MEGAPOSTERI MGS 2: Substance i Tomb Raider

# HACKER

BROJ 92 • LIPANJ 2003. • CIJENA 30.00 KN, 220 DIN, 270 DEN

DOKAZ... ...SNOSTI

NAJAVA BROJA

## HALF LIFE 2

Ekskluzivni prikaz nastavka najoriginalnije PC-igre svih vremena

## MEGAHIT RECENZIJE

- GTA VICE CITY
- RISE OF NATIONS
- ENTER THE MATRIX
- RED FACTION 2

OSVOJI! HIT IGRU GRAND THEFT AUTO VICE CITY

TEST RECENZIJA

## TROPICO 2: PIRATE COVE

Strateška gusarska zabava preko sedam mora

## EKSKLUZIVAN PRILOG E3

Prvi donosimo opširan osvrt na najveći ovogodišnji događaj u svijetu igara

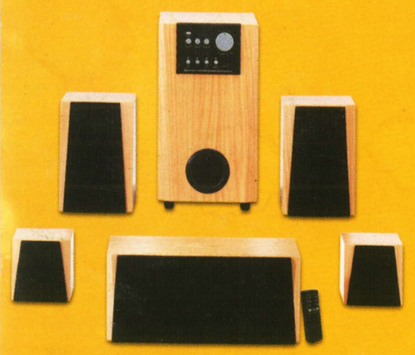
12 stranica prikaza najnovijih hitova

ISSUE 92 JUNE 2003
9 771330 712000 07
900 SIT, 7,30 KM, 220 DIN, 270 DEN

Genius

Human Oriented
International Image
Technology and Trust

New Genius, New Value !



## SW-5.1 Home Theater

*5.1 kanalni zvučni sustav za kućno kino*
*P.M.P.O.: 3600W • RMS: 45+15+4*15=120W*

*Genius SW-5.1 Home Theater je snažan 5.1 kanalni surround zvučni sustav, idealan za ozvučenje kućnog kina. Sastoji se od 6 zvučnih kutija izrađenih od drveta i bežičnog daljinskog upravljača, koji Vam omogućavaju da se opustite i uživate u surround zvuku igara, DVD ili VCD filmova i muzičkih CD-a.*

**SW-5.1 Value**

5.1 kanalni zvučni sustav za kućno kino
P.M.P.O.: 1200W
bas zvučna kutija izrađena od drveta

**Ovlašteni distributeri:**
Hrvatska/BiH: Microline d.o.o., Zagreb, www.microline.hr
BiH: Megatrend 2000 d.o.o., Sarajevo, www.ba.megatrend.com

**Analogbit** - 01/3776-562 - www.analogbit.hr - Zagreb
**Artakom** - 01/3883-122 - www.artakom.hr - Zagreb
**Dingo** - 01/2925-888 - www.dingo.hr - Zagreb
**Favori** - 031/812-811 - www.favori.hr - Đakovo
**HGspot** - 01/6611-555 - www.hgspot.hr - Novi Zagreb
**Nitel** - 01/3015-645 - www.nitel.hr - Zagreb
**P.N.P.** - 021/370-888 - www.pnp.hr - Split
**Ventex** - 051/372-001 - www.ventex.hr - Rijeka

KYE SYSTEMS CORP.
*Tel:(886) 2 2995-6645*
*Fax:(886) 2 2995-4751*
*email: sim@email.geniusnet.com.tw*

Genius Web: www.geniusnet.com.tw
OEM/ODM: www.kyecom.com

# PRIPREMITE SE NA DOŽIVLJAJ BRZINE S NOVIM INTEL® PENTIUM® 4 PROCESORIMA

intel inside pentium 4

HGspot Hydro serija računala
(monitor nije u konfiguraciji)

HGspot Diamond serija računala

HGspot Internet serija računala

## HGspot Intel® Pentium® 4 gotove konfiguracije

### 3600W Plus INTERNET PC

*HGspot Internet PC 3600W Plus, računalo za surfanje Internetom, e-mail i kućnu upotrebu*
*Intel® Pentium® 4 procesor na 1.8 GHz*
*RAM 128 MB*
*HDD 40 GB*
*DVD-ROM*
*Zvučnici 2 x 120 W*
*Windows XP Home Edition*
*Tipokvnica, scroll miš, podloška za miša*
*Monitor 17" LG*
*Poklanjamo printer HP 3420!*

**5.861 kn**
*Linux inačica:* ***4800 kn***

### DIAMOND Plus 1820

*PC računalo za uredsku i kućnu poslovnu upotrebu*
*Intel® Pentium® 4 procesor na 1.8 GHz*
*RAM 128 MB*
*HDD 20 GB*
*CD-ROM*
*Windows XP Home Edition*
*Tipokvnica, scroll miš, podloška za miša.*

**4.029 kn**
*Linux inačica:* ***3178 kn***

### HYDRO Plus 10000

*PC računalo za kompjutorske igre, multimediju i zabavu*
*Intel® Pentium® 4 procesor na 2.0 GHz*
*RAM 256 MB*
*HDD 60 GB*
*CD-snimač*
*Zvučnici 2 x 120 W*
*Windows XP Home Edition*
*Tipokvnica, scroll miš, podloška za miša*

*Računalo postiže 3DMark od najmanje 10.000 bodova u 1024 x 768*

**6.194 kn**
*Linux inačica:* ***5463 kn***

**POSJETITE NAŠU INTERNET TRGOVINU NA SHOP.HGSPOT.HR**
*BESPLATNA DOSTAVA NA PODRUČJU CIJELE REPUBLIKE HRVATSKE ZA KUPNJU IZNAD 1000 KUNA.*
*Svaki kupac računala ima mogućnost produživanja jamstva na 24, odnosno 36 mjeseci.*

*Avenija Dubrovnik 46, Utrine, Novi Zagreb, Radno vrijeme: 8.00 - 20.00: subotom 8.00 - 15.00*
*Prodaja: tel.: 01/6611-555; fax: 6611-566; Servis: tel.: 01/6611-511*
*Sve su cijene za gotovinsko plaćanje sa PDV-om! Mogućnost plaćanja kreditnim karticama: VISA (do 24 rate), DINERS (12 rata), MASTER CARD (do 24 rate) i AMEX. Krediti RBA do 36 rata.*

HGspot®
www.hgspot.hr

Intel® Intel Inside®, Pentium® and Celeron® are trademarks or registered trademarks of Intel® Corporation. Intel® is a registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

# NAGRADNA IGRA

## DARUJEMO 2 MAJICE I IGRU...

Originalnu igru
**GTA VICE CITY**
ili **Hackerovu majicu** možeš osvojiti ukoliko točno odgovoriš na superlagano nagradno pitanje:

## GRAND THEFT AUTO VICE CITY

**se događa u razdoblju:**

a) 80-ih
b) prohibicije
c) srednjeg vijeka
d) 90-ih

Svoj točan odgovor i popunjen nagradni kupon pošalji do 10.06. 2003. na adresu: **HACKER,** Čakovečka 17, Zagreb, s naznakom "**Miami Vice**"

**NAGRADNI KUPON**

GRAND THEFT AUTO VICE CITY

ime i prezime

adresa

telefon / e-mail

odgovor na nagradno pitanje



# ALISA U ZEMLJI ČUDESA

Da ste se slučajno sredinom mjeseca zatekli u Los Angelesu i prigodno svratili na ovogodišnji E3, doista biste se osjećali kao Alisa u Zemlji Čudesa koja od sreće i ushićenja svim tim šarenilom oko sebe nikako ne može skinuti veseli smiješak sa lica. Najbučniji, najatraktivniji i najglamuroznji Electronic Entertainement Expo dosad je završen. Najavljene su stotine novih naslova, održano je na desetke ludih partyja koji su trajali do ranih jutarnjih sati i sve u svemu apsolutno svi su se odlično zabavili i dobili odličan uvid što će se događati u idućih godinu dana u industriji interaktivne zabave. S obzirom da je primjerak časopisa koji držite pred sobom u tiskaru kretao upravo na zadnji dan E3-ja, želeći biti aktualni, pripremili smo vam velik, eskluzivan prilog prenatrpan najrazvikanijim naslovima sa sajma, dok ćemo se nekoliko idućih mjeseci posvetiti pregledu gotovo svih preostalih imalo značajnijih igara. Koliko je ovogodišnji E3 zapravo mnogo značio za svijet PC i Xbox igara, govore i nazivi samo nekih od friško prikazanih hit-naslova poput *Thiefa 3*, *Max Paynea 2*, *Half-Lifea 2*, *Piratesa 2*, *Dooma 3*, *Haloa 2*, *Fablea* te desetaka drugih unaprijed zajamčenih *blockbustera*.
No, ovaj mjesec stvari su se počele užurbano odvijati i prije samog početka E3-ja, naime, u posljednji trenutak stigli su nam *review* kodovi hitova *GTA: Vice Cityja*, *Enter The Matrixa* i *Rise Of Nationsa* tako da smo koncept ovog broja doslovce nekoliko puta mijenjali, kako nam je svaki od tih naslova dospjevao u ruke. Da stvar bude još bolja, samo nekoliko dana prije zaključenja broja isplivale je i gomila službenih materijala za, možemo to sada otvoreno reći, najočekivaniji naslov godine.
Dakako, riječ je o igri s naslovnice, u savršenoj tajnosti razvijanom *Half-Lifeu 2* koji nam potpuno iznenađujuće stiže već početkom jeseni. U ovomjesečnom opširnom *Prvom pogledu* provjerite zašto je Valveov nastavak jedan od najambicioznijih i najatraktivnijih gejmerskih projekata u novije vrijeme. No dobro, nema smisla duljiti, prepustite se uživanju u superatraktivnim sadržajima koji svojom kvalitetom dovoljno govori o trudu uloženom u ovomjesečni broj Hackera.

**P.S.** Za idući broj pripremamo veliku anketu, pa vas još jednom pozivamo da svi sudjelujete u njoj i osvojite vrijedne nagrade.

*Damir Đurović / damir.djurovic@janus.hr / ICQ #24084340*

**Ovako je to izgledalo ove godine na E3-ju, ne nije to povratak novoga Atari računala već Infogrames u novome ruhu**

## NE PROPUSTI U OVOM BROJU

**TEMA BROJA: E3**
str. 30 Pregled najatraktivnijih naslova s najvažnijeg ovogodišnjeg gejmerskog događaja godine

**RECENZIJA: GTA: Vice City**
str. 56 Dugo iščekivani novi Grand Theft Auto je stigao

**HARDWARE MINI TEST: Wi-Fi**
str. 92 Bežično umrežavanje, san svakog gejmera

## HACKER ekipa

**DAMIR ĐUROVIĆ**
urednik

**DAMIR RADEŠIĆ**
novinar

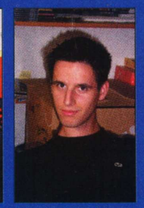
**TIBOR HITRI**
novinar

**KRISTINA JEREN**
novinar

**KREŠIMIR JOZIĆ**
novinar

**BERISLAV JOZIĆ**
novinar

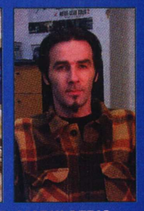
**KREŠIMIR LAUŠ**
novinar


**IVAN KOVAČEVIĆ**
novinar

**GORAN MARAVIĆ**
hardver

**MISLAV MATAIJA**
novinar

**PATRIK PENCINGER**
hardver


**MARIN PERIĆ**
grafički urednik

**STIPE PERKOVIĆ**
DTP

**IVAN POLOJAC**
novinar

**GORAN RAČIĆ**
CeDe

**DAMIR RUKAVINA**
novinar

**RAJKO TRKULJA**
novinar

**ZORAN ŽMIRIĆ**
novinar

# sadržaj #92

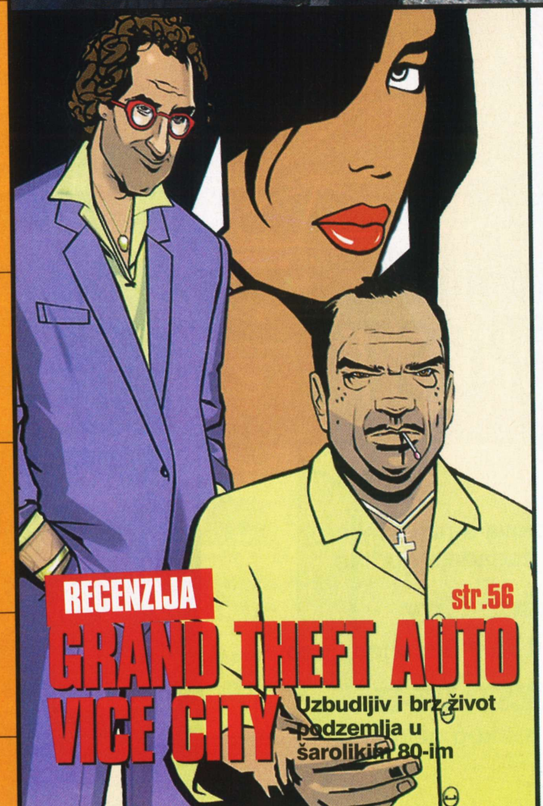
Hacker broj 92 | issue 92 | časopis za PC-igre | pc gaming magazine | lipanj 2003. | june 2003

NAJAVA BROJA

## HALF-LIFE 2

Inovativno, originalno i zastrašujuće realno

str.22



RECENZIJA

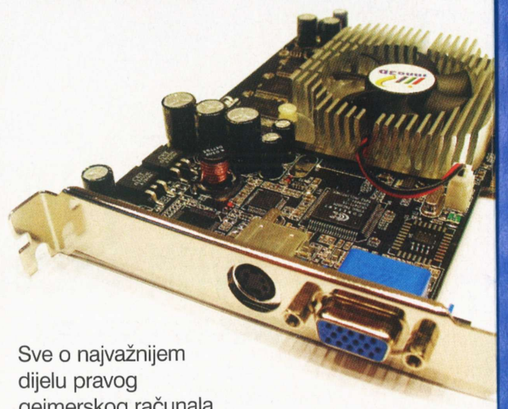
## GRAND THEFT AUTO VICE CITY

Uzbudljiv i brz život podzemlja u šarolikim 80-im

str.56

HARDWARE TEMA

## GRAFIČKE KARTICE



Sve o najvažnijem dijelu pravog gejmerskog računala

**UZ TEST PROČITAJ:**

- **ATI vs. nVidia**
  Tko trenutačno vodi u uzbudljivoj utrci za najbrži grafički čip
- **Usporedni test 18 grafičkih kartica** str.86


## impressum

**HACKER**

DOKAZ DA POSTOJE KORISNE OVISNOSTI

» Izlazi mjesečno

**UREDNIK**
Damir Đurović
[damir.djurovic@janus.hr]

**TEHNIČKI DIREKTOR**
Tomislav Mijić
[tomislav.mijic@janus.hr]

**GRAFIČKI UREDNIK**
Marin Perić
[marin.peric@janus.hr]

**PRIJELOM I OBRADA**
Stjepan Perković
[stjepan.perkovic@janus.hr]

**LEKTURA**
Ankica Đerek

**TAJNICA REDAKCIJE**
Nada Delač

**DIREKTORICA IZDANJA**
Senka Kušer-Mijić

**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

**PRODAJA, MARKETING, PROMOCIJA**
**direktorica**
Sanja Mlačak
**voditelji odjela**
Ivo Valečić
**prodaja**, tel. 01/ 6191800
Darko Jambrušić
**marketing**, tel. 01/ 6161925
Ivanka Filipović
**promocija**, tel. 01/ 6103024
Odranska bb, 10 000 Zagreb
TEL +385 (0)1 363 66 85
e-mail marketing@janus.hr

**TISAK**
Vijesnik d.d.
Slavonska avenija 4, 10 000 Zagreb

**EPH PREDSJEDNIK UPRAVE**
Ninoslav Pavić

**DIREKTORI**
Cristoph Rohner, Uroš Šoškić

**PRETPLATA**
**Distri Press d.o.o.**
Žitnjak bb
10 000 Zagreb
**Tuzemna / Inozemna pretplata**
01/2411 622 • 01/2411 631
**Broj faxa**
01/2411 662


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

europa press HOLDING


## RUBRIKE

8 PC Info
14 Xbox Info
16 Tech Info
19 Mikroskop
76 HackChat- Pisma čitatelja
78 HackChat- SOS
80 HackChat- Bez panike
82 MobiReport
96 Internet kalendar
98 Kolumna by Zoran Žmirić

## PRVI POGLED

20 Lord Of The Rings: War of the Rings

## NAJAVA BROJA

22 Half-Life 2

## NAJAVE

26 Full Throtle 2

## ZAVRŠNICA

28 World Of Warcraft
28 Tony Hawk's Pro Skater 4
28 S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost
29 GTA Vice City

## RECENZIJE

44 Rise Of Nations
48 Red Faction 2
52 Tropico 2: Pirate Cove
56 GTA: Vice City
59 X2: Wolverine's Revenge
60 Enter The Matrix
63 Big Mutha Truckers
64 Blitzkrieg
66 Postal 2
68 Top Gun
70 BLITZ Recenzije

## Xbox RECENZIJE

72 Burnout 2: Point Of Impact
74 House Of Dead

## HARDWARE

### HARDWARE MJESECA

85 Projektor Infocus x1

### HARDWARE TEMA

86 Grafičke kartice

### HARDWARE MINI TEST

92 Wireless

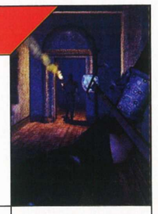
### HARDWARE RECENZIJE

94 Bluetooth Trust BT120 USB adapter
94 Headset Jabra BT100
94 Wicos 201-H Bluetooth Headset
95 Tvrdi diskovi Seagate Barracuda V
95 Matične ploče Abit NF7-S Nforce2
95 Matične ploče MSI K7NG-2ILSR


**VESELI GUSARI »**
***Tropico 2*** **je stigao! Dodaj ruma, uzmi ženu, naoštri sablju, ubij papigu i popravi nogu!**

# IZRAVAN PRIJENOS


**PCinfo**



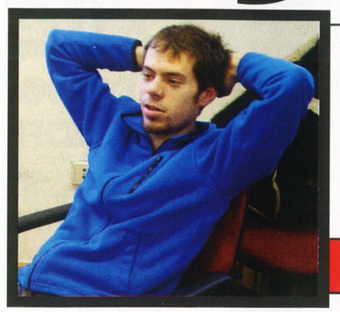
THIEF 3
Otac stealth'em'up žanra se vratio str. 10

**Xboxinfo**

DOA ONLINE
od 13. svibnja u prodaji str. 15

**TECHinfo**

AMD 3200+
Novi notebook standard str. 17

## E+E+E=E3

Nakon što su stotine milijuna dolara uložene u pripremu ovogodišnjeg E3-ja, najvećeg gejmerskog događaja u Los Angelesu, konačno je došao i taj dan. Na sajmu je razotkriveno nekoliko stotina najnovijih igara, kojima se, dokazano, iz godine u godinu povećava kvaliteta, a prve informacije o nekima od njih saznajte već u ovomjesečnom Infu. Dakako, i idućih nekoliko mjeseci bit ćete zasuti vijestima o novim naslovima i najavama najnovijih projekata.

**Izravno za vas prenosi: DAMIR ĐUROVIĆ**

VAMPIRE - BLOODLINES

# MRAČNI AKCIJSKI RPG TVORACA ARCANUMA

Pored *Dungeons&Dragonsa*, vjerojatno u svijetu najrašireniji *pencil&paper* RPG-fenomen White Wolfeov je *Vampire The Masquerade*. U mračni, gotički svijet vampira White Wolfa imali smo priliku zaviriti prije nekoliko godina u Nihilisticovom *VTM Redemptionu*, no društvo vampirske zajednice prepuno političkih intriga, krvoprolića i izopačenosti po prvi put ćete iz pravog kuta moći sagledati u Troika Gamesovom najnovijem akcijskom *roleplaying* projektu *Vampire The Masquerade - Bloodlines*. Radnja igre odvija se u svojevrsnoj alternativnoj mračnoj verziji Los Angelesa kojim vlada sedam klanova vampira u neprestanoj borbi za prevlast, koji su se skrili od pogleda normalnih ljudi te njima vladaju pod velom tajnosti. Igru počinjete kao novopridošli član jednog od tih po mnogo čemu specifičnih klanova, polako se uzdižući na hijerahijskoj ljestvici, neprestano zapleteni u brojne intrige i sukobe unutar vampirske zajednice. Naravno, ovisno koji ste klan odabrali, vaše igrače iskustvo bitno će se razlikovati - kako u napredovanju kroz priču, tako i u dobivenim vampirskim sposobnostima i atributima. Za razliku od Troika Gamesovih dosadašnjih uradaka, ovo je njihovo prvo gostovanje u svijetu akcijskih RPG-ova s pogledom iz prvoga lice te će svakako biti zanimljivo vidjeti hoće li i na tom području uspješno odraditi svoj posao, mada je već sada mnogo onih koji igru smatraju svojevrsnim *Deus Exom* smještenim u mračni svijet vampira. Ono što nas je posebno zadivilo jest činjenica da ćete svoj vampirski život na mračnim ulicama Los Angelesa proživljavati zahvaljujući vrhunskom Source grafičkom engineu koji pokreće i upravo najavljeni *Half-Life 2*. *Bloodlines* je po svemu sudeći igra koja ima sve predispozicije da postane vrhunski naslov svog žanra, a s obzirom da iza nje stoje veterani Troika Gamesa, cijela stvar bi mogla završiti i više nego pozitivnim epilogom.

MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH

# NOVI RATNI FIX

Kao što smo već prija neslužbeno najavljivali, a sada možemo i potvrditi, Electronic Arts se najesen doista sprema izdati drugi *expansion* za *Medal Of Honor Allied Assault*. Kao prvo, odmah treba odagnati sumnje u njegovu dužinu. Naime, u *Spearhedu* je EA vrlo brzo shvatio da je počinio kobnu grešku izdavanjem tako strahovito kratkog dodatka, tako da od *Breakthrougha* očekujte barem dvadesetak sati ratovanja po bojištima iz Drugoga svjetskog rata. Ovaj put to ćete čini u ulozi poručnika Johna Bakera koji će sudjelovati u misijama po pustinjama sjeverne Afrike, a nešto poslije i u oslobađanju Sicilije te na kraju u povijesnoj bitci Monte Bataglee u samom srcu Italije. Atmosferičnost i autentičnost su i dalje ostali najnaglašeniji elementi, tako da nas čeka još jedno vrlo zanimljivo MOH iskustvo.

FO INFO INFO INF
**BLITZ**
NFO INFO INFO IN

## INFOGRAMES MIJENJA IME U ATARI

Polagano guranje Atari branda konačno je doseglo vrhunac - naime, Infogrames je odlučio posve napustiti svoje staro ime i zamijeniti ga imenom tog legendarnog računala. Ubuduće, gdje god pronađete Atari ime, znajte da je zapravo riječ o dobrom starom Infogramesu.

## ANNO 1503 EXPANSION

Najuspješnija njemačka igra svih vremena, vrhunski RTS *Anno 1503*, uspjela je pobrati desetak nagrada i odličnih kritika javnosti pa nam stoga već ove jeseni, u duhu novih trendova, stiže i prvi veliki expansion za taj odličan strateški naslov. Nažalost, Nijemci će ponovno biti sretnici koji će premijerno uživati u spomenutoj igri, da bi tek nekoliko mjeseci poslije doživjela i internacionalno izdanje.

## TOMB RAIDER PONOVNO KASNI

Priča o igri koja je bila najavljena za studeni, a sada po tko zna koji put ponovno odgođena, i to do sredine lipnja, i dalje se nastavlja. Zašto novi nastavak *Tomb Raidera* sada kasni već punih pola godine, doista ne znamo, no čini se da će upravo po tome ući u povijest.

## STAR WARS KOTOR NAJESEN

Svi Star Wars fanovi koji već godinama žude za kvalitetnim RPG-om smještenim u taj predivni Lucasov ZF-univerzum, a vlasnici su PC-ja, doći će na svoje tek sredinom jeseni. Naime, dotad je odgođeno pojavljivanje PC-inačice *Star Wars Knights Of The Old Republica* iako on već idući mjesec stiže na Xbox konzole.

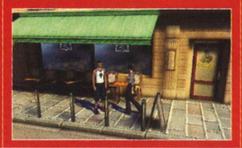

FO INFO INFO INF
**BLITZ**
NFO INFO INFO IN

01. HALF-LIFE 2

02. DEUS EX: THE INVISIBLE WAR

03. TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

04. BROKEN SWORD 3



05. JEDI KNIGHT 3: JEDI ACADEMY

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

## RAINBOW SIX: ATHEN´S SWORD

*Raven Shield*, novi nastavak taktičko-pucačkog *Rainbow Six* serijala, koji je zasluženo u prošlom Hackeru pobrao titulu igre broja, do kraja godine dobit će svojevrsan dodatak. Zapravo, riječ je o sasvim novoj kampanji za koju se još ne zna hoće li doći u obliku expansiona ili samostana naslova utemeljena na Raven Shield engineu.

## GDJE JE COLLIN 3?

Pola godine nakon što su izašle sve inačice *Collin McRaea Rallyja 3* za sve postojeće konzole, PC-inačica se još uvijek nije pojavila. S obzirom da je nedavno najavljen i četvrti nastavak, za koji se trenutačno ne spominje PC-inačica, ostaje pitanje što se zapravo događa s *Collin* serijalom i hoće li možda ubuduće biti dostupan samo u konzolaškim inačicama?!

## EA PREUZEO SUPERMANA

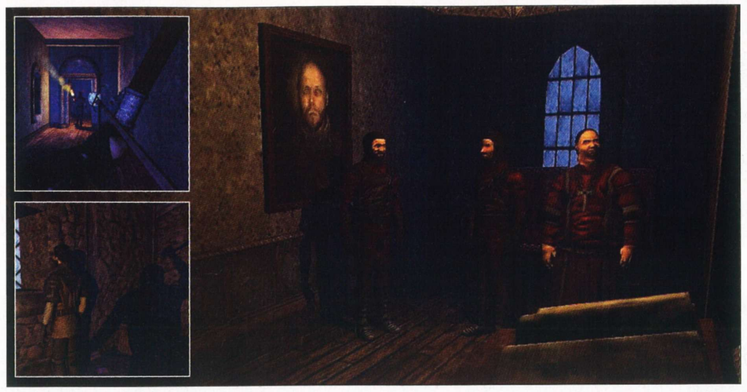
Uvijek gladni novih licencija na kojima se može dići velik novac, glavešine iz najveće izdavačke kuće Electronic Arts, nakon dugog naguravanja, uspjele su uvrstiti i *Supermana* u svoj asortiman "izrabljujmo ih do bola" franšiza. Prvi naslovi utemeljeni na avanturama tog daleko najpoznatijeg superheroja očekuju se već početkom iduće godine.

## GOTHIC 2 DODATAK VEĆ UJESEN

I tako, dok zemlje s njemačkog govornog područja već tko zna koliko mjeseci uživaju u *Gothicu 2*, mi još uvijek strpljivo čekamo na internacionalno izdanje igre. U međuvremenu su pak tvorci igre iz Piranha Bytesa prionuli izradi expansiona koji nam stiže već ove jeseni (barem njemačka inačica).

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

THIEF 3



# OTAC STEALTH'EM'UP ŽANRA PONOVNO KUCA NA VRATA

Ekipa dijelom sastavljena od bivših zaposlenika Looking Glass Studiosa, a dijelom od kreativaca iz razorenoga Ion Storma pod budnim okom Warrena Spectora u tajnosti već dvije godine radi na nastavku igre koja je zapravo utemeljila *stealth'em'up* žanr kakav danas poznajemo. Ako ste imalo iskusniji igrač, vjerojatno ste odmah povezali da je riječ o trećem nastavku *Thief* serijala i novim eskepadama majstorskog lopova Garreta. On će, kako to obično biva, u potrazi za novim pljenom neželjeno biti uvučen u prijetnju koja se nadvila nad najdraži mu grad, gdje žive silni bogataši, u čijem pljačkanu uživa iz dana u dan. Ponovno ćete vješto i tiho morati provaljivati u najbolje čuvane zamke, hramove i kojekakve druge građevine, potiho eliminirajući svaku prijetnju koja vam se nađe na putu. Za vizualne divote *Thiefa 3* ovaj put odgovorna je najnovija inačica grafičkoga enginea koja će konačno tom serijalu pružiti mogućnost da se pokaže u najboljem mogućem obliku. Naime, po prvi put u serijalu svaki objekt i lik bacaju u virtualnom prostoru dinamičnu sjenu, dajući tako igri jednu novu dimenziju. Naime, Garretu će upravo sjenovita područja omogućiti nevidljivo šuljanje i prolaženje neprijatelja te tako tijekom izvršavanja misija biti od esencijalne važnosti. Igra je u završnoj fazi razvoja, dok će se u prodaji naći definitivno do kraja godine.

AGE OF MYTHOLOGY: TITANS

# MITOLOGIJA SE NASTAVLJA

Izvrsno prihvećen Microsoftov RTS *Age Of Mythology*, kao uostalom i velika većina njihovih igara u posljednje vrijeme, početkom jeseni dobiva iznimno zanimljiv dodatak. Iza naziva *Titans* krije se još jedna, četvrta po redu, mitološka civilizacija koja će biti dodana igri, a to su Atlanteansi, koji će u novom poglavlju tijekom 12 novih scenarija moći u pomoć prizvati moćne i razorne bogove Titane. U dodatku će se naći 18 novih ljudskih jedinica, 10 preopakih mitoloških jedinica te niz novih božanstvenih moći.

Moramo priznati da je riječ o prilično sadržajnom dodatku, stoga ga svakako nastojte nabaviti ako vam se *Age Of Mythology* imalo svidio.

## WHITE

- **Laptop**
Nema do igranja na laptopu, i to po mogućnosti zavaljeni u ležaljku ispod suncobrana nasred pješčane plaže, ispijajući hladan, tek izmiješan koktelčić omiljenih vam alkoholnih supstanci, milina!
- **Klima-uređaji**
Ako ne spadate među skupinu ljudi kojima oči zasvijetle na spomen riječi plaža, ljeto, sunce, onda se svakako pobrinite za klima-uređaj u vašoj sobi za igranje, nećeta valjda besane noći provoditi u tom sparnom i vrućem ozračju?
- **Half-Life**
Po mnogima, najinovativnija, najoriginalnija i općenito najbolja PC-igra svih vremena već nam se početkom jeseni vraća u velikom stilu. Sve o *Half-Lifeu 2* doznajte u našem iscrpnom prvom prikazu što smo vam ga pripremili za ovaj broj

## KAKO SU OVOGA MJESECA PROŠLI...

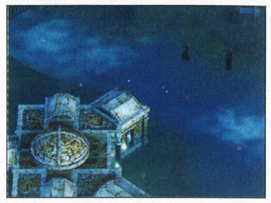
- **Eidos Interactive**
Koliko Electronic Arts godišnje uspije izdati naslova, toliko ih Eidos uspije odgoditi: naime, mjesecima čekani *Tomb Raider*, *Republic The Revolution* te novi *Deus Ex* nikako da izađu
- **Interplay**
Kad se financijski slabo stojeća izdavačka kuća okrene konzolama kao svojem posljednjem utočištu te počne gaziti po ljudima koji su je stvorili (RPG divizija Black Isle), može se zaključiti samo jedno: u Interplayu nikako ne miriše na dobro
- **Vrućina**
Neprijatelj svih računala, pa i samih gamera, stigao je nažalost potpuno prerano i počeo se uvlačiti u naše ugodne domove; borite se protiv njega svim sredstvima i na svakom koraku, mi definitivno hoćemo

## BLACK

BLACK ISLEOV NOVI RPG

# OČEKUJE LI NAS NOVI ROLEPLAYERSKI SPEKTAKL?

Iako Interplayeva RPG razvojna divizija Black Isle u novije vrijeme sumanutom brzinom najavljuje nove akcijske RPG-ove, već dulje vrijeme nisu otkrivani novi PC-projekti. Ipak, svim upućenijima poznato je da već godinu i pol rade na novom epskom RPG-projektu trenutačno poznatim samo pod kodnim nazivom *Jefferson*. Razlog nenajavljivanja igre dosad je čini se legalne prirode. Iako nije potvrđeno, pretpostavlja se da Black Isle pokušava dopuniti svoju *Dungeons&Dragons* licenciju kako bi svoj novi naslov mogao izdati pod potpuno novim *fantasy* brandom (tj. da on ne mora nužno biti Baldur's Gate ili Icewind Dale imena, na koje



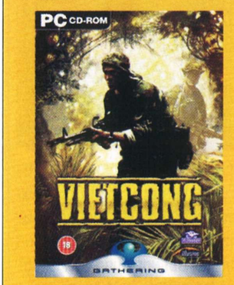
trenutačno jedino drže prava ). Ipak, poznato je da je igra izrađena u cijelosti u 3D-u u savim novom grafičkom engineu, izrađenom od strane Black Islea, koji će u idućih nekoliko godina pokretati sve njihove nove RPG-projekte. Ovom prigodom vam donosimo prvu sliku iz samoga enginea i igre. Službeno otkrivanje *Jefferson* projekta trebalo bi, kažu, biti tek najesen.

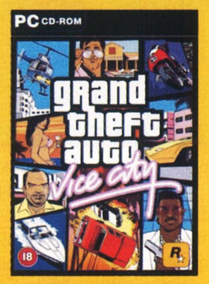
MIDDLE EARTH ONLINE

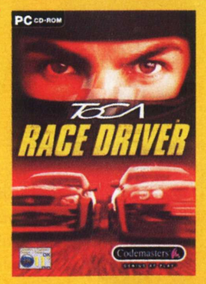
# TOLKIEN ZA MASOVNO ROLEPLAYANJE

Nakon nekoliko neuspjelih pokušaja nekolicine većih izdavača da uspješno započnu produkciju prvog MMORPG-a utemeljena na predivnim prostranstvima Middle Eartha J.R.R. Tokiena, projekt je konačno pao u prave ruke. Vivendi Universal kao vlasnik licencije, nakon dugog traganja, odabrao je iskusni Turbine Games (*Asheron's Call* serijal) za razvojni tim koji će raditi na tom iznimno zahtjevnom naslovu. Iako se zasad o specifičnostima *Middle Earth Onlinea* zna vrlo malo, tek nekoliko osnovnih, za MMORPG već standardnih činjenica, potvrđeno je da se premijera igre očekuje dogodine. Kad konačno ugleda svjetlo dana, bit će i više nego zanimljivo zaviriti u vizualno predivno realiziran svijet Middle Eartha napučen s desetcima tisuća igrača diljem svijeta. Da je živ, Tolkienu sigurno ne bi s lica jedno duže vrijeme silazio smiješak.


Dosta je čekanja! Najveći hitovi za duge ljetne dane i noći su tu.



Exclusive serija
mnogo zabave za malo novca

VideoToP
CD-ROM * Computers * Multimedia

Naslove potražite u svim boljim trgovinama sa PC CD-ROM opremom ili naručite telefonom 01 / 4576 820.

www.videotop.si

## IC: INSECT INVASION

Novi expansion, niz novih misija, nekoliko desetaka novih insektoidnih kreatura te niz specijalnih sposobnosti dotupnih za križanje s drugim vrstama, i sve to potpuno besplatno. Pa tko bi se mogao požaliti? Riječ je, naime, o *Insect Invasionu*, besplatnu dodatku za odličan Relicov RTS *Impossible Creatures*, koji je već u fazi beta testiranja, a na tržištu bi se trebao pojaviti tijekom idućih mjeseci.

FO INFO INFO INF
**BLITZ**
NFO INFO INFO IN

### BLACK ISLE U PROBLEMIMA

Legendarna Interplayeva RPG divizija Black Isle upala je, čini se, u velike probleme: njen dugogodišnji voditelj i legendarni dizajner Feargus Urquhart dao je otkaz, navodno, zajedno s još nekoliko zaposlenika. S ozbirom na tišinu koja vlada u BI-u već neko vrijeme te na izostanak nekih značajnih RPG projekata, pitamo se što se zapravo događa u njihovim redovima?

### SOURCE VS. DOOM 3

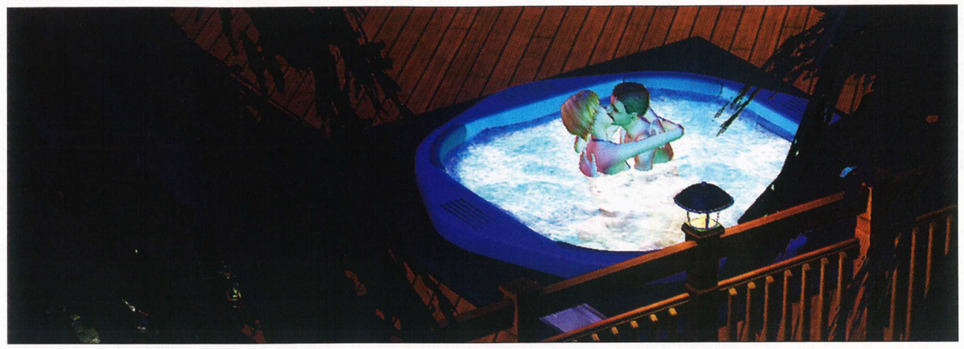
Dva vrhunska grafička enginea nove generacije, Valveov Source koji pokreće *Half-Life 2* te id Softwareov Doom 3 engine iz istoimene igre, trenutačno su se nametnuli kao najtraženija roba za licenciranje prilikom izrade novih grafički iznimno zahtjevnih igraćih projekata. U pripremi je navodno čak desetak igara utemeljenih na Doom 3 engineu te gotovo isto toliko koje će se vrtjeti pomoću zastrašujuće realnog Sourcea.

### JANE JANSEN

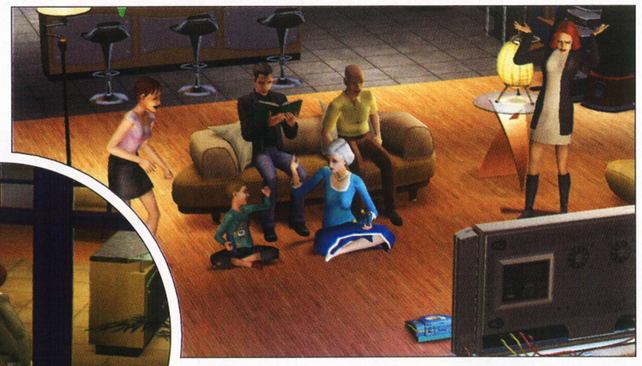
Poznata spisateljica i kreatorica odličnoga avanturističnog serijala potpisala je ugovor s Adventuem Companzem s kojim započinje rad na svojem novom igraćem projektu.

FO INFO INFO INF
**BLITZ**
NFO INFO INFO IN

SIMS 2



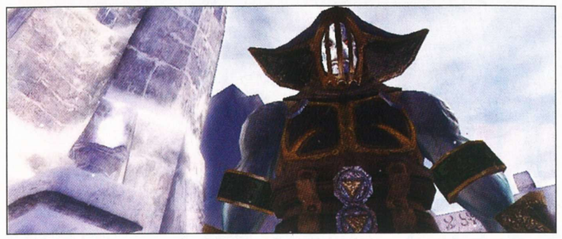
# NASTAVAK NAJPRODAVANIJE PC-IGRE SVIH VREMENA



Prije tri godine, kad se Will Wrightovo ambiciozno djelo *Sims*, u kojem kontrolirate virtualni život svoje male virtualne persone, tek pojavilo, nitko nije ni slutio u što bi se to jednog dana moglo izroditi. *Simsi* su postali serijal koji se opasno približio brojci od 10 milijuna prodanih primjeraka. Vrlo jednostavnom matematikom doći ćete do sumanutih brojki koje predstavljaju najveći postotak u Electronic Artsovoj godišnjoj zaradi. Jeste li doista mislili da nakon gotovo deset različitih, sve odreda uspješnih, expansiona EA neće izdati i pravi nastavak? Mi nismo, no možda dražesna virtualna bića u novoj inačici ipak nismo očekivali tako skoro. Dakle, ako ste jedan od nekoliko milijuna fanova *Simsa* diljem svijeta, ova će vas vijest sigurno razveseliti: potvrđeno je, *Simsi 2* izlaze već početkom 2004. Svoje, ovaj put još raznolikije i bogatije, virtualne živote u novom nastavku provodit ćete u zagrljaju potpune 3D-grafike. No, vizualna izvedba nije ni dio napretka koji su *Simsi 2* ostvarili u odnosu na svojega prethodnika. Prije svega, daleko najvažniji element igre, umjetna inteligencija vaših čovječuljaka, u cijelosti je prerađena i dovedena do sasvim nove granice sofisticiranosti koja bi vas mogla na momente doista iznenaditi svojom podudarnošću s ljudskim ponašanjem u stvarnom životu. Samo neke od preostalih novosti u *dvojci* su dodavanje fizičkih atributa vašim likovima, mogućnost oblikovanja virtuanog simsa po vlastitim željama, iznimno realno animirane ekspresije lica, nasljeđivanje osobina malih simsa putem DNA od predaka te životni vijek svakog virtualnog čovječuljka koji je ovaj put ipak doveden do nekih normalnih granica. Ukratko, Will Wright se sprema ponuditi nam još realniju, zabavniju, raznolikiju i bogatiju simulaciju stvarnog života.

MYTHICA

# NAJAMBICIOZNIJI MMORPG DOSAD



Microsoft je u posljednje dvije-tri godine više puta dokazao da na području računalne zabave misli itekako ozbiljno. Gotovo svaka igra izdana u posljednje vrijeme odisala je kvalitetom te je osim izvrsnih kritika polučila i odlične financijske rezultate. Stoga ne čudi da se redmondski div odlučio prihvatiti još ambicioznijih projekata te još odlučnije zaroniti u industriju igara. Njihov novi projekt, već gotovo dvije godine

potiho razvijan, slovi kao najambicioozniji MMORPG dosad. Prije svega, specifičan je po tome što se ne temelji na klasičnom Tolkienovom viđenju fantazijskog svijeta nego je u cijelosti izgrađen oko zapletene i vrlo intrigantne nordijske mitologije. Da bismo vam barem djelomice predstavili iznimno kompleksan koncept *Mythica*, trebalo bi nam nekoliko stranica časopisa, tako da ćemo to ostaviti za neku drugu prigodu. Ukratko, u igri preuzimate ulogu poluboga kojemu je cilj uzdići se do statusa božanstva pridobivanjem sljedbenika, da biste nakon toga krenuli u okršaje s nordijskim mitološkim silama zla (divovima koji će otpočeti Rangarkog). Tijekom igre ćete neprestano biti u prilici prolaziti između nekoliko vizualno i konceptualno vrlo različitih paralelnih svjetova (realmova), od kojih će svaki imati svoju posebnu ulogu u ostvarivanju ideje na kojoj se temelji igra . Za izvođenje tako zahtjevna i

ambiciozna projekta Microsoft je prionuo izradi novog, superkompleksnog enginea sa superdotjeranim mrežnim kodom prijeko potrebnim za uspješno igranje tako složena MMORPG-a. Vizualnu ljepotu i predivan nordijski stil protkan igrom i ne treba posebno naglašavati. U skorijoj budućnosti očekujte, dakako, veliki prikaz tog naslova, gdje ćemo do najsitnijih pojedinosti razotkriti sve što biste željeli saznati o najambicioznijem MMORPG-u svih vremenu.

# TKO JE TKO U 5 POTEZA

## Mark Rein

### Epic Games

**STAROST:** oko 30
**PREBIVALIŠTE:** tajni laboratoriji Epic Gamesa
**ZANIMANJE:** programer, dizajner, otac *Unreala*

### 1. "Carmack" u ne toliko razvikanom izdanju

Dok se id Softwareov legendarni programerski genijalac John Carmack smatra ocem 3D FPS-ova u naprednom obliku kakav danas poznajemo, Epicov Mark Rein slovi za čovjeka koji je prvi u svijet 3D-grafike, radeći na prvom *Unrealu*, unio obilje vrhunskih vizualnih efekata koji su s vremenom postali najuobičajenija stvar u brojnim igrama današnjice. Reinove zasluge ponajprije se vežu uz izradu brojnih inačica Unreal enginea koji je danas evoluirao gotovo do savršenstva te pored Carmackova uratka (Quake 3/Doom3), a odnedavno i Valveova Sourcea stoji na samom vrhu piramide desetak kvalitetnih grafičkih enginea koji vrte današnje igre.

### 2. O uspjehu Unreala

Kad se prije više od pola desetljeća prvi *Unreal* pojavio, vrlo brzo je stekao status najatmosferičnije 3D-igre, pobravši niz nagrada, no svakako najznačajniji bili su brojni hvalospjevi na račun vizualne izvedbe te vrhunske uporabe svjetlosnih efekata. Samo nekoliko godina poslije *Unreal* serijal evoluirao je u najigraniji naslov unutar *multiplayer* zajednice zahvaljujući *Unreal Tournamentu.*

### 3. Važnost grafičkih enginea u igrama danas te u skoroj budućnosti

Reinovo stajalište po pitanju budućnosti razvoja grafičkih enginea i njihove važnosti u igrama u mnogim točkama podudara se s razmišljanjima brojnih drugih poznatih dizajnera, producenta i programera. Naime, u idućih pet do deset godina oni će doseći tako visok stupanj razvijenosti, kompleksnosti i realnosti da će se s vremenom sve sporije i sporije izdavati nove inačice jer jednostavno neće biti potrebe. Rein se također drži stava kako će u budućnosti tržištem igara dominirati pet-šest ponajboljih enginea, koji će se neprestano usavršavati i oko kojih će biti građene stotine naslova. Dakako da je njegova želja da se među njima nađe i Unrealov grafički engine, tj. ono što će iz njega nastati u idućih nekoliko godina.

### 4. O Epicu i nedavnoj podjeli

Kako bi sačuvao radnu atmosferu razvojnog studija srednje veličine i time izbjegao potpadanje pod standardni hipeprodukcijski korporacijski mentalitet, Epic Games je nedavno odvojio skupinu iznimno nadarenih zaposlenika i otvorio sestrinsku tvrtku Scion Games. Oni će u duhu dosadašnjih Epicovih ostvarenja nastaviti raditi na vrhunskim FPS-uratcima te blisko surađivati s Epicom, koji će posjedovati jedan manji vlasnički paket njihovih dionica.

### 5. O budućnosti *Unreala* kao franšize i grafičkog enginea?

U planu je trenutačno nekoliko naslova utemeljenih na *Unreal* franšizi, od kojih je možda najvažniji *Unreal Tournament 2004*, koji će predvoditi *multiplayer* pucačine nove generacije. Što se pak samoga grafičkog enginea tiče, na njegovu poboljšavanju i unapređivanju se neprestano radi, no iduća službena inačica Unreal enginea koji će predstavljati doista novu generaciju u svijetu grafike neće se pojaviti prije druge polovice iduće godine.

***Jučer, danas, sutra... od svojih početaka pa do danas Unreal franšiza stvarno je drastično napredovala***

## PREGLED

NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA U IDUĆIH 3 MJESECA

| LIPANJ | | SRPANJ | | KOLOVOZ | |
|---|---|---|---|---|---|
| 01. | Chrome | 01. | Homeworld 2 | 01. | Lionheart |
| 02. | Warcraft 3: The Frozen Throne | 02. | Imperium Galactica 3 | 02. | Aquanox Revelation |
| 03. | Tomb Raider: Angel Of Darkness | 03. | Breed | 03. | Gothic 2 |
| 04. | Republic The Revolution | 04. | One Must Fall: Battlegrounds | 04. | Lord of the Rings: Return of the King |
| 05. | Star Trek: Elite Force 2 | 05. | Paradise Cracked | 05. | 1914: The Great War |

Piše: Damir Đurović

# Xboxinfo

## VOODOO VINCE

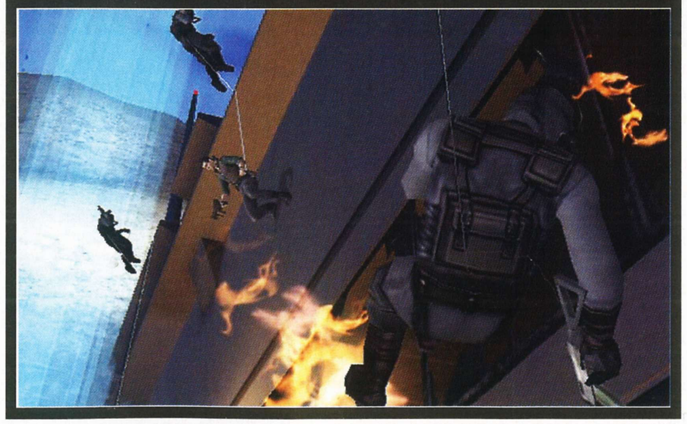
### UVRNUTO, ZABAVNO, LUDO

Nekoliko dosadašnjih pokušaja da dobije maskotu za svoju konzolu Microsoftu nije pošlo za rukom. Prvo je *Oddworld* odmah nakon izlaska konzole pobrao prosječne pa čak i vrlo loše kritike, da bi pak prošlogodišnji simpatični arkadno-platformski uradak *Blinx* ostao nezamijećen u moru drugih, znatno atraktivnijih naslova koji su se pojavili istodobno s njim. Microsoftov arkadno-platformski adut za ovu godinu još je otkačeniji i luđi negoli spomenuti mu prethodnici. Riječ je o istošenoj voodoo krpenoj lutkici Vinceu, koja će prolaziti bizarnim, otkačeno dizajniranim razinama izvedenim u ponajboljoj maniri Burtonova *Nightmare Before Christmasa*. Koliko je cijela stvar uvrnuta najbolje svjedoče i načini na koje ćete se rješavati neprijatelja iskoči li kakvo neugledno čudovište ispred vas, jedan ubod iglom u vašu glavu (pa jeste li voodoo lutka ili ne) doslovce će ga oboriti s nogu. Vizualno i stilski vrhunski dotjeran te zarazno zabavan, *Voodoo Vince* bi, ispadne li sve kako treba, konačno mogao biti Microsoftov dugo priželjkivani arkadno-platformski Xbox eldorado.

## JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

### UBOJITIJI, TAJANSTVENIJI, ŠARMANTNIJI

U petom po redu nastavku prilično izrabljivane *Bond* franšize Electronic Arts se odlučio učiniti značajnije otklone od prethodnih nastavaka i pružiti znatno drugačije i dinamičnije iskustvo. U Bondovim novim avanturama, za koje je scenarij pisao jedan od autora koji je radio i na nekoliko prethodnih filmskih Bond ostvarenja, a svoj digitalni lik ponovno posudio Pierce Brosnan, vašeg omiljenog tajnog agenta pratit ćete iz potpuno drugačije perspektive. Naime, po prvi ćete put cijelu igru proći iz pogleda trećeg lica, čime vam je dana znatno veća sloboda kretanja i mogućnosti reagiranja u svakome trenutku. A to je u *Everything or Nothingu* posebno važno jer će se akcija simultano odvijati sa svih strana, držeći vas stalno napetim, ne pružajući vam često ni sekudnu predaha. Igra će i grafički, kako je i očekivano, biti daleko naprednija od dosadašnjih EA-ovih *Bondova* i naravno, s prikladnom, ekskluzivno za ovu igru skladanom odgovarajućom bondovskom glazbenom temom. Više detalja i opširniji prikaz očekujte u narednim mjesecima.



## BLITZ

### XBOX LIVE JOŠ ŽIVLJI

Osim mogućnosti multiplayer igranja najrazličitijih naslova, Microsoft je u pružanju online usluga putem njihove videokonzole odlučio otići korak dalje te vlasnicima Xboxa ponuditi znatno bogatiji Live sadržaj. Tako ćete uskoro putem Xboxova online serisa moći sudjelovati u brojnim *voice chatovima*, skidati i organizirati različite multimedijske sadržaje te koristiti cijeli niz usluga.

### NASTAVAK DOA EXTREMA

Ležerni izdanak borilačkog *Dead Or Alive* serijala koji je vlasnicima Xboxa ponudio nešto drugačiju vrstu zabave uz odbojku na pijesku i golišave ljepotice dobit će, sada je već sigurno, u idućih godinu dana i nastavak. Nije poznato je li ponovno riječ o odbojkaškom naslovu, no svakako je riječ o još jednom *DOA Extreme* izdanku, je li tko možda za hrvanje u blatu?

### RARE VEĆ NA XBOXU 2

Razvojni studiji Rare Entertainmenta, donedavno jedne od Nintendovih najvećih uzdanica, koja je sada Microsoftovo ekskluzivno vlasništvo, ne samo da rade na pet novih Xbox projekata, nego su započeli i pretprodukciju naslova za Xbox 2. Iako je tek okvirno poznato da bi nasljednik Xboxa u prodaju trebao krenuti tijekom 2005., navodno već sada među povjerljivim krugom Microsoftu bliskih razvojnih studija kruže okvirne, preliminarne specifikacije nove generacije trenutačno tehnološki daleko najnadmoćnije konzole.

## TOP 5 NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA

01. BRUTE FORCE

02. PROJECT GOTHAM RACING 2

03. SEGA GT ONLINE

04. DINO CRISIS 3

05. FABLE

## NOVI KONTROLERI

Nakon višemjesečnog glasovanja koje je Microsoft proveo putem službenog Xbox web sitea, odlučeno je kakve će boje biti dva najnovija Xbox kontrolera - prozirno zeleni i plavi. U prodaji bi se trebala naći već sredinom mjeseca po standardnoj cijeni dodatnog kontrolera. Microsoft je konačno odlučio Xbox fanovima ponuditi znatno širi izbor pri odabiru dodataka za konzolu, što je svakako pohvalno i može samo uroditi povećanjem prodaje.

## DEAD OR ALIVE ONLINE

### RAZBIJAJTE NETOM

Team Ninja, koji je u svijet Xbox igara uklizao s velikim praskom u obliku *Dead Or Alivea 3*, sve otvorenije počinje izražavati svoju podršku Microsoftovoj konzoli. Naime, osim što trenutačno rade na *Dead Or Alive Code Chronosu* (specijalnoj kompilaciji svih dosadašnjih *DOA* naslova), četvrtom službenom nastavku *DOA* serijala i još jednom izdanku *DOA Extreme* serijala, pripremaju i naslov pod imenom *Dead Or Alive Online*. Riječ je zapravo o online *remakeovima* prvih dvaju *DOA* naslova, koji se nisu pojavili na Xboxu. Igra bi se trebala pojaviti najkasnije do kraja godine te ponuditi, prema riječima Teama Ninja i njihova karizmatičnog predvodnika Itagakija, najbolje iskustvo borilačkog igranja putem Xbox Live servisa.

## XBOX LIMITED EDITION

### ZELENA TRANSFORMACIJA

Nikako niste mogli prožvakati tu sumorno crnu boju Xboxa i držite da jedna videokonzola mora odgovarajuće atraktivno izgledati s obzirom na vrstu zabave kojoj je namijenjena? E pa onda evo rješenja za vas. Nakon brojnih obećanja, Microsoft se konačno odlučio realizirati ideju o limited edidion Xbox konzoli koja će kad budete listali ovomjesečni broj Hackera, već biti u prodaji. Tako ćete za 229 eura u odabranim trgovinama moći kupiti prozirno zelenu Xbox konzolu zajedno s dva S kontrolera (koji su po novome postali standard za Europu) odgovarajućeg izgleda. S obzirom da je riječ o svega 30-ak eura skupljem izdanju, koliko je inače cijena dodatnog kontrolera, ponuda je svakako primamljiva, pogotovo ako želite neki komad tehnike koji bi vam dnevni boravak učinio barem malo življim.

INFO GAMA IT CENTAR
Av. V. Holjevca bb, 10000 Zagreb
tel. 01/6651 777, fax: 01/6651 799

USB FLASH DRIVE DISK
64MB Creative MuVo 601 kn
64MB USB Flash drive disk + MP3 player, headphones
128 MB USB Flash drive disk 296 kn
256 MB USB Flash drive disk 546 kn

ZVUČNICI
CREATIVE 5.1 Inspire 5.1 Digital 5100
5x satellites 6W + subwoofer 12W 648 kn
CREATIVE 5.1 Inspire 5.1 Digital 5300
5x6W+sub 12W, EAX, MS DirectSound 833 kn
CREATIVE 5.1 Cambridge MegaWorks 510D
5x70W+sub 150W, THX 2.777 kn
CREATIVE 6.1 Inspire 6.1 Digital 6700
5x8W+front 20W+sub 22W 1018 kn

PC MODDING
Case Fan ANTEC transparent with 3 LEDs (Red, Green, & Blue) 2600rpm, 80mm 157 kn
Cold Cathode BLUE Light Kit katodna lampa, 31cm 157 kn
HDD rounded kabel fluorescent ATA66/100/133 (35,45,60,90 cm) od 83 kn
Lasercut fanguard 80mm 63 kn
Power Supply 350W blue LED light PFC temp. reg. 601 kn
Kućište MS-TECH LC-610 694 kn
4x5,25"+2x3,5" vanjski utori
6x3,5" unutarnji utori
Audio & USB2 & FireWire Front
3x extra cooler, Cool Cathode lamp

X-BOX
Modificirana XBOX konzola 2.529 kn
2 original igre, Evox, emulatori, X-BOX Media Player 2.2, region free, Divx/MP3/SVCD/VCD play, DVD-R/CD-RW
Control Pad GT.LINE 120 kn
Racing wheel SAITEK, vibro 416 kn
Controller MICROSOFT S 546 kn
DVD MOVIE PLAYBACK KIT 324 kn

na svaki komplet PC+monitor
MACOM računala 2 godine jamstva
BEZ NADOPLATE
+poklon besplatan pristup internetu!
16% POPUSTA!
na kompletnu ponudu donosiocu kupona
za plaćanje gotovinom i virmanom
www.info-gama.hr
NAJPOVOLJNIJI WEB SHOP U HRVATSKOJ!
PDV je uračunat u cijenu!
HACKER, siječanj 2003.

## AMD 3200+ U PRODAJI

Athlon 3200+ trebao se pojaviti u prodaji 13. svibnja. Iako mu cijena još nije poznata, zna se da će AMD korigirati cijene svih procesora u ponudi kad se on pojavi na tržištu. Pretpostavlja se da će stajati manje od 400 dolara, dok Intelov 3 GHz HyperThreading CPU stoji više od 400 dolara, a 3.2 GHz P4 će navodno u trenutku lansiranja biti skuplji od 600 dolara. Šuška se također o prekidu proizvodnje svih procesora ispod 2100+ jer navodno nova korekcija cijena slabije procesore uopće i ne uzima u obzir.

FO INFO INFO INF

## BLITZ

NFO INFO INFO IN

### NISKA CIJENA DRAM-a STVARA PRVE ŽRTVE

Vrlo niska cijena memorije koja je već neko vrijeme aktualna na tržištu dovela je do propasti prvih proizvođača, koji jednostavno ne mogu proizvoditi tako jeftino. Mosel Vitelic je prva tvrtka koja se povukla iz posla nakon što je pretrpjela značajne gubitke i pad vrijednosti dionica. Cijena 256 MB DDR266 čipa od ožujka drži se na 3,21 dolar i ne ide nikamo za sada.

### SOFT WIRELESS AP/ROUTERI

PCTEL je najavio proizvodnju softvera koji će od svakog PC-ja opremljenog Wi-Fi karticom softverski moći napraviti Acces Point za bežičnu mrežu ili *router* ako je računalo spojeno na *boradband* vezu. Takav softver značajno će smanjiti troškove uspostavljanja manje zahtjevnih bežičnih mreža. Program će se zvati SegueSAM, a neće ga biti moguće kupiti odvojeno nego će dolaziti u *bundleu* s različitim Wi-Fi proizvodima.

### ASUS POSTAVIO REKORD

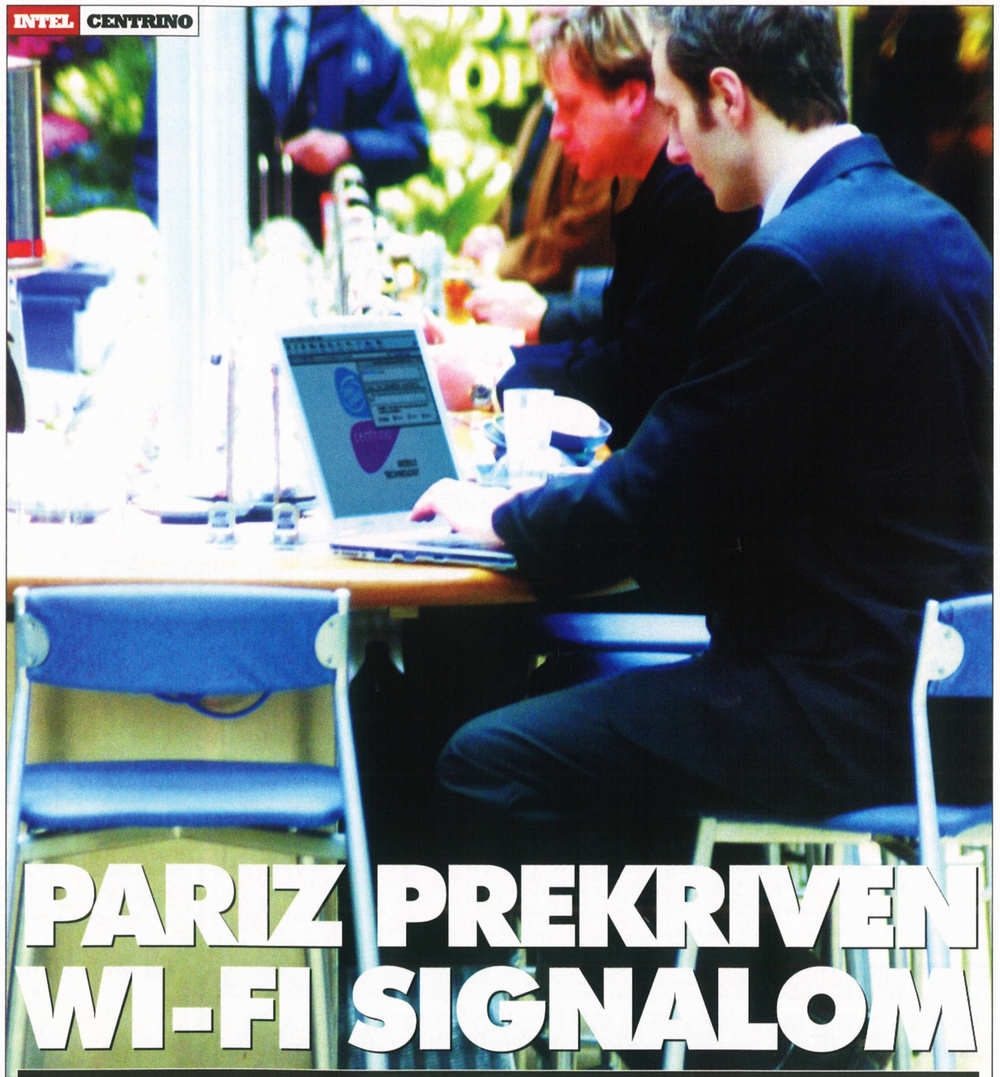
Asus je objavio da je prošli mjesec vjerojatno srušio rekord u broju isporučenih matičnih ploča. Naime, riječ je o brojci od dva milijuna. Kako je prijašnji rekorder također bio Asus, ne treba mnogo da zaključite tko je najveći proizvođač matičnih ploča u svijetu.

FO INFO INFO INF

BLITZ

NFO INFO INFO IN

INTEL CENTRINO



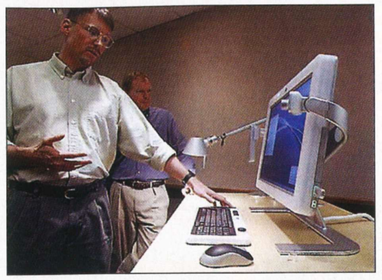
# PARIZ PREKRIVEN WI-FI SIGNALOM

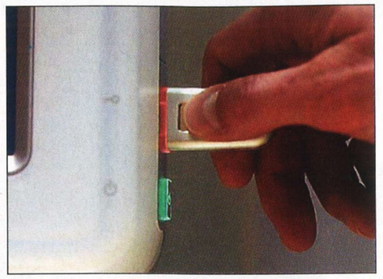
Ciscov predstavnik početkom svibnja najavio je veliki Wi-Fi projekt u Parizu. Pariški Metro sklopio je s njima ugovor o pokrivanju svih stanica Wi-Fi signalom koji će omogućavati spajanje na Internet. Područje stanice i 100 metara uokolo trebalo bi biti kvalitetno pokriveno, što ne znači da će oni koji bi htjeli malo prosurfati ili skinuti mail stajati na ulazu i stvarati gužvu. Naime, najavljeno je pokrivanje signalom svih restorana, hotela i barova u blizini stanica da bi se izbjeglo stvaranje gužvi i smanjenje protoka ljudi. Spomenuti je ugovor vrlo velik uspjeh Ciscoa, koji se u bežičnom poslu natječe s Intelom. Preostaje vidjeti tko će zgrabiti posao pokrivanja Wi-Fi signalom londonskog metroa.

## 802.11A I CENTRINO U TREĆEM KVARTALU

Što je Centrino, svi znaju pa tako i za Intelov izbor 802.11b mini-PCI adaptera koji mora biti u konfiguraciji da bi dobila Centrino brand. Takve konfiguracije sposobne su za bežično spajanje brzinama od 11 Mb/s, dok mnogi proizvođači nude već podršku za 22 Mb/s spajanje ili 802.11g koji dostiže brzine od 54 Mb/s, a usto je još i unatrag kompatibilan. Zbog potražnje korisnika, mnogi proizvođači su spremni odreći se Centrino markice na svom proizvodu i ponuditi bolju bežičnu vezu. Stoga je Intel najavio implementaciju 802.11a bežičnih kartica u Centrino u trećem kvartalu ove godine. No nažalost, 802.11a funkcionira na 5-gigahercnoj frekvenciji i nije unatrag kompatibilan s 802.11b rješenjima kojih je vrlo mnogo na tržištu. Ako je Intelu stalo do širenja Centrino markice, morat će se malo potruditi oko svojih bežičnih rješenja.

MICROSOFT TEHNOLOGIJA





# MICROSOFT OPET KRADE OD APPLEA

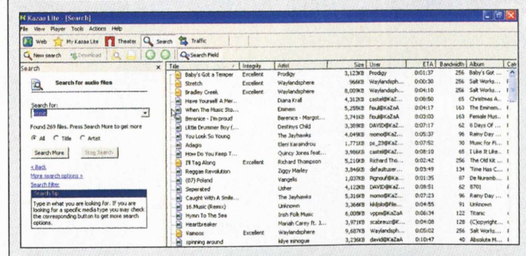
Microsoftova krađa ideja od ostalih tvrtki, pogotovo manjih koje je lako kupiti, već je postala legendarna. Appleu nije prvi put da je žrtva bestidne krađe tvrtke iz Redmonda – dakako, najveća je bila koncepcija Windowsa. Sada je Microsoftu za oko zapela poslovna strategija Applea u kojoj on razvija hardver i softver paralelno za krajnjeg korisnika. Udružili su se s HP-om, a pokušat će i s ostalim proizvođačima računala, da bi koordinirano proizvodili softver i hardver. Možda zato da slučajno hardver ne prestigne softver, pa ljudi ne bi morali kupovati nova računala da bi pokrenuli najnoviju inačicu Officea ili Windowsa? U isto vrijeme, Microsoft je investirao 150 milijuna dolara u Apple kao jedan od dioničara pa u Appleu ne smiju prigovarati, a PC-tržište bi moglo krenuti jednim drugim putem. Putem koji se čini da daje manje izbora korisniku.

LCD CIJENE

# PAD CIJENA LCD ZASLONA

Nedavno je cijena 15-inčnih LCD zaslona malo skočila, dok je 17-inčnim cijena ostala ista. Skok je izazvan prelaskom proizvođača na proizvodnju većih zaslona, za kojima sve više raste potražnja. Naime, prijašnja iznimno niska cijena 15-inčnih zaslona izazvana je hiperprodukcijom za koju nije postojala potražnja pa su se proizvođači brzo trebali riješiti zaliha. Nakon izjednačavanja ponude i potražnje, cijena je, logično, malo porasla. Dobra je vijest da će se tijekom ove godine sagraditi nekoliko tvornica LCD ploča, a kako se cijene LCD-a između proizvođača i velikih distributera dogovaraju na mjesečnoj osnovi, očekuje se daljni pad cijena.

RIAA MP3



# RIAA SE PRETVARA U "VELIKOG BRATA"

Nedavni natpisi u New York Timesu o RIAA-inoj namjeri da razvije softver koji će blokirati računalo na kojem su nelegalni MP3 zapisi na nekoliko sati vrlo su zabrinjavajući. A još više zabrinjava to što nitko nije digao veliku buku oko toga. Razmislite kako bi taj softver funkcionirao. Da bi otkrio ilegalni MP3 zapis, netko bi trebao neovlašteno i bez dozvole ući u vaše računalo, skenirati disk i zatim usnimiti neki softver bez vašeg znanja i blokirati vam računalo. Ako već može sve to, ništa ih ne spriječava ni da sami usnime ilegalnu MP3 glazbu i potom vam blokiraju računalo. Čak ni proizvođači softvera koji oduvijek imaju problema s piratizacijom svojih proizvoda ne smišljaju takva rješenja jer znaju da su zapravo ilegalna. Sjetite se buke oko serijskog broja Intelovih procesora ili Windowsa XP koji su imali dosta svojih *updatea* automatiziranih, što je mnoge korisnike činilo nervoznim. Po čemu se jedan takav softver razlikuje od računalnog crva koji čini štetu na vašem računalu? Ovlasti koje sebi RIAA prisvaja nema ni policija ni u jednoj zemlji svijeta.

## TOP 5 GADGET

Ako ste, bez obzira na tropske vrućine, ipak odlučili izaći vani, dalje od računala i tehnike koja samo grije prostoriju u kojoj ste, evo *gadgeta* koji bi vam mogli uljepšati život ili prikratiti vrijeme.

### 01. MALI HLADNJAK

U ove vruće dane koji se od ljeta razlikuju samo po datumu hladno piće zlata vrijedi

### 02. SWISS MILITARY PEN

Pero je jače od mača, a sad i od švicarskog nožića – naime, ovo je švicarska olovka koja u sebi krije 13 funkcija poput odvijača, nožića, pile, vilice, grickalice za nokte i slično.

### 03. IRAQ'S MOST WANTED PLAYING CARDS

Špil karata sa slikama najtraženijih iračkih dužnosnika. Navodno, američki vojnici u Iraku kartaju upravo s takvim kartama.

### 04. HEADCASE

Reklamira se kao najbolji mogući način skladištenja duhana i ostalih materijala za pušenje. :) Da vam ih sunce ne isuši. Prednost je što dizajn kutije ne odaje što je unutra.

### 05. MINI DUCATI

Nemate položen ispit A kategorije, a vozili biste se na motoru koji ne izgleda kao *tomos automatic*? Rješenje je ova replika Ducatija značajno manjih dimenzija i brzine.

NAGRADNA IGRA

LARA CROFT TOMB RAIDER
the angel of darkness

VideoToP
CD-ROM * Computers * Multimedia

i

HACKER
vam daruju

1x jaknu Tomb Raider
2x Tomb Raider figure
2x Tomb Raider top-majica
3x Tomb Raider majica
3x podloška za miša

AKO ODGOVORITE NA PITANJE
tko u filmu Tomb Raider
glumi ulogu Lare Croft:

a) Vinona Ryder
b) Jessica Bridges
c) Angelina Jolie
d) Halle Barry

NAGRADNI KUPON

ime i prezime

adresa

telefon / e-mail

odgovor na nagradno pitanje

Svoj točan odgovor i popunjen nagradni kupon pošalji do 10.06. 2003. na adresu: **HACKER,** Čakovečka 17, Zagreb, s naznakom **"Lara Croft"**

# Kad se PC pretvori u hram

**Bože, stvarno živimo u usranoj državi ako si "čak" 10% njezinih stanovnika može priuštiti pošteni PC... A pod "pošteni" mislim na onaj natrpan komponentama koje vam neće zastarjeti barem 6 mjeseci, dok su apsolutni vrhunci PC-tehnologije rezervirani za još manji postotak vrlog nam pučanstva. Možda se i ponavljam, ali kako ne bih kad sam baš neki dan imao priliku razgovarati s jednim bokcem koji je bio sav sretan što je kupio nekakav derutni 14-inčni monitor za 50 kuna te pritom još na "dar" dobio i gotovo novu tipkovnicu! Stoga nije nikakvo čudo što kad kupimo konačno objekt svojih snova, od njega ponekad stvorimo živo biće.**

## BOJE?

Živo biće koje diše, spava, a ponajviše - jede. Računalne komponente, dakako, što je zapravo jedan od pozitivnijih oblika te pojave. Tako u pomnom i minucioznom odabiranju komponenti za novog ljubimca i nema neke štete, osim ako za planiranje svake ne potrošite desetak sati na Internetu. No, ako ste stvarno *freak*, tada postaju važne i takve perverzarije poput one je li određena grafička pojedine tvrtke (sa istim čipsetom) brža od one druge za 1%! Ili, koliko je određeni *memory modul* latentiji ili nelatentniji od drugog? Da ne govorimo o kupnji komponenti od istovjetnih proizvođača, kako bi nam bile savršeno usklađene i skladno pjevale svoj zvonki pjev. Sve je to u redu, a ponekad čak i korisno, jer se zahvaljujući takvih sitnicama dadu izvući i do petnaestak posto bolje performanse, što nikako nije za baciti u smeće... No, lagane naznake patoloških promjena primjećuju se u odabiru pojedinih komponenti na osnovu dizajna! Tako u novije vrijeme možemo svjedočiti trendu estetskog friziranja matičnih ploča i grafičkih kartica, što je već prava smijurija. Više nisu dovoljne šarene kutije s različitim trolovima, zmajevima, svemirskim brodovima i mrtvačkim glavama nego i samo čipovlje mora biti pofarbano u plavu ili crvenu boju, koja će vas zabljesnuti čim ga izvadite iz antielektrostatske vrećice. Pušite li citate poput: "Kupite naše proizvode i divite im se dok ih vadite iz kutije, jer ih ionako više nećete vidjeti sve dok ih ne odlučite prodati!" ili "Ne, nisu brže od konkurencije, ali pogledajte samo kako su lijepe!" ili pak "Ne, nemaju veću otpornost na prašinu, ali pogledajte kako se samo presijavaju kad su čiste!"? Naravno da pušite, jer marketing je jači od vas, i upravo je pronašao nov način da od vas napravi konzumerističku žrtvu. Okej, sve što smo dosad nabrojali moglo bi se opravdati nekakvom svrhovitošću, koja bi morala biti usmjerena ka povećanju perfomansi, a time i kvalitetnijem i bržem igranju, zbog čega ste uostalom i kupili prokleti PC! No neki trendovi koji će biti spomenuti u idućem pasusu, nikako ne spadaju pod utilitarizam nego su isključivo sami sebi svrha i cilj.

## MODER. CASE MODER.

Ah, opsjeda me izraz moderi. Case moderi. A znate li uopće tko su Case moderi? E pa, oni bi vam bili određena grupica zanesenjaka koja je od kupnje i modifikacije PC-kućišta napravila umjetnost, bolest i strast. Zahvaljujući činjenici da ste do prije nekoliko godina po kakvo ekstravagantije kućište morali ići preko grane, moderi su bili prilično opskurni i neeksponirani. No, procvatom domaćeg tržišta, spomenute plastične (aluminijske, pleksiglas itd.) ljuske su postale svakodnevna stvarnost. I što se dogodilo? Škavdra je podivljala! Tako više nije nikakvo čudo kupovati iznimno kičasta kućišta s točno određenim bojama koje će vam pasati uz ostatak komponenti. Ili što je još važnije, koje će biti u skladu s bojom vaših omiljenih LED-ica koje ćete strastveno omotavati oko tvrdih diskova kako biste im se mogli diviti u dugim noćima. Prepoznajete se? Nema problema, tad ćete zacijelo sa strane otpiliti poveći komad lima kako biste od PC-ja napravili svojevrsni akvarij, a ako vam se to baš ne da, kupit ćete onu prozirnu perverziju od ne znam čega koju ste vidjeli u prošlom broju. I uživat ćete u ofarbanim (!!!) *coolerima*... Za boga miloga... A kad smo već kod *coolera*, mora se reći da se i tu javljaju slične devijacije. Naime, određeni ljudi postali su bolesno opsjednuti performansama hlađenja kao da je u pitanju opstanak kriogenički zamrznute ljudske glave (i to glave vlastite babe). Tako su odstupanja od jednog celzija za njih smrtni grijesi, zbog čega se vraćaju nesretni hladnjaci i zamjenjuju drugim, bržim, jačim, hladnijim. A o čemu je zapravo riječ? O bolesnoj fiksaciji i personifikaciji jadne kante zbog nekih drugih životnih problema koji ne žele van. Ostavila vas je cura ili vam ne ide na faksu? Nema problema, smanjite još malo temperaturu CPU-a ili nabacite još jednu LED-icu i sve će biti bolje! Bacite se u nesmiljeni marketing koji će spremno dočekati vaše frustracije i otrovnim vas ubodom zakačiti za još... Istina, to bi se moglo reći i za svaki hobi, no kod opsjednutosti samom kantom problem je u tome što se pozornost premješta na periferiju, pa više nije usmjerena na ono što bi trebala biti. Igranje, igranje... Tako stvarno nije pretjerivanje ustvrditi da postoji jedan veliki dio "PC-entuzijasta" koji daju i posljednju kunu na friziranje i uljepšavanje PC-ja samo da bi mogli danonoćno visiti nad 3D Markom i povećavati mu performanse **"za još jedan prokleti mark"**. Uostalom, osobno poznam tipa koji će više vremena provesti u Sandri pazeći da mu se temp. CPU-a ne digne iznad pedeset, umjesto da ko čovjek nabaciti pokoji Battlefield i pošalje na neko lijepo mjesto tu novu vrstu globalne PC-opsjednutosti od koje se ne da disati. Sve je u redu dok se ne pretjera, no s ovim se definitivno otišlo u tri krasne. Apsolutno se ne slažete s mojim mišljenjem i smatrate da pričam nekompetentne gluposti? Koga briga, ja sam vam samo htio iznijeti svoj stav, čiji bi kompresirani zapis glasio nekako ovako: Ljudi, kupili ste PC da se na njemu igrate, zar ne?! Onda to i činite, i nemojte od svoje kante stvariti nešto što nikada nije, ne može niti će biti; curu, zamjenu za život, boginju. Takvo što naći ćete ako otvorite vrata svog stana i izađete van...

# PRVI POGLED NA

FRODO KREĆE Bilbovim stopama i vježba klanje paukova

JEDINICE IZGLEDAJU prilično sitno, ali nadajmo se da ćemo moći zumirati sliku

TROLL (gornji lijevi kut) u napadu. Strijelci u prvi red!

**Ako kažemo da je ovo prvi RTS utemeljen na LOTR-u, učinit ćemo gadnu nepravdu. No, s druge strane, godine su prošle, vrijeme je da se povijest ponovi**

# THE LORD OF THE RINGS THE WAR OF THE RING

**INFOBOX** PROIZVOĐAČ / **Liquid Entertainment** ■ IZDAVAČ / **Vivendi** ■ ŽANR / **RTS** ■ **www.lotr.com**

**"Gandalf će biti efikasniji od rocket tankova"**

PIŠE **Berislav Jozić**
berislav.jozic@janus.hr

Ako ste gledali neki od filmova iz trilogije Gospodar prstenova, znate i sami koji su joj najznačajniji elementi. Naravno, bitke, napravljene toliko vjerno i kvalitetno da naprosto vape za vašim mišem koji bi im dao usmjerenje i smisao. Svaki ljubitelj strategija zasigurno je poželio upravljati orkovskom hordom u napadu na Helm's Deep ili pak vojskama Dobra u obrani Minas Tiritha. A sve to uskoro će biti moguće! Naime, kompanija Vivendi, vlasnik licencije za izradu igara prema romanima J. R. R. Tolkiena, objavila je da će početkom iduće godine izdati *real-time* strategiju u kojoj ćemo moći upravljati vojskama i herojima diljem Međuzemlja.

S obzirom da se sama priča ipak ne sastoji samo od bitaka, *The War Of The Ring* bit će specifičan po tome što će sadržavati misije u kojima ćete upravljati tek šačicom heroja kao i one u kojima ćete pod sobom imati vojske koje će prekriti ravnicu Rohana. No, u svakom slučaju, bit će to igra u kojoj su neke jedinice znatno važnije od ostalih – ipak je Aragorn nešto sasvim drugo od generičnog gondorskog mačevaoca. Likovi poput njega donosit će okolnim jedinicama bonuse koji će utjecati na njihov moral i vjerojatnost pobjede, ali ćete ih zbog toga morati i posebno čuvati od protivničkih napada.

Zasad još nije poznato u kojem će se obliku u igri pojaviti Frodo, Sam i ostala hobbitska družina, ali očekujemo da neće baš biti jaki u izravnim borbama. Osim specijalnih jedinica, na ishod svakog sukoba znatno će utjecati i standardne strateške varijable kao što su oklop, snaga oružja i teren na kojem se borba odigrava, a najavljeno je da će i iskustvo imati važnu ulogu. Naime, specijalne jedinice koje izađu iz sukoba kao pobjednici zaradit će iskustvene bodove o kojima će ovisiti njihova buduća korisnost u borbi, ali i fizički izgled.

Sve što ste dosad pročitali moglo bi vrijediti i za brojne slične RTS-ove samo kad biste Tolkienove likove zamijenili onima iz *Warhammera*, zar ne? Bacite pogled na slike – nisu loše, što je i za očekivati jer na igri radi Liquid Entertainment iza kojeg je relativno uspješan *Battle Realms*, ali vas neće oboriti s nogu. Čime će onda Vivendi privući igrače? Pa već time što je riječ o igri namijenjenoj ljubiteljima Gospodara prstenova, koji će konačno dobiti mogućnost da upravljaju i snagama Zla ("We cannot be defeated!"), a i *multiplayer* u kojem jedan igrač pokušava osvojiti Međuzemlje, dok ga drugi brani, prilično obećava. Datum izlaska je još prilično daleko, pa možda u igru uleti još koji element koji bi je učinio privlačnom i širem krugu ljubitelja *real-time* strategija. ■

## IZDVAJAMO/ U LAŽI SU KRATKE NOGE

**Kao što sam naveo na početku, Vivendi je *War Of The Rings* pokušao najaviti kao "prvi RTS utemeljen na priči o Gospodaru prstenova", što je teška neistina. Naime, kombinacija RTS-a i RPG-a *War in Middle Earth* rađena prema istom predlošku izašla je još kasnih osamdesetih godina prošlog stoljeća na brojnim platformama (ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC, MSX, MS-DOS, Apple IIGS, Amiga, Atari ST), a distribuirao ju je Virgin (pod imenom Melbourne House). Za svoje vrijeme bila je to vrlo kompleksna igra, u kojoj je trebalo u isto vrijeme čuvati članove Družine prstena i upravljati vojskama Dobra u borbi protiv sila Zla diljem Međuzemlja. Igru se odavno ne može nabaviti standardnim kanalima, a i *copyright* je istekao pa je možete skinuti s http://eressea.ru/ambar/nontext/wime.zip.**

**Uz isti naslov vezana je i zabavna anegdota: u ono doba pomahnitalog piratstva, vješti poduzetnici su prevodili imena igara u svojim katalozima ne bi li ih što više približili domaćem puku. Tako je "War in Middle Earth" postao "Rat u Sredozemlju", što je neko vrijeme jako zbunjivalo kupce – umjesto očekivane pomorske bitke diljem Sredozemnog mora, na ekranu su im se pojavljivali nekakvi orci, elfovi i patuljci...**

## INFO PLUS/ ŠAKA PUNA PRSTENJA

**Nakon što se prilično opekao na prvom nastavku sage o Gospodaru prstenova (EA je napravio znatno bolju igru prema filmskom predlošku), Vivendi kreće nešto opreznije, ali nipošto ne odustaje od licencije. Tako će PC-igrači dobiti ovu strategiju, dok će vlasnici Xboxa i PlayStationa 2 igrati *The Treason of Isengard* – akcijsku avanturu radenu prema drugom dijelu trilogije. Za sve platforme (PC, Xbox, PS2, GC, GBA) će pak izaći priča o tome kako je Bilbo došao do prstena tj. digitalna inačica Tolkienove knjige *Hobbit* u obliku akcijske avanture za koju se nadamo da će biti kvalitetnija od prošlogodišnjeg Vivendijevog fijaska. Zasad je još potpuno nepoznata sudbina igre *Middle-Earth Online*, MMORPG-a koji je Vivendi najavio prije više od pola godine, no možete biti sigurni da ćemo se *Lord of The Rings* igara još nagledati.**

Igra *Hobbit* zasad izgleda izgleda prilično dječje

*Treason Of Isengard* obećava izgledom najavljenim značajkama

I Gollum će biti jedan od likova. Pretpostavljamo da neće imati borbene zadatke

**"Bježite, sitni hobbiti, bježite pred moćnim orcima!"**

ŠARENILO LOKACIJA zasad izgleda očaravajuće

"Ko grom iz vedra neba"

# HALF-LIFE 2

**Niti jedna PC igra do sada nije pobrala toliko epiteta hvale koliko Valveov *Half-Life*. Najinovativnija, najoriginalnija i najrazrađenija PC igra svih vremena sve do danas nije dobila dostojnoga nasljednika. No sve to vrijeme Valve je potiho radio na velikom bratu koji će postaviti nove standarde u žanru, *Half-Life 2* svega je par mjeseci udaljen od izlaska.**

"Očekujemo nevjerojatan sraz između *Half-Lifea 2* i *Dooma 3*!"

**INFOBOX**

**Half-Life 2**

- PROIZVOĐAČ **Valve**
- IZDAVAČ **VU games**
- ŽANR **FPS**
- IZLAZI **30.09.2003.**

www.valve.com

**VALVE**
***Half-Life* i *Half-Life*. Došli, vidjeli i poharali. Proteklih godina su nešto seruckali da rade na kojekakvim modovima i sličnim glupostima, a zapravo su u tajnosti radili dvojku!**

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

Gamad! Kako li im je samo uspjelo tolike godine skrivati informacije o izradi ove igre? To doista prelazi sve razine poimanja i nagađanja! Pa jeste li svjesni da se na *Half-Lifeu 2* ili nastavku jedne od najboljih PC-igara na planetu radi još od 1998.? Da, da, da, taman što je izdan original, počela je realizacija projekta izrade nastavka, koja traje, eto, već dobrih pet (5) godina, a da dosad o tome nismo čuli ni riječi! A istu takvu strategiju imali su i pri izdavanju *jedinice*, i to ponajviše zbog psihološkog efekta izbjegavanja *hypea*, zbog čijeg bi nedostatka igra jednostavno šokirala svojom neočekivanom kvalitetom. No, bez obzira na ovako kasnu najavu *dvojke* (igra samo što nije završena), ovaj put *hype* neće izostati, naprotiv, mogao bi se pretvoriti u pravu *gaming* histeriju i euforiju...

## MRKVA I BATINA

Tako se *Half-Life* prodaje i danas – čak se, što je nevjerojatno, još uvijek nalazi na različitim ljestvicama dvadeset najprodavanijih i najpopularnijih igara, što je, s obzirom na činjenicu da je igra stara više od pet godina, jednostavno fascinantno. Kao dodatni podatak iznosimo i to da se dosad prodao u osam milijuna primjeraka, što je za PC-tržište doista nevjerojatna brojka. Jasno, igra živi upravo zbog svojeg otvorenog koda, podložna manipulacijama i najrazličitijem modiranju, zbog kojeg imamo i takve *multiplayer* klasike poput *Team Fortresa* i *Day Of Defeata*. No bez obzira na *multplayer*, upravo je *single-player* komponenta bila (i ostala) jedna od najboljih smjernica u povijesti PC-igranja koja je zacrtala nove kriterije i pravce razvoja svih budućih FPS-ova, kojih se, međutim neke najnovije igre jednostavno ne drže te zbog toga kretenski propadaju. U čemu je, dakle, bila osnovna HL-ova čar? U naprednoj grafici? U količni oružja? U napucavanju? Svakako, no još je važniji bio način na koji ste putovali kroz igru, a koji danas sami autori zovu "transparenti niz iznenađujućih događaja". Naime, igra vas ni sekunde ne bi ostavljala samog i izgubljenog, zbog čega vam nikad i nije moglo postati dosadno, nego ste svake sekunde mogli vidjeti nešto novo, pa makar bila riječ o najobičnijoj promjeni teksture ili o novoj vrsti neprijatelja. Čarobna riječ tako je bila "skripta". Skriptiranje odgovorno za istinske trenutke užasa u kojima bi iz kakvih vrata iskočile kakve pandže željne vaše krvi, progonile vas horde podivljalih aliena, jednako divljih vojnika i debelih desetometarskih čudovišta. Drugim riječima, igra je počivala na sustavu truda i nagrada, što vas je motiviralo da igrate dalje i dalje... Gledano u retrospektivi, rijetko se koji proizvod približio tom savršenstvu, a za ilustraciju same biti HL-ovog uspjeha mogli bismo navesti *Medal Of Honor* koji si je zbog sličnog pristupa također osigurao pozamašnu količinu slave i kapitala. U redu, ono što proizlazi iz svega je da su autori na originalu zaradili gomilu love, koju će sada u najboljoj maniri hollywodskih blockbustera uložiti u izradu nastavka kako bi ga ispolirali do najsavršenijih detalja kako ništa, ali baš ništa, ne bi bilo prepušteno slučaju! Tako znamo da će se držati provjerenih principa i da ni u kojem slučaju ne žele izmišljati toplu vodu, što je stvarno divno. Čemu petljati s nekim neprirodnim glupostima i upropaštavati uhodan sustav bolesnim taktiziranjima, "originalnim rješenjima" i "novim koncepcijskim pristupima" te se dovoditi u klimavu poziciju neuspjeha? Dajte ljudima ono u što su se i zaljubili i kvit! A ono što ste tražili to ćete i dobiti, jer će s nama opet biti legendarni Gordon Freeman!

## LJUDI U CRNOM

Ooooo da, taj nenametljivi i karizmatični znastvenik koji je silom prilika morao zamijeniti mikroskop puškom. Taj fenomenalno izbalasnirani lik s kojim bi stvarno empatirali zbog njegove ljudskosti i realistično životne prosječnosti. A što će ovaj puta raditi? Malo se toga zna, ali vam sa sigurnošću možemo reći da će stupiti u poslovni odnos s gospodinom G, koji ga je na kraju originala tako perfidno pitao hoće li natrag na XEN ili u državnu službu. Kako je Freeman sve drugo osim suicidalnog imbecila, odmor na XENU nije opcija, već je na meniju upravo određena doza glumatanju ljudi u crnom. A prvi njegov zadatak bit će u takozvanom Gradu 17, smještenom negdje u središnjoj Europi. Baš ćemo ondje vidjeti i novi grafičko-estetski *setting* koji će fino raskrstiti s (ponekad) ponavljajućim strukturama iz Crne Mese i odvesti nas na široke, otvorene, urbane i manje urbane prostore i krajolike. Neobične kombinacije stare tipično europske arhitekture i ultramodernih centara i nebodera zorno će vam pokazati s kojom se količinom žara i vještine ušlo u izradu nastavka. Tako se i iz slika lijepo vidi da se pazilo na svaku pojedinost, poput nijansi tekstura, boje oboda, lukova, prozora, natpisa na hotelima, odbijanje sunca od hi tech konstrukcija i tako dalje. Također, odmah je zajamčena i velika doza raznolikosti pa biste tako u svakome od čak 12 poglavlja trebali naići na potpuno različitu okolinu i objekte. I sve će prilično potrajati jer se, naime, najavljuje da bi svako poglavlje sadržavalo barem tri do četiri sata napete igre, pa si fino izračunajte. Idući element fabularne imerzivnosti bit će

## IZDVAJAMO / Shaderi?

**Naravno, igra će podržavati sve rutine DirectX-a 8, pa se realistična voda koja će distorzirati okolinu definitivno podrazumijeva. Uživat ćemo i u konačno procvjetalom *bump mappingu*, i to na divnim zidovima koji će općinjavati svojom reljefnom hrapavošću, ali i na slinavim alienima koji će se presijavati poput sjajne plastike. Konačno!**

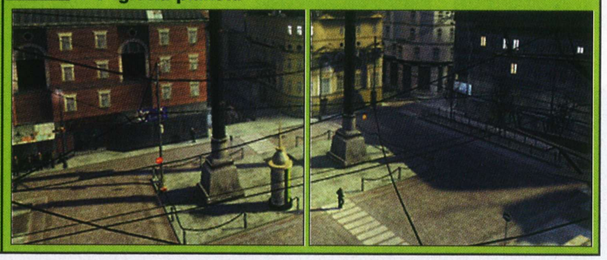
# 4 RAZLOGA ZA PREPOLAVLJANJE DRUŠTVENOG ŽIVOTA

**1.** UŽIVANJE - u izvrsnoj grafici

**2.** GUŠTANJE - u skriptiranim situacijama

**3.** ČUĐENJE - "ragdoll" fizici

**4.** NEVJERICA - da igrate nastavak jedne od najboljih PC-igri na planetu



HM, zašto me ovo podsjeća na Abys?

EGZEKUCIJA po kratkom postupku

*SWAT 3*? Ne, *HL2*!

I ja branim bratstvo i jedinstvo svih naroda i narodnosti

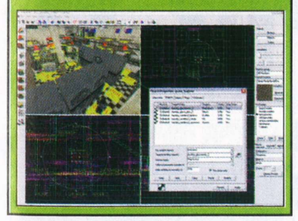
likovi, od kojih vam je nekolicina poznata od prije, poput šeprtljavog zaštitara Barnyja koji vam je u originalu sav oznojen otvarao prokleta vrata. Tu je, naravno, i jedno žensko, čije je ime Alyx, a razvojnom timu služi kao pokazni model novih tehnologija i fora. I to prokleto impresivnih fora, od kojih posebno izdvajamo naprednu facijalnu animaciju odgovornu za nevjerojatnu paletu najrazličitijih osjećaja i psiholoških stanja. Tako ćemo uživati u efektima ljutnje, tuge, radosti, ljubavi itd. te posebno u sinkronizaciji govora baziranoj na realnom vremenu! Da, više nije riječ o animacijskoj skripti nego engine u realnom vremenu analizira audiozapis te ga pomoću nevjerojatnih rutina pretvara u odgovarajuće animacije pravilnog otvaranja i zatvaranja usta! Od ostatka švadre, svakako možete očekivati povratak dobro nam poznatih rakovica i onih odvratnih nakupina živog mesa što visi sa zidova, no sasvim je jasno da će biti i hrpe novih. Odmah ćemo izdvojiti jednog velikog *bossa* koji se zove Strider, ima desetak metara visine i sliči na pauka s onim tankim nožicama. Jedino što pauci s tankim nožiicama ne uništavaja cijele gradske blokove i ne tjeraju u paniku okolni živalj. Dok ovaj hoće... Što, pak, kažete na živinu zvanu hidra, sa sposobnošću da pomoću polja sile od vode stvara definirane objekte *a la* Abys te vas spomenutim predmetima (koji se, naravno, presijavuju poput kroma) još i gađa?!

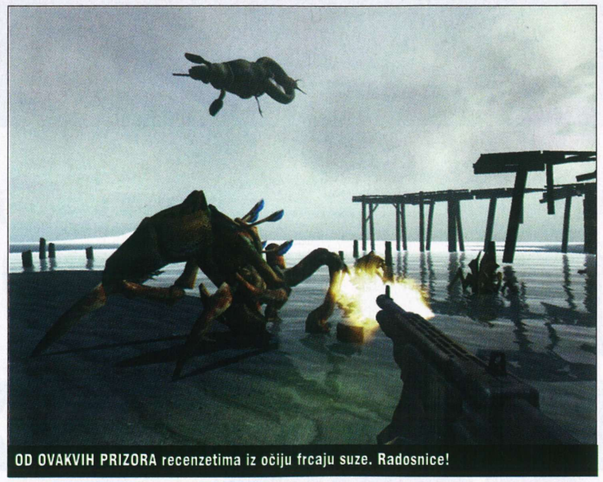
## "Skriptiranje je evoluiralo na dosad neviđene načine!"

AAAAAARGH, došli su s Klendathua!!!

## INFOPLUS/ Precizan rok

**Očekivati od prosječne igre, a kamoli od ovakvog hita da se drži rokova izdavanja čisto je samozavaravanje. No, strategija oko HL2 sve je osim tipična pa nas tako autori UVJERAVAJU da će igra izaći točno 30.09.2003. Ako će stvarno tako i biti, jedini komentar je: kapa dolje!**





OD OVAKVIH PRIZORA recenzetima iz očiju frcaju suze. Radosnice!

### RAGDOLL

Naravno, u cijelu će se situaciju ponovno uplesti omraženi *trooperi*, i to ponajviše zbog scenarističe raznoliko zbog koje ćete u nekim alienima pronaći čak i saveznike. Stoga, svakako očekujte najbolje konspirativno X-filesovske manire, gdje često nećete znati tko tu koga, zašto, kako i pomoću kojeg alata. Što je lijepo, jer je upravo taj pincip u originalu funkcionirao sasvim solidno pa tako svi još uvijek pamtimo zbunjeni izraz vlastita lica kad smo shvatili da dotični dilkani u maskirnim odorama nisu tu da bi nas spasili nego da nas pretvore u vrtno gnojivo. Spomenuti jebatori opet bi trebali imati zavidnu umjetnu inteligneciju zahvaljujući kojoj bi nas flankirali, natjeravali u kutove te organizirano zasipali bombama. Da bismo ih onemogućili u tim nemilim namjerama, koristit ćemo standarnu postavu omiljenog naoružanja o kojoj autori zasad šute, ali su nas barem počastili podatkom da ćemo opet vitlati onom krasnom šipkom. Ovdje ćemo spomenuti i jednu polunovinu što se tiče kombinacije umjetne inteligencije i skriptiranja: naime, dok je u *jedinici* skripta bila uglavnom fiksna, odnosno određeni događaji su se morali dogoditi bez obzira na vaše akcije, sada će to biti malo drugačije. Primjerice, trčite po hodniku jer vas naganja neko čudovište te bježite u susjednu sobu i sklanjate se u kut. Mrcina otprilike zna kamo ste kidnuli pa prvo nabija po vratima, a potom kroz probijenu rupu gura svoja sondažna ticala. I da, budući da ste bili majmun pa se niste skrili iza dvokrilnog ormara, uskoro vas spazi i zakolje. No da ste se skrili, taj skriptirani događaj bi izostao, iz čega vidimo da su osnovni pricipi ostali isti, samo što su neznatno evoluirali... Impresivno skriptiranje bit će dodatno obogaćeno realističnom Havoc fizikom kakvu dosad nismo mogli ni zamisliti, a kamoli vidjeti. Tako su svi objekti u igri sastvaljeni od različitih materijala koji imaju svoju određenu masu, pa će u odnosu na nju u opticaju biti i svi fizikalni efekti poput inercije, parabole pada, odbijanja od okolnih objekata i slično. Otišlo se tako daleko da određeni objekti čak plutaju na vodi (drvo itd.), pa se "ragdoll" jednostavno podrazumijeva. Što je "ragdoll"? Realno izračunavanje ponašanja ljudskog (u ovom slučaju i alienskog) tijela u odnosu na okolinu i okolne sile, što si najbolje možete predočiti tako da napravite lutku i bacite je niza stube. Svaki će se ud pomicati i kotrljati u zavisnosti sa ostalim dijelovima tijela, a efekti koji mogu proizaći iz tih krasota su jednostavno nevjerojatni. Tako se već spominju dvije scene iz prvih tech demoa, gdje u prvoj na vas neki gad zakotura tešku metalnu kantu samo da biste je vi zaustavili preciznim pogotkom iz sačmarice!!! U drugoj, pak, iz prilične blizine napucate krvavog mutanta samo da bi (pazite ovo!) isti bio odbačen na suprotni zid, s kojeg lagano počinje kliziti prema tlu, ostavljajući krvav trag! Ludilo! Istina, nešto slično se najavljuje i za *Doom 3*, ali od ovoga ipak očekujemo više. A kakve će "pile" biti potrebne za pokretanje *Half-Lifea 2*? Ne prejake, jer su (ljubim ih u čelu) plemeniti autori itekako mislili na fanovske zajednice i vjerne korisnike originala, od kojih većina i nema neke ultramoderne strojeve s najskupljim procesorima i karticama. Minimalna konfiguracija bila bi otprilike Pentium 700 i Riva TNT (ejjj, ejjjj!), što na polovici 2003. zvuči sasvim suludo i nevjerojatno. Stoga se na prosječnim strojevima od 2GHz i kakvom nVidijom 4200 ili Radeonom 9000 očekuje sasvim ugodno i glatko igranje. Hoće li doista biti tako i hoće li *dvojka* ispuniti sva naša očekivanja, vidjet ćemo, no u svakom slučaju pred nama su iznimno zanimljivi dani. ■

Al' sam lijep u vojnoj odori »

## IGRAT ĆETE JER...

- morate
- hoćete
- već lagano divljate

Vatra! Hoće li biti bolja nego u Unrealu 2?

UMRI, molim te, umriiiii!

Zdravo, ja sam Mugbabraba, ona je Hikirokoroka

## INFOBOX

**FULL THROTTLE**

- PROIZVOĐAČ
  **LucasArts**
- IZDAVAČ
  **LucasArts**
- ŽANR
  **avantura**
- IZLAZI
  **potkraj godine**

www.lucasarts.com

**LUCASARTS: O ovoj tvrtki ne treba mnogo govoriti, no kakvi smo, moramo ipak nešto prozboriti. Tijekom devedesetih najpoznatija je bila po svojim avanturama, u koje spadaju nezaboravni hitovi kao što su *Monkey Island*, *Indiana Jones*, *Full Throttle* i mnogi drugi. Poslije pokušava napraviti dobru *Star Wars* igru, što joj, dakako, polazi za rukom, a u današnje vrijeme surađuje s mnogim razvojnim timovima koji za nju proizvode kvalitetne igre. Tako vas primjerice očekuju *Jedi Academy* i *Star Wars Galaxies*, prvi MMORPG smješten u Star Wars svemir.**

GLAVNI JUNAK, glavom i leđima

### Macho momak Ben ponovno u akciji

# FULL THROTTLE HELL ON WHEELS

« Cowpoke! Sudeći po liku reklo bi se kako imamo negativca

**"Očekujemo, dakako, mnogo tučnjave i dobre glazbe"**

PIŠE **Goran Račić**
goran.racic@janus.hr

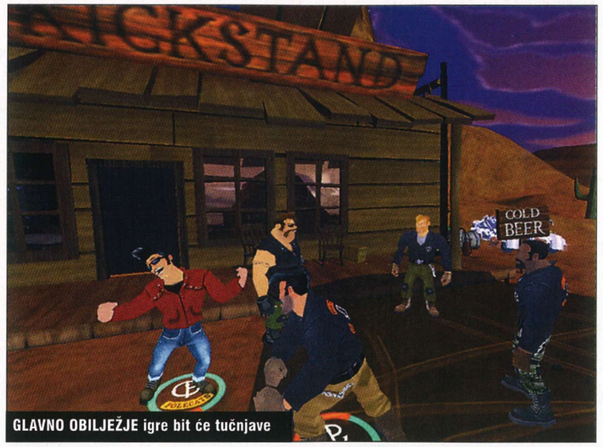
Od originalnog *Full Throttlea* prošlo je doista mnogo vremena; sjećate se, tvrtka poznata po svojim superkvalitetnim avanturama, LucasArts, izdala ga je još davne 1995. Tako dobar prikaz slobodnog i nesputanog motorističkog načina života nismo još vidjeli, a cijela je igra, osim toga, bila popraćena i s mnogo šala i pošalica. Jedna od najspominjanijih scena je ona kada glavni lik, motorist Ben, razgovara s barmenom. Sjećate se, kad vam god barmen ne bi htio otkriti neku informaciju, trebalo ga je samo uhvatiti za prsten u nosu i nabiti na šank. Živjeli motoristi!
Nešto prije ovogodišnjeg E3-ja, LucasArts je najavio rad na novom nastavku - zapravo, najavljen je on već znatno prije, ali nije službeno predstavljen. Pojavljuju se već i prve informacije, slike, neke ideje, a mi to sve spremno gutamo. Koliko li će ih tek biti kad prođe E3?
No, da ne duljimo previše, *Full Throttle: Hell on Wheels* i dalje će pratiti poznatog nam junaka, tj. motorista Bena. On i njegova banda Polecats imat će pune ruke posla: u originalu smo morali osvjetlati svoje ime te dokazati da smo pravi motorist, dok ćemo se pak u nastavku baviti sprečavanjem gnusne i pokvarene rabote. Kako se u Benovom životu ne događa bogzna što, i dalje mu je glavna preokupacija vožnja cestama El Nade, dakako, uz povremeno zaustavljanje u obližnjim birtijama. Međutim, takav način života iznenada je došao u pitanje jer netko uništava ceste kojim Polecatsi krstare.
Baš nas zanima kako će to "otkrivanje" razrovanih cesta izgledati - u originalu smo već na početku igre vidjeli odličan Benov pad. Prisjetite se animirane scene gdje glavni lik juri cestom na stražnjem kotaču, nakon čega prednji kotač otpadne. Bilo bi zgodno da takvo što ponove i u nastavku.

Glavno obilježje igre bit će tučnjave

## IZDVAJAMO

### LUCASARTSOVO SPAVANJE

**Koliko mi god govorili da je LucasArts dobra tvrtka, već dugo nisu sami proizveli neku dobru igru. Trenutačno se nigdje ne spominje da se *Full Throttle: Hell on Wheels* radi izvan matične tvrtke. Nadamo se samo da su se tijekom godina opametili i da će sve svoje resurse staviti u izradu te igre - ako se to ne dogodi i igra propadne, želimo ni zamisliti njihov idući naslov. Kad smo već kod toga, čini se da će to biti *Sam&Max 2*.**



GLAVNO OBILJEŽJE igre bit će tučnjave

O JEAH, BABY... Who is the man. Say it

### POTRAGA ZA ASFALTOM

Nakon što otkriju da su ceste uništene, Polecatsi kreću u potragu za suparničkom bandom nazvanom Hound Dogs jer misle da je ona to učinila. Ipak, nije sve tako jednostavno kako se čini; uskoro će se otkriti zaplet epskih razmjera u kojem vas doista očekuje svašta. Da bi se obranio motoristički način života, Benu se pridružuju i neki stari znanci iz originala. Tako ćemo vidjeti Benovog mentora, Father Torquea, i zgodnu nasljednicu Corley Motocycle Company, Maureen Corley.
Za razliku od originala, gdje je bilo malo akcijskih sekvenci, u nastavku će ih biti znatno više, dok će same avanture biti nešto manje. Razlozi vjerojatno proizlaze iz činjenice da igra izlazi i za konzole (PlayStation 2 i Xbox) i za PC, iako mi nismo baš sigurni da je to dobro. Kroz veći dio igre očekuju vas prave tučnjave – tako vas primjerice očekuju prave "kafanske" borbe u kojim se lome boce na tuđim glavama, razbijaju stolice i stolovi i, dakako, na kraju netko uvijek izleti kroz (zatvoren) prozor. Osim šakama, Ben će dijeliti udarce i pomoću čak 40 oruđa, a tu pretežno spadaju šipke, već navedeni stolci te gitara kao poslastica. Dakako da će naš glavni junak u tim tučnjava pobrati i batine, stoga će lijepo nakon svake borbe popiti pivo ili dva ne bi li povratio zdravlje. Nije baš da promovira zdrav život, ali ipak valja imati na umu da je riječ o motoristi.
Bit će tu i borbe na motorima, baš kao i u originalu, ali ovaj put nećemo voziti samo Benov modificirani *corley* nego će se tu naći i nekoliko dodatnih vozila.
Dakako, osim akcije, spremite se i na rješavanje zagonetki, na koje ćete nailaziti posvuda. Nadalje, treba reći i to da vas očekuje 35 različitih nivoa na 20 lokacija. Brine li vas možda što u igri koja bi trebala biti avantura postoje nivoi?!
Čini se da bi igra mogla izgledati poput najnovijeg LucasArtsova *Indiana Jonesa*, samo što će sve biti još dodatno poboljšano. Naime, oprostit ćemo se od starog, dobrog point'n'click sučelja te prijeći na praćenje lika sleđa. Razvojni tim se kune da će kameru tako dobro postaviti da nikad neće doći do zaklanjanja pogleda nekim objektom, a mi se iskreno nadamo da je to istina jer od ovog naslova doista očekujemo tehničko savršenstvo. Što se grafike tiče, sudeći po slikama, nekako nam se čini da je sve moglo bolje izgledati, ali opet, valja imati na umu da igra izlazi tek potkraj godine, do kada je mogu tako ušminkati da je nećemo ni prepoznati. Osim toga, možda bude i odgođena, kao što to obično biva, pa će doista imati dovoljno vremena da je maksimalno ušminkaju. ■

## IGRAT ĆETE JER ...

- **ste barem jednom u životu poželjeli biti motorist**
- **volite sve što izlazi iz LucasArtsove radionice**
- **su vam Ben i škvadra poput rođene braće**

SAMURAI JACK, uvoz iz Japana

**"Čini se da je LucasArts popustio pritisku konzola"**

NAJNOVIJE VIJESTI, SLIKE, KOMENTARI I ANALIZE IGARA U RAZVOJU

"NAJBOLJE OD KRALJEVSTVA AZEROTH"

# WORLD OF WARCRAFT

**"Nijednoj *online* igri se ne veselimo kao *World Of Warcraftu*"**

**INFOBOX**
- WORLD OF WARCRAFT
- PROIZVOĐAČ: Blizzard
- IZDAVAČ: Vivendi
- ŽANR: MMORPG
- IZLAZI: u prvoj polovici 2004.

www.blizzard.com/wow/

Kad je Blizzard prvi put predstavio kraljevstvo Azeroth i svijet Warcrafta, nitko nije ni mogao pomisliti u što će se to pretvoriti. Vidjeli smo tri naslova odlične strategije u stvarnom vremenu – treći, *Warcraft 3*, općinio je mnoge i serveri na Battle.netu su stalno puni.

No, dolazi novo vrijeme, vrijeme MMORPG-a. Tu na scenu ulazi World of Warcraft, golem svijet svima nam poznat iz dosad igranih RTS-ova. Sve ono što smo gledali iz zraka, sve one jedinice koje smo vodili u ratničkim pohodima opet ćemo vidjeti, ali kroz perspektivu prvog lica. Blizzard se potrudio napraviti igru koju je lako i zabavno igrati. Da bi to postigli, dizajnirali su velike gradove, sela, rudnike, pustare, ma sve što treba jednom pravom igraču.

Da zabava nikad ne bi jenjala, u središtu svega su bitke. Kako Blizzard kaže, u *Warcraft* serijalu najvažnije su bile bitke, pa je bilo logično preseliti ih i u *World Of Warcraft*. Iako će to dobrim dijelom biti borbe protiv računalno upravljanih likova, kažu da će i *player vs. player* borba biti poduprta.

MMORPG igre često nemaju baš neku grafiku, dok su sami likovi loše animirani, no ovdje to nije slučaj. Razvojni tim je tome posvetio iznimno veliku pozornost, pa se tako neke animacije izravno nadovezuju na razgovore koje vodite. Stavite li na kraju rečenice upitnik, vaš lik će raširiti ruke u čuđenju.

Konačno se javlja govor tijela koji će igru dignuti na novu razinu.

Igra tek sad lagano ulazi u beta fazu testiranja, pa nam se valja strpjeti dok ne izađe. Ali kad izađe, bit će to hit nad hitovima. *(gr)* ■

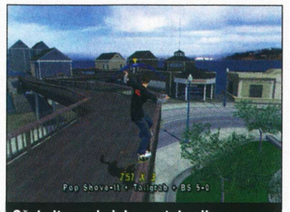
Čiča nekako čudno gleda mlade dame

Patuljak u svoj svojoj slavi

"DASKA KOJA NIKAD NE POSUSTAJE"

# TONY HAWK'S PRO SKATER 4

**"S malim preinakama, *Tony* ide dalje"**



Očekujte svakojake vratolomije

Ekstremna verzija igre leti, leti

Kao što *Fifa* čvrsto vlada u svojem žanru, tako i *Tony Hawk* vlada simulacijama vožnje *skateboarda*. Istina je da je više poklonika nogometa nego vožnje *skatea*, ali nije lako biti na vrhu. Što nam *Tony Hawk* svake godine nanovo dokazuje, naime, svake godine dobivamo nove nastavke u koje se ulaže dosta krvi i znoja.

A uskoro ćemo dobiti i četvrti, koji se radi za konzole, PC i Mac. U najnovijem nastavku vidjet ćemo neka sitnija poboljšanja igre, ali ipak prilično važna pa se na kraju nećemo osjećati prevarenima. Tu ponajprije mislimo na uklanjanje limita od dvije minute po stazi. Konačno je nekome došlo iz guzice u glavu da nas puste da radimo što želimo i kako želimo. Budući da vremenskog ograničenja nema, očekuju nas mnogo veće staze s dosta uzbudljivih ciljeva. Tijekom igre nailazit ćemo na likove koji će nam davati zadatke - tako ćemo npr. morati naći određeni skup predmeta, napraviti određenu figuru na određenom mjestu, ciljeva neće manjkati, a mi se ne bunimo. Neke zadaće i trikove izvodit ćemo na specifične načine jer će to ovisiti i o liku s kojim igramo. Slične stvari smo vidjeli i u prošlim nastavcima, ali ovdje će to biti dosta izraženo. Recimo Jango Fett će imati posebni potez, zvan *jango jump*, koji će ga lansirati visoko u zrak zbog korištenja *jump jeta*. Normalno, specijalni likovi će se morati otključavati, kao i prije.

Oni koji imaju pristup kakvom LAN-u veselit će *multiplayer* mod, koji će podržavati do osam igrača. *(gr)* ■

**INFOBOX**
- THCP 4
- PROIZVOĐAČ: Neversoft Entertainment
- IZDAVAČ: Aspyr
- ŽANR: arkada
- IZLAZI: u ljeto

www.beenox.com/games.html

"BIT ĆE TO UISTINU PRAVI SF STRATEGIJSKI HIT!"

# HOMEWORLD 2

**INFOBOX**
- GTA VICE CITY
- PROIZVOĐAČ: RELIC
- IZDAVAČ: Sierra
- ŽANR: Space RTS
- IZLAZI: 22.7.2003

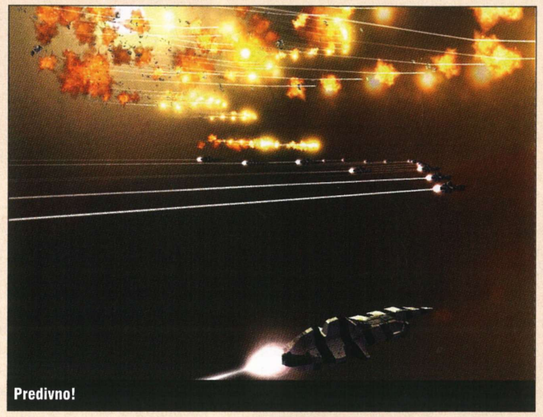
www.homeworld2.sierra.com

Nismo li jednostavno predivni? Eto, zahvaljujući našoj neizmjerljivoj dobroti i mukotrpnom radu, možete uživati u nekim dosad neviđenim slikama iz *Homeworlda 2*. Znamo, znamo, slike su jednostavno nevjerojatne, lijepo se vidi da se razvoj te obećavajuće strategije bliži kraju i da je upravo impresivna grafika jedna od najvećih kvaliteta tog dugoiščekivanog nastavka... Svemir tako neće biti tek crni vakuum nego divno mjesto natrpano najrazličitijim efektima koji će tvoriti maglice, električne oluje, prekrasna sazvježđa i tako dalje, dok će posebno impresivni biti svemirski brodovi, koji će ovaj put biti i nekoliko puta veći od onih iz originala. Inače, za cjelokupni grafički dizajn opet je odgovoran Rob Cunnigham, čiji se crtački SF talenti tako vjerno pretaču u punokrvnu 3D grafiku, a svojom romantičnom ljepotom ponekad podsjećaju na radove legendarnog Moebiusa. Naglasimo i da je glavni dizajner prije radio na hitovima poput *Spidermana 2*: *Enter The Electro* te *Impossible Creaturesa*, a znamo li kako su oni bili uspješni, možemo doista mnogo očekivati. A nova faca u kvartu je određeni Stephan Morichere-Matte, koji se inače bavi robotikom i razvojem umjetne inteligencije! Sve u svemu, uz prokušanu priču, goleme brodove, predivnu grafiku i slobodu rata i pokreta, *Homeworld 2* već i prije službenog izlaska proglašavamo klasikom! *(kl)* ■

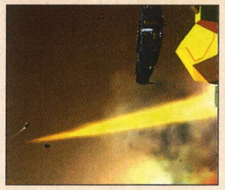
Prekrasno!

Ushićujuće!

**"Iako autori kažu da je riječ o evoluciji, mi ipak smatramo da je riječ o revoluciji"**



Predivno!



VIBRA

"POVUCI-POTEGNI U ČERNOBILU"

# S.T.A.L.K.E.R. OBLIVION LOST

Razvojni tim GSC Game World već je dokazao da zna raditi odlične igre. Prije svega, tu su RTS-ovi poput *Cossacsa* i nedavnog *American Conquesta* – no, čini se da im to nije dosta jer sada rade na kombinaciji FPS-a i RPG-a koji bi mogao posramiti sve dosadašnje igre. Riječ je o S.T.A.L.K.E.R.-u, igri koja je inspirirana knjigom "The Roadside Picnic" (ne znamo naslov na ruskom) braće Strugatski i filma Stalker ruskog redatelja Tarkovskog.

Radnja se događa desetak godina u budućnosti nakon što Černobil još dva puta eksplodira i kontaminira veliko područje. To područje nazvano je Zona i višemanje smrtonosno je za većinu bića. No, kako mi nismo u toj

**" Bivši SSSR je prava riznica, barem što se dobrih razvojnih timova tiče "**

skupini, krstarit ćemo po Zoni i uživati u 15 velikih misija koje se odvijaju na terenu veličine od jednog do pet kilometara četvornih.

Kako trava samo stvarno izgleda

Sama igra se dosta ugledala na *Morrowind*, tj. na njegov otvoreni karakter. Tako će se i u Zoni moći obavljati različiti zadatci, nevezani za glavnu radnju, koji će vam omogućiti da nabavite uvijek potreban novac ili da upotpunite arsenal oružja.

Zona je dizajnirana tako da podsjeća na pravi Černobil - čak 60 posto građevina u igri postoji u stvarnosti jer je razvojni tim otputovao u Černobil i slikao sve zgrade. Vražji manijaci.

Ova zanimljiva igra trebala bi izaći do kraja godine, a po svemu sudeći, prodavat će se kao luda. *(gr)* ■

**INFOBOX**
- S.T.A.L.K.E.R. OBLIVION LOST
- PROIZVOĐAČ: GSC Game World
- IZDAVAČ: THQ
- ŽANR: RPG/FPS
- IZLAZI: do kraja godine

www.stalker-game.com

# Intervju | ANDREJ SALNIKOV

**■ Predstavite se i recite na kojim naslovima radi Vaš razvojni tim.**

Zovem se Andrej Salnikov, radim kao PR za GSC Game World. Trenutačno tim radi na *Cossacs 2: Napoleonic Warsu*, povijesnom RTS-u, *FireStarteru*, arkadnom FPS-u, te S.T.A.L.K.E.R.-u, kombinaciji RPG-a i FPS-a.

**■ Recite nam nešto više o S.T.A.L.K.E.R.-u.**

Igra se temelji na knjizi ruskih autora kao i filmu nastalom po knjizi. Glavni lik je mladi Stalker, koji odlazi u kontaminiranu zonu oko Černobila da bi ondje tražio različite predmete, koji se mogu za dosta novaca prodati na crnom tržištu. Tijekom igre rješavat će različite tajne koje Zona krije, no neka to ostane iznenađenje.

**■ Prema filmovima i sceenovima, igra izgleda fantastično. Koji engine koristite?**

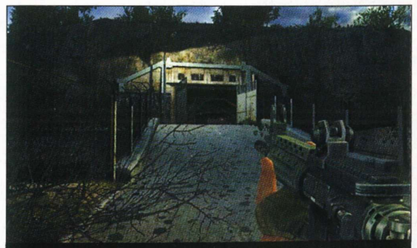
Engine se zove X-ray, a na njemu radimo već više godina. Ima velike mogućnosti, može iscrtavati veliki broj poligona po sličici, ali najvažniji su efekti koji se s njim mogu proizvesti. Možete očekivati visoko kvalitetan *bump mapping*, meke sjene koje svi objekti bacaju, vremenske uvjete, izmjene dana i noći...

**■ Kakvo ćemo naoružanje koristiti u igri?**

Možete očekivati oko 30 oružja; tu su uključena neka standardna kao *makarov*, ali i oružja koja su tek nedavno dizajnirana kao npr. FN 2000. Sva će se ona dati modificirati s kupljenim ili pronađenim predmetima.

**■ Nakon što igra izađe, hoćemo li vidjeti proširenje?**

Nismo sigurni, ali željeli bismo napraviti nastavak. No, to najviše ovisi o tome kako će igra proći kod publike i u trgovinama. ■



Veliki dio građevina prenesen je iz stvarnog svijeta

Pozornost je posvećena igrama svjetla i sjene

## Electronic Eertainment Expo 2003 - Los Angeles

# GODINA NASTAVAKA

PRIPREMILI PRIPREMILI PRIPREMILI PRIPREMILI PRIPRE
Damir Đurović, Berislav Jozić Krešimir Lauš,
Goran Maravić, Patrik Pencinger

**Još jedan superatraktivni i glamurozni E3 je iza nas, stotine novih najavljenih naslova, razbacivanje s brojkama o rastućoj novčanoj vrijednosti industrije igara te ludi noćni partiji i ove godine su bila glavna obilježja tog najvećeg gejmerskog događaja**

Sredina je svibnja – vrijeme za E3. Electronic Entertainment Expo 2003 održao se na nekoliko hektara konvencijskog centra u Los Angelesu, od 13. do 16.5., te odredio ritam u kojem će plesati industrija videoigara u idućih godinu dana

Prošao je i ovogodišnji 'sveti gral' igraće industrije – Electronic Entertainment Expo. E3, za frendove. Devetu godinu zaredom više od 10.000 industrijskih specijalista našlo se još jednom u vrućem i udaljenom Los Angelesu. Kao i svake godine, predstavljena je gomila novih naslova koji će uskoro u trgovine, onih koji su još u razvoju i onih koji su *još uvijek* u razvoju. Osim najava novog zabavnog softvera, posjetitelji E3-ja mogli su posjetiti neku od 33 specijalizirane konferencije i otvorene diskusije koje su organizirali vodeći igrači u industriji. Ove godine predavanja su pokrivala široku lepezu tema, od uspješnih poslovnih strategija preko načina razvoja videoigara do aktualnih trendova *online* i *wireless* igranja.

Ponosni smo što vam doista prvi u tiskanom obliku možemo donijeti sve najvažnije novosti s E3-ja. Zbog ovogodišnjeg E3 čak smo morali stopirati broj, kako bismo izašli neposredno nakon sajma. Zbog ograničenosti vremenom i prostorom, donosimo vam pregled najvećih naslova i najznačajnijih događaja – dok za idući broj pripremamo iznimno opširan pregled svih predstavljenih i najavljenih igara, i to po izdavačima.

Unatoč činjenici da je globalna ekonomija proteklih godinu dana doživljavala nevjerojatne potrese te da je recesija zahvatila cijeli svijet, industrija videoigara nezaustavljivo napreduje i raste. Kao da je razvila imunost na smjernice globalne ekonomije. A kako i ne bi. Sve je više igrača videoigara, a kako prodaja igara raste, povećavaju se budžeti novih naslova. S više novca i uz bolju tehnologiju – za čiji se razvoj ponajprije brinu nVIDIA i ATI, igre postaju još atraktivnije i bliže stvarnosti, a samim time atraktivnije većem broju kupaca. Sve je još i više nego prošle godine u tri dimenzije. Konstantno se ruše rekordi poligona u igrama, tekstura zalijepljenih na 3D modele glavnih likova – i mnogih drugih tehničkih kategorija koje nam računalne igre vizualno približavaju već zastrašujuće blizu stvarnosti. Specijalni efekti sve su impresivniji, a igre sve rafiniranije iz generacije u generaciju.

Postoji nekoliko tipova izlagača na E3-ju.

Najatraktivniji nastup, bez iznimke, ostvaruju oni najimućniji – pogledajte samo okvir sa *showom* koji je napravio Microsoft. Zamjetno je povećanje broja novih tvrtki na E3-ju, primjerice samo iz Koreje pristiglo je čak 17 potpuno novih kompanija koje su ove godine debitirale. Štandovi (hale u slučaju velikih) su i ove godine na E3-ju bili prepuni uobičajenih rekvizita. Najnoviji softverski i hardverski uratci prezentirani su uz gomile golemih tankih LCD i plazma ekrana pred kojima i po kojima plaze obavezne hostese – koje su ove godine, ako je to uopće moguće, bile čak i više razgolićene nego prošle. Kako kažu u Tecmu (Dead Or Alive): "Da smo ih više razgolitili, privela bi nas policija."

**"Nadolazeće videoigre, tehnologija u razvoju i gomile oskudno odjevenih komada koji se šepure po štandovima – uobičajeni sastojci dobrog E3-ja"**

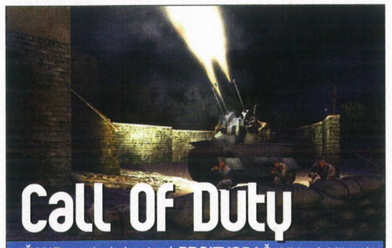
Razvoj igara više nije ograničen samo na osobna računala (PC) i konzole nego se vrlo mnogo radi i za mobilne uređaje poput mobilnih telefona i osobnih digitalnih pomoćnika (tzv. PDA-ova). To je potencijalno jako veliko tržište, a kako se čini, prema prvim pokazateljima, korisnici su spremni platiti za taj softver, i to distribuiran preko mreže. Nokija primjerice veliku količinu novca ulaže u svoju 3D prijenosnu igraću platformu/telefon N-Gage, koju je iznimno snažno promovirala na E3-ju. Jedan od N-Gageovih potencijalnih velikih hitova je *Red Faction*, čiji se drugi nastavak nedavno pojavio na tržištu "fiksnih" platformi. Da je prijenosno u modi, dokazuje i Sony koji je predstavio novu konzolu iz Playstation serijala. Ne, nije riječ o Playstationu 3 ( na njega ćete se još dobrano načekati) nego o potpuno novom konceptu prijenosne konzole koju je Sony nazvao PSP.

Prijenosni Playstation imat će 16:9 ekran, igre će imati na 1.8 GB optičkom disku, a na tržište će stići taman negdje za Božić 2004. Sony je, čini se, krajnje ozbiljno poželio konkurirati Nintendu i njegovu GameBoyu (Advance) koji trenutačno apsolutno suvereno vlada globalnim tržištem uređaja tog tipa.

U industriji videoigara počela se vrtjeti suludo velika količina novca. Prihod od prodaje računalnih igra samo prošle godine iznosio je gotovo 12 milijardi dolara samo u Americi. Globalno se brojka kreće negdje oko 25 milijardi dolara i stalno raste! Većinu od toga ostvarile su konzole, na PC otpada tek nekih 1.4 milijarde. Budžeti nekih igara dosežu desetke milijuna dolara – a očekuje se da će to još rasti. Stoga ni najmanje ne čudi sav glamur, *hype* i golema reklama oko svega na E3-ju. Sveukupno je predstavljeno više od 1.350 naslova. Čak 57% od toga igre su za konzole, 27% ih je za PC. Slijede ručna računala s 9% te mobilni telefoni s 5%. Tek 2% otpada na isključivo Internet igre. Tržište igara financijski je poraslo. Samo prošle godine za cijelih 20%. No, broj prošle godine izdanih naslova bio je 50% veći. Stoga ne čudi što je mnogo projekata financijski razočaralo – i propalo. Nagrade za uspjeh su veće, ali se zahtijeva i veći ulog. Stoga projekti sa sobom nose i veći financijski rizik od propadanja. Ipak, na greškama se uči. Čak su i velike kompanije odlučile radije izdati manji broj igara, ali kvalitetnijih. Iz te perspektive, nemojte se začuditi ako 2003. bude proizvedeno manje igara nego 2002., a sama zarada i rast industrije budu veći. Kako će se povećavati broj kućanstava osposobljenih da budu konzumenti videoigara (tj. imaju PC ili neku konzolu), tako će i cijene igara padati. Očekuje se da će sa sadašnjih 50 američkih dolara većina igara pasti na 20-30 dolara. Bit će to rezultat diktata iznimno jake konkurencije.

### NASTAVCI i LICENCIJE

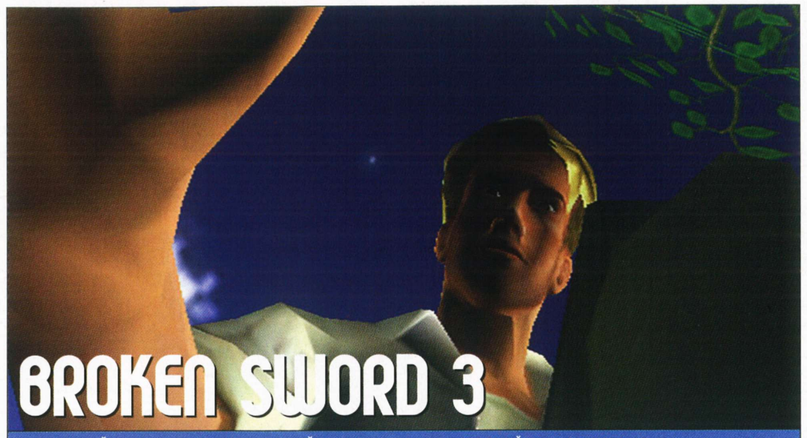
**Sve je izraženiji trend proizvođača igara da sve manje idu u rizik. Naime, razvijaju se i dorađuju postojeći žanrovi i igre. Tako su dobar dio budućih hitova predstavljenih na E3-ju i ove godine – nastavci. Najveći budući *blockbusteri* ovogodišnjeg E3-ja su *Doom 3*, *Half-Life 2*, *Halo 2*, *Gran Turismo 4*, *Metal Gear Solid 3*, *Sims 2*. Uočavate li pravilo? Vrlo je popularno ponovno raditi igre po licenciranim imenima, a najčešće se otkupljuju prava za izradu igara prema popularnim filmovima i serijama. Tu su tako *Enter The Matrix*, *Termintator 3: Rise Of The Machines*, *Finding Nemo*, *Spiderman* - da nabrojimo samo neke.**



# Call Of Duty

**ŽANR:** tactical shooter | **PROIZVOĐAČ:** Ubisoft Milan | **IZDAVAČ:** Ubisoft | **IZLAZI:** najesen

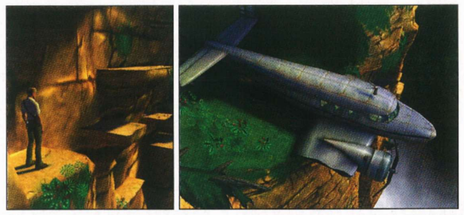
Ovo je naslov koji će se baviti najvećim sukobima 20. stoljeća. Prvi će nastavak za temu imati 2. svjetski rat. Naglasak će biti na realističnosti ratnih sukoba pa zato lik kojim ćete upravljati neće biti Rambo koji će sam pobiti tri milijuna neprijatelja nego samo jedan kotačić u stroju rata koji se boji i umire sa svojim suborcima. I kad je riječ o oružjima, težit će se ka što većoj autentičnosti. Autori će, dakako, pokušati biti i povijesno točni, bez da se ijedna strana izuzme u sukobu pa će tako postojati američka, britanska i ruska kampanja, gdje će se vojnici različito boriti, ovisno već o karakteristikama iz stvarnosti - npr. Rusi su pobjeđivali zbog golemog broja vojnika.



# BROKEN SWORD 3

**ŽANR:** avantura | **PROIZVOĐAČ:** Revolutin Software | **IZDAVAČ:** THQ | **IZLAZI:** 10. listopada

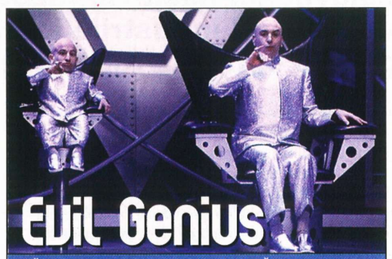
Iako ste o ovoj igri čuli već podosta, vrijeme je da vas počastimo nekim novim detaljima. No, prije toga, još jedan *recap. Broken Sword 3* nastavak je jedne od najpopularnijih avantura svih vremena koja je svoju slavu, između ostalog, stekla i zbog nenametljive prezentacije i priče, u kojoj smo koketirali između stvarnog i irealnog, običnog i mističnog. Romantična pozadina te divne igre bila je dovoljna da stvori horde vjernih obožavatelja, a sada se konačno vraća. Najnovije informacije? Pa, prije svega, valjalo bi spomenuti da će, iako u 3-D-u, igra biti prilično nezahtjevna kako bi je mogli igrati najširi slojevi publike i svi zaljubljenici prethodnih nastavaka kojima primarni cilj u životu nije nabrijavanje PC-ja za igranje "skupocjenih" FPS-ova. Tako se preporučuje CPU u rangu kojih 700 MHz i 3D kartica sa "samo" 32 MB RAM-a. Osim toga, igra se paralelno radi za PS2 i Xbox pa stvarno ne bi trebala biti previše zahjevna. I da, glas našeg Georga će i dalje interpretirati George Saxon kako bi se osigurao kontinuitet! Na kraju, priča se da će akcija i *stealth* biti tek začin, kako se ne bi upropastilo ovo ipak primarno avanturistično iskustvo. Zasad toliko, više kad igra konačno stigne.



# Commandos 3: Destination Berlin

**ŽANR:** taktička igra | **PROIZVOĐAČ:** Pyro Studios | **IZDAVAČ:** EIDOS | **IZLAZI:** potkraj listopada

Najbolja taktička igra ikad, napravljena za strpljive i one sklone razmišljanju, dobiva svoj treći nastavak. Iako su svi dosadašnji *Commandosi* imali prekrasnu grafiku, s obiljem detalja, developeri su ovaj put otišli korak dalje. Karte su nešto manje, ali zato mnogo detaljnije. Veći je naglasak na akciji s novim akcijskim elementima poput zasjeda, frontalnih napada i *bossova* na nivoima. No, ipak će igra zadržati poznatu atmosferu *Commandosa*. Borit ćete se u tri kampanje: Normandija, Staljingrad i Srednja Europa, i to redoslijedom koji sami odredite. Igra će po prvi put podržavati i *deatmatch multiplayer* za okršaje s prijateljima u LAN-u ili preko Interneta.



# Evil Genius

**ŽANR:** antišpijunska | **PROIZVOĐAČ:** Elixir Studios | **IZDAVAČ:** Vivendi | **IZLAZI:** najesen

Vivendi je najavio novu igru, koja će biti kombinacija strategije i simulacije, nazvanu *Evil Genius*. Idejno je zasnovana na fantazijskim špijunskim serijalima poput Austin Powersa, James Bonda, no ovaj put na strani zla. Iz tajne otočne baze kotrolirat ćete hordu podanika pomoću kojih ćete zagorčavati život svim tajnim agentima ovog svijeta. Morat ćete izgraditi i održavati vaše tajno znanje, trenirati podanike te, naravno, braniti se od bahatih megaheroja. Na ovogodišnjem E3-ju održana je zatvorena prezenacija *Evil Geniusa*, ali vjerujemo da će priložene slike dostatno dobro ilustrirati tematiku te igre.

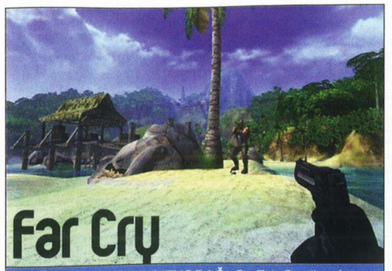
# Dungeon Siege 2

**ŽANR:** action RPG | **PROIZVOĐAČ:** Gas Powered Games | **IZDAVAČ:** Microsoft | **IZLAZI:** 2004.

Ako je suditi po službenom *traileru* prikazanom na E3-ju, ova će igra biti apsolutni mrak! Sve su scene izvedene u realnom vremenu pomoću moćnog enginea, a ako vam kažem da izgledaju kao prokleti CGI, sve vam je jasno! Golema čudovišta koja se nabacuju kamenjem, horde orkova koje trče kroz šumu, ispucavanje strijele s plavim plamenom koji obasjava okolne zidove stalaktitima napunjene pećine, nevjerojatni efekti eksplozija, *particle* efekata i tako dalje, i tako dalje. U svakom slučaju, vidi se da će to i dalje biti prije svega jedan brz i dinamičan *hack and slash* RPG, jedina njegova negativost je što izlazi tek 2004.







# Far Cry

**ŽANR:** FPS | **PROIZVOĐAČ:** CryTek Studios | **IZDAVAČ:** Ubisoft | **IZLAZI:** TBA

Ljetujući na tropskom otoku, glavni junak ove igre nađe se usred genetskog eksperimenta luđaka koji je zaključio da je čovjek genetska slijepa ulica i da mora preuzeti stvari u svoje ruke da spasi budućnost svijeta. Barem on to tako vidi. Naravno, kako to obično biva, stvari krenu nepredvidenim tijekom i vi se borite za spas svijeta. Kao neprijatelji naći će se tu znanstvenici, bande plaćenika i vjerojatno nekih neuspjelih eksperimenata. Težnja će biti na grafičkom engineu sposobnom za goleme otvorene prostore gdje ćete, ako se popnete na neku planinu, pomoću dalekozora moći vidjeti gdje ste bili znatno prije.

# Fifa 2004

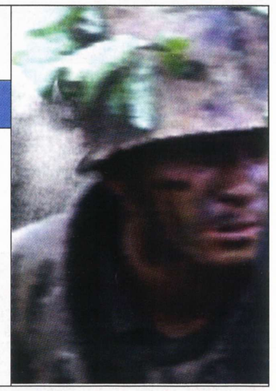
**ŽANR:** sport | **PROIZVOĐAČ:** Electronic Arts | **IZDAVAČ:** Electronic Arts | **IZLAZI:** najesen

Supernogomet se sprema za još jedno izdanje. Kao i svaka nova inkarnacija *Fife*, tako će i ova imati nešto uljepšanu grafiku, poboljšanu, opširniju animaciju igrača te dodatno zaglađene pokrete i rafiniraniji fizički model. Tu je i više od 500 otkupljenih licencija, što znači da yas očekuju svi najnoviji timove, lige i više od nevjerojatnih 10.000 igrača! Od većih novosti spomenimo izmijenjen *carier* mod, a ubačeni su i neki *managerski* elementi. Kontrole igrača bi morale biti brže i uglađenije. Međusobni ogledi moći će se organizirati i *online*.

# Operation Flashpoint 2

**ŽANR:** FPS | **PROIZVOĐAČ:** CryTek Studios | **IZDAVAČ:** Ubisoft | **IZLAZI:** TBA

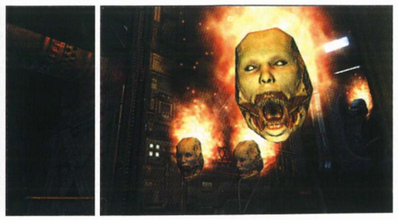
Najinteraktivnija i svakako jedna od najboljih igara na PC-ju dobiva svoj nastavak. Da odmah riješimo sva nagađanja - da, jedno od bojišta u novom *Operation Flashpointu* bit će i Vijetnam. Osim Vijetnama, bit će tu i drugih bojišta smještenih u Aziji, Africi i Srednjoj Europi u situacijama što bi bilo kad bi bilo iz ranih 70-ih prošlog stoljeća. Svaki ratni zaplet bit će temeljen na stvarnim događajima iz tog doba. Igru će pokretati potpuno novi grafički engine, koji će ispraviti neke nedostatke staroga i zacijelo biti vrlo impresivan. Prvi Flashpoint engine ima savršeno modelirana vozila, a developeri nas uvjeravaju u mnogostruko poboljšanje nove inačice.



# DOOM 3

**ŽANR:** FPS | **PROIZVOĐAČ:** id Software | **IZDAVAČ:** Activision | **IZLAZI:** 3.10.2003.

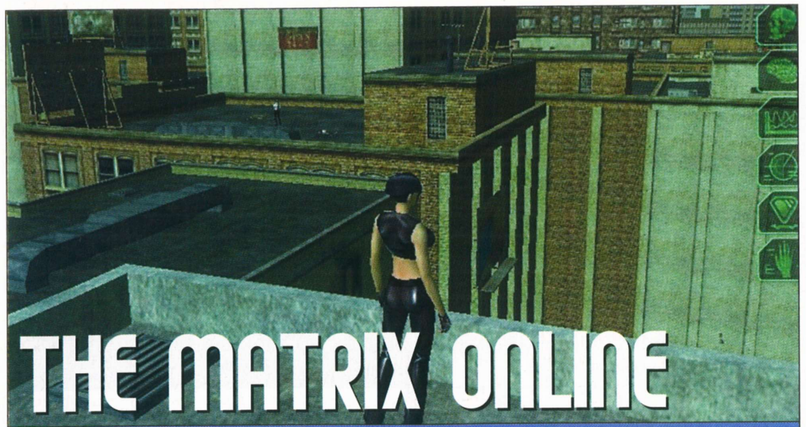
*Dumčina 3* nam se približava. Genijalci iz kockastog staklenog zdanja u Teksasu koji vole brze sportske aute – aka. Id Software - spremni su ispljunuti još jedan nastavak *the* FPS-a. Dakako, ponovno će postaviti standarde ostalim proizvođačima – koji će ih potom godinama dostizati. Očekujte grafiku barem stupanj-dva bolju nego što smo je imali prilike vidjeti u nedavno procurjeloj alfa-inačici, *horror* ugođaj i bačve generiranog adrenalina. Igra je prvi put najavljena prije otprilike 2 godine, kada je javno poslužila za demonstriranje snage tada ispod čekića izašlog GeForce 3 čipa. *Doom 3* bit će FPS pogonjen pomno, do u detalje razrađenom pričom i skriptiranim akcijama koje će se pobrinuti za jedinstven doživljaj u načinu igre za jednog igrača. Inače, id već usko suraduje s barem desetak poznatih tvrtki za igre koje spremaju naslove na novom Doom 3 engineu. Ako će svi izgledati poput *Dooma 3* sa slika, bez zadrške možemo konstatirati da će to otvoriti jednu potpuno novu eru računalnih igara. Inače, fabula se vrti oko zlih vojnih eksperimenata koji, iznenađenja li, pođu po zlu i stvore hordu zlokobnih kibernetičih beštija koje vi onda morate istrijebiti. Ili će one istrijebiti vas...



# Jedi Knight: Jedi Academy

**ŽANR:** FPS | **PROIZVOĐAČ:** Raven Software | **IZDAVAČ:** LucasArts | **IZLAZI:** najesen

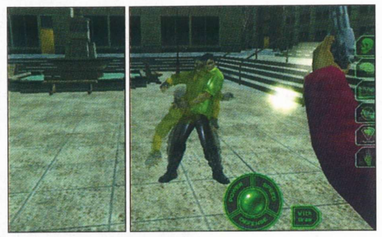
O njem znate već dosta, stoga ćemo samo ponoviti da je riječ o novom nastavku stare sage koja je počela još s *Dark Forcesom*. I da, vitlat ćete dvostrukim mačevima baš kao što je vitlao i Darth Maul te se svojim postupcima opet priklanjati, i praksati, određenoj strani Sile. Također, ovaj se put očekuju nešto masovnije borbe u kojima ćete se istodobno boriti s desetak neprijatelja uz upotrebu najrazličitijih i obnovljenih pokreta te specijalnih snaga Sile. Kao šlag na kraju, tu je i vožnja u različitim vozilima, stoga nam ostaje samo da se spremimo za ponovno uranjanje u taj besmrtni SW svijet.



# THE MATRIX ONLINE

**ŽANR:** MMORPG | **PROIZVOĐAČ:** Ubi Soft Entertainment, Warner Bros Interactive | **IZDAVAČ:** Monolith, EON Digital Entertainment | **IZLAZI:** u 2. polovici 2004.

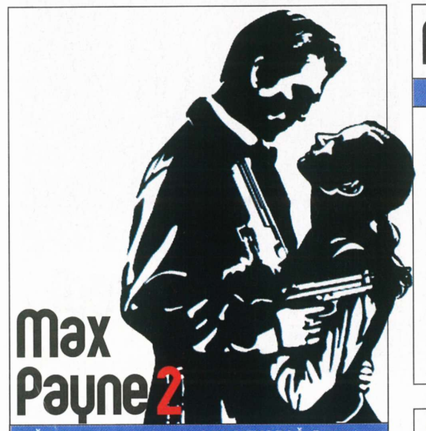
Nastavite borbu s podzemnim pokretom otpora gdje se ostatci čovječanstva bore protiv strojeva u golemom urbanom svijetu Matrixa. Eto, kako se očekuje da će Matrix ludnica potrajati i do iduće godine (u 11. mjesecu je premijera posljednjeg filma trilogije), franšiza će se osim *Enter The Matrixa* nadopuniti još jednom računalnom igrom. Ovaj put malo drukčijom. Naime, kako joj i ime kaže, *The Matrix Online* odvija se na mreži, i to isključivo u vidu za više igrača. Riječ je, dakle, o MMPORG-u gdje će svi igrači biti dobrovoljni stanovnici Matrixa. Paradoksalno, to će stvoriti svojevrsni stvarni Matrix u obliku računalne igre. Radnja se inače kronološki nastavlja na dogadaje iz *Matrix: Revolutionsa*, posljednjeg u serijalu. Igra će izvedbeno donekle sličiti *Enter The Matrixu* opisanom u ovom broju, ali će igraču biti dopuštena znatno veća sloboda kretanja. Drugim riječima, vrijeme spojeni na online Matricu trošit ćete izvodeći kung-fu poteze na neslutećim obitavaocima virtualnog obitavališta matricaša. Sve će to biti začinjeno specifičnim "Matrix" mogućnostima. Tko zna, možda i vaše računalo pobenavi i zauvijek vas zarobi u virtualnom svijetu *Matrix Onlinea*. Nažalost, ništa od pravih glumaca i skupe produkcije međusekvenci kao što je to bilo u *Enter The Matrixu*.



# Men Of Valor Vietnam

**ŽANR:** FPS | **PROIZVOĐAČ:** 2015 | **IZDAVAČ:** Vivendi | **IZLAZI:** u rujnu

Developer atmosferičnog *Medal Of Honora* uložio je goleme napore u dočaravanje atmosfere vijetnamskog rata. Igra će se baviti "traži i uništi" misijama oko Da Nang baze u Južnom Vijetnamu. Zanimljivo je da će kao i *Medal Of Honor* pratiti jedan lik, koji će imati svoje stalne pratioce, pripadnike svoje jedinice koji, ako poginu, smanjuju borbenu efektivnost jedinice jer bivaju zamijenjeni neiskusnim novacima. *Multiplayer* će ponuditi novost u obliku kooperativne igre kroz *single player* misije, gdje će svaki igrač moći zauzeti mjesto jednog od pripadnika jedinice. Težina igre će biti prilogođena broju ljudskih igrača.



# Max Payne 2

**ŽANR:** akcija iz trećeg lica | **PROIZVOĐAČ:** Remedy Enterteinement | **IZDAVAČ:** 3D Relams | **IZLAZI:** najesen

Potvrđeno, službeni datum izlaska novoga *Maxa* trebao bi biti negdje tijekom jeseni, što će sve štovatelje ovog sada već serijala dovesti do ekstaze. Tako ćemo uskoro uživati u nastavku jedne od najinovativnijih PC-igara u posljednje vrijeme, koja je na velika vrata donijela famozni *bullet-time* koji je zapravo bio plagijat ideje iz filma Matrix. Od novoga se *Maxa* tako očekuju dodatna usavršavanja spomenutog sustava te uvelike poboljšana grafika u skladu s trenutačnom snagom PC-hardvera. Osim toga, *Max 2* će zadržati svoj štih Noar filmova, s tim da će veliki naglasak biti na ljubavnoj priči!

# Prince Of Persia The Sands Of Time

**ŽANR:** akcija iz 3. lica | **PROIZVOĐAČ:** UBI Soft | **IZDAVAČ:** UBI Soft | **IZLAZI:** početkom 2004.

*Prince Of Persia* bila je jedna od prvih igara koja je donijela gotovo uvjerljivu animaciju pokreta likova i borbe. Iako 2D, bila je nevjerojatno realistična i zabavna pa nije čudo da se već jednom pokušalo napraviti *remake*, koji je ispao totalni promašaj. No, pokušava se ponovno i, po svemu sudeći, ovaj put ne bi trebali zaribati. Zahvaljujući JADE engineu, novi će *Princ* ponudi nevjerojatne pokrete te dosad neviđenu interakciju s okolinom, uz samorazumljivu dozu klanja i korištenja magije. Sve u svemu, igra se paralelno razvija za PC i PS2, a nama samo ostaje čekanje i nadanje.

# Rainbow Six 3: Athena Sword

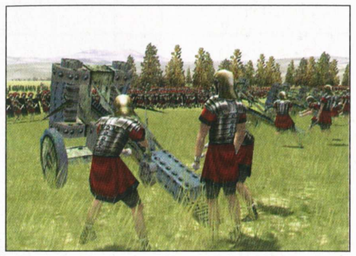
**ŽANR:** tactical shooter | **PROIZVOĐAČ:** Ubisoft Milan | **IZDAVAČ:** Ubisoft | **IZLAZI:** najesen

Komandosi iz Rainbow tima neće dugo sjediti besposleni ako ste već završili svih 15 misija trećeg nastavka tek nedavno pristiglog na naša računala. Naime, Ubisoft je najavio za jesen izlazak novog paketa misija pod nazivom *Athena Sword*. Budući da je razvijan od strane Ubisoft studija iz Milana, u novom nastavku ćemo juriti teroriste Mediteranom pa i Lijepom našom - da, dobro ste pročitali, neke misije će se događati u Hrvatskoj. Osim osam novih *single player* misija, dobit ćemo i osam *multiplayer* karti, tri klasične karte prerađene u Unreal engine i sedam novih oružja. Za zvuk će se pobrinuti tim koji je to isto radio za film Matrix.

# Rome: Total War

**ŽANR:** RTS | **PROIZVOĐAČ:** Creative Assembly | **IZDAVAČ:** Activision | **IZLAZI:** 2004.

Ovo će biti prava revolucija! Nastavljajući uspješan *Total War* serijal, ovaj put se doista otišlo veliki korak naprijed. Naime, sve jedinice konačno će biti u prekrasnom 3D-u, što će nam pružiti nezaboravno grafičko iskustvo. A kako samo ime kaže, igra će se odigravati u doba starog Rima i na raspolaganje nam staviti vojske Rima, starih Grka, barbara, Kartažana i Egipćana. Stoga ćemo, kažu, uživati u stvarno najrazličitijim jedinicama, boreći se na više od 10000 (!!!) vjerno rekreiranih bojišta uz poštivanje realne topografije, klime te flore iz spomenutog doba. Jedva čekamo!!!



# Sam And Max: Freelance Police

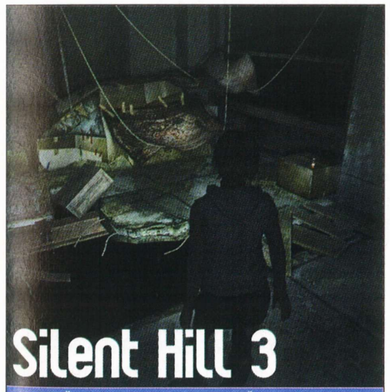
**ŽANR:** RTS | **PROIZVOĐAČ:** Creative Assembly | **IZDAVAČ:** Activision | **IZLAZI:** 2004.

Ludnica! Konačno je potvrđeno: Sam i Max se vraćaju na ekrane naših monitora da bi nas još jednom općinili svojim pomaknutim i ironičnim humorom, grafikom u stilu crtanog filma te općenito svim bedastoćama kojih se mogu dosjetiti jedan nervozni pas i neurotični zec. Za neupućene, *Freelance Police* je nastavak jedne od najuspjelijih Lucasovih avantura uopće (s početka devedesetih), o kojem se zasad, uz viđeni trailer, zna samo da stiže. Pravim ljubiteljima tog opičenog dvojca bit će dovoljno i to jer ta igra jednostavno ne može biti loša!

# Shadow Ops: Red Mercury

**ŽANR:** FPS | **PROIZVOĐAČ:** Zombie | **IZDAVAČ:** Atari | **IZLAZI:** u ljeto 2004.

Kad konačno stigne, *Red Mercury* bi trebao biti dinamičan uradak prepun izvorne filmske akcije u kojoj kao pripadnik tima Delta Force pokušavate uloviti i deaktivirati ukradenu rusku nuklearnu bombu kodnog imena Red Mercury. Izraz filmski nije tu bez veze jer će se *Shadow Ops* truditi svim silama da vas drži napetim od početka do kraja. Stoga je na scenariju te real-time animacijama radio iskusan hollywodski tim, što je itekakvo jamstvo da će doista i biti tako. Izrađena u najnovijem Unreal engineu i natrpana najmodernijim američkim oružjem, igra bi trebala biti prava poslastica za sve ljubitelje izvornog FPS-a.



# Silent Hill 3

**ŽANR:** akcija | **PROIZVOĐAČ:** Konami | **IZDAVAČ:** Konami | **IZLAZI:** nije objavljeno

Na pomolu je najveći, najambicioznji i svakako najintrigantniji *Silent Hill* dosad. Treća inkarnacija ove igre fokusira se na mladu Heather koja se iznenada, ništa ne sluteći, zatekne u svijetu sjena... Zarobljena u stranom negostoljubivom svijetu, ona se mora boriti za vlastiti život. *Silent Hill 3* originalno je zamišljen za Playstation 2 konzole, no pojavit će se i u specijalnom, za PC pojačanom i nabrijanom izdanju. *Silent Hill* će predstavljati golem kvalitativni skok u ovoj inovatinoj seriji *horror* igara.

# MICROSFOT FLIGHT SIMULATOR 2004: A CENTURY OF FLIGHT

**ŽANR:** letačka simulacija | **PROIZVOĐAČ:** Microsoft | **IZDAVAČ:** Microsoft | **IZLAZI:** u srpnju

S velikim nestrpljenjem očekujemo najnoviju inkarnaciju najpopularnijeg simulatora civilnih zrakopova na svijetu! Zašto? Zato što će, između ostalog, biti nakrcan najmodernijom grafikom, koja se može pohvaliti divotama poput obnovljenog Autogen sustava odgovornog za kreaciju i iscrtavanje tisuća kuća i zgrada, poboljšanih rutina za praćenje realnih meteoroloških uvjeta, potpuno funkcionalne 3D kabine s "klikabilnim" gumbićima te *shaderima*, T&L-om itd. Osim toga, ovaj će se put promijeniti i sama tematika - zato što ćemo, osim s petnaestak modernih zrakoplova, upravljati i s desetak onih koji su obilježili letačku povijest. Tako je svakako presedan voziti Wright Flyera iliti onu krhku letjelicu kojim su braća Writght promijenila svijet! Tu je je i RYAN NJP iliti popularni Spirit of Saint Louis kojim je Lindberg preletio određenu baru. Svi će ti zrakoplovi biti popraćeni iscrpnim informacijama, fotografijama i sličnim kako bi vas totalno navukli na svoju povijesno-romantičnu filozofiju. Sve u svemu, obnovljena grafika i tako zanimljiva ideja vjerojatno neće iznjedriti ništa drugo nego apsolutni hit.

# Space Colony

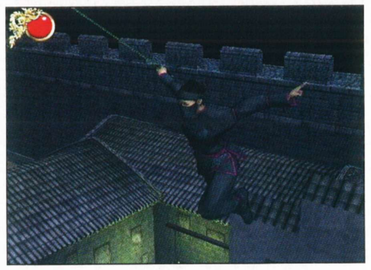
**ŽANR:** strategija | **PROIZVOĐAČ:** FireFly Studios | **IZDAVAČ:** Gathering Of Developers, Take Two Interactive | **IZLAZI:** 26.9.2003.

Cilj ove nove ekonomsko-strateške igre je uspješno upravljanje svemirskom stanicom opremljenom najnesposobnijom i najidiotskijom posadom koju možete zamisliti. To vam ne predstavlja dovoljan izazov? E pa ništa zato, jer će vas neprestano napadati alieni, a pritom ćete morati i ostvariti nekakav profit kako biste preživjeli. Posebno nas veseli uvrštavanje u posadu ponosnog Hrvata Brozka (hmm, netko mora Amere naučiti da to ime ne postoji u 'rvata) koji je tol'ko blesav da ide pušit cigarete i pit *karlovačko* izvan same stanice. Stvarno, Brozko će rulati! Stvarno!

# Crouchin Tiger, Hidden Dragon

**ŽANR:** akcijska avantura | **PROIZVOĐAČ:** Ubi Software | **IZDAVAČ:** Ubi Software | **IZLAZI:** nije objavljeno

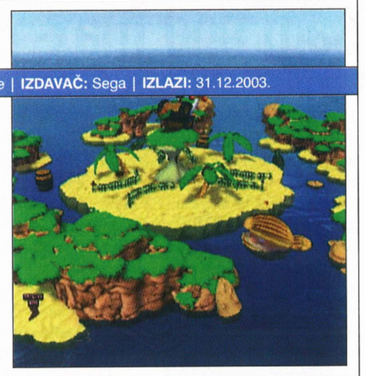
Evo nam još jedne igre napravljene prema filmskom predlošku. Ista će, baš kao i film, biti prepuna dramatične akcije pogonjene stvarnim potezima iz različitih borilačkih vještina. Kroz igru pratite iste legendarne junake iz filma - Li Mu Bai, Yu Shu Lien, Jen i legendarni Green Destiny mač. Predivna adiktivna priča bit će isprepletena bezbrojnim šorama sa zapanjujućim potezima gdje će dobar dio vremena borci provesti leteći kroz zrak. 3D modeli i potezi likova su prebačeni iz stvarnog svijeta pomoću sofisticirane opreme, što je glavni razlog njihove nevjerojatne realnosti.

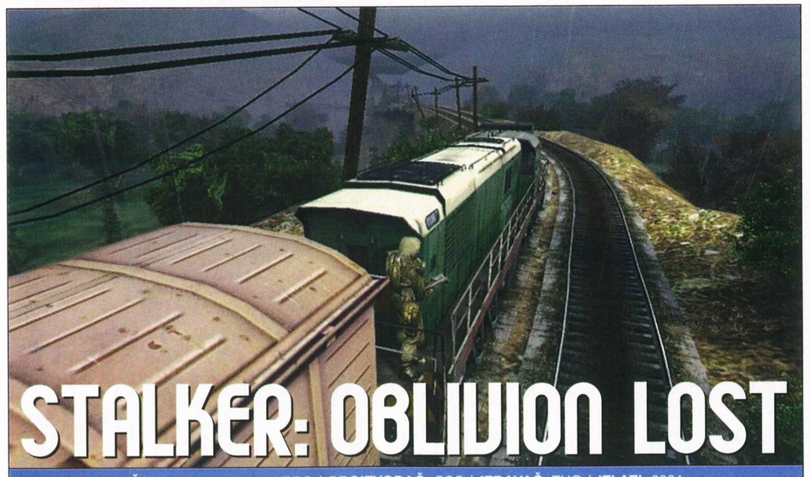


# Worms 3D

**ŽANR:** strategija | **PROIZVOĐAČ:** Team 17 Software | **IZDAVAČ:** Sega | **IZLAZI:** 31.12.2003.

Na samu Staru godinu na policama trgovina naći će se novi *Crvi*! Zločudna migoljava stvorenja spremna su za još jednu seriju "napucavanja preko brda", unoseći ovaj put u žanr dodatnu dimenziju, i to doslovce. Igra će se i dalje temeljiti na ideji da prvo jedan borac izvodi potez pa onda drugi, a najprecizniji u korištenju obilnog i nadasve maštovitog arsenala pobjeđuje. Grafika, iako 3D, će zadržati štih komičnih crtića – koji je uostalom jedan od glavih razloga globalne popularnosti *Worms* serijala. Uvjeravaju nas da možemo očekivati daleko veću destrukciju terena od one u, primjerice, *Red Factionu* (2)...





# STALKER: OBLIVION LOST

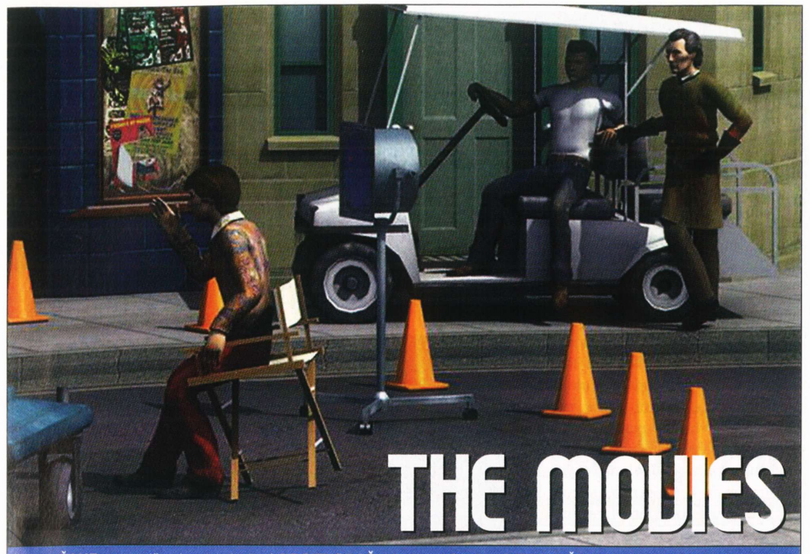
**ŽANR:** tactical shooter/RPG | **PROIZVOĐAČ:** GSC | **IZDAVAČ:** THQ | **IZLAZI:** 2004.

Iznimno dobro razrađena radnja i maštovit način igranja najjače su strane ovog naslova entuzijasta iz Ukrajine koji se nazivaju GSC. Radnja se zbiva godinama nakon druge i mnogo tragičnije nesreće u Černobilu na preostalim, danas još funkcionalnim reaktorima. Golemo područje oko elektrane i grada Černobila zagađeno je vrlo visokom radijacijom i nitko točno ne zna što se ondje zbiva. Svako tko uđe u Zonu biva ubijen, samo rijetki ulaze i vraćaju se s čudnim artefaktima u manje zagađen ostatak svijeta. Te povratnike nazivaju Stalkerima. Preživjela stvorenja unutar Zone mutiraju pod utjecajem radijacije i rađaju se vrlo opasna čudovišta koja vrebaju na svakom koraku. Sav život iskrivljen je na neki način, a Stalker, naoružan do zuba, istražuje Zonu i dolazi do nevjerojatnog otkrića. Je li nuklearna katastrofa doista bila nesreća ? Prekrasna grafika koju možete vidjeti na *screenshotovima* bit će dopunjena vrhunskim AI-om neprijatelja koji će, ranjen i bez streljiva, pobjeći i skrivati se, pokušavajući dozvati svoje suborce. Putujući metci će različito reagirati na prepreke na koje naidu pa tako primjerice kroz metal neće proći, ali će zato kroz drvene ploče, zidove ili vrata prolaziti bez problema, stoga dobro razmisliti gdje ćete potražiti zaklon.

# Unreal Tournament 2004

**ŽANR:** MP FPS | **PROIZVOĐAČ:** Epic Megagames | **IZDAVAČ:** Atari | **IZLAZI:** najesen

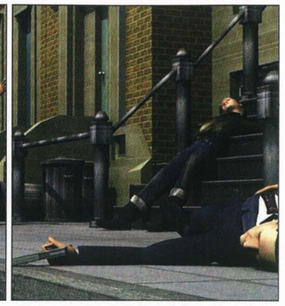
UT se vraća! Izrađen na ponešto optimiziranom Warfare kodu, trebao bi biti iduća faza u evoluciji ove ponajprije MP- igre. Najveći naglasak bit će na implementaciji dvaju novih modova, od kojih je prvi samorazumljivi *assault*, dok je *onslaught* nešto posve novo. Radit će na sličnom principu kao CTF, samo što ćete ovaj put dotičnu "zastavu" morati uništiti kako biste dobili bodove. Također, u igru su konačno implementirana vozila poput lebdjelice, tenka, *fightera* i sličnih, kojima ćemo se vozati na višestruko većim nivoima, što sve skupa itakako podsjeća na Boxov popularni HALO. Bilo kako bilo, s UT-om nema greške!



# THE MOVIES

**ŽANR:** menadžerska simulacija | **PROIZVOĐAČ:** Lionhead Studios | **IZDAVAČ:** Activision | **IZLAZI:** 2004.

Mislili ste da se Peter Molyneux bavi samo izradom *Black&Whitea 2*? E pa, bili ste u krivu, radi i na igri *Movies*, to jest jednom zabavnom "simulatoru" procesa izrade filma, i to praćenog od prvih početaka u 20-tim pa sve do najmodernijeg hi-tech doba. U igri ćete voditi brigu o svemu: o osnovnim financijama potrebnim za produkciju, infrastrukturi, izgledu scena pa i samoj režiji. A vaše uspješno režirane filmove moći ćete spremiti na hard te poslije poslati na Internet da im se dive svi! Ultrainovativna ideja umotana je u zgodnu grafiku i obilatu dozu humora, pa bismo slobodno mogli reći da je Molyneux na tragu još jednog hita.



# Splinter Cell Shadow Strike

**ŽANR:** third person shooter | **PROIZVOĐAČ:** Ubisoft | **IZDAVAČ:** Ubisoft | **IZLAZI:** 2004.

Najavljen je svojevrstan nastavak vrlo uspješne Xbox igre na E3-ju. Dugo se čekalo, a igrači su nagađali hoće li što biti ili ne. Iscurilo je čak i ime, doduše riječ je o radnom nazivu koji nije još 100% potvrđen. U svakom slučaju, igra će slijediti uspješnu formulu na kojoj je nastala, i dalje će biti *sneaker* sa pogledom iz trećeg lica. Zasad su *developeri* vrlo škrti sa objavljivanjem detalja, ali to je vjerojatno vezano uz činjenicu da je razvoj tek počeo. Nije poznato ni točno vrijeme izlaska naslova.

# Trinity

**ŽANR:** RPG | **PROIZVOĐAČ:** Troika | **IZDAVAČ:** Atari | **IZLAZI:** nije objavljeno

Radnja je smještena u godinu 2013. Grad New Orleans zahvatila je kuga za koju nitko ne zna otkud je došla. Bolest se širi cijelim svijetom velikom brzinom i jedini spas za ljude je Nightstalker. Ne moramo vam ni reći, to je glavni lik, a njegovu ulogu vi preuzimate. On je više od čovjeka, modificiran na neki način, i može se suprotstaviti bilo čemu i bilo komu. No postoji kvaka, Nightstalker se ne sjeća svoje prošlosti, nimalo. Stoga, dok bude spašavao svijet, tražit će i svoju izgubljenu prošlost, koja je blisko vezana uz širenje kuge. Zanimljiva su neka rješenja, poput liječenja superčovjeka Nightstalkera, gdje se on može liječiti, ali mu se gubi vid prilikom procedure.

# Pirates!

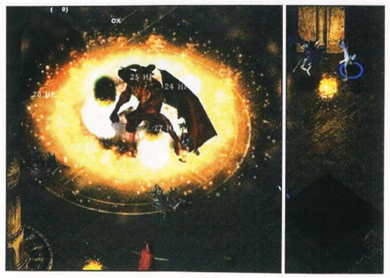
**ŽANR:** RPG/strategija | **PROIZVOĐAČ:** Firaxis **IZDAVAČ:** Atari | **IZLAZI:** 2004.

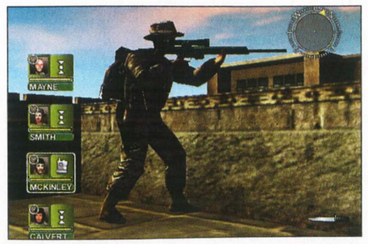
TO! Originalni *Gusari* se vraćaju! Sid Meier i ekipa nakon 17 godina (jeste li uopće znali da toliko dugo postoje računalne igre, hehehe) rade nastavak igre koja je svojedobno pomogla u oblikovanju svijeta računalnih igara. *Pirates 2* iliti *Pirates*! Neće se mnogo odmaći od originalnog koncepta - koji je u to vrijeme bio iznimno inovativan. Kombinirao je strategiju i arkadne elemente, a onda sve to još začinio s malo epike. Nekako već sad stječemo dojam da će, ako se genijalna ideja iz 1987. spoji sa superiornim hardverom koji je napredovao nekoliko svjetlosnih godina, sve zajedno rezultirati predivnom igrom.

# Temple Of Elemental Evil - Greyhawk

**ŽANR:** RPG | **PROIZVOĐAČ:** Troika | **IZDAVAČ:** Atari | **IZLAZI:** nije objavljeno

Svi ljubitelji sočnih RPG-ova konačno će se fino osladiti. Naime, u *Grayhawku* će voditi bandu hrabrih i plemenitih avanturista kroz začaranu zemlju fantazija. Ono što će posebno razveseliti hard core roleplayere je to da će cijela igra biti rađena prema specifikacijama trećeg izdanja D&D pravila. Vodite 5 likova koji se razvijaju u najrazličitijim smjerovima dobivajući nove mogućnosti, čarolije itd. Kroz igru ćete se sresti sa stotinama likova i NPC-a, moći rješavati gomilu *questova* i *podquestova*. A sve to uz predivnu grafiku i zvučne efekte te u dubinu razrađene sve ostale tehničke značajke igre.

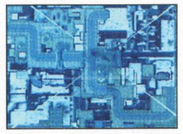




# Conflict Desert Storm 2 (Xbox)

**PROIZVOĐAČ:** Take Two | **IZDAVAČ:** Gotham Games
**ŽANR:** 3rd person shooter | **IZZLAZI:** u rujnu

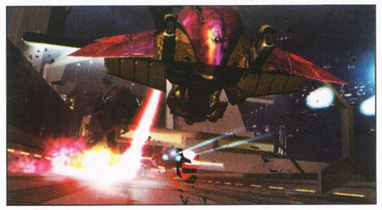
Iznimno zabavna pucačina iz trećeg lica vraća se u Bagdad desetak godina poslije. Naslov koji je izašao za tri igraće konzole i PC-je prošle godine bavio se temom Pustinjske oluje, sada već Prvog zaljevskog rata. Radnja se ipak zadržala na prvom ratu, a od novina spomenimo nove svjetlosne efekte te poboljšane vremenske efekte. S obzirom da je riječ o pustinji s čestim olujama i zapusima pijeska koji su bili impresivni i u prvom dijelu, jedva čekamo vidjeti nastavak. Naravno, tu će se naći i pokoje novo oružje i vozilo. Kao i dosad, moći ćete odabrati želite li igrati kao Amerikanac (Delta Force) ili Englez (SAS).



# HALO 2

**PROIZVOĐAČ:** Bungie | **IZDAVAČ:** Microsoft | **ŽANR:** FPS | **IZLAZI:** početkom 2004.

Nakon 3 milijuna prodanih primjeraka, nastavak *Haloa* se sa sigurnošću može nazvati jednom od najiščekivanijih igara. Nažalost, doći će tek dogodine, ali čekali bismo mi, ako treba, i duže na novu avanturu Master Chiefa. Genetski modificirani vojnik budućnosti se vraća, ovaj put kao posljednja obrana Zemlje koja je na rubu predaje. Prvi nivo igre odigravat će se na Zemlji, gdje će Master Chief pomagati marincima da zadrže mrske aliene na posljedenjoj crti obrane našeg planeta. A poslije? Vidjet ćemo. U odnosu na original, stil igre nije se promijenio, ali je mnogo toga usavršeno i unaprijeđeno. Umjetna inteligencija protivnika dodatno je dorađena (iako ni prije nije bila loša), a jednako je tretirana i inteligencija vaših saveznika – marinaca. Oni su u međuvremenu naučili i voziti, pa ćete moći i u samostalnoj igri preuzeti mjesto strijelca na džipu. No, pitanje je hoćete li biti spremni riskirati jer marinci voze kao marinci – divlje i neobuzdano. Sasvim nove osobina koja će značajno izmijeniti način igre je mogućnost uništavanja okoliša, što znači da ćemo svojim pucnjevima moći stvarati i uništavati zaklone za svoje i protivničke snage. Zanimljiva je i mogućnost korištenja dvaju oružja odjednom – po jedno svakim od trigera na kontroleru. Unaprijeđene grafike, s novim oružjima, vozilima, a možda i protivnicima, *Halo 2* bit će definitivno hit idućeg proljeća. A Xbox Live podrušku nismo ni spomenuli...



# Full Spectrum Warrior (Xbox)

**PROIZVOĐAČ:** još nije poznato | **IZDAVAČ:** THQ | **ŽANR:** tactical squad shooter | **IZLAZI:** TBA

Igra je utemeljena na taktičkom simulatoru za američku vojsku koji je razvio Pandemic Studios u suradnji sa Souther California's Institute for Creative Technologies. Riječ je o akcijskoj taktičkoj pucačini u kojoj ćete zapovijedati svojim vodom. Neće biti dovoljno zasuti neprijetelje kilama olova, nego ćete se morati snaći u žaru bitke te dobro rasporediti svoje vojnike da biste im spasili život i što učinkovitije porazili neprijatelja. Izdavač još nije odredio tko će prilagoditi simulator za Microsoftovu konzolu, ali nam jamči najrealističniju pucačinu na konzolama dosad.

# BC

**PROIZVOĐAČ:** Intrepid Computer Ent. | **IZDAVAČ:** Microsoft | **ŽANR:** akc. avantura | **IZLAZI:** idućeg proljeća

Želite li znati kako je sve počelo, saznat ćete u ovoj igri. Naime, naći ćete se u ulozi prahistorijskog čovjeka koji se, da bi preživio, bori protiv divljih životinja, ali i vječnih sila kao što su glad, žeđ, hladnoća i vrućina. Ovladajte vatrom i kamenim oružjem, svoje pleme naučite vještinama koje će mu omogućiti preživljavanje, porazite sabljozubog tigra i od njegove kože načinite kožnjak. Sve to u golemom svijetu u kojem svaki objekt koji nađete može poslužiti kao oružje, a svaki susret s divljom životinjom je prilika za punjenje želuca - samo je pitanje čijeg.

# Ninja Gaiden

**PROIZVOĐAČ:** Team Ninja | **IZDAVAČ:** Tecmo | **ŽANR:** akcijska igra | **IZLAZI:** za Božić

U ulozi ninja-ratnika Ryua Hayabuse, oboružani samo svojim mačem, refleksima i inteligencijom, pobijedite zlo Vigor carstvo (valjda su zli od sve te votke) koje je masakriralo vaš klan i osvojite magični mač "Ryuken". Sve to uz izvrsnu grafiku i specijalne efekte, kombinaciju akcije i razmišljanja i specijalnu vrstu podrške za Xbox Live "kakvu još nijedan igrač nije iskusio" (što to točno znači, još je obavijeno tajnom). Oslanjajući se na dosadašnju kvalitetu igara Teama Ninja, očekujemo hit i ništa manje od toga.

# Legacy Of Kain: Defiance

**PROIZVOĐAČ:** Eidos | **IZDAVAČ:** Eidos
**ŽANR:** akcijska avantura | **IZLAZI:** ?

Novi nastavak popularne igre o vampiru Kainu donosi potpuno prerađen sustav borbe koji bi trebao biti mnogo intuitivniji od dosadašnjeg. Igra će biti još više fokusirana na akciju od *Soul Reavera*, a likovi će na raspolaganju imati znatno veći broj poteza, magija i kombo udaraca. Što je najzanimljivije, u *Legacy Of Kain: Defianceu* će se naći oba antiheroja - Kain i Raziel - sukobljeni s hordama monstruoznih neprijatelja. Znači li to i mogućnost *multiplayer* igranja, nismo uspjeli saznati, ali nadamo se da Eidos zna što igrači vole.

# Megatama

**PROIZVOĐAČ:** Kawai Hiroshi | **IZDAVAČ:** Microsoft Japan | **ŽANR:** akcijska avantura | **IZLAZI:** potraj godine

U želji da Xboxu priskrbi još nekolicinu jačih japanskih naslova, Microsoft Japan udružio se s glavnim programerom *Final Fantasyja 7* i *9* Kawaiem Hiroshiem te otpočeo rad na novom, intrigantom, akcijom nabijenom naslovu *Megatama*. Riječ je o igri izvedenoj u stilu superpoznatoga *Onimusha* serijala, no vizualno znatno dotjeranijoj i nešto dinamičnijoj kad je riječ o borbama s neprijateljima. *Megatama* je inače priča o hrabrom japanskom ratniku koji kreće na put osvete te se na svakom koraku sukobljava s drevnim japanskim čudovištima, demonima te hordama samuraja. Igra izgleda iznimno obećavajuće te će svakako samom svojom pojavom osjetno povećati prodaju Xboxa u Japanu.

# Grabbed by The Ghoulies

**PROIZVOĐAČ:** Rare | **IZDAVAČ:** Microsoft | **ŽANR:** akcijska avantura | **IZLAZI:** najesen

Na prvi pogled namijenjena djeci, ova arkadica će se svidjeti svima koji su ikad vidjeli i zavoljeli legendarni *Ghouls'n'Ghosts*. Naime, i tu ćete se boriti protiv kostura, zombija, vampira i sličnih stvorenja, a vaš lik je heroj (imenom Cooper) koji želi osloboditi svoju dragu iz njihovih kandži. Nažalost, ni on nije otporan na strah, pa ćete morati paziti da se ne prepadne – to mu, naime, smanjuje sposobnosti borbe. Kad je u punoj snazi, Cooper je više nego dorastao svojim protivnicima, a kao oružje može koristiti najrazličitije predmete razbacane naokolo. Vesela i neobavezna igra, *Grabbed By The Ghoulies* nam se već sada čini idealnim za nedjeljno opuštanje.

# FABLE

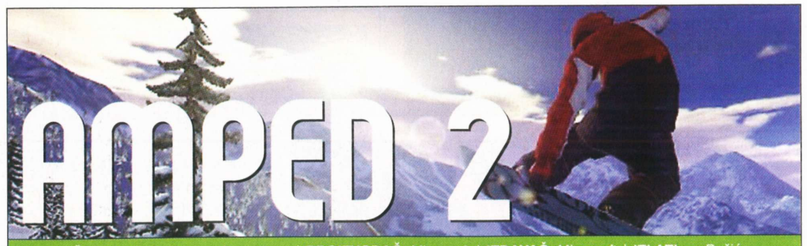
**ŽANR:** RPG | **PROIZVOĐAČ:** Big Blue Box | **IZDAVAČ:** Microsoft | **IZLAZI:** idućeg proljeća

O ovoj smo zanimljivoj i originalnoj igri već pisali u Hackeru, ali E3 je donio nove slike i informacije (kao i potvrđeni datum izlaska), pa je vrijedi ponovno spomenuti. Za one koji ne znaju, riječ je o vrlo ambicioznom RPG-u, u kojem će igrač preuzeti ulogu lika starog tek petnaestak godina, a igra će potrajati do njegove duboke starosti (lika, ne igrača). To znači da ćete još za svog života uvidjeti posljedice svojih akcija - kako po vas, tako i po svijet oko vas. Tako, primjerice, budete li mačem branili prava slabijih i potlačenih, isti će vas ti ljudi poslije slaviti, a posljedicu te fizička aktivnosti vidjet ćete i na svojom rukama koje će jednostavno nabreknuti od mišića. Stvar ide toliko daleko da će likovi koji se najviše kreću noću imati znatno bljeđu put od onih koji su 'dnevni tip', ili da će hrabra i odvažna djela navesti lokalne klince da oponašaju vašu frizuru. No, takvu igru treba stvoriti, pa ne čudi da programerski studio Big Blue Box na njoj radi već više od četiri godine, uz pomoć idejnog začetnika igre, slavnog Petera Molnyeauxa. Oni obećavaju da će doista svaka, i najmanja akcija koju u igri poduzmete imati dalekosežne posljedice, te da će priča zbog toga biti toliko individualizirana da će *Fable* biti moguće igrati nekoliko puta, na sasvim drugačije načine. A naše nestrpljenje postaje sve veće.

# Sonic Heroes

**PROIZVOĐAČ:** SONIC TEAM | **IZDAVAČ:** Sega
**ŽANR:** platformska igra | **IZLAZI:** početkom 2004. (Europa)

Plavi ježić Sonic i njegovi prijatelji u ovoj će se igri naći u sasvim novoj, timski orijentiranoj, avanturi. Svaki od dvanaest likova podijeljenih u 4 tima naći će se u svojoj avanturi, a igrač će upravljati timom birajući koje će vještine svojih likova (jer jedan je brži, drugi snažniji, treći leti...) upotrijebiti u kojem trenutku. Inovativan, brz i nabijen akcijom kako to samo Sega zna napraviti, *Sonic Heroes* će značajno unaprijediti žanr platformskih igara na Xboxu. A uza sve te tmurne platformske igre u posljednje vrijeme, vjerujemo da će šarenilo i veseo ugodaj *Sonica* odgovarati i mlađim i starijim igračima.



# AMPED 2

**ŽANR:** simulacija snowboardinga | **PROIZVOĐAČ:** Microsoft | **IZDAVAČ:** Microsoft | **IZLAZI:** za Božić

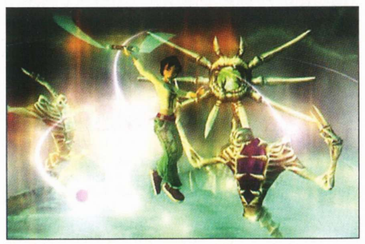
Nema više snowboardanja! To jest, pravog. Zašto se smrzavati, padati i ozljeđivati kad je *Amped* 2 jednako dobar, ako ne i bolji? Uostalom, odakle vam novci za bordanje po švicarskom Laaxu, australijskom Mt. Bulleru ili novozelandskom Harris Mountainu? A ovdje ćete to moći pritiskom na nekoliko tipki. Osim toga, u *Ampedu* 2 ćete moći odmjeriti snage i s drugim borderima diljem svijeta koristeći Microsofotovu novu XSN uslugu koja povezuje Xbox Live, PC i mobilni telefon, kako biste uvijek bili obavješteni o najnovijim događajima, turnirima i natjecanjima. A tu su i sponzori, koji će se otimati da vam ponude novu obleku, besplatna škola snowboardanja te više od 300 skladbi najboljih indie-glazbenika... pa gdje biste drugdje to našli?

Nažalost, *Amped* 2 još nije u trgovinama, ali sve što smo vidjeli i čuli, uvjerilo nas je da će taj serijal i dalje ostati najboljom simulacijom snowboardinga o kojoj god platformi bila riječ te da će se moći ravnopravno nositi sa simulacijama svih ostalih sportova – kako po kvaliteti grafike i realnosti ugođaja, tako i po potencijalu za skupnu i pojedinačnu zabavu. Sve novine što ih donosi *dvojka* teško je nabrojati, no vjerujemo da ćemo je igrati cijelu zimu – ako ne i duže.

# Conker: Live And Uncut

**PROIZVOĐAČ:** Rare | **IZDAVAČ:** Microsoft
**ŽANR:** timska pucačina | **IZLAZI:** ?

Namijenjena igranju putem Xbox Livea, *Live And Uncut* je timska pucačina u svijetu čudnog glodavca Conkera. Poznat iz kontroverznog *Conker's Bad Fur Dayaa*, taj smiješni lik sipa prostote kao iz rukava i strasno voli žene, piće i tulumarenje. Iako će *Live And Uncut* biti zanimljiviji i ključni dio igre, na DVD-u će se naći i originalna Conkerova avantura koja će se sigurno svidjeti onima koji je nisu igrali na Dramcastu i privući ih kreativnim načinom razmišljanja potrebnim za rješavanje različitih logičkih problema. Necenzuriran i prepun kontroverznog sadržaja, *Conker* je primarno namijenjen starijim igračima, iako ne sumnjamo da će i klinci uživati u njemu - iza zatvorenih vrata.



# Beyond Good&Evil

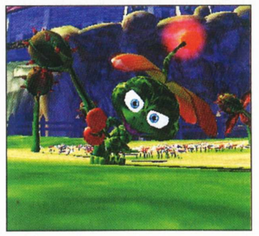
**PROIZVOĐAČ:** Ubi Soft | **IZDAVAČ:** Ubi Soft
**ŽANR:** mješavina žanrova | **IZLAZI:** potkraj godine

Naslov na kojem je kreator popularnog *Raymana*, Michel Ancel, radio tri godine konačno je ugledao svjetlo dana. Ali jedan pogled na slike ne kazuje gotovo ništa o kompleksnosti igre koju gledate. Riječ je, naime, o avanturi u koju su umiješani brojni drugi žanrovi (tučnjava, platformska igra, simulacija) zahvaljujući superiornom JADE engineu. Jade je ujedno i ime glavnog lika, čiji je cilj otkriti obmanu galaktičkih razmjera pa stoga on kreće na međuzvjezdano putovanje, opremljen samo štapom, kamerom i znatiželjom. Ova zanimljiva detektivska igra s pričom kompleksnijom od onih Agathe Christie nudi sasvim novo iskustvo iskusnim igračima koji su mislili da su već vidjeli sve što im konzola može ponuditi. Uvidjet će da su se prevarili.

# Kameo: Elements of Power

**PROIZVOĐAČ:** Rare | **IZDAVAČ:** Microsoft | **ŽANR:** akcijska avantura - RPG | **IZLAZI:** idućeg proljeća

Iz legendarnog Rareovog studija na Xbox stiže čudna igra, kakvu bismo prije očekivali na nekoj Nintendovoj konzoli. U Pokemon-stilu, naslovni će lik (djevojka po imenu Kameo) skupljati čudovišta i pretvarati se u njih, koristeći njihove vještine i sposobnosti u borbi i istraživanju okolice. Putovat će zrakom, zemljom, ali i ispod zemlje, razvijati osobine svojih čudovišta te istraživati golemi i dobro nacrtani magični svijet, a sve s ciljem oslobađanja predaka koje je zarobio zli Dark Troll King. Iako vam možda zvuči djetinjasto, nemojte donositi prerane zaključke nego pogledajte slike. Rare zna što radi.



# LOTR: Return Of The King

**PROIZVOĐAČ:** Electronic Arts | **IZDAVAČ:** Electronic Arts | **ŽANR:** akcijski RPG | **IZLAZI:** najesen

Nešto prije nego nam u kina stigne treći nastavak sage o Gospodaru prstenova, stići će i igra koja će nam pružiti priliku da i sami sudjelujemo u posljednjoj epizodi Rata za prsten. Preuzimajući ulogu različitih članova Prstenove družine, borit ćemo se s Gandalfom na zidinama Minas Tiritha, s Aragornom hodati stazama Mrtvih, a Frodu pratiti u dubine Mordora – jer će se igra sastojati od triju dijelova koja treba završiti da bismo kompletirali priču. Bit će tu, dakako, i *multiplayer*, kako se protiv Sauronovih podanika ne bismo borili sami, a grafika, veličina nivoa i interakcija s okolinom su još dorađeniji negoli u prošlom nastavku – izvrsnom *Tiwo Towersu*. Kako za ljubitelje Tolkiena, tako i za one koji će to tek postati, ovo će biti naslov koji se ne propušta.

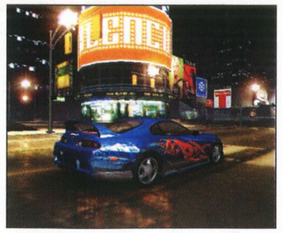




# Need for Speed Underground

**PROIZVOĐAČ:** EA Black Box | **IZDAVAČ:** Electronic Arts | **ŽANR:** arkadna vožnja | **IZLAZI:** početkom 2004.

Nakon uspješnog povratka u prošlom nastavku, *NFS* serijal donosi nam još jednu dozu brzine, ovaj put u gradskom okruženju. *Underground* će nas, naime, povesti u zabranjene, noćne utrke gradskim ulicama u friziranim i nabrijanim automobilima koje ćemo vlastoručno podešavati do savršenstva. Zarađujući novac na više od 100 različitih načina (svi uključuju vožnju, ne bojte se da ćete morati nositi sanduke) kupovat ćete automobile poznatih proizvođača (Mitsubishi Motors, Subaru, Toyota...) i nadograđivati ih stvarnim dijelovima kako biste protivniku pokazali tko je bolji. Noć na cesti više nikad neće biti ista.



# Collin McRae Rally 04

**PROIZVOĐAČ:** Codemasters | **IZDAVAČ:** Codemasters | **ŽANR:** simulacija relija | **IZLAZI:** tijekom zime

Za razliku od trećeg nastavka, u kojem je igrač 'postao' Colin Mc Rae, četvrti donosi mnogo više slobode i širi izbor. Svi stvarni timovi nude vam da postanete njihov vozač i dovedete ih do pobjede u jednom od brojnih stvarnih i izmišljenih natjecanja. Sve se vožnje odvijaju na stvarnim relistazama u različitim državama i pod različitim vremenskim uvjetima, vjerno prenesenim u digitalni oblik, a automobili poput *citroena* xsare, *mitsubishi evo* 7 i *subaru impreze* koje ćete voziti imaju značajke potpuno istovjetne pravim modelima u koje najvjerojatnije nikad nećete sjesti. Ljubitelji relija realnije od ovoga neće naći dok ne izađe Xbox 2.

# BATMAN: Rise Of Sin Tzu

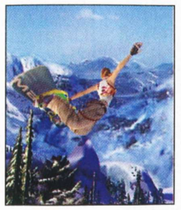
**PROIZVOĐAČ:** Ubi Soft | **IZDAVAČ:** Ubi Soft
**ŽANR:** akcijska avantura | **IZLAZI:** najesen

Nova igra o Crnom vitezu ponovno nas vodi u Gotham City i borbu protiv superkriminalaca, ali s jednom razlikom – ovaj put susrest ćemo se s protivnikom kojeg je crtač Batman stripova Jim Lee stvorio ekskluzivno za igru. Uz protivnike poput Clayfacea, Scarecrowa i Bane, poznatih čitateljima stripa, bit će tu i moćni Sin Tzu, sasvim novi kriminalni um Gotham Cityja. No, i Batman će imati pomoć, u obliku Robina, Nightwinga i Batgirl. Naime, igru će biti moguće igrati s bilo kojim likom, ali i udvoje, koopearativno. Usavršene grafike i s brojnim novim napadima i komboima, ova akcijska avantura oduševit će ljubitelje Batmana, kao i sve one koji su poželjeli postati superheroji i svoj grad očistiti od zločina koji njime vlada.

# SSX 3

**PROIZVOĐAČ:** Ea Games | **IZDAVAČ:** Ea Games
**ŽANR:** snowboarding | **IZLAZI:** potkraj godine

Dok je Microsoft svojim *Amped* serijalom snowboardingu pristupio iz nešto ozbiljnijeg kuta, *SSX* je to oduvijek činio na znatno ležerniji i masama prihvatljiviji način. Upravo ta značajka plus potpuno dotjerana grafika, masa novih likova i staza te obilje novih borderskih trikova krasit će i treći nastavak *SSX-a*, koji će se ovaj put istodobno pojaviti na svim konzolama. Iako smo postali prilično alergični na dobar dio Electronic Artsovih serijala, ovaj definitivno još uvijek stoji na posebnom mjestu u našim srcama i nadamo se da ga novim nastavkom neće pokvariti.



# PROJECT GOTHAM RACING 2

**PROIZVOĐAČ:** Bizarre Creations | **IZDAVAČ:** Microsoft | **ŽANR:** arkadna simulacija vožnje | **IZLAZI:** najesen

Najigranija simulacija vožnje na Xboxu vraća se još ljepša, brža i uzbudljivija. Drugi dio *Project Gothama* donosi lude vožnje kroz Barcelonu, Edinburgh, Firencu, Chicago, Moskvu i druge gradove, od kojih ćete neke trebati otključati skupljenim *kudosima*. Kao što igrači prvog dijela znaju, *kudosi* (tj. bodovi) se skupljaju opasnom vožnjom, pri čemu je bitno sačuvati auto u komadu. S obzirom da ćemo voziti 'igračke' poput *porschea GT2*, *BMW-a Z4* i *mini coopera S*, to nam neće biti teško. Najveća novina bit će mogućnost vožnje putem Xbox Livea, na kojem će se održavati turniri, ažurirati ljestvica najboljih igrača te nalaziti mnogi drugi popratni sadržaji.

# Recenzije #92

**BROJ ZA KOJI SE ISPRVA ČINILO** da će imati tek uobičajenu količinu recenzija kvalitetnih igara iznenada je dobio iznimno mnogo na svojoj atraktivnosti – naime, samo pet dana prije predaje časopisa u tiskaru stigla su nam tri *review* koda vrhunskih hit naslova. Tako nam je prvi stigao *GTA: Vice City*, u kojem se Goran Račić provezao ulicama Miamija 80-ih i ostavio svoj krvavi trag, potom *Enter The Matrix*, koji je na testnom projektoru nekoliko noći zaredom ganjo rezidentni filmofil Patrik, da bi pak od raje omiljeni i kontroverzni Damir Rukavina pod svoje kritičko povećalo uzeo superatmosferičnu gusarsku strategijicu *Tropico 2*. Zalomilo se ovaj mjesec još nekoliko zanimljivih igara, od kojih svakako ističemo Microsoftov vrhuski Civilization/Age of Empires hibrid *Rise Of Nations*, kojim je naš vrsni strateg Damir Radešić bio toliko općinjen da je samo iznosio riječi hvale, te konačno pristigli *Red Faction 2* u kojem se nastavlja odlična ZF-priča iz iznimno originalnoga prethodnika. Ukratko, ovaj mjesec bili smo zatrpani igrama, na vama je da izaberete i odlučite na što ćete potrošiti svoje slobodno vrijeme.

## KAKO OCJENJUJEMO

**Iako nismo globalno promijenili način ocjenjivanja i kategorije koje ocjenjujemo, nadamo se da je novi sustav ocjenjivanja jednostavniji i pregledniji. Radi lakšeg snalaženja, pripremili smo vam vodič kroz ocjenjivanje igara.**

**0-40**
Moglo bi se reći ljudi su pokušali, ali im jednostavno nije išlo od ruke: loša priča, loša grafika, sve loše, igra koja ne završđuje ni da čujete za nju. No, neka - bit će bolje

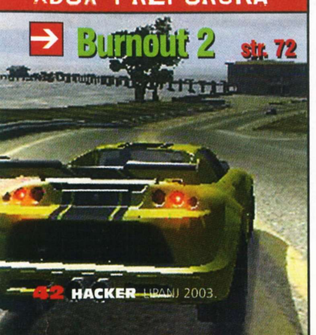
**41-60**
Igra čija ideja ne zvuči nimalo loše, ali je upropaštena lošom produkcijom ili nesposobnošću razvojnoga tima da do kraja izgura obećavajući koncept

**61-80**
Dobra igra, većinom i dobre priče te vrlo solidne grafike i igrivosti, ali joj nedostaje neki vrlo važan element da bi ušla u magični krug 80+

**81-90**
Hit igra vrhunske produkcije, grafike, igrivosti i svega ostalog, igra koju nikako ne smijete propustiti

**91-100**
Igre koje se pojavljuju samo nekoliko puta na godinu, ulaze u legendu i godinama poslije ostaju mjerilo za sve igre tog žanra

## XBOX PREPORUKA



str. 72

TEST RECENZIJA

# Tropico 2 Pirate Cove

Atmosferična gusarska strateška zabava

str. 52

## HACKEROVA TABLICA ZA OCJENE

**Izmijenjena, znatno uočljivija tablica ocjenjivanja i nadalje ostaje mjesto gdje ćete najbrže i najlakše otkriti naš konačan dojam o recenziranoj igri. Uz ocjenu je i komentar autora kojim je ona ukratko obrazložena te ukupan dojam o recenziranoj igri. Na samom dnu tablice je naveden određeni element igre za koji smatramo da ga vrijedi posebno istaknuti.**

Ocjena koja će se kretati od 10 do 100 i dalje će biti vodilja po kojoj ćete prije svega moći uspoređivati igre istog žanra

**HACKER OCJENJUJE » Naziv igre** **00**

Obrazloženje ocjene

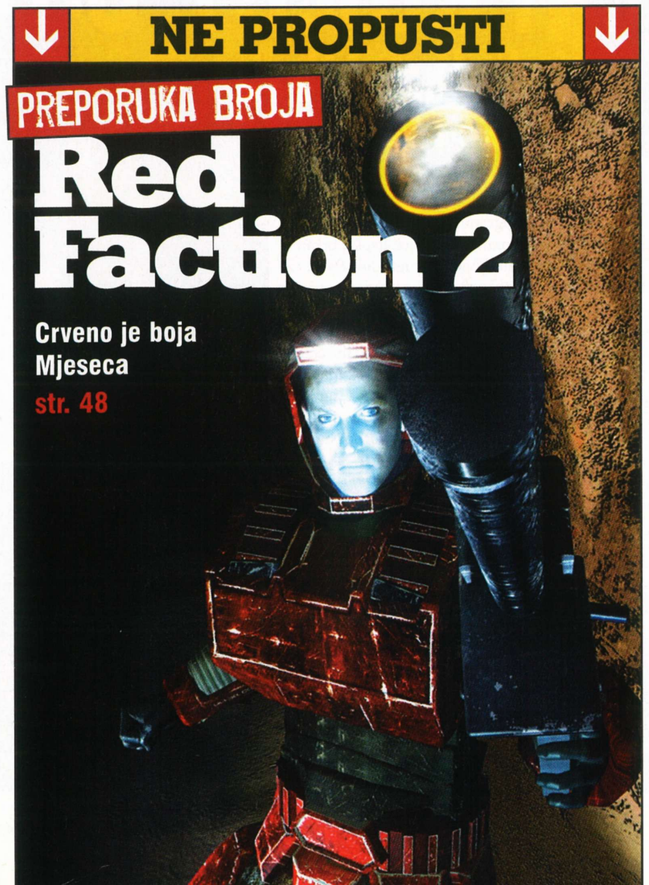
POSEBNO IZDVAJAMO

Novi element u tablici za ocjenjivanje. Vjerujemo da će vam pomoći u donošenju krajnjeg suda o igri koju opisujemo

Ocjena je vrlo često predmetom komentara ili nezadovoljstva čitatelja. Sloboda svakog autora je da igru ocijeni onako kako on smatra da je najbolje. U tom smislu su obrazloženja ocjene neophodna

## NE PROPUSTI

PREPORUKA BROJA



# Red Faction 2

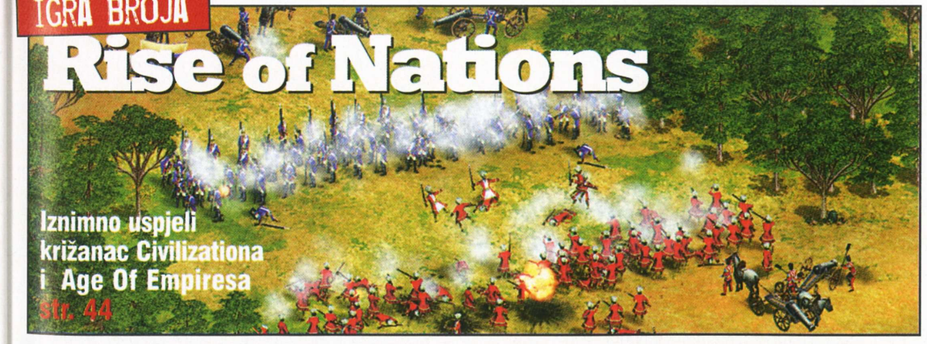
Crveno je boja Mjeseca

str. 48

## RECENZIJE BROJA

| NAZIV IGRE | OCJENA |
|---|---|
| Rise Of Nations<br>www.riseofnations.com | 92 |
| Enter The Matrix<br>www.enterthematrixgame.com | 85 |
| Blitzkrieg<br>www.blitzkrieg.de | 85 |
| Red Faction 2<br>www.outragegames.com | 80 |
| Tropico 2: Pirate Cove<br>www.taketwo.com | 80 |
| Grand Theft Auto: Vice City<br>www.???.com | 79 |
| Top Gun: Combat Zones<br>www.topgun-combatzones.com | 75 |
| X2: Wolverine's Revenge<br>www.activision.com | 72 |
| Horse Race Manager<br>Www.cyanide.com | 25 |
| Big Mutha Truckers<br>www.empire.com | 20 |
| Great Qin Warriors<br>www.???.com | 10 |
| Humvee Assault<br>www.infogrames.com | 05 |
| Postal 2<br>www.gopostal.com | 02 |
| Codename Nina: Global Terrorism Strike<br>www.valusoft.com | 01 |
| The Sydney Mystery<br>cenzurirano | 00 |
| **Xbox RECENZIJE** | |
| Burnout 2: Point of Impact<br>www.acclaim.com | 85 |
| House of the Dead 3<br>www.sega.com | 74 |

IGRA BROJA



# Rise of Nations

Iznimno uspjeli križanac Civilizationa i Age Of Empiresa

str. 44

## HACKER Top 10 PC

**Grand Theft Auto Vice City / Take 2 interactive**

Jedan od najvećih prošlogodišnjih hitova interaktivnošću i dubinom zaokupit će vas do dugo, dugo u noć

| | |
|---|---|
| 2. Rise Of Nations | Microsoft Games |
| 3. TC's Rainbow Six Raven Shield | Ubi Soft |
| 4. Tropico 2 | Take 2 Interactive |
| 5. Anno 1503 | EA Games |
| 6. Enter the Matrix | Infogrames |
| 7. Vietcong | Take 2 Interactive |
| 8. Championship Manager 4 | Eidos Interactive |
| 9. Red Faction 2 | THQ |
| 10. Freelancer | Microsoft Games |

## HACKER Top 10 Xbox

**DOA Extreme Beach Volleyball / Tecmo**

Ponovno na prvom mjestu, zabavno "zagrijavanje" za vruće ljetne mjesece na plaži koji tek slijede

| | |
|---|---|
| 2. Burnout 2 | Acclaim |
| 3. Panzer Dragoon Orta | Sega |
| 4. Enter The Matrix | Atari |
| 5. Metal Gear Solid 2 Substance | Konami |
| 6. Tao Feng | Microsoft Games |
| 7. Apex | Atari |
| 8. Mortal Kombat Deadly Alliance | Midway |
| 9. Collin McRae Rally 3 | Codemasters |
| 10. Rayman 3 | Ubi Soft |

## IZDVAJAMO RECENZIJE

### Enter The Matrix
Paralelno sa izlaskom nastavka fantastičnoga Matrixa stiže nam i prvi licencirani naslov, provjerite koliko je dobar str. 62

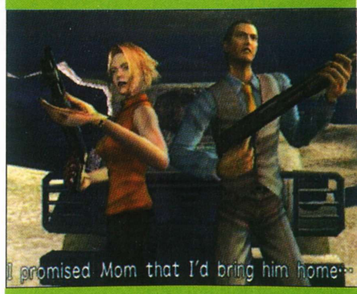
### Grand Thef Auto Vice City
Najigranija PlayStation 2 igra u 2002. stigla je na PC u nadograđenom obliku str. 56

### Postal 2
Nastavak najkontroverznijeg PC-naslova, provjerite zašto se oko njega diže toliko buke str. 66

### Blitzkrieg
Drugi svjetski rat briljantno prikazan u RTS ruhu str. 64

## Xbox recenzije

### Burnout 2
Bijesna jurnjava koja će vam podići adrenalin do neviđenih granica str. 70




### House of the Dead 2
Prva Xbox igra za svjetlosni pištolj, prava zabava str. 74

Prvi veliki naslov nedavno Sim Meierove desne ruke Briana Reynoldsa

# RISE OF NATIONS

**Kad vi vam tkogod rekao da je moguć spoj *Civilizationa* i *Age Of Empiresa*, vjerojatno biste se samo podsmjehnuli, pomislivši "ma pusti budalu, neka priča", no Brian Raynolds je vjerovao da je to ostvarivo**

## UVOD U PRIČU

Gos'n Brian Reynolds je započeo svoj stvaralački put priključivši se Sidu Meieru na igri zvanoj *Colonization*. Neki od vas su za nju možda čuli, ili je čak i zaigrali, no drugi projekt, *Civilization 2*, označio je Briana kao jednog od genija kojeg bi trebalo ozbiljno shvatiti jer je bio vodeći *developer*. Nakon osnutka Firaxisa, priključio se Sidu (Viciousu) i Jeffu Briggsu te postao vodeći tester *Gettysburga*, što je bio tek uvod u veliko finale: *Alpha Centauri*. Ime sve govori, a Brian je u njoj bio vodeći *developer*, odnosno *Alpha Centauri* je njegovih ruku djelo. Lijepo je kad vaša igra doživi uspjeh, no ime Sida Meiera ipak je na neki način sputavalo, onemogucujuci Briana da ostvari svoja maštanja. Prije tri godine radi oproštajku, pozdravlja se s ekipom Firaxisa i osniva razvojni tim Big Huge Games.

## INFOBOX

**Rise Of Nation**

PROIZVOĐAČ
**Big Huge Games**

IZDAVAČ
**Microsoft**

MIN. KONFIGURACIJA
**P3 500, 128 MB RAM, 16 MB grafička**

NAŠA PREPORUKA
**PIV 1.5, 512 RAM, 64 MB grafička**

MULTIPLAYER
**TCP/IP**

WWW IGRE
**www.http://www.riseofnations.com**

PIŠE **Damir Radešić**
damir.radesic@janus.hr

Gotovo svi su znali da se iza simboličnog imena Big Huge Games krije mnogo vatre, stoga su s nestrpljenjem čekali kad će biti objavljeno da rade na kakvom naslovu, što se i dogodilo nedugo nakon potpisivanja ugovora s Microsoftom. A budući da je u posljednje vrijeme Microsoft totalno zabrijao na području igara, bilo je za očekivati da će iz te suradnje izaći mračno dobra stvar. Iako kažu da je nada ono što ne smijem napisati, u ovom slučaju ispala je dobra vila koja nam je podarila vrhunsku igru koja završeđuje pozornost.

### QUICK BATTLE

Pretpostavimo da *gamer* namjernik, ljubitelj dobre zabave na računalu, prvi put sjedne pred ovo čudo od igre. Odakle početi, naime već je u najavama proglašena vrlo kompleksnom. Nakon podešavanja milijuna opcija koje nam se nude u svezi *shortcutova* (kojima se ne zamarajte u početku) i grafičkih efekata koje je moguće *potweakati* kako bi se igra pristojno vrtjela na nekom prosječnom stroju današnjice (malčice je zahtjevna uz maksimalne detalje), logičan izbor bio bi *tutorial* ili ono što iskusni *gameri* preskaču čim im se ponudi. Nakon *tutoriala*, preporučujem da odaberete *Quick Battle* iz nekoliko razloga, ali onaj glavni je da vidite kako to sve zajedno *fercera*. Ako me poslušate, naći ćete se pred gomilom opcija i namještanja, koje zasad ostavite po strani i kliknite "Start" pa što bude. Naći ćete se usred nepoznata teritorija, u naselju čudnovata imena, među čovječuljcima koji žanju žito. Poučen iskustvom iz *tutoriala*, *gamer* namjernik će krenuti u izradu još nekoliko radnika dok istodobno bude izučavao jednu od tehnologija koje će mu omogućiti osnivanje novog naselja. Opet ga očekuje "stvaranje" radnika, farme, sječa drveća, izučavanje tehnologije, a vidi vraga, moguće je napraviti čak i vojarne. *Cool*, 'ajmo brzo dvije, ali što u njima napraviti. Aha, *tutorial* kaže da je svaka od triju trenutačno dostupnih jedinica uspješna samo protiv točno određene, dakle, poželjno bi bilo napraviti od svake vrste po nekoliko da protivnik ne nahrupi iznenada. A onda tih nekoliko čovječuljaka izađe pred vojarnu, vitlajući mačevima, potpuno nezainteresirani za događaje oko sebe. No da biste ih nagomilali, nedostaje vam zlata. Super, riješit ćemo mi to izgradnjom tržnice i karavanama. No, to nekako sporo ide pa ne bi bilo zgorega povećati porez nekom novom tehnologijom. Nakon nekog vremena igrač s početka priče postaje majstor u razvoju i malo-pomalo diže populacijski limit, otvaraju mu se nove građevine, proučava kakve bonuse donosi koje svjetsko čudo i, naravno, bilda vojsku jer - tko će samo napredovati, treba malo i osvajati. Siguran u svoju moć, označava sve i juriša na prvi grad koji mu je izviđač otkrio, no dočekuje ga neugodno iznenađenje u vidu brojnijeg i naprednijeg neprijatelja. Ali kako kad je sve radio po pravilima? Da, napredovao je, ali nije unapređivao vojsku. Aha, dakle, valja ponovno u *upgrade* trupa. Istina, to odnosi resurse, no da bi bio dostojan protivnik, potrebno je biti u tijeku, a za brže gomilanje »

**"PUTOVANJE KROZ LJUDSKU POVIJEST NIKAD NIJE BILO TOLIKO ZABAVNO"**

## IZDVAJAMO / HELP!

**Na sreću cjelokupne *gamerske* zajednice, ljudi iz Big Huge Gamesa su mislili apsolutno na sve i ugradili fenomenalan *tutorial* s nekoliko misija koje možete odabrati bez nekog posebnog redoslijeda, iz kojeg ćete naučiti što vam je činiti u ovoj prekrasnoj igri. Od formacija, istraživanja, napada, obrane, grupiranja, proizvodnje, ma gotovo sve. Taman dovoljno da se ufuramo u ulogu bogom danog lidera izabranog naroda. No to nije sve, zadržite li miš na bilo kojoj opciji, dobit ćete vrlo opširno objašnjenje što dotična čini, a ako su vam potrebne samo šture natuknice, možete i reducirati spomenuti *help* samo na osnovne stvari.**

Tu je nekad bilo mnoštvo zgrada

Sea Lion mnogo prije WW2

Teroristička djelovanja

## PLUS

- grafički prikaz
- tutorial
- zaraznost
- spoj RTS i FPS žanrova

## MINUS

- Pathfinding u početku komplicirano
- zahtjevnost s full detaljima i osam igrača

Jedrenjaci su gotovo pobijedili :)

## "ZUMIRANJE OTKRIVA NEVJEROJATNU DETALJNOST"

Konceptualni crtež specijalne jedinice sa prefiksom « MEGA

sirovina potrebno je unaprijediti proizvodnju u zgradama tome namijenjenima. Nakon nekog vremena i niza neuspjeha, pao je i prvi neprijateljski grad. Ako u njemu istog trena pokušate pokrenuti proizvodnju, iznenadit će vas poruka da trebate pričekati neko vrijeme kako bi asimilacija bila obavljena. Nije to predugo (minutu-dvije), no protivnik zna izvesti protunapad i nerijetko je grad ponovno izgubljen. Da stvar bude gora, na višim nivoima AI se neće zaustaviti samo na tome, nego će se zaputiti na vaš glavni grad, čijim zauzimanjem doživljavate automatski poraz. Vježba čini majstora pa ćete se tako tek nakon mnogo odigranih partija odlučiti uvesti više protivnika i odabrati veći stupanj težine. A tada će u igru uletjeti diplomacija kojom se na prljav način mogu ostvariti viši ciljevi. Savezništva, primirja i podmukli napadi koji iz toga slijede samo su neke od značajki, a stvari koje su se u početku činile suvišnima dobivaju svoj smisao. Izrada utvrda, vojskovoda koji mogu ukopati trupe, stvoriti replike trupa i pod čijim zapovjedništvom je vojska efikasnija, špijuni koji se infiltriraju u protivničke redove, opskrba (vidi okvir) i tako dalje. Nove ere donose zrakoplove (od dvokrilaca do mlažnjaka) i helikoptere, kojima je potrebno izgraditi baze, raketne silose, gdje je moguće napraviti nuklearke, ili "obične" V2 rakete, sve će vam to polako ući u krv i s vremenom ćete okušati sreću u kampanji ili dijelu igre pod nazivom *Conquer the World*.

### CONQUER THE WORLD

Osvajanje svijeta je pak drugi par rukava. Nakon izbora jedne od 18 nacija od kojih svaka ima svoje prednosti i posebne jedinice, strateška karta svijeta sasvim je neočekivan prizor, ali i tu uskače dobri duh Brian koji pri svakom potezu daje *hintove* čemu što služi. Ukratko, svaka nacija kreće od glavnog teritorija, čije osvajanje donosi trenutačni poraz. U početku svatko ima jednu vojsku kojom osvaja susjedne teritorije, no neka područja daju dodatnu vojsku i arsenal. Svaki potez donosi određeni porez, ovisno od broja teritorija, koji je moguće utrošiti na bonus karte koje daju neke pogodnosti u predstojećim bitkama, pojačavanje zaposjednutih područja kako biste imali početnu prednost kad vas netko napadne i diplomaciju, gdje je uz klasične aktivnosti moguća kupnja protivničkih područja. Već pri prvom potezu, gdje ciljamo teritorij s dodatnom vojskom, vidljiv je drugačiji koncept igre. Lako za to što barbarska plemena nemaju šanse protiv njega, no nema ni brzinskog napredovanja po erama i *apgrejda* vojske kao što je to bio slučaj u *Quick Battleu*. Da bi svijet otišao u drugo razdoblje, potrebno je nekoliko poteza, no u borbama treba izučavati kao da su vam sva razdoblja dostupna. Time su gotovo svi ravnopravni i nema šanse da tenkovima nalijećete na divljake sa životinjskim krznom umjesto bokserica. Ovisno o tome koliko je zemlja na koju ste se namjerili jaka, protivnik/protivnici će biti u zavidnoj prednosti glede količine i razvijenosti gradova, no mogući su i preokreti jer vam vojska koja je bila na susjednom području strateške karte može poslati pojačanje. Posebnu pozornost valja obratiti na "uska grla", odnosno područja na kojima će jedna vojska biti dostatna da zapriječi put na nebranjene teritorije (jer ih u pravilu imate više nego njih), a kako se svi potezi vuku istodobno, gotovo je nemoguće predvidjeti što će opaki komp smisliti. Iako je u početku kampanja bila zamišljena kao *random* generator misija, mnogima će biti drago što je Brian mislio na sve i dodao djelić *board* igre u cijelu stvar, omogućivši time dodatno manevriranje i strateško razmišljanje. A gdje se u cijeloj priči izgubio naš *gamer*? On još uvijek danju vodi ljuti boj protiv Koreanaca za Skandinaviju, a iza 19:00 spaja se na Internet i traži protivnike, što za *frendly* sukobe, što za one na ljestvici, jer je "liga" zamišljena kao i ona u *Age Of Mythology* (svi startaju s 1600 bodova), a svaki konflikt je neizvjestan i podiže adrenalin u nebesa (kad vam ostanu dva tenka kod isteka vremena za asimilaciju neprijateljskog glavnog grada, znat ćete o čemu pričam :)). Koliko god AI bio dobar, njegove reakcije su donekle predvidljive, no ljudski faktor je totalno druga priča. U trenutku pisanja ovog teksta tek je nekolicina novinara visila na GameSpyu, ali nas to nije spriječilo da odigramo nekoliko brzinskih bitaka i složimo se da će *Rise Of Nations* zasigurno imati svoju *online* publiku.

Strateška karta

Koreja će uskoro biti japanska

## Attrition Damage

**Iza ovog konspirativnog imena stoji vrlo jednostavna ideja koja se već mogla vidjeti u nekim naslovima, ali nikad toliko očigledno. Naime, da biste nešto osvojili, morate biti na protivničkom teritoriju (postoje granice pa neće biti problema tipa "nisam znao"), a na njemu vaša vojska trpi "attrition damage" koji je oslabljuje. Da biste to izbjegli i da bi vaša artiljerija bila učinkovitija, uvijek sa sobom morate vući kola za opskrbu, koja se poslije pretvaraju u kamione s većim radijusom. To je naročito bitno u opsadama koje duže traju ili ako imate namjeru zauzeti dva grada odjednom, pa se pohod oduži. Imajte to na umu, jer na višim nivoima AI vrlo dobro zna sve trikove i prije negoli nešto osvojite snaga će vam biti prepolovljena bez da ste se sukobili s glavninom snaga.**

## "USPJELI KRIŽANAC CIVILIZATIONA I AGE OF EMPIRESA"

### EPILOG

Uz ovakav *gameplay*, u kojem se išlo u nevjerojatne detalje (nisu svi ni opisani zbog prostora, primjerice nekoliko formacija i stavova koje vaši vojnici mogu zauzeti), igrači bi očekivali da će tehnička izvedba biti nešto slabija karika u cijeloj priči. Jedino vam mogu preporučiti da pogledate *screenshotove* i sami se uvjerite da sve izgleda prekrasno, a tome u prilog ide potpuno drugačiji dizajn građevina i jedinica za svaku naciju, nekoliko nivoa zuma, gdje vam pri najvećem bojni brod neće stati u ekran, dok su iz najudaljenijeg pogleda radnici kao mravi, voda reflektira događanja na površini, karavane ucrtavaju staze, ma totalno ludilo. Istina, pokreti jedinica nisu tako glatko animirani kao u primjerice *Age Of Mythology*, no ako uzmemo u obzir da će vam maksimalno zumiranje služiti samo da biste se divili mnoštvu detalja na razaraču ili pušenju cigareta momaka iz teške pješadije dok im raketni bacač počiva u krilu, onda nema mjesta zamjerkama jer ćete detalje uočavati tek kad ne budete imali što raditi, a to je uistinu rijetkost jer je cijela igra užasno dinamična i brza. Automatika po kojoj radnici odlaze na slobodne poslove koji put ne funkcionira kako treba pa ih tako možete zateći kako hodaju ukrug oko neke šume ili se izležavaju (doduše, rijetko), ali uzmemo li u obzir da je to jedini veći uočeni *bug*, stvarno nemamo pravo cendrati jer će jamačno biti ispravljeno već u prvoj zakrpi. Sve u svemu, *Rise Of Nations* je igra za mase i trebala bi naći put do svakog *gamera* koji drži do sebe :). ■

### » ALTERNATIVNO

- **Civilization**
  Jedan dio priče…
- **Age Of...**
  … drugi dio priče.
- **Daikatana**
  Šala, šala...

Info pri učitavanju

Brojne mogućnosti podešavanja

Karte koje život znače

**HACKER OCJENJUJE » Rise of Nations**

Jedan od hitova 2003. **92**

POSEBNO IZDVAJAMO/ODLIČNA KAMPANJA

PREPORUKA BROJA

Crveno... poput vi

# RED FACTION 2

**Pronađite i očistite svoje crvene knjižice i uživajte u još jednoj porciji KPJSKOJ crvenila!**

## UVOD U PRIČU

**Vječno pitanje odnosa PC-ja i konzola opet je postalo aktualno... Zašto? Ponajviše zbog *Red Factiona 2* koji je, baš kao i stariji mu brat, zapravo port s Playstationa 2. No, burazovu slavu otprije dvije godine bit će teško dostići, i to ponajviše zbog podizanja praga kvalitativne tolerancije kojemu svjedočimo na našim sve moćnijim kantama.**

## INFOBOX

**Red Faction 2**

PROIZVOĐAČ
**Outrage games**

IZDAVAČ
**THQ**

MIN. KONFIGURACIJA
**P3 450, 128 MB, 3D-kartica**

NAŠA PREPORUKA
**Athlon 1800+, 256 MB, 32 MB 3D**

MULTIPLAYER
**N/A**

WWW IGRE
**www.outragegames.com**

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

No, odmah valja napomenuti jedno: prva "Crvena frakcija" bila je iznimno inovativna igra koja je, osim satirične kvazikomunističke priče, uvela i sustav modularnih zidova. Sjećate se, pukneš bacačem raketa u beton i stvoriš si novi prolaz! Prava je šteta što i ostale igre nisu slijedile spomenuti trend nego ga mora nastavljati sam serijal, no nadamo se da će se baš zbog toga situacija u bliskoj budućnosti ipak promijeniti. A što je bilo sa scenarijem? Ništa, osim što je nakon ne znam koliko godina unio barem dašak intrige u jedan FPS, što su onda pokušale i ostale igre poput doista fantazmagoričnog *Iron Storma*. Uglavnom, 22. je stoljeće, a na vlasti je zla megakorporacija koju može srušiti jedino hrabra grupica boraca za slobodu koja se maštovito nazvala Crvena frakcija. Ali, kako se može vidjeti u novom nastavku, crvendaćima baš i nije uspjelo ostvariti zacrtano nego se teror nastavlja i dalje. No, ovaj put Parkeru nema ni traga, ni glasa nego ćete vi lijepo preuzeti ulogu gospodina Aliasa (ah, uvijek me iznenađuje maštovita vrcavost autora igara), koji je zapravo bivši pripadnik specijalnih snaga istreniran upravo za borbu protiv spomenutih pobunjenika. Ukratko, njemu i njegovoj grupici hrabrih momaka dozlogrdio je kancelar Sopot pa su ga odlučili ubiti. Namrtvo. Treba li uopće reći da ćete upravo zbog svega spomenutog uživati u prilično specifičnoj ATMOSFERI, koja će se ponajviše očitovati u sitnicama poput maštovitih propagandnih plakata i još zanimljivijih komentara okolnih smetala. Ništa posebno, ali zgodno... Dakako da sama priča, zbog svoje izlizanosti, nikako ne može biti glavni adut ove igre koji bi vas privukao da je igrate (kao što je to bio slučaj u spomenutom *Iron Stormu*) nego samo popratni motiv koji ćete registrirati tek krajičkom svijesti. Što je sasvim u redu, jer će vam ostatak korteksa ionako biti zauzet čistokrvnom i gotovo bezumnom pucačinom koja, za divno čudo, funkcionira na vrlo zabavan i dinamičan način.
Ali prvo jedno "ali".

### PAKETIĆI SA STRELJIVOM

Vidite, *Red Faction* je ovaj put sastavljen od hrpice omanjih nivoa koji se međusobno prilično razlikuju, a u svakom od njih naići ćete i na neku novu foru. Dakako da je takav pristup sasvim razumljiv, i to ponajprije zato što je sama igra konzolaški port, i to s konzole koja ima i najmanje RAM-a. Golemi nivoi od nekoliko kvadratnih kilometara jednostavno nisu ni bili mogući pa ćete se tako nagledati ekrana na kojima će pisati "please wait while loading". No, zahvaljujući brzim hard diskovima u našim PC-jima, učitavanja će trajati vrlo kratko, što, dakako, hvalimo! No, zato s prezirom pljujemo po omraženom sustavu snimanja po principu *autosavea* jer ćete, naime, isti nivo morati igrati i po pet puta! Jednostavno nevjerojatno... Ah da, raspucavanje. Ovako, oružja ima mnogo. Iznimno mnogo. *Fucking anbilivibal* mnogo! Toliko hebeno mnogo da pojedine pljuce nećete stići ni iskoristiti, a što je posebno slatko, ista je situacija i sa streljivom. Stoga mi je velika čast svečano proglasiti ovaj FPS za "FPS u kojem se nećete u svakom usranom trenutku osvrtati za oskudnim paketićima streljiva da majmune ne biste udarali šakama!" A najbolje od svega je što obilujete i bombama i granatama, tako da je u borbi doista dopušteno, dapače poželjno, koristiti sve! Tako će situacije u kojima istodobno perete iz dvaju uzija i bacate bombe biti sasvim normalne, a od onih ekstremnijih mogli bismo spomenuti uporabu odličnog bacača granata kojim ćete momčine isjeći na komade. Spomenimo i prilično inovativan sustav pucanja iz dvostrukuh pljuca koji radi tako da iz lijeve perete lijevom tipkom miša, a iz desne, ma zamislite samo, iz desne! Stvarno jednostavan i zabavan trik koji samo potvrđuje da su za pravu zabavu dovoljne i slatke i inteligentne sitnice... A za malo egzotike pobrinut će se snajper, čije je korištenje zapravo igra u malom koja po konceptu i ritmu odskače od originala. No, sve je ostalo

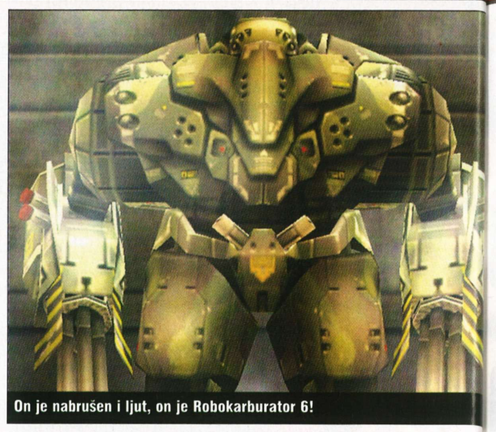
**"SVAKA ČAST NA VEĆEM KORIŠTENJU MOGUĆNOSTI DEFORMACIJA OKOLNE ARHITEKTURE"**

uistinu dinamično pa će tako metci frcati na sve strane, uništavajući okolne lubanje, prozore i vaze. U igru je implementiran i sasvim solidan *motion capturing*, koji će biti odgovoran za najrazličitije animacije pokreta i samrtničkih padova koji će se rijetko ponavljati kako vam ne bi postali dosadni. Veselimo se i krvavim mrljama koje frcaju po okolnim zidovima te podatku da će ih biti pregršt (u beštije, zbog oklopa, treba sasuti dosta metaka da padnu), samo ne shvaćamo zašto nema znakova "oštećenja" na samim tijelima! Bilo kako bilo, OSJEĆAJ napucavanja je prilično dobro pogođen.

## IZDVAJAMO / HI-TECH VIZIRI

**Dok budete upravljali vozilima ili tek sjedili u fiksnom *turretu*, svijet ćete promatrati iz nešto drugačije perspektive. Naime, vidno polje bit će prošarano *hi-tech* filtrom koji dočarava napredni *hud*. Iako jednostavna, ova fora svemu daje određenu atmosferu - osjećate se kao da sudjelujete u kakvom Verhovenovom filmu (Robocop, Spaceship Troopers itd.). Dodajte tome i odličan osjećaj za proporcije (golema zgradetina) i zabava je zajamčena.**

Povratak mrskog robota iz prve dimenzije


On je nabrušen i ljut, on je Robokarburator 6!

Ti lijevog, a ja ću desnog

Tipičan primjerak rušenja arhitekture; ode glava!

A, boli, boli, aaa, gori, gori!

**PLUS**

- užitak napucavanja
- deformiranje okoline
- pregršt zanimljivih oružja

**MINUS**

- zastarjela grafika
- prekratka igra

Naočiti pripadnik Crvenih postrojbi u posjedu vrlo modificiranog « *kalaša*

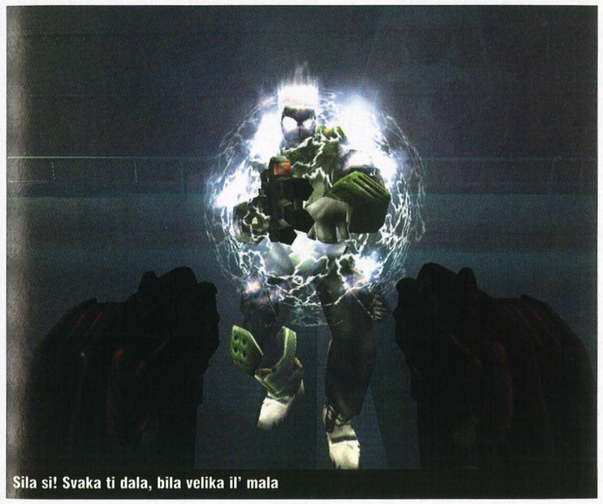
Osim toga, i vaši će vam neprijatelji pružati sasvim solidan otpor: oni se, naime, brzo kreću i strejfaju, a znaju se bogme skriti i iza kakvog stola ili stupa. No, dok vam je spomenuti bacač u ruci, nikakav im stup neće pomoći jer ćete i njega i skrivenog dječarca zbrisati s lica zemlje elegantnim potezanjem omiljenog vam obarača. Da, razaranje okoline opet je moguće, i to na dosad nezamislive načine.

## CIGLA DO CIGLE, RUPA U ZIDU

Tako su svi nivoi jednostavno nakrcani prečacima, koje otkrivate ako srušite kakav zid, a išlo se čak tako daleko da se mogu rokati i cijeli mostovi, koje ćete poslije iskoristiti za pristup dotad nepristupačnim dijelovima nivoa. Tako visok stupanj iskoristivosti uništavanja okoline može se zahvaliti ponajprije činjenici da se igra više ne zbiva u dosadnim i ponavljajućim hodnicima (kao u *jedinici*), nego se izašlo na zrak i u urbane predjele koji obiluju svakakvim preprekama i arhitekturom. Međutim, nemojte misliti da imate potpunu slobodu, nivoi su i dalje linearni i vode vas točno ondje gdje trebate ići, no i takve sitnice poput otkrivanja tajni daju igraču određeni polet i žar. Osim toga, budući da je engine sposoban i za divote poput propucavanje neprijatelja kroz zidove, nećete se previše buniti. Za dodatno pumpanje adrenalina pobrinut će se i vozila kao što su *fighter*, tenk, podmornica i borbeni oklop! *Fighterom* i tenkom ne možete upravljati nego ćete neprijatelje napucavati iz rotirajućeg *turreta*, što je zbog filmskih pokreta spomenutih vozila vrlo interesantno i zahvalno. Tako će zasipanje olova po golemim zgradama iza čijih se staklenih zidova šeću i u krvi padaju vojnici, civili i zaposlenici biti trenutci za pamćenje i scene poput onih iz kakvog hollywoodskog *blockbustera*. Uporaba golemih količina metaka te precizno ispucavanje pametno naciljanih raketa stvarno pružaju osjećaj neviđenog gušta. Jednako zanimljive bit će i scene s podmornicom, a posebno one s borbenim *mechom* čiji elektronski viziri lagano izobličuju sliku i igri daju dodatni štimung ESEFIČNOG *hi-techa*. No, kako se vožnje znatno razlikuju od ostatka igre i iznimno su arkadnog karaktera, shvatit ćemo ih tek kao dobrodošao predah od glavne akcije. Bilo kako bilo, taj je dio doživio itekakve evolucijske promjene u odnosu na original pa se doista može reći da je još zabavniji i uvjerljiviji, no, s druge strane, nije inkorporiran u cjelinu poput onog iz uskoro nadolazećeg *Haloa*.

**"ZASTARJELA GRAFIKA OVAJ PUT PREVIŠE PIKA U OČI!"**

Kiša pada, raste trava, grafika se usporava


Sila si! Svaka ti dala, bila velika il' mala

## PS2???

A sada malo o negativnostima, kojih, nažalost, ima! Kao prvo, *single player* kampanja je prilično kratka. Sve je to divno i krasno, no nećete igrati ni petnaestak sati i shvatit ćete da je vrijeme vašeg druženja s igrom prošlo.
Dakako da je takvo što prilično neprihvatljivo za jedan wannabea FPS blockbuster, ali što ćeš. Kao drugo, nema *online multiplayera*. Heeej, stani malo, gricka...ma grickaj si mamu! Nema *multiplayera*, pa u kojoj godini živimo i na kojoj to platformi igramo? Istina, uživat ćete u *botmachima*, ali izbaciti mrežnu igru iz jednog PC FPS-a je jednostavno nezamislivo, stoga se nadamo da već rade na nekakvom *patchu* koji će ispraviti taj apsolutno kardinalni i zvjerski nedostatak. Okej, i to je sve? Nije, najveća strahota upravo slijedi, a kao što ste možda pretpostavili, riječ je o grafici. Ne, nije problem u prevladavajućim sivo-kenjažnim tonovima i svim onim željezarama, skladištima, čeličanama i kanalizacijama, nego u samom engineu koji je jednostavno bolno zastario i onemoćao. Jedna je stvar promatrati napredak grafike u odnosu na original, a nešto sasvim drugo promatrati napredak PC-grafike od originala pa do danas. Još jednom, ovo je PS2 port, i to se vidi. Jako, jače… prejako. Ono što zasigurno najviše pika su strahovito razmuljane i niskorezolutivne teksture kojih bi se posramio i Voodo 2. Spomenimo i kronični nedostatak poligona, zbog čega posebno pate likovi i oružja, i to u vidu bolnog "uglatovitisa". Isto tako, ne očekujte ni bilo kakve *shadere* ni napredne trikove, nego se radujte tek povremenim usporavanjima nastalim zbog ekstenzivne upotrebe efekata dima i magle. Da, periodičnim usporavanjima, koja jednostavno ne mogu prihvatiti ni shvatiti niti na njih želim više trošiti riječi. Uopće me ne zanima kakav je Playstationov hardver i da to na telki izgleda super, kad sam siguran da su mogli barem oplementiti proklete teksture, ali to jednostavno nisu htjeli. Bez obzira na sve floskule o tome kako je grafika nevažna i kako treba pothranjivati igrivost, ovaj put se jednostavno otišlo predaleko. Tako će vam igranje *Red Factiona* djelovati poput produkta nastalog djelovanjem vremenskog stroja. Osim toga, ako i želim da mi PC nekamo putuje, onda je to svakako u budućnost! U svakom slučaju, kad bi ova igra radila pod Unrealovim kodom, uz zadržavanje svih svojih pozitivnosti, bila bi pravi hit, ovako se to neće dogoditi nego ćete čak, zbog tehnološke inferirornosti i gluposti poput konzolaškog snimanja, imati osjećaj da ste prevareni. Zašto? Zato što niste utrošili brdo love u najmoderniji sustav na planetu da biste na njemu igrali igre identične onima na stroju od dvije tisuće kuna. Inače, sve pet... ■

**"ZA DODATNI ADRENALIN POBRINUT ĆE SE I VOZILA KAO ŠTO SU FIGHTER, TENK, PODMORNICA I BORBENI OKLOP!"**

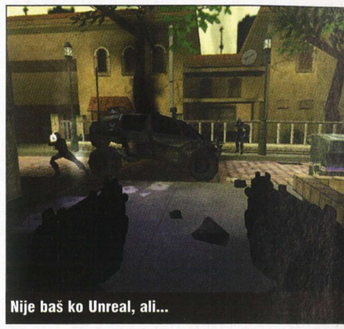
## Krvi, krvi, krviii...

**Iako je napucavanje sasvim solidno, činit će vam se da nešto fali. I bit ćete u pravu – naime, nema tragova krvi na modelima likova, što, istina, ide uz igru rađenu za konzolašku publiku, ali se okorjelom PC-ašu pomalo gadi. Zbog tog naizgled nebitnog detalja, igra će izgledati baš kao IGRA, a ne kao pokušaj replikacije stvarnosti. To možda i funkcionira kad se zabavljate uz kontroler, ali na PC-ju djeluje pomalo jadno.**

**» ALTERNATIVNO**

- **Red Faction 1**
Pogledajte kako je sve počelo.
- **Iron Strom**
Zanimljivi alternativno povijesni setting.

Jooooooj, puče!


Nije baš ko Unreal, ali...

Mechoidni oklop fun!

**HACKER OCJENJUJE » Red Faction 2**

Interesantna i inovativna pucačina sa zastarjelom grafikom

**80**

POSEBNO IZDVAJAMO PUCANJE IZ DVAJU PIŠTOLJA

## Jednooki menadžment

# TROPICO 2 PIRATE COVE

**Kako u današnje vrijeme diktatorima baš i ne cvjetaju ruže, pitanje je dana kad će netko izdati igru u kojoj će se svi diktatorski poslovi odvijati u prošlosti. U ovoj konkretno, cijela se priča odvija u zlatno doba kuke i papige, a smještena je na Karipsko otočje**

**INFOBOX**

**Tropico 2: Pirate Cove**

PROIZVOĐAČ ▫
**Frog City Software, Pop Top, Gathering**

IZDAVAČ ▫
**Take Two**

MIN. KONFIGURACIJA ▫
**P3 500, 64 MB RAM, 16 MB videokartica**

NAŠA PREPORUKA ▫
**P4 2 GHz, 256 MB RAM, 64 MB videokartica**

MULTIPLAYER ▫
**nema**

WWW IGRE ▫
**www.taketwo.com**

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

Zbog čega se zapravo ljudi odlučuju zaigrati igre poput Tropica? Prema anketi provedenoj među nama i našim "mozgovima", dva najveća razloga su: da iskušaju svoje menadžerske vještine te da se naslušaju dobre kubanske/latino glazbe. Autor ovih redaka prvi je nastavak famoznog "diktatorskog" sima zaigrao upravo zbog njegove glazbene pozadine. Oni "ozbiljniji" u *Tropicu* su pronašli ono što ga definitivno izdiže iznad ostalih, nazovimo ih suhoparnih, *tycoon* igara. Doduše, jedan od elemenata koji ga je usmjerio upravo prema vodama koje definitivno ne spadaju u "mainstream" je komplicirano sučelje. Pop Top je, očito, na tome proradio, a koliko se to zapravo nama svidjelo možete pogledati u testnom dijelu recenzije. No, kao i obično, prvo ćemo o samoj koncepciji igre.

Dosadno? Čekajte samo dok krenemo o papigama.
U *Tropicu 2* ste gusar. Kratko i jasno. Pošto se nikad niste smatrali šljakerom, neko ste vrijeme kao kažnjenik čekali pravu priliku – i kad se ona ukazala, krenuli ste odlučno u poduzetničke vode. Što u prijevodu znači da ste odlučili ne pljačkati osobno, nego plaćati druge da siluju, otimaju, pljačkaju i uništavaju za vas. Čista milina, zar ne? No dobro – to vrijeme bilo je burno. Stomatologa niotkuda, brodovi su 99% bili rađeni od drva, sve se računalo u "pieces of eight" (pieces of eight!?!?-tko je ovdje lud?), a zabave je bilo sve dok vas nisu uhvatili i objesili, izbušili metcima, bajunetima ili nečim još gorim. I zamislite si vi to – naš junak još razmišlja o poduzetništvu. I čega se on sjetio: pohvatat će gomilu bogate klijentele (čitaj: novac za otkupninu s nogama) i još veću gomilu one ne tako bogate klijentele (čitaj: roblje) te izgraditi svoj vlastiti, u cijelosti opremljen, gusarski zaljev. Koliko će mu to poći od ruke ovisi, već po milijunti put, samo o vama i vašim poduzetničkim odlukama. Što se konkurencije i toliko nam mrskog zakona tiče, ni te stvari nisu zapostavljene, no o tome ćemo poslije. Ukratko, poanta je da ste vi faca koja će pokazati da se u kratkom vremenu uz malo pucnjave, pljačke, paleža i silovanja može zaraditi grdna lova – možda čak i dovoljno za onu crnu papigu s aluminijskim naplatcima.

**"UNATOČ SVIM NOVIM ELEMENTIMA, *TROPICO 2* JE IPAK PREVIŠE SLIČAN SVOJEM PRETHODNIKU..."**

## OSNOVE

Što se tiče onih divnih novina koje dolaze uz nastavke, tu je gomila stvari spremnih da *Tropico* pretvore u menadžersko-gusarski san. Naime, grafički je odjel proživio prilično intenzivan *workover*, tako da se sada na višim razlučivostima jednostavno mora barem malo stati i diviti se silnim detaljima. U čemu je, naime, štos? Osim klasičnog 2D terena otoka na kojem se nalazite, *stajališa* zgrada i stalno aktivnih žitelja (sa svojim individualnim AI skriptama), vi kao glavni lik na otoku pomno pazite na svakog lopova i ubojicu (iliti osoblje)– i ne date im da vam pobjegnu iz vida. U doslovnom prijevodu to znači da pogled možete stupnjevito udaljavati i približavati do ekstremnih razmjera. Iako sve ne izgleda baš kao u prvom *Ground Controlu*, moramo priznati da mogućnost približavanja i najsitnijih detalja na karti (prišt na čelu harlote, podrapane hlače na gusaru, simpatične ogla-

# TESTIRALI SMO / PRVI KORACI DO USPJEHA (u pljački) / TESTIRALI SMO / PRVI KORACI DO USPJEHA (u pljački)

**Početak je uvijek najteži, kažu oni. Mi kažemo, u *Tropicu* je gotovo nenormalan. No hajde, hajde. Nije sve tako loše. Kako stvari stoje, za sve dobre stvari treba se malo potruditi. Koliko je zapravo teško neke stvari obaviti, odnosno kako su sučelje i sama igra razrađeni i *user-friendly*, tema je našeg testnog dijela recenzije. Kak' je prošlo? Zaključak cijele priče? Pa, pogledajte sami.**

## KRIVULJA UČENJA

Ono što je najvažnije kod bilo koje igre *sim*-žanra vjerojatno je brzina kojom je moguće ubaciti se u štos. Glavne stvari koje na to utječu su sučelje, preglednost i susretljivost same igre da igrača uvuče u svoj svijet što prije. Odnos razumijevanja pravila i vremena potrebnog upravo za to razumijevanje naziva se krivulja učenja. A ta krivulja u *Tropicu 2* otišla je k vragu. Činjenica je da bi se sve moglo daleko bolje pojasniti kroz *tutorial* koji se ne zasniva na citatima iz Tropico "Biblije". Ukratko, slabo.

**Ocjena: 3/10**

## PREGLEDNOST KONTROLA

Kako su stvari krenule, možemo se samo nadati nastavku fenomenalnog opusa *user-friendly* elemenata. Sučelje, eto, ne pati od poteškoća koje su bile vidljive kod krivulje učenja. Ono zapravo slijedi već iskušan recept prvoga *Tropica*, što znači da je višemanje i tu sve u metežu. Dapače, sve je toliko intuitivno i samoprepoznatljivo da bez ikakvog problema možete iz samog starta krenuti čitati upute, jer ovdje ćete malo što prokljuviti iz izgleda samih ikona.

**Ocjena: 5/10**

## KONTROLA SITUACIJE

Kao i u prijašnja dva slučaja, pitanje uspjeha/neuspjeha u ovom dijelu ovisi ponajprije o tome koliko ste živaca potrošili na proučavanje uputa. Ako ste dobro zagrijali stolac, već ste obavili pola posla. Nakon toga slijedi pakao koji nazivamo "test uživo". Dobro, nije da je kontroliranje parametara toliko gadno, samo smatramo da za nj treba izdvojiti daleko više vremena nego u drugim igrama tog tipa. Nasreću, nakon sat-dva proniknut ćete u sam koncept, a ostatak je ko san:)

**Ocjena: 7/10**

## LOGISTIKA

Jao, jao, jao! Kako je ovo loše. Kontrola opskrbe i općeg zadovoljstva žitelja vašeg zaljeva doista je najgori dio *Tropica 2*. Iako se u osnovi sve svodi na postavljanje odgovarajućih građevina i/ili popunjavanja određenih radnih mjesta, način na koji saznajete što valja promijeniti mogao je biti znatno bolje riješen. Ovako sve ide preko dviju crta na rubu ekrana i goleme knjige kroz koju morate špartati i više nego što želite kanite li stvari dovesti u red.

**Ocjena: 2/10**

## INVOLVEMENT

Nakon dugotrajnog čitanja uputa i prolaska kroz nevjerojatno oskudan *tutorial*, ostalo nam je jedino da počnemo sa samom igrom. A ono što nas je impresioniralo je nevjerojatna količina sitnih i simpatičnih elemenata koji, iako komplicirani, daju igraču priliku da se doista uživi u igranje. Konkretno – to su glazba, atmosfera i dotjeranost svih aspekata igre koji - nakon što ih se savlada - nude jedno vrlo ugodno iskustvo.

**Ocjena: 9/10**

## PICK-UP FAKTOR

Koji je sad pak to vrag, pitate se. Pa, *pick-up* faktor određuje koliki je stupanj vjerojatnosti da će ljubitelji prijašnjeg nastavka uspjeti pohvatati sve razlike između dotičnih nastavaka, te se adaptirati na novine. Odgovor je kratak: jako brzo. *Tropico 2* sam po sebi je vrlo sličan prvom *Tropicu*, što je idealno, pogotovo uzmemo li u obzir da je sučelje ostalo praktički isto. U prijevodu: mrak!

**Ocjena: 8/10**

## UKUPNA OCJENA ZA PLJAČKANJE I PALEŽ

**Što reći? Početnici – pripremite se. *Tropico 3* će možda biti ono pravo, malo izbalansirano blago (s obzirom da *dvojci* fali otprilike toliko da bude ono što je trebala biti lakša za učenje.)**

**6/10**

### » ALTERNATIVNO

- **Tropico**
  Kako biti diktator na zabavan i po druge bezopasan način.
- **Theme Park**
  Još jedan inovativan i maštovit test za vaše zabavno-menadžerske tendencije.
- **Sim City**
  Igra koja je barem malo inspirirala autore Tropica.

Ovakve metode zarade ne uspijevaju uvijek

Dvogodišnjica pljački i paleža, dirljivo

Koji prizor, a?

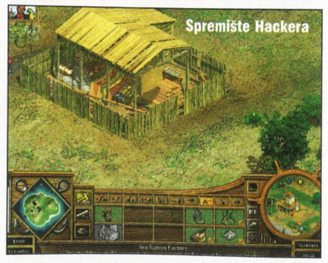
Viktor Lenac. Pogled br. 3

Svaki početak je težak

## IZDVAJAMO / GLAZBA

**Prvo što ćete zamijetiti u ovoj igri je glazba koja se čuje u pozadini. Dakako, i vedro-toplu atmosferu cijelog okružja. *Tropico* se, sjetimo se, oduvijek prezentirao kao igra s dobrom atmosferom, a ta se tradicija i ovdje nastavlja. Ukratko, na samom početku dočekat će vas okružje koje će vas, ako ništa drugo, barem navesti da igru igrate samo zbog glazbe.**

Divota



Spremište Hackera

Vau! Prostranstva sinjeg mora

Viktor Lenac, brodogradilište u stečaju

**PLUS**

- grafika
- atmosfera
- glazba

**MINUS**

- prekomplicirano sučelje
- nedorađenost nekih elemenata
- bugovi

sne ploče na krčmama i kladionicama) pruža silno zadovoljstvo – pogotovo kad čekate da robovi obave posao izgradnje obližnje pećine s blagom. Što se ostalih vizualnih elemenata tiče, *Tropico 2* tu baš ne briljira, ali mu to, da budemo iskreni, nimalo ne zamjeramo. Na kraju krajeva, riječ je o iznimno složenom *sim*-naslovu. Uostalom, ako ste baš takve picajzle, spomenimo da se u igri mogu razaznati i elementi 3D akceleracije, što zna biti ugodno iznenađenje nakon hrpe 2D kulisa. No vratimo se mi na onu misao o složenom *sim*-naslovu.

## METEŽ

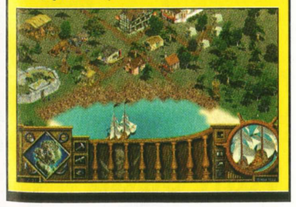
Kao što smo već rekli, *Tropico 2* je jedna jako složena igra. Ako se u njemu kojim slučajem kanite pozabaviti nekim finijim elementima, poput diplomacije, pred vama je cijeli niz opcija pomoću kojih ćete odnose sa suprostavljenim frakcijama donekle dovesti u red – ili u stanje perpetualnog kaosa. Naime, kako se gusarenje u to vrijeme smatralo nezakonitom radnjom, brojni konzervativci tog razdoblja imali su pokoji argument protiv otimačine i paleža. Ako se to događalo na njihovoj strani, dakako. Namjerava li, eto, neki lokalni gusar otpočeti po ugovoru s nekom državom pljačkati konvoje koji putuju trgovačkim linijama njima suprotstavljene države, rješenje za radni ugovor relativno je očito. Naravno, nije ni potrebno spomenuti da će to vrlo vjerojatno uznemiriti ekipu s debljeg kraja batine, tako da je vrlo pametno paziti što se radi i uspostaviti relativnu zlatnu sredinu između provokacije i diplomacije. Zvuči jednostavno? Čekajte tek da vidite način na koji je to izvedeno. Naime, sučelje u igri nije doživjelo ni minimalne izmjene (osim grafičkih, jasno). Prijevod? Cijela je igra vrlo konfuzna za početnike – pogotovo za one koji još nikad nisu igrali igru ovog tipa. U redu, više o tome napisat ćemo u testnom dijelu recenzije. Od ostalih finesa valja spomenuti zabavni element pljačke. Naime, pošto većina vaše zarade dolazi od papigarenja i gusarenja, logično je da od kvalitetnog presretanja brodova, kindapiranja bogatih pojedinaca te zdrave doze preprodaje oružja stiže samo korist. Da biste mogli većinu toga raditi, potrebni su vam brodovi. Da bi brodovi putovali, potrebna im je posada. Da bi posada bila pod vašim nadzorom, trebaju joj kurv... bože mene... novac, grog, kladionice i tako. Kada im sve to osigurate, jedino što trebate je poslati ih u patrolu i navesti im metodu borbe. Sam čin paleži u igri nije prikazan. Sve što vidite romantično je isplovljavanje jedrenjaka ukrašenog optimizmom nabijenom mrtvačkom lubanjom.

Another day in a whorehouse

Seks prodaje... Hacker!

## INFOPLUS /

**Pop Top software, tvrtka koja pod pokroviteljstvom Take Two interactivea izdaje već i drugi nastavak *Tropica* jedna je od rijetkih koja se u cijelosti posvetila razvoju jednog jedinog serijala. No, to ih definitivno nije usporilo uzmemo li u obzir da je prvi *Tropico* doživio velik komercijalni uspjeh. Tropico 3, anyone? Yes, please:)**



## "...ARRR-SHIVER ME TIMBERS..."

## ONAJ DIO KAD RECENZENTI LUPAJU NOGOM O STOL

Da sve ne bi ispalo prekomplicirano, tu je većina stvari na koje ste navikli u prošlom *Tropicu* – progresivno usporavanje igre kako se povećava broj zgrada i likova na ekranu, hrpa *bugova*, nenadano rušenje igre kad se tome najmanje nadate te kao šlag na kraju sustav za čuvanje pozicije koncipiran kao da ga je sam vrag izmislio. Sve u svemu, kad bismo o *Tropicu 2* mogli reći nešto pametnije nego o njegovome prethodniku, bilo bi dobro. No kako zapravo, što se tiče izvođenja, i previše sliče jedan drugom, mogli bismo ga čak nazvati i *Tropico 1,5*. Dobro, dobro, nismo mi baš takvi crnjaci, a bogme volimo i dobru glazbu, stoga ćemo vam jednostavno priznati da nam se igra doista svidjela – ma ima onu nekakvu čar i nevjerojatnu atmosferu kojom se može pohvaliti malo koja *sim*-igra. ■

**HACKER OCJENJUJE » Tropico 2: Pirate Cove**

Da su igru bar još malo doradili...

**80**

POSEBNO IZDVAJAMO/PAPIGE I GUSARE

"Gopodar nasilja PONOVNO razbija"

# GRAND THEFT AUTO VICE CITY

**Nije bilo dosta bezrazložnog nasilja? Dobro, evo vam onda *Vice City*!**

## INFOBOX

**GTA: Vice City**

PROIZVOĐAČ
**Rockstar North**

IZDAVAČ
**Rockstar Games**

MIN. KONFIGURACIJA
**P3 800 GHz, 128 MB, 3D ubrzivač**

NAŠA PREPORUKA
**P4 2 GHz, 512 MB RAM, 3D ubrzivač**

MULTIPLAYER
**Nema**

WWW IGRE
**www.vicecity.com**

**ALTERNATIVNO**

- **Mafia**
  Igra koja stvarno nudi filmski portret mafijaške obitelji početka 20. stoljeća.

PIŠE **Goran Račić**
goran.racic@janus.hr

Seks, nasilje i pamet tri su stvari koje se uvijek dobro prodaju. Dobro, pamet, pogotovo ona prava, nešto malo teže, ali zato nasilje i seks idu kao ludi. Ljudi iz Rockstara to, čini se, odavno znaju jer su svojim *Grand Theft Autom* napravili pravi darmar. I ljudi su zagrizli – grafiku, koja i nije bila najbolja, progutali su samo da bi mogli slobodno uništavati. Pa čak i koncept, iako nije bio razrađen do kraja, samo da se može razbiti još koja lubanja. Nakon milijunske prodaje, stiže nam neka vrsta proširenja/nastavka nazvana *GTA: Vice City*.

### TE DIVNE OSAMDESETE

Ako ste rođeni krajem sedamdesetih, sjećate se barem djelomice osamdesetih. Disko, ali onaj loši, najlošije obučeni ljudi u povijesti ljudskog roda, strahovito loše TV serije, neki od nas su sve to imali prilike doživjeti. Ima manijaka koji bi se čak rado i vratili u ta vremena! Vice City izgleda kao da je preslikan iz Miami Vicea, dosta popularne serije s glumcima za koje se danas više ne čuje. Glavni kriminalac, tj. lik, je još uvijek Tommy Vercetti, koji je zadnjih 15 godina odležao u zatvoru jer nije želio cinkati svoju mafijašku obitelj. Ako ste igrali *GTA3*, sjećate se da ste radili za Forellije, a oni nikad ne zaboravljaju. Tako vas vaš bivši šef odluči poslati u Vice City kako biste ondje trgovali drogom, jer eto vremena su teška i novca nema toliko koliko bi ga trebalo biti. Umjesto dobro obavljenog, rutinskog posla, Tommyja i škvadru zaskoče - rezultat je dosta mrtvih, a Tommyju fali droga i novac. Kako bi se opravdao, mora naći pravog krivca i oprati svoje ime i čast. Pritom će, dakako, pobiti malu vojsku ljudi, ali što se može, sve je to zbog mafijaške etike.

Oni koji nisu upoznati s trećim nastavkom *GTA* doći će u potpuno novi svijet. Grad u kojem se krećete ima svoj život - ljudi hodaju, automobili voze, avioni sliječu na aerodrom... Nažalost, već nakon nekoliko minuta igre, vidite da taj živi grad baš i ne funkcionira kako treba. Makar policije ima pun kufer, stalno vidite patrolne aute, nitko vam ništa neće napraviti ako na semaforu proletite kroz crveno s 200 kilometara na sat. Zapravo, to oko kilometraže uzmite s rezervom jer nemamo brzinomjer. Isto tako, ljudi izliječu na cestu, automobili ih gaze, no nikom ništa. To bi se sve još mogli i tolerirati da grad, tj. ljudi u njemu nisu tako ravnodušni prema svemu što im se događa. Na cesti se, primjerice, možete došetati do svakog auta i izbaciti vlasnika van jer vam on uopće neće prigovoriti nego će izaći vani i nastaviti šetati kao da se nikad nije ništa dogodilo.

Najsmješnije od svega je kad Tommy uđe u vozilo na suvozačevo sjedalo, a vlasnik auta jednostavno izađe van i prepusti mu svoje mjesto.

I kako to da možemo otvoriti svaki auto bez ključa ili obijanja brave - *Mafia* je imala zgodan koncept, gdje smo morali naučiti kako se ulazi u određeni model automobila da bismo ga mogli ukrasti?

### IPAK, IGRA

No dobro, možda bi bilo bolje da to pustimo jer je taj dio traljavo napravljen. A nije ni toliko važan za igru, bitno je samo da dođete do prijevoza.

*Vice City* će vam osim standardnih vozila na četiri kotača ponuditi još mnogo toga. Konačno su dostupni i motori, koje je jednostavno gušt voziti. Ima ih više vrsta; od običnih mopeda pa do ultrabrzih jurilica. Malo su problematični kad želite pobjeći policiji jer vas je lako zbaciti s njih, ali kad trebate brzinu i provlačenje kroz uske ulice, onda im nema ravnih. Osim toga, možete raditi fenomenalne stvari kad bježite. U južnom dijelu grada ima jedna garaža u kojoj vam prebojaju auto ili motor ako vas policija traži. A nasuprot nje je uličica kojom se možete zaletjeti i skočiti preko prilaza kojim se dolazi na gornji kat autolakirnice. Prvo ćete preletjeti preko cijele ulice, sletjeti na susjednu zgradu, odmah se još jednom zaletjeti preko malog povišenja, opet preletjeti ulicu i zaustaviti se na vrhu zgrade. Neka vas policajci pokušaju slijediti.

**"ZANIMA NAS KAKO ĆE IZGLEDATI *GTA4* I KOJI SIROTI GRAD ĆEMO TAMO RAZBIJATI"**

Makar su motori najveća i najluđa novost, postoje još i druga vozila, samo što su ona vezana uz određene misije. Tako ćete, primjerice, dosta vremena provesti u gliserima jer je Vice City okružen morem - njima nije lako upravljati, ali izgledaju zgodno. Jedna od nezaboravnih scena je ona kad letite preko igrališta za golf u gliseru za utrke. Ludnica. Svaka takva akrobacije će vam donijeti i određeni novčani iznos pa ćete, osim vizualnog doživljaja, imati i neku korist.

U igru su uvedene i zračne snage pa ćete tako poslije u jednom dijelu igru letjeti avionom iznad grada i prebacivati se helikopterom između lokacija. Let iznad grada doista dobro izgleda i podiže atmosferu na novu razinu.

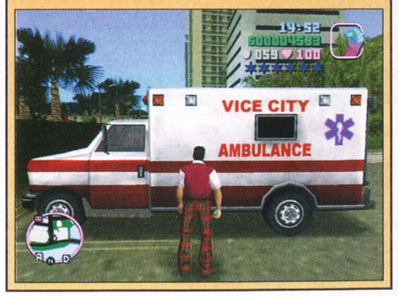
Tijekom jedne misije upravljat ćete i malim helikopterom da biste srušili zgradu, a s njom i vrijednost nekretnina. U jednoj ćete pak morati oteti tenk koji je okružen naoružanim vojnicima; kažu vam da nekako morate natjerati posadu tenka da izađe. Vi lijepo uzmete snajper i tipu izvan tenka prosvirajte glavu, nema jednostavnije stvari. Da biste upamtili te nezaboravne letove, akcije, ulaske u zavoje i tko zna što sve ne, *Vice City* vam pruža priliku da u bilo kojem trenutku odvrtite zadnjih 30 sekundi igre. Nažalost, postoji mogućnost samo jednog spremanja, ali uvijek možete izvan igre kopirati datoteku na drugo mjesto pa opet sačuvati novu snimku. Makar, željeli bismo da je to elegantnije riješeno.

Kad vam se nešto svidi, uzmite - nitko se ne protivi

Za akrobacije dobivate novac

## IZDVAJAMO / OBLEKICA

**U legendarnoj recenziji *Warcrafta 3* Rukavina je spominjao "zurkice" vilenjaka u igri i isprdavao se na različite *gay homosexual* fore. Čovjek bi se totalno raspametio na *Vice City* jer glavni junak često mijenja odjeću ovisno o tipu misije. Mi smo najviše uživali u kariranim hlačicama za golf, makar to je samo mali dio. Različita radnička odijela, poliestersko odijelo koje vrišti "neukus!", obleka dečka iz kvarta. Jednostavno prestrašno da se ne bi vidjelo.**



Jednostavno nezaboravna vožnja gliserom

Malo izigravamo frajera, ha?

Nema ništa čudno u vožnji tenkom kroz grad

Doista prekrasno. Uzdahhhh

Kad trebate negdje brzo doći, nema boljeg od motora

## ZABAVA POČINJE

Misije koje ćete obavljati doista su raznovrsne; osim standardnih "razbij, ubij i zapali", postoje i neke vezane uz određene građevine. No da, *Vice City* vam nudi da kupite određene građevine ako imate novca. Nakon toga dobit ćete set misija vezanih uz tu građevinu – recimo, kad kupite taksi tvrtku, morat ćete obaviti nešto vezano uz nju. Inače, te misije se razlikuju od onih kad ukradete taksi i onda prevozite ljude (da, i to je još uvijek moguće).
Zgrade najviše služe tome da bi ostvarile neki prihod dok vas nema. Tako će nakon nekog vremena novac postati sve manji i manji problem - ni jedan kriminalac koji drži do sebe ne može si dopustiti da mu ponestane novca za kupnju oružja.
A njih je znatno više nego u *GTA3* – gotovo tridesetak. Sva oružja imaju svoje kategorije, a u svakoj kategoriji možete nositi samo jedno oružje. No, velika raznolikost natjerat će vas da svako malo promijenite pucaljku tek toliko da vidite kako nova radi. A kad je riječ o hladnom oružju, tj. udaraljkama, ni njega vam neće manjkati – ima i novih i onih tek malo promijenjenih - ne bojte se, bejzbol palica je još uvijek tu. Ako ste sportski tip, možete uzeti i palicu za golf, a ako više naginjete zanatima, preporučujemo čekić.

**"ATMOSFERA U *VICE CITYJU* IZBIJA IZ SVAKOJ BAJTA IGRE"**

Tehnički dio igre je malo zakazao. Makar je grafika dodatno ušminkana, makar možemo vidjeti mnogo, mnogo dalje, to još uvijek ne opravdava previsoke hardverske zahtjeve. Prije svega, likovi su napravljeni od nekoliko ploha i strahovito loše se kreću - ono što bi trebao biti *bad-ass* hod ispada *gay-ass* hod. Strašno.
Isto tako, likovi prolaze kroz predmete, vožnja glisera grafički je zastrašujuće iskustvo. Teksture koje prolaze jedna kroz drugu, voda koja uza sve današnje tehnologija *shadera* izgleda odurno (normalno, kad *shadere* nisu koristili), teksture koje su u visokoj rezoluciji makar Rockstar tvrdi da su goleme....
Makar igra ima atmosferu, u globalu i nije nešto - da nema tih rasprava oko nasilja u igrama, vjerojatno se za nju ne bi ni čulo, ali eto, što je, tu je. Ako ste voljeli *GTA3*
ili vas stvarno kopa što se događa oko te notorne igre, slobodno je igrajte. No, ako imate malo istančaniji ukus, a željeli biste neko mafijaško iskustvo, od sveg srca vam preporučujem *Mafiju*. Možda se neki neće složiti, ali kako narod kaže, sto ljudi, sto čudi. ■

### IZDVAJAMO/ GLAZBA

**Što se glazbe tiče, tu *Vice City* briljira. Još uvijek kad smo za upravljačem, možemo slušati radiostanice - ovaj put ih je sedam, a sviraju najbolje iz osamdesetih. Osim odlične *mjuze*, imaju i odlične "razgovorne" dijelove koji su stvarno prožeti humorom i parodijom na sveamerički pristup prema svijetu. Ako vam se ponuda ne sviđa, možete u igru ubaciti i svoje MP3-ce pa da vidite veselja.**

### PLUS

- motocikli
- maštovite misije
- oružje

### MINUS

- fama oko nasilja
- slaba tehnička strana
- nepostojeća umjetna inteligencija

U igri smo dobili i dva nova snajpera

**HACKER OCJENJUJE » Grand Theft Auto: Vice City**

Ima atmosferu, ali je dosta toga ostalo nedorađeno

**79**

POSEBNO IZDVAJAMO/MOTOCIKLE

Sad ćemo svi puštati nokte i mlatiti se po mračnim ulicama

### INFO BOX

**X2: Wolverine's Revenge**

PROIZVOĐAČ ■ **Livesay Technologies**
IZDAVAČ ■ **Activision**
MIN. KONFIGURACIJA ■ **P3 500, 128MB RAM, 32MB 3D kartica**
NAŠA PREPORUKA ■ **P4 1000, 256MB RAM, 64MB 3D kartica**
MULTIPLAYER ■ **Nema**
WWW IGRE ■ **www.activision.com**

### ALTERNATIVNO

- **Spiderman: The Movie**
Slična stvar
- **Bilo koji X-Men naslov ili strip**
Ima jedna dobra tučnjava za stari Playstation, ali najbolje vam je da pročitate koji strip.

# X2: WOLVERINE'S REVENGE

## Atmosfera, priča, sve je tu, ali izvedba.,.

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

Jedan od karizmatičnijih likova iz stripova o svima nam dragim mutantima, Wolverine glavom i bradom, dobio je i svoju igru na svim mogućim konzolama, uključujući i GameBoy. Sve to upakirano je s velikom mašnom, zajedno sa filmom koji se pararelno vrti u kinima, a inspirirano trenutačno modernom eksploatacijom naj *cool* stripovskih likova, koji postoje već eonima.
O tome hoće li komercijalizacija i pritom nužna banalizacija ovakvih neprocijenjivih ideja, likova i scenarija samom stripu učiniti dobro ili loše, nekom drugom prilikom, zasad se koncentrajmo na dragog nam Logana.

'Di ćeš na Wolverine, eee?!

Stari, šta si ti pojeo, luster??

Evo ga. Malac je jako opasan, a može istuć i medvjeda

### SCHLING!!

**Ili već neka onomatopeja vađenja kandži**

Activision se bez kompleksa drži svog recepta po kojem je skuhana i igra *Spiderman: The Movie*, pa je tako i jadni *Wolverine's Revenge* od onog što je moglo postati genijalna igra popio nekoliko teških udaraca koji su mu, nažalost, ostavili prilično vidljive ožiljke. Kod igre s ovakvom tematikom, nevjerojatno dobrom podlogom i s uračunatim *fan* faktorom teško je biti objektivan, ali nekoliko šamara tijekom igranja definitivno pomaže. Ako još niste pogledali film (sram vas bilo!), ne morate se bojati da će igra producirati bilo kakav *spoiler*, što je jako dobro, naime, radnja igre događa se mnogo prije filma, kad je jadni Logan bio podvrgnut testiranjima na sve moguće stvari pa tako i na tajnoviti Shiva virus koji mu je sada u tijelu, a vi imate 48 sati da nađete protuotrov. Dalje vam je sve jasno: u potrazi za eliksirom poklat ćete mnogo *random* vojničića i nekoliko pravih X-menovskih *villaina* - Sabretootha, Juggernauta i Lady Deathstrike. Pomoć vaših prijatelja neće izostati pa se tako u igri pojavljuju i dobri mutanti - primjerice nezaobilazni Professor X i Colossus. Što se fanova tiče, ova igra ima sve, odličnu priču, poznate likove pa čak i odlične *voice actore* (Professor X je dobio glas legende, naravno, Patricka Stewarta, a Mark Hamill je ostvario svoju 3451. ulogu u životu i posudio glas Wolverini), nekoliko adamantijskih kandži i brdo mesa za klanje. Problem je nastao u realizaciji i, valjda, hvatanju rokova pa su neke čisto tehničke stvari ostale, nažalost, prilično šlampave (odmah se nadovežite na Lauševu kolumnu iz prošlog broja, gdje isti razglaba zašto te čemu takve glupe greške u igrama). Prvo i osnovno što će vas odmah baciti u *rage* mode je totalno neintuitivan sustav kontrola. Umjesto da se iskoristi prednost tipkovnice i miša, kontrole su zakopane negdje na tipkovnici pa u sinergiji s prilično šlampavom i konfuznom kamerom nastaje grozan upravljački sustav. S druge strane, Wolverine je izveden prilično vjerno: malo pita i mnogo se tuče. Bezglavo trči na metke, ima opake udarce i bez *clawsa*, a tek s njima je praktički neuništiv. No nekako se čini da u ovoj igri za svaki plus možemo naći jedan minus. Naime, svi ti specijalni udarci izgledaju divno, ali aktiviraju se samo u određenom trenutku pritiskom na *action*, što zapravo znači da vi sami ne izvodite udarac, nego ga samo pokrenete i onda gledate. Ljubav prema samoj pojavi bilo kojeg X-mena dovoljno je velika da zasjeni neke veće propuste kao što je na momente prilično blesav AI i grafička nespeglanost, a ako niste *fan* onda pogledajte igru radi opće kulture. Iako je prilično kratka, pruža nezaboravnu iluziju u kojoj ste na nekoliko sati uvjereni kako ste baš vi Wolverine, a to je prilično dobro. ■

**"WOLVERINE JE IZVEDEN PRILIČNO VJERNO: MALO PITA I MNOGO SE TUČE"**

**HACKER OCJENJUJE » X2: Wolverine's Revenge**

Genijalan materijal upropašten je šlampavom izvedbom. Ubit ću nekog!!

**72**

POSEBNO IZDVAJAMO/WOLVERINA

"Igra dostojna imena *Matrix*"

# ENTER THE MATRIX

**Braća Wachovski otvaraju novo poglavlje u svijetu videoigara - doba kvalitetnih naslova nastalih prema ideji filma**

## INFOBOX

### Enter The Matrix

PROIZVOĐAČ
**Shiny Entertainment**

IZDAVAČ
**Infogrames**

MIN. KONFIGURACIJA
**P3 800 MHz, 128 MB RAM, 4.3 GB HDD, grafička 32 MB AGP DX9 kompatibilna**

NAŠA PREPORUKA
**Pentium 4 1.6 GHz, 256 MB RAM, GeForce 4, Audigy2**

MULTIPLAYER
**nema**

WWW IGRE
**www.enterthematrixgame.com**

ALTERNATIVNO

- **Max Payne**
Iako prave alternative nema Max Payne je najbliži konceptu Matrixa

PIŠE **Patrik Pencinger**
patrik.pencinger@janus.hr

Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Jada Pinkett Smith i Marilyn Manson ulaze po crvenom tepihu u kino. Iznad ulaza sugestivno piše "Enter The Matrix". Okruženje je baš kao na premijeri Matrixa, no predmet predstavljanja nije cjelovečernji film nego dvije međužanrovske multimedijalne cjeline. Kratak film iz deveterostruke vizije Matrixa najvećih svjetskih animatora - Animatrixa. I naravno, igra *Enter The Matrix*. Cijela priča igre nastavlja se zapravo na kratki film "Last Flight Of The Osiris". Naravno, taj film ne dobivate uz igru - da biste ga pogledali, morate kupiti DVD s Animatrixom. Srećom, dočepali smo se kopije Animatrix DVD-a pa ćemo vam ga ukratko prepričati. Osiris je letjelica s grupicom pobunjenika koji se bore protiv strojeva. Saznavši zastrašujuću tajnu o sudbini Ziona, legendarnog pobunjeničkog grada 4 kilometra ispod zemlje, pokušavaju je javiti kolegama. Nažalost, cijeli jato zlih strojeva ih poništava. Ekipa u letjelici na čijem čelu je Niobe shvaća da se nešto čudno događa i tu zapravo, na kraju prvog od devet Animatrix filmova, počinje igra. Taj koncept miješanja žanrova nam se jako svida, poslužio je kao svojevrsno, dosad nevideno nabrijavanje na sam film (i igra i Animatrix i premijera Reloadeda su nam se dogodili u desetak dana). Inače, ima jedna zanimljivost vezana uz "Last Flight Of The Osiris". Naime, napravila ga je ekipa iz Squarea - isti oni genijalci koji su napravili i Final Fantasy: The Spirit Within film. Stvar izgleda toliko realno da ćete ostati totalno bez daha. Pogotovo vidjevši scenu koja predstavlja još jedan presedan u svijetu digitalnih glumaca. Naime, pozadinu glavne junakinje Osirisa moći

**"NAŽALOST, RIJEČIMA SE *(ENTER) THE MATRIX* NE MOŽE OBJASNITI. MORATE GA VIDJETI I ISKUŠATI NA VLASTITOJ KOŽI!" - *Morpheus***

ćete za vrijeme borbe s Thadeusom, njenim kapetanom, vidjeti u punoj raskoši seksi tanga gaćica. Zastrašujuće realno, hehehe. Uglavnom, već i sam način na koji je prezentirana igra govori da je riječ o nečem specijalnom. Najveća fuzija umjetnosti filma i videoigara dosad viđena - a sve to pod budnim okom braće Wachovski, ZF-bogova koji su izmislili Matrix.

### CRVENU ILI PLAVU?

*Enter The Matrix* rasna je visokokvalitetna akcijska igra koja kombinira vožnju letjelica i zemaljskih vozila, čisto napucavanje i, većinom, igranje iz perspektive prvog lica. Upravljanje vašim likom, poglavito u načinu igre iz prvog lica, prilično je kompleksno. Srećom, već po *defaultu* kontrole su izrazito logično razmještene i vrlo ćete se lako na njih naviknuti. Likove i vozila kontrolirate kombinacijom miša i tipkovnice. Na mišu je već od početka iskorišten i treći, srednji gumb te kotačić. Lijeva vam ruka upravlja različitim akcijama preko QWE, ASDF, *space*, *shift* i ostalih tipaka. Bez straha! Za naučiti efektivno upravljati kontrolama dovoljno je otprilike pola sata. Posebnu pozornost posvetite tipki *shift* - koja vam omogućava da iskrivite stvarnost unutar Matrice i radite specijalne vragolije poput hodanja po zidovima i izbjegavanja metaka. Zgodan detalj - kakvima obiluje cijela igra - je da se "iskriviti stvarnost" na

Borbenu koreografiju radio je isti majstor borilačkih vještina kao i za film

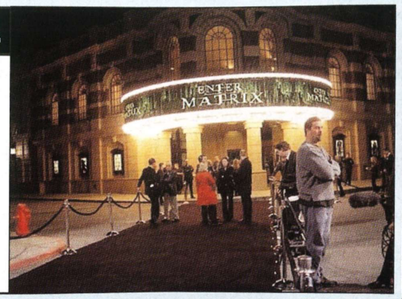
engleski može reći "to shift reality". Naravno, naučiti sve trikove koje možete raditi unutar virtualnog svijeta fokusiranjem vlastita uma jedan je od najvećih izazova koji vas očekuje u igri. Kako budete napredovali kroz igru, učit ćete nove trikove i bit će vam lakše proći neke normalnom igrom teško prolazne situacije. Kod tih specijalnih trikova vaš lik mora biti jako koncentriran - što je neostvarivo na duže vrijeme. Vezano uz to, u donjem desnom dijelu ekrana imate mjerač preostalog "focus" vremena. Kad se vaš lik odmara, ono se nadopunjuje, no svejedno savjetujemo da pomno rasporedite kada ćete se koristiti specijalnim Matrix efektima. Imajte na umu da u stvarnom svijetu, izvan Matrice, nemate te specijalne mogućnosti. Već u najavi objavljenoj u prošlom broju smo opjevavali revolucionarnu detaljnost u izradi pokreta likova u igri. Vidjeti je u akciji je još dojmljivije. Pokreti su nevjerojatno vjerni, a kad to uparimo s detaljnim 3D modelima likova, dobiva se vrlo realistična situacija. Inače, upravljanje likovima i šora napravljeni su u najboljem konzolaškom stilu. Sve je u osnovi jednostavno - kroz neprijatelje možete kao kroz putar rezati običnim *kickovima* i *punchevima* (lijevi i desni gumb na mišu). No, prava zabava uslijedit će kad naučite kombinirati dotične komande s ostalim gumbima za upravljanje. Prave kung-fu bravure majstora Yuen Wo Pinga tek tada izlaze na vidjelo. A tek kad sve to začinite s malo *bullet-timea* i skakanja po zidovima... Ma milina. Posebno treba istaknuti dinamičko kadriranje unutar igre. Naime, igra će vam automatski dati najbolji kut za gledanje akcije. Iako treba malo vremena da se priviknete na ponekad nagle izmjene rakursa, stvar genijalno funkcionira - pogotovo u *bullet-timeu*. Većinu

Jurnjave su totalno lude. Niobe vozi auto, a Ghost puca

igre odigrat ćete iz perspektive prvog, tj. trećeg lica. Između ta dva tipa igre moguće je pronaći onaj koji vama najviše odgovara. Naime, možete prilagoditi udaljenost i visinu kamere u igri. Dio igre kada igrate kao Niobe ili Ghost većinom se svodi na zdravo seljačku akciju. Tu i tamo, valjda radi trenda, pojavi se koji *stealth* detalj. Tome su prilagođeni i neki potezi vaših likova. Tako se, recimo, možete leđima nasloniti na zid i šuljati te na brzinu pogledati iza zida. Inače, akcija unutar Matrice je frenetično brza i nadrealistična. Baš ima onaj Matrix štih, znate ono, vaš lik odlučno sprinta, vadi dvije gančine i u trku ispaljuje rafal na vod neprijatelja, s lijevom rukom gađajući one na desnoj strani sobe i obratno. Evidentno je da je gomila vremena potrošena na fina podešavanja igre i uklanjanje "oštrih rubova" kako bi na kraju sve bilo što je bliže moguće savršenstvu. Pokreti likova su savršeno fluidni, jedino nam se likovi nekako čine kao da nemaju nikakvu masu. Naime, prilikom naglih kretnji nema nikakve

## IZDVAJAMO / FILMSKA SPIKA

**Enter The Matrix dobrim dijelom je rađen prema receptu za igrani film. Scenarij na 244 stranice napisali su originalni Matrix tvorci, Andy i Larry Wachovski. Stoga niti ne čudi obilje međusekvenci u igri - djelomično snimanih i montiranih u filmskoj kvaliteti (35mm kamera, set i rekviziti odMatrix filma, profesionalna studijska obrada), a djelomično izvođenih u samom engineu igre. Glume naravno i pravi glumci - apsolutna zvijezda koja dominira ekranom kad god se pojavi u ETM-u je Jada Pinkett aka. Niobe aka. Miss Will Smith.**



Držanje *shifta* znači prelazak u *bullet-time*. Obratite pozornost na metak u letu

Strelica pri vrhu ekrana govori vam kamo morate ići

Grafika je bogata i detaljna, a igra izrazito brza

Dinamička izmjena kadra za pogled na najbolju akciju

Priča se odvija u filmskoj kvaliteti...

inercije koja bi malo više približila izvršavanje zadanog pokreta realnom svijetu. O.K., to je detalj koji mnogi neće ni zamijetiti, no ne možemo baš cijeli tekst odraditi u pozitivnom tonu jer ćete još pomisliti da je riječ o plaćenoj reklami.

## TOTALNI SURROUND

Iako obično zvuku u igrama ne posvećujemo mnogo prostora unutar recenzije, *Enter The Matrix* je i po tom pitanju nešto sasvim iznimno. Bez daljnjega, tvrdimo da je riječ o najkvalitetnijem auditivnom doživljaju koji nam je neka igra ikad pružila. Čista petica. Kojeg se god aspekta zvuka dotaknuli - igra briljira. Zvučnu kulisu vam tijekom igranja stvaraju visokokvalitetni zvučni uzorci. Pucanje, koračanje, luda vožnja - sve to zvuči upravo tako. Očigledno su odlično upotrijebljeni resursi skupih zvučnih studija koji se koriste u pripremi zvuka za film. Tijekom igre vas po želji prati glazba. I to kakva. Od mračno-ambijentalne, karakteristične za crnu budućnost, pa sve do licenciranih hitova poznatih zvijezda koje možete čuti na *soundtracku* Matrix filmova. Dakako, tip glazbe se mijenja zavisno od trenutačne situacije u igri. Tako će lunjanje hodnicima biti popraćeno diskretnim ambijentalnim motivima, a kad onda odjednom uletite u sobu prepunu agenata - počne rokat *Fluke - Atom Bomb*. Vrlo efektan način stvaranja nabrijane atmosfere unutar igre. Izrazito kvalitetan je i zvuk u međusekvencama - u razini kvalitetnog DivX filma, što ni najmanje ne čudi jer je sva sila videomaterijala snimljenog na pravim filmskim lokacijama i s pravim glumcima kodirana upravo u taj popularni videoformat. Filmska porcija zvuka doduše nije u Dolby Digital 5.1 formatu na koji su nas navikli DVD filmovi. Inače, potpun zvukovni doživljaj *Enter The Matrixa* doživjet ćete samo ako u računalu imate najjače Creative Labsove zvučne kartice - Audigy ili Audigy 2 serije. Igra, naime, ekstenzivno koristi EAX Advanced HDD efekte. Riječ je o Creative Labsovom patentu koji u dobroj mjeri olakšava posao i dizajnerima igre i vašem procesoru. Naime, programer napravi običan zvuk za pojedinu akciju - recimo, trčanje - u sterilnom audiookružju - npr. gluhoj komori - a sav ostali posao simuliranja soničnih efekata zavisnih od ambijenta (jeka, odbijanje zvuka...) ostavlja moćnom DSP čipu zvučne kartice. Posebno impresivna je tehnologija takozvanog Enviromental Morphinga koja stvara glatke ambijentalne zvukovne prijelaze na granicama prostora različitih zvukovnih obilježja. Sve to, naravno, do punog izražaja dolazi uz odgovarajuće zvučnike. Tek će 6.1 sustav dočarati punu audiodubinu ovog naslova. Pripazite, imate li išta slabije od zvučnog hardvera, npr. obični Soundblaster Live!, 3D zvučni efekti će vam biti svedeni na jednostavan *reverb*.

**PLUS**
- brzina
- akcija
- zvuk
- još mnogo toga

**MINUS**
- ne stječe se dojam težine lika
- izostanak multiplayera
- ništa više

Ode Niobe k vragu...

*Enter The Matrix* je bez daljnjega igra koju ćete zapamtiti. Izrazito kvalitetna u svakom pogledu na najbolji mogući način na ekrane PC-ja (a bome i svih mogućih konzola) prenosi akciju svojstvenu samo za Matrix svijet. Neki će je možda nazvati samo još jednim *merchandising* izletom filmaša, no što se nas tiče, dižemo oba palca gore. Samo tako dalje i izdavanje superkvalitetnih videoigara uz filmove moglo bi postati standardom. ■

**HACKER OCJENJUJE » Enter the Matrix**

Odlično virtualno uprizorenje Matrixa **85**

POSEBNO IZDVAJAMO/FRENETIČNU AKCIJU

Negdje kod Plitvica

**INFOBOX**

**Big Mutha Truckers**

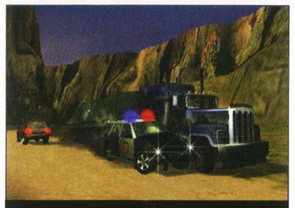
PROIZVOĐAČ ■ **Eutechnys**
IZDAVAČ ■ **Empire**
MIN. KONFIGURACIJA ■ **P3 500, 92 MB RAM, Win98**
NAŠA PREPORUKA ■ **P3 700, 128 MB RAM, Win 98**
MULTIPLAYER ■ **Nema**
WWW IGRE ■ **www.empire.com**

**ALTERNATIVNO**
- **Rojs rols**
Politički stimulator.
- **Redneck rampage**
Oldies but goldies.

# BIG MUTHA TRUCKERS

**Pokušajte naglas pročitati naslov igre. Smiješno, zar ne? Hahaha, kak' su ti dečki iz Empirea vražji. Sad lijepo možete svako jutro starom u lice sasuti da je pravi materfaker, a onda mu izenada pokazati kutiju igre. Hahahah, kak' je to smiješno**

Zakon? Kakav zakon?


Sa'štividjetsvogboga

Opet murija

PIŠE **Damir "Mack Daddy" Rukavina**
damir.rukavina@janus.hr

**No prije negoli se potrgamo od smijeha, bio bi red da se držimo svoje novinarske dužnosti te napišemo o čemu je zapravo u ovoj igri riječ. Pa, u slučaju da imate malo veću dioptriju, a ni znanje engleskog nije vam baš jača strana, recimo da je riječ o igri u kojoj vozite kamion. I to ne običan, nego onaj vel'ki, onak' kak' spada. Naravno, prije negoli vas obuzme veselje zato što ćete tijekom vožnje kroz neki nacionalni park zbog povećane količine alkohola u krvi nekoj čovječjoj ribici istrusiti cisternu punu mazuta na glavu, morate se suočiti s činjenicom da se igra odigrava u Americi.**

Dakle, vi ste dlakavi, incestoidni, polupismeni, istetovirani idiot koji od točke A do točke B vozi teret, sluša blues unatraške i usput nastoji skupiti pokoji dolar, izazvavši pritom dakako i pokoji lančani sudar. Tijekom noćenja u jednom od motela ili spremišta moći ćete prodati, odnosno kupiti cijelu gomilu artikala i sirovina te ih poslije prodati na nekom najisplativijem mjestu. O čemu je zapravo riječ? Prema priči, vi ste član neke totalno disfunkcionalne rednek obitelji čiji predvodnik(ca), Ma Jackson, odlučuje obiteljski posao prijevoza prebaciti na najsposobnijeg člana. Prije konačne odluke daje vam četrdeset dana da prikupite što više novca. Kad dođe *deadline*, vrijeme je odluke: ako ste prikupili najviše od svih, posao je vaš, a sve zgodne rođakinje svijeta znat će tko je glavna faca s kamionom. Kako to sve izgleda?

**"KEEP ON TRUCKIN' – ILI U OVOM SLUČAJU FUCKIN'"**

## KAMIONDŽIJE

Kad bismo imalo simpatizirali igre koje svoj uspjeh temelje na inicijalnom "ha-ha" efektu, onda bismo rekli da je *Big Mutha Truckers* prilično nedoraden. A pošto nije tako, reći ćemo da je apsolutno oduran. Kao prvo, temelji se na putovanju autocestom, razbijanju automobila (pokušavajući kopirati briljantni *Burnout 2*) i nikako ne uspijeva prikriti da je riječ samo o nastojanju da se postigne vizualni dojam. Fizički model je nešto između zemaljskog i marsovskog, što rezultira pretvaranjem potencijalno zabavne jurnjave u potpuno besmislenu borbu s upravljačem (kamion, naime, posjeduje manevarske sposobnosti prosječne žičare). Igra bi se možda, kažem možda, mogla svidjeti vozačima autobusa s poduzetničkim duhom (Ljubo, javi se!) i nema nikakve šanse da se svidi bilo kome drugome – pa bilo to zbog lošeg koncepta, odurnog fizičkog enginea ili jednostavno njezine sveobuhvatne gluposti. ■

**HACKER OCJENJUJE » Big Mutha Truckers**

Nešto ovako glupo trebalo je i napraviti **40**

POSEBNO IZDVAJAMO/ŽIVOT KAMIONDŽIJA

"Tank Rush? Samo se usudi..."

Ruska artiljerija i smrt s visina

# BLITZKRIEG

## Njmačka invazija uspješno zaodjenuta u RTS ruho

Ovo se zove organizirana obrana

PIŠE **Damir Radešić**
damir.radesic@janus.hr

Teško je pisati recenzije. Ako je riječ o lošoj igri, čovjek koji ima zadatak prezentirati je nikako da nađe dobar uvod i barem donekle opravda programere koji su zabrljali stvar jer, na kraju krajeva, ipak su se trudili nešto sklepati. Dakako, ako je igra mrak, materijala za opisivanje ima i više nego što je potrebno i pisanje je pravi gušt. Međutim, recenziju *Blitzkriega* bilo mi je teško početi iz sasvim drugih razloga. Jednostavno se nisam mogao prisiliti da stisnem na ikonicu Word i počnem tipkati. Ako ste pogledali ocjenu, vidjeli ste da igra rula, dakle preduvjeti su ostvareni, pa u čemu je onda kvaka? Ma... nisam se mogao odlijepiti od monitora, stalno je bilo "samo da im još probijem obranu" ili "samo da vidim još što je iduće" i *narafski* – takve i slične rečenice su se ponavljale unedogled. A kad su me rokovi ipak stisli, pokušao sam nekako na dvije stranice iznijeti svoje dojmove o jednoj od najzaraznijih igara koje sam ikad igrao.

### INFOBOX

**Blitzkrieg**

PROIZVOĐAČ ■
**Nival Interactive**

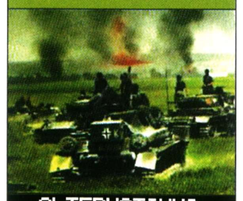
IZDAVAČ ■
**CDV Entertainment**

MIN. KONFIGURACIJA ■
**Celeron 366, 64 MB RAM, 8 MB grafička**

NAŠA PREPORUKA ■
**P3 800, 128 RAM, 32 MB grafička**

MULTIPLAYER ■
**TCP/IP**

WWW IGRE ■
**www.blitzkrieg.de/**



### ALTERNATIVNO

- **Sudden Strike**
  Legenda.
- **Sudden Strike 2**
  Legenda + nekoliko sitnica.
- **Enemy Territory**
  Nije RTS, ali rula!!!

## "OVO JE DOKAZ DA ZA VRHUNSKU ZABAVU NIJE POTREBAN 3D ENGINE"

Dakle, u *single playeru* su tri kampanje (saveznička, njemačka i ruska), podijenjene u niz povijesnih područja ratovanja. U svakom području postoji nekoliko *random* misija, od laganih do urnebesno teških, a kad ih nekoliko završite, otvara vam se povijesni zadatak koji je nešto kompliciranije skriptiran i ima nekoliko obrata. *Random* misije su korisne iz dva razloga. Prvi je što vaše osnovne jedinice koje se prenose iz misije u misiju na taj način skupljaju vrijedno iskustvo koje ih čini preciznijima i otpornijima. Drugi je što izvršavanje svake *random* misije donosi bonus u vidu nove, bolje jedinice koju će biti moguće regularno nabaviti tek u idućem povijesnom razdoblju. Moja vam je preporuka da se prije negoli krenete u povijesnu bitku opremite bonusima jer bitno olakšavaju stvar, iako je, doduše, i bez njih moguće okončati razdoblje i prijeći u novo. Osnovne jedinice čuvajte koliko god možete i neka vam ne bude teško *reloadat* misiju ako vam neka od nabildanijih bude uništena zbog neopreznosti jer što više napredujete, igra postaja sve teža iako su programeri, da bi vam malo olakšali, u temeljnu snagu uvrstili samo tenkove i artiljerijska oružja (pješaci ginu ko muhe). *Random* misije su doista onakve kao što im i samo ime kaže. Računalo izgenerira kartu i smisleno postavi obranu pa tako zapravo nikad ne igrate na potpuno istom terenu. Doduše, sve su to varijacije na temu jer vam je zadatak gotovo uvijek isti - osvajanje grada, skladišta i još nečega - samo što su ciljevi svaki put drugačije postavljeni na karti. No, ne bojte se, neće vam dosaditi jer nikad nećete naletjeti na istu obranu, a i AI je vrlo lukav, tako primjerice tijekom bitke razmješta artiljeriju da je ne biste uništili svojom, izvodi protunapade, lukavo čeka s uporabom avijacije, a kad smo već kod nje, red bi bio i da je opišemo. Svaka strana ima bombardere, lovce, izvidničke zrakoplove i padobrance s manjim razlikama. Dakako, dobivate ih na početku misije, i to točno određeni broj (doduše, nekad neki i nedostaju), a poslije ih prema vlastitom nahođenju pozivate jednostavnim klikom na ikonu. Tijekom leta može vam se dogoditi da ih obore protivnički lovci ili protuzračna obrana, stoga doista treba pomno planirati njihovu primjenu – naime, mogli bi vam biti od velike pomoći tijekom kakvog kopnenog juriša.

Koliko god misija od vas zahtijevala da napadate, vrlo je važno pripremiti dobru obranu u slučaju protunapada. Prije negoli uopće krenete na prvi cilj, korisno je iskopati rovove za pješadiju da bi se tenkovi zapiknuli prvo na nju, ispred njih postaviti mine, a protutenkovske topove odmah iza prve crte te artiljeriju ukopati u pozadinu. Možda će vam se takve mjere opreza činiti suvišne u prvim misijama, ali poslije, kad počnete s artiljerijskim omekšavanjem protivničkih položaja, vrlo često će vam s više strana nenadano naletjeti formacije tenkova (od kojih su neki superiorniji vašima) i ako niste pripremljeni na takvo što, restart će biti neminovan.

Grafički se nema što previše opisivati. Jednostavan izometrijski 2D engine sasvim je solidno iskorišten. Nekih abnormalnih efekata i nema, ali zar je to igri s odličnim *gameplayom* uopće potrebno? Jednom kad utonete u svijet *Blitzkriega*, žanr RTS-a gledat ćete iz sasvim druge perspektive. ■

Zračne bitke

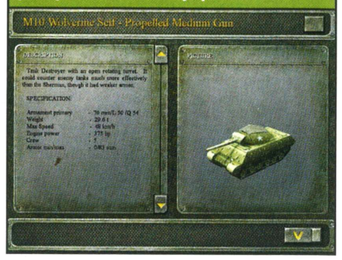
Pogledajte istoimeni film. rOx!

Prijetio mi je pa sam mu pokazao nekoliko zahvata :)

Mene ste mislili bombardirat? Smiješno...

### IZDVAJAMO / MANUAL

**Premda vrlo opširan, *manual* koji dolazi uz igru nudi tek osnovne informacije o jedinicama koje su u njoj zastupljene. Kao i u slučaju *Sudden Strikea*, izlazak *Blitzkriega* pokrenuo je lavinu fanovskih web siteova među kojima izdvajamo austrijski http://blitzkrieg.console.cc/. Premda nije dizajnersko remek-djelo, na njemu ćete pronaći apsolutno sve o igri te opise svih jedinica koje se u njoj pojavljuju. Ljudi su se doista potrudili kako bi sve to pretočili u masivnu bazu, pa ćete tako primjerice moći usporediti svoje i protivničke tenkove kako biste znali da li se upustiti u frontalni sukob ili primijeniti neke lukavije poteze.**




### PLUS

- igrivost
- dugotrajnost
- izvedba

### MINUS

- sitniji bugovi
- pathfinding

### HACKER OCJENJUJE » Blitzkrieg

Impresivno **85**

POSEBNO IZDVAJAMO/DUGOTRAJAN SINGLE PLAYER

Postal 2 u svojem maksimalnom kreativnom zanosu

# POSTAL 2

**Evo, upravo u vrijeme pisanja ove recenzije na TV-u je jedan čovjek propustio priliku da u Milijunašu pokupi milijun kuna, što je svakako užasan osjećaj. Slično smo se osjećali i mi nakon pet minuta igranja ove "najagresivnije od svih agresivnih igara"**

Čevapi

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

Loše igre. Ima ih mnogo. U njima (barem u novije vrijeme) vrlo često ima mnogo nasilja. A kod onih visokobudžetnih i mnogo napadnog reklamiranja. No, ono čega kod njih u većini slučajeva gotovo da i nema je smisao. Dakako, loše igre koji put znaju patiti i od slabe realizacije ili neke druge elementarne greške. Prvi *Postal*, koji bez imalo razmišljanja možemo svrstati među najgore igre ikad, bio je doista stravično loš. No, tko zna iz kojog razloga, neki je entuzijast ubrzo nakon izlaska igre (i propasti njezinih developera) odlučio investirati u Running With Scissors te ih dignuti iz groba. I tako, zbog vjerovanja u dobru ćud ljudi, nije posumnjao u nepromjenjivost njihove ćudi. Kao što vam je vjerojatno jasno iz samog nadnaslova, RWS su se odlučili na nastavak haračenja po *gaming* sceni, napravivši svoj drugi jubilarni abortus.

Ime tog zločina protiv čovječnosti je *Postal 2* i, pogodili ste, apsolutno je užasan. No, pošto je hrpa epiteta u načelu manje korisna od konkretnog recenziranja, bilo bi dobro da odmah počnemo s argumentiranjem naše (pre)velikodušne ocjene. Daklem, što valja u *Postalu*? Pa, da budemo posve iskreni – apsolutno ništa. E vidite, čak i kad bismo htjeli, nikako, ali nikako ne bismo mogli pronaći razlog zašto bi onda *Postal 2* ispao dobra igra.

## PRIČA?

Priča je jednostavno grozna. Kao pravi *macho* i iznimno *cool* frajer koji, eto, radi u Running With Scissors (dečki u programerskom timu vjerojatno su se polomili od smijeha ubacivši taj dio – ha ha ha, kak' dobro), vi počinjete svoj dan kao svaki drugi – pucajući u klima-uređaj. Izašavši iz svoje prikolice, odlazite po ček u tvrtku, kupujete mlijeko i unovčujete svoju plaću. Naravno, tijekom tog bezazlenog razdoblja glavni lik provaljuje gomile smiješnih vice-va, poput "stupid dog!", "I hate standing in lines!", "damn this feels good!", te, logično, pobije više desetaka ljudi. Razlozi? Pa, uobičajeni, prihvatimo li kao *default* pravilo da se svi, čak i oni najmanji društveni konflikti obično rješavaju pomoću vatrenog oružja. Ostatak igre nastavlja se u sličnom tonu, kombinirajući klasično pljuvanje po islamskom neprijatelju i svemu što nije američko preko priglupih iživljavanja na stvarima koje "iritiraju" svakog desničarski nastrojenog W.A.S.P.-ovca kojemu, logično, većina decentnih i konvencionalnih stvari toliko ide na k... da ih jednostavno mora upucati. Sama igra se odvija u gradiću pod imenom Paradise (ha ha ha, kak' smo originalni), u kojemu do kraja igre populacija s nekoliko tisuća padne na nekoliko desetaka. Ali to su vam igre, kaj ne? I sve je tako dobro i kontroverzno. No, da sve ne završi na priči koja podsjeća na *copy/paste* prvog nastavka, tu je i sama igra.

## "LOŠE, LOŠE, LOŠE... BAŠ LOŠE"

## TEHNOLOGIJA?

Minimalni zahtjevi za *Postal 2* su P3 800 s 64 MB RAM-a. Krivo. Zahtjevi za pokretanje ove pucačine vrte se negdje oko 1,7 GHz, gdje za učitavanje područja (grad je jedan veliki nivo podijeljen u segmente koji se zasebno učitavaju) nije potrebno oko tri minute, te gdje sve ne izgleda kao slajd šou s ljetovanja Normana Batesa na *speedu*. Osim toga, ni pokretanje glavnog lika nije pretjerano dobro riješeno tako da mu kretanje ne ide baš najbolje – reklo bi se da lik okolo baulja kao da je na reviji klizanja. Oružja? Pa, osim klasičnih automatskih i poluautomatskih pucala na raspolaganju vam je i cijeli asortiman "smiješnog" oružja, poput mačaka, kanti s benzinom, cirkulara i lopata, koje jednako kao i ono konvencionalno ne radi baš kako spada. Ukratko, kako god i čime god pucali, imat ćete osjećaj kao da je sve napravljeno od papira – bilo da je riječ o automatu u vašim rukama, liku na koji pucate ili kući iz koje ste izašli. Naravno, sve ostalo (zvuk, grafika, likovi) neprirodno je i kenjkavo, tako da će i ono malo želje za igrom što vam je ostalo nestati zajedno s bilo kakvom globalnom nadom da *Postal 2* dobije status zabavnog softvera. Samo, još nam nije potpuno jasno koja je budala odlučila investirati u tim softverskih kamikaza koje su ovakav zločin uopće odlučile napraviti. Netko tko, očito, dijeli Running With Scissorsov smisao za humor, koji je, dakako, očajno loš. No, da bi igra uspjela, nije potreban samo smisao za humor. Što dokazuje i *Postal 2*. Možda upravo u tome leži njegova dobra strana – mogao bi poslužiti kao upozorenje kako NE raditi igru. Iskreno, nije mi jasno zbog čega na nj uopće gubimo vrijeme. *Postal 2* je teško groblje – and that's a friggin' fact. ■

## INFOBOX

**Postal 2**

PROIZVOĐAČ ■
**Running With Scissors**

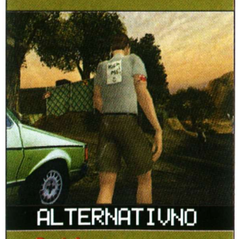
IZDAVAČ ■
**RWS**

MIN. KONFIGURACIJA ■
**P3 800, 64MB RAM, 3D**

NAŠA PREPORUKA ■
**P4 2400, 512MB RAM, 3D**

MULTIPLAYER ■
**LAN, Internet**

WWW IGRE ■
**www.gopostal.com**



ALTERNATIVNO

- **Postal**
  Igra kojoj nije potreban komentar.
- **Postal 2**
  Igra koja je alternativa samoj sebi. Koji koncept!
- **Carmageddon**
  Nasilna igra koja je čak i zabavna!

Sve je u ruševinama

## IZDVAJAMO / IDEJA!

**Nažalost, stvari baš previše ne drže vodu jer sve smrdi na najteži *fanservice*, a Running With Scissors nije se nimalo potrudio da igru svede na neki standard. Umjesto toga, sve sliči na "foru" koju je tamošnja napušena ekipa provalila za vrijeme izjedanja bar-B-cueya.**

Da vas vidim...bla bla bla

Šaro i ja

Ha ha ha ha... kak' je ovo smiješno

Naš junak

## PLUS

- ništa

## MINUS

- grafika
- zvuk
- priča
- igrivost

**HACKER OCJENJUJE » Postal 2**

Ovakvo smeće već dugo nismo recenzirali **38**

POSEBNO IZDVAJAMO/BOLJE DA NE IZDVAJAMO

"Top Gun koji nema nikakve veze s Top Gunom"

Simulacija? Nažalost, nije!

# TOP GUN: COMBAT ZONES

## Kako vam zvuči napucavanje s modernim avionima gdje ne morate ni pogledati na radar?

Kao slika - impresivno

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

Ljudi, ne dajte se prevariti; ovo nije simulacija. Ne, bez obzira na krasne sličice koje tako fino smrde na kakav *sim*, riječ je tek o čistoj arkadetini. Istina, zabavnoj arkadetini i možda prvom primjerku tog žanra na PC-ju! Naime, riječ je o preradi s Playstationa 2, na kojem su takve igre uobičajene (*Ace Combat* serijal), a tek ćemo vidjeti hoće li se udomaćiti i na PC-ju.

### A 'DI JE TU TOM CRUISE?

No, ono što je pomalo žalosno je da je ova raspaljotka zapravo proizvod jedne stare i renomirane tvrtke koja je u zlatno doba PC-simulacija bila odgovorna za klasike poput *FA/18 Horneta* i *Apachea*. Tako da je zapravo zaokret prema arkadaškim vodama sigurno korak natrag i pomalo sramotan čin pokoravanja tržišnoj stupidnosti i zakonu love. Okej, ovako... Čim prvi put pokrenete *Top Gun* zabljesnut će vas bestijalan način na koji igra vrišti "konverzija, konverzija!" Tako su, primjerice, svi izbornici stvoreni od ispikseliziranih slova (zbog niže TV rezolucije), a kroz iste možete navigirati jedino pomoću tipkovnice. Nadalje, tu je i nevjerojatno upisivanje imena *a la* C64 (bez izravnog tipkanja, nego pomoću biranja slova iz abecede), što je jednostavno neprihvatljivo. Pogadate, snimanje statusa vrši se automatski, a na svu sreću moguće je odabrati različite profile igrača. Bljuh, nekome bi ovaj konzolaški štih mogao biti i simpatičan, ali ako je potrebno proći barem kroz pet izbornika da bi se uopće izašlo iz igre, volio bih vidjeti takve. A kad se konačno probijete do same igre, birat ćete između *Quick* misija i *kampanje*. Odmah napominjemo da su *Quick* misije barem u početku totalno beskorisne, jer su vam zaključani gotovo svi zrakoplovi, karte i modovi igre. Inače, letjet ćete u F-14, F-18 i F-22, a nabijanjem bodova otključat ćete još i F-4 Phantom, JSF, YF-23, Ospreya, i Harriera, no kako rekoh, na početku nema ničeg. Tako ćete, hoćete-nećete, zaigrati u *kampanji*, koja baš i nema veze s nazivom igre. *Yep*, reference s *Top Gunom* prestaju u samom naslovu, pa zaboravite Toma Cruisea i filmska slijetanja na nosače zrakoplova, a zašto je licencija iskorištena na tako jadan način, nije nam jasno, no da su se i dotakli filma, pitanje je tko ga od novih generacija uopće i pamti. A upravo je tim generacijama igra i namijenjena jer je, kao što sam rekao, čista arkada. No na 'letiš, letiš, pucaš, šucaš' ćete ipak malo pričekati jer se na početku vojne mora odigrati prokleti *tutorial* koji je neizrecivo dosadan, zamoran i dug. Što je najgore, morate ga odigrati do kraja ako želite u pravu borbu, a nerijetko će vam se dogoditi da ćete jedan trening odigravati i po nekoliko puta. No, ono što ćete vidjeti u vježbi protezat će se kroz cijele igru; imate taj avončić i njime derete po svemu i svačemu. Srećom, letalima se može upravljati *joystickom* koji će se uz podršku za *forcee feedback* još i tresti. Odmah naglašavamo da je "letni model" za jednu arkadu sasvim dobar. Avončić vjerno prati vaše pomake palicom te djeluje moćno i brzo. Posebno je zgodan efekt naglog ubrzanja uz upotrebu *afterburnera* jer će u tim prigodama svijet oko vas jednostavno poskočiti te vam podariti osjećaj istinske brzine. No ono što je svakako nerealno, dapače iritantno, je nemogućnost rotiranja po horizontalnoj osi, tako da ćete moći raditi lupinge, ali ne i nagle zaokrete. Kretenski...

**"POVREMENO ĆE VAM BITI ŽAO ŠTO IZ OVOGA NIJE NAPRAVLJENA PRAVA SIMULACIJA"**

### HUD? A ŠTO JE TO HUD?

Što se tiče napucavanja, mete ćete zasipati primarnim mitraljezom, koji je, doduše, slab, ali zato metaka ima neograničeno, te različitim raketama i bombama poput AMRAMA, Stingera i sličnih. Jok, oružja ne možete birati prije misije nego su vam ona automatski raspoređena po *defaultu*, tako da ih zna i usfaliti. Poseban će problem biti bombe, koje ako krivo bacite, možete lijepo restartati misiju jer - niste toliko imbecilni da idete pucati iz mitraljeza po armiranom betonu. Osim fiksnih meta, nagledat ćete se i pokretnih, poput AAA-a, tenkova, džipova, vlakova i sl., a tu su, hvala Bogu, i avioni i helikopteri, od kojih su posebno slatke velike mrcine kojima otkidate komad po komad. Jasno, i oni će pucati po vama, a oštećenja ćete, osim na ljestvici, vidjeti i na samom avionu kad se iz njega počne dimiti crni dim. Radar i HUD su tek kerefeke jer sve ionako radi po automatici pa nema ni govora o nekom pametnom odabiru meta, evazijama, protumjerama i slično nego se samo morate dobro izmicati i precizno gađati. Rakete baš i neće pogoditi svaki put (ako pucate pod totalno krivim kutom), ali ako malo bolje nacinjate, skinut ćete ih barem 80 %, stoga očekujte odstrel od barem desetak aviona i dvadesetak tenkova po misiji. A sada jedna strahota: svaki je nivo vremenski ograničen, pa ako ne ostvarite objektive u zadanom roku, ajmo ispočetka! Čekaj malo, bi li mi zbog toga trebao proraditi adrenalin??? Prije će mi proraditi centar za agresiju u čeonom režnju pa ću jednostavno zgaziti monitor i pojesti CD! Strašno. Grafika je pak stvarno krasna i doista odiše tim specifičnim Digital integration stilom, a *frame rate* je fantastičan, pa će pojedine scene obilovati stotinama zgrada koje će glatko prolaziti ispod trbuha vašeg aviona, a efekti poput dima i magle neće nimalo usporiti to dojmljivo iskustvo. Stvarno se mora reći da je ovaj put tehnička konverzija i više nego uspješna, pa ćemo stoga zaboraviti i malo razmuljanije teksture i pokoji nedostatak poligona. Zvukovi i glazba su čista klasika, a *multiplayera* nema...

Zaključak? On ovaj put ovisi o platformi na kojoj vrtite igru; konzolaši su se nešto bunili da im igra nije dovoljno dinamična i nabrijana, dok će PC-jaši vjerojatno reći suprotno. Igru ćemo ipak podržati, i to ponajprije zbog činjenice da je uspješna i vjerna konverzija te da je takvih igara na PC-ju vrlo malo. Kad ste zadnji put nabacili partiju arkadnog napucavanja s najboljim avionima današnjice? Nikad, pa bi vam upravo zbog toga mogao leći ovaj komad neobvezne konzolaške akcije, i poslužiti kao mali predah između fantastičnog *Sturmovnika* i uskoro nadolazećeg *Iljušina*. Sve u svemu, kratko, ali slatko... ■

### INFOBOX

**Top Gun: Combat Zones**

PROIZVOĐAČ ■
**DID**

IZDAVAČ ■
**Titus**

MIN. KONFIGURACIJA ■
**P2 300, 128 MB, 4MB kartica**

NAŠA PREPORUKA ■
**Athlon 1600+, 256 MB, 16 MB 3D**

MULTIPLAYER ■
**N/A**

WWW IGRE ■
**www.topgun-combatzones.com**

ALTERNATIVNO

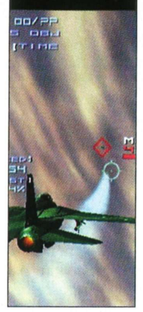
- **Ništa**

Pogled za bombardiranje

Ponekad to izgleda gotovo ovako

**PLUS**
- slatka grafika
- dosad nepoznat pc-žanr

**MINUS**
- zamorni tutorijal



**HACKER OCJENJUJE » Top Gun: Combat Zones**

Prosječna igra zanimljivog i PC-ju novog koncepta **75**

POSEBNO IZDVAJAMO/SOLIDNU I BRZU GRAFIKU

Brda su malo uglata

"SAVRŠENO ORUŽJE PROTIV TERORIZMA"

# CODENAME NINA GLOBAL TERRORISM STRIKE

**INFOBOX**

- Codename Nina: Global Terorism Strike
- PROIZVOĐAČ **Valusoft**
- IZDAVAČ **Valusoft**
- MIN. KONFIGURACIJA **P3500, 64 MB**
- NAŠA PREPORUKA **P3500, 64 MB**
- MULTIPLAYER **nema**

www.valusoft.com

**OCJENA 49**

"Terorizam je definitivno u trendu"

Kako se dogodilo da ste postali superseksi top-model koji rješava "globalnu terorističku krizu" tako da puca po Arapima i čita im misli? Ma igrate *Codename Nina: Global Terrorism Strike*, eto kako. Dakako, ubrzo, užasnuti katastrofalnim glasovima (žena zvuči kao da u dupetu ima krastavac od pola metra), tražite opciju za deinstalaciju unutar *add/remove* izbornika. Ali na vaš užas, ona nije ondje nego – u igrinom *folderu*. Eto, to je otprilike maksimum uzbuđenja koje smo uspjeli izmusti iz ovog smeća koje ima toliko drskosti da se nazove *računalnom zabavom*. *(dr)* ■

Bam, bam, Bin Laden!

Ra-ta-ta-ta-ta, Arape ubijam ja!

"LJ.Č.Rojs"

# HUMVEE ASSAULT

**INFOBOX**

- Humvee Assault
- PROIZVOĐAČ **Infogrames**
- IZDAVAČ **Infogrames**
- MIN. KONFIGURACIJA **P3500, 128 MB RAM**
- NAŠA PREPORUKA **P4 1400, 512 MB RAM**
- MULTIPLAYER **nema**

www.infogrames.com

**OCJENA 28**

Što je to s tim akcijskim igrama? Opet ih koriste kao paravan za onu sprdačinu pod imenom borba protiv terorizma. Što je još bolje, kada to čine, nastoje ih maksimalno iskoristiti u svrhu reklamiranja nekih država i režima koje jednostavno ne želimo spominjati. No, eto kad već moramo pisati o takvim glupostima, spomenimo što to *Humvee Assalt* nudi. Osim previše očitog reklamiranja *humveeja* kao najboljeg oklopnog vozila ikad (u igri njime uništavate i tenkove), igra nudi mogućnost izlaska iz spomenutog (kada u većini slučajeva bivate ubijeni, ali hej) uz relativno decentan grafički prikaz (plus DUUGO učitavanje). Ipak, sve pada u vodu zbog priče i razloga zbog kojih idete ubijati ljude - bilo to u Afganistanu, bilo u Kambodži - naime, to činite zbog "razoružavanja terorista" ili "oslobođenja nevinih novinara koje su pohvatali teroristi". Bljak. *(dr)* ■

Vozite sigurno, vozite solidni čelik

Ovo 'oću za po gradu

Sam na svojim nogama

"DROGA"

# HORSE RACE MANAGER

**INFOBOX**

- Horse Race Manager
- PROIZVOĐAČ **Cyanide**
- IZDAVAČ **Cyanide**
- MIN. KONFIGURACIJA **P233, 64 MB RAM**
- NAŠA PREPORUKA **P233, 64 MB RAM**
- MULTIPLAYER **nema**

www.cyanide.com

**OCJENA 55**

Zašto takav nadnaslov? Zato što bi, da u ovoj igri igrate ulogu dilera droge koji treba opskrbiti svoj kvart kvalitetnim *horseom*, to bila najprodavanija i najkontroverznija menadžerska igra, odmah uz bok igri *CM4*. No, budući da vodite samo hrpu jahača i konja, sve to pada u vodu. Ne znam što da kažem o *real-life* referencama jer se ne bavim konjskim trkama niti praćenjem istih, ali sama igra i nije toliko loša, jedino što mi ne ide u glavu kako netko može napraviti simulaciju upravljanja konjičkim utrkama?! Uglavnom, eto joj 55%, a vi još dodajte po želji. *(dr)* ■

Konjich

Konyychych

"SEAULVING A MÜRDA"

# THE SYDNEY MYSTERY

**INFOBOX**

- The Omega Stone
- PROIZVOĐAČ **Twilight**
- IZDAVAČ **Twilight**
- MIN. KONFIGURACIJA **P233, tvrdi disk**
- NAŠA PREPORUKA **Ništa od navedenog**
- MULTIPLAYER **Ma ljudi, ovo je MMORPG**

cenzurirano

**OCJENA 32**

Varaju li nas oči ili smo se nekako vratili pet godina unatrag – u vrijeme kad su u sve igre iz nekog neobjašnjivog razloga trpane FMV sekvence? Ili smo napokon natapkali na onu mračnu stranu *independent software* ponude? Ne, na kutiji lijepo piše 2003. I da bude još bolje, igra se događa u Australiji.
I što je najbolje, spada u one detektivske avanture koje (barem danas) gotovo nitko ne igra. No, iz neobjašnjivih razloga, dobili smo poludrek ispunjen lošom glumom za koji valja izdvojiti tristotinjak kuna. Oi mait! Wauna geou keč a kangarou? Nou. ■

Pornoglumci stižu za 10 minuta

Oj got mei a uombet in mi tri

AS'TI MIŠA!

# GREAT QIN WARRIORS

Bim!

Bam-bom!

**INFOBOX**

- Great Qin Warriors
- PROIZVOĐAČ **Cosmi Software**
- IZDAVAČ **Cosmi Software**
- MIN. KONFIGURACIJA **P3500, 64 MB**
- NAŠA PREPORUKA **P3500, 64 MB**
- MULTIPLAYER **LAN, Internet**

www.???.com

**OCJENA 50**

Čemu je veličina Qin Warriorsa? Ni u čemu, osim možda u tome da u srednjem vijeku, u kojem se bore, u Kini i nije bilo baš previše *mechova*. Spomenemo li i to da se ti Qin Warriorsi bore s drugim velikim robotima, mogli biste pomisliti da je ovo ipak sjajna igra. No, nažalost, ona je u svakom drugom aspektu totalno smeće, tako da je ocjena od 50% zapravo dana na osnovu uvodne sekvence koja je stvarno dobro napravljena. Ostatak? Srednja žalost zamaskirana u užasan FPS s hrpom loše izdizajniranih nivoa i za nijansu boljim modom za više igrača koji nitko živ ne želi igrati. Kupiti igru zbog pucnjave u lošem Q2 engine-plagijatu koji je povezan tek dvjema solidnim animacijama ili sačuvati lovu za nešto bolje? Odgovor je preočit. *(dr)* ■

Borovi, more i ja. Prvi u prvom krugu

# BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

**Nakon PlayStationa 2 i GameCubea, i Xbox dobiva svoju inačicu najbrže arkadne utrke na svijetu - a dobro znamo da šećer dolazi na kraju**

PIŠE **Berislav Jozić**
berislav.jozic@janus.hr

Efekt zamućivanja zbog brzine vrlo je dobro napravljen

*Burnout* je bila jedna od prvih arkadnih vožnji na Xboxu, koju je, iako za svoje vrijeme i nije bila toliko loša, na neki način zasjenio *Project Gotham*. Dvojku će pak biti mnogo teže skriti od očiju igrača jer je riječ o jednoj od najljepših, a po našem mišljenju i najbržoj jurnjavi za bilo koju platformu. A to što je zbog brzine i užitka realnost morala biti malo "prigušena" teško da će nekoga smetati.

## DO DASKE

Bit *Burnouta 2* vrlo je jednostavna - brza vožnja. Međutim, gas do daske, uz tek minimalne korekcije smjera da bi se izbjegli frontalni sudari, neće vas dovesti do najveće brzine, prijeko potrebne za pobjedu u utrkama. Zbog toga je tu *burnout* ljestvica, koja se puni opasnom vožnjom - skokovima, proklizavanjem i izbjegavanjem sudara u posljednjem djeliću sekunde. A kada se ona napuni i vi aktivirate svoj *burnout*, osjetit ćete što znači plima adrenalina. Vaše vozilo nakratko postaje superbrzo, ostavljajući protivnike i ostale automobile na cesti daleko iza sebe, dok vam krajolik strelovito juri u facu. No, zavoji na stazi i ostali automobili ostaju neizmijenjeni i kad prvi put aktivirate *burnout*, upoznat ćete sasvim sigurno i drugu veliku kvalitetu ove igre - sudare. Izvrstan fizički model i lude brzine pretvaraju i najmanji dodir između automobila u spektakularan prizor - oni se prevrću, lete zrakom i razbijaju uokolo, udaraju u druga vozila koja zatim nastavljaju lančanu reakciju.... Iako će vas svaki prekid te vrste stajati nekoliko sekundi vožnje (igru nastavljate s neoštećenim automobilom), trebat će vam dugo da se zasitite i odreknete te uzbudljivosti.

**"NE POKUŠAVAJTE OVO NA HRVATSKIM CESTAMA"**

## PAMETNI NEKI VOZAČI

Iako posjeduje *multiplayer* opciju, *Burnout 2* je primarno namijenjen samostalnoj igri pa je stoga umjetnoj inteligenciji protivnika posvećena iznimno velika pozornost. Suparnički automobili (kojih u utrci može biti samo 3) među najpametnijima su koje smo dosad vidjeli. Osim što stalno mijenjaju način vožnje ovisno o situaciji na stazi (dakle, ne može se, ili je vrlo teško, predvidjeti gdje će skrenuti), znaju biti i prilično opaki te vas gurati u sudare samo da bi vas usporili. Naime, osim vas i vaših suparnika, na stazi se nalaze i drugi automobili koji ne sudjeluju u vašoj utrci nego jednostavno voze svojim poslom. Nažalost, iako se "aktivna vozila" (tj. ona koja sudjeluju u utrci) mogu pohvaliti izvrsnim reagiranjem i uvijek drugačijim načinom vožnje, ostali automobili su, poput okoliša, fiksno programirani. To znači da ćete nakon nekoliko ponavljanja jedne utrke točno znati gdje će vam i kada ususret doći koji automobil, što, dakako, možete iskoristiti da protivniku namjestite sudar iz kojeg se neće izvući. A kaos koji nastaje u retrovizoru dok vi jurite dalje bit će vam nagrada gotovo jednako vrijedna kao i pobjeda u utrci.
Same pobjede omogućuju vam otključavanje dodatnih automobila, staza i načina vožnje, a osvajanje srebrnih i zlatnih odličja za određenu stazu također donosi dodatne bonuse. Unatoč tome što je igra u osnovi prilično lagana, za otključavanje baš svih bonusa bit će vam potrebna poprilična količina vremena. Kao prvo, jako ih je mnogo, a kao drugo, u kasnijim utrkama protivnici postaju vrlo pametni i brzi, pa ćete morati konstantno voziti "na rubu", puneći *burnout* jednakom brzinom kojom ga trošite, za što je potrebna velika vještina i dosta iskustva.

## ODMJERENO I BOGATO

Jedna od stvari koja se redovito u igrama zaboravlja je postupno povećavanje težine. Tako su neke od početka do kraja jednostavno prelagane pa ne predstavljaju nikakav izazov - to možda odgovara mlađim igračima, ali nama svakako ne. Neke su, pak, već u prvim nivoima frustrirajuće teške pa će ih mnogi s gađenjem odbaciti. *Burnout 2* jedan je od primjera kako postići ravnotežu jednog i drugog. Počinje lagano, čak vam nudi i školu vožnje (s tim da se to ovdje zove "škola agresivne vožnje" jer vas uči svemu onome što će vam u pravoj vozačkoj školi zabraniti), a uz ekran vas drži stalnim otključavanjem dodatnih mogućnosti koje će vas, kad počnete nailaziti na teže prepreke, natjerati da uložite dodatan trud u njihovo savladavanje. S obzirom da vam se nudi velik broj različitih načina igre (neke ćete morati i otključati), ako baš jako zapnete, uvijek možete malo igrati na drugačiji način i steći dodatno iskustvo, koje će vam poslije pomoći da prijeđete posebno tešku stazu ili osvojite broj bodova (ili sekundi) koje su vam potrebne. Dodatna motivacija bio bi vam i upis na *online* ljestvicu najboljih igrača koja je dostupna putem Xbox Livea. Kažem "bio" jer uslugu još nije moguće koristiti iz Hrvatske. Spominjem to tek toliko – da znate da postoji.

## NEREALNO LIJEPO

Oni koji od simulacija vožnje očekuju ponajprije realnost dosad su već, s pravom, odustali – naime, riječ je o čistokrvnoj arkadnoj igri, u kojoj su kontrole i ponašanje automobila na cesti podređeni lakom upravljanju i brzini. Dizajneri su nedostatak realnosti pokušali nadomjestiti vrlo vjerno nacrtanim stazama, koje bi trebale predstavljati američke lokacije poput Miamia, Los Angelesa i New Mexica, a prikaz efekata kiše, snijega i magle zaslužuju vrlo visoku ocjenu.
Općenito, vizualnu kvalitetu igre možemo samo pohvaliti – u usporedbi s inačicama na drugim konzolama, Xbox inačica (koja jedina nosi naziv *Director"s Cut*) najljepša je i najbrža te pruža najveći užitak neobuzdane jurnjave s konstantnih 60 sličica u sekundi. ■

**INFOBOX**

**Burnout 2: Point of Impact**

PROIZVOĐAČ ■ **Criterion Games**
IZDAVAČ ■ **Acclaim**
MIN. KONFIGURACIJA ■ **do 2 igrača**
NAŠA PREPORUKA ■ **5.1 ZVUK, VELIKI EKRAN**
MULTIPLAYER ■ **do 2 igrača**
WWW IGRE ■ **www.acclaim.com**

ALTERNATIVNO
- **Project Gotham Racing** Jednako arkadno, ali ne i toliko brzo i atraktivno.
- **Burnout** Iako nije prošlo mnogo otad, nije nešto što bi se dugo pamtilo.
- **Wreckless** Sličan osjećaj brzine i kaosa.

Detalji staza oduševit će gledatelje, ali ne i igrača jer ne smije ni trepnuti zbog brzine

**IZDVAJAMO / Hit me baby one more time!**

Jedan je element igre zaslužio da mu posvetimo malo više pozornosti, a zašto, vidjet ćete i sami čim zaigrate *Burnout 2*. Između prvenstva, *tutoriala*, *multiplayera* i sličnih načina igre, u oči će vam sigurno upasti *crash* mod jer riječ je o nečemu što nećete naći nigdje drugdje. Ideja je jednostavna – svojim se automobilom zalijećete u promet na točno određenom mjestu i pokušavate izazvati sudar koji će prouzročiti što veću materijalnu štetu. I ne samo jedan! Naime, vozilo (ili vozila) u koje se zaletite najvjerojatnije će promijeniti svoju putanju (ponekad i drastično), pokupivši pritom još koji automobil s ceste, koji će onda odletjeti dalje i zabiti se u treći, a ovaj pak u četvrti i... Ako ste spretni, možete izazvati pravu lančanu reakciju, s dvoznamenkastim brojem sudionika, a svaki od njih povećava multiplikator kojim se množe vaši osvojeni bodovi.
Uz tako velik broj različitih lokacija i tako izazovne količine štete koje treba postići, ne sumnjamo da ćete, kao i mi, uz *crash* mod ostaviti sate i sate. A kad vam dosadi, skoknite na http://www.acclaim.com/games/burnout2/crashes/index.html i pogledajte kako to rade profesionalci. Samo ne zaboravite – ne pokušavajte iste stvari izvesti s pravim automobilima. Osim što je skupo, opasno je po okoliš.

Kamioni su izvrsno katalizatori sudara - uvijek za sobom povuku barem nekoliko dodatnih vozila

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

Udvoje nekako nije toliko zabavno – možda zato što se sudari lošije vide

Dijelovi automobila pri sudarima se ponašaju zadovoljavajuće krhko

**PLUS**
- brzina
- fizički model
- kontrole

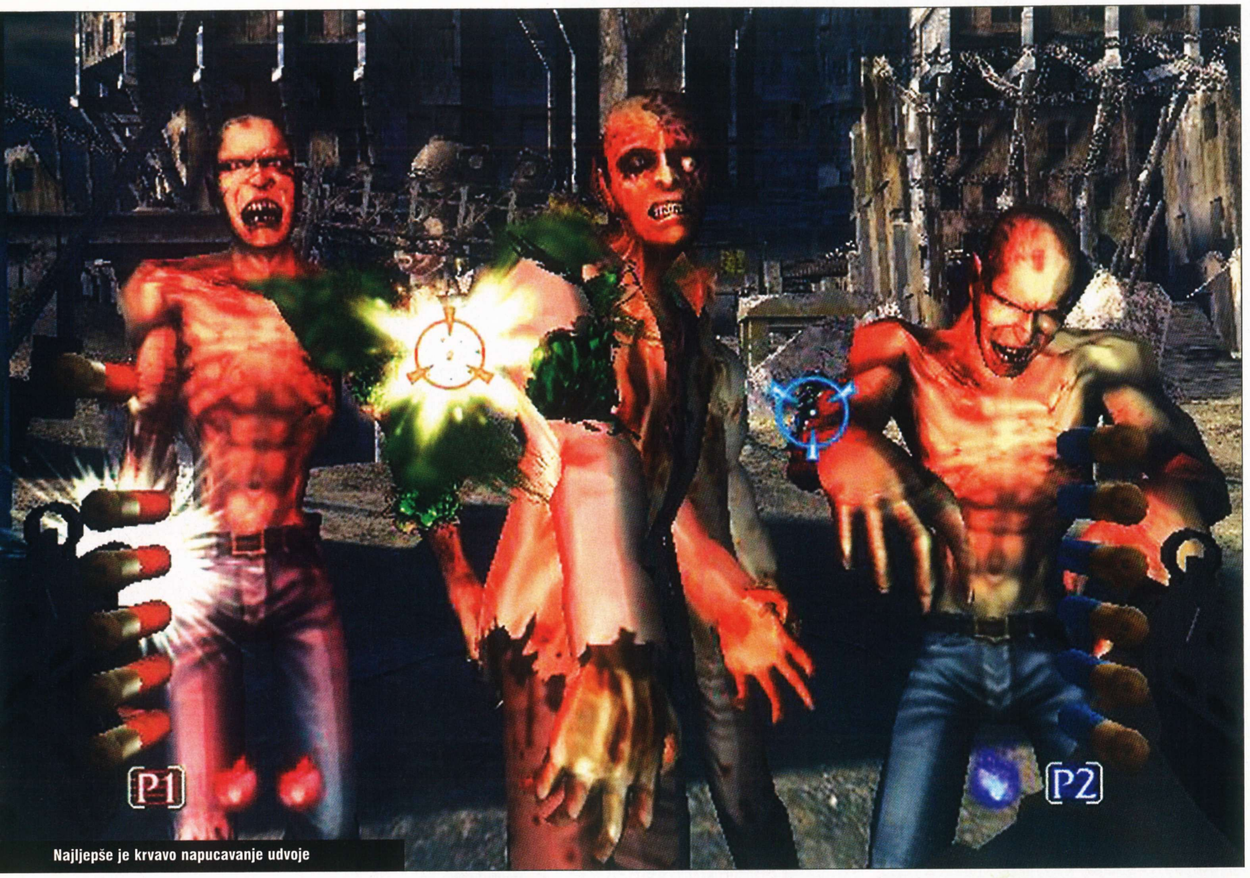
**MINUS**
- osrednja glazba
- slab multiplayer

**HACKER OCJENJUJE » Burnout 2: Point of Impact**

Igra napravljena za fanatike brzine. I sudara!

**85**

POSEBNO IZDVAJAMO/LUDE SUDARE



Najljepše je krvavo napucavanje udvoje

# HOUSE OF THE DEAD 3

## Prva *light gun* pucačina na Xboxu ujedno je i prva igra tog žanra u kojoj vam *light gun* i nije prijeko potreban

PIŠE **Berislav Jozić**
berislav.jozic@janus.hr

Ako ste kao i mi prve videoigre igrali na arkadnim strojevima po zadimljenim barovima, sigurno se sjećate da su neke od tih visokih kutija bile opremljene čudnim oružjima, žicom povezanim za kontrolnu ploču. Naravno, upravo su te igre najviše plijenile pozornost i bilo ih je najzanimljivije gledati kad bismo ostali bez love. Pogodili ste, govorim o *light gun* igrama, gdje igrač pištoljem s ekrana 'skida' protivnike prije negoli oni njemu poskidaju sve živote. *House Of The Dead* jedan je od legendarnih serijala tog žanra koji ćemo sada moći zaigrati i na Xboxu u svoj njegovoj adrenalinom nabijenoj ljepoti.

Ohohoo! čovjek kosilica. Mehanički model

### NACILJAJ I PUCAJ

Osim što ste se *cool* osjećali držeći pištolj u ruci, zauzevši pritom (pred zadivljenim gledateljicama) pozu Clinta Eastwooda, jedan od najboljih elemenata ovakvih igara je jednostavnost. Samo naciljaj i pucaj i budi pritom brz – osnovno je pravilo. Uz jednostavnu priču i posvemašnji nedostatak obazrivosti prema nevinim likovima na ekranu ili ograničenju streljiva (jer ni jedno ni drugo u igri ne postoji), *HOTD3* nam nudi čistokrvnu zabavu poštujući u cijelosti osnovno pravilo. Od početka do kraja svakog nivoa na ekran će se sa svih strana slijevati hrpetine zombija i varijacija na temu živih mrtvaca, a na vama (i eventualno partneru) je uništiti ih prije nego što dođu do vas. Povremeno ćete morati prekinuti paljbu da bi vam se *shotgun* napunio (što igra obavlja umjesto vas), a jedino na što trebate misliti u tih sekundudvije, koliko traje umetanje novih metaka u vaše oružje, je kako očistiti ekran. Potom opet nastavljate bum-bada-bum.

### VIDI, TATA - BEZ GLEDANJA!

Kao i u većini akcijskih igara, i u *HOTD3* je moguće namjestiti po želji težinu i broj života, no valja reći da je ova igra u standardnoj kombinaciji tako lagana da će je moći zaigrati i najmlađi igrači – naravno, ako njihove roditelje ne smeta što im se junior zabavlja ubijajući hrpetine živih mrtvaca uz zadovoljavajuće zvukove pucnjave i velike količine krvi. Budući da vaša pljuca jednim pogotkom zahvaća prilično veliko područje, moguće je čak i igranje bez gledanja (ako se doista hoćete praviti važni), ali tad ćete propustiti drugu veliku kvalitetu ove igre – izvrsnu grafiku. Naime, *HOTD3* je vizualno gotovo u rangu s *Panzer Dragoon Ortom* – još jednim Seginim remek-djelom koje je svoj novi dom našlo na Xboxu. Nije da ćete baš imati vremena diviti se detaljima – zbog stalnog napucavanja, teško da ćete stići i otresti ruku obamrlu od pritiskanja tipke za paljbu – ali gledatelji će sasvim sigurno biti oduševljeni izvrsno nacrtanim zombijima, zastrašujućim *bossovima* i zadovoljavajuće atmosferičnim pozadinama kroz koje se probijate. O krvavim i eksplozivnim efektima vaših hitaca da ne govorim.

**"ZA ONE KOJIMA JE RESIDENT EVIL PREVIŠE INTELEKTUALAN"**

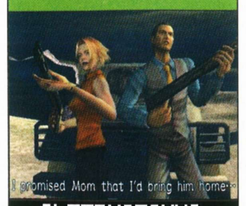
### VIDI, MAMA - BEZ PIŠTOLJA!

Iako je igra primarno namijenjena igranju svjetlosnim pištoljem, njezina je ljepota u tome što ni onima koji ne kupe taj dodatak za svoju konzolu igranje neće biti ništa teže. Kontrole su izvrsno riješene i preko kontrolera, pa ni preciznost ni brzina ne dolaze u pitanje, jedin problem bit će užasna bol u palcu kojim pritišćete tipku A – pucanje. Kod pištolja je to malo ergonomičnije riješeno, mada i tu dolazi do zamora kažiprsta, tzv. "trigger fingera". No, za koji se god način odlučili i koji god tip igre izabrali (nije da je izbor prebogat), igra će trajati koliko i TV dnevnik – tj. oko pola sata. Šest nivoa (od čega je jedan uvodni), nešto malo animacija, koje bi trebale objašnjavati priču, a zapravo su smiješne, i nekoliko *bossova*, od kojih će vam jedino posljednji zadati malo muke – i to je to. Istina, na nekoliko vam se mjesta pruža prilika da odaberete rutu kojom ćete se probijati, ali kad zaigrate igru drugi put i pritom odaberete drugu rutu, shvatit ćete da razlika i nije velika. Stvar malo popravljaju bonusi, među kojima će se naći i kompletna igra *House Of The Dead 2* – legendarni klasik s Dreamcasta – koju otključavate kada prvi put završite priču. Znatno teža, s drugačijom mehanikom punjenja oružja i odabira puta kroz igru, *HOTD2* će od vas zahtijevati nešto više vremena i živaca da biste je završili, ali upitno je hoćete li ih vi biti spremni izdvojiti. Naime, nakon vizualnog uživanja u *HOTD3*, činit će vam se zastarjelo i ružno, iako je to svojedobno (prije tri-četiri godine) bila jedna od ljepših Dreamcast igara. Bez obzira na sve bonuse, a ima ih još, primjerice kratki *trailer* House Of The Dead filma, vrijeme igranja moglo bi biti vrlo kratko – dakako, ako niste ljubitelj ovog žanra koji je igru odlučio prijeći barem deset puta.

Ipak, kako je riječ o prvoj *light gun* pucačini koju smo imali prilike zaigrati na Xboxu, teško je biti strog. *House Of The Dead 3* podržava *widescreen*, Dolby Surround i prikaz od 60 Hz, ima izvrsnu grafiku i neće vam dati mira dok je ne završite. Za mlade će to svakako biti nezaboravno polusatno iskustvo ispunjeno čistim adrenalinom, a za starije pak karta za nostalgično putovanje u vrijeme kad su igre bile jednostavnije, kraće i (reći će neki) zabavnije. Pa koga smeta što je kratko? ■

### INFOBOX
**House of The Dead 3**

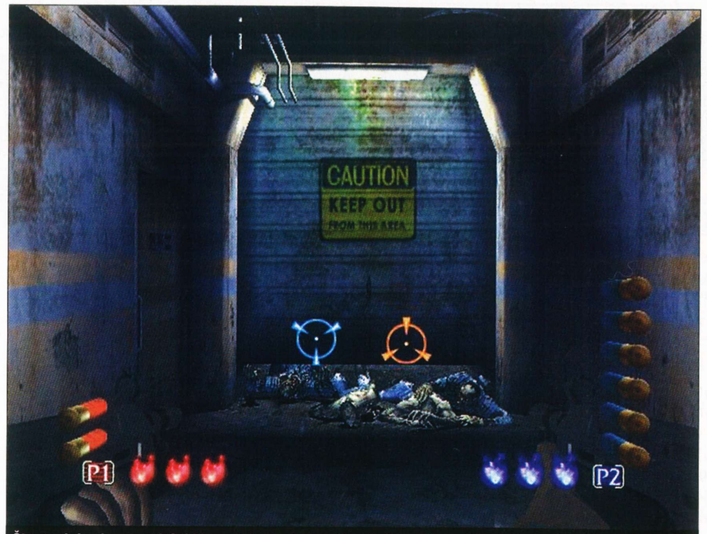
PROIZVOĐAČ ■ **WOW Entertainment**
IZDAVAČ ■ **Infogrames (Sega)**
MIN. KONFIGURACIJA ■ **do 2 igrača**
NAŠA PREPORUKA ■ **5.1 zvuk, veliki ekran**
MULTIPLAYER ■ **do 2 igrača**
WWW IGRE ■ **www.sega.com**




ALTERNATIVNO
• Ništa na Xboxu







Što se skriva iza vrata? S 100-postotnom sigurnošću – još zombija

Debeli me dohvatio

Boss označava kraj svakog nivoa i u prosjeku vam oduzme minutu i pol

### IZDVAJAMO / PRAVI IGRAČI IGRAJU OVAKO

*HOTD3* bez problema možete igrati i bez svjetlosnog pištolja, no da biste doista uživali, trebat će vam i taj komad hardvera, mada je on često posljednji na popisu dodataka za neku konzolu. Zašto? Pa, zato što je igara koje ga podržavaju prilično malo, pa se lakše i brže odlučujemo za dodatne kontrolere, volane i memorijske kartice. Dakle, odlučite li ubijati zombije baš onako na pravi način, postoji jedan i samo jedan izbor - Mad Catz Blaster – svjetlosni pištolj što su ga zajednički kreirali Microsoft i poznati proizvođač hardverskih dodataka za konzole Mad Catz. Da je riječ o trenutačno jedinom *light gunu* napravljenom ekskluzivno za Xbox nećemo pričati, jer ta se igračka može pohvaliti mnogim drugim elementima. Nama najzanimljiviji su načini pucanja, koji (osim uobičajenog metak po metak), uključuju "auto" (360 hitaca u minuti – simulacija pravog automatskog oružja), "burst" (tri metka jednim povlačenjem okidača) i "shotgun" (ispaljivanje pet metaka odjednom u zvjezdastom uzorku oko mjesta na koje ste ciljali). Upravo će vam potonji biti i najzanimljiviji u *House Of The Deadu 3* – naime, možete počistiti pola ekrana jednim povlačenjem okidača. Mad Catz Blaster uključuje i standardne funkcije kao što je automatsko punjenje i paljba, utor za memorijsku karticu i vibracijski motor, a posebno pohvaljujemo analognu palicu na gornjem dijelu drške koju je vrlo lako koristiti palcem kada se treba probijati kroz izbornike. Iako kreiran specijalno za *HOTD3*, Mad Catz Blaster bi trebao raditi sa svim (budućim) Xbox igrama koje će podržavati *light gun*, a zahvaljujući novoj tehnologiji prijenosa podataka, proizvođač tvrdi da je riječ o jednom od najpreciznijih pištolja na tržištu. Još da nije te blesave zelene boje...

**PLUS**
- dobra grafika
- uključen HOTD 2

**MINUS**
- lagano
- kratko
- jako kratko

**HACKER OCJENJUJE » House of The Dead 3**

Kratka, ali vizualno kvalitetna i vrlo zarazna čistokrvna akcija

**74**

POSEBNO IZDVAJAMO/PIŠTOLJ I NIJE OBAVEZAN

# CHAT

PISMA ČITATELJA
BEZ PANIKE
SOS

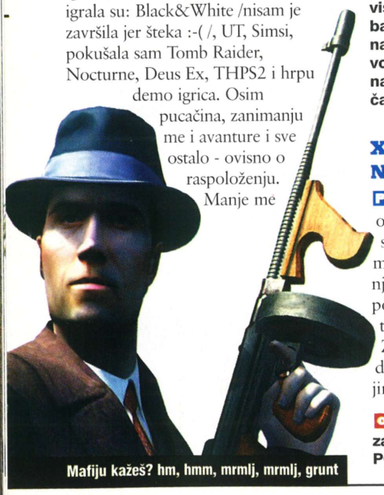
Sva vaša pisma pristigla poštom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u The Ballu. Upite vezane uz prelaženje PC-igara molimo slati isključivo na mail hacker_helpline@janus.hr ili poštom na adresu redakcije, s naznakom **"ZA HELP-LINE"**. Odgovori na vaša pitanja će biti objavljeni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

Priznajemo poraz, uspelo vam je zatrpati nas ovaj mjesec pismima, u kojima uglavnom iznosite svoja razmišljanja o temi o gejmericama iz prošloga broja. Posebno su nas oduševila brojna pisma čitateljica, koje su također iznimno pozitivno prokomentirale od strane mnogih hvaljeno Kristinino viđenje cijele teme, a neka smo odlučili i objaviti. I još nešto, još jednom vas pozivamo da idući mjesec sudjelujete u velikoj nagradnoj anketi te date svoj glas za Hacker prema vašoj mjeri i usput možda osvojite pokoju šarenu stvarčicu.

**Odgovara(ju): POWERPUFF GIRLS** www.powerpuffgirls.com

## CURE I GEJMANJE

Drago mi je da se napokon jedan časopis pozabavio temom "cure i gejmanje" zato jer sam i ja jedna od cura koja voli igrati igrice. Znam da je vrlo malo cura koje igraju igrice, a većina se prema tome odnosi s prezirom, naročito ako su starije od recimo 18 godina. Zašto je to tako? Razlozi su već nabrojani u samom članku, a ja mogu još dodati da se žene općenito ne znaju zabavljati, odnosno da se muškarci bolje kuže u zabavu i jednostavno se znaju bolje zabavljati. Zvuči seksistički :-), ali ima u tome istine: cure/žene uglavnom razmišljaju o dečku, mužu, vjenčanju, kući, djeci itd., što ne ostavlja mnogo vremena za glazbu, igrice, film, knjige i zabavu općenito. Inače, volim igrati pucačine /npr. Max Payne ili SOF/, ali i druge igrice ako su zanimljive i ako se ne moram previše gnjaviti "tehničkim problemima". Trenutačno igram GTA3 i Mafiju, ali moj komp teško podnosi tako zahtjevne igrice. Igram ono što mogu nabaviti /čitaj: piratske igrice/, a neke od igrica koje sam igrala su: Black&White /nisam je završila jer šteka :-( /, UT, Simsi, pokušala sam Tomb Raider, Nocturne, Deus Ex, THPS2 i hrpu demo igrica. Osim pucačina, zanimanju me i avanture i sve ostalo - ovisno o raspoloženju. Manje me zanimaju strategije jer mi baš i ne idu i nekakve simulacije sporta /npr. nogomet/. Nažalost, nemam mnogo vremena za gejmanje tako da mi je jednostavnije igrati nekakav FPS /trči-pucaj-skupljaj/ nego avanturu u kojoj moraš razbijati glavu oko neke zagonetke. Imam jednu frendicu koja ima PS i znala je zaigrati MOH, a i ja dok nisam kupila komp. Nadam se da nas dvije malo popravljamo prosjek! :-D Nikad nisam pokušala igrati online, ali nadam se da ću i to uskoro, kad riješim tehničke detalje i probleme... I za kraj, zanima me postoji li na HR webu neki site ili forum ili bilo kakvo okupljalište gejmerica? Vjerojatno ne, ali tko zna...
Pozdrav od gejmerice



Mafiju kažeš? hm, hmm, mrmlj, mrmlj, grunt

**Moramo priznati da nam je vrlo drago čuti iz prve ruke što i kako igraju naše domaće gejmerice. Priznajemo da smo zapravo ostali prilično iznenađeni koliko pripadnica ljepšega spola igra te koliko je njih odlučilo javiti nam se ovaj mjesec i reagirati na prošlomjesečnu temu. E pa, drage gejmerice, slobodno se javljajte i inače malo više, nemojte za to čekati neki poseban povod jer Hacker je podjednako namijenjen i vama pa bismo stoga voljeli znati koje biste sadržaje najradije vidjeli na stranicama časopisa.**

## XBOX TRKALJKA NA PC-JU?

Pozdrav svima koji stvaraju ovaj odlični časopis. Uzeo sam jedan stariji broj i zaustavio se na najavama igara za godinu 2003. Među njima sam zamijetio i niz Xbox igara poput Apexa, Lamborghini Racinga te Mercedes World Racinga. Zanima me postoje li kakve šanse da se te igre uskoro pojave na PC-jima i ako da, kada?

Lamborghini? Oh DA! Diablo? Samo gađaj

**Nažalost, sve nabrojene igre zasad nisu planirane za izlazak na PC-ju te su i dalje eskluzivno namijenjene konzolaškom tržištu. Ipak, dobra vijest je da nas do kraja godine očekuje nova navala trkaćih naslova za PC među kojima češ, vjerujemo, pronaći nešto što bi odgovaralo tvojem ukusu.**

## ANALIZA ZA PET

Bog i Hrvati!
Pošto stalno u Vašem poštovanom časopisu čitam hrpe pisama u kojima Vas hvale ili pak blate, odlučih i sam napisati jedan mail nakon dvogodišnje ovisnosti o Vašem i našem časopisu! Pokušat ću analizirati dio po dio Hackera te pokušati razjasniti što valja, a što, bome, i nevalja! Pa krenimo. Naslovnice su vam fenomenalne i prije svega informativne, već pogledom na njih možete saznati koja igra je igra broja, preporuka broja, najava broja, tema broja i koje ste hardware testove napravili! Za pohvalu. Uvodnik vam je također odličan, glavni urednik iznosi sve sa čime će se čitatelj susresti tijekom čitanja. Tu su i slike svima nam drage Hacker ekipe, gledaš te muškarčine i kad ono - ženska u gornjem desnom kutu, eeeeeeee, da je ženska barem u svakom kutu, i već bi ih bilo četiri. U rubrikama PCinfo, TECHinfo i Xbox info Đurović obrađuje najnovije informacije procurjele iz gamerske industrije, pa se možemo unaprijed sladiti najnovijim slikama, primjerice, Dooma 3. U nagradnim igrama dijele se doista vrijedne nagrade, poput originalnih igara ili joysticka, volana, a postavljaju se vrlo jednostavna pitanja, u rangu predškolskog uzrasta, što također zaslužuje pozornost znamo li da jedna igra stoji oko 500 kn, što je stvarno previše znajući koje je dubine džep prosječnog hrvatskog seljaka, ovaj građana. MikrOskop je moglo bi se reći, jedna vrsta Laušove kolumne, a teme su vrlo zanimljive i pravi ga je užitak čitati! Prvi pogledi, Najave i Završnice su odlične, nude mnoge, naravno, pozitivne informacije o nadolazećim naslovima, koje se često ne obistine, doduše, ne vašom krivnjom nego krivnjom proizvođača!

## PUCAJ!

I ovaj mjesec ukratko odgovaramo na pitanja koja su vam se najviše vrzmala po glavama

1. Što je sa nastavkom Half-Lifea, je li potvrđen?
2. Hoće li Deus Ex 2: Invisble War doći i na Xbox?
3. Gdje je Collin McRae Rally 3, pa odavno se trebao pojaviti?
4. Koliko prosječno zarađuje Hackerov novinar?
5. Mogu li vam postati najbolji prijatelj?
6. Tko su u hrvatskoj najveći distributeri/dućani kod kojih se mogu naći Xbox igre?
7. Hoće li se ikad pojaviti Baldur's Gate 3 s obzirom na sve te konzolaške kvazi RPG-ove?
8. Hoće li biti moguće ugodno zaigrati Doom 3 na Geforce 3 grafičkoj kartici?

1. **Da, vidi veliki ovomjesečni Prvi prikaz iz pera Krešimira Lauša.**
2. **Hoće, na Xbox dolazi paralelno s PC-inačicom i ne razlikuje se bitno od nje.**
3. **Nažalost, ponovno je nakratko odgođen, nadamo se skorom dolasku.**
4. **Ne dovoljno za kupnju novog *alfa romea* i rezidencije s bazenom u podnožju Sljemena.**
5. **Ovisi, šta nudiš u zamjenu? :)**
6. **Video Top, Algoritam i Info Gama trenutačno imaju najveću ponudu Xbox igara u nas.**
7. **Prema najnovijim informacijama Interplay je izgubio prava na izdavanje bilokakvih PC naslova baziranih na *Baldur's Gate* licenci iako su istu zadržali za konzole.**
8. **Biti će ga moguće igrati na GeForceu 3 no ne u najvišim detaljima i ne baš u vrlo visokim rezolucijama.**



# Pisma čitatelja

**PIŠITE NAM**
**"HACKER"** (PISMA ČITATELJA),
Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker@janus.hr

**U prodaji svakog 20. u mjesecu**

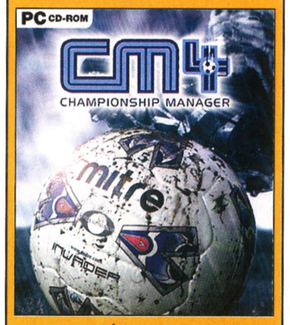
Teme broja su vrlo zanimljive otkako ih piše Kristina, mislim na "Seks u igrama" i "Cure ubijaju, zar ne?" I vjerujem da se one mnogima sviđaju jer govore o crnom i bijelom gejmanju i curama! Recenzije - o njima bi se dalo dosta raspravljati, posebno o ocjenama. Ipak, sve su prihvatljive do neke granice, no oko jedne se diglo najviše prašine. WarCraft 3. Ta recenzija je meni osobno najgori članak pročitan u životu jer sam velik fan WarCrafta, ali se s ocjenom slažem! Rukavina ju je doslovce unakazio svojim tzv. "humorom". Kao što sam rekao, ostale recenzije su u redu, čitatelj može odlučiti želi li kupiti igru ili ne, a posebno mi se sviđaju komentari ispod screenshotova kojima se često nasmijem. Xbox recenzije- ni ja nisam oduševljen njima, jer sam, kao i većina onih koji čitaju Hacker, igrač PC-igara. No, to me ne smeta jer časopis obiluje recenzijama PC-igara. Hardware recenzije su povećale svoj udio u Hackeru, što je svakako za pohvalu. Usporedbe komponenti iste vrste, vjerujem, mnogo pomažu čitateljima izbezumljenim u hrpi naziva i performansi! Internet kalendar je vrlo dobar, a kako se sa svakim brojem sve više povećava broj sličica sa oskudno odjevenim curama, vjerujem da ste zabilježili porast prodaje od barem 10%. Kolumna je zakon i potpuno munjena, jedan od najboljih dijelova Hackera uopće! I što se na koncu može zaključiti? Da je Hacker iznadprosječan časopis u Hrvata! Ima sve što treba jednoj konobarici da pubertetliji proda 2 decilitra Cole! Dakle, krasi ga fantastičan grafički dizajn, majstorsko umijeće novinara, nenametljiv humor i da, sjetih se, jedan (!!!) ženski novinar.

**Sjedi, pet! Analiza časopisa kakvu se samo poželjeti može. S obzirom da si još usto uglavnom iznio pohvale, dođe nam da te svečano izljubimo i odlikujemo ordenom reda hrvatskoga gejmera :) U svakom slučaju, stvarno bismo znali cijeniti da je ovakvih pisama više jer nam upravo ona, uz vješto sažetu kritiku dijelova časopisa koji vam se možda ne sviđaju, najviše pomažu da Hacker promijenimo te da postane onakav kakav biste vi željeli.**

## ILI IGRA ILI MAJICA

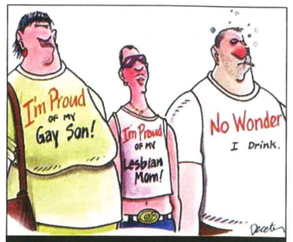
**REZULTATI NAGRADNE IGRE**

Na ***ekstremno lagano*** pitanje, ovaj su put znali odgovor i dobili...




**MIJO GRBIĆ, *Split***
Championship Manager 4

**NIKOLA KLOČKOV, *Strizivojna***
**BRANKO HORVAT, *Valpovo***
Hacker majica




Oni su ponosni! I mi smo! Svi smo. (šmrc)

## GEJMER SA STAŽOM

Štovani !!!
Evo, pišem vam po prvi put iako vas čitam od drugog broja (prvi sam kupio naknadno), pa si sad zamislite hrpu časopisa od 91 broja i suprugu kako se dernja po kući jer nema mjesta za svoje zavjese :-), ali ne popuštam pred terorom, još uvijek se držim! Eto, imam malo više iskustvenih gejmerskih godina (još od davnih dana Commodorca 64, (VELIKI osmjeh na licu)) nego današnja FPS-mladež, ali imam jedno pitanje. Dakle, ne tako davno, JAKO puno sam igrao Daggerfall (dok nije došao Morrowind), sjećam se da sam u jednom broju našeg omiljenog časopisa, u recenziji istoimene igre, vidio sliku lika gdje pored levela tog lika pišu iskustveni bodovi (XP points), a ja to nikad nisam mogao dobiti, bez obzira koliko i što sve nisam probao pa bih vas molio da mi odgovorite kako vam je to uspjelo pa da već jednom i ja mogu vidjeti nakon koliko pointsa mogu prijeći na ne znam već koji level (ako nađem stare siveove).
Krunoslav Bjelac

Koja linija... boja... profil. Čista klasika

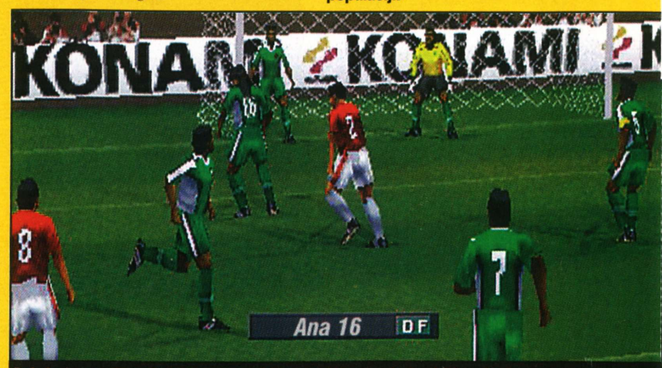
**Iako su mnogi od nas veliki fanovi *Elder Scrolls* serijala, moramo priznati da ne znamo točno o kakvoj slici je riječ. Naime, u *Daggerfallu* sustav napredovanja kroz nivoe funkcionira na gotovo isti način kao i u *Morrowindu*. U svakom slučaju, drago nam je da nam se javio i jedan od brojnih gejmera sa stažom, koji su nam, moramo priznati, najdraži, najmanje se žale, a najfanatičnije se igraju**

## SECA » DJEVOJKA SA STAVOM » PISMO MJESECA » DJEVOJKA SA STAVOM »

Listajući prošli broj HACKERA, naišla sam na zanimljiv članak koji govori o neznanju i nezainteresiranosti cura za računala i videoigre. Moram priznati da sam vrlo iznenađena što se netko konačno odvažio progovoriti o tom velikom problemu, stoga sam odlučila pisati o svom iskustvu. Još kao dijete željela sam računalo (uvijek su me zanimale "muške igračke"), no u prvom razredu osnovne škole dobila sam konzolu u koju smo stavljali one "žute kasetice". Nekoliko godina zabavljali smo se igrajući igre poput Star Force, Super Dead Fox, Tank Wars itd. Vrijeme je prolazilo i pojavio se legendarni PlayStation, bilo je to vrijeme odlazaka s dečkima u igraonicu na partiju ISS PRO-a, Duke Nukema, Tekkena... Uskoro sam i sama postala vlasnica konzole i ovisnica o igranju. Dok su normalne cure kupovale Teen i slična s**nja, ja sam kupovala PSX i time izazivala čuđenje svoje okoline (kad se samo sjetim izraza lica prodavačice na kiosku dok mi je objašnjavala da PSX još nije izašao). Ne mogu reći da mi je bilo lako u ulozi crne ovce, dečki su me mrko gledali jer sam im bila konkurencija, curama nije bilo jasno kako neka cura može umjesto pred ogledalom sate provoditi pred ekranom. Moje najdraže PSX igre su MGS i ISS PRO Evolution 2, u kojem rasturam i mislim da me nitko od mojih muških kolega ne može dobiti. Danas sam vlasnica računala i smatram da su ona moja budućnost, odnosno time se želim poslije baviti. Imam mnogo prijateljica čije se znanje o računalima svodi na chatanje i pisanje referata u Wordu, no one su genijalci u usporedbi s curama iz razreda koje se boje računala. Informatika je za njih najgora noćna mora i moram to reći - kad ih vidim, sram me je priznati da sam cura. Postoji i ona druga strana - dečki koji za sebe tvrde da znaju sve, da su im računala život, a onda se pokaže da nikad nisu čuli za neke elementarne stvari, te da se njihovo znanje svodi na Photoshop i Corel. Zanimljivo je da se među svim tim majstorima koji sebe vide na FER-u, malo njih zna služiti tražilicama te pronaći neku informaciju na netu. Osnovni je problem u primitivnom društvu u kojem živimo, što rezultira time da ne mogu kupiti BUG na kiosku, a da me zbunjena prodavačica, pokazujući mi Cosmopolitan, ne upita jesam li sigurna da baš to želim kupiti. Nisam imala prilike upoznati neku curu poput mene, ali nadam se da ću uskoro moći s pripadnicom istog spola odigrati jednu pravu partiju ISS PRO-a, jer dosad sam ISS igrala isključivo u muškom društvu.
Ana 16 god. Zagreb

**"... Danas sam vlasnica računala i smatram da su ona moja budućnost..."**

**Draga Ana, svaka čast na pokazanome interesu za gejmanje. Nažalost, situacija, što se tiče broja cura koje se u slobodno vrijeme bave igranjem na računalu, doista nije baš nasvjetlija, kao što si i sama primjetila. Ipak, u novije vrijeme sve je zamjetniji trend povećanog interesa pripadnica ljepšeg spola za gejmanje, a i brojne izdavačke kuće počele su polako, sramežljivo, izdavati naslove posebno namijenjene upravo toj gejmerskoj populaciji.**



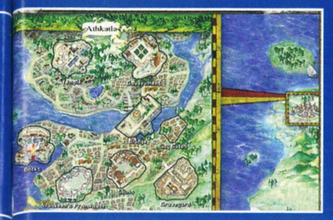

Duboko iz pozadine mlada Ana u nezadrživom naletu... prolazi... dribla... kosi...

# SOS

## BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

**A** Mihael je ubio Phaerim i uzeo zmajeva jaja, ali sada ne može izaći iz podzemlja.

**Q** **E, tu valja malo razmišljati, a dobro bi došla i politička jedra. Iako je moguće mnogo kombinacija, najbolje je pretvarati se da slušaš Phaerim (i da ne ubiješ nikoga koga ne moraš, nego da lijepo razgovaraš s njima) te na kraju napraviš zamjenu jaja, a njihov demon ubije Phaerim i drugu drow elficu. U svakom slučaju, izlaz iz podzemlja - ili ćete teleportirati do njega ili ćeš se ondje naći nakon Kuo-Toa ili, u krajnjem slučaju, poubijaš sve, ali baš SVE, što se miče.**



Iako smo još u proljeću, sunce nam daje do znanja da se trebamo ponašati kao da je ljeto. Dakle, svi na plaže i prepustite se ljenčarenju, dakako, ako si to možete priuštiti, a kad se vratite, znate i sami gdje možete potražite odgovore na sva vaša pitanja – u vašoj i našoj rubrici Helpline. Da, da, dok vi uživate, mi vrijedno radimo!

**PIŠITE NAM... "HACKER"** (SOS), Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker_helpline@janus.hr subject: **SOS**

**Iz SOS-a vas vadi: KREŠIMIR JOZIĆ**

### SPLINTER CELL

**A** Max je zapeo na sedmoj misiji, Chinese Embassy. Nikako ne uspijeva mikrofonom snimiti razgovor - uvijek mu kaže da je propustio priliku završiti misiju.

**Q** **To samo znači da nisi bio dovoljno brz. Trebaš doći do grmlja, odakle imaš dobar pogled na prozor i možeš vidjeti Kong Feironga, te upotrijebiti svoj laserski mikrofon na prozor, a odmah potom i na limuzinu. Dakle, ili ga nisi upotrijebio i na jednom i na drugom ili si bio užasno spor.**

### THE CURSE OF MONKEY ISLAND

**A** Nepotpisani čitatelj (ili čitateljica) pita kako doći do Danjer Covea i gdje naći rezervaciju za restoran.

**Q** **Pođi u džunglu pokraj restorana i škarama odreži misteriozni cvijet, a potom učini isto i s raslinjem. Probij se novim putem do Danjer Covea. Upamti, na tom tvom putu do odredišta čeka te i velika zmija, u kojoj ćeš naći i rezervaciju, ali moraš izaći...**

**A** I Tino je zapeo u istoj igri, također na drugoj godini. Naime, treba osloboditi pčelu iz zatvora i dosad mu je sve dobro išlo, ali kada preda krivotvorenu karticu za okladu, to mu nikako ne uspijeva iako je odabrao dobru kombinaciju.

**Q** **Prvo moraš nagovoriti Nicka da bude odvjetnik. Pokupi kutiju za cigare koju je on ostavio i odnesi je Carli. Idi u svjetionik, a nakon toga u kafić, gdje ćeš od Lupe dobiti jaknu u kojoj je papirić, a njega trebaš pokazati Toto. Sada bi trebalo sve biti spremno da možeš isprintati karticu s onom kombinacijom i ići do prozora za fotofiniš.**

### GRIM FANDANGO

**A** Denis pita kako riješiti jedan problem u drugoj godini ove igre. Napravio je sve, ali baš sve i sad samo mora Glottisa nekako izvući iz bara, što mu nikako ne uspijeva.

**Q** **Glottisa ne možeš izvući nego moraš natjerati kockarnicu da se zatvori. U uredu kafića na stolu (u stolu zapravo) je sustav za rulet. Kad je upaljeno crveno svjetlo na desnom kotaču, stisni gumb za aktivaciju magneta. Ako si baš sve napravio, napravi još i to i ideš dalje.**

### THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

**A** King Dino se odlučio na dodavanje novih sitnica u igru (predmeti, rase...) kroz editor. No, ne zna kako da ih ubaci u igru nakon što ih je stvorio.

**Q** **Kad pokreneš editor, moraš otvoriti glavnu datoteku igre da bi ondje mogao modificirati ili pak stvarati predmete i slično. To moraš, dakako, i snimiti da bi ti funkcioniralo u igri. Posebno to napominjem jer te, naime, sam program neće pitati za snimanje.**

## CHEAT TERMINAL

### ■ POWERSLAVE

Jednostavno upišite jednu od idućih šifri da biste aktivirali varanje:

| | |
|---|---|
| lobocop | sva oružja |
| lobodeity | god mod |
| CTRL + T | svjetlo |
| loboswag | svi predmeti |
| lobopick | svi ključevi |
| lobosphere | cijela karta |
| lobolite | isključite prikaze |
| | eksplozija |
| loboxy | trenutačne koordinate |

### ■ Realm of Hepumia

Tijekom igre samo upišite:

| | |
|---|---|
| wildmage | neograničeno streljivo |
| getalife | 12 dodatnih života |
| taksfree | 1500 zlata |
| thermion | umrijet će svi neprijatelji |

### ■ Airport Tycoon 2

Pritiskom na tipku (~) tijekom igre prizivate konzolu u koju upisujete šifre:

| | |
|---|---|
| 100 000 000 $ | INeedCash |
| veliki aerodrom | MassDrop |
| Potres | DoEarthquake |
| tornado | DoTornado |
| budžet će vam iznositi # | SetBudget <#> |
| dobit ćete # novca | SetCash <#> |
| skrijte igru | HideGame |
| prikažite igru | ShowGame |

### ARCANUM OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

**A** Cold Wolf bi htio riješiti sve *questove* u ovoj igri, stoga traži savjet u vezi jednog. Riječ je naime o molbi Mrs. Cameron da joj nađe sina Liama. Otišao je u Liamovu radionicu, gdje je našao i pročitao njegov dnevnik, a sada želi naći portal i Liama.

**Q** **Moram priznati da ne znam zbog čega ti je teško naći taj portal kad se nalazi u istom području kao i Liamova radionica?! Slijedi stazicu i ubrzo ćeš naći tijelo i portal. Čini mi se da treba ići prema dolje od radionice, ali nemoj me držati za riječ.**

### FREELANCER

**A** Čitatelj je otkrio 52 sustava pa pita koliko ih zapravo ima. Naime, našao je u jednom folderu igre ime baze koju nije našao pa ga zanima gdje bi mogao saznati točan broj svih sustava i baza.

**Q** **Točan se broj još uvijek ne zna. Jedino se pregledavanjem svih *fileova* igre može dobiti nekakva informacija o tome. Što se tiče baze koju nisi našao, možda je u nekom sustavu koji si otkrio, ali nisi našao bazu. Naime, mnoge od njih su razbacane uokolo, ili su pak u području gdje ti je smanjen doseg senzora, a kad se približiš neprijateljskoj bazi, najčešće te dočeka hrpa neprijatelja koji odgode tvoje istraživanje.**

## TEHNIČKI I SOFTVERSKI PROBLEMI

**A** Javio nam se čitatelj koji nas čita tek odnedavno, potuživši se da ga muči jedan veliki problem vezan uz igru *Max Payne*. Naime, uspješno je instalira, ali nakon izbora *new game*, krene učitavanje i prebaci se ponovno na desktop. Konfiguracija računala je i više nego dovoljna da pokrene igru pa se pita u čemu je stvar.

**Q** **Možda imaš pokrenut neki program koji previše zaposli grafičku karticu (npr. Netmeeting). Ili je možda pak riječ o lošoj instalaciji – stoga pokušaj ponovno pritisnuti *uninstall*, a potom *install*, a ako ni to ne uspije, pogledaj na netu postoji li neki *patch* za tu igru ukoliko se pokreće na konfiguraciji koja sadrži neke od tvojih komponenti.**

**A** Jedan čitatelj ima na svom računalu dva OS-a, Win98 i WinXP. Njihovu je postojanost omogućio programom PowerQuest Partition Magic Pro 6.0. No, ima problem prilikom spajanja na *chat* na Internetu. Jednostavno ne ide, a kad pokušava kroz XP, dobije poruku da treba *update*.

**Q** **Moguće je imati spomenuta dva OS-a i bez dodatnog programa. Jednostavno instaliraš XP nakon 98 i on će ti sam stvoriti izbornik. Moguće je da je spomenuti program nešto promijenio i onemogućio pristup *chatovima*. Što se tiče *updatea*, ako ne želiš skidati preko web stranice, pokreni help i odaberi opciju *automatic update* (ili nešto slično) dok si spojen na net pa će XP sam pregledati i skinutu sve najnovije dodatke (što može potrajati).**

**A** Boris pak ne može pokrenuti *Star Trek Bridge Commander*.

**Q** **Imaš prilično slabu konfiguraciju, a igra je grafički i memorijski prilično zahtjevna pa je vjerojatno zato ne možeš pokrenuti. Ipak, prije nego odustaneš, pogledaj postoji li kakav *patch* na netu.**

**A** Čitatelj Mrak ima jedan uistinu golem problem, a vezan je uz igru *Hitman 2*. Naime, nakon 10-ak minuta biva izbačen iz igre iako posjeduje konfiguraciju dovoljnu za njezin normalan rad.

**Q** **Kao i u prvom pitanju, problem je najvjerojatnije u nekom programu koji cijelo vrijeme drži grafičku angažiranom. Ako ipak nije o tome riječ, morat ćeš skinuti neki *patch* s neta, ali ne nikako *patch* za v1.01 nego *patch* koji se odnosi na moguće probleme igre s tvojim računalnim komponentama.**

### BLADE OF DARKNESS

**A** Čitatelj je zapeo u Temple of Ianna. Krenuo je po jednim stubama, ali su mu se vrata zatvorila ispred nosa pa ne zna što dalje.

**Q** **Nisam siguran gdje se nalaziš, ali bi u blizini trebala svakako biti dva prekidača. Dakle, ili ih trebaš oba stisnuti te se okrenuti i popeti gore po zidu pa trknuti do mosta (sigurno si ga već vidio) koji će se sada pomaknuti, ili, ako si taj dio već prošao, trebaš uništiti lijevi stup kako bi pao i pritisnuo lijevi prekidač, a onda možeš stisnuti i desni.**

### ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

**A** Damjan je zapeo u drugom činu. Zadnje što je napravio jest da se probio u kuhinju nekadašnjeg Scumm bara i zalio generator pare grogom.

**Q** **Budući da si sve dosad dobro napravio, od francuskog bi kuhara trebao dobiti sliku koju si otopio. Nakon toga pođi u luku i stavi na *figurehead* broda naušnice, ogrlicu i olovku s lancem te sliku.**

### MORROWIND

**A** U igri sam se pridružio Greath House Hlaalu te napredovao sve do trenutka kada treba početi graditi Stronghold. Nabavio sam building contract u Ebonhartu no kako doći do potrebnog land deeda?

**Q** **U Vivecu se u Hlaalu kantonu nalazi njihov Treasury, tamo porazgovaraj sa glavnom osobom baš u samome treasurey te barteranjem s njim će moći doći do potrebnog land deeda. No pripazi da sakupiš dovoljno novaca, jer će te to koštati oko 5000 morrowindskih novčića.**

## CHEAT TERMINAL

### ■ I Was an Atomic Mutant

Kao ime igrača upišite Goober da biste dobili dodatne živote.
Pritiskom na SHIFT + 2 + N tijekom igre uključujete *god mod*.

### ■ FREELANCER

Ako vam je igra preteška, ili samo trenutačno preteška, možete uključiti *god mod*. Otiđite u *folder* gdje se nalazi *file* PerfOptions.ini. U većini Windowsa on je u My Documents/My Games/Freelancer (neovisno o tome gdje ste instalirali igru), a ako nije, možete ga potražiti preko *search*. Otvorite ga (ako se ne razumijete u te stvari, napravite kopiju) i pri samom kraju pronađite red u kojem piše DIFFICULTY_SCALE = 1.00 te promijenite 1 u 0, tako da piše 0.00. Jednostavno pokrenite igru i *god mod* će biti uključen. Dakako, isključujete ga ponovnim vraćanjem 0 u 1.

### ■ Robot Arena 2: Design And Destroy

Kad stvarate bota, upišite ime: cheatbot2 - ekran će nakratko zasvijetliti, što znači da ste upravo otključali neka nova oružja.

# BezPanike

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? Ekskluzivno, samo za vas, Ubojica mekog srca je ostavio najdraži rekvizit - *stihlovku* - i strpljivo odgovara na vaša pitanja

**Panike vas rješava: IVAN POLOJAC**

## BRIGE OKO PERFORMANSI...

**A** Bog!
Imam jedan problem koji me prilično zabrinjava. Moja konfiguracija je:
- Pentium 4 2.4 GHz
- 512 DDR 400
- Sapphire ATI RADEON 9000 PRO 128 DDR
- matična: JETWAY P4X400DAP

a problem je u tome što sam u 3DMarku 03 dobio samo 1500 3DMarka, dok mi se pak *DOOM 3* ALPHA vrti na samo 19 fps. Molim vas, recite što mi ne valja s kompom, samo mi nemojte reći da je stvar u procesoru. Unaprijed hvala!
Tomislav

**Q Iskreno rečeno, i mi dobivamo prilično smiješne brojke u 3DMarku 2003, a strojevi su nam otprilike iste jačine, tako da te to ne treba previše zabrinjavati. A što se *D3* tiče, budući da je stvar još u Alpha releaseu, ni to te ne treba jako brinuti – kod nije još optimiziran do kraja.**

## GRDA PILA...

**A** Poštovani g. Polojac,odlučio sam kupiti novu pilu i zamijeniti staru. Ovo bi bila konf., molio bih Vas za mišljenje pa ako treba što promijeniti, recite:
MBO ABIT, socket A, AT7-MAXII, VIA KT400, AGP 8x, serial ATA, RAID 133, zvuk 5.1, SPDIF, LAN, DDR 333, USB 2.0, FireWire;
INTEL P4 s. 478, Northwood, 2.4 GHz, 512 kb c., BUS 533 MHz, BOX;
DIMM PC-2700, 512 MB, 184 pins, DDR RAM, 333 MHz, brand name;
Midi Tower, EVER POWER CX-5859, 400 W, side fan, USB+audio+IrDA front panel, ATX 2;
VGA MSI, Starforce 8894, GeForce 4 Ti 4200, 128 MB DDR, with tv out & DVI, AGP 8x;
DVD-pisač, DVD-RW & DVD-R, LG 4020B, retail;
HDD MAXTOR 80 GB, UDMA 133, 7.200 o/min., 2 MB cache, retail.
Nikola

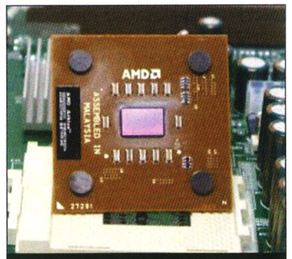
Abitica+vijci+servo+žena+djeca. Sve ima

**Q Vrlo dobar izbor, predložio bih samo dvije sitne izmjene. Naime, uzeo bih Abitovu BH-7icu i kad već uzimam tako dobar stroj, ne bih uzimao jeftilen kućište nego bih sve to složio u AOpenov *midi tower*. Sve ostalo je *cool*. (Osobno bih radije uzeo Radeon 9500 ili Radeon 9700 nego GeForce, ali to ipak prepuštam tebi na izbor).**

## NADOGRADNJE I KUPNJA NOVOG...

**A** Kanim zamijeniti staru kantu pa me zanima vaše mišljenje. Imam Intel ploču, Celeron 800 MHz, 256 SDRAM PC-100, Seagate 30 GB, GF 4 Ti 4200 itd. Namjeravam ugraditi Soltek nForce 2, AMD Athlon 2500+, 2x 256 MB Kingmax DDR 400, i sve hladiti Thermaltakeom smart&silent Volcano 9 te uzeti novo kućište 300 w.
1. Što mislite o toj nadogradnji? 2. Može li mi stari HDD ići na serial ATA na novoj matičnoj?
Hvala, B Rabbit

**Q Uzmi radije Leadtekovu nForce2 ploču, raja je jako hvali. Barton 2500+ iz guuuud ijeeeees. Disk uzmi veći, mala je razlika u cijeni između 30 i 40 giga. Kad budeš kupovao, pitaj da li ta ploča ima problema s Kingmax memorijom (koji put mi se znalo dogoditi da jednostavno nije htjela raditi stabilno). Ostalo je za pet. Eh da, stari HDD ti ne može ići na serial ATA ni u bunilu. Prvo i osnovno, konektori su potpuno drugačiji, da ne filozofiram dalje...**



AMD Barton. "Barton", ne "Burton". O.K.?

## OBRUŠAVANJE IGARA...

**A** Pozdrav! Imam jedan (mali) problem. Naime, kad pokušam pokrenuti *Fifu 2003*, komp mi se restartira, a kod prijatelja mi radi ispravno. Sličan problem mi se javlja i kod *Hitmana 2*, gdje se komp restarta kada pokušam ući u 8. misiju. Obje igre su mi prije radile ispravno!!! Molim vas pomozite mi, ako ne u Hackeru, barem preko maila!
Moja konfiguracija je:
Celeron 1.70 GHz, 256 MB DDR, ATI Radeon 9000 128 MB...
Danijela

**Q Ako su ti igre prije radile O.K., znači da si nešto mijenjala ili nešto drugo instalirala... Pokušaj se sjetiti što je to bilo (jesi li instalirala kakve nove drivere, druge programe ili možda nešto deinstalirala...?). Ne vjerujem da bi ti inače igra iz čistog mira prestala raditi. Budeš li i dalje imala problema, slobodno nam se opet javi *mailom*.**
**Pozdrav!**

Hitman. Čovjek broj 47

## PROBLEMI

**A** Bog!!!
Ne treba vas hvaliti jer već svi znaju da ste No.1!
Imam nekoliko pitanja iliti problema.
Kupio sam D-Linkov USB radio model DRU-R100. Problem je taj što se svaki put kad upalim PC pojavi aplikacija (ili kako seto zove) Safely remove harware u vezi s radijom. Piše da ga moram uninstalirati.
Drugi problem je nemogući clock grafičke!!!
Konfiguracija je sljedeća:
Amd Athlon 1800 Xp, ATI Radeon 9000, MB Asus A7V266-C, 256 Mb DDR (PC 2700), Disk WD 80 GB, 8 MB buffer, Windows Xp Proffesional....
Kako god da clockam, nakon nekoliko minuta komp se restarta i sve se vrati na default. Driveri za grafičku su 3.2 Catalyst. Score u 3DMarku 2001 Se je 6680, a u FutureMarku 1100. Programi za clockanje su bili Powerstrip (skinuo sam s Atijeve stranice) i Riva Tuner. Ali opet isti problem.
Treće pitanje je u vezi igrice *Battlefield 1942*.
Naime, igrica radi, ali vrlo loše.
Pokrenem je u rezoluciji 640x480 u low detaljima i jako šteka. Uopće se ne može igrati. Što da radim?!
Pozdrav od Denyja.
Yello!

**Q Hvala na komplimentu! Što se USB-radija tiče, ono sa "safely remove hardware" ti se pojavljuje sa svim USB hardverom. To ti je opcija s kojom, pojednostavljeno rečeno, Windowsi prestanu komunicirati s tim komadom hardvera (fotić, USB-key, scanner, whatever...), nakon čega taj komad hardvera možeš odspojiti bez gubitka podataka ili oštećenja.**
**Radi li ti komp inače O.K., kada ne overclockaš grafičku? Jesi li pratio temperature procesora (to se lijepo da napraviti s Asusovim PC Probeom koji može snimati što se zbiva u određenom vremenskom intervalu i te podatke zapisati u log file)?**
**Glede & u svezi Battlefielda: pokušaj skinuti patch, a uvijek pomaže pogledati i FAQ na siteu...**
**Pozdrav!**

Battlefield 1942: Road to Rome. Nostalgija za starim

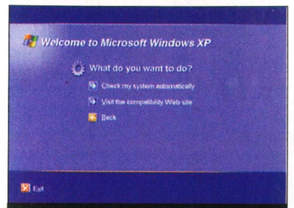
## KOJA GRAFIČKA KARTICA... PITANJE JE SAD

**A** Poštovani gospodine Polojac,
pišem Vam ponovno jer je prvo pismo završilo u Recycle Binu. Dakle, koju grafičku karticu staviti na matičnu ploču ASUS A7N8X? Po vašem mišljenju, jedna od najboljih je ATI RADEON 9700 pa me zanima hoće li ona moći ići na tu matičnu?
Zadnje, koji procesor staviti (Athlon ili P4)?
Josip

**Q Hmm, ne vidjeh tvoj *mail* prije, ali se svejedno ispričavam. Trenutačno R9700 PRO i je nekako najbolja kartica, IMHO. Naravno da može ići na tu matičnu, dapače. A što se tiče zadnjeg pitanja, na tu ploču jedino i možeš staviti Athlona, i to bih ti preporučio Barton 2500+ u BOX varijanti ili Athlon 2400+ sa Spire Falcon Rock II hladnjakom.**

## SMRDAŠE SE WINDOWSI...

**A** Poštovani gosp. Polojac
Imam Win XP Pro. Kad se računalo diže, dode do dijela "Verifying DMI Pool Data" i napiše "NTLDR missing. Restart computer." Kad stavim boot disketu (napravljena u Win XP Pro.), ne boota se pravilno nego samo "MODE ..." i otud ne mogu naći c:, d: ni CD-e. Bootao sam i s CD-a, ali ne mogu reinstalirati Windowse nego samo instalirati, s tim da mi obriše sve u mapi Windows. Ne mogu formatirati disk jer su mi na njemu važni podatci. Kad u ladicu stavim drugi disk s Mileniumom, sve je O.K.
Marko



Sretno. Sreća će ti svakako trebati

**Q Khm, nešto se tu temeljito zahe*... Postupak je vrlo jednostavan. Bootaš stroj s CD-om od Windowsa i ne odabereš opciju "Repair" nego odeš baš na Setup. _NE_ odabireš opciju da formatira disk nego ga pustiš u instalaciju... Setup će onda skužiti da već postoji instaliran OS na disku i pitat će te da li da ga "pregazi", na što ti kažeš da. On bi na to trebao ponovno instalirati sve sistemske fileove i programe i bla bla bla, a da pritom ne obriše ništa od dokumenata. Mislim da bi čak trebao skužiti i drivere koji su instalirani, tako da ni to nećeš morati ponovno instalirati. Sretno!**

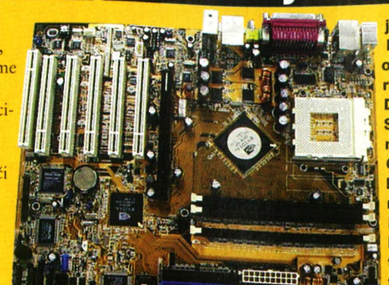
## DVOJBE I PROBLEMI...

**A** Pozdrav! Najbolji ste samo je šteta da ste maknuli CD.
No, prijedimo na stvar. Imam komp
PROCESOR: AMD Athlon XP 1700+
MATIČNA: MSI KT3 Ultra 2 DDR(333)
RAM 256 DDR(333)
GRAFIČKA: ATI Radeon 9000 128 DDR, CRT, DVI,TV
TVRDI DISK:HDD WD 40GB 7200rpm
SOUND CARD: Audio Excel
KUĆISTE: MIDI Tower 300W ATX
MODEM: Motorola SM56K PCI
FLOPPY 3.5
CD ROM: LG
CD-RW: LG 52x24x52
1. Trebam li štogod promijeniti ili dodati?

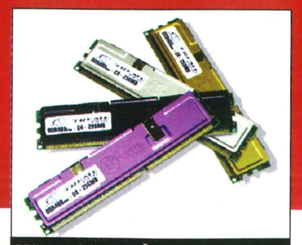
Kako to lijeeepo izgleda. Čak nema ni previše laži na ambalaži. Stavljaj pa što bude

## PITANJE BROJA — KUPNJA NOVOG STROJA

**A** Poštovani g. Polojac,
odlučio sam kupiti novo računalo, odnosno većinu komponenti, pa me zanima što biste mi preporučili; riječ je, naime, o AMD konfiguraciji.
1. MB - Koji čipset? Koji proizvođač? Koji model? Na ploči ne bih štedio jer mi je bitno da podržava i neke buduće procesorčiće...
2. VGA - Koja kartica (do 1200 kn, a opet da mi pristojno vrti i novije naslove)?
3. HDD - 80GB Koji? Maxtor? Seagate? Ili...?
4. COOLER - koji je najbolji?
5. Memorija - koja je najbolja (a da odgovara ploči pod 1.)?
6. Kućište i napajanje...
Pozdrav! Borna


Asus A7N8X Deluxe

**Q Poštovani Borna!**
**Budući da mjerkaš varijantu s AMD-om, preporučio bih ti iduće:**
**MAMOPLOČA – definitivno nešto s nForce2 čipsetom, to je trenutačno najbolja varijanta za AMD procesore. Koje ploče? Leadteka jako hvale, a iz prve ruke znam da su i Abit i Asus jako dobri (Abit NF7-S odnosno Asus A7N8X Deluxe). Ako ti je to preskupo, onda razmisli i o varijanti s MSI-em.**
**GRAFIČKA KARTICA – u tom cjenovnom razredu nisam ni sam pametan što uzeti. Za otprilike 100 kn više da se nabaviti GF4 4200 s AGP 8x i 128 DDR-a, ali i Radeon 9500 koji je isto tako AGP 8x i, što je čak bitnije, potpuno kompatibilan s DirectX 9.0. Ja bih se osobno odlučio za Radeon, bez mnogo razmišljanja.**
**DISK – 80 GB, bilo Maxtor, bilo Seagate, uvrebaj ATA133 s 8 mega *cachea***
**COOLER – preporučujem Spire Falcon Rock II, koji je naš redakcijski favorit**
**MEMORIJA – 2x256 DDR400 koje staviš na prvi i treći slot, tako da ploča radi s TwinDDR forom. Eh sad, najbolja bi bila Corsair, no stravično je skupa. Zato radije uzmi Infineon ili Samsung, niš' im ne fali.**
**Osobno, na kućištu nikad ne štedim, mrzim jeftilen kućišta koja se savijaju i imaju užasno loše i oštre bridove na koje se svako malo poreže. Zato bih ti preporučio AOpenov ili Chieftecov *midi tower* (koji već u startu imaju dobro napajanje, a poslije lako uzmeš Enermaxovo). Dvostruko su skuplji od jeftilena, ali kad ih otvoriš, vidiš i zašto.**
**Sretno pri kupnji!**


DDR grp3 memorija. Čak četiri komada

2. Kad instaliram modem(na Windowsu XP pro), isprva radi, ali kad se pokušam spojiti nakon što restartam ili ugasim komp, piše Unable to Establish a Connection. Svaki put kad idem na Internet moram ponovno instalirati modem. Pokušao sam skinuti s Interneta najnovije drivere za modem i matičnu, ali uvijek isto.
3. Imam li dovoljno napajanje?
4. Koji je najbolji Windows za sve, tj. igranje igrica, gledanje filmova itd., Windows 98, 98SE, ME, 2000, XP ili NET SERVER 2003 Family? HEEELLLP!!!
Nadam se da ćete mi odgovoriti, jer me ovo dugo muči.
Dosad sam sve probleme rješavao sam, ali ovaj ne mogu. Nadam se da pismo neće završiti u Recycle Binu. Unaprijed hvala (pišem vam prvi put)!
Mateo

**Q Mateo, i nama je žao što je maknut CeDe (a u sebi tiho navijamo da gentlemani iz EPH blagoslove našu ideju da uz Hacker u nekoj skoroj budućnosti ide DVD) L *Sniff* Što se stroja tiče, sasvim je u redu - ako si zadovoljan, nemoj zasad ništa mijenjati. Na spomenutu ploču ne možeš staviti bitno jači procesor, stoga neka te to ne pati. Možeš dodati još 256 MB RAM-a, eventualno promijeniti zvučnu karticu i uzeti neku kvalitetniju (Creative Audigy ili neku Terratecicu). Što se modema tiče, iskreno nisam takvo što još doživio. Pokušaj ga skroz deinstalirati u Control Panelu pa ga ponovno instalirati. S PCI modemima (tzv. Soft-modemima) dosta pomaže i ako ih se bubne u neki drugi PCI utor (vrlo su mušičavi). Ako ni to ne pomogne, prodaj ga i kupi US Robotics eksterni, vjeruj mi vrijedi svake kune.**
**Za rad su najbolji Windowsi 2000, a za igre i gledanje filmova bih ti ipak preporučio WinXP. NET Server 2003, kao što mu ime kaže, služi za mrežne servere. Spretno i sretno!**

## PROCESOR...

**A** Zanima me koje maksimalne snage procesor mogu staviti na svoju matičnu (Matsonic MS7177CT socket 370 Via Apollo PRO133T čipset)? Trenutačno imam Intel Celeron 950 MHz!!!! Unaprijed hvala!
Alen

**Q Kod ove ploče si ograničen činjenicom da ima Socket 370. Kako se više Socket 370 procesori ne rade, bojim se da je taj Celerko što ga imaš jedini izbor što se nje tiče. Tvoj idući korak nije, nažalost, nadogradnja nego kompletno mijenjanje stroja. Javi se budeš li trebao savjete oko toga. *Sorry*!**

PIŠE Ivan Polojac | ivan.polojac@janus.hr

# MOBIREPORT

## NOVOSTI I TRENDOVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

### HARLEY-DAVIDSON JUBILARNI MOBITEL

Harley Davidson i Motorola napravili su *limited edition* inačicu modela V60i povodom stote godišnjice legendarnog američkog proizvođača motocikala. Dostupan je u dvije izvedbe – crna s kožom ili kromirano/kromirana; obje na prednjem poklopcu imaju ugraviran jubilarni Harleyev logotip. Osim posebnog vanjskog izgleda, imat će i posebne melodije zvona – najluđe stvari za vožnju (nadajmo se i nešto od Steppenwolfa J ). A kako je riječ o V60i, sprava ima i Javu te lude dodatke kao što su mp3 player, FM radio, i sto drugih gluposti. Cijena nije poznata, ali ako si tko može priuštiti pravi *harley*, što mu je onda još kupiti i mobitel u tonu?

### LINUX MOTOROLA

Motorola je predstavila prvi mobitel s Linux operativnim sustavom. Njegova je oznaka **A760**, a ima i hrpu naprednih funkcija kao što su

## Nokia 2100 JEDNOSTAVNA I FUNKCIONALNA

LINKOVI: www.mobis.hr; www.nokia.com

Ovaj mali mobitel novi je pripadnik Nokijine «Basic» kategorije, namijenjene početnicima i onima koji od mobitela traže isključivo mogućnost telefoniranja i slanja poruka. Naravno, to ne znači da je sprava loša, dapače. Što se softvera i izbornika tiče, klasičnog su rasporeda, mobitel reagira brzo i, unatoč činjenici da je testni bio prototip, bez bugova i kočenja. Nema niti WAP, niti GPRS jer u ovoj kategoriji uistinu nije potreban. S druge strane, vodilo se računa o sitnicama tako da ima vlastitu memoriju imenika za 100 brojeva, sat s datumom, budilicu, podsjetnike, kalkulator, pretvornik valuta, štopericu i brojilo vremena. Za razbibrigu nudi tri igre – *Link 5*, *Space Impact* i, naravno, *Snake 2*. Ima 35 predefiniranih melodija dojave plus sedam koje možete skladati sami. Zaslon je također solidan, razlučivosti 96 x 65 točaka, monokromatski i osvijetljen blijedo plavom bojom. Po želji, možete staviti animirani *screensaver* (redakcijski favorit je analogni sat). Napredak u odnosu na prethodni model se, IMHO, prvenstveno odnosi na dvije stvari. Prva je poboljšanje ergonomije i pojednostavljeno korištenje – 2100 ima lijevu i desnu navigacijsku tipku (po uzoru na ozbiljnije modele) plus klackalicu za kretanje po izbornicima, što se itekako osjeti kao poboljšanje ako malo bolje razmislite. Drugi detalj koji mnogo znači je litij-ionska baterija, koja sada na svim novim mobitelima dolazi kao standard. Na 2100ici je snage 720 mAh, što u praksi znači sigurna tri dana umjerene uporabe.

Što se samog dizajna tiče, ne treba mnogo govoriti – slika govori više od riječi. Samo tijelo izrađeno je od fine reciklirane plastike koja izgleda odlično (uočljivo po sitnim nepravilnostima, točkicama). Ima Xpress-On maske, od kojih zadnja ima prozorčić u koji možete umetnuti fotku ili neku sitnicu. Dimenzije su taman za ljeto – 105,5 x 44,2 x 20,7 milimetara, a težina svega 86 grama – idealno za džep. Zamjerki uistinu nemamo, a i cijena je umjerena.

**USTUPIO: Mobis**
**CIJENA: 1256,60 kn** (PDV uključen)

## N-GAGE DOBIVA PODRŠKU

Nokia N-Gage, novi handheld uređaj finskog komunikacijskog giganta prvenstveno namjenjen igranju počeo je skupljati sve veću podršku izdavača igara. Tako je na E3-ju objavljeno kako su se rastućem krugu proizvođača pridružili veliki Activision i THQ. Do kraja godine bi se trebalo pojaviti preko 20 naslova a očekuje se da će se ta brojka udvostručiti.

## Sony Ericsson P800 PAMETNJAKOVIĆ S KAMEROM

LINKOVI: www.sonyericsson.com/p800

Ovo je prvi *smartphone* švedsko-japanskog dvojca, koji u kućištu vrlo prihvatljivih dimenzija nudi pregršt funkcija. Nažalost, malo kasni sa izlaskom na tržište, ali se iskupio s nekoliko dodataka kojima odskače od konkurencije. Radi sa Symbian 7.0 operativnim sustavom. Ima zaslon u boji razlučivosti 208 x 320 točaka koji može prikazati 4096 boja; kad je poklopac zatvoren, vidljivi dio zaslona je 208 x 144 točke. Integrirana kamera je na poleđini mobitela, ali je, nažalost, otkrivena pa su mogućnosti oštećenja leće povelike. Što se tehnikalija tiče, P800 ima WAP pretraživač u 2.0 inačici, povezuje se na mobilni Internet putem GPRS-a, a, naravno, fotić plus zaslon u boji jednako MMS. S računalom i ostalim *gadgetima* možete ga povezati infracrvenim sučeljem ili *Bluetoothom*. Naravno, ne bi bio pravi *smartphone* da nema Javu. U odnosu na prvobitni koncept, pojačan je s Jog-Dial navigacijskim kotačićem, mp3 playerom, video playerom koji podržava *streaming*, a ako vam 12 MB memorije nije dovoljno, možete ga «nahraniti» s Memory Stick Duo karticom komičnih dimenzija i kapaciteta 16 MB.

Za one kojima ide na bubrežne kamence tipkati po virtualnoj tipkovnici površine dva četvorna centimetra, P800 nudi i mogućnost prepoznavanja rukopisa. Malo ćete morati vježbati, ali kad se naviknete, to je apsolutno najugodniji i najbrži način unosa teksta. Uz mobitel dolazi USB *cradle* (kolijevka), na koju onda mobitel jednostavno postavite i sinkronizirate ga s računalom. «Kuži» fotke u JPEG i GIF formatu, Word, Excel, PowerPoint i Acrobat dokumente. Nova perverzija (budući da je Symbian otvorena platforma) za *geekove* je i Ogg Vorbis player koji se može naknadno instalirati. U paketu dolazi i par stereoslušalica koje zvuče sasvim pristojno, a kako imaju mikrofon, funkcioniraju i kao *hands-free kit*. Ni svjetski putnici neće imati nikakvih problema s ovim mobitelom jer radi na sve tri frekvencije, a nije ni težak - svega 158 grama, uz dimenzije od 117 x 59 x 27 milimetara. Sve u svemu, P800 je pravi alat za profiće, cijena je nešto viša, ali ako uzmemo u obzir što sve nudi, opravdana je.

**USTUPIO: Sony Ericsson Hrvatska**
**CIJENA: nazvati**

## NOVOSTI I TRENDOVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

ugrađena digitalna kamera, mp3 player i *Bluetooth*. Zanimljiv detalj je i poluproziran poklopac kroz koji se vidi glavni zaslon, koji je, naravno, u boji i visoke razlučivosti. Prema najavama, osim *wallpapera*, moći će se mijenjati i maske samog uređaja, što mu daje «osobni štih». Koliko je zasad poznato, prvo će se pojaviti na azijsko-pacifičkom tržištu, a nakon toga u ostatku svijeta. Cijena je još uvijek potpuni misterij.

### SAGEM PREDSTAVIO PRVOG KOLORCA

Francuski je Sagem predstavio prvi kolorac s kamerom. Ime mu je **myX-6**, a glavni adut **TFT** zaslon koji na svojih **32x40** milimetara može prikazati **12 redaka** teksta u **65000 boja**. Kamerica je smještena straga i snima fotke klasične VGA razlučivosti – 640x480 točaka u 256 boja. Teži **106 grama**, a dimenzije su mu 110x46x22 milimetra. Zgodan štos je što kamera ima i digitalni zoom, od 2x do 4x. Dinamička memorija iznosi **2.3 MB**, a interesantna je i predviđena cijena – oko **399 eura**. Nadajmo se da će doraditi i softver.

## trendovi

### SAMSUNG S ROTIRAJUĆOM KAMEROM

Na našem bi se tržištu uskoro trebao pojaviti Samsungov novi *flagship*, model **V200**. Osnovni dizajn je klasična i vrlo popularna "veš-mašina", s dodatkom **LED-indikatora** ispod vanjskog zaslona (a la A800), i digitalkom **VGA** razlučivosti koja se nalazi u šarkama poklopca. "Oko" kamere može se rotirati za **180 stupnjeva**, pa možete slikati i sebe i gledati se na zaslonu (idealno za MMS-anje s dragim/dragom ili za raju na ego-tripu. :) Dimenzije su mu **91x48x23 mm**, a teži **96 grama**. Ostali aduti su glavni zaslon razlučivosti 128x160 točaka, rad na sve tri frekvencije, MMS, Java te organizer. Cijena u ostatku svijeta je oko **450 USD**.

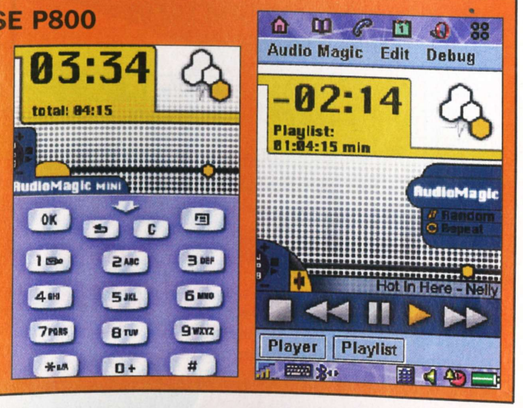
## novosti

### LEMONADE TYCOON NA MOBITELIMA

Airborne Entertainment najavio je skoro izdavanje Lemonade Tycoona za **BREW** i **Java** mobitele. Riječ je o simulaciji u kojoj ćete morati upregnuti svoje poslovne mišiće i pretvoriti štand s limunadom u globalnu megakorporaciju. Naravno, to znači znati prodati robu, odabrati pravo mjesto za štand... Zakon gubljenje vremena.

### OGG VORBIS ZA SE P800

Za sve vas audio-geekove (tu i sebe ubrajam)... **AudioMagic**, koji je programirao austrijanac Philipp Schmid, u mogućnosti je reproducirati (zasad samo) **Ogg Vorbis** audioformat, nezavisni zvučni format koji posebno vole Linuxaši. Zgodan štos je da ima čak i sučelje za obje varijante – s otvorenim i zatvorenim poklopcem. Poglasniti i stišati možete **Jog-Dialom**, dok pritisak na isti pauzira ili nastavlja reprodukciju. Zakon.



# U IDUĆEM BROJU

**U PRODAJI 20.06.2003.**

RECENZIJA

## Chrome

**Jedno od najvećih iznenađenja 2003., vrhunski znanstvenofantastični FPS**

NAJAVE

## THE SIMS 2

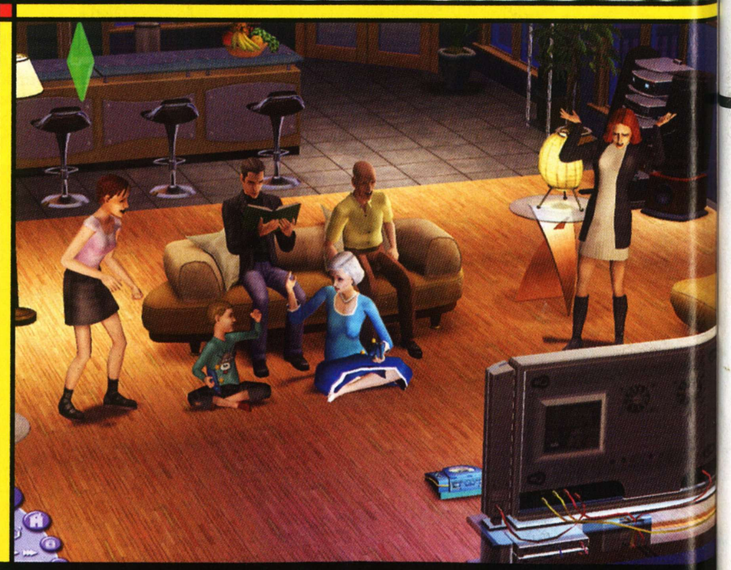
**Povratak virtualnih čovječuljaka koji će vam pojesti slobodno vrijeme**

## CALL OF DUTY

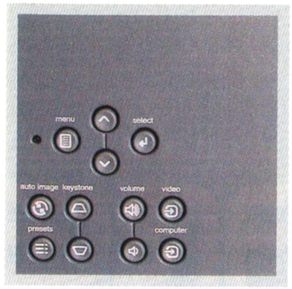
**Ratni FPS spektakl ekipe koja nam je donijela Medal of Honor**

RECENZIJE

• MISTMARE • THE SIMS: SUPERSTAR • • BLOOD RAYNE • PORT ROYAL...



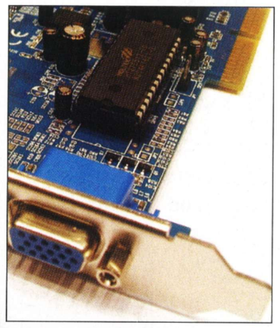
**HARDWARE TEMA** NADOGRADITE SVOJE RAČUNALO




# HARDWARE

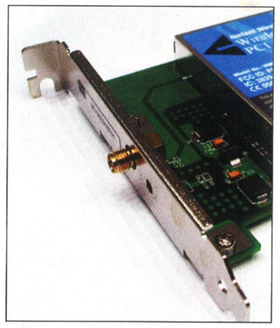
HARDWARE TEMA

## GRAFIČKE KARTICE



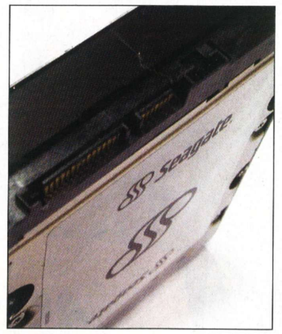
MINITEST

## WIRELESS



HARDWARE RECENZIJE

## SEAGATE BARRACUDA V




HARDWARE MJESECA PROJEKTOR INFOCUS X1

## Igranje za bogove

*Patite za velikim monitorom ili možda čak televizorom kako biste u igranju i filmovima uživali na što većem ekranu? E, pa nakon ovog teksta više nećete. Objekt vaše požude će, baš kao i nama, postati projektor*

**NA SAM SPOMEN** projektora ljudima u glavi počnu sijevati goleme, smrtnicima nedostupne svote: 40.000, 50.000 pa čak i 100.000 kn. Istina, doista postoje tako skupi projektori, no odnedavna postoje i oni jeftiniji, čija je cijena između 10.000 i 20.000 kn. O.K., slažemo se da to nije malo novca, no 10.000 kn valja izdvojiti i za velike LCD monitore, dok je 15.000 kn prosječna cijena 81-centimetarskog širokoekranskog televizora. U tom kontekstu, projektor se čini znatno boljim izborom, pogotovo kad se uzme u obzir mamutska slika koju je u stanju pružiti.

I tako, nakon malo čačkanja, naš odabir za ekstravaganciju mjeseca postao je InFocusov X1 model projektora. Imajte na umu da na tržištu postoje i projektori koji su gotovo upola jeftiniji, no upravo nam se X1 model učinio *best buyem* kad smo zbrojili sve mogućnosti i performanse i oduzeli cijenu. Projektor je na testiranju prošao različite, vrlo bizarne vidove torture. Tako smo, primjerice, u uredništvu organizirali kinoprojekcije na ekranu veličine 4 metra, napravili turnir u *Dead Or Alive: Extreme Beach Volleyballu* na 20 metarskom zidu susjedne zgrade, a kruna svega bilo je opremanje specijalne "TOCA" sobe. Naime, napravili smo konzolu koja je sličila sjedećem položaju u automobilu, instalirali volan s Force Feedbackom i rokali TOCA-u preko cijelog zida. Šlag na tortu bio je ventilator koji je "vozač" mogao po želji upaliti, da mu bolje simulira jurnjavu, hehehe....

InFocus X1 je inače DLP projektor SVGA rezolucije (800x600). No, komprimirano može prikazati i 1024x768 piksela. Ima ugrađeno izglađivanje slike zbog reprodukcije filmova, što u igrama ima sličan efekt kao hardverski *antialiasing* na grafičkim karticama. Jedna od boljih značajki ovog projektora njegova je žarulja. Naime, kod projektora je žarulja potrošna roba, i to prilično skupa. I dok je prijašnjim modelima trajnost žarulje bila 500-1000 sati, InFocus X1 ima specijalnu dugotrajnu žarulju koja će potrajati 3000 sati. Cijena joj je oko 3.000 kn, a pri ovakvoj frekvenciji korištenja projektora kao u vrijeme našeg testiranje (koja je bila velika), potrajala bi otprilike 3 godine. Snaga od 150 W i svjetlost od 1100 ANSI lumena dovoljni su za projiciranje računalnog *desktopa* u tek malo zamračenim sobama te reprodukciju DVD-a u 60-70% zamračenim prostorima. U reprodukciji filmova ovaj projektor briljira - sposoban je projicirati sliku formata 16:9 i može ostvariti iznimno visok kontrast od 2000:1. Totalno smo se zapalili, a pogotovo autor ove rubrike, koji se odlučio odreći hrane 3 mjeseca (kao da će mu faliti, hehehe) da bi si mogao kupiti ovo čudo :) *(pp)*

**INFO** INFOCUS X1

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | HSM |
| USTUPIO | HSM |
| CIJENA | 17.000 KN |
| ZA | KVALITETA SLIKE, OPREMLJENOST, TRAJNOST ŽARULJE |
| PROTIV | MALA HARDVERSKA REZOLUCIJA |
| DOJAM | PROJEKTORI KONAČNO POSTAJU DOSTUPNI SMIRTNICIMA! |

# ATI vlada, dok se napad u obliku NV35 tek sprema

**Odabir komponenti pri kupnji moćnog PC-ja za igru u posljednjih se godinu dana sveo na odabir jedne jedine komponente - grafičke kartice. Što to grafička kartica radi, a da je tako važno za same igre, koliko je bitna memorija na grafičkoj, koja je najbrža, a koja najisplativija - samo su neka od pitanja na koja ćemo vam odgovoriti na idućim stranicama...** | **PIŠE:** Patrik Pencinger | partik.pencinger@janus.hr

Što god da ste radili na računalu, dugo vremena brzina procesora bila je car. Ništa osim toga i eventualno količine memorije - koje ste u pravilu ili imali dovoljno ili niste - nije bilo bitno za izvođenje igara. Igre poput *Dooma* totalno su rokale. Dakako, ako su bile dobro napravljene. U protivnom, tobožnja 3D igra postala bi neigriva galerija polustatičnih slika koje su trebale predstavljati frenetičnu akciju. Grafičke kartice su bili obični prevoditelji signala iz digitalnog računalnog u analogni monitorski. Cijelu sliku stvarali su procesori. Brzina rasta procesorske snage jednostavno nije zadovoljavala tvorce igara. K vragu, pa pokušajte samo pronaći u današnje vrijeme neku 3D igru kojoj nije nužno potreban 3D akcelerator - i potom je pokušajte zavrtjeti u "softverskom" vidu rada. Pred vama će se za manje od minute razbiti mit o snazi vašeg 2 GHz procesora. Rješenje nastale učmalosti svijeta zabavnog softvera u trenutku nemoći procesora pronašlo se u revolucionarnim novim grafičkim karticama - tzv. 3D akceleratorima. I tako, sve do danas grafičke kartice uredno svake godine potjeraju jednu do dvije generacije dalje. Nije to uopće loše. Već negdje na razini GeForce 3 generacije 3D akceleratori su ušli u punu zrelost. Jedna solidna GeForce 3 grafička i dandanas potjerat će zadovoljavajućom brzinom većinu igara. S druge strane, trenutačno na tržištu koegzistira velik broj grafičkih kartica različitih "generacija", a što je najgore od svega - novija generacija ne znači nužno i veću brzinu, bolje performanse. Tako je, primjerice, jedna GeForce FX 5200 sporija od dobre stare GeForce 3 Ti200. Jako zbunjujuće. Nameće se, naravno, pitanje - što kupiti? Vidjet ćete da je idealan omjer uloženog i dobivenog ponekad prava noćna mora za uočiti. A evo i zašto.

**"nVIDIJI U OVOM TRENU DAJEMO PALČINU DOLJE ZBOG NEVJEROJATNE RAZINE BUKE KOJU STVARA GeFORCE FX 5800"**

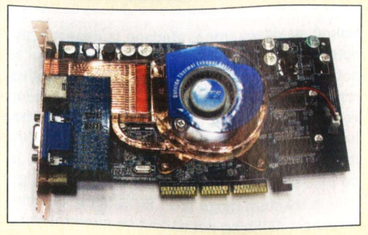
### ANATOMIJA GRAFIKE

Grafička kartica prilično je kompleksan mikroelektronički sklop. Sastoji se od više cjelina koje zajedno čine neku grafičku karticu dobrom ili lošom. Tri osnovna segmenta su svakako 2D prikaz (npr. rad u Windowsima), rad s videosignalima (TV-out, video-in...) te, naravno, 3D grafika. Vjerojatno niste toga svjesni, ali oko 95% napretka grafičkih kartica događa se upravo na polju 3D grafike, dok su 2D i VIVO (Video In Video Out) mogućnosti odavno postigle zadovoljavajuću razinu koje se drže. Što, dakle, grafička kartica radi? U najkraćim crtama, ona na specijalan način priprema podatke iz računala koji se onda prikazuju na nekom izlaznom uređaju poput monitora ili TV-a. Imajte na umu da je sve prije DVI-a u potpuno analognoj domeni. Na izlaznu jedinicu ispisuje se ono što je u tzv. ekranskom memorijskom spremniku (*frame buffer*). U tu svrhu koristi se glavna memorija grafičke kartice, i to prilično velika količina. Naime, obično se - pogotovo u igrama - renderira nekoliko ekrana unaprijed, a jedna sličica (ekran) pri standardnih 1024x768 u 32 bita zauzima 3 MB, a recimo pri 1600x1200 čak 7.3 MB. U memoriji se, dakle, nalaze slike ekrana - u digitalnom formatu, koji onda digitalno-analogni pretvarač na kartici pretvara u analogni oblik te prikazuje na monitoru. Taj proces događa se 60, 85, 100 ili više puta u sekundi. Ovisno o učestalosti osvježavanja slike na monitoru. Sve rečeno vrijedi za VGA (D-Sub) konekciju monitora i grafičke. Kod TV-izlaza se slika osvježava 50, tj. 60 puta u sekundi, i to ne cijela nego svaka druga linija. Takva polovica slike naziva se polje (*field*), a takav način prikaza slike isprepletenim (*interlaced*). Inače, ATI-jeve kartice su na glasu kao najbolje TV-out rješenje. Naše iskustvo bilo je malo drukčije. Po kvaliteti jednostavno nismo uspjeli odrediti koja kartica daje bolji TV izlaz - nVidia ili ATI. Recimo da ATI ima bolje razrađene TV-out *drivere*, no kod nVidije tu uskače genijalan nezavisni program TV tool koji

## DRIVERI - TKO JE BOLJI?

***Driveri* su inače vrlo bitna karika u 3D akceleraciji i razlika u performansama od verzije do verzije zna biti, zavisno od upotrebe, 20-30%. Pokušajte uvijek imati najnovije "službene", tj. certificirane *drivere* jer bi oni trebali davati i najbolje performanse. Ako ste, pak, skloni eksperimentiranju, na Netu se lako mogu naći i eksperimentalne verzije drivera, koje su nestabilnije, uostalom rijetko kad i budu puštene u uporabu, a ponekad nude nedokumentirane mogućnosti pa čak i bolje performanse od službenih. Dobro mjesto za potražiti takve drivere, za koju god karticu vam trebali, su Internet stranice poput www.guru3d.com. ATI-jevi *driveri* nazivaju se Catalyst, dok nVidija ima Detonatore.**

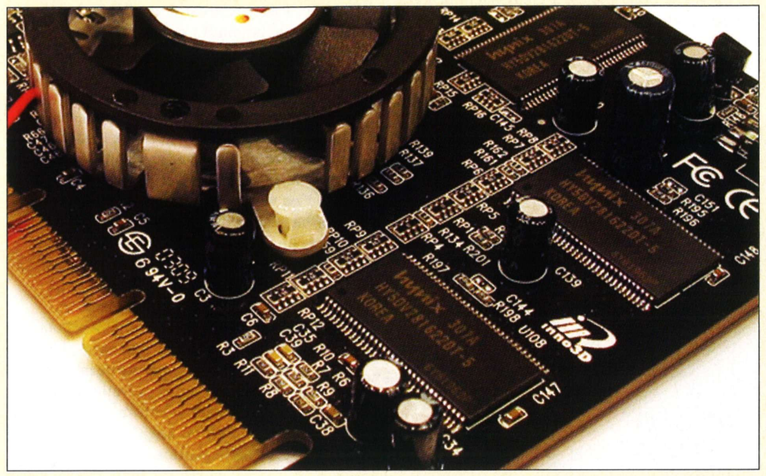
## OVERCLOCKING



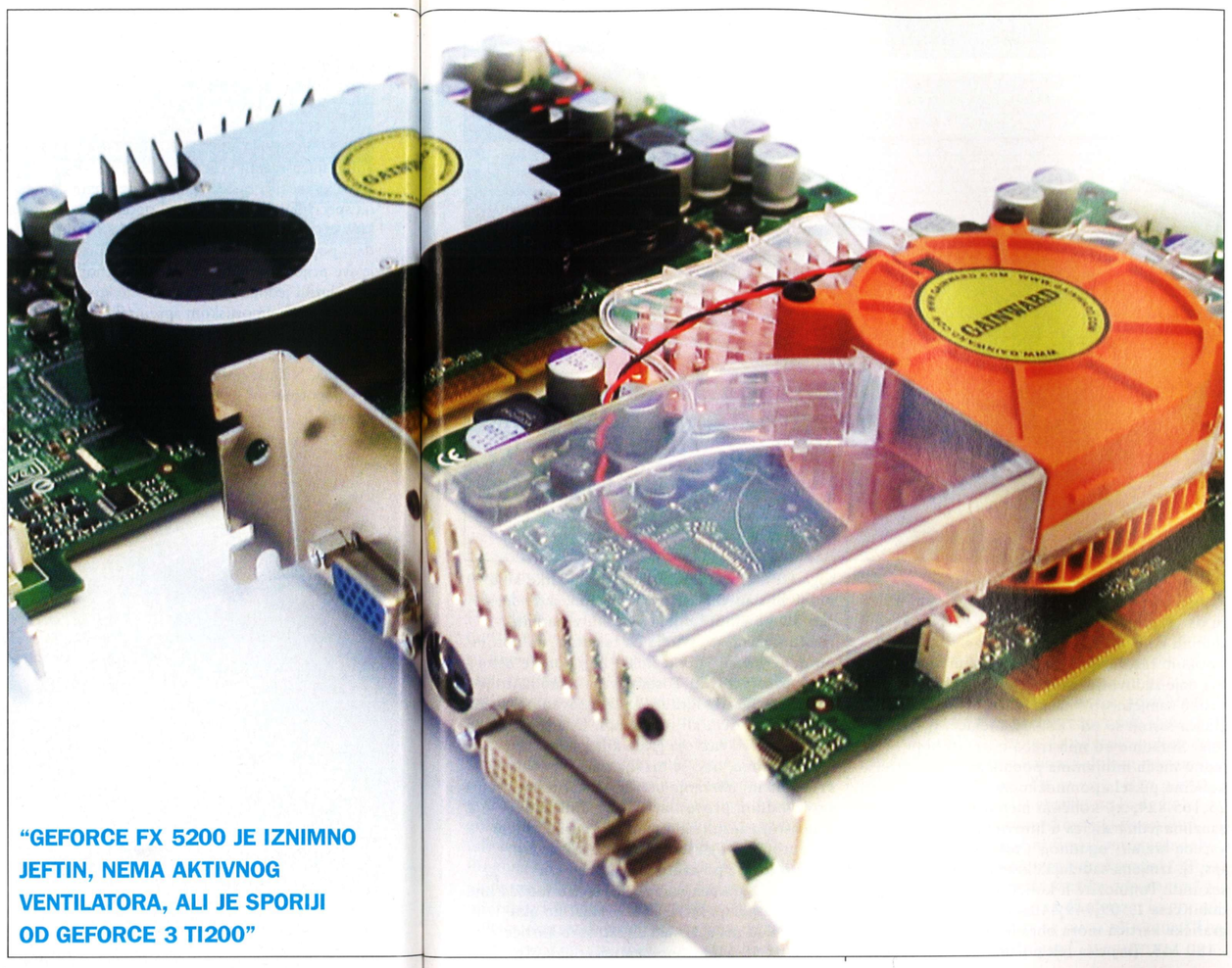
**Dakako, kad govorimo o grafičkim karticama, valja spomenuti i *overclocking*. Trenutačno je situacija prilično zanimljiva. Naime, dok je u samim početcima *overclocking* bio neslužben način povećanja performansi grafičkih kartica, sada je to praktički postala neizostavna mogućnost svake. Većina *drivera* ima ugrađeno podešavanje brzine takta memorije i GPU-a, a za stabilan rad na većim frekvencijama od referentnih brinu sé golemi toplinski radijatori i ventilatori. Ako pak ne koristite službene *drivere* koje ste dobili uz grafičku karticu, *overclocking* je moguće ostvariti različitim pomoćnim alatima. Najpoznatiji i najrašireniji zacijelo je Powerstrip. Pripazite samo prilikom *overclockanja* da ne pretjerate. Prvi znaci da je riječ o prevelikim brzinama su deranje tekstura i smetnje na slici, dođe li do toga, smanjite radnu frekvenciju kartice. Inače, ponovit ćemo još jednom naš stav kad je riječ o *overclockingu* - ne podržavamo ga. Nekolikopostotni dobitak u brzini nemoguće je zamijetiti u slijepom testu i zato smatramo da nema smisla. Mnogo je važniji dug i stabilan rad kartice. I tih, po mogućnosti.**

## KOLIKO MEMORIJE?

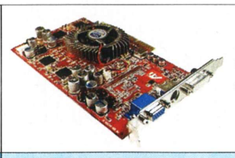
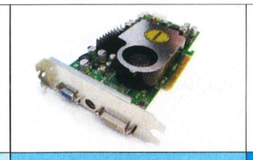
**Nekoć su videokartice, gledano iz današnje perspektive, imale suludo malene količine memorije. Od pola megabajta nadalje. Prvi 3D akceleratori započeli su s 2 MB memorije, što se ubrzo pokazalo potpuno nedostatno jer, naime, kreacija vjernog 3D svijeta zahtijeva korištenje tekstura visoke rezolucije i zahtjevne proračune - dvije kategorije koje zahtijevaju memorije i memorije. Trenutačno većina novih modela ima 64 ili 128 MB memorije, i to DDR ili DDR2. Naš je savjet nikako ne ići ispod 64 MB ako mislite igrati trenutačno aktualne igre uz visoku detaljnost. Nameće se pitanje je li isplativo investirati u dodatnih 64 MB? Pa, prema našim iskustvima, jest - od takve nadogradnje će prije svega profitirati moderne zahtjevne igre poput *Unreala* 2 gdje ubrzanja prilikom korištenja velikih tekstura mogu biti i 50%. Veća količina memorije će vas riješiti i neugodnog kratkotrajnog trzakanja do kojeg dolazi kad se pune teksture iz RAM-a u grafičku karticu.**

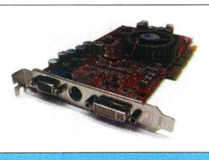
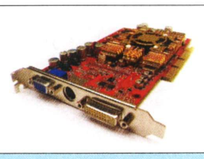
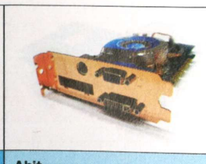
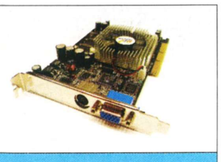


do maksimuma pojednostavljuje korištenje TV-outa. Također, ni s ATI-jevim *driverima* nismo nikako mogli na zelenu granu. Zadali su nam mnogo glavobolje, koju god inačicu Catalysta koristili. Vjerojatno zato što nismo radili čistu "ATI" instalaciju. Naime, nepisano pravilo je da će ATI-jevi *driveri* raditi besprijekorno jedino ako ih instalirate na čiste Windowse, koji prije toga nisu bili zagađeni primjerice nekom nVidijom. Imajte na umu da su analogni signali jako podložni smetnjama i stoga su itekako zamjetne razlike u kvaliteti slike koju daju različite grafičke kartice. Nemojte odmah kriviti monitor – ako imate jeftinu grafičku karticu, sasvim je izvjesno da je ona izvor smetnji, odnosno mutne slike. Uzrok smetnjama na monitoru često zna biti loše pričvršćen kabel - bilo na strani monitora ili grafičke. Imajte na umu da će produžni VGA kabeli također smanjiti kvalitetu slike, baš kao i različite *pass-through* kartice. Kako digitalni uređaji za prikaz slike tehnološki napreduju, tako sve veću uporabnu vrijednost dobiva i DVI način prijenosa slike s grafičke kartice na izlaznu jedinicu. DVI je zapravo brza digitalna veza. Video se prije prikaza ne pretvara u analogni signal nego ga izlazni uređaj obrađuje izravno u digitalnoj formi i pomoću njega stvara sliku. U digitalne izlazne uređaje spadaju LCD monitori (pripazite, jeftiniji modeli nemaju DVI priključak!), LCD i plazma televizori, projektori te HDTV televizori (na koje ćemo mi Hrvati još počekati). Interesantno je da većina grafičkih kartica srednje i više klase danas dolazi i s VGA i s DVI izlazom. Kako DVI podržava i analogni i digitalni prijenos podataka, vrlo je lako pretvoriti ga u klasični analogni VGA izlaz. To svoju primjenu doživljava prilikom simultanog rada na dvama monitorima. Još davno, kad je izašla prva grafička kartica s ugrađena dva VGA izlaza - Matroxov čuveni *Dual Head*, proricali smo da će taj inovativni pristup postati standard i drago nam je da smo bili u pravu. Korištenje računala s dvama monitorima ili monitorom i televizorom nikad nije bilo ugodnije. Prije malo-prije objašnjenog slanja slike na izlazni uređaj slika se mora stvoriti. Kod 2D-a situacija je prilično jednostavna. Pravokutnici, krivulje, slova - ništa komplicirano. Čak i najjeftinije grafičke kartice imaju adekvatno sklopovlje koje 2D rad u primjerice grafičkom okružju Windowsa čini vrlo ugodnim. Mnogi toga nisu svjesni, ali grafičke kartice su istodobno i 2D i 3D akceleratori. Naime, procesor samo šalje podatke gdje se što mora iscrtati na ekranu, a dalje sve prožvače grafička kartica. Slična je situacija i s videosignalom (filmovima...). Grafička kartica dobije signal, obradi ga (skaliranje, izgladivanje, ubrzavanje MPEG-2 dekodiranja...) i proslijedi na monitor ili TV. Konačno dolazimo do 3D grafike. Većina modernih igara odvija se u 3D svjetovima, koji su po izvedbi najsličniji stvarnom svijetu. Grafičke kartice za svaku sličicu takvog virtualnog svijeta moraju napraviti više proračuna neglo prosječni učenik matematičkih zadataka u cijelom životu. Ne vjerujete? Čitajte dalje.



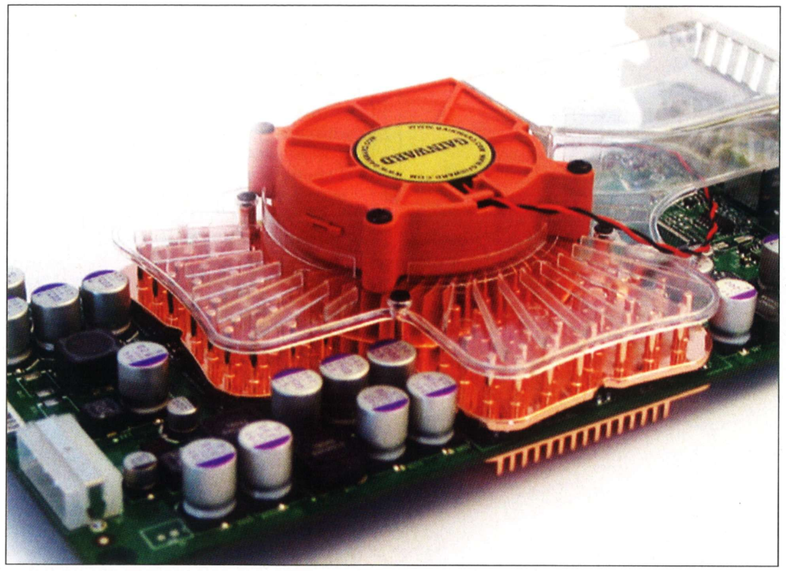
**"GEFORCE FX 5200 JE IZNIMNO JEFTIN, NEMA AKTIVNOG VENTILATORA, ALI JE SPORIJI OD GEFORCE 3 TI200"**

| | |  | Preskupo! | Naš izbor! |  |
|---|---|---|---|---|---|
| Proizvođač | Saphire | Gainward | Saphire | Gainward | |
| Model | Radeon 9700 Pro | GeForce FX Ultra/1000 Plus | Radeon 9700 | Ultra/800 Plus | |
| GPU | Ati Radeon 9700 Pro | GeForce FX 5800 Ultra | Ati Radeon 9700 | GeForce FX 5800 | |
| Naziv (brzina u MHz) | R3000 (325 MHz) | NV30 (500 MHz) | R300 (275 MHz) | NV30 (400 MHz) | |
| RAM (brzina u MHz) | 128 MB DDR (620 MHz) | 128 MB DDR2 (1000 MHz) | 128 MB DDR (540 MHz) | 128 MB DDR2 (800 Mhz) | |
| AGP | AGP 8x | AGP 8x | AGP 8x | AGP 8x | |
| Hladnjak (glasnoća) | aktivan, osrednje glasan | aktivan, iznimno glasan | aktivan, osrednje glasan | aktivan, iznimno glasan | |
| VGA | VGA (D-Sub) + DVI | VGA (D-Sub) + DVI | VGA (D-Sub) + DVI | VGA (D-Sub) + DVI | |
| TV | S-Video, kompozitni | S-Video, kompozitni, Firewire | S-Video, kompozitni | S-Video, kompozitni | |
| 3D Mark 2001 SE | 13501 | 13267 | 12881 | 12601 | |
| 3Dmark03 | 4433 | 5399 | 4114 | 4911 | |
| Ustupio | Info Gama | Info Gama | HGspot | Info Gama | |
| Cijena | 2. 916 kn | 5. 093 kn | 2,238.00 kn | 3. 889 kn | |
| Ocjena | 9 | 7 | 8 | 7 | |
| Dojam | Iznimno brza, a nije ni preskupa! Ako imate novca, svakako preporučujemo. | Cijena - totalna ekstravagancija, a nije čak ni najbrža u svim kategorijama. Pih. Iako su performanse i oprema zadivljujući, jednostavno je preglasna. | Apsolutni Best Buy! Malo je skuplja, ali se isplati! | Nešto pristupačnija 5800-tka, ali još uvijek krajnje neisplativa. Bući. Nadamo se da će Fx5600 imati normalan ventilator. | |

| |  |  | Best buy! |  |  |
|---|---|---|---|---|---|
| Proizvođač | Saphire | FIC | Gainward | Abit | InnoVision |
| Model | Radeon 9500 Atlantis Pro | Radeon 9500 PRO | Ultra/750 GS-8x | Siluro GF4Ti4200 OTES-8x | Tornado GF4 Ti4200-8x |
| GPU | Radeon 9500 Pro | Radeon 9500 Pro | GeForce Ti4200-8x | GeForce Ti4200-8x | GeForce Ti4200-8x |
| Naziv (brzina u MHz) | R300 (275 MHz) | R300 (275 MHz) | NV28 (280 MHz) | NV28 (275 MHz) | NV28 (250 MHz) |
| RAM (brzina u MHz) | 128 MB DDR (540 MHz) | 128 MB DDR (540 MHz) | 128 MB DDR (567 MHz) | 128 MB DDR (513 MHz) | 128 MB DDR (513 MHz) |
| AGP | AGP 8x | AGP 8x | AGP 8x | AGP 8x | AGP 8x |
| Hladnjak (glasnoća) | aktivan, osrednje glasan | aktivan, osrednje glasan | aktivan, osrednje glasan | aktivan, glasan | aktivan, tih |
| VGA | VGA (D-Sub) + DVI | VGA (D-Sub) + DVI | VGA (D-Sub) + DVI | VGA (D-Sub) + DVI | VGA (D-Sub) |
| TV | S-Video, kompozitni | S-Video, kompozitni | S-Video, kompozitni, Firewire | S-Video, kompozitni | S-Video, kompozitni |
| 3D Mark 2001 SE | 12001 | 11987 | 11722 | 11430 | 11101 |
| 3Dmark03 | 3612 | 3599 | 1571 | 1546 | 1455 |
| Ustupio | HGspot | Info Gama | HGspot | HGspot | Kvark |
| Cijena | 1. 802 kn | 1. 740 kn | 1. 460 kn | 1. 536 kn | 1. 138 kn |
| Ocjena | 8 | 8 | 8 | 6 | 6 |
| Dojam | Vrlo dobar izbor za strastvenog igrača koji ipak ne želi potrošiti gomilu novca. | Vrlo dobra kupnja i što se financija i što se performansi tiče. Bulk verzija rezultira nižom cijenom. | Iznimno bogato opremljen paket u čiju je cijenu uključena Firewire kartica zaslužuje svaku preporuku. | Ekstravagantno hlađenje koje je ipak malo preskupo. Znatno bolji izbor je Gainward Ultra/750 GS-8x. | Solidna GeForce 4 kartica, no ipak nešto sporija od ostalih zbog manjeg clocka memorije. Nadoknađuje to kapacitetom. |

## BUKA

**Neizostavan pratitelj visoke procesorske snage, bilo CPU-a, bilo GPU-a, postala je buka. Tu prije svega mislimo na nVidijina nova čuda. I dok ATI-jevi čak i najbrži modeli uživaju u carstvu hladovine, za što je dovoljan tek mali *cooler*, GeForce FX 5800 kartice na sebi imaju goleme kontrapcije koje bi trebale hladiti prenabrijan čip. Dvokatne GeForce FX kartice osim AGP utora zauzimaju i PCI ispod njega, a potrebno im je dodatno napajanje putem *molexa*. Vjerojatno za ventilator, hehe. Golemo puhalo i kanali koji izvode zrak iz disipatora stvaraju nepodnošljivu buku, zbog čega nikad nikome i ne preporučujemo kupnju FX5800 kartica. Srećom, u 2D radu GPU i memorija rade smanjenim taktom, tako da padne i brzina mlaznog motora, tj. puhala, no prelaskom na 3D igre, koje i jesu razlog postojanja te kartice, agonija ponovno počinje. Vezano uz to, zanimljiv je izgovor nVidije. Oni, naime, tvrde da "pravi igrači", koji su ciljana publika tih kartica, ionako igre igraju s kvalitetnim slušalicama.**
**Khhhhh*sraa**mm**nje. Nadamo se da su NV35 rafinirali i da mu ne treba boca s tekućim dušikom kako bi dostigao jadni mali ATI. Ovaj put velika palčina dolje nVidiji. NV35, tj. GeForce FX 5900 im je šansa za popravni ispit. Nadamo se da će je iskoristiti.**

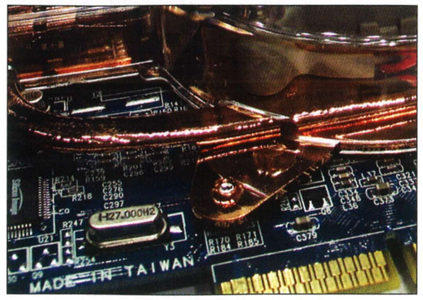


**SVIJET 3D-a**

Prosječna rezolucija igranja videoigara na PC-ju danas je 1024x768 piksela uz 32-bitnu dubinu boje. To se danas smatra srednjom do visokom rezolucijom i čak na većim monitorima daje zadovoljavajuće detaljnu sliku bez velike zamjetnosti "nazubljenosti". Jedna takva sličica sastoji se od 786.432 točkice, tj. piksela. Svakome od njih treba odrediti boju - jednu među milijunima ponuđenih. Kad količinu piksela pomnožimo s 32, dobit ćemo 25,165.824, tj. količinu memorije koliko zauzima jedna sličica u bitovima. Opće prihvaćena brzina "ugodnog", tečnog igranja je 60 fps, tj. izmjena sadržaja ekrana je 60 puta u sekundi. Pomnožite li količinu memorije s 60, dobit ćete 1,509,949,440 - broj bitova koje grafička kartica mora obraditi u jednoj sekundi - 180 MB. Tu priča tek počinje jer prije svega toga GPU mora obraditi sirove podatke koje mu je poslao CPU. Postaviti scenu, izrenderirati 3D objekte, zalijepiti teksture na njih, izračunati utjecaj svjetla na teksture, pa potom obraditi sve korištene efekte koji koriste neku vrstu prozirnosti... Postane vam jasno zašto je jedna obična 3D igra toliko zahtjevan posao za grafičku karticu, ali i procesor. E sad, jedna je činjenica kod razvoja grafičkih kartica jako bitna. Naime, one se razvijaju na 2 načina. Prvi stupanj ubrzanja ostvaruje se finijim proizvodnim procesom. Manje dimenzije tranzistora rezultiraju manjim zagrijavanjem - što automatski znači više radne taktove. Trenutačno je po taktu GPU-a najbrža GeForceFX - kuca na 500 MHz. To možda nije mnogo iz perspektive CPU brzina, no ako znate da su prve 3D akceleratorske kartice radile na 50 MHz, spomenuta vrijednost postaje itekako velika. Na sličan način ubrzanje grafičke kartice doživljavaju ubrzanjem memorije. Grafičke kartice, naime, koriste višestruko skuplju i bržu memoriju (GeForce FX 5800 - 1 GHz!). Prilikom povećanja brzine GPU-a i memorije, dobitci na performansama su linearni. Slično kao što se performanse linearno mijenjaju prilikom *overclokanja*. Rast brzine ostvaren na taj način je približno linearan. Utjecaja na brzinu u određenoj mjeri imaju i propusnost AGP-a (dobitak 8x naspram 4x je smiješnih 1%) i količina memorije, što uvelike ovisi o softveru. U pravilu, za generacijski skok grafičkih kartica nije dovoljan korak prema gore u brzini GPU-a i memorije nego se za takvo što očekuje implementiranje novih funkcija na sam čip. E, tu stvari postaju komplicirane. Naime, dosad su sve glavne 3D operacije i proračuni već stavljeni na leđa GPU-a. Što se ide prema višoj generaciji uređaja, to stvari postaju specifičnije, i na razini teško dogovorive. A vjerujte, dogovor je sasvim blizu nemogućeg kad se mora ostvariti između nekoliko rivalskih proizvođača GPU-a i goleme softverske industrije. Pogledajte, recimo, sada paradoksalnu situaciju. O.K., izašao je DirectX 9. I koliko ga igara koristi? Nijedna! Prave DirectX igre očekujte tek za dvije godine. Kad će valjda aktualan biti DirextX 11, a na tržištu će se tek pojavljivati DirectX 10 kartice. Čemu vam onda služi DirectX9 podrška osim da odvrtite pokoji *eye-candy* demo koji uglavnom i dolaze od samih proizvođača GPU-a?! Bit će vrlo teško održati tu razinu ubrzanja 3D grafike ne bude li dogovora među hardverskom i softverskom industrijom. Trenutačno funkcionira suradnja na relaciji proizvođač igre - proizvođač GPU-a, što na kraju rezultira da kartice određenog proizvođača rade bolje s određenom igrom od nekih drugih. Prisjetite se samo nVidijine "The way it's meant to be played" inicijative.

## UGODNO IGRANJE

**Iako svatko ima neke svoje preferencije za igranje igara, nekoliko naših savjeta sigurno neće biti suvišno. Jedna bitna stvar koju mnogi zanemaruju kad je riječ o igranju je *refresh rate*, tj. osvježavanje monitora. Naime, na dinamičnim slikama nije toliko očigledno da primjerice radite u 60 Hz kao u Windowsima, gdje trešnja jako dolazi do izražaja. Naravno, glavobolja od niskog *refresha* ili nelagoda pri gledanju u monitor ostaju. Stoga vam preporučujemo da u *driverima* ručno namjestite *refresh rate* rezolucije i dubine boja u kojima igrate. Nekakav optimum je 1024x768x32bpp uz 85 Hz. Izbjegavajte igranje u manjim frekvencijama osvježavanja,**

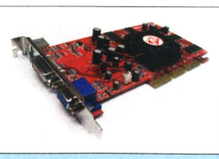
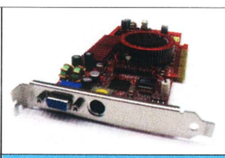
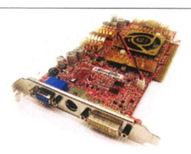


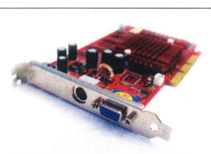
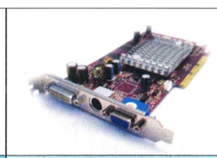
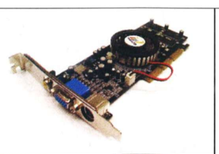
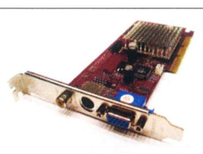
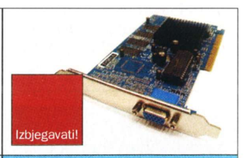
**pogotovo na većim monitorima. To se sve, naravno, odnosi samo na CRT monitore. LCD-i rade na drugi način pa kod njih rezolucija nije bitan faktor. Također, ako igra to podržava, obavezno uključite *fps-lock*. Ta mogućnosti bitna je za održavanje konstantne brzine izvršavanja 3D igre. Samo pazite da imate dovoljno brz procesor. Većina igara zaključava brzinu na 60 fps. Preporučujemo također i aktiviranje sinkronizacije iscrtavanja ekrana (*vsynch*). Jedna napomena: tu opciju koristite zajedno s *fps-lock-om* samo ako vam je *refresh rate* jednak ili višekratnik broja fps-a na koje ste zaključali izvođenje igre. Npr. 60 fps pri 120 Hz ekrana.**

**"IAKO SU ATI-jeve KARTICE TRENUTAČNO BRŽE, TIŠE I JEFTINIJE OD NVIDIJINIH, ONE NISU BEZ MANA. NAJVIŠE SE PRIGOVARA DRIVERIMA KOJI NIKAKO DA DOŽIVE SUPERSTABILNU VERZIJU POPUT RECIMO NVIDIJINIH DETONATORA 41.09"**

**TRENUTAČNO STANJE**

Već dulje vrijeme - točnije otkako je Radeon 9700 u prodaji - u svijetu grafičkih kartica ATI kolo vodi. Dogodilo se to prilično neočekivano, a detronizacija nije uslijedila čak ni nakon izlaska najbržih GeForce FX kartica. ATI je kao protuudar lansirao Radeon 9700 Pro, koji je potukao i najbrže GeForce FX 5800 kartice. Idući ATI-jev GPU, ATI Radeon 9800, trebao je samo dodatno učvrstiti položaj na vrhu, što mu je i uspjelo, ali, čini se, samo nakratko. Naime, prije samog zaključenja broja na E3-ju je predstavljen novi nVidijin čip - NV35, tj. GeForce FX 5900, koji prema "rekla-kazala" informacijama šije Radeon 9800 za kakvih 30%. Već u idućem broju sigurno ćemo vam predstaviti Radeon 9800, a pokušat ćemo se domoći i FX-ice 5900. Dakako, mala je vjerojatnost da ćete kupovati te najbrže kartice - još vruće ispod čekića - jer je kod njih nepovoljan omjer cijene i performansi. Daleko više se isplati kupiti nešto sporiju, ali zato višestruko jeftiniju karticu. U skupinu najisplativijih svakao treba uvrstiti ATI Radeon 9500 Pro i 9700 modele (1800-2200 kn), dok nešto manju brzinu, ali i cijenu imaju GeForce 4 Ti4200 grafičke kartice. Detaljne preporuke konkretnih modela i performanse koje smo izmjerili pročitajte u tablici!


| Proizvođač | Radeon | Gainward | Gigabyte | Saphire | Gainward | eXpertvision | InnoVision | Xpert Vision | Jetway Magic |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Model | Radeon 9100 | GeForce 3 Ti/450 TV GS | Radeon 9000 Pro II | 9000 Atlantis Pro | Pro/660 TV | GeForce FX5200 | GF4 MX-440SE | GF4 MX 440 | SiS 315 |
| GPU | Radeon 9100 | GeForce3 Ti200 | Radeon 9000 PRO | Radon 9000 PRO | GeForce FX5200 | GeForce FX5200 | GeForce 4 MX 440 | GeForce 4 MX 440 | SiS 315 |
| Naziv (brzina u MHz) | R250 (220 MHz) | NV20 (220 Mhz) | R250 (275 MHz) | R250 (275 MHz) | NV34 (250 MHz) | NV34 (250 MHz) | NV17 (270 MHz) | NV17 (270 MHz) | 315B1A (170 MHz) |
| RAM (brzina u MHz) | 64 MB DDR (490 MHz) | 64 MB DDR GS (480 MHz) | 128 MB DDR (550 MHz) | 128 MB DDR (550 MHz) | 128 MB DDR (500 MHz) | 128 MB DDR (500 MHz) | 128 MB SDR (200 Mhz) | 64 MB SDR (183 Mhz) | 64 MB SDR (175 MHz) |
| AGP | AGP 4x | AGP 4x | AGP 8x | AGP 4x | AGP 8x | AGP 8x | AGP 2x | AGP 2x | AGP 4x |
| Hladnjak (glasnoća) | aktivan, osrednje glasan | aktivan, osrednje glasan | aktivan, tih | aktivan, osrednje glasan | pasivan, bešuman | pasivan, bešuman | pasivan, ne?ujan | pasivan, ne?ujan | pasivan, ne?ujan |
| VGA | VGA (D-Sub) + DVI | VGA (D-Sub) | VGA (D-Sub) + DVI | VGA (D-Sub) + DVI | VGA (D-Sub) | VGA (D-Sub) + DVI | VGA (D-Sub) | VGA (D-Sub) | VGA (D-Sub) |
| TV | S-Video, kompozitni | S-Video, kompozitni | S-Video, kompozitni | S-Video, kompozitni | S-Video, kompozitni | S-Video, kompozitni | S-Video, kompozitni | S-Video, kompozitni | – |
| 3D Mark 2001 SE | 10799 | 10014 | 8895 | 8799 | 8002 | 7991 | 7411 | 7398 | 1890 |
| 3Dmark03 | 1701 | 1090 | 1542 | 1491 | 1448 | 1398 | 309 | 305 | nije dovršio |
| Ustupio | Kvark | HGspot | Kvark | HGspot | Info Gama | Info Gama | Kvark | Info Gama | Info Gama |
| Cijena | 500 kn | 680 kn | 795 kn | 967 kn | 796 kn | 769 kn | 398 kn | 361 kn | 231 kn |
| Ocjena | 7 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | 4 | 1 |
| Dojam | Radeon R9100. Odličan odabir grafičke kartice srednje klase. Dobra stara 8500-tka. | Definitivni Best Buy za sporija računala. Pogotovo za ona ispod 1 GHz. | Izvrsno opremljen Radeon PRO paket. Malo skuplji, ali ipak kupujete Gigabyteov brand name. | Niži dio ATI-jeve aktualne ponude još uvijek daje odličnu kvalitetu i performanse za uloženo. | Brand name FX5200-tka. Solidno radi, ali nema DVI. | Odličan izbor ako morate imati GeForce 5. Inače, pomalo razočaravajućih performansi. | Dobar izbor ako imate slabije računalo na kojem biste ipak htjeli i igrati. | Vjerovali ili ne, još uvijek možete kupiti i ove grafičke. Solidan izbor za slabija računala kojima bi s jačim grafičkima procesor bio usko grlo. | Nepoznato i jeftino. Loš izbor ako ikad mislite pokrenuti koju igru. |

# Žice su za hipije!

**PRIKLJUČITE SE NOVOM TRENDU BEŽIČNOG UMREŽAVANJA. SAZNAJTE KAKO NAPRAVITI BEŽIČNU MREŽU U KVARTU. DONOSIMO VAM PREGLED PRISTUPAČNIH *WIRELESS* MREŽNIH UREĐAJA | PIŠE:** Patrik Pencinger | partik.pencinger@janus.hr

## OBAVEZNO POSJETITI

**www.zgwireless.net**

**Ako vas je ovaj tekst o *wirelessu* i pratećoj opremi zaintrigirao, vaše iduće odredište neka budu Internet stranice ZGWirelessa, udruge zaljubljenika u tehnologiju koji vode najveću hrvatsku nekomercijalnu *wireless* mrežu. Ako ste zainteresirani, možete im se i pridružiti, a i budite sigurni da ćete na njihovom iscrpnom i izvrsno opremljenom *siteu* saznati sve što trebate znati o bežičnom umrežavanju - i što je još važnije - kako se i sami umrežiti.**

## WIRELESS ABEGEDA

**Naziv 802.11 predstavlja obitelj standarda za bežične mreže koje je razvio Institute Of Electrical and Electronics Engineers (otud kratica IEEE). Trenutačno postoje 3 specifikacije u obitelji: 802.11a, 802.11b I 802.11g.**

**A - 5 GHz**
**Prva brza alternativa Wi-Fi-u. Vjerojatno će ga verzija G iskorijeniti. Maksimalno radi na 54 Mb/s, ali na male udaljenosti.**

**B - Wi-Fi**
**Originalni, najrašireniji *wireless* standard. Podržava maksimalnu brzinu prijenosa podataka od 11 Mb/s i trenutačno ga se najviše koristi.**

**G - najnoviji**
**Najnoviji standard, koji radi u području oko 2,4 GHz. Stoga je kompatibilan s 802.11b, a maksimalna mu je brzina prijenosa podataka 54 Mb/s.**

Trend koji je obilježio početak 21. stoljeća je upravo *wireless*. Žice su totalno *out* i sve živo počinje se prenositi digitalnom radiokomunikacijom. Cijena opreme za bežične PC-mreže pala je na prilično prihvatljivu razinu, a mogućnosti koje su s njom ostvarive doista su velike. Inicijalno su *wireless* mreže zamišljene kao digitalne radiomreže manjeg dometa, i to uglavnom za uredsku primjenu, a to znači, kakvih tridesetak metara kroz zidove ili eventualno stotinjak metara po otvorenom. No, sigurno niste znali da uz mali dodatni trošak možete nabaviti eksternu antenu pomoću koje se možete spajati i s prijateljima koji su kilometrima udaljeni - pod uvjetom da imate kakvu-takvu optičku vidljivost? Osnovni, originalni *wireless* standard je IEEE 802.11b. Njegova maksimalna propusnost je 11 Mb/s - u prosjeku se ostvaruje 5 Mb/s. Sve verzije standarda su vrlo slične, a u nazivu se razlikuju samo u posljednjem slovu, no više o tome u okviru uz tekst. Znate li što konkretno ta propusnost znači? Pa, s prijateljima s kojima se umrežite na taj način možete dijeliti pristup Internetu, igrati igre u mreži - i zamislite, koliko god igra podržavala igrača, mreža to može pretrpjeti. Nadalje, tu je IP audio i video telefonija - možete se gledati i razgovarati apsolutno besplatno sa svim kolegama u mreži. A tek razmjena datoteka...

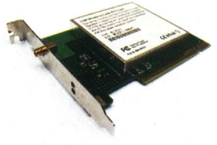
### KAKO ZAPOČETI

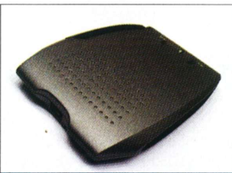
Dva računala mogu u *wireless* mreži raditi u klasičnom 'jedan na jedan' modu, no kad ih se spaja više, potreban je i jedan Access Point - u slengu taj uređaj svi zovu A-PE, a mogli bismo ga opisati kao podatkovno čvorište koje koordinira bežičnu komunikaciju među računalima. Ako se slaže geografski velika mreža, znači, klijenti su međusobno udaljeni više od 100 metara, AP mora biti opremljen dodatnom pojačanom antenom. Najčešće se za komunikaciju s *wireless* klijentima koristi omnidirekcijonalna antena (okrugla, šalje i prima radiosignal na sve strane), dok međusobno AP-ovi, tj. čvorovi mreže komuniciraju usmjerenim paraboličnim antenama.

No, sve su to koraci koji slijede nakon sređivanja situacije u vlastitom računalu - tj. odabira, kupnje i konfiguracije *wireless* mrežne kartice. Imajte na umu da postoji nekoliko standarda, te pazite kada slažete mrežu da vam kartica bude kompatibilna s AP-om i ostalim karticama u mreži. Srećom, kartice su većinom hibridne, tj. nisu isključivo vezane samo za jedan standard. Potom morate odabrati tip kartice koji želite kupiti. Pristupni uređaj bežičnoj mreži je zapravo pogrešno zvati samo karticom, jer dolazi u više oblika. Npr. za stolne PC-je najisplativiji su PCI modeli, no moguće ih je na mrežu spojiti i preko PCMCIA ili USB *wireless* mrežnih adaptera. Vrlo je važno, ako se planirate priključiti nekoj većoj mreži, da vam se na mrežni adapter može spojiti eksterna antena. Naime, ako ste ograničeni na antenu koja dolazi u paketu s većinom uređaja, možete zaboraviti na umrežavanje na veće udaljenosti. Mi vam donosimo pregled mrežnih adaptera koji su privukli našu pozornost dok smo švrljali domaćim trgovinama, te se nadamo da ćemo vam barem malo olakšati kupnju.

**"DOSTA JE ČEKANJA, PRIDRUŽITE SE I VI BEŽIČNOJ REVOLUCIJI!"**

## Wireless





| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PROIZVOĐAČ | LinkSys | AllNet | AllNet | Canyon | D-LINK | Corega | Corega | Bufallo | Bufallo |
| MODEL | WMP54G-DE | ALL0191 | ALL0193 | CN-7115U | AIRPLUS DWL-520+ | COR-PCCL-11 | COR-USB-11-Mini | AirStation USB Reciever | AirStation 54Mbps Wireless Cardbus |
| TIP MREŽNOG ADAPTERA | PCI | PCI | USB | USB | PCI | PCMCIA | USB | USB | PCMCIA |
| MOGUĆNOST SPAJANJA EKSTERNE ANTENE | da | da | ne | ne | da | da | ne | ne | da |
| PODRŽAN STANDARD | 802.11g, 802.11b | 802.11b | 802.11b | 802.11b | 802.11B, D-LINK AIR PLUS | 802.11b | 802.11b | 802.11b | 802.11g, 802.11b |
| MAKSIMALNA BRZINA | 54 Mb/s | 11 Mb/s | 11 Mb/s | 11 Mb/s | 11 Mb/s (22 Mb/s) | 11 Mb/s | 11 Mb/s | 11 Mb/s | 54 Mb/s |
| PRODAJE | InfoGama | InfoGama | InfoGama | HGspot | HGspot | HGspot | HGspot | Boa | Boa |
| OCJENA | 9 | 7 | 4 | 5 | 9 | 6 | 7 | 8 | 7 |
| CIJENA | 699 kn | 460 kn | 570 kn | 393 kn | 651 KN | 332 kn | 348 kn | 585 kn | 1,292 kn |
| DOJAM | Najjeftinijih 45 megabita. | Jeftino Wi-Fi PCI rješenje. | Skupi vanjski USB Wi-Fi mrežni adapter. | Sićušan, dopadljiva izgleda i umjerene cijene. | Preporučujemo jedino ako je ostatak mreže D_LINK. | Odlično jeftino rješenje za notebook računalo. | Najjeftiniji način za bežično umreženje PC-ja. | Nešto kvalitetnije, ali i skuplje USB Wi-Fi rješenje. | Najbrža, ali i najskuplja PCMCIA kartica za notebook računalo. |

BLUETOOTH TRUST BT120 USB ADAPTER

# Prenosivi Bluetooth

*Seliti Bluetooth od računala do računala nikad nije bilo lakše*

**TRUSTOV** Bluetooth adapter koji vam predstavljamo vrlo lako je zamijeniti s USB memorijskim privjeskom. Toliko je malen i prijenosan. Za razliku od inicijalnih, koji su dolazili u obliku PCI kartice na koju se još morala spojiti i eksterna antena, pravo je osvježenje. Uređaj je pogodan za prenošenje jer ima zaštitni oklop, a s njim dobivate i elegantnu srebrnu vrećicu. Još jedan simpatičan dodatak našao se u kutiji – riječ je o produžnom USB kabelu čija je uloga olakšati spajanje i odspajanje uređaja ako vam računalo, tj. kućište, nema prednje USB izlaze.

Vi se sad sigurno pitate što će vam Bluetooth? Možda se ovog trena i ne primjenjuje previše u igrama, osim tek u rijetkima putem bežičnog *headseta* (poput ovih niže na stranici), no njegovo vrijeme tek dolazi. Sve više matičnih ploča i prijenosnih računala dolazi s ugrađenim Bluetoothom. U mnogim aplikacijama ad-hoc umrežavanja pokazao se vrlo iskoristivim. Na tržištu, primjerice, postoje Bluetooth modemi-usmjeritelji(*routeri*) na koje se vaša kućna računala bežično spajaju i potom telefonskom linijom idu dalje na Internet. Ili možete dva računala na udaljenosti do 10 metara spojiti bežično - brzinom do 1 Mb/s. Uskoro na tržište stiže priličan broj igraće i ostale računalne periferije koja koristi Bluetooth. Bit će tu miševa, tipkovnica, gamepada, joysticka, volana... Uglavnom, očekuje nas komfornije i udobnije igranje. Samo da Bluetooth mrežnim adapterima poput ovoga još malo padne cijena... *(pp)*

| INFO TRUST BT120 BLUETOOTH USB ADAPTER | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | TRUST |
| USTUPIO | HGspot |
| CIJENA | 478 KN |
| ZA | PRENOSIVOST, PRAKTIČNOST |
| PROTIV | CIJENA |
| DOJAM | JOŠ JEDAN KORAK NAPRIJED ZA BLUETOOTH |

HEADSETI JABRA BT100

# Bežična komunikacija

*Bežične Bluetooth slušalice za mobitel koje će vam poslužiti i za PC*

**O.K.,** svi ste čuli da se s određenim modelima mobitela mogu koristiti i bežične slušalice. Te slušalice s mobitelom komuniciraju putem Bluetootha i sve koriste identičan tzv. *headset* profil. No, taj profil nije ograničen samo na mobitele nego je predviđeno da može raditi i s PC-jima. Tako, primjerice, ako je vaš PC opremljen Bluetooth adapterom poput onoga gore, možete koristiti bežični *headset* za glasovnu komunikaciju putem Interneta ili, što je nama još važnije, u igrama. Jedna od prvih Bluetooth slušalica na koje smo nabasali je Jabrin model BT100. Iznenadio nas je ergonomijom i kvalitetom komunikacije. Ove bežične slušalice inače koristi i Motorola. *(pp)*

| INFO JABRA BT 100 BLUETOOTH HEADSET | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | HGSPOT |
| USTUPIO | HGspot |
| CIJENA | NAZVATI |
| ZA | KVALITETA IZRADE |
| PROTIV | CIJENA |
| DOJAM | KVALITETNE, ALI SKUPE |

HEADSETI WICOS 201-H

# Previše plastike

*Divan dizajn u kombinaciji s jeftinom plastikom*

**DRUGI** Bluetooth *headset* koji vam predstavljamo je Wicosov 201-H. Iako nas je izgled Jabrina modela oduševio, ovaj nam je nekako na prvi pogled izgledao još bolje. I tu njegove prednosti prestaju. Sav je plastičan (BT100 je djelomično gumen), a komunikacija mu je prilično loša - gubi se signal već 5-6 metara od računala. Zgodan detalj je lampica pri vrhu, koju se može uloviti kraičkom oka, a koja signalizira korisniku stanje veze. Koncept glasovne komunikacije u mrežnim igrama postoji već neko vrijeme (simulatori leta...). Microsoft je na višoj razini to prvi ostvario s Xboxovim Live! Servisom, gdje se uz pretplatu na isti dobije besplatno i *headset* žicom povezan s konzolom. Očekuje se da će i sve više igara za PC podržavati paralelnu glasovnu komunikaciju, tj. IP telefoniju, za vrijeme igre. Za njih će maksimalni komfor pri igranju pružati upravo ovakve bežične Bluetooth slušalice. *(pp)*

| INFO WICOS 201-H BLUETOOTH HEADSET | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | HITACHI |
| USTUPIO | NAZVATI |
| CIJENA | 6.850 KN |
| ZA | DIZAJN |
| PROTIV | KVALITETA IZRADE, DOMET, CIJENA |
| DOJAM | NE PREPORUČUJEMO, RADIJE UZMITE JABRIN MODEL |



TVRDI DISKOVI SEAGATE BARRACUDA V

# 120 serijskih GB

*Tvrdi diskovi po novom Serial ATA standardu konačno stigli*

**Serial ATA** novi je standard koji će s vremenom zamijeniti dosadašnje debele paralelne ATA kabele i kontrolere. Glavna razlika je u brzini sučelja. Tako SATA može propuštati podatke maksimalno brzinom od 150 Mb/s, a uskoro se očekuje i SATA 2.0 specifikacija koja će udvostručiti brzinu na 300 Mb/s. Pripazite, tu brzinu možete trenutačno postići samo ako vam je SATA kontroler ugrađen na matičnoj ploči jer PCI sučelje za koje su se pojavili SATA kontroleri podržava samo 150 Mb/s! Prvi diskovi tog tipa na tržištu su Seagateova Barracuda V SATA serija. U *benchmarcima* oni pokazuju bolje rezultate od identičnog diska po starom ATA standardu, no još uvijek nisu brži od trenutačno najjačih IBM-ovih ili WD-ovim modela. Disk je inače vrlo tih, baš kao i svi iz Seagateove Barracuda serije. Inače, SATA diskove poput ovog možete bez problema spojiti na staro ATA/133 sučelje - pod uvjetom da imate prilagodnike, koji se ne isporučuju s diskom. Osim što je konektor za podatke na disku smanjen, problem bi moglo predstavljati i izmijenjeno napajanje. Naime, ono više nije u obliku klasičnog *molexa* nego ima tek nešto širi utikač od samog SATA sučelja. Također, na jedan SATA kanal trenutačno se može spojiti samo po jedan tvrdi disk, no to će biti ispravljeno u idućoj specifikaciji standarda, tj. SATA 2.0, gdje će se pomoću *port replicatora* na jedan kanal moći spojiti do 14 uređaja. *(pp)*

| REZULTATI TESTIRANJA (HDD TACH 2.61): | |
|---|---|
| NASUMIČNI PRISTUP PODATCIMA: | 12,9 MS |
| BRZINA PISANJA: | 37,1 MB/S |
| BRZINA ČITANJA: | 25,2 MB/S |

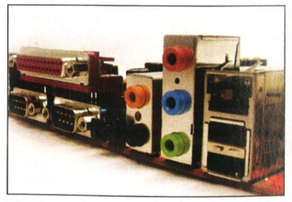
| INFO SEAGATE BARRACUDA V 120 GB SATA | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | PLEXTOR |
| USTUPIO | HGspot |
| CIJENA | 1.443 KN |
| ZA | KAPACITET, PERFORMANSE, 8 MB BUFFER |
| PROTIV | CIJENA |
| DOJAM | ODLIČAN SATA DISK |

MATICNE PLOCE ABIT NF7-S NFORCE2

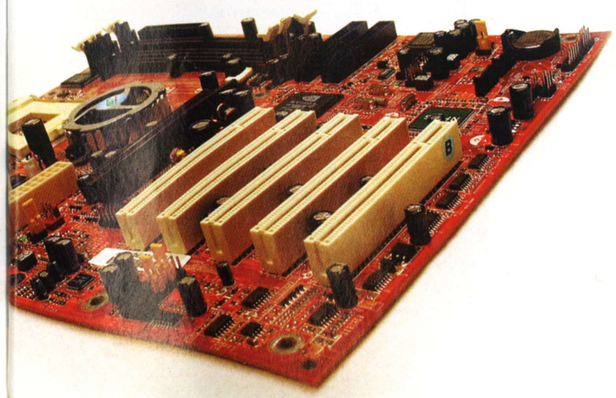
# Odličan temelj

*nForce 2 matična ploča sa SATA sučeljem*

**ABIT** je poznat kao proizvođač matičnih ploča za entuzijaste, a ovaj model samo to potvrđuje. NF7-S je matična ploča načičkana mogućnostima koje će cijeniti *overclockeri*, s pregršt ugrađenih načina spajanja periferije. USB 2.0, SATA, ATA/133, Firewire, višekanalski analogni i digitalni zvuk. Kao zgodan detalj izdvojili bismo prilično mnogo mjesta između AGP i PCI slota, tako da će bez problema stati i deblje kartice poput Abitovih GeForcica s OTES hlađenjem ili možda jačih GeForce FX modela. Nažalost, na ovoj matičnoj nisu predviđene rupe za ugradnju najjačih hladnjaka za procesor, no to je jedina zamjerka koje se možemo sjetiti. *(pp)*



| INFO ABIT NF7-S NFORCE2 | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | QDI |
| USTUPIO | HGspot |
| CIJENA | NAZVATI |
| ZA | PERFORMANSE, MOGUĆNOSTI |
| PROTIV | - |
| DOJAM | IZVRSTAN TEMELJ ZA SNAŽNU AMID-KONFIGURACIJU |



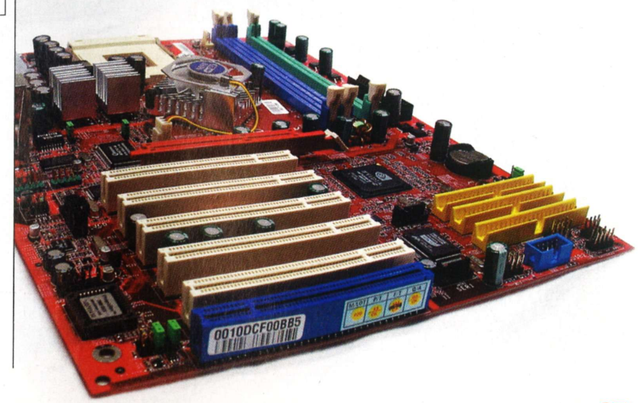
MATICNE PLOCE MSI K7NG2-ILSR

# Sve u jednom

*nForce2 s integriranom grafikom*

MSI-eva nForce matična ploča gotovo da na sebi sadrži cijelo računalo. Ugrađena VGA grafička i TV out će poslužiti svrsi, no samo dok ne skupite novac i kupite neku pravu igraću pilu (vidi naš hard-test). Maksimalna brzina memorije kojom ćete opsluživati je DDR400, i to u dvokanalskom načinu rada! Firewire je na ploči, a najnovije diskove spajat ćete SATA sučeljem, po potrebi i u RAID. Kao i sve nForce2 matične ploče, i ova ima višekanalski 5.1 Dolby Digital zvuk. Sve u svemu, vrlo solidan izbor, pogotovo zbog integrirane grafike za koju nikad ne znate kad će vam zatrebati (recimo, ako vam krepa standardna grafička ili sl.) *Moddere* s prozirnim kućištima razveselit će činjenica da ova matična ploča na sebi ima sve boje spektra, čime će itekako pridonijeti kićenosti vaših *moddanih* kućišta. *(pp)*

| INFO MSI K7NG2-ILSR | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | ROTRONIC |
| USTUPIO | HGspot |
| CIJENA | 1.392 KN |
| ZA | PERFORMANSE, MOGUĆNOSTI |
| PROTIV | INTEGRIRANA GRAFIKA JE DODATNI TROŠAK |
| DOJAM | JOŠ JEDNA IZVRSNA nFORCE2 SATA MATIČNA |



# internet kalendar LIPANJ

# FIJU BRIJU INTERNETOM KROZ IDUĆIH MJESEC DANA

KRATAK VODIČ ZA INTERNET RAZBIBRIGU

## 01 svaštarije

Gomila korisnih životnih savjeta na jednom mjestu, od uputa za pravilno i *cool* plesanje do uputa kako impresionirati koku na prvom čvenku. I sve to jako zasoljeno crnim humorom. **www.zefrank.com**

## 02 clubbing

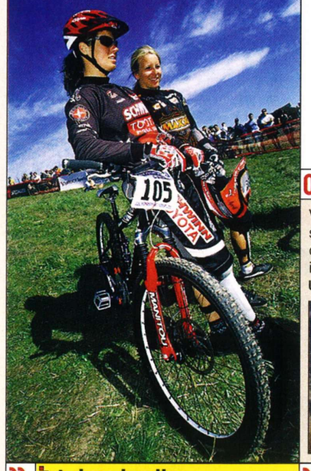
'Nederlanđani' su vam ful zabavna bagra, pogotovo kad se u kasnim noćnim satima razuzdaju. Gomila galerija na ovom *siteu* to zorno svjedoči. **www.danmarkbynight.dk**

## 03 autoegzotika

Jaooo! Jaaoooooooo! Koliko li samo divnih skupih i brzih auteka ti neoprezni mamlazi unište. I onda ih uslikaju i sliku zgužvanih milijun kuna objave na Internetu. Koja obijest... **www.wreckedexotics.com**

## 04 sport

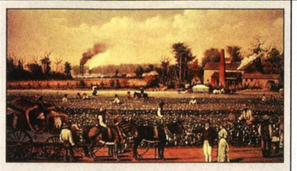
Totalno edukativan site. Naučit će vas sve što želite znati o šici, nogsiju, bejzbolu i u 'rvata u posljednje vrijeme vrrrrrrlo popularnom rolanju. Super Flash animirani *tutoriali*. **www.mysportsguru.com**



## 05 projektori

Projektorima rapidno pada cijena, a jedino pomoću njih možete osjetiti čari velikog ekrana. Na ovom *siteu* saznat ćete apsolutno sve što trebate znati o njima. **www.projectorpeople.com**

## 06 povijest



Za sve zaljubljenike u prošla vremena ovo su Internet stranice iz snova. Sadrže kolekciju najboljih Internet stranica po određenim erama na cijelom Webu. **www.besthistorysites.net**

## 07 jeftinija benga

Putujte jeftinije, i to automobilom. Kako? Pa lijepo, na doljespomenutoj adresi potražite osobu koja putuje gdje i vi te podijelite cijenu goriva s njom. Genijalna ideja. Pogotovo kako se bliži ljeto. **www.gorivo.com**

## 08 oblaci

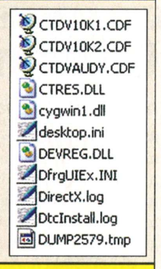
Velike i kvalitetne slike oblaka. *Site* ko stvoren za *wannabe* dizajnere da ga obrste i napune si kolekciju besplatnim i kvalitetnim teksturicama neba. **www.mayang.com/textures/html/Clouds/**

## 09 pametni telefoni

Mobiteli su na zalasku, a ne njihovo mjesto dolaze pametni telefoni. Ovaj portalčić o dotičnoj tematici odlično je mjesto za one koje zanima budućnost mobilne telefonije. **www.coolsmartphone.com**

## 10 ekstenzije

Posljednja tri slova nakon točke u imenu datoteke zovu se ekstenzija i određuju tip datoteke. Na ovom *siteu* možete doznati apsolutno sve podatke o svim postojećim ekstenzijama. Ekstenzivno... **www.filext.com**




## 11 tehnologija

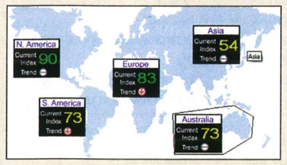
Općeniti tehnološki webzin krajnje jednostavna sadržaja, koji se relativno rijetko obnavljanja, ali zato nudi vrlo kvalitetne tekstove probrane tematike. **www.funkyfresh.com**

## 12 gnjavež

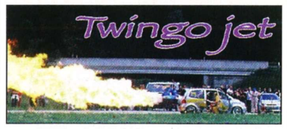
Neki ljudi Windoze smatraju utjelovljenjem samog sotone i onda, kako bi si dali oduška, naprave sajtić poput ovog. Ovdje možete naći katalogizirane gluposti i nelogičnosti koje su korisnici našli u Microsoftovim OS-ovima. Zijeev... **www.annoyances.org**

## 13 internet

Informirajte se o trenutačnom intenzitetu protoka podataka Internetom na cijelom planetu. Sjeverna Amerika i Europa vode. **www.internettrafficreport.com/main.htm**




## 14 twingo




U Hrvatskoj, gdje su Renaultovi automobili najprodavaniji, sigurno će se naći brojnih interesenata za ovaj tuning koji vašeg malog ljubimca pretvara u kombinaciju bljuvača vatre i mlaznog zrakoplova. Zijeev2. **www.meditech.ch/exoticthermoengineering/ete14.html**

## 15 hi-fi

Nova *Volare* serija Mission zvučnika seksi je do bola. Drveni finiš, vrhunski zvuk, moćan izgled. Što vam više treba za vrhunski doživljaj glazbe? **www.mission.co.uk**

## 16 PC modding

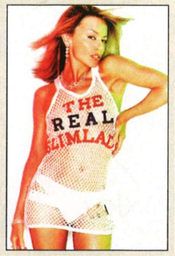
Ako spadate među friki-diki-moddere kućišta, ovo je vaša nirvana. *Postajte* sličice vaše nakupine kiča koju ste pomno slagali i divite se ili očajavajte dok vam je nepoznati internauti hvale ili kude. **www.ratemypc.net**

## 17 gadarije

A kako drukčije nazvati eskapade i bravure najsmjelijeg i najbeskrupuloznijeg od svih *Jackassa* - Steve-O-a. Pogledajte na *siteu* klipove i sličice te naručite DVD s najeksplicitnijim gadarijama ikad zabilježenima na jednom DVD-u. **www.steveowvideos.com**

## 18 kylie

Neslužbeni *site* nepoznatog zaljubljenika u Kajlicu donosi visokokvalitetne skenove nje i seke Danni u svojedobno šokantnom izdanju Esquirea... **www.kyliesplace.com**




## 19 kućno kino

Najopširniji forumi na svijetu što se kućnog kina tiče. Ondje ćete naći stotine tisuća poruka i odgovor na apsolutno svako pitanje koje imate! **www.hometheaterforum.com**

## 20 zadaćnice

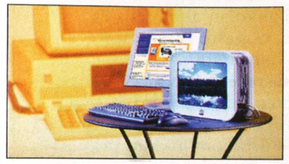
Ajme, maaajko, koji moroooooni. Pogledajte kakve zadaćnice pišu vaši frendovi. Krepavat ćete od smijeha danima. Mi jesmo. **free-bj.hinet.hr/zupo/4donline/zadacnice.htm**

## 21 videodžokeji

Postanite i vi kirurg svjetla s ovim izvrsnim - jednostavnim, a moćnim - programom za VJ-e. Besplatan demo možete *downloadati* sa: **www.resolume.com**

## 22 PC shoping

Ponuda svih hrvatskih PC hardverskih trgovina na jednom mjestu. Odlično za usporedbu cijena ili traženje nekog rijetkog komada hardvera... **www.nabava.net**

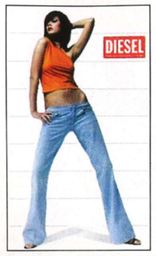


## 23 povećanje

Odlična Flash igrica za liječenje frustracija. Spalite zle sugrađane najvećim povećalom na svijetu. **www.channel4.com/entertainment/games/microsites/A/antcity/ant_city_fw_banner.html**

## 24 diesel

Modna marka za mlade Diesel očigledno ima konceptualno artistički pogled na stvaranje Internet sadržaja. Kad ih god posjetimo, totalno su drukčije, pomaknute i lude. Uvjerite se i sami. **www.dieselresearchcentre.com**




## 25 umjetnost

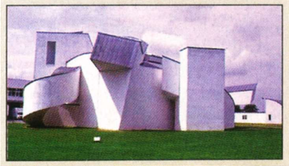
Online inačica renomiranog časopisa za digitalnu umjetnost nudi obilje zanimljivih sadržaja i totalno je *cool*. Preporuka. **www.artbyte.com**

## 26 porno

Eh, suha su neka vremena, nismo vam već dugo preporučili neki sočni *site*. Čekanju je kraj i nadamo se da ćete fino omastiti brk u "jeb*čini". **www.jebacina.net**

## 27 parenje

Rasprodaja domaćih nekretnina postala je, čini se, vrlo unosna djelatnost. Ova stranica to nudi na isti način kao i druge, no posebno nam se svidjela maštovita adresa, hehe. **www.prodajese.com**



## 28 dvd

Etablirani DVD webzin i dalje jaše. Sadrži recenzije najnovijih DVD-a, kolumne, novosti iz svijeta filma i DVD-a. Također nudi i mnoge zanimljive hardverske vodiče za zaljubljenike u kućno kino. **www.dvdfile.com**

## 29 grafika

Izvrsno sklepan domaći *site* s gomilom *tutoriala* i opakim, opakim dizajnom. Tak' se poso radi. Posjetite i naučite. **www.uchee.net**

## 30 autotuning

Najlakši način da se poboljšaju performanse automobila je otvoriti pipu sa zrakom. Što više zraka može motor posisati, to može razviti veću snagu - a u tome mu pomažu odlični protočni K&N filtri. **www.knfilters.com**

## 31 flash

Kanađani su odabrali! Što? Pa naravno, ono najbolje iz svijeta Flash Web dizajna. A najbolje zakopana Flash Web stranica po njima je... **www.designchapel.com**

Zoran Žmirić
gandall@boa.hr

# Ili, ili

[ *multimedia log: uz čitanje preporučljivo slušati: "One Way Or Another " - Blondie* ]

Starim. Ili možda ne?
Ne mogu drugačije objasniti zašto mi neke stvari istinski počinju ići na živce. Imam osjećaj da su neke elementarne stvari koje su postavljene još prije dvadeset godina ostale gdje jesu, da se otad do danas nije dogodio ni najmanji pomak. Bojim se da će se to dogoditi i igrama za PC, točnije da im se već događa. Navikao sam na filmski jad i bijedu, navikavam se polako i na siromašnu strip-ponudu, a neumitno je da će ista sudbina zadesiti i zabavni softver.

**U diktafon govori, piše i razmišlja: ZORAN ŽMIRIĆ**

Dok sam bio dijete, jedini kompjutori u ondašnjoj državi bili su oni koji su vršili nadzor hidroelektrane na Đerdapu, a sam pojam "kompjutor" vezivao se isključivo za mistične projekte svemirskih letova u dalekoj rajskoj zemlji *Coca-Cole* i visokih nebodera. Dakle, kao i svi moji vršnjaci odrastao sam na stripu. Većina kultnih strip-junaka osmišljeni su još dok je mnogima od nas jedini smisao života bio čista pelena, Bebimil i čaj protiv grčeva, a zajedno s cijelom plejadom superheroja kao što su Kapetan Amerika, Srebrni Letač, Čovjek-pauk, Thor, Čudovište iz močvare ili Superman, Hulk je bio i ostao jedan od najintrigatnijih strip- junaka. Priča o Jackilu i Hideu, modernizirana znanstvenofantastičnim primjesama, jednom oživotvorena zauvijek se ustoličila u svijetu stripa i razmišljajući o njoj ne mogu ne zapitati se kako je izgledalo doba stripa prije pojavnosti tih junaka? Pitam se tim više što danas ne vidim dostojnih nasljednika nabrojanim super(anti)herojima.

Ono što me ljuti jest spoznaja da otad do danas nismo darivani jednako karizmatičnim junacima, a moja bojazan spočetka teksta nadam se da vam je sad jasnija. Ili nije?
Koliko je PC-igara doseglo kultni status poput karizmatičnog Dukea, ili zimzelenog Starcrafta? Tempo reciklaže mi dodatno dolijeva ulje na ionako već uspaljenu glavu, pa me hvata jara kad vidim kako se neke provjerene stvari rastežu poput gume za žvakanje. Imamo uspješan strip, naravno, po njemu ćemo napraviti jednako uspješan film jer pola uspjeha jamči sama činjenica da je ta tema već jednom uspjela prodrijeti kroz sve marketinške zapreke te doprijeti do krajnjeg kupca i tvorcima namaknuti novac. S druge pak strane, možemo li im zamjeriti?

Oskudnost ideja je sveprisutna i ako se i dogodi da jednom u pet godina neka uistinu izvrsna ideja i kreacija odskoči iznad prosjeka, nije li to zapravo bogom dan materijal na kojem će svaki imalo sposoban pojedinac pokušati okrenuti novac? Koliko često se pojavljuju svježe ideje poput jednog PC-naslova kalibra *Tomb Raider* ili *Max Payne*? Koliko često se iz hrpe hoolywoodskih zanatlija probiju umjetnici koji su kadri svoje izvrsne ideje pretočiti u jedan *Memento*, u jedne *Uljeze*, *Otvori oči* ili *Šesto čulo*? Koliko je dosadnih nastavaka *Star Wars* igara potrebno da bismo dobili jedan *Jedi Knight 2*? Koliko je neprobavljivih *Crvenih planeta* i *Planeta tame* potrebno odgledati prije negoli nabasamo na još jedan *Matrix*?

Hulk mi se čini primjerenim za izdvajanje iz te simpatične galerije stripli-kova samim tim što, izazvan okolinom koja me okružuje i koja se hermetizirala ponašajući se kao da se umorila od velikih ideja i noviteta, ponekad poželim rastrgati košulju, u psihičkom i fizičkom smislu nadrasti sama sebe nekoliko puta, te odjuriti daleko od civilizacije da ne gledam siromaštvo duha u kojem odrasta današnja mladež. Ili sam možda samo (poput Hulka) dvolični gad koji se gnjuša osobne asimilacije i nemoći da učinim taj toliko potreban korak ka nečem novom?

> **...Sve o čemu razmišljam navodi me na pomisao da je svijetu ponestalo mašte...**

Razmišljajući o tom neizbježnom, linearno zacrtanom scenariju kojeg smo i mi dio, u svojoj nemoći dovedem se do toga da pozelenim od muke. Poput Hulka, naravno. Da stvar bude gorča i da što teže padne na želudac, odnedavno me bombardiraju mailovima iz Universal Interactivea, obavještavajući me da će filmski svijet, po uzoru na *Spidermana* i *Dardevila*, uskoro biti obogaćen filmom *Hulk*, jednako kao što će i za PC i za sve konzole izaći istoimena igra čiji je glavni lik, naravno, doktor Bruce Banner i njegov čudovišni zelenokožni alter ego. Pa dobro, mislim se, zašto u svim tim materijalima koje čitam na svakom drugom koraku susrećem podatak da je taj isti Hulk stvoren od strane Stana Leeja daleke 1962.? Dakle, prije četrdeset i jednu godinu? Brojkom pisano, prije 41 godinu!!! Svaka čast na obrazu, mene bi to bilo sram istaknuti! Nadam se da me razumijete. Ili ipak ne?

Sve o čemu razmišljam navodi me na pomisao da je svijetu ponestalo mašte. Nema više bendova poput The Beatlesa, Abbe, Sex Pistolsa... i bez obzira sviđala vam se takva glazba ili ne, ne možete poreći da i dandanas nije rado slušana. Nema više klasika poput Tolstoja i Hemingweia, nema pjesnika poput Nerude i Jesenjina, nema kompozitora poput Amadeusa i Wagnera, nema igara poput *Elite*. **Pa ako je svijetu uistinu ponestalo mašte, što nam je ostalo?** Ostali smo jedni drugima na teret, da nijemo svjedočimo o onome što nas je povijest naučila. Svaka evolucija kad jednom dosegne vrhunac, neumitno udari glavom o zid te se suočava sa samom sobom u točki u kojoj se rađa deevolucija. Svijet se na peti svoje prašnjave čizme poluotpalih đonova okrene za 180 stupnjeva I teškim se koram zaputi u istom pravcu otkud je i došao. Put ka ishodištu moguće je već počeo. Tko ima snage preispitati činjenice i dokučiti istinu? Iskreno se nadam da na Atlantidi nisu igrali *Hulka*. Ili možda jesu?

Reflektori na internetu upaljeni su non-stop, a ulaz na sve sportske spektakle dopušten je svima. Svatko u svakom trenutku može biti direktno na mjestu događaja kako bi zadovoljio svoje igračke ili navijačke strasti. To je...

# više od interneta

HTnet

www.htnet.hr