

HACKER

BROJ 79 • TRAVANJ 2002. • CIJENA 32.90 KN, 240 DIN, 300 DEN

MI IGRAMO ZA VAŠE DOBRO

RECENZIJE

C&C Renegade
Star Trek BC
Warrior Kings

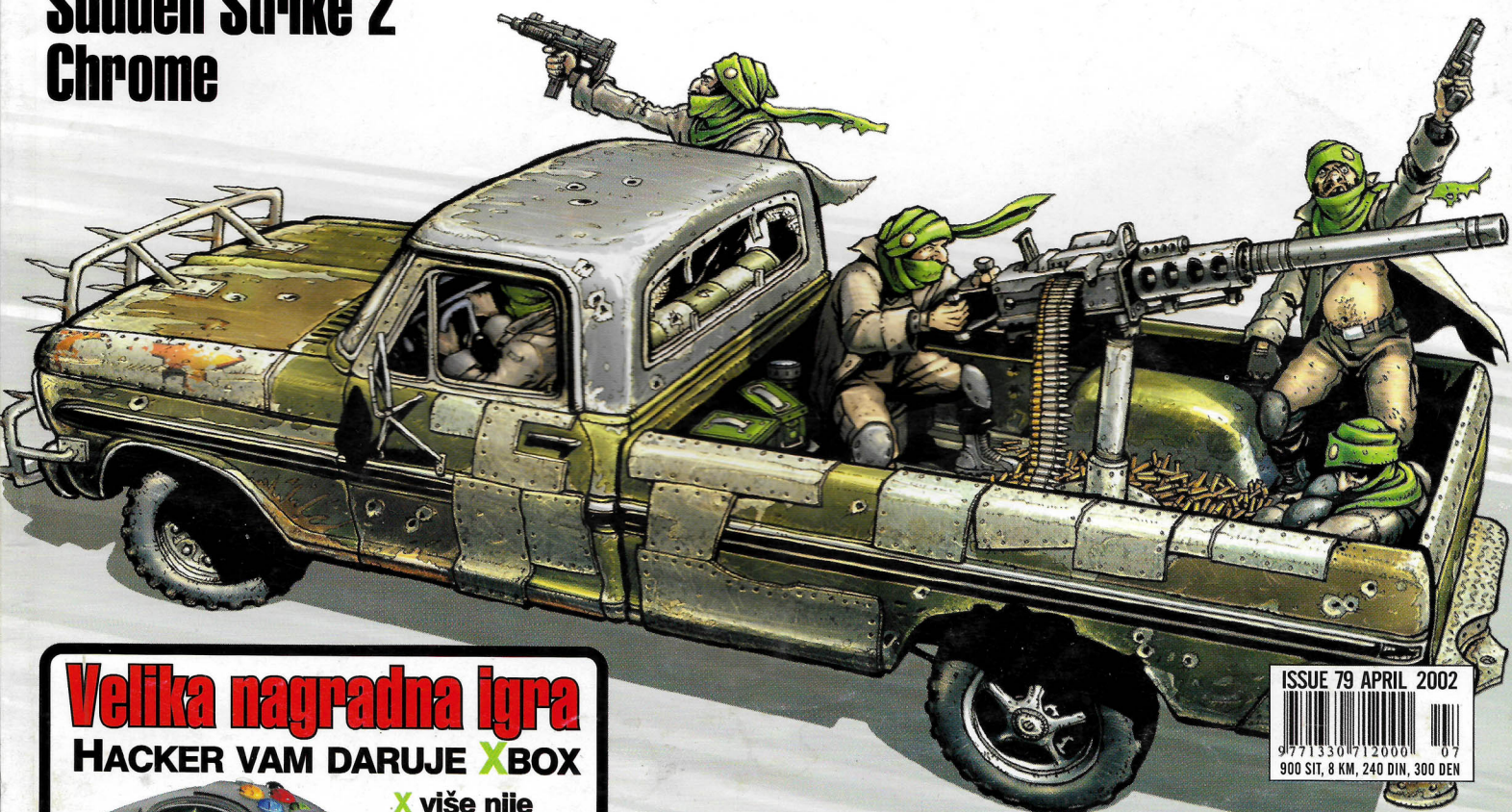
PRVI PRIKAZ

Legendarni RTS konačno u 3D-u

Command & Conquer Generals

NAJAVE

SWAT 3: Urban Justice
Lords Of The Realm 3
Sudden Strike 2
Chrome



Velika nagradna igra
HACKER VAM DARUJE XBOX

X više nije
nepoznanica!

ISSUE 79 APRIL 2002



900 SIT, 8 KM, 240 DIN, 300 DEN

Just link it!



ATA133

Prijenos podataka
brzinom od 133 MB/s.
Poboljšanje osobina
bez dodatnih troškova.

DDR333

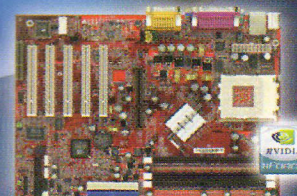
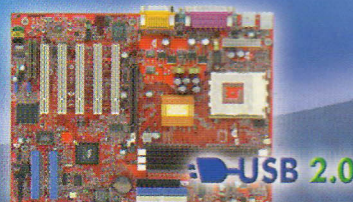
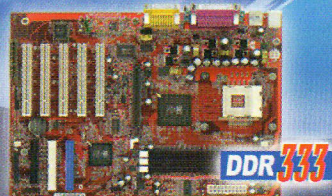
Podrška za PC2700
memoriju.

USB 2.0

Prijenos podataka
brzinom od 480 MB/s.
40 puta brže od USB 1.1
uređaja.

Smart Key

USB ključ onemogućava
neovlašteni pristup
Vašem računalu.



MSI 845 Ultra-ARU

- Intel® 845D čipset
- Za Intel® P4 procesore
- DDR266 memorija
- ATA 133 RAID, USB2.0, Smart Key, D-Bracket, Fuzzy Logic, Live Bios, Live Driver

MSI 645 Ultra

- SIS® 645 čipset
- Za Intel® P4 procesore
- DDR333 memorija
- D-Bracket, Fuzzy Logic, Live Bios, Live Driver

MSI KT3 Ultra-ARU

- VIA® KT333 čipset
- Za sve AMD procesore
- DDR266 memorija
- ATA 133 Raid, USB2.0, D-Bracket, Fuzzy Logic, Live Bios, Live Driver

MSI K7N 415 Pro

- NVIDIA® nForce 415 čipset
- Za sve AMD procesore
- DDR266 memorija
- D-Bracket, Live Bios, Live Driver



K7N420 Pro
Pro. '01



K7N420 Pro
Pro. '01



K7N420 Pro
Velj. '02



845 Ultra-ARU
Sij. '02



845 Ultra-ARU
Pro. '01



K7T266 Pro2-RU
Lis. '01



K7T266 Pro2-RU
Lis. '01



K7T266 Pro2-RU
Pro. '01



845 Ultra-ARU
Sij. '02



645 Ultra-ARU
Stu. '01

Ovlašteni MSI prodavači:

Zagreb: AnalogBit 01 3776 562 - Artakom 01 3883 122 - Dingo 01 2987 489 - Edinkom 01 6147 000, Feniks-kompjutori 01 2910 400 - HGspot 01 6637 666 - Sunland 01 2338 423 - Tri Trade ADM 01 6117 717 - Zagria 01 3018 866; Velika Gorica: NETRA d.o.o. 01 6226 530
Varaždin: BenComp d.o.o. 042 331 191; Sisak: MDS 044 548 352; Split: P.N.P. 021 370 888; Rijeka: Ventex 051 372 001; Vinkovci: Bit Sistem 032 332 910; Đakovo: Favori 031 812 811
BiH: Mostar: Net 036 326 026; Banja Luka: Aneks 051 214 543

Ovlašteni MSI distributer:

Hrvatska/BiH: Microline d.o.o., Zagreb, www.microline.hr



MSI

www.msi.com.tw

Link to the Future

THRUSTMASTER®

Play with style!

FREESTYLER BOARD

The ideal controller
for skateboarding
and snowboarding games



360modena RACING WHEEL

360 Modena® wheel replica offering
the ultimate driving experience



SHOCK²

RADIO FREQUENCY CONTROLLER

The ultimate freedom in gameplay



Distribucija:
FORMEL d.o.o.
Zagreb, Zvečajska 5, Tel. 01 / 36 40 853
Sarajevo, Kolodvorska 11a, Tel. 033 / 71 18 30

Maloprodaja:
FORMEL COMPUTERS d.o.o.
Zagreb, Tel 01/3695-008,
Split, 021/321-450,
Osijek, 031/207-587

Thrustmaster partneri:
DERBI INFORMATIKA d.o.o. Zagreb, FORMEL COMPUTERS d.o.o.,
HG-SPOT d.o.o. Zagreb, HOBIT d.o.o. Rijeka, KIM COMPUTERS d.o.o. Zagreb,
NETCOM d.o.o. Rijeka, NOBILIS INFORMATIKA d.o.o. Zagreb, PENTA d.o.o. Pula,
TRON d.o.o. Split, VIKON d.o.o. Pula, ZN INFORMATIKA d.o.o. Zagreb

Formel

Ekstuzivni distributer za RH
www.formel.hr

KVARK D.O.O.

Maloprodaja: Ilica 133

Tel: 01/370 33 04

Veleprodaja: Trg kralja Tomislava 19

Tel: 01/481 11 33

www.kvark.hr



Sada 20% jeftinije !



Nintendo®
GAMING 24:7™

uvodnik



Magarci u Beč, magarci iz Beča. S tom razlikom što su iz Beča dofurali brdo Xboxova. Tako bi se dala opisati zanimljiva epizoda u životu i radu Hackerovog uredništva koje je MORALO BITI na europskoj promociji crno-zelene konzole. Šestoročlana komisija u dvodnevnom posjetu carskom gradu nije si mogla priuštiti niti jedan trenutak potrebnog višesatnog odmora koji bi mogao pomutiti zadovoljstvo činjenicom da je bauk Xboxa zavladao Europom. Jednom kad su shvatili da im njihove X-kutije nitko neće oduzeti (da, Đuroviću), mogli su opušteno promatrati Austrijance koji su se nagledali svakakvih čuda, pa ih ni ovaj događaj nije potaknuo na preveliku kupnju i zanimanje. Da, pogodili ste, ljudi koji su svoje konzole rezervirali u trgovinama uredno su ih i dobili i nije bilo pretjeranih gužvi, a kamoli redova i spavanja na ulicama. Zadovoljni shoppingom (i obuzeti čudnovatim porivima kakve mogu proizvesti samo potrošačka društva), ekiposi su odlučili nabaviti svaku igraću platformu koja će ugledati svjetlo dana na ovom ludom planetu i izlaziti iz kuće samo u fazama kupnje novih. Što to znači za vas? Da ćete na stranicama Hackera odsad čitati o Xbox igrama iz prve ruke, što je i najljepše, na obostrano zadovoljstvo.

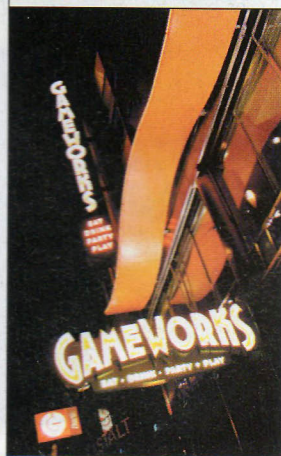
No to ne znači da smo, dajući malo mjesta Xboxu, zanemarili PC-igre. One će nam uvijek biti prve na popisu prioriteta pa razloga za zabrinutost nema. O bečkim avanturama nekom drugom prilikom, a u recenzijama pogledajte na što se ovaj mjesec trošilo vrijeme. Dugoočekivani *C&C: Renegade* i nije ispunio sva očekivanja, pa je visoku ocjenu zaslužio samo zanimljivim mišungom novih žanrova. *Star Trek* serijal uvijek nas je mamio svojom popularnošću, no to nije jamčilo i jednako kvalitetne igre. Što može *Bridge Commander*?

Ne zaboravite ni osvrte na dvije bete velikih igara koje su u pripremi: *Dungeon Siege* i *Morrowind* samo što nisu, tko će ih dočekati, ma tko će ih i igrati, jao, živote... Zbogom.

Za one koji se još ne mogu odlučiti žele li pokraj svojih PC-ja imati i Xbox, donosimo pregled igara koje će izaći u ovoj godini. Znamo, odluka je teška, ali jednom kad se utone u carstvo igara, sve se lakše zaboravlja, pa i potrošena lova, i ocjene, i karijera, i izlasci (za koje više i nema love)...

Od ovoga broja u Hackeru se uvodi i nova multiplayer rubrika iz pera omiljenog nam Ganda koji će nas izvještavati o tračevima na multiplayer sceni u Hrvata.

Sretno vam bilo, vidimo se u novom ruhu!



Oni koji misle da imaju sreće, ali i svi ostali, iskoristili su, vjerujemo, pruženu priliku u prošlom broju, pa nema razloga da to ne učine i u ovome. Xbox čeka, navalite!

HACKER

ti poklanja **XBOX**™

Konzolu koja je protresla svijet igara



PRAVILA NAGRADNE IGRE

Za sudjelovanje u nagradnoj igri potrebno je sakupiti **DVA KUPONA** koja će biti objavljena u Hackeru br. 78. i 79. Oba kupona **ZAJEDNO** trebaš poslati do 10.04. na adresu redakcije: **HACKER**, Čakovečka 17, 10 000 Zagreb s naznakom: **Za NI "Osvoji X-box"**.

Ime ponosnog vlasnika konzole objavit ćemo u 80. broju Hackera, u Jutarnjem listu 29.04.2002. i na internet adresi **www.hacker.hr**



Plus DVD kit
za gledanje filmova

Plus 2 HIT igre
Wreckless Yakuza Missions
RalliSport Challenge



NAGRADNI KUPON

Ime i prezime
Adresa
Telefon
e-mail



sadržaj

Hacker broj 79 | issue 79 | časopis za PC-igre | pc gaming magazine | travanj 2002. | april 2002

RUBRIKE

- 8 Pisma čitatelja
- 10 Info
- 15 Tech Info
- 18 Mikroskop
- 28 Prvi prikaz
- 32 Beta Test
- 38 Junaci za sva vremena



- 64 Xbox Info
- 66 Xbox@2002
- 72 Xbox Fokus
- 74 Helpline- SOS
- 77 Savjet više: Gabriel Knight 3
- 80 Bez panike
- 82 Mobiteletina
- 95 HackerNet



- 100 Game Over
- 105 Kolumna by Zoran Žmirić
- 106 Strip by Darko Macan

NAJAVE

- 20 SWAT 3: Urban Justice
- 22 Sudden Strike 2
- 24 Lords of Realms



- 26 Chrome

RECENZIJE

- 44 C&C Renegade
- 48 Warrior Kings



- 51 Cossacks: Art of War
- 52 Star Trek: Bridge Commander
- 55 Tiger Woods PGA Tour 2002
- 56 Nascar racing 2002 season



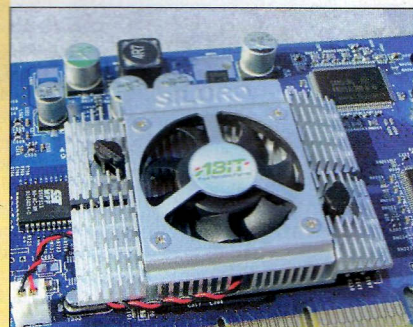
- 58 Crusaders
- 60 Destroyer Command
- 61 Jerusalem



- 62 MegaPinBall
- 63 Kick Off 2002

HARDWARE

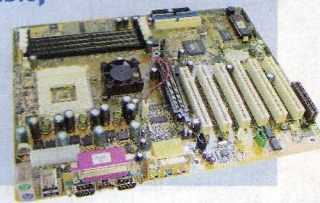
- 85 GeForce 4 MX 440



- 86 Fuji Finepix A101 i A201
- 87 Fuji Finepix 2600Z
- 87 Fuji Finepix 2800Z
- 88 Canon Ixus V
- 89 Canon Ixus 300
- 89 Minolta Dimage E203
- 90 Olympus Camedia 3020
- 90 Sony DSC-P30
- 91 Sony DSC-S75
- 92 Sony DSC-P5
- 92 Thrustmaster Fox 2 Pro + Afterburner II
- 93 Plextor CD-R(W) 40/12/40A

Dobitnik nagradne igre Microlinea iz prošloga broja je:

**SERGEJ DEDIĆ,
CRES**



impressum

HACKER

MI IGRAMO ZA VAŠE DOBRO Izlazi mjesečno GLAVNI UREDNIK Danijel Reškovic [danijel.reskovic@janus.hr] UREDNIK VIJESTI Damir Đurović UREDNIK HARDVERA Goran Maravić 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 Anika Đerek, Jasmina Sočo RAČUNOVODSTVO Nada Delač TAJNICA REDAKCIJE Marijana Jurić

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 Sanja Malčak, direktor marketinga EPH, Kresimir 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 DIREK-

europa press HOLDING

TOR Ivan Valečić TISAK Vijesnik d.d. Slavonska avenija 4, 10 000 Zagreb EPH PREDSEDNIK 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

Zašto svi toliko želite taj Xbox? Pa samo će vam zauzeti mjesto na stolu, skupljati prašinu, tjerati vas na igranje i gledanje DVD-ova, morat ćete se šorati u *Dead or Alive* 3 ili vozikati u *Wrecklessu*, ma koma. Zato pokrećemo inicijativu pisanja pisama i mailova na temu "Ne dajte mi Xbox!" ili "Budi za protiv Xboxa!". Nadamo se da nam više neće stizati pisma tipa "Dajte mi ga ili postavljam bombu; Zaleťet ću se avionom; Reći ću vas mami!"... Budite marljivi i puni proljetnog poleta.

ODGOVARA



Ljubiteljica tenisa

Fora mjeseca

Bog svima, pogotovo onima malo "punašniji" čitateljima Hackera. Ovo pismo pišem da bih sve "ugodno popunjene" upoznao s novom metodom gubljenja kilograma. Sve što trebate je dobar stroj koji će vrtjeti igre bez problema. I to je to.

1. Dosadni jutarnji jogging zamijenite igranjem *Wolfensteina* satima.
2. Zaboravite trbušnjake prije ručka - čeka vas *Civilization 3* (igrati više sati).
3. Dosadne večernje kilometarske šetnje zamijenite *Seriousom*. Nekon samo nekoliko mjeseci vidjet ćete razliku. Vid će vam "malo" oslabjeti, postat ćete "malo" agresivni i naravno izgubiti "mnogo" kila!!! Svi koji su iskušali ovaj nezaboravni tretman rekli su da djeluje (što se tiče vida i agresivnosti, ali i kile će vjerojatno pasti).

P.S. Ne odgovaram za posljedice!!! Benc iz Vž

0 Beeee. Ispravka. Pogledaj Đurovića pa reci da svaki ovisnik koji visi 16-19 sati na kompu mora biti debeli čoravac (o tjepti nećemo...).



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_help@janus.hr ili poštom na adresu redakcije, s naznakom "ZA HELPLINE". 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.



XBOX VS. PS2 VS...

Napisi o najjačoj i najbržoj igračkoj konzoli su neistiniti i mažu ljudima oči. Druga stvar, kako netko može uopće uspoređivati jačinu i brzinu nekog procesora u odnosu na neki drugi procesor na osnovu podatka o njegovoj brzini? PS2 konzola u sebi ima 128-bitni 300 MHz Emotion Engine, kojemu jedan Intelčić nije ni do malog prsta lijeve noge, a kamoli da se njegovih famoznih 733 MHz (32-bitna arhitektura) sirove snage može usporediti. Loša strana novinarstva je čisto uspoređivanje nekakvih megaherca, gigabajta i ne znam čega sve ne... Dosad se u svijetu prodalo više od 20 milijuna PS2 konzola i objavljeno je jedno 200 igara. Broj igara koje tek trebaju izaći je još veći. PS2 je manja konzola, ljepša je, ima sve što nekome treba za "po doma": možeš se igrati, gledati DVD, slušati glazbu, kao dodatak ima hard disk i mrežni adapter za spajanje na Internet. Xbox je velik ko prvi videorekorderi, ima bar 5 kila. A razlike između Xboxa i PC-ja i nema. Ista ploča, procesor, memorija, grafička kartica, zvuk, DVD. Sve to ima i jedan PC. Tako da ne vidim neku prednost Xboxa. Ako me netko hoće uvjeriti da je jedna konzola koja je po karakteristikama ista kao i PC, a k tome je i inferiorna današnjim PC-jima koji se mogu kupiti za iste novce, onda je on totalni idiot. Za razliku od Intela na 733 MHz, procesor GameCuba sposoban je obraditi 10.5 GFLOPS-a (operacija s pomičnim zarezom u sekundi). Intelov procesor prema ovom procesoru izgleda kao običan tranzistor. Zato, dosta tih sranja oko Xboxa. Činjenica da se već prvi dan moglo kupiti Xbox u svim trgovinama (i to cijeli dan) pokazuje da i ne vlada neka pretjerana zainteresiranost za tom konzolom. Kad je PlayStation 2 krenuo u prodaju (putem Interneta), za njim je vladala tolika pomama da se Sonyjev web site srušio zbog broja ljudi koji su htjeli imati konzolu. Osim toga, ljudi su danima stajali u redovima da bi je kupili. Takvi događaji govore dovoljno gdje je PS2, a gdje Xbox. Xbox je propala stvar, od prvog dana... jer kako netko tko ne može napraviti već 10 godina dobar OS (mislim na MS) može i pomišljati da napravi konzolu za igru? Kako se samo usuđuju... E neka im se obije o glavu i sve im dionice propadnu... etc.... Ivan Rudež

0 Mi uopće ne vidimo u čemu je problem. Samo vam svima želimo puno love i da se sve moguće igrače

platforme svijeta (od ZX80 do Xboxa) nađu u vašim sobama. A onda ćeš brzo zaboraviti na prednosti i mane i uživati u igranju. Živjeti!

SRAMOTNO!

Ahoy mates! Prije nekoliko mjeseci zakleo sam se da ću se odreći Hackera jer u broju 75 nisam našao UT-poster. Ali, vi ste tako vrući dobri da vam jednostavno nisam mogao odoljeti. To je isto ono kao kad odete negdje na put i niste za kompotom tjedan dana pa vas sve počne boljeti, mišići vam se grče, a usnice tresu jer ne možete bez tog predivnog prodornog zračenja. Tako je i s Hackerom. Zato i jeste PRIMUS INTER PARES u gamerskom svijetu. No nešto me iz ožujskog broja jako povrijedilo: POSTER UT-a U SMECU!!! A ja ga toliko želim. Nadam se da će se nepravda nekako ispraviti i učiniti kakvo dobro djelo u vezi s tim. A ako i neće, vi ćete uvijek ostati najveći! Nisam postavio nijedno pitanje, ali želim zahvaliti određenim ljudima i ustanovama bez kojih ne bi bilo ni zanimljivog hakerskog života. Zahvaljujem se: gosp. Isaacu Newtonu - koji je šetajući se voćnjakom (možda je tražio kakvu mladu damu) otkrio silu težu (čitaj, GeForce) gosp. Arhimedu - jer je uronivši u kadu uzviknuo: yahoo!!! Sonyju - na izvrsnim novim tavama, i Traxdati, što surađuje uzgajajući čudne kokoši HP-u - herojima 'pokalipse koji su se dokazali u borbi u UT-u protiv jahača RAID kontrolerima - za sigurnu borbu protiv moljaca ISDN-u - "idemo svaki dan nanovo". I posebne zahvale UT-u - "udri tatu" - na savjetu. P.S. Pa zamislite samo kakav bi bio naš hakerski život da smo još ostali na Abacusu!!! Inferno

0 Svi navedeni rado bi se zahvalili na zahvalama, a pogotovo oni živući (preko sudskih tužbi). Abacus su ionako bili opasni zbog lakog širenja virusa.

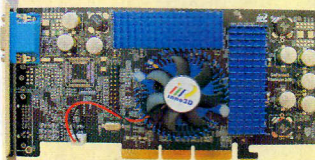
PINIFARINNA



Ljudi, molim Vas, pomozite mi. Recite mi barem jedan program za crtanje automobila. Molim Vas. Andrey

Kazna mjeseca

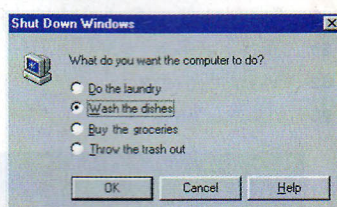
Veliki pozdrav! Imam samo mali zahtjev. Pošaljite mi DiFors 4 ili 3 iz serije Ti ili ću vam se zaleťeti avionom u uredništvo. Nadam se da smo se uspijeli dogovoriti. Bin Laden



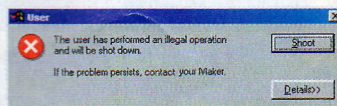
0 Evo, darujemo ti trojku, nadamo se da se nećeš naljutiti. A ti sliku lijepo uvećaj, pa urami i stavi pokraj svoje kante. Idući važan korak je izgovaranje magičnih formula materijalizacije koje ćemo (ekskluzivno!!!) objaviti u novom broju Hackera.

0 3D Studio Max napraviti će od tebe novog Pinifarinnu. Ah, hoćeš li nas se sjetiti jednoga dana kad budeš darovao svoje prototipe...?

KAAAAKO...?!



Bog, ruljo! Drop dead svi vi koji se hvalite svojim kompićima s procesorima na 2 GHz, Djfors četvorkama i ne znam kol'ko RAM-a! Čija kanta može ovo što može moja, ha?! Pogledajte priloženi shot i uvjerite se, osobno jamčim da je pravi i nije retuširan. Dejan iz ZG P.S. Ono na drugoj slicici mi se neš' omaklo slučajno, al' je sad sve O.K.:)



0 Dobar komp zlata vrijedi. A tek kad te izludi divnim porukama...

MOHAA VS. RF

Poštovano uredništvo Hackera, pišem vam prvi put jer me je prošli broj little pissed off. Recimo, ne razumijem kako vam MOHAA može imati bolji MP od Red Factiona? Dobro, o ukusima se ne raspravlja, možda MOHAA ima bolji SP



od RF-a, no ipak časopis koji čitam 4 godine, za kojim sam totalno lud, napiše (OBJEKTIVNO)

takvu glupost. MOHAA je super igra, no prespora je za MP, nema nimalo šarma i MP-uzitka kao RF. Pogledajmo, recimo, oružja: u Red Factionu imamo pistol, control botom, shoutgun, assault rifle, submachine gun, sniper rifle, precision rifle, rail driver, rocket launcher, fusion launcher i meni omiljeni i daleko najbolji heavy machine gun. Hm, dok u MOHAA-i imate 5-6 oružja sa saveznicima i gotova ista ta oružja i sa Švabama (razlika je u imenu i možda boji), a u Redu se sva ona bitno razlikuju.

Red Faction ima i znatno više karti, raznolikije su i imaju



dosta tajni upravo zbog tog Geo Mod enginea koji su pohvalili od PC Gamera i vas i većina časopisa koje sam čitao. U MOHAA-u karte nisu tako mnogobrojne i raznolike kao u RF-u, uglavnom ti je sve namješteno za bazoku, sniper, šarac, i onda to oružje furaš cijeli meč, a u Redu u svakom trenutku bilo koje oružje ti može biti the best friend. Dotaknimo se sad glavnog, tj. gameplaya. Obje igre su zakon, premda i tu znatno prednjači Red Faction. U MOHAA-u strajf nije nimalo iskorišten, skok je neviden, reload spor, dok je u Redu to toliko dobro iskorišteno, po nekima i bolje nego u Q3. **NAJVAŽIJE JE DA JE MOHAA SLOW LIKE A DI..** Dosta o tome, predlažem da to razmotrite. Lud sam za RF i zanima me ima li kakvih HR-članova ili barem servera? Ako tko hoće igrati, neka mi se javi i rasturit ću ga (pitajte ljude na netu.) RF RULZ.

Zanima me kad izlazi expansion i nastavak? Inače, vi ste daleko najčasopis. NEMA VAM RAVNIH, NO MOŽETE VI I BOLJE.

Recimo, stavite na CD utility stvari kao OPERA, win Mx Morpheus itd. Na wallpapere, recimo, neke osobe kao Kobe Bryant, Rivaldo itd., BIT ćete čudo.

emilpavelic@inet.hr

PS Neka mi se jave RF fanovi. Piece brothers stay the best vaš Emil

0 Ali nama je još uvijek MOHAA ljepši i draži. Možda i zato što RF trzaka na LAN-u s više ljudi. I volimo realna oružja. I mrzimo skakanja. Ali to je ipak stvar ukusa. Uživaj u obje igre, glavno je da se ti i frendovi dobro ispržite!

HILLIBILLY

Pozdrav, majstori! Pohvale časopisu i "docu" Reškocvu (nek' se ostavi cigarete, uništiti će plućne mjehuriće).

Primijetio sam da je u novije vrijeme postalo trend na kraju recenzije neke nove igre reći: Trk do lokalnog distributera po svoj primjerak igre, ili nešto tog tipa. Nažalost, ne živimo svi u Zagrebu ili Rijeci... A što je s onima koji žive u nekom redneck hillbilly (čitaj, vukojebini) mjestu gdje ni novine ne dolaze redovno... Još bih se osvrnuo na ono pismo o UT-turniru u školi. U našoj je školi situacija još gora. Posljednji se turnir održao prošle godine, i to u igri Potreba za brzinom 2. Okupila se klinčadija iz 5. razreda, uzela FZR-e i "piči po gasu". Ja se tamo, naravno, nisam ni pojavio jer me sram da me uopće vide u blizini takve fosilne igre. A što drugo možeš očekivati od P166 uparenog sa Super Graphics Blasterom s 1 MB memorije. No, nedavno smo dobili neke Durone 800 pa će situacija valjda biti bolja. Ja sam svoje odblebetao, još samo pozdrav i živjeli nam dugo sa ZDRAVIM PLUČNIM MJEHURIĆIMA. Pozdravite mi i Ganda, volimo njegovu kolumnu.

Saša a.k.a The Vampire



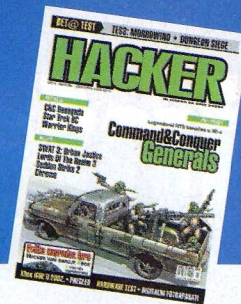
0 Misliš da je nama bolje? U trgovinama prodaju samo najnovije hitove ili prastare igre koje nitko neće. Starih dobrih igara nigdje nema, što i vidiš u očajavajućim pismima koja nam stižu. Što se tiče škole, čudimo se i za te Durone. Tko li će samo pobrati proviziju da biste imali 800-tke, a ne nešto od gige.

VRUĆA JE POTJERA

Poštovano uredništvo!!!!

Pozdrav svima koliko god vas ima. Većina vas hvali, zapravo jeste O.K., ali u broju 78 ste napravili neoprostivu glupost (ništa drugo nego jedan veliki propust). Naime gospodin Damir Đurović u svom opsežnom pregledu potencijalnih hitova (iliti PCigre@2002) nije uvrstio jednu veliku hit-igricu koja bi trebala uskoro izaći. Zna li o čemu je riječ????!! Ne znate! Riječ je o igri Need for Speed: Hot Pursuit 2. Igrica će biti no. 1, siguran sam, a vi je niste uvrstili u potencijalne hitove 2002. Ima toga još, recimo gospodin Krešimir Lauš u recenziji AvP2 (Alien vs. Predator 2) daje igrici 94%, a igrica nije ni među top 10, dok Medal of Honor ima 91%, a zasjele je na prvo mjesto. Sve ste lošiji! Toliko od mene za vas. Ciao!! PS. Gdje je poster????!!!! Mad Max, Sisak

0 NFS: Hot Pursuit 2 je najavljen samo za PS2 i dosad nije najavljen za PC. Svaka ocjena je subjektivno mišljenje autora, a top-ljestvica je rezultat mudrih odluka vijeća staraca (bez Lauša!) demokratskim metodom.



STRPLJEN, SPAŠEN...

Dragi, poštovani i presveti Hackeru. Počinjem ovo pismo jednom molbom, ne samo u svoje, nego i u ime mnogih Warcraftovaca koji iščekuju treći nastavak. Molim vas, stavite beta-verziju Warcrafta 3 na svoj CD. MOLIM VAS!!! Dakle, jednostavno je. Znam da se može nabaviti na netu (khm warez khm) ali ne znam točno gdje, a i da znam, predugo bi mi se downloadalo jer je beta kao MASIVNA (he,he). PMP (igraonica u Splitu) već je ima na svojim picecima, frend mi se hvalio o tome (ja purger, on tovar). Zato, uza sve dužno poštovanje, mi, vaši najvjerniji čitatelji, molimo vas za ovaj ustupak koji će razveseliti milijune (dobro, možda ne baš milijune) djece diljem Lijepe naše. PS. MOOOOOOOOOOOOLIM VAS. (Želim vam veliku nakladu, mnogo sponzora i dug život) S. Markovic

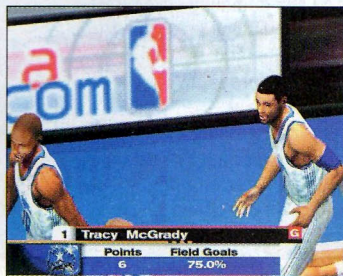


0 Eh, da, pa da ispadnemo raspačavatelji ilegalnih igara. I na warezima je 'trojka' plesala kratko. Blizzard je poludio i zaprijetio svima koji je recenziraju ili objave na CD-u. Strpi se još malo, do potpune inačice.

DAJTE BASKETA!

Bog, ljudi! Pišem vam ovo pismo na brzinu (pa se nemojte obazirati na pravopisne greške). Stvarno ste super časopis. Ja sam jedan od onih ljubitelja sportskih igrica na računalu pa imam dva pitanja za vas: 1. Hoće li i kada izaći NBA: Live 2002 za računalu (gledao sam na netu, ništa ne piše)? 2. Je li NBA Street predviđen samo za PS2 ili ćemo ga vidjeti i na PC-ju? Nadam se da ćete mi ovaj put odgovoriti. Unaprijed hvala J@kOv

0 1. Samo na konzolama, sorry. 2. Ne, eto, još jednom izražavam svoje žaljenje nebrigom EA za košarkaške PC-nade.



Pismo mjeseca

VAN!

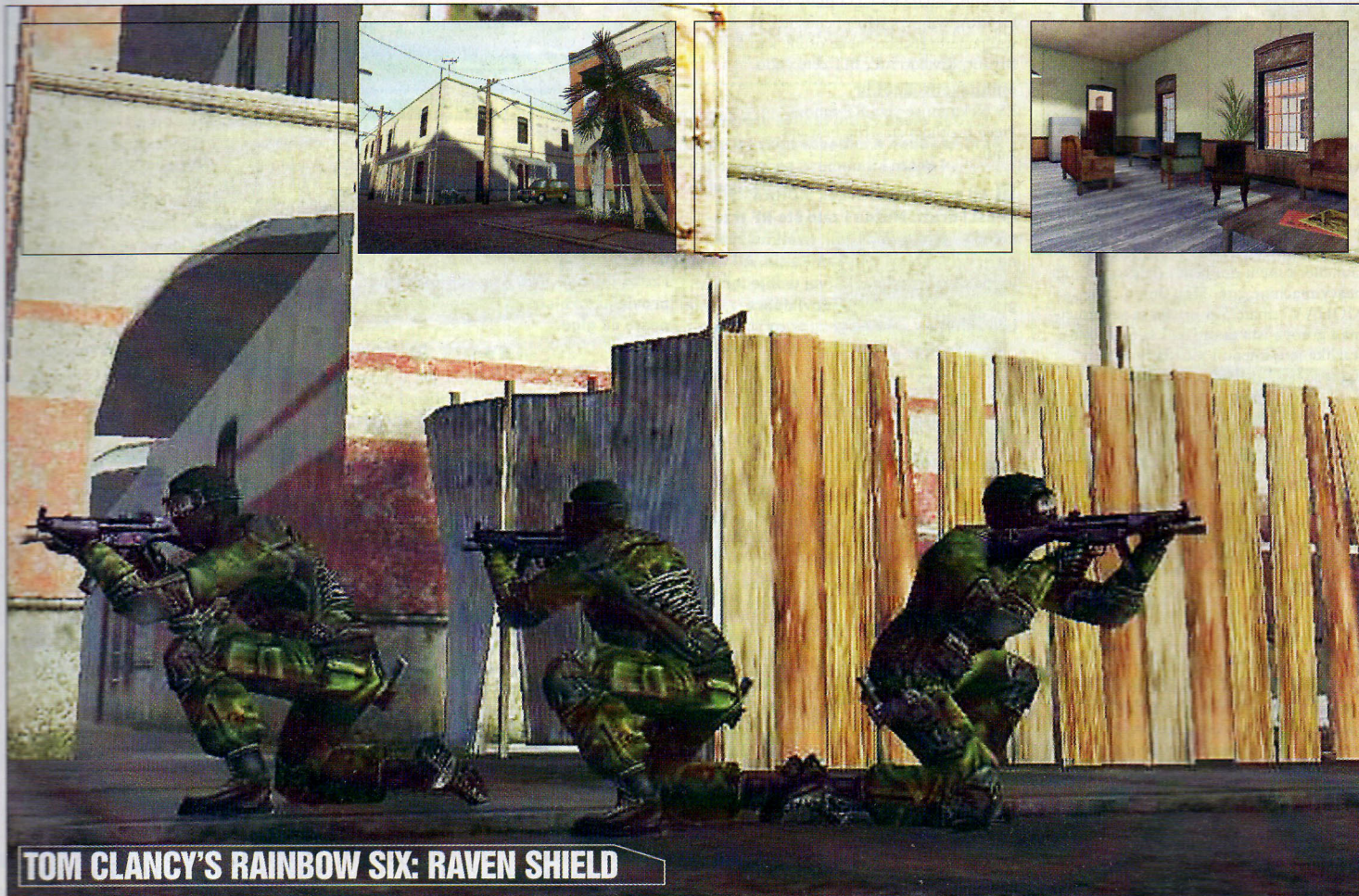
Pozdrav najboljem gamerskom časopisu na svijetu! Pratim vas već duže vrijeme (od 40. broja) i još me niste razočarali (osim one stanke u izlaženju). Kolumna vam je zakon, a i ovi dodaci (film, strip...) nisu loši. Za svaku vam je pohvalu opis "Umrežavanje računala". Takvo nešto bi trebalo biti u svakom broju. E sad se bacimo na posao. Osvrnuo bih se na neka pisma u prijašnjim brojevima gdje pojedini čitatelji vrijeđaju vas i u vaše ime poručuju da je neka igra šranje itd. Mislim da bi takve primitivce trebalo jednostavno ignorirati i ne objavljivati njihova pisma, tj. uvrede. Vjerojatno je najviše uvreda primio "D" zbog upotrebe "srbizama", ali mislim da je to O.K., čovjek ima svoj stil pisanja i ne treba pljuvati po

njemu jer je napisao Senka, a Sjenka. Isto vrijedi i za one koji pljuju po nekim kulturnim igricama. Ako ih ne vole, nek' ih ne igraju. To je sve što sam htio reći. Ostanite najbolji i primitivce van!

Pozdrav od Milana

0 I maš pravo. Molimo vas, šaljite nam samo pisma u kojima nas hvalite! Čovek Senka zahvaljuje na razumevanju. Pošaljite nam adresu za jednu lijepu majicu.

CULTURES 2 Simpatičan RTS nordijske tematike nalik na BlueByteove proslavljene *Settlerse* upravo je dobio nastavak. U prodaji se pojavila njemačka inačica igre, no još uvijek nije poznat datum pojavljivanja inačice za englesko govorno područje. Naša su predviđanja da ćemo engleski *Cultures 2* moći zavrtjeti na svojim kantama najkasnije najesen.



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

Taktička pucačina nove generacije

Jedna od igara koja je u začetcima taktičko-akcijskog žanra pomogla definirati cijelu stvar sigurno je i *Tom Clancy's Rainbow Six*.

Ovu godinu, ionako prepunu velikih iznenađenja za sve militaristički nastrojene ljubitelje gorespomenutog žanra,

ukrasit će još jedan veliki naslov. *TC Rainbos Six*, naime, nakon brojnih zapostavljanja vjernih fanova dobiva treći nastavak. Kao i u prijašnja dva, provest će vas kroz desetak najrazličitijih misija u udaljenim dijelovima svijeta, gdje ćete u ulozi Rainbow tima rješavati iznimno teške krizne situacije kojima je dorasla samo vaša specijalna

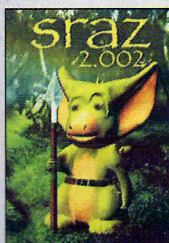
jedinica. Za dosad neviđenu realističnost u taktičkim pucačinama pobrinut će se najnovija generacija fantastičnoga Unreal enginea, dok uzbudljivost radnje jamči briljantna nova priča odličnog Toma Clancyja. Svoju taktičko-akcijsku sposobnost možete dokazati već najesen, za kad Ubi Soft priprema izlazak igre.

SRAZ 2002

Nova inačica domaćeg kviza

Prošlo je dosta vremena otkako je ekipa iz 32bita izdala posljedni *Sraz*. Nova inačica tog domaćeg kviza koji voli i staro i mlado kreće u prodaju 23. ožujka u Zagrebu, a potom će se moći naći i na ostalim prodajnim mjestima diljem Lijepe naše koja u ponudi imaju softver

iz 32bita.



Nova inačica u odnosu na prijašnju donosi dodatnih 1000 pitanja, tako da ih je sada ukupno 5000. Novost je također da su starom naličju *Sraza* dodana još dva nova izgleda ekrana, a to su roboti i dinosauri. Ako ste već registrirani vlasnik

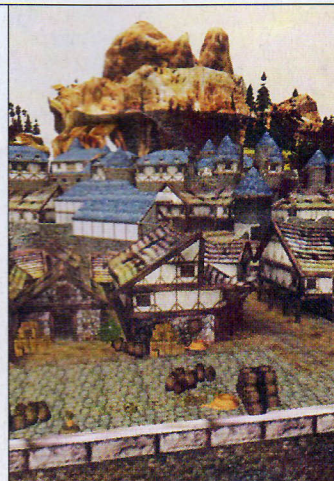
Sraza, do nove ćete inačice igre u obliku nadogradnje moći doći po znatno nižoj cijeni.

GOTHIC 2

Piranha Bytes u razvoju nastavka

Nijemci su u proteklih nekoliko godina počeli ostavljati sve dublji trag u svijetu PC-igara, što svjedoči i Piranha Bytesova iznimno zanimljiva RPG-igra *Gothic*.

Odličan uspjeh na njemačkom tržištu te iznimni, čak bi se moglo reći neočekivni, rezultati na američkom definitivno su uvjerili Piranha Bytes još krajem prošle godine da se uhvate razvoja nastavka. *Gothic 2* pružit će nam još dublji i razgranatiji priču, veći i bogatiji virtualni svijet, a bit će i niz izmjena na grafičkom engineu koji će cijelu igru učiniti još realnijom i imerzivnijom.



FARSCAPE U LIPNJU

Izdavača kuća Simon&Schuster potvrdila je izlazak *Farscapea*, igre utemeljene na istoimenom vrlo popularnom ZF-serijalu. Datum kad ćete u ulozi Johna Chrichtona u društvu zagonetne alienske svite započeti istraživanja dalekih svemirskih prostranstava predviđen je za sredinu lipnja.

JEREMY SOULE U NEVERWINTER NIGHTSU

Poznati skladatelj Jeremy Soule, koji je slavu u igračim vodama stekao soundtrackovima za *Total Annihilation* i *Icewind Dale*, nakon što je potpisao izradu glazbe za *Bethesda's Morrowind*, započeo je rad na još jednom projektu. Za izvršni okrestralni fantastički soundtrack u *Neverwinter Nightsu* moći ćete zahvaliti upravo njemu.

ASHERON'S CALL 2

Na prošlomjesečnom Microsoftovom Games festivalu najavljen je novi nastavak jednog od najpopularnijih MMORPG-ova, *Asheron's Calla*. Uznapredovali grafički engine te, ono najvažnije, znatno optimizirani network code koji će omogućiti znatno učinkovitije igranje i na slabijim internet-vezama dvije su značajke *Asheron's Calla 2* koje se posebno ističu.

DIGITAL REALITYEV RTS

Još jedan novi RTS stiže nam iz Digital Realityja. Kao zapovjednik voda morat ćete se probiti kroz desetak misija smještenih u razdoblje i okruženje vijetnamskog rata. Igra zasad nije dobila službeno ime, no poznato je da bi trebala izaći na samom kraju godine.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3



Microsoft ponovno leti

Simulacija koja svake godine pokupi najviše nagrada i najbolje kritike medija je, bez sumnje, Microsoftov *Flight Simulator*.

Naravno, riječ je o iznimno realnoj simulaciji letenja u civilnim zrakoplovima koja u svijetu igara postoji već duže vrijeme. Drugi Microsoftov letaćki naslov čiji naslovci izlaze u nešto dužim međusobnim

vremenskim razmacima je, suprotno MFS-u, borbenog karaktera. Svi računalni letači bez sumnje znaju o čemu pričamo, dakako o *Combat Flight Simulatoru* koji nakon dužeg vremena dobiva najesen treći nastavak. U kokpitu bombardera, borca ili napadačkog zrakoplova vodi vas u razdolje Drugog svjetskog rata. Kao pilot, moći ćete se prijaviti u zrakoplovne snage nje-mačkog Luftwaffea, američkog US Army

Air Forcea te britanskog RAF-a i letjeti kroz nekoliko desetaka vrlo izazovnih i različitih misija. Iznimno autentično modelirani zrakoplovi koji su tijekom Drugog svjetskog rata ostavili dubok trag u povijesti borbenog zrakoplovstva te predivan grafički engine Microsoftova *Flight Simulatora* već su sami po sebi dovoljno jamstvo da će *CFS3* privući sve hard-core virtualne pilote i one koji se tako osjećaju.



VELIKO NAGRADNO IZVLAČENJE DOBITNIKA XBOXA (NE ZA UŠI)

PRVI PRIKAZ >

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

IGRA BROJA >

JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

VELIKE RECENZIJJE >

HEROES OF MIGHT & MAGIC 4

FREEDOM FORCE

HACKER

Idući broj potražite od **25. travnja** kod svih prodavača novina

ODGOĐEN GTA3

Izlazak *Grand Theft Auto 3*, jedne od najprodavanijih igara u proteklih šest mjeseci, na PC-računalu nakratko je odgođen. Novi vremenski okvir što ga RockStar Games navodi je treće tromjesečje ove godine, iako su paralelno s tom izjavom dali informaciju kako igra izlazi koncem svibnja. Čini se da se baš ne snalaze najbolje na kalendaru ili je naša percepcija vremena iskivljena.

RENEGADE NA VRHU

Iako nas je prilično razočarao, EA Gamesov *Command&Conquer: Renegade* je već u prva dva tjedna prodaje postao najprodavanijom igrom diljem svijeta, čime je Electronic Arts ponovno dokazao kako marketinška mašinerija i jaki brand znatno više znače od solidno napravljenog proizvoda. Tužno, ali istinito.

POVRATAK PREYA

Naslov koji se po broju odgađanja, uz *Daikatana*, jedini može mjeriti s *Duke Nukem Foreverom* također je bivši projekt 3D Realmsa, riječ je o FPS-igri *Prey*. Kako se život često voli našaliti s nekim stvarima, moglo bi se dogoditi da se uskrsnuli *Prey* pojavi čak i prije *DNF-a*. Inače, za potrebe razvoja igre licenciran je *Doom 3* engine.

HITMAN 2 ODGOĐEN

Još jedno ovomjesečno odgađanje pogodilo je u ovome slučaju nastavak *Hitmana*. Igra je radi novoniklih bugova nakratko odgođena i to svega do svibnja ili u najgorem slučaju lipnja ove godine. Bilo kako bilo do ljeta ćete imati priliku ponovno okusiti svijet profesionalnoga ubojice.



FORMULA 1 2002

Nova sezona na vrućem asfaltu

Nakon prošlogodišnje *Formula 1* uspješnice, Electronic Arts se požurio izdati novi nastavak svog izvrsnog trkačkog serijala. Igra izlazi koncem svibnja, a u njoj će biti uvrštene sve novine iz sezone 2002.

Tako će se po prvi put u njoj naći nove momčadi Toyota i Renaulta. Hrpetina novih trkačkih modova, jedinstvene osobine svake momčadi, state of the art grafički engine te autentične vozačke kontrole bolida u novoj sezoni učinit će vaše virtualno iskustvo vožnje formule 1 što stvarnijim i nabrijanijim.



NAJAVE, ODGODE...

Unreal lavina

Nedavna navala Unreal naslova, prema mišljenju Infogramesa, izazvala je totalnu pomutnju među igračima te se stoga pristupilo promjenama imena nekih igara u tome brandu, a čak je došlo i do jedne bitnije odgode.



Unreal Tournament 2, ako je vjerovati glasinama, ime bi trebalo biti promijenjeno u *Unreal Tournament 2003* radi lakšeg raspoznavanja. Nadalje, ime novog *Unreal 2* bit će promijenjeno u *Unreal Episode 2*. Što se tiče datuma njihovog izlaska, razvoj novog *Unreal Tournamenta* teče prema planu (očekuje se koncem proljeća ili početkom ljeta), dok je pak *Unreal Episode 2* odgođen za drugu polovicu godine, a ostao je, što je vrlo bitno, i bez multiplayer komponente. Spomenute promjene, izuzev odgode *Unreal 2*, zasad nisu službeno potvrđene, no s obzirom da je Infogrames već rezervirao istoimene internet-domene, sve skupa je manje-više sigurno.

TROPICO 2: PIRATE COVE

El Presidente postaje El Capitan

Nama osobno jedno od najdražih prošlogodišnjih igračih ostvarenja, *Pop Topov* veseli diktator-simulator *Tropico*, dobiva nastavak.

Na igri, nažalost, neće raditi isti tim koji nam je u 2001. donio *El Presidente*, nego *Frog City*, jednako dobar tim iza kojeg stoje naslovi kao što su *Trade Empires* i *Imperialism 1 i 2*. Kao što se iz samog naslova igre daće zaključiti, *Tropico* se seli nekoliko stoljeća unatrag, u razdoblje kad su plava karip-

ska prostranstva pustošile opake skupine smrdljivih po alkoholu bazdećih gusara. U *jedinici* ste se mogli okušati u ulozi modernog diktatora upravljajući malom otočnom nacijom, a *dvojka* vas pak odijeva u prije opakog gusarskoga kapetana kojemu je na upravljanje dan mali skriveni tropski otok, idealan za pravo gusarsko gnijezdo. Uskoro na stranicama Hackera očekujte opširan prikaz divota koje krase taj iznimno zabavan naslov.

ISKORISTI PRILIKU! PRETPLATI SE NA HACKER!

6 brojeva - **177 kn**

12 brojeva - **354 kn**



RISE OF NATIONS

Civilizacija u stvarnom vremenu



Brian Reynolds, kojeg svi znate kao jednog od tvorca *Alpha Centaurija*, osoba je čiji je dizajnerski dar ostao dobrim dijelom u sjeni njegova sada već bivšeg kolege Sida Meiera.

Njegova nova kompanija, Big Huge Games, radi na svojevrsnoj RTS-inačici *Civilizationa* koji prema prvim naznakama izgleda vrlo slično Ensemblovom *Age of Empires* serijalu te nedavno izašlom *Empire Earthu*. Reynolds tvrdi da mu je oduvijek bila želja ljudsku povijest uobličiti u igri naizgled vrlo sličnoj *Civilizationu*, koja bi bila neopterećena dugotrajnim odigravanjem svakog zasebnog poteza jer je to odbilo vrlo mnogo igrača. Projekt je završen dopola, a svijetlo dana trebao bi ugledati idućeg proljeća.



FIFA WORLD CUP 2002

Jedina službena licencija Svjetskog nogometnog prvenstva

Mjesec dana prije željno iščekivanog nogometnog prvenstva u Japanu i Koreji svi sportski fanatiki imat će priliku odlučiti o ishodu tog najvećeg nogometnog spektakla.

EA Sportsova nogometna simulacija *FIFA* jedina je dobila službenu licenciju za Svjetsko prvenstvo, čime su si u startu

zajamčili uspjeh bez obzira na veliki gač u posljednjem nastavku serijala. Od igre, osim niza tehničkih poboljšanja, očekujte sve licencirane nacionalne momčadi koje će nastupiti na prvenstvu s apsolutno svim igračima. *FIFA-u World Cup 2002* potražite kod naših lokalnih distributera početkom travnja, kad je zakazana i svjetska premijera.



XPAND RALLY

Preko brda i dolina

Razvojni studio Techland o čijem trenutačnom FPS-projektu *Chrome* više možete saznati u najavi u ovom broju paralelno radi na još jednom, nešto drugačijem naslovu. Riječ je o simulaciji reli-utrk koja će koristiti grafički engine gore spomenute

pucačine. Više od trideset trkaćih staza, dvadesetak realno modeliranih automobila na kojima ćete moći vršiti brojne modifikacije te vjerno odsimulirani vremenski uvjeti glavne su značajke Techlandova *Xpand Rallyja*. Datum izlaska igre zasad nije objavljen.

HACKER MI IGRAMO ZA VAŠE DOBRO

PRVI PRIKAZ

Legendarni RTS konačno u 3D-u

Command & Conquer Generals

RECEZIJUJE

C&C Renegade
Star Trek BC
Warrior Kings

NA JAVI

SWAT 3: Urban Justice
Lords of The Realm 3
Sudden Strike 2
Chrome

HACKER MI IGRAMO ZA VAŠE DOBRO

ŽELIM SE PRETPLATITI NA ČASOPIS "HACKER" (prečrtajte kvadratić ispred izabrane pretplate)

PRETPLATA U HRVATSKOJ:

☐ 6 brojeva 177 Kn ☐ 12 brojeva 354 Kn

PRETPLATA U INOZEMSTVU:

☐ 6 brojeva 27 Eura ☐ 12 brojeva 54 Eura

ODABIREM SLJEDEĆI NAČIN PLAĆANJA: (prečrtajte kvadratić ispred uz način plaćanja koji Vam odgovara)

☐ općom uplatnicom ili virmanom
Uplatiti iznos na žiro-račun KIOSK d.o.o. broj 30102-601-825139.
Svrha dozname: Pretplata za "Hacker".
U rubrici "poziv na broj" obavezno upisati JMBG ili MB.

☐ pretplata za inozemstvo (Europa)
Uplata za devizni račun:

KIOSK d.o.o.
RAIFFEISEN BANK, AUSTRIA ZAGREB
BR:2500-978-3904717
+385 1 616 1876
e-mail: pretplata@eph.hr

☐ Molim teretite moju kreditnu karticu:

a) ☐ American express ☐ Diners
b) ☐ Euro-Master card ☐ VISA

KREDITNA KARTICA BROJ: _____

VRIJEDI DO: _____

Karticom se možete pretplatiti i telefonski na besplatni broj telefona 0 800 606 303

POTPIS: _____

PEČAT: _____
(samo za pravne osobe)

IME I PREZIME: _____
(ili naziv tvrtke)

JMBG ILI MB: _____

ULICA I BROJ: _____

MJESTO i poštanski broj: _____

TEL/FAX: _____

Kupone slati na adresu: KIOSK - PRETPLATA d.o.o. P.P. 900, 10001 ZAGREB, CROATIA

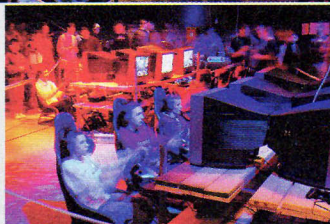
Sony PlayStation 2 festival FEST' 2002



Najveće gejmersko događanje u Hrvatskoj pružilo je mnogobrojnim posjetiteljima zabavu kakve se ne bi posramili ni najveći svjetski gradovi



Na velikim ekranima vrtjeli su se traileri novih igara i prijenos utrka



Pro Evolution Soccer, Max Payne, Ace Combat 4, GTA3 samo su neki od mnogobrojnih naslova za PS2 koje su posjetitelji mogli odigrati (kad bi došli na red od redara)



Veliko finale i zajednička zdravica. Na slici Dario Dolenc, predstavnik Sonyja Hrvatske, pobjednici Gran Turismo 3 Championshipa 2002 i dio ekipe iz organizacije



Sve što je lijepo kratko traje, pa tako i četiri dana druženja u zagrebačkom klubu Tvornica. Sonyjev je festival poput sličnih događanja u svijetu pobudio veliko zanimanje publike za zabavom koju pruža PlayStation 2 konzola. Osim premijernih prikazivanja PlayStation 2 igara koje se u Hrvatskoj uglavnom još očekuju, prikazivani su i traileri nadolazećih hit igara. Veliko kinoplatno Tvornice te jaki razglas pružili su posjetiteljima doživljaj kakav ne mogu doživjeti u svojim kućama. Za izvrsnu atmosferu pobrinuli su se i poznati hrvatski DJ-i Kiki, Eddy & Dus te Čaklec, koji su tijekom sva četiri dana svojim izvrsnim nastupima činili Tvornicu najboljim mjestom za izlazak.

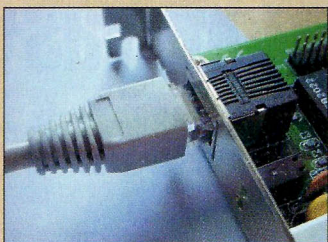
Glavno događanje FESTA je bio vrlo uspješan službeni turnir u ponajboljoj simulaciji vožnje, *Gran Turismo 3*, prvi takav u Hrvatskoj, a drugi u Europi. Hrvatska je bogatija za još jednog šampiona, Predraga Grujića, koji je u vrlo jakoj konkurenciji uspio osvojiti titulu, kako sam kaže, po Jančinom sistemu - koncentrirano, utrkou po utrkou. Standovi izrađeni posebnu za tu prigodu zadivili su sve posjetitelje pa tako i profesionalne vozače, Marka Pavića, vozača Felicia kupa i kartinga, Juraja Šebalja, prvaka i viceprvaka Hrvatske u različitim automobilstičkim klasama, te Sinišu Crnojevića, prvaka Hrvatske u reliju klase A. Koliko je doživljaj virtualne vožnje stvaran, dokazuju i njihovi izvrsni rezultati u službenom natjecanju te Sinišino treće mjesto, koji je kao i svi posjetitelji na kraju FESTA pitao: "Kad će se ovo ponoviti?"

Odgovor na to pitanje je dao Dario Dolenc, predstavnik Sonyja Hrvatske: "Želja nam je da već krajem ove godine organiziramo karavanu po cijeloj Hrvatskoj, s finalnim turnirom u Zagrebu ili nekom drugom našem gradu."

Kratko zatišje u borbi procesora prekinuo je Intel s Northwood procesorima, a AMD odgovara nastavkom svoje stare linije. Prvi je prikazani procesor namijenjen desktop računalima, Athlon 2100+, drugi je, Athlon MP 2000+, namijenjen servernim i radnim stanicama, dok je treći, Athlon 1600+, dizajniran za prijenosna računala. Desktop i MP procesor već su dostupni u Compaqovim, NEC-ovim i Fujitsu-Siemens računalima.

ŠIRENJE BROADBANDA

Nielsen/Netratings je objavio rezultate istraživanja o vrsti veze kojom se Amerikanci spajaju na Internet. U siječnju ove godine više od 50 % korisnika spajalo se na Internet preko broadband veza. Zanimljivo je da je broadband pristup u Americi u posljednjih godinu dana doživio porast od 64%, a narrowband pad od samo 3%, iz čega možemo zaključiti da broj korisnika vrlo brzo raste. Što se tiče broadbanda u Hrvatskoj, zasad se o tome samo priča. Posljednje što je HT objavio bilo je da nije njihova krivica što ne mogu komercijalizirati uslugu DLS-a jer im Vlada RH još uvijek nije odobrila cjenik. A nitko se od brojnih menadžera nije zapitao zašto još uvijek nisu dobili odobrenje? Možda zato što su najavljene cijene plaćka korisnika u vrijeme kad cijene Internet pristupa padaju u svakoj razvijenoj zemlji ili barem teži da bude razvijena. Primjerice, u Americi usluga DLS-a na mjesec stoji oko 50 \$ bez naplate prometa.



ATI I NVIDIA PONOVRNO SUPARNICI

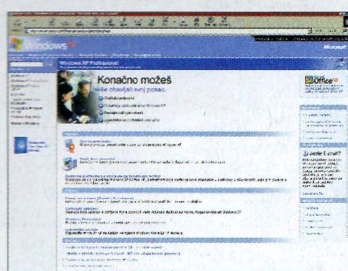
Dvije tvrtke koje su već suparnici u proizvodnji grafičkih čipova proširuju svoju paletu proizvoda i na integrirane čipsetove. nVidia već ima u prodaji svoj nForce čipset koji je postao poznat kao Microsoftov izabrani čipset za Xbox, a ATI najavljuje svoj Radeon IGP namijenjen Intelovim, ali i AMD-ovim procesorima. nVidia na najave iz ATI-ja odgovara novijim inačicama nForcea, 615-D i 620-D. Novost bi trebala biti podrška za 333 MHz memoriju. ATI će imati cijelu seriju IGP-a: 320 i 320M, namijenjene AMD procesorima, te 330, 340 i 340M, namijenjene Intel Pentium 4 procesorima.



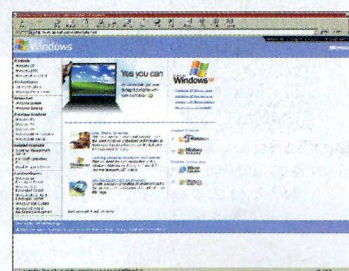
Vijest o Microsoftu , Windows XP na hrvatskom

Microsoft Hrvatska je 7. ožujka predstavio Windows XP na hrvatskom jeziku. To je prvi put da je jedan operativni sustav preveden na naš jezik. Prijašnjih je godina bilo nekoliko Microsoftovih pokušaja s Office aplikacijom.

Počelo je s prijevodom helpa, a završilo cjelovitim prijevodom svih aplikacija unutar profesional paketa. Prevedeno je, kažu, 80% Windowsa XP, i to najčešće korištene naredbe i opcije. Onih neprevedenih 20% prosječan korisnik vjerojatno neće ni vidjeti. Način kako je to izvedeno je zanimljiv. Cijeli je prijevod zapravo skin za Windowse koji prekriva originalni engleski jezik, a dobro je što se može i



deinstalirati ako ga ne želite koristiti. Skin dolazi na odvojenom CD-u i dobivat će se uz svaki kupljeni Windows XP Professional. Vlasnici Windowsa kupljenih prije izlaska prijevoda imaju pravo na besplatan Microsoftov CD. Organizatori, dakako, nisu propustili pri-



liku spomenuti da Microsoft Hrvatska postoji već pet godina te su sumirani svi poslovni uspjesi podružnice. Novinarima su prikazane statistike koliko je bilo legalnih korisnika softvera prije dolaska Microsofta, a koliko ih je danas. Skrenuta je pozornost na još uvijek raširenu piratizaciju koja sada zauzima 75-80% softvera u hrvatskim računalima (prema procjenama Microsofta), ali je spomenuto da je prije osnivanja Microsofta Hrvatska taj postotak bio 96%. Ako doista kod nas postoji "samo" 75% piratskog softvera, to je velik korak. Stručnjaci procjenjuju da je 40-50% piratskog softvera velik uspjeh, i toliko ga ima u SAD-u gdje je većina piratizacije nenamjerna, primjerice kupljena je jedna kopija Windowsa i instalirala na tri kućna računala ili je instaliran na kućno računalo Windows i Office paket koji se koristi na poslu. Microsoft tvrdi da je upravo zbog takvih "slučajnih pirata" uveo aktivaciju svojih proizvoda.

Dobre vijesti za proizvođače mobilnih telefona

Svjedoci smo sve većeg zasićenja tržišta mobilnih telefona pa nam se nameće pitanje kako opstaju proizvođači koji su povećali svoje proizvodne linije kad je trebalo opskrbiti milijune ljudi.

Zanimljivo je stoga pogledati britanske statistike što se događa s telefonima koji su već u uporabi. 1,3 milijuna Britanaca ostalo je bez svojih mobilnih telefona zbog krađe, najpogođenija skupina su djeca i tinejdžeri, a samo je 700 000 krađa prijavljeno policiji. Veća je brojka dobivena anketom marketinške agencije koja je pokazala da je 4% korisnika meta kradljivaca mobitela. Pojava je dvostruko češća u velikim gradovima nego u ostatku Velike Britanije. No krađa nije jedini način gubljenja mobitela. Prošle je godine čak 600 000 mobitela ispušteno u WC, 400 000 ih je palo u različita pića, a 200 000 ih se opralo s rubljem u perilicama. Kad tome pridodamo 2,9 milijuna mobitela koji su se pokvarili i još 1,6 milijuna koji su netragom nestali nepažnjom vlasnika, dolazimo do objašnjenja zašto se još uvijek prodaje toliko mnogo mobitela. Naravno, ne zaboravimo i populaciju koja mijenja savršeno ispravne uređaje za novije koji su ili ljepši ili tehnički savršeniji (10% korisnika). Nokia, Motorola, Siemens, Panasonic, Ericsson i ostali proizvođači se doista ne moraju brinuti uz ovakve statistike.



XP vas sluša

Korisnici Windowsa XP naišli su na vrlo čudan problem.

Microsoft je u svoj novi operativni sustav ugradio podršku za prepoznavanje govora.

Kako radi, nije bitno, ali se događalo da se iz nepoznatih razloga prozori i aplikacije počnu pokretati, zatvarati, računala su se spajala na Internet dok se tajna nije rasvijetlila. Prepoznavanje govora se ne isključuje kad se ta naredba izda Windowsima pa mikrofoni spojeni na računalo i dalje osluškuje naredbe koje biste mogli izdati Windowsima. Vjerujemo da su Windowsi nakon prvog otvaranja aplikacije bez znanja korisnika primili poprilično naredbi koje su mogle samo dovesti sretnog vlasnika na neki sado-mazoporno site. Microsoft je svjestan problema i radi na rješavanju.



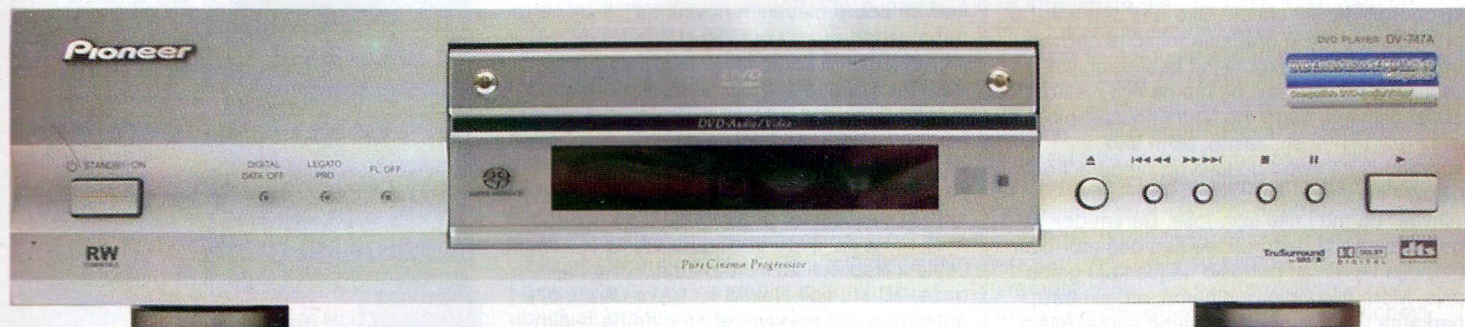
Nasljednik DVD-a



Dogodio se presedan u postavljanju industrijskih standarda. Proizvođači su se uspjeli dogovoriti oko nasljednika DVD-a nazvanog Blu-ray disk. Ime (plava zraka) je dobio zbog korištenja plavog lasera koji radi na višim frekvencijama od sadašnjeg, masovno rabljenog crvenog. Viša frekvencija omogućuje veću gustoću zapisa na disk standardne veličine 12 cm, konkretno riječ je o 27 gigabajta podataka ili 13 sati filma DVD-kvalitete na jednostranom jednoslojnom disku. Ako to usporedite s današnjih 133 minute po jednostranom jednoslojnom

disku, vidjet ćete koliki je napredak. A tek su DVD-ovi počeli polako gurati CD-ove kao medije za pohranu podataka. Čak je devet tvrtki potpisalo standard u obliku Blu-ray diska: Sony, Philips, Samsung, LG, Thomson, Hitachi, Pioneer, Matsushita i Sharp. Naravno, još uvijek se stignu posvađati, kao što se dogodilo prilikom uvođenja originalnog DVD-standarda, a sad postoji problem s DVD-snimačima - dva su standarda prilično jaka, a jedan nešto slabiji te je još uvijek neizvjesno što će se dogoditi. Postavlja se i pitanje potrošača koji će, ako se ovako nastavi, svake tri-četiri godine morati

kupovati nove uređaje, ali i sadržaj na novim medijima. Tako ćemo biti prisiljeni ponovno kupiti jednu te istu stva; primjerice, naš omiljeni film koji smo kupili na VHS-u bolje izgleda na DVD-u pa smo eto kupili i DVD. Hoćemo li ga za nekoliko godina kupiti i na novijem mediju? Da li kompanije kad izračunavaju količinu novca koji su mogli zaraditi da su oni prodali piratizirane materijale, nabacujući se pritom golemim brojkama koje pokazuju koliko im piratstvo šteti poslovanju, računavaju i novac od prodaje jednog te istog proizvoda nekoliko puta istom vlasniku? Sigurno ne.



VIA-ine novosti na Cebitu

P4X333

VIA, tajvanska kompanija koja je postala Intelov trn u nozi, predstavila je svoj novi čipset namijenjen Pentium 4 procesorima. P4X333 čipset namijenjen je DDR-memoriji takta 333 MHz, procesor bus je moguće podići do 533 MHz, a bez problema se mogu spojiti i grafičke kartice s 8x AGP-podrškom. USB 2.0 i ATA 133 sučelja će također biti uključena u čipset. Zbog parnice kojom Intel pokušava VIA-i osporiti pravo na proizvodnju čipsetova za njihove procesore bez eksplicitne dozvole, VIA ima problema s plasiranjem svojih P4 čipsetova proizvođačima matičnih ploča. Stoga su se u tvrtki odlučili na drastičan korak - proizvodnju matičnih ploča, tj. unajmljivanje jedne tvrtke koja će proizvoditi matične ploče za P4 s VIA-inim čipsetovima. Novi će čipset, ali i ploče, zadati veliki udarac Intelu jer je trenutčno njihov najbolji odgovor na taj čipset 845 DDR, koji je znatno sporiji, a oprema ovisi samo o proizvođačima ploča koji stavljaju kontrolere nezavisnih proizvođača, čime znatno raste cijena matičnih ploča.



Zašto se samo igraš?

RIJEČ I SLIKA

Wrooong! Reality check! Oko nas depresija, a prosječan hrvatski građanin toliko je otrovan besmislenom politikom i još besmislenijim „dnevnim zbivanjima“ da mu na lice rijetko zalazi osmijeh, nego mu se trajno zalijepio izraz rezigniranosti. Jasno, osim ako spomenuti ne svrati do kakvog petparačkog bircuza i pomoću nekoliko litara piva ne „shvati“ da mu i nije tako loše. Barem dok se ne otrijezni... U restoran ide kad baš mora, ali bi radije taj novac potrošio na još koju gajbu piva. More nije vidio godinama, a o skuteru, barkama i inim brodicama samo sanja. Bijela tehnika mu je iz polovice osamdesetih, a kućno kino eventualno gleda na svom PC-ju opremljenom „širokim“ 15-inčnim monitorom. Naravno, ako uopće ima PC s DVD-om. A ni spomenuti stroj mu nije bogzna što jer kaska barem jednu generaciju za onima na stolovima u ostatku Europe! Prepoznali ste se? Ništa

i da ćemo svoju koricu kruha zarađivati u kakvim dobro plaćenim novinama? A što za to treba, jedan Word i prašnja tipkovnica... Ali ne, lakše je konstantno tandrkati po WASD-tipkama kako bismo upokojili bar još jednog Groktara iz sedme dimenzije. Lakše je scrooll na mišu koristiti za zumiranje snajperom nego scroollanje kroz veličanstvene pasuse svoje nove novele. U redu, niste literaran tip, ali vam je profesorica u osnovnoj školi rekla da lijepo crtate. Pa što se još čeka! Jeste li ikad čuli za Pthotshop ili, ne daj bože, 3D-studio? Nekad su takve divote bile apsolutno nezamislive jer smo se na našim Amigama (da, opet ta Amiga) čudili grafici u 4096 boja, a o nekakvoj ozbiljnoj obradi nije bilo ni riječi. Slika se učitala desetak ili više sekunda, a rad na njoj je bio tako spor da je razina frustracije bila daleko veća od razine satisfakcije. Danas? Zahvaljujući gomili memorije i ultrabrzoj propusnosti podataka, danas

SITUACIJA U ZEMLJI JE KRASNA... SVI SMO SRETNOST ZAPOSLENI, ISPUJENI RADOŠĆU ŠTO SMO SLOBODNO ODABRALI ZANIMANJE I REDOVITO PRIMAMO PLAĆU. TKO NE RADI, VJEROJATNO IDE U ŠKOLU ILI STUDIRA, A MAJKA I OTAC BEZ PROBLEMA GA FINANCIRAJU PA MAKAR IM JE ČEDO OTIŠLO NA DRUGI KRAJ LIJEPE NAŠE. PTIČICE CVRKUĆU, STANDARD JE VISOK, A PROSJEČNA HRVATSKA OBITELJ IMA BAREM DVA AUTOMOBILA. I SKUTER, JEDRILICU ZA MORE I KAMP-PRIKOLICU... ZABAVA JE NA RAZINI, PUNI SMO NOVCA PA KONSTANTNO ISTRAŽUJEMO NOVE OBLIKE ZABAVE I UZIMAMO SVE ŠTO NAM ŽIVOT PRUŽA!

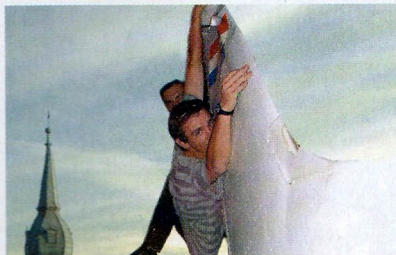
zato, to je nažalost naša bolna stvarnost koja je s nama već cijelo desetljeće, i čini se da se ne misli tako skoro iseliti. Čemu ovo trabunjanje? Da bih argumentirao tvrdnju da jedan prosječan PC-korisnik za svoju kantu mora proliti podosta znoja, odricati se i prokletost štedjeti kako bi si je uopće mogao priuštiti, a kamoli još i konstantno obnavljati. Ali s obzirom da smo svi mi neizmjenjivi zaljubljenici u PC-igre, dat ćemo i posljednju kunu ne bismo li složili stroj svojih snova. Radije ćemo se odreći kakvog putovanja nego kupiti slabiju grafičku! Fućkaš auto kad je o procesoru riječ! I tako dalje, i tako dalje. Na kraju ćemo čak i složiti jedan impozantan stroj na kojem ćemo se samo igrati. Zar samo igrati? Osam tisuća kuna za lupanje po mišu i kokaanje virtualnih akrepa? Dvije i pol prosječne plaće za glatko igranje u najvišoj rezoluciji? Nije li to pomalo snobovski? A kreativnost dotle čeka iza vrata! Zašto, zaboga, ne bismo tu i tamo napisali koji tekst te možda shvatili da u nama leži novi Hemigway ili da smo barem prosječno daroviti

u stvarnom vremenu obrađujemo fotografije s milijunima boja i milijunima piksela. Na raspolaganju su nam predivni alati; od onih za čistu kreaciju pa do onih za finalnu obradu. Istina, al' nije li bolje trošiti monitore za 32-bitno anizotropno filtriranje u *Povratku dlakavih muškaraca s potrimanim brčićima iz osme dimenzije dva*... Dotle digitalna fotografija čeka u redu. Znaite, u posljednje se vrijeme mogu nabaviti digitalni fotići po vrlo prihvatljivoj cijeni koji na nevjerovatan način daju krila maštovitosti i osobnim mogućnostima. Pa u to onda malo ubaciti 3D-grafike koju vrlo lako možete proizvesti u 3D-studiju ili nečemu sličnom. Hardvera, hvala bogu, imate, tako da će i T&L funkcije biti svakako pametnije iskorištene u jednom takvom komadu koda, negoli da se jadne muče iscrtavajući neke tamo virtualne svjetove.

SLIKA I PRILIKA

Dragi moji suvremeni igrači, hardver je jednak snazi koju su prije nekoliko godina





imale tek radne stanice, a o kojoj normalan smrtnik nije mogao ni sanjati. Što je pak s videotehnologijom koja je na PC-ju u posljednje vrijeme dobila svoj zamah jer se različite TV, AV IN/OUT i slične kartice mogu dobiti za uistinu malo novca? Igrajmo se montažera, digitalizirajmo TV program, obrađujmo Dnevnik, sinkronizirajmo Hloverke Novak-Srzičke (a joke, a joke!). Iskoristite svoju staru VHS-kameru, spojite je na PC i istražujte mogućnosti digitalnog videa. Zašto ne biste malo režirali, dodavali titlove, lijepili zvučne podloge i na kraju ubacivali digitalne efekte? Zna li vi kako je to inače skupo, pa mikser slike, pa video ovaj, pa video onaj, ali na PC-ju je to tako lako. Da, lako i efektivno, a što je najzanimljivije, sve je to tu upravo zbog igara. Konstantno napredovanje u igračkoj industriji toliko tjera hardver naprijed da ga tako, vjerujte mi, ne bi uspjele natjerati nikakve

što ti ja znam kakvim efektima. Treba nam za igre, znate. Pa čak i ako niste nadareni, tu je još uvijek solidna skupina programa s gotovim sampleovima koje po lego-sustavu slažete u svoje glazbene kule. Nekoliko minuta zanimacije, jedan osrednji mikrofoni već ste napravili tehno stvar u kojoj vaš ljubljani glas mantrički ponavlja neku hipnotičku misao. Opet to lijepo snimate na CD, trk u auto i barit ženske. Sigurno će pasti na darovitog tipa koji se „razumije u glazbu“. A vi biste se samo igrali, joj sramote!!! Što je s webom? Jasno, znate surfati i tražiti siteove sa šiframa, patchevima i inim blagodatima koje oplemenjuju vaše igraće iskustvo, ali biste li sami znali napraviti jedan? Dreamweaver u ruke i za pola sata gotova je vaša prva stranica. Razina intuitivnosti i logičke uštiranosti koja krase jedan takav program odmah će leći svakom igraču koji zna grupirati

TJEDNI ODLASCI U RESTORANE I SVAKODNEVNO ISPIJANJE KAVICE U FINIM I MONDENIM RESTORANIMA ONO JE ŠTO KRASI NAŠU VEDRU NACIJU... A I TEHNOLOŠKI SMO OSVIJEŠTENI, DAKAKO! PO BROJU BIJELE TEHNIKE SMO MEĐU PRVIMA U EUROPI, TAKO DA SU TELEVIZORI SA ŠIROKIM EKRANOM UZ PRIPADAJUĆE HI-FI KUĆNO KINO SASVIM NORMALNA STVAR KOJA VIŠE NIKOG NE UZBUĐUJE. DAKAKO, TKO POŽELI, MOŽE SI NABAVITI VRHUNSKI PC (I SVE MRTVE KONZOLE, NARAVNO) TE MU MIJENJATI KOMPONENTE SVAKIH MJESEC DANA. NIJE LI NAM LIJEPO U NAŠOJ ZEMLJI? PIŠE KREŠIMIR LAUŠ

„ozbiljne“ aplikacije. Na tome možemo biti samo zahvalni i iskoristiti priliku. Koju, kako rekoh, tragično propuštamo jer tko se uopće bakće sa svim ovim što sam naveo? Okej, prezirete fotografiju, a još više video, ali kakav vam je stav prema glazbi? Ako ste normalno razvijena i više-manje pravilno socijalizirana individua, vjerujem da je obožavate. Ili barem volite, tolerirate... bilo što... Pa zgrabite onda kakvu *Liveicu*, *Audigyca* te se igrajte s činčevima i optičkim utorima dok ne padnete u nesvijest. Lako je slušati MP3-eve, to je uostalom također dobra stvar, ali ubaciti u sve dašak kreativnosti nešto je sasvim drugo. Znaate pjevati? Divota, nasnimite svoj milozvučni glasić na kakvu nadahnjujuću podlogu, umnožite CD-ove i prodajte ih u kvartu ili selu. Svirate? Još ljepše, digitalizirajte glazbu i igrajte se sa sampleovima, a pritom se ne bojte da će zvučati jadno, današnji su strojevi opremljeni moćnim DSP-procesorima s *reverb*, *chorus*, *EAX* i

jedinice u kakvom RTS-u. Hoćemo-nećemo, igranje zahtjevnih PC-igara razvija osjećaj koordinacije i ubrzava naše moždane procese pa bi bila prava šteta ne iskoristiti ih za nešto „plemenitije“. O programiranju neću, jer od matematike i sličnog zazirem, no ako smatrate da u vama leži genij, i to vam je na raspolaganju. Da se i to stvarno može, dokazuju nam naše mlade snage poput famoznog Croteama koji je najbolji primjer spajanja dječjeg igračkog entuzijazma s nečim konkretnim. Znaate, živimo u svijetu gdje je informatička pismenost obavezna, a kako smo svi mi i više nego pismeni, bilo bi lijepo napisati nešto lijepo. Igre su krasne, igre su divne, igre obogaćuju. Ali na kraju dana, igre su ipak igre. Zato iskoristimo tehnologiju i znanja koja su nam dostupna upravo zbog njih i krenimo svijetla obraza u bolje sutra. Ooooh, oprostite, ali posljednja me rečenica natjerala na povraćanje pa se strpite trenutak... Uf, sad je bolje.

Dijelit ćete pravdu ulicama Los Angelesa grublje i brže nego ikad dosad

SWAT URBAN JUSTICE

TOCA RACE DRIVER

Proizvođač Sierra: TakeDown Izdavač Sierra
Žanr taktički FPS Izlazi četvrti kvartal 2002.

PIŠE Goran Maravić

goran.maravic@janus.hr

SWAT 3 je izvrsna taktička *first person shooter* igra i zapravo je čudno što nije stekla veću popularnost. Možda su tome kriva dva znatno lošija prethodnika nakon kojih publika jednostavno nije željela ni pogledati što to nudi treći SWAT. Tu se možda krije i odgovor zašto je najnoviji SWAT izgubio redni broj u naslovu, ali to zacijelo nije i jedini razlog. *Urban Justice* se, za razliku od svojih prethodnika, ne može pohvaliti licencijom losangeleškog SWAT tima. Naime, developeri su je se svojevrijno odrekli kako bi u igru mogli uvrstiti opremu i operativce kojima nema mjesta u pravom losangeleškom SWAT timu. Riječ je o Riot Shield komadu opreme i ženama kao operativcima u SWAT-u. Riot Shield često možemo vidjeti u američkim akcijskim filmovima, no u stvarnom

životu se uopće ne upotrebljava. Nakon što su filmski redatelji uvidjeli atraktivnost situacija u kojima se on upotrebljava, i dizajneri SWAT-a su ga prihvatili u svom najnovijem nastavku u želji da akciju učine što bržom i atraktivnijom.

BRŽE, VIŠE, JAČE

Zahvaljujući odustajanju od licencije, postignuta je i brzina akcije. Naime, LA SWAT je tražio da svaka akcija, primjerice probijanje vrata, ima sve elemente prave procedure, sa svim provjerama i radnjama. Napadači u *Urban Justiceu* će daleko brže obaviti cijelu pripremu kao i samo upadanje i čišćenje prostorije, koje će ovdje biti znatno nasilnije nego u prethodniku. Podizanje razine nasilja najevidentnije će biti u novododanoj mogućnosti upotrebe sile prilikom uhićenja. U trećem nastavku kriminalci bi se na samu našu prijetnju bacili na pod i pripremili se za postavljanje lisica,

no ovdje to neće biti slučaj. Nasreću, moći ćete im omekšati glavu ili trbuh udarivši ih kundakom svojeg oružja. No, da ne biste zloupotrijebili tu mogućnost, postoji i kazna zbog policijske brutalnosti pa ćete takvu upotrebu sile koristiti samo u krajnoj nuždi. Kad smo se dotakli oružja, valja spomenuti da će mu izbor drastično porasti. Konačan broj još uvijek nije poznat, ali dizajneri žele ubaciti svako malo poznatije oružje koje rabe antiterorističke postrojbe diljem svijeta. No tu nije kraj. Svako će oružje imati takozvane "hard points", dijelove koji se mogu modificirati. Tako ćete primjerice svojoj skraćenoj jurišnoj pušci M4 moći dodati laserski marker, promijeniti kundak u rasklopni ili dodati optički ciljnik. Na strojnicu H&K MP5 moći ćete staviti prigušivač, lakše okvire za streljivo međusobno povezive radi brže izmjene i promijeniti dršku. Sve će se te promjene odraziti na izgled oružja, ali i na performanse. Puške će vam postati preciznije,





Urbani rat nikad nije bio realniji

tiše ili lakše, ovisno o vrsti modifikacije koju ste izabrali. Pitate se kakve veze ima što će biti lakše kad vi u ruci držite samo miš i ne osjećate što nose operativci u igri? Masa svakog komada vaše opreme pridodat će se masi vašeg lika te će u skladu s time sloboda njegovog kretanja i brzina reakcije biti ograničena, kao i preciznost upotrebe oružja. No najljepše tek dolazi, ispucavanjem streljiva, odbacivanjem praznih okvira i bacanjem bombi vaša će se masa smanjivati proporcionalno količini odbačene opreme i time povećati vašu slobodu kretanja i sve što ide s time. U slučaju da se neadekvatno opremite i zaboravite ponijeti dovoljno streljiva ili vam ga jednostavne ponestane jer niste pazili, moći ćete uzeti opremu i naoružanje od svojih palih suboraca ili od eliminiranih protivnika, što nije bilo moguće ni u jednom SWAT-u dosad.

TRAILERI

Upravljanje vašim suborcima će biti vrlo slično kao i u CQB-u, nema razloga da Sierra odstupa od uspješne formule. Ipak, treba

dodati i štogod novo pa će tako postojati nekoliko novih naredbi poput "breach to contact", gdje će vaš tim provaljivati vrata i osiguravati prostorije sve dok ne naleti na neprijatelja. Moći ćete također narediti i da dva tima istodobno upadnu u sobu, a onda će oni obaviti cijelu koordinaciju. Za očekivati je da se pojavi još koja takva kombinacija već postojećih naredbi. Budu li pravilno složene i dodane u nekom normalnom broju (nadajmo se da nas ne očekuje prava poplava naredbi koje bi onda zakomplicirale upravljanje), bitno će olakšati igranje.

Traileri iz trećeg dijela, nevidljivi glasovi iz radiokomunikacijskih uređaja koji će učiniti da svaki uhićenik nestane ako vi tako kažete i okrenete mu leđa postojat će i ovdje. Doduše, simulirani kao ono što jesu - policajci koji su potpora vašem timu i koji na vaš zahtjev dolaze po uhićenika i odvoze ga do marice. Sada ćete vidjeti kako dolaze i obavljaju svoj posao iako ih to doduše dovodi u opasnost da budu pogodeni u slučaju neopreznosti

baš kao i njihov teret. Vode li višestrukog ubojicu, to i nije neka tragedija, ali prilikom izvlačenja nevinog taoca može nastati prava tragedija pa je njihova sigurnost imperativ na kojem trebate poradi. Počnu li meci prštati na sve strane, moći ćete se priljubiti uz pod, što je vrlo cijenjena mogućnost koju iz misterioznih razloga ne podržavaju sve igre slične tematike. Ako se ipak dogodi da vas pogode, na vašem liku koji se sastoji od čak 5000 poligona postoji 29 zona za pogotke. Pogodak u bilo koju od njih rezultirat će adekvatnim trzajem tijela i pomicanjem u prostoru. Pokreti su, naravno, dobiveni *motion captureom*. Sve te ružne stvari (ali zabavne za igranje) događat će se u Los Angelesu 2006., dakle godinu dana kasnije negoli radnja SWAT 3: CQB-a. Neprijatelji vam ovaj put neće biti globalni teroristi nego tri gradske bande koje će svojim međusobnim sukobima uvelike zaprijetiti sigurnosti građana Los Angelesa. Taj problem rješavat ćete kroz 16 misija

SIERRA: TAKE DOWN



Proizvođač SWAT: Urban Justice igre su Sierrini programeri koji su radili i na prijašnjem nastavku. Interno se oni nazivaju Take Down, ali u sužbenim podacima uvijek ćete vidjeti ime developera Sierre. Istim imenom nazvali su i novi 3D engine koji razvijaju posebno za SWAT: Urban Justice. Iskustvo na stvaranju prijašnjih nastavaka kao i uspješnost trećeg nastavka jamstvo je kvalitete ovog tima.

koje će biti linearne, dakle prolaženjem jedne otvorit će vam se druga. Kad ih sve prijedete, moći ćete se zabavljati igranjem u društvu preko Interneta ili u LAN-u. A ako vam telefonski račun bude previsok ili pak ne možete skupiti društvo za LAN, pokrenut ćete Worldcraft i kreirati si nove karte i postaviti nove izazove pred svoj Special Weapons and Tactics tim.

Postati ćete SWAT napadač jer:

- će igrati biti brži i nasilniji od prethodnika
- ćete imati više oružja na raspolaganju koja ćete moći modificirati
- ste uvijek htjeli biti policajac



Prijavite se u vojnu službu i obidite cijeli svijet, upravljajte kopnenim, pomorskim i zračnim snagama, mobilizirajte civilne resurse poput vlakova i zračnih luka te nekažnjeno rušite gradove

SUDDEN STRIKE 2

SUDDEN STRIKE 2

Proizvođač Fireglow Izdavač CDV Žanr RTS
Izlazi 2. polovica 2002.

PIŠE Goran Maravić

goran.maravic@janus.hr

Nismo bili svjesni brzine kojom se odvija igra *Sudden Strike* sve dok se nismo okušali u mrežnom igranju bez korištenja pauze. Samo trenutak neopreznosti, primjerice ako želite pozdraviti osobu koja je ušla u prostoriju, može vas stajati cijele oklopno-mehanizirane brigade. U novom nastavku ove izvrsne i krvožedne igre koja jede

ljudstvo i mehanizaciju u treptaju oka sve to bi trebalo postati još složenije i zahtjevnije. Dizajneri iz Fireglowa su se potrudili da radnja zaokupi koji postotak više našeg mozga.

2D

Način igranja i karta pred nama neće biti znatno drugačiji. Još uvijek će to biti 2D-slika po kojoj će se šetati do 1024 jedinice koje ćemo moći individualno kontrolirati. Nema potrebe da se mijenja vrlo uspješna formula. Mnoge RTS-igre koje su krenule putem 3D-a loše su završile zbog lošije igrivosti. *Sudden Strike* nas je već držao na granici mogućnosti svojom brzinom i paralelnim radnjama, pa kad bismo još morali rotirati bojište da vidimo sve svoje trupe, igrivost bi pala na nulu. Naravno da će prikaz i jedinice biti maksimalno ispolirani ne bi li se ipak primijetio određeni vizualni napredak. Rezultat je mogućnost

igranja i na starijim strojevima poput Celerona 333 MHz bez skupe 3D grafičke kartice.

PACIFIČKO BOJIŠTE

Najveća je novost pacifičko bojište i peta strana u sukobu - Japanaci. Zbog osobitosti samog ratovanja u Tihom oceanu, igra je morala pretrpjeti veće promjene, što će joj samo povećati igrivost. Otočici u Tihom oceanu, gdje se odvijala većina sukoba, manje-više su brdoviti i prekriveni gustim raslinjem pa je upotreba mehaniziranih sredstava bila daleko manja negoli na europskom bojištu poznatom nam iz prvog nastavka. Pješništvo je odigralo glavnu ulogu, ali uz veliku potporu iz zraka i s mora. Da se igranje ne bi svelo na dosadno razmiještanje brojnih malih pješaka, dodana je kontrola nad jedinicama u zraku i na vodi. Moći ćete upravljati brodovima i usmjeravati njihovu vatrenu moć na kopno. Zrakoplovi su sada





Izoštrite svoje generalske sposobnosti

brojniji i možete ih kontrolirati. Najavljena je uporaba transportnih zrakoplova pomoću kojih ćete sami moći odrediti koliko ćete pado-branaca ukrati i koju im opremu dati. Njima ćete moći transportirati opremu i streljivo trupama u okruženju koje su uspjele zadržati kontrolu nad zračnom lukom. Transport opreme i ljudstva na zemlji bit će proširen uporabom vlakova, kojima ćete moći kreirati kompoziciju vagona. Oštećene vlakove, pruge ili zračne luke moći će popravljati inženjerske jedinice.

ZA RUŠITELJE U DUŠI

Prerađen je i cijeli model oštećenja u igri pa će tenkove biti znatno teže uništiti, baš kao i

stvarnosti. Ipak je to bila metalna zvijer koja je dominirala bojištem u Drugom svjetskom ratu, pogotovo u prvoj polovici (blitzkrieg). Razlike između jedinica pojedinih zemalja bit će veće, s naglaskom na jedinicama svojstvenim svakoj strani u sukobu, što bi trebalo dodatno povećati razliku u ugođaju i načinu igranja sa svakom stranom u sukobu. Strane više nećete lako mijenjati, morat ćete igrati duže vrijeme da biste se upoznali sa svim manama i prednostima pojedine vojske. Novost je i utjecaj vremenskih prilika na "fog of war", što znači da ćemo



FIREGLOW



Sudden Strike je prva Fireglowova igra. Samo su tri programera te programerske kuće iz Petrograda imala iskustva s igrama, radili su na ruskoj igri *Resistance*, dok je ostalima to prvo programiranje. Budući da je u prvom nastavku i njegovom uprgradeu *SS: Forever* obavljen dobar posao, ne sumnjamo da i u novom nastavku neće ispuniti sve što su obećali.

vidjeti vremenske nepogode, ali ih i osjetiti zbog primjerice smanjene vidljivosti i mobilnosti. Posljedice što će ga ratovanje ostaviti na krajoliku znatno su očitije. Srećom da tada nije bilo "zelenih" pa vam nitko neće prigovoriti kad počnete uništavati prašumu u potrazi za japanskim pješaštvom. Građevine više neće imati samo dva stupnja oštećenja, oštećena i srušena, pa možda dobijete i malo više vremena za izvlačenje pješaštva iz zgrade pod vatrom. Ako ste bijesni i imate američku logistiku na raspolaganju, moći ćete promijeniti topografsku kartu bojišta. Proizvođači također ističu mnogo veće oslanjanje na povijesne činjenice - misije će se više oslanjati na autentične događaje tijekom Drugog svjet-

skog rata, a uvodi će biti kratke lekcije iz povijesti. Takve poteze uvijek treba pozdraviti jer naučiti nešto igrajući se znači da će se to pamtili cijeli život (neki su učili povijest uz *Panzer General* i isplatilo se, vjerujte), a ujedno je i dobar izgovor za kupnju igre. Što se tiče multiplayera, proizvođači su samo najavili njegovu temeljitu promjenu. *Map editor* je uključen u igru, nećemo morati čekati *update* kao s prvim nastavkom. Važno je spomenuti da će broj zgrada koje ćete moći smjestiti na kartu biti četiri puta veći, što zajedno s novim modelom oštećenja može samo značiti da ćete imati prilično posla dok ne porušite sve pred sobom. Iskustvo iz prvog nastavka uči nas da grad nakon oslobađanja ili okupacije nije imao nijednu cijelu građevinu.

IGRAT ĆETE SUDDEN STRIKE 2 JER:

- cete doista upravljati cijelim bojištem
- cete se moći boriti na svim vrstama terena
- cete imati na raspolaganju još više jedinica



Whzzzaap! U srednji vijek



LORDS OF THE REALM 3

LORDS OF THE REALM 3

Proizvođač Impressions Games **Izdavač** Sierra **Žanr** RTS **Izlazi** posljednje tromjesečje 2002.

NAJAVLJUJE Kristina Jeren

kristina.jeren@janus.hr

Čini se da je razdoblje srednjovjekovne Engleske postalo plodno i inspirativno tlo za mnoge proizvode moderne zabave, počevši od filmova pa sve do ove igre. *Lords of the Realm* je tijekom svih ovih godina, od prvog nastavka pa sve do ovog trećeg, koji zacijelo nestrpljivo iščekujete ako ste imalo zainteresirani za strategijski žanr, postala jednom od onih igara bez koje riječ strategija, a posebno strategija povijesne tematike ne bi imala današnje značenje. Ulaskom u suvremenom čovjeku poprilično nerazumljiv i misteriozan svijet srednjeg vijeka jednostavno niste mogli ne dobiti ono što ste tražili, pa i više od toga: kvalitetnu strategiju. Saga se, naravno, nastavlja. Mudar marketinški potez? Stvaranje kulturne, respektabilne trilogije? Broj tri je ipak nešto posebno. Možda oboje? Odgovore na ta pitanja dobit ćemo potkraj godine, dakako ne bude li većih odgoda, zasad se možemo samo držati obećanja što su nam ga dali Impressions Games i Sierra.



POVIJEST SUTRA...

Ako ste se ikad zapitali kako je biti srednjovjekovni vladar, prilično zadovoljavajući odgovor na to pitanje, osim gomile preopsežnih povijesnih knjiga, mogu vam pružiti *Lords 3*. U ovoj strategijskoj simulaciji srednjeg vijeka, između 850. i 1350. g., moći ćete (i mogli ste, ali sad ćete moći još i bolje :) na vlastitoj koži iskušati kako se gradi dvorac, upravlja zemljom i imovinom, kako se skupljaju vjerne sluge vitezovi i vojnici u vojsku koja će za vas osvajati teritorije i kraljevstva, kako se baviti politikom i diplomacijom, kako uza sve to komunicirati s tadašnjom neuračunljivom crkvom i njenim predstavnicima s nevjerojatno visokim zemljišnim i drugim neduhovnim apetitima. Naravno, kad bi sve bilo idealno, igranje ovakve igre ne bi imalo previše smisla, zato će se stvari polako zakomplicirati pa ćete, želite li ostati uzoran lord (ili lady) i zadržati svoju vlast, morati balansirati između svih društvenih skupina ne bi li svi bili zadovoljni, što i nije tako jednostavno. Biti jak u vojnom smislu, udovoljiti crkvi, usrećiti narod, manipulirati resursima... doista su golemi iza-

zovi. Međutim, sve se to u grubim crtama moglo naći i u dosadašnjim nastavcima pa su autori, imajući na umu gladnu i zahtjevnu publiku, pripremili pregršt novina, što nas iznimno veseli! Primjerice, za razliku od svojih prethodnika, *Lords 3* će u cijelosti biti u stvarnom vremenu, što će bitkama, zbog kojih se, priznajmo, ova igra najviše i igra, dati iznimnu realističnost, igrivost i atmosferu. Druga, ali ne manje važna stvar je kompletno novi 3D engine koji bi nas trebao zadiviti novim grafičkim krasotama i igru izbaciti u sam vrh žanra (tako kažu optimistični developeri, nemojte mene držati za riječ). Ima još, *Lords 3* će se truditi što vjernije prenijeti atmosferu srednjovjekovnog svijeta, u čemu će značajnu ulogu odigrati upravo količina povijesnih činjenica. No, s druge strane, proizvođačima nije cilj tupiti igrače informacijama iz povijesti, nego dobrim omjerom stvarnih i fiktivnih elemenata stvoriti što slikovitiju atmosferu tog doba. Uz planirano vizualno bogatstvo, *Lords 3* bi trebao više sličiti *Braveheartu* negoli klasičnoj strategiji, kaže Alex Rodberg, jedan od glavnih u menadžeriji igre. Prilično



Najnoviji nastavak ove popularne povijesne strategije opet bi mogao prodrti žanr

hrabra izjava, mora se priznati, nadamo se da nije pretjerao. Na obostrano zadovoljstvo, naravno. Osim dugih kampanja u single playeru, postoje i kraće kampanje u multiplayeru, gdje će se moći okušati do osam igrača, stoga smatramo da će i nazahtjevniji stratezi naći ponešto za sebe. Različiti scenariji i kampanje uključuju Britaniju, Njemačku, Francusku, Normandiju, Dansku... a tu su i neki poznati povijesni likovi, lokacije i događaji: William Wallace, Robin Hood, Stonehenge, The Tower of London, križari, crna kuga...

... ILI LEKCIJA IZ POVIJESTI ZA LIJENE

S obzirom na količinu pripremljenih scenarija, vjerujem da se nitko neće dosađivati. Naime, moći ćete sudjelovati u gomili stvarnih povijesnih događaja, ali i u nekim legendarnim pričama. Tako vas primjerice očekuje kralj Artur u obrani Velike Britanije od Anglosaksonaca, pa Vilijam Osvajač i Normani, vikinci i kralj Harald, Škoti, Velšani i Englezi s Edvardom I... mnogo toga je pred vama, a tko zna, ako ste školarac, nešto od tog moglo bi koristiti i za sate povijesti. Svejedno,

s obzirom na izazove, morat ćete dobro isplanirati svoju taktiku. Kako se nalazite u ulozi srednjovjekovnog plemića ili plemkinje, morat ćete slijediti sva pravila feudalizma, a prvo i najvažnije je steći što više posjeda. Megalomanija je možda malo presnažna riječ, ali formula je jednostavna - kontroliranjem posjeda stječete moć, naravno i novac, povećavate broj podanika koji rade za vas, povećavate svoje bogatstvo, penjete se na društvenoj ljestvici, dobivate titule, a s njima i političku moć. Kad postanete moćni, možete sastaviti jaku vojsku i osvajati tuđe teritorije, i to je ugrubo to. Vaši glavni suparnici u utrci za feudalnu moć bit će, pretpostavljate, biskupi i ostali crkveni moćnici, uključujući i papu. I gradovi su također uključeni u tu borbu, ali njihova se ekonomija temelji na novcu, a ne na posjedima pa oni sa svojim glavnim predstavnicima (obrtnicima, trgovcima) predstavljaju otoke u feudalnom moru. Iako takvo građanstvo plemićima zapravo ne može konkurirati, ne smijete se opustiti jer je njihova moć još uvijek dovoljno velika da vam mogu, ako ih tlačite, u određenom trenutku zadati velike probleme. Kao pravi moćni feudalac morat ćete

IMPRESSIONS GAMES



Ekipa koja je stvorila *Lords of the Realm* svijet vraća se u velikom stilu. No ni ostali im radovi nisu prošli nezapaženo, od njihovih graditeljskih i ratnih serijala posebno izdvojili *Zeus: Master of Olympus Pharaoh, Caesar...* Iako su škrti na informacijama o sebi, na www.impressionsgames.com možete saznati mnogo o njihovim projektima.

pomno graditi zdanja svih namjena, obrambene utvrde, centre za proizvodnju hrane, oružja i dvorce kao simbole moći i tehnologije, a najbolje je što ćete sami moći projektirati i izgraditi svoj dvorac ili izabrati između velikog broja ponuđenih tipova reprezentativnih nastambi, od jednostavnijih ranosrednjovjekovnih drvenarija do grandioznih kamenih čuda od dvoraca iz 11. i 12. stoljeća. Želite li da vam vaši podanici ostanu vjerni iako vas baš, klasično za to doba, i nije briga za njihove potrebe, morat ćete im osigurati dovoljno zemlje na kojoj će raditi i ne ugnjetavati ih prevelikim porezima. No ne smijete zaboraviti ni na vitezove i ratnike jer biti dobar političar u to doba značilo je i biti dobar na maču. U vašoj moćnoj vojsci nalazit će se profesionalni plaćenici, snažni, dobro uvježbani, s punom opremom, konjima i velikim ratničkim vještinama.

Takvi su ratnici vladali bojnim poljima oko pola tisućljeća. S njima se bore i obični ljudi, sa svojim farmerskim oruđem i znatno slabijim militantnim treningom. Baš kao i u stvarnosti, kako vrijeme prolazi, vojska se unaprjeđuje, koristi novije tehnologije, novo oružje i opremu. Vitezovi u borbi mogu biti zbačeni s konja, a tada će je nastaviti pješice. Impressions Games se hvali da će borbe biti doista upečatljive i realistične. A jednog dana kad vam dosadi, bit ćete samo jedan u nizu plemića, svoje ćete težnje usmjeriti ka preuzimanju kraljevskog prijestolja, a neutaživa glad za vlašću li jednostavno razmišljanje 'zašto ne, ako mogu' odvest će vas do kraljevanja velikim zemljama, tko zna. Uz malo lukavosti, nekoliko spretno dogovorenih paktova i koju godinu strpljenja (virtualnu, naravno)... mogli biste doista uživati u ovom nastavku.

POŽELJET ČETE PONOVNO OTPUTOVATI U SREDNJI VIJEK JER:

- ste nezasitni *Lords of the Realm* fan
- vas zanima kako će to sve izgledati u stvarnom vremenu
- bi igra trebala izgledati predobro i trajati dugo



Pametna pucačina?

CHROME

CHROME

Proizvođač Techland Izdavač Techland Žanr
taktička pucačina Izlazi Uskoro

NAJAVLJUJE Vedran Sandić

vedran.sandic@janus.hr

U skoro će na tržište stići još jedan FPS ili, kako je proizvođač naveo, *tactical shooter* koji će od vas zahtijevati da upregnute moždane vijuge. S obzirom da je za uspjeh takvih igara iznimno važna priča, recimo prvo nešto o njoj.

TKO JE SMJESTIO BOLTU LOGANU?

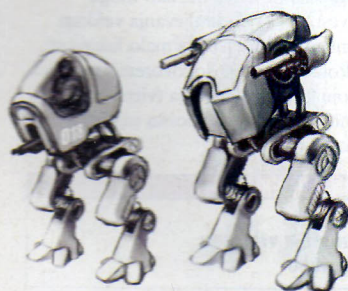
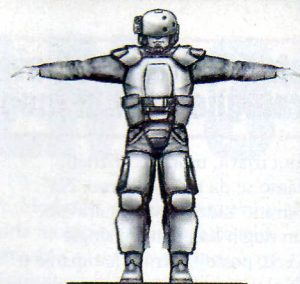
Radnja se zbiva u dalekoj budućnosti u zvijezdu Valkyria, smještenom izvan granica 'Federacije'. Većinu ćete zadataka rješavati na glavnom planetu Terbonu i na okolnim mjesecima. Glavni lik kojim upravljate je Bolt Logan, lovac na glave koji ne priznaje ničije zakone, ravna se po

svojim pravilima, zbog čega je nepopularan među ostalim lovcima, a o službama reda da ni ne govorimo. S druge pak strane, zbog odluke da riskira vlastiti život radi posla, popularan je među naručiteljima. Prilikom obavljanja posljednjeg zadatka za Expedition Corps. njegov mu je stari prijatelj smjestio optužbe za teške zločine koje on, dakako, nije počinio. Shvativši da neće moći dokazati svoju nevinost, odlučio je pobjeći, a u tome mu pomaže Carrie. Skrovište nalaze u Valkyrii te odlučuju postati partneri i zarađivati za život kao plaćenici. Sve je bilo u redu dok Logan nije prihvatio misiju Spacon korporacije - morao je ući u trag nestalom transporteru s opremom za bušenje. Tijekom istrage uvalio se do grla otkrivši veliki, dobro skriveni rat između dviju korporacija. Što se

točno dogodilo, saznat ćete kad odigrate *Chrome*...

ZVIJEŽDE VALKYRIA

Kao što ste već i sami zaključili, riječ je o akcijskoj igri iz prvoga lica u kojoj se od vas zahtijeva taktiziranje. Sad recimo nešto i o grafici. Proizvođač se potrudio i stvorio sustav od četiri planeta i mnoštvo mjeseca, koji se međusobno razlikuju: imaju različite atmosfere prilike, floru i faunu, no to ćete morati sami otkriti. Primjerice, na glavnom planetu Terbonu temperatura je vrlo visoka, uvjeti za (ljudski) život su gotovo nemogući, prepun je pješčanih ravnica i kanjona, dok su na mjesecu Iceguardu koji kruži oko Terbona temperature vrlo niske pa je pokriven ledom. Postoje i planeti poput Herbusa koji su vrlo slični Zemlji te su usp-





Pucačina koja od vas zahtijeva mnoštvo taktiziranja prije nego što povučete okidač

ješno kolonizirani. Cijela priča o vegetaciji i uvjetima na planetima nije bitna samo zbog raznolikosti prostora u kojem se krećete, nego i zbog visokog stupnja interakcije s okolišem. Tako ćete usred bujne vegetacije protivnike moći otkrivati i po šumovima što ih proizvode prilikom kretanja. Bit će zanimljivo pronaći zaklon za svoje vozilo u golemim pustinjama i slično. Svim su planetima zajednički golemi prostori po kojima ćete se kretati (nešto poput *Serious Sama*), stoga ćete često morati koristiti različita vozila da biste stigli do cilja. Osim na otvorenom, misije će se odvijati i u različitim bazama i gradovima.

MOJ MALI MOTORIN...

Kao što smo već spomenuli, zbog veličine prostora kojima se krećete morat ćete koristiti i različita vozila da biste što prije stigli do cilja. Ponudeni su vam različiti modeli motora, džipova, kamiona i slično. Svi imaju specifična vozna svojstva, no ono što im je zajedničko je visok stupanj realnog ponašanja na

terenu. Primjerice, jureći na svom malom motorinu po golemim pješčanim stazama na glavnom planetu Terbonu, morat ćete paziti da se nakon svakog skoka (a ima ih popriličan broj) uspješno prizemljite. Osim što postoji velika mogućnost da padnete, motor se svakim skokom uništava pa ako ne pripazite, do cilja ćete najvjerojatnije morati pješaćiti. Osim toga, postoji mogućnost da svojim vozilima mijenjate vozna svojstva.

NAORUŽANJE I LOGANOVE MOGUĆNOSTI

Osim što zna voziti različita vozila, Logan može hodati (tko bi rekao), trčati, skakati, plivati i izvoditi različite akrobacije specifične za junake, a o načinu kretanja ovisit će i mogućnost ciljanja. U igri postoji dynamic targeting system, tj. automatsko ciljanje pokretne mete koje ovisi o vrsti oružja koje trenutno imate i o vrsti kretanja. No, na automatsko ciljanje zaboravite u punom trku, naime morat ćete usporiti da biste uspješno naciljali.

TECHLAND



Poljska tvrtka Techland osnovana 1991. vodeća je u proizvodnji i distribuciji softvera u toj zemlji. Prva iskustva u izradi FPS-a su stekli s *Crime Citiesom*, s kojim su osvojili prvo mjesto za grafiku i vizualne efekte na prošlogodišnjem Independent Games Festivalu u San Joseu (Kalifornija). Stečeno znanje primijenili su na novom projektu *Chrome*. Osim izradom igara, bave se i izradom edukativnog multimedijskog softvera za mlade (rječnici, enciklopedije i slično).

Na raspolaganju su vam futuristične inačice današnjih oružja, poput pištolja, shot-guna, teškog mitraljeza i slično te izmišljena oružja budućnosti. Svako oružje ima svoje specifičnosti pa ćete za svaku misiju odrediti koje ćete nositi. I tako smo stigli do još jednog bitnog segmenta u igri: postoje različite verzije "implantanta" kojima Logan može poboljšati određena svojstva. Neki od njih povećavaju izdržljivost, ubrzanje, preciznost ciljanja i slično. Nažalost, ne možete ih koristiti u neograničeno broju jer imaju i negativno djelovanje - pretjerate li, Logan će osjećati mučninu u želucu, mučit će ga vrtoglavica i slično. Zbog toga ćete prije

svake misije morati dobro razmisliti koje su vam osobine najpotrebnije za određeni zadatak.

UMJETNA INTELIGENCIJA ...

...vaših neprijatelja je jedna od stvari kojima se proizvođač najviše ponosi. Vaši će neprijatelji znati iskoristiti svaki zaklon na koji naiđu te upotrijebiti vozila i oružja baš kao što to i vi možete. A dečki iz Techlanda ističu i reakcije neprijatelja u trenucima kad je pogođen (sjećate se *Soldier of Fortunea*) - reagirat će ovisno o tome gdje ste ga pogodili, a pokušat će iskoristiti i okoliš kako bi se dodatno zaštitio. Prema svemu sudeći, *Chrome* će najvjerojatnije postati hit.

ZAIGRAT ĆETE CHROME JER:

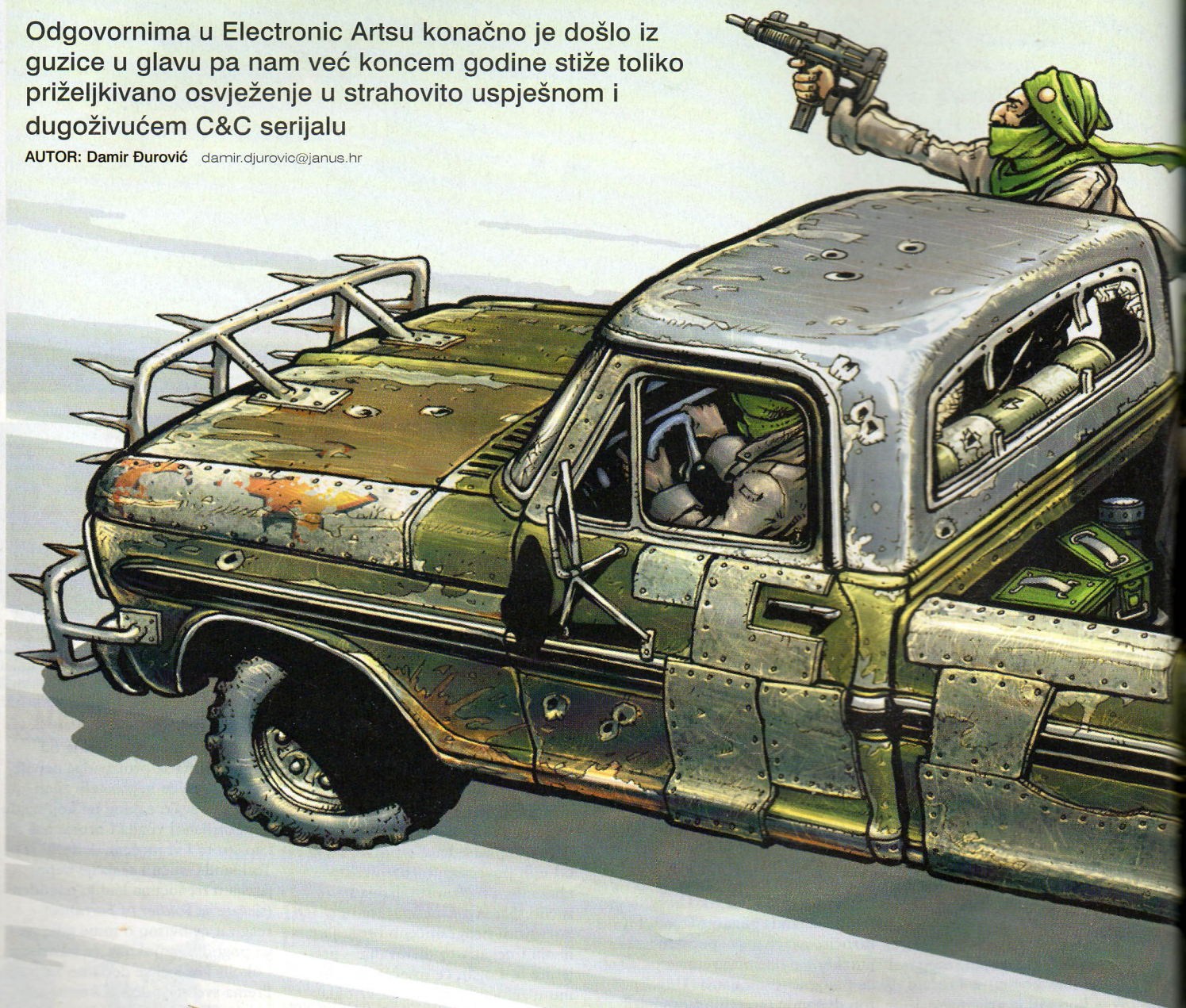
- ima impresivan 3D grafički engine
- neprijatelji umiru na najrazličitije načine
- osim pucanja zahtijeva i podosta taktiziranja

Peti nastavak igre koja je definirala RTS žanr. Da, već peti

Command&Conquer Generals

Odgovornima u Electronic Artsu konačno je došlo iz guzice u glavu pa nam već koncem godine stiže toliko priželjkivano osvježanje u strahovito uspješnom i dugoživućem C&C serijalu

AUTOR: Damir Đurović damir.djurovic@janus.hr



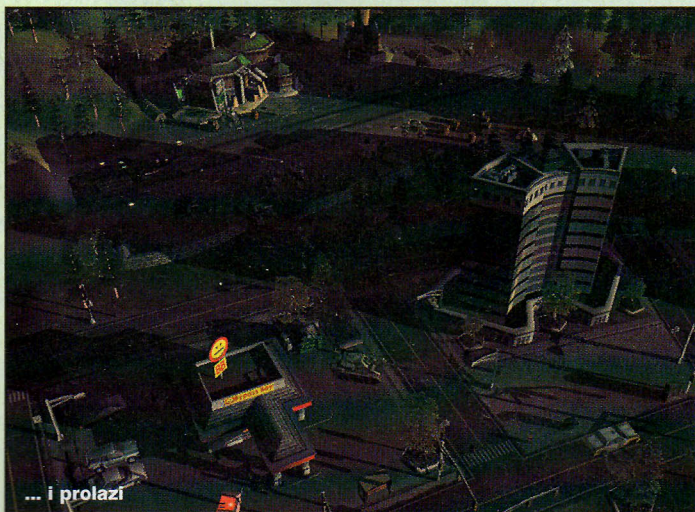


Kao prvo, pokušajte odbaciti sve predrasude koje možda imate prema *Command & Conquer* serijalu. Istina je da se taj ultra-poznat RTS-koncept izlazio tijekom svojeg gotovo desetogodišnjeg postojanja, no ovaj put doista je riječ o nečemu što idejno znatno odskakače od dosadašnjih C&C-a. Najočigledniji pomak, koji ste vjerojatno već i sami uočili na našim slikama, prelazak je serijala u vode potpune 3D grafike. No, nije to sve, *Command & Conquer: Generals* se doista drastično razlikuje od svojih prethodnika. Koje su to velike promjene unešene u dotrajali C&C serijal i što je to Electronic Arts ovaj put skuhaio provjerite na idućih nekoliko stranica gdje vam donosimo opširan pregled svih važnijih dijelova *Generals*a.

TERORISTIČKA PRIJETNJA

Peti po redu nastavak u Wetswoodovom RTS serijalu osim konceptom odskakače i pričom od svih svojih prethodnika. Naime, nastojalo se zaobići već etablirane *Tiberium* i *Red Alert* priče te stvoriti nešto sasvim novo i bliskije današnjem gejmeru. Izabrana je nešto realističnija priča koja se odvija u ne tako dalekoj budućnosti, negdje sredinom dvadesetih godina ovoga stoljeća. *Generals* će vam, za razliku od ostalih C&C-ova, na izbor ponuditi tri zanimljive skupine: Kinu, Ameriku i u ovom slučaju glavne negativce, opaku terorističku skupinu GLA (Global Liberation Army). Igra se sastoji od ukupno trideset misija podijeljenih između triju spomenutih strana. Bitno je napomenuti da su misije za svaku stranu posve drugačije i da se odvijaju različitim kronološkim redom. Naime, iako vam je na početku igre dana mogućnost biranja strane koju ćete voditi, pravilan redoslijed odigravanja misija bio bi: Kina, GLA i na kraju Amerika. Naime, priča se razvija na sljedeći način. Kinu, koja je i nadalje komunistički orijentirana, ali i daleko više okrenuta svijetu i dobiti svojih ljudi, neprestano potresaju napadi terorističke skupine koja se naziva Global Liberation Army. U prvi deset misija vaš je cilj da, preuzevši ulogu Kine, istrijebite terorističku prijetnju i ostatke GLA protjerate u okolne zemlje. Samo nekoliko godina poslije teroristi će se pregrupirati te, željni osvete, krenuti u protunapad. Dakako, u tih deset misija preuzimate ulogu Global Liberation Army te se na najrazličitije, teroristima svojstvene, načine nastojite osvetiti Kini za poraze koje vam je nanijela.



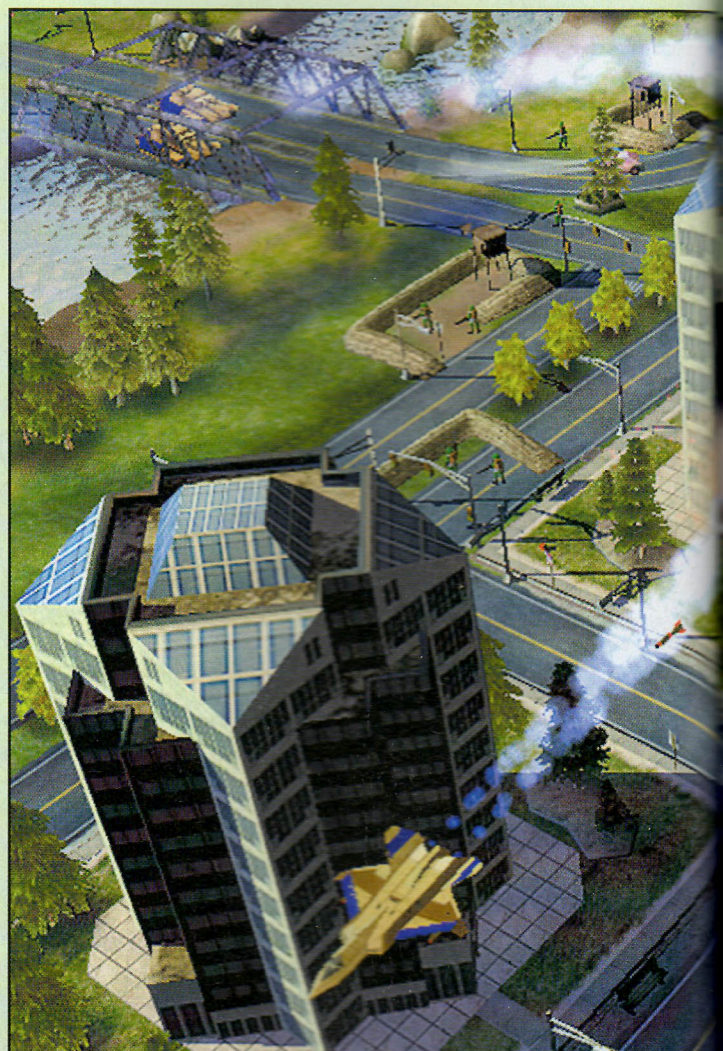


Do eskalacije sukoba dolazi nakon što brzošireća teroristička skupina lansirala na mete diljem svijeta nekoliko bojnih glava s izrazito opasnim biološkim oružjem od kojih je jedna usmjerena i na teritorij Amerike koja je do tog trenutka nezainteresirano promatrala cijeli sukob. Srećom po Amerikance, njihov desetljećima razvijani sustav obrane od interkontinentalnih projektila konačno će dokazati svoju korisnost uništivši na pola puta bojevu glavu. Dakako,

osvetoljubivi Ameri odmah reagiraju i šalju svoje najelitnije postrojbe ne bi li zauvijek oslobodili svijet od terorističke prijetnje. Trebam li reći da u tih deset posljednjih misija preuzimate njihovu ulogu?

GENERALS

Ideja za ime novog izdanka u *Command & Conquer* serijalu potječe od elementa igre koji je na kraju, nakon dužega premišljanja dizajnera, ipak odbačen. Prije svake misije tre-



Command&Conquer je u posljednjem trenutku uskočio u svijet 3D grafike

bala je postojati mogućnost odabira jednog od nekoliko ponuđenih generala ovisno o strani s kojom ste odlučili igrati. Zapovjedne sposobnosti i ostale osobine svakoga od njih trebale su imati golem utjecaj na tijek okršaja te značajno utjecati na odabir načina odigravanja svake od misija. Iako je ideja odbačena, neki njezini elementi ipak su zadržani. Naime, na početku svake misije imat ćete priliku, dakako ovisno o strani s kojom igrate, izabrati jednu od triju ponuđenih zapovjednih naredbi koja će vrijediti tijekom misije. O čemu je riječ najlakše bi bilo objasniti na primjeru. NATO Tank Command jedna je od triju američkih zapovjednih naredbi koja će vam, primjerice, donijeti niz bonusa za različite kopnene jedinice, posebice tenkove, i omogućiti njihovu efikasniju proizvodnju. Nažalost, postoji i negativna strana: zračne će vam jedinice biti od znatno manje koristi, a trebat će utrošiti i znatno više resursa za njihovu proizvodnju. Nadalje, svaki od zapovjednih modova omogućit će vam tijekom misije proizvodnju

barem jedne vrlo korisne specijalne jedinice; u slučaju NATO Tank Commanda to je Leopard Tank, koji je vrlo učinkovit protiv pješadije. S uključivanjem tog zapovjednog elementa igra još više dobiva na raznolikosti, stoga će vam možda biti zanimljivo ponovno odigrati neke od misija isprobavajući ih s nekom od drugih zapovjednih naredbi koje bi je učinile bitno drugačijom.

GAMEPLAY

Nakon što su izašla četiri nastavaka u posljednjih deset godina osnovni koncept Westwoodovog proslavljenog RTS serijala, htjeli to priznati ili ne, dokraja se izlizičano i bilo je krajnje vrijeme da se unesu određene promjene. Kao prvo, iz temelje je promijenjeno igranje sučelje. Različite naredbe za izgradnju te općenito upravljanje jedinicama više nećete pratiti preko vertikalnog izbornika nego je sve riješeno slično kao u niz drugih RTS-naslova poput *Warcrafta*, *Age of Empiresa* itd. Što znači da je sada upravljački izbornik horizontalno postavljen, čime EA jamči znatno



veću preglednost i znatno bržu mogućnost izvođenja naredbi. Drugi veliki otklon od starog koncepta jest upravljanje resursima. Naime, izvor resursa više nije ni tiberium ni neka druga ruda. Iako je igra trenutno debelo u razvoju, jedna od predloženih ideja je da do materijala potrebnih za izgradnju dolazite povezivanjem određenih supply točaka (svojevrsnih skladišta) na karti pomoću teretnih vozila sa samom vojnom bazom. Spomenimo i to da je uklonjena deploy naredba gotovo kod svih jedinica. Naime, praktički svaka od jedinica i dalje će imati nekoliko specijalnih sposobnosti, no one će se koristiti znatno intuitivnije negoli u prethodnim C&C-ovima.

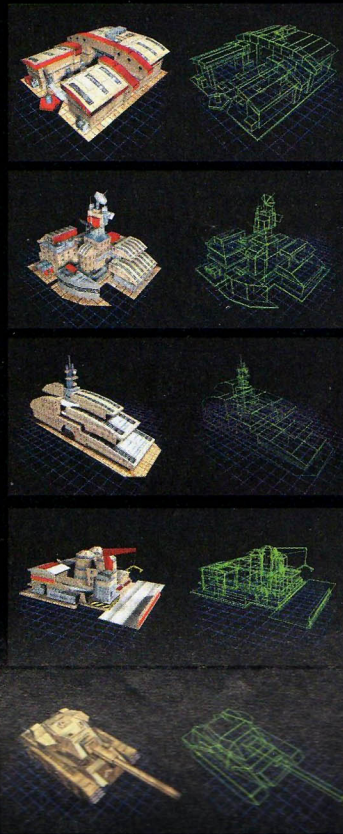
BLACK HAWK DOWN

Dobu RTS igara u kojima je jedina uporabljiva taktika bila nagomilavanje jedinica te uništavanje svega pred sobom nakon desetaka C&C klonova došao je neizbježno kraj. Uostalom, gdje je najbolje tražiti dokaz za to negoli u serijalu koji je takav koncept i pokrenuo. U *Generalsima* je znatno veći naglasak stavljen na pojedinačne jedinice te ćete, htjeli to ili ne, biti prisiljeniji malo promišljenije voditi svoje bitke te svoju vojnu mašineriju žrtvovati samo kad je to najpotrebnije ili neizbježno. Općenito, željelo se da



novi *Command & Conquer* postane nešto realniji, stoga je i većina ratne mašinerije, dobrim dijelom zahvaljujući razdoblju u kojem se igra odvija, vjerna replika postojećih vojnih modela. I dizajn misija se također znatno razlikuje od onog u prvom C&C-u. Moći ćete doista uživati u najrazličitijim borbenim zadacima, od onih nalik "Pustinjskoj oluji" do onih nešto ograničenijih, usmjerenih na nešto manju vojnu silu, poput onih u nedavno izašlim hollywoodskim ostvarenjima kao što su *Black Hawk Down* ili *Behind Enemy Lines*. Posebne jedinice kao što su komandosi, piloti srušenih zrakoplova (da, i toga ima u novom C&C-u) te različiti drugi heroji odigrat će kao i u dosadašnjim *Command & Conquerima* značajno ulogu. Tako će, primjerice, američke vojne snage imati heroja nalik na tipičnog Rambo-macho-komandosa, dok će druge

U PUNE TRI



Command & Conquer nakon gotovo deset godina postojanja konačno kroči u svijet trodimenzionalne grafike, što samo znači dodatan posao za dizajnerski tim koji stoji iza razvoja *Generalsa* jer je sada potrebno apsolutno svaku jedinicu i građevinu do kraja oblikovati i presvući teksturama, dok su u 2D C&C-ovima to morali činiti samo za prednje dvije strane vidljive tijekom igre. Broj poligona na koji je manje-više ograničena svaka jedinica kreće se oko 500, što bi se nekima moglo učiniti malo naspram drugih friško najavljenih 3D-naslava. No, ako malo bolje razmislite, shvatit ćete i sami da ćete događaje na samom terenu, zbog bolje preglednosti, pratiti s prilično velike udaljenosti, pa će vam sve skupa izgledati nevjerovatno realno. Spomenimo još i to da se EA Pacificov tim posebno potrudio da svaka jedinica na terenu izgleda što jedinstvenije kako bi je igrači što prije upamtiti.

SUPERORUŽJE

Posebno zanimljiv dio svih dosadašnjih C&C-ova bila su različita specijalna oružja poput napada atomskim bojevim glavama ili pak zračna bombardiranja. Tako je i u *Generalisma*: svaka od triju strana pored niza specifičnih jedinica posjeduje i nekoliko posebnih superoružja među kojima se posebno ističu opcije masovnog uništenja poput baražne paljbe SCUD projektila specifične za Global Liberation Army ili pak teško bombardiranje B52 bombarderima, specifično dakako za američku stranu.

dvije strane imati heroje prikladne njihovim filozofijama i načinima ratovanja. Dobar dio misija događa se u urbanim sredinama, čime igra dobiva novu dimenziju zbog specifičnosti takvih okružja. S obzirom da u igri postoje tri sasvim različite strane, način igranja sa svakom od njih bit će bez sumnje vrlo specifičan. Primjerice, Kinezi će se oslanjati na masovnost svojih jedinica koje su po pitanju utroška resursa izrazito jeftine, ali i nešto slabije, dok će američka strana mnogo više cijeniti pojedince, što pak rezultira izrazito dobro uvježbanim i sposobnim jedinicama koje je onda dakako i znatno teže opremiti, tj. izgraditi. Global Liberation Army je specifičan pak po svojoj sposobnosti da pokrade uništenu neprijateljsku mašineriju i iskoristi apsolutno svaki vijak.

TREĆA DIMENZIJA

2D-igre su također jedna od stvari koja će uskoro postati stvar prošlosti. *Command & Conquer* serijal jedan je od posljednjih koji je u posljednjem trenutku odlučio uskočiti u svijet 3D-

grafike. Za njegovo prebacivanje u pune tri dimenzije zaslužan je Electronic Artsov Sage engine, nastao dijelom na olupinama Renegade rendering enginea. Neke od ljepota koje ga krasi jesu potpuna sloboda rotacije i zumiranja te izrazito detaljan okoliš, prikaz jedinica te izvedba efekata eksplozija, dima, magle itd. Na razvoju *Generalsa* radi EA Pacific, isti tim ljudi kojem možemo zahvaliti za uspjeh *Red Alerta 2* i njegova ekspansija *Yuri's Revengea*. Iako igra još nije ni pola godine u razvoju, tim EA Pacifica si je zadao u zadatak dovršiti je do kraja godine, a kako su krenuli, to bi se moglo i ostvariti. Zanimljivo je spomenuti da na projektu radi čak četrdesetak ljudi i da bi na nj moglo biti utrošeno oko deset milijuna dolara, što je čak i za jednu visoko kvalitetnu igru iznimno velik budžet. Ako ste dosad i zazirali od C&C serijala, *Generalsi* bi vas mogli natjerati da promijenite mišljenje, a ako ste pak njegovi vjerni fanatici, onda će vam peti nastavak jednog od najpopularnijih FPS-ova doista biti pravo osvježanje u omiljenoj igri.

Redoran Guard

Nastavak *Daggerfalla* kuca na vrata

BETA@TEST

THE ELDER SCROLLS 3 - MORROWIND

THE ELDER SCROLLS 3 - MORROWIND

Proizvođač Bethesda Software Izdavač Bethesda
Software Žanr RPG Izlazi proljeće 2002.

Uzmite godišnji odmor, najavite kraće izbjivanje iz društvenog života... uglavnom, smislite bilo kakvu ispriku jer uskoro stiže najiščekivanja role-playing igra godine

PIŠE Damir Đurović

damir.djurovic@janus.hr

Trenutačno najiščekivaniji RPG-naslov od kojeg se s pravom vrlo mnogo očekuje je treći nastavak legendarne *Elder Scrolls* fantastijske sage - *Morrowind*. Zahvaljujući Algoritmu, predstavniku Bethesda Softwarea, igra se našla i u našim rukama. Nažalost, nije riječ o finalnoj, *review* inačici igre, nego o

alfa-inačici koja je, ako je vjerovati datumima na disku, nastala sredinom prosinca prošle godine. Sadržajno je manje-više jednaka finalnoj inačici koju ćete moći zaigrati za otprilike mjesec dana. Dakako, s obzirom da je ipak riječ o alfa-inačici, igra sadrži i više od uobičajene količine bugova te joj nedostaje pokoja specifična animacija za određene likove, no objektivno gledajući - to je to, to je *Morrowind* u kojem ćemo uskoro

uživati i provoditi svoje fantastijske virtualne živote. No, prijedemo na ono bitno.

ONO BITNO

Igra počinje vašim buđenjem nakon zagonetnog sna na brodu koji je upravo pristao u malenu luku Syda-Neen na južnom dijelu otoka/kontinenta Vvanderfella, ponajveće provincije Morrowinda, zemlje Dark Elfova. Ubrzo saznajte da je kralj



Bethseda nam je *Morrowindom* zajamčila nekoliko stotina sati vrhunske roleplaying uživancije

naredio vaše prebacivanje s kopna, iz zatvoreništva, na Vvanderfell kako biste ondje odigrali veliku ulogu u vama zasada nepoznatoj priči. Kreiranje lika nije odvojeno, kao zaseban postupak prije početka igre, nego vas u svojevrsnom uvodu čuvari prilikom oslobađanja s broda ispituju o vašem podrijetlu, rasi i ostalim osobinama, tj. klasi. Ukupno je deset rasa, tj. manje-više sve svojstvene za *Elder Scrolls* sagu te nekoliko novih: Imperialci, Bretonci, Khajiti, Nordi, Orcovi, Dark Elfovi, Wood Elfovi, High Elfovi, Red Guardi te konačno Argonjanci. Pri odabiru podrijetla lika moći ćete se odlučiti i za njegovo lice te frizuru, što je vrlo zgodno. Nakon toga vam je ponuđen odabir već predefiniranih klasa, i to izravnim ili neizravnim odgovaranjem na pitanja, nakon čega će vam sama igra generirati najprikladniju klasu. Dakako, svi hardcore roleplayeri, koji će zasigurno najviše uživati u *Morrowindu*, odlučit će se za treću mogućnost, tj. stvaranje vlastite, zasebne klase odabirom niza značajki i vještina. Daljni razvoj lika bitno je drugačiji negoli kod niza drugih,

*Baldur's Gate*u sličnih RPG-igara kakve smo navikli vidati u posljednje vrijeme. Naime, kroz nivoe ćete napredovati uvijek bavljanjem određenih vještina, što ćete pak činiti na iznimno jednostavan način - morat ćete ih što češće upotrebljavati. Primjerice, vještinu rukovanja s dugim mačevima najbolje ćete poboljšati ako se stalno s njima borite, a određenu ćete pak čaroliju najbolje iskoristiti ako je tijekom igre često upotrebljavate. Nakon što ostvarite potreban napredak kroz nekoliko bitnijih vještina (*major* i *minor* kategorije), doseći ćete novu razinu, čime pak dobivate mogućnost unaprjeđenja osnovnih značajki lika, primjerice snagu, inteligenciju, brzinu, agilnost, izdržljivost te niz drugih. Zapravo, roleplaying sustav pravila poprilično je sličan onom u *Daggerfallu* pa će njim vrlo brzo i lako ovladati svi oni koji su ga odigrali.

BESPUĆIMA MORROWINDA

Kreirajući lik, pred vama se otvara golem i iznimno atmosferski virtualni fantastički svijet brojnih mogućnos-

ti. Naime, odmah ćete shvatiti da priča nije linearna te da je vama prepuštena odluka što ćete i kad raditi. Ako želite, prvih stotinjak sati možete izbjegavati glavni *quest* koji prati priču te rješavati neke od nekoliko stotina najrazličitijih *side questova*. Uostalom, o veličini igre najbolje svjedoči činjenica da je za osnovnu priču potrebno utrošiti najmanje stotinjak sati igranja, dok za prolazak kroz manje-više sve *questove* u igri treba mjesec dana neprekidnog igranja bez spavanja ili petstotinjak sati lude i nezaboravne fantastijske zabave. O veličini igre govori i broj različitih kultura koje će vam se naći na putu te niz briljantno vizualno dizajniranih, jedinstvenih NPC-ova čiji broj premašuje tisuću te najmanje isto toliko generičnih NPC-ova poput *guardova* i sličnih manje važnih likova. Raznolikost neprijatelja je doista za pohvalu - za razliku od drugih RPG-ova, ovdje ćete naći veći broj za ovu igru jedinstvenih bića. Iz





brojnih je elemenata igre jasno da je cilj dizajnera bio odmaknuti se od standardnog Dungeons&Dragons RPG-kalupa te stvoriti nešto doista posebno i jedinstveno. Borba je dakako sastavni dio igre, iako ćete je moći i izbjeći, a izvedena je više u akcijskom stilu, gotovo kao u prethodniku ove igre, *Daggerfallu*. Naime, tri su vrste napada svakim oružjem (zamaz, sječenje, probadanje) te dodatna mogućnost obrane štitom ako ga nosite. Ta četiri poteza tijekom borbe morat ćete izvoditi u stvarnom vremenu ponekad mahnito nabijajući po mišu i tipkovnici. Dakako, tek je na prvi pogled sustav borbe potpuno ovisan o akcijskim elementima. Naime, čim malo bolje proučite igru, bit će vam jasno da jačina vašeg udarca, sposobnost da se obranite od neprijatelja ili izbjegnute njegov udarac ponajviše ovisi o vašim statistikama, tako da vam ponekad ni najbesomučnije mahanje mačem neće biti od apsolutno nikakve koristi. Kad smo već kod načina borbe, svakako treba spomenuti i jednostavno, ali efikasno izveden sustav čarolija. Ponovno je riječ o nečemu vrlo sličnom *Daggerfallu*. Jednostavno prije korištenja odaberite čaroliju i potom prijedite u *magic effect* mod u kojem izvodite cijelu stvar (birate cilj ako je riječ o

BESPUČIMA MORROWINDA

Usporedimo li ga s drugim nastavkom *Elder Scrollsa*, *Daggerfallom*, čiji virtualni svijet dosad nijedna igra veličinom nije uspjela nadmašiti, *Morrowind* bi se nekima mogao učiniti kao zрно pijeska. No nakon nekoliko sati provedenih uza nj shvatit ćete da je riječ o golemom virtualnom prostoru koji će spremno dočekati svakog roleplayera željnog akcije i istraživanja. Stotinjak jedinstvenih dungeona, od običnih rudnika, priobalnih krijumčarskih gnijezda, davno napuštenih skrovišta pa do undeadovima prepunih drevnih hramova ili pak legla drevnih bištija koje jedva čekaju da vrat zavrnu još jednom neopreznom avanturisti, te više od pedeset arhitekturom jedinstvenih te veličinom i značajem međusobno različitih naseobina diljem otoka Vvanderfella tu su da bi vam pružili vrhunsko virtualno roleplaying iskustvo.

borbenoj čaroliji itd.). Dakako, na svaku ćete čaroliju morati utrošiti određenu količinu magične energije, čija količina i obnavljanje ovisi o atributima vašeg lika te ponajviše inteligenciji.

LIVE ANOTHER LIFE

Brojni su se fanovi *Elder Scrollsa* serijala bojali da će Bethesda otklon od filozofije generičnog stvaranja virtualnog svijeta (upotrijebljenog u *Daggerfallu*) rezultirati vrlo malim, sadržajno ni približno bogatim svijetom. No ekipa fanatičnih dizajnera koja stoji iza *Morrowinda* pobrinula se da to tako ne bude, naprotiv. Iako je opsegom fantazijski svijet daleko manji od onoga u *Daggerfallu*, sadržajno je pak daleko bogatiji, raznovrsniji i uvjerljiviji. Apsolutno

svaki kvadratni metar kontinenta Vvanderfella, uključujući i oko stotinu raznovrsnih dungeona, ručno je dizajniran te ni u jednom trenutku nije upotrijebljeno generično stvaranje okoliša. Poseban je trud uložan na stvaranje što uvjerljivije i raznolikije arhitekture brojnih gradova i sela (pedesetak). Dodate li cijeloj toj priči nekoliko različitih frakcija koje čine brojne *gilde* (kojima se tijekom igre možete pridružiti) te tri utjecajne Dark Elfovske kuće i njihove vrlo često suprotne interese koji će vas dovesti u brojne konflikte, stvar je vrlo jasna. Naime, doista ćete se osjećati kao da se nalazite u nekom drugom svijetu i da živite jedan sasvim drugi život pun istraživanja, izazova, spletki i intriga. Povrh svega toga, cjelokupno sadržajno obilje istaknuto je vrhun-

skim grafičkim engineom koji blista specifičnim sjajem. Igru je moguće pratiti iz prvog i trećeg lica (vjerujemo da je prva mogućnost znatno ugodnija za igranje na PC-ju). Fantastično stvarne teksture, predivna arhitektura te u dosadašnjim igrama neviđeno realno i privlačno izvedeni prirodni krajolici i nevjerovatno uvjerljivo izvedeni vremenski efekti zadržat će vas ispred monitora dugo u noć. Alfa-inačica koju smo recenzirali, nažalost, ne sadrži originalni soundtrack igre, nego uglavnom dijelove upečatljivih filmskih soundtrackova iz 'Conana' i 'Gladiatora' ne bi li onima koji testiraju igru potraga za bugovima ipak bila nešto zanimljivija. S obzirom da je za glazbeni dio posla zadužen proslavljeni skladatelj glazbe za igre Jeremy Soule (zaslužan i za fantastičan *Icewind Dale* soundtrack), na tom području od *Morrowinda* očekujemo maksimum. Nakon dvadesetak sati igranja ove alfa-inačice imamo osjećaj da smo tek zagreballi po površini *Morrowinda*. Doista vjerujemo da je riječ o igri koja, baš kao i njezin prethodni nastavak, otvara novo poglavje u razvoju roleplaying igara. O konačnoj inačici i je li Bethesdainom razvojnom timu pobje-gao koji bug čitat ćete uskoro u vrlo opširnoj recenziji.

I NE OSJEĆAM BOL

BETA@TEST

DUNGEON SIEGE

THE ELDER SCROLLS 3 - MORROWIND

Proizvođač Gas Powered Games Izdavač
Microsoft Žanr RPG Izlazi travanj 2002.

Iskustveni vodič kroz igranje beta-inačice Dungeon Siega

NADRIJAO Damir Rukavina

damir.rukavina@janus.hr

Kao što ste već vjerojatno navikli slušati, *Dungeon Siege* je trenutačno u "samo što nije" fazi. Za razliku od igara čije recenzije ili najave pišemo nakon što odigramo finalnu inačicu ili skinemo gomilu *screenshotova*, ovdje imamo betu čiji drugi CD trenutačno služi kao podmetač za šalicu čaja. Da ne duljim, ovdje ću napisati kakva je igra, što od nje možemo očekivati i (logično) hoće li se svidjeti širem pučanstvu ove regije (čitaj: onima koji kupuju ovaj predivan časopis). Pisanje i igranje beta-inačica igara je svojevrсна povlastica, ali u neku

ruku i mazohizam. Onaj dio s povlasticom je razumljiv. Prvo što čovjeku padne na pamet je mogućnost igranja igre prije svih drugih i da zapravo imate priliku odigrati ekskluzivu. Loša strana cijele priče krije se upravo u prvom djelu naslova: dobili ste *beta-inačicu*. Laički rečeno, tu možete vidjeti toliku gomilu bugova i nedovršenih elemenata da vam na kraju dana pukne film i počnete pisati članak iako igru niste dugo igrali. No, to je problem koji ćemo s dječjim sjajem u očima odbaciti i koncentrirati se na važniji dio koji svi od milja definiramo kao *daj pričaj o <izrezano> igri*. Ipak, prije toga ću radi opće informiranosti natuknuti neke njene





osnovne elemente (koje dobar dio čitateljstva zna) te ih nakon toga u poznatoj maniri objasniti iz prve ruke. Dakle, kako bi se reklo...

ODABIR LIKA

Prva stvar koja se da objasniti je početak razvoja lika koji je, za razliku od onih u većini igara, idealan da se na njem izživljavate. Kako je i najavljeno, igru započinjete kao seljanin koji se eto slučajno do kraja igre pretvori u spasitelja svijeta. Nego, vratimo se onom zabavnijem dijelu - modifikaciji izgleda. S obzirom da je ovdje navodno riječ o vašem alter-egu, mogli biste na predivan način objasniti koliko zapravo vaše trenutačno mišljenje o sebi odskaje od onog idealnog. Niste žensko? Klik... sad jeste! Želite li bradu i brkove? Nema problema. Naravno, najsmješniji dio izbora definitivno je dio *skinova* namijenjen ekstremnijim tipovima koji i dan danas tvrde da lice

puno tetovaža i obojana irokeza doista govore da ste opasan tip. Zapravo smatramo da ono što zrači iz čovjeka znači daleko više nego neki vanjski faktori, te da će pravi ljudi poželjeti izabrati ono najjednostavnije i što zapravo jesu, bez suvišnih kompleksa. O.K., irokeza <klik>, tetovaže <klik>, maslinastozeleni tutu <klik>. Što je iduće?

RADNJA

Informacije dostupne na Internetu u neku su ruku istinite... dakako, izuzmemo li temeljni cinizam koji dolazi sa šes-

naestogodišnjim igranjem igara, cijela je stvar sr... <zvonjava telefona>... ispričavam se.

<Glas s druge strane linije>: Microsoftova služba za korisnike. Kako vam mogu pomoći?
<Damir>: Molim?
<Glas s druge strane linije>: Kako vam mogu pomoći?
<Damir>: Vi ste nazvali mene.
<Glas s druge strane linije>: Nisam.
<Damir>: ...
<Glas s druge strane linije>: <pauza> Javljam vam se u svezi vaše kopije *Dungeon Siega*.
<Damir>: Aha?
<Glas s druge strane linije>: Vidite, došlo je do nekih poteškoća. Naime, beta-kopija *Dungeon Siega* ima malo veću količinu bugova nego što je napisano na papirima koje ste dobili.
<Damir>: Da?
<Glas s druge strane linije>: Upravo tako. Gledajte... došlo je do određenih promjena u finalnoj inačici igre. Priča uopće nije onoliko plitka koliko mislite.
Kao prvo, glavni lik više nije seljak nego OTUDENI seljak. I... <zvuk došaptavanja iz pozadine> tema se umjesto

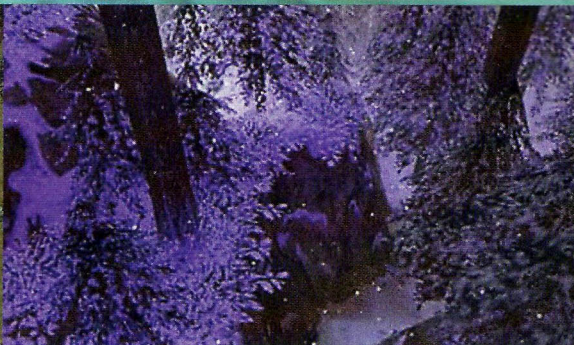
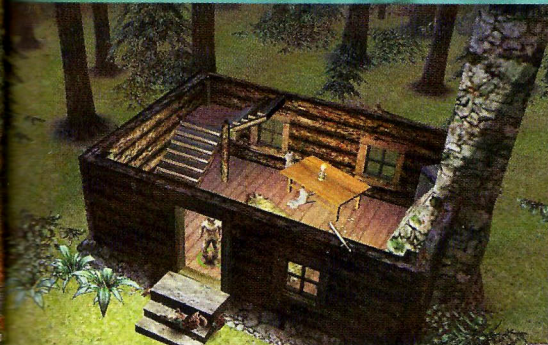
nakane zlog čarobnjaka da zavlada svijetom pretvorila u malo intrigantniju, gdje lik ima veću mogućnost izbora i gdje... sve ima logičku povezanost s ubojstvom predsjednika Kennedyja. E, da... tu ima i zmajeva.
<Damir>: Hm, dakle... sve se promijenilo iz vrlo linearnog napredovanja niz jednu stazu gdje sve ponekad zna izgledati kao Hugo Show?
<Glas s druge strane linije>: Upravo tako... i više ništa nije linearno... dapače, stvar je promijenjena u MMORPG. S pretpantom.
<Damir>: Ja ću sada poklopiti slušalicu, O.K.? <klik>

Znate, doista se pitam odakle im moj broj. Kao što rekoh, radnja u igri poprilično je linearna i mnogo toga prepušta mašti. To znači da je linearna, neobvezna i zabavna. Ni vrit ni mimo, kako bi rekli naši stari. Ne-eeekst.

SUČELJE

*Dungeon Siego*vo sučelje trenutačno izgleda relativno zadovoljavajuće. Riječ je o solidnoj kombinaciji *hotkeyeva* i klasičnog klikanja po izbornicima. Jedini problem koji je ostao neobrađen





je činjenica da na višim rezolucijama, osim ako imate golem monitor, hvatate buhe. Da bude još bolje, likovi i cijeli prikaz svijeta savršeno su normalni na svim rezama, što rezultira onim za što će mi trebati nova rečenica. Naime, da bi se moglo igrati normalno, potrebno je igru poružniti nižom rezolucijom samo zbog mogućnosti normalnog klikanja po prepreke. Govorimo li o sučelju, ono uopće ne podsjeća na *Diablovo* kao što je najavljivano. S obzirom da u ovoj igri vodite skupinu likova, činjenica je da će vam, osim ako se ne oslanjate na AI (bad idea), trebati vremena da im date neku naredbu. Rješenje je uobličeno u klasično pauziranje viđeno u Black Isleovim RPG-igrama poput *Baldur's Gatea*, *Baldur's Gatea 2* i *Planescape: Tormenta*. Zaključak je da je riječ o vrlo lakom sustavu koji u igri, nadamo se, neće naići na neke prevelike prepreke. A sad ćemo reći pokoju o samoj igri.

IGRA

Koliko igara zasad nudi solidno iskustvo koje u najboljem komercijalnom iskustvu kombinira *Baldur's Gate* i *Diablo*? To znači da je igra prije svega orijentirana na akciju,

mного akcije. Naime, u najboljoj maniri druge spomenute, neprijatelja ima mnogo, pripremaju vam zasjede, dolaze u gomilama i predstavljaju zanimljivu prepreku dok ne shvatite koliko su zapravo - glupi. Naravno, nakon dijela do kojeg sam stigao protivnici vjerojatno pišu haiku poeziju prije nego što vas odluče napasti - argumentima. S obzirom da je riječ o beti, sve što sam dosad napisao možda će se promijeniti. Dotad neprijatelji ostaju ono što i trebaju biti - pokretne vreće za udara... <zvonjava telefona>... trenutak.

<Damir>: Molim...

<Glas>: AI je sasvim solidan.

<Damir>: Jeste li vi opet iz službe za korisnike?

<Glas> - vrlo loše pokušava izmijeniti ton>: Ne, mi smo ona DRUGA služba za korisnike.

<Damir>: Koja?

<Glas>: <prekid, šaptanje sa strane> Neprijatelji u *Dungeon*

Siegeu su savršeno inteligentni. Problem je u tome što vi ne znate prepoznati njihov puni potencijal.

<Damir>: Kakav potencijal? Dobar dio ne pokazuje NIKAKAV znak inteligencije osim *triggeriranog* zalijetanja kad im se dovoljno približite.

<Glas>: Ne... to nema veze.

Mislim, gdje i zašto nisu pa ide.

<Damir>: Molim?

<Glas>: Gledajte, ako namjeravate ovako nastaviti s najavom, vjerojatno ćete već ispuniti tri stranice prije negoli kažete da *Dungeon Siege* moraju kupiti svi koji su ikad igrali RPG-ove.

<Damir>: Dakle, prije završetka trebam reći da igru treba kupiti.

Zašto?

<Glas>: Znamo gdje živite.

<Damir>: Aha. Gdje?

<Glas>: Tamo.

<Damir>: Ja ću samo poklopiti slušalicu kao da se ništa nije dogodilo, a vi me prestanite nazivati, O.K.?

<Zvuk disanja u slušalicu>

Kad smo to sredili, možemo reći nešto i o finalnim mislima o razvoju igre i kojim bi se igračima mogla svidjeti.

SUMIRANJE

Dungeon Siege je prije svega lijepo izrađena igra. Bez obzira što sam u većini teksta isticao njezine prosječne elemente, činjenica je da igru prije svega nosi iznimno visoka igrivost, što je kod ovog žanra, kao i kod drugih, vrlo važan element. Naime, ma koliko protivnici bili primitivno izrađeni i bez obzira na

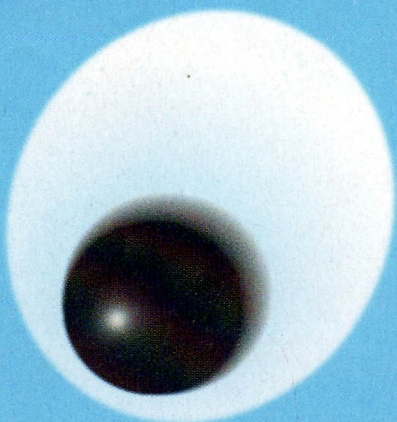
jednostavnu radnju, ova će se igra svidjeti svim RPG-igrača: I onima koji vole sofisticiranu borbu i brojne čarolije viđene u AD&D konverzijama poput *IWD-a*, *BG-a*, i onima koji više vole klasičnu akciju viđenu u *Diablu*. Ako pak želite da igru definiram u osnovnim "marginama", najlakši će biti promptni prolazak kroz sve njene poznatije elemente. Grafika je rađena u *in-house* engineu koji dobro prikazuje prekrasan krajolik. Možda cijela stvar nije prikladna za animirane sekvence (za što se koristi) i možda zasad malo "šteka", no vjerujem da će sve do travnja biti optimizirano. Igrivost je O.K. U igru se lako *ufurati*, napredovanje lika ovisi izravno o vašim postupcima, protivnika je mnogo, a čarobnih predmeta i potencijala za solidan multiplayer mod još više.

KONKLUZEN

Kad igra napokon izađe u travnju, vjerujemo da će privući velik broj igrača ponajprije zbog vrhunske igrivosti, ali i zbog stila karakterističnog za popularnije igre istog žanra. Naravno, ovo sve je relativno i ovisi o raspoloženju igrača koji od ove igre očekuju mnogo toga, reče mi Mič Bjuknon jedne nedjelje uz kavu.

Junaci

za sva
vremena



S njima se stalno susrećemo, kojiput smo uz njih, kojiput protiv njih. Oni znaju biti mali i nikakvi, znaju biti prave ljudine, nađe se tu i pokoji negativac, pravi dušmanin, ali ih, više ili manje, sve volimo. Riječ je o junacima igara.

Još od davnih početaka oni su sila koja nas tjera naprijed. Gdje bi stigao glavni lik iz *Wolfensteina* da je morao krčiti put preko mladih pastirica? Vjerojatno u neki jeftini pornofilm, ne dalje. Njemu su trebali pravi neprijatelji, pa smo dobili "krdo" nacista koji su željeli vašu (i našu) krv. No to je već moderno doba. Po meni, prvi pravi negativci su bili likovi iz *Space Invaders* - em su bili izvanzemaljci, em su pucali po nama, kud ćeš više?! Poslije je sve postalo rafiniranije. Počeli smo dobivati velike korporacije koje izrabljuju glavne junake i cijele planete. *Deus Ex* napunio nam je glavu korporacijskim zavjerama u tolikoj mjeri da nekoliko mjeseci nismo mogli gledati Dosjee X. I sama želja da se osvetimo bandi tjerala nas je dalje.

No nije tu samo riječ o negativcima. Koliko smo divnih trenutaka proveli uz PacMan? A bio je jednostavna kugla (zapravo, krug, govorimo o vremenima kad je 3D-grafika bila daleka budućnost). Kako su se negativci razvijali, tako su se razvijali i pozitivci (ili obrnuto, kako vam drago).

Što se pak pozitivaca tiče, oni se poprilično razlikuju. Postoje "pravi" pozitivci koji spašavaju svijet jer im je to dužnost i postoje oni drugi pozitivci. Potonji su, dakako, i najzanimljiviji. Recimo, Sam i Max, duo koji čine detektivski pas i poludjeli manijakalni zec. Baš zbog svoje, nazovimo to, ekscentričnosti postigli su velik uspjeh i "natjerali" nas da ih uvrstimo među "junake za pamćenje". Postoji i jedna avantura, *Monkey Island*, koja je dala čak tri "junaka": Guybrusha Treepwooda, Murryja i LeChucka. Guybrush je sve samo ne tipičan junak. On je ono što bismo nazvali mulac. Unatoč tome, svojom nezgrapnošću i budalaštinama osvojio je srca svih. Murry također spada u skupinu čudaka. To je lubanja koja govori i uvijek je zainteresirana za duge filozofske rasprave koji su glavni dio *Monkey Island* serijala. LeChuck je pak zao gusarski duh kojem je vječno na putu Guybrush. Kad spojite tri čudaka, već ste napravili pola odlične igre. Kad smo kod junaka iz avantura, prava bi grehota bila ne spomenuti glavnog junaka *Full Throttlea*. Igra se pojavila 1995., imala odličnu glazbu i junaka koji vodi motociklističku bandu. Pravu muškarčinu s bradom od nekoliko dana i ramenima širokim poput dva prosječna ormara. Eh, to su bili junaci.

Kakve junake imamo danas? Tu je, doduše vrlo istrošena, Lara Croft koja je do prije nekoliko godina žarila i palila, no sada se malo izlizala pa uživa u mirovini. Kako stvari stoje, uskoro će opet u akciju. J.C. Denton, oko kojeg se sve vrtjelo u *Deus Exu*. On je pak lagano nesiguran, pita se kamo sve to vodi, čemu stremi... spašavajući pritom ljudski rod od pokvarenih moćnika. Nedavno se pojavio i Max Payne kojemu je doista trebalo da "ugleda svjetlo dana". To što je izgledao kao da se izvukao iz prastarog ofucanog krimića upravo mu je davalo ono nešto posebno. Dobro, to i slow-motion akcijske scene.

No, dobro. Junaka kojih se volimo sjećati ima dosta, a sigurni smo da će ih biti i u budućnosti. Da ne duljimo previše, pripremili smo vam "popis" junaka za koje mi mislimo da su vrijedni spomena. Nažalost, nisu tu svi, jer bi sad u rukama držali prošireno izdanje Hackera na 500 stranica. [Goran Račić]

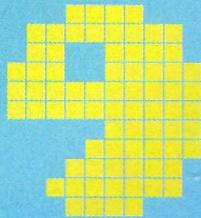
PACMÂN

Podrijetlo: PacMan

O liku: PacMan je pravi "deda" računalnih igara. Njegova je glavna zadaća bila proždirati kuglice te tu i tamo uzeti koju tabletu (nećemo sad o drogi) nakon koje je onda mogao jesti svoje neprijatelje (nećemo sad o kanibalizmu). Vidjeli smo ga na svim igraćim i neigraćim platformama.

Zašto ga volimo: Nitko nije gutao kao on

Zašto ga mrzimo: Da sad očelavimo, naša glava nikad ne bi izgledala tako dobro kao njegova



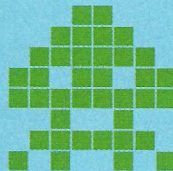
SVEMIRCI IZ SPACE INVADERSA

Podrijetlo: Space Invaders

O liku: Prvi pravi neprijatelj što ih je svijet vidio. Bili su jednostavni, glupi, ali uporni, i to nas je tjeralo dalje. Pobiti nekoliko svemiraca i još jednom probiti high-score crtu. Njihov glavni cilj je zagorčati vam život i natjerati vas da ubacite još jedan žeton u automat.

Zašto ih volimo: Uporni su

Zašto ih mrzimo: Uporni su



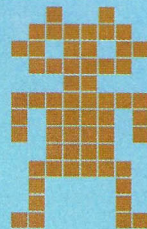
GLAVNI JUNAK BOULDERDASHA

Podrijetlo: Boulderdash

O liku: On je jak. Vođen našom rukom i božjom providnošću (rekli bi neki) gurao je blokove kamenja kako bi si omogućio prelazak na idući nivo. Po njegovom su liku napravljene brojne konverzije koje se igraju i danas. Postao je vrlo popularan u Java igrama.

Zašto ga volimo: Ima čelične mišice

Zašto ga mrzimo: Čovjek gura kamenje, za boga miloga



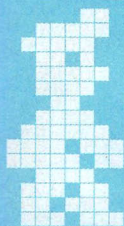
MINER WILLY

Podrijetlo: Manic Miner

O liku: Uz Jet Set Willyja, najpopularniji junak iz doba Spectruma. Willy se bacio u rudare nakon što je otkrio stari rov koji je napravila prastara, ali vrlo napredna civilizacija. A ako je nešto staro, onda sigurno i vrijedi mnogo, a novca nikad dosta...

Zašto ga volimo: Hrabar je kao lav

Zašto ga mrzimo: Njegova želja za novcem otišla je predaleko



ROGER WILCO

Podrijetlo: Space Quest serijal

O liku: Svi koji su '87. imali bilo kakvo računalo vjerojatno su uživali u društvu sad već legendarnog Rogera Wilca, junaka Sierrinog Space Quest serijala. Dosad je izašlo šest nastavaka, a kako stvari idu, možemo se nadati i sedmom. Čini se da se Roger Wilco vraća ne bi li nas podsjetio kakav je junak bio.

Zašto ga volimo: Najbolji čistač ikad

Zašto ga mrzimo: Mogao je mnogo više napraviti od života



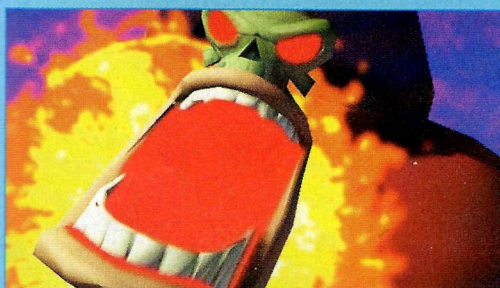
SAM I MAX

Podrijetlo: Sam and Max

O liku: Dinamičan dvojac. Ne, nisu Batman i Robin, nego Sam i Max, pas i zec. Tko je god zaigrao avanturu s ovim ludim likovima, sjeća se scene kad Max iz mačke izvlači informacije. I to doslovno. Samo jedan bolestan primjer što je taj par u stanju napraviti. E da nam je više takvih...

Zašto ih volimo: Neponovljivi su

Zašto ih mrzimo: Nikad ih nećemo upoznati



LeCHUCK

Podrijetlo: Monkey Island serijal

O liku: Negativac. I to kakav. Vječno se nalazi na putu Gybrushu koji ga onda pošalje u vječna lovišta. Barem do idućeg nastavka. Bradat, lud ko gljiva, jedan od najdražih negativaca (svaka usporedba s glavnim urednikom je slučajna). Želimo mu da jednom uspije u svojoj nakani, ali u nekoj drugoj igri.

Zašto ga volimo: Vječni je gubitnik

Zašto ga mrzimo: Ima slabe živce

INDIANA JONES

Podrijetlo: Indiana Jones serijal

O liku: Vječni avanturist-arheolog uz kojeg su mnogi odrastali, kako uz filmove, tako i uz igre. Borio se protiv svih i svakog, vidio je Atlantidu i sveti gral... Čovjek je prava legenda, a najpoznatija rečenica je sigurno ona iz Svetog grala kad Indiana dobaci: "I'll be back in a jiffy" I krene ususret smrti.

Zašto ga volimo: Pravi je avanturist

Zašto ga mrzimo: Nama nije ostavio ništa da otkrijemo

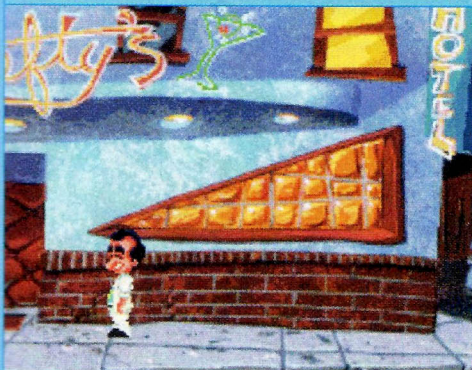
LARRY

Podrijetlo: Leisure Suit Larry serijal

O liku: Jedan od najstarijih serijala koji postoji. Jednom je netko rekao da je Larry zapravo Forest Gump s libidom i nije bio daleko. Mal, neugledan, uvijek nosi poliesterska odijela i izgleda kao da je posljednji disko kralj. Ipak, u svojoj je karijeri spavao s nekim od najdivnijih ikad nacrtanih žena.

Zašto ga volimo: Čovjek ga mora voljeti

Zašto ga mrzimo: Tako traljav, a toliko je žena imao



GUYBRUSH TREEPWOOD

Podrijetlo: Monkey Island serijal

O liku: Najveći smotanac i luzer kojeg je svijet vidio. Ipak, uz vašu je pomoć postao majstor mačevanja, pobijedio gusarskog duha i dobio djevojku. Veliki izvor budalaština i verbalnog sukobljavanja; samo on može izvaliti: "This reminds me of the dollhouse I used to have... I mean, my sister used to have."

Zašto ga volimo: Nezamjenjiv je

Zašto ga mrzimo: Bio je predobar s majmunima



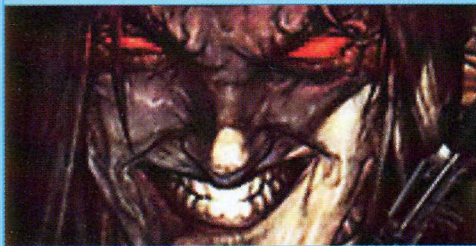
CALEB

Podrijetlo: Blood serijal

O liku: Svako od nas bio bi mrzovoljan da nas netko digno iz mrtvih. A kako bi se tek osjećali da nas ubije vaš bog? Loše, loše. Zato je Caleb junak-osvetnik. Nije baš pravedan, ali nema veze. Pun sarkastičnih komentara, "ponovno ustali" se zabavljao ubijajući zombije i igrajući nogomet njihovim glavama.

Zašto ga volimo: Ustao je iz mrtvih

Zašto ga mrzimo: Zna li vi kako leš smrdi?!



LULA

Podrijetlo: Lula: The Sexy Empire

O liku: Jedini ženski lik koji je uistinu pokazao sve. Lula je odlučila vinuti se do neba koristeći se svojim najvećim adutom - zanosnim tijelom o čijim se mjerama ne usudite ni sanjati. Našla se u pornoindustriji i koristila se seksom kako bi zaradila koji dolar. Sigurno nezaboravan lik.

Zašto je volimo: Nikad je nećemo zaboraviti

Zašto je mrzimo: Ne znamo gdje stanuje



EDWARD CARNABY

Podrijetlo: Alone in the Dark serijal

O liku: Na početku serijala bio je to gospodin u godinama, s prslukom, kojem je samo nedostajala lula. U posljednjem je nastavku postao mladac darkerskog izgleda u kožnom kaputiću. Borac koji je uvijek pokušavao stati na kraj silama tame i njima sličnima.

Zašto ga volimo: Jedini lik koji se pomlađuje s godinama

Zašto ga mrzimo: Previše je ukočen



HORNED REAPER

Podrijetlo: Dungeon Keeper serijal

O liku: Horned Reaper je izronio iz igre u kojoj ste bili na strani zla. On je još jedan vrhunski koljač koji radi za "onu" stranu. Iz njega izvire čista zloba i divljaštvo, ali kako toga ima u svima nama, nekako smo se privikli na njega. Postao je zaštitni znak zla.

Zašto ga volimo: Neobuzdan je i divlji

Zašto ga mrzimo: Neodgojen je za stolom



LARA CROFT

Podrijetlo: Tom Raider serijal

O liku: Žena koja je nastala križanjem Indiana Jonesa, prosječne manekenke i poprsja a la Pamela Anderson. Koliko god da je obećavala, poslije se "izblendala" zbog konstantnog povlačenja po novinama, televiziji, radiju... Sirotica je patila od bolesti povećavanja prsa u svakom nastavku, pa je bolje za nju što je otišla ranije u mirovinu.

Zašto je volimo: Bila je opasna

Zašto je mrzimo: Zbog medijske eksponiranosti



ALIEN

Podrijetlo: Strip, film, igra

O liku: Najopakiji prirodni stroj za ubijanje s ove strane galaksije. Prema legendi, napravili su ga predatori da bi imali što loviti. Nažalost, ljudi su došli s njima u kontakt i nakon sitnih zavrzlama izvukli kraći kraj. Ako negdje treba izazvati strah, alien je dobar izbor.

Zašto ga volimo: Savršen je stroj za ubijanje

Zašto ga mrzimo: Tako je prokletu balav



PREDATOR

Podrijetlo: Strip, film, igra

O liku: Stvorenje koje se bavi samo jednim sportom - lovom. Brz, okretan i pun hi-tech opreme, predator je jedan od najsnažnijih likova s kojim smo se mogli susresti. Zapravo, bio bi nam simpatičan da stalno ne lovi likove s kojima mi igramo. Nek' si nađe nekog pametnijeg za lovit.

Zašto ga volimo: Iskonski je lovac

Zašto ga mrzimo: Ružan je ko pas



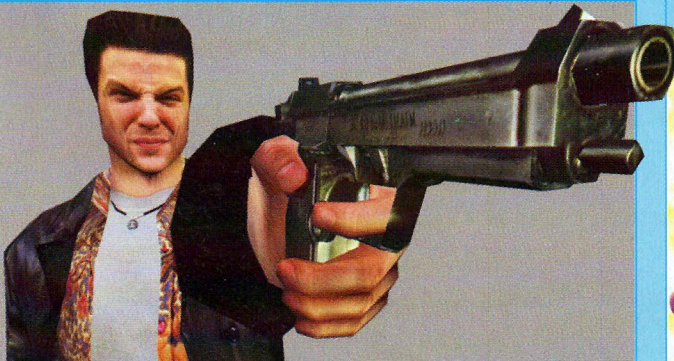
MAX PAYNE

Podrijetlo: Max Payne

O liku: Max je idiličan junak kojem jednog dana sve krene naopako. Ubiju mu ženu i dijete i to ga slomi. Otad je predstavnik tipičnog "ma-nabijem-ih" junaka. Cinik, pun klišeiziranih rečenica, junak kojeg se dugo pamti. Vrijedilo ga je čekati sve one godine tijekom kojih je bio u razvoju.

Zašto ga volimo: Malo nas podsjeća na Bogarta

Zašto ga mrzimo: Klišeji, klišeji



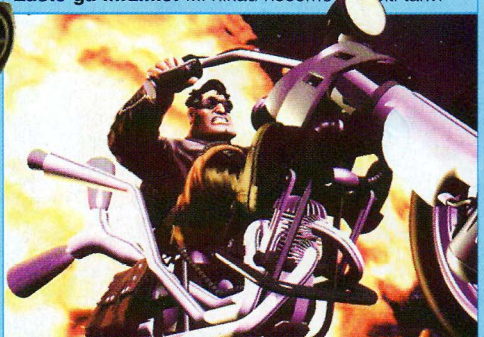
BEN

Podrijetlo: Full Throttle

O liku: Najveći j***č svih vremena. Vođa motociklističke bande, nosi kožnatu jaknu, a ramena su mu široka kao dva prosječna ormara. Oličenje slobode koju predstavljaju motocikli i način života koji se uz njih veže. Mogli bismo reći: čisti rock'n'roll. Nažalost, vidjeli smo ga samo u jednoj avanturi, ali i to je bilo dovoljno da ostavi snažan dojam.

Zašto ga volimo: Zbog njegovog stila života

Zašto ga mrzimo: Mi nikad nećemo biti takvi



WORMS

Podrijetlo: Worms serijal

O liku: Ni slučajno ih se ne smije zamijeniti s crvima koje koristimo u ribolovu. Izgledaju kao da se hrane sirovim mesom, veliki su, ratoborni i nikad ne odustaju. Obilježili su jedan od najzabavnijih serijala u posljednjih deset godina. Veselimo se svakom novom nastavku.

Zašto ih volimo: Totalno su nabrijani

Zašto ih mrzimo: Neozbiljni su



DIABLO

Podrijetlo: Religija i Diablo serijal

O liku: On je izvor svega lošeg. Ali da nema njega, vikende ne bismo provodili spašavajući svijet od čudovišta iz pakla, nego bismo ih najvjerojatnije peglali. Njegova je misija zagospodariti našim svijetom smrtnika, ali mu se uvijek netko nađe na putu i poremeti planove.

Zašto ga volimo: Esencija je zla

Zašto ga mrzimo: Ima grozan zadah



JULIE STRAIN

Podrijetlo: Film, strip, igra

O liku: Jedini lik koji je napravljen po stvarnoj osobi. Julie Strain je zaslužna za nastanak Heavy Metal F.A.K.K.-a jer su baš njezine obline potaknule nastanak opasne junakinje odličnog izgleda. Heroína se prošetala kroz strip, film, igru, pokušala je sve. Zato ima posebno mjesto u našim srcima.

Zašto je volimo: Stvarna je osoba

Zašto je mrzimo: Nismo našli razlog



PROSJEČAN RUS

Podrijetlo: Rusija

O liku: Negativac koji to zapravo nije trebao biti. Zbog američke propagande i hladnog rata, vrijedan seljak iz majčice Rusije proglašen je negativcem. E pa nećeš. Bilo kako bilo, prosječan Rus je topovsko meso za spretne američke komandose, a prosječan ruski general glavni *mastermind* koji želi uništiti svijet.

Zašto ga volimo: Proleter je i komсомоlac

Zašto ga mrzimo: Trebao je baciti pušku i uzeti motiku



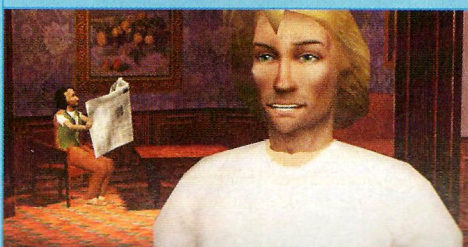
GABRIEL KNIGHT

Podrijetlo: Gabriel Knight serijal

O liku: Gabriel bi se mogao opisati kao čovjek koji se nije mogao kloniti paranormalnog. Vudu, vukodlaci, prastare neriješene tajne, sve su to stvari s kojima se Knight svakodnevno susreće. Svojom hladnokrvnošću i znanjem zaslužio je naći se na našem popisu "junaka za sjećanje".

Zašto ga volimo: Ne sreće se takav svaki dan

Zašto ga mrzimo: Pravi se pametan



DIKTATOR

Podrijetlo: Kuba, banana republike, Tropico

O liku: Vrhunski vladar svega na svojem otoku. Suraduje s Rusima i Americancima samo da bi se dočepao još novca za svoju riznicu, a radnike u tvornicama plaća u riži (ili kojoj sličnoj poljoprivrednoj kulturi). Puši cigare, pije i živi barem 150 godina (koja više-manje).

Zašto ga volimo: Želimo biti poput njega

Zašto ga mrzimo: Zabavlja se više od nas



SAM "SERIOUS" STONE

Podrijetlo: Serious Sam serijal

O liku: Malo se "fura" na nezamjenjivog Đuku, ali je prava muškarčina kao i on. Ne tako vulgaran, ali zato mnogo opasniji. Jedini mu je cilj u životu pobiti milijune osvajača iz svemira i spasiti nam milu majčicu Zemlju. Ako ikad to postane ratni zločin, Sam će prvi na vješala.

Zašto ga volimo: Pun je šala i pošalica

Zašto ga mrzimo: Neki put sličి Đuki



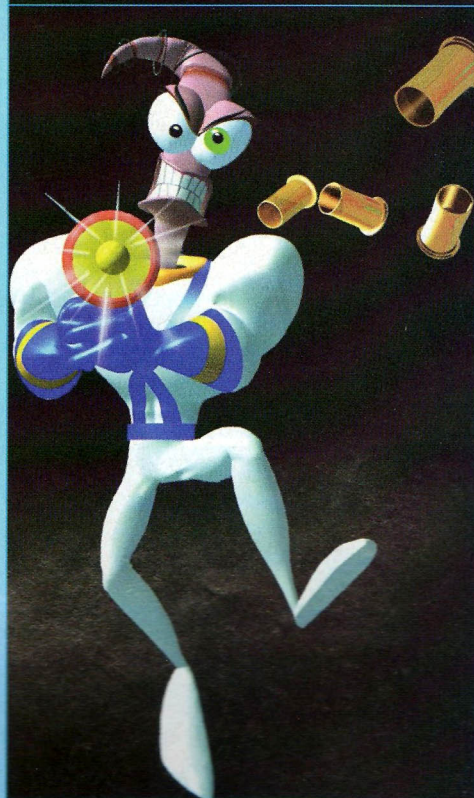
EARTHWORM JIM

Podrijetlo: Earthworm Jim serijal

O liku: Još jedan junak kojeg stavljamo u skupinu "nenormalnih". To je nabilđani junak koji ima crva umjesto glave. Pojavio se u odličnoj arkadi i zabavljao nas godinama. Već poprilično dugo nismo čuli za nj, pa neka mu je laka crvlija zemlja.

Zašto ga volimo: Ipak su to mišići

Zašto ga mrzimo: Ne voli ribolov



CATE ARCHER

Podrijetlo: No One Lives Forever

O liku: Špijunka koja je uspjela probiti šovinistički svijet supertajnih špijuna a la James Bond. Pokazala je da može sve što mogu drugi, čak i više. Sa stilom i žarom povela nas je svojim svijetom i na tom smo joj vječno zahvalni. Ili barem do novog nastavka.

Zašto je volimo: Probila se u šovinističkom svijetu

Zašto je mrzimo: Taj retro...



DUKE NUKEM

Podrijetlo: Duke Nukem serijal

O liku: Čovjek koji drži primat na sve macho izljevne koje ljudski rod može zamisliti. Prava muškarčina; nesputan, lud i vješt sa strojnicom. Samo je on mogao mirno prići striptizeti, mahnuti svežnjem novčanica, procijediti "Shake it" i nakon toga pobiti nekoliko izvanzemaljaca kao da se ništa nije dogodilo. Živuća legenda.

Zašto ga volimo: Željeli bismo biti kao on

Zašto ga mrzimo: Nismo ga vidjeli godinama





MGS2:

SONS OF LIBERTY

SUPERMAN: SHADOW OF APOKALIPS

HEADHUNTER

TOCA RACE DRIVE

MAXIMO: GHOSTS OF GLORY

WIPEOUT FUSION

TOMB RAIDER NEXT GEN

ROCKY

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

VIRTUA FIGHTER 4

2002 FIFA WORLD CUP

PETAR PAN

NAGRAĐNA IGRA

Često! Projekt 8000, igra bonuse! Igračima Lupa / Tomb Raidera i
Exit Tima Cyphera i Chronos, sličnu platformu tima bonuse grafi

ESX

GALEPS ZA PLAYSTATION KULTURU

**Metal
Gear
Solid 2**

Sons of Liberty
Razlog za kupnju PlayStation 2

TOCA Race Driver
Razlog za kupnju

Wipeout Fusion
Nova generacija futurističkih utika

Headhunter
Lovci na glave su u trendu

TEMA // Pucačine iz prvog lica
Najpopularniji FPS igre na PlayStation 2



POTRAŽITE KOD SVOG PRODAVAČA
NOVINA SVAKOG 10. U MJESECU

STATE OF EMERGENCY

NBA 2K2

JEDI STARFIGHTER

DYNASTY WARRIORS 3

MASK OF ZORRO

GRAN TURISMO 3 CHAMPIONSHIP

TAXI 2

ALONE IN THE DARK:
THE NEW NIGHTMARE

G-SURFERS

DRAGON RAGE

DRIVEN

recenzije

UVODNIK

Mjesec gripe gotovo nas je sve odnio u nepovrat. Zapravo, nekoliko nas je zamalo podleglo ranama. Dobro, dobro, samo sam ja neoporan podlegao gripi. Drugi su pak podlegli (virtualnim) ranama.

Lauš je tako "vojevao" protiv zlih snaga pobjeglih iz C&C-svemira. Pokazao je svoje umijeće u "smicanju" neprijatelja, izvođenju salta, bježanju pod punom ratnom spremom... Dečko je pravi Rambo. Kaže da je igrao i bolje FPS-ove, no u ovom mjesecu siromašnom igrama i ovo je dobro.

Đuro je ovaj mjesec igrao *Warrior Kings*, RTS u divnom 3D-u. Na prvi pogled izgleda kao *Shogun*. A na drugi? Pročitajte Đurinu recenziju i saznajte više. Bavili smo se i jednom 'rvatskom igrom -

Crusadersima. Žanr: turn-based strategija. Podrijetlo: Rijeka.

Uživajte dakle u igri s mora dok se odmarate od *Serious Sama*.

Ako volite vožnje, Karlo je ovaj mjesec sjedio za upravljačem *NASCARA*. Kaže da je riječ o igri u kojoj će uživati prosječni mulci, ali i pravi hard-core igrači. Znači, igra za narod.

Inače, ako se sjećate onog Lauša s početka teksta, on je igrao i *Bridge Commander*. Priča se da je to najbolja igra iz Star Trek svemira. Dakako, sve to možete provjeriti u njegovoj recenziji. Eto, pazite se virusa, kako računalnih, tako i pravih, čitajte Hacker, pijte vitamin C....

C&C: Renegade

Bolje ikad nego nikad



str. 47

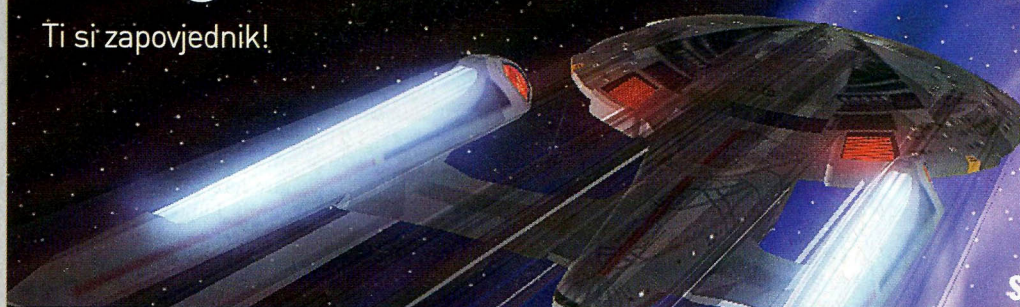
Warrior Kings

Dokažite svoju nadmoć na bojnopolju

str. 50

Star Trek: Bridge Commander

Ti si zapovjednik!



str. 66

Top 10 Velika Britanija

1. The Sims: Hot Date	EA
2. Championship Manager: Season 01/02	Eidos
3. Harry Potter and The Philosopher's Stone	EA
4. Return To Castle Wolfenstein	Activision
5. The Sims	EA
6. Empire Earth	Vivendi Universal
7. Max Payne	Take 2
8. Civilization 3	Infogrames
9. C&C: Red Alert 2: Yuri's Revenge	EA
10: The Sims: Livin' It Up	EA

Top 10 Hacker

1. Medal Of Honor: Allied Assault	EA Games
2. Serious Sam The Second Encounter	GOD Games
3. Start Trek: Bridge Commander	Activision
4. IL-2 Sturmovik	Ubi Soft
5. Black&White: Creature Isle	EA
6. Operation Flashpoint: Red Hammer	Codemaster
7. Return To Castle Wolfenstein	Activision
8. C&C: Renegade	EA Games
9. Civilization 3	Infogrames
10: Tropico: Paradise Island	Take 2

Bolje ikad nego nikad

C&C: RENEGADE

U našem veselom časopisu saznajte kako pretvoriti RTS-legendu u čistokrvni FPS!



PIŠE Krešimir Lauš

kresimir.laus@janus.hr

C&C: RENEGADE

PROIZVOĐAČ Westwood

IZDAVAČ Westwood MINIMALNA

KONFIGURACIJA P3 500, 128 MB,

3D-kartica NAŠA PREPORUKA Duron

800, 256 MB, 32 MB 3D-grafička 3D

PODRŠKA Direct 3D MULTIPLAYER LAN, modem, NET

Kriste, *Command & Conquer!* Ikona modernog PC-igranja koja je na tržištu ostavila trag mjerljiv vjerojatno jedino s legendarnim *Doomom*. Prva prava strategija u stvarnom vremenu (znam, znam, *Dune 2*) pojavila se prije otprilike sedam godina i sve nas začarala pikselastom grafikom, maštovitom pričom i čovječuljcima koji bi se na našu zapovijed razarali, palili i klali po ekranima. Teško je tražiti

razloge tolike popularnosti te općepoznate igre, a još teže shvatiti maniju kloniranja i kopiranja koja je potom uslijedila. O čemu je god bila riječ, nekim je ljudima pribavila pozamašnu količinu novca i omogućilo im da stvore mali milijun nastavaka i *spinn offa*, te stvore jednu vrlo unosnu franšizu. Vjerojatno se sjećate da je već i originalni *C&C* imao neke specijalne jedinice koje bi s lakoćom smicale standardno topovsko meso, a jedna od njih bio je i srcu mio GDI commando.

PRVI PUT IZ PRVOG LICA

GDI commando danas ima cijelu igru za sebe i pokušava Westwoodu utrti put u čaroban svijet pucačina iz prvog lica. Iako

Igra je bila predugo u razvoju, što se nažalost vidi

su se naši momci već okušali u 3D-grafici (najnoviji *Dune*), još nikad nisu ni prismrdjeli FPS-u, pa je po kuloarima bilo puno nagađanja i zlobnih komentara o možebitnom krajnjem rezultatu. Otrovno siktanje imalo je plodno tlo i u činjenici što je *Renegade* stalno otezao s izlaskom, pa su napamet padale i heretičke riječi poput „Daikatane“. Srećom, konačno je tu, ja sam ga iskušao i odmah na početku mogu reći da uopće nije loš! Priča? Standardna C&C-ovska... Rat traje i traje,



The Hand of NOD!

GDI je s jedne strane, NOD s druge, i uporno pokušavaju ostvariti potpunu svjetsku dominaciju te jednom za svagda steći potpunu kontrolu nad bogatim nalazištima visokoenergetskog tiberiuma. U svom tom metežu, skupina NOD-ovih komandosa otima skupinu GDI-jevih znanstvenika prijeko potrebnih za oslobodilačke ratne napore. I što sad? Prljave NOD-ovce razbacati klasičnim snagama i pritom izgubiti pregršt časnih GDI-jevih života ili poslati specijalca koji nakon svega neće imati ni otrebotinu? Kako je ovo ipak FPS, prva opcija ne dolazi u obzir, stoga na scenu stupa g. Havoc. Točnije, Nick „The Havoc“ Parker koji je svojim osobinama i mošusno-muškarastim glasom slika i prilika onog tipa iz *Metal Geara*. Naš je Havoc pravi momak! Hrabar, odlučan i pravi drug, mio djevojkama i prepun ratnih ožiljaka koji su dokaz svih gorenavedenih kvaliteta. No naš je Havoc i nešto poletna te neodgovorna duha pa ne voli slušati naređenja nego junačka srca ulijeće glavom bez obzira kako bi spasio svoje drugove i podjarmljene civile. Saponica da ne može biti veća, ali kako je ovo ipak C&C, oprostite ćemo... No dobro, glavno je da ćemo se skrivati iza Nickove lubanje provozati autentičnim C&C-svijetom koji ćemo po prvi put gledati iz prvog lica! A to nipošto nije mala stvar jer će vas već trening misije prilično osupnuti kad shvatite da se nalazite u



ION CANNON I NUCLEAR STRIKE

Ima li išta moćnije u C&C-svijetu od ovih moćnih udara tehnološke sile? Neki od najmoćnijih efekata u igri uništavaju sve pred sobom, odlični su za izvlačenje iz bezizglednih situacija. Jest da im priprema duže traje, ali popratni efekti i konačni učinci su golemi!



Čar C&C raspucavanja iz prvog lica umanjena je nekim glupim previdima

čistokrvnoj GDI-jevoj bazi i da po prvi put gledate sve one zgrade i strukture koje ste dosad viđali tek kao višebojni bitmap! Oh, a kako su samo lijepe i prepoznatljive; tvornica tiberiuma, elektrane, tvornice vojnika i vozila, baza za popravke i tako dalje, i tako dalje. Čak se možete prošetati i po njihovoj unutrašnjosti, no ona je nažalost žalosna da žalosnija ne može biti. Goli zidovi i tek pokojim objektom i fotografijom nisu ni blizu onoj razini maštovitosti koju smo svi s nestrpljenjem očekivali. Ipak, lijepo je vidjeti energetske unutrašnjosti jednog obeliska ili proizvodnu vrpču iz koje izlaze *mammoth* tenkovi. Kad se priviknete na činjenicu da ste u famoznom C&C-svijetu, započet će prave misije koje će vas provozati po svim stranama globusa! I to kako! Naime, iako su sve misije predvidljivo linearne, nisu to sterilne pustopoljine nego uzavrela bojišta! Štos je u tome da bili vi *one man army* ili ne, sve oko vas je u stalnom konfliktu, hovercrafti i helikopteri lete na sve strane, trasportni heliči NOD-u dopremaju nove snage, pješništvo nemoćno puca po oklopljenim vozilima, tenkovi i topništvo razmjenjuju vatru, moćni brodovi deru po

utvrđenim obalama i tako u nedogled. Svaki djelić igre je vrlo dinamičan, pa iako vam se ona učini predodređenom, djeluje vrlo filmski i u igraču stvara iluziju da se doista nalazi na jednom autentičnom C&C-bojištu. Što je najljepše, nije to nešto što vas se ne bi ticalo, nitko vam ne brani da u odlučnom trenutku ne preuzmete inicijativu i pomognete svojoj braći po oružju. Zgodno je što to ponekad zbog samih objektivna morate učiniti, a ponekad i ne, tako da *Renegada* pruža i određenu samostalnost odlučivanja, što se najčešće postiže sekundarnim objektima koji nisu prijeko potrebni za završetak misije, ali dobro dođu kao dodatni izvor intrige i uzbuđenja. Tako je spašavanje uciviljenih civila, kontaktiranje s pokretom otpora i slično tek mogućnost nakon koje ćete eventualno dobiti kakvo moćnije oružje ili si pak obnoviti zdravlje ili štit. Lokacije su raznovrsne pa ćete se nagledati pitoreske prirode, snijegom zatrpanih dvoraca, usnulih sela, hi-tech baza, a kroz sve će se nazirati specifičan C&C-stih. No naši autori su tu i tamo malo zabrazdili pa su neke misije vrlo frustrirajuće, primjerice one u golemom tankeru gdje trebate naći tri-četiri ključkardice da biste se mogli probiti do glavnog dijela. A to traje i traje, tako da se već tu vidi samorazumljivo Westwoodovo neiskustvo pri izradi pucačina iz prvog lica.

STERILNOST

Dodatni se problemi javljaju pri samom osjećaju napucavanja jer je sve ispalo nekako neučvrsteno i mlako. Primjerice, likovi su zbog zastarjelog enginea (napravio ga je sam Westwood) poprilično neučvrsteni, a sa svojim trokutastim glavama ponekad i smiješni. Istina, uvijek je lijepo vidjeti sve te C&C-arhetipove poput običnih prašinaru, bacača plamena, bioratnika i sličnih, no kako svi izgleda-



ljuft! Kud baš u glavu?



Na sve strane se nešto događa



Ion cannon u akciji...



ju kao da su ispali iz *Quakea 2*, gubi se na dojamu. Jednostavno su napravljeni od premalo poligona za današnje standarde, što se itekako vidi i stalno bode u oko! Nadalje, kreću se tako-tako, pa iako su kreirani modernom *motion capture* tehnologijom, svi si međusobno sličie i nemaju neke specifične fore koje bi ih diferencirale. Hajde, tu i tamo se naide na kakav zgodan efekt poput eksplodiranja vojnika s bacačem plamena kad mu se isti zbog eksplozije otrgne iz ruku i napravi salto u zraku, dok tip ispod njega vrišti i umire u paklenoj agoniji. Ipak, to nije to zato jer se škvadra jednostavno ne trza dovoljno uvjerljivo dok ih zasipate mecima, a i slabo krvare. Osim toga, na modelima nema ni vidljivih rana, tako da sve djeluje prilično sterilno. Oružja ima pregršt, ali i ona pate od nedostatka efektnosti i osjećaja moći. Pucali automatom ili grandioznim rotirajućim mitraljezom, bit će vam gotovo



Vulkanska erupcija uz popratno padanje pepela



Ako vam ovo nije poznato, nikada niste igrali C&C!



Desanti, upotreba oklopa, ma ludilo!

svejedno, tanad će padati gotovo na isto mjesto, a iz cijevi će pljuškati sličan neuvjerljiv plamen. Da im je barem zvuk bolji, i ona bi djelovala nešto bolje, ali ne - on je toliko standardan da ostavlja dojam osrednjosti. Ipak, neke igračkice poput *ion cannona* i *nuclear strikea* su i više nego

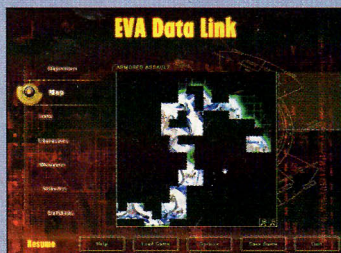
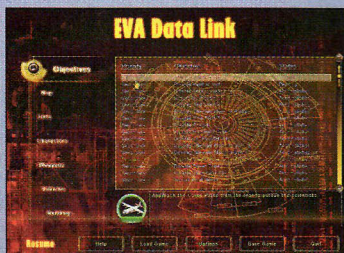
dojmljive pa zbog njih spomenuti nedostaci bivaju znatno ublaženi. Uistinu je divno vidjeti nuklearnu gljivu kako raste pred vašim očima i uništava neprijateljske strukture! Ili pak atmosfersko uzbukavanje zbog punjenja ionskog topa koje se potom pretvara u blještavu plavu svjetlost koja razara sve na putu. Stvar bi bila spašena da su NOD-ovci na nešto višoj razini od usplahirenih suicidalnih kokošaka koje svako malo inteligentno prokokodaču "Something is wrong here". Pametno, momci, pametno, a kako bi bilo da istražite što to nije u redu umjesto da blesavo slijedite svoje zacrtane rute te, kad me konačno spazite, krenete u samoubilački pravocrtni napad koji ponekad zna biti opstruiran trivijalnostima poput štokova i stolaca. Gleda te u oči, puca i vrišti, a uza sve to još zadržava neku nadu da će preživjeti. Jadno... Timski rad? Ni u snu, jer čini se da su Westwoodovci nekako prešli preko svih tekovina modernog FPS-a i živjeli u nadi da prosječan igrač to neće ni primijetiti. No kako smo se ovih godina navikli na nešto više standarde, preko toga se ne prelazi! Cjelokupni dojam borbe podiže vožnja u vozilima u koja više-manje uskačete po želji. Nažalost, ni ona ne ostavljaju dojam moći i monumentalnosti kakav bi trebala jer se, između ostalog, mogu kontrolirati samo iz trećeg lica. Jedan pogled iz kabine s različitim ciljnicima i sličnim forama bio bi kudikamo upečatljiviji, ali ne...

EVA

Naša je gospodična korisnija nego ikad prije. Pritiskom na "esc" otvara se bogat izbornik s kartom koju možete zumirati, svim primarnim i

sekundarnim objektivima, a zabilježene su i sve nove jedinice i prometala koje možete upoznati tijekom putovanja da biste ih mogli pomnije

proučiti. Jedina glupost je relativno dugotrajno zatvaranje ovog putnog računala, što u žaru borbe zna pomalo živcirati.



VOZILA

Vozila su blago rečeno u ku***. Ne valjaju! Ništa ne valjaju!!! Troma su, ne krasi ih nikakava inercija ni fizikalna vozna svojstva, a promatraju se samo iz trećeg lica. Iako imaju neograničeno streljiva, popratni efekti pucanja su bijedni. Žalosno, ovakva je ideja zaslužila mnogo bolju implementaciju.



Grafika katkad izgleda doista impresivno



Skači u vodu, odmah!



Helikopter. Gori. Pada. Ah...

Beskrvno upravljanje vozilima jedno je od većih razočaranja

Tako će moćni *mammoth* tenkovi i agilni *buggyji* više sličiti kakvim radioupgradiranim igračkama nego moćnim sredstvima iz svjetskog rata. Žalosno, žalosno, žalosno...

C&C MOD

Ali s druge strane, u svemu tome ipak postoji čar. Zašto, teško je reći, no možda djelić odgovora leži u tome što je *Renegade* vrlo dinamičan. Konstantna izmjena

lokacija, veliki otvoreni prostori na kojima se ratuje, zgodni komentari, zanimljive misije i slično uvelike nadoknađuju sve nedostatke. Prema tome, koliko god pojedini dijelovi bili loši, cjelina ostavlja dobar dojam. Vidljiva je Westwoodova sposobnost da od svega napravi ep i zaogrne ga posebnom atmosferom koja nas tjera na igru. Počevši od same instalacije, ipak je to C&C, a znamo da se taj nije tako lako ispuštao iz ruku... Vođeni tom mišlju, autori su u igru ugradili i moćan multiplayer mod koji je, bit ćemo iskreni, vrlo zanimljiv i u nekim pogledima gotovo epohalan. U njemu može sudjelovati do šezdeset igrača raspoređenih na poznate nam strane. Cilj

je jasan, prodrijeti u neprijateljsku bazu i uništiti sve što se može! Baš tako, kao da igrate C&C, samo što ne upravljate cijelom vojskom istodobno, nego je svaki igrač živi dio jedne udarne cjeline koji daje svoj obol cjelokupnim ratnim naporima. U igri su standardne klase poput prašinaru, snajperistu, medicu, inženjera itd., a svaka ima svoju specifičnu namjenu i taktičke prednosti i nedostatke. Tako ćete se s običnim

vojnikom podosta namučiti dok skinete nekog gada, ali će ga zato jedan snajperski metak u facu odvesti na neugodno *respawninge*! Trebam li reći da i multiplayer mod podržava vožnju u vozilima koja tek ovdje dolazi do pravog izražaja? A tu više nema mahovitog razbucavanja i bezumne *deathmatchovske* taktike, želite li pobjedu, morate funkcionirati kao koordinirana cjelina. Stoga je međusobna usklađenost i timski rad ono što

se traži pa je ovaj mod doista jedna fascinantna replika originalnog načina igranja iz starih C&C strategija. Uništavanje tvornica da bismo neprijatelju onemogućili proizvodnju, skupljanje tiberiuma i pretvaranje u cash, usavršavanje klasa za efektnije napade... samo su neki elementi na koje morate obratiti pozornost. Sve u svemu, čista divota koja, ah kako ste samo znali, pati od jednog golemog problema. Naime, *lag* je gotovo neizdrživ pa u masovnijim borbama upotreba 56k modema nije opcija. U *patchevima* je spas, a dotle se uvijek možete praksati u offline modu ili umrežavati s prijateljima iz kvarta. Eto, to bi bilo to. Zaključak je da je igra trebala izaći prije godinu dana jer danas djeluje vrlo zastarjelo, da pati od ozbiljnih problema koji se ipak na neki magičan način gube u sjaju cjeline i da je ovo ipak C&C - što će gomili C&C-fanatika biti dovoljno da ga zaigraju. I FPS-fanaticima bih predložio da ga ipak odigraju jer iako nije ni blizu jednog *Half Lifea* ili *AvP-a 2*, još uvijek je jedna visokobudžetna pucačina koja pripada samom vrhu ponude.

ALTERNATIVNO

C&C

Što još reći?

79

Ocjena

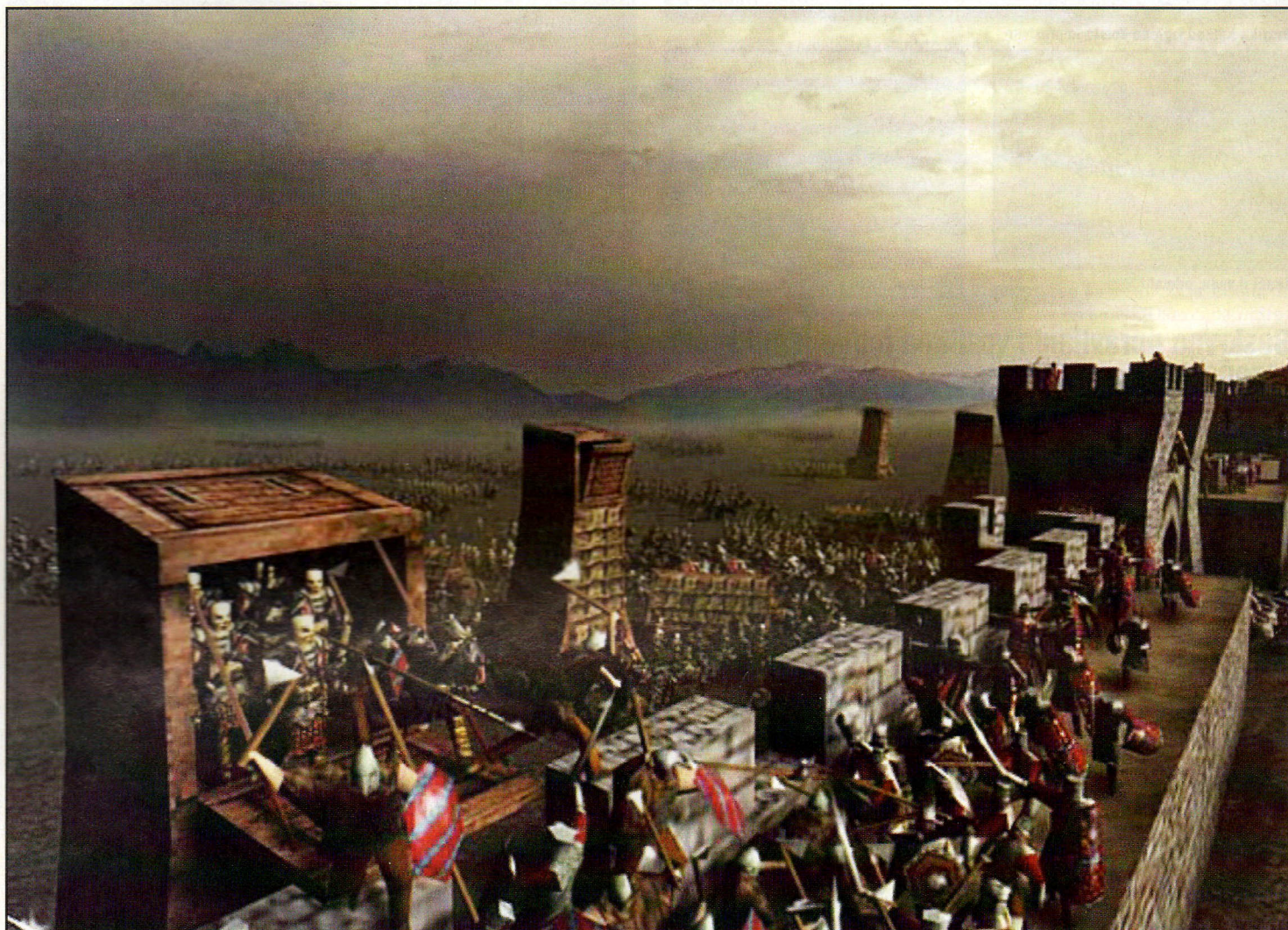
Što bi rekle stare babe, ipak je ovo C&C



Dokažite svoju nadmoć na bojnom polju

WARRIOR KINGS

Koliko nam zapravo novoga može ponuditi još jedna na prvi pogled prosječna strategija u stvarnom vremenu srednjovjekovne tematike?



WARRIOR KINGS

PROIZVOĐAČ Black Cactus **IZDAVAČ** Microids
MINIMALNA KONFIGURACIJA Pentium 2
 350Mhz, 128MB RAM, 8MB 3D video **NAŠA**
PREPORUKA Athlon 800, 256MB RAM, Geforce
 2 **3D PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER**
 podržan

PIŠE Damir Đurović

damir.djurovic@janus.hr

I ako je odgovor na pitanje u podnaslovu "ne mnogo" ipak će i to prema našem mišljenju biti dovoljno da se izdvoji iz gomile loših RTS-ova kojim smo zatrpani i kojima ćemo, kako stvari stoje, biti zasipani cijelu godinu. *Warrior Kings* se na kraju krajeva pokazao prilično zanimljivim s obzirom na žanr kojem pripada. Istina, nije riječ o igri koja će privući igrače koji inače

zaziru od te tematike, ali svejedno, kad se sve zbroji, ona je hvale vrijedan proizvod. Što, kako zašto provjerite u ovoj recenziji.

SNAGA VJEROVANJA

Radnja je smještena na kontinent koji je po svojim obrisima sličan Europi, ali ne i po geografskim obilježjima, i to u razdoblje koje podsjeća na srednji vijek. Nakon smrti kralja koji je uspješno vladao pokvareni kardinal nameće svoju vlast i vrši teror po provincijama. Tko bi mu se god našao na putu

optužio bi ga za herezu i podvrgnuo inkviziciji. Stoga preostalo nepokoreno plemstvo odlučuje potražiti spas u pokrajini vašeg oca, jednog od malobrojnih preostalih zemljoposjednika vjernih preminulom kralju. Upravo tu i počinje uvodna misija - iznenada sa svih strana stižu snage opakog kardinala optuživši vašeg oca za herezu te ga pogubljuju na licu mjesta. Jedino što vam preostaje je pobjeći iz vlastite razorene pokrajine i preko mora otputovati u Angland (zemlju vrlo sličnu Engleskoj) ne biste li ojačali svoje snage. Ubrzo po dolasku uvidate da je i ondje situacija vrlo kaotična, nekoliko se barbarskih plemena već duže vrijeme bori za nadmoć. U toj prvoj konkretnijoj misiji, koja će vas, za razliku od

Jedan od rijetkih RTS grafičkih enginea koji vam dopušta potpunu slobodu kretanja unutar 3D-prostora



Beštije svih boja i mirisa moći će postati članom vaše horde

poprilično siromašnog tutoriala, bolje upoznati s načinom kako igra funkcionira, cilj vam je poraziti spomenuta barbarska plemena, ujediniti Angland i poraziti njezinog baruna. Nakon što to učinite, morate se vratiti u svoje kraljevstvo i otpočeti doista dugu bitku protiv jakih snaga pokvarenog kardinala te nekoć veliko i ponosno carstvo ponovno dovesti u red i staviti pod svoju vlast. Iduća se kampanja vrlo zanimljivo razvija pa ćete tako osim standardnih misija prolaziti i kroz svojevrsne "quest" misije vrlo slične onima koje se očekuju u novom nastavku *Warcrafta*.

RAJ I PAKAO

Iako na samom početku ne možete izravno birati stranu s kojom ćete igrati, moći ćete nešto slično, i to već nakon prve misije. Naime, ako porazite anglandskog baruna, moći



Uništavanje i palež, omiljena rasonoda srednjovjekovnih vojnika



Naizgled idiličan dan na obližnjim farmama, a priglupe seljaci ne znaju da iza obližnjeg proplanka vreba...

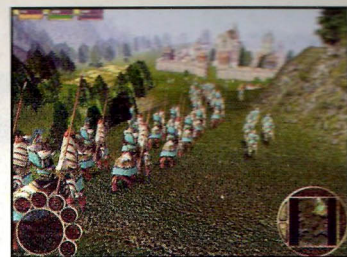
ćete odlučiti hoćete li mu poštediti život. Ako to učinite, odabrali ste put imperija, put pobožnih križara koji su spremni fanatično se boriti za povratak dobra u veliko kraljevstvo. Zahvaljujući odabranom putu dobra, u redove svoje vojske moći ćete tijekom igre uvrstiti i neka prirodna, iznimno moćna bića poput anđela te zahvaljujući Božjoj naklonosti izvoditi različita čuda (poharati neprijateljske resurse itd.). Ako se pak odlučite pogubiti baruna, krenut ćete putem pogana, poganske vojske koja ne preza ni pred čim kad je riječ o osveti. Za razliku od anđela i drugih bića dobra koja krase imperijalnu vojsku, poganska će religija vašoj vojsci donijeti gorostasne i razorne demone i njima slične beštije. Poslije će vam, bez obzira na odabaranu stranu, biti omogućeno da svoju vojsku prebacite u razdoblje renesanse. Odlučite li se na taj potez, dio vaših posebnih jedinica bit će žrtvovan u zamjenu za znanstveni napredak i nekolicinu novih i zanimljivih "znanstvenih" jedinica. I izbor vaših specijaliziranih građevina i vaš stil igre tijekom brojnih misija ovisit će o izabranoj strani.

KRUHOM, MOTIKOM I MAČEM

Ono što je daleko najvažnije za *Warrior Kingse* je način ratovanja



Dobro vs. zlo



Povratak u utvrdu

Iako od *Warrior Kingsa* ne treba očekivati čuda, ljubitelji žanra mogli bi biti ugodno iznenađeni



E, ovo se zove dobar taktički raspored vojske na bojnopolju

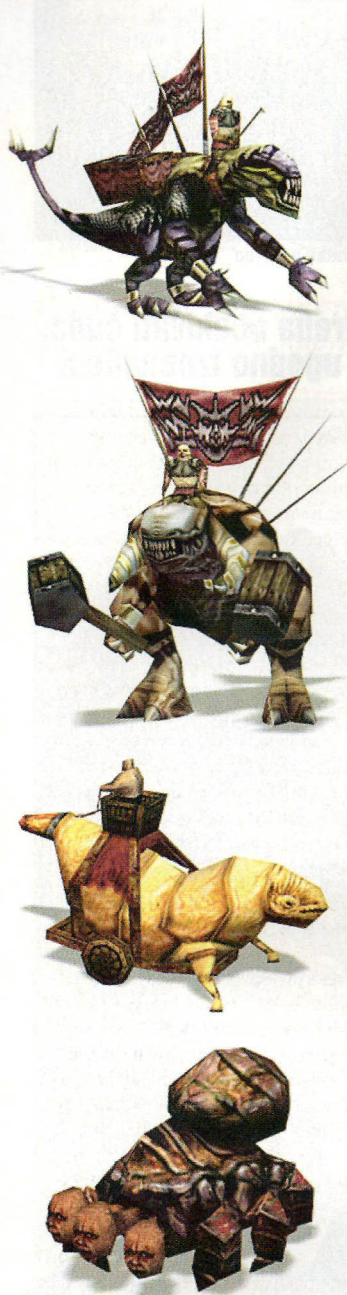
na kojem se temelji cijeli koncept igre. Srećom, nije riječ o standardnoj taktici okupljanja brojnih različitih jedinica i bezglavog jurišanja na neprijatelja. Mnogo je veći naglasak na pomnom odabiru jedinica u pravom trenutku te učinkovitom korištenju formacija. Vješto taktiziranje i razmještanje jedinica presudni su za uspjeh na bojnopolju. Stvarne taktike povijesnog ratovanja poput smještanja teškog pješastva ispred redova strijelaca kako bi ih štitili dok oni paljbom obasipaju nasrćućeg neprijatelja u *Warrior Kingima* doista funkcioniraju kako bi trebale. Iskorištavanje prednosti terena na kojem se bitka odvija još je jedan od elemenata koji doista dolazi do izražaja jer je reljef okoliša vrlo realno modeliran (brdašca su visoka koliko bi trebala biti, rijeke su doista teže premostive itd.).

Zapravo, način ratovanja slični onome u *Shogun Total Waru* (koji je ipak znatno sofisticiraniji i više okrenut taktiziranju). Što se tiče ekonomije, koja je također jedan



...vojska spremna za krvavu bitku i željna razaranja




Epski okršaji sastavni su dio igre

od nužnih faktora, stvari su jednostavne. Seljaci su kao i u većini drugih RTS-ova ti koji će za vas ponijeti breme proizvodnje hrane, pribavljanja potrebnih materijala i zlata. Kao što je i uobičajeno, svaki resurs ima specifično značenje, hrana vam je primjerice primarno potrebna za uzdržavanje vojske, materijal za izgradnju, a zlato za kupnju određenih naprednijih jedinica. Jedan od bitnih dodataka u već uvriježenom ekonomskom sustavu u RTS-ovima jesu teretna kola nužna za povezivanje vaših udaljenih seoca s gradskim središtem do kojeg je potrebno redovito prevoziti resurse da bi postali uporabljivima. Upravo tu do izražaja dolazi zanimljiva taktika presijecanja opskrbnih putova neprijatelja, čime ga možete

iznimno brzo i efektно oslabiti, no ne zaboravite da će i računalni AI pokušati isto u svakoj pruženoj prilici.

3D-RENEZANSNA

Ako niste cjepidlaka, grafički ćete engine na prvi pogled, ako ni zbog čega drugog, a ono zbog slobode koju dopušta, ocijeniti vrlo visokom ocjenom. Mora se priznati da malo koji RTS dopušta toliku slobodnu kretanja unutar 3D-prostora, neki idu čak tako daleko da vam zabranjuju rotaciju terena i druge iznimno bitne stvari. Black Cactusov engine omogućit će vam potpunu slobodu zumiranja do najmanje pojedinosti ili pak veliko udaljšavanje od terena tako da ćete na ekranu moći vidjeti polovicu karte. Rotacija je glatko i savršeno brzo izvedena pa ćete

tijekom borbe moći bez problema mijenjati kutove i izabrati najbolji mogući način praćenja sukoba. Ono u čemu *Warrior Kings* ipak malo zaostaje je kvaliteta tekstura, što je najvidljivije na samom terenu kad ga zumirate, izgleda vrlo zrnato, kao da je iz neke 3D-igre sa samog početka 3D-revolucije. No, bez obzira na spomenute nedostatke, igra je vizualno iznimno privlačna i atmosferska, a cijeli je doživljaj dodatno poboljšao pojednostavljeni kao što su prelijetanja ptica, kokoši koje se šepure na farmama itd. Zvuk, kao i podrazumijevajući soundtrack i zvučni efekti, je prosječan, stoga neće biti posebnih iznenađenja, ali ni razočaranja. Na kraju, *Warrior Kings* bismo svrstali u kategoriju RTS-igara čija je kvaliteta nešto iznad prosjeka, stoga nemojte očekivati čuda. No ako ste ljubitelj žanra, mogli biste se ugodno iznenaditi.

PRAVILA RATOVANJA

Koju god stranu odabrali, vaša će vojska biti podijeljena u četiri vrste jedinica: teško pješništvo i teška konjica, iznimno dobro opremljeni za blisku borbu, te lako pješništvo i laka konjica, opremljeni dalekometnim oružjem. Upamtite da je svaka od tih jedinica od jedne jedinice znatno učinkovitija, a od jedne znatno slabija, stoga je tijekom borbe iznimno važno upotrijebiti upravo točno određene jedinice te pomno odabrati naprednije taktike kombinirajući upravo jake strane određenih jedinica (ponovimo

primjer gdje teško pješništvo ispred strijelaca zadržava neprijatelja dok ih oni obasipaju strelicama). Osim razumne uporabe jedinica tijekom borbe, treba obratiti pozornost i na odabir formacija. Četiri su i svaka ima svoju dobru i lošu stranu (primjerice, u jakoj obrambenoj kružnoj formaciji vaše se jedinice ne mogu pomicati). Vješt će se strateg, kombinirajući snagu nekoliko različitih jedinica i pametnom rabeći formacije znati suprostaviti brojčano nadmoćnijem neprijatelju.



ALTERNATIVNO

SHOGUN TOTAL WAR

Igra koja opravdano slovi kao najbolja strateško-taktička simulacija u stvarnom vremenu. Vratite se u doba velikih samurajskih bitaka i pokazite svoje sposobnosti na bojišnom polju.

BATTLE REALMS

Ponajbolji prošlogodišnji RTS s vrlo vidljivim japanskim utjecajem. Riječ ipak o strategiji nešto više fokusiranoj na pojedinačne ratnike, tj. riječ je o okršajima nešto manjih razmjera.

EMPIRE EARTH

Po prvi put u žanru strategija u stvarnom vremenu objedinjena je cijela ljudska povijest u desetak vremenskih razdoblja, od vremena drevnih Grka preko velikih svjetskih ratova do mračne tehnološke budućnosti.

OCJENA

Potpuna sloboda kretanja unutar vizualno privlačnog 3D-prostora, taktički pristup važan za svaku bitku i još nekoliko zanimljivih rješenja zaslužili su za ovu prilično visoku ocjenu

81

Umjetnost kreiranja add -ona

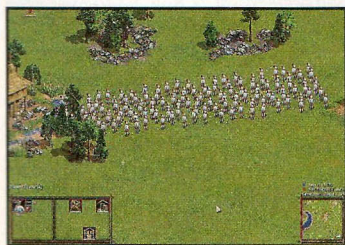
COSSACKS: ART OF WAR

Pisati o add-onu mnogo je nezahvalnije nego li pisati o nastavku neke avanture. Na što se svodi moj 'autorski rad'? Uglavnom na nabranje čega je više nego prije, što je novo, što je doradenije... No, na svu sreću, programeri *Cossacksa* dodali su i nekoliko novih opcija, što meni daje dovoljno materijala da napišem nešto pametno, a vama je, dakako, poticaj da kupite dodatak čak i ako niste do kraja odigrali original



COSSACKS: ART OF WAR

PROIZVOĐAČ GSC Game World **IZDAVAČ** CDV Software Gmbh **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P3 500 MHz, 256MB, SVGA 8 MB, rezolucija 1024x768 **NAŠA PREPORUKA** P3 800, 128 MB, 32MB Gfx kartica, rezolucija 1600x900 **3D-PODRŠKA** Direct X **MULTIPLAYER** LAN, Internet, direktna veza



Seljačine moje, sraznite neprijatelja sa zemljom! Dobro, možda i ne, ali ovoliko seljaka može uzorati svu silu polja



Iskrcavanje vam neće proći jer topovi s brda tuku po obali

PIŠE Berislav Jozić

berislav.jozic@janus.hr

Anajvjerojatnije niste, jer je prvi *Cossacks European Wars* bio vrlo opsežna igra. Sa svojim detaljnim Age of Empires stilom prikazanih bitaka 16., 17 i 18. stoljeća, brojnim vojnicima na ekranu i specifičnim osobinama jedinica, bila je to "strategija za generale" bez mane (osim što vam je za igranje i 21-inčni monitor bio premalen). Ipak, nakon nekoliko mjeseci na forumima posvećenim toj igri skupio se sasvim pristojan broj prijedloga i prigovora koje su programeri lijepo pročitali, probrali ono najbolje, sve malo prerađili i sada to lijepo prodaju.

VIŠE, VEĆE, CVIJEĆE?

Ma dobro, ne baš cvijeće, ali rimuje se, a to je bitno, ne? A među velikim brojem novih tekstura i objekata za karte naći će se sigurno i malo cvijeća. Već sam rekao da neću nabrajati pojedinačno svaku sitnicu, ali općenito se može reći da je igra dobila: nove jedinice, nacije, brodove, editor za kartu (koji je postojao i u prvoj igri, ali samo u ruskoj inačici), kampanje, misije i povijesne bitke, mogućnost igranja

na kartama i do 16 puta većim nego prije (netko je izračunao da najsporijoj jedinici treba sat i 40 minuta da prijeđe najveću - taj se bome načekao) i još dosta sitnica. Nešto više pozornosti posvetit ću promjenama koje značajnije utječu na igru i koje će sasvim sigurno zanimati one kojima je ovaj dodatak namijenjen, tj. ljubitelje originalnog *Cossacksa*. Po meni, najvažnija novina je mogućnost izdavanja naredbi jedinicama kad igru pauzirate. Netko će reći da to onda više nije strategija u stvarnom vremenu, ali ja kažem da je onda više strategija, a manje natjecanje tko će brže skrolati kartu ja ili računalo (uvijek me prestigne, majku mu). Tu su i nove naredbe za jedinice koje sada mogu čuvati ili patrolirati po nekom području a, također iz strateških razloga, bitno je napomenuti da topovima sada možete narediti da gađaju točno određenu poziciju umjesto da moraju ciljati jedinice ili zgrade.

POČINJEMO IZNOVA

No, svaka slika ima naličje, a igra svoje probleme. Tako primjerice instalirajući ovaj dodatak, ne možete učitati poziciju iz *European Warsa* i igrati s novim opcijama. Šteta, ali neće vam

biti teško početi iznova jer je i početak dobio nove opcije. Za razliku od originala, ovdje možete početi već poprilično razvijeni ako volite čistu borbu, ili definirati određeno razdoblje mira u kojem nema napadanja dok se ne osnažite. Vrlo je zanimljiva opcija za startanje s mješovitim skupinama seljaka, što vam dopušta izgradnju struktura i jedinica različitih nacija. Ima tu još poprilično opcija koje spadaju pod "brže, više, jače" podnaslov, ali ih neću sve spominjati, spomenut ću tek četiri različita nivoa težine te određivanje razine umjetne inteligencije svojih protivnika (primijetiti ćete razliku između težine nivoa i inteligencije računala!). I inače je AI dosta poboljšana, što olakšava izdavanje naredbi za daleke marševe, pri čemu vam se jedinice neće tako često gubiti kao prije.

POSEBNO ZA DRUŠTVENE

Većina novina koje sam dosad naveo odnose se i na samostalno igranje i na multiplayer, ali ima i onih koje su namijenjene samo potonjem načinu igre. Najzanimljivija je "replay" funkcija koja vam može pokazati kako je protivnik igrao, pa ćete se i sami moći uvjeriti da nije varao. Zgodna je i mogućnost sklapanja saveza i trgovanja s nacijama koje vodi računalo, a ako volite igrati putem Interneta, na *Cossacks* serveru čeka vas novi Global Rating System koji svakog igrača vrednuje prema odigranim bitkama. Tu ćete dobiti i svoj grb, pa tako od običnog poručnika s vremenom možete stići i do kraljevskog prijestolja. Za kraj, malo upozorenje. *AoW* je još uvijek zahtjevan (intelektualno) koliko i originalna igra te od igrača traži iznimnu pozornost, dobro strateško planiranje i držanje "svih konaca u rukama". Ali, ako vam se sviđao *European Wars*, ni ovo nemojte propustiti.

ALTERNATIVNO

AGE OF EMPIRES

Zasigurno, uzor ove igre, jednostavniji i ugodniji za igru - unatoč starosti.

AMERICA

Još jedna igra slične tematike - pojednostiti pročitajte u Hackeru 67

STRONGHOLD

Još jedna strategija s golemim brojem jedinica na ekranu i velikom detaljnošću prikaza, ali od stvarnosti ipak dalje nego *Cossacks*.

OCJENA

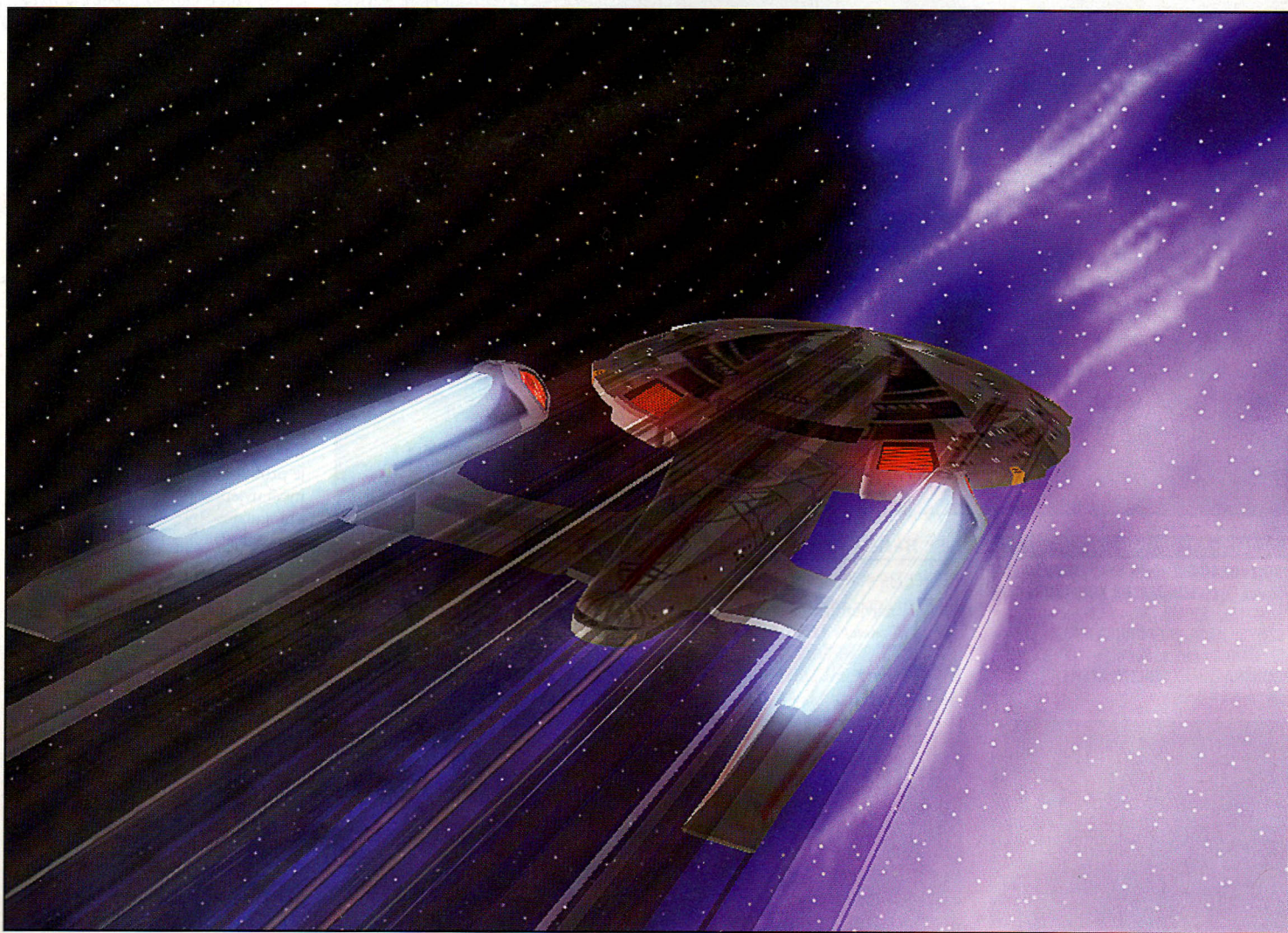
Dodatak koji osim standardnih poboljšanja donosi i zanimljive novitete rijetko se viđa

75

Ti si zapovjednik!

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

Mamutske borbe moćnih svemirskih krstarica na vašem monitoru, danas!



STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

PROIZVOĐAČ Totally games **IZDAVAČ** Activision
MINIMALNA KONFIGURACIJA P3 500, 128 MB, 3D-kartica
NAŠA PREPORUKA Duron 800, 256 MB, 32 MB 3D-grafička
3D-PODRŠKA Direct 3D **MULTIPLAYER** LAN, Net, Modem

PIŠE Krešimir Lauš

kresimir.laus@janus.hr

Ljudski se rod oduvijek trudio (ajde, barem posljednjih desetak godina) na pošten i Bogu mio način prikazati maštoviti svijet Zvezdanih staza u jednom finom PC-obliku. No, to mu baš i nije uspijevalo pa se puk već pitao hoće li se ikad od toga izroditi nešto vrjednije od govna u celofanu. Poznati sindrom

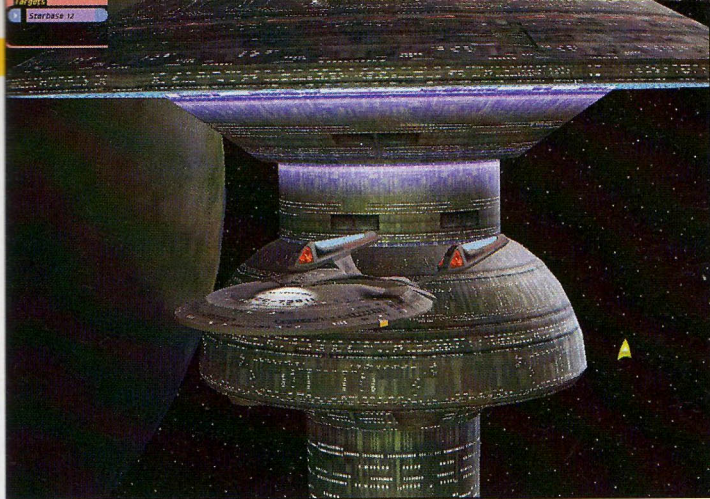
Kao da sudjelujete u seriji...

“opet taj niškorišti Star Trek” na PC-jima je postojao sve do pojave famoznih *Elitnih snaga* i o tome se mnogo pisalo i govorilo. Kad neće iz treće, onda će iz četrdesettreće! Odonda se pojavilo još nekoliko slatkih i prilično korektnih ST-igara koje, ipak, nisu mogle ponoviti *Elite*

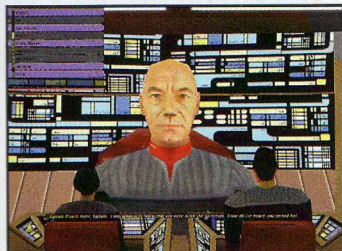
Forceovu slavu. Počele su se širiti glasine o velikom projektu koji bi vas po prvi put trebao smjestiti u kapetanski stolac jednog međuzvezdanog broda, a radi ga jedan ugledan i iskusan tim. Plod njihova rada je konačno u našim rukama, prepušten na milost i nemilost recenzentskom nožu!

VELIKI DEBELI BRODOVI

Spomenuti se tim, Totaly games, već dokazao u famoznim space



Veličanstvena Stanica 12

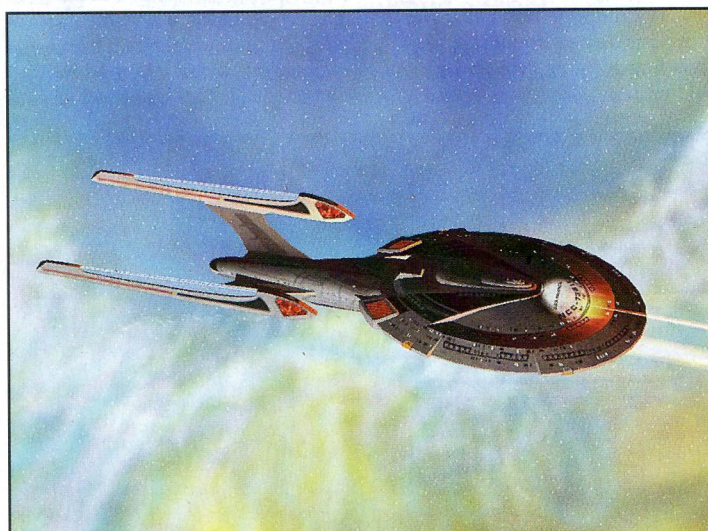


Gdje si čelavi, kućo stara!?

combat simulacijama *X-wing* i *Tie Fighter*. Iako su te igre, u PC-okvirima, već prilično vremene, vjerujem da je većina vlasnika sive kante o njima barem nešto čula. Naši starčeki su na predivan način uhvatili samu bit SW-franšize i vrlo nas uvjerljivo bacili u pilotske kabine brzih i opakih svemirskih letjelica kojima smo se dotad mogli diviti samo na filmu! Pa tko je onda mogao biti logičniji izbor za izradu epske pucačine koja bi ovaj put bila smještena u nešto drugačiji svijet Star Treka? No nemojmo brzati i reći da ovakvih igara nije bilo i prije! *Starfleet* i *Klingon akademije* pokušale su pružiti jedno iskonsko ST-iskustvo, samo što su se malo zahebele... Osnovna im je pogreška bila razvodnjavanje mamutske borbe moćnih krstarica u joystickom upravljanoj pucačini koja je na kraju bila sličnija kontemporarnim PC-hitovima, poput *Freespace* i sličnih, nego bilo čemu viđenom u ijednoj ST-seriji ili filmu. Veliki se brodovi miču sporo... Veliki brodovi ne mogu zaokretati kao mali agilni fighteri... Veliki se brodovi ne raspadaju od tri fotonska torpeda... Veliki brodovi... bah... bile su samo neke od kritika vjernih fanova poludjelim tvorcima spomenutih igara koje na kraju nisu urodile plodom. *Bridge Commander* će vas posjesti u jedan golemi brod koji se ponaša baš kako treba (hvala providnosti!). No prvo razriješimo standardne tehnikalice poput priče. Kraj je Dominionskih ratova o kojima, doduše, hrvatski puk nema pojma jer su dotični bili opisani u „Deep spaceu nine“, koji naša televizija nikad nije otkupila. Sramota... Uglavnom, ratovi bili i prošli, a nova opasnost došla. Točnije, ruknula je jedna zvijezda, i to u misterioznoj i konfliktnoj regiji

Fotonska torpeda nikad nisu bila ljepša!

Maelstorm koju naseljavaju i posjećuju i Klingonci i Ferengiji i Romulanci i sav ostali agresivno-živčani galaktički šljam. I sad se vi jadni s vašim bijednim Defiant brodićem morate uputiti u tu kašu i raspetljati gordijski čvor! Napomenimo i to da dosad još niste bili u ulozi kapetana, ali kako je glavni i odgovorni prdnuo u fener, silom prilika preuzimate njegovo mjesto. Tu će ujedno i završiti CGI-uvod i početi igra. Iz prvog lica. Aha. Da. Vi ste kapetan. Sjedite u svojem stolcu. I gledate uokolo. Aha, i izdajete naredbe. Ma ludilo, čovječe! Prvi ste put u virtualnoj ST-povijesti i još ste kapetan! U kapetanovanje će vas uvesti, a tko drugi nego Picard koji vam se pridružuje na brodu u prvih nekoliko misija kako bi vas uputio u čari i muke zapovijedanja. U tom interaktivnom tutorialu doista ćete naučiti sve, pa će se brdo nerazumljivih naredbi i mogućnosti uskoro pretvoriti u skladna svirala kojima ćete zapovijedati svim sustavima moćnog razarača. Sve funkcionira na idući način: iz svoje fiksne pozicije u sjedalici (ne možete hodati po zapovjednom mostu) šarate mišem kud vas volja i gledate na sve strane. Oko vas pak

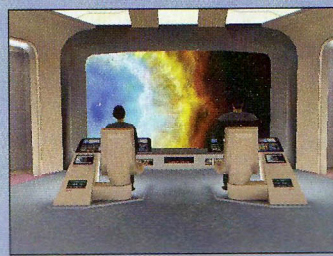


Ako ovo ne izgleda bolje nego u seriji, režite mi...

DEFIANT



Ovo je prvi brodić koji istini za volju i ne izgleda baš previše impresivno. Skučena kabina, nedostatak quantum torpeda i relativno slabi štitovi glavni su nedostatak ovog „starog“ plovila. Ipak, agilna je, okretan i brz pa time nadoknađuje svoje nedostatke u vatrenoj moći.

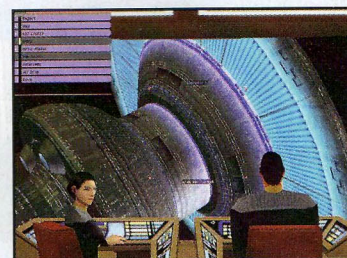


sjede: first officer, science officer, engineering officer, helm officer i weapons officer. Sigurno znate o kome je riječ jer ste ih u ovom ili onom izdanju već bezbroj puta vidjeli u seriji ili na filmu. Kad nekog od njih ošinete pogledom, reći će „Yes captain“ i ponuditi vam popis naredbi koje se tiču njegova radnog mjesta. Tako će vaš zamjenik kontaktirati zvjezdanu flotu i izvršavati vaše najopćenitije naredbe, znanstvenik će skenirati područja, objekte i slične tričarije, plavi izvanzemaljac (sram me bilo, ne znam koje je rase, kakav sam ja to fan?!) će poštovati energiju i određivati prioritete popravaka, „vozač“ će aktivirati warp i odvesti

vas kud god želite, a „oružar“ će žariti i paliti po neprijateljskim letalima. Sve u svemu, već i sam boravak u brodu djeluje kao da ste u prokleskoj seriji, stoga samo mogu reći - FASCINANTNO. A još nismo upalili ni impulsne motore! Kad krenemo, dočekat će nas vrlo zanimljiva kampanja koja nažalost funkcionira po vrlo strogom i skriptiranom načelu: zapovjedništvo vam izda neku naredbu, primjerice da odete do nekog planeta i istražite zbivanja, a vama se tog trenutka u navigacijskom izborniku pojavi novi waypoint. Jedan pogled i jedan klik i warp se pali. A kad stignete na određite, počinju prave stvari jer *Bridge Commander* je, kao u najboljoj TV maniri, prepun fora poput zanimljivih razgovora, peripetija, začkoljica, skeniranja, istraživanja i naravno borbe.

BORBA

Borba je ipak ono oko čega se sve vrti, pojedine miroljubive radnje i priča samo su scenski efekti koji bi trebali pobuditi odgovarajući

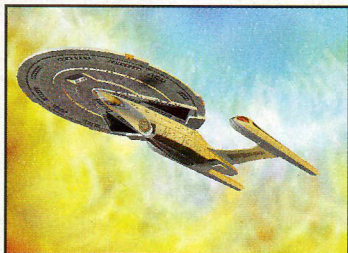


Kapetane, mislim da ćemo se strmopizditi u ovu stan'cu!

štimung i sve zaogrnuti jedinstvenim ST-ugodačjem. Upravo su zato sve interaktivne radnje poput skeniranja i određivanja kursa zapravo neinteraktivne jer su unaprijed zacrtane i bez njihovog odrađivanja nema ništa od napredovanja kampanje. Dakle, *Bridge Commander* nipošto nije *Elita* niti ga tako valja promatrati. Igru možete završiti ne mrđnuvši se iz stolca, kako zapravo i treba biti. Naime, u opticaju je i vanjski taktički mod, ali o njemu poslije. Borba je timski rad vas i vaših časnika koji će ovisno o vašim odlukama djelovati više ili manje samostalno. Primjerice, targetirate li određenu metu, vaša će pilotkinja oko nje kružiti na stalnoj orbiti, na većim ili manjim udaljenosti, upotrebljavajući ili ne upotrebljavajući specijalne manevre, a sve u skladu s vašim taktičkim odlukama. Topniku pak zadajete osnovne naredbe koje se tiču vrste napada poput onesposobljavanja, uništavanja, različitih manevara, kuta napada, upotrebe phasera, foton-skih torpeda i slično. Znači, zadate im osnovne parametre, a oni pomoću njih više-manje djeluju samostalno. Jasno, spomenute modove i vrste napada valja mijenjati



Evo što rade phazeri i fotonska torpeda

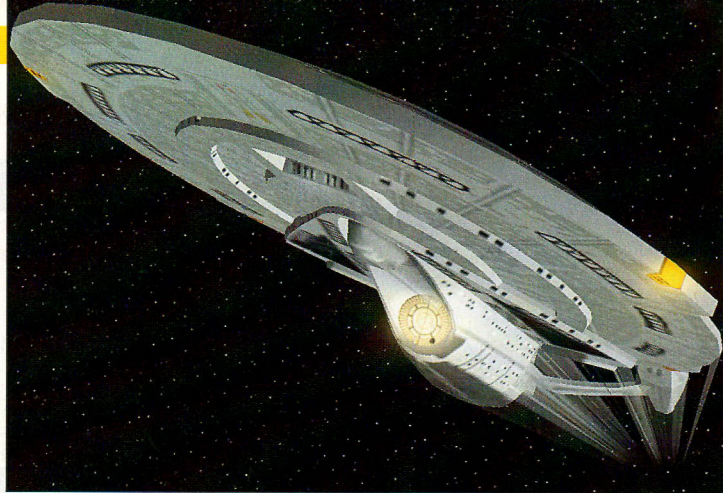


Tko kaže da je duboki svemir crn?

meti. Treba ih koristiti vrlo racionalno i paziti da nakon što potrošite jedan snop, budete u povoljnom položaju za paljbu iz drugog. Lanseri torpeda u federacijskim brodovima raspoređeni su na prednjoj i stražnjoj strani pa kad ih sve ispucate s jedne strane, fino se okrenite na drugu ošinite gadove. Još jedna stvar koja se stalno mora imati na umu je pojedinačno gađanje pojedinih brodskih sustava. Najpametnije je u početku gađati lansere foton-skih torpeda i impulsne motore kako biste onemogućili gadove da vas peru sa svojim najžešćim oružjima ili da budu pokretniji od vas. U nekim ćete misijama pak razbacivati warp motore da žgadija ne zbríše u hipersvemir, tu i tamo kvačiti objekte svojim moćnim tractor zrakama i tako dalje. Dakle, razmišljajte globalno i djelujte lokalno. Velika je pozornost posvećena i štitovima koji su prilično jaki pa nije nevažno pucate li po svim dijelovima pomalo ili ste se namjerili na određeni segment neprijateljskog broda. Zgodno je i to što su sve lađe sastavljene od mnoštva uništivih komadića pa ćete se nagledati otkinutih motora, probušenih



tijekom same borbe kako biste ih prilagodili stalno mijenjajućim taktičkim situacijama, jer ako sve prepustite AI-ju, uglavnom ćete završiti kao rasuta svemirska prašina. Na oku treba imati i raspored energije pa je razumljivo da ćete u žešćim okršajima povećavati energiju štita i oružja nauštrb "struje" za komunikaciju i motore. Ali najvažniji dio borbe je činjenica da se brodski phazeri pucanjem troše i da im treba neko vrijeme kako bi obnovili energiju za daljnju paljbu. Nadalje, segmentirani su po brodskim sektorima pa nije svejedno s koje strane prilazite



Osjećaj upravljanja međuzvezdanim brodom je nenadmašan!

"krila" i sličnih divota po kojemu je TV serija i poznata. Zbog svega toga, borba je vrlo monumentalna i taktička. Kao što vidite, nema ni govora o bilo kakvom jurcanju, naletavanju i trenutačnim pobjedama. Sve se odvija dio po dio, oštećujete jedan po jedan sustav, stoga sve ponekad sličí uzbudljivoj partiji šaha.

TEHNIKA LIJE

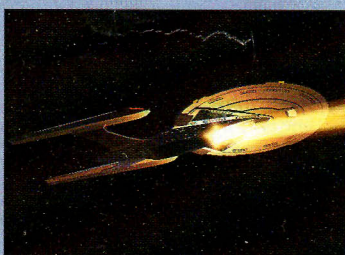
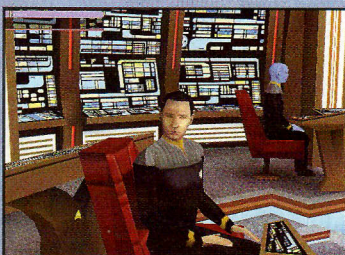
Ali tu nastaju i problemčići... Naime, bitke nisu nimalo lagane, a nema ni snimanja u misijama nego se status automatski zapisuje nakon svakog odrađenog objekta! Zna se dogoditi da jednu misiju igrate nekoliko puta, a to uključuje i gledanje već odslušanih dijaloga i svih ostalih scenarijskih motiva. Srećom, tipkom "backlash" ubrzavate dosadne razgovorčice i ubrzavate svoj put do prave stvari. Ah, vanjski mod... Ovako, u bilo kojem trenutku pritiskom na "space" vaš će se alter ego preseliti iz svog kapetanskog stolca u vanjski pogled oko ljubljenog vam broda. I ondje ćete imati na raspolaganju naredbe kao prije, samo što tipičnom WASD kombinacijom možete sami vozikati svoj brod, a pomoću zumiranja, rotiranja pogleda i klikanja po metama derati po gadovima. Inače, ovo je jedini mod dostupan u multiplayeru, no moram reći da mi je pogled iz same letjelice mnogo prirodniji i

televizičniji! Grafika? Mogu li reći nešto što već ne vidite na slikama? Kratko i jasno, fenomenalna je! Modeli svih brodova definitivno su bolji od CGI-letala u prvim epizodama Nove generacije, što valjda dovoljno govori. Nevjerojatna detaljnost potencirana je vrhunskim dinamičnim osvjetljenjem zahvaljujući kojemu se oplata sjaji dok oko pršte laseri i fotonska torpeda. Ah, torpeda... Film, film, film! Zvuče, svjetlucaju i lete baš kao na velikom ekranu pa se doista klanjaj autorima igre na ovakvoj replici jedne od ikona Star Trek serijala. Ipak, problemi će se ponekad pojaviti jer engine voli postupno gušiti grafičku karticu do te mjere da se igra mora prekinuti i restartati. Kažu nam da je problem možda u neusklađenosti s nVidijinim driverima pa stoga očekujemo patch! Zvuk je odličan, a skinuti glasovi još boji! Pogotovo izgovaraju li ih Date ili kapetan Picard. Multiplayer je prilično standardan i baš ne ispunjava potencijale. Riječ je o tomu da je implementiran tek obični death match, team deathmatch i obrana baze, a to mi je nekako malo. Što još? Pa ništa, ostalo ćete vidjeti kad kupite igru, što ćete sigurno učiniti. Ako ste Star Trek fanatik, vjerujem da je već imate, a ako niste, dajte joj šansu i sigurno ćete postati! *Bridge Commander* je vrlo privlačan i, što je najvažnije, originalan komad softvera koji se izdiže visoko iznad svih drugih pomalo ishlapljelih i potrošenih žanrova. Make it so!

SOVEREIGN

Ovo je zvijer! Dobit ćete ga nakon pet-šest obavljenih misija i prvo što ćete primijetiti je mnogo ljepši interijer. Prostrana dvorana prepuna displaya, svjetalca i užurbanih zastavnika već je nešto drugo. Može pucati

moćnija quantumska torpeda, ali ih je nešto manje nego foton-skih (oko 60). Brojniji phazeri koji se brže pune i nešto moćniji štitovi glavne su značajke koje pretvaraju sovereign u pravi razarač!



ALTERNATIVNO

STARFLEET ACADEMY

Prvi pokušaj simulacije ST-brodova. No, s obzirom da su vrlo okretni i lako uništivi, sve je ostalo na pokušaju.

KLINGON ACADEMY

Ista stvar samo što vozite bird of preyve i slična Klingoska letala.

OCJENA

Izvršna ST-simulaciju koju valja odigrati bili fan ili ne

87

Golf za najzahtjevnije, ali i za početnike

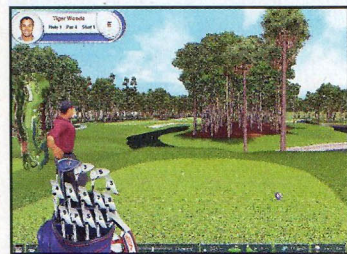
TIGER WOODS PGA TOUR 2002

EA Sports izdaje svake godine novi nastavak tog serijala nakon što konkurencija izbaci svoje adute. I to gotovo uvijek bude najbolja simulacija golfa na računalu. Tradicija se nastavlja...

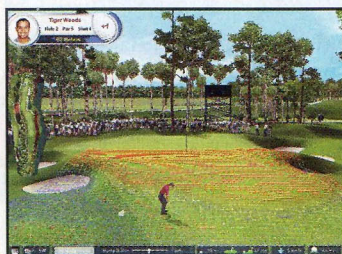


TIGER WOODS PGA TOUR 2002

PROIZVOĐAČ Headgate Studios **IZDAVAČ** EA Sports **MINIMALNA KONFIGURACIJA** PIII 800, 64 MB, Voodoo 3 **NAŠA PREPORUKA** P4 1.5, 256 MB, GeForce 2 **3D PODRŠKA** DirectX, GeForce **MULTIPLAYER** Internet



Udarac ovisi o odabiru palice



Presjek polja kao dodatna pomoć pri ciljanju

PIŠE Ivan Kovačević

ivan.kovacevic@janus.hr

Najnoviju inačicu *Tiger Woods PGA Toura* u izdanju EA Sportsa potpisuje Headgate Studios.

Riječ je o razvojnom timu zaslužnom i za *Sierrin PGA Championship* koji je dobio same hvalospjeve. Podsjetimo, isti je tim zaslužan i za *Links 2001*. No, kako EA Sports brand igre imaju svoj prepoznatljiv stil, odlučili su krenuti ispočetka.

Ako ste igrali *FIFA-u*, *NBA*, *NHL* ili bilo koju drugu EA Sportsovu igru, zacijelo ste primjetili po čemu se razlikuju od konkurencije. Ponajprije po grafici za koju smo navikli da je na najvišoj razini. Ipak, njihovi naslovi godinu iznova impresioniraju. Ni *Tiger Woods PGA Tour 2002* nije iznimka. Riječ je o pravom prazniku za oči. Prije nego što počnete igrati, kamera će vas provesti cijelom stazom, vidjet

ćete sve do najsitnijeg listića, dok vodene površine, rasline i travnata podloga izgledaju vrlo realistično. I igrači *PGA Toura* također su preneseni i više nego vjerodostojno. Zamjerka bi se jedino mogla uputiti detaljnosti njihovih lica. Ni publici uz teren nije posvećeno ništa manje pozornosti, naprotiv.

"TRUE SWING"

Ocjena svake igre ponajviše ovisi o njezinoj igrivosti, stoga je tu i napravljen najveći pomak - ne samo u odnosu na prošlogodišnju inačicu, nego i u usporedbi s konkurentskim naslovima na tržištu. Riječ je o tzv. "true swing" načinu udaranja loptice mišem. Palicu kontrolirate pokretom miša onako kako biste to činili s pravom. Da biste zamahnuli, morat ćete pomaknuti miš prema sebi, dok će jačina udarca ovisiti o brzini poteza u suprotnom smjeru. Nevjerojatno koliko je jednostavan takav načina igra-



Kamere se konstantno mijenjaju prilikom praćenja loptice



Sami birate pogled na teren

nja, što naravno ne znači da je igra prelagana. Naprotiv, da biste ostvarili vrhunske rezultate morat ćete se itekako potruditi. Prilikom udarca vaša će loptica biti praćena kamerom iz različitih kutova, a postoji čak i Matrix stil, što uvelike povećava atraktivnost igre. Zvučna pozadina nimalo ne zaostaje za grafičkim prikazom. Cvrkut ptica, zvuk loptice, vjetera i publike uvelike pridonosi atmosferičnosti i ukupnom dojamu. Tu su i vrlo dobri komentatori i najavljiivači koji se, nažalost, ipak ponavljaju. Možete odabrati između čak šesnaest načina igranja, čime se dosad nije mogla pohvaliti nijedna simulacija golfa. Postoji i mogućnost online igranja. Naša jedina zamjerka odnosi se na nekolicinu bugova, posebice one u izbornicima. Ova će igra pronaći svoju publiku među profesionalcima računalnog i pravog golfa, ali i među amaterima koji se prvi put susreću s tim sportom na računalu. Može se slobodno reći da je Headgate Studios nadmašio sam sebe.

ALTERNATIVNO

LINKS 2001

Headgate Studios zaslužan je i za ovaj naslov.

PGA CHAMPIONSHIP 2000

Sierrin golf koji također potpisuje Headgate.

TIGER WOOD PGA TOUR 2001

Prošlogodišnja inačica igre.

92

OCJENA

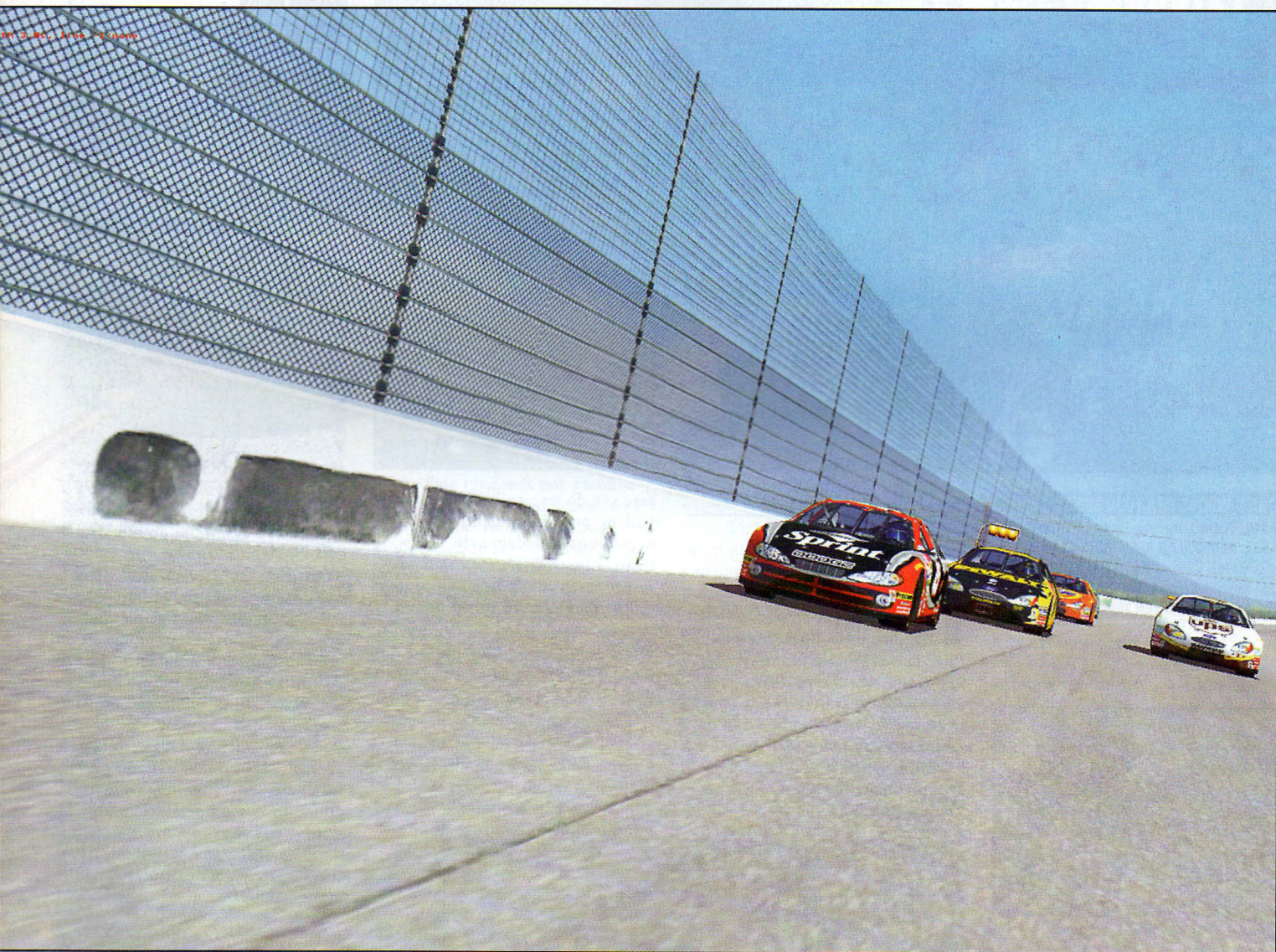
Da nema nekoliko iritantnih bugova, ocjena bi bila i viša

Tražite li najbolju golf simulaciju, vaša potraga završava ovdje

Luda trka

NASCAR RACING 2002 SEASON

Nakon NASCAR 4 i NASCAR Heata činilo se da će tržište automobilskih simulacija bar neko vrijeme biti lišeno većih uzbuđenja, no Papyrus i Sierra su izbacili novu inačicu svoje posljednje igre



NASCAR RACING 2002 SEASON

PROIZVOĐAČ Papyrus **IZDAVAČ** Sierra
MINIMALNA KONFIGURACIJA P2 450 MHz,
 128 MB RAM, 16 MB 3D-kartica **NAŠA PRE-**
PORUKA P3 1000 MHz, 256 MB RAM, 64 MB
 3D-kartica **3D PODRŠKA** Direct 3D, open GL
MULTIPLAYER Internet, LAN

PIŠE Karlo Kolar

karlo.kolar@janus.hr

Kao što je u svijetu letenja *Falcon 4.0* postavio neke nove standarde i postao benchmark s kojim su uspoređivane sve ostale ozbiljnije simulacije, tako je cijela NASCAR serija bila sinonim za vrlo detaljne

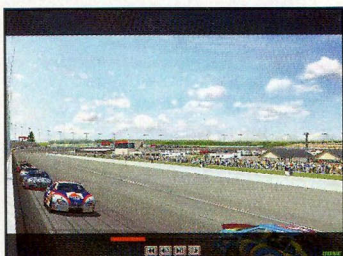
simulacije koje su uvijek bile korak ispred konkurencije. Izlaskom *NASCAR Racinga 3* Papyrus se našao među malobrojn timerima koji iz nastavka nude sve bolje simulacije. No, izlaskom *NASCAR Heata* pokazalo se da Papyrusove igre više nisu toliko dominantne i da se konkurencija brzim tempom

približava. Upravo je iz tog razloga ove godine i izašao *NASCAR Racing 2002 season*.

Svi oni koji su igrali prijašnje nastavke primijetili će da je došlo do promjene naziva, naime novi je nastavak trebao nositi naziv *NASCAR Racing 5*. Drugi naziv je donekle logičan jer *2002 season* uistinu nije nova igra, nego samo



Odličan replay tool omogućava vam pogled iz svih kutova



Ko na telki!



Urgh, pa ja letim

Gentelman start your engines!

dotjerani NASCAR Racing 4. Što on zapravo nudi? Standardno ludu jurnjavu američkim ovalima na kojima se postižu brzine veće od 300 km/h, 42 pomahnitala protivnika koji će nemilosrdno jurcati stazom i gurkati vas bez upozorenja, odličnu grafiku koja sad izgleda još bolje te iznimno dosadnog spotera koji može milijun puta zaredom ponoviti jedno te istu poruku i ne biti sam sebi glup.

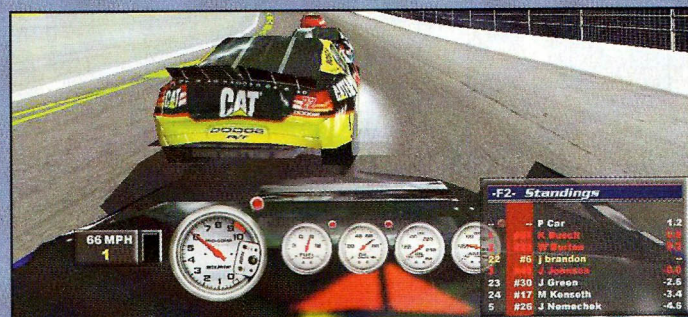
CASTROL U KOSI I KRVAVE OČI

Malo koja igra je toliko dobra da bismo zbog nje mogli ostati budni do dugo u noć, a NASCAR Racing 2002 season je jedna od takvih. Već na prvi pogled je jasno da je riječ o fantastičnoj igri koji plijeni odličnom grafikom i dobrom zvučnom pozadinom. No, ovdje tek počinje prava zabava. Tehnički detalji, kao što je podešavanje automobila, dotjerani su do savršenstva, nema toga što može utjecati na vašu vožnju, a da to nije moguće podešavati i

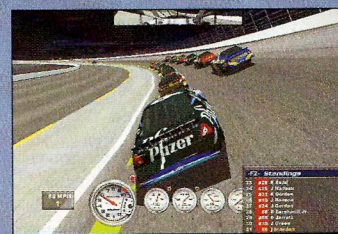
eksperimentirati s tim. No, ono najvažniji je ipak ponašanje auta na cesti (čitaj: ovalu) koje je jednom riječju fantastično!!! 2002 season nastavlja tradiciju svojih prethodnika i ima fantastičnu fiziku automobila. Za razliku od popularnih igara poput Need for Speed, gdje automobili jure kao da su na tračnicama bez obzira na zakone fizike, u NASCARU su automobili osjetljivi, nestabilni i krajnje krhki. Ako vaš stil vožnje ne poznaje kočnicu kao vozačku komandu, a osobno znam nekoliko takvih vozača, zaboravite ovu igru. Kako se nagibi zavoja i ravnina razlikuju na svakoj stazi koje se voze u NASCAR prvenstvu, tako i svaka staza traži posebanu strategiju. Neke su konstruirane tako da gotovo nikad nećete ni pomisliti na kočnicu, a neke ovise samo o tome koliko brzo možete prebacivati brzine. No, vjerojatno je najgore kad naletite na tvrdoglavog protivnika koji vas ni po koju cijenu ne želi vidjeti ispred sebe. Ionako naporan posao konstantnog održavanja savršenog pravca postaje

TUPAN ZA VOLANOM

Jedna od boljki svih NASCAR igara pa tako i ove jest problem zastavica i kako se umjetna inteligencija nosi s njima. U NASCAR Heatu svaki put kad bi se pojavila žuta zastavica netko od računalnih vozača bi poludio i izazvao nered. U NASCAR Racingu 2002 taj problem ne postoji, ali zato ako slučajno koji od računalnih vozača ispadne iz svoje pozicije početak će glavinjati stazom kao da se ne može vratiti na svoje mjesto. Katkad je računalu potrebno dvije-tri minute da ponovno pronađe gdje pripada. Vrlo iritantno, a zamislite samo kad se izgube dvojica...



Ovako to treba izgledati kad nema tupavaca



Eno pace car sad mogu na kavicu



I šta da sad kažem

noćna mora kad vas neka budala guzi pri brzini višoj od 300 na sat, i to samo dvadesetak centimetara od betonskog zida.

DAJ JOŠ JUHE

NASCAR je kao i većina američkih sportova okrutno natjecanje u kojemu se greške skupo plaćaju. NASCAR Racing 2002 season je napravljen da bude upravo takav. Umjetna je inteligencija napravljena toliko dobro da računalni vozači ne dopuštaju pogreške. Ako pokušate proći ispod vozača ispred sebe, on će vam vrlo često zalupiti vrata i pokušati vas onemogućiti u vašem manevru, a ako pak pokušate s gornje strane, onda vam ostaju samo dvije mogućnosti, ili ćete ga prestići ili će vas prestići svi ostali. Naime, čim vozač iza vas uoči prazninu koju ste svojim manevrom napravili on će taj tren uletjeti i vi se više nećete moći vratiti na svoje mjesto. Isto tako je vrlo riskantno voziti se preblizu protivnika jer će oni vrlo rado pogurati vaš desni stražnji kraj, što će u 90% slučajeva rezultirati divljim i vrlo nasilnim okretanjem po stazi koje uvijek završava teškim oštećenjima.

NASCAR Racing 2002 season više se čini kao expansion nego kao nova igra, no unatoč tome postoji dovoljno novih opcija i dovoljno poboljšanja u odnosu na NASCAR Racing 4 da bi se moglo reći da je to uistinu vrhunska simulacija automobilskih utrka. Odlična grafika i atmosfera jamče svim zaljubljenicima u brzine da će doći na svoje.

MULTIPLAYER



Tako mi i treba kad se guram s vulgarisom

Jedan od najvećih aduta NASCAR Racing 2002 seasona je odličan multiplayer. Na serverima koje održava Sierra moguće je igrati protiv tridesetak ljudskih vozača željnih jurnjave kao što ste i vi. No ono što me se najviše dojmilo je činjenica da čak i s punom grafikom protiv trideset ljudi u mreži NASCAR nije ni zakašljao, sve je radilo besprijekorno brzo.



Udari po meni stari nije greda!

ALTERNATIVNO

NASCAR HEAT

Igra čija je detaljnost blizu one u NASCAR Racingu 4, a nudi i posebne, vrlo zabavne modove igre.

GRAND PRIX 3

Nije NASCAR, ali je detaljno i vrlo lijepo. Formula 1 u najboljem svjetlu.

OCJENA

89

Fantastična igra koja će ponajprije privući one koji vole detaljnost i složenost simulacije, ali je isto tako i dovoljno igriva da bi u njoj mogli uživati i povremeni vozači

Sveti rat pokrenut iz Rijeke!

CRUSADERS

Počevši rad na igri *Crusaders*, prvobitni entuzijazam BB&idol graphicsa ubrzo je zamijenio svakodnevni rad i višesatno dragovoljno robovanje računalu koje je potrajalo gotovo dvije godine. Je li im se rad isplatio?



U igru se ulazi na...
krm, mala vrata!

CRUSADERS

PROIZVOĐAČ BB & idol graphics **IZDAVAČ** Centar tehničke kulture, Rijeka **MINIMALNA KONFIGURACIJA** Pentium procesor, 32 RAM 300 MB slobodnog prostora na disku **NAŠA PREPORUKA** AMD ili Intel P2 procesor, 64 RAM, 500 MB slobodnog prostora na disku **3D-PODRŠKA** Direct x **MULTIPLAYER** nema

PIŠE Zoran Žmirić

gandalf@boa.hr

U prosincu 2001. godine riječki razvojni tim BB & idol graphics napokon je zgotovio svoju prvu igru *Crusaders*, a otad pa sve do prije nekoliko dana pokušavali su iznaći način kako da igra izađe na hrvatsko tržište. Izdavač se pojavio zaogrnut u ruho riječkog "Centra tehničke kulture" koji je jedini imao sluha za mlade programere i

grafičare iz BB&IG tima, mada se tom djelatnošću nikad prije nisu bavili.

Autorsko fanatično poklonstvo strategijskim igarama na poteze, posebice legendarnom serijalu *Lords of the Realm*, u *Crusadersima* je više nego očito pa ćete već na prvi pogled shvatiti što je autorima osnovni igračić žanr. *Crusaders* je dakle TBS koji koke-tira s poviješću uz neznatnu primjesu fantazijskog čija je radnja smještena u razdoblje od 1050. do

1100., u razdoblje dominacije Rimskog Carstva.

Resursi dostupni vam u igri su drvo, kamen i rudača, za čiji ćete priljev uposliti drvosječe, kamenolomce i rudare. Omjer broja radnika i količine resursa je različit, tako da ćete primjerice za istu količinu resursa morati uposliti manji broj radnika u rudniku, dok će vam za drvo i kamen trebati više njih. Inače su vam resursi potrebni za izgradnju građevina i oružja te za trgovinu.

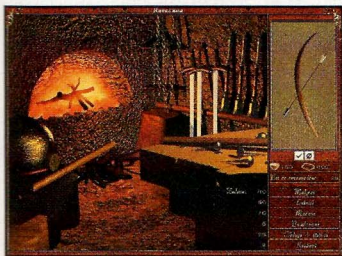
DEMISTIFIKACIJA

Iza pompoznoznog imena BB kriju se početna slova prezimena dvojice ljudi, Matije Budimira i Ivana Bralića, koji sa Srđanom Badurinom (moralna potpora) čine ovaj razvojni tim.

Taj podatak trebate znati; onog trenutka kad zaigrate *Crusaders*, imajte na umu da je ovaj projekt rođen iz čistog entuzijazma dvojica Bralić/Budimir, što ni u jednom trenutku ne umanjuje kvalitetu ili doživljaj igranja. Dapače, spoznaja da iza svega stoje dvojica mladih ljudi koji su u projekt ušli iz čistog gušta začuđuje tim više usporedite li gotov proizvod koji će se (nadamo se, iskreno) naći u vašem kompletu originalnih borbenih igara.



Europa bez granica. Ma to je sve naše!



Kovačnica u kojoj možete načiniti sve što treba pravom ratniku. Mač, strijele, oklopi, pita zeljanica, burek, krmetina s ražnja...

Također ćete se morati brinuti za uzgoj stoke i žitarica kojim se prehranjuje puk, a jedini način za dobivanje zlata je stopa poreza koja se nameće stanovništvu. Te će kategorije utjecati na sreću stanovništva, što nije zanemariv faktor u igri. Bude li puk nahranjen, a porezi mali, osjetit će se i veće zadovoljstvo među poklonicima.

STRATEGIJSKA POTEZALJKA

Ne zaboravimo i utjecaj crkve na društveni život. Crkva koja uživa znatan ugled među pučanstvom razračunava se s neistomišljenicima spaljujući ih na lomači. Konačan blagoslov o odluci za smaknućem na taj okrutan način ipak ćete donijeti vi kao vladar, ali pritom imajte na umu da će vam, odobrite li lomaču, puk biti zadovoljan, ali će vam pasti znan-



Ne, nije to križ na vrhu crkve. Neki je mangup zario mač u krov



Elitni konjanik s kraljevskom ponudom koju nije mogao odbiti (pogledajte markiranu konjsku glavu u podnožju)

je, također važan faktor u korištenju taktike u bitkama sa susjednim zemljama. Osim toga, postoji mogućnost podilaženja puku na način da im se priredi zabava, najčešće viteški turniri, što će vam olakšati državnu blagajnu, ali ćete zato imati zadovoljan narod i stečeno znanje. Kao što vidite, ravnoteža vam uvijek mora biti na prvom mjestu. Postoji sedam borbenih jedinica u koje možete unovačiti ljude: maljonoše, mačevaoci, laki i teški konjanici, strijelci, svećenstvo i vaša osobna garda - pretorijanci - čija je

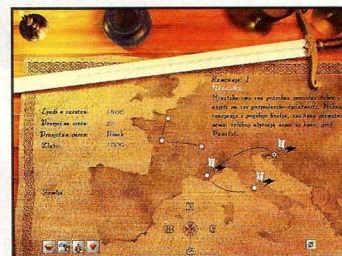
zadaća sačuvati vam glavu od plaćenih atentatora. Bitke izvodite tako da odaberete jednu od triju taktika (svaka ima nekoliko podvrsta koje pak ovise o razini znanja), prepustivši računalu generiranje vaše zadane postavke i procjenjivanje s obzirom na stanje jedinica na terenu i izračunavanje ishoda. U *Crusadersima* su dvije kampanje, a svaka se dijeli na tri misije. U prvoj kampanji igrate u Hrvatskoj, Burgundiji i Italiji, a u drugoj u sjevernoj Burgundiji, Anjou i Normandiji. Možda će vam se to učiniti malo, ali vjerujte



Kruna glavu čuva? Naprotiv, pisaru moj, na-pro-tiv!



Bazen kralja Tvrtka. Obratite pozornost na oblik bazena! To ja zovem egomanijom!



Ne, Visosti! Nitko nije prolio kavu po karti Španjolske. Tu smo zamislili napraviti marinu za Vaše brodovlje

da je to dovoljno materijala za igranje.

Igra se vrti u rezoluciji 800x600, a grafički joj je izgled poput bombonjere. Izbornici su intuitivni, a kako je cijela igra na hrvatskom jeziku, zanimljivo je poslušati i izvrsnog naratora na početku kampanje zbog čije bi se dikcije mogli postidjeti mnogi TV voditelji. Glazba je priča za sebe. Dogodit će vam se da ćete pojedine opcije uključivati samo da biste poslušali pojedinu glazbenu pozadinu koju je u cijelosti izradio Crossbow Studio iz Rijeke (intervju s njima mogli ste pročitati u jednom od prijašnjih brojeva Hackera). Instrumentalna virtuoznost i izvršno pogođena atmosfera stoji rame uz rame s ponajboljim glazbenim temama velikih svjetskih PC-hitova. Glazbeni je ugođaj filmski pa to što je glazba kvalitativno iznad same igre možda je njezin jedini nedostatak, ako bismo to uopće mogli nazvati nedostatkom

ALTERNATIVNO

CIVILIZATION 3

Sa Sid Mayerovim naslovima ne možete pogriješiti, bili skloni TBS-u ili ne.

CALL TO POWER2

Jedan od najkvalitetnijih TBS naslova na tržištu.

LORDS OF THE REALM

Sierrino čedo bez čijeg utjecaja Crusadersi nikad ne bi ni bili načinjeni.

70 OCJENA
+ hardverski zahtjevi,
glazba, balans kategorija,
taktički dio
- nedostatak multiplayera

Kud ploovi ovaj brood?

DESTROYER COMMAND

Simulacija ratnog broda, što ćeš više u životu?



DESTROYER COMMAND

PROIZVOĐAČ SSI **IZDAVAČ** Ubi soft
MINIMALNA KONFIGURACIJA P2 266, 64
 MB, 3D-kartica **NAŠA PREPORUKA** Duron 800,
 256 MB, 32 MB 3D-grafička **3D PODRŠKA**
 Direct 3D **MULTIPLAYER** LAN/modem/Internet



Zdravo, Mihalje! Došla smjena, ha?



Možda sam glup, ali ja se tu stvarno ne snalazim!

PIŠE Krešimir Lauš

kresimir.laus@janus.hr

Ovome se stvarno nismo nadali! Iako su simulacije i igre s tematikom iz Drugog svjetskog rata u posljednje vrijeme popularnije negoli prije koju godinu, punokrvna simulacija jednog američkog razarača nije nam bila ni na kraj pameti! A ovdje je upravo je o tome riječ jer će vas naime SSI-jev *Destroyer Command* na vrlo uvjerljiv način baciti u ulogu kapetana moćnih plovila koja su jezdila uzburkanim morima prije kojih pedesetak godina. Već na prvi pogled igra odiše mirisom žestoke i vrlo ozbiljne simulacije, pa svi koji od takvih igara zaziru neka slobodno prestanu čitati ovaj tekst.

ABANDON SHIP!

Ostalima ću pak reći da će ih *DC* baciti na pomorska bojišta Tihog oceana i Atlantika, i to u dvije (oču dinamične!) skriptirane kampanje s više od dvadeset misija. Nažalost, u njima ćete se moći okušati jedino kao zapovjednik američkih plovila, što znači da će Nijemci, Talijani i naravno mrski Japanci biti tek u ulozi neprijatelja. A baš sam se ponadao da

ću moći isprašiti jenkijevske stražnjice! Tu je još i mediteransko bojište na kojem možete zaigrati u *custom* misijama pa se čini da sadržaja ima i previše. Inače, karte na kojima se odvijaju borbe su nevjerovatno precizne jer su, između ostalog, izvedene u 2D vektorskoj grafici pa je već i ta činjenica vrijedna divljenja. No dobro, evo i o samoj igri... Kao prvo, možda će vas pomalo razočarati prilično rudimentarna grafika koja se ne može pohvaliti ultradetaljnim teksturama, dinamičnim osvjetljenjem niti čestičnim efektima, no to joj ovdje i ne treba. Naime, baš poput gorenavedenih karti i ona je bolno detljana, tako da vrlo vjerno replicira sva plovila, zrakoplove i podmornice tog razdoblja. Svaka zakovica i svaki lim su na svojem mjestu, pa će brodski zaljubljenici bez problema prepoznati sve simulirane modele u igri! Nadalje, brodski interijeri su vjerne replike pravih, tako da ni tu nema nikakvih problema. Kao što vidite, u *DC-u* se sve vrti oko

Ne dajte se omesti pomalo jednostavnom grafikom!

realizma pa je i samo isplovljavanje pothvat u malom! Nema ni govora o nekom arkadnom vozikanju, *DC* je igra u kojoj treba iznimno oprezno igrati i taktički promišljati. Uostalom, na *CD-u* je i jedan PDF-dokument koji si možete fino isprintati i koristiti prilikom treninga! Trebam li reći da ćete, bez obzira na nj, na privikavanje i upoznavanje osnovnih naredbi i taktika utrošiti nekoliko sati. Pa ni tada možda nećete biti spremni za pravi okršaj u idućim misijama u koji nećete ići sami, nego ćete zapovijedati cijelim skvadronima. Nasreću, misije su ipak složene po težini pa ćete se u početku uglavnom obračunavati sa zrakoplovnim eskadrilama i davati vatrenu podršku trupama na kopnu, a tek nešto poslije dokazati se i kao pravi pomorski stratezi. Inače, sve postaje možete manualno posluživati, ali ako vam se baš ne da pucati iz protuzrakoplovnog topa, to za vas može činiti i vaš PC.

No radnje poput torpediranja, bacanja dubinskih bombi i dalekometnog bombardiranja ipak ćete morati obavljati sami, u njima uostalom i leži čar ove krasne igre. Podešavanje kutova topova, izračunavanje parabole pada, kompenzacija putanje taneta u odnosu na smjer i brzinu mete i slično bit će krasne zanimacije za sve virtualne kapetane koji su dugo čekali ovakvu igru! Krasnu, i u neku ruku pomalo staromodnu, što joj nije nikakav minus, nego dapače plus. *Destroyer Command* jednostavno ostavlja dojam solidnog i inteligentnog proizvoda koji se nije htio pokoriti zakonima tržišta i postati bljutavom komercijalom nego se cijelo vrijeme držao zacrtanog smjera. „Čvrsta“ i funkcionalna grafika, bogate (mada, kažem, skriptirane) kampanje, simuliranje i najmanjih brodskih sustava te zabavan multiplayer temelji su na kojima *DC* izvršno pluta. Ako vam još kažem da se govorka da će biti mrežno kompatibilan s iščekivanim *Silent Hunterom* 2, trebam li još što reći kako bi vas ponukao da kušate taj simulacijski slatkiš. No, ponavljam još jednom, igra je samo za strastvene i „ozbiljne“ igrače...

ALTERNATIVNO

MA LUDILO, BRALE

Mislím, ovakvih igara ima toliko da mi sada nijedna ne pada na pamet. Shot me, twice!

83

OCJENA

Solidna, ali pomalo sterilna pomorska simulacija. Samo za ozbiljne igrače

Slovenci u svetom gradu

JERUSALEM

Ako ste u osnovnoj školi markirali sate vjeronauka, a želite sudjelovati u tv kvizu, evo prilike da steknete opću biblijsku kulturu. Možda postanete milijunaš



To je to, impresivna veduta Jeruzalema

JERUSALEM

PROIZVOĐAČ Arxel Tribe **IZDAVAČ** Cryo Interactive **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 300, 64 MB RAM, 3D kartica **NAŠA PREPORUKA** P3 450, 128 MB RAM, 3D kartica **3D PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** nema

PIŠE **Kristina Jeren**

kristina.jeren@janus.hr

Vjerovali ili ne, ali i Slovenci konja za utrku imaju. Bolje rečeno, imaju oni više konja. Doljepotpisani proizvođač, Arxel Tribe, vrvi imenima poput Matjaž i Tomaž, a iz njihove je radionice izašao sasvim pristojan broj igrivih naslova. Dobro, ne želimo se hvaliti, ali činjenica je da nijedan nije postao planetarno popularan poput našeg *Serious Sama*, pa ipak i oni se dobro drže s obzirom na to da ih ima malo. A nas kao ima puno! No, saznajmo mi nešto i o samoj igri. Igru čije puno ime glasi *Jerusalem: The Holy City* i koja je zapravo drugi dio trilogije i nastavak, gle čuda, prvog dijela zvanog *Pompei* odlučio je lansirati francuski Cryo Interactive. Radnja se vraća malo unatrag, naime prvi se dio, logično, odvijao u Pompejima, što će reći negdje početkom ovog tisućljeća, dok je radnja drugog dijela smještena u Jeruzalem 1552. Isti lik, geolog Adrian Blake, opet je u središtu pozornosti: istražuje različite zavrzlake, traži otete ljude i misteriozne svete predmete. Normalno, kako je ovo vjerski edukativno orijentirana

igra, Adrian će, odnosno vi, morati komunicirati i surađivati s predstavnicima židova, kršćana i muslimana da bi skupio sve potrebne informacije.

DAJTE OVO NEKOM ATEISTU. AH, VI STE ATEIST? NDA...

Ne znam koliko vas ovakav zaplet i ton igre mogu privući. Možda ste vjerski fanatik pa vas proučavanje triju *mainstream* religija zanima više od svega, ali tada zacijelo već i mnogo toga znadete pa ne znam čemu bi vas to ova igra mogla poučiti. Možda ste u slobodno vrijeme i religiozni, ali sumnjam da ćete i tada posegnuti za ovom igrom, vjerojatno ćete svoje vjerske potrebe ispuniti na neki prikladniji način. No, glavni problem ove igre nije čak ni na prvi pogled neatraktivna tematika (mislim u usporedbi sa SF, magije i ostalim svjetovima u kojima možemo uživati), dobro je što se netko sjetio i toga, najviše joj zamjeramo što je - dosadna. Pojasnit ću: kad nam netko spomene avanturu, zamišljamo si zanimljivu igru sa zagonetkama koje zahtijevaju barem minimum upotrebe mozga, možda čak i s malo težim mo-

golomkama, s malo zdravog humora, dobrom pričom i privlačnom grafikom. *Jerusalem* ima samo potonje, a ni to nije toliko revolucionarno ni novo da bi nas zadržalo duže vrijeme. Šteta, moglo je sve završiti dobro da su nas pustili da samo igramo, ovako se vaša igra sastoji većinom od gledanja, nazovimo to, animacija i slušanja blebetanja sporednih likova. U redu, pričaj, ali onda ušuti i daj da malo igram. Ukratko, cijela se igra svodi na to da svaku prostoriju u koju dođete pretražite i pokupite ono što možete. Ono što je možda najkorisnije u ovoj igri je opširan 'rječnik' svih religijskih pojmova koji vam mogu pasti na pamet iz bilo koje od gore spomenutih religija, a uz svaki je i slika, najčešće nekog umjetničkog djela koje pokriva odabranu vjersku tematiku. Pa 'ko voli...

ALTERNATIVNO

MYST 3: EXILE

Jedna od malobrojnih novijih avantura vrijedna spomena.

NEŠTO STARO, ALI DOBRO

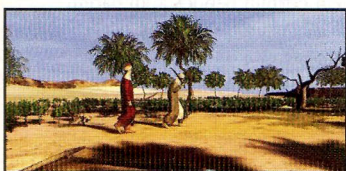
Uvijek se rado i pomalo nostalgичno vraćamo u zlatno doba avantura. Ako još niste, nikad nije kasno da dovršite davno započeti *Monkey Island*, *Grim Fandango*... s obzirom na današnju ponudu...

OCJENA

Premalo avanture, pre-više priče. Amen

51

Sam odlučite hoćete li otići u crkvu ili zaigrati ovo čudo



Mislite da ćete se boriti s ovim tipovima? Neee..



U ovakvoj prilici priča se o prvim prorocima



Zidine slavnog grada

Nedokazani megalomani

MEGAPINBALL

Ono što naš mozak stvara kao predodžbu prefiksa mega sigurno se ne slaže s onim u glavama proizvođača ove igre



MEGAPINBALL

PROIZVOĐAČ Megaware Multimedia **IZDAVAČ** Crystal Interactive **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P 200, 32 MB RAM **NAŠA PREPORUKA** P2 233, 64 MB RAM, 4 MB grafička **3D PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** nema



Ovdje glumite dragon slayera...



Primjećujete li sličnost između ove i još jedne slike? Ma neee!!

PIŠE Kristina Jeren

kristina.jeren@janus.hr

Nisu li mogli biti malo skromniji. Mislim, 3 ploče i nepostojanje multiplayera daleko su od bilo čega što bi se na bilo koji način moglo okarakterizirati kao mega. Uz dosta muke, takvo što jedva da se može nazvati i fliperom. Fool me one time, shame on you, fool me two times... Nismo li ipak malo preokrutni? Pa... i nismo. Budućnost je postala sadašnjost, tehnologija je uznapredovala, igre se razvijaju nevjerojatnom brzinom i u nepredviđenom smjeru, a mi smo dobili proizvod za koji bismo bez razmišljanja mogli reći da je izgubljen čekao nekoliko godina dok ga netko nije slučajno pronašao i rekao: "Joj, pa ovo smo zaboravili objaviti!" A ne, neće ići. Svaki je komentar suvišan znamo li da igra na CD-u zauzima jedva pedesetak megabajta.

A SAD POGODITE ONU NEVIDLJIVU TOČKU TAMO...

Bilo bi doista znatno produktivnije

da zavirite u prašnjave kolekcije starih flipera i sami se uvjerite da je *MegaPinball* smijurija. Zvukovi su bili bolji valjda i na Komodorcu; zvučni se efekti svode na neke wannabe smiješne klokote i onaj 'pnjonj' što ga možete čuti u jednoj reklami na našoj televiziji kad nacrtani kukac čupa crva iz poda... Dobro, glazba je nešto bolja, reklo bi se - čak i slušljiva, ali samo djelomično, odnosno, jedna od dviju postojećih stvari u ovoj igri nije loša. Samo tri ploče, bez ikakvih mogućnosti *unlockanja* novih, i nisu nešto čime bi se autori mogli hvaliti, no i to bismo im oprostili da su barem malo dotjeranije. Ne manjka im detalja, daleko od toga, jedna je čak toliko natrpana da se morate dobro pomučiti da biste sa sigurnošću utvrdili gdje je kuglica, ali je ukupni dojam nekako traljav, ostavlja nedo-

rađen okus u ustima i veliki upitnik iznad glave. Nešto tu nedostaje. Ploče *Monsters Rapsody* i *Dragon Cave*, kako su poetično nazvane, mogle su još i ispasti prilično zanimljive, ali kao da se netko ili nešto uplelo i uneredilo cijelu koncepciju. U donjem se dijelu čovjek još nekako i snađe, ali je zato gornja polovica prilično usitnjena i nepregledna zbog dojma perspektive da uopće nemate volje gađati bilo što 'ondje gore' te brzo morate otrčati po naočale ili, još bolje dalekozor želite li barem ugrubo vidjeti što se to ondje događa. Tko zna, možda bi sustav pokretne kamere učinio igru barem malo dinamičnijom, ovako je ona *dead as a Dodo*. Njezinoj nedinamičnosti uvelike pridonose i nesretno postavljene tipke, gljive i ostali elementi koje morate gađati da biste dobili neke posebne bodove, bonus kuglice, otključali tajne prolaze i slično, jer su naime dotične ugurane u dijelove ploče koji su rijetko dohvatljivi čak i ako ste prilično uporni.

Teško da će ikome biti zanimljivo igrati (pre)težak fliper. Razumljivo, određeni izazov mora postojati, ali kad vi lupate i lupate, a bonus kuglice ili *multiballa* ni u tragovima, e onda se zapitate treba li vam to ili hoćete li deinstalirati suvišne programe. Nedostupnost poželjnih punktova povećana je i nepostojanjem gornjih papučica, ili barem jedne, osim na jednoj ploči, zbog čega se igra na preostale dvije polako pretvara u gađanje dviju-triju rupa u donjoj polovici. A ona jedna, zvana *Crystal Towers*, koja je počašćena tom blagodat treće papučice je pak pomalo nespretno izvedena - vrlo ćete teško i vrlo rijetko kuglicu moći protjerati do gornje papučice raspucavanjem odozdo. Ah, što reći, moglo je i bolje.

ALTERNATIVNO

ADDITION PINBALL
EXTREME PINBALL

Svejedno je, recept za dobar fliper odavno je poznat.

DA REAL THINGIE

Zna li itko kolike su cijene rabljenih, dobro očuvanih flipera?

40

OCJENA

Ako trebate ubiti pola sata vremena...

Arkadni nogomet iz ptičje perspektive

KICK OFF 2002

Sjećate li se dobrog starog *Sensible Soccer*a? Riječ je o igri koja još uvijek ima brojne poklonike, što su na umu imali i autori ove igre



Glavni izbornik jedan je od ljepših elemenata igre



Prodor prema vratima

dovati. Ja jednostavno nisam imao živaca.

Iako nema klasičnog multiplayera, postoji mogućnost igranja dvoje igrača na istoj tipkovnici, što podsjeća na 'dobra stara vremena'. To bismo čak mogli uzeti kao plus s obzirom na brojne nedostatke ove igre. Zvučna se podloga uklopila u silivo ostataka igre. Sve što ćete čuti je zvuk lopte i jaukanje igrača prilikom klizećeg starta nakon čega slijedi bučno prosvjedovanje publike. Iako mi *Sensible Soccer* nikad nije bio simpatičan, nemoguće je osporiti mu status općeprihvaćenog arkadnog nogometa, a *Kick off 2002* je njegov nasljednik. No ako ste se zaželjeli arkadnog nogometa iz ptičje perspektive, preskočite ovu igru i zaigrajte bilo koji od starih *Sensible*a. Pravi fanatici te igre neka sami provjere što nudi *Kick off 2002*. Možda će naći više pozitivnih elemenata nego što je to uspjelo potpisniku ovih redaka.

ALTERNATIVNO

SENSIBLE SOCCER

Dobri stari arkadni nogomet, prvi koji je imao i hrvatsku ligu.

SOCCER

Nogomet s Nintendo, svojevrsan prethodnik *Kick off*a 2002.

FIFA 2002

Još uvijek ponajbolji nogomet na PC-ju.

KICK OFF 2002

PROIZVOĐAČ Anco software IZDAVAČ

Acclaim MINIMALNA KONFIGURACIJA P266, 64 MB, Voodoo 1 NAŠA PREPORUKA PIII450, 128 MB, Riva TNT2 3D PODRŠKA DirectX, GeForce MULTIPLAYER nema



Vratar je na koljenima, lopta pred njim

PIŠE Ivan Kovačević

ivan.kovacevic@janus.hr

Iako ćete ovu igru već na prvi pogled usporediti s popularnim *Sensible Soccer*om, njezina je preteča zapravo Nintendo-igra jednostavnog naziva *Soccer*, koja nije bila poznata, ali je imala svoju publiku. Pa ipak, programeri su pri izradi igre imali na umu ponajprije poklonike *Sensible Soccer*a koji i danas igraju svoj omiljeni nogomet. Iako ima 3D-elemenata, *Kick off 2002* nije u cijelosti 3D-igra. Naime, trodimenzionalni su jedino igrači i lopta, dok je sve ostalo u 2D-sučelju. Kako je pogled na teren iz ptičje perspektive, igrače ćete moći razlikovati jedino po boji dresa. Njihove su kretnje izvedene vrlo solidno pa ćete tako moći razlikovati uklizavanje od pucanja prema vratima, što ćete uostalom, osim kretanja pomoću strelica, jedino i moći raditi. Osim strelica, na raspolaganju vam je još samo jedna tipka - za pucanje odnosno uklizavanje. Tipke za dodavanje nema i

mislim da vam ne moram posebno isticati koliko to otežava igranje. Ipak, spomenimo da loptu kontrolirate guranjem u smjeru kretanja tako da se postavite iza nje, što svaku promjenu smjera čini ekshibicijom u kojoj uz veliki napor možda nećete izgubiti loptu. Nakon nekog vremena izvježbat ćete se i suvereni je vladati loptom, no pitanje je imate li baš toliko vremena. Osim toga, vaš je protivnik vrlo napredan i neće čekati da se snađete. U svakom slučaju, svladate li način upravljanja u ovoj igri, *FIFA* će vam biti dječja igra. Što se tiče načina igranja, na raspolaganju su vam liga i kup natjecanja te kvalifikacijski ciklus za Svjetsko prvenstvo i World Cup. Možete kreirati i svoje natjecanje ili pak vlastitu momčad. Postoji i mogućnost treninga, gdje ćete uz mnogo truda možda i napre-

***Sensible Soccer* ne mora se bojati za svoj status**

30

OCJENA

Neigrivo, frustrirajuće

DEAD OR ALIVE NA FILMU

Tecmov *Dead or Alive 3* borilački serijal koji se dosad prodao u više od tri milijuna primjeraka trebao bi u ne tako dalekoj budućnosti gostovati i na filmu. Naime, Midfire Entertainment je postigao dogovor s Tecmom te osigurao licenciju za snimanje akcijskog filma *DOA*.. Produkcija kreće u drugoj polovici godine, a film se u kinodvoranama očekuje tijekom 2002.



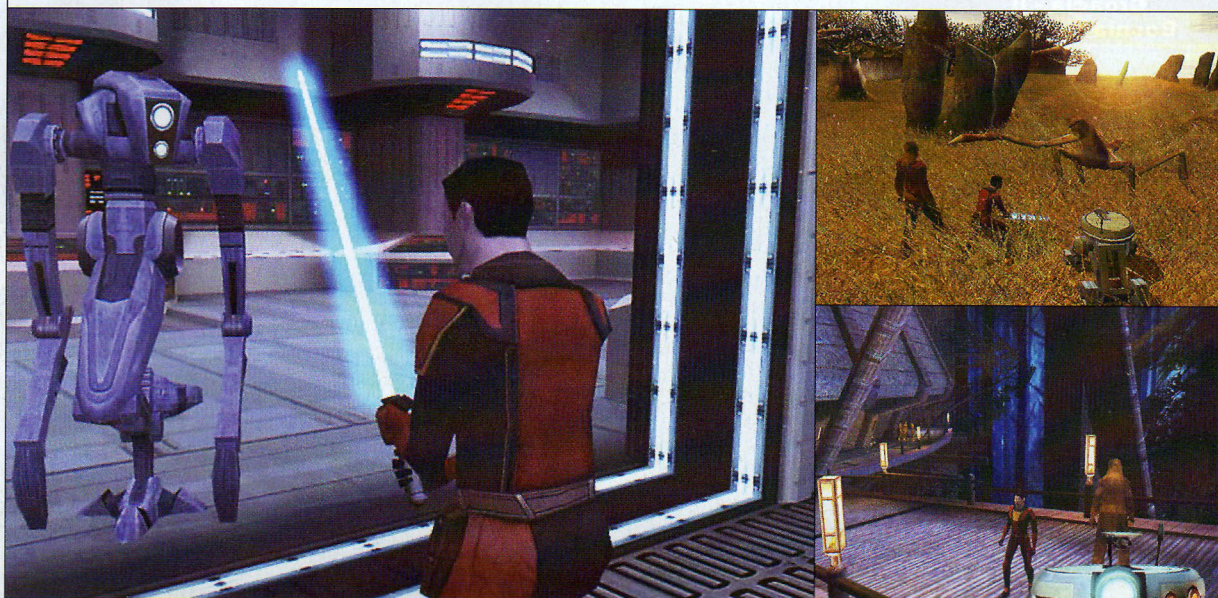
X marks the spot

Kao što vidite, u ovom smo broju potpuno odvojili dio posvećen Xboxu, a tako će biti i ubuduće - sve informacije vezane uz tu Microsoftovu konzolu moći ćete pronaći na jednom mjestu. S druge pak strane, ako ste jedan od onih koji zazire od konzolaškoga igranja, možete sve skupa jednostavno preskočiti i nastaviti uživati u gejmanju na svojim PC-jima. No bilo kako bilo, Xbox je konačno stigao u manje-više sve dijelove svijeta. Sudeći prema dosadašnjim rezultatima, i dalje je jedan od favorita u konzolaškoj utrci siskusnim konkurentima kao što su Sony i Nintendo. Kako je prošla europska premijera u Beču na kojoj smo i mi bili, kada će Xbox stići u Hrvatsku te što ćete sve moći zaigrati u 2002. provjerite na idućih nekoliko stranica prepunih informacija.

AUTOR:
Damir Đurović
damir.djurovic@janus.hr

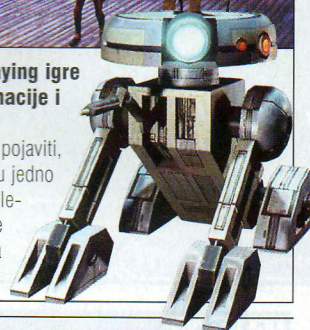
STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Velika Xbox RPG-ekskluziva



Nakon gotovo jednogodišnjeg iščekivanja, koliko je proteklo od BioWareove najave prve roleplaying igre utemeljene na hiperpopularom Lucasovom *Star Wars* svijetu, konačno su procurile prve informacije i konkretne slike iz igre.

Glavna je vijest da će *Star Wars: Knights of the Old Republic* ekskluzivno izaći na Xbox konzoli te da će se PC-inačica pojaviti, nažalost, tek pola godine nakon konzolaške premijere. Iz BioWarea nam obećavaju priču epskih proporcija smještenu u jedno od najturbulentnijih razdoblja povijesti *Star Wars* svijeta. Uglavnom, riječ je o svojevrsnoj kombinaciji proslavljenih roleplayerskih koncepata igara kao što je *Final Fantasy* uz dodatak znatno slojevitije priče i daleko veće slobode kretanja te interaktivnosti nalik prijašnjim BioWareovim projektima, posebice *Baldur's Gate* serijalu. Xbox inačica najavljena je za jesen, dok PC-inačicu možete očekivati tek idućeg proljeća.



CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER

Još jedan bod za Segu

Kralj otkaćenih konzolaških vožnji, *Crazy Taxi*, vraća se nakon kraće pauze pod okriljem Sege.

Preuzmite ulogu jednog od četiriju što karakterom, što izgledom vrlo specifičnih likova te zasjednite u njihove opake ljubimce na četiri kotača i odigrajte niz nabrianih vozačkih misija pretrpanih natjeravanjima, razbijanjima i svim ljepotama koje krase "neopreznu" vožnju. Igra je trenutno planirana za sve konzole nove generacije, no bez imalo sumnje vizualno daleko najprivlačnije izgleda na Xboxu, dakako zahvaljujući inimno snažnom nVidijinom grafičkom čipu. *Crazy Taxi 3* na police trgovina diljem svijeta stiže tijekom nadolazećeg nam toplog i sunačnog ljeta.



VIRTUA FIGHTER 4

Vrhunska japanska tabačina

Igra koja kvalitetom stoji rame uz rame s nedavno izašlim Xbox bori-lačkim hitom *Dead or Alive 3* ipak neće ostati ekskluziva za PlayStation 2 konzolu, kao što su se njezini poklonici dosad nadali.

Naime, Sega-AM2, razvojni studio odgovoran za nastanak *Virtua Fighter* 4, osim na razvoju novog tajnog projekta navodno radi i na novoj

inačici 4.1. svoje PS2 hit-tabačine koja bi, ako sve bude po planu, uz znatno naprednije vizualne detalje trebala izaći već ove jeseni na Xbox konzoli. S obzirom na iznimno veliku podršku koju je Sega kao jedan od najvećih japanskih izdavača pružila Microsoftu i njihovoj novoj konzoli, na Xboxu nas tijekom godine očekuje niz fantastičnih naslova.

MICROSOFTOVIH SEDAM

Najveći ovogodišnji sudar konzola te veliko odmjeravanje snaga između Microsofta, Sonyja i Nintendo dogodit će se već u svibnju na E3 konvenciji u LA-u. Za tu prigodu Microsoft potihlo sprema najave čak sedam novih ekskluzivnih first party igara razvijanih u studijima s kojima vrlo blisko surađuje. Inače, tijekom trajanja konvencije očekuje se najavljivanje još nekoliko desetaka Xbox igara različitih proizvođača.

SATE OF EMERGENCY NA XBOXU

Rockstar Games koji u novije vrijeme bilježi fantastične uspjehe svojim naslovima na PS2 konzoli najavio je da osim na razvoju *Grand Theft Auto 3* za Xbox i PC radi i na Xbox inačici svog najnovijeg hita *State of Emergency*. Dovršavanje posla na tom projektu očekuje se najesen.

MIDTOWN MADNESS 3

Microsoft nam ove jeseni donosi još jedan novi serijal, i to ekskluzivno za njihovu konzolu. Riječ je o *Midtown Madnessu*, ludoj utrci po autentičnim gradskim sredinama. Treći nastavak ponudit će vam tridesetak licenciranih automobila te vjerne virtualne replike Pariza i Washingtona po kojima ćete moći bjesomučno juriti. Inače, na razvoju igre radi švedski Digital Illusions zadužen za upravo izlazeći fantastični *Rally Sport Challenge*.

DEAD TO RIGHTS

Postupno širenje Microsoftove konzole navelo je i japanski Namco da joj posveti nešto više pozornosti. Tijekom ljeta veseli Japanci namjeravaju izdati Xbox inačicu odlične akcijske igre *Dead to Rights* koja će osim niza vizualno naprednijih funkcija biti obdarena i podrškom za widescreen TV te 5.1 surround.

EUROPSKA PREMIJERA

A što je s Hrvatskom?

Samo tri tjedna nakon japanske premijere te četiri mjeseca nakon američke premijere Xbox je doživio i svoj izlazak na europsku pozornicu.

Interes za Microsoftovu konzolu na području Europe varirao je od zemlje do zemlje. Daleko najveće zanimanje javnosti za konzolu na dan premijere pokazano je u Engleskoj, dok je u ostalim zemljama cijeli događaj protekao nešto tiše. Službenih rezultata prodaje još uvijek nema, očekuju se najkasnije u roku mjesec dana. Na kraju svega postavlja se pitanje: što je s nama, što je s Hrvatskom? Prema službenoj izjavi Microsofta, zasad ne postoje nikakvi konkretni planovi ili datumi vezani uz službeni izlazak Xbox konzole na području istočne Europe. Jedino nam je dano do znanja kako

Microsoft želi prvo svoju konzolu postaviti na noge u ostalim regijama, a tek se onda pozabaviti i manje profitabilnim zemljama poput Lijepe naše. No opet, s druge strane, samo nekoliko dana nakon premijere u ostatku Europe Xbox se neslužbeno pojavio u prodaji i u Hrvatskoj. Naime, nekoliko se manjih privatnih tvrtki, uvidjevši da je pokazan izniman interes za tu konzolu, odlučilo uvesti je i ponuditi u prodaju. Zasad je riječ o poprilično neproporcionalnim cijenama naspram onih u EZ-u, no kako se bude pojavljivalo sve više uvoznika, tj. prodavača na sivo, cijena će polako padati te bi se vrlo brzo trebala spustiti na razinu europske. A tko zna, možda u međuvremenu i samom Microsoftu zasija žaruljica te odluči stvari pogurati sa svoje strane.



JAPANSKI REZULTATI

Premijera: Xbox na Dalekom istoku

Japansko je tržište oduvijek za zapadnjačke proizvođače igara bilo prilično teško i neosvojivo. Microsoft je prva tvrtka nakon dugo vremena koja će tom dijelu Dalekog istoka, gdje uvjerljivo dominiraju Sony i Nintendo, ponuditi svoju novu konzolu.

22. veljače dogodila se japanska premijera Xboxa koju su Microsoftovi konkurenti, s jedne strane, željno iščekivali vjerujući u njegovu sigurnu propast, dok su, pak s druge strane, povlačili različite marketinške poteze kako bi se što efikasnije oduprli prodoru mogućeg ozbiljnog konkurenta na svoje tržište. Rezultat je idući: u prva dva tjedna u Japanu je prodano 150 000 konzola od 250 000 koliko ih je Microsoft namijenio za to tržište u prvih mjesec dana prodaje. S jedne strane, Microsoft je vrlo zadovoljan postignutim rezultatima jer im je svojevrstan cilj bio prodati polovicu ponuđenih konzola, no s druge strane, Sony i Nintendo navode da su te brojke iznimno male. Divu iz Redmonda još jedna stvar ide u prilog – premijera Xboxa na japanskom tržištu dogodila se u dijelu godine koji je inače poznat kao razdoblje znatno slabije prodaje videoigara. Dobar pokazatelj dojma koji je



konzola ostavila na japanske izdavače jest i to da se uskoro sprema nekoliko najava vrhunskih japanskih naslova namijenjenih upravo Microsoftovoj konzoli.

Opsežan pregled potencijalnih hitova koje ćete moći zaigrati tijekom godine

X box je kročio na svjetsku pozornicu i svojom ovomjesečnom europskom premijerom definitivno ušao u svijet konzola. Izvrstan uspjeh na američkom tržištu, ostvarena očekivanja u Japanu te vrlo obećavajući rezultati samo nakon nekoliko dana prodaje u Europi osigurali su Microsoftu opstanak na tržištu konzola. Jedino što vam ostaje je iščekivati brojne odlične igre koje stižu tijekom godine. Iako će praktički svaki dio godine ostati obilježen s nekoliko izvrsnih naslova namijenjenih crno-zelenoj nemani, najprivlačniji i ujedno ponajviše obećavajući projekti zatrpali će tržište tek najesen, posebice u vrijeme božićnih blagdana. Na idućih nekoliko stranica predstavljamo vam samo jedan manji dio, prema našem mišljenju, najistaknutijih igara koje vas očekuju u 2002.





Project EGO

Kad biste tražili tri igre koje bi opravdale vašu odluku o kupnji Xbox konzole, odgovor bi zacijelo uključivao i nadolazeći Big Blue Boxov iznimno ambiciozan RPG-projekt radnog naziva *Project EGO*. Igra vam daje potpunu slobodu upravljanja likom u fantastičnom svijetu te proživljavanje njegova života od rođenja pa do same smrti.

PROIZVOĐAČ ■ Big Blue Box
IZDAVAČ ■ Microsoft
ŽANR ■ RPG
IZLAZI ■ jesen/zima 2002.

Buffy the Vampire Slayer

Mlada, privlačna, a usto i ubojica vampira sa stavom. Naravno, riječ je o junakinji *Buffy the Vampire Slayera*, jednog od malobrojnih serijala kojemu je pošlo za rukom steći popularnost u vrlo kratkom razdoblju. Vjernu virtualnu repliku Sarah Michelle Geller imat ćete priliku "provozati" već ovoga proljeća u tom Xbox ekskluzivnom naslovu.



PROIZVOĐAČ ■ Collective
IZDAVAČ ■ Fox Interactive
ŽANR ■ akcija
IZLAZI ■ proljeće 2002.

Sega GT2002

Igra koja zacijelo pretendira na titulu najbolje utrke na Microsoftovoj konzoli je Segina simulacija *Sega GT 2002*. Iako je njezin prethodnik postigao zapažen uspjeh na nažalost propaloj Dreamcast konzoli, pitanje je koliko će prelazak na Xbox značiti za taj serijal. Hoće li postati svojevrsan Xboxov odgovor na *Gran Turismo*?



PROIZVOĐAČ ■ Sega
IZDAVAČ ■ Sega
ŽANR ■ utrka
IZLAZI ■ ljeto 2002.

Soul Calibur 2

Svaka čast Tecmovom genijalnom *Dead or Alive 3* ili pak odličnom Seginom *Virtua Fighteru 4*, no *Soul Calibur* nije bez razloga slovio za najraznolikiju i najsloženiju tabačinu na tržištu. Ako je vjerovati onomu što smo dosad vidjeli, *Soul Calibur 2* bi se trebao odlučno vratiti na tron i pokazati da je ponovno riječ o vrhunskom boričkom naslovu.



PROIZVOĐAČ ■ Namco Entertainment
IZDAVAČ ■ Namco Entertainment
ŽANR ■ borba
IZLAZI ■ jesen 2002.

Malice: Kat's Tale

Sitna, ali dinamična, mala Alice glavni je lik Argonautove arkadno-platfomske igre *Malice*. Fantastični vizualni efekti koji doista dočaravaju moć konzola nove generacije te urnebesna jurnjava fantastično osmišljenim razinama kombinirana s nekoliko lakših zagonetki je, čini se, pravi recept za uspješnu i simpatičnu arkadicu poput ove.



PROIZVOĐAČ ■ Argonaut Software
IZDAVAČ ■ Microsoft Games
ŽANR ■ arkada
IZLAZI ■ jesen 2002.

Superman: The Man of Steel

Je li to zrakoplov, je li to vlak, je li to glupi reklamni slogan... Neeeeeee, to je Superman! Batman je faca, Ghost Rider je fora, ali, dragi naši, morate priznati da nitko nije ni do jaja Supermanu, čovjeku od čelika. Infogrames nam ove godine priprema gostovanje tog legendarnog superheroja na Xboxu, i to u svom njegovom sjaju.



PROIZVOĐAČ ■ Circus Freaks
IZDAVAČ ■ Infogrames
ŽANR ■ akcija
IZLAZI ■ druga polovica 2002.

Lord of the Rings: Fellowship of the Ring

Iako su trenutačno u razvoju dvije igre *Lord of the Rings* tematike koje obrađuju radnju prve knjige, samo se Universalova radi prema Tolkienovim literarnim djelima i, za razliku od EA-ovog *LoTR* projekta, zasad samo za Xbox.



PROIZVOĐAČ ■ Universal Interactive
IZDAVAČ ■ Universal Interactive
ŽANR ■ RPG
IZLAZI ■ jesen 2002.

Deus Ex 2

Posljednja vijest koja stiže iz Eidos Interactivea kaže da će nastavak fantastičnog *Deus Exa* izaći samo na PC-ju i Xboxu koji će time dobiti još jednu ekskluzivu kojom će moći konkurirati na tržištu konzola.

Grand Theft Auto 3

Frendovi vam već duže vrijeme uživaju igrajući igre na PlayStationima tvrdeći da je *GTA3* igra desetljeća. O.K., ako i vi želite zavaljeni ispred svog TV-a uživati u toj urnebesnoj Rocket Gamesovoj igri, prilika će vam se pružiti i na Xboxu već ovog travnja.

Final Fantasy 11

Nakon dužih pregovora Microsoft sa Squareom čini se da je konačno dogovoren prvi online uradak *Final Fantasy* sage za 'X-kutiju' koja je već u startu opremljena svim potrebnim hardverom za online igranje.

Matrix

Jednim od značajnijih Microsoftovih uspjeha smatra se i dobivanje ekskluzivne licencije za razvoj igara prema ultrapopularnom filmu. Dakako, to je Billa i njegovu tvrtku stajalo poveću hrpicu suškvah papirića.

Metal Gear Solid

O Xbox remaku daleko najbolje PlayStation 2 akcijske igre *Metal Gear Solid* priča se već duže vrijeme, a glasine govore da će se realizirati u drugoj polovici godine.

The Unseen

Projekt koji je Microsoft dosad držao u tajnosti uskoro bi trebao biti otkriven. Navodno je riječ o fantastičnoj arkadnoj akcijskoj igri fantazijske tematike, a postoje naznake za snimanje filma ili serijala utemeljenoj na njoj.

Wreckless: Yakuzza Mission

Jedna od prvih japanskih igara za Xbox pokazala se instant-hitom. Igrače je najviše privukla vruća jurnjava ulicama Hong Konga, dosad u igrama nevideno detaljno razbijanje automobila te općenito fantastični vizualni efekti.



PROIZVOĐAČ ■ Bunkasha Entertainment
IZDAVAČ ■ Microsoft Games
ŽANR ■ arkadna utrka
IZLAZI ■ ožujak 2002.

Silent Hill 2: Restless Dreams

Nastavak *Silent Hilla*, ponajbolje Konamijeve survival horor igre, izači će ekskluzivno za Xbox sa sasvim novom epizodom za koju će vam trebati pet-šest sati igranja. Drugih bitnijih razlika između PS2 i Xbox inačice nema, no spomenuti je dodatak dovoljan razlog za kupnju ove inačice.



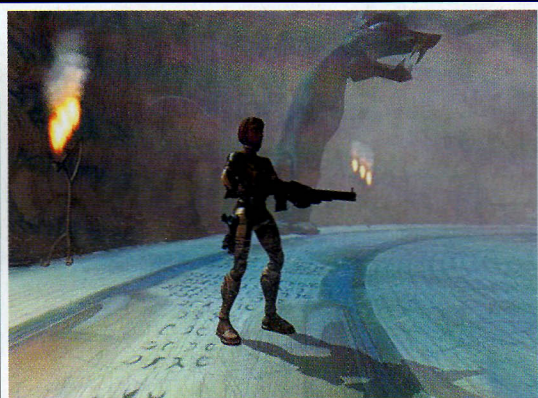
PROIZVOĐAČ ■ Konami
IZDAVAČ ■ Konami
ŽANR ■ survival horor
IZLAZI ■ proljeće 2002.

Nobunaga's Ambition

Prva ozbiljnija strategija za Xbox konzolu dolazi izravno iz Japana, točnije iz ruku KOEI-ja. 3D-okoliš, tematika velikih samurajskih bitaka te zanimljiv japanski pristup konceptu igre daju naslutiti da bi *Nobunaga's Ambition* mogao biti vrlo zanimljiv uradak te jedan od razloga da i brojni strateški fanatiki prihvate ovu konzolu.



PROIZVOĐAČ ■ KOEI
IZDAVAČ ■ KOEI
ŽANR ■ strategija
IZLAZI ■ ljeto/jesen 2002.



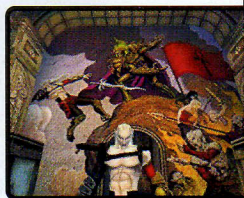
Brute Force

Digital Anvilova taktičko-akcijska igra spada u tzv. drugi val igara za Xbox od kojih možemo očekivati još naprednije vizualne efekte te općenito znatno veći stupanj dorađenosti od trenutačno izašlih igara. *Brute Force* vas stavlja u ulogu vođe specijalnih svemirskih "komandosa" koji će rješavati krize diljem galaksije.

PROIZVOĐAČ ■ Digital Anvil
IZDAVAČ ■ Microsoft Games
ŽANR ■ akcija
IZLAZI ■ ljeto/jesen 2002.

Legacy of Kain: Blood Omen 2

Svi ste manje-više upoznati sa *Soul Reaver* akcijsko-avanturističnim serijalom koji posljednjih nekoliko godina bilježi goleme uspjehe, ali samo malobrojni znaju da vuče korijene iz Eidosovog *Blood Omen* naslova. Nekoć hrabar plemić, a sada jedan od najmoćnijih vampira Kain budi se iz dugog sna i počinje uvoditi red u svijetu koji je davno sam prokleo.



PROIZVOĐAČ ■ Crystal Dynamics
IZDAVAČ ■ Eidos Interactive
ŽANR ■ akcijska avantura
IZLAZI ■ travanj 2002.

Crash

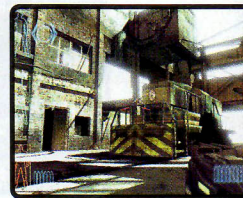
Opako izrazbijajte svog metalnog ljubimca u novoj Rageovoj arkadnoj autouništavačini. U desetak različitih modova provozajte svoju zvjerku na kotačima izvođeci najluđe akrobacije forsirajući je do maksimuma. Ako spadate među fanatike koji uništavanje nekih od legendarnih modela automobila smatraju svetogrdem, klonite se ovog naslova, u suprotnom... navalite.



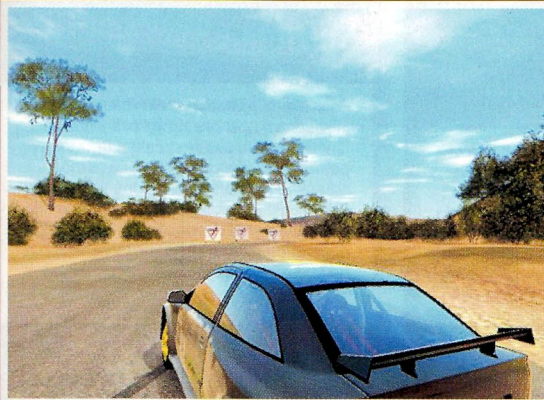
PROIZVOĐAČ ■ Rage Software
IZDAVAČ ■ Rage
ŽANR ■ arkadna utrka
IZLAZI ■ ljeto/jesen 2002.

SWAT: Global Strike Team

Izvrstan Sierrin akcijsko-taktički serijal koji je već dulje vrijeme na ledu trebao bi se najesen konačno pojaviti u trgovinama. Naime, Sierra priprema dvije igre utemeljene na dinamičnim misijama specijalne policije - *SWAT: Urban Justice*, namijenjenu PC-ju (javu pročitajte u ovom broju), i *SWAT: Global Strike Team*, namijenjenu Microsoftovoj konzoli.



PROIZVOĐAČ ■ Sierra Studios
IZDAVAČ ■ Vivendi Interactive
ŽANR ■ taktička akcija
IZLAZI ■ jesen 2002.



Rally Sport Challenge

Digital Illusionsova rally trkaljka već sad slovi za vizualno najjaču utrku na konzolama te ujedno i za najbolju utrku na Xboxu. Iako nije riječ o čistoj simulaciji vožnje, nego o nešto arkadnijoj jurnjavi, *Rally Sport Challenge* nipošto ne biste smjeli zaobići.

PROIZVOĐAČ ■ Digital Illusions
IZDAVAČ ■ Microsoft Games
ŽANR ■ utrka
IZLAZI ■ ožujak 2002.

Turok Evolution

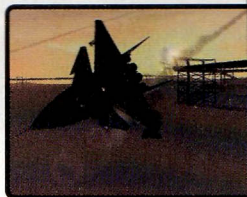
Sjeća li se itko među vama prvog Acclaimovog FPS-a sa samih početaka Nintenda 64? Ako ne, nema veze jer je Acclaim svoga lovca na dionsaure odjenuo u novo ruho donoseći ga praktički na sve konzole nove generacije, uključujući i Microsoftovu.



PROIZVOĐAČ ■ Acclaim Entertainment
IZDAVAČ ■ Acclaim Entertainment
ŽANR ■ FPS
IZLAZI ■ ljeto 2002.

Airforce Delta Storm

Iako po mnogima zrakoplovne borbene simulacije nemaju što tražiti na konzolama nakon PS2 akcijski orijentiranog *Ace Combata*, pokazalo se da igrači i za njih pokazuju interes. Akcija, ultrarealno modelirani zrakoplovi, briljante vizualne koještarije... sve je tu.



PROIZVOĐAČ ■ Konami
IZDAVAČ ■ Konami
ŽANR ■ simulacija
IZLAZI ■ 2002.

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Osim legendarnog *Street Fightera*, samo još jedna igra ima kulturni status među štovateljima borilačkih igara. Naravno, to je Midwayev *Mortal Kombat* koji evo nakon svog četvrtog nastavka prelazi u 3D pa će vam *Deadly Alliance* zacijelo pružiti adrenalnom nabijenu borilačku akciju i omogućiti da se ponovno nađete u ulogama nekih od proslavljenih junaka iz serijala.



PROIZVOĐAČ ■ Midway
IZDAVAČ ■ Midway
ŽANR ■ borba
IZLAZI ■ jesen 2002.

Hunter The Reckoning

Interplay se nakon duže vremena ponovno nastoji izdici iz pepela te otkupljivanjem etabliranih licencija pokrenuti neke koliko-toliko financijski uspješne brandove. Tako se odlučio na kupnju licencije White Wolfova svijeta *Hunter The Reckoninga*, iskoristivši je za stvaranje nove akcijsko-avanturistične igre.



PROIZVOĐAČ ■ High Voltage Software
IZDAVAČ ■ Interplay
ŽANR ■ akcija
IZLAZI ■ proljeće/ljeto 2002.

Rocky

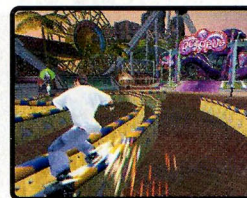
Oličenje američkog domoljubnog filmskog junaka, čovjek koji se izdigao s dna i postigao svjetsku boksačku slavu, dame i gospodo... Roooooocky Babilboaaaaa! "Italian Stallion" prvi put u virtualnu akciju na konzolama kreće tek ove godine, i to u nizu borbi utemeljenih na pričama iz prvih nekoliko filmova superpoznatog filmskog serijala.



PROIZVOĐAČ ■ Rage
IZDAVAČ ■ Rage Software
ŽANR ■ sport
IZLAZI ■ jesen 2002.

Chris Edwards Agressive Inline

Uspjesi i novine uvijek su za sobom povlačile kopiranje ideja, no samo su poneki proizvođači utemeljeni na tuđoj ideji bili znatno uspješniji od onog koji su nastojali kopirati. Upravo takvom se čini obećavajuća Acclaimova rollerblading igra *Chris Edwards Agressive Inline* koja će biti izravan suparnik *Jet Set Radio Future* pa čak i proslavljenom *Tony Hawk*u.



PROIZVOĐAČ ■ Z-Axis
IZDAVAČ ■ Acclaim
ŽANR ■ sport
IZLAZI ■ proljeće 2002.

Rayman 3 Hooldum Havoc

Ubi Softova zabavna arkada ove će se godine naći među naslovima koji će dobiti nastavke. Ovaj put naglasak je stavljen na što kvalitetniju vizualnu izvedbu i općenito što otkačeniju zabavu.

Street Hoops

Ulična košarka mnogima je jedan od omiljenih načina provođenja slobodnoga vremena. Ako ste pak među onima koji svoje slobodno vrijeme radije provode zavaljeni u fotelju, Acclaimov *Street Hoops* mogao bi biti nešto što će objediniti oba spomenuta načina zabave.

Sam and Max

Proslavljeni urnebesno duhoviti strip-junaci Sam i Max nakon duljeg niza godina ponovno bi trebali gostovati u svijetu računalnih igara, ovaj put u arkadno-akcijskoj igri namijenjenoj Microsoftovj konzoli.

Robotech

Jedan od prvih japanskih meč anime crtanih serijala koji se uspio prije nešto više od desetak godina probiti i na naše prostore doživjet će ove jeseni reinkarnaciju u obliku cel shaded igre za Xbox.

Futurama

Osim ako već duži niz godina ne živite pod kamenom, nemoguće je da ne znate za fantastični crtani serijal *Simpsons*. No, manje je vjerojatno da ste upoznati s crtanim serijalom *Futurama* koji također rade isti autori. Bilo kako bilo, nakon brojnih igara posvećenih ludoj američkoj obitelji i *Futurama* dobiva svoju prvu konzolašku igru.

Mace Griffin Bounty Hunter

Žanrovski hibrid svemirske simulacije i akcijom nabrijanog FPS-a još je jedna obećavajuća igra koja će se u naše domove useliti najkasnije do kraja godine.

Enclave

Izvrstan akcijsko-avanturistični fantastički spektakl Star Breez Studiosa u razvoju je od samih začetaka Microsoftove ideje o izdavanju Xboxa. Stoga, neka vas ne čudi ako se *Enclave* nakon poduzetog razvoja pokaže fantastično dorađenim te konceptualno izvršno osmišljenim fantastičkim projektom. U svakom slučaju, igra koja obećava.



PROIZVOĐAČ ■ Starbreez Studios
IZDAVAČ ■ Conspiracy Entertainment
ŽANR ■ akcija
IZLAZI ■ ljeto/jesen 2002.

Bruce Lee: Quest of The Dragon

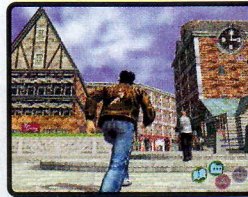
Iako kung-fu legenda čije su borilačke filmove svi s užitkom gledali počiva u miru, zagospodari će vašim konzolama u prvom konzolaškom naslovu *Quest of the Dragon*. Originalna priča igre koja nema apsolutno nikakve veze s Bruceovim filmovima jamči sate i sate vrhunske kung-fu tabačine. Treba li uopće spomenuti da je i u ovome slučaju riječ o Xbox ekskluzivi?



PROIZVOĐAČ ■ Universal Interactive
IZDAVAČ ■ Vivendi Interactive
ŽANR ■ akcija
IZLAZI ■ jesen 2002.

Shenmue 2

Za svaku su konzolu uvijek bile najznačajnije upravo one igre zbog kojih je tisuće fanatika željnih zabave trčalo u trgovine u potrazi za konzolom na kojoj će je moći odigrati. *Shenmue* je bila jedna takva, no Dreamcast je nažalost propao. Srećom, Sega je dovršila nastavak igre te ga nakon neuspjelog izdavanja na umrljoj konzoli ove godine prebacuje na Xbox.



PROIZVOĐAČ ■ Sega
IZDAVAČ ■ Sega
ŽANR ■ RPG
IZLAZI ■ ljeto/jesen 2002.



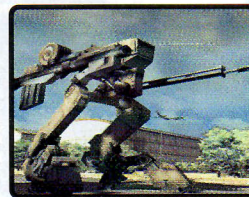
Unreal Championship

Nakon izlaska *HALO*-a Digital Extremesov *Unreal Championship* je najiščekivaniji FPS za Xbox. Modificirani Unreal Warfare engine koji će se bez problema moći nositi sa svojim PC-pandanima zaslužan je za svu vizualnu ljepotu koja krasi ovu igru.

PROIZVOĐAČ ■ Digital Extremes
IZDAVAČ ■ Infogrames
ŽANR ■ FPS
IZLAZI ■ jesen 2002.

Tekki

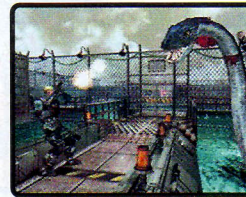
Ako postoji meč simulacija sa stilom, onda je to sigurno Capcomov *Tekki*. U ne tako dalekoj budućnosti ratovanje je počelo dobivati novo naličje uvođenjem sve naprednijeg oružja pa su se u ponudi našli i prvi modeli "vertikalnih tenkova", mečova. Igra vas stavlja za njegovu upravljačku ploču te vas vodi kroz velik broj raznolikih misija potpune destrukcije.



PROIZVOĐAČ ■ Capcom
IZDAVAČ ■ Capcom
ŽANR ■ meč simulacija/akcija
IZLAZI ■ jesen 2002.

Dino Crisis 3

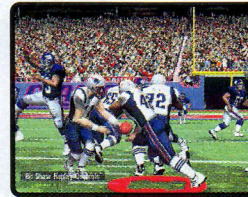
Čini se da se Microsoft posljednje dvije godine specijalizirao za pribavljanje ekskluzivnih prava na neke iznimno popularne serijale. Tako mu je pošlo za rukom nagovoriti Capcom da survival horor igru *Dino Crisis* ubuduće izdaju ponajprije za Xbox konzolu.



PROIZVOĐAČ ■ Capcom
IZDAVAČ ■ Capcom
ŽANR ■ survival horor
IZLAZI ■ jesen 2002.

NFL Fever 2003

Fantastičan uspjeh prvog *NFL* naslova ponukao je Microsoft da nastavak koji će uključivati sezonu 2002./2003. izda što prije. Tako ćete u *NFL-u* 2003 moći uživati već ovog ljeta, kad i službeno počinje nova sezona američkog nogometa.



PROIZVOĐAČ ■ Microsoft Games
IZDAVAČ ■ Microsoft Games
ŽANR ■ sport
IZLAZI ■ ljeto 2002.

Whacked

Želeći napraviti što više kvalitetnih igara, Microsoft se odlučio razvijati igre namijenjene širem krugu igrača željnih čiste zabave, koje im neće oduzeti cijeli dan poput većine drugih hardcore igara. Vesela i otkačena igra *Whacked* animirane grafike pružit će vam mogućnost da u nekoliko puknutih modova luđački zašorate svoje frendove naganajući se po najrazličitijim arenama.



PROIZVOĐAČ ■ Presto Studios
IZDAVAČ ■ Microsoft Games
ŽANR ■ arkada
IZLAZI ■ ljeto/jesen 2002.

Kung Fu Chaos

Još jedan totalno puknut Microsoftov projekt namijenjen apsolutno svima, a posebice ljubiteljima legendarnih kung-fu filmova. Svojevrsna parodija, a ujedno i posveta legendama kung-fua, nudi vam lude borbe zahvaljujući upravo toj predivnoj istočnoj borilačkoj vještini. Da sve dobro izgleda, pobrinut će se prekrasan grafički engine s likovima nalik na karikature poznatih kung-fu stereotipova.



PROIZVOĐAČ ■ Just Add Monsters
IZDAVAČ ■ Microsoft Games
ŽANR ■ arkadna tabačina
IZLAZI ■ jesen 2002.

Virtua Fighter 4

Igra kojom su se PlayStation 2 fanovi donedavno ponosili kao ponajboljom tabačinom namijenom samo njihovoj konzoli iznenada je najavljena i za Xbox. Zanimljivo je da će inačica za crno-zeleno čudovište nositi naziv 4.1, što znači naprednije vizualne efekte i niz zanimljivih ekskluzivnih dodataka.



PROIZVOĐAČ ■ Koei
IZDAVAČ ■ Sega
ŽANR ■ borba
IZLAZI ■ jesen 2002.

TOCA Pro Race Driver

Codemastersi, koji nas još od Amiginog doba zasipaju doista izvrsnim naslovima, svoju eleganciju dizajna prenijet će i u najnoviji nastavak *TOCA* serijala. Ako ste ljubitelj utrka, zasigurno već znate da je taj Codemastersov serijal u samom vrhu trkaćih simulacija zajedno s igrama poput *Gran Turismo*.



PROIZVOĐAČ ■ Codemasters
IZDAVAČ ■ Codemasters
ŽANR ■ utrka
IZLAZI ■ proljeće 2002.

Kakuto Chojin

Dobar dio razvoja ove vrhunske tabaljke sa superrealističnim grafičkim detaljima držan je u tajnosti. Na kakvoj je to borilačkoj divoti Microsoftov specijalni tim iz Japana dosad radio konačno ćete otkriti ove jeseni, kad se očekuje japanska premijera.



PROIZVOĐAČ ■ Microsoft Japan
IZDAVAČ ■ Microsoft
ŽANR ■ borba
IZLAZI ■ jesen 2002.

ISS 2

Jedini ozbiljniji nedostatak u iznimno dobroj ponudi igara za Xbox je pomanjkanje kvalitetnih nogometnih naslova. No već ovog proljeća i taj će problem biti riješen zahvaljujući izlasku drugog nastavka jednog od najpopularnijih konzolaških nogometnih igara - *International Sports Soccer*.



PROIZVOĐAČ ■ Konami
IZDAVAČ ■ Konami
ŽANR ■ sport
IZLAZI ■ proljeće 2002.



Star Wars: Knights of the Old Republic

Vratite se 4000 godina unatrag, u vrijeme prije originalnih triju epizoda Star Warsa te proživite jedno od povijesno najturbulentnijih razdoblja tog ZF-svijeta. Epsku priču u prvoj roleplaying igri utemeljenoj na daleko najpopularnijem ZF-serijalu moći ćete prvo doživjeti na Xboxu, a nakon pola godine i na PC-računalima.

PROIZVOĐAČ ■ BioWare
IZDAVAČ ■ Lucas Arts
ŽANR ■ RPG
IZLAZI ■ jesen 2002.

Burnout

Urnebesna jurnjava puna adrenalina koja je donedavno bila ekskluzivitet na Sonyjevoj konzoli širi horizonte te sa znatno unaprijeđenim vizualnim izgledom seli na Xbox.

Tomb Raider Next Generation

Najpopularnija i najobdarenija virtualna heroína nakon duljeg izbjivanja ponovno se vraća u svijet igara, privlačnija i nabrijanija nego ikad.

Rainbow Six: Raven Shield

Taktička pucačina koja se smatra jednom od začetnica tog žanra do kraja godine dobiva novi nastavak koji će se istodobno pojaviti na Xbox konzoli i PC-računalima. Nešto više o samoj igri pročitajte u ovomjesečnoj rubrici INFO.

POČELA JE NOVA SEZONA FORMULE 1, A PROIZVOĐAČI IGARA SU SE POTRUDILI U ŠTO KRAĆEM ROKU OMOGUĆITI NEZASITNIM IGRAČIMA UŽIVANJE U SIMULACIJAMA NAJBŽRŽEG SPORTA NA SVIJETU. TIJEKOM GODINE VJEROJATNO ĆE SE POJAVITI JOŠ IGARA S F1 TEMATIKOM, A MI VAM OVAJ PUT PREDSTAVLJAMO DVIJE, PO NAŠEM MIŠLJENJU, NAJBOLJE I NAJATRAKTIVNIJE



PROIZVOĐAČ
IZDAVAČ
DATUM IZLASKA

EA Sports
EA Games
svibanj 2002.

EA Sports nastavlja dobro uhodanu tradiciju redovitog izdavanja novog naslova iz svojeg najkvalitetnijeg serijala - nova će igra, posve očekivano, nositi ime *F1 2002*. Zahvaljujući fantastičnim iznosima uplaćenim na debeli račun FIA-e, EA Sports ima jedinstveno pravo ekskluzivnog korištenja podataka o cjelokupnom ovosezonskom F1 natjecanju za igre na svim platformama - iznimka je jedino PlayStation 2, za koji prava dijele zajedno sa Sonyjem. Ipak, Xbox, GameCube i PC inačicu će potpisati isključivo EA Sports, što jamči relativnu dosadu na tržištu, a budući da su njihove F1 simulacije u posljednje tri godine donosile idealan omjer simulacije i arkade, vjerujemo da će nova igra dolično pratiti slavu prethodnika. *F1 2002* će sadržavati sve momčadi i staze iz sezone 2002., uključujući i Toyotinu momčad, kao i sve izmjene u

vozačkom rasporedu koje su učinjene uoči samog početka sezone. Hardverske mogućnosti Xboxa omogućavaju dodatno unapređivanje enginea korištenog u *F1 2001* igri - a najveće su perverzije učinjene na prikazu kiše koja pada "na ekran" te se



slijeva i nestaje u stvarnom vremenu. Uveden je i efekt vjetrova koji će zanositi bolid tijekom utrke, micati lišće na drveću oko staze, a pri kišnom vremenu uokolo nositi kapi. Vjerujemo da će biti ispravljen i veliki propust iz *F1 2001* i da će se zvukovi bolida među-

sobno razlikovati. Svi će bolidi imati promjenjive teksture površine i odvojive dijelove koji će "stradavati" pri sudarima. *Cubic-mapping* će reflektirati okoliš na bolidima i kacigama vozača, a ovisno o dijelu staze na kojem se bolidi nalaze mijenjat će se i osvjetljenje na



svim teksturama. Uz agresivne protivnike (u što nećemo povjerovati sve dok igru ne odigramo), visoku rezoluciju prikaza i *frame-rate* koji će se kretati između 50 i 60 fps, *F1 2002* donosi svu napetost i vizualnu ljepotu F1 natjecanja već krajem svibnja.

PROIZVOĐAČ | Infogrames
IZDAVAČ | Infogrames
DATUM IZLASKA | lipanj 2002.

Najbolja simulacija Formule 1 dolazi na Xbox! Četvrti nastavak najlegendarnijeg F1 serijala svih vremena doživjet će svjetsku konzolašku premijeru upravo na Microsoftovoj konzoli istodobno s PC-inačicom. *Grand Prix* serijal je od prvog pojavljivanja 1992. postao nezamjenjiv *benchmark* za sve F1 naslove s kvalitetom i dubinom pristupa koju nitko nikad nije uspio doseći. *Grand Prix 4* stiže s potpuno novim fizičkim engineom, novim grafičkim engineom, novim modovima igre i podacima iz prošlogodišnje sezone. Nepostojanje licencije za najrecentnije podatke nikad nije previše zabrinjavalo milijune fanova ove igre jer je *Grand Prix* bio najigrivija, najljepša i najbolja simulacija F1 utrka. Sudeći prema najavama, četvrti će nastavak pomaknuti sve poznate odrednice korak dalje. Staze su kreirane prema FIA-nim GPS-podacima, uz poštivanje svih alteracija terena kao i pojedinosti okoliša. Sam Geoff Crammond i stručnjaci njegove tvrtke Simergy su odradili najveći posao vezan uz fizički engine i inteligenciju protivnika, najvažniji element svakog F1 naslova. Pokreti i akcije momčadi i tehničara su napravljene *motion-capture* tehnologijom, a uložen je i dodatni trud ne bi li zvučna slika na najbolji način iskoristila velike mogućnosti audiohardvera Xboxa.



Uostalom, *Grand Prix 4* ne trebaju veličanja tehničke superiornosti upravo zbog Crammondovog imena u samom naslovu. Prisustvo najveće picajzle u svijetu europskih game designera ne dopušta nevjericu ili strah za konačnu kvalitetu igre. Uz dužno poštovanje prema svim ostalim F1 naslovima, teško je ne obasuti izrazima zahvale cijeli Infogrames i njihovu (ipak očekivanu) odluku da *GP4* izađe i na Xboxu. *Grand Prix 4* će, kad se pojavi početkom ljeta, biti igra zbog koje se kupuje konzola ili se plaćaju suludi iznosi za poštarinu, carinu i pakiranje ne bi li se što prije zaigrala pomoću debeljuškastog kontrolera. Kad se početkom jeseni sjena velikog trolista, *TOCA Pro Race Driver*, Geoff Crammonds' *Grand Prix 4* i Colin McRae *Rally 3*, nadvije nad Xboxom, pojam "adrenalin" će dobiti sasvim novo značenje. Čeka se lipanj.



Dolazak
legende

Geoff Crammond's Grand Prix 4

PIŠE
Amar
Rešić

helpline [sos]

uvodnik

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.



IT

Vi pitate, mi odgovaramo i pišemo rješenja koja vam pomažu... čini se da i dalje funkcioniramo ko podmazani. U ovom vam broju donosimo savjete kako napraviti lik u *Arcanumu*, a tu je, konačno, i rješenje *Gabriela* jer smo, naime, odlučili poštovati vaše želje (pogledajte tablicu), što ne znači da u idućim brojevima nećemo opet imati rješenja i savjete za novije igre.

Krešo



LIGHTHOUSE THE DARK BEING

Čitatelj koji krije svoje pravo ime i predstavlja se kao Gandalf (što mu mi opraštamo jer igra prilično dobru igru) pita kako otvoriti sef u svjetioniku - našao je pismo i šifru (5-15-28), ali ne zna što s njima učiniti. Pita također kako otvoriti vrata laboratorija.

O Očito je da nemaš previše iskustva sa sefovima. Jednostavno dođeš do njega i okreneš brojčanicu za 5 udesno, potom za 15 ulijevo te za 28 udesno. Dokumenti koje ondje pronadeš pomoći će ti pri otvaranju laboratorija.

DINK SMALLWOOD

Jedna je čitateljica zapela na kraju igre. Ne zna kako doći do Edge of the Worlda.

O Prilično sam siguran da je to bilo u rješenju, ali evo ukratko: nakon što porazgovaraš s kraljem i dobiješ dopuštenje da nađeš Millera, kreni sjeverno od dvorca. Pri samom vrhu karte ugledat ćeš otvor u planini koji vodi do željene lokacije.

LEISURE SUIT LARRY 7

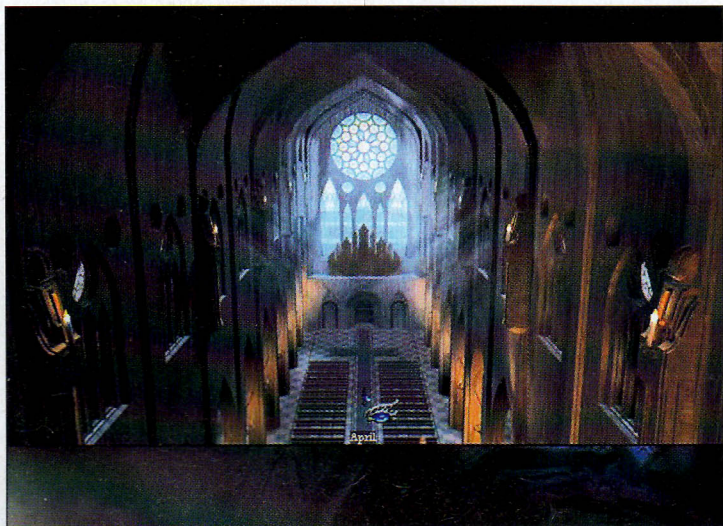
Ovaj predivni serijal je zadavao i još uvijek zadaje probleme igračima iako njegov prvi dio većina njih ne bi ni prepoznala da ga vidi. No, dosta *flashbacka*, Mario ima nekoliko pitanja vezanih uz sedmi nastavak: gdje naći odvijčač i kako otvoriti jedna vrata, te što s kiparom i kako do svoje putovnice?



O Kad se riješiš kipara u vrtu, moći ćeš se popeti ljestvama i uzeti odvijčač iz kutije s alatom. Kako se riješiti kipara? Jednostavno moraš kliknuti na Venusinu nogu pa na palac (da uzmeš koju kockicu), a potom ići dolje, u glavnu prostoriju. Ondje pokupi još jedan *WHERE'S DILDO* pa se ponovno vrati u vrt - kipara više neće biti. U

THE HEAVING HO' se nemoj baviti otvaranjem vrata nego radije kušaj malo umaka (budući da sada možeš 'puštati vjetrove', iskušaj tu novu opciju), pokupi nož i žarulju, razgovaraj s rezačem mesa... Što se tiče dijela vezanog uz putovnicu, Petru moraš dati svoju osobnu da bi je dobio. A kako napraviti osobnu? Ako imaš nekakve slike (dirty pictures) i ono nešto lijepo te karticu-ključ, jednostavno ih zalijepi na karticu i to daj Petru.

THE LONGEST JOURNEY



Nepotpisani čitatelju, ne mogu ti priznati svih 14 glasova za rješenje, nego tek dva. A što se tiče samog pitanja što ga postavljaš u vezi igre, ono je doista preopširno, odnosi se na cijelo dvanaesto poglavlje.

O Budući da nemam dovoljno prostora da ti odgovorim na nj, a i zato što sam siguran da smo već jednom odgovarali na slično pitanje, bit ću vrlo kratak. Na početku trebaš proći kroz rešetku, onespobiti kameru (primjećuješ li žicu) i staviti tablete u stražarevu kavu. Pretraži jaknu i poigraj se računalom da bi maknuo stražare od mjesta na koje želiš ići. Kad dođeš ondje, vidjet ćeš da ti trebaju i filteri, stoga pođi po njih u skladište i vrati se ponovno ovdje. Naravno, kad god ideš negdje, prvo trebaš u bazi provjeriti računalo i pobrinuti se da stražari ne budu ondje.

METAL GEAR SOLID

Giulio je našao Darpa Chiefa i zapeo.

O Nakon što porazgovaraš s njim, on će umrijeti. Pričekaj malo i čut ćeš nekakvu buku izvan ćelije. Izadi van. Slijedi malo duža pucnjava jer stalno dolaze novi stražari. Kad ih konačno



sve pobijediš, moraš nazvati Naomi, poći u dizalo i na B2. Daljnje upute dobivaš na svoj codec...

Zanimljiva ti je ideja, ne znam zašto ne stavljamo na CD, baš ću pogledati.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND



Kiki pita kako pobijediti u partiji pokera na Skull Islandu da bi dobio dijamant.

O Da bi pobijedio Andrea i Crufa, moraš zamijeniti dobivene karte (baš čudno, uvijek su slabe) s tarot kartama koje ti je dala Madam Xima.

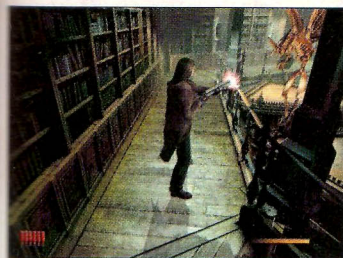
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Josip je zapeo na samom početku igre, u vili. Pita koja dva slova mora pritisnuti na onom kipu u prizemlju.

To možeš i sam otkriti ako koristiš

MOST WANTED

Igra	Mjesto
Gabriel Knight 3	1.
Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura	2.
Hitman Codename: 47	3.
Grim Fandango	4.
Septera Core	
Legacy of the Creator	5.
Wild Wild West	6.
Operation Flashpoint	7.
Omicron: The Nomad Soul	8.
The Longest Journey	9.
Blair Witch Project:	
Volume 1: Rustin Parr	10.
Baldur's Gate 2	11.



zrcalo, ali, da ti olakšam život, H i M.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

L.D. je zapeo na početku, gdje treba pobijediti u obaranju ruku u baru.



Q Ne mogu ti mnogo oko toga pomoći. U rješenju ti je sve objašnjeno, mogu ti samo ukratko ponoviti načelo kojeg se treba držati. Naime, na uvredu moraš odgovoriti tako da ima smisla i da ti uvrijediš njega. Našao sam najčešće uvrede pa ću ih ovdje spomenuti zajedno s odgovorima tako da barem, ako već ne dobiješ njih, imaš neki primjer.

UVREDA - ODGOVOR: Today, by myself, twelve people I have beaten. - By the size of your gut, I'd guess they were eaten. Give up now, or I'll crush you like a grape! - I would if it would stop your WINE-ing My ninety-eight year old grandmother has bigger arms than you. - Yeah. but we both got better bladder control than you do. I'm going to put your arm in a sling! - Why, ya studying to be a nurse? I've got muscles in places you've never heard of. - Too bad none of 'em are in your arms! Hey, look over there! - Yeah, yeah, I know, it's a three-headed monkey. Your knuckles I'll grind to a splintery paste! - I thought that bean dip had strange taste. Your arms are no bigger than fleas I have met. - So that's why you're scratching, I'd go see a vet. My stupefying strength will shatter your ulna into a million pieces! - I'm surprised you can count that high. People consider my fists lethal weapons. - Sadly, your breath should be equally reckoned. Only once have I met such a coward! - He must've taught you everything you know! You're the ugliest creature I've ever seen in my life! - I'm surprised you never gazed at your wife. My fore-arms have been mistaken for tree trunks. - An over-the-counter defoliant could help you with that problem. I've out-wrestled octopi with these arms! - I'm sure that humbled creatures everywhere are humbled by your might! Do I see quivers of agony dance on your lip? - It's laughter that's caused by your feathery grip.

HITMAN: CODENAME 47

Daniel ima pitanje vezano uz četvrtu misiju: The Massacre at Cheung Chau Fish Restaurant.

Probleme mu zadaje posljednja direktiva

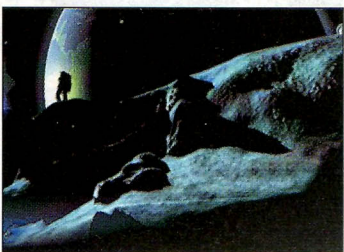


misije - ostavljanje ogrlice u restoranu.

Q Razumljivo, budući da nema nikakvih kontrola, a u ovakvoj se igri (koja je, budimo pošten, malo nerealna) čovjek na njih navikne i očekuje nešto posebno. Zapravo, samo moraš uzeti ogrlicu u ruke i baciti je na pod.

POSŁANIK

Jedan je bezimenni čitatelj zapeo na početku igre. Nalazi se u hodniku u kojem se napucavaju izvanzemaljski i treba mu nekakav izvor svjetlosti da bi mogao pregledati kontrole vrata.



Q Naći ćeš ga u sobi prije, u onoj koja izgleda kao bolnica ili laboratorij. Naime, ondje je nekakav mikroskop na desnoj strani pa ti onda namjesti rupe na istu tu lokaciju (kao da ćeš staviti nešto unutra) te uzmi leću. To je zapravo nekakav predmet koji svi-

jetli. Napominjem da će ti trebati i prstenje da bi otvorio vrata i da ćeš morati iskušati mnoge kombinacije.

INTERNET

Josip bi htio odigrati jednu igru protiv protivnika s Interneta. Igra čak ima i opciju FIND INTERNET GAMES, ali kad pritisne na nju, uvijek mu kaže CONNECTION FAILED.

Q Tvoja pretpostavka da trebaš nešto namjestiti u igri bi mogla biti točna. Prvo, jesi li se spojio na Internet prije nego što si kliknuo opciju koja bi ti trebala omogućiti igranje na netu? Mnogi misle da će, pritisnuvši tu opciju, i to biti automatski učinjeno, ali nije tako. Drugo, možda negdje u opcijama igre postoji nešto što se odnosi na igranje preko Interneta - ako se tu možda nalazi veza preko koje se spajaš i server preko kojega ideš, upiši svoju vezu. Treće, možda ti treba neki patch za igru da bi mogao igrati preko neta, ali nekako imam osjećaj da je riječ o onom prvom.

BLACK AND WHITE

Ziko pita nešto u vezi questova na drugom otoku. Zanima ga kako riješiti quest s kamenjem koji svira te quest kod indijanskog sela...

Q Trebaš odsvirati neke melodije, a to činiš tako da klikaš na kamenje određenim redoslijedom. Pokušaj sljedeće nadesno:

1, 1, 8, 8, 9, 9, 8, 6, 6, 5, 5, 3, 3, 1
2, 3, 2, 1, 2, 3, 4, 5
2, 2, 2, 2, 5, 4, 4, 2, 2, 1, 2

Što se tiče drugog questa, ako je to onaj na koji ja mislim (sa zagonetkama), onda trebaš u krug staviti vuka, zagrijati kamen i izmet svojeg stvorenja.



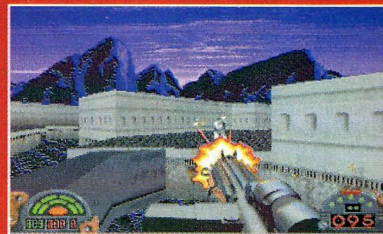
U OVOM SU NAM BROJU JOŠ PISALI:

Čitatelj - ne odgovaramo na e-poštu, a s parametrom znači da još trebaš i to dodati pri pokretanju igre. Ako ne znaš kako, pogledaj objašnjenje otprije nekoliko brojeva ili šifre za neke druge igre jer se uza svaku igru koju tako treba pokrenuti nalazi kratko objašnjenje. Igor - bilo bi preopsežno odgovoriti na tvoje pitanje, ali tvoj glas za prohod je bio dovoljan da se igra nađe na popisu... još samo da dode na vrh; Drugi čitatelj - sva pravila i potezi su lijepo objašnjeni u jednom odgovoru u prošlom broju; Dexter - ne odgovaramo na e-poštu, a što se tiče stvari, možeš ih skinuti s neta; Fran - trebaš pročitati objašnjenje vezano uz parametre. Nadalje, pogledaj šifre za neku drugu igru koja ima sličan način upisivanja; Walter - ne mogu ti nikako pomoći jer ako ti igra uvijek šteka na istom mjestu, a nije riječ o hardverskom problemu, očito je problem u samoj igri. Budući da si pokušao ponovno instalirati i ništa, mogu ti jedino preporučiti da pokušaš na nekom drugom računalu (iako sumnjam) ili da možda potražiš pomoć u trgovini gdje si kupio igru; Ante - hvala na ispravku, ali razmisli - ako je sve to napravio, skupio novac i prošao sve questove, zar ne misliš da bi trebao imati mnogo iskustva (dakako, time i više energije)?; Andrej - imaš pravo, malo duže traje dok odgovorimo na svako pismo jer nam doista stiže hrpa pisama pa dok svi dođete na red, a što se tiče šifri, pogledaj negdje objašnjenje... GTA3 se očekuje u četvrtom mjesecu; Goran - rado bih ti odgovorio, ali pitanja su ti preopširna, morat ćeš pričekati rješenje ili pokušati postaviti malo preciznije pitanje; Andrej - ne za demo.

Cheat terminal

DARK FORCES

Upišite nešto od ovoga dok kontrolirate Kyle:



EFEKT ŠIFRA: insekt mod labug, cijela karta lacds, koordinate ladata, neranjivost laimlame, mine i oružja labrady, svi predmeti, oružja i streljivo lamaxout, teleportiranje na trenutačno mjesto na karti lanth, sva oružja, štiti i energija lapostal, pojačana oružja larandy, neprijatelji se smrznju, kad ih ubijete laredlite, preskakanje nivoa laskip, Možete upisati i ove šifre za nivo:

NIVO ŠIFRA: Secret Base lasecbase, Taley: Tek Base latalley, Anoot City (sewers) lawewers, Weapons Research Factory latestbase, Gromas Mines lagromas, Detention Center ladtention, Ramees Head Docking Station laremshed, Robotic Factory larobotics, Nar Shaddaar lanarshada, Jabba's Ship lajabship, Imperial Ship laimpcity, Fuel Station lafuelstat, The Executor laexecutor, The Arc Hammer Laarc

Heroes Of Might And Magic 3

Tijekom igre pritisnite TAB i upišite jednu od ovih šifri:



EFEKT ŠIFRA: sve zgrade u dvorcu nwconlyamodel, odmah gubite nwcsirrobin, odmah ste pobijedili nwctrojanrabbitt, 35 archangela nwcavertingoureyes, heroj dobije šator, katapult i streljivo za nj nwcantioch, Death Knights nwcflshwound, posvijetljenje boja nwcphisherprice, heroj skoči na nov nivo nwcigotbetter, najveća sreća za heroja nwccastleathrax, heroj ima neograničen broj movement pointa nwcconcoats, moral heroja je na maksimumu nwcmuchrejoicing, cijela karta tajnog predmeta nwcalreadygotone, cijela karta nwcgeneraldirection, povećanje svih resursa nwcshrubbery, puna magija i 999 magic pointa nwcitm

F1 Manager 2000

Započnite novu igru i upišite jedno od ovih imena, točno kako piše ovdje, da biste pokrenuli određenu akciju:

Win~at~all~COSTS! - u opcijama se pojačavaju novi izbor: varanje
Billy No Race - možete preskakati utrke
Get Rich Quick - u izborniku kliknite na novac da se iznos poveća
Doctor~Who - u izborniku kliknite na datum da pomaknete vrijeme sedam dana unaprijed



novi dizajn i novi format

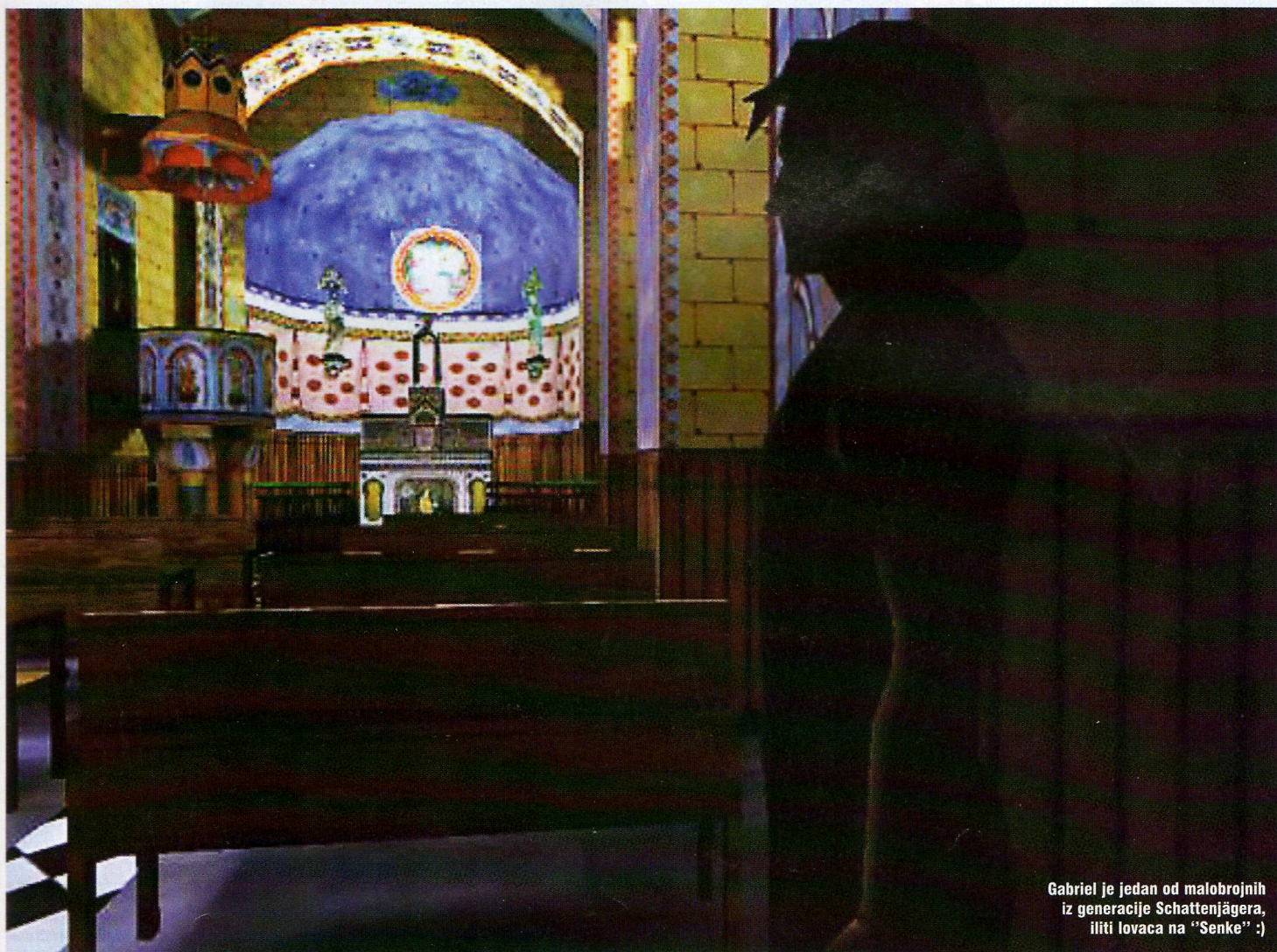
POTRAŽI SVAKOG 10. U MJESECU KOD SVIH PRODAVAČA NOVINA



Gabriel Knight 3:

Blood of The Sacred, Blood of The Damned

Ova je stara igra još i danas vrlo rado igrana. No, iz pisama vidimo da mnogima zadaje probleme, stoga ne želeći propustiti priliku da učinimo još jedno dobro djelo objavljujemo rješenje



Gabriel je jedan od malobrojnih iz generacije Schattenjägers, iliti lovaca na "Senke" :)

PIŠE **Vedran Vekić**

vedran.vekić@janus.hr

Ako ste igrali *Gabriel Knight 3*, vjerojatno ste primijetili da pomalo odskake od ostalih avantura. Naime, vrijeme se na satu pomiče tek kad riješite određen broj zadataka. Oni su relativno jednostavni, ali postoje i mnoge druge opcije koje možete obaviti da biste osvojili dodatne bodove ili bolje shvatili priču. Ovaj prohod obuhvaća samo one akcije

koje morate obaviti da biste završili igru.

Dan 1., 10:00 h

U Gabrielovoj sobi pokupite komad vrpce i vješalicu iz ormara. Potom se uputite u hotelsku blagovaonicu i upoznajte detektiva Moselyja. U predvorju promotrite (examine) hotelski registar na glavnom stolu i pročitatje zapisane unose. Upotrijebite "Prince James' card" na telefonu. Izadite iz hotela i

GAME INFO



Igru je izradio in-House Software, a izdala ju je u studenom 1999. Sierra, što nam, naravno, donekle jamči kvalitetu.

Sučelje je realizirano pomoću nekakavog tobožnjeg trodimenzionalnog enginea, a igra je popraćena sumornim melodijama visokokvalitetnog zvuka. Bez ovog prohoda, igrat ćete je tridesetak sati, što je mnogo. Jedna od pozitivnih strana je to što u igri ne postoji niti jedan jedini bug - svaka čast in-Houseu!



Pogled na Rennes-le-Château po noći. Da 3D-engine nije ovako loš, možda bi čak tako i izgledalo

razgovarajte s Madeline Buthane. U izlogu knjižare proučite knjigu o svetom gralu i uputite se u muzej te u njegovu predvorju popričajte s Madame Girard, a poslije s Lady Howard i Estelle.

Dan 1., 12:00 h

Otiđite u crkvu i razgovarajte s Abbéom i Buchellijem. Vratite se u hotel i na drugom katu pokucajte na Moselyjeva vrata, popričajte s njim.

Dan 1., 14:00 h

Uputite se u "rent-a-moped" i razgovarajte s prodavačem, a onda se vratite u predvorje muzeja i iz kutije za izgubljene i pronađene stvari uzmite crveni šešir. Otiđite na groblje i pokupite bočicu sa sprejem. Iza crkve pomazite mačku (pet) i upotrijebite komad vrpce na rupi na vratima, a sprej na mački. U predvorju hotela pokupite slatkiš iz tegle na stolu. Popnite se do Moselyja i popričajte s njim o njegovoj putovnici. Na drugom katu hotela



Uspješan hibrid A. Schwarzenegera i G. Threepwooda

stavite slatkiš na stol ispod slike s motivom ulice. Spustite se u predvorje i stisnite gumb za signal u sobi #33 (push room buzzer). Sad se vratite do stola na drugom katu i iz Moselyjeva džepa uzmite putovnicu, a u njegovoj sobi pokupite zlatni kaput. Opet se uputite u predvorje i kad se Jane udalji, pokupite crnu olovku sa stola. U blagovaonici sa šanka uzmite paket sirupa. Upotrijebite crnu olovku na putovnici i crna vlakna na sirupu - dobit ćete brkove. Upotrijebite kapu na zlatnom kaputu i brkove na kaputu. Uputite se do iznajmijivača mopeda i preružite se (use disguise on Gabriel). Idite u "valley roads" i parking te pratite Wilkeov moped. Potom pratite Buthanein kombi. Posjetite kolodvor Couiza i razgovarajte s taksistom. Promotrite ploču dolazaka i odlazaka.

Dan 1., 16:00 h

Posjetite Blanchefort i upotrijebite dvogled da biste špijunirali Buthane i



Prva asocijacija: prostitutka s ruskim naglaskom

Moselyja. Idite u "Roque Negre" i popričajte s Wilkesom. Uputite se u Larryjevu kuću, pokucajte na vrata i porazgovarajte s njim.

Dan 1., 18:00 h

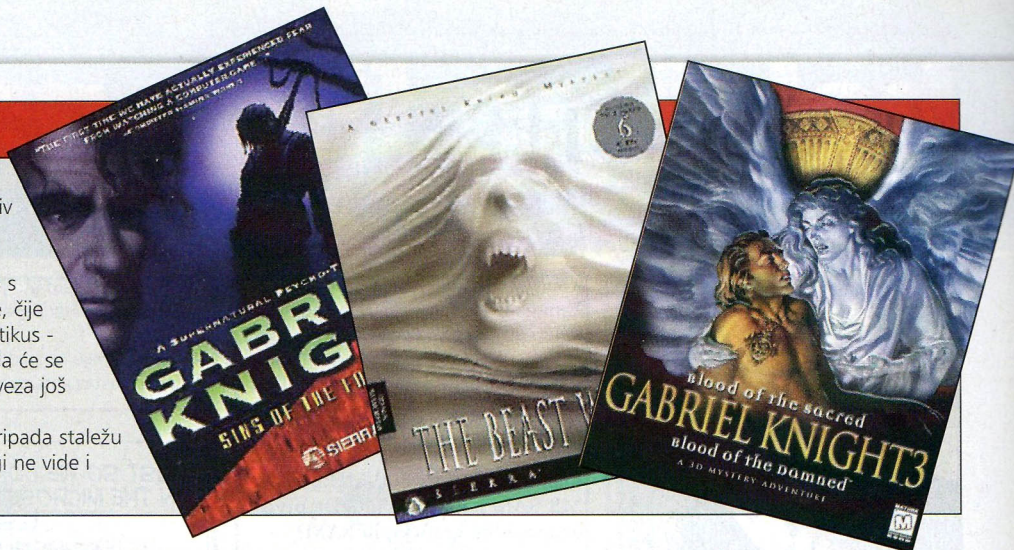
Pratite do groblja ljude princa Jamesa i skrivajte se iza grobnice. Pratite automobil s dvoje njegovih ljudi. Nanovo posjetite Blanchefort i otiđite do Larryja. Skrijte se iza drugog drveta. Pričajte s Grace i Moselyjem, rukujte se.

Dan 2., 07:00 h

Potražite vampire pomoću laptopa. Na drugom katu hotela pokupite knjigu. U blagovaonici razgovarajte s Lady Buthane. U "Tour Magdala" popričajte s Abbéom. Prisluškujte razgovor Lady Howard i Estelle u Blanchefortu. Porazgovarajte sa svim likovima, a naposljetku i s Moselyjem.

GABRIEL KNIGHT SERIJAL

Gabriel je svoj prvi zadatak objavio 1993. u igri *Gabriel Knight: Sins of the Fathers*, gdje se borio protiv fanatičnog voodoo kulta. Njegova će ga asistentica Grace Nakimura pratiti i u idućem nastavku iz 1995., *Gabriel Knight 2: The Beast Within*, gdje je imao posla s nekim vukodlacima. Naravno, tu je i treći nastavak igre, čije ime neću ponavljati, u kojem opet nastupa duo fantastikus - Gabriel i Grace. Međutim, koliko se god igrači nadali da će se između njih dvoje nešto konačno dogoditi, njihova je veza još uvijek poslovna. Gabrielov lik ima mali "touch" originalnosti. Naime, pripada staležu Schattenjägers - lovaca na sjene. Može vidjeti što drugi ne vide i takve spike...



Dan 2., 10:00 h

Uđite u sobu Lady Howard tako da je otključate dok je sluškinja unutra ili okolnim putem kroz prozor Gabrielove sobe. Pretražite joj krevet dok ne nađete mapu (folder). Pokupite je i dobit ćete dva dokumenta. Pokupite još i "tube of Suppuration H". Sada na isti način uđite u Buthaneinu sobu i otvorite ormar. Pokupite kartu. Na groblju upotrijebite "tube of Suppuration H" na prozoru Abbeova ureda te se popnite unutra. Otvorite ladicu u stolu i uzmite časopis. Dodajte podatke na ona dva dokumenta i na mapu. Sad u sobi Lady Howard vratite dokumente u mapu, a kartu odnesite u Buthaneinu sobu.

Dan 2., 12:00 h

Iza palače C. de Serras popnite se na zid i lozu. Na tavanu otvorite kovčeg. Otiđite u sobu s vinom i popričajte sa ženom koja radi na aparatima. Na dvorištu razgovarajte s Moselyjem.

Dan 2., 14:00 h

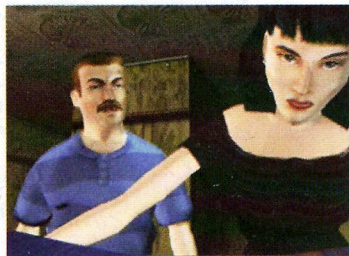
Posjetite "Armchair of the Devil". Promotrite bazen krvi i "knee indents". Vratite se u Larryjevu kuću i popričajte s njim. Upotrijebite vješalicu na prozorskoj rupi. U svojoj sobi pričajte s Grace i Moselyjem. U predvorju s Jane popričajte o buđenju. Napravite identifikacijsku karticu novinara NY Timesa upotrijebivši laptop, a potom se uputite do C. de Serras. Pokucajte na vrata kuće. Odgovorite kao da ste novinar. Razgovarajte s Montreaux.



Kut između Gabrielovih ruku je cijelo vrijeme isti - 0°



Naš junak je jednostavno neodoljiv za ovu poniznu sobaricu



Ne znam podsjeća li i vas Grace na Keanu Reevesa

Dan 2., 17:00 h

Uzmite kuvertu zalijepljenu na glavnim vratima muzeja. U crkvi uzmite Engleski informativni pamflet. Riješite "Le Serpent Rouge" zagonetke za vodenjaka, ribe, ovna, bika, blizance i raka.

Dan 3., 02:00 h

Posjete Larryja Chestera i upotrijebite lopatu iza njegove kuće za iskopavanje manuskripta. Vratite se u hotel.

Dan 3., 07:00 h

Pomoću ključa uđite u Moselyjevu sobu. Pretražite njegovu ostavu, krevet i hrpu rublja. Pokupite "coordinate device". Sad

otidite do muzeja i upotrijebite novčanik za kupnju triju razglednica ("Poussin" i dva "Tenier") u predvorju muzeja. Posjetite "L'Ermitage". Uzmite ceduljicu iz špilje. Upotrijebite "coordinate device" na Grace. Opet ga upotrijebite da biste našli središte kruga. Upotrijebite lopatu i kopajte na tom mjestu. Opet riješite one zagonetke, ali ovaj put za lava, djevicu i vagu.

Dan 3., 10:00 h

Posjetite "L'Homme Mort", promotrite tragove i proučite truplo. Posjetite Larryja Sinclaira i popričajte s njim. U svojoj sobi razgovarajte s Grace.

Dan 3., 12:00 h

Riješite zagonetku za škorpiona pa otidite na sjeveroistok heksagrama. Pokupite ceduljicu i idite na jugoistok. Upotrijebite "coordinate device" na Grace, opet da biste otkrili točku na podu. Kopajte lopatom. Uzmite poruku sa zida špilje i uputite se u Blanchefort. Idite u "Mount Cardou" i uzmite ceduljicu s drveta. Upotrijebite dvogled i pogledajte u smjeru narančastog kamena, posjetite ga. Lopatom iskopajte manuskript. U predvorju hotela porazgovarajte s princom

Jamesom. Riješite zagonetke za strijelca i "Ophiuchus".

Dan 3., 15:00 h

Posjetite "Villu Bethania", pokucajte i porazgovarajte s princom Jamesom. Otiđite u C. de Serras i popnite se na vrata. Približite se prednjim vratima. Otvorite garažna vrata i upalite svjetlo. Promotrite šišmiše na stropu.

Dan 3., 18:00 h

Pratite Emiliju Bazu od hotela do groblja i dok on priča s Mesmijem, vi se skrivajte iza groba. Na drugom katu hotela pokucajte na Emilijeva vrata. Porazgovarajte s njim.

Dan 3., 21:00 h

U hramu riješite zagonetku, a potom skočite u rotirajući krug. Uхватite se za njihalo i bacite se na platformu. Na vagu stavite simbol "beskonačno", jaje i voće. Pokupite kožnu rukavicu i kamen. Stanite na platforme i nađite ono zrcalo u kojem Gabriel izgleda star, pomaknite "dial" do njega. Pritisnite simbol "Yin-Yang". Pridite nevidljivom mostu i prijedite ga. Popnite se na sarkofag. Upotrijebite talisman na licu demona i nož na njegovom vratu. É tudo.



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

!!!MAIL BROJA!!!

ime pacijenta (oca):

Pentium 633 (Intel)

adresa:

Matsonic Via Apollo Pro 133 MS7127C

zanimanje:

privatni zabavljač

tlak:

192 MB RAM

težina:

10 GB HDD (FAT 32)

dioptriya:

Voodoo 3 2000 PCI 16MB

simptomi:

manjak FPS-a u krvi, što rezultira nekontroliranim trzanjem pri obavljanju dužnosti dijagnoza:

možda nova dioptriya?

drugo mišljenje:

Laički rečeno:

Nove igre (MoH, Wolfenstein, Max Payne) su mi spore. Bi li me nova grafička (i koja) spasila ili su potrebne drastičnije mjere?

Grafika nije toliko važna, samo da je minimalni framerate 20 pa nadalje. Hvala!

MIKA

O Trebao bi nabaviti novu grafičku, AGP, a sad koju... tu vriedi staro (grozno) pravilo: Kol'ko para, tol'ko muzike...

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 hardveraški 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.

Nadogradnja...

Imam Celeron na 800 MHz, 128 MB RAM i TNT 2 M64. Da prvo unaprijedim grafičku ili RAM?

Fićo

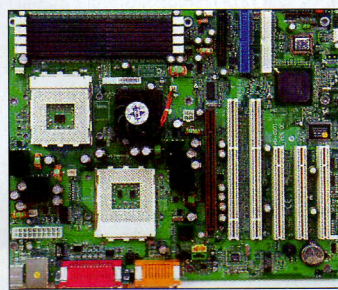
O Najbolje bi bilo da nadogradiš oboje, ali ako koristiš Win98, onda možeš prvo grafičku, a RAM kad mu padne cijena, negdje na proljeće...

Nova računaljka...

Bog!

Namjeravam kupiti novo računalo do 7000 kn (bez monitora) pa vas molim da mi preporučite najbolju konfiguraciju za tu cijenu.

Hvala, Marko



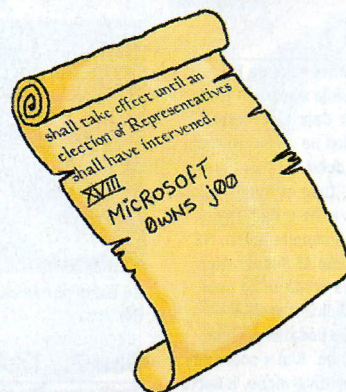
O Ih, pa za taj novac možeš kupiti što god ti srce želi! Prvo izaberi dobru matičnu ploču (MSI, Abit, Asus...), uza što onda dakako ide i procesor od 1 GHz (P3 ili Athlon), 512 MB RAM-a, disk od 40 GB pa čak i više, na 7200 okretaja, GF3 Titanium, neko dobro kućište (Macase rulez), DVD (Pioneerov slot-in u Formelu je zaaaakon) i toster (Plextor, Teac), floppy, eventualno ZIP, dobra zvučna kartica (za Plug & Pray igranje je najbolje ubosti nešto od Creativea, recimo Live! ili Audigy - kolega Đurović ju je nabavio i kaže da je mrak)... dakako, i mrežna kartica 10/100 UTP... Uzmi onda i Logitech wireless tipkovnicu i bežični optički miš, spoji to na dobre zvučnike ili, još bolje, liniju, a ostatak novca ostavi za kavu/sok ili odvedi komada u kino...

Katastrofalne pogreške...

Bog!

Šaljem Vam ovaj e-mail po treći put. Već nagađate što se dogodilo s prethodna dva. Nadao sam se da ćete mi pomoći, ali ništa od toga, stoga se nadam da ćete mi sada ipak pomoći. Imam instaliran WinXP (instalirao sam i prvi Service Pack za XP), ali ni to nije pomoglo. Naime, kad instaliram neke igrice ili kopiram CD-ove na

JUST SO WE DON'T RISK ANY "CONSTITUTIONAL QUESTIONS" IN THE MICROSOFT SETTLEMENT, A 28TH AMENDMENT TO THE U.S. CONSTITUTION IS PROPOSED.



hard, CD-ROM jednostavno poludi i počne se vrtjeti kao lud, a Win javljaju "catastrophic failure". To se nije događalo pod WinMe. Istina, to se ne događa sa svakim CD-om, nego samo s nekima. U čemu je problem? Trebam li neke druge drive-ve za CD-ROM (gdje ih mogu naći)? Molim Vas, pomozite. Unaprijed hvala.

P.S. CD-ROM je Acerov 50X.

Pozdrav od Tomislava iz Siska

O Za CD-ROM ne trebaš nikakve drive-ve, OS ga sam prepoznaje. Zvuči mi kao da je glava lasera izvan fokusa i da mu treba čišćenje. A što se s mailovima dogodilo - samo zvijezde znaju.

Igranje na netu

Bog! Imam modem Motorola SE56 PCI. Hoću li moći igrati Counter Strike na Internetu bez smetnji, imam dosta memorije i ostalog. Unaprijed hvala!

O Bez ikakvih problema... sve pet. Spojiš se i prašiš, odgojno - pedagoški.

Glodavac s optikom...

Preporučite mi neki dobar optički miš i recite mi njegovu cijenu.

O Definitivno Logitechov MouseMan Dual-Optical. Cijena - 381,84 kn. Lokacija - HG Spot.

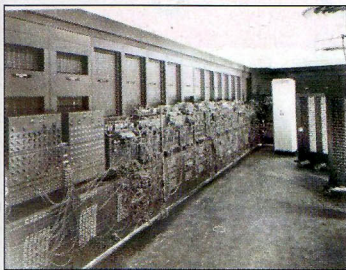


Smrzotine i muke po grafici...

Hi, imam mali (veliki), a pomalo i glup problem. Nedavno sam bio u Americi i ondje kupio GeForce 2 MX400 64 MB AGP. Stavim je u komp, on je na početku detektira, ali mi se zablokira kad se učita Windowsi. Pokušao sam u safe modu staviti najnovije drivere, ali to nije pomoglo. Odnio sam ga

na servis (u Sandlend u Rijeci) i oni su činili čuda, no nisu ništa popravili. Moja konfiguracija je Intel Pentium 333 MHz, 315 MB RAM, 8 MB grafička Ati (trenutačno) Win98, čipset mi je 82440bx. U servisu su mi preporučili da reinstaliram Windowse, ali sam htio prvo vaš savjet. Ako mi nešto ne valja u konfiguraciji, molim vas da kažete što.

Bog! Problem je u tome što ti stroj vjerojatno ne napaja dovoljno dobro grafičku karticu, a i flash BIOS-a možda ne bi bio na odmet. A potom bi bila poželjna i reinstalacija Windowsa. Najbolje je da nađeš nekoga tko se (pouzdan) kuži u računalu da ti to sredi. Dakle, novo napajanje (neko kvalitetno od 300 W), flash BIOS-a i potom reinstalacija OS-a.



baš bajno)
Savjet, please...
Hvala mladom gospodinu na pomoći.

Definitivno memorija, onda grafička, pa monitor. Zvučna može malo i pričekati.

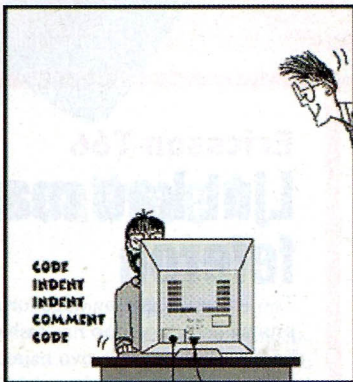
Bube, crvi i ostala gamad...

Imam jedan problem oko programa koji se zove NEO.EXE. Naime, kad pokušam otvoriti bilo koji file skinut s Interneta, npr. slike, tekstove rješenja itd., računalo mi javi da mu je za otvaranje tih fileova potreban taj program, ali ga on ne može naći. Ne znam u čemu je problem, donekadno je sve bilo u redu, a ne sjećam se da sam izbrisao taj program. Pomozite mi da riješim problem ili mi kažete kako da ponovno dođem do tog programa. Hvala!

Zvuči mi kao da si zaradio nekakvog crvuljka. Nabavi si dobar antivirus i provjeri komp. Preporučujem Norton AntiVirus 2002.

Trzave igre...

Ovako, moja konfiguracija je: Intel Celeron 633 MHz 128 KB cache SDRAM 196 MB PC-133 HDD 10 GB UATA 66 FDD 1.44 MB CD-ROM 50X CD-RW SONY N-VIDIJA G-FORCE 2 MX 400 SOUND CART 16 BIT FAX/MODEM 56K V90 INT ZVUČNICI 120W DTK HR TIPKOVNICA



LOGITECH SCROL MIŠ
DIGITALNI DTK MONITOR 15 INČA
WINDOWS 98

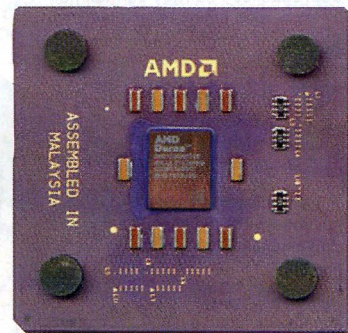
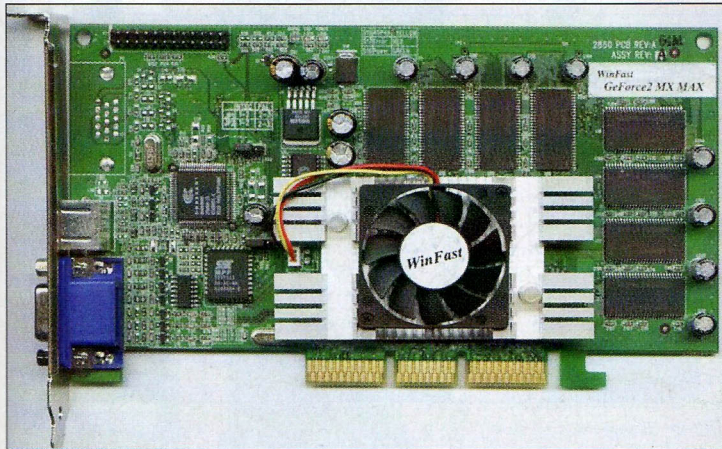
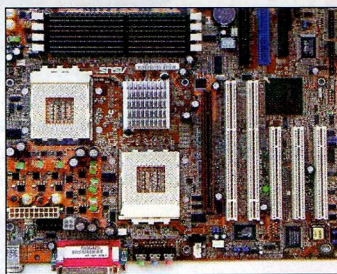
Moj problem počinje kad zaigram igru *Medal of Honor: Allied Assault*. Naime, trza mi bez obzira na rezoluciju i na razinu detalja. Prijatelj mi kaže da je to zbog procesora, da bi trebao biti brži. Ja mu ne vjerujem jer mi sve ostale novije igre rade bez problema. Je li on ipak u pravu? Ako je, preporučite mi neki procesor do 1500 kn.

Stipe

Instaliraj Detonator drivere za MX-icu. Nisi mi napisao koju ploču imaš pa ti ne mogu točno reći koji procesor možeš staviti gore. Ako je neka novija, trebala bi uredno podržavati i nove Celerone sa 100 MHz FSB-om.

Nadogradnja, 3. dio...

Sve pohvale najboljem časopisu!!!!!! Pišem vam 2. ili 3.



put, pa vas molim da mi sad odgovorite. Zabrinuo sam se za konfiguraciju računala - ona je u redu, bar meni, ali što onda ne valja? Naime, čitajući Hacker, zapazio sam da ne spominjete IWillove matične ploče (zar ne valjaju, raspala se firma???) i moj prekrasni monitor ADI 15", ni on se ne spominje, čak ga nema ni u cjenicima poznatih tvrtki. Konfiguracija mog računla je MBO: IWill BD100; Intel Celeron 3 700 MHz, SDRAM 192 MB, FDD: Sony 3.5", HDD: WD 20 GB, VGA: ATI 3D Charger 4 MB (nemojte se smijati, ili plakati), CD ROM: Teac 32X, MIDI tower ATX (230w), ADI 15" monitor. Što mislite? Što bih trebao kupiti ili zamijeniti da bi mogao vrtjeti *Quake 3* na najvećoj rezoluciji? Grafičku (neka bude do 1000 kn)? Puno hvala!

Marko

IWillove matične su osrednje kvalitete. Nit' smrde, nit' mirišu. ADI-jeve monitore ima tvrtka Polaris, koliko se sjećam. Stroj ti je inače O.K., a grafičku treba zamijeniti. Od grafičkih do 1000 kn izdvojili bismo GF MX400 sa 64 MB memorije jer su im performanse sasvim pristojne, a cijena umjerena (nešto više od 800 kuna).

3DMark & testiranje CD-a

Pozdarav!

Sadašnja konfiguracija mog računala: AMD 1200, 256 SDRAM, 30.8 HDD, CD-ROM 48X, GeForce 2 MX 400 s driverima Detonator XP. U 3DMarku 2001 (s vašeg CD-a)



dobivam na hardveru 1321, a na softveru 1369 bodova. Zanima me je li to dovoljno? Koliko vi dobivate na takvoj konfiguraciji? Ako nije dovoljno, što da učinim? Kako povećati FPS (kreću se od 10 do 20)? P.S. Kad pokušam spržiti CD "on the fly", piše da su oba CD-ROM-a spojena na isti IDE: bus. Kako to ispraviti?

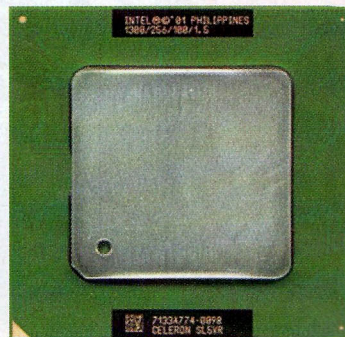
Rezultati u 3DMarku su ti mršavi, trebalo bi to ići više. Čini mi se da nešto nisi dobro instalirao. Što se snimanja "na muhi" (on the fly, op.a.) tiče, to znači da moraš otvoriti komp i prespojiti ih jer se oba nalaze na istom kabeu, stoga i ne mogu kopirati "on the fly" sa sigurnošću. Preporučujem da to prepustiš nekom stručnjaku.

Zvrndanje floppyja...

Imam manjih problema sa svojim računalom. Imam P4 1400, star je 2 mjeseca i dosad nisam imao nikakvih problema. Ali posljednjih nekoliko dana floppy (drive A:) bez ikakvog razloga počne lupati, kao da traži neku disketu, ali diskete, dakako, unutra nema. Molio bih da mi objasnite o čemu je riječ jer ja stvarno ne znam tko bi mi mogao riješiti taj problem. Uzdajem se u vas i vaše rješenje. Unaprijed zahvaljujem na odgovoru.

Fajdo

Hmm... Antivirus program koji "rošta" po boot sektoru floppyja kojeg nema unutra? Neispravan floppy? U svakom slučaju, neka neki stručnjak baci oko na to (po mogućnosti, u dečanu gdje si kupio komp).



HT kutak

USKRSNA NAGRADNA IGRA

Di je jaje?

Uskrs možda i nije vrijeme darivanja, ali je definitivno veliki blagdan čiji su običaji duboko ukorijenjeni u duh naroda. Jedan od zgodnih običaja - inače, posebno zanimljiv djeci - jest potraga za skrivenim jajima.

Ovaj put Simpa poziva sve korisnike Simpe i HTcroneta u zanimljivu i avanturističnu SMS igru nabijenu adrenalinom u kojoj mogu osvojiti mnoštvo vrijednih nagrada. Uskrsna nagradna igra namijenjena je svima koji su mladi duhom, vole zabavu, izazove i druženja, a ne pouzdanju se samo u sreću, nego i u intuiciju i sposobnost kombinatorike. Volite li uz to putovati, istraživati i natjecati se, a vaša upornost seže do granica inatljivosti, avantura može započeti. Između 22. ožujka i 5. travnja, koliko igra traje, krećemo u pravu malu avanturu po Hrvatskoj. Putem SMS-a kreće se u potragu za jajima i putuje kroz 20 gradova u kojima Vas očekuju različite situacije iz kojih sami pronalazite izlaz, a zatim i jaja. Cilj je pronaći što više jaja i na taj način skupiti što više bodova. Jaja

se razlikuju po bojama, a svaka boja nosi određeni broj bodova. Za vrijeme avanture možete razmjenjivati jaja, chatati s drugim igračima, ludo se zabaviti i pritom osvojiti nagrade.

Da biste se prijavili, dovoljno je samo poslati SMS poruku USKRSNA IGRA na broj 3030, nakon čega ćete primiti poruku dobrodošlice i zahtjev za nadimak

pod kojim ćete sudjelovati u igri (do 10 slova ili brojeva bez znakova i razmaka). Za registraciju pošaljite SMS: REG (nadimak) na broj 3030 (npr. REG IVAN). Upute o igranju i informacije o igri stići će vam za nekoliko

minuta. Po Hrvatskoj se krećete naredbom IDI. Putem SMS-a poslati grad u kojemu želite pronaći jaje (npr. za Zagreb na broj 3030 šaljete poruku IDI ZG), a zatim je na vama da odlučite što treba činiti u ponuđenim situacijama. Zvuči zanimljivo? Hajde, onda, mobitele u ruke! Možda baš vi osvojite Ericsson T68, 98 kuna izravno na Simpa račun ili 98 kuna popusta na mjesečni HTcronet račun!



POPIS GRADOVA S PRIPADAJUĆIM KRATICAMA

ČAKOVEC	CK	ŠIBENIK	SI
VIROVITICA	VT	VARAŽDIN	VZ
DUBROVNIK	DU	OSIJEK	OS
GOSPIĆ	GS	KARLOVAČ	KA
PAZIN	PA	ZADAR	ZD
RIJEKA	RI	SISAK	SK
SPLIT	ST	SL. BROD	SB
BJELOVAR	BJ	KRAPINA	KR
VUKOVAR	VU	POŽEGA	PZ
KOPRIVNICA	KC	ZAGREB	ZG

JAJE	BODOVI	JAJE	BODOVI
Zlatno	100	Ružičasto	10
Srebrno	50	Crveno	5
Zeleno	40	Narančasto	4
Plavo	25	Žuto	2
Tirkizno	20	Bijelo	1

Ericsson T66

Ljut kao mali mađarski feferon

T66-ica je Ericssonov odgovor na mikromobitele konkurentskih proizvođača, posebno na "fashion" skupinu Nokijinih. Možemo slobodno ustvrditi da je ovo najmanji i najlakši mobitel na svijetu - samo 92 x 41 x 18,5 milimetara i 59 grama. Dečki u uredništvu popadali su na stražnjicu kad su ga vidjeli i s nevericom me pitali: "Dobro, Polojanec, kakav ti je to privjesak za ključeve?" Idući je potez bio deaktivacija keylocka, otvaranje usta, malen trzaj facijalnih mišića i zapanjeno gledanje u ekran. Naime, mobitel može prikazati pet redaka teksta sasvim pristojne rezolucije.

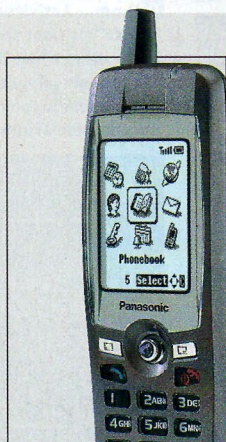


Dobro je osvijetljen, zelenkasto i pregledno. Sićušne tipke na prvi će pogled zbuniti "neprijatelja", ali su zapravo tako dobro profilirane da ni korisnici s nešto većom rukom neće imati problema prilikom korištenja. Glavni izbornici, klasika za Ericsson, su animirani, obrojčeni, jasni i pregledni.

Naravno, mogu biti i na hrvatskom. Vrlo je zgodna posebna opcijska tipka koja se nalazi tik ispod zaslona - njom je moguće aktivirati sve podizbore za pojedinu funkciju. Vrlo lukavo i ergonomski jer više nije potrebno dodatno klikati po opcijama. No, ovaj mobifon nije samo "pretty face". Ima EMS-sustav za

slanje slikovnih poruka, WAP-pretraživač u 1.2.1 inačici i radi na sve tri frekvencije! Osim toga, tu su već klasični *featurei*: litij-ionska baterija (smiješnih dimenzija, ali dugotrajna), izvješće o primljenoj poruci, kalkulator, kalendar, alarm i sat, vibra te vrlo korisna klasična Ericssonova funkcija za provjeru statusa baterije (na glavnom zaslonu tipku za glasnoću pomaknete gore ili dolje i uređaj će prikazati procijenjeno vrijeme čekanja i vrijeme razgovora). **Cijena ovog ljutog malog feferona zasad nije poznata, no možemo pretpostaviti da će biti u višoj srednjoj klasi.** Zahvaljujemo tvrtki Ericsson Nikola Tesla d.d. na ustupljenom uređaju.

trendovi



Novi Panasonic!

Panasonic je najavio skorašnji dolazak svog najnovijeg modela, EB-GD96, za koji zapravo možemo reći da je 95-ica s GPRS-om. I dalje je riječ o mobitelu nešto većih dimenzija, ali male mase i iznimno dobrog zaslona (koji će sada konačno biti iskorišten kako treba). Dizajnom će podsjećati na 95-icu, dok će ostale funkcije biti identične.



U idućem broju Mobiteletine predstaviti ćemo vam još jedan novitet iz Finske - Nokiju 6510, a ostalo neka ostane iznenađenje. Bliži se CeBit, tržište se zahuktava...

▶▶
U IDUĆEM BROJU



Nokia
6510

Nokia 5210 Mobitel za rekreativce i sportaše

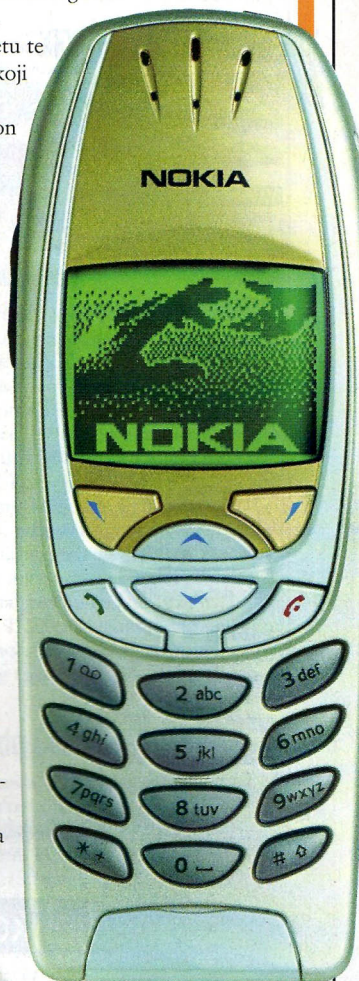
Ovaj mobitelčić je uistinu vrlo zanimljiv, i to ponajprije zbog dizajna - rastvara se poprijeko, a ne uzduž kako smo navikli. Što se tiče funkcija, identičan je modelu 8210, osim što je klasičan "oklop" zamijenjen vrlo efektivnim gumenim, koji dakako možete mijenjati po želji. Doduše, ne bismo rekli da može izdržati torture što ih može podnijeti "starija sestra" 6250 ili pak Ericssonov R310 i R250 PRO. Zaslom i izbornici su klasika za Nokiju - uredan font, pregledni slikovni glavni izbornici i podizbornici, koji, dakako, mogu biti i na hrvatskom jeziku. Zaslom je jarko osvijetljen, a boja je između narančaste i boje jantara, što je vrlo efektno i ne umara oči. 5210 ima nekoliko korisnih funkcija - automatsko zaključavanje tipkovnice (može se namjestiti i poseban kod kojim se tipkovnica otključava), interni imenik koji može pohraniti 250 unosa te kalendar koji može pohraniti do 100 unosa. Tu je i podrška za EMS - može slati slikovne poruke, ima mobilni chat i može slati dugačke SMS-poruke (duga je kao tri klasične poruke odnosno 459 znakova). WAP pretraživač je u 1.1 inačici, a za razbibrigu možete odigrati jednu od pet igara. Za sportaše i rekreativce vrlo su korisni timer, štoperica te termometar koji mjeri temperaturu zraka u Fahrenheitima i Celzijusima (mala diskrepancija postoji, stupanj - dva, no to je oprostivo). Dimenzije su mu 105,5 x 47,5 x 22,5 mm, a težina 92 grama. **Cijena uređaja je 2199 kn odnosno 48,8 kilograma teletine.**



Nokia 6310 Bluetooth čudovište

Serijsa 6xxx je, možemo slobodno reći, *creme de la creme* Nokijine ponude. Ponajprije zbog dizajna koji je doista bezvremenski, ali i zbog izvrsnih funkcija (sjetimo se modela 6150 koji i dan-danas izgleda svježije i moderno, zatim fantastične 6210...). Model 6310 opravdava tradicionalnu kvalitetu te serije. Namijenjen je prije svega *yuppieima*, koji će ga svugdje nositi sa sobom i s ponosom pokazivati zajedno s ključevima *audija*. Zaslom mu je jača strana - može prikazati do šest redaka teksta, iznimno je pregledan i vrlo dobro osvijetljen.

Tipkovnica je san svakog mobitelaša - tipke su vrlo plitkog hoda i vrlo precizne, a zahvaljujući nešto većim dimenzijama uređaja, i vrlo ugodne za korištenje. Izbornici su vrlo lijepo izrađeni i na najbolji mogući način iskorištavaju prostor zaslona. Memorija telefona se sastoji od 500 kontakata u adresaru (svako polje ima tri polja s brojevima te jedno s imenom), može pohraniti do 150 tekstualnih poruka ili 50 slikovnih, dok kalendar može pohraniti 100-250 unosa. Uređaj, dakako, ima WAP-pretraživač u komplementu s GPRS-om (koji funkcionira brzo i također ističe prednosti zaslona), podršku za Bluetooth, vibracijsku dojavu poziva, infracrveno sučelje za sinkronizaciju s PC-jem, kalkulator, konverter valuta i hrpu drugih funkcija potrebnih poslovnom čovjeku. Sve u svemu, uređaj ima samo dvije mane - to što plijeni pozornost i što je preskup. **Stoji 3800 kuna odnosno gotovo 85 kilograma teletine.** Zahvaljujemo tvrtki Mobis Electronic d.o.o. na ustupljenim modelima.



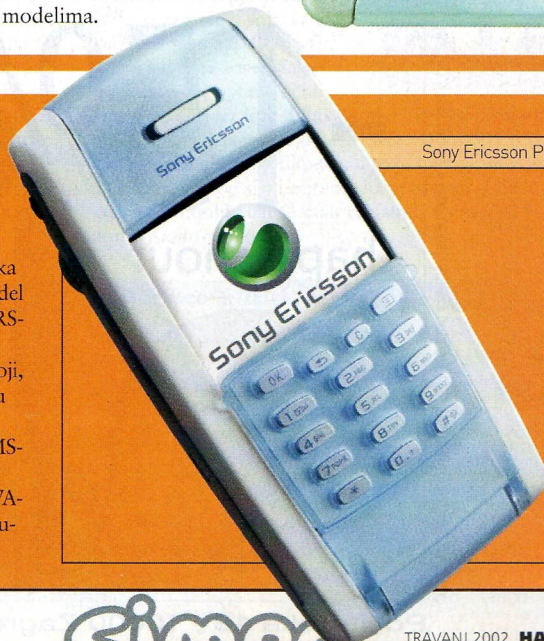
novosti



SonyEricsson Z700

SonyEricsson najavio novitete koje će predstaviti na CeBitu

SonyEricsson mobile najavio je tri vrlo opaka mobitela koja će predstaviti na CeBitu. Model T68i, modificirani model T68m, dakle GPRS-terminal sa zaslonom u boji, potom Z700, krasan mobitel na preklap sa zaslonom u boji, GPRS-om i JAVA-om, te apsolutnog ubojicu konkurencije - model P800 - SmartPhone s digitalnom kamerom, zaslonom u boji, MMS-om (Multimedia Messaging Service), Bluetoothom, GPRS-om i podrškom za JAVA-u. Ne moramo vam reći koliko željno iščekujemo da nam stignu na test!



SonyEricsson P800

Simpa

za narudžbe putem našeg web shop-a dajemo popust od 13%

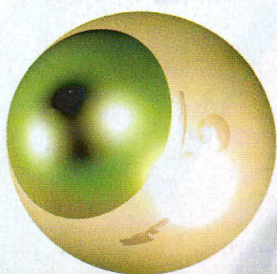
ponedjeljkom od 15.00h do 16.00h

-15%

happy hour

na našu
cjelokupnu
ponudu!!!

dolaskom u naš prodajni prostor ostvarujete popust koji vrijedi za jednokratno plaćanje



! Svakom kupcu kompletne konfiguracije poklanjamo **besplatan pristup internetu**

! **DALJNJA PRODAJA** Popust do 20% za kompletne konfiguracije!!!

tel: 30-40-532
dp@info-gama.hr

NVidiji je uspio marketinški trik s GeForce 4 MX karticom. Htjeli smo testirati GeForce 4 kartice ponukani izjavama uvoznika računalne opreme da će je uskoro nabaviti. Neki su odmah rekli da imaju samo MX-inačicu, dok neki nisu bili sigurni što će im stići. Samo nekoliko dana prije zaključivanja časopisa dobili smo nekoliko MX 'četvorki' i nijednu Titanium. Označivši te kartice brojem četiri, nVidija je uspjela navesti ljude da počnu kupovati stari proizvod u novom omotu. Zamislite novopečene vlasnike računala koji će kupiti ono "s najvećim brojem" ili američke kupce gotovih konfiguracija na kojima će pisati "GeForce 4 inside" (ako itko stavi Titanium, a ne MX, bit će to pravo čudo). Prisjetimo se AMD-ovog poteza uvođenja novog naziva Athlon XP-procesora kad su se čuli povici da to nije pošten način reklamiranja, iako je AMD uza svaki svoj procesor dao i njegov nazivni takt, a svoju tvrdnju potkrijepio benchmark dokazima, za razliku od GF4 MX-a, gdje zapravo malo gdje piše da nije četvrti na evolucijskoj ljestvici GeForce grafičkih procesora. Dakle, pročitajte rezultate testiranja prije kupnje i dobro se informirajte.

U nastavku rubrike vam predstavljamo povećani broj digitalnih fotoaparata. Igrači spadaju u tehnički obrazovan dio pučanstva i za očekivati je da će prvom prilikom pokušati zamijeniti svoj klasičan fotoaparat digitalnim pa smo im odlučili pomoći u izboru. Testirali smo digitalne fotoaparate svih cjenovnih razreda i mogućnosti osim profesionalnih SLR-aparata.

Goran Maravić

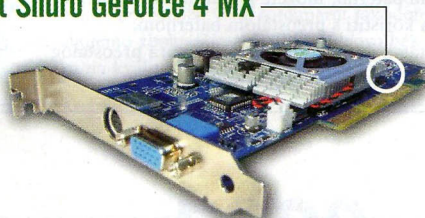
Tresle se planine, rodio se miš

Snaga MX-a

nVidia uspijeva održati svoj tempo izdavanja novih grafičkih čipova svakih šest mjeseci. Nažalost, za GeForce 4 MX to pravilo ne vrijedi

Ako netko još ne zna, četvrta serija GeForce kartica utemeljena je na dvama različitim procesorima. Jače Titanium kartice utemeljene su na NV25 jezgri, a cijenom pristupačnije MX kartice na NV17 jezgri. NV17 je zapravo minimalno modificiran čip GeForce 2 serije grafičkih kartica. Dakle, kupnjom GeForce 4 MX-a nećete se mnogo odmaknuti od tih već pomalo zastarjelih kartica. Naravno, performanse su mu poboljšane - djelomice optimizacijom arhitekture, ali ponajprije dizanjem clocka procesora i memorije na kartici. Dakle, ništa od nVidijeFX enginea kojim se nVidija posebno ponosila nakon predstavljanja GF3 čipova, jedino što ćete dobiti na ovoj kartici je sirova snaga koja bi trebala brže vrtjeti igre programirane za GeForce 2.

Abit Siluro GeForce 4 MX



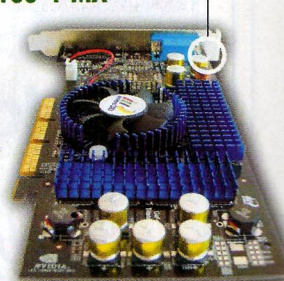
Abitova nam je kartica na testiranje stigla bez kutije, ali sa svim sadržajima koje dobivate u njoj. Odmah se vidi da su i oni odlučili bojati svoje kartice poput Herculesa i MSI-a. Hladnjak se nalazi samo na čipu, ali je popriličnih dimenzija pa ne biste trebali imati problema s prevelikim zagrijavanjem. Kartica ima TV out i treba reći da je to također jedno od poboljšanja u odnosu na starije GeForce modele. Abit, u skladu sa svojim ugledom, prilaže čak tri kabela koji bi nam trebali pomoći prilikom prebacivanja slika s računala na televizor. Prvi, koji ćemo obavezno koristiti, je kabel koji pretvara Abitov izlaz u S-VHS i cinch, a tu su onda još i produžni cinch i produžni S-VHS kabel, što je za svaku pohvalu jer smo u novije vrijeme svjedoci stavljanja TV out konektora na grafičke kartice i ne isporučivanja kabela za spajanje kartice na TV. Čini se kao da je postao trend imati TV out, no kako ga zapravo vrlo malo ljudi koristi, proizvođači su odlučili zaraditi još poneki cent ne dajući kabel u paketu. Manual koji dolazi uz karticu je na engleskom jeziku i sadrži sve informacije koje bi vam mogle zatrebati prilikom instalacije, a driver-ćete pronaći na priloženom CD-u. Na CD-u je i program za gledanje DVD-a, naravno zaključen samo na Abitovu grafičku karticu. Vrlo solidan paket.

XFX (Pine) GeForce 4 MX



Pine se ne trudi opremiti svoje kartice atraktivnim dodacima, radije se odlučuje za nižu cijenu proizvoda. U kutiji ćete dobiti samo CD s driverima za sve Windows operativne sustave i DirectX u inačicama 7 i 8.1, kratke upute i produžni kabel za S-VHS TV izlaz koji postoji na kartici. Testirali smo kartice na nadavno izašlom 3Dmarku 2001 Second Edition koji dodaje još jedan test Advanced Pixel Shader. Test je vidljiv samo na Titanium karticama serije 3 i 4, dakle ove ga kartice nisu mogle pokazati, no ostali smo iznenađeni njihovim performansama prilikom testa osvjetljenja. Naime, nVidijini su čipovi s njim oduvijek imali problema, dok se na ovim karticama izvodio znatno brže negoli na referentnoj GeForce 3 Ti200, čak nam je i krajnji rezultat bio iznenađujuće visok, što svjedoči o arhitekturnim poboljšanjima starog čipa.

INNO 3D Tornado GeForce 4 MX



Inno3D kartica dolazi u dosta luksuznom pakiranju. Opremljena je TV izlazom i pripadajućim kabelom. Na kartici se nalazi S-VHS izlaz za koji dobivate pretvarač u cinch - uz taj mali kabel dobiva se i produžni cinch. Vrlo je zanimljiv softverski paket koji se nalazi u kutiji. Innovision ga zove Mega-Pack bundle, optimistično ime iako softver koji dobivate nije loš. Osim standardnog CD-a s driverima, dolazi i CD s WinDVD programom za gledanje filmova, a tu je i program Power Director SE koji služi obradi videa. Sasvim solidan paket. Zanimljiv dar je mali reklamni mousepad s Innovisionovim logom.

MSI KT266A MB, Athlon XP 1600, 256 MB DDR, MSI GeForce 3 Ti200, 1024x768 32 bit 6577

ABIT SILURO GeForce 4 MX 440 3DMARKS 5356

INNO3D TORNADO GeForce 4 MX 440 3DMARKS 5298

XFX GeForce 4 MX 440 3DMARKS 5301

TESTIRANO S 3DMARK 2001 SECOND EDITION

PROIZVOĐAČ	ABIT
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	NAZVATI
ZA	CIJENA, KABELI
PROTIV	NEMA NFINITEFX
DOJAM	KUPITE AKO ĆETE KORISTITI TV-OUT

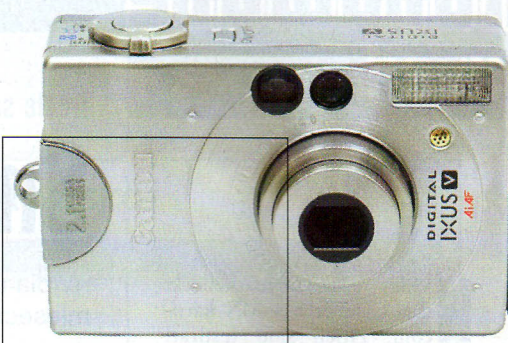
PROIZVOĐAČ	INNOVISION
USTUPIO	ALARIUS
CIJENA	1230 KN
ZA	CIJENA, SOFTVER
PROTIV	NEMA NFINITEFX
DOJAM	ZA KUPCE NOVIH RAČUNALA

PROIZVOĐAČ	PINE
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	1232 KN
ZA	CIJENA
PROTIV	OPREMLJENOST
DOJAM	ZA ONE KOJI TRAŽE SAMO KARTICU

Mala ciglica

Canon Ixus V

Trebate li fotoaparat stalno uzati sa se, a ne želite da vam zauzima mnogo prostora, Ixus V će vam svakako privući pozornost



Iznimno mali fotoaparat koji će stati u svaki džep ima jednu manu, ako je tako uopće možemo nazvati - težak je. Naime, kućište je u cijelosti metalno pa će vas iznenaditi kolika mu je masa. Dakako, metalno kućište je zapravo prednost pa se stoga za masu i ne može reći da je mana. Osim toga, bezbrižniji ste ako vam je u ruci nešto teži aparat. CCD-čip ima 2 milijuna fotoosjetljivih elemenata pa izrađuje slike u rezoluciji 1600x1200, što je dostatno za fotografije 10x15 cm odlučite li ih razviti. Leće u aparatu mogu dvaput približiti objekt snimanja, a ako vam kvaliteta nije važna, to možete povećati na 4.5x pomoću digitalnog zooma. Dizajn fotoaparata je vrlo privlačan, ali ga je zbog ciglastog oblika pomalo nespreno držati. Omotajte zaštitnu vrpču oko ruke prilikom korištenja da vam slučajno ne ispadne. Medij za pohranu snimljenih

fotografija je Compact Flash, standard kojeg se drže Canon i Nikon. Mana je nešto veća dimenzija CF-kartica, što je nadoknađeno čvrstoćom i kapacitetom (najveća CF-kartica je 512 MB, dok ostali standardi još nisu prešli 128 MB). Kvaliteta fotografija je iznimna, a najviše čudi što je veličina JPEG fileova znatno manja nego u ostalih fotoaparata. Treba svakako naglasiti da se to uopće ne odražava na kvalitetu fotografije, što je za svaku pohvalu jer tako na medij stane znatno više fotografija, što će svi znati cijeniti s obzirom na cijenu flash memorija. Struju za rad fotoaparat crpi iz priložene punjive litij-ionske baterije. Puni se pomoću priloženog punjača - ako kupite dodatnu bateriju, možete je puniti izvan aparata, a njega koristiti s preostalom baterijom. Nedostatak je to što nema indikatora preostalog vremena trajanja baterije.

PROIZVOĐAČ	CANON
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	3950 KN
ZA	IZGLED, KUČIŠTE, KVALITETA SLIKA, JPEG KOMPRESIJA, LI-IONSKA BATERIJA, DODATNI PUNJAČ
PROTIV	NEMA INDIKATORA NAPUNJENOSTI BATERIJE
DOJAM	IZVRSTAN FOTOAPARAT KAKAV I OČEKUJEMO OD CANONA

NOBILIS

INFORMATIKA

PC - konfiguracije

Zagreb, IV Vrbik 3
tel: 01 6190 035

01 6190 036

01 6190 037

fax: 01 6040 275

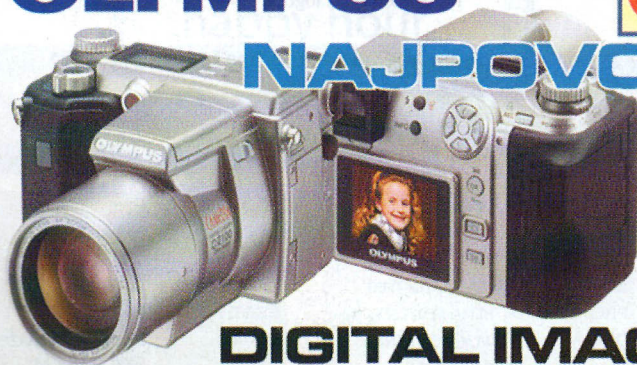
www.nobilis-informatika.hr
nobilis@nobilis-informatika.hr



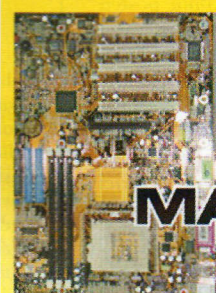
Thermaltake
OLYMPUS

ZVUČNICI
Labtec

NAJPOVOLJNIJE
CIJENE



DIGITAL IMAGING



DFI
MATIČNE
PLOČE

HEWLETT
PACKARD



SAMSUNG

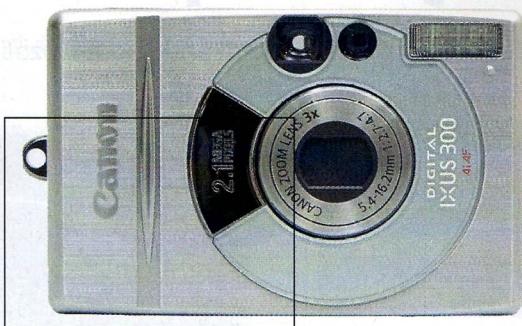
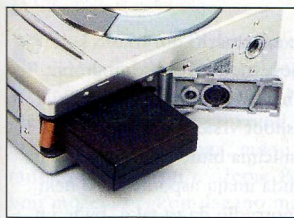
ELECTRONICS

HYUNDAI

Veći brat malog V

Canon Ixus 300

Ovaj nam model nudi rješenja koja se nisu mogla primijeniti na modelu Ixus V ponajprije zbog njegovih dimenzija



Usporedite li ga s modelom Ixus V, prvo ćete primijetiti kotačić na gornjoj strani fotoaparata namijenjen prebacivanju modova rada. Taj je način mnogo jednostavniji za korištenje, za razliku onog s tipkama na manjem fotoaparatu. Iduća je prednost 3x optički zoom za kojeg je ovdje bilo mjesta. Medij na koji se pohranjuju fotografije je isti, Compact Flash, kao i baterija uz koju se dobiva odvojeni punjač. Nažalost, moramo primijetiti da je izostao indikator napunjenosti baterije, što je slučaj i kod manjeg modela. Tijekom korištenja fotoaparat samo odjednom izbaci ikonice s crvenom baterijom - moći ćete uslikati možda još dvije-tri slike prije nego što se ugasi. Doista prava šteta što je Canon previdio tako važan detalj, ali s vremenom bi vlasnici trebali steći osjećaj koliko im baterija može još potrajati. Zanimljivo je da USB-kabel za spajanje na računalo ima potpuno drugačiji priključak na fotoa-

paratu od onog na modelu Ixus V. Zapravo, jednak je priključku koji ćete naći u novoj Sonyjevoj DSC-seriji. Nije nam jasno zašto Canon ima više standarda u jednoj seriji. Na računalo se spaja drugačije od ostalih testiranih fotoaparata. Dok Windows XP sve ostale fotoaparate prepoznaje kao removable disk bez ikakve instalacije drivera, Canonovi modeli zahtijevaju svoj driver (veličine 6.5 MB) i tada su prepoznati kao digitalne kamere. Nažalost, to im ne daje slobodu operacija s fileovima kao kod removable diskova. Da biste primjerice ponovno snimili slike na Compact Flash, trebate instalirati još softvera koji, srećom, dolazi na priloženim CD-ovima, ali dosta komplicira stvari. No, softver je kvalitetno napravljen pa nema nikakvih problema prilikom instalacije i korištenja. Ovaj fotoaparat također pohvaljujemo zbog sažimanja JPEG fileova bez gubitka na kvaliteti.

PROIZVOĐAČ	CANON
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	4617 KN
ZA	JPEG KOMPRESIJA, UPRAVLJANJE FOTOAPARATOM, DODATNI PUNJAČ, KVALITETA IZRADE, KVALITETA SLIKA, METALNO KUČIŠTE
PROTIV	NEMA INDIKATORA NAPUNJENOSTI BATERIJE
DOJAM	ZA ONE KOJI ŽELE MALO VIŠE OD IXUSA V

Jednostavnost prije svega

Minolta Dimage E203

Minolta je poznati proizvođač klasičnih fotoaparata koji koriste film kao medij za pohranjivanje fotografija. Prelazak na digitalni format fotografije nije bio previše šokantan za tu poznatu tvrtku

Oku ugodno srebrno kućište malog Dimagea ima metalan okvir i plastične stranice. Metalne dijelove na malim skupim uređajima uvijek preferiramo iz jednostavnog razloga - povećavaju otpornost naše nemale financijske investicije na udarce i padove. Osim toga, metal ostavlja dojam veće vrijednosti uređaja. U kućištu je CCD-čip rezolucije 2 megapiksela, što znači da će fotografije biti veličine 1600x1200 piksela. Osim elektronike, tu je i optika koja može triput povećati objekt snimanja. U paketu ćete dobiti i litij-ionske baterije formata AA, ali bez punjača, što je prilično čudno s obzirom na njihovu cijenu. Osim njih, proizvođač preporučuje korištenje NiMH AA baterija punjivih kapaciteta barem 1400 mAh. Mi smo aparat testirali i s običnim alkalnim baterijama koje možete nabaviti na svakom kiosku, ali treba reći da se s njima ne može snimiti više od pedeset fotografija. Pravilo vrijedi za fotografiranje pomoću LCD-a, bez njega bi to trajalo znatno duže; mišljenja smo da on više nije luksuz na digitalnom fotoaparatu, nego nužnost želite li što lakše slikati. LCD se neće

uključiti istodobno kad i fotoaparat, to ćete naknadno vi morati učiniti. Moramo pohvaliti *viewfinder*: iako nije SLR-kamera, prilagođava se trenutačnom stupnju zooma. Medij na koji kamera snima fotografije je Secure Digital kartica simboličnog kapaciteta od 8 megabajta koju ćete dobiti uz fotoaparat. Pohvaljujemo veličinu i čvrstoću kartice, ali joj je cijena nešto viša od konkurentnih rješenja. Kvaliteta fotografija koje izrađuje Dimage E203 je visoka. Digitalni šum se javlja vrlo rijetko - samo ako je rasvjeta vrlo slaba. Oduševila nas je jednostavnost uporabe ovog digitalnog fotoaparata.

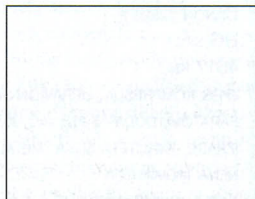


PROIZVOĐAČ	MINOLTA
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	4219 KN
ZA	JEDNOSTAVNOST UPORABE
PROTIV	POTROŠNJA BATERIJA
DOJAM	APARAT ZA ONE KOJI NE ŽELE ČITATI MANUALE I NE RAZUMIJU SE BAŠ U KOMPLICIRANU ELEKTRONIKU

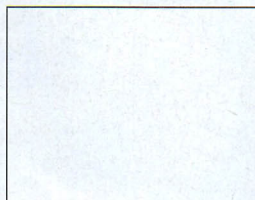
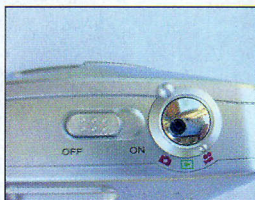
Digitalni "idiot"

Fuji Finepix A101 i A201

Jednostavni aparati point and shoot filozofije korištenja, u nas popularni "idioti", dobili su svoju digitalnu inačicu



PROIZVOĐAČ	FUJI
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	1887 KN
ZA	CIJENA, JEDNOSTAVNOST UPORABE
PROTIV	NIŠTA ZA TAJ CIJENOVNI RAZRED
DOJAM	FOTOAPARAT ZA NEZAHTJEVNE KORISNIKE



PROIZVOĐAČ	FUJI
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	2383 KN
ZA	CIJENA, JEDNOSTAVNOST UPORABE, REZOLUCIJA CCD-A
PROTIV	NIŠTA ZA TAJ CIJENOVNI RAZRED
DOJAM	FOTOAPARAT ZA NEZAHTJEVNE KORISNIKE KOJIM MOŽETE RAZVIJATI NEŠTO VEĆE SLIKE

Nipošto se ne smije zanemariti dio tržišta koji nema velike zahtjeve glede svojih fotografija. Zasiurno je većina fotoaparata na svijetu bila jednostavne point and shoot vrste s fiksnim objektivom. Njihovim je vlasnicima bitno da za što manje novca i uz što manje truda imaju uspomenu na neki događaj. Fuji se doista potrudio da to tako bude i u svijetu digitalnih fotoaparata. A101 je najjednostavniji model iz te ponude. CCD čip ima 1.3 milijuna piksela pa je aparatom moguće snimati fotografije najveće rezolucije, 1280x960, što znači da ćete ih razvijati u formatu 9x13 cm, ali ih možete razvijati i u 10X15 uz zanemariv gubitak kvalitete. Naredbe na fotoaparatu su vrlo jednostavne, samo ga uključite i - možete fotografirati. Zoom i fokus ne postoje pa se iznimno brzo mogu slikati dvije slike zaredom. Dva su načina fotografiranja, za što postoji slider ispod otvora objektiva. Možete namjestiti da vam fotoaparat fokusira u beskonačnost ili da fokusira nešto bliže, slikate li portrete ili općenito predmete bliže aparatu. Kućiste je plastično, vrlo je lagano, ali čvrsto. Kad aparat uzmete u ruke, čini vam se da držite igračku. LCD na poledini je zadovoljavajuće veličine, ali mu rezolucija nije visoka kao na aparatima više klase, što je i za očekivati za ovaj cjenovni razred. Veliki je napredak što uopće postoji LCD jer ga donedavno aparati ove klase nisu imali, što je golem minus jer ne možete pregledati snimljene fotografije bez prethodnog presnimavanja na računalo (a nismo uvijek u mogućnosti spojiti fotoaparat na računalo). Također postoji mogućnost snimanja kratkih filmova na memorijsku karticu. Standard kojem se Fuji priklonio je Smart Media, najstariji i najrašireniji na našim prostorima. Prednosti su mu, dakako, raširenost te cijena (najniža je upravo zbog velikog broja uređaja koji ga koriste). No zbog svoje veličine, ali i krhkosti te su kartice polako na zalazu te postoji mogućnost da proizvođači koji su ih podržavali preuzmu neki od postojećih standarda, najvjerojatnije Secure Digital zbog njegove otvorenosti i veličine medija. Umetanje kartice u aparat je vrlo jednostavno - nema škljocaja, karticu gurate u prorez dok ne stane, pri čemu ćete čuti neugodan zvuk pa ćete vjerojatno pomisliti da je grebete. Zbog toga što je vrlo tanka, nezgodno ju je nositi u džepu, mogla bi puknuti. No ako odmah kupite najveću raspoloživu karticu i držite je u fotoaparatu, ništa od rečenog ne bi vas trebalo zabrinjavati. Ovaj model, kao i A201 koristi dvije AA-baterije koje traju dugo, moguće je simiti stotinjak fotografija. Moguća je i upotreba NiMH punjivih baterija, koje će vam znatno sniziti troškove upotrebe digitalnog fotoaparata.

Jači model A201 dizajnom je potpuno jednak slabijem modelu. Jedina je razlika u CCD-čipu koji kod jačeg modela ima 2 megapiksela, dakle fotografije mogu imati rezoluciju od 1600x1200 piksela. I dakako, skuplji je. Fotoaparat se na računalo spaja preko priloženog USB-kabela, a Windowsi ga prepoznaju kao removable disk. Oba su aparata namijenjena nezahtjevnim korisnicima koji će znati cijeniti njihovu jednostavnost i cijenu.

Štedljivi digitalac

Fuji Finepix 2600Z

Ovaj je fotoaparat nasljednik popularnog Finepixa 2400Zoom koji nas je oduševio kvalitetom slika

Finepix 2600Z (Z kao zoom) također izrađuje izvrsne slike i dostojan je nasljednik prethodnog modela. Naravno, s obzirom da je noviji proizvod, mora imati poboljšanja. Prije svega, manji je pa ga je mnogo lakše nositi u džepu. Pokrov za objektiv koji možemo rukom lagano maknuti je dio fotoaparata, što je izvrsno svojstvo za fotoaparat koji će pretrpjeti dosta udaraca i ogrebotina u svakodnevnoj amaterskoj upotrebi. Iza pokrova je optika koja omogućuje trostruko zumiranje, a iza nje CCD-čip rezolucije 2 megapiksela. LCD je na stražnjoj strani, zadovoljavajuće je veličine, ali su tekst i ikone koji se ispisuju preveliki pa ponekad izgleda zakrženo, no sve se može i isključiti. Izvor napajanja fotoaparata su četiri AA-baterije, a izvrsno je što Fuji u paketu nudi i četiri punjive NiMH AA-baterije s punjačem koji je neovisan o fotoaparatu. Preporučujem vam kupnju još četiriju baterija (neće vam biti prevelik finansijski izdatak) čime ćete si osigurati konstantno korištenje fotoaparata; dok jedan set baterija punite, drugi trošite. Imajte na umu da se takve baterije pune nekoliko sati. Naravno, u nuždi uvijek možete kupiti četiri AA alkalne baterije.



Medij je već poznata Smart Media kartica. S aparatom dolazi jedna kapaciteta 16 MB, što bi bilo dobro odmah pojačati, pogotovo s obzirom na njihovu trenutačnu cijenu. Slika je izvrsna, a boje vrlo vjerne. Jedini se prigovor može uputiti nešto sporijem motoru za zoom. Što se tiče potrošnje energije, aparat je dosta štedljiv pa bez problema može uslikati više od stotinu slika pomoću blica i LCD-a.

PROIZVOĐAČ	FUJI
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	3329 KN
ZA	DUGOTRAJNOST BATERIJA, KVALITETA SLIKE, BATERIJE I PUNJAČ U PAKETU
PROTIV	SPOR ZOOM
DOJAM	DOBAR OMIJER CIJENE I MOGUĆNOSTI

Između

Fuji Finepix 2800Z

Ovaj je fotoaparat zapravo manja inačica onih mnogo skupljih od kojih je preuzeo izvrstan dizajn, zbog čega ćete ga s lakoćom čvrsto držati u ruci

Dopadljiv dizajn je utoliko bolji jer omogućuje sigurnije i mirnije držanje fotoaparata u rukama pa će i fotografije biti bolje, a to će ga sačuvati i od oštećenja prilikom pada. Iako vam tako ne izgleda, ovo je aparat od "samo" 2 megapiksela. Dakle, najviše su fotografije 1600x1200 piksela. Čemu onda takav dizajn kad je takav i model 2600Z? Zato da bi se u kućište uklopio objektiv sa zoomom 6x. Za toliko je povećanje ipak trebalo konstruirati malu tubu koja se trebala uklopiti u dizajn kućišta. Smatramo da je Fuji napravio izvrstan posao. Fotoaparat je funkcionalan i izvrstnog dizajna, a opet u pristupačnom cjenovnom razredu. Medij za spremanje fotografija je, dakako, Smart Media, a jedan od 16 MB dobivate s fotoaparatom. Energija za rad se crpi iz AA-baterija, ali ovaj je put Fuji isporučio samo obične alkalne baterije. Svakako se isplati nabaviti NiMH set baterija s punjačem. Zanimljivost je da *viewfinder* nije optički, nego također mali LCD pa kroza nj ne možete gledati dok je fotoaparat ugašen, a ugastite li glavni LCD, pali se mini LCD u *viewfinderu*. Oba ne mogu biti



uključena istodobno. Mini LCD u *viewfinderu* je funkcija koju Fuji ugrađuje samo u svoje najskuplje modele, što zapravo govori da je ovo 'među-model' jer je u cijelosti napravljen od plastike.

PROIZVOĐAČ	FUJI
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	4335 KN
ZA	OPTIČKI ZOOM, DIZAJN, POTROŠNJA BATERIJA, KVALITETA SLIKA
PROTIV	NIJE ZA LJUDE KRUPNIH RUKU
DOJAM	IZVRSNA SREDINA ZA ONE KOJI ŽELE MALO VIŠE, A DA NE POTROŠE MNOGO NOVCA

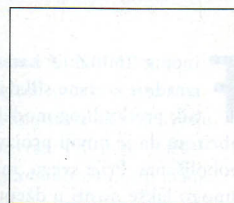
Fotoaparat za Jamesa Bonda

Sony DSC-P5

Najmanji Sonyjev digitalni fotoaparat s velikim mogućnostima

Metalno kućište ovog fotoaparata ima na pravim mjestima gumene uloške pa vam u ruci izvršno leži. Simpatično kućište u sebi krije CCD-čip s 3.2 megapiksela i optiku s 3x zoomom koju upotpunjuje digitalni 6x zoom. Logika upravljanja je ista kao i na ostalim Sonyjevima fotoaparatima, dakle vrlo je jednostavna, priručnik vam neće trebati, zabavljat ćete se učeći kako ga koristiti. Na poledini uređaja nalazi se prilično velik LCD (za ovakav fotoaparat) s odličnom kvalitetom prikaza. Opcije ne dopuštaju onoliko količinu kontrole kao kod S75 modela, no ovaj je fotoaparat namijenjen drugim korisnicima i ima drugu namjenu. Gotovo je sve automatizirano. Kvaliteta slike ne trpi jer je softver za automatizaciju dobro napisan. Osim velikih fotografija, 2054x1536, fotoaparat može snimati i filmove. Kad snimate sa zvukom, trajat će do 2 minute i 48 sekundi, a bez zvuka je ograničen kapacitetom Memory Sticka. Posebno nam se svidjelo to što se tijekom fotografiranja iz zvučnika čuje zvuk starih mehaničkih fotoaparata. Energiju za

rad crpi iz InfoLithium baterije koja je vrlo mala pa će trajati nešto manje od sat vremena, a ne tri sata kao ona kod modela S75. No to je dovoljno za stotinjak fotografija s upotrebom bljeskalice i LCD-a. I ovaj model nešto sporije fokusira, što će vas ponekad zasmetati. Pogotovo ako ste koristili Olympus.



PROIZVOĐAČ	SONY
USTUPIO	HELIKOP
CIJENA	8000 KN
ZA	DIZAJN, DIMENZIJE, MOGUĆNOSTI
PROTIV	SPOR FOKUS
DOJAM	IZVRSTAN MALI FOTOAPARAT

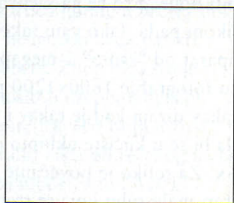
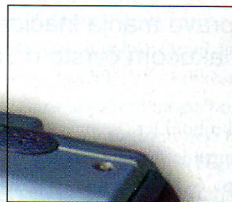
Sony entry level

Sony DSC-P30

Iako bez ikakvog iskustva u proizvodnji fotoaparata prije digitalne ere, Sony se počeo dokazivati i na tom polju

Iako ovaj fotoaparat ima CCD-čip od 1.3 megapiksela, što ga čini entry level fotoaparatom, Sony je odlučio dodati još neke mogućnosti koje su za svaku pohvalu. Manipulacija postavkama za fotografiranje je nešto ispred entry level fotoaparata ostalih proizvođača - na ovome sami možete podešavati ISO level, exposure value i dodavati sve efekte kao i na jačim Sonyjevima fotoaparatima. P30 ima zoom objektiv koji optički približava sliku 3x, a digitalnim zoomom do 6x. Snima i filmove bez zvuka čija je dužina ograničena samo količinom memorije. Medij na koji se snimaju fotografije je Sonyjev izum - Memory Stick. Zbog nešto veće brzine upisivanja od ostalih medija (osim Secure Digital standarda), čvrstoće te malih dimenzija, bez problema ga možete nositi u džepu i promijeniti kad bude potrebno. Nažalost, što se tiče digitalnih fotoaparata, samo Sonyjevi podržavaju taj standard, ali je do danas više od 180 tvrtki potpisalo ugovore o korištenju Memory Sticka u svojim proizvodima. Fotoaparat crpi energiju iz dviju AA-baterija, no troši ih vrlo brzo, stoga preporučujemo kupnju Sony InfoLithium baterije koja traje znatno duže. Nažalost, u paketu

ne dobivate punjivu bateriju, pa ćete za nju i punjač morati izdvojiti dodatni novac jer s AA-baterijama fotoaparat kratko radi, pogotovo koristite li LCD. Napravljen je da ih koristi samo u nuždi. LCD na poledini je visoke rezolucije, ali je mogao biti nešto većih dimenzija. Prilikom kupnje trebali biste razmisliti o jačem modelu P50 s CCD-čipom od 2.1 megapiksela, po čemu se jedino i razlikuju.



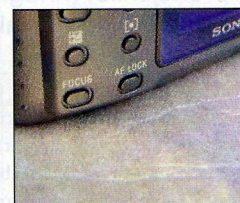
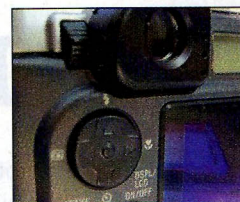
PROIZVOĐAČ	SONY
USTUPIO	HELIKOP
CIJENA	4100 KN
ZA	FUNKCIJE, JEDNOSTAVNA UPORABA
PROTIV	POTROŠNJA AA BATERIJA, NE DOLAZI STANDARDNO S INFOLITHIUM BATERIJOM
DOJAM	DOBAR ENTRY LEVEL FOTOAPARAT, NO PREVISOKE CIJENE

Najbolji!

Sony DSC-S75

Ovo je dokaz da se i bez iskustva u proizvodnji klasičnih fotoaparata može napraviti vrhunski digitalni fotoaparat

DSC-S75 je izvrstan fotoaparat koji ujedinjuje jednostavnost upravljanja s brojnim opcijama. Dizajniran je tako da ga morate držati u obje ruke, a zauzvrat vam nudi mnogo, i to na vrlo jednostavan način. Upravljanje je u cijelosti intuitivno, a posebno oduševljava mali jog kotačić pod desnim palcem kojim upravljate manualnim postavkama za slikanje. Kućište fotoaparata je napravljeno od tvrde hrapave plastike i mat metala, što ga čini čvrstim i poprilično otpornim na oštećenja. Kao što sam već spomenuo, fotografirati možete automatski (fotoaparat određuje otvor blende i ekspoziciju), ali i ručno. Izbornici su vrlo jednostavni, što je pohvalno. Rezolucija CCD-čipa je 3.2 megapiksela, a Carl Zeiss objektivni sposobni su za 3x optički zoom i 6x digitalni. Fotoaparat može snimati i MPEG-filmove s tonom (do 2 minute i 48 sekundi) ili bez tona kad je jedino ograničenje količina memorije. Medij za pohranu je, dakako, Memory Stick. Energiju crpi iz poprilično velike Sony InfoLithium punjive baterije, a na malom LCD-u možete vidjeti koliko vam je još minuta baterije



preostalo. U praksi se pokazalo da je brojač točan. Iako fotoaparat ima ugrađenu bljeskalicu, zahtjevniji korisnici bi mogli zatrebati nešto kvalitetnije pa je predviđeno mjesto i konektor za posebnu bljeskalicu. Ergonomija fotoaparata je izvrsna, kao i raspored tipaka (sve su vam pod prstima). Jedini je nedostatak nešto duže vrijeme za fokusiranje slike, pogotovo u uvjetima sa slabom rasvjetom kad mu pomaže AF-iluminator koji je zapravo crveno usmjereno svjetlo. Ovo je najbolji digitalni fotoaparat koji smo testirali.

PROIZVOĐAČ	SONY
USTUPIO	HELIKOP
CIJENA	8500 KN
ZA	BROJNE OPCIJE, KVALITETNA SLIKA, BATERIJA
PROTIV	MALO SPORIJE FOKUSIRANJE
DOJAM	NAJBOLJI TESTIRANI FOTOAPARAT



MULTIMEDIJSKI CENTAR U SRCU GRADA!



ideoToP
CLUB OF "A" SYSTEMS - "A" SYSTEMS

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
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

LEGO Creator CRO

255 Kn

LEGO Racers CRO

255 Kn

THRUSTMASTER
Shock 2 Infrared Gamepad

Za PlayStation 1 PlayStation 2

Ferrari Force Feedback GT Racing Wheel

Ferrari

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 igračih 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.



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

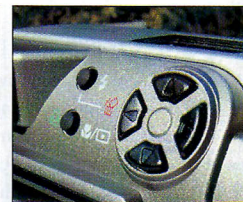
Blještavi šampion

Olympus Camedia 3020

Počeci digitalne fotografije izdigli su Olympus klasu iznad ostalih proizvođača. Otad se štošta promijenilo, mnogi su proizvođači napravili kvalitetne fotoaparate pa Olympus možda više nije toliko bolji od ostalih, ali je svakako u samom vrhu

Čim ga uzmete u ruku, shvatit ćete da je to vrhunski fotoaparat. Ergonomija kakvu ima ovaj model trebala bi biti primjer svim ostalim proizvođačima fotoaparata. Savršeno ležanje u desnoj ruci upotpunjeno je odličnim rasporedom tipaka koje se nalaze ispod palca i kažiprsta. Naredbe su savršeno logične i vrlo lijepo izvedene zahvaljujući iznimno kvalitetnom LCD-u zavidne veličine i rezolucije. Manual ćete vrlo rijetko koristiti jer su sve naredbe logične, već će vam nakon nekoliko minuta biti jasno gdje je što. CCD-čip ovog fotoaparata broji 3.2 milijuna piksela, što omogućuje izradu slika rezolucije 2048x1536 piksela. Ta bi rezolucija trebala biti dovoljna svakom amateru i za razvijanje povećih fotografija. Fotografiranje je vrlo jednostavno, a brzina kojom fotoaparat namješta automatske funkcije je iznenađujuća, pogotovo brzina fokusiranja - bio je najbrži na testiranju. Nažalost, zbog Smart Media kartice na koju pohranjuje fotografije, nema najkraće vrijeme

između dviju fotografija jer zapisivanje podataka na tu karticu traje nešto duže nego na primjerice Memory Stick. Ovaj se model može pohvaliti i bljeskalicom - najbolja je od svih serijski ugrađenih u sve testirane fotoaparate. Djeluje na udaljenosti do 6 metara u zatvorenom prostoru, ali zato fotografije snimljene njome odlikuje mnogo uravnoteženija rasvjeta, za razliku od bljeskalica ostalih proizvođača gdje je sredina bolje osvijetljena od rubova fotografije. Osim izbora medija, slaba strana ovog fotoaparata je i izvor energije - četiri alkalne AA-baterije. Fotoaparat ove klase trebao bi imati svoju litij-ionsku punjivu bateriju.



PROIZVOĐAČ	OLYMPUS
USTUPIO	NOBILIS INFORMATIKA
CIJENA	5299 KN
ZA	BLJESKALICA, AUTO FOKUS, KVALITETA SNIMAKA
PROTIV	NEMA SVOJU PUNJIVU BATERIJU, SMART MEDIA
DOJAM	IZVRSTAN APARAT SA DVIJE MANE, AKO MOŽETE PREĆI PREKO NJIH PREPORUČAMO VAM GA

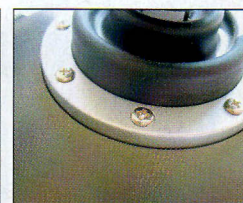
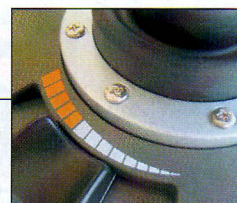
Preuzmite kontrolu

Thrustmaster Fox 2 Pro + Afterburner II

Svaki računalni pilot zna za Thrustmaster proizvode zbog njihove iznimne kvalitete

Tvaj je joystick vrhunske kvalitete. Tvrdna kvaliteta na plastika je ostavila izvrstan dojam. Dobro leži u ruci, jedini prigovor upućujemo srednjem dijelu palice koja je malo predebelja pa pritišće sredinu dlana. Energičnije igrače koji ga nešto jače stišću mogla bi nakon višesatnog igranja boljeti šaka. Na palici su četiri tipke i HAT. Tipka za pucanje je ispod kažiprsta, a postoji i jedna koju pritišćete srednjim dijelom kažiprsta, što baš i nije najbolje rješenje. HAT i dvije tipke smještene su na vrhu palice te ih pritišćete palcem. Hand rest je izvrstan, izdržat će bez problema i najveće šake. Postolje je veliko, teško i jamči dobru stabilnost cijelog joysticka za vrijeme najžešćih manevara, a na sebi ima još tri programa-

bilne tipke i slider koji je izvrstan kao gas na zrakoplovima i letjelicama koje ćete zapravo najčešće i voziti. Hod palice je dovoljno dug, a snagu otpora možete regulirati s donje strane kućišta. Kontrolu kormila dobivate rotacijom palice lijevo-desno. Joystick nema punokrvni force feedback nego samo vibrofunkciju. Spajanje na računalo izvodi se preko USB-konektora. Afterburner II se od prethodno opisanog modela razlikuje jedino po tome što ima odvojivi lijevi krak na čije se mjesto priključuje analogna palica za dodavanje potiska. Na prednjoj mu je strani sklopka, a s desne tri programabilne tipke. I njemu se također može regulirati otpor pritiska.



PROIZVOĐAČ	THRUSTMASTER
USTUPIO	FORMEL
CIJENA	386 KN
ZA	CIJENA, KVALITETA
PROTIV	NEMA FORCE FEEDBACK
DOJAM	KVALITETAN HARDVER PRIHVATLJIVE CIJENE

PROIZVOĐAČ	THRUSTMASTER
USTUPIO	FORMEL
CIJENA	327 KN
ZA	KVALITETA, GAS SLIDER
PROTIV	VIBROFUNKCIJA
DOJAM	IZVRSTAN OMJER CIJENE I KVALITETE

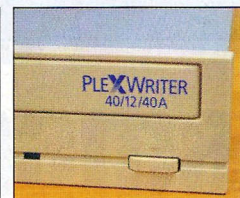
Neslućene brzine

Plextor CD-R(W) 40/12/40A

Brzine snimanja dostigle su čak 40x, što je dosad najveći skok u brzinama, ali ne i u vremenu snimanja CD-a

Otkako je izašao 12x Plextor s BURN proofom, taj je proizvođač pao u sjenu jer su ostali proizvođači nudili jednako kvalitetne uređaje po daleko nižoj cijeni. Čak je jedno vrijeme Ricoh preuzeo vodeću ulogu u inovacijama tehnologije zapisivanja na CD-medije i prvi izbacio 20x snimač s dvjema novim mogućnostima. Prvi put su CD-snimači počeli snimati manjom brzinom na početnim tragovima i prema vanjskim je povećavali. Ujedno je predstavljena tehnologija koja je omogućila čitaču da odredi koju brzinu snimanja podržava medij. Zbog naglog rasta brzina, proizvođači medija su kaskali za snimačima pa se često događalo da se podaci unište prebrzim snimanjem. Plextor je odlučio vratiti staru slavu izbacivši vjerojatno vrhunski proizvod te tehnologije, DVD samo što nije preuzeo scenu. Postavlja se pitanje medija. Za testiranje smo uzeli Princo medij deklariran na 24x snimanje i popunili ga 40x snimanjem, i bio je čitljiv. Snimanje je bilo doista brzo, čini se da pripreme traju duže. Kao čitač uređaj nas nije

razočarao kao mnogi drugi. Naravno, nije brz kao specijalizirani čitači, ali je brži od svih snimača. Čak je i tiši od ostalih snimača čije brzine prelaze 20x. Ako već imate snimač, nema potrebe da nadograđujete ovaj, ali ako ga tek kupujete, ovo je najbolje rješenje.



PROIZVOĐAČ	PLEXTOR
USTUPIO	INFO-GAMA
CIJENA	1963 KN
ZA	BRZINA, RAZINA BUKE
PROTIV	CIJENA
DOJAM	TRENUTAČNO NAJBOLJI CD SNIMAČ

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) 15 KN (19-07) PO SATU

BASE4U

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

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

KAKO DO RAČUNALA I INTERNETA ?

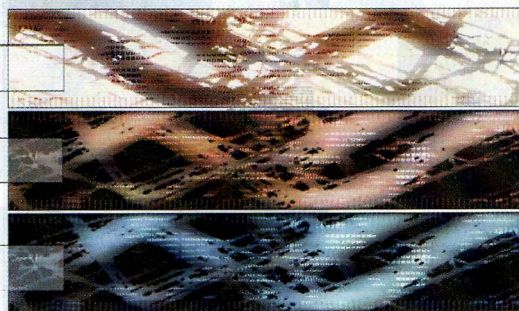
ODABERITE COMP 4U - INTEL III COMP 4U - AMD
CIJENA: 5.450,00 + PDV (6.649,00 KN)

(RATA NA 24 MJESECA VEĆ OD 329,00 KN!!!)
"URADUNATA 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 + PDV (10.735,00 KN)
(RATA NA 24 MJESECA VEĆ OD 529,00 KN!!!)
"URADUNATO 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

ONLINE

DESIGN BY TOMBOAT

**HACKER i vodeći hrvatski
videodistributeri vas nagrađuju!**

HACKER

CONTINENTAL FILM

ISSA
FILM & VIDEO

OSVOJI FILMOVE **TITAN A.E.**, **DUHOVI MARSA** ILI
EKSKLUZIVAN KOMPLET FILMOVA STANLEYJA KUBRICKA

Osvoji film **TITAN A.E.**

5X

IME

PREZIME

ADRESA



Stanley Kubrick Collection sadrži filmove **ODISEJA U SVEMIRU 2001**, **FULL METAL JACKET**, **LOLITA**, **PAKLENA NARANČA** i **ISIJAVANJE**

IME

PREZIME

ADRESA

Pitanja (po načelu nadopune rečenice):

1. Odiseja u svemiru 2001 snimljena je po romanu _____
2. Full Metal Jacket obrađuje temu rata u _____
3. Paklena naranča je 1971. nominirana za Oscara u _____ kategorije

Osvoji film **DUHOVI MARSA**

5X

IME

PREZIME

ADRESA

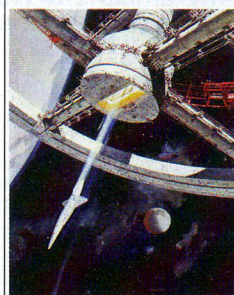


STANLEY KUBRICK COLLECTION
DIGITALLY RESTORED AND REMASTERED



Stanley Kubrick's
**FULL
METAL
JACKET**

STANLEY KUBRICK COLLECTION
DIGITALLY RESTORED AND REMASTERED



STANLEY KUBRICK'S
**2001:
a space odyssey**

STANLEY KUBRICK COLLECTION
DIGITALLY RESTORED AND REMASTERED



STANLEY KUBRICK'S
**CLOCKWORK
ORANGE**

uvodnik

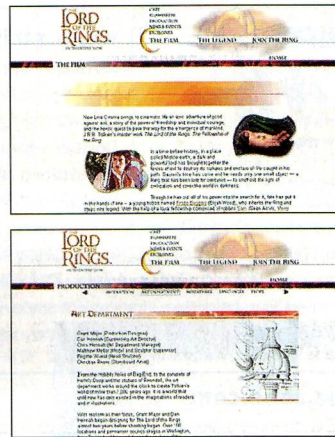
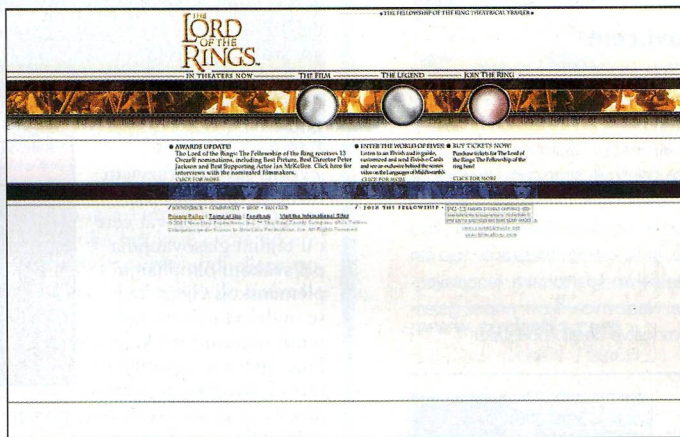
Tek što su se riješili straha od letenja, noćnih mora izazvanih bin Ladenovim nestašlucima i bedrenice, Amerikanci su prisiljeni suočiti se s novom pošasti - tinejdžerskim cyber-kriminalom. Najnoviji pothvati maloljetnika u dobi od 14 do 17 godina u Kaliforniji i New Jerseyju razotkrili su najbrži put do realizacije najteorije svih vremena "kako zaraditi prvi milijun do 20. godine života", a mlada hni novopečeni bogataši suočili su se s kaznom od tek nekoliko tisuća dolara. Stručnjaci su se brže-bolje požalili da savezne vlasti nemaju mehanizama za krivično gonjenje dječice te su upozorili da je takvih nestašluka sve više, a pioniri, omladina i ostale srodne kategorije sve su lukaviji. Online moral je dodatno pogoršalo izvješće Ujedinjenih naroda o porastu dilanja droge na Internetu i organiziranju kriminala u chat roomovima. U takvoj situaciji najveću tugu u plahim srdašcima izaziva mnogo vike ni za što oko Napstera i sličnih servisa. Tko, dovraga, šljivi mp3 ako mu na raspolaganju za razgovore ugodne stoji glavom i bradom Al Capone?

Blanka Matković

Go SITE MJESEC

www.lordoftherings.net

Jedan prsten da vlada svima... nama



Pola stoljeća trebalo je čekati na dostojnu ekranizaciju najpopularnije knjige 20. stoljeća, ali se isplatilo zahvaljujući impresivnom filmskom ostvarenju redatelja Petera Jacksona koje od Božića hara svjetskim kinima udahnuvši život već pomalo zaboravljenom književnom hitu. Amerikanci su navalili u kina prurušeni u hobite i vilenjake koji su se pokazali jedinim dostojnim protivnikom malom čarobnjaku Harryju Potteru. Time je autor *Gospodara prstenova*, J.R.R. Tolkien, dobio kakvu-takvu posthumnu zadovoljstinu u zemlji čiji su ga kritičari davne 1956. ismijali proglašivši mu djelo "djetinjastim smećem". Osamnaest mjeseci snimanja u netaknutoj divljini Novog Zelanda, višemjesečne pripreme, 90 milijuna dolara utrošenih na prvi dio trilogije, više od 1200 snimaka specijalnih efekata i sjajni izbor glumačke ekipe rezultirali su nominacijom za čak 13 Oskara (među kojima su

nominacije za najbolji film, najboljeg redatelja i najbolji scenarij). Osim toga, *Prstenova družina* je pokupila 4 nagrade Britanske filmske akademije (za najbolji film, režiju, vizualne efekte te šminku i frizure) i 3 nagrade Empire magazina. New Line studio, "odgovoran" za svjetsku hobitofiliju, planira nas počastiti i ekranizacijom *Hobita*, svojevrsne uvodne knjige *Gospodara prstenova*. Službeni će site *Prstenove družine*, www.lordoftherings.net, bogatstvom sadržaja zacijelo oduševiti sve ljubitelje Tolkienove trilogije. Osim novosti, standardne galerije slika, filmske priče, informacija o produkciji, glumcima i ekipi koja je radila na stvaranju filma, tu je i "klasičan" download (backgroundi, ikone, screensaveri, e-cards te downloads za pocket i palm PC) te nešto manje "klasičan" download za mobitele (melodije i ikone). Znateljnicima je na raspolaganju i

behind the scenes video na jezicima svih naroda Međuzemlja te traileri, vilenjački audiovod, detalji o soundtracku i, naravno, online shop. Fanatici se mogu pridružiti vojsci Tolkienovih fanova uclanjenjem u fan klub, za što treba izdvojiti 60-ak dolara, preko kojeg onda, između ostalog, omiljenim glumcima iz filma možete poslati pisma. Najzanimljiviji dio sitea svakako je Explore The Epic, neka vrsta priručnika kroz Međuzemlje u kojem je sve prepušteno vašem istraživačkom duhu. Tu je i karta svih država Međuzemlja, a pustolovinu vam olakšava LOTR vodič. Na vama je da se odlučite hoćete li krenuti s polazišta Prstenove družine ili nekog drugog mjesta. Ako vam ni to nije dovoljno da se zabavite do Božića i drugog dijela trilogije odnosno filma *Dvije kule*, ne preostaje vam drugo nego uzeti u ruke Tolkienove knjige i progutati tih 1500-tinjak stranica.

.EU - NOVA DOMENA

Radi što boljeg komuniciranja na području Europske unije (U-a, Euro-piski parlament je odobrio uvođenje nove Internet domene ".eu". Predsjedništvo je izjavilo da će stvaranje novog sufixa koristiti poslovanju i svim ljudima na području EU-a. Tu je odluku parlament donio nakon sastanka ministara za telekomunikacije, znanost i tehnologiju iz svih 15 zemalja članica održanog u Vitoriji na sjeveru Španjolske. Tijekom sastanka ministri su pokušali pronaći bolji način koordiniranja tehnologije i Internet sadržaja unutar EU-a, te zaključili da je nova domena jasno povezana s Europskom unijom i europskim tržištem.



INTERNETU NEDOSTAJE PROSTORA

Europska zajednica je objavila da se svjetska mreža

međusobno povezanih računala bori s kroničnim nedostatkom prostora. Povjerenik EU-a zadužen za poduzetništvo i informacijsko društvo, Erkki Liikanen, ustvrdio je da je nužno što prije izraditi nov sustav adresiranja na Internetu jer će sadašnji način dodjeljivanja web prostora na svjetskoj mreži računala doseći granice za najviše tri godine. Novi komunikacijski sustav poznat pod nazivom IPv6 (Internet Protokol verzija 6) trebao bi znatno povećati broj dostupnih elektroničkih adresa, a cilj je tog protokola stvoriti prostor za nadolazeću plimu različitih mobilnih Internet uređaja.

POBJEDA NAPSTERA

Napsteru, davatelj online glazbenih datoteka koji je ugasila glazbena industrija, sud je odobrio



istraživanje jesu li ili nisu diskografske kompanije zlorabile svoja autorska prava nastojeći kontrolirati online glazbeno tržište. Nakon brojnih poraza, Napster na to gleda kao malu pobjedu za sebe, ali veliku za zaštitu online razmjene glazbenih datoteka.

GOOGLE SEARCH APPLIANCE

Kalifornijska tvrtka Google, vodeće web odredište za pretraživanje sadržaja na Internetu, napravila je uređaj za pretraživanje koji bi joj trebao poslužiti kao dodatni generator prihoda, posebno od tržišta poslovnih korisnika. Google Search Appliance korisnicima treba olakšati pretraživanje lokalnih mreža i Interneta. Operativni sustav koji pogoni Google uređaj - zapravo računalo konfiguracije prosječnog mrežnog servera - je Linux. Sadržaje pretražuje posebna Google aplikacija.



1 <http://alanford.averi.hr/>

Sve je počelo 1969., i upravo je na tom štivu odraslo više generacija nego li na romanima Miroslava Krlež! Jednog lijepog dana naš najdraži dugonja Alan Ford greškom je ušetao u najpoznatiju svjetsku cvjećanicu i postao legenda. Iako je ovaj strip odavno prestao biti in, čemu je uvelike pridonio pad kvalitete, fanovi će se zasigurno s radošću prisjetiti Jeremijine reume, Grunfovih izuma za Nobelovu, Bobove nosne visine i niske visine, Alanove vrhunske trapavosti, Šefovog hrkanja, Sir Oliverovog lopovluka te papige koja sama odradi bolji špijunski posao od svih ostalih članova T.N.T.-a zajedno te jednog jedinog i neponovljivog Broja Jedan. A na ovom siteu naći će sve o članovima grupe, autorima stripa, wall-papers, neobjavljene stranice, naslovnice, najcjelovitiji popis epizoda, recenzije, Alan Ford kviz i, naravno, novosti. Definitivno najšašaviji humor i satira!



2 www.stripovi.com

Najdraža lektira svih školaraca i zadaća iz koje malo tko ne bi dobio čistu peticu nalazi se upravo na ovom siteu. Ima li išta bolje od čitanja *Dylana Doga* za vrijeme sata kemije? Izgrednici takvog kalibra svakako će se oduševiti stranicom na kojoj će pronaći različite detaljčice o omiljenim junacima izdavačke kuće Sergio Bonelli Editore: Zagoru, Martinu Mysteriji, Dylanu Dogu, Texu Willeru, Nathanu Neveru, Nicku Rideru i Mister Nou, ali i o onima "sa strane" kao što su Alan Ford, Batman, Conan, Asterix i Diabolik, te nekim španjolskim, jugoslaven-skim, američkim, belgijskim i francuskim stripovima. Naslovnice, likovi, popisi, galerija, recenzije, ponešto o autorima, arhiva, novosti i mnoštvo drugih podataka!



3 www.zone.com

Kad Bill ne broji zelembače, vrijeme vjerojatno provodi u domaćoj maloj igraonici za velikiiii odmor. Zone.com dio je svima poznatog msn.com sitea rezerviran specijalno za opuštanje i razbibrigu u kojem se svim učicima svijeta svakodnevno prepušta više tisuća registriranih igrača. Iako se neke igre mogu igrati i bez ispunjavanja papirologije, registracija je besplatna i iznimno korisna. Naime, registrirani korisnici mogu se prepustiti učicima najpoznatijih sportskih igara, akcije, strategija, avantura, simulacija, utrka, arkada. Osim toga, tu su i informacije o turnirima, chat sobe, newsgrupe i slične potrepštine za svakog igrača-izletnika.



4 www.filmson.com

FilmsOn prvi je nezavisni filmski vodič na Internetu i vjerojatno najbolji put do cijele hrpetine što kraćih, što dužih online filmića. Sve što vam je potrebno za gledanje spomenutih uradaka je barem jedan od nekoliko različitih standardnih playera (Windows Media, Real Player, QuickTime, Flash Player, Shockwave Player) i, naravno, najmanje 16-bitna zvučna kartica. Ako su ti uvjeti ispunjeni, ne preostaje vam drugo nego se prepustiti čarima online hororčica, triler, ZF-a, akcijskih i sličnih dragulja. I naravno, pametno utrošiti vrijeme rezervirano za Hemingwaya i biser književnosti *Starac i more*.



5 www.techtv.com

TechTv je zapravo jedini kanal na kabelskoj televiziji fokusiran na digitalno doba koje dolazi te se stoga specijalizirao za pokrivanje novosti iz svijeta tehnologije, Interneta i zabave. Programi se mogu pratiti u 64 zemlje diljem svijeta, a pojedini se prilozi mogu pogledati i poslušati i na Internetu. No bez obzira imate li priliku gledati TechTv ili ne, ovu stranicu svakako bi trebali posjetiti svi tech freakovi. Riječ je o iznimno bogatom i detaljnom siteu u čiji sadržaj ulaze tech vijesti, Internet, igre, sofer, hardver, mp3, mobilne komunikacije, različite digitalne igračke, cybercrime, screen-saveri, zabava i mnogo drugih zanimljivosti. Welcome to tomorrow!

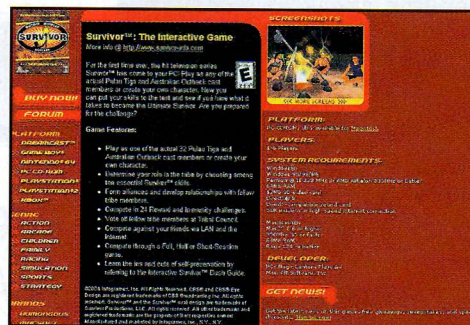


Games corner

www.us.infogrames.com

They can be only one

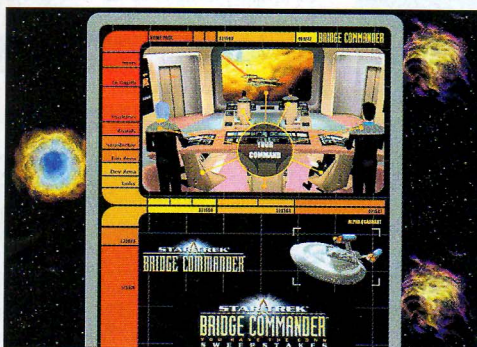
S obzirom na iznimnu popularnost ovog TV showa u gotovo cijelom svijetu, bilo je samo pitanje dana kad će se pojaviti i interaktivna inačica *Survivora*. Igru ćete moći započeti kao jedan od 32 člana dvaju najpopularnijih plemena Pulau Tiga i Australian Outback ili čak kreirati svoj lik i unijeti svoje značajke i vještine. Programeri preporučuju potonje jer će vam igra u tom slučaju biti daleko zanimljivija i realnija. Cilj je pridobiti naklonost plemena, iskazati se u vještinama i skupljati nagrade ne bi li vam boravak na pustom otoku bio što duži. Tijekom igre moći ćete se družiti s ostalim članovima plemena, stvoriti saveze i razvijati različite (hm) odnose. Naravno, sudjelovat ćete i u tajnim glasanjima pri svakom okupljanju plemenskog vijeća kad se bude odlučivalo tko mora napustiti otok. Iako igra ima zanimljivu ideju i izvedbu, ne vjerujem da će proći zapaženije, ponajprije zbog slabije reklamne kampanje i tematike koja će vjerojatno privući samo mali broj igrača. Osim toga, po screenshotima s ovih stranica može se zaključiti da je grafika prosječna, a ona je ipak ogledalo igre. Bilo kako bilo, igra će pronaći svoj krug fanova ako ni zbog čega drugog, a ono zbog bogatog i zanimljivog multiplayera.



www.bridgecommander.com

Saga se nastavlja

Ne biste vjerovali, *Star Trek - Bridge Commander* je prva svemirska simulacija iz tzv. "Next Generations" serijala koja će vas staviti u ulogu zapovjednika jednog od brodova i posade u Star Trek svemiru. Sve će početi nakon erupcije obližnjeg sunca, kada će vaš brod biti oštećen, a kapetan poginuti. Preuzevši glavnu ulogu na brodu, pokušavate zaštititi obližnje koloniste od nadolazeće katastrofe te usput pronaći uzrok erupcije i spriječiti njeno ponavljanje. Osim toga, zaratit ćete s Kardasijancima, sklopiti savez s Klingoncima, a varljivi Romulanci bit će pak priča za sebe. Ako vam ni to nije dosta, tu je i tajna urota protiv majke Federacije. Kao što vidite, posla će biti napretek, što će fanatični trekeri dočekati raširenih ruku. Bit će tridesetak misija, a programeri naglašavaju njihovu raznolikost (obrambene, napadačke, diplomatske, istraživačke i sl.). Jedan od noviteta je i upravljanje dvama vrstama brodova, *galaxy* i *sovereign* klase. Internet stranice ove igre obiluju informacijama i vrlo su privlačne, pa će ondje trekeri moći utažiti glad dok igra ne iziđe na tržište.



Povratak plaćenog ubojice

U nastavku prošlogodišnjeg hita *Hitman*:

Codename 47 ekipa iz I-O Interactivea

ponovno nas stavlja u ulogu bivšeg plaćenog ubojice s frizurom a la "Duško Lokin pod tušem". U *Hitmanu 2* pokušat ćete pronaći svoj identitet, boriti se protiv ruske mafije i gotovo će vam uvijek za petama biti jedan

ruski kolega. Dakle, na pomolu je još jedan rusko-američki obračun, tek toliko da nas podsjeti na hladni rat. Iako bi se ova igra žanrovski mogla svrstati među pucačine, ne treba zanemariti ni taktiku bez koje ovdje nećete moći, naime ovdje sirovo napucavanje ne prolazi. Igra će biti podijeljena po misijama, a zanimljivo je da ćete svaku od njih moći završiti na više načina. Italija, Rusija i Malezija samo su neke od egzotičnih lokacija kojima će vas voditi priča, a ni arsenal oružja neće biti ništa manje egzotičan, od kirurškog skalpela do pila teških kalibara. Glazbu će navodno izvoditi pravi orkestar stvarajući vrhunsku atmosferu. Pridodan je i potpuno novi mod igre iz prvog lica, što će *Hitmana 2* vjerojatno postaviti uz bok trenutno najboljim FPS-ovima na tržištu. Igra se ne preporučuje djeci do 15 godina, a u trgovine će stići već ovog proljeća.



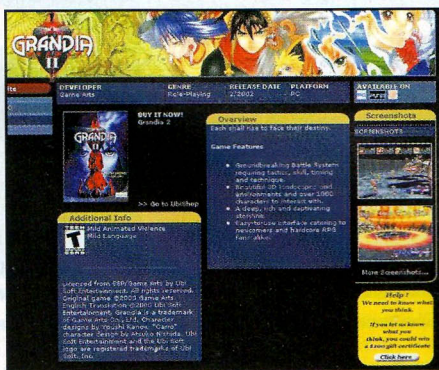
www.ubi.com

RPG za ljubitelje anime

Ako ste ljubitelj japanskih crtića i animacije, a usto i okorjeli igrač RPG-a, onda je *Grandia 2* prava igra za vas.

Zaboravite *Fallout*, *Diablo* i sve ostale igre te tematike u kojima smo navikli na krv, psovke i nasilje, ovdje toga neće biti (barem ne u onim količinama koje očekujete).

U *Grandiji 2* sve je puno živih boja, svi su likovi mladi i lijepi, s onim toplim smeđim okicama. Čak će i "krvoločni" neprijatelji više nalikovati kakvim zlim pokemonima negoli kreaturama koje nam svojom pojavom oduzimaju dah. Sve nas to navodi na pomisao da će se ova igra svjediti onim najmlađima, no ona, unatoč svom izgledu, nije namijenjena djeci. Naime, igra je već izašla u zemljama istočne Azije i u njoj uživaju igrači svih uzrasta, ali oni su, baš kao i Ameri, svijet za sebe. Stoga je uspjeh igre u Europi prilično dvojbjen. Ako se ipak odlučite za nju, oduševit će vas šarena 3D-grafika i više od 1000 interaktivnih likova. Radnja i izvedba bit će jednako prilagođene iskusnim RPG-igračima kao i početnicima, dok će igra počivati na "jedinstvenom" borbenom sustavu koji će uzimati u obzir sve osobine likova te pomoću njih izračunati ishod borbe. Na prvi pogled, ništa novo i revolucionarno.



web.vodič

WEB TOP 10

www.celebritycd.com

Stranica namijenjena fanaticima koji ne mogu bez svojih omiljenih "celebrityja". Ovdje će pronaći zadovoljavajuću količinu podataka o najpoznatijim glumicama, glumcima, pjevačima i pjevačicama te sportašima, a tu su još i fotografije, screensaveri, wallpapers, poster, razglednice, igre, online shop, majice te, dakako, novosti i tračevi. Još jedan zgodan site za kreativno gubljenje vremena!



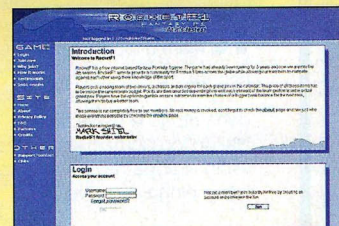
www.miserablemelodies.com

Da nije bilo Yoko Ono, ne bi bilo ni ovog sitea! No, nemojmo ipak pretjerivati jer sve zasluge ipak ne idu samo uciviljenoj udovici. Na ovim ćete stranicama pronaći "djela" (glazbena!) snimljena s najboljim namjerama, ali veoma lošim rezultatima.

Trenutačno su dostupne 74 glazbene krasote, a cijenjeni webmaster upozorava da je za neke materijale na siteu dokazano da uznemiravaju kućne ljubimce. Nema spomena o tomu škodi li možda štogod od toga i ljudskim ušima, ali izvođači poput US Navy Steel Drum Banda svakako ne obećavaju nominaciju za Grammyja. Osim upoznavanja najvećih užasa glazbene povijesti, možete proučiti popis glumaca i glumica kojima bi svakako trebalo zabraniti pjevanje.

www.rocketf1.com

Iako su ljubitelji Formule 1 nakon beskonačnih mjeseci adrenalinske gladi u ožujku napokon došli na svoje jer je tada naime započela nova sezona, nema razloga da zbog Schumija ili Coultharda zanemare vlastite moždane vijuge i ne održite kondiciju za zimске dane.



RocketF1.com je vjerojatno jedno od najboljih odredišta za sve fanove Formule 1 koji ovdje sigurno neće saznati tko je bio najbrži na treningu ili s kim se zakačio Eddie Irvine, ali će moći okusiti slast slave barem na koji dan i osjetiti kako je to biti prvak u najelitnijem svjetskom sportu. Iako je riječ o kombinaciji online igre i kockarnice, razlika je u tomu što je cijela stvar itekako povezana sa stvarnim utrkama Grand Prixa. Igrači odabiru momčad koju čine dva vozača te bolid i motor za nadolazeću sezonu, a bodovi se osvajaju ovisno o postignutom rezultatu primjerice na Velikoj nagradi Monte Carla. U igri su i pozitivni i negativni bodovi, igranje je besplatno i pravih novčanica, nažalost, nema ni blizu!



www.multimedia.com

Multimedia.com specijalizirani je site za multimediju, tehnologiju i aplikacije s posebnim servisima za web i grafički dizajn te video-produkciju, 3D i drugo. Sadržajem je stranica slična već spomenutom techtv.com, pa ćete stoga i na njoj pronaći mnoštvo informacija o softveru, hardveru, igrama, Internetu, digitalnim tehnologijama, filmovima, glazbi te video i audio fileove. Tu je također i online shop u kojem se možete naoružati različitim hardverom (od laptopa pa nadalje) i softverom (programi, igre itd.)

www.driverguide.com

Oduševljeno ste opremili svog ljubimca novim Windowsima XP i nakon početnog zadovoljstva suočili se s problemom oko drivera? Rješenje ćete pronaći na driverguide.com, siteu koji je stvoren upravo za olakšavanje spomenutih poteškoća. Nakon besplatne registracije na raspolaganje vam je golema baza podataka s više od 60 000 driver fileova za Mac, Windowse, Unix/Linux i druge platforme. Osim novijih drivera, tu su i oni mnogo starijeg datuma koje ćete bilo gdje drugdje teško pronaći te brojni tutoriali. Osim toga, Driverguide.com omogućava komunikaciju i među samim korisnicima te olakšava snalaženje s najnovijim driverima.



Multiplayer

Znatan dio domaćih igrača preferira upravo multiplayer igranje smatrajući ga vrhunskim oblikom zabave i nitko ih ne može uvjeriti u suprotno. Stoga ću pokušati u nekoliko kraćih odlomaka donijeti najzanimljivije vijesti o domaćim MP zbivanjima i ponuditi pokoju korisnu informaciju koja će vam pomoći da se lakše upoznate s domaćom online zajednicom. Da bih odmah na početku otresao s leđa one koji se pitaju zašto nema ni slova o UT sceni, napominjem da su UT-ovci nedavno složili odličan LAN party na kojem se okupila masa ljudi, no o tome... u idućem broju. PIŠE: Zoran Žmirić

Counterstrike

Laki je malo neurozan?

Klan Svizac nije uspio proći prvi krug kvalifikacija protiv češkog klana Blue Team u Open Cupu. Meč se igrao na serveru (koji se nalazi u Sloveniji) još jednog našeg klana, Lemming Effect. U kvalifikacijama Open Cupa od hrvatskih je predstavnika ostao još samo le^ klan, ali je i on nakon nekoliko dana otpao iz natjecanja.

Nakon tog poraza, klan Svizac se odlučio na hibernaciju do ljeta. Kao jedan od većih razloga navodi se gubljenje živaca klan fightera uslijed učestalog laga i lošeg pinga na serverima.

LINKOVI:

<http://lemmings.gamer.hr>

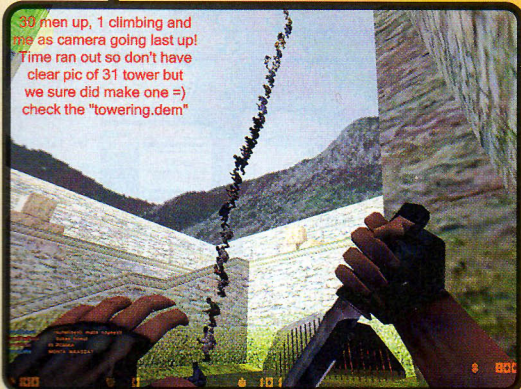
<http://svizac.gamer.hr>



Fantomi među nama

Otkriveno je da na hrvatskom ladderu postoje najmanje dva fantomska klana koje na životu održava netko tko MP geimanje pokušava iskoristiti za dizanje rejtinga, pa makar on bio i lažan. Naime, u nedostatku skil-la netko se mudro dosjetio osnovati još jedan klan s izmišljenim članovima. U trenutku kad nepostojeći klan treba odigrati partiju s klanom

koji je inicijator ove ideje (nazovimo ga XYZ), on se, dakako, ne pojavljuje, što automatski donosi bodove XYZ klanu. Ako fantomski klan ima susret s nekim drugim klanom po ždrijebu, članovi klana XYZ ga odigravaju u ime fantomskog klana. Ta pojava nije rijetkost u europskim natjecanjima, no admini zasad uspješno rješavaju takve pokušaje lažiranja mečeva.



CS Ekvilibristi

CounterStrikeovci su pronašli još jedan vid zabave na serverima - osim prijateljskim susretima, treninzima i službenim mečevima, monotoniju ponekad razbijaju slaganjem 'živog stupa'. Način je jednostavan, igrač se popne drugom igraču na ramena (ne doslovce, nego na karti :-)) te tako stvore 'kulu'. Nedavno je zabilježen i svjetski rekord u slaganju 'žive kule' u kojoj je sudjelovalo 32 ljudi. Moram razuvjeriti one koji misle da je to izvedeno uz nenormalan seting gravitacije - 'kula' je složena uz normalnu gravitaciju o čemu svjedoči demo snimljen tijekom tog pothvata. U svakom slučaju, pohvala ludosti posebice stoga što je u starom rekordu 'živog stupa' sudjelovalo (samo) 17 ljudi. Provjerite link na kojem možete skinuti demo te pogledati tijekom nastajanja te vratolomije.

<http://www.cs-tower.cjb.net/>



Quake 2

Mrtav? Ma daaaaj...

Ako mislite da je *Quake 2* igra koju je pregazilo vrijeme, neću vas razuvjeravati jer sam istog mišljenja. No *Q2 multiplayer* je igra za sebe, što svjedoči i njegova popularnost kako u svijetu, tako i u nas. Od domaćih *Q2 MP* klanova, trenutno je najistaknutiji i najozbiljniji klan Speed. Speedovci su sastavljeni uglavnom od domaćih playera (Tris aka Spenser, Lesser, PetePat, Nixa, Pig, Robi, Dx), četvorice Nijemaca (Blade, Speedy, Xanito, Sschky), te neizostavnog Austrijanca Ganga i Nizozemca Damiroa.

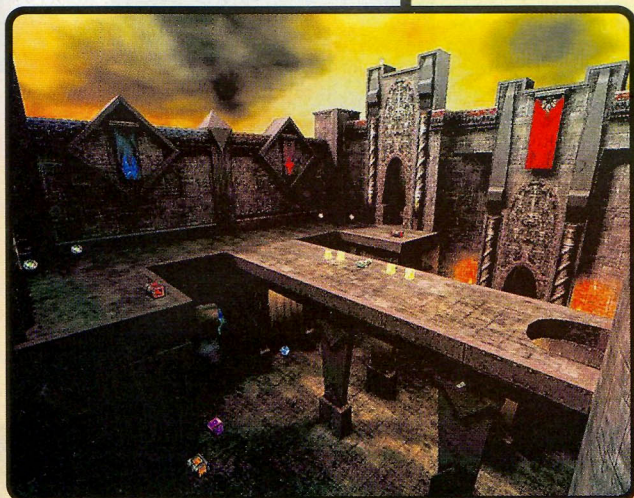
Klan trenutno sudjeluje u Clanbase ladderu i mnogo značajnijem Clanbase *Q2DM* kupu, inače najjačem *Q2* kupu u Europi. Speed se nalazi u Premier ligi u skupini A. Kup je tek počeo, tako da su dečki dosad odigrali jedan clan war, i to protiv CWF-a, aktualnih prvaka, pa je stoga i rezultat bio predvidljivi, dakako pobijedio je CWF.



Quake 3

100 MB link über alles

Naša nacionalna *Quake 3* reprezentacija u europskom CTF-u nakon uspješnih nastupa u europskoj Clan Base ligi tvrdoglavo nastavlja dalje. Bugarska, slovenska i mađarska reprezentacija su na koncu susreta mogle samo čestitati našim dečkima na izvršnim partijama, što im je, dakako, dalo dobar vjetar u leđa. Iduća je prepreka bila iznimno jaka njemačka reprezentacija koja je prekinula niz uspješnica naše repke. Poraz od 2:0 se čini poražavajućim, no kako u izvješću na Clan Baseu stoji, naši su bili prilično tvrd orah. Loš dan naših bio je popraćen i vrlo nepovoljnim pingom. Dok su Nijemci igrali na 100 MB linku (LAN), naši su dečki imali oscilaciju protočnosti od 150 do 200. Ergo tog susreta jest da naši jesu izgubili, ali se nisu osramotili, o čemu svjedoči i komentar Nijemaca: "Svaka čast Hrvatima. Imali su lošiji ping, dok smo mi igrali s LAN-a, no unatoč tome, bili su teški protivnici." Unatoč porazu od Nijemaca koji su, spomenimo i to, uigraniji od naših jer su već dugo u istom sastavu, Drakan, Pay, Hyper, Flex, Diz3el, Derwen, Lorduke, ManOwaR, Freak, Xenon zasad drže treće mjesto u skupini.



Wolfenstein

Veliki ujedinitelj

Wolfenstein zajednica u Hrvata polako se, ali sigurno budi iz sna u koji ih je uljuljao niz *MP* igara kao što su *Q2*, *Q3*, *UT* i *Counter Strike*. Posebnost Wolfensteina je u tome što je po prvi put u nas jedna igra uspjela s jednakim simpatijama zaokupiti igrače koji su dosad igrali neke druge popularne *MP*-igre. Poznato vam je prepucavanje između *Counter Strike*, *Quake* i *UT* poklonika koji pokušavaju omiljenu igru izdici iznad ostalih. Wolfenstein multiplayer je uspio poklonike tih igara okupiti u istoj ekipi, gdje se rame uz rame bore u sad već nekoliko osnovanih [W] klanova. Trenutno se u nas online može vidjeti dominacija nekoliko klanova od kojih su vam neki zacijelo poznati. *UT* klan "DoJaJa" osnovao je i svoju frakciju u obliku Wolfenstein divizije, a na istom načelu egzistiraju i -W- playeri iz *Q2* klana "Impulse9". Osim njih, spomenut ću i "Croatian War Machine" koji svakodnevno širi svoje članstvo i zasad je jedini multinacionalni klan s ovih prostora u čijim je redovima i jedan Škot. "Merge of The Elite" klan osnovan je kao svojevrsna hrvatska reprezentacija za potrebe prezentiranja domaće -W- scene u europskom Clan Base natjecanju. Klan čine pojedini članovi [W] divizije "Impulse9" i "DoJaJa", uz podšku nekolicine iskusnih *UT* (HRSquad klan) igrača i nekoliko freelancera. Dio zezatora iz "DoJaJa" klana okupljen je u svojevrsnoj formaciji nazvanoj "PodJaJa". Njih ćete zacijelo susresti u online okršajima.

Linkovi:

<http://dojaja.gamer.hr> • <http://cwm.gamer.hr>

<http://impulse9.gamer.hr> • <http://mte.gamer.hr>



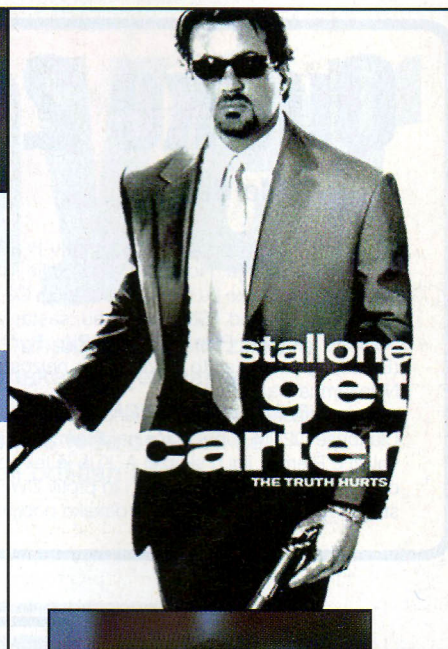
DVD-PREMIJERA

UHVATITE CARTERA

Get Carter, 2000. ■ akcijski ■ UCD ■ redatelj: Stephen T. Kay ■ **gl. uloge:** Sylvester Stallone, Mickey Rourke, Michael Kane

Asada nešto samo za muškarčine. Primijenjeni testosteron, razbijene glave, prosuti zubi, krvave šake, slomljena stakla i dijalozi kao iz najboljih pretparačkih krimića. Stallone glumi Cartera, utjerivača dugova iz Las Vegasa koji se krene osvećivati uzduž i poprijeko nakon što sazna da mu brat nije umro prirodnom smrću nego neprirodnom, i to nasilnom. Svatko je sumnjiv, a ponajviše Cyrus Paice (glumi ga novoplas-tičnoizoperirani Mickey Rourke) kojeg Stallone u nekoliko navrata nemilice maltretira ne bi li saznao ime i prezime te potom dolično promijenio osobni opis krivca. Naravno, krimić ne bi bio krimić da nema obrata koji ćemo ovaj put preskočiti da ne bismo pokvarili užitak gledanja, no obratit ćemo pozornost na činjenicu kako je *Uхватите Cartera* remake istoimenog krimića iz sedamedesetih u kojem Cartera glumi Michael Kane. Kane se pojavljuje i u ovom filmu u ulozi Cliffa Brumbyja, a naglasak nećemo staviti na njegovo pojavljivanje nego na pojavljivanje lijepe i svima drage Rhone Mitre, kraljice tinejdžerskih snova i vladarice pubertetskih kupaonica. Jedinu zamjerku filmu pronalazimo u izostanku spektakularnih utrka automobilima koje bi jamačno pridonijele konačnoj

pojavnosti filma. Međutim, nekoliko scena brutalnih tučnjava se sasvim lijepo uklapaju u radnju te u sjećanje prizivaju legendarne Stalloneove scene iz *Rockyja* i Rourkeve borbe iz nenadmašnog *HomeBoya*. Carter je Carter, čak i kad je remake. Sjajna zabava, nema dvojbe.



DVD-PREMIJERA

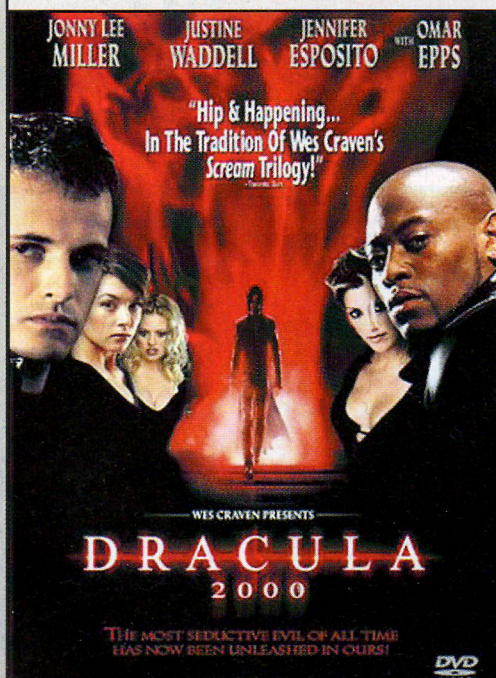
DRACULA

Dracula 2000, 2000. ■ horor ■ UCD ■ redatelj: Patrick Lussier ■ **gl. uloge:** Johnny Lee Miller, Justine Waddell, Gerard Butler

Hollywood je čudno mjesto u kojem se neke lijepe tradicije zaboravljaju u korist glupavih akcijskih spektakala koji gledatelje tjeraju u očaj i bude želju za žderanjem što većih količina kokica zalivenih cocacolum. Jedna od tih tradicija je horor-film, žanr koji se zajedno s mjuziklima i vesternima lijepo smjestio u ropotarnicu povijesti, a živi još samo u neinteligentnim parodijama koje ubijaju svu ljepotu izvorne ideje. Utoliko je pravi užitak naletjeti na klasičan horor koji sadrži sve ono što jedan horor mora sadržavati: krv, stravu i užas, seks, neprekrivene ženske attribute, akcijske scene, tučnjave i obračune s podanicima



Nečastivog. Priča započinje sa skupinom lopova koji provaljuju u poznati antikvarijat misleći da se iza velikih vrata trezora krije neprocjenjivo blago. Međutim, tona i pol tokarenog čelika skriva katakombe koje pružaju gostoprimstvo lijesu u kojem je zarobljen Drakula, popularni uživatelj djevičanske krvi i mrzitelj danjeg svjetla te srebra u svim oblicima. Neinformirani kriminalci tako oslobađaju višestoljetno zlo koje kreće u svoj defloracijski pohod i potragu za davno zaboravljenom ljubavi. Razvidan romantičarski trenutak biva ponešto pokvaren scenama brutalnog ubijanja, litrama disperzirajuće krvi i nezaobilaznim nasiljem, no sve u svemu, *Dracula* je jedan predivan film o potrazi mladića iz sorte Nosferatu za ispunjenjem najsuptilnijih dijelova duše vječnom vrednotom zvanom ljubav. Uz iznimnu glazbu koju potpisuje Slayer i ostala teškometalna bratija, *Dracula* ulazi u prestižnu kategoriju filmova koju kritičari nikako ne vole, a mi je volimo jako. Stoga, čista petica.



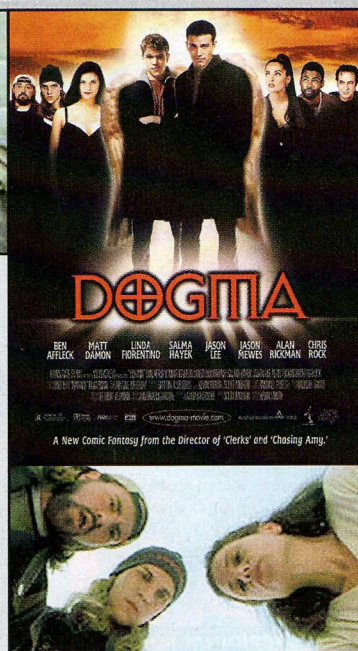
DOGMA

Dogma, 1999. ■ komedija ■ UCD ■ redatelj: Kevin Smith ■ gl. uloge: Ben Affleck, Matt Damon, Linda Fiorentino, Salma Hayek

Kontroverzna *Dogma* Kevina Smitha je omiljeni film spomenutog redatelja skromnog autora ovog teksta iz razloga što se poigrava dugopostojećim vrijednostima organiziranog vjerovanja čija se neupitnost na jedinstven način dovodi u pitanje tijekom cijelog trajanja filma (Bože me sačuvaj rečenice). Premisa filma govori o namjeri dvojice anđela da se zahvaljujući "rupi u zakonu" vrate u raj nakon što ih je odande sam Bog izbacio jer su imali određenih problema s ponašanjem. Međutim, njihov bi povratak doveo u pitanje samog Boga jer je On nepogriješiv, a Njegova volja neupitna i cijela se stvar komplicira na nebeskoj razini. Frku pokušava iskoristiti i Lucifer, a u dvosatnom



putu do konačnog raspleta gledatelj ima priliku saznati što se dogodi kad ludak poput Smitha krene u demistificiranje iznimno mističnog i osjetljivog područja dvotisućljetne tradicije. *Dogma* je nevjerovatno zabavan, edukativan i poseban film, vrijedan čak i nekoliko gledanja. Uz pojavljivanje cijelog eskadrona hollywoodskih zvijezda i humor koji nije baš za svakoga, *Dogmu* preporučujemo samo onima koji se ne vrijedaju tako lako, ma kojih vjerskih uvjerenja bili. Uostalom, što očekivati od filma u kojem se tvrdi da je Isus crnac kojeg je marketinška industrija crkve pretvorila u bijelca ne bi li se više svidio bijeloj rasi. Kevine Smitha, legendo carska, gorjet ćeš u paklu, ali bar je vrijedilo.



VIDEOPREMIJERA

DUHOVI MARSA

Ghosts Of Mars, 2001. ■ ZF-akcijski ■ Continental Film ■ redatelj: John Carpenter, gl. uloge: Ice Cube, Natasha Henstridge, Jason Statham

Kad film potpisuje John Carpenter, nema mjesta zabuni. A kad je poznato da se u *Duhovima Marsa* Carpenter poigrava trenutcima iz svojih proslavljenih filmova povezujući ih u jednu cjelinu, onda takvo reciklatorstvo zaslužuje i posebnu pozornost. Potpuno opravdanu, napominjemo, jer su *Duhovi Marsa* klasičan primjerak ZF-akcijskog filma "B" produkcije koji je u konačnici, kako to obično biva, znatno bolji od sve dostupne visokobudžetne bratije. Priča se ponajviše oslanja na legendarni Carpenterov film *Napad na policijsku stanicu*, radnja se vrti oko male skupine junaka koji se pokušavaju izvući iz neprijateljskog okruženja. Predvodi ih mlada

policajka Ballard (Henstridge, tko li je se ne sjeća iz filma *Species*) čiji se inicijalni zadatak dopreme ozloglašenog kriminalca Williamsa (Ice Cube) u zatvoreničku koloniju nenadano mijenja spoznajom da su radnike kolonije zaposjeli duhovi nepoznatih marsovskih bića. Duhovi su nesretne radnike pretvorili u ljubitelje tetovaža, piercinga, kožne odjeće, nitni, zakovica i heavy-metal glazbe, a iako nam nije baš najjasnije što je toliko loše u tome, Ballard i Williams te ostatak momčadi kreću u njihovo tamanjenje ne bi li se živi vratili na majčicu Zemlju. Film briljira u svojoj jednostavnosti, stoga ga veličamo do krajnjih granica, a gledanje svesrdno preporučujemo - po svaku cijenu.



VIDEOPREMIJERA

PAKLENA NARANČA

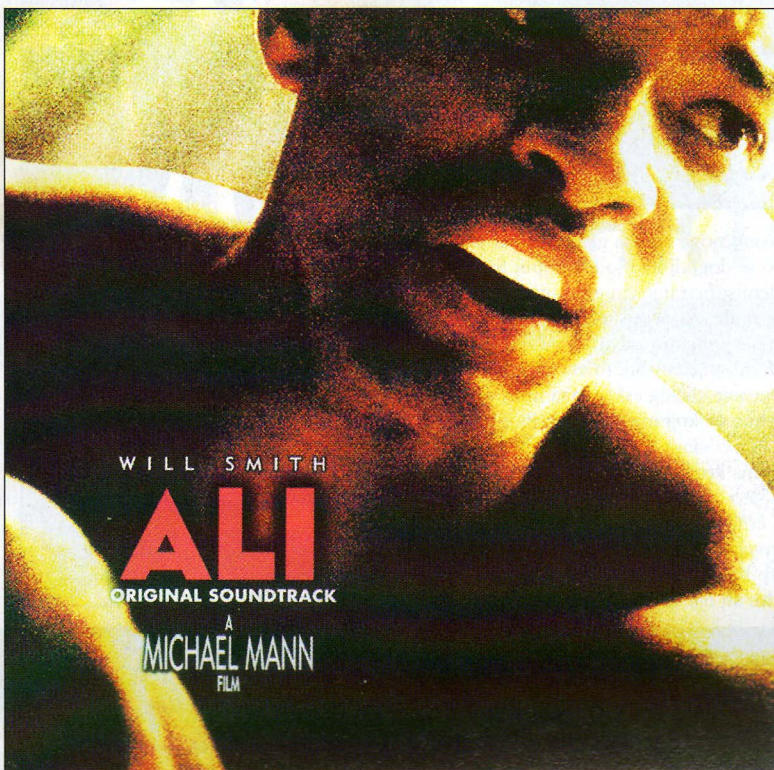
Clockwork Orange, 1971. ■ ZF ■ ISSA film i video ■ redatelj: Stanley Kubrick ■ gl. uloge: Malcom McDowell, Patrick Magee, Adrienne Corri

Prije svega mala napomena: *Paklenu naranču* možete osvojiti u kompletu s još četiri filma najvećeg majstora među majstorima u nagrađnoj igri na 94. stranici HACKERA ako točno odgovorite na postavljena pitanja. Kompliciramo namjerno jer nam je stalo da nagradu dobije netko tko je uistinu zaslužuje i tko će znati cijeniti sav genij nedavno preminulog autora, opravdanu nominiranog kao najvećeg redatelja svih vremena. Kubrickov perfekcionizam je vidljiv u svakom djeliću *Paklene naranče*, filma nastalog prema istoimenoj noveli Anthonyja Burgessa koja se bavi traženjem odgovora na pitanja o

ljudskoj agresiji u modernom društvu lišenom ljudskosti. *Naranča* prati put mladog Alexa koji zbog agresivnosti završava u ustanovi koja se bavi liječenjem nasilnih nagona "ispiranjem mozga". Tako preodgojen, Alex se vraća u društvo kao uzoran građanin (rekli bi neki "pučanin"), no njegova će priroda kratko živjeti u nametnutoj ulozi. Sukus radnje tek djelomice govori o dubini radnje koju Kubrick vizualizira jedinstvenim kontrastima, igrama svjetla i kolorita te poštivanju svih zakonitosti klasičnog vizualnog izričaja, a premijeru ovog filma ćemo završiti upravo tim komentarom, dostojnim svakog vodećeg filmskog kritičara domicilnog.

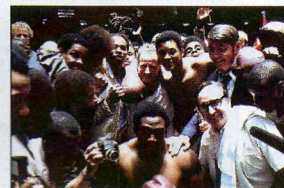


Universal/Aquarius



RAZNI IZVOĐAČI *Ali Soundtrack*

Što je holivudski bjegunac Michael Mann napravio u filmu posvećenom najglamurnijem od svih boksača, vidjet ćemo uskoro. A što je Mann želio čuti na soundtracku, druga je stvar. Recimo to politički nekorektno (riskirajući poznati nam američki bijes): ako je film o crncima, mora biti crnačka glazba. A što bijelci podrazumijevaju pod istom? Recimo R&B. "Odlično, slupetajte mi sve to i lijepo zamotajte", reče Michael Mann, "ionako ne mislim sve to koristiti u filmu. Nisam lud!" I tako mi uživamo u šarenoj plejadi R.Kellyja, nezaobilazne Alicie Keys, Ala Greena i... Everlasta?! No nije ni sve tako crno. Situaciju spašavaju Aretha Franklin, Angie Stone, Bilal ili Truth Hurts i David Elliot, odnosno mjuza koju je Ali sigurno slušao. Pola-pola album ispunjen klasicima, ponekim iskorakom (Salif Keita) i nečim što se sada zove R&B.



END NAU SAMTIN KOMPLITLI...

Universal/Aquarius

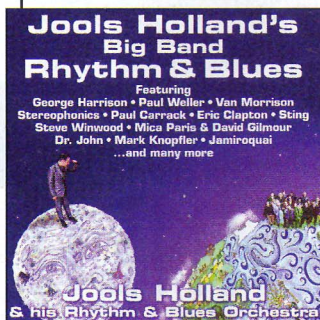
SILJE NERGAARD *At First Light*

Švedanka Silje Nergaard, nova nada jazz scene, osim što svira klavir, dobro i pjeva, pa je uz Dianu Krall uzdanica svih ljubitelja laganini jazz-a koji obožavaju ženske vokale. Silje i sklada, pa nas tako na novom albumu očekuje deset njezinih skladbi i dvije obrade. Ali, što god govorili džezeri, Silje će prigrliti i generacija popera koji jazz doživljavaju kao dosadnu i napornu glazbu. Jer, ovaj je album namijenjen upravo njima. Više popa, uz dužno poštovanje jazzu, i Silje je planetarna zvijezda. Vrhunska produkcija i izvedba čine ovaj album slatkišem kako za ljubitelje, tako i za *newcomere*. Uglavnom, Silje Nergaard neće razočarati nikoga.

Warner/Dancing Bear

RAZNI IZVOĐAČI *Jools Holland's Big Band*

A ono što se prije rođenja uglednih R.Kellyja, Christine Milian ili Montella Jordana zvalo R&B možete poslušati na sjajnoj kompilaciji bivšeg/sadašnjeg klavijaturiste Squeeza. Album koji je vjerojatno nastao iz dišpeta, školski pokazujući što je pravi



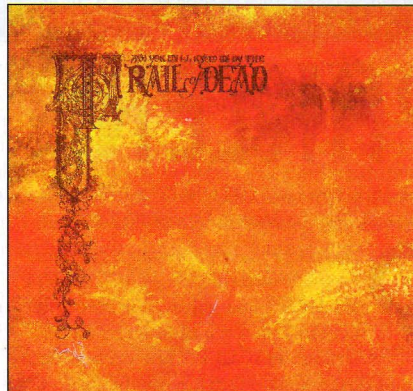
R&B, ostat će zapamćen i po posljednjoj snimci velikog Georgea Harrisona na kojoj mu je pomagao sin Dhani. No, nije George jedina zvijezda ovog albuma. Dr. John, Van Morrison, Taj Mahal, Ruby

Turner, John Cale i Steve Winwood načinili su 22 skladbe u suradnji sa Stingom, Markom Knopflerom, Ericom Bibbom, Jamiroquaiom, Ericom Claptonom ili Joeom Strummerom, učinivši veselih 79 minuta albuma prekratkim. Jedna od malobrojnih kompilacija kojoj ćete teško naći slabiju točku, album za sva vremena, vožnju, zabavu ili proljetno dobro raspoloženje. Toplo preporučujemo!

Interscope/Aquarius

AND YOU WILL KNOW US BY THE TRAIL OF DEAD *Source Tags*

Teksačka indie atrakcija originalnog i pamtljivog imena na trećem albumu objašnjava sve ono što bi nova rockersko-indie generacija trebala znati. Rock koji bi mnogi nazvali komercijalom, indie koji nikako ne može biti indie na ovoj etiketi i pomajkanje novih ideja. Što ne znači da Trail Of Dead zvuče loše. Ne, ima ovdje svega, od nirvanoidnih gitariranja, violinskih mikseva i razbijanja gitara pa do radioheadovskih fora ili najobičnijeg izderavanja. Elemenata za tužbu imali bi i Sonic Youth, što je samo kompliment, ali valjda tako nova nu-metal generacija zamišlja rock. Rock?! Ma ionako je mrtav.



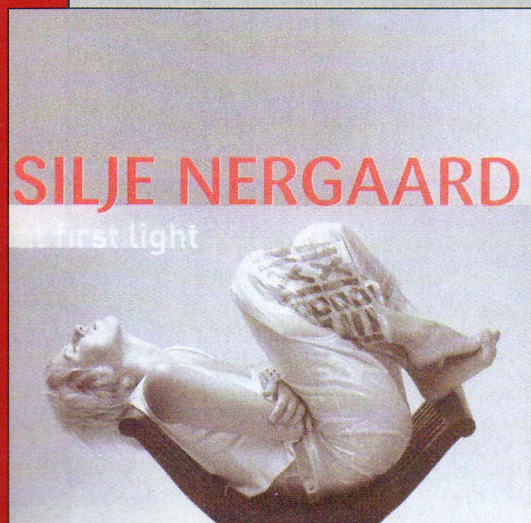
VIJESTI

**MADONNA
PJEVA
NASLOVNU
PJESMU NOVOG
JAMES BONDA**
Madonna će skladati i otpjevati naslovnu pjesmu novog nas-

tavka serijala James Bond filmova koji nosi naziv *Die Another Day*, a čiji su autori Michael Wilson i Barbara Broccoli. Dvojac je oduševljen što će



Madonna obilježiti 40-godišnjicu Jamesa Bonda: "Oduševljeni smo što je Madonna, koja je priznata kao jedna od najuzbudljivijih svjetskih autorica i

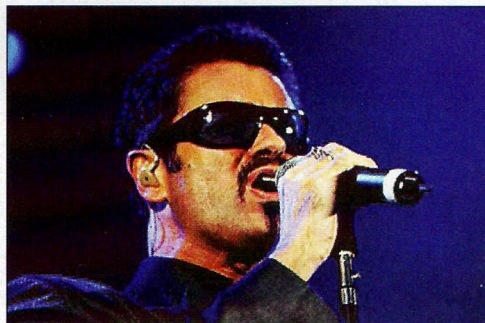




GEORGE MICHAEL

Freeek!

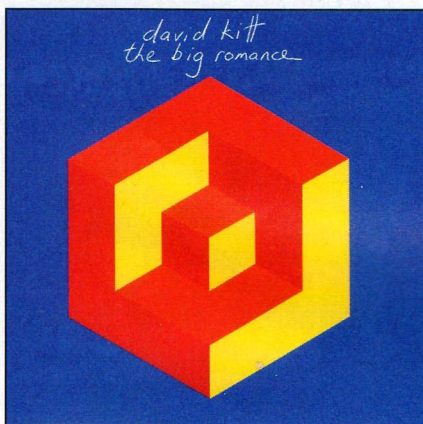
Tako vam je to kad ničim izazvani uletite u najživahniju redakciju na svijetu. Pa još u gužvu. Jer se glavni i odgovorni te ekipa spremaju u Beč. U shopping. A ja padnem na zgođan cyberpunk omot. «Ajd' kad si već tu, napiši nešto o novom singlu Georgea Michaela» - glavni će i odgovorni sretan što je napokon našao prigodnu žrtvu, napomenu o Michaelovim seksualnim sklonostima: «Znaš da se George deklarirao pederom jer su mu dosadile žene?» Sic! Bogati, nisam znao! A novi singl? Pa, čitatelji dragi, evo vam ga!!!



Roadrunner Records/ Dinaton

DAVID KITT

The Big Romance



Irska klupska atrakcija zvana David Kitt na dobrom je putu obaranja svih rekorda Davida Graya. Na sličnim tragovima najpopularniji irski folk-poper napravio je album u vlastitoj sobi. Za razliku od poznatijeg Davida, ovdje ima malo više elektronike, ali akustične gitare i glas dečka iz susjedstva još uvijek pali. Oduševljena otočna publika pakirala bi Kittu u kutije čaja, a bome imaju za to i razloga. Odlične i priske pjesme s albuma *Big Romance* najavljuju veliku zvijezdu uz koju će se uživati u predvečerjima ili ludjeti na koncertima. Ima još nade za ljudski rod, ima... Album za svaku nježniju zbirku.

zabavljačica, pristala skladati i pjevati po prvi put za neki film o Jamesu Bondu, a posebice ovaj, prvi u novom mileniju." *Die Another Day* u kina bi trebao stići 22. studenog 2002.

SCARY SPICE PIŠE AUTOBIOGRAFIJU Knjiga se zove *Catch A Fire*, a naziv je dobila po pjesmi Boba Marleyja. Pretpostavlja se da će Mel pisati o svom braku s bivšim pjevačem

Jazzland/Aquarius

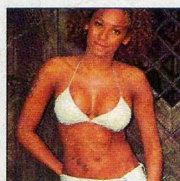
MARI BOINE

Eight Seasons

Mari Boine i matična izdavačka kuća Jazzland ne prestaju nas iznenađivati novim i inovativnim uratcima namijenjenih novoj generaciji techno/groove/new age/folk/jazz fuzioničara. U istim je tonovima i Marin novi album ispunjen njenim prekrasnim glasom, a posvećen nekim pradačnim plemenima koja su vladala Skandinavijom i zapreplašivala stare Rimljane svojim barbarizmom i neciviliziranošću. Iskorištavanju starih napjeva na elektronski način pridružio se i poznati Jan Garbarek na uvodnoj *I Come From The Other Side*. Ponekad će vam se činiti da Norvežani pjevaju indijanske pjesme, ali one su valjda tako i nastale. Ima nade i za elektronsku mjuzu, ima...



Jimmyem Gulzarom, a isto tako i o sjećanjima na Spice Girls. Ona je već treća spajica koja će izdati autobiografiju, to su već učinile Victoria Beckham (*Learning To Fly*) i Geri Halliwell (*If Only*).



VIJESTI

TIMO MASS REMIXIRA GARBAGE Sastav Garbage angažirao je vrhunskog DJ-a i producenta zvanog Timo Mass da remiksira njihov idući single *Breaking Up The Girl* koji u britanske trgovine stiže 8. travnja. Single će biti pojačan novim pjesmama i remiksima, a sve će biti smješteno na više od tri CD-a. Nove pjesme su Happiness, Confidence, akustična verzija *Breaking Up The Girl* i obrada sastava Velvet Underground, tj. njihove pjesme *Candy Says*. Jedan dodatak Timo Mass remiks su napravili Brothers In Rhythm.

EX FAITH NO MORE FRONTMAN IZVA-DIO "CIJEV" Nekadašnji frontman sastava Faith No More, Mike Patton, urinirao je po publici na koncertu održanom u Londonu. Naime, Patton je nastupio sa svojim novim sastavom Tomahawk u nedjelju navečer i za vrijeme koncerta spustio hlače. Nakon toga se olakšao po prvim redovima, okupavši najvjernije fanove, fotografe i osoblje sigurnosti. Mike Patton je Tomahawk osnovao 2000., a ovo je bila njihova prva svirka u Velikoj Britaniji. Možda i posljednja.

POKOJNI REPERI ULAZE U HIP-HOP HALL OF FAME Notorious B.I.G. i Tupac Shakur na popisu su 15 glazbenika koji će ove godine ući u Hip-Hop Hall Of Fame.

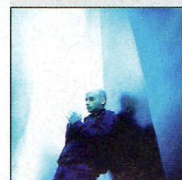
Ceremonija proglašenja će se održati u New Yorku u sklopu manifestacije Hip-Hop Super Conference And Expo 2002 koja počinje 12. ožujka. Osim njih, u Hall će ući i Run DMC, LL Cool J, Queen Latifah i Salt N' Pepa. Notoriousa i Tupaca su predložili fanovi preko Hip-Hop Hall Of Fame službenih web stranica.

BROJNE ZVIJEZDE U NOVOM

MOBYJEVOM SPOTU Moby je za potrebe snimanja svog novog spota za pjesmu *We Are All Made of Stars* uspio privući mnoge zvijezde koje će se u njemu pojaviti u cameo ulogama. Tako ćete moći vidjeti glazbenike Tommyja Leea i Davea



Navarra, glumce Vernu Troyer, Garyja Colemana, Thoru Birch (Vrtlog života) i Corey Feldman. Popis još nije gotov jer je spot još uvijek u fazi produkcije. Spot se snima u Los Angelesu, a režirat će ga Joseph Kahn.

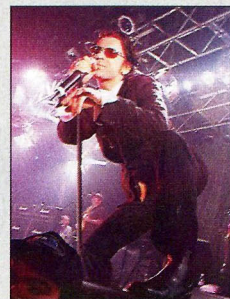


Moby se u njem pojavljuje kao astronaut koji promatra Zemlju iz orbite, a na TV-u ćemo ga vidjeti tijekom svibnja.

MICHAEL HUTCHENCE OBITELJI

OSTAVIO SAMO 22 000 FUNTA Pokojni pjevač grupe INXS, Michael Hutchence, svoj je

obitelji u nasljedstvo ostavio samo 22 000 funta, a obitelj je očekivala oko 4 milijuna. Pola tog iznosa ide njegovoj kćeri Heavenly Hiraani Tiger Lily, dok drugu polovicu dijeli ostatak obitelji (majka, otac, brat, polusestra). Njegova šokirana majka izjavila je: "Zar netko može povjerovati da Michael nije ništa ostavio svojoj obitelji, pogotovo Tiger. Vozio je *aston martina*, zar je moguće da ništa od svega toga nije bilo njegovo?"



BRITNEY SPEARS OPOVRGNULA

GLASINE O RASKIDU S DEČKOM Mnogi su se već počeli radovati, no Britney Spears je na MTV Italy opovrgnula glasine o raskidu s Justinom Timberlakeom. Izjavila je: "Ne, to nije istina. Justin i ja se nismo razili." Njezina američka izdavačka kuća Jive Records javila je da će uskoro izdati službeno priopćenje kako bi njezina izjava dobila na snazi.



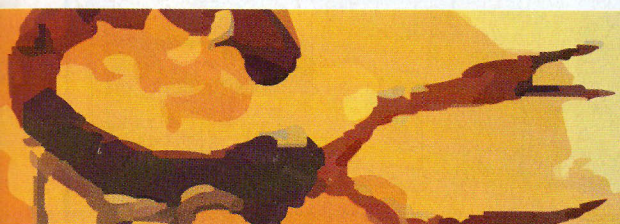
:: najljepše djevojke



:: najbolja zabava



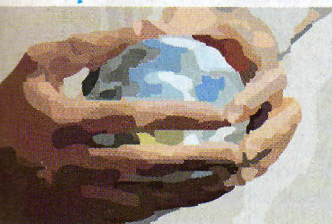
:: najfinije stvari



:: najzanimljiviji linkovi



:: najaktualnija događanja



:: sve "naj" na jednom mjestu!

iskoninternet[®]

prvi nezavisni nacionalni davatelj internet usluga

besplatni info telefon: **0800-1000**

<http://www.iskon.hr>

Pošto nešto?



[/multimedia log: uz čitanje preporučljivo slušati: Let3 - Nečuveno/]

Na čemu se temelji marketinška virtuoznost? Ako mislite da je stvar u kvaliteti ponude, imate pravo, ali ne baš toliko da bih vam odgovor priznao kao točan. Reklama? Da, reklama svakako igra veliku ulogu u marketingu. Čak štoviše, toliko su međusobno prožeti da se često poistovjećuju, pa je o tome bespredmetno raspravljati. No ipak, nije to odgovor kojim bih ja osobno bio zadovoljan. Mislim da je najveći uspjeh marketinga ubijediti kupca da bez ponuđenog proizvoda svijet više nije isti. Sjetite se samo koliko je igara za PC i prije negoli je izašlo bilo okarakterizirano kao revolucionarno. Svijet više nije isti nakon *Duke Nukema*, *Tomb Raidera*, *Max Paynea*, no najavljavano je kako će i *Daikatana* izazvati tektonske poremećaje i zacrtati neke nove pravce u gejmanju. Stoga, oprez! Pogotovo zato što je sve to popraćeno i visokom cijenom, jer ono što vrijedi ne može biti jeftino.

Sad ću na tren ostaviti PC-gejmanje i prisjetiti se jedne "svjetovnije" stvari. Pije nekoliko godina nazočio sam marketinškoj prezentaciji nekakvog turbo-hyper-čunga-lunga usisavača za prašinu. Taj je doslovce odizao parkete s poda. Meštar ceremonijala, čovjek u zrelih dvadesetima, zavrnuo je rukave na svojoj bijeloj košulji, umetnuvši kravatu u prerez između dvaju gumba, te okretno zaplesao oko usisavača za prašinu i okupljenih znatiželjnika. Nakon prezentacije i temeljitog čišćenja komada tepiha površine 10x10 cm ja sam se istinski zapitao kako sam mogao dosad živjeti bez te naprave!? Kako me dosad nisu proždrale grinje i ostali paraziti koji žive u vlaknima ispod mojih tabana? Podlozan euforiji, zahvalio sam se Svevišnjem na tom prosvjetljenju te se mašio rukom za novčanik koji sam, doduše, iste sekunde odložio na stol hineći da sam ga izvadio samo kako bih u džepu pronašao maramicu. Naime, meštar je upravo odgovorio na upit o cijeni. 1300 sad već pokojnih maraka. Gomila je kao opčinjena previdjela cijenu upijajući u sebe spoznaju kako je to malen novac s obzirom što sve ta naprava nudi. Prezentator je o usisavaču izrekao sve pozitivno što se u dva sata može izreći o *nečemu*, jedino još nije ustvrdio da, za tu cijenu, može spašavati i ljudske živote. Uostalom, atmosfera je bila takva da to i nije trebalo izreći. To se osjećalo u atmosferi dnevne sobe. Moje otrježnjenje pospješio je Cope šapnuvši mi kako isti takav usisavač mogu dobiti za 250

DM izravno u tvornici u San Giorgiju, nekoliko kilometara od Trsta.

Kako zaraditi lovu u informatici? Ako nemate ambicija postati neki novi hrvatski Blizzard, nego na umu imate nešto hrvatskiju verziju zarade koja se odnosi na prodavanje magle, kratkoročni ulog (vremena, ne novca, naravno) te brzinsko drpisanje love, onda su blagodati novog doba pred vama. Zasučite rukave kao što ih je zasukao prodavač usisavača, i pustite mašti na volju.

Evo primjera fenomenalne prodaje muda pod bubrege čak i vegetarijancima. Neki dan sam dobio mail u kojem mi neka divlja tvrtka nudi da posjetim njihove web stranice na kojima mogu provjeriti koliko je moj PC, točnije podaci koje čuvam u istome, siguran od nepoželjnih lurkera i eventualnih nindolčkih terorista koji bi mi mogli upadom kroz monitor oteti tvrdi disk. Kliknem na link i sačekam, po savjetu s weba, nekoliko sekundi, nakon čega sam imao što vidjeti. U zasebnom prozoru dobio sam kompletan prikaz mog tvrdog diska. Zamislite preglednik datoteka koji je dostupan svim surferima. Većina ljudi bi se ustrtarila i panično poželjela nekakvu zaštitu od ovakve ogoljenosti pred cyberpopulacijom, što zapravo i jest poanta tvrtke koja mi je uputila mail. Njihov "softver" kojim se možete zaštititi stoji 30\$, no što je to naspram očuvanja privatnosti koja vam je upravo grubo razdjeljena?

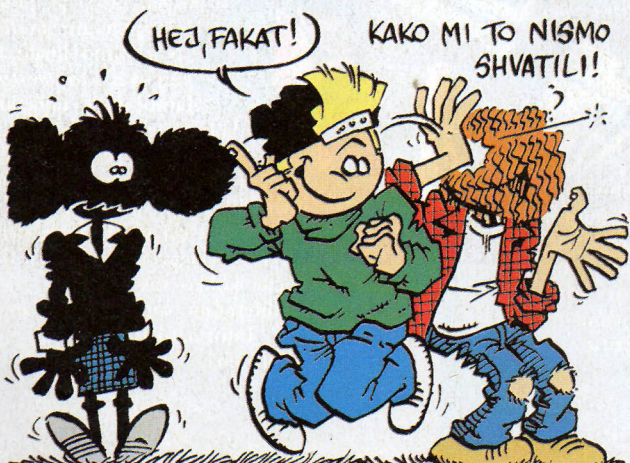
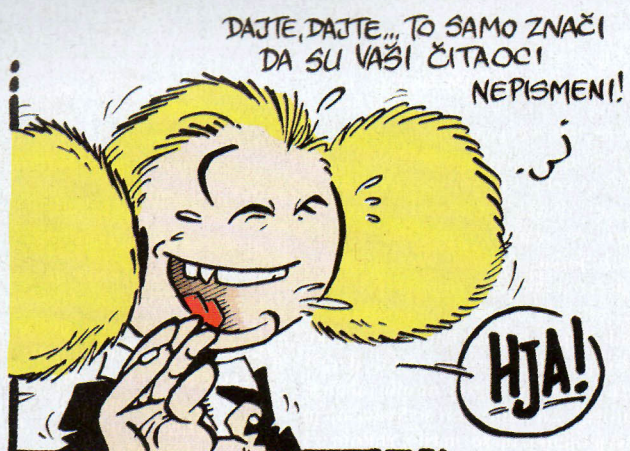
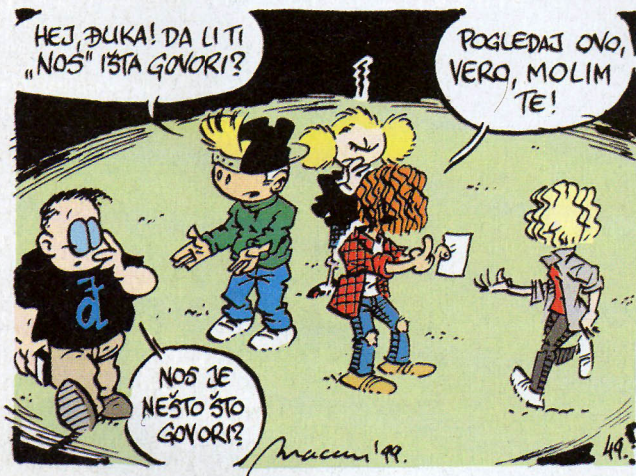
Pozadina ove priče je zapravo vrlo jednostavna. Wide je programčić koji možete postaviti na svoj site i koji će jednim klikom gumba pingati IP adresu nekog surfera, te mu prikazati sadržaj njegovog harda. Primijetite, molim vas, dio: "mu prikazati". Ne postoji šansa da netko drugi vidi sadržaj surferovog diska, kao ni mogućnost da netko švrlja po istome. Wide zapravo radi običan mirror koji u jednom prozoru otvara prikaz vaših datoteka, dakle lokalni pretražnik smješten na nekom siteu. Obični WinExplorer koji se otvorio u web prozoru i koji efektno može kod prosječnog surfera stvoriti toliko panike da će isti bez razmišljanja kupiti "softver za zaštitu". Lukavo.

Internet je golemo bespuće koje dovrtljivcima nudi mnoge vidove zarade i osobno nemam zamjerku na tu vrstu prodavanja magle. Ne smetaju me čak ni nadobudni novokomponirani stručnjaci koji velikim tvrtkama prodaju *ništa* mašući im veliki frazama pred licem. Znam, recimo da je nemali broj direktora pojedinih hotela iz Istre i Primorja dalo golem novac za reklamiranje na Internetu pri čemu su besplatno dobili čak i 10 MB prostora na nekom njemačkom serveru kako bi mogli smjestiti svoje stranice. Neke me stvari čak i nasmijavaju, kao prodaja osrednje konfiguracije po cijeni od koje uistinu boli glava i pucaju šavovi, o čemu sam već pisao. Ono što mene istinski smeta jesu modusi koji se uvlače u bazične društvene pore šireći svoje devijentne pipke po svetinji kao što je primjerice školstvo.

Gledam neki dan ponudu jedne riječke tvrtke koja je u nekolicini riječkih osnovnih škola odlučila prezentirati informatičku "edukaciju" osnovcima četvrtih razreda. U njihovoj ponudi stoji da se za 420 kuna na mjesec nudi jedan školski sat na tjedan "izobrazbe" koja u svom programu sadrži (citati): *rad s multimedijalnim paketom za osnovne škole pod imenom Sunčica*.

Ako mene pitate, Sunčica među slovima, brojevima i u prirodi hvale su vrijedni edukativni CD-ovi velikih majstora iz tvrtke 32 Biti. No ako me isto tako pitate, držim da treba u sapun smastiti onoga tko od roditelja traži 420 kuna da bi 4 sata na mjesec desetogodišnjacima nudio bojanke i slovaricu. Roditelj će u najboljoj namjeri dati svoje dijete na "edukaciju" da bi naučilo klikati zelenom bojom u cvijet, ili bijelom u oblak. Ima i roditelja čiji klinci već odavno šaraju po PC-ju, ali misle kako im dodatna izobrazba ne može odmoći. Zarada? Zajamčena. Bitno je ljudima ponuditi *nešto*. Nije bitno imaju li oni već to *nešto*, bitno ih je ubijediti da bez toga više neće moći živjeti, i to im papreno naplatiti. Na koncu se postavlja pitanje hoće li takav način pristupa ostaviti traga iza vas!? Hoće, naravno, i to vrlo ljavogov. Na vama je da zaključite koliko vas to smeta. Ako ste indiferentni spram toga, samo naprijed. Informatika je definitivno ono što vam treba.

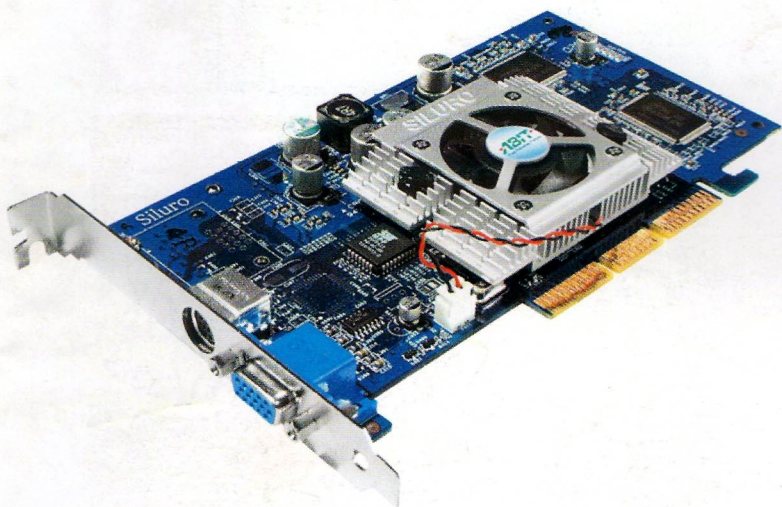




kupujete?

kupujte kvalitetno!

ABIT Siluro GeForce4 MX440



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.

Suprotno dosadašnjoj tradiciji kasnog izlaska na tržište, Abit je među prvim proizvođačima lansirao svoje proizvode bazirane na GeForce4 MX i GeForce4 Ti čipovima, koji su pripadnici najnovije generacije čipova iz nVidije.

Koristeći dostupne tehnologije, inženjeri iz Abita u iznimno kratkom roku su dizajnirali i proizveli Siluro GeForce4 MX440. Dostupan u dva modela, ovaj pripadnik porodice Siluro modela ističe se TV izlazom odličnih mogućnosti, RF filterom za poboljšanje kvalitete slike i u 2D i u 3D aplikacijama, a velik hladnjak brine se da ovaj grafički procesor takta 270 MHz ostane hladan. Ako želite prijeći u GeForce4 svijet po povoljnoj cijeni, Siluro GeForce4 MX440 je pravi izbor za Vas!

HGspot quality checked configurations

AMD Duron 850

MBO socket A, SiS730, 266 MHz BUS, VGA, zvuk, modem, LAN, mATX
AMD Duron 850 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-1358, 300 W, ATX
FDD 1, 44 MB, 3, 5"
HDD 10 GB, UDMA 100, 5.400 o/min., 2 MB cache
Keyboard HR, PS/2
Mouse, net scroll, PS/2
CD-ROM, 52xSpeed
Zvučnici 2x120W
Monitor 15"

gotovina, virman : 3.860 kn
rate: 24 x 204 kn

AMD Athlon XP 1600

MBO socket A, VIA KT266A, zvuk, DDR + SDRAM
AMD Athlon XP 1600+, 1400 MHz, 256 kb c., socket A, BUS 266 MHz
Cooler ALPHA, PFH6030MUC, Sanyo denki, (socket A, socket 370)
Cooler for a case
Vodljiva termostabilna pasta, SPIRE Star700 (Silver grease)
DIMM PC-133, 128 MB, 168 pins, SDRAM, brand name
Midi Tower, EVER POWER CX-1358, 300 W, ATX
VGA PINE, SIS 305, 16 Mb
FDD 1, 44 MB, 3, 5"
HDD 10 GB, UDMA 100, 5.400 o/min., 2 MB cache
Keyboard HR, PS/2
Mouse, net scroll, PS/2
CD-ROM, 52xSpeed
Zvučnici 2x120W
Monitor 15"
Modem 56k (interni), v92, Conexant, PCI

gotovina, virman : 5.480 kn
rate: 24 x 281 kn

Intel Pentium 4 1.6 GHz

MBO s. 478, SiS650, VGA, zvuk, LAN, modem, DDR + SDRAM, ATX
INTEL Pentium 4 socket 478 1.6 GHz, 256 kb c., BUS 400 MHz
Cooler SPIRE, MegaRock II - 9T210 (socket 478)
DIMM PC-133, 128 MB, 168 pins, SDRAM, brand name
Midi Tower, EVER POWER CX-2359, 400 W, ATX 2
FDD 1, 44 MB, 3, 5"
HDD 10 GB, UDMA 100, 5.400 o/min., 2 MB cache
Keyboard HR, PS/2
Mouse, net scroll, PS/2
CD-ROM, 52xSpeed
Zvučnici 2x120W
Monitor 15"

gotovina, virman : 5.540 kn
rate: 24 x 284 kn

Sretan Uskrs!

Cijene uključuju PDV, mogući krediti do 36 rata

www.hgspot.hr
web shop na shop.hgspot.hr

Prodaja:

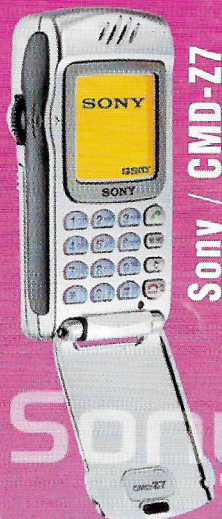
Brune Bušića 11, Središte, Novi Zagreb
Radno vrijeme: 9.00 - 18.00, sub. 9.00 - 15.00
Tel: 01 663 7666,
Fax: 01 663 7267

Servis:

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

SONY

kad snovi postanu
stvarnost



Sony / CMD-Z7



Ericsson / T68



Ericsson / T39

Sony Ericsson

neke stvari su toliko drugačije,
da je na njih suvišno trošiti riječi.
naprosto u njima treba uživati!

PlayStation II

PlayStation One

POSEBNA PONUDA

KV-21FT1

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

Ovlašteni **SONY** servis

Zagreb, Medveščak 67, tel: 01/ 4666 888

BROK

Rijeka, tel/fax: 051/ 675 548

Wonder - Trade

Split, tel/fax: 021/ 347 987, 362 811, 543 227



*Diners Club
International*

bezamatni kredit na 6 rata
kredit na 12 rata



kredit na 24 rata



potrošački kredit
do 24 rata uz
gotovinski popust

čekovi na 6 rata