je nasuprot zavoju. Eh da, zaboravih... vozeći, morate se držati suprotnog ruba cijevi da biste iskoristili centrifugalnu silu koja vas pritišće uz rub dopuštajući vam da nesmetano i s minimalnim otporom zraka ubrzate do željene brzine. Zanemarite li te zakonitosti, inercija će biti prevelika za elektromagnetsko polje koje vas zapravo pritišće uza zid, što će rezultirati odbijanjem od njega i naglim gubitkom brzine. Shvatili ste? Dobro, sjedi, pet.



Svjetlo na suprotnoj strani tunela

POZOR, ZAVOJ!

U *Ballisticsu* se stvari odvijaju poprilično brzo pa se može reći da igrač nema baš previše vremena. Jedino što se pri tako velikoj jurnjavi može učiniti je pokušati memorirati raspored prepreka (pokušajte, nije teško), što će vam pomoći da jednostavnije odredite kad je pravi trenutak da se prebacite ustranu, na gornji dio cijevi ili nešto slično. Naposljetku, da bih zaključio ovaj najkraći prohod igre ikad objavljen u našem časopisu, spomenut ću nekoliko činjenica: dodajte turbo na ravninama, memorirajte stazu i jedite čokolino!



Ravnina

Ups, žarulja!

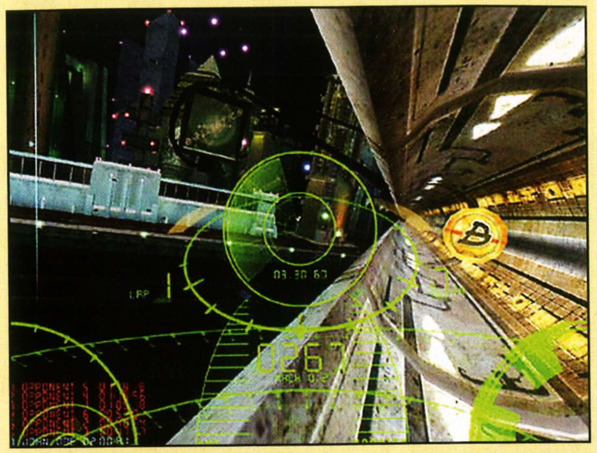
Tunelčuga i tako...

Evo, opet sve juri...

Checkpoint

ZAŠTO U HAKERU REKLAMIRAMO IGRE S VISOKIM HARDVERSKIM ZAHTJEVIMA?

Da budem iskren, nisam siguran. Zagovornik sam teorije "što jednostavnije, to bolje", a samim tim i nižih hardverskih zahtjeva u igrama. No, kako stvari stoje, tehnologija ide naprijed pa će i to otići u jamu. K vragu, i šah zahtijeva 3D-karticu. No zahvaljujući brzim konfiguracijama većine igrača, pitanje je hoće li se igra vrtjeti u 25 ili 35 fps, stoga ćete nam, vjerujem, ovaj put progledati kroz prste, barem što se glupih okvira tiče.



Ova slika odiše visokim zahtjevima

Šezdeset mu frejmića!

Jurnjava i tako... bla, bla, brzina itd.

Fijuuuuuu!

A GDJE JE ORUŽJE?

E, to je upravo ona najslađa stvar. Naime, u igri ga nema, morate se osloniti samo na vlastite reflekse, ali neka vas to ne brine, već nakon nekoliko dana igranja vjerojatno ćete moći presretati fotone u letu. Kao što sam spomenuo, sve ovisi o tome koliko ste sigurni što je iza idućeg ugla te isplati li se koristiti booster pad. Vjerujem da postoje igrači koji će utrke završavati u turbu jureći po booster padovima nevjerojatnom brzinom, nakon čega bi bilo najbolje poslati ih na detoksikaciju, jer igru ćete mogući igrati samo ako ste skakavac. No, šalu na stranu... u ovoj su igri najvažniji refleksi, a trebat će vam i malo sreće te mnogo hardverske snage. Naime, hardverski je vrlo zahtjevna, bit će vrlo zanimljiva vlasnicima GeForce 3 grafičkih kartica (kažu da je optimizirana za nju, pa tko voli, nek' izvoli). *Ballistics* će, ako ga ne prebace na neku od konzola, postati PC benchmark futurističnih naganjanja, što znači da ćete ga vjerojatno završiti ne ispadnu li vam prije toga oči zbog titranja svjetla. Nazdravlje!

ALTERNATIVNO
WIPEOUT
Jedna od uspješnijih PlayStation igara.
SLIPSTREAM 2000
Tko se ovog sjeća, svaka mu čast! :)))
ZELENI VAL
Ovo niste pročitali u Hackeru!

75 **OCJENA**
Igra je vrlo dobra, samo kad ne bi boljele oči već nakon deset minuta igranja

Predatori iz konzerve

SILENT HUNTER 2

Težak je to život bio. Postotak preživljavanja jednak mogućnosti da ljubav i mir vladaju zemljom, pokvarena hrana, bratska zajednica i dubinske bombe

Ma vidi budale. Ja ih torpediram, a oni rade roštilj

SILENT HUNTER 2

Proizvođač SSI **Izdavač** Ubi Soft **Minimalna konfiguracija** P2 266, 64 MB RAM, 650 MB HDD **Naša preporuka** 1 GHz, 256 MB RAM **3D-podrška** Direct 3D **Platforme** PC

Čekaj, nešto ću te pitati

Brodovlje potapao **Tomislav Majcenić**
tomislav.majcenic@janus.hr

Nasreću, takve je stvari još jedino moguće doživjeti u simulacijama poput ove i dabogda tako i ostalo. Glavno je pitanje, naravno, je li atmosfera zadovoljavajuća? Odgovor je da, napeto je. Igrate li realne misije bez ikakvih dodatnih savjeta, ova igra doista postaje natezanje živaca. Jedini način da provjerite situaciju oko sebe je uključiti hidrofon, izbrojati koliko propelera čujete ili možda doći na periskopsku dubinu i proćiriti malo uokolo. Budete li imali sreće, primit ćete tu i tamo neku obavijest o položaju neprijateljskog brodovlja od vaših bojnih skupina na moru. Ako ipak ne bude nikakvih obavijesti, dobro naćulite uši i slušajte hidrofon. Ako se brod kreće, čut ćete ga, a ako je usidren, znat ćete da je u blizini tek kada ga vidite ili poljubite.

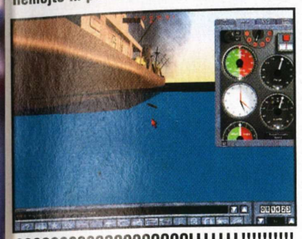
THE GAME

Zaključismo, dakle, riječ je o zapovijedanju podmornicom. U ulozi smo kapetana jedne od brojnih njemačkih podmornica koje su tijekom 2. svjetskog rata širile jezu, nemir, paniku, torpeda i ostatke brodova svojih neprijatelja morskim prostranstvima, osim ako kapetan nije falija pa zakačio svog priku. Kampanju počinjete u nekim jednostavnijim i bržim misijama u slabijim podmornicama te postupno, kako skupljate pohvale, napredujete i do boljih podmornica.

REALNOST

Nakon dužeg igranja ugođaj će biti sve bolji jer umjetna inteligencija koja upravlja brodovima dobro dočarava manevarske sposobnosti ondašnjih plovila koja su za razliku od današnjih bila znatno slabije tehnički opremljena. Trebate znati sve mogućnosti svoga plovila, znati se šuljati, kada stati, kada zaroniti i leći na dno, koliko dugo čekati, a

Kontrola torpeda. Ako niste završili barem 16 semestara nekog tehničkog fakulteta nemojte ni pokušavati ručno namještati



GGGGGGGGGOOOOOOOOOOLLLLLL!!!

Codename: Ripoff!

CODENAME OUTBREAK

Nastavlja se trend 'realnih ratnih igara', no koliko u svemu tome ima realnosti, a koliko marketinške napuhanosti, druga je stvar!

Impresivnog li kadra...

CODENAME OUTBREAK

PROIZVOĐAČ GSC Gameworld **IZDAVAČ** GSC Gameworld **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P3 500, 128 MB, 3D-kartica **NAŠA PREPORUKA** Duron 800, 128 MB, 32 MB 3D-grafička **3D-PODRŠKA** Internet, modem, LAN

Namiještanje tima...

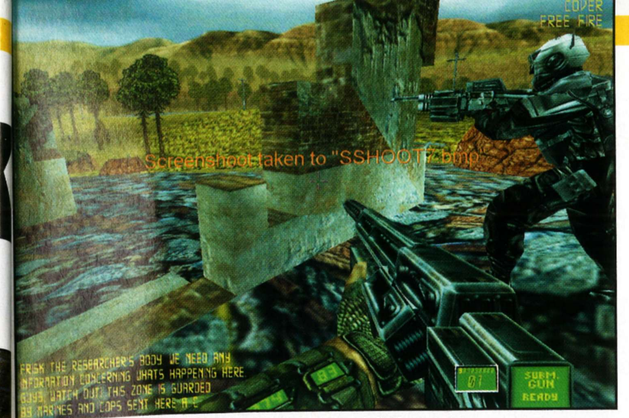
PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

Ponovit ću za svaki slučaj: recenziranje prosječnih igara najveća je muka koja može zapasti jednog poštenog recenzenta. Ne možeš je popljuvati, ne možeš je nahvaliti, preostaje jedino najbrajanje informacija koje ionako nikog ne zanimaju. No nismo mi krivi što se pojavljuju takvi uratci. Upozorio sam vas i moja je savjest čista! Stoga, držite se, jer... ne... je li... ma uopće ne želimo poletjeti!

DINAMIČAN DVOJAC

Codename Outbreak nam stiže iz jedne bivše države Sovjetskog Saveza, a ja ni uz najbolju volju ne mogu reći je li riječ o Gruziji ili Ukrajini. Iskreno, nije me ni briga (sve vam je to ista sirotinja), taj je podatak bitan tek da bismo se odmah na početku pripremili za drugačiji proizvod od onih na kakve smo navikli u ustaljenom angloameričkom *streamline* izdavaštvu. Nedavno nam je stigao izvrstan naslov iz bliske nam Poljske za koji svi imamo pokoju toplu riječ (jasno, riječ je *Operation Flashpointu*). No da 'nezavisna produkcija' ipak nije jamstvo originalnosti i kvalitete, pokazat će nam upravo *Codename Outbreak* koji je već od svoje uvodne špice bolno predvidljiv i suh. Priča je 'čudo jedno' moderne beletristike u kojoj ćemo se nauživati straha od gromostrašnih izvanzemaljaca iz druge dimenzije koji k nama stižu na nekakvim meteorčićima i meteoritčićima. Kad vam kažem da izgledaju kao Facehuggeri iz *Aliena*, upišat ćete se od straha i originalnosti! U redu, ne treba jednom FPS-u ne znam kakva priča, no što je previše, previše je, pa sam siguran da znate nastavak. Da, žohari su napali vojnu baze, a vi i vaš kolega morate obraniti američku i svjetsku vojnu čast da biste jednog dana uz kamin i pola litre ruma mogli unucima pričati da ste baš vi zaslužni što danas mogu slaviti Svjetski dan nezavisnosti i što nisu bezumni zombiji koji buncaju 'Groktar je velik' dok im iz nosa vise alienski pipci. Nećemo pipke, hoćemo slobodu i demokracijuuu! No, kako se za nju valja dobrano pomučiti, to nećete moći obaviti sami nego uz pomoć gorespomenutog 'kolege po oružju'. Yep, prije svake misije pozabavit ćete se naoružavanjem i 'oklopljavanjem' vaših pulena (2 komada najviše) ne biste li što spremniji ušli u borbu. Omiljenu ekipu sastavljate od desetak ponudenih faca, no važno je reći da je najbolje držati se onih s kojima ste krenuli jer tijekom misija stječu iskustvo. Kad ih naoružate, naći ćete se u tipičnom FPS-svijetu za koji nam je već na prvi pogled jasno da će obilovati otvorenim prostorima, šumama, brdima i ravnicama pa će se tako već prva misija odigravati u prekrasnom eksterijeru, a ne u memljivom interijeru. Što to znači? Vjerojatno gomilu drveća, gudura, vojnih baza i ostalih objekata kojima ćete se diviti zahvljajujući *propriaty* grafičkom engineu.

Na prvi pogled ovo je jedna prosječna igra...



Srećom, kompanjon je dovoljno inteligentan da se skrije kad se puca

Ma pogledajte ovaj kockasti auto...

Teksture su izvrsne

... a na drugi još prosječnija

Ne znam što napisati u drugom odlomku, ubijte me!

Oduševljenje će trajati svega desetak sekundi, tj. dok se ne približite prvom neprijatelju i u njegovoj tropoligonskoj uglatoj faci ne spoznate svu zastarjelost grafičkog potjerivača. Povremena će vas trzanja (Duron 800, GeForce 2 GTS) u to dodatno uvjeriti i natjerati vas na smanjivanje detalja! No, preko toga ćete ipak prijeći jer je sve ostalo poprilično dobro, primjerice izvrsne reakcije vašeg suborca koji vas, zahvaljujući naprednom AI-ju, oponaša i uči od vas pa je u većini slučajeva dobrodošli dodatak, a ne opterećujući privjesak. Upravo je zapovijedanje poslušnom suborcu glavni element oko kojeg se vrti taktička narav ove hibridne igre. Nekoliko jednostavnih naredbi poput *čekaj, prati me, pokrivaj me, pucaj i ne pucaj* bit će sasvim dovoljno i za neke naprednije taktičke manevre bez kojih se ne može odgirati ni prva misija! Tako je, mahnito ulijetanje u sobe i bezumno trčanje brisanim prostorom ubrzo će prekinuti kakav precizni snajperski metak jer je i neprijateljska inteligencija na zavidnoj razini. Ponekad čak i na malo „prezavidnoj“ - naime, znaju vas iživcirati do te mjere da ćete frustrirano opičiti po „ALT F4“ ili pak zaigrati na arkadnom modu težine u kojemu se gubi čar i neizvjesna ratna stvarnost. No zahvaljujući prilično moćnim oružjima (puška, RPG, mitraljez) od kojih posebno valja istaknuti snajper, teren je moguće preokrenuti u vlastitu korist te ga „utilizirati“ za bešćutno smicanje bespomoćnih gadova! Skrivanje, šuljanje, taktiziranje i snajperiranje osnovni su borbeni manevri za uspješno izvršavanje zadaća, stoga je *Codename Outbreak* ispao mnogo bliži primjerice *Flashpointu* ili *IGI-ju* negoli *Unrealu*. Bliži po načinu igre, ali nikako po kvalitativnoj razini jer *Outbreak* jednostavno odiše osrednjošću i kroničnom nedorečenošću; grafika je katkad predivna, katkad jadna, oružja imaju autentičan zvuk, ali izgledaju ko plastične puškice, zvukovi su ponekad atmosferični, ponekad sterilni... Mogli bismo tako nabrajati unedogled jer, kako rekoh, *Outbreak* je prije svega jedna prosječna igra koja balansira na tankoj granici između propasti i hita. Pokušaji realističnosti uglavnom se svode na neljudski precizne neprijatelje, dok je sve ostalo i više nego neuvjerljivo i prazno. Kako je ovdje riječ ponajprije o **futurističnoj** pucačini, odmak od stvarnosti je još i veći jer bi se ljudi sigurno lakše stopili sa suvremenim osjećajem 'kalašnjikovskog' ratovanja, a ne s tamo nekim hi-tech laserčićima i ezoteričnim bacačima. Eto, nije da je *Outbreak* loš, ali jednostavno nije dovoljno dobar! Pogotovo ima li se na umu s kakvim je teškašima ušao u ring, u usporedbi s jednim *AvP-om* doista nema nikakve šanse. No ako ste opasno zagrijani za hard core taktički FPS i imate dovoljno vremena i iskustva da mu se posvetite, slobodno ga zaigrajte. Samo ja bih svoj novac u ovom trenutku potrošio na nešto drugo...

MALI GLASOVI

Joj, žalosti... Svi glasovi u igri, tj. oni iz špice, izbornika i in game radiokomunikacije su očiti pokušaji nemuštog spikanja engleskog od strane kojekakvih Rusa i Ukrajinaca. Poznati istočni naglasak je toliko izražen da bole uši! Kao kad gledate američki film s Radom Šerbedžijom! Pa ako već nemaju pojma, mogli su kao pripovjedače unajmiti kakve Amere da im igra ne zvuči tako jadno i izvan modernih angloameričkih trendova. Ili su mogli pričati na ruskom, vjerujem da bi bilo znatno, znatno slušljivije i zanimljivije. Pa ako su mogli Poljaci (Flashpoint), mogli su i oni! Nisam li pretjerao s ovim "mogli"? A čuj, mogli su nam jeb** m**** al' nisu!

Dok zumirate snajper, dobivate i analizu zvuka. Što to ondje šapću?

ALTERNATIVNO

OPERATION FLASHPOINT
Novi FPS, Bog i benchmark za ocjenjivanje ratnih igara.

PROJECT IGI
Odlična, napeta i stvarna komandoska akcija!

72 OCJENA
Relativno neugledna prezentacija i zastarjelost neće ovoj igri dopustiti da razvije svoja potencijalno prekrasna krila!

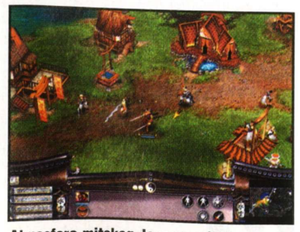
RTS projekt Eda Della Castilla, producenta Command&Conquer serijala

BATTLE REALMS

Na prvi pogled, još jedan klasičan izdanak u prenapučenom žanru strategija u stvarnom vremenu. Ali samo na prvi pogled, ispod površine se krije nešto sasvim drugačije

BATTLE REALMS

Proizvođač Fireglow **Izdavač** CDV **Minimalna konfiguracija** P233, 64 MB, Windows 95 **Naša preporuka** P333, 128 MB RAM, Windows 95 **3D podrška** nema, a i ne treba **Multiplayer** LAN, Internet (WON) **Platforme** PC



Atmosfera mitskog Japana osjeti se na svakome koraku

PIŠE **Damir Đurović**

damir.djurovic@janus.hr

Naizgled tek jedan u nizu uobičajeno napornih RTS-ova, popraćen snažnim utjecajem japanske kulture i mitologije. Međutim, *Battle Realms* je spreman ponuditi i znatno više: bogatstvo detalja na svakome koraku te cijeli niz inovativnih zahvata u koncepciji igre, što ga čini doista drugačijim i vrijednim pozornosti.

JAPANSKA VEZA

Utjecaj japanaske drevne kulture i mitologije i više je nego očigledan. Neupućeni bi se čak mogli zabuniti i pobrkati mjesto događanja priče sa stvarnim povijesnim japanom. Riječ je zapravo o fiktivnom svijetu koji će vam na svakome koraku nastojati približiti jedinstvenost atmosfere japanske mitologije isprepletene utjecajima različitih fantazijskih motiva. Poput svih ostalih igara ovog žanra, i *Battle Realmsi* osim standardne singe player kampanje sadrže i niz multiplayer modova koji podržavaju najrazličitije vrste igranja s više igrača. Dakako, nama je posebno zanimljiva upravo single player kampanja u kojoj dolazi do izražaja izniman trud što ga je u igru uložio bivši producent *C&C-a* Ed Dell Castillo i njegova ekipa iz Liquid Entertainmenta. Vaša virtualna inačica u priči *Battle Realmsa* je ratnik Kenjii koji se nakon višegodišnjeg izbivanja odlučio vratiti u rodni kraj, gdje zatiče još goru situaciju nego kad je odlazio. Cijela vam pozadina priče biva objašnjena već u nekoliko početnih misija, nakon čega bivate bačeni u veliki rat klanova, a glavni vam je cilj vratiti vlast i obnavljanje uspomene na velikog i moćnog vladara kakav je nekoć bio vaš preminuli otac.

RATOVI KLANOVA

Iako u igri postoje četiri stilski i koncepcijski potpuno različita klana, na samom početku kampanje pružena vam je mogućnost da izabete hoćete li se pridružiti plemenitom Dragon klanu ili pak nešto okrutnijem Serpent klanu koji je sve do svoje smrti vodio vaš otac. Inače, već sada smo dobili obećanje iz Liquid

Wolf clan - za razliku od svojih suparnika, pripadnici ovoga klana oslanjaju se na sirovu snagu... um caruje, snaga brege dere

Svjetlosnih efekata prilikom većih sukoba doista ne manjka

Marš preko Drine...

Prikratite si vrijeme do izlaska novog *Warcrafta* ovom odličnom RTS-igrom

Entertanimenta da će se u bližoj budućnosti pojaviti i expansion za igru u obliku dodatne singleplayer kampanje koja će vjerojatno ponuditi i mogućnost igranja s Wolf klanom. Građevine, jedinice i taktike klanova u igri međusobno se drastično razlikuju, pa tako dok jedni inzistiraju na brutalnom barbarskom stilu borbe koji se oslanja na uporabu žive sile, drugi svoj interes usmjeravaju prema silama mračne magije, dok ćete vi osobno, odaberete li Dragon klan, svoju taktiku temeljiti na visokoj specijaliziranosti vrhunskih jedinica kao što su dragon warriorsi, samuraji i niz drugih. Možda čak najveću zanimljivost u igri predstavlja njihov jedinstven način dobivanja željenih jedinica nazvan *alchemy unit mode*. Naime, svi vaši ratnici počinju kao najobičniji seljaci. Da bi dalje napredovali, potrebno ih je trenirati u zgradi za to namijenjenoj. No kako biste od njih dobili još moćnije i specijaliziranije jedinice, morat ćete ih provesti kroz trening unutar nekoliko zgrada, pomno tražeći potrebne kombinacije za dobivanje specifične vrste ratnika. Ni po pitanju raznolikosti jedinica igra nije zakazala. U svojim redovima imat ćete najednostavnije ratnike poput kopljanika i strijelaca pa sve do moćnih samuraja i kabuki ratnika te glomaznih i tromih, ali izrazito učinkovitih topovnika koji zapravo izgledaju kao sumo hrvači s velikim kotlovima punim baruta. Iznimno

Obrana se priprema za naviruće horde podmuklih jedinica neprijateljskoga klana

RIŽA, VODA I... KONJI

Riža i voda, jedina dva resursa unutar igre, podjednako su vam potrebna za izgradnju vaših građevina kao i za treniranje različitih jedinica. Svojevrsna treća vrsta resursa bili bi konji, no oni uvijek pristižu u određenom broju pa ih je samo potrebno pripitomiti i dovesti iz divljine u vaše konjušnice. Zanimljivo je da apsolutno svaku jedinicu, uključujući i heroje, možete smjestiti na konja, čime dobivate na pokretljivosti, a i sam konj može izvršavati koliko-toliko korisne napade. No, nažalost, i iznimno vas je lako srušiti s njega, što je u neku ruku i realno s obzirom na kaotičnost i žestinu bitki u kojima ćete se naći.

Riža i voda, jedina dva resursa unutar igre, podjednako su vam potrebna za izgradnju vaših građevina kao i za treniranje različitih jedinica

Zastanite i bacite pogled na prekrasno izvedenu prirodu koja vas okružuje

važnu skupinu ratnika u vašem klanu čine moćni heroji najrazličitijih sposobnosti koji će vam se pridruživati tijekom igre. Njoj pripada i vaš lik, mladi Kenjii, koji obvezno mora preživjeti svaku misiju. Igra cijelo vrijeme inzistira na akciji te nećete imati ni trenutak odmora, pogotovo u kasnijim misijama. No, paralelno s time, svaki vaš uspjeh u okršaju s neprijateljskim klanom bit će nagrađen jing i jang bodovima koje možete iskoristiti za unapređivanje neke od značajki određenih vrsta jedinica (primjerice da svi samuraji i dragon warriorsi zadaju znatno veću štetu u okršajima i slično).

PIKANTERIJE

Ostavimo li sve koncepcijske zahvate po strani, očigledno je da je daleko najveći trud uložen u vizualnu prezentaciju igre. Detalji su prisutni na svakom koraku pa možemo reći da je to vjerojatno igra s najviše stila u RTS-žanru te s jednim od ponajboljih i najefikasnijih 3D enginea. Fluidna animacija likova koji tijekom borbe koriste poveći spektar totano različitih i iznenađujuće lijepih poteza koji se gotovo nikad ne ponavljaju jedan za drugim tek su kap u moru niza pikanterija. Krajolici izgledaju briljantno, sve je puno sitnica poput predivnih vodopada ili ptica koje izlijeću iz šume prilikom ulaska vaših jedinica. I glazbena je podloga važan čimbenik dočaravanja atmosfere u *Battle Realsima*, što je postignuto iznimno ugodnim orijentalnim tonovima koji se dinamično prilagođavaju situaciji u kojoj se nalazite. No, pokraj svih nabrojanih divota, igra nažalost ima i nekih loših strana. Bez obzira na uloženi trud, tvorci *Battle Realmsa* nisu uspjeli izbjeći neke već dobro poznate boljke RTS-žanra. Tako je primjerice i dalje jedna od daleko najuspješnijih taktika gomilanje vaših jedinica, a potom juriš na neprijateljske redove. Istina, igra barem koliko-toliko inzistira na miješanju nekoliko vrsta jedinica ovisno o sastavu neprijateljskih redova, no nedostatak bilo kakvih formacija cijelu je stvar zapravo ostavio potpuno istom kao i u nizu drugih projekata toga žanra. Ponajveću zamjerku uputili bismo neposlušnosti AI-ja, naime vaše će jedinice vrlo često odbijati izravno izvršiti vašu naredbu nabasaju li na putu do svoga cilja na bilo kojeg pripadnika neprijateljskog klana te ga automatski napasti. Istina, spomenuti se nedostatak može ukloniti override naredbom koja ipak nije ni dovoljno praktična za uporabu u jeku borbe. Zbroji li se sve i oduzme, dobili smo odličnu atmosferičnu RTS igru uz koju ćemo, ako ništa drugo, prikratiti vrijeme dok ne izađe toliko dugo iščekivani *Warcraft 3*.

Lotus clan - puknuti općinjenici silama mračne magije

ALTERNATIVNO

Empire Earth
Po prvi je put u strategijama u stvarnom vremenu obuhvaćena ljudska povijest kroz desetak vremenskih epoha, od starih Grka preko velikih svjetskih ratova do mračne tehnološke budućnosti

Stronghold
Strategija koja se dosad najvjernije približila srednjovjekovnom načinu ratovanja, kada su opsade i obrane dobro utvrđenih zamaka predstavljale svakodnevni život plemića

Warcraft 3
Definitivno najočekivanija RTS-igra u ovome trenuku. Nažalost, morat ćemo pričekati barem do proljeća da zaigramo tu Blizzardovu tri godine razvijanu divotu

84 OCJENA
Iznimno dotjeran RTS sa zavidnom dozom noviteta koji, nažalost, ipak pati od nekih dobro poznatih boljki ovoga žanra

Nostalgija

WIZARDRY 8

Kada ste posljednji put zaigrali klasičnu, kvalitetnu roleplaying igru? Prije pet godina? Želeći izmamiti nekoliko suza radosnica, SirTech i Ubisoft pružili su nam priliku zaigrati još jedan RPG koji bi u idealnom svijetu bio jedino što bismo trebali igrati idućih nekoliko mjeseci. Zašto se to neće dogoditi, otkrijte u ostatku recenzije

Tri loša ubiše Miloša

WIZARDRY 8
PROIZVOĐAČ Sir Tech Canada **IZDAVAČ** Ubi Soft **MINIMALNA KONFIGURACIJA** Pentium 2 450, 64 MB RAM **NAŠA PREPORUKA** Pentium 3 500, 128 MB RAM **3D-PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** nema

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

Kolike su šanse da ovih dana zaigramo RPG-ove iz prvog lica s klasičnim side-slide prikazom likova? Poprilično malene, vjerujte nam. Štoviše, neka stara načela i stare vrijednosti nestaju zbog pojave novih i dinamičnijih sučelja u manjem broju igara. Kamo nas to vodi? Kao prvo, do pomalo napornih uvoda u recenzije, a kao drugo, i najtužnije, nestanku old-school roleplayinga. Kao protuargument netko će reći: što će nam takve igre kad imamo *Baldur's Gate?* Postavljeno je pitanje vjerojatno na mjestu s obzirom da nova generacija gamera uglavnom uživa u novijoj generaciji RPG-ova gdje je pristup nešto drugačiji. Kao primjere spomenimo japanski RPG *vulgaris* ili taktički roleplaying u stili *Baldur's Gatea* ili *Planescape Tormenta*. Dakle, igra koja je pred nama vjerojatno je jedan od posljednjih predstavnika svoje vrste koji ćemo sa sjetom prepričavati razdraganom potomstvu: računalni roleplaying u drugom evolutivnom koraku (prvi su bili tekstovni RPG-ovi o kojima bolje da ne pričam). Želeći očuvati integritet recenzije, jer bismo inače mogli dobiti još jedan *Mikroskop*, počet ću s prednostima, nedostatcima i značajkama ove igre.

OTVORENO

Prva i možda najiritantnija stvar je odabir likova i njihovih značajki. U

Možda izgleda ludo, ali ovdje možete preslušati što je zabilježeno u crnoj kutiji srušene letjelice

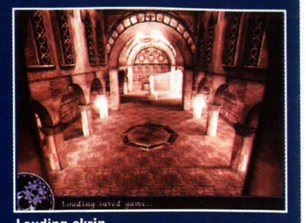
Jedan po jedan...

Kakav prizor...

IZBOR LIKOVA I NJIHOVIH ZNAČAJKI

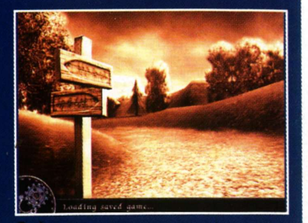
Evo vam savjeta: pročitajte upute i upoznajte se s rasama dostupnima u igri. To je jedini način da shvatite što vam je potrebno za izbor prave rase. Kad se malo bolje upoznate s igrom, vjerujemo da će vam za izbor likova i njihovih značajki trebati upola manje vremena nego da tapkate u mraku.

Vide brda!



Louding skrin

Netko je na nas bacio terror



Bad guys

Dva sata, samo dva sata igranja na dan? Tim ćete tempom igru završiti za deset godina

družini ih je osam, a za svaki treba barem deset minuta. Naime, sa svakim od njih morat ćete proći rigorozne procese izbora rase, spola i klase (cijela gomila) te pozicije unutar skupine. Uzmemo li još u obzir da im i tijekom igre nadograđujete sposobnosti te da se međusobno nadopunjuju, sve se malo komplicira. I ne zaboravite: rase su poprilično neuobičajene, neistražene i krcate bonusima i minusima na koje nismo navikli u *Advanced Dungeons & Dragonsima*. Ukratko, ne uspijete li svladati podjelu uloga, klasa i rasa (rimuje se!), bit će vam vrlo teško zaključiti što uzeti, a što ne. No, da ne bi bilo "nismo znali", spomenut ćemo o kakvom je svemiru zapravo u igri riječ. Misteriozni vas je mook (pripadnik jedna od vrsta u igri) angažirao kao tjelohranitelja u svojoj kampanji na planetu na kojem je nađena posljednja od triju relikvija stvorenih za stvaranje svjetova od strane prastarih božanstava. Jedan od velikih negativaca prošlih nekoliko nastavaka *Wizardry* serijala, The Dark Savant, odlučuje vas skratiti za glavu te vaš svemirski brod pogađa projektilom. Preživjet ćete udar, za razliku od svog dlakavog vodiča, te se naći na poprilično čudnom i začudujuće detaljnom svijetu, gdje se zapravo odvija natjecanje u stvaranju novog božanstva. U utrci su mookovi (nešto kao Wookie iz SW-a, samo pametniji), Dark Savant, humanoidni nosorozi (čijih se imena ne mogu

Na početku igre mlatite po rakovima, pa od nečeg se treba početi, zar ne?

sjetiti) i vi. Eto, to je ukratko ideja oko koje se vrti golemi svijet koji nam stiže na tri CD-a, a prepun je avantura, čudovišta, inteligentnih NPC-ova i sličnih stvari koje prave RPG-ove čine interesantnima.

MOŽDA

Najbolji element igre je njezina nevjerojatna nelinearnost koja igračima omogućuje da priču vode u smjeru koji njima odgovara. Odlučili ste krasti iz sigurnosnih bankarskih sefova? Ništa lakše... kad ukućanin ne gleda, škicnite u njegovu škrinju, uzmite mu bankovnu karticu, otiđite u banku, predajte identifikaciju i popalite jadniku sve što ima. Želite li raditi kao plaćenik? Ili kao dobročinitelj? Sve je moguće. Kad smo već kod mogućnosti, spomenimo neke finese i prednosti/nedostatke koje igra ima. Prvo, zahvaljujući njezinoj nelinearnosti, igrači će većinu vremena provoditi bauljajući uokolo ne znajući što trebaju činiti. U redu, istina je da se radnja uz malo više truda može pratiti, no to će možda nekim neiskusnijima u žanru stvarati probleme. Pogotovo ako spomenemo da dijalozi nisu napravljeni pomoću unaprijed iskonstruiranih rečenica, nego pomoću dijalog boxa u kojem igrač sam slaže rečenice prema dostupnim podacima. Sve je kao u prvih nekoliko *Larryja*... dobro, možda malo jednostavnije:). Vrijednost *Wizardryja 8* će odrediti njegova sposobnost da se uvuče pod kožu hard core igračima. Ako niste jedan od njih, preporučio bih vam da ga i ne pokušavate igrati jer ćete biti posve zbunjeni ili će vam dosaditi. Ipak, riječ je o vrhunski obrađenom djelu koje svojom detaljnošću, dinamičnošću i jednostavnom privlačnošću parira većini najboljih RPG-ova posljednjih nekoliko godina. U prijevodu: više nego vrijedno vaše pozornosti.

Putovanja noću su ponekad najsigurnija zbog prikadanja... nažalost, isto misle i čudovišta

ALTERNATIVNO

WIZARDRY 7
Poprilično stara igra koju vjerojatno možete pronaći na abandonware siteovima.

EYE OF THE BEHOLDER
Apsolutno sjajan old-school roleplaying koji također vrijedi potražiti u nekim boljim abandonware arhivama.

BARD'S TALE
Nešto vrlo, vrlo, VRLO staro. Za ekstremiste.

85 **OCJENA**
Virtuozni roleplaying namijenjen ponajprije hard core igračima

Dobro došli u koloniju...

GOTHIC

Nakon njemačkog originala, konačno nam stiže i engleska inačica tog zanimljivog akcijskog RPG-a

Zatvorenička se kolonija po kojoj ćete lutati tijekom igre sastoji od triju kampova, tj. frakcija koje se razlikuju svojom filozofijom, načinom odijevanja i dostupnom opremom za svoje članove

GOTHIC
PROIZVOĐAČ Piranha Bytes **IZDAVAČ** Xicat Interactive **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 400 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D-kartica
NAŠA PREPORUKA P3 600 MHz, 256 MB RAM, GeForce 2 **3D PODRŠKA** Direct3D
MULTIPLAYER nema

Sjednite i povucite koji dim...

PIŠE **Damir Đurović**
damir.djurovic@janus.hr

Prije samo nekoliko mjeseci činilo se da ćemo ove zime uživati u dvama vrlo obećavajućim RPG-ostvarenjima - *Morrowindu* i *Neverwinter Nightsu*. Nažalost, sudbina je htjela da oba budu odgođena pa je poklonicima tog žanra izbor sveden tek na manji broj igara uz koje će moći provesti nadolazeće duge i hladne zimske noći. Kao svojevrstan spas, od Nijemaca iz Piranha Bytesa stiže dugo očekivani RPG *Gothic*. Riječ je o igri čija je inačica za njemačko govorno područje puštena u prodaju prije više od pola godine, a konačno je evo došao red i na izdavanje engleske. Bacite se na čitanje i provjerite o čemu je zapravo riječ.

WILKOMMEN IN KNAST

Povijest svakog naroda ima svoje svijetle i tamne strane. Razdoblja prosperiteta uvijek su završavala naglim promjenama i velikim gnjevnim ratovima. Kraljevstvo Myrtano nakon goleme ustrajnosti kralja Robara II. napokon je ujedinjeno. Kad je konačno mir zavladao i sve polako krenulo svojim tijekom, iznenada su se probudile horde drevnih neprijatelja kraljevstva. Zastrašujući su orkovi velikom brzinom počeli pristizati sa svih strana šireći kaos i ubijajući svakog tko bi im stao na put. Da bi osigurao stratešku prednost u ratovanju s fizički nadmoćnijim neprijateljem, kralj je poduzeo niz drastičnih poteza, a jedan je osiguravanje izvora magične rude od koje se izrađivalo ponajbolje oružje u kraljevstvu, prijeko potrebno za odupiranje barbarskim orkovima. Stoga je stvoren zatvorenički rudarski kamp, gdje su slali sve ljude koji su se ogriješili o zakon, bez obzira koliko neznatan njihov zločin bio. Radi dodatne zaštite, skupina najmoćnijih magova kraljevsta poslana je sa zadatkom da stvori veliku energetsku barijeru oko rudnika. No, igrom slučaja dogodila se pogreška i barijera je prerasla željene granice zatvorivši u sebi i svoje tvorce. Konstrukcija energetskoga polja je ostala takva da dopušta ulazak, no izlazak je nemoguć - naime, usmrtila bi vas. Trenutak neopreznosti stražara zbog širenja magične barijere bio je dovoljan da zatvorenici uzmu stvar u svoje ruke, pobiju tamničare i preuzmu vlast nad vrijednim rudnicima. Kralju nije preostalo ništa drugo nego da sa zarobljenim stanovnicima kolonije sklopi dogovor kojim se obvezuju da će isporučivati velike zalihe magične rude u zamjenu za različite potrepštine (od hrane i robe pa sve do alkohola i žena). U ulozi ste zatvorenika, prisilno poslanog u koloniju unutar barijere. No, uoči odlaska u koloniju dobivate misteriozu poruku koju treba prenijeti magovima također ondje zatvorenima. Od tog je trenutka sve na vama, hoćete li tu poruku odnijeti ili ne, te kako ćete krojiti svoju sudbinu unutar zatvoreničke kolonije. Upoznavši se sa situacijom unutar kolonije, saznajete da su se njeni stanovnici podijeljeni na tri različite frakcije. Upravo u tome dijelu igre, kad se trebate odlučiti za jednu od njih, dolazi do izražaja nelinearnost igre koja se, nažalost, sve više gubi kako napredujete kroz priču.

Različite beštije pokušat će vas ugnjetavati na svakom koraku

Akcijski RPG koji će privući nešto širi krug igrača

GLAVOM O ZID

Nažalost, ova igra ima i nekih nedostataka. Glavni, zbog kojeg *Gothic* neće postati jedan od velikih i uspješnijih RPG-naslova, je upravljačko sučelje. Naime, svoj lik kroz igru kontrolirate kombinirajući miš i tipkovnicu. Na prvi će vam se pogled učiniti da ste takav način upravljanja vidjeli u mnogim FPS-igrama, a zapravo je riječ o pomalo nespretno sklepanom sustavu koji će od vas zahtijevati istodobnu kombinaciju određenih tipaka i za najjednostavniju akciju poput podizanja predmeta s poda i slično. Slična je stvar i sa sustavom borbe koji će pak zahtijevati neprestanu pozornost i spremnost da nabijate po tipkovnici u određenim situacijama jer ćete jedino tako uspjeti izvesti što korisniju neprekidnu kombinaciju poteza i što više ozlijediti neprijatelja. Problem s kontroliranjem lika u okršaju s neprijateljima posebno dolazi do izražaja kad vas istodobno terorizira nekoliko neprijatelja, što će vas, htjeli vi to ili ne, prisiliti da im oprezno prilazite, sredujući ih jednog po jednog. Sve bi se to još i toleriralo da je riječ o čistom RPG-naslovu, a ne o igri koja poprilično inzistira na svojim akcijskim elementima.

Nažalost, interakcija s likovima izvedena u stilu svih klasičnih RPG-naslova je prilično osiromašena

Sektaški kamp prepun frikova koji u kontakt sa svojim božanstvom dolaze doslovce napušivši se močvarnim travkama

VIRTUALNI KRAJOLICI

No, navedene će nedostatke ubrzo zasjeniti cijeli niz zanimljivih rješenja, zahvaljujući kojima se *Gothic* ipak uspio istaknuti kao poseban naslov. Ovaj projekt veselih Nijemaca iz Piranha Bytesa je prvi RPG kojem je pošlo za rukom uprizoriti u svojem virtualnom svijetu velike i prostrane 3D-krajolike. Iako je *Summoner* prvi učinio korak u tom smjeru, tek u *Gothicu* sve zajedno dolazi do izražaja. Više nego solidan grafički engine omogućava prilično dalek pogled na koncepcijski i vizualno iznimno dobro izveden okoliš. Planine doista izgledaju kao planine, a ne kao brdašca koja možete prijeći u tri koraka kao kod nekih drugih RPG-igara, šume su doista šume prepune drveća i različitog grmlja i biljaka. Za postizanje dodatne realnosti, dodane su i izmjene dana i noći te različiti vremenski uvjeti poput kiše i magle. Interaktivnost s okolišem je iznenađujuća, no nažalost nema je ni približno dovoljno u igri. Cjelokupan koncepcijski dizajn svih prostora u *Gothicu* je izveden na zavidnoj razini. No, možda najimpresivniji detalj u cijeloj igri je vrlo napredan AI likova. Populaciju zatvoreničke kolonije čini nekoliko stotina NPC-ova sa svojim dnevnim rutinama, od spavanja, jela, umivanja, pripremanja hrane pa do komunikacije s drugim likovima. Otišlo se toliko daleko da, ovisno o vašoj reakciji prema određenom stanovniku, cijeli drugi niz s njim povezanih likova prema vama reagira na poseban način (primjerice, ako ste krali u kući nekog čovjeka i pritom bili uhvaćeni, skupina likova koja predstavlja njegove prijatelje negativno će reagirati na susrete s vama). Roleplaying sustav je protkan kroz cijelu igru, ali je nažalost poprilično pojednostavljen da bi ona bila prihvatljivija širem krugu igrača. No, to nikako ne znači da bi je trebali zaobići ostali hard core fanovi RPG-žanra. Ako ste imalo zainteresirani za fantazijske roleplaying igre, *Gothic* svakako odigrajte jer barem idućih mjesec-dva nećemo imati priliku zaigrati neki drugi ozbiljniji RPG-naslov.

ALTERNATIVNO

SUMMONER
Jedan od prvih uspjelijih akcijskih RPG-ova izvedenih u 3D-u. *Gothicu* je vrlo sličan po perspektivi iz trećeg lica u kojoj pratite igru.

BALDUR'S GATE SAGA
Fantazijska roleplaying saga koje je dosad uspjela kvalitetom i popularnošću nadmašiti uspješnice svog žanra poput *Ultime* i *Might&Magica*.

FALLOUT 2
Još jedna RPG-uspješnica. Postapokaliptičan virtualni svijet i fantastična atmosfera unutar igre u kombinaciji sa stotinama mogućnosti što ih pruža krivi su za mnoga izgubljena radna mjesta, kašnjenja na posao i slično.

79 OCJENA
Gothic ima potencijala, ali je upropaštena lošim igračim sučeljem i prevelikim oslanjanjem na loše izvedene akcijske elemente

Roden za blato

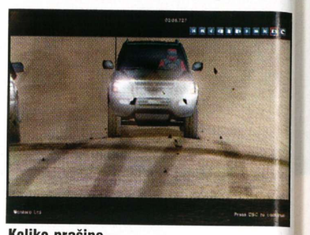
4x4 EVO 2

Napunite lavor blatom i bacite ga u monitor, učinak će biti potpun

Eheej!

Što je lijep...

Staze su velike i raznolike


Koliko prašine...

4X4 EVO 2
Proizvođač Terminal Reality **Izdavač** God Games **Minimalna konfiguracija** P3 450, 128 MB RAM, 3D-kartica 32 MB **Naša preporuka** P3 700, 256 MB RAM, nVidia, GeForce 2 ili 3 **3D podrška** Direct3D, OpenGL, glide **Multiplayer** LAN, Internet **Platforme** PC

PIŠE **Tibor Hitri**
tibor.hitri@janus.hr

Jeste li se ikad vozili u terenskom automobilu, mislim stvarno vozili - ne cestom nego šumama, blatnim puteljcima...? Iako mi se oduvijek više sviđaju sportski automobili i asfalt, moram priznati da je osjećaj off-roada poseban, neusporediv. No, najveća je ironija što većina vlasnika terence izbjegava voziti izvan ceste bojeći se da ih ne oštete. I njima i vama preporučio bih novi nastavak iz radionice Terminal Realityja.

Zašto? Zato što ćete vozeći sva ta čuda s pogonom na sva četiri kotača moći zaroniti u blato, snijeg i sve one podloge kojima baš ne biste rado pješačili. Odmah na početku odabirete način igre (ponudeno ih je nekoliko, prvi je quick race), a potom automobil i jednu od brojnih golemih staza. No ne brinite se, tijekom utrke otkrit ćete prečace i alternativne putove. Da biste ih istražili, odaberite free roam opciju i uživajte u vožnji bez cilja. Dakako, možete se odlučiti i za time trial, tj. utrku s vremenom.

KARIJERA

Da, najbolji dio igre je career mod. Budući da počinjete sa skromnih trideset tisuća dolara i bez auta, prva vam je zadaća pronaći odgovarajući i utrkujući se zaraditi novac. Ne prođete li kvalifikacije, tj. ne završite li utrku, i ne zadovoljite neke uvjete (morate primjerice imati auto na sva 4 pogona), nećete moći nastupati ni u series, tj. na turnirima. U garaži možete pregledati auto, ugraditi nove dijelove ili ga, što je meni najbolje, onako prašnjavog ili blatnog oprati nakon utrke. Osim utrka, u career modu postoje i misije u kojima možete dobro zaraditi. Primjerice, ako u neko odsječeno selo pogođeno potresom dostavite namirnice. Sve u svemu, ova vrlo zanimljiva i raznolika igra vrlo dobro izgleda i ima dobar vozni model, doduše možda malo prearkadan, ali takva je i cijela igra. Iako možete mijenjati vrlo mnogo postavki na svojem autu, dojam je da je zabava nadmašila simulaciju, pa mislim da će ljubitelji čistih simulacija biti razočarani. No, u prilog joj idu prekrasne velike staze i čak 66 licencirana automobila (jeep grand cheroki, wrangler, lexus, chevy, ford...). Istina, postoji nekoliko pogleda na vožnju, ali nedostaje onaj iz prvog lica, s upravljačem i kontrolnom pločom. Razočaralo me i to što se na autima baš i ne vide oštećenja. Možete pasti s dvadeset metara, i ništa, nije li to malo prearkadno? AI je vrlo dobar pa vas u utrkama očekuju dovoljno uzbuđenja i napetih situacija. Posljednja zamjerka vezana je uz multiplayer: doista me smeta što ne postoji split screen, mogućnost da na jednom računalu igra više od jednog igrača. No, ako ste ljubitelj terenaca, ovu igru morate nabaviti.

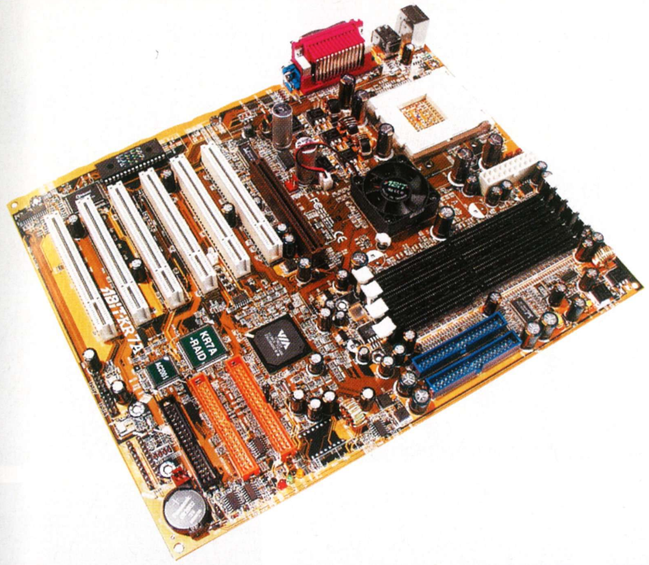
Gužva u šesnaestercu

ALTERNATIVNO
4x4 Evolution
Starija inačica.
Motocross Madness 2
Slično, samo na dva kotača.
Colin McRae 2
Slični tereni, druga priča.

86 **OCJENA**
Iako je u igri previše arkadnih elemenata, a i automobili prolaze bez oštećenja, preporučujemo je svim ljubiteljima terenaca

Jolly good

kupujete?
kupujte kvalitetno!



ABIT KR7A-RAID

Pri odabiru komponenata vaše konfiguracije stabilnost i brzina imaju najznačajniju ulogu. Vjerujemo da i Vi želite znati što kupujete birajući komponente koje ćete ugraditi u računalo. U HGspotu posebnu pažnju posvećujemo pristupačnoj cijeni, ali i kvaliteti svake komponente koju ugrađujemo u vaše računalo. Takav je slučaj i s vrhunskim komponentama iz Abita.

Najnoviji model matične ploče namijenjene svim korisnicima računala koji žele imati brz i stabilan sustav sa DDR memorijom odaziva se na ime KR7A. Zasnovana na najnovijem VIA-ten KT266A čipsetu, ističe se velikom propusnošću memorijske sabirice i iznimno dobrim rezultatima na svim testovima. Abit KR7A-RAID najsnažnija je KT266A ploča u Abitovoj ponudi, a dolazi s ugrađenim HighPointovim HPT372 RAID kontrolerom, koji podržava i najnoviji EIDE standard, Ultra DMA 133. Kao i većina vrhunskih ploča iz Abita, i KR7A-RAID podržava ugradnju masivnih 4 GB DDR memorije, čime ova ploča predstavlja idealno rješenje za radne stanice i servere.

HGspot quality checked configurations

AMD Duron 700
MBO socket A, SiS730, 266 MHz BUS, VGA, zvuk, modem, LAN, mATX
AMD Duron 700 MHz, 128 kb cache, socket A, BUS 200 MHz
Cooler (socket A)
DIMM PC-133, 64 MB, 168 pins, SDRAM, brand name
Midi Tower, EVER POWER CX-3259, 400 W, ATX 2
FDD 1, 44 MB, 3, 5"
HDD 10 GB, UDMA 100, 7.200 o/min., 2 MB cache
Keyboard HR, PS/2
Mouse, PS/2
CD-ROM, 52xSpeed
Zvučnici 2x120W
Monitor 15"
gotovina, virman : 3.830 kn
rate: 12 x 380 kn

AMD Athlon XP 1500
MBO socket A, SiS735, 266 MHz BUS, zvuk, modem, DDR + SDRAM
AMD Athlon XP 1500+, 1333 MHz, 256 kb c., socket A, BUS 266 MHz
Cooler ALPHA, PAL6030MUC, Sanyo denki, (socket A, socket 370)
Cooler for a case
Vodljiva termostabilna pasta, TITAN TTC-S101 (Silver greace)
DIMM PC-133, 128 MB, 168 pins, SDRAM, brand name
Midi Tower, EVER POWER CX-3259, 400 W, ATX 2
VGA PINE, SIS 305, 16 Mb
FDD 1, 44 MB, 3, 5"
HDD 40 GB, UDMA 100, 7.200 o/min.,2 MB cache
Keyboard HR, PS/2
Mouse, PS/2
CD-ROM, 52xSpeed
Zvučnici 2x120W
Monitor 15"
gotovina, virman : 5.670 kn
rate: 24 x 291 kn

Intel Pentium 4 1.7 GHz
MBO s. 478, SiS 645, zvuk, DDR + SDRAM
INTEL Pentium 4 socket 478 1.7 GHz, 256 kb c., BUS 400 MHz
Cooler THERMALTAKE, Volcano (socket 478)
DIMM PC-133, 128 MB, 168 pins, SDRAM, brand name
Midi Tower, EVER POWER CX-3259, 400 W, ATX 2
VGA PINE, SIS 305, 32 Mb
FDD 1, 44 MB, 3, 5"
HDD 40 GB, UDMA 100, 7.200 o/min., 2 MB cache
Keyboard HR, PS/2
Mouse, PS/2
CD-ROM, 52xSpeed
Zvučnici 2x120W
Monitor 15"
Modem 56k (interni), v90, ESS, PCI
gotovina, virman : 6.980 kn
rate: 24 x 359 kn

www.hgspot.hr

Cijene uključuju PDV, mogući krediti do 36 rata

Prodaja:
Brune Bušića 11, Središće, Novi Zagreb
Radno vrijeme: 9.00 - 18.00, sub. 9.00 - 15.00
Tel: 01 663 7666
Fax: 01 663 7267

Servis:
Brune Bušića 17, Središće, Novi Zagreb
Radno vrijeme: 9.00 - 18.00, sub. 9.00 - 15.00
Tel: 01 663 6461

HGspot

Nije riba sve što pliva

AQUANOX

GeForce 3 optimizirana igra? A je li istinita ona: što bolja grafika, to lošija igra?

AQUANOX
PROIZVOĐAČ Fishtank Interactive **IZDAVAČ** Massive Development **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P3 400 MHz, 128 MB RAM, 3D-ubrzivač **NAŠA PREPORUKA** P3 1 GHz, 256 MB RAM, GeForce 3 **3D PODRŠKA** Direct X **MULTIPLAYER** LAN, Internet

PIŠE **Mladen Golubić**
devilinme@iname.com

Ljudi su jedva čekali da odlete u svemir, a ni oceani nisu istraženi. Isto je s igrama: ako treba letjeti uokolo, prvi je scenarij svemir. Srećom, njemački razvojni tim više voli vodu pa smo dobili *AquaNox*.

Budućnost. Dakako, tmurna. Živi se ispod površine mora, ratuje se, i međusobno i protiv zajedničkog neprijatelja. Pet godina nakon velike bitke protiv biontsa, spojeva strojeva i bioloških spojeva (što god to bilo), ljudi su se zdušno prihvatili civilnog rata. U središtu svega je plaćenik Emerald "Dead-Eye" Flint, junak Archimedeanske dinastije. Prateći njegove podvige, razjasnit će se tajne vezane uz različite gusare, politički vrh, sitne lopove i sličan probisvijet.

I u budućnosti nema dovoljno mjesta za parkiranje

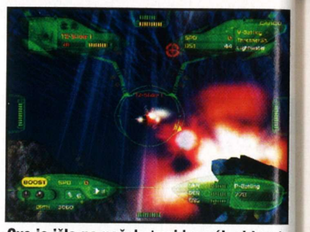
AquaNox će zadovoljiti sve koji traže mnoštvo akcije

VRLI 3D-SVIJET

Sjetite se *Homeworlda*, gdje ste svoje brodove mogli slobodno micati po sve tri osi (x,y,z). U *AquaNoxu* ćete uživati u lebdenju kroz fluid, tj. brčkati se u moru i osjetiti pravi 3D. Pravu ćete akciju osjetiti kad vam nadobudni (podmorski) gusar "proda fintu": naglo se zaustavi i spusti ispod vas. U tom ćete trenutku biti sigurni da nešto nije u redu, a kad vas još sleđa nagradi rafalom plazme, bit ćete sigurni da je nešto trulo u državi Aqua. Dobro, niste ni vi "papak", iskoristit ćete blagodati podmorja, jurcanje između podvodnih hridi, uzdizanje iznad neprijatelja, motanje oko umjetnih građevina napravljenih ispod vode ili su se ondje slučajno našle..., ima tu zgodnih stvari.

Mora se priznati da *AquaNox* ima maštovitih dijelova. Moći ćete isključiti pogonske strojeve i pomoću morske struje stići na željeno odredište. Nije da je gorivo skupo, nego su motori vaše podmornice (tijekom igre mijenjate modele) vrlo bučni, što znači da će je neprijatelj ili njegovo automatsko naoružanje čuti i zasuti arsenalom olova, plazme, torpeda i svega onog što bi je moglo pretvoriti samo u otpad na dnu mora.

Neka vas ne muči savjest što pucate po jadnim gusarima i poludjelim spojevima stroja i ljudi, naime vaš je odnos profesionalan. Između misija vozit ćete se (animirana sekvenca) između podmorskih baza i susretati stare poznanike. Oni će vas pak upoznati sa svojim starim poznanicima koji će opet imati poznanika čiji poznanik treba nekog da mu obavi neki poslić. Za određeni iznos, Dead-Eye će sve srediti. Na taj ćete način doći do novca za nove podmornice, oružje i opremu, bez čega se ne možete maknuti dalje od nekoliko prvih nivoa.



Ovo je išlo po načelu 'moj je veći od tvog'

Podmornice se razlikuju po brzini, štitovima, količini naoružanja koje mogu nositi, ništa novo i revolucionarno. Na kraju krajeva, koga briga koliko podmornica može nositi torpeda? Ako vam treba dodatne snage, kupite "malo" bolji torpedo (veća razorna moć i bolje značajke) i nema šanse da netko izbjegne čvrstu ruku pravde.

Dobro, plaćeničku ruku. Uostalom, torpeda ćete trošiti samo na veću klasu neprijatelja koje treba brzo ukloniti. Tako recimo u jednoj misiji morate spriječiti poveću podmornicu da digne u zrak (ili pod vodu, kako vam drago) polje na kojem se vadi metan. Nekoliko će torpeda riješiti problem prije nego se neprijatelj uopće snađe. Ostatak "luzera" rešetat ćete olovom, plazmom i tko zna čim sve ne.

Svjetlosnih efekata sigurno neće nedostajati

Buć?

MORSKE DUBINE

AquaNox će vas odmah na početku oduševiti svojim izgledom. Ubrzo će vam postati jasno zašto je baš ona bila promotor GeForce 3 kartice; gomila dinamičnog osvjetljenja, dinamičnih sjena, morskog bilja i planktona, zrake svjetla koje se probijaju s površine, sve se to nekako mora "ugurati" u grafičku karticu.

I zvučni će efekti pokazati da se razvojni tim dosta potrudio. Eksplozije fino odzvanjaju, divota je slušati kako vaša zrna udaraju o oplatu protivničke podmornice. Glazba je derivat techna i tko zna čega, ali ruku na srce, odlična je. Pristaje igri kao rukavica ruci. Prigovor bih jedino imao na lošu sinkronizaciju. Glasovi su očajni, kao da su ljudi zaduženi za to bili nemotivirani. Primjerice, čovjek koji je posudio glas Dead-Eyeu zvuči kao da je jednom rukom podbočio glavu iznad mikrofona, a u drugoj mu je boca piva. Promašaj!

A razgovori likova se vode tako da lupate po tipki *enter* sve dok se cijeli ne odvrte, ne možete utjecati na njih, ne možete birati odgovore, stavljeni ste pred gotov čin, čime je interaktivnost smanjena na minimum, što je uistinu žalosno. Na nekoliko se mjesta u igri mogla staviti mogućnost odabira, što bi joj dalo dodatan čar. Doista nije problem napraviti još nekoliko nivoa i animiranih scena. Ti današnji igrači, daš im grafiku, zvuk, multiplayer i oni žele još. Bagra.

Sve u svemu, *AquaNox* je vrlo dobra igra, zabavna, grafički dobro izvedena, a i zvuk nije za baciti. Doduše, glasovi su užasno sinkronizirani, a ni s likovima se baš nećete poistovjetiti. Nikad se nećete uhvatiti da mrmljate: "Ubio si mi majku i silovao oca, gade! Sad si moj i Božji!" Ali kad ste posljednji put igrali igru u koju ste se tako uživjeli?

JESTE LI ZNALI...

... da je *AquaNox* i obrazovna igra? Svako malo će vas iznenaditi s nekoliko činjenica. Primjerice, saznat ćete što je Golfska struja i da Europa zbog nje ima ugodnu klimu, potom ponešto o ekologiji, moru...

ALTERNATIVNO

HOMEWORLD
Nisu istog žanra, ali u cijelosti iskorištava 3D-prostor

FREESPACE
Svemirska simulacija u kojoj ćete osjetiti 3D iz prvog lica

80 **OCJENA**
Nije loše, mnogo akcije

helpline [sos]

uvodnik

Kraj je godine, vrijeme opuštanja u društvu najbližih. Budući da je većini upravo računalo najbliže (od mog kreveta ni metar), mi vam i dalje pomažemo - očekuje vas drugi dio savjeta za igru *Shogun* i nažalost nešto manji broj stranica rubrike *Helpline*. Bez brige, to je samo ovaj put zbog velikog broja novih igara. U novoj ćemo vas godini iznenaditi novim rješenjima i proširenjem... ali neću kvariti iznenađenje. Zasad vam samo želim reći: sretan vam Božić i Nova godina!

Krešo

MOST WANTED

Igra	Mjesto
Shogun Warlord Edition	1.
Gabriel Knight 3	2.
Civilization 3	3.
Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura	4.
Wild Wild West	5.
Omicron: The Nomad Soul	6.
Septerra Core – Legacy of the Creator	7.
Hitman Codename: 47	8.
Blair Witch Project: Volume 1: Rustin Parr	9.
Operation Flashpoint	10.

PIŠITE NAM Janus EPH (SOS), Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker_helpline@janus.hr subject: SOS

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa svestranim Krešimirom Jozićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj redakciji polomila zube.
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.

THE STING

Mario (koji moli da ne spominjemo reklamu jer ga svi prijatelji gnjave) pita kako izvesti pljačku u igri i bismo li mu to možda mogli detaljnije objasniti jer nije shvatio mnogo iz helpa koji mu svako malo prekida igru.

O Prvo moraš isplanirati pljačku, a tek je potom izvoditi. Ono što prvi put radiš nije pljačka nego plan. Zamisli si to kao snimanje i svaki put stisni REC gumb da možeš djelovati po planu. Kod osmišljavanja zamisli da je to pljačka i reagiraj točno onako kako bi reagirao u nekoj akcijskoj igri. Znači, skrivaj se policiji, zatvaraj prozore za sobom, pokupi što više stvari i na kraju pobjegni u auto. Ako uz ovu pomoć pokušaš odigrati tutorial, bit će ti još jasnije. Odgovorio sam, a nisam spomenuo reklamu.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Tin je zapeo na nivou Vulcan Von Palavan (ima njemačku inačicu). Našao je aluminijski ključ i ne zna što dalje.

O Iako sam nekoliko puta napomenuo da vam ovakva pitanja najmanje koriste, i dalje se pojavljuju. Za tu situaciju bilo najbolje uzeti rješenje (objavljeno u jednom od starijih brojeva) i pogledati što si propustio. No, imam i kratak odgovor: vrati se do dizala i pritisni gumb da se spustiš dolje. Idi do mjesta gdje lava utječe u sobu i popni se desnim stubama. Upotrijebi svoj bič na kipu da bi otvorio vrata. Produži dalje (trebat će ti bič kod mosta), uskoro ćeš doći do Sophie. Upotrijebi aluminijski ključ da je oslobodiš, a potom...

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND 4

Nepoznati čitatelj ima problema u obaranju ruku. Naime, nije shvatio i ne može pobijediti Ignatiusa.

O Iz više ti razloga ne mogu reći što trebaš točno kazati:
Svaki put koristi druge uvrede. Odgovori na uvrede su svaki put isti, ali ima previše uvreda da ih sve navedem. To nije neki poseban dio na kojem bi čovjek smio zapeti, a možda ti problem predstavlja engleski jezik, u tom ti slučaju doista ne mogu pomoći.

Bruno nam je poslao još jedno pitanje: kako dobiti koordinate do Pegnose Petea?

O Dobivanje koordinata kuće Pegnose Petea smo objasnili barem 5 puta, ali shvaćamo da dio Hackerovih čitatelja nema novca za kupnju baš svakog broja, stoga ćemo ponoviti: moraš ići u Palace of Prostheses te ondje razgovarati s čovjekom i zatražiti ga Peteov dosje. Reći će ti da je stroj pokvaren i da je to nemoguće. Poigraj se malo prema uputama u rješenju iz broja 67. Trebaš poslagati kotače tako da dobiješ ime, potom ga reci čovjeku. Ispast će da je njegov dosje pod tim imenom zapravo dosje Pegnose Petea. Kao što rekoh, pogledaj u prohodu, ondje je detaljnije objašnjeno.

Iduće je pitanje uputio čitatelj koji je došao do kraja. Nije siguran kako pobijediti u borbi, ali ja nisam siguran da sam shvatio u kojoj.

O Dakle, ako se boriš protiv Jojoa, njega možeš pobijediti - samo vježbaj dok ne misliš da si spreman. Ako je riječ o posljednjoj borbi unatrag na Mele Islandu™, onda ne možeš pobijediti, ali moraš triput izvući remi (izjednačeno).

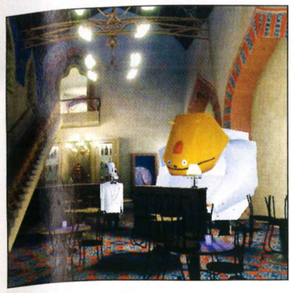
MAJESTY

Jedan se čitatelj igra kralja, njegovim riječima, "od jučer" i ne može uništiti mjesto otkud stižu protivnici. Nikako da pošalje vojnika. Kaže da je pokušao desni gumb, lijevi gumb, oba, tipku M i X (zašto X?), čak je i udarao računalo, ali vojnici nikako da krenu u napad.

O Možda je to zato što ih ne možeš poslati. U ovoj si igri u ulozi srednjovjekovnog kralja, što ne znači da imaš vojsku pod svojom kontrolom kao u drugim RTS-igrama, nego izdaješ zapovijedi za izgradnju objekata i postavljaš nagrade na lokacije, neprijatelje i njihove baze. Dakle, ako želiš proširiti svoj prostor, postavi nagradu za istraživanje, a ako želiš uništiti mjesto otkud stižu neprijatelji, postavi nagradu na nj i - čekaj.

GRIM FANDANGO

Čitatelj pita kako na brzinu pokrenuti viljuškar i zaustaviti dizalo jer nije siguran može li stići na vrijeme.



O Namjesti viljuškar prije nego pokreneš dizalo, stisni gumb i uskoči u viljuškar. Ne brini se, još stigneš. Samo kreni naprijed i drži donju strelicu. Uspjet ćeš.

BLACK AND WHITE

Alen (glas primljen) pita kako završiti quest u kojem mora pratiti yogija.

O Samo moraš paziti da te ne primjeti. Ali to si vjerojatno već znao. Dobro, zamisli da je na tvom mjestu velika svijetleća kugla koju će on vidjeti ako se okrene. Ako se odzumiraš, neće ti pomoći jer si i dalje vidljiv u zraku. Dakle, svaki put kad stane, zarotiraj se poprilično jako u jednu stranu (preporučujem ulijevo) da te ne vidi jer će se okrenuti nekoliko puta. Kad krene dalje, opet mu dođi sleđa i nastavi ga slijediti. I upamti: on ne vidi tvoju ruku, pa se ne moraš bojati gdje ćeš je staviti.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Tarik pita bismo li mu mogli poslati rješenje jer je zapeo na Blood Islandu nakon što je uzeo bocu iz pijeska.

O Rješenja ne šaljemo, ali ću ti pomoći jer nisi zapravo zapeo. Pitaj Haggisa što je dobio za svoju kremu, potom idi u hotel i neka ti proročica pet puta prorekne budućnost. Uzmi karte i jastuk s lijevog stolca, idi na groblje i pokupi pseće dlake, čekić i dijetao. Natjeraj psa da te ugrize pa...

TOMB RIDER 3

Jedan je čitatelj zapeo kod močvare, uvijek se utopi kad je pokuša prijeći.

O E sad, pitanje je jesi li svjestan da igraš akciju/arkadu? Ako ne možeš preplivati močvaru, logično je da se moraš zatrčati i skočiti na rub za koji se možeš uhvatiti. Na taj ćeš se način popeti te je prijeći. Ne brini se za pikado strelice koje će letjeti prema tebi, dok se god pomičeš, neće te pogoditi.

NOX

Zbunjena (tako je sama napisala) pita kako otvoriti jedna vrata u Noxu kod kojih piše da su zaključana nekakvim mehanizmom.

O Razočarat ću te kad ti kažem da je nekoliko takvih vrata pa ne znam na koja točno misliš. Samo ti mogu reći da vjerojatno moraš naći gumb ili možda čak moraš ubiti sve neprijatelje u blizini.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR:

Slaviša traži pomoć u misiji Crystal Arc. Naime, ne može otkriti što treba učiniti kad obavi tri objektiva.

O Paa... ne postoji četvrti objektiv, stoga moraš provjeriti jesi li doista izvršio sva tri. Bitno je što manje vremena provesti u Chaletu. Idi stražnjim stubama, a ako netko naiđe, skrij se u kupaonici. Koristi senzor otkucaja srca i zumiraj out na minikarti.

DIABLO 2

Nepoznati Diablo-freak nas pita (!) je li Necromancer najbolji lik u *Diablu 2*.

O Ako si s Necromancerom stigao do 59. nivoa (ili čak više), onda vjerojatno nije ni bitno koji je najbolji jer je jasno koji je zapravo tebi najbolji. Gledajući cijelu igru, nema najboljeg. Postoji lik prikladan za ovu ili onu situaciju, ali je najčešće riječ o Necromanceru ili Sorceressici.

COMMANDOS 2

Slaven je zapeo u misiji gdje Das Boot treba osloboditi kapetana.

O Ključ za vrata sobe u kojoj je kapetan nalazi se kod jednog od okolnih vojnika. Kod kojeg, nećemo ti odati. Ali i to je dovoljan hint.

EUROPA UNIVERSALIS

Nepoznati čitatelj ima problema u strategiji *Europa Universalis* - ne zna kako anektirati neku državu.

O Dva su tipa aneksije: vazalna i prisilna, a obje imaju jednak ishod - dobivaš kontrolu nad pokrajinama, trgovinom i vojskom. Nakon što potpišete alijansu i ugovorite kraljevski brak, moraš biti u vrlo dobrim odnosima s tom državom da bi je doveo u vazalski odnos. Upamti, tek nakon 10-godišnjeg vazalstva, neka zemlja može biti aneksirana. Što se tiče prisilne aneksije, potrebno je preuzeti kontrolu nad svim pokrajnama, osim jedne. Tada dobivaš mogućnost izvršenja prisilne aneksije.

FLIGHT SIMULATOR 2000

Ilija pita kako u *Flight Simulatoru 2000* uspostaviti radiovezu s kontrolnim tornjem neke zračne luke.

O U toj inačici ne postoji mogućnost izravnog dijaloga s ATC-tornjem niti traženje i odobravanje slijetanja i polijetanja. Da, možeš sletjeti/poletjeti bilo gdje i bilo kada. No, navodno će u inačici 2002 biti uvedena i ta mogućnost.

THE DIG

Mario ima problema u igri *The Dig* jer ne može podesiti leću koja usmjeruje zraku ispod nexusa.

O Trebaš otkriti koji simbol na kontrolnoj ploči znači koji pokret hvataljke. Trebaš pogoditi točnu kombinaciju da bi leća reflektirala svjetlo u nexus.

TROPICO

Još jedan nepotpisani čitatelj pita što treba učiniti da nestanu kolibice u slumovima *Tropica*.

O Odgovor je poprilično jednostavan: trebaš izgraditi što više tenementa ili apartmana te im sniziti cijenu sve dok ne budu 80-90 posto popunjeni. Ne brini se ako ti donose deficit, samo troši novac na housing sve dok ne nestanu (gotovo) sve kolibe. Tad razmišljaj o povećanju cijena i izgradnji skupljih kuća i vikendica. Inače, housing ti je temeljni zahtjev svih Tropikanaca, a ujedno i najveći zahtjev komunističke partije Tropika.

COLIN MCRAE RALLY 2

Ivica ne može na *intermediate* nivou proći reli u Švedskoj, sumnja da je problem u krivom setupu automobila.

O Glede snježnih staza, nećeš vjerovati ali ti je najbolje uzeti polubrzi gearbox, odnosno poludugi prijenos, tako da ima veći top speed naštrb nešto ubrzanja. Nadalje, oslabi kočnice da ti auto ne prokliže, jer najviše vremena gubiš kad zaoreš u nabacani snijeg sa strane. Gume su, naravno, zimske. Hod amortizera povećaj za dvije kockice. Što se tiče stila vožnje, kad radiš "powerslide" u zavoju, nikad nemoj dopustiti da ti motor prijeđe u crveno područje broja okretaja. Čekaj, igraš na automaticu? Onda nemamo o čemu raspravljati.

CIVILIZATION 3

Nepoznati nam se čitatelj obratio jer je naišao na poteškoće u *Civilizationu 3*. Ne zna, naime, kako i kad na scenu nastupaju famozni "leaderi".

O Oni se jave svake prijestupne, samo kad dođe do vrlo velike bitke u kojoj ćeš, naravno, pobijediti. Pojavit će se i kad jedna jedinica na istom polju četiri (4) poteza zaredom napada i pobjeđuje - tada će ona postati leader, iako i to nije sigurno. U svakom slučaju, leader može postati samo ELITE jedinica.

U OVOM SU NAM BROJU JOŠ PISALI:

Čitatelj - nije se predstavio, ali je tražio rješenje DEUS EX. Rješenja ne šaljemo, a kako nisi točno odredio svoj položaj, ne mogu ti pomoći; **Čitatelj** koji pita za *SIM CITY 3000*, odgovor je - ne; **Ivan** - glas primljen, i ne, ne može se; **Matija** - i tebi, sinko; **Martina** - a možda da si poslala sliku ili broj telefona...; **Čitatelj** - rješenja se ne šalju, a idući put reci gdje si zapeo pa ćeš dobiti odgovor.

Cheat terminal

Return to Castle Wolfenstein

Da biste preskakivali iz karte u kartu, pokrenite igru s parametrom:
+set sv_cheats 1, potom idite u konzolu s tildom (~), te utipkajte naredbu:
/spdevmap <ime_mape>
gdje umjesto <ime_mape> upišete jednu od idućih riječi da biste se warpali na taj nivo:
escape1, escape2, tram, village1, village2, crypt1, crypt2, church, boss1, forest, rocket, dam, chateau, dark, dig, castle, end, beach, village, boss2, rocket2, baseout, assault, factory, trainyard, norway, xlabs, wine, wine2, wine3

Osim te naredbe možete koristiti i:

/god	- godmode
/notarget	- neprijatelji vas ne napadaju
/noclip	- no clipping mode
/give all	- sva oružja i ammo
/mapname	- ispisuje ime trenutačne karte
/give armor	- oklop
/give health	- zdravlje
/give stamina	- stamina iliti izdržljivost

Tom Clancy's Ghost Recon

Tijekom igre pritisnite enter na numeričkoj tipkovnici, potom unesite neki od ovih kodova:

Supermane	- godmode
TeamSuperman	- godmode u timu
Shadow	- nevidljivost
TeamShadow	- timska nevidljivost
ammo	- streljivo
refill	- popunjava vam inventar
autowin	- pobjeđujete misiju
chickenrun	- bombe postaju kokoši
god	- grom iz vedra neba

Samo za demoinačicu:

kit	- promijeni vaš kit na datoteku koju odredite
tracers	- teleport na određeno mjesto
cisco	- postižete objektiv
boom	- ekran se trese

Championship Manager Season 01/02

Imenujte se kao Ronald McDonald, prodajte sve svoje igrače na free transfer i snimite poziciju. Dobit ćete 11 specijalnih, doduše nepoznatih igrača sa svim full skorovima, a dobit ćete i 75 000 000.

Aliens vs. Predator 2

U igri pritisnite enter i utipkajte jednu od ovih šifri:

mpcanthurtme	- godmode
mpschuckit	- oružja i ammo
mpsmithy	- oklop
mpkohler	- streljivo
mpstockpile	- streljivo
mpbeamme	- idete na početak nivoa
mpsixthsense	- nema clippinga
mpicu	- pogled iz trećeg lica
mptachometer	- brzinomjer
mpsizeme	- prikazivanje veličine
mpgrs	- prikazivanje rotacije
mpgps	- prikazivanje pozicije
mpfov	- mijenjanje FOV vrijednosti
mpvertextint	- mijenjanje boje vertexa
mpligthadd	- mijenjanje osvjetljenja

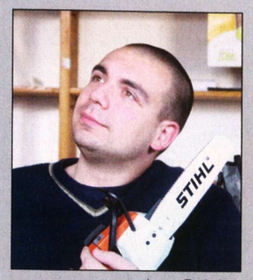
AquaNox

Pokrenite igru sa zapovjednim parametrom:
-redrum -stendek
U igri pritisnite:

F7	- godmode
F8	- nevidljivost
F10	- završetak misije (auto)
F11	- završetak misije (manual)
F12	- neuspjeh misije

helpline [bez panike]

uvodnik



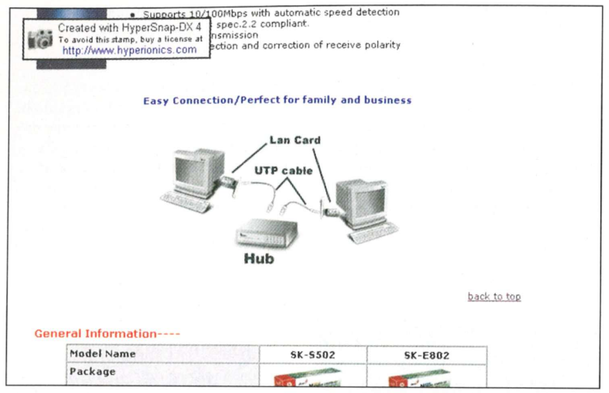
Ivan Polojac

U ovom broju ekskluzivno, samo za vas, Ubojica mekog srca je ostavio najdraži rekvizit - *stihlovku* - i strpljivo odgovara na vaša pitanja

PIŠITE NAM "Janus EPH d.o.o." (BEZ PANIKE), Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker_helpline@janus.hr subject: BEZ PANIKE

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 hardverački tim odgovara na vaše upite!

NAPOMENA: Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku BEZ PANIKE u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.



Umrežavanje

S nekoliko prijatelja namjeravam organizirati LAN party. Što nam je sve potrebno od hardvera i softvera, kako se umrežiti... Unaprijed hvala na pomoći.

Hrvoje

O Trebate jedan HUB (s dovoljno portova, naravno), mrežne kartice (jedna po glavi stanovnika) i dovoljno kablovinja. I, naravno, sanduk piva, pizza, i to bi bilo to.

Ledo, Bo-Frost...

Imam problem s računalom. Svaki put kad igram neku igricu, komp mi se zablokira, ne reagira na CTRL+ALT+DEL, pa moram stisnuti reset tipku. Imam instaliran Windows ME. Što trebam učiniti? Trebam li instalirati patch za Windowse ili bi mi najbolja solucija bila prelazak (prije povratak) na Windows 98 SE?

O Svakako, jer su WinME **kof khm. I ako imaš ploču s VIA čipsetom, odmah nakon instalacije OS-a instaliraj 4-in-1 drivere, a tek potom drivere za grafičku.**

Grafika i ploče...

Pozdrav. Neću vas hvaliti, ionako ste najbolji :), trebam vašu pomoć. Želim kupiti grafičku karticu do 2000 kn, koju mi predlažete? I koja je jedna od boljih DDR matičnih ploča? Hvala.

NEO

O Fala, fala . Od grafičkih bih ti kartica u tom rangu preporučio kakav GF2 Titanium sa 64 MB DDR-a ili ATI Radeon 7500, također sa 64 MB DDR-a. A od matičnih ploča nove MSI-jeve, DFI AK-76SN ili Epox 8K7A+ (ali reviziju 1.1 pa nadalje). DFI-jeva je zanimljiva jer je "čista" (nema ništa on-board).

Snimanje...

Hello! Prijatelji i ja namjeravamo snimiti CD, ali nas muče neke tehničke poteškoće. Bio bih vrlo zahvalan kad biste nam pomogli:

1. Kako iz već postojeće pjesme izbrisati riječi (tako da ostane samo glazba) i je li to uopće moguće? Koji je program za to najbolji i gdje se može skinuti (besplatno, naravno)? Bio bi poželjan .wav format.

O Najbolje je pokušati isfiltrirati glas s CoolEditom ili nekim sličnim programom (prosurfaj malo Internetom, pogledaj news, vidi s čim su ljudi zadovoljni).

2. Pomoću kojeg programa se pjesme s CD-a mogu pretvoriti u .wav zapis?

O CDEX (www.cdex.n3.net) ima mogućnost pretvaranja CD zapisa u .wav ili .mp3 (pomoću Lame codeca).

3. Koji je program najbolji za snimanje .wav fajlova, a da može snimati 4 minute bez prekida?

O Hmm hmm hmm. Soundforge? CoolEdit?

Molim vas da mi odgovorite čim prije jer su mi odgovori hitno potrebni. Unaprijed hvala!

René

O Eto, rečeno - učinjeno. Sretno i šalji demosnimku!!!

Scandisk problemi...

Bog! Imam malih problema sa ScanDiskom. Kad skeniram (C:) drive, pojavi mi se ova poruka: "ScanDisk restarted 10 times because Windows or another program has been writing to this drive. Quitting some running programs may enable ScanDisk to finish sooner." Pojavljuje mi se cijelo vrijeme, i neće završiti skeniranje. Inače mi komp radi odlično. Unaprijed zahvaljujem.

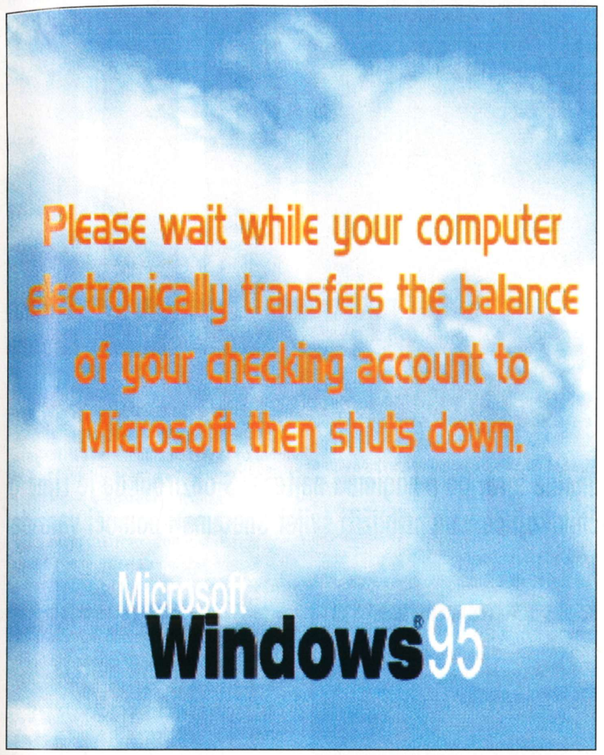
Cvita

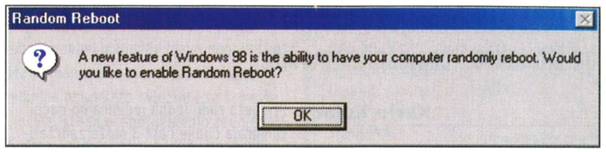
Muke po DVD-u

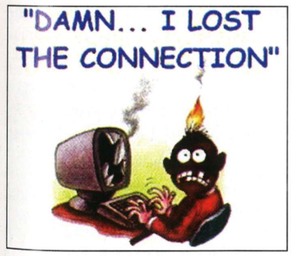
Hi! Molim vas, pomognite mi. Želio bih kupiti DVD-ROM pa mi kažite koji su najkvalitetniji. Što mislite o ASUS-ovom? Ali to nije sve, problem je u tome što ja već imam spojen ASUS-ov CD-ROM 50x, Teac x8x32x te Maxtor 60 GB i WD 6.4 GB. Postoji li neka PCI-kartica da mogu spojiti još jedan CD-ROM i gdje bih je mogao pronaći? Molim vas, pomozite!!!

Nino

O Rješenje problema je poprilično jednostavno. ASUS-ov DVD je sasvim O.K., ali su mi draži Hitachi, Toshiba ili recimo Pioneer. A što se mjesta za spajanje tiče, najbolje ti je kupiti Promiseov PCI ATA-100 kontroler i na nj spojiti hard diskove, a ostalo na IDE-kontrolere na ploči. Ili možeš prodati CD-ROM i na njegovo mjesto staviti DVD jer čita sasvim pristojnom brzinom.







O Evo, komp ti je odgovorio praktički sve. Moraš pogledati koji su ti programi rezidentni, odnosno stalno se vrte, znači, antivirus programi itd. Poubijaj dolje u taskbaru sve programe koje možeš. I nemoj to raditi sa ScanDiskom jer nije baš neki doživljaj, radije instaliraj Symantec Norton System Works ili Executive Software Diskeeper, nešto su bolji i osjetno brži.

Grafika i ostalo...

Bog, hackerovci. Imam starudiju P2/433 Celeron, 64 MB RAM i 16MB TNT1 grafičku karticu. Zanima me što trebam kupiti da bih mogao igrati nove igre? Više memorije ili novi procesor? I zanima me koju graf. karticu preporučujete do 1000 kn. Isto vrijedi i za matičnu ploču. Unaprijed hvala.

Matija

O Bog i tebi! Procesor je još kako-tako, može proći još neko vrijeme. Ali preporučujem više RAM-a i svakako jaču grafičku karticu. Kartica do 1000 kn? GF2 MX400 sa 64 MB SDRAM-a stoji oko 800 kn. Prodaj tih 64 MB RAM-a na newsima i ubodi 2x128 MB PC133 memorije. A što se ploče tiče, skupi novac, prodaj tu ploču, CPU i memoriju, pa kupi nešto malo jače (možda kakvog Athlona?) s odgovarajućim mamopločom i DDR-memorijom, na primjer.

Memorija...

Imam računalo s BX-matičnom pločom (DTK) i Celeron 500 MHz procesorom. Zasad imam 64 MB memorije (SDRAM DIMM PC100 - jedan modul) i namjeravam kupiti još 128 MB (PC100). Hoće li moje računalo raditi stabilno ako su nova i stara memorija od različitih proizvođača? Unaprijed hvala!

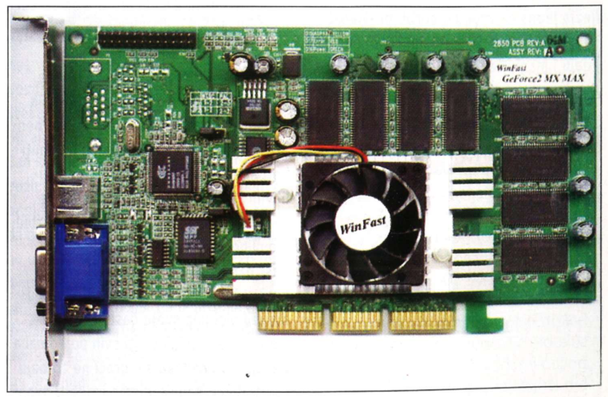
Rico Sei

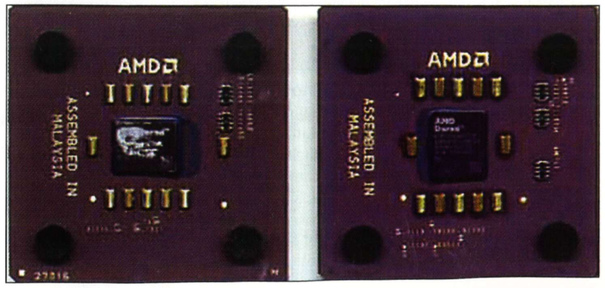
O Ne bi trebalo biti problema, a ako bi bilo, prodaj ta 64 MB i kupi još jedan od 128, he he.

Ledo, Bo-Frost... (dio drugi)

Bog! Imam Celeron 633 MHz, SDRAM 64 MB PC-133, HDD 10 GB UATA 66, CD ROM ASUS 50X, VGA ABIT SILURO 64MB T400 AGP. Ovu sam grafičku nadodao na prijašnju konfiguraciju! Naime, imam jedan problem s igranjem igara. Često mi se tijekom igranja računalo zamrzne ili ponekad uopće neće pokrenuti igru nego izbaci error!!! Molim vas, recite mi u čemu je problem i kako bih ga mogao riješiti, ali mi nemojte reći da moram kupiti novi CD ROM jer sam ga kupio nedavno!!!

By : Frane H. From: Makarska





O Jesi li reinstalirao OS prije instaliranja nove grafičke kartice? Koju matičnu ploču imaš? Ako ima VIA čipset, ne zaboravi na 4-in-1 drivere. CD ROM i sve drugo štima, osim što imaš malo memorije (SDRAM-a). I provjeri imaš li dovoljno jako napajanje na kućištu (imaš li s kompom inače problema, recimo nagla usporavanja, čudni zvukovi?).

SAVJET VIŠE

Shogun
TOTAL WAR

Shogun je vjerojatno najambicioznija strateško-taktička računalna igra, po mnogima i najteža. S obzirom da je riječ o istinskom remek-djelu, nudimo vam strateško-taktički priručnik koji će vam približiti svijet Shoguna i pomoći vam da ga što lakše i uspješnije završite

PIŠE **Karlo Kolar**
karlo.kolar@janus.hr

Najveći taktičar na svijetu ili Napoleon na japanski način

Prije nego se upustim u dublju analizu same taktičke borbe želio bih bolje objasniti pojmove čast (honor) i moral jer značajno utječu na ishod bitke. Naime, naiđu li dvije jedinice istih obilježja jedna na drugu u borbi, prevladat će ona s većom čašću. Osim toga, one imaju i manju tendenciju bježanja (rout), a bore se srčanije i efikasnije.

Primjera radi, jedna jedinica no dachi samuraja čija je čast 3 može zadržati dvije jedinice no dachi samuraja čija je čast 0.

Čast jedinicama može se podići i tako da se vojsci koja kreće u napad pridoda general visoke časti. Njegova čast daje bonus svim jedinicama pod njegovim zapovjedništvom, tako primjerice general čija čast iznosi 6 daje najmanje 3 bonus časti, što znači da će jedinica čija je čast iznosila 2 sada biti 5. Pametnom upotrebom generala i njihovih bonusa čak i slabe vojske mogu postati vrlo opasne za protivnike. S druge strane, jednako tako treba se čuvati generala koji imaju negativnu čast jer svojim negativnim bonusom mogu znatno umanjiti borbene sposobnosti jedinica pod njihovim zapovjedništvom. Stoga takve generale treba izolirati, kako bi se izbjeglo njihovo negativno djelovanje.

Čast označena s 2 u stvarnosti može značiti i 2.3. Naime, svaki vojnik u jednoj jedinici ima svoju čast, a čast jedinice je prosjek časti svih pojedinaca u njoj, što znači da se igrači ne trebaju bojati da će bolje jedinice izgubiti svoju čast pomiješaju li se s jedinicom manje

časti. Sučelje je napravljeno tako da uzima u obzir sve zasebne časti, i bilježi ih, a brojka 2 uz jedinicu se može uzeti kao okvirna informacija.

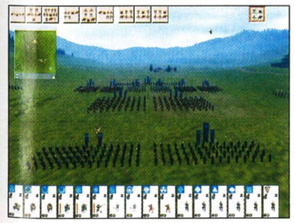
Prilikom napada često je vrlo korisno da igrači prvo koriste jedinice više časti u frontalnom napadu, a poslije i jedinice niže časti kao pojačanje ili za napad s boka. Napad s jedinicom velike časti će smanjiti moral jedinici koja se brani, a napad s boka donosi veliki bonus igraču koji ga uspješno izvede.

Drugi važan podatak koji utječe na ponašanje vaših jedinica je moral. Moral je promjenjiva kategorija koja se gotovo stalno mijenja na bojnom polju, pokazuje trenutačno stanje vaše jedinice i njezinu odlučnost za borbu. Na moral utječe mnogo čimbenika. Kao što je već rečeno, na nj utječe čast protivničkih jedinica. Ako je čast protivničke jedinice veći, a moral jedinice koja je pod zapovjedništvom igrača će pasti. Naravno, vrijedi i obrnuto. Osim časti, na moral utječu i vremenski uvjeti. Tako primjerice na kiši moral svih jedinica pada, dok je zimi najmanji. Na moral utječe i umor. Naime, što je jedinica umornija, to će joj moral biti više narušen, zato je pod svaku cijenu potrebno izbjegavati nepotrebno šetanje jedinica lijevo-desno na karti. Ako se jedinica mora kretati, neka to bude što je moguće kraće. I raspored jedinica je također važan za moral. Jedinice u sredini imaju najviši moral, dok je bočnim jedinicama moral najniži jer su im bokovi otvoreni. Jedinice na koje protivnik vrši juriš (charge) s višeg terena (recimo s brda u dolinu) dobivaju negativan moral. Jednako je tako pogubno za moral ako je neka jedinica napadnuta sleđa, što je redovito baca u bijeg. Vjerojatno najveći udar moralu jedne jedinice je izloženost strelicama i paljbi pušaka, stoga je uvijek potrebno paziti da bude izvan dosega strelica i metaka. Rizik izlaganja dalekometnoj paljbi je opravdan jedino kad je igrač siguran da će manevar kroz kišu strelica donijeti neku taktičku prednost (npr. natjerati protivničke streličare na uzmak ili značajno razbiti protivničku koncepciju).

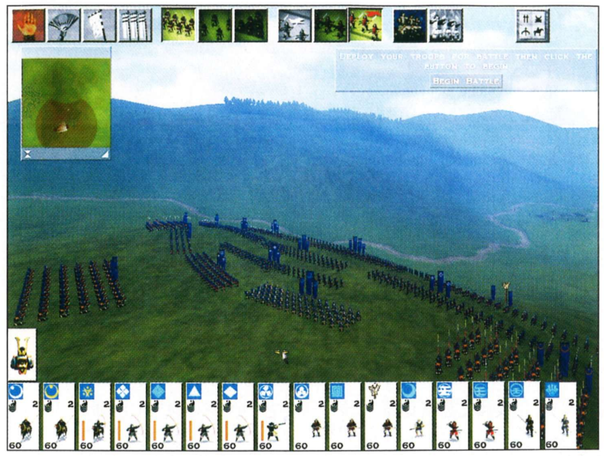
Budući da je i na prvi pogled očigledno da se moral u pravilu smanjuje samo tijekom bitke, važno je upamtiti koji ga čimbenici i kako modificiraju te ga upotrijebiti u datom trenutku. Naime, ako nešto utječe na moral igračeve jedinice, onda to utječe i na moral protivničke jedinice. Univerzalno taktičko pravilo je iznenaditi protivnika, posebice ako je moguće s boka ili sleđa jer to donosi golemu prednost onome tko uspije.

S obzirom na gore objašnjene efekte izazvane povećanjem ili smanjenjem časti te stanjem morala, očito je da je dobro pozicioniranje vrlo važno za dobivanje bitaka pa će idućih nekoliko redaka biti posvećeno stvaranju dobre pozicije.

Dobra pozicija se može stvoriti na dva načina, početnim postavljanjem ili manevriranjem jedinica. U praksi obrana ima priliku prirpemiti se za dolazak napadača pa se i prvi način primarno odnosi na obrambene snage. Prije samog početka taktičke borbe igrač koji igra obranu dobiva priliku razmjestiti svoje jedinice, i on bi to uvijek bez iznimke trebao učiniti. Prilikom razmišljanja o dobroj poziciji za obranu treba uzeti u obzir sva mjesta koja osiguravaju taktičku prednost obrani. Šume i strme litice su odlična mjesta, i to iz nekoliko razloga. Prvo, šume nude odličan zaklon od protivničkih strelica pa će njihov učinak biti manji nego na otvorenome. Drugo i važnije, odlično su mjesto na kojemu se mogu skriti jedinice kojima branitelj može udariti napadača s boka i tako nanijeti težak udarac njegovoj vojsci. Litice, s druge strane, nude neke druge prednosti. Streličari raspoređeni navrh brda imaju veći domet nego oni koji se penju na nj,



pa će nadolazeće jedinice duže trpjeti posljedice negativnih efekata koje proizvode streličari. Pozicija na samom vrhu brda znači i da će se napadač morati penjati, što će dodatno iscrpiti njegovu vojsku, a to će se odraziti i na moral. Ipak, vjerojatno najvažnija prednost je ta da branitelj ima priliku napadati nizbrdo, što mu donosi dodatni bonus prilikom napada te dodatno narušava moral napadača. Dakako, cije-



lo vrijeme treba paziti da prilikom raspoređivanja jedinica, bilo u šume ili na brda, igrač obrane ne ostavi prostora napadaču da se pametnim manevrom postavi na teren viši od onoga na kojem su jedinice obrane, čime bi ne samo anulirao sve prednosti koje je do tada imala obrana nego bi ih i okrenuo protiv nje.

Napadač, nažalost, nema taj luksuz da može rasporediti svoje jedinice kako želi, nego taj problem mora rješavati u hodu. No, njemu se nude neke druge opcije. Naime, može birati vrijeme napada, čime može donekle poništiti prednosti obrane. Napadačevo prvo pravilo glasi: ako obrana ima vrlo mnogo streličara ili jedinica s puškama (posebno arquebusiera), treba napadati po kišnom vremenu. Kiša smanjuje strelicama domet, a samim tim i efekte što ih one imaju na moral jedinica po kojima padaju. Još bolji efekt ima na arquebusiere kojima kiša smoči barut pa ne mogu uopće pucati, dok musketeeri imaju značajno smanjen domet i učinkovitost. Osim toga, kiša je korisna i kad napadač ima znatno veću čast od obrane, jer će za kišnog vremena više pasti moral jedinicama s nižom čašću (dakle, obrani), pa se može dogoditi da se branitelji daju u bijeg zbog vrlo lošeg morala. Maglovito vrijeme je odlično za skrivanje vlastitih jedinica prilikom napada. Branitelj je u tom slučaju ostavljen slijep i mnogo ga je lakše iznenaditi nego kad su vremenski uvjeti dobri, što treba imati na umu prilikom počinjanja napada.

S obzirom da napadač nije imao priliku rasporediti svoje jedinice, očito je da će to morati napraviti manevriranjem.

Ovdje je važno podsjetiti da se svakom novom naredbom za pokret određenoj jedinici smanjuje moral i povećava umor pa je neizmjerno važno da igrač ima na umu da svaki manevar treba napraviti u što je manje moguće poteza kako bi jedinice ostale što svježije i sa što više morala, stoga preporučujemo pregledati bojište prije početka borbe i upoznati se s njegovim zemljopisnim obilježjima kako biste ih poslije mogli upotrijebiti u svoju korist. Prvi korak koji napadač mora pokušati ostvariti je pokušaj neutralizacije visinske prednosti branitelja. To znači da napadač mora, ako je to moguće, pokušati naći poziciju iz koje će visinska razlika između napadača i obrane biti najmanja. Naravno, ako je igrač u obrani napravio grešku i ostavio nebranjeni prostor veće visine nego onaj na kojoj je on, napadač mora pokušati zauzeti tu poziciju kako bi stekao superioran položaj u odnosu na obranu.

Sad kad je riješen problem početne pozicije, igrač može početi razmišljati o bitci. Jedno od Sun Tzuovih pravila kaže da dobar general nikad ne napada dok ne otkrije što je slabost protivničke formacije. S obzirom da je to doista odličan savjet, uvijek ga imajte na umu. Budući da će taktiku i napada i obrane diktirati sastav vojski obiju strana, uvijek je pametno prvo analizirati protivnika. On može okupiti vojsku u kojoj će prevladavati jedan tip jedinica, što će mu dati prednost protiv nekih tipova jedinica, ali će zato biti ranjiv na napade nekih drugih. Primjerice, obrana ima vojsku koja se pretežno sastoji od streličara i no dachi samuraja, što igraču obrane daje odlične izglede protiv napadačevih yari samuraja i yari ashigarua. Međutim, ako napadač upotrijebi konjicu protiv nebranjenih streličara i no dachi samuraja, bit će sasječeni bez ikakvih problema, a

MORI MOTONARI

Motonari je, baš kao i Hojo Soun, bio vazal koji se pobunom dočepao vlasti. Tijekom njegove 50-godišnje vladavine Mori klan je ojačao, ali se nakon njegove smrti njegov unuk sukobio s Nobunagom, čime je počeo i njihov pad. Mori klan je bio smješten u planinskom dijelu južnog Japana, što im je davalo odlične obrambene položaje, ali i prosječne prihode, zbog čega im je vojska bila relativno malena. Preferirali su uporabu warrior monkova.

IMAGAWA YOSHIMOTO

Yoshimoto je bio vrlo sposoban daimyo i pod njegovim je vodstvom klan ubrzo zavladao Mikawom, Totomijem i Surugom. Kontrolirao je teritorij u središnjem dijelu Japana i na krajnjem jugu, stoga je, baš kao i Takeda, imao velikih poteškoća u obrani. Prihodi su mu bili vrlo mali, stoga mu je osvajanje bogatijih provincija bio imperativ. Stvorio je dobru mrežu špijuna i ubojica koji su bili strah i trepet Japana, a samuraji su bili izrazito hrabri. Otpočeo je rat protiv Oda klana.

SHIMATZU TAKAHISHA

Takahisha je bio taktički inovator u Japanu, prvi daimyo koji je upotrijebio puške i tako ostvario pobjedu. Njegov mu je položaj - na Kyushu - osigurao izoliranu poziciju iz koje se mogao polako širiti na ostale dijelove Japana. Prihodi su mu bili stabilni i dovoljno veliki da bi se mogao lijepo razviti. Nažalost, njegovi su nasljednici prokockali odličnu priliku pa je nakon njegove smrti Shimatzu klan polako propadao. Prvi su koristili puške i imali odlične samuraje.

BORBENE JEDINICE I NJIHOVA UPOTREBA

Worrior Monks
Worrior monks su religiozna budistička jedinica koja miješa vrhunsko samurajsko umijeće s vjerskim fanatizmom, stoga vrlo rijetko bježe s bojišta. Vrlo su učinkoviti protiv svih tipova pješačkih jedinica (u napadu i obrani). Treba ih držati podalje od strelica i zaštititi ih od konjice.

Statistika:

Faktor napada:	5
Faktor obrane:	2
Oklop:	1
Moral:	8
Brzina hoda:	7
Brzina trčanja	12

Yari cavalari
Konjica koja koristi yarije najbrža je jedinica u *Shogunu*. Može sustići streličare na konjima te je stoga prijeko potrebna u njihovu suzbijanju. Odlična je u napadu na nezaštićene pješačke jedinice (osim onih s yarijima), na tešku konjicu i druge yari konjanike. S obzirom na svoju veliku brzinu, posebno je pogodna za udare sleđa ili po nezaštićenim bočnim stranama protivnika.

Statistika:

Faktor napada:	2
Faktor obrane:	3
Oklop:	3
Moral:	2
Brzina hoda:	10
Brzina trčanja:	24

Cavalary archers
Streličari na konjima su iznimno korisna napadačka jedinica. S obzirom da su vrlo pokretljivi, njihovim je strelicama moguće napadati ključne protivničke jedinice dok su još izvan dometa pješaštva. Kao i svaka konjica, imaju poseban bonus prilikom napada na pješaštvo, a posebno ih treba štititi od yari jedinica.

Statistika:

Faktor napada:	1
Faktor obrane:	2
Oklop:	3
Moral:	0
Brzina hoda:	8
Brzina trčanja:	20

Musketeer
Musketeersi su i dalje ashigare jedinice kao u arquebusiersi, ali imaju kvalitetnije puške (osim toga, veći im je domet, a i nešto su manje osjetljive na kišu) te postolja za njih. Svejedno, i za njih vrijede ista pravila kao i za njihove prethodnike.

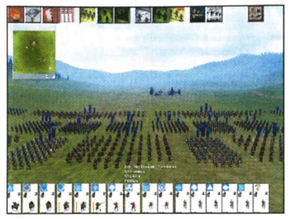
Statistika:

Faktor napada:	-6
Faktor obrane:	-3
Oklop:	2
Moral:	-4
Brzina hoda:	7
Brzina trčanja:	12

napadač će imati neznatne gubitke. Iz tog se mogu izvući neke pouke: pomnim traženjem grešaka u protivničkoj formaciji igrač može postići odlične rezultate s minimalnim gubicima, i uvijek mora imati plan kako će zaštititi svoje jedinice od neželjenog napada.
Još jedan važan čimbenik su jedinice s generalom - one povisuju moral svim jedinicama u blizini. U praksi to znači da i igrač napada i igrač obrane trebaju težiti da takvu jedinicu izoliraju i unište. Time ne samo da je igrač ubio protivničkog generala, što je već samo za sebe odličan uspjeh, nego je i cijeloj protivničkoj vojsci značajno snizio moral.
Da bi se olakšala taktička borba, *Shogun* nudi poseban set opcija za služenje formacijama i skupinama. U ovoj je igri koncept formacija i skupina napravljen vrlo intuitivno i uvelike olakšava život igračima, dok im zauzvrat nudi mnoštvo taktičkih kombinacija. Formacije se dijele na globalne i pojedinačne. Globalne se koriste za slaganje cijelih vojski ili samo nekih dijelova u određeni poredak. Preporučuje se njihovo korištenje jer jamče koherentan raspored jedinica raspoređenih tako blizu da jedna drugoj pokrivaju bočne strane pa ne trpe pad morala. Formacije na nivou jedinica se koriste da bi im se povećala učinkovitost. Kad se određena jedinica postavi u formaciju klina, njezin je napad učinkovitiji negoli u normalnoj formaciji. Jedinice u klinastoj formaciji razbijaju druge jedinice napola i tako dolaze s bočne strane vojnicima unutar formacije, što negativno djeluje na cijelu napadnutu jedinicu.
Naredbe tipa *hold formation* koriste se da bi se spriječilo rasipanje vojnika tijekom hodanja, zbog čega bi pojedini vojnici mogli ostati nezaštićeni i pretrpjeti pad morala. U slučaju da se igračeve jedinice nađu pod udarom strelica, izdavanjem

HOJO UJITSUNA

Ujitsuna je želio nastaviti slavnu tradiciju Hojo klana koji je obranio Japan od Mongola. Njegov otac, samuraj Hojo Soun, zbacio je svog gospodara i počeo borbu za prevlast, a ime Hojo je uzeo da bi svome klanu dao na važnosti. Njihov se teritorij proteže duž sjevernog dijela Japanu i obiluje plodnim rižnim poljima okruženim planinama. Specijalnost Hojo klana bili su dvorci koji su im osiguravali dobru utvrđenost i odličnu obranu, a vojska im je bila odlično uvježbana. Ratovali su s Uesugi klanom na sjeveru. Njihova težnja da se prošire na sjever bila je opravdana jer bi time osigurali stabilnost i znatno povećali prihode. Često su ratovali i s Takedama.



naredbe *loose* vojnici prelaze u formaciju manje gustoće, pa je šansa da netko bude pogođen strelicom znatno manja.
Uz pojam formacija usko je vezan i pojam skupina. Okupljanjem jedinica povećava se homogenost kretanja cijele vojske. Neki igrači ne vole koristiti skupine jer je zapovijedanje njima prilično neprecizno, a ako igrač nije oprezan, mogu se dogoditi vrlo neugodna iznenađenja (da neprijatelju ostane otvoren put na bok i slično).
Skupine je dobro koristiti prilikom pomicanja većeg broja jedinica s jedne pozicije na drugu, dok je tijekom borbe bolje koristiti pojedinačno jedinice da bi se osigurao pravilan raspored i pravodobnost napada.
Kao što je već naglašeno, napadi s boka i sleđa su najučinkovitiji i svaki igrač treba težiti takvim napadima. Stoga kad protivnik počne bježati s bojišta, treba ga proganjati sve do kraja karte jer se tada napada samo sleđa. Ovdje treba napomenuti da će se jedinica koja se nađe na putu jedinicama koje bježe naći pod posebnim pritiskom, jer vojnici punom brzinom trče na nju i dobivaju bonus za napad. Stoga je pametno izbjeći jedinice u bijegu. No, ako je ikako moguće, igrač koji pretpostavlja da je jači može pripremiti klopku i tijekom bijega poražene strane udariti na nju i s boka ne bi li još više povećao gubitke.
Na kraju bih želio naglasiti da svrha ovog priručnika nije ponuditi igračima recept kako pobjeđivati - to je nemoguće. Svaki igrač ima svoj stil igre uvjetovan njegovom agresivnošću i sklonostima (prema nekom tipu jedinica). Osim toga, i na strateškom i na taktičkom planu je gotovo neograničen broj različitih situacija na koje svaki igrač može naići, stoga bi pisanje o svakoj zasebno bilo naporno i besmisleno.
Upravo je iz tog razloga priručnik koncipiran kao skup nekih osnovnih pravila i savjeta koji će igračima biti dobra podloga za razvoj njihovih osobnih stilova i strategija.

BORBENE JEDINICE I NJIHOVA UPOTREBA

Arquebusiers
Arquebusiers su ashigaru jedinice iznimno slabog morala i slabe uvježbanosti. Na velikoj su udaljenosti njihovi metci vrlo neprecizni, ali zato na srednjim i malim udaljenostima vrlo razorno probijaju protivničke redove i siju paniku. Najbolje ih je postavljati u 3 reda. Kako barut ne trpi kišu, oni će tada biti potpuno beskorisni jer neće moći pucati.

Statistika:

Faktor napada:	-6
Faktor obrane:	-3
Oklop:	2
Moral:	-4
Brzina hoda:	7
Brzina trčanja:	12

Heavy cavalary
Oklopljena je konjica vrlo spora zbog težine oklopa, a ako ih naganjate po kišnom i blatnom vremenu, imaju negativan bonus. No, upravo ih oklop čini odlično zaštićenima od strelica i metaka, stoga su iznimno pogodni za napade na streličarske jedinice i na jedinice s puškama, što bi im trebao biti primarni zadatak. Vrlo su učinkoviti i protiv nezaštićenih pješačkih jedinica (osim onih s yarijima).

Statistika:

Faktor napada:	2
Faktor obrane:	6
Oklop:	5
Moral:	4
Brzina hoda:	8
Brzina trčanja:	20

THE RULES OF ENGAGEMENT

Shogun: Total War koristi posebno napravljen set pravila za određivanje snage sukobljenih strana. Rezultat napada ne dobiva se uspoređivanjem snaga svake pojedinačne jedinice, nego računanjem rezultata za svakog vojnika posebno.
Osnovno je pravilo da svaki vojnik može napasti samo jednom u jednom ciklusu, dok njega druge jedinice mogu napasti više puta. Rezultat se dobiva tako da se uzme napadački faktor napadača i od njega oduzme obrambeni faktor čovjeka u obrani. Od tog se rezultata dodaje ili oduzima poseban faktor koji ovisi o situaciji u kojoj se napadački i obrambeni vojnik nalazi. U slučaju povećanja tog završnog faktora, povećava se i vjerojatnost da će branitelj biti ubijen i obratno. Znači, pozitivni završni faktor znači da će napadač biti u prednosti, a negativni završni faktor znači da je branitelj u prednosti.

FAKTORI ZA BORBENE SITUACIJE:	
+	(napadačev osobni honor + honor njegove jedinice) / 2
-	(braniteljev osobni honor + honor njegove jedinice) / 2
+	(rang napadačevog generala – rang braniteljevog generala) /2
+	bonus za juriš (charge)
-	braniteljev dodatni armour (koji dobije armouryju)
-4	ako se konjica sukobljava s yari jedinicama
+4	ako jedinice naoružane s yari kopljem napadaju konjicu
+5	bonus za napad s boka
+7	bonus za napad sleđa
+12	bonus za juriš (charge) s boka ili sleđa
+4	ako branitelj bježi
+6	ako je napadač potisnuo branitelja unatrag u posljednjem napadu
RAZNO:	
-2	kad konjica napada pješaštvo u šumi
+2	kad pješaštvo napada konjicu u šumi
+5	kad branitelj nema dovoljno mjesta za obranu (primjerice, na mostu)
FAKTORI ZA FORMACIJE:	
+3	napadač napada u klinastoj formaciji (wedge)
+3	branitelj se brani u klinastoj formaciji (wedge)
-2	napadač se nalazi u hold the line formaciji
-2	branitelj se nalazi u hold the line formaciji
FAKTORI UMORA ZA NAPADAČA:	
-2	quite tired
-3	very tired
-4	exhausted
-6	totally exhausted
FAKTORI UMORA ZA BRANITELJA:	
+1	very tired
+2	exhausted
+3	totally exhausted

Mobiteletina

Simpa

HT kutak

SMS nagradna igra - Simpa božićna avantura

Svaki dan dobit ćete pitanje putem SMS-a... ...slovo ispred točnog odgovora poslat ćete... ... na broj 098..

Simpa božićna avantura velika je SMS nagradna igra Simpe koja traje od 1. do 24. prosinca 2001. godine i uključuje bogate nagrade:
Tjedne nagrade: 98 kuna na Simpa račun - 2254 tjedne nagrade u ukupnoj vrijednosti od 220.892 kn
Finalne nagrade: 98 Simpa zimskih paketa (svaki paket vrijedan je 1500 kn) - 98 finalnih nagrada u ukupnoj vrijednosti od 147.000 kn
Glavna nagrada: 7 dana skijanja u St. Mortizu (Švicarska) za dvije osobe i skijaška oprema u vrijednosti 10.000 kuna, a ukupna vrijednost ovog dara je više od 30.000 kuna.
Za sudjelovanje u ovoj nagradnoj igri potrebno se prijaviti i to tako da se pošalje SMS poruka sadržaja 098+ na adresu 0800. Svi sudionici koji su se uspješno prijavili u razdoblju od 1. do 23. prosinca svakodnevno će na svoj mobilni telefon u obliku SMS poruke dobiti pitanje zajedno s tri ponuđena odgovora, gdje će ispred svakog odgovora biti jedno slovo/znak kao oznaka tog odgovora.
Sudionik zatim mora poslati SMS poruku - slovo ili znak ispred točnog odgovora na adresu 098 ili izravno odgovoriti na pristiglo pitanje (opcija reply), i to najkasnije do 24 sata istoga dana.
Sudionici mogu dobiti samo jednu pojedinačnu nagradu iz tjednog paketa, ali mogu sudjelovati u više tjednih izvačenja. Kako bi se kvalificirao za izvačenje finalnih nagrada, sudionik mora tijekom 24. prosinca (do 24h) poslati ispravnu finalnu rečenicu koja se sastoji od slova i znaka ispred točnih odgovora na dnevna pitanja tijekom protekla 23 dana igre i to putem SMS poruke na odredište 098.
Sudionik može sudjelovati u izvlačenju Finalnih nagrada neovisno o ranijem dobitku u tjednim izvlačenjima.
Izvlačenje finalnih nagrada bit će u utorak, 8. siječnja 2002. u prostorijama Hrvatskog Telekoma.

Zima kuca na vrata, a tržište mobitela opet počinje kuhati. U ovom broju svim ljubiteljima mobiteliranja predstavljamo dva modela nižeg cjenovnog razreda i jedan *high-end* model

▸▸ U IDUĆEM BROJU

Motorola Timeport T280

U idućem vam broju predstavljamo novi GPRS-mobifon - Motorolu T280. Za razliku od prethodnog modela, nije nastao pukim "nadograđivanjem" postojećeg, stoga je i znatno bolji.

Siemens C45

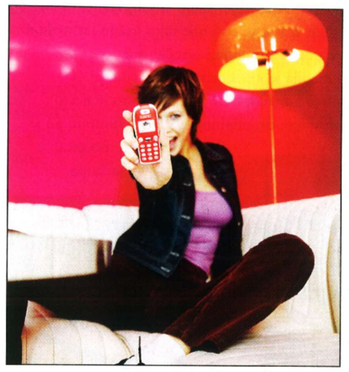
Nova C – klasa (*Euroline*, nemojte nas tužiti)

Već i vrapci na krovu znaju da Siemens označava mobitele po klasama, baš kao Mercedes automobile. Stoga je lako zaključiti da je C45 u nižoj klasi, tj. i nižem cjenovnom razredu. Također nije problem zaključiti da je nasljednik u nas vrlo popularnog modela C35. Usporedite li ga s prijašnjim modelom, primijetit ćete da nema antenu te da postoji mogućnost mijenjanja prednje i stražnje maske. Osim izmjenjivih maski ("CLIPita"), za C45-icu možete nabaviti i niz dodatne opreme (posebno naglašavamo hands-free kit za automobil, čiji osnovni modeli stoje oko 200 kuna). Tvornički stiže s 550 mAh NiMH baterijom, koja će potrajati 3-4 dana uz umjereno razgovaranje i isključivanje tijekom noći. Moguće je nabaviti i dodatnu 840 mAh Li-ion bateriju, vrijeme čekanja će se produžiti, a masa smanjiti. Što se tiče tehničkih podataka, C45 teži 105 grama, a dimenzije su mu 109 x 46 x 23 milimetra. Poprilično je čvrst, što iznenađuje s obzirom da ima izmjenjive maske. Tipke su gumaste i mogle bi biti nešto bolje; navigacijske tipke ispod zaslona su preblizu, što bi moglo biti problem imate li "jače" prste. Zaslon je grafički, može prikazati tri reda teksta, a četvrti je rezerviran za izbornike. Osvjetljenje je boje jantara, baš kao i kod "starije braće" - ME45 i S45. Kad se gasi, koristi vrlo zgodan *fade-out* efekt (postupno gašenje). Izbornici su klasični, s animiranim ikonicama, prilično intuitivni i pregledni, a možete ih podesiti i za prikaz na hrvatskom. Dakako, ima vibracijsku dojavu poziva, WAP, kalkulator, sat s budilicom, skupine pozivatelja, *organiser* - dnevnik, podsjetnik za rođendane i notes. Što se tiče neobveznih detalja, ponuđeno vam je više od 20 melodija, od kojih nekoliko možete skladati sami, te tri igre, BattleMail, Stack Attack i Baloon Shooter. BattleMail možete igrati i u *multiplayeru* putem WAP-a ili Interneta. **Cijena će mu biti oko 1500 kuna (33,3 kg teletine) u *pre-paid* paketima.** Zahvaljujemo Siemensu Hrvatska d.d. na ustupljenom modelu.

Alcatel OneTouch 311

Još jedan adut u rukavu

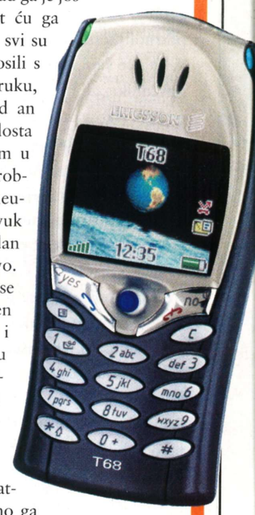
Alcatelova *Swatch* filozofija definitivno čini svoje - telefoni imaju novi *image* i tvrtka se sigurnim koracima izvlači iz krize identiteta. 311-ica je nasljednik serije 30X koja se kod nas poprilično uspješno prodaje. Model je još dopadljiviji od prethodnika, a i ergonomski je znatno poboljšan. Izrada je vrlo dobra, kao i kod starijeg brata, 511, koji ste mogli vidjeti u prošlom broju. Tipkovnica je odlična, a lakšoj navigaciji kroz izbornike pomaže klackalica. Zvuk u slušalici je jasan i čist, bez jeke. Jantarno osvijetljen zaslon može prikazati šest redaka teksta s isključenom "zoom" funkcijom. Organizacija imenika je ista kao i kod modela 511, svaki unos ima četiri polja: ime, kućni broj, broj mobitela i broj u uredu. *Sweet!* Dakako, kad vas netko zove s kućnog broja, uz njegovo ćete ime na zaslonu vidjeti i ikonu kućice, kad vas zove iz ureda, neboder, a s mobitela, dakako - mobitel. Još jedna "jaka strana" 311-ice je predvidljivi unos teksta za hrvatski. Možete mijenjati prednju masku te skladati melodije ili ih skinuti s Interneta. Osim vibre, mobifon ima i nekoliko igara, WAP-pretraživač i sustav za slanje slikovnih i zvučnih poruka (tzv. EMS-sustav). Nova baterija snage 700 mAh "izdržat" će oko tri dana. Dimenzije ovog modela su 103 x 44 x 24 milimetra, a teži 99 grama. Od dodatne opreme moći ćete nabaviti hands-free slušalice, autopunjač ili autokit, nekoliko torbica za nošenje ili pak dodatnu bateriju. **Cijena će mu biti oko 1300 kuna, odnosno 29 kg teletine.** I ovom zgodom zahvaljujemo gospodinu Damiru Bučeviću iz Alcatela Hrvatska d.o.o. na ustupljenom uređaju.



Ericsson T68

Ubojica konkurencije

Kao što smo obećali u prošlom broju, predstavljamo vam Ericssonov *flagship* model - T68. Kad sam ga donio u uredništvo, nastao je takav metež, pače pomutnja da sam pomislio: "Gotovo je. Sad kad ga je još primio ludi Majcenić, j*** sam ježa. Otplaćivat ću ga Zlatku iz Ericssona idućih pola godine." Srećom, svi su se prema spomenutom gospodinu mobitelu odnosili s dužnim poštovanjem. Amar ga je poslije uzeo u ruku, otključao i rekao: "This program has performed an illegal operation and will be shut down." No, dosta anegdota. Riječ je o GPRS-mobitelu sa zaslonom u boji (prikazuje 256 boja). Kao i svi *kolorci*, ima problem: bez pozadinskog je osvjetljenja gotovo neuporabljiv, što mu je ujedno i jedini nedostatak. Zvuk u slušalici vrlo je čist i bez jeke. Zaslon je pregledan i izgleda uistinu sjajno. Tipkovnica - savršenstvo. Naravno, vrlo je markantan i *joystick* kojim se krećete kroz izbornike. Glavni je izbornik uređen tako da nalikuje ikonicama na desktopu (otud i Amarov komentar). Podizbornici su izrađeni u Ericssonovom stilu: vrlo su jasni, pregledni i obrojčeni. Osim GPRS-a, ima WAP-pretraživač u 1.2.1 inačici, infracrvenu vezu, mogućnost sinkronizacije s PC-jem, sat, štopericu, timer, budilicu, podsjetnik, kalendar, ugrađen modem, Bluetooth podršku... ukratko, sve. Litij-ionska baterija dostatna je za dobrih 3-4 dana korištenja, s time da smo ga tijekom tog vremena mučili i sa skidanjem pošte i igranjem igara. Adresar je podijeljen na nekoliko polja: ime, prezime, kućna adresa, e-mail adresa, broj mobitela, kućni broj, broj u uredu... Možete slati i dugačke SMS-poruke (do 960 znakova), a ima i podršku za EMS (slanje slikovnih i zvučnih poruka). Moguće je namjestiti pozadinsku sliku (*wallpaper*) i poslati je prijatelju putem infracrvene veze, a za diskreciju se osim vibre brinu i korisnički profili. Dimenzije su mu 100 x 48 x 20 milimetara, a težina samo 84 grama. Možete ga dobiti u dvije boje, ziroccan zlatnoj ili mjesečevosivoj. **Nažalost, taj će ubojica prema najavama imati i poprilično visoku cijenu: oko 5000 kuna, odnosno 111 kilograma teletine.** Ponovno zahvaljujemo gospodinu Zlatku Buzini iz Ericssona Nikola Tesla d.d. na ustupljenom uređaju.



trendovi

Donacija Benefona & HTcroneta

Predstavljen je novi model tvrtke Benefon - GSM + GPS uređaj Benefon Esc! Može pohraniti karte i GPS-sustavom odrediti položaj korisnika. Po završetku prezentacije pet je modela darovano gorskoj službi spašavanja.

Sniženja u HTcronet mreži

Cijene poziva unutar 098 mreže snižene su od 1. prosinca - u *Classicu* i *Activeu* cijena minute razgovora snižena je s 1,20 kuna na 1 kunu, a u modelu *Pro* s 1 kune na 0,73 kuna po minuti. Svi će HTcronet pretplatnici u prosincu dobiti 30, 60, 90 ili 120 besplatnih minuta unutar 098 mreže, ovisno o tarifnom modelu. Za korisnike Simpa Ti&Ja usluge također sniženje: cijena SMS-poruke će umjesto dosadašnje 43 lipe biti 22 lipe.

novosti

Sniženja u mreži VIPnet

VIPnet je snizio (konačno) cijenu poruka: umjesto dosadašnjih 61 lipu, cijena poruke je 40 lipa (33 lipe + PDV). To je ujedno i najniža cijena SMS-poruka u prepaid sustavu u nas. Snižene su i cijene poziva prema slovenskoj SI.mobil mreži i austrijskom A1. U ponudi je i nekoliko mobilnih telefona s božićnim popustom. Više informacija potražite na **www.vip-net.hr**

Veliki 3G *happening* Ericssona i VIPneta

Ericsson i VIPnet prikazali su novinarima prvi UMTS-poziv. Osim stručnjaka iz tih dviju tvrtki, poseban je gost bio dr. Boris Nemšić, predsjednik Uprave Mobilkom Austria, koji je svoj dio prezentacije obavio vozeći se u najvećem UMTS-mobitelu - Volkswagenovom kombiju opremljenom UMTS-stanicom. Za ljubitelje tehničkih podataka, brzina prijenosa nije padala ispod 310 kbps, odnosno oko 13 *frameova* u sekundi.

hardware

uvod

Približavaju se blagdani, vrijeme je da potrošite novac koji ste štedjeli tijekom godine. Stoga smo se ovaj mjesec potrudili testirati zanimljive uređaje koji će vam učas olakšati novčanike, ali i izmamiti smiješak na lice. Ako vam je grafička kartica u računalu starija od dvije godine, pogledajte kojom biste je mogli zamijeniti. Naime, testirali smo cjelokupnu ponudu treće generacije GeForce kartica. Taman kad smo manje-više svi kupili CD snimače, pojavljuju se uređaji većeg kapaciteta, a evo nam i DVD snimača. Doduše, postoje još neke nedoumice oko standarda koji će prevladati, ali krenulo je. Prvi su modeli užasno skupi, ali tako je bilo i s CD pržilicama. Međutim, mišljenja smo da će ovaj put do pada cijena doći znatno brže. Malo smo se pozabavili i novostima vezanim uz prijenos glazbe. MP3 playeri postaju sve dostupniji običnim ljudima, stoga smo nešto izdvojili iz ponude u Hrvatskoj koja je dosad bila vrlo siromašna, ali se situacija popravlja. Pazite da previše ne potrošite.

Goran Maravić

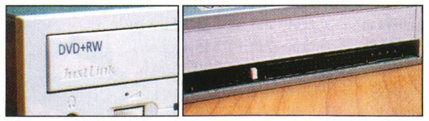
Snimanje DVD-a

Ricoh MP 5120A DVD+RW

Došao je napokon i taj dan. Sada je doista samo pitanje vremena kad će cijena praznih DVD-ova i snimača pasti

Ricoh i Philips su se dogovorili. Napokon! Dakako, snimači će se razlikovati od Pioneerovih jer je on prije njih izašao sa svojim DVD-RW standardom. Primjećujete li razliku u označavanju, onaj + ili – između DVD i RW? Pioneerovi su DVD-ovi bili prvi DVD-ovi koji su se mogli čitati u još nečemu osim u čitaču (sjetimo se DVD-RAM-a sa svojim medijima u cartridgeima), što je tvrtki jamčilo svijetlu budućnost, a ovaj bi standard trebao biti još kompatibilniji s vanjskim čitačima, računalnim i kućnim DVD playerima. Nažalost, testirani snimač nije mogao snimati na DVD u Neru jer za to treba instalirati priloženi softver, MyDVD. Ipak, Nero vam preostaje za snimanje CD-ova, što uređaj također omogućuje, samo što ga nećete dobiti u ovom paketu, iako to nije uobičajeno za Ricoh. Recimo nešto i o brzinama snimanja i čitanja. Snimanje DVD+RW medija odvija se 2.4x brzinom, DVD medije čita 8x brzinom, CD-R medije zapisuje 12x brzinom, CD-RW medije 10x brzinom, a CD-e čita maksimalno 32x brzinom. Nemojte misliti da je 2.4x sporo, to je naime 3324 kilobajta u sekundi. Ukratko, uređaj nije previše bučan pri radu, prilično brzo čita sve medije, samo što ih, kao i svi snimači, nešto duže traži, ali to i nije tako važno jer mala je vjerojatnost da će to biti jedini optički pogon u računalu. Cijena medija je još uvijek znatno viša od 100 kuna, dok mu je kapacitet 4.7 gigabajta, što je nešto manje od kapaciteta originalnog DVD-a s filmom, ali je zato impresivan po pitanju backupa.

PROIZVOĐAČ	RICOH
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	5 776 KN
ZA	KOMPATIBILNOST S OSTALIM ČITAČIMA
PROTIV	CIJENA, NEMA JEFTINIH DVD-R MEDIJA
DOJAM	TO JE JOŠ UVIJEK TEHNOLOGIJA U POČECIMA, ALI SE RAZVIJA U PRAVOM SMJERU



Dvostruko veći Sony

Jazz Piper

Ovaj se discman hvali mogućnostima čitanja MP3 zapisa na CD-R medijima, pa čak i na CD-RW medijima, no je li doista tako?

Jazz Piper oduševljava svojom opremljenošću. Osim slušalica, dobit ćete i kabel za spajanje na vanjsko pojačalo te baterije, i to punjive NiMH. Punite ih u playeru koji se s priloženim punjačem uključuje u struju. Kvaliteta izrade kućišta obećava, kao i tvrdoća tipaka, a i LCD je čvrsto pričvršćen za kućište. Nakon početnog punjenja baterija, koje traje 12-15 sati, ubacili smo prvi CD-R napunjen *empetricama*. Vrijeme potrebno da se očita CD je iritantno dugo, pogotovo kad postupak ne uspije isprve. Jedini način da ponovite čitanje je otvaranje pokrova i ponovno zatvaranje (svojevrsni reset). Mediji na kojem su bili snimljeni MP3 fileovi nisu *no name* nego dva vrlo kvalitetna Fujijeva. No da bi stvar bila čudnija, player se nije isto ponašao (spržena su na dvama različitim snimačima): čitanje na drugom mediju je bilo katastrofalno loše - prilikom slušanja često je dolazilo do pucanja. Druga zamjerka je reprodukcija audio CD-R-ova. Ako su snimljeni ispod 10x, nema problema, no na medijima koji su snimljeni brzinama koje nam danas omogućavaju blagodati moderne tehnologije dolazi do preskakanja i prekida. S originalnim medijima nema takvih problema, ali na kućištu uređaja jasno piše: CD/CD-R/CD-RW Compatible. Kvaliteta zvuka kada player obavlja svoj posao je prosječna, basovi gotovo da ne postoje, ali to bi se dalo ispravitit kvalitetnijim slušalicama. NiMH baterijama i njihovom trajanju nema se što prigovoriti, višednevno slušanje glazbe samo ih je djelomice ispraznilo, što je za svaku pohvalu.

PROIZVOĐAČ	JAZZ PIPER
USTUPIO	FLAMINGO COMPUTERS
CIJENA	NAZVATI
ZA	OPREMLJENOST, BATERIJE
PROTIV	'MUŠIČAVOST' S CD-R(RW) MEDIJIMA
DOJAM	PROBLEMI U ČITANJU CDR I CDRW MEDIJA

Dvostruko veći Sony

Sony CRX200E Double Density Drive

Ovaj nam Sonyjev uređaj nudi mogućnost snimanja na double density optičke medije. Već na prvi pogled odudara od dosadnog sivila koje prevladava u svijetu računala: naime, crne je boje. Kad ga spojite na računalo, bit će prepoznat kao običan optički pogon za čitanje CD medija. Nero 5.5 ga također prepoznaje kao sasvim običan snimač koji nažalost nema BURN Proof, ali je opremljen 8-megabajtnim bufferom koji bi, pustite li računalo na miru prilikom snimanja medija, trebao jamčiti da će biti vrlo malo pogrešaka pri snimanju. Inače, brzine snimanja su 12x za neizbrisive medije i 8x za izbrisive. Zanimljive se stvari događaju kad u uređaj ubacimo double density medij i kliknemo na CD-Info u Neru, dobiva se 1.3 GB slobodnog prostora na mediju. Bez instalacije ikakvih dodatnih drivera, postupak je isti kao i sa svakim drugim snimačem. Naravno, spomenuti smo medij odmah napunili raskošno zakodiranim DivX filmom, gdje dolazi do izražaja njegova glavna funkcija, backup. Kako ste mogli pretpostaviti, double density medije može čitati samo Sony DD drive i nijedan drugi pa ako se odlučite za kupnju, moći ćete si raditi interne backupe na dvostruko većim medijima te svoju privatnu zbirku glazbe i filmova (koje onda nećete moći posuđivati, pa samim time ni izgubiti). Za javnu uporabu ćete koristiti "obične" CD medije. Čini se kao mali dobitak, ali pogledate li cijenu (Sonyjev je primjerice samo 3 dolara skuplji od ekvivalentnog Sonyjevog CD-RW snimača), to i nije tako malo. Nažalost, još uvijek je nepoznata cijena double density medija kao i tko će ih prodavati u Hrvatskoj. Nadajmo se da neće biti previsoka, inače će razlika od 3 dolara odjednom postati znatno veća.

PROIZVOĐAČ	SONY
USTUPIO	FLAMINGO
CIJENA	??? KN
ZA	ISTA CIJENA KAO I OBIČAN CD-RW UREĐAJ, DD MOGUĆNOST
PROTIV	JOŠ UVIJEK NEPOZNATA CIJENA DD MEDIJA, NEMA BURN PROOF
DOJAM	SAMO FALI BURN PROOF

	CD-RECORDABLE	DOUBLE DENSITY CD-R	DOUBLE DENSITY CD-RW
BRZINA ČITANJA NA POČETKU	14.19x	12.91x	8.05x
BRZINA ČITANJA NA KRAJU	31.89x	26.39x	8.05x
PROSJEČNA BRZINA ČITANJA	24.15x	20.40x	8.05x

Zakržljali grabežljivac

Iomega Predator

Iako vrlo znakovitog imena, ovaj uređaj ipak nikoga neće pojesti. Grabežljivci su poznati po svojoj brzini, ali ovdje to nije slučaj

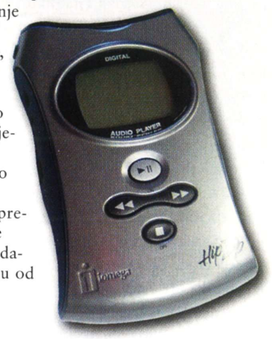
Naime, riječ je o eksternom CD-R(W) uređaju koji se na računalo spaja preko USB-priključka. USB-sučelje mu omogućava rad i s novijom generacijom Appleovih računala, no isto tako, brzina prijenosa podataka preko USB-a ograničava mu brzine snimanja. Nazivne brzine snimanja su četverostruke. Nije li to ipak moglo biti malo brže s obzirom da je propusnost USB-a ipak veća od 600 Kb/s? Uređaj zanimljivo izgleda, nekima će možda biti kičast, nekima se možda i svidi. Spajanje na računalo je vrlo jednostavno: prvo morate spojiti jedan dodatak na sam uređaj, potom uređaj u struju i u računalo, i to je sve. Pod Windows XP-om prepoznavanje je trajalo samo nekoliko sekundi, nakon čega je uređaj mogao početi raditi kao čitač, bez restarta računala (USB). Nero 5.5 ga je također prepoznao i bio je spreman za posao. Odmah smo se bacili na prženje. Ubacili smo Princo CD od 80 min (s tiskanom gornjom stranom – vrlo čest u Hrvata) deklariran na 16x i, naravno, iskušan na tim brzinama. Predatorov je "komentar" bio da se na taj medij ne može snimati u njegovoj punoj brzini (4x, da vas podsjetimo) pa ga je prebacio na 2x i nastavio snimati, bilo je kasno za bilo kakve prekide. Nakon gotovo jednostanog čekanja CD je bio gotov i spreman za uporabu. Ponovljeni testovi sa skupljim TDK medijem uspjeli su se izvršiti u punoj brzini. Ako vam dosadi čekati, zagledajte se u središte uređaja, možda vas motiv na poklopcu hipnotizira i uvjeri da je sve znatno brže. Ako ne putujete i ne trebate snimač za laptop, ne razmišljajte o njegovoj kupnji jer baš i nije idealan kao kućno rješenje.

PROIZVOĐAČ	IOMEGA
USTUPIO	FLAMINGO
CIJENA	NAZVATI
ZA	PRENOSIVOST, LAKOĆA INSTALACIJE
PROTIV	BRZINA, PONAŠANJE S NEKIM MEDIJIMA
DOJAM	ZA PUTNIKE S LAPTOPIMA

Džepni svirač

Iomega HipZip

U Hrvatskoj je doista teško pronaći MP3 player koji se ne temelji na čitanju zapisa sa snimljenih CD-R-ova. HipZip je iznimka, i to vrlo kvalitetna. Kao medij za spremanje MP3 glazbe poslužit će mu Clik diskovi istog proizvođača koji su toliko maleni da će vam, kad baratate njima, stalno na pameti biti film *Johny Mnemonic*. Nažalost, nisu velikog kapaciteta, 40 megabajta. Clickovi su diskovi, u usporedbi s MP3 playerima koji koriste memorijske čipove, cijenom znatno povoljniji (8 $ komad u Americi) od primjerice 32-megabajtne SmartMedie, Memory Sticka, Compact Flasha ili Secure Digital čipa, pa ni to nije neki strašan minus. Uz uređaj dolaze dva medija. Koristite li 128 k/bit kodiranje, to će vam biti dostatno za 80-ak minuta glazbe. Slušalice oduševljavaju gumenim dodatkom koji vam omogućuje da ih prilagodite svojim ušima, pa nema šanse da vam ispadnu, nećete ih gotovo ni osjetiti. No, tu je oduševljenju kraj: reprodukcija zvuka je vrlo slaba, basovi gotovo da ne postoje. Na playeru je samo 5 tipaka, od toga samo dvije imaju dva polja pritiska (volume i skip forward/back), ali će vam i to biti dovoljno da biste upravljali svime. Zaslon je dovoljno velik, ispisuje naziv pjesme koju trenutačno slušate i mod equalizera. Možete čak mijenjati i popis pjesama u izbornicima. Pjesme na medije snimate spajanjem playera na računalo preko USB-a. Potrebni driveri su univerzalni IomegaWare za sve Iomegine proizvode. Znači, ako imate Zip ili Jazz, samo uključite HipZip i isti će čas biti prepoznat kao removable disk. Na medije se piše FAT-sustavom pa će vam stoga ovaj uređaj osim za snimanja pjesama poslužiti i za prenošenje fileova. Ukratko, izvrstan uređaj, samo što mu je cijena neopravdano visoka - Iomega preporučuje maloprodajnu cijenu od 139 $.



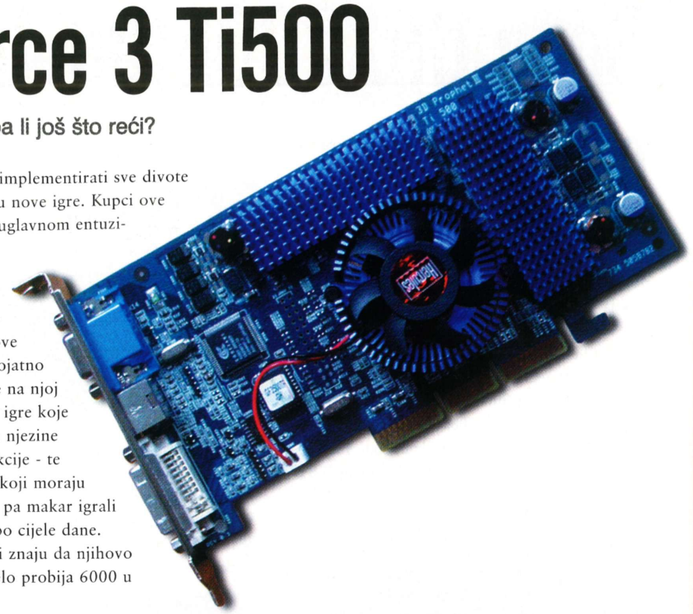
PROIZVOĐAČ	IOMEGA
USTUPIO	ZAGRIA
CIJENA	2 700 KN
ZA	PRAKIČNOST, VELIČINA, CIJENA MEDIJA
PROTIV	SLABA SNAGA SLUŠALICA, CIJENA
DOJAM	VRLO SIMPATIČAN UREĐAJ KOJI VAM, PADNE LI MU CIJENA, PREPORUČUJEMO

Ima li itko jači?

Hercules GeForce 3 Ti500

Trenutačno najjača grafička kartica na svijetu. Treba li još što reći?

Izvana je vrlo slična Ti200 kartici istog proizvođača, čak je i opremljenost paketa posve identična. Znači, driveri i DVD player. I instalacija je također jednostavna. Testiranje smo proveli pod Windowsima XP s inačicom Detonator drivera 21.83, a rezultate možete vidjeti u tablici. Mjerenja vrijede za rezoluciju 1024x768 dubine boje 32 bita. Nažalost, naš je Duron procesor bio preslab za ovu karticu pa nam je i razlika između Ti200 i Ti500 bila nešto manja od stvarne. Kad nam testno računalo bude poboljšano, a to bi trebalo biti uskoro, i rezultati će biti pouzdaniji, no i ovi su podatci svakako zanimljivi. Ako ništa drugo, barem ćete doznati koliko biste, imate li slabije računalo, profitirali samo nadogradnjim grafičke kartice. Bez obzira što bi s jačim procesorom Ti500 kartica pokazala nešto bolje performanse od Ti200, njena znatno veća cijena ipak je neopravdana u ovom trenutku. Naime, iako je GeForce 3 serija već doživjela svoju prvu nadogradnju, prozvođači igara još uvijek nisu stigli implementirati sve divote novih GPU-a u nove igre. Kupci ove kartice bit će uglavnom entuzijasti koji žele igrati igre u najvišim rezolucijama - sirova snaga ove kartice nevjerojatno je velika pa će na njoj biti brže čak i igre koje ne podržavaju njezine napredne funkcije - te tehno frikovi koji moraju imati najbolje pa makar igrali 2D RTS-ove po cijele dane. Glavno da oni znaju da njihovo računalo debelo probija 6000 u 3DMarku.



PROIZVOĐAČ	HERCULES
USTUPIO	FORMEL
CIJENA	3 642 KN
ZA	TRENUTAČNO NAJJAČA 3D-KARTICA
PROTIV	CIJENA, NARAVNO
DOJAM	IZVRSNO, ALI PRESKUPO

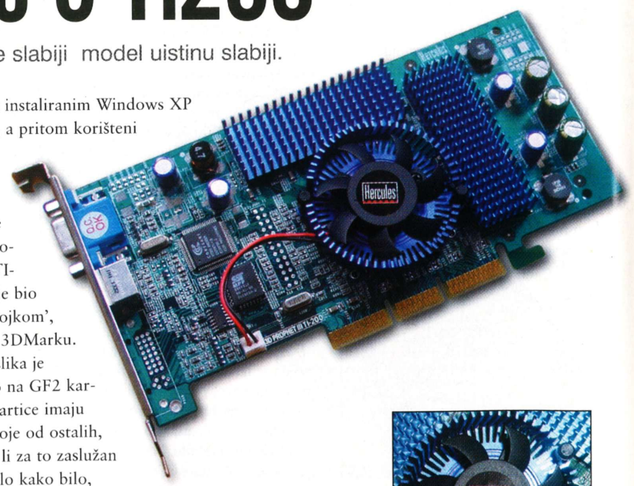
MSI KT7 TURBO, DURON 800 MHZ, 256 MB RAM	GEFORCE 2 TITANIUM	GEFORCE 3 TI200	GEFORCE 3 TI500
3DMARK 2001	2718	4192	4693

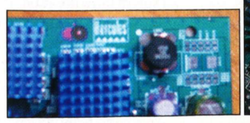
Cjenom prihvatljiva "trojka"

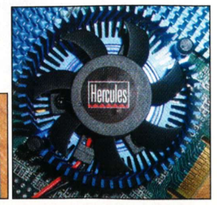
Hercules GeForce 3 Ti200

Napokon smo dočekali i Titaniume. Pogledajmo koliko je slabiji model uistinu slabiji.

Sve Herculesove Titanium kartice izgledaju gotovo jednako pa će vam ih doista biti teško razlikovati ne pročitate li natpis na vrhu tiskane pločice. Čak su i kutije prilično slične. Proizvođači su konačno shvatili koja je formula za uspješnu prodaju u Hrvatskoj: što manje dodataka da bi i cijena bila povoljnija. Tako s ovom karticom dobivate samo CD s driverima i utilityjima i CD s DVD playerom (prvo se ionako ide gledati kartica). Titanium GPU-i su proizvedeni novim 0.15-mikronskim procesom, što omogućava nešto veći clock procesora uz manje zagrijavanje i manje grešaka pri proizvodnji, što dakako pojeftinjuje karticu. Dobre vijesti su da Ti200 nije oslabljena inačica GeForce 3 čipa kao što je to bio slučaj s MX-čipom i drugom generacijom GeForce kartica nego samo downclockirana inačica. Kartica je testirana na računalu s instaliranim Windows XP operativnim sustavom, a pritom korišteni driveri bili su Detonator XP 21.83. Instalacija kartica s nVidijinim čipovima je iznimno lagana, pogotovo nakon testiranja ATI-jevih kartica. Kao što je bio slučaj i s klasičnom 'trojkom', svi testovi se izvode u 3DMarku. Još smo nešto uočili: slika je nešto kvalitetnija nego na GF2 karticama. Herculesove kartice imaju navodno nešto bolje boje od ostalih, stoga nismo sigurni je li za to zaslužan Hercules ili nVidia. Bilo kako bilo, budete li ih mijenjali jednu za drugom, razliku ćete svakako uočiti. Spomenimo i to da postoji TV-out konektor koji je nakon dolaska DivX codeca sve popularniji.







PROIZVOĐAČ	HERCULES
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	2 179 KN
ZA	PERFORMANSE, MOGUĆNOSTI
PROTIV	OVAJ PUT ČAK NI CIJENA NIJE PRETJERANO VISOKA
DOJAM	IZNIMNO DOBRA KARTICA, USKORO ĆE BITI VRLO POPULARNA

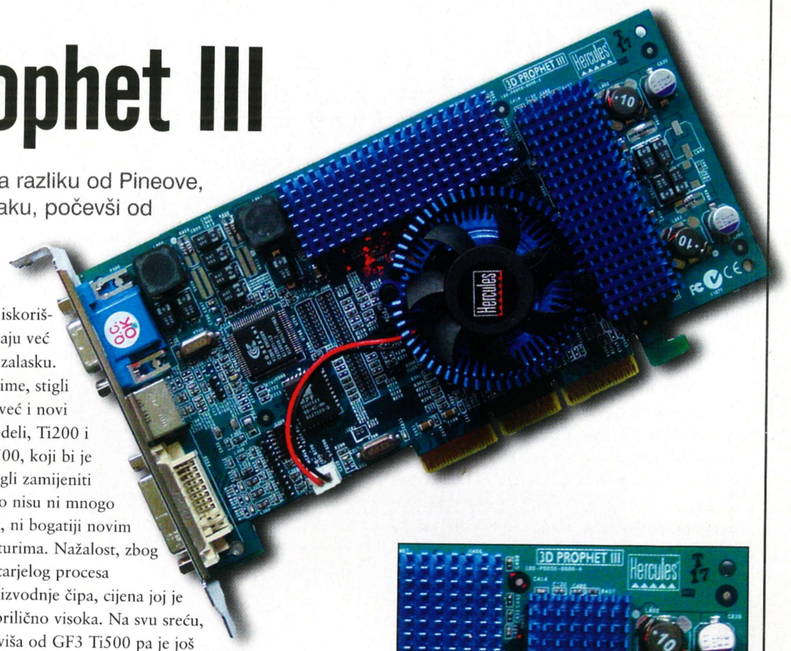
MSI KT7 TURBO, DURON 800 MHZ, 256 MB RAM	GEFORCE 2 TITANIUM	GEFORCE 3 TI200	GEFORCE 3 TI500
3DMARK 2001	2718	4192	4693

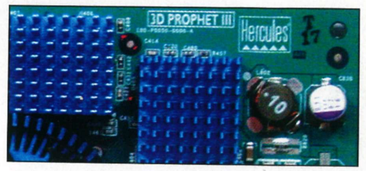
Plavi prorok

Hercules Prophet III

Tradicionalno plava Herculesova kartica, za razliku od Pineove, pokazuje svoj brand name na svakom koraku, počevši od luksuzne i dobro dizajnirane kutije

Kao prvo, bit ćete iznenađeni veličinom kutije. Čini se da je proizvođače sram prodavati tako skupu karticu u maloj kutiji. Kakve li će samo biti kutije iduće generacije kartica? Kartica izgleda vrlo impresivno sa svim hladnjacima, pasivnim i aktivnim, koji su k tome obojani u hladno plavu boju. Jednostavno poželite imati otvoreno kućište (što smo mi i učinili zbog testa, neka se već izdaleka vidi koja je kartica u računalu). Osim D-sub konektora, na njoj ćete naći i DVI-konektor, što samo daje naslutiti kakve će konektore imati budući monitori. Hercules nam pokušava reći da je ova kartica dobra investicija za budućnost jer trenutačno ionako nemamo gdje iskoristiti njezine mogućnosti. No, ironija je što je kartica čije mogućnosti igre još uvijek ne iskorištavaju već na zalasku. Naime, stigli su već i novi modeli, Ti200 i Ti500, koji bi je mogli zamijeniti iako nisu ni mnogo jači, ni bogatiji novim featurima. Nažalost, zbog zastarjelog procesa proizvodnje čipa, cijena joj je poprilično visoka. Na svu sreću, ne viša od GF3 Ti500 pa je još uvijek možemo preporučiti za kupnju iako će se sve rjeđe naći u ponudi.





PROIZVOĐAČ	HERCULES
USTUPIO	FORMEL
CIJENA	3 331 KN
ZA	KVALITETA IZRADE, PERFORMANSE
PROTIV	CIJENA I DOLAZAK TITANIUMA
DOJAM	VRHUNSKA KARTICA, ALI SU JOJ TITANIUM KARTICE SVOJOM CIJENOM VELIKA KONKURENCIJA

ECS KT266 MBO, AMD ATHLON 1.4 GHZ, 256 DDR RAM, 15GB MAXTOR HDD	INNO 3D GEFORCE 2 GTS	HERCULES PROPHET III
3DMARK 2001	3027	4710
QUAKE 3 ARENA	95 FPS	117.3 FPS

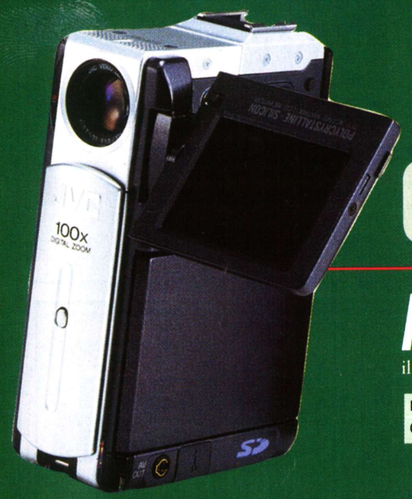
Božićni hardver šoping

FS-SD1000R

Prekrasan ministereo sustav sa subwooferom trebao bi biti dovoljan da ozvučite sobu mlade osobe. Kompatibilnost uređaja sa CD-R(W) medijima omogućit će vam stvaranje najboljih kompilacija.

KUPITE U:	PromMat, tel. 01/200 28 33
CIJENA	4 190 kn

GR-DVP3



Ako ste za blagdane odlučili koristiti digitalni video, razmislite o ovoj kameri. Stane u svaki džep, jer će ga prije toga pošteno isprazniti, a pokretnu sliku snima na minijaturne DV kasete. Može poslužiti i kao digitalni fotoaparat, slike će biti pohranjene na SD memorijskoj kartici. Želite li obrađivati slike ili video na računalu, nema problema, na kameri postoje USB i FireWire (iLink) priključci.

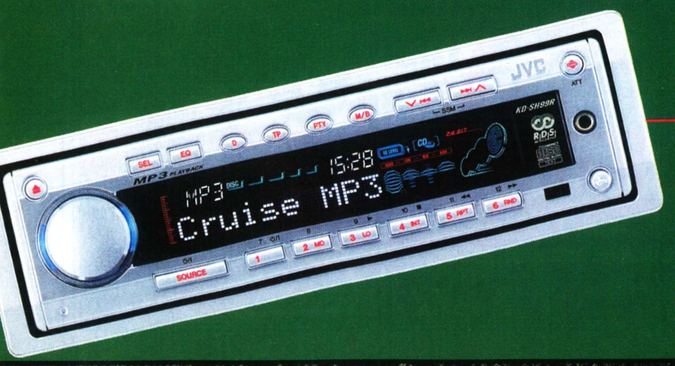
KUPITE U:	PromMat, tel. 01/200 28 33
CIJENA	15 000 kn

Sony Minidisc

Želite li nositi glazbu sa sobom i snimati je gdje god da ste, ovaj će vam dobro dizajnirani minidisc s ugrađenom funkcijom snimanja to i omogućiti. Minijaturni će daljinski upravljač obavljati funkcije i kad vam je uređaj spremljen u ruksaku ili džepu.

KUPITE U:	Helikop, tel. 01/455 19 77
CIJENA	2 000 kn

KD-SH99R



MP3 format sve je manje ograničen na računala, naime polako se uvlači i u naše automobile. 700 minuta glazbe na jednom CD-u trebalo bi biti dovoljno i za najduža putovanja, a ako nije, ponesite dva. Za najzahtjevnije postoji i kontrola za DVD player.

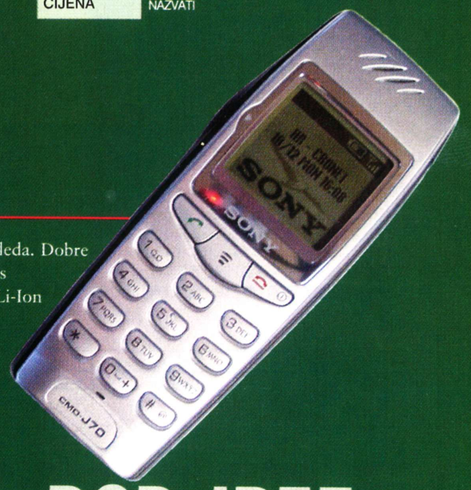
KUPITE U:	PromMat, tel. 01/200 28 33
CIJENA	nazvati

RX-E100R (DVD player)
SP-PW100 (subwoofer)
SP-X100 (sateliti)

Baza svakog kućnog kina je dobar DVD player, a da biste u cijelosti uživali u najnovijoj tehnologiji prijenosa zvuka, trebate i surround sustav.

KUPITE U:	PromMat, tel. 01/200 28 33
CIJENA	nazvati

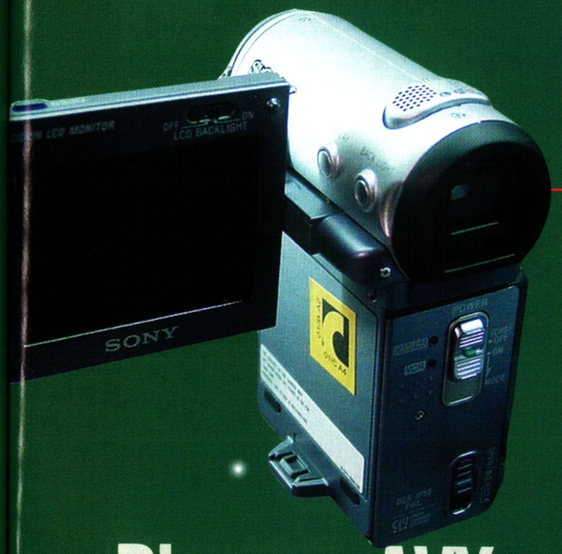
Sony CMD-J70



Mobilni telefoni ne moraju biti skupi da bi bili bogati opcijama i elegantna izgleda. Dobre komunikacijske sposobnosti, WAP, kalendar s rokovnikom i izvrstan imenik s kapacitetom od 500 imena smješteni su u lijepo kućište i opremljeni jakom Li-Ion baterijom za dugo korištenje.

KUPITE U:	Helikop, tel. 01/455 19 77
CIJENA	1700 kn

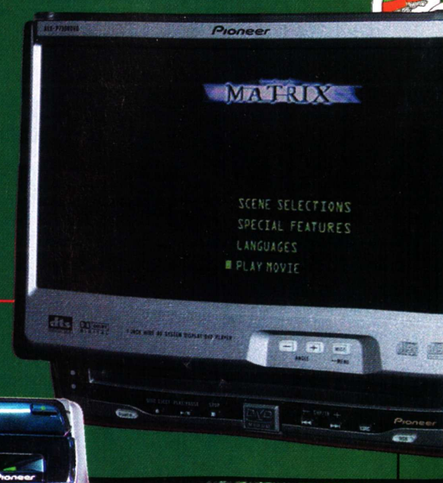
Sony DCR-IP5E



Trebate li što manju digitalnu kameru, obratite pozornost na ovaj model. Mala je i bogata opcijama, a snimke se mogu usporediti s onima snimljenim digitalnim fotoaparatom.

KUPITE U:	Helikop, tel. 01/455 19 77
CIJENA	15 400 kn

Pioneer AVX DVD player za auto



Mislite da ste ugradili sve što se može ugraditi u automobil? E pa možete još nešto: DVD player. Putnici će uživati u najnovijim filmovima na dovoljno velikom LCD-zaslonu.

KUPITE U:	KBZ electronics 01/615 0101
CIJENA	15 000 kn

NAJPOVOLJNIJE CIJENE PRISTUPA INTERNETU

www.net4u.hr

HOME4U

HOME 4U - BEZ PRETPLATE, PO CIJENI OD 6 KN (07-19) 3 KN (19-07) PO SATU

FULL4U

FULL 4U - 70 KN PRETPLATA, PO CIJENI OD 3 KN (07-19) 1.5 KN (19-07) PO SATU

BASE4U

BASE 4U - PAKET ZA POSLOVNE KORISNIKE (REGISTRACIJA DOMENE, EMAIL TIPIZIRANA STRANICA I HOME 4U PRISTUP INTERENTU)

250,00 KN +POV ZA DVIJE GODINE !!!

KAKO DO RAČUNALA I INTERNETA ?

ODABERITE COMP 4U - INTEL ILI COMP 4U - AMD
CIJENA: 5.450,00 + POV (6.849,00 KN)

(RATA NA 24 MJESECA VEĆ OD 323,00 KN!!!)
"URAČUNATA 24 MJESECA PRETPLATE NA FULL 4U PRISTUP INTERNETU!"

ILI

AKO SE ELITE SPOJITI NA INTERNET BILO KADA I BILO GDJE, IZABERITE TOP 4U - PRIJENOSNO RAČUNALO GERICOM WEBBOY
CIJENA: 8.799,00 KN + POV (10.735,00 KN)
(RATA NA 24 MJESECA VEĆ OD 523,00 KN!!!)
"URAČUNATO 12 MJESECI PRETPLATE NA FULL 4U PRISTUP INTERNETU!"

VIŠE INFORMACIJA NA
WWW.NET4U.HR
0800 44 44 44

net 4U
INTERNET PROVIDER
New INTERNET DIMENSION

DESIGN BY TOMESOFT

NOBILIS
INFORMATIKA

PC - konfiguracije

Zagreb, IV Vrbik 3
tel: 01 6190 035
01 6190 036
01 6190 037
fax: 01 6040 275
www.nobilis-informatika.hr
nobilis@nobilis-informatika.hr

DFI®
MATIČNE PLOČE

HEWLETT® PACKARD
hp

Thermaltake
OLYMPUS

ZVUČNICI
Labtec

NAJPOVOLJNIJE CIJENE

SAMSUNG ELECTRONICS
HYUNDAI

DIGITAL IMAGING

hacker.net

ONLINE GEEKS Slika Internet korisnika kao usamljenog čudaka koji svoje prijatelje susreće na chatu je čista laž. Najnovije je istraživanje pokazalo da su osobe koje dugo provode za računalom često više okrenute zajednici, društvenije od prosjeka i više osviještene glede pitanja svoje okoline. Oni ne zanemaruju prijatelje i obitelji zbog surfanja, nego jednostavno manje gledaju televiziju. Osim toga, Internet češće koriste obrazovanije osobe i osobe s više novca, a čak ih je 50 % vrlo pobožnih te redovito posjećuju crkvene institucije.

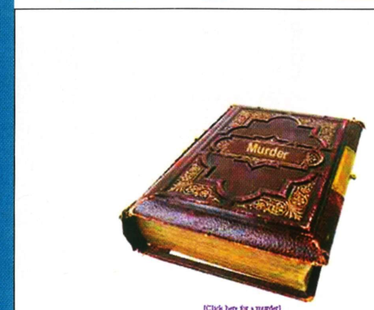
uvodnik

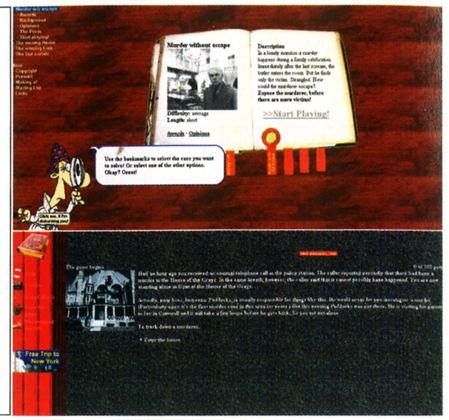
Prošli je mjesec bio burno razdoblje u životu svih odanih surfera. Zahvaljujući novim virusima i aktiviranju nekih starijih, otvaranje e-pošte postalo je noćnom morom svakog korisnika. Golemoj vojsci net-stanara pridružio se i Papa koji je poslao svoj prvi mail, a uskoro se možda pojavi i na chatu. Dok je na Zapadu cvao liberalizam, Kinezi su se držali staljinizma pa su brzopotezno zatvorili više od 17 000 Internet kafića. Razlog: nisu blokirali siteove žigosane kao subverzivne ili pornografske. By the way, posljednja istraživanja pokazala su da upravo na takve naleti oko 90% djece na Internetu. No, da sve ne bi bilo baš tako crno, pobrinuo se Djed Božićnjak kojeg će klinci ove godine moći gledati putem web kamere ili popričati s njim uživo na siteu Royal Maila. Najbolja vijest iz svijeta Interneta je kao naručena za zločestije duše: DDoS napadi popularniji su od Armanija i Versacea zajedno, a odsad sudionici u zločinu možemo biti svi mi! Pa i Papa!

Blanka Matković

Go SITE MJESECA www.suspicion-of-murder.com

VI I TETA AGATHA





U policijskoj ste stanici, i primili ste neobičan poziv. Osoba koja je nazvala izvijestila vas je da se u jednoj prilično slatkoj kućici u cvijeću dogodilo ubojstvo mlade gospodice čiji je leš u knjižnici otkrio butler Wu. Za takve gadarije bio je zadužen inspektor Paddocks koji vam, zbog vašeg neiskustva, nikad ne bi dopustio da istražujete tako težak zločin. No, kako njega u tom trenutku nije bilo na vidiku, a leševi ipak ne mogu čekati do jutra, nije vam preostalo ništa drugo nego da se nadobudno uputite u spomenutu kuću, otkrijete zloću, uhvatite ga, uvalite u maricu i strpate iza rešetaka. Lakše reći, nego učiniti! Stvar je tim gora što se zločin dogodio tijekom obiteljskog okupljanja, a osumnjičeni su doslovno svi. Zadavljena dama bila je gost, ali je zapravo nitko nije poznavao. Tko je ona? Odakle se stvorila? Zašto je uopće pozvana? Što krije domaćinova sestra Ann? Niti domaćinov poslovni partner Carter ne govori baš sve. Zašto?

Igra se zove *Murder Without Escape*, odredište je **www.suspicion-of-murder.com**, a vi igrate ulogu detektiva koji mora otkriti mračne tajne skrivene iza jednog privlačnog pročelja. Što se mora, nije teško, pa ste naravno odlučili odigrati tu avanturu i zaslužiti Nobelovu nagradu za hrabrost. I pritom razjasniti svoja omiljena pitanja: tko, što, gdje, kada, kako, zašto, s kim? A na tom putu pratit će vas vjerni pomoćnik Sherlock. Ponosni je gazda tog sitea obećao još nekoliko online igara (*The Swamp House, The Missing Link, The Last Curtain*) koje su trenutačno 'under construction''. Jedva čekamo jer igra o kojoj je ovdje riječ dobila je hrpetinu pohvala. Stoga onima koji budu oduševljeni njome i nestrpljivo budu iščekivali najavljene igre preporučujemo da bace pogled na linkove koji će ih odvesti na dva odlična online RPG-a (*Illumia, Knight's Quest*) te još jednu Agatha Christie igru (*Fugative Hunter*). Osim toga, tu će pronaći i Creative Adventure Toolkit, program koji se može besplatno downloadati i koji će im omogućiti da i sami postanu tvorcem takvih igara.

Naposljetku, ne zaboravite Paddocksove omiljene riječi: ''Ništa nećeš naučiti dok pričaš. Pusti druge da govore. Slušaj i promatraj. Moraš slušati i promatrati.''

novosti

YAHOOOV VELIKI POVRATAK

Prije nekoliko tjedana Yahoo! je zaposlio novog šefa, a sudeći po posljedicama, potez je bio iznimno dobar. Potkraj studenog je krenula nova televizijska i radijska kampanja, a reklame je dizajnirala tvrtka Havas Black Rocket. 30-sekundni televizijski spot je namijenjen promociji Yahoo! shoppinga, a istu tvrtku prate i tri radijska spota. Yahoo! se nada da će uspjeti vratiti povjerenje nakon pada broja oglašivača na svojim stranicama.

PRETRAŽIVANJE WORD I EXCEL DATOTEKA NA GOOGLEU

Google, najpopularnija tražilica koja omogućuje pretraživanje HTML i PDF datoteka na Internetu, sada nudi i pretraživanje datoteka u formatima Microsoftovog Worda, Excela, PowerPointa i AmiProa ili proračunske tablice Lotus 1-2-3. Pronađeni se dokumenti mogu izravno pogledati iz odgovarajućeg programa ili se konvertirati u HTML datoteku za one koji nemaju potrebni program ili se ne žele izložiti riziku virusa.

BADTRANS U ĐIRU

BadTrans virus koji se prvi put pojavio u travnju ponovno je aktiviran u studenom. Tijekom samo jednog vikenda izazvao je kaos među korisnicima Interneta. Širi se e-mail porukama iz Outlooka, a posebno je zahvatio Veliku Britaniju, gdje je zarazio neke od najpopularnijih siteova. Sumnja se da je B-varijanta nastala upravo u toj zemlji, a za razliku od prvobitne inačice, ona kombinira masovno mailanje svima u adresaru s osobinama trojanskog konja. Kad se virus aktivira, autoru je omogućen pristup zaraženom računalu. Virus je lako prepoznati po nazivu "Re:", a e-mail poruka koja nosi virus velika je točno 13.3 KB.

VRATIO SE I ALIZ

Virus Aliz se nakon višemjesečne pritajenosti također vratio u ophodnju webom postavši gotovo preko noći drugim najraširenijim virusom, nakon zloglasnog SirCama. Također se širi putem e-maila, a radi samo na Microsoftovim e-mail programima pod Windowsima. Za razliku od većine ostalih virusa koji se aktiviraju tek otvaranjem maila, Aliz iskorištava manje znanu "rupu" u Outlooku 5 u kojem je dovoljno imati uključen preview poruke. Tom se "rupom" dosad koristio samo Nimda.

NOVI HACKERSKI ALAT

Sigurnosni su stručnjaci otkrili novi zločudni program koji se relativno brzo širi Internetom, a hakerima omogućava rušenje web servera preko IRC-a. Alat nazvan "Voyager Alpha Force" već je zarazio više od 300 računala, a inficira samo poslužitelje temeljene na SQL serveru. Opasan je jer poslužitelje ne ruši izravnim DDoS napadom, nego, kad se proširi, hakeri preko IRC-a izdaju naredbe programu i tako izvode organizirani DDoS napad u kojem sudjeluju korisnici koji o tome pojma nemaju. Alat potom skenira mrežu u potrazi za SQL serverom i provjerava je li administratorska lozinka na njemu default. Ako je, sustav će biti inficiran trojanskim programom. U samo 6 sati taj se "virus" proširio za 600 %.

T-REX SURFING

Mozilla je izdala novu beta-inačicu svog popularnog open-source Internet preglednika. U inačici 0.9.6 su ispravljeni neki propusti iz prethodne inačice te dodane nove opcije poput podrške za više vrsta slika. Mozilla je utemeljena na Gecko pretraživačkoj tehnologiji koju koristi najnovija inačica Netscapea, a kad u travnju iduće godine izbaci svoju finalnu 1.0 inačicu, instalirat će se kao glavni pretraživač zajedno s Red Hatom (Linux).

1 **www.flashplanet.com**

Odličan site za sve web dizajnere i one koji to nisu, ali su zato ludi za animacijama, crtićima i sličnim zanimljivostima. Ovdje će saznati najnovije detalje vezane uz omiljeni program, ali i baciti pogled na mnoštvo zanimljivih simbola i zvukova kojima mogu nadopuniti svoj Flash library. Početnike će vjerojatno najviše privući neka vrsta online udžbenika, a oni napredniji mogu svoje ideje razmjenjivati s drugim Flash znatiželjnicima. Osim toga, tu je i mnoštvo zanimljivih linkova do drugih Flash siteova te popis literature. Onima kojima nije do učenja, nego samo do gledanja, preporučujemo **www.bestflashsites.de.**

2 **http://fifaworldcup.yahoo.com**

Šest je mjeseci dugo za one kojima najvažnija sporedna stvar na svijetu ne znači više od lanjskog snijega, ali kratko za fanatike koji se moraju detaljno informirati i brižno pripremiti za groznicu koja ih očekuje. Skupine su izvučene, a službene stranice Svjetskog nogometnog prvenstva u Koreji i Japanu ugledale su svjetlost dana. Reprezentacije, novosti, raspored utakmica, najpoznatiji igrači, povijest FIFA-e, arhiv, fotogalerija, informacije o ulaznicama za utakmice, AFC-u (Asian Football Confederation) te zemljama i gradovima domaćinima - sve ćete naći na ovom siteu. Ne zaboravite ni online igru koja će trajati za vrijeme prvenstva, zapravo predstavlja vrstu turnira tijekom kojeg ćete se suočiti s ostalim igračima na Yahoou! Prva je nagrada totalna ludnica: dvije ulaznice za finale Svjetskog prvenstva, dvije zrakoplovne karte i tri noćenja u hotelu.

3 **www.yourassisontheweb.com**

Što biste pomislili kad biste surfali Internetom i slučajno naišli na site čiju prvu stranicu krasi baš vaša cijenjena pozadina? Možda ćete biti užasnuti napadom na intimu, a možda će vas pak obuzeti misao nekih drugih posjetitelja: Sehr schone site! Da, da, jasno da je schone kad vaša guza nije u pitanju. Umirit će vas možda podatak da na siteu možete pogledati kartu svijetu na kojoj su crvenom bojom obilježene zemlje u kojima se provodi "lov" na tuđe stražnjice. Zasad straha nema jer Hrvatska još uvijek nije među "metama", no nikad se ne zna, webmaster poziva sve zainteresirane da se jave za "posao" asshuntera. Ako vam online gledanje pojedinih dijelova tijela nije dovoljno, možete naručiti CD-ove sa snimkama s različitih disco i ostalih partyja. Originalan, bogat i iznimno detaljan site!

4 **www.thenerdpage.com**

Oduvijek vas je zanimao HTML ili Perl, ali ni u ludilu nikad niste pomislili da biste baš vi mogli biti jedan od "njih". Ovaj je site odjednom raspršio sve vaše iluzije te ste se zatekli u društvu sebi sličnih. Najgora od svega je činjenica da su vam baš oni, šmokljani, pokazali da se Visual Basic, QBasic i Java mogu iskoristiti i za neke manje ozbiljne stvari poput strip-pokera. Ako ste se pomirili sa spoznajom da pripadate tom društvancu, ova je stranica pravo mjesto za vas. Osim što se možete informirati o "nerd" projektima, filmovima, programima i drugim web siteovima, saznat ćete i novosti iz svijeta šmokljana, pogledati snimke te popričati s braćom. A usput možete i otkriti koje PC-igre najviše vole!

5 **www.macgamer.com**

Najbolje odredište zanemarenih vlasnika Apple računala, gladnih i žednih dobre zabave! Macovci se ovdje mogu informirati o najnovijim igrama i datumima izlaska onih koje tek dolaze, pročitati recenzije i intervjue, pogledati screenshotove, proučiti Mac novosti, ali i downloadati demoe gotovo 700 igara te naručiti neke od njih.

Games corner

www.poptop.com

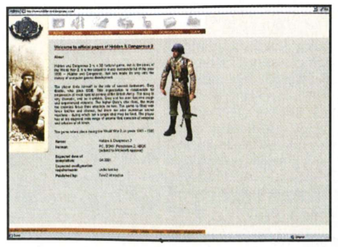
Povratak na rajski otok

Čini se kao da je bilo jučer, a evo prošlo je već nekoliko mjeseci od izlaska fantastičnog *Tropica*. Kako nas u ovo blagdansko vrijeme gramzivi izdavači obasipaju razvikanim i dugo očekivanim naslovima, malo se tko vraća toj igri. No za one uporne koji su je uspjeli privesti kraju stiže zaslužena nagrada - expansion pack. U *Tropico: Paradise Islandu* naći će se ponovno u zahvalnoj ulozi nemilosrdnog diktatora na zabačenom tropskom otoku. Dodana su 23 nova scenarija, dosadašnjim je građevinama pridruženo 12 novih, a upoznat će i 4 nove vrste turista. Uza sve dosadašnje nevolje, mogle bi ih snaći i elementarne nepogode poput uragana ili doći do širenja opasne zarazne bolesti. Ipak, napredak je najuočljiviji u prikazu građevina: moći će dobiti njihovu znatno detaljniju sliku, upoznati sva njihova obilježja, a i sama će izgradnja biti brža nego u originalu. Kao diktatoru, igraču će ruke biti još odriješenije, što će otvoriti cijeli niz novih mogućnosti. Kao šećer na kraju valja spomenuti i dodatnih sat vremena izvrsne glazbe latino čarobnjaka "Daniel Indarta & Latin Music Specialistsa" koja je kod mnogih bila prvi adut ove igre. *Paradise Island* izlazi u siječnju i njegova će tropska atmosfera doista biti pravo osvježenje u hladnim zimskim noćima.

www.hidden-and-dangerous.com

Ponovno skriveni i opasni

Tko još ne pamti slavni *Hidden and Dangerous*, taktički FPS smješten u olujno razdoblje Drugog svjetskog rata? Taj isprva skroman projekt anonimnih poljskih programera preko noći je postigao planetarnu slavu zasjenivši sve one silne taktičke serijale uz koje najčešće vežemo ime svestranog Toma Clancyja, čovjeka koji je za taktičke igre što i Sid Meier za CIV serijal. No baš kao i kod dobričine Sida, i njegove se igre od inačice do inačice razlikuju tek u nijansama. Da se i u njih može unijeti duh svježine, dokazao je upravo *H&D* kojem se može zamjeriti samo nedorađeno sučelje i neki sitniji bugovi. Igra je pružala neviđenu atmosferu, što je uvijek glavni jamac igrivosti, stoga je bilo realno očekivati da će novi nastavak te popularne igre na krilima stare slave naći svoj put do potencijalnih kupaca. Osim toga, programeri su obećali ispraviti greške iz prvog dijela i sve podignuti na višu razinu. Naći ćete se u ulozi Garyja Bristola, poručnika britanskih komandosa koji će se sa svojom šačicom ljudi uvući duboko iza neprijateljskih linija i sa što manje buke obavljati zadane misije (déja vu?). Dvadeset tri misije raspoređene u devet kampanja odvest će vas na ratišta diljem Europe, Afrike i Burme, a igru će pokretati posve novi engine koji će omogućiti daleko jednostavniju kontrolu tima i automatiziranje pojedinih radnji. *H&D 2* trebao bi izaći koncem godine.



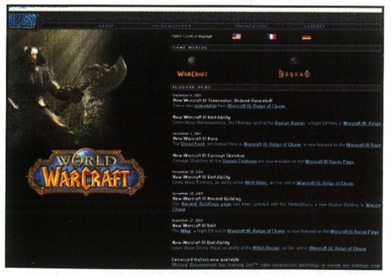
www.westwood.ea.com

Odiseja u svemiru

Earth & Beyond je najnovija igra u razvoju popularnog Westwood Studiosa namijenjena jedino online igranju. Bit će to još jedna u nizu galaktičkih pustolovina epskih razmjera po uzoru na besmrtni *Elite*. Igrač će moći odabrati jednu od triju ljudskih rasa(!) - Jenquai, Progeni ili Terrani - koje će se razlikovati svojim ciljevima, vještinama, kulturom i sl. Morat će također izabrati jedno od triju, hm, zanimanja - ratnik, trgovac ili istraživač. Programeri jamče posve drukčiju igru za svako zanimanje i za svaku rasu, pa vi sad množite. Mogućnosti će biti bezbroj: od susretanja izvanzemaljskih rasa i sklapanja saveza s istim preko eksploatacije lokalne rude do borbe protiv pohlepnih gusara (khm). Naravno, neće izostati ni borbe i saveza unutar umreženih igrača jer upravo to daje čar jednoj online igri. Posebna je pozornost posvećena opremanju vašeg broda na kojem ćete moći promijeniti baš sve i opremiti ga po vlastitom ukusu, od različitih poboljšanja do samog dizajna. Putujući svemirskim prostranstvima, bit ćete svjedok brojnih prirodnih fenomena poput meteorske oluje, crnih rupa, rađanja i gašenja zvijezda i sličnog. Sve je sadržano u glavnom sloganu ove igre - how far will you go?

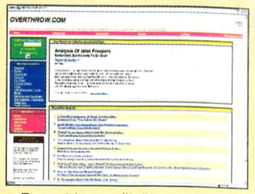
www.blizzard.com

Warcraft online



U pretprošlom smo vam broju donijeli kratki osvrt na web stranice najpoznatijeg i najboljeg nogometnog menadžera svih vremena - *Championship Managera*. Upravo dok ovo čitate, a svaki ozbiljniji fan barem je na petoj sezoni u navedenoj igri, ista ruši sve rekorde prodaje i trenutačno je najprodavanija igra svih vremena u Velikoj Britaniji. Kako je novu inačicu nepriklado izdavati prije jeseni, a u blagajni nikad dovoljno love, lukavci iz Sports Interactiveva pokušat će nas pridobiti novim proizvodom stare tematike - *Championship Manager Quizom*. Na ideju o izradi te igre došli su sasvim slučajno. Naime, dok su uvrštavali brojne igrače u baze podataka, dečki iz SI međusobno su se natjecali tko zna više o pojedinom klubu ili igraču. I tada se netko dosjetio: "Hej, zašto ne bismo zaradili na ovoj našoj zafrkanciji i onim fanaticima uzeli i posljednju kintu iz džepa?" I bi svjetlo. O samoj igri nema se što reći, kviz kao kviz, obuhvaćat će 11 000 pitanja o svemu što je vezano za najvažniju sporednu stvar na svijetu. Moći ćete igrati sami ili u paru, a pitanja će biti podijeljena u više skupina (određene lige, internacionalni nogomet i sl.). Uz pet različitih modova igre, najzanimljiviji će biti svakako tzv. "pub mod", gdje će na svoje doći svi oni pametnjakovići koji naslonjeni na šank lokalne birtije kradu Bogu dane i sa sjetom konstatiraju: "E, nije nogomet što je nekad bio. U moje vrijeme..."

6 **www.overthrow.com**



Naslov: Hit Man. Broj primjeraka: 13 000. Godina izdanja: 1983. Optužba: ubojstvo. Presuda: kriv. Godine 1993. ta se knjiga našla u ulozi novog Mein Kampfa, a izdavač je optužen zbog poticanja na težak zločin. Naime, te se godine dogodilo trostruko ubojstvo koje je navodno bilo inspirirano upravo stranicama koje možete downloadati s ovog sitea. Dosad je to učinilo oko 50 000 ljudi, a Hit Man je popularniji nego ikad prije. Knjiga je posvećena onima "koji misle, koji se usuđuju, koji čine, koji uspijevaju". Osim udžbenika za likvidiranje, na ovim ćete stranicama naći korisne informacije o ekstremizmu, lječvičarima, desničarima, staljinizmu, Kinezima, holokaustu, fašizmu, Muslimanima, oružju, drogama, okultizmu i anarhizmu.

7 **www.zfilter.com**

Poželjeli ste naći neke glupaste siteove, iskopati favorite i nakon uspješno obavljenog zadatka ostati normalni? Nemoguća misija? Ne baš. Zfilter.com stvoren je upravo za takve znatiželjnike, a stvaraju ga sami surferi danomice ga nadopunjujući novim linkovima. Webmaster upozorava da se najgori siteovi mogu naći na GeoCities i da bi ljudima koji ih rade trebalo zabraniti pristup računalu. Stoga je iznimna pozornost posvećena upravo tim popularno nazvanim GeoShities siteovima.

8 **www.oneworldjourneys.com**

Za put oko svijeta više nije potrebno 80 dana, a krenuti možete upravo s ovog sitea. Destinacija je to za one koji su prije svega zainteresirani za prirodne ljepote i raznovrsne oblike života diljem svijeta, a za snimke u kojima mogu uživati odgovorni su najbolji svjetski fotografi okićeni mnoštvom prestižnih nagrada. Site je posvećen ekologiji, ekoturizmu i eduaciji, a usko surađuje s magazinom Nature's Best. Oneworldjourneys.com organizira zanimljive ekspedicije čijim članom možete postati i vi te online radionicu sa savjetima i primjerima namijenjenu zainteresiranima za fotografiju.

9 **www.crimescene.com**

The Crime Scene se bavi izmišljenim zločinima, postoji od 1995. i namijenjen je onima koji su na prvi pogled zaslinili na naš ovomjesečni site mjeseca. Svaki pojedini slučaj nadopunjuje se svaki tjedan novim dokazima kao što su snimke s mjesta zločina, izvješća, razgovori sa svjedocima i slični koje trebate pregledati, analizirati te podijeliti svoja zapažanja, savjete i zaključke. Na samom startu izabirete nivo vašeg sudjelovanja, a opredjeljujete se za promatrača (besplatno je, a smijete pregledavati dokaze i iznositi vlastite ideje i teorije) ili detektiva (smijete voditi istragu, postavljati pitanja drugim detektivima te prvi vidjeti dokaze, ali ćete takvo zadovoljstvo morati platiti 10 američkih dolara). Nestala djeca, ubijeni student, otrovana žena, oteto djevojče, neki su od slučajevi koji su nedavno riješeni, a slučaj profesorice ubijene u vlastitom domu još uvijek čeka nekog novog Poirota.

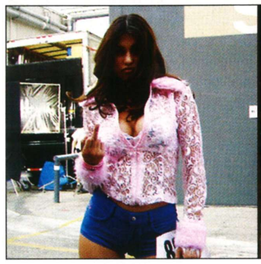
10 **www.hugemoviequiz.com**

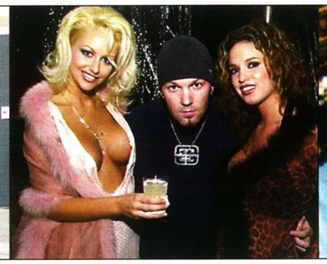
Jeste li ikad poželjeli testirati svoj filmofilski IQ? Možda ne, ali ćete svejedno skoknuti na ovu stranicu ako se smatrate kakvim-takvim filmoljupcem. Site se može podičiti golemom bazom podataka koja uključuje gotovo 3500 pitanja i više od 60 kvizova među kojima se izdvajaju oni specijalni, fokusirani na određeno desetljeće (od 30-ih godina naovamo), filmsku zvijezdu, dodjelu Oscara ili filmski žanr. Osim toga, možete primjerice izabrati pitanja o pravim imenima pojedinih glumaca i glumica, holivudskim femme fatales ili najpoznatijim filmskim rečenicama.

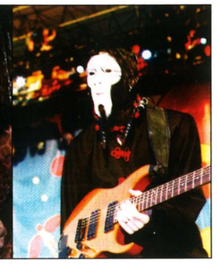
Interscope / / Aquarius

LIMP BIZKIT
New Old Songs

Interplanetarno popularni hard-core komercijalisti su odlučili namlatiti još koji milijunčić-trideset dolara američkih, konvertibilnih predblagdanskim izdavanjem albuma s remixevima njihovih najpopularnijih pjesama. U tom su pohodu na novčanike svjetske mladeži okupili čak 14 glazbenika/producenata/DJ-a (nabrojimo samo najpoznatije/najljigavije: P. "I HAVE fucked J Lo" Diddy, nezaobilazni Everlast, Xzibbit te sam Fred Durst od kojeg očekujemo i kandidaturu za predsjednika SAD-a) koji su njihove Bio-Hazard vs. Britney Spears pjesmuljke upakirali u na trenutke slušljive aranžmane namijenjene svim fanovima tog benda. Naravno, ako ste ljubitelji LB-izričaja, nemojte se osjećati povrijeđeni negativističkom intonacijom teksta - nisu momci loši, ali su im namjere mutne. Edukacijska komponenata HACKERA ne dopušta panegrike takvoj vrsti komercijale, stoga će *New Old Songs* proglasiti slušljivim, pogodnim za tulume, ali i preporučiti navedene Bio-Hazarde, Machine Head te Red Hot Chili Peppers kao znatno prihvatljiviji način uživanja u hard-core/funky glazbi.







Dinaton / / Epic

STEVE RAY VAUGHN & THE DOUBLE TROUBLE
Live at Montreaux 1982&1985

Kad smo već kod kompilacija, najbolje što se u ovom trenutku može naći u boljim prodavaonicama ploča dva su legendarna koncerta legendarnog (opet) i prerano preminulog Steviea Raya Vaughana. Jedan od najvećih majstora gitare i južnjačkog bluesa (uz utjehu) prvim je koncertom na čuvenom jazz festivalu u Montreuxu oduševio publiku i izdavače. Rezultat je bio snimanje u studiju Jaksona Browna i suradnja s Davidom Bowiem na *Let's Dance* albumu i turneji. Na drugom disku su snimke "afirmiranog" Steviea tri godine poslije. Što još reći? Čisti *pride and joy*!

Roadrunner Records / / Dinaton

SLIPKNOT
Iowa

Slipknot je brutalniji nego ikad prije. U ponajboljoj maniri Slayera, Deatha i Gorefesta miješa sve poznate odrednice trasha i deatha uz pomalo atipičnu produkciju prožetu tihim, ali primjetnim elektroničkim zvukovima. Treći album donosi 14 prigodno zapakiranih pjesama od strane prokušanog majstora Rossa Robinsona koji je ludu devetorku uspio zauzdati u evidentno komercijalan, ali ipak dovoljno underground zvuk da se nitko ne nađe uvrijeđen. Image Slipknota ostaje nenarušen, identiteti su i dalje tajni, a ludi Amerikanci sve više počinju slušati metal i jedino čemu se možemo nadati je da će se trend nastaviti, a metal ponovno zavladati svijetom. Koliko će tome pridonijeti ovaj album, ostaje vidjeti, no ako još niste bili u prilici naletjeti na maskirane luđake, a volite gore-spomenute sastave, svakako nabavite *Iowu*. Nastradati vam mogu jedino pužnice, što, čini se, i jest cilj.

A bili smo i na koncertu

ASIAN DUB FOUNDATION U PRENATRPANOJ TVORNICI

Asian Dub Foundation, jedan od društveno najosviještenijih britanskih sastava, u sklopu turneje koja obuhvaća gotovo sve europske gradove u četvrtak je u klubu Tvornica majstorski odsvirao svoj zagrebački koncert za koji su ulaznice rasprodane već dan prije. Ako znamo da ih je u prodaju pušteno oko dvije tisuće, neće vam biti teško zamisliti kako je bilo unutra. Vraški vruće i pakleno dobro. Asian Dub Foundation osnovani su u Londonu u sklopu organizacije Community Music, gdje je basist DR. Das (pravim imenom Aniruddha Das) podučavao glazbenu tehnologiju. Ubrzo mu se pridružuju Deeder Zaman i DJ Pandit (John Ashok Pandit) želeći uz kvalitetnu glazbu promovirati i antirasističke stavove.

Iduće godine dolazi gitarist Chandrasonic (Steve Chandra Savale) i klavijaturist Sun J (Sanjay Gulabai Tailor). Osim rasističkim pitanjima, sastav se bavi i obranom socijalnih prava pa tako na njihovim stranicama **www.asiandub-foundation.com** možete pronaći informacije o različitim kampanjama i akcijama.

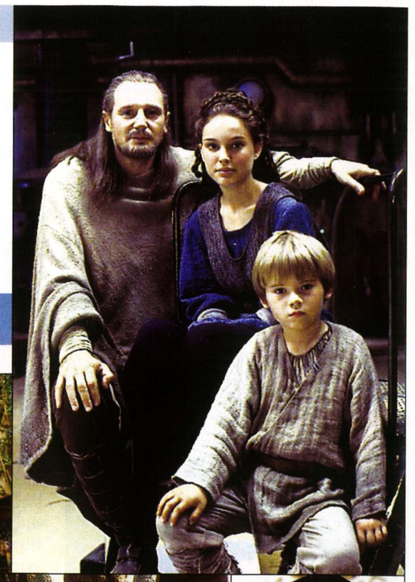
Dosad su objavili tri albuma koji su im priskrbili više-manje kultni status

među obožavateljima i istomišljenicima. Nastupali su uz Beastie Boyse, Rage Against The Machine, Primal Scream, a neposredno prije odlaska na turneju završili su snimanje četvrtog albuma.

A u Tvornici su pokazali čemu toliki *hype* oko njih. Koncert je počeo oko 22 sata i više se nije stalo. Teški ragga-jungle ritmovi, moćna bas linija te orijentalni gitarski riffovi natjerali su ljude na ples bez stanke. Uz stalnu postavu, u Zagreb su stigli i MCs Aktarvata i Spex iz sastava Invasian, odnosno Dasovi učenici iz organizacije Community Music, dodatno potpalivši posjetitelje. Plesalo se i skakalo uz nove stvari, ali i uz svojevrsne himne poput Culture Move, Rebel Warrior, Free Satpal Ram. Publika je unatoč opakoj vrućini ADF-ovce uspjela pozvati na bis, koji je trajao do ponoći. Sve u svemu, koncert koji će nam dugo ostati u sjećanju.

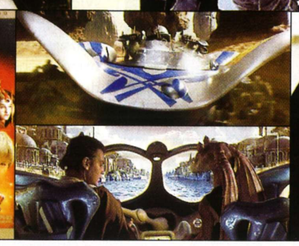
DVD PREMIJERE

RATOVI ZVIJEZDA: FANTOMSKA PRIJETNJA



***Star Wars: The Phantom Menace*, 1999., ZF, Continental Film ■ redatelj:** George Lucas ■ **gl. uloge:** Liam Neeson, Evan McGregor, Natalie Portman

Fantomska prijetnja je prvi nastavak najpoznatije interplanetarne filmske sage svih vremena, ujedno i prvi u nizu DVD-izdanja koje Lucas Film najavljuje već - stoljećima. Film koji je podijelio sve fanove serijala (zasluge za to u gotovo 90% slučajeva snosi najblesaviji lik ikad viđen u ijednom filmu, Jar-Jar Binks) govori o vremenu kad je Darth Vader/Anakin Skywalker bio mali, kad Imperator još nije bio imperator i kad je kraljica Amidala pupala u cvijetu mladosti. Najiščekivaniji film krajem tisućljeća možda nije ispunio sva očekivanja, no, bez obzira na vojsku obožavatelja koja je drvljem i kamenjem osula po njemu, ne možemo reći da nije postavio na svoje mjesto stvari koje su odredile priču svih prošlih nastavka ("prošli nastavci" - logiko, logiko, Lucas ti je ime), dapače. Zaboravimo li Jar-Jara, ostaje nam ipak prvi nastavak Star Warsa, prvi dio priče koja se razvija kroz 20 godina, dok drugi nastavak očekujemo već u svibnju 2002. U međuvremenu, ostaje nam utvrditi gradivo pomoću ovog sjajnog DVD-a i dodatnog diska krcatog dodatnim sadržajima i vjerojatno najpotpunijeg diska s dodatcima dosad u nas. Voljeli ili ne voljeli, mrzili ili ljubili, *Fantomsku prijetnju* jednostavno morate pogledati.



DVD-PREMIJERE

PEARL HARBOUR

***Pearl Harbour*, 2001., drama, Continental Film ■ redatelj:** Michael Bay ■ **gl. uloge:** Ben Affleck, Josh Harnett, Kate Beckinsale

Mogul holivudskog spektakla, nezamjenjivi majstor plitke radnje, velikih budžeta i još veće zarade, njegovo veličanstvo producent Jerry Bruckheimer je ponosno na popis vlasitite filmogafije (*Top Gun, Bad Boys, The Rock, Con Air, Gone in 60 Seconds...*) uvrstio i *Pearl Harbour*, srcedrapateljski drugosvjetsko ratni spektakl koji je izazvao more kontroverzi čim je započeo svoj pohod na kinodvorane. Ostavimo li po strani nevjerojatno iskrivljavanje povijesnih činjenica ne bi li radnju učinio što patriotskijom, zaboravimo li nikad viđenu premisu o dvojici najboljih prijatelja, njihovoj ljubavi prema zrakoplovima (mogao bi se i pokoji psiholog pozabaviti nekim trenutcima ovog filma) te djevojci koja dodatno komplicira odnose dvaju momaka, kršnih američkih pilota 1941., ostaje nam superspektakl u kojem se nije štedjelo ne bi li se zli japansko-nacistički napad na američko ratno brodovlje idilično usidreno u miru havajske lučice prikazao što je bolje moguće. Stoga, djevojku opskrbite maramicama, sebe kokicama, pipajte u mraku i čekajte da kamikaze počnu svoj ubilački pohod. Svako zlo za neko dobro, a zanimljiv je i *feature* na dodatnom disku (izdanje ima 2 DVD-a) koji radnju prikazuje iz japanske perspektive. Da dajemo ocjene, dobio bi tri, možda i četiri.

VIDEOPREMIJERE

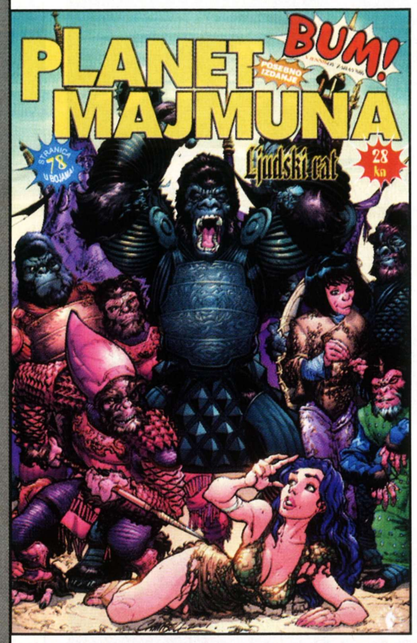
TITAN A.E.

***Titan A.E.*, 2000., ZF, animirani, Continental Film ■ redatelj:** Don Bluth ■ **glasove posudili:** Matt Damon, Drew Barrymore, Bill Pullman

SF-fanovi su s velikim nestrpljenjem iščekivali dolazak animirane *esef* priče, no veliki uspjeh je izostao. Unatoč predivnoj animaciji, izvrsnim akcijskim scenama, film jednostavno obiluje scenarističkim rupama kroz koje bi se mogao provući i U.S.S Enterprise. Iako su animacije kretnji likova savršene, sama karakterizacija je površna i naivna, no to i nije neki problem, jer riječ je ponajprije o crtiću za publiku od 14 do18 godina, koja je u Americi prestala gledati crtane filmove i posvetila se trošenju novca na drugim mjestima. A u godini 3028. Zemlja je uništena od strane plavih svijetlećih izvanzemaljaca Dreja i samo se nekolicina Zemljana uspjela spasiti. Jedina nada čovječanstva leži u otkrivanju broda Titan koji posjeduje moć teraformiranja pustih planeta. Glavni lik, sin stvoritelja Titana, na ruci ima genetski ucrtanu kartu s položajem broda te kreće u potragu. Pridružuju mu se kapetan Korso, pilot Akima te Preed i Gunne, dva lika zadužena za šale i doskočice, i svi zajedno, progonjeni Drejima, pokušavaju spasiti čovječanstvo. Mnogo jurnjave, opake scene i efekti su ono što krasi ovaj film i jamči dobru zabavu, no ako očekujete novi klasik poput *Matrixa*, nećete ga dobiti. (*rt*)

Dobitnik filma iz prošlog broja:
Zvonimir Ivanković iz Kutine

'VJESNIK' d.d. / / Ian Edginton/Pako Medina/Adrian Sibar



PLANET MAJMUNA

Ljudski rat

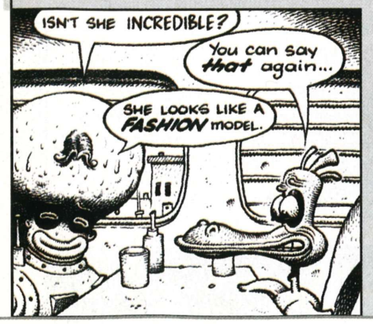
Nedugo nakon premijere novog filma Tima Burtona, *Planet majmuna*, na kioscima se pojavio i strip istog naslova. To u američkom svijetu i nije neko čudo. Rijetki su komercijalni filmovi pustolovnog karaktera koji nemaju svoju strip-inačicu. Domaći izdavač, Vjesnik d.d., uložio je mnogo truda, a vjerojatno i novca da bi našoj publici priuštio dašak svjetske strip-svakodnevice. I tako smo, u nevjerici, na domaćem kiosku ugledali strip *Planet majmuna: Ljudski rat*. Izdanje je kvalitetno otisnuto na 78 stranica u punom koloru i ne donosi nam strip-inačicu filma, nego priču koja se vjerojatno događa prije ondje opisanih događaja. Ili možda mnogo kasnije, ili...

Upravo je u tome jedan od problema. Iako sam gledao film, nije mi baš jasno tko tu koga i zašto. Ne pojavljuje se nijedan lik iz filma pa je nemoguće odrediti vrijeme radnje u odnosu na film. No to i ne bi bilo važno da je scenarij jasniji. Previše zamornog spletkarenja između zavađenih klanova, čas dubokozbunjujući dijalozi, čas plitkodosadna akcija. Crtači su zanimljiviji, no ipak ne prelaze rutinsko odrađivanje standardnog američkog izdanja. Nakon posljednje stranice, dojam je da je vrijeme utrošeno na strip moglo biti pametnije iskorišteno gledanjem bilo koje TV serije na HRT-u, bila to i meksička sapunjara. Jasno je da je motiv izdavača bio samo uskočiti u utrku za novcem te iskoristiti besplatnu reklamu koju je davao istoimeni film u našim kinodvoranama. Sve bi to bilo u redu da je sadržaj izdanja bar prosječan. Ovako moram izjaviti da je tupava filmska priča bolja od ove iz stripa. No bez obzira na razočaranje, nadam se da će izdavač dobiti svoj dio kolača i idući nam put donijeti neki kvalitetniji strip. Originalno Dark Horseovo izdanje tog stripa je izašlo u tri nastavka, a naš se izdavač (što je pohvalno) potrudio sve objaviti u jednom po vrlo prihvatljivoj cijeni. Morate priznati da 28 kuna i nije mnogo za 78 stranice u boji. Još da je strip dobar! Ah, pusti snovi.

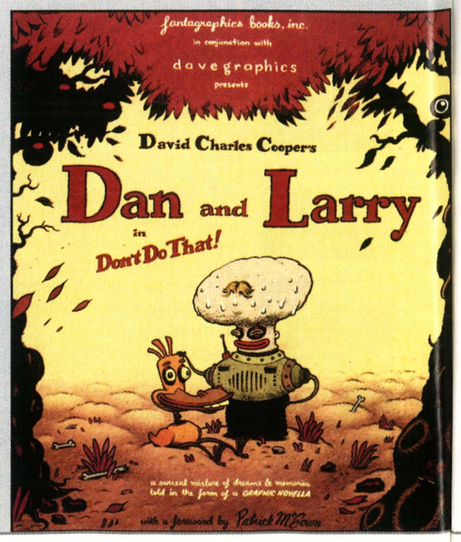
David Charles Cooper / / FANTAGRAPHICS BOOKS/DAVEGRAPHICS

DAN AND LARRY IN

Don't do That!



Ovu sam strip-knjigu naručio vidjevši presladak crtež na naslovnici, a očekivao sam isto takvu slatkoveselu priču s dvama simpatičnim likovima. No avaj, umjesto dječje slikovnice, dobio sam bolesno realističnu priču o odrastanju prožetom otuđenjem od okoline, seksualnim frustracijama, naivnošću i glupošću glavnog junaka. Sve je naravno začinjeno neobičnim dizajnom likova i sredine u kojoj oni žive. Dave Cooper je izvrtan crtač i svojim orginalnim 'podzemnim' stilom oživljava svoj svijet do te mjere da možete čuti i bizarnu glazbenu podlogu. Ovo je jedan od najčudnijih stripova koje sam čitao u poslijednjih... ma zapravo nikad nisam čitao takvo što. Istodobno je i smiješan i ozbiljan i gadljiv i tužan i pametan i glup. Strip o dvojici prijatelja, Danu i Larryju, koji nemaju baš najnormalniji odnos.



Crtani romani / / ŠOU

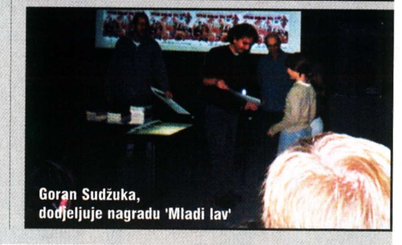
CRTANI ROMANI ŠOU 2001.

Propustili ste još jedan međunarodni festival stripa koji se održao u SC-u od 22. do 25. 11. Propustili ste izložbe strip-magazina *Bruh*, izložbu radova pristiglih na natječaj 'Superjunak' te izložbu MADE IN CRO 4 na kojoj su bili radovi naših strip-majstora koji rade za inozemne izdavače. Propustili ste nekoliko zanimljivih predavanja o tome kako se rade stripovi, promocije različitih domaćih izdanja, projekcije filmova i druženja sa stripoljupcima. Propustili ste upoznati i Angela Stana, gosta iz Italije, jednog od najboljih crtača Dilan Doga. Niste dobili ni njegov autogram ni crtež, a niste pogledali ni njegovu izložbu. Ni na završnu dodjelu nagrada niste došli, propustili ste i domijenak. Propustili ste sve! Sve u svemu, ignorirali ste jednu značajnu strip-feštu jer ste bili lijeni (sigurno), neinformirani (teško), nezainteresirani (šteta) ili ste živjeli predaleko i niste imali novca (žao nam je). A možda ste ipak došli!

Gost festivala, Angelo Stano

Na izložbi Angela Stana

Kupi strip, još malo pa nestalo...

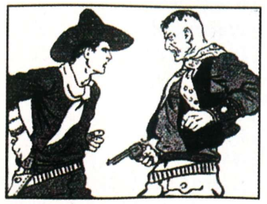

Goran Sudžuka, dodjeljuje nagradu 'Mladi lav'

Krešimir Kovačić/Andrija Maurović / / ŠARENI DUĆAN

TROJICA U MRAKU

Povodom stogodišnjice rođenja i dvadeset godina od smrti našeg najvećeg strip-umjetnika, 'Šareni dućan' ponosno objavljuje reprint njegovog legendarnog uratka iz 1936. - 'Trojica u mraku', piše na stražnjoj stranici tog domaćeg izdanja koje nam donosi djelić hrvatske strip-povijesti. Strip koji ćete pročitati i nije neko suludo dobro ostvarenje. Pomalo je naivan, ali isto tako i prežestok za žanr vesterna kojim su se autori u to vrijeme inspirirali. Kako je to jedan od ranijih Maurovićevih uradaka, može se primijetiti da je likovno daleko ispod njegovih kasnijih ostvarenja. No to nas ne smeta, dojam koji ostavlja ta strip-nostalgija je isti kao kad pogledamo neki dobar film iz dvadesetih ili tridesetih. Osim stripa, tu su i razgovori što ih je 1976. s majstorom vodio Mladen Hanzlovsky, koji dosad nisu objavljeni zbog otvoreno buntovničkih i djelomice opscenih odgovora (kaže Hanzlovsky). Za kraj, mali mamac.
Ja, Andrija Maurović, izašao sam kroz onu rupu 29.3.1901. u malom ribarskom mjestu Muu, smještenom nasuprot Kotoru.

Andrija Maurović, kolovoz 1976.


- Izvuci, dakle, svoj revolver, Dane...

VIJESTI

DOK NAPETO IŠČEKUJEMO najnovije filmske inačice jednog od najpopularnijih strip-junaka, Spider-mana, ne preostaje nam ništa drugo doli pogledati nekoliko fotografija kojma se trenutačno promovira budući, ljetni, hit.

ESAD T. RIBIĆ, naše gore list, uskoro za Marvel počinje raditi na miniserijalu o moćnom Thoru. Nakon višegodišnjeg olovkarenja i tuširanja napokon će moći pokazati svoju darovitost u punom svjetlu. Serija o Thoru, bogu groma, bit će potpuno

oslikana pa ćemo moći uživati u epski ilustriranim pločama. Esadu želimo mnogo sreće u poslu, a vama predstavljamo neke od njegovih preliminarnih skica.

PRED VAMA JE prvi prikaz novog, četvrtog broja šaljivog strip-magazina *Bruh*.
Tema broja je ljubav i sve što nam ona donosi. Ne propustite, dobro ćete se nasmijati.

NAGRADNI KUPON

[IME I PREZIME]

[ADRESA / TELEFON]

*Striparnica **More Comics** vam daruje album Andrije Maurovića **'Trojica u mraku'**.*

Dobitnik nagrade iz prošloga broja:
***Tomica Vrbančić** iz Križevaca*

Autori rubrike: *Zvonimir Mozer, Matija Kessler, Ladislav Župančić, Marko Čulo*

U OVOM BROJU MOŽETE PROČITATI SVE O TOME KAKO JE PROŠAO PRVI STS U HRVATSKOJ. KAO NAGRADU POBJEDNICI TURNIRA SU DOBILI PUTOVANJE NA VELIKI STS U ATENU, GDJE SU POSTIGLI ODLIČNE REZULTATE. LUKI GLASNOVIĆU I IVANU ČURIĆU SVAKA ČAST! POKEMON TRENERI MOGU PROČITATI I RECENZIJU NOVE NEO GENESIS EDICIJE! LJUBITELJI HARRYJA POTTERA MOGU PROČITATI RECENZIJU NOVE EDICIJE QUIDDITCH CUP TE NAJAVE DOGAĐANJA I TURNIRA HARRY POTTER. DECK MJESECA JE U VLASNIŠTVU (OPET!) OGNJENA CIVIDINIJA KOJI JE POSTAO STRAH I TREPET ZAGREBAČKE MAGIC SCENE. NARAVNO, TU SU I TABLICE U MAGIC LIGI (UKUPNI POREDAK I POREDAK ZA 3. SEZONU). TOLIKO ZA SADA.

STS ATENA REPORT

3 i 4.11.2001. u Centru Kaptol održale su se kvalifikacije za Super Trener Showdown u Ateni. U subotu 3.11.2001. suočili su se najbolji treneri u dobnoj skupini od 7 do 11 godina. Svi treneri koji su igrali morali su biti članovi Pokemon lige i morali su prijaviti svoj deck (dakle, mijenjanje deckova tijekom turnira nije bilo dopušteno). Nakon nekoliko krugova došlo se do 8 najboljih, koji su onda igrali po 'knockout' sustavu. Na kraju dana najbolji je bio Luka Glasnović koji je za nagradu dobio put u Atenu na veliki *STS*.
4.11.2001. održan je jedan od najvećih službenih Pokemon turnira uopće. U dobnoj skupini od 11 do 14 godina skupilo se više od 70 trenera koji su odlučili okušati sreću (i znanje, naravno) i pokazati tko je najbolji. Na mukotrpnom turniru koji je trajao do 18 h mogli ste vidjeti vrhunske trenere, ali i one koji su pokušali prijevarom doći do pobjede. Ali, budnom oku Gym Leadera ništa nije promaklo, u Top 8 našli su se samo najbolji i na kraju je samo jedan Pokemon trener ostao sa svojim pokemonima - njegovo je ime Ivan Čurić. Najbolji hrvatski Pokemon treneri otišli su u Atenu, gdje se 11.11.2001. održao veliki STS. Postignuti su dobri rezultati, Luka Glasnović (koristio je Rocket Zapdos deck) je bio 24. od 80 igrača, a Ivan Čurić 59. od 200 (koristio je Misty's Seadra/Seadra deck). Čestitamo!

DECK MJESECA

Ognjen Cividini: Novi Firesi

Možda uskoro budemo igrali s Cividinijevom kartom

1 Kavu Chameleon
4 Flametongue Kavu
4 Thornscape Battlemage
4 Birds of Paradise
4 Llanowar Elf
4 Fires of Yavimaya
4 Call of the Herd
3 Beast Attack
2 Shivan Wurm
3 Savage Firecat
4 Wax/Wane
1 Spellbane Centaur

4 Brushland
4 Karplusan Forest
7 Mountain
7 Forest

Sideboard:
2 Urza's Rage
3 Kavu Chameleon
2 Hull Breach
2 Armadillo Cloak
1 Eladamri's Call
3 Tahngarth, Talruum Hero
2 Spellbane Centaur

Nova inačica popularnog Fires decka, naravno, nije previše komplicirana. Ideja je vrlo jednostavna: na brzinu odigrati svoje velike kreature i zgaziti protivnika s njima. Iako u odnosu na stare Firese deck gubi vrlo bitne Blastoderma i Saproling Burst, nove karte iz Odysseye (Call of the Herd i Beast Attack) to s lakoćom nadoknaduju, a i Savage Firecat je također vrlo dobar dodatak. Uz Spellbane Centaura koji je odličan protiv vrlo čestih Opposition deckova, deck je vrlo dobar protiv svih koji se igraju u novom T2 okruženju.

LIGA

Ukupnom poretku Hrvatske Magic: The Gathering lige jedina je zanimljivija novost da je Domagoj Borjoli prebrodio malu krizu s početka treće sezone i ponovno počeo skupljati bodove te je nadohvat zbroju od 100 bodova. Nasuprot tome, u poretku treće sezone stvari se polako kompliciraju. Gužva na vrhu obećava uzbudljiv završetak jer gotovo svi iz prve osmorice imaju šanse zasjesti na prvo mjesto.

SEZONA 3.

1.	Josip Iličić	29
2.	Dražen Jezidžić	28
3.	Domagoj Borjoli	26
4.	Velimir Šimunec	26
5.	Ladislav Župančić	23
6.	Denes Kočiš	19
7.	Martina Vrcek	19
8.	Saša Zorc	18
9.	Blagoj Jakimov	16
10.	Željko Šikić	15
11.	Ognjen Cividini	15
12.	Luka Gašparac	15

UKUPNI POREDAK

1.	Domagoj Borjoli	97
2.	Blagoj Jakimov	63
3.	Dražen Jezidžić	58
4.	Denes Kočiš	58
5.	Ognjen Cividini	56
6.	Josip Iličić	54
7.	Ladislav Župančić	54
8.	Ivan Rubelj	50
9.	Marko Čičin Šain	49
10.	Luka Gašparac	42
11.	Branimir Puškarić	42
12.	Velimir Šimunec	41

NEO GENESIS

Nakon dužeg čekanja, najočekivanija edicija u Pokemonu - Neo Genesis - napokon je stigla u Hrvatsku. Što nam donosi?
Kao najvažniju vijest svakako treba istaknuti baby pokemone ili tzv. Stage 0 Pokemone. Tako je superpopularni Pikachu dobio svoju baby inkarnaciju - vrlo simpatičnog Pichua. Koja je prednost baby pokemona? Pa, osim što imaju free retreat cost i nemaju ni weakness ni resistance, imaju baby power. Baby power je novost, a radi tako da nakon što protivnik deklarira napad, flipa novčić i ako dobije pismo - napad nije uspio! Sigurno zbog toga što su baby pokemoni taaaakoooo slatki...
Iduća novina su darkness i steel pokemoni s odgovarajućim darkness i steel energijama.
Darkness pokemoni (Murkrow i Sneasel) rade po 10 štete više za svaku darkness energiju na njima, a steel pokemoni (Steelix i Skarmory) dobivaju po 10 štete manje za svaku steel energiju na njima. Naravno da to nisu sve uporabe tih novih energija, ali u neke se stvari ipak morate sami uvjeriti.
Od novih trenera svakako treba istaknuti Eco Gym Stadium koji sprječava energy removale (ne u cijelosti), sprout tower (koji umanjuju učinkovitost colorless pokemona) i mnoge druge.
Od novih pokemona svakako obratite pozornost na Slowkinga (Psychic), Feraligatra (Water), Lugiu (Colorless), Typhlosion (Fire), Donphan (Fighting) te mnoge druge.
Neo Genesis donosi mnogo svježine u Pokemon TCG!

MJESTA ZA IGRANJE

Magic the Gathering
Zagreb
Bistro Estrada, J. Gotovca 6, ponedjeljkom i četvrtkom od 18.30 sati
Osijek
Balote, kafić u Donjem gradu u Ulici Svetog Petka, ponedjeljkom i četvrtkom od 20 sati
Split
Dom mladeži, Savska b.b., subotom od 15 do 20 sati
Rijeka
SF & F Kluba Aurora, Mjesna zajednica Turnić, petkom od 18.30 sati
Vinkovci
Izviđački dom Vinkovci, Reljkovićeva 5, subotom od 16 sati

Pokemon
Zagreb
Centar Kaptol, Nova Ves 17, subotom od 16 do 18 sati

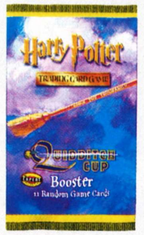
LINKOVI

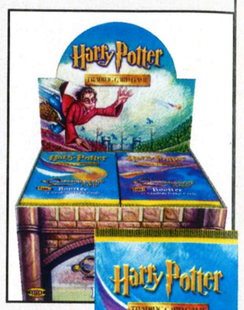
www.LMinfo.hr/pokemon - prvi hrvatski site o Pokemon TCG-u!
www.LMinfo.hr/magic - najbolji i najinformativniji domaći site o Magicu
www.LMinfo.hr/D&D - saznajte gdje se igra i povežite se s drugim igračima
http://free-vk.hinet.hr/vinkovci-magic/ - pogledajte što je novo na vinkovačkoj i osječkoj sceni
www.LMinfo.hr/harrypotter - samo za vještice i čarobnjake!
www.LMinfo.hr/lotr - hrvatski site o Lord of The Rings TCG-u! Novo, najnovije!
www.tradecentar.com - saznajte cijene karata u Hrvatskoj

NOVOSTI

Već i ptice pjevaju da film Harry Potter' u kina stiže 20. prosinca Ali, evo dviju bombastičnih vijesti:

[HARRY POTTER PARTY]





Veliki Harry Potter party održat će se 22. prosinca u Ergonet centru, Prvi veliki sankcionirani turnir u Harry Potter TCG-u održat će se 29. prosinca također u Ergonet centru.

[STIGAO JE LORD OF THE RINGS TCG!!!]

Dugo očekivana igra *Lord of The Rings* (LotR) TCG pojavila se i u Hrvatskoj. Obožavatelji su reagirali vrlo dobro, tako da se već najavljuje početak LotR lige! Neslužbeno, početak Lige najavljen je za prvi mjesec 2002. godine. Za podršku igračima izrađen je forum **(http://www.lminfo.hr)** i web site **(http://www.lminfo.hr/lotr)** kako bi im bio olakšan pristup informacijama. Tu ćete doista pronaći sve potrebne informacije o događajima vezanima uz LotR TCG u Hrvatskoj.

NAGRADNI KUPON

[IME I PREZIME]

[ADRESA / TELEFON]

Zastupnik WotC-a za Hrvatsku, daruje izvučenim sretnicima 3 Pokemon Preconstructed decka! Izrežite kupon, pošaljite ga na našu adresu i čekajte...

LM INFORMATIKA

www.lminfo.hr

Izvučeni dobitnici Pokemon setova za 2 igrača iz prošlog broja: ***Mario Knežević iz Osijeka, Domagoj Hrestak iz Šublinovog brijega, Davor Rubeša iz Zagreba***

NAGRADNA IGRA!!!!

Hacker i Alea vas nagrađuju!

KARAKTERISTIKE:

- Digitalna telefonska tajnica
- Ispis broja pozivatelja (Caller ID)
- Mogućnost priključenja do 6 slušalica na bazu
- Alarm
- Osvijetljena tipkovnica
- 20 melodija zvona
- Numerički zaslon
- Mogućnost montiranja bazne jedinice na zid
- Domet do 300 m na otvorenom, do 50 m u zatvorenom prostoru
- Izmjenjive prednje maske na slušalici

Digitalna telefonska tajnica · Ispis broja pozivatelja (Caller ID) · Mogucnost priključenja do 6 slušalica na bazu · Alarm ·Osvijetljena tipkovnica ·20 melodija zvona · Numericki zaslon · Mogucnost montiranja bazne jedinice na zid · Domet do 300 m na otvorenom, do 50 m u zatvorenom prostoru · Izmjenjive prednje maske na slušalici

Osvoji KX-TCD (DECT) bežični telefon

Zaokruži odgovor, pošalji kupon i sačekaj izvlačenje!

Koliki je domet KX-TDC (DECT) telefona u praznoj kupaonici, na sobnoj temperaturi?

a) 2 m

b) 5 m

c) 50 m

IME

PREZIME

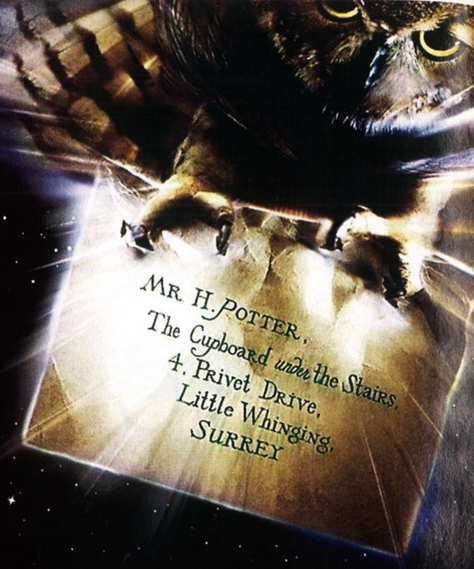
ADRESA

E-MAIL

TELEFON

Mobilni telefon daruje Alea d.o.o., ovlašteni distributer za Panasonic OA u RH, Savica Šanci 133, 10000 Zagreb, tel. 2409 444

LM Informatika i Hacker pozivaju te na Veliki turnir u Harry Potter TCG-u



MJESTO

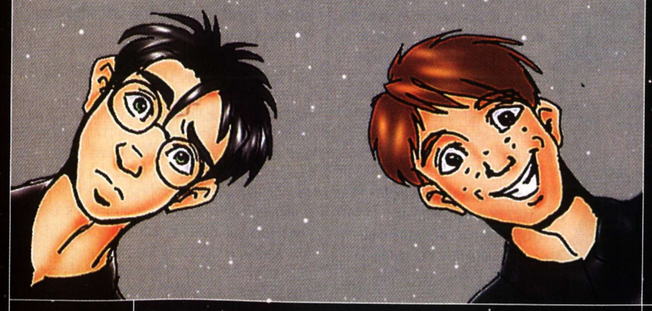
Ergonet Internet Centar, Centar Kaptol, Nova Ves

VRIJEME

29.11.2001.
18 sati

Osvoji Harry Potter TCG nagrade!

5 STARTER DECKOVA
5 BOOSTERA



Osjeti čaroliju pod prstima...

ISPUNI KUPON I POŠALJI NA NAŠU ADRESU S NAZNAKOM "ZA N.I. HARRY POTTER"

IME

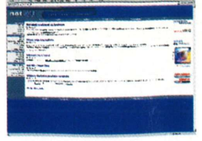
PREZIME

ADRESA

E-MAIL

TELEFON

Više informacija na www.lminfo.hr/harrypotter



Boris Jurković – direktor i vlasnik ISP-a Net4U

Net 4 sve nas

Razgovarao Goran Maravić

Mi smo jedini provider koji se uspio proširiti na nacionalnu razinu samo od samostalnog poslovanja, znači bez dokapitalizacije sa strane. Iskon i Globalnet su morali prvo dobiti milijune da bi postigli isti rezultat

O pristupu Internetu i položaju Interneta u Hrvatskoj govori nam Boris Jurković, direktor i vlasnik najmlađeg hrvatskog ISP-a Net4U.

Zašto ste izabrali posao providera u vrijeme kad su na tržištu postojala već tri, od kojih je jedan dio tvrtke koja ima monopol nad fiksnim komunikacijama?

Situacija je zapravo malo drugačija. Naime, po zakonu o telekomunikacijama nije određen HT-ov monopol u području ISP-a, samo što on koristi svoje poslovne usluge da bi ga stvorio. Bolje je pitanje zašto sam ušao u posao u kojem je postojala takva konkurencija. Po prirodi sam avanturist, a osim toga, mislim da jedna mala tvrtka može u ISP biznisu bolje uspjeti nego jedan VIP ili Iskon, koji zapošljavaju mnogo ljudi već u samom startu, dok smo mi uspjeli upravo na suprotan način, postupnim širenjem.

Gdje je bila zarada u Besplatnom Internetu i kako sada stojite, nakon velike promjene cijena 1. 8. 2001.?

Zarada je bila u razlici naplate. Tarifiranje prema korisnicima je bilo malo drugačije od onoga kako je HT nama naplaćivao, mi smo HT-u plaćali po minuti. Od 1. 8. situacija je bitno drugačija, odnosi među ISP-ovima više nisu kakvi su bili. VIP je upozorio na težu situaciju tvrtki koje samostalno naplaćuju usluge od korisnika. I mi i oni izgubili smo svoju prednost u odnosu na druge, ali i ovako možemo ostvariti dobit.

Poslovanje tvrtke tom promjenom nije došlo u pitanje?

Pa poslovanje tvrtke je od Besplatnog Interneta, znači kad smo postojali samo u Zagrebu s nekim osnovim kapacitetima, dovelo do toga da postanemo nacionalni provider. Mi smo jedini provider kojem je to uspjelo samo od samostalnog poslovanja, znači bez dokapitalizacije sa strane. Iskon i Globalnet su morali prvo dobiti milijune da bi postigli isti rezultat.

Znači, budućnost tvrtke je sigurna?

Sigurna, čak štoviše osigurana.

Kakvi su kapaciteti Net4U?

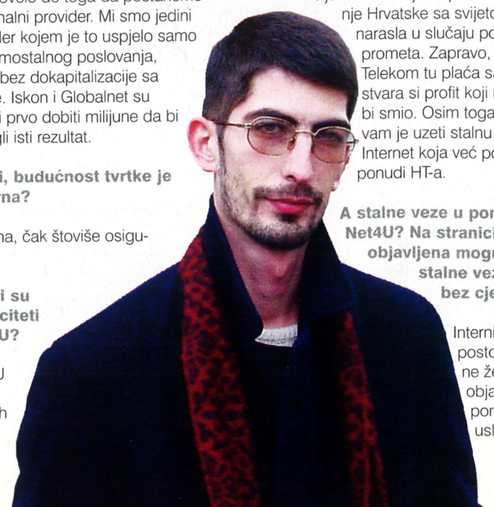
Net4U ima manjih problema sa sporim vezama, što su osjetili i naši korisnici, i to smo već trebali riješiti, međutim ovog trenutka to malo kasni. Javlja se i klasičan problem izvođenja radova od strane HT-a na što, nažalost, ne možemo utjecati. No, kad ovaj članak izađe, i taj će problem biti riješen. Napravili smo velik posao i spremni smo na području Zagreba prihvatiti 6 do 7 tisuća aktivnih korisnika. Zagrebački čvor je pojačan i moći će izdržati jači udar korisnika koji očekujemo s početkom reklamiranja. Planiramo nastup u medijima. Naime, dosad je sve bilo manje-više usmena predaja, osim reklama u Hackeru i u Monitoru u 3. mjesecu. Znači, konkurentna usluga pristupa Internetu stasala je bez reklamne kampanje

Što je s novim tehnologijama poput DSL-a?

To ja vas pitam. DSL kao usluga dosta ovisi o Telekomu. Još smo početkom prošle godine potpisali neke dokumente koji najavljuju DSL u jesen 2001. U njima se 1. 9. 2001. spominje kao datum kada će ta usluga biti komercijalno dostupna i da ćemo prije toga dobiti tehničke podatke na koji će način to sve raditi. Do danas (1. 12. 2001.) nismo dobili ni tehničke podatke, ni komercijalno dostupnu uslugu, a ni točan datum kada će sve doista biti dostupno. Na Info sajmu spominjao se 1.1. 2002. ali sad već stižu nove informacije i novi datumi.

Možete li nam što reći o cijenama DSL-a koje najavljuju iz HTHineta? Najniža pretplata bit će oko 200 kn i u nju je uključen 1 gigabajt downloada, dok će svaki idući biti 0.5 kn.

Vjerujem da je to zbog nastojanja da se poboljša prodaja ISDN-a (preko kojega je jeftinije downloadati taj gigabajt op.a.). No to je samo jedna strana priče, postoji i cijena linka koji HT plaća za spajanje Hrvatske sa svijetom, koja bi narasla u slučaju povećanog prometa. Zapravo, Deutche Telekom tu plaća sam sebi i stvara si profit koji možda ne bi smio. Osim toga, isplativije vam je uzeti stalnu vezu na Internet koja već postoji u ponudi HT-a.



A stalne veze u ponudi Net4U? Na stranici je objavljena mogućnost stalne veze, ali bez cjenika.

Interni cjenik postoji, ali ga ne želimo objaviti, niti ponuditi uslugu dok ne budemo mogli jamčiti određenu kvalitetu, tj. link kapaciteta pod kojim je prodan korisniku. Onog trenutka kad naš link bude pojačan do te mjere da možemo zadovoljiti tehničke uvjete za prodaju stalnih linkova, to će biti i učinjeno.

A cijene?

Net4U će ponuditi povoljnije cijene od konkurencije kao što je bio slučaj i s dial-up pristupom.

Flat-rate, smatrate li da će usluga u tom obliku biti uskoro dostupna u Hrvatskoj?

To nije moja odluka nego onoga tko diktira stanje u fiksnim telekomunikacijama. Razmišljali smo da li ponuditi Besplatni Internet ili flat- rate. Flat-rate je dostupan na prostorima gdje su ljudi već veterani u korištenju Interneta pa ga sada koriste tek za provjeru e-maila ili eventualno za traženje informacija. Odlučili smo se za Besplatni Internet zbog ovdašnje situacije, ovdje su ljudi zapravo gladni Interneta i koristili bi flat-rate za masovno skidanje filmova i glazbe, čime bi opteretili kapacitete linka. Druga stavka su troškovi telekomunikacija i troškovi zakupljenog linka, koje ne možete zaobići. Kad bi se barem jedni mogli zaobići, možda bi flat-rate bio moguć, ovako ne. Osim u slučaju velikih promjena od strane Telekoma.

Smatrate li da bi se zagušio link Hrvatske prema svijetu u slučaju masovnog korištenja flat-rate pristupa Internetu?

Mislim da bi. To treba promatrati i kroz broj korisnika Interneta u Hrvatskoj. Zapravo, kroz stvarni broj korisnika Interneta u Hrvatskoj.

Već neko vrijeme se nabacuje s brojkama, svako ima svoju procjenu i istraživanje. Što vi mislite koliko ljudi aktivno koristi Internet u Hrvatskoj?

Ja mogu reći svoju procjenu, a svi koji su u tom poslu će je potvrditi. Neki ne naglas jer im iz kojekakvih razloga odgovara napuhavanje brojki. Po mojoj procjeni, maksimalno je 120 000 aktivnih korisnika Interneta. Primjerice, u posljednjoj online anketi časopisa Bug o korištenju ISP-ova, napravljenoj u 5. mjesecu ove godine, Net4U je zauzeo 6% tržišta, a postojali smo samo na području Zagreba. Iz tog postotka i broja naših korisnika lako smo mogli procijeniti koliki je stvaran broj korisnika. Uostalom, nama odgovara mali broj korisnika jer to znači neiskorišteno tržište i više posla u budućnosti za providere, ali i za trgovce hardverom i za mlade obrazovane ljude koji će posao naći u domovini.

kolumna

Pucanje po šavovima

Gledam praznu posudu u kojoj je do maločas bio moj topli doručak. Povukavši dvaput kroz poširoku cjevčicu, počistio sam 4 dcl rijetko umućenog čokolina i započeo meditaciju o povećem loncu krute hrane koji će tek kroz koji tjedan postati moja stvarnost. Na misaonom ekranu jedva da sam došao do porcije pečenih krumpira u tamaris umaku, kad me prekinula galama. Jutarnja vizita maksilofacijalne kirurgije obično broji tri sestre i isto toliko liječnika, no jutros je u sobi nastao pravi stampedo. Mladarija s medicinskog faksa se nagurala oko mojeg kreveta propustivši šefa odjela tik do mene.

- Kako smo jutros, Žmiriću?
- Mpfffff!
- Bit će bolje - odvratio je lakonski primarijus strugnuvši gargamelskim obrvama te se okrenuo praktikantima.
- Kod pacijenta je slučajno otkriven ugrušak u donjoj čeljusti nastao najvjerojatnije od udarca zadobivenog u predio brade prije 10-ak godina. Ugrušak je stvorio poveliku cistu koju smo operativno odstranili. Zbog nastale rupe u čeljusnoj kosti, stavljen je substitutni implantant od pacijentove kosti uzete odavde.... - reče primarijus strgnuvši mi gornji dio pidžame preko glave upirući prstom podno mojih rebara.

- Je l' vas boli? - upitala je crvenokosa buduća liječnica kojoj bih dopustio otvorenu operaciju srca bez narkoze.
- Mpfffff!
- Kolegice, naravno da ga boli. Ne tjerajte ga da priča da mu ne popucaju šavovi. No još nekoliko dana i naš pacijent bit će ko nov.

Jedan od praktikanata progurao je glavu između svojih kolega i pogledao moj karton. Pročitavši ime, promotri moje otečeno lice.

- Niste li vi onaj novinar? Pišete o računalima i igrama?
Kimnem glavom pokušavajući desnim okom naciljati budućeg liječnika.
- Baš zgodno! Evo, nedavno sam igrao "Emergency Room, Code Red". Meni kao medicinaru to je uistinu bila vrhunska zabava. Možete mi preporučiti neki sličan naslov?

"Alien vs. Predator" bilo je prvo što mi je palo na pamet. Barem je meni ona crna maska s eterom koju su mi stavili na njušku prije nego što su mi gurnuli nož pod grlo izgledala poput aliena koji mi se zalijepio na lice. Mislim da sam usnuo u totalnom užasu.

Primarijus podigne metlaste obrve visoko navrh glave i raširi oči.

- Bavite se računalima?
Namignuo sam desnim okom, jer lijevo mi je ionako bilo zatvoreno oteklim obrazom.
- Vidimo se poslije. Pitao bih vas za jedan mali savjet ako budete od volje.
- Mpfff!
- Izvrsno. Idemo dalje, kolege.

Ostavši sam u sobi, pokušao sam odagnati misli od hrane, jer je bol u praznom želucu počela nadmašivati onu koja je dolazila iz predjela vilice, a pogotovo onu iznad struka. Nisam mogao bezbolno otvoriti usta više od dva-tri centimetra, i nisam znao kako ćemo primarijus i ja uopće komunicirati. Vjerojatno će on govoriti, a ja ću bespomoćno ležati. Na um mi padne Hellerova "Kvaka 22" gdje je nekakav jadnik ležao u gipu od glave do pete i mogao je samo pomicati očima. Teksašanin koji je non-stop brbljao gluposti i kojeg su svi ignorirali napokon je našao idealnog sugovornika. Pričao je zagipsanome satima, sve dok jadnik nije u jutarnjim satima podlegao mukama. Da su barem Yossarian i Dunbar sa mnom u sobi.

Nakon sat vremena primarijus je sjedio na mom krevetu s nekakvim katalogom u rukama.

- Znate. Informatika je u tolikoj mjeri ušla u sve slojeve da jednostavno smatram kako je neoprostivo ignorirati je. Evo, ja kao liječnik nisam informatički pismen, i to sam odlučio promijeniti. Gledam svoje studente, pa čak i srednjoškolce iz naše struke, ta djeca kao da su rođena s računalima. Doduše, uvidam da je njima primarna stvar zabava, što osobno smatram prilično komotnim. Mislim, davati toliki novac za računalo da bi se igralo na njemu?! U moje vrijeme... no pustimo sad moje vrijeme, hehe, mislim, što zapravo želim reći.

Škiljio sam u primarijusa očekujući rasplet.

- Znate - nastavio je malo ispod glasa. Možda mislite da je u mojim godinama kasno uhvatiti se informatičke izobrazbe, no osobno smatram da se čovjek uči dok je živ. Vaša generacija i oni mlađi, bez uvrede, je l', mislim da si malo previše dižu rejting dajući računalima preveliko značenje. Nitko se naučen nije rodio, i eto, odlučio sam kupiti računalo. Možete reći da sam to učinio iz inata, i da mi taština ne dopušta da jedan student 40 godina mlađi od mene više zna od mene, govoreći o računalima, naravno.... No eto, odlučio sam ga kupiti. Dakle, prvi sam korak učinio i ono što vas želim pitati jest.... Vaše mišljenje o ovoj konfiguraciji.

Čovjek je bio poprilično nervozan. Nije me začudila njegova želja za znanjem, poprilično mutnom učinila mi se pozadina priče koju mi je pokušao ispripovijedati. Starog je lisca pucala frka što u pauzi na kavi ne razumije o čemu govore mlađe kolege kad spominju hardver, softver i slične termine. Uzeo sam katalog koji mi je pružio i počeo čitati.

Hvatska liječnička komora i CardioNet program nudi svojim kolegama i kolegicama liječnicima posebnu prigodu za povoljnu kupnju računala.

Konfiguracija: Celeron 700 MHz, 64 RAM, 48xCD, HD 10 GB, 56 k modem, miš, tipkovnica, 15" monitor, zvučnici, + HP pisač.

Pogled mi je zapeo na cijeni. Pokušao sam se pridignuti osjećajući se kao da mi netko petkilogramskim maljem udara u sljepoočnicu. Napeo sam desno oko najviše što sam mogao i osjetio kako mi iz trbuha naviru grčevi smijeha. Ova konfiguracija, s ovom cijenom... da ovaj katalog nalijepe u bilo kojoj srednjoj školi, bi bio glavna sprdnja... No kako jednom intelektualcu ovog kalibra reći istinu?

- No? Što vam se čini?

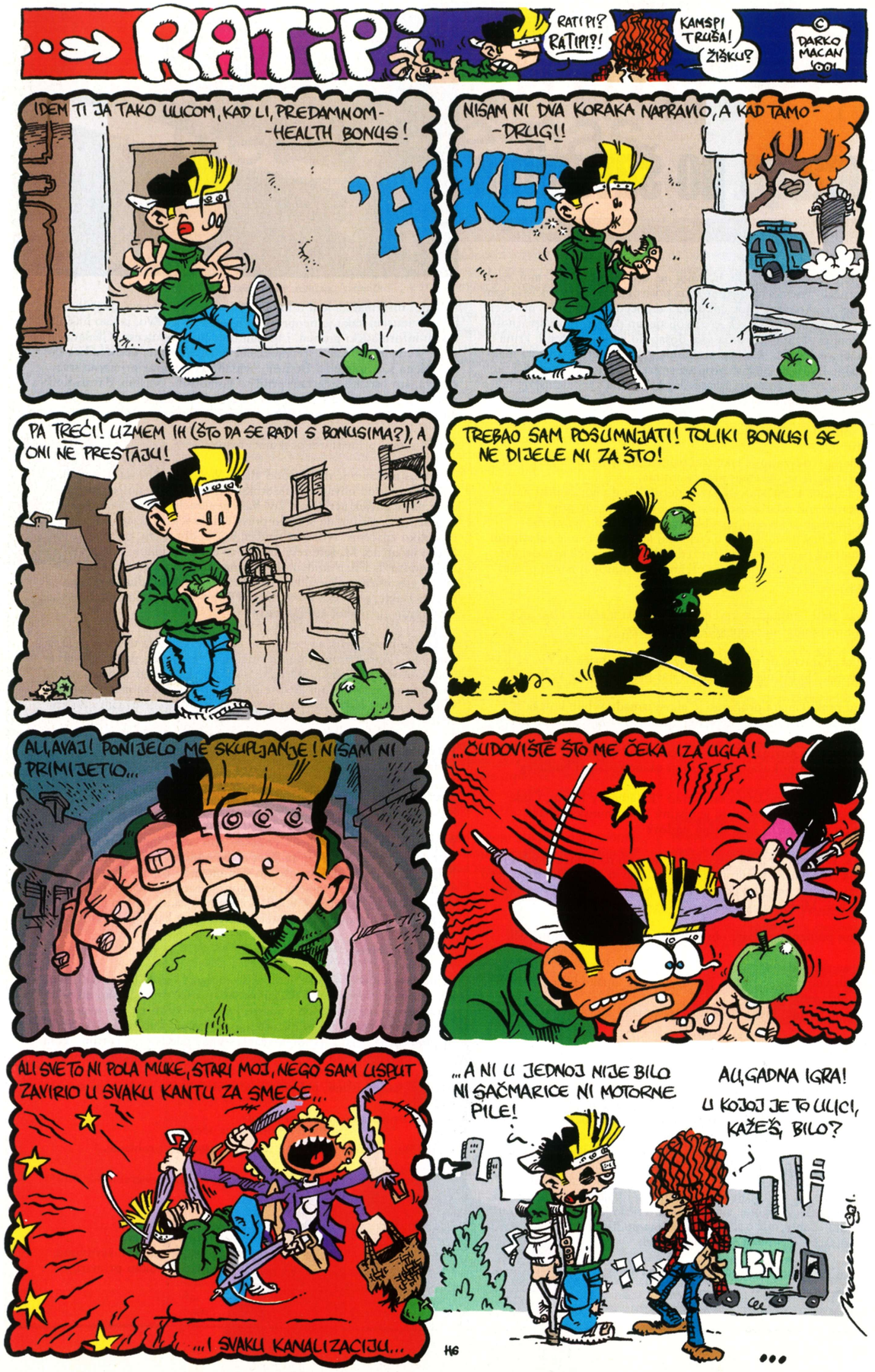
Brojevi su jasno govorili. Netko uistinu zgrće velike novce na liječnicima koji nisu upoznati s tržišnim cijenama hardvera. Jasno mi je da netko može biti toliko lud i udariti paprenu cijenu na više nego bijednu konfiguraciju, no nikako mi nije jasno zašto se čovjeku teško raspitati prije negoli izvadi novčanik? Ego? Gledam ga i vrtim okom u svim pravcima, sad već ne mogavši obuzdati smijeh koji me proba da sa svih strana.
Ako mu kažem istinu, puknut će od muke. Bojim se da će ga strugati sa zidova.
Refleks smijeha nadjačao mi je bol.

- Čovječe, nemojte se smijati! Možete si stvoriti probleme.

Koliko god da sam želio, gledajući njegovo samouvjereno lice nisam se mogao suspregnuti.

- Sestro! Brzo konac i iglu. Čovječe, pucaju vam šavovi.

Pola sata poslije ponovno su me šivali. Pukao sam po šavovima, ali to nije bilo ništa naspram onoga koliko je pukao primarijus.
21. 862, 09 kuna.



razlog br. 32

podrška

Zovite 0-24. Imamo rješenja!

puno je razloga za
iskoninternet®
prvi nezavisni nacionalni davatelj internet usluga
besplatni info telefon: 0800-1000
http://www.iskon.hr

SONY

Vrhunsko zadovoljstvo

gledanja i slušanja!

Originalne igrice za samo 20.00 kn

F1 2001
GRAND TOURISMO 2
MEDIEVIL 2
SYPHON F2
SPYRO 2
EMPER. N. GR.
TARZAN
CRASH BASH.
C-12

CMD-Z7

CMD-J70

Nova generacija
SONY
mobilnih telefona na hrvatskom tržištu!!!

Super povoljno!
PlayStation One

PlayStation II

HELIKOP
OVLAŠTENI DISTRIBUTER **SONY**

Masarykova 18, 10000 Zagreb,
tel: ++385 1/ 4876 053, 4876 054, 4876 055

Martićeva 71, 10000 Zagreb,
tel: ++385 1/ 455 19 66, 455 19 77

Umirovljenički krediti
OSIGURANJE HELIOS **na 13 rata**
uz kamatu od 7,4% godišnje

BROK Rijeka, tel/fax: 051/ 675 548

Wonder - Trade
Split, tel/fax: 021/ 347 987, 362 811,543 227

Diners Club International
bezkamatni kredit na 6 rata
krediti na 12 rata

EUROCARD MasterCard
krediti do 24 rate

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome
potrošački kredit do 24 rate uz gotovinski popust

čekovi na 6 rata