MEGAPOSTERI Colin McRae Rally 3 i Jedi Academy

HACKER

BROJ 93 • SRPANJ 2003. • CIJENA 30.00 KN, 220 DIN, 270 DEN

RECENZIJE

- COLIN McRAE RALLY 3
- WOLFENSTEIN: ENEMY TERITORY
- MISTMARE
- ISS 3

VELIKA NAGRADNA ANKETA

NAJAVA BROJA

JEDI KNIGHT 3 JEDI ACADEMY

Najavljujemo nastavak velikog SF hita iz Lucasove radionice

Xbox PREPORUKA

BRUTE FORCE

Nakon fantastičnog HALOa, stiže nam novi Microsoftov epski akcijski Xbox megahit

TEMA BROJA RAT SE DOBRO PRODAJE

Zašto su igre ratne tematike trenutačno najtraženija gejmerska roba, što igrati, što ne igrati i što dolazi

ISSUE 93 JULY 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**

№1 PRVI U HRVATSKOJ

Potapljanje brodova (Ključna riječ: brod)
CIJENA: 10 - 15 Kn
Za: 3410, 3510i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650, 3650, C55, M50, MT50, T720

Prince of Persia™ (Ključna riječ: prince)
CIJENA: 15 - 20 Kn
Za: 3410, 3510i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650, 3650, 8910i, C55, M50, MT50, T720

Siberian strike™ (Ključna riječ: strike)
CIJENA: 15 - 20 Kn
Za: 3410, 3510i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650, 3650, 8910i, M50, MT50

Kornjače (Ključna riječ: kornjace)
CIJENA: 15 - 20 Kn
Za: 3410, 6310i, 3510i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650, 3650, 8910i, S55, SL55, M50, MT50

Splinter cell™ (Ključna riječ: cell)
CIJENA: 15 - 20 Kn
Za: 3410, 3510i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650, 3650, 8910i

Pećinski čovjek (Ključna riječ: pecina)
CIJENA: 15 - 20 Kn
Za: 3410, 6310i, 3510i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650, 3650, 8910i, S55, SL55, M50, MT50

Kopač zlata (Ključna riječ: zlato)
CIJENA: 15 - 20 Kn
Za: 3410, 6310i, 3510i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650, 3650, 8910i, C55, S55, SL55, M50, MT50

Zmajev otok (Ključna riječ: otok)
CIJENA: 15 - 20 Kn
Za: 3410, 3510i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650, 3650, 8910i

Auto trka (Ključna riječ: auto)
CIJENA: 10 - 15 Kn
Za: 3410, 3510i, 6310i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650, 3650, C55, M50, MT50, T720

Nove JAVA™ igre!

Pošalji ključnu riječ **VIP.sms** porukom na **333**

Potpuni pregled svih igara potraži na VIP.wap portalu, na Internetu **(http://java.vip.hr)** ili pozivom **Službi za korisnike na 77 00**.

PDV nije uključen u cijenu igre.

www.vipnet.hr *Snaga komunikacije*

VIP

VIP centri: **BJELOVAR**, Ivana Gundulića 10 · **ČAKOVEC**, Ulica kralja Tomislava 1 · **DUBROVNIK**, Frana Supila 5 · **KARLOVAC**, Gundulićeva 8 · **KOPRIVNICA**, Hrvatskih velikana 12 · **KRAPINA**, Magistratska 2 · **MAKARSKA**, Jadranska 1A · **OSIJEK**, Radićeva 40 · **POŽEGA**, Matice Hrvatske 16 · **PULA**, Obala 14 · **RIJEKA**, Riva 4b · **SISAK**, A. i S. Radića 17 · **SLAVONSKI BROD**, Petra Kresimira IV 36 · **SPLIT**, Marmontova 9; Lička 12 · **ŠIBENIK**, Poljana 5 · **UMAG**, Trgovačka 1a · **VARAŽDIN**, Pavlinska 5 · **ZADAR**, J.J. Strossmayera 1a

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

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.

USIJANJE

Iako je u trenutku pisanja ovog uvodnika službeni početak godišnjeg doba dosad znanog kao ljeto, a uskoro će se vjerojatno morati potražiti neki naziv koji više asocira na pakao, udaljen više od dva tjedna, temperature su dosegle sumanute razine. Ako niste među sretnicima koji su već uspjeli pobjeći na more, onda je svakako jedno od boljih rješenja zabiti se u svoj udobni i dobro klimatizirani stan i zasjesti za kućno računalo te se baciti na igranje gomile naslova koji već mjesecima vape za vašom pozornošću, za koje još nikako niste uspjeli pronaći dovoljno slobodnog vremena. No, ta gomilica zanemarivanih igara mogla bi uskoro postati još veća jer je protekli mjesec pristiglo poprilično kvalitetnih naslova, o čemu svjedoči i ovomjesečna kolekcija recenzija u broju koji držite u rukama. Pola godine odgađana trkaća poslastica *Collin McRae Rally 3* konačno je stigla, a zahvaljujući susretljivosti distributera VideoTopa, pripremili smo vam i ekskluzivnu test recenziju tog vrhunskog *rally* naslova. Naginjete li možda ipak više *multiplayer* gejmanju, fantastični i potpuno besplatni *Wolfenstein: Enemy Teritory* u kojem ćete uživati u uzbudljivim masovnim bitkama Drugoga svjetskog rata, pružit će vam stotine sati zabave.

A kad smo već kod rata, u pretprošlom broju najavljivana tema "Rat se dobro prodaje" u ovom je konačno i realizirana. Osim što donosi promišljanja naših autora o fenomenu sve veće prodavanosti igara ratne tematike, pruža vam i uvid u sve najznačajnije već izašle ili tek nadolazeće igre tog masama sve zanimljivijeg žanra.

S obzirom da je ovogodišnji E3 tek nekoliko tjedana iza nas, dojmovi nam se još uvijek nisu slegli, no nekako smo se uspjeli pribrati te svu tu gomilu informacija i vijesti počeli polako dovoditi u red - dio njih već vam ovaj broj predstavljamo kroz niz najava iznimno obećavajućih igara koje ćete imati priliku zaigrati u idućih godinu dana. Oboružajte se klimama, ventilatorima, dobrim hladnjacima te hektolitrima hladnih napitaka i zaronite u svoje odabrane virtualne svjetove jer, vjerujte nam, ondje nije ovako vruće!

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

Naizgled idiličan prizor iza kojeg se u stvari kriju sumantuo visoke temperature

NE PROPUSTI U OVOM BROJU

NAJAVA: Prince of Persia: SOT
str. 36 Povratak princa

TEMA BROJA: Rat se dobro prodaje
str. 40 Kako je jedna inače nepoželjna stvar uspjela zauzeti mjesto najtraženije tematike u svijetu igara

RECENZIJA: Morrowind Bloodmoon
str. 65 Dugi *expansion* oduševljavajućeg fantazijskog RPG-a

HACKER ekipa

DAMIR ĐUROVIĆ
urednik

DAMIR RADEŠIĆ
novinar

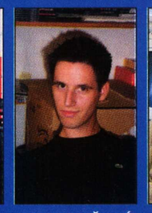
TIBOR HITRI
novinar

KRISTINA JEREN
novinar

KREŠIMIR JOZIĆ
novinar

BERISLAV JOZIĆ
novinar

KREŠIMIR LAUŠ
novinar

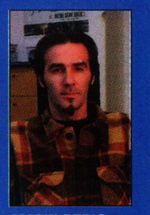


IVAN KOVAČEVIĆ
novinar

GORAN MARAVIĆ
hardver

MISLAV MATAIJA
novinar

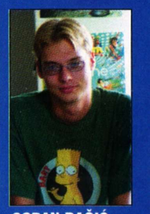
PATRIK PENCINGER
hardver



MARIN PERIC
grafički urednik

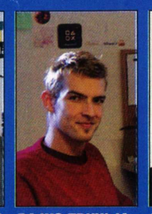
STIPE PERKOVIĆ
DTP

IVAN POLOJAC
novinar



GORAN RAČIĆ
CeDe

DAMIR RUKAVINA
novinar



RAJKO TRKULJA
novinar

ZORAN ŽMIRIĆ
novinar

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

europapress HOLDING

sadržaj #93

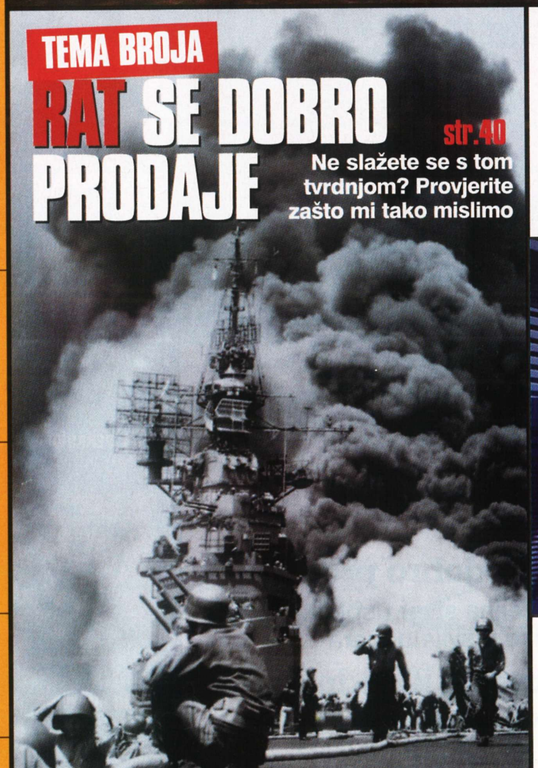
Hacker broj 93 | issue 93 | **časopis za PC-igre** | pc gaming magazine | **srpanj 2003.** | july 2003

NAJAVA BROJA

JEDI KNIGHT 3 JEDI ACADEMY

Mislili ste da ste završili školovanje? Dragi prijatelji, ono tek počinje!

str.28



TEMA BROJA

RAT SE DOBRO PRODAJE

Ne slažete se s tom tvrdnjom? Provjerite zašto mi tako mislimo

str.40

HARDWARE TEMA

NADOGRADNJA RAČUNALA

Došlo je vrijeme da sredite staru kantu

PROČITAJ:

- **Od A do Ž**
  Sve što trebate znati o nadogradnji
- **Top-ljestvica svih komponenti prema našem izboru**

str.84

RUBRIKE

8 PC Info
14 Xbox Info
16 Tech Info
18 Aktualno - Digitalni zabavni sustavi budućnosti
21 Mikroskop
74 HackChat- Pisma čitatelja
76 HackChat- SOS
78 HackChat- Bez panike
80 MobiReport
96 Internet kalendar
98 Kolumna by Zoran Žmirić

PRVI POGLED

22 Sims 2
24 Call of Duty
26 Lords of Everquest

NAJAVA BROJA

28 Jedi Knight 3: Jedi Academy

NAJAVE

32 Silent Hill 3
34 Greyhawk
36 Prince of Persia

ZAVRŠNICA

38 Breed
38 Gothic 2
38 HALO PC
39 Lords of The Realm 3

RECENZIJE

48 Wolfenstein: Enemy Teritory
52 Colin McRae Rally 3
56 The Hulk
58 Bloodrayne
60 ISS 3
62 Mistmare
64 Sims 2
65 The Elder Scrolls 3: Bloodmoon
66 BLITZ Recenzije

Xbox RECENZIJE

68 Brute Force
72 NBA Street Vol.2

HARDWARE

HARDWARE MJESECA

83 Boyin surround sustav

HARDWARE TEMA

84 Nadogradnja računala

HARDWARE RECENZIJE

92 Canon Powershot G3
92 Corega USB11 mini adapter
92 Corega USB HUB
93 Creative I-Trigue 3300 2.1
93 Corega Wireless Pocket USB Stick
93 Corega VLAN Acces Point APL-11

IZRAVAN PRIJENOS

PCinfo

UT 2004

Novi nastavak, još bolji, još sadržajniji

str. 10

Xboxinfo

GOBLIN COMMANDER

Konzolaški RTS tvoraca *Warcrafta*

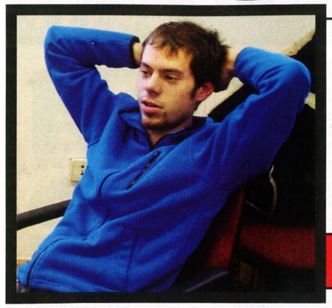
str. 14

TECHinfo

INTEL

Novi procesori za laptopove

str. 17



PUNA ŠAKA BRADE

Ili bolje rečeno, igara. I nakon prošlomjesečnog E3-ja još će i idućih nekoliko mjeseci pristizati najave naslova koji zbog silne strke i zbrke koja je ondje vladala jednostavno nisu došli u prvi plan pa ni na stranice našeg časopisa. Ovaj mjesec vam tako donosimo niz superatraktivnih i doista raznovrsnih vijesti iz digitalne industrije zabave, među kojima ćete sigurno zamijetiti i neke naslove o kojima se već prije šuškalo, a sada su konačno i službeno potvrđeni.

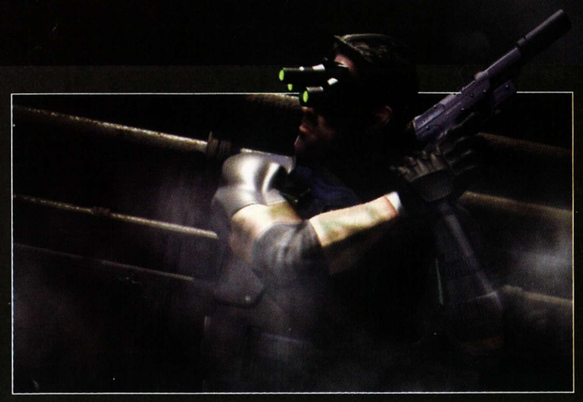
Izravno za vas prenosi: DAMIR ĐUROVIĆ

SPLINTER CELL: PANDORA TOMMOROW

SAM FISCHER

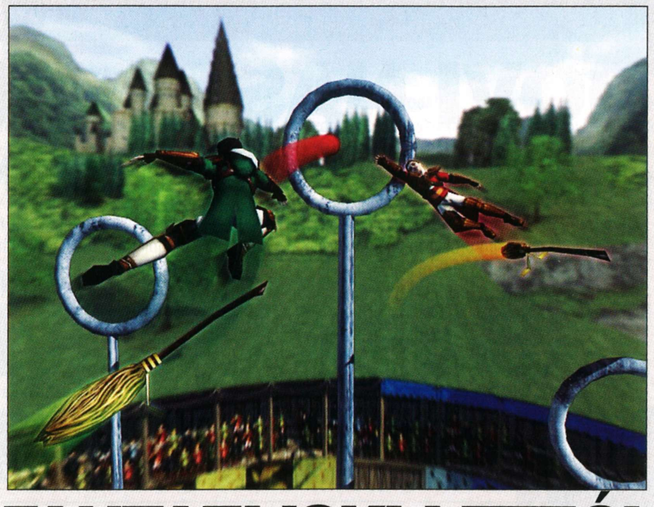
PONOVNO U AKCIJI

Iako tijekom E3-ja novi *Splinter Cell*, suprotno očekivanjima, ipak nije bio najavljen, samo dva tjedna poslije došlo je do upoznavanja javnosti s novim naslovom u tom, sada to već možemo reći, serijalu. Kako doznajemo, razlog odgađanja je taj što je Ubi Soft posve odustao od korištenja Clancyjeva imena te bilo kakva njegova povezivanja u igru pa su stoga prije službenog najavljivanja morali riješiti sva potrebna legalna pitanja.



Držeći se dobropoznatog recepta 'ne mijenjaj konja koji pobjeđuje', Ubi Soft se odlučio za Rockstarov (*GTA3*, *GTA Vice City*) pristup pri izradi nastavka uspješnog akcijskog *stealth'em'upa* te samo kozmetički dotjerati postojeći grafički engine i bez nekih većih revolucionarnih zahvata stvoriti *Splinter Cell: Pandora Tommorow*. Ukratko, sve što ste voljeli u prvom *SC-u* dobit ćete u još većim količinama i u nastavku. Radnja i mjesto događanja priče zasad su nepoznati, no pretpostavlja se da bi Fisher ovaj put mogao krenuti u akciju i po nešto divljijim lokacijama, džunglama, tajnoj bazi smještenoj visoko među stjenama alpskoga gorja itd. Igra se priprema za multiplaftormski izlazak u prvom tromjesečju iduće godine te će ujedno biti i prvi *stealth'em'up* naslov koji će ponuditi mogućnost igranja *multiplayera* putem neta.

HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP



FANTAZIJSKI LETEĆI RAGBI S METLOM

Jedna od najisplativijih licencija na svijetu, *Harry Potter*, dobit će najesen svoju novu inkarnaciju u sportskoj simulaciji. Igrat će se metloboj, igra poznata iz knjiga i filmova, koja uključuje let na metlama, tri vrste lopti i udaranje protivnika palicama – bolju zabavu doista je teško zamisliti. Uz mogućnost da igrate u ulozi Harryja, ali i drugih igrača na različitim pozicijama u timu, *Quidditch World Cup* nudi i opciju svjetskog prvenstva u metloboju, na kojem ćete se sukobiti s čarobnjačkim momčadima različitih država kao što su Bugarska, Engleska ili Japan. Predviđamo popularnost veću od *FIFA-e*, čija nova inačica izlazi otprilike u isto vrijeme.

BLITZ

WILL WRIGHTOV NOVI PROJEKT

U nizu intervjua što ih je poznati tvorac *Sim Cityja* i megapopularnih *Simsa* dao tijekom E3-ja bilo je i određenih naznaka da već godinu dana radi na potpuno novom i, kao što je sam rekao, dosad najambicioznijem naslovu. Nažalost, na to novo Wrightovo remek-djelo morat ćemo pričekati sve do 2005.

RISE OF POWER

Nadolazećem *Planetsideu* uskoro će se pridružiti i svježe najavljeni *Rise Of Power* kao jedna od prvih igara u novonastalom žanru MMORPG FPS-ova (svakako zanimljiva kombinacija). Igra je razvijana pomoću Garage Gamesovog Torque grafičkog enginea i uskoro kreće u beta-fazu, o čemu više pročitajte na *www.rise-ofpower.com*

3DO PRED BANKROTOM

Nekoć iznimno uspješan izdavač, vlasnik superpoznate *Heroes Of Might&Magic* franšize, nakon dvije godine pune promašenih projekata, dosegao je samo dno te pokrenuo postupak prijave bankrota, kako to već američki zakon nalaže. Vjerojatno ćemo do kraja godine vidjeti još dva njihova naslova, koja su pred završetkom, no nakon toga pitanje je kakva ih budućnost čeka.

NEXT GENERATION TENNIS

Ako ste se već zaželjeli sportskih simulacija na PC-ju, kojih, nažalost, u novije vrijeme prilično manjka, Wanadoo će vas početkom lipnja obradovati izdavanjem *Next Generation Tennisa*, koji je doista rijedak naslov tog tipa koji će se osim na brojnim konzolama pojaviti i na vašim kućnim limenim kantama.

PCinfo TOP5
NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA

01. HALF LIFE 2

02. STAR TREK: ELITE FORCE 2

03. JEDI KNIGHT 3: JEDI ACADEMY

04. HOMEWORLD 2

05. REPUBLIC THE REVOLUTION

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

NWN: HORDES OF UNERDARK

Iako na E3-ju nije otvoreno predstavljen javnosti, razotkriveno je ime BioWareova drugog po redu *expansiona* za *Neverwinter Nights* RPG. *Hordes Of The Underdark* trebao bi se u prodaji naći već početkom jeseni te pružiti mnogo detaljnije, opširnije i jedinstvenije roleplaying iskustvo, za razliku od prilično šturoga i akcijski orijentiranijega *NWN-a*.

VELIKI UT MOD NATJEČAJ

Epic Games u suradnji s nVidijom pokreće veliki Unreal Tournament modding natječaj s nagradnim fondom čija vrijednost prelazi milijun američkih dolara. On će, konkretno, uključivati novčane nagrade, vrhunske radne stanice te, što je posebno zanimljivo, UT 2004 engine licenciju za izradu i objavljivanje jedne igre. Ako se smatrate iskusnim mod makerom, onda ovaj događaj nikako ne smijete propustiti. Više informacijama na Epicovim web stranicama.

POVRATAK TVORCA GTA I LEMMINGSA

Čovjek koji je stvorio dva, slobodno možemo reći, najpopularnija i najprodavanija serijala u posljednjih desetak godina (*Grand Theft Auto* i *Lemmingse*) nakon kraće stanke vraća se aktivno u industriju igara. Početkom mjeseca objavio je da se zajedno s još dva eminentna imena gejming scene pridružuje brzo rastućem škotskom studiju Real Time Worlds te da očekuje da će im prva igra u prodaji biti već dogodine.

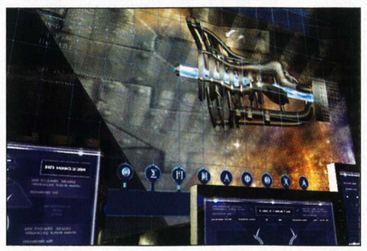
FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

UNREAL TOURNAMENT 2004

NOVI NASTAVAK, JOŠ BOLJI, JOŠ SADRŽAJNIJI

Jedan od svakako najaktivnijih *multiplayer* naslova na našim prostorima, a i u svijetu, Epicov je akcijom nabijeni *Unreal Tournament*. Pomalo iznenađuje da se Epic samo godinu nakon izlaska prošle inačice *UT-a* odlučio na razvoj njegova nastavka, koji stiže najesen. Naime, riječ je o konačno potpuno dotjeranom *UT-u 2003*, koji ovaj put dolazi s gomilom novih sadržaja. Kao jedan od glavnih dodataka igri spomenimo desetak različitih vozila koja će u nekoliko novih modova igranja imati ključnu ulogu. *UT 2004* sadržavat će dvostruko više novih karti negoli prošli nastavak te nekoliko desetaka novih službenih *skinova* za igrače. Naravno, tu je i niz tehničkih novotarija poput UnrealTV-a koji omogućuju praćenje održavanja velikoga *multiplayer* meča stotine igrača putem neta bez velikih gubitaka po funkcioniranje servera koji vrti igru. Interesantan naslov za sve *multiplayer* manijake, ako to pak niste, pola sata na mjesec provedenih u igranju *UT2003* bit će i više nego dovoljno.

SHADOW VAULT



UBIJTE VLASTITOG PRADJEDA

Ujesen bi trebala izaći nova varijacija na temu *Fallouta*, strateški RPG koji se odvija u doba nuklearnog rata na Zemlji. Interesantno je da radnja nije mračna vizija vremena koje dolazi, nego je smještena u prošlost. Naime, zbog zagađenosti planeta u budućnosti, ljudi se odlučuju na putovanje kroz vrijeme kako bi svojim precima oteli prostor za život. A ovi ga, naravno, ne daju bez borbe. Nastaje nuklearni kaos u kojem treba preživjeti u standardnom RPG stilu, usavršavajući vlastite likove i boreći se na zasad nedefiniran način, koji bi ipak trebao imati određene elemente strategije. Zvuči obećavajuće.

WHITE

- **Wolfenstein Enemy Teritory**
Vjerojatno najugodnije gejmersko iznenađenje u posljednjih nekoliko godina, vrhunska ratna *multiplayer* pucačina, i to potpuno besplatna; takvo što se samo poželjeti može
- **Grafičke tehnologije**
Napredak na području vizualne izvedbe igara i dalje je na prvom mjestu kad je riječ o razvoju novih projekata; *Doom 3* i *Half-Lifea 2* pravi su primjeri vizualnih remek-djela
- **Cijene računala**
Pad cijena računala u posljednjih godinu-dvije rezultirao je time da vrhunsku gejmersku konfiguraciju sada možete dobiti već za nešto više od pet tisuća kuna – stoga štedite i brzo u kupnju

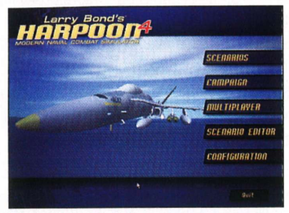
KAKO SU OVOGA MJESECA PROŠLI...

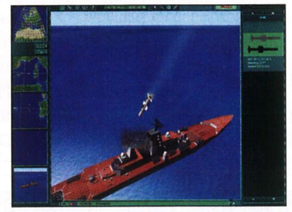
- **Igre ubojice**
Mit o nasilnim igrama koje kod igrača pobuđuju ubilačke nagone je nakon dužeg mirovanja čini se ponovno oživljen, pa se tako zahtijevaju brojne zabrane prodaje određenih vrsta igara maloljetnicima
- **Bankroti**
Nažalost, mnogim nekoć vrlo uspješnim i dobro stojećim izdavačkim kućama posao ne ide najbolje pa se sve češće čuju vijesti o njihovu propadanju i bankrotima; to se upravo dogodilo i nekoć vrlo mocnom 3DO-u
- **Izrabljivanje Hollywooda**
Među izdavačima je sve izraženiji trend licenciranja hollywoodskih filmskih uspješnica ne bi li što brže i jednostavnije došli do velike zarade. Nažalost, tek eventualno svaka deseta igra utemeljena na filmskoj licenciji doista nešto i vrijedi

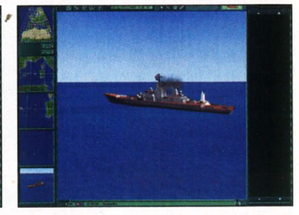
BLACK

HARPOON 4

NAJKOMPLEKSNIJA STRATEŠKA SIMULACIJA







Izvrstan *Harpoon* i još bolji nastavak, *Harpoon 2*, poznati su igračima strateških simulacija iz vremena DOS-a. Mnogi harpooneri otad željno iščekuju dostojan nastavak, no zla sreća je pratila tu igru od samog početka. Taman kad bi razvoj krenuo kako treba, programerska kuća bi bila prodana novom vlasniku. Nakon nekoliko promjena vlasnika, pa čak i developerskih timova, naslov se našao u Ubi Softu. Uvidjevši njegov potencijal, Ubi Soft je odustao od namjere da ga izda kao *budget* naslov ovog proljeća i dao cijelu igru svome timu na doradu. Novi, poboljšani naslov trebao bi se pojaviti koncem godine na policama trgovina. Nadamo se samo da igra neće izgubiti na svojoj kompleksnosti samo da bi bila pristupačnija širem tržištu.

Plaćeni oglas

Surfajte 24 sata dnevno, 365 dana godišnje!

IGRANJE U MREŽI UZ VIPONLINE

Photo: CCN-images

Surfajte 24 sata dnevno, 365 dana godišnje!

Igraš Unreal Tournament, Quake 3, Counter Strike ili neku strategiju u mreži? Želiš downloadirati najnoviji bonus pack za Unreal Tournament? Moraš uvijek biti u formi? Nećeš valjda dopustiti da tvoj klan izgubi samo tako? Potrebna ti je brza i pouzdana veza s Internetom, kao i rješenje za veliki mjesečni telefonski račun.

INTERNET BEZ PAPIROLOGIJE I PRETPLATE

Uz VIPonline GO moguće je spojiti se na Internet bez pretplate, papirologije te uz potpunu kontrolu troškova. Stoga, nitko osim tebe i tvojih prijatelja, tj. protivnika, neće znati koliko si zapravo vremena proveo igrajući Unreal Tournament. Tako igraš i surfaš Internetom bez razmišljanja o mjesečnom računu jer plaćaš samo onoliko koliko potrošiš.
Ima tu još jedna jako dobra stvar. Svoj račun možeš obnavljati VIPonline bonovima, ali i VIPme bonovima. To znači da novac koji si uložio na VIPme račun možeš koristiti i za pretraživanje Internet stranica. Istodobno možeš surfati i razgovarati na mobilni telefon. Da bi bio siguran koliko dugo još možeš tražiti informacije o najnovijoj grafičkoj kartici ili jačem procesoru, u svakom trenutku na VIPonline stranicama možeš provjeriti stanje svog računa. A ako si VIPsmart korisnik i koristiš jedan od VIPonline proizvoda MINI, START ili MIDI, troškovi obiju usluga bit će ti iskazani na istom računu.

465 BESPLATNIH WEB SMS PORUKA?

Kako bi prijateljima što prije javio što si novo pronašao na Internetu, VIPonline omogućuje ti da surfajući jednostavno i besplatno šalješ Web SMS poruke. Nesmetanu komunikaciju omogućuje do 465 besplatnih Web SMS poruka na mjesec.

E-MAIL U OBLIKU VIP.sms PORUKA

VIPonline omogućio je da e-mail poruke stižu na VIP mobilni telefon. Kombiniraš li VIPonline s VIP GSM uslugom, svoje e-mail poruke možeš proslijediti na mobilni telefon. Tako možeš izaći i zabaviti se čak i ako očekuješ važan e-mail.
Ne moraš satima sjediti ispred računala provjeravajući poštu svakih nekoliko minuta.
Aktivacijom ove usluge bit ćeš odmah obaviješten o pristigloj elektroničkoj pošti. Na zaslonu VIP mobilnog telefona prikazuje se prvih 160 znakova e-mail poruke, uključujući ime pošiljatelja, naslov i dio teksta. Cijela poruka ostat će sačuvana u VIPonline mailboxu kako bi je kasnije mogao cijelu pročitati.
Uz VIPonline štediš vrijeme i novac, a i tvoj će adrenalin uvijek biti na primjerenoj razini. Brojne dodatne usluge omogućit će da uvijek prvi znaš novosti, budeš u kontaktu s prijateljima te da se, što je najvažnije od svega, pritom dobro zabavljaš.

PCinfo

SEGA

PORTION

SEGA JOŠ U PREGOVORIMA

Sve češće okrupnjivanje velikih izdavačih kuća u još jače korporacijske konglomerate navelo je i Segu da potraži partnera za udruživanje u novu jedinstvenu tvrtku. Nakon propalih pregovora sa Sammyem, pa potom i Namcom, japanski izdavački div počeo je razmatrati i ostale pristigle ponude, od kojih su možda najznačajnije one iz Electronic Artsa i Microsofta.

BLITZ

INFO INFO INFO IN

DUNGEONS&DRAGONS ONLINE

Atari kao izvorni vlasnik *Dungeons&Dragons* licencije najavio je kako već duže vrijeme u suradnji s Turbine Entertainmentom (tvorcima uspješnoga *Asheron's Calla*) radi na oživotvorenju prvog MMORPG naslova utemeljena na tom daleko najpopularnijem *roleplaying penci&paper* sustavu. Na materijalizaciju tog projekta trebat će ipak pričekati sve do 2005.

AQUANOX 2 JOŠ UVIJEK U PLANU

Nastavak *Aquanoxa* pod nazivom *Revelation*, u kojem Nijemci uživaju već punih pola godine, nakon sto i jednog problema pred kojim se našao, konačno će ipak stići na američko i europsko tržište ovog ljeta. Kad je riječ o grafici, očekujte čisto savršenstvo, za ostalo ćemo vidjeti.

METALLICA IGRA

Nakon KISSa, još je jedna svjetski poznata skupina odlučila ostaviti trag u svijetu igara. Naime, Metallica je potpisala ugovor s Vivendijem, ustupivši mu prava za korištenje njihove glazbe i imena u najnovijem, adrenalinom nabijem trkaćem naslovu tog izdavačkog diva.

INFO INFO INFO INF
BLITZ
INFO INFO INFO IN

ĐUKA JE ŽIV!

DUKE NUKEM FOREVER JOŠ UVIJEK U RAZVOJU

Nakon dvije pune godine šutnje, ekipa iz 3D Realmsa odlučila je nakratko progovoriti o trenutačnom statusu jedne od najodgađanijih igara svih vremena, *Duke Nukem Foreveru* koji je sada već punih 5 godina u razvoju. Iako je Take 2 Interactive nekoliko puta izjavio da ne računa na izlazak *DNF-a*, ekipa iz Realmsa je opovrgla te tvrdnje i objavila kako itekako rade na novom *Đuki*, i to punom parom. Igra je doživjela nekoliko promjena enginea, da bi se na kraju programeri odlučili iz temelja izgraditi vlastiti, kako kažu, trenutačno nad ostalim FPS naslovima vizualno uvjerljivo najnadmoćniji. Odbili su prognozirati kad bismo to pola desetljeća odgađano remek-djelo konačno mogli i zaigrati na svojim PC-jima, no dobro je znati da je Đuka još uvijek živ!

PARAWORLD

BILO JEDNOM U KRAPINI

Sunflower, kompanija koja nam je donijela zanimljivu strategiju *Anno* i dobar, iako slabo poznat RPG *Technomage*, sprema iznenađenje za iduću godinu. Riječ je o kombinaciji avanture i strategije smještene u davnu prošlost, gdje igrač upravlja skupinom praljudi koji se za opstanak bore protiv drugih sličnih skupina, ali i neumoljivih prirodnih opasnosti. Svaki od praljudi u vašem plemenu posjedovat će vlastite sposobnosti, koje će se tijekom igre unapređivati, a programeri najavljuju i nekoliko vrlo različitih načina igre, s barem tri vrste *multiplayera*. Još samo da nešto jaaako slično nije najavljeno za Xbox pod imenom *BC*...

KONAČNO FALLOUT 3

NASTAVAK KRENUO S RAZVOJEM

Zbog prilično zamršenih korporacijskih odnosa i niza strahovito loših i nepromišljenih poteza, Interplay je ostao bez licencije za izdavanje PC-igara utemeljenih na Baldur's Gate licenciji iako ima licenciju za konzole. S ozbirom da je projekt na koji su dosad usmjerili sve svoje snage navodno bio utemeljen upravo na njoj, sav rad naglo je zaustavljen te se, čini se, konačno počelo s razvojem *Fallouta 3*. Počeli su već curiti prvi *artworkovi* iz igre, te je poznato da će jedan dobar dio originalne ekipe sudjelovati na projektu, na čelu s glavnim dizajnerom Chrisom Avellonom.

AGAINST ROME

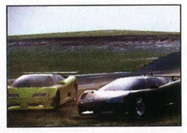
NAPRIJED, BARBARI!

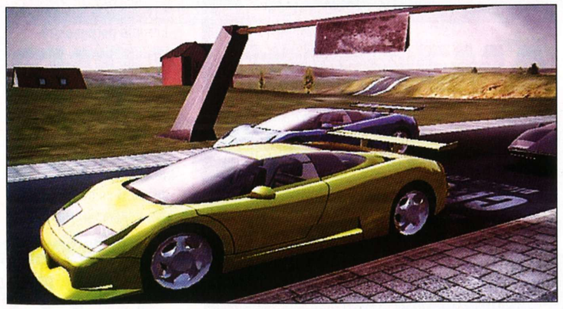
Against Rome je igra koji nas smiješta u Europu koja nije pod kontrolom Rimskog Carstva. Među ljude koje su Rimljani nazvali barbarima, nekulturnima. Na vama je da okupite tu nekulturnu rulju i organizirate je protiv napuhanih i dekadentnih Rimljana koji se dave u svojem samozadovoljstvu i samouvjerenju. Iznenadit će ih borbena sila koja uništava sve pred sobom. Vrlo zanimljiv naslov koji spada u žanr strategije u stvarnom vremenu.

CRASHDAY

KASKADER PO DANU, ULIČNI TRKAČ PO NOĆI

Igra *Crashday* stavlja igrača u ulogu kaskadera čiji je zadatak izvoditi što spektakularnije ludosti s automobilima koje na kraju potpuno uništi. Kad ode s posla, u svom posebno tuniranom automobilu sudjeluje u noćnim uličnim trkama. Za novac, naravno, nego za što drugo. Da sve ne bi bilo prerealno i podsjećalo na *Fast And The Furious*, tu su i različita oružja koja se montiraju na automobile i nevine utrke postaju orgije uništenja i eksplozija. Igru očekujte u prodaji tijekom listopada.





TKO JE TKO U 5 POTEZA

Tim Schafer

STAROST: oko 40
PREBIVALIŠTE: svuda pomalo
ZANIMANJE: bivši vodeći producent i dizajner Lucas Artsa, tvorac niza odličnih avantura, suosnivač i vlasnik Double Fine Productionsa

1. Tko je taj otkačeni čovječuljak?

Tim Schafer među *hard-core* ljubiteljima avanturističnog žanra ima otprilike status polubožanstva, kao recimo Carmack u FPS-zajednici. Taj otkačeni dizajner i producent svoja je leđa podmetnuo kao glavni producent u nizu legendarnih Lucas Artsovih humorističnih avantura od kojih su daleko najpoznatije *Full Throttle*, *Grim Fandango* te *Day Of The Tentacle*. Sve njegove igre odlikuju vrhunski stil i jedinstven komičan ugođaj kakav samo on zna ostvariti.

2. Zašto je napustio Lucas Arts?

Nakon što se Lucas Arts na jedno dulje vrijeme odlučio upustiti u razvoj igara različitih žanrova te sve više zapostavljati avanture kojima je zapravo i postigao uspjeh, Schafer je pokupio svoje torbe i zaključio da je vrijeme da krene iznova, tj. nastavi negdje drugdje svoju karijeru. Tako je stvorena tvrtka Double Fine Productions u kojoj je osim njega još niz briljantnih i nadarenih ljudi, uključujući i nekolicinu iz stare postave Lucas Artsa.

3. 2D ili 3D?

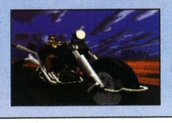
Iako se još donedavno prilično žustro raspravljalo je li 3D vizualna izvedba doista najprikladniji izražajni oblik za avanturističke igre, danas, nakon silnog napretka grafičkih tehnologija, stvari su vrlo jasne. 2D je doista stvar prošlosti i pomoću današnjih najmodernijih 3D enginea bez problema se dobivaju podjednako detaljni virtualni svjetovi. Dodavanje treće dimenzije u avanture je unijelo određenu svježinu, a dizajnerima omogućilo stvaranje interesantnijih zagonetki i okoliša.

4. Na čemu trenutačno radi?

Vrlo simpatična arkadna avantura *Psychonauts*, koja će najesen stići ekskluzivno na Microsoftovu Xbox konzolu, najbolji je primjer Schaferova umijeća. Vizualno prekrasna igra sa zanimljivim konceptom zavirivanja u izopačene ljudske umove u liku maloga *psychonauta* briljantan je naslov koji se nikako ne smije propustiti.

5. Povratak korijenima?

Iako je Timova trenutačna glavna preokupacija dovršavanje otkačenih *Psychonautsa* za Xbox, već je nekoliko puta izjavio da u bližoj budućnosti razmišlja o povratku korijenima, tj. ponovnom razvoju igara za PC. Naravno, ako se doista toga primi, uskoro nas očekuje još jedno Timovo superludo i superotkačeno avanturističko remek-djelo, zato držite fige.



Full Throttle 2, Grim Fandango i Psychonauts. Sve redom igre s puno duha i humora.

PREGLED

NAJIŠĆEKIVANIJIH NASLOVA U IDUĆIH 3 MJESECA

	SRPANJ	KOLOVOZ	RUJAN
01.	Homeworld 2	Aquanox 2 Revelation	Half-Life 2
02.	Breed	Lionheart	HALO: Combat Evolved
03.	Imperium Galactica 3	Gothic 2	Greyhawk: Temple Of Elemental Evil
04.	One Must Fall: Battlegrounds	Lord Of The Rings: Return Of The King	Commandos: Destination Berlin
05.	Paradise Cracked	1914: The Great War	Lords Of The Realm 3

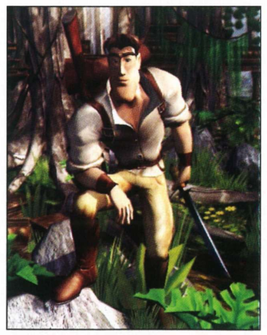
Piše: Damir Đurović

Xboxinfo

SAFARI JOE

ZABAVNIJA, HUMORISTIČNIJA, TESTOSTERONSKA VERZIJA LARE CROFT

Iako je Sony tajnim *dealom* s Eidos Interactiveom osigurao da se novi *Tomb Raider,* osim na računalima, pojavi samo još na PS2 konzoli, nemojte očajavati. Titus Interactive, naime, ima svoj Xbox odgovor za popunjavanje rupe u akcijsko-avanturističnom žanru na toj Microsoftovoj konzoli. Riječ je je o još zabavnijoj, humorističnijoj i errr... muškoj verziji Lare Croft. Simpatični protagonist Safari Joe odvodi vas, doduše, nešto malo dalje u prošlost, točnije na kraj 19. stoljeća, u istraživački pohod po srednjoj Africi. S obzirom da je igra uzor potražila u *Tomb Raider* serijalu, očekujte sva njegova uobičajena obilježja poput istraživanja drevnih grobnica i sličnog načina kontroliranja lika plus mnoštvo inovativnih zahvata kojima će Titus, vjerujemo, vješto nadopuniti dosadašnji akcijsko-avanturistični koncept. Igra stiže ekskluzivno samo na Xbox, i to potkraj godine, strpite se i uživajte.



GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE

KONZOLAŠKI RTS TVORACA WARCRAFTA

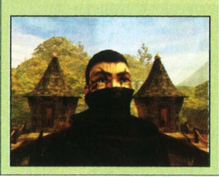
Na konzolama nepravedno zanemarivan i zapravo nikad u cijelosti kako spada realiziran RTS žanr mogao bi uskoro procvjetati zahvaljujući grupici bivših zaposlenika Blizzarda koji su radili na poznatim naslovima kao što su *Warcraft* i *Starcraft*. Taj novonastali tim RTS-veterana do kraja godine na tržište će izbaciti veselu i otkačenu igru *Goblin Commander*. Priča se odvija se u zemlji otkačenih i groteskih goblina, gdje se pet klanova neprestano sukobljava u krvavim obračunima što iz zabave, što iz želje za novim teritorijem i krvoprolićem. Vi preuzimate Stonekrushers klan, skupinicu zelenih kreatura vičniju rudarenju negoli fanatičnom odrubljivanju glava neprijateljima. No, što je, tu je, vrlo ćete brzo naučiti kako najbolje koristiti sposobnosti svojih jedinica te kako upotrebljavajući jedinstvene goblinske taktike svladati znatno jače neprijatelje. Što se sustava kontrola tiče, očekujte u cijelosti konzolama prilagođeno igraće sučelje. Ako sve prođe kako treba, *Goblin Commander* mogao bi biti prvi kvalitetno izveden konzolaški RTS, vizualno vrlo pikantan i pretrpan dobrim humorom (kakva bi to igra o goblinima bila bez stotinjak zlonamjernih šala na njihov račun).

TOP5 NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA

01. HALO 2

02. DOOM 3

03. FABLE



04. STAR WARS KOTOR

05. PROJECT GOTHAM RACING 2

BLITZ

NASTAVAK BRUTE FORCEA

Nije prošlo ni mjesec dana od američke premijere *Brute Forcea*, dok bi se europska upravo trebala dogoditi, a Microsoft je već navodno počeo preliminarne zahvate na pripremanju nastavka koji bi se mogao pojaviti početkom 2005. Razlog tako brzog pokretanja novog projekta u BF franšizi vrhunske su kritike medija i igrača te odlični rezultati prodaje već u prvih nekoliko tjedana.

DOOM 3 NA XBOXU

Tijekom prošlomjesečnog E3-ja definitivno je potvrđeno da će *Doom 3,* koji se doista očekuje s velikim nestrpljenjem, na kraju ipak biti ekskluziva namijenjena samo Xboxu. Koliko je Microsoft novca skeširao za postizanje tog cilja, nije poznato, no sigurno je riječ o sedmeroznamenkastim brojkama.

FABLE POTVRĐEN ZA 2003.

Iako su svi očekivali još jedno veliko odgađanje vjerojatno najosebujnijeg i najmaštovitijeg Xbox projekta dosad, Big Blue Boxovog prekrasnog bajkovitog RPG-a *Fable,* stvari su krenule potpuno drugačijim tijekom. Igra će, tvrde odgovorni iz Microsofta, biti sa stopostotnom sigurnošću dovršena do božićnih blagdana, a europska bi se premijera trebala dogoditi samo tjedan-dva nakon američke.

BREAKDOWN

Nakon prilično snažna nastupa na E3-ju, Namco je objavio kako se ozbiljno misli prihvatiti razvoja igara za Xbox. Najbolji pokazatelj da su njihove tvrdnje istinite bio je demo njihove zanimljive *first pearson* šoračine *Breakdown* koja izgleda strašno impozantno i atraktivno. Potvrđeno je da će igra najesen izaći u Japanu, a nedugo potom i na američkom i europskom tržište.

DYNASTY WARRIORS 4

NOVI NASTAVAK POPULARNOG AKCIJSKO-TAKTIČKOG SERIJALA

Taktičko-akcijski serijal s opakim drevnim kineskim borcima u glavnim ulogama ove će jeseni zahvaljujući sve većoj popularnosti Xboxa stići i na tu Microsoftovu konzolu. Četvrti *Dynasty Warriorsi* izgrađeni u sada već klasičnoj maniri tog serijala pored mrvicu sređenije tehničke izvedbe ponudit će vam i mnogo novog sadržaja. Broj jedinstvenih likova ratnika i njihovih specijalnih sposobnosti sada je uvišestručen, a kombo potezi i atraktivnost borbe znatno su unaprijeđeni. Sve skupa događa se u 50 misija, i to na čak 17 povećih karti. Ako su atraktivne bitke prepune ludih borilačkih potreza u doba drevne Kine vaš đir, *Dynasty Warriorse* 4 nikako ne smijete propustiti.

PONOVNO U MATRICI

SHINY PRIPREMA NOVE MATRIX NASLOVE

Vrtoglava prodaja *Enter The Matrixa*, prve igre utemeljene na filmskom remek-djelu braće Wachowski, u samo prva 3 tjedna dosegla je brojku od milijun primjeraka i tako Infogramesu osigurala titulu najbrže prodavane igre svih vremena. No, izdavački div neće se tu zaustavati, naime, već su zaposlili Shiny Entertaiment da im kreira čak dva nova naslova utemeljena na Matrix licenciji. Prvi, koji će vjerojatno biti utemeljen na posljednjem filmu u trilogiji, trebao bi se na tržištu pojaviti dogodine, i to u vrijeme božićnih blagdana, a drugi tek daleke 2006. Nadamo se da će Shiny u novim Matrix naslovima, osim na atraktivnosti, poraditi malo i na igrivosti, kako bismo ispred tih igara ostali malo dulje, a ne samo nekoliko sati, kao što je to bio slučaj s *Enter The Matrixom*.

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

PRIJENOS I POHRANA PODATAKA
USB Flash drive disk
128 MB/ 256 MB/ 512 MB ..... 249/ 425/ 860 kn
HDD U-ATA
40 GB 5400/ 40 GB 7200/ 60 GB 7200 ..... 443/ 490/ 591 kn
Maxtor 80 GB/ 120 GB/ 200 GB ..... 721/ 915/ 2.080 kn
WD 80 GB/ 80 GB 8MB/ 120 GB 8MB ..... 702/ 786/ 1.091 kn
HDD Serial-ATA
Seagate Barracuda SATA V 80GB/ 120GB ..... 1.091/ 1.368 kn

MULTIMEDIA
Zvučne kartice CREATIVE
Creative 4.1/ Live! Digital 5.1 ..... 92/ 231 kn
Audigy Player/ Audigy 2/ Audigy 2 Platinum ..... 434/ 786/ 906 kn
Zvučnici CREATIVE Inspire
Inspire 4400 4.1/ 6700 6.1/ ..... 490/ 1.017 kn
Inspire 5.1 5100/5300/ 510D THX ..... 647/ 887/ 2.450 kn
CD-R/RW uređaji
AOPEN 48/24/52/ TEAC 52/24/52 ..... 305/ 508 kn
LOGITECH miševi
MX300/ MX500/ MX700 ..... 342/ 416/ 610 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

X-BOX
XBOX konzola standard ..... 2.126 kn
XBOX konzola modificirana ..... 2.635 kn
(Evox, emulatori, region free, DVD-R/CD-RW, X-BOX Media Player 2.2, Divx/MP3/SVCD/VCD play)
Control Pad GT.LINE ..... 120 kn
Racing wheel SAITEK, vibro ..... 416 kn
Controller MICROSOFT S ..... 545 kn
DVD MOVIE PLAYBACK KIT ..... 323 kn

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

Piše: **Goran Maravić**

TECHinfo

TAKO TO IDE U RAZVIJENIM ZEMLJAMA

Švedani su dobili mogućnost ugradnje 26 Mbit/s DSL priključka na Internet. Zahvaljujući novoj tehnologiji, nazvanoj VDSL, postale su moguće takve brzine downloada. Tek nedavno su im ponuđeni paketi s downloadom od 2,5 Mbit/s koristeći DSL tehnologiju i 10 Mbit/s preko kabelskog Interneta. Najljepše je što ne postoje limiti u prometu takvim brzim vezama, a mjesečna pretplata novog ultrabrzog paketa je 40 eura. Otprilike isto plaćaju korisnici u Hrvatskoj za znatno manju brzinu downloada i vrlo ograničen promet. Dopušteno im je, naravno, raditi promet izvan granica, ali zbog paprenih cijena, rijetko se tko na to i odlučuje.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

DIVLJANJE BUGBEARA I U HRVATSKOJ

Kraj svibnja i početak lipnja obilježile su nove inačice otprije poznatog Bugbear virusa. Virus se iznenađujuće efikasno počeo širiti Internetom, pa tako nije zaobišao ni Hrvatsku. Vjerujem da je malo korisnika koji ga nisu dobili u nekoj e-mail poruci, oni oprezniji su, naravno, pretpostavili o čemu je riječ čak i ako ga njihov antivirusni softver nije presreo. Proizvođači antivirusnog softvera tih dana izdavali su po nekoliko antivirusnih baza na dan za download. Najpoznatiji, Sophos, morao je uključiti inačicu svog *sitea* bez grafike da bi njihovi serveri izdržali navalu korisnika koji su tražili informacije o novoj pošasti. Računalima zaraženim Bugbearom može se lako prići s Interneta. Nekoliko priloženih *screenshotova* pokazuje infiltraciju neželjenog korisnika u računalo.

AMD K9 DIZAJNIRAN NA X86 STROJEVMA S LINUXOM

Budući AMD-ov procesor, zasad zvan K9, planira se i razvija na strojevima temeljenim na x86 strukturi i Linuxu kao operativnom sustavu. Dosada su dizajneri čipova u tu svrhu najčešće koristili Sunove radne stanice, ali velike potrese moglo bi izazvati pojavljivanje AMD-ova Opterona. Odlična svojstva upravljanja memorijom 64-bitnih x86 platformi mogla bi ih ustoličiti kao zamjenu sa Sunove. Novi strojevi mogu bez problema podržavati do 32 gigabajta fizičke memorije, što ih čini snažnim i pogodnim platformama za taj zadatak.

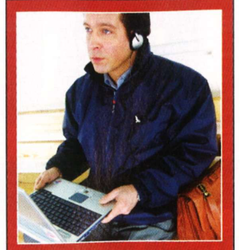
FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

APPLE **POWER MAC G5**

USKORO APPLE S IBM-ovim PROCESOROM

Apple je u vrijeme pisanja ovog članka najavio vrlo skori izlazak Power Mac G5 računala, što znači da bi u vrijeme izlaska časopisa već mogao biti na tržištu. Power Mac G5 koristit će IBM-ov 64- bitni procesor PPS 970. Sustav će imati podršku za DDR 400 memoriju, FireWire i AGP 8x. Za unutarnju komunikaciju koristit će se AMD-ov Hypertransport. Ako se doista pojavi ovakav G5 u prodaji kako je rečeno, Apple će prestići PC-računala u napredovanju tehnologije. Kao što znamo, prelazak na 64-bitne procesore već je godinama u začetku na PC-jima, ali se zapravo još ništa nije dogodilo iako AMD ima odličan proizvod.

NOVITETI **BATERIJE**



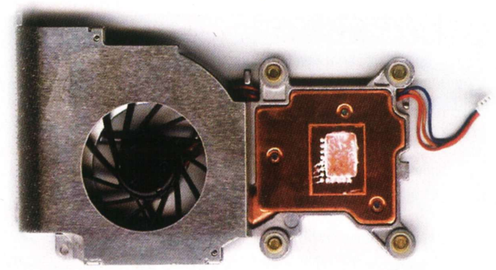
BATERIJE NA ETANOL

Već se dugo eksperimentira s alkoholom kao sirovinom koja bi se mogla koristiti u baterijama. Jedni od najvećih potrošača baterija danas su mobilni telefoni i prijenosna računala. Nije riječ samo o tome da ćete svoju bateriju moći napuniti dotakanjem alkohola iz bočice nego i o činjenici da bi takve baterije mogle trajati znatno duže. Dosadašnji modeli baterija mogu izdržati po nekoliko dana kad je riječ o mobilnim telefonima te samo nekoliko sati kad je riječ o prijenosnim računalima, a proces njihova punjenja je višesatan i zahtijeva priključak u strujnu mrežu. Znanstvenici sa Saint Louis University tvrde da su napravili sustav koji bi, jednom kad se optimizira, mogao napajati vaš mobilni telefon električnom energijom cijeli mjesec, i to pomoću samo nekoliko kapi alkohola. I prijenosnim bi se računalima također produžilo trajanje baterije za nekoliko sati. O sličnim sustavima smo već pisali, ali su oni bili utemeljeni na metanolu, otrovnom alkoholu koji i nije tako lako nabaviti. Novi sustav funkcionira pomoću etanola, alkohola koji nalazimo u svim alkoholnim pićima. Odmah se postavlja pitanje možemo li i pića koristiti za napajanje mobilnog telefona ili bilo koje baterije tog tipa. Odgovor je potvrdan. Znanstvenici su napravili eksperiment te došli do zaključka da upotreba piva i vina ne donosi zadovoljavajuće rezultate pa ih treba izbjegavati, ali zato svaki drugi teži alkohol slobodno možete natočiti u bateriju i struja je tu.

INTEL **PROCESORI**

NOVE MOBILNE SNAGE IZ INTELA

Novi procesori namijenjeni prijenosnim računalima, oznake Pentium-M, pokazali su se kao pravi pogodak. Troše znatno manje energije od P4 procesora, a pružaju daleko bolje performanse na istom taktu. Njihova konstrukcija temelji se na P3-M procesoru. Celeron procesori koji se trenutačno ugrađuju u prijenosne uređaje izrađeni su u 0.13 mikronskom proizvodnom procesu i sa sabirnicom na 133 MHz. No, razlike postoje, a to je količina L2 *cachea,* koja kod Celerona iznosi 256 KB. Intel je najavio izdavanje Celerona za prijenosna računala koji će imati 1 MB L2 *cachea* i sabirnicu takta 400 MHz. Prvi takav procesor bit će takta 1.3 GHz, dok će iduci, na 1.4 GHz, biti proizveden u 0.09 mikronskom proizvodnom procesu. Te procesore možemo očekivati potkraj ove i početkom iduće godine. Zapravo će biti riječ o Celeronima koji su izvedeni iz Pentium-M procesora. Celeroni kakve poznajemo danas neće ići dalje od 1.33 GHz. Ultra Low Voltage Celeroni s 1MB *cachea* također će se početi pojavljivati potkraj godine. Riječ je doista o štedljivim procesorima koji se ugrađuju u računala kod kojih je trajanje baterije važnije od performansi. Početak će se s modelom na 800 MHz te nastaviti prema 900 MHz.



ADOBE **ACROBAT READER 6.0**

ACROBAT READER 6.0 STVARA PROBLEME

Bez velike pompe Adobe je izbacio u slobodan download Acrobat Reader 6.0, novu inačicu poznatog čitača PDF dokumentacije. No, buka se ipak digla, ali od strane korisnika koji su je downloadali. Kao prvo, bili su nezadovoljni veličinom downloada, koja sada iznosi 16 MB, što je dvostruko više negoli kod stare inačice. Iduća pritužba odnosi se na vrijeme podizanja programa. Naime, na iznimno jakim strojevima treba mu više od 10 sekundi da se pokrene, dok na onim nešto slabijim, poput prijenosnih računala, to traje više od pola minute. A ako pak otvorite PDF dokument izravno u Internet browseru, čekat ćete i više od minute da sve proradi i pokaže vam se željeni sadržaj. Kad se jednom otvori, Acrobat Reader je munjevito brz u prikazu dokumenta, ali pokretanje mu ostaje boljka.

TOP5 GADGET

U mislima smo već nekoliko tjedan na moru, preciznije otkako su počele ove pasje vrućine. Radni okoliš je itekako utjecao na nas pa nikako nismo mogli prestati misliti na more, ljetovanje i osvježenje, što se onda odrazilo i na izbor ovomjesečnih *gadgeta*

01. TRAVELLER ROUTE FINDER

Uređaj koji u sebi ima pohranjene sve lokacije i ceste u državi te vam tako pronalazi najbolji put do željene destinacije. Prednost je znatno niža cijena od GPS-a. Zasad, vjerujemo, ne postoji verzija za Hrvatsku.

02. MOBILE PHONE FLASK

Ova pljoska dizajnirana je kao mobilni telefon. Zapravo nosite 'mobilni telefon' koji ne zvoni, ne smeta, ne vibrira i pun je tekućine po vašem izboru.

03. BREWZER MINI PIVOVARA

Uz mini pivovaru dobit ćete i sastojke za nekoliko litara piva. Unutar deset minuta trebali biste dobiti prve količine piva koje, po tvrdnji proizvođača, može konkurirati mnogima.

04. FLYTRAP

Predlažemo ovo mehaničko sredstvo u koje treba staviti mamac za insekte koji kada uđu unutra, aktiviraju senzor koji zatvori čeljust i zdrobi ih.

05. HAMMOCK ILITI LEŽALJKA

Umorni od rada po ovakvoj vrućini misli su nam skretale samo na odmor pa smo tako pronašli idealan poligon za izležavanje u hladu.

autor Patrik Pencinger

DIGITALNI ZABAVNI SUSTAVI BUDUĆNOSTI

Galopirajući razvoj i integracija naprednih tehnologija mogli bi zauvijek izmijeniti izgled i funkciju vaše dnevne sobe. Naime, vi ćete samo sjediti, a sve vaše želje ispunjavat će multifunkcijski daljinski upravljač, bilo da želite naručiti najnoviju igru preko *broadbanda* ili zamračiti sobu i sniziti temperaturu.

Nakon što smo se dobro zadubili u danas dostupne tehnologije, došli smo do zaključka da će se za koju godinu dnevna soba pretvoriti u pravi hram uživatelja u životu i, naravno, tehnologiji. Središte dnevne sobe, štoviše cijelog digitalnog stana (hrama) postaje čovjek. Tehnološki dosezi poput tankih ekrana i bežičnog prijenosa podataka konačno omogućuju realizaciju soba koje kao da su izašle iz dizajnerske bajke. Televizijskih programa bit će na stotine i svi će biti u kristalnoj kvaliteti, koja današnji standard DVD pojede za doručak. Širokopropusni optički ili HFC spoj na davatelja usluga visokokvalitetne televizije te brze stalne i neograničene veze na Internet postat će standardan kao priključci za struju ili vodu. Umjetna inteligencija kućnog centra bit će, zahvaljujući napretcima u biometriji i raspoznavanju uzoraka, u svako doba svjesna tko je u dnevnoj sobi i što radi te u skladu s tim prilagođavati sadržaje na brojnim izlaznim jedinicama. Primjerice, na brojnim tankim ekranima i površinama će se prikazivati slike umjetnika koje najviše volite, svirat će odgovarajuća glazba, a prije spavanja sustav "Dom 9000" će vam ponuditi na izbor tri pomno, u skladu s vašim preferencijama i raspoloženjem, probrana filma kako ne biste morali pretraživati bazu od tisuća naslova koji su vam u svakom trenutku dostupni. "Da, ali svejedno ću se morati dići i proroštati po polici s tisućama filmova i sam naći odabrani film te ga staviti u DVD ili neki novi player!" - sigurno će zagunđati najljeniji među vama. Bez brige, nećete! Naime, kako sada stvari stoje, u narednih 10-20 godina će se, što se skladištenja tiče, u cijelostii iskorijeniti mediji poput DVD-a ili, ne daj bože, videokaseta. Razlog tome je vrlo jednostavan - sulud razvoj hard diskova.

Najrealniji scenarij koji nam pada na pamet jest da će svaki stan, tj. kuća, imati samo jedan multimedijalni server. Ta spravica je, ajmo reći, zapravo naša izmišljotina, no sigurni smo da će se takvo što u najskorije vrijeme ostvariti. Najlakše ćete shvatiti o čemu je riječ ako razmišljate u ovom smjeru; imate doma PC i na njemu, tj. na hardu, gomile MP3-a, filmova, slika i čega sve ne. E sad zamislite da nemate hard nego bestijalnu tvorevinu od 3 terabajtna (1 TB = 1024 GB) diska spojena u neuništivu RAID konfiguraciju. Sve to vam je lijepo spojeno na televizore i audiosustav i po želji slušate i gledate što vas volja. Sve vam je dostupno u svakom trenu i ne postoji apsolutno nikakva potreba za roštanjem po neurednoj polici s CD-ima/DVD-ima/VHS kasetama (hereza!).

Nova tehnološka dostignuća omogućuju stylish interijere bez žica kakvi će se svidjeti i vašoj curi

Za posebne situacije poslužit će projektori koji će igre i filmove projicirati preko cijelog zida

Idući korak koji će vas dovesti do vizije našeg multimedijalnog skladišta je da tu diskovnu tvorevinu odvojite od PC-ja i zabijete negdje u ormar ili podrum, daleko od pogleda. Na tom nazovimo ga skladišnom računalu nalazit će vam se repozitorij datoteka, igara, filmova i glazbe. A sve će se do televizora ili računala, pametnih ekrana ili možda još pametnijih mobitela prenositi bežično. Tralala, smrt žicama… Idući korak je da se "multimedijalno skladište" opremi i središnjim, ultrasnažnim AI CPU mozgom koji će računati sve što treba za sve žive klijent uređajčiće, od Internet svjetiljki do digitalnih stolaca.

DANAS

O.K., vratimo se malo u sadašnjost i malo bližu budućnost. Jedan od osnovnih trendova koji su nas primorali na ovakvo razmišljanje korijene ima u industriji igara, tj. alatkama za igranje - konzolama i PC-jima. U stara dobra vremena konzole su bile samo kutije za igranje, i to je bilo to. A onda su se digitalne glavonje sjetile kako bi bilo zgodno te igraće kutije spojiti na Net. Još kad je s Xboxom u standardan sadržaj konzole dospio i hard disk, revolucija je mogla početi. Upravo taj trenutak se može označiti kao početak doba novih dnevnih soba (DNDS). Čak se i rimuje, hehe. Umrežavanje, skladištenje multimedije na tvrde diskove i visoki stupanj integracije tehnologije osnovne su smjernice koje se prate. Xbox je bez premca bio pionir što se toga tiče. Sretna okolnost za tu konzolu upravo su PC-korijeni koji joj omogućavaju relativno bezbolno umrežavanje s PC-jem. Tako uz nekoliko kreativnih, što softverskih, što hardverskih zahvata, možete pomoću Xboxa gledati DivX-ove i slušate empetrice *streamane* s PC-ja. Ima li vam sada gornja priča o multimedijalnom skladištu više smisla? I mislili smo si da ima… U Sonyju su uočili da ih je Microsoft apsolutno deklasirao, pa je stoga malo koga začudila najava proširenja Playstation obitelji s novom napravom. Novi PSX temelji se na Playstationu 2, a svi ostali dijelovi prate filozofiju modernog integriranog dnevnog boravka. Ta nova-stara konzola pravi je kućni zabavni sustav. Njezine nove glavne značajke su DVD+RW i DVD-RW snimač te 120-gigabajtni tvrdi disk. Osim toga, u nju je ugrađen sustav za gledanje kabelske televizije te mrežni priključak za spajanje na *broadband* Internet vod. Ne treba biti genijalac da se zaključi da će novi PSX moći snimati televizijski program na DVD-e i pokretati igre s hard diska. S ostalim uređajima (valjda drugim PSX-ovima) novi PSX povezivat će se putem USB 2.0 sučelja, a kao osnovni medij za razmjenu manje količine podataka služit će, a što drugo, nego Sonyjev Memory Stick. Idući potez je na Microsoftu, a ako hoćete našu prognozu, mi mislimo da u Redmondu kuhaju nešto jaaako zanimljivo. Naime, procurilo je da se nova konzola neće zvati Xbox 2, nego Xbox NEXT. Kad izađe, sigurno će imati mogućnost snimanja i pregledavanja digitalnog televizijskog programa, ali i surfanja Internetom. Rare i Lionhead već rade na novim igrama koje bi trebali biti hitovi tamo negdje 2005. i 2006., kad se očekuje novi rat konzola. Inače, samo još jedna informacija - idući Xbox bit će znatno manji od sadašnjega.

Novi PSX nadograđeni je PS2, može snimati DVD-e i ima 120-gigabajtni hard disk

Dok ne stigne Xbox Next, x-frikovi mogu uživati u novom, prozirno zelenom Xboxu

BUDUĆNOST POČINJE

Budućnost je pred vratima naše dnevne sobe. Na nama je samo da je prihvatimo i istražimo koji će nam vid korištenja obilja novih tehnologija biti najpogodniji. Sretni smo što živimo u tehnološki tako zanimljivom i dinamičnom vremenu. Napredna i kompleksna tehnologija omogućit će nam više ljenčarenja i uživanja u životu, što nam je super.

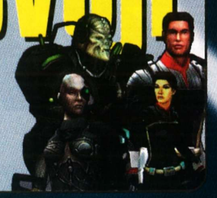
HRVATSKA

Jedna od bitnih pretpostavki dnevne sobe budućnosti su bogati vanjski izvori sadržaja. Tu, dakako, mislimo na širokopojasni Internet i digitalnu kabelsku televiziju. Nedavno je na državnoj razini za obje te kategorije koncesiju dobila tvrtka DCM (www.dcm.hr), koja velikom brzinom "oživičava" veće gradove. Za dvjestotinjak kuna na mjesec uskoro ćete moći dobiti vrhunskih 50-100 digitalnih programa te brz i neograničen širokopojasni pristup Internetu. Trenutačno je jedini vid potrošačkog dvosmjernog *broadbanda* HT-ov ADSL, za koji se također očekuje da će cijene biti korigirane.

VELIKA HACKEROVA NAGRADNA ANKETA

ispuni i osvoji

3x igru Elite Force 2
6x Hacker majicu



Nakon što pažljivo ispunite svaki od 18 postavljenih anketnih pitanja, izrežite te zapakirajte anketni listić u omotnicu i pošaljite ga najkasnije do **12.7.** na našu adresu kako biste ušli u nagradno izvlačenje. Imena dobitnika bit će objavljena u idućem, ljetnom broju Hackera koji na kioske stiže 20.7.

Svoje anketne listiće šaljite na:
HACKER, Čakovečka 17, 10000 Zagreb
s naznakom *"Ispuni i osvoji"*

IME I PREZIME: _____

ADRESA: _____

1. Spol: ☐M ☐Ž

2. Dob _____ godina.

3. Koliko već godina igrate računalne igre?
_____ godina.

4. U proteklih godinu dana koliko ste igara u prosjeku nabavljali mjesečno?
☐1, ☐2-3, ☐4-5, ☐6-7, ☐8 i više

5. U proteklih godinu dana koliko ste sati u prosjeku igrali tjedno?
Manje od ☐5, ☐5-10, ☐10-15, ☐15-20, ☐20-30, ☐Više od 30

6. Ove godine igrate...
☐ Manje nego prošle godine
☐ Podjednako kao i prošle godine
☐ Više nego prošle godine

7. Koliko volite svaki od idućih žanrova igara:
*(za **svaki** navedeni žanr posebno označite koliko vam se sviđa)*

	Ne podnosim	Može proći	Volim
Akcijske	☐	☐	☐
Avanture	☐	☐	☐
Igre igranja uloga (RPG)	☐	☐	☐
Simulacije	☐	☐	☐
Sportske	☐	☐	☐
Strateške	☐	☐	☐

8. Koliko su vam drage iduće teme u igrama:
*(za **svaku** navedenu temu posebno označite koliko vam se sviđa)*

	Ne podnosim	Mogu proći	Volim
Znanstvenofantastične (ZF)	☐	☐	☐
Fantasy	☐	☐	☐
Kriminalističke	☐	☐	☐
Svakodnevni život	☐	☐	☐
Poslovne	☐	☐	☐
Stripovske/crtići/humor	☐	☐	☐
Ratne	☐	☐	☐

9. Što vam je od idućeg važno kod igara:
*(za **svaki** navedeni element igre označite koliko vam je bitan)*

	Nevažno mi je	Važno mi je	Iznimno mi je važno
Puno 3D okružje	☐	☐	☐
Kvalitetna grafika	☐	☐	☐
Kvalitetan zvuk	☐	☐	☐
Realističnost igre	☐	☐	☐
Odvijanje u stvarnom vremenu (*real-time*)	☐	☐	☐
Priča	☐	☐	☐
Multiplayer	☐	☐	☐

10. Koliko godina čitate Hacker?
☐ Pola godine ili manje
☐ Oko godinu dana
☐ Oko dvije godine
☐ Tri-četiri godine
☐ Pet-šest godina
☐ Od početka!

11. U proteklih godinu dana koliko ste često kupovali Hacker?
☐ Svaki broj
☐ Gotovo svaki broj
☐ Otprilike svaki drugi broj
☐ Nekoliko brojeva
☐ Obično ne kupujem Hacker

12. Koliko će osoba osim vas pročitati ovaj broj hackera?
☐ Nitko
☐ Jedna osoba
☐ Dvoje ljudi
☐ *Troje ili više ljudi*

13. Čega biste od idućeg da bude više, a čega manje u idućim brojevima Hackera?
*(označite svoj odgovor za **svaku** navedenu sekciju časopisa)*

	dovoljno	više	manje
Info	☐	☐	☐
Najave	☐	☐	☐
Prikazi	☐	☐	☐
Hardver	☐	☐	☐
Tema broja	☐	☐	☐
Sadržaji nevezani uz računala	☐	☐	☐
Reklame	☐	☐	☐

14. Koju od idućih promjena biste najradije vidjeli u Hackeru u idućih nekoliko mjeseci:
*(označite samo **jedan** izbor)*
☐ Povećan broj stranica
☐ Nižu cijenu
☐ Veće i brojnije postere
☐ *Povratak CD-a u časopis?*
☐ DVD uz časopis

15. Koliko često ozbiljnije nadograđujete (1000 kn+) ili kupujete novo računalo?
☐ Još nisam to učinio
☐ Svakih šest mjeseci ili češće
☐ Svakih godinu dana
☐ Svake dvije godine
☐ Svake tri godine ili rjeđe

16. Osim PC-ja, koje konzole posjedujete
*(ukoliko posjedujete **više konzola**, zaokružite **sve** odgovarajuće odgovore)*:
☐ Sony PS
☐ Xbox
☐ Gamecube
☐ *Uskoro planiram nabaviti*
☐ Ne posjedujem konzolu

17. Kakav pristup Internetu posjedujete
☐ Nemam pristup Internetu
☐ Modem
☐ ISDN HTDSL/kabelski Internet

18. Igrate li igre na Internetu?
☐ Da, redovito
☐ Da, ponekad
☐ Ne

X-iskustvo

"... jedino me smeta što previše prostora dajete Xboxu jer bi Hacker trebao biti ponajprije PC-časopis." Upravo tako počinju neka od vaših pisama u kojima izražavate svoje nezadovoljstvo sve očitijim trendom veće podrške tom Microsoftovu čedu u našoj i vašoj tiskovini kodnoga imena H.A.C.K.E.R. I u pravu ste, trend je tu! No zašto? Da li zbog toga što se kao vjerni crvi na stalnoj granici otkaza pokoravamo hirovima našeg obožavanog urednika koji je među prvima nabavio spomenutu stvarčicu? Možda, no dio razloga se svakako krije i u tome što smo i sami (naravno, uz blagonaklono ukazivanje pravog puta od gore-spomenutog "božanstva") shvatili da je dotična spravica čisto savršenstvo!

INTEL OD 700 MHZ?!

E sad, možda će nekima ovo izlaganje biti tek rekapitulacija tako očitih i poznatih činjenica da će ga s gađenjem preskočiti! Ali to je cijena koju plaćam kako bih ostatku švadre objasnio o čemu je tu zapravo riječ. Kao prvo, gledati Xbox kao još jednu od konzola u nizu potpuno je pogrešno jer se, ako ničim drugim, ta crna kutijica od ostatka konkurencije izdiže svojim snagom koja izbija iz svakog kutka pomno integriranog i maksimalno iskoristivog čipovlja. Tako ćemo odmah riješiti samorazumljivo; barem trećina Xbox igara izgleda poput nVidijinih tech demoa koje ste imali prilike skinuti s neta, pa na pamet odmah pada *Panzer Dragoon* i upravo izišli *Brute Force*. Riječ je, naime, o tome da se koriste GeForceovi programabilni *shaderi* i izvlače takvi efekti koje na PC-ju moramo tražiti mikroskopom. Tako je *enviromental bump mapping* na Xboxu sasvim normalna stvar, dok smo ga na 'kanti' imali prilike vidjeti tek u *Slave Zerou*, *Giantsima* i za divno čudo u odličnom *BloodRayneu*. Možda se to nekima čini kao sitnica, ali taj jednostavni programski kod cjelokupne vizualije podiže na drugu potenciju, a kad je još uparen s divotama poput *specular highlitsa*, stvara svjetove koje se na 'kanti', ponavljam se, mogu vidjeti jedino u specijaliziranim demostracijama novih grafičkih! Dakle, shvatili smo: Intel od 700 MHz i nVidija u rangu malo pojačane *trojke* može parirati, ako ne i prestići, zvijeri od 2.5 GHz i različite Titanijume s 128 MB RAMA-a. Da, naravno, optimizacije, integracije, jamstva i fiksni hardver, s jedne strane, i totalni nemar i marketinško guranje u kupovinu komponenata, s druge. Ali opet...
Okej, no sve što ste dosad pročitali samo je jedna od stvari koje ovu "konzolu" čine tako velikom kao što je sada. Druga stvar je, naravno, modiranje, koje je doseglo razmjere kojih se se prije godinu dana ne bi dosjetili ni najludi optimisti! Za sve one koji ne znaju, oko Xboxa se stvorila jedna specifična korisničko-moderska-entuzijastička zajednica koja stare konje poput mene itekako podsjeća na zlatne dane Amineta i svega ostalog što je povezano s tim specifičnim iskustvom prelijepog imena Amiga. Iako mi kolege uporno tvrde da tu nije riječ o prebjezima sa spomenutog sustava, ne mogu se oteti dojmu da su upravo ti koderi i demo makeri koji su harali u proteklom desetljeću odgovorni za ovo što se danas događa Xboxu.

HES

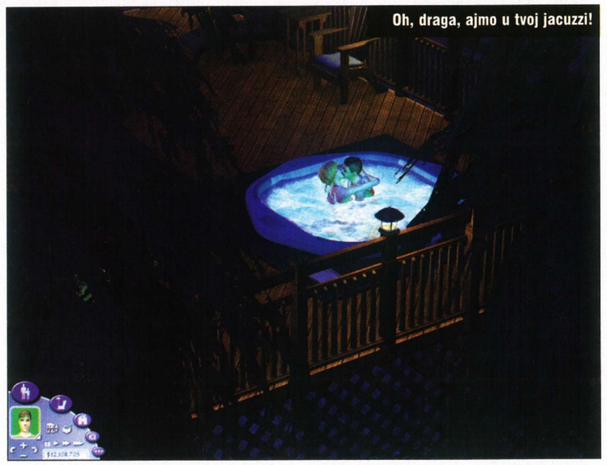
A tim je dečkima prije kojih pola godine kao dar s neba došao rad jednog genijalca s američkog MIT-a koji je kao temu svoje diplomske radnje uzeo "Razmatranje sigurnosnih propusta Xbox konzole". I upravo otud se rodila ideja o specifičnom načinu *flashiranja* Xboxova BIOS-a, što je za divno čudno sasvim legalna radnja, tj. sve dok na isti ne stavljate piratske igre i programe. Bilo kako bilo, time je počela revolucija zahvaljujući kojoj je Xbox postao multimedijalni centar sposoban puštati DVD-e bilo koje regije, DivX-ove s funkcionalnim titlovima, služiti kao preglednik najrazličitijih AVI, MPEG i Quick time pizdarijica s neta, kao virtualni album vaših digitalnih slika i konačno kao juke-box u koji slobodno možete natrpati tisuće MP3-ica! Zar su do doista stvari koje očekujete od jedne obične konzole? Nikako, a ono što je najljepše je što se za sve te radnje ne trebate probijati kroz more bootanja, učitavanja, podešavanja, namještanja, blokiranja, hakiranja, krekiranja, zamrzavanja i zajebavanja. Jedino što morate uraditi je upaliti konzolu i već nakon dvije sekunde u izborniku odabrati neki od ponuđenih playera i uživati u bilo kojem od gorespomenutih medija. I baš zbog toga padaju u vodu fore tipa "Pa ja to sve mogu i na svom PC-ju"! Laptopi i prenosivost? A tko vam brani da uzmete Xbox pod ruku i pretvorite ga u mobilno kućno kino? A za sve nostalgičare evo i šlaga na kraju: Xbox obiluje specifičnim emulatorima najrazličitijih sustava prošlosti poput Amige, SNESA, arkadnih automata itd. pa će čista nevjerica koja proizlazi iz vaših očiju dok na velikom ekranu televizora ponovno igrate *Agony* ili *Shadow Of The Beast* biti dovoljan razlog svima koji vas gledaju da pod hitno nabave svoj primjerak čarobne kutije! Sve ovo pišem iz vlastitog iskustva jer jako dobro znate da sam nepopravljivi šmrkavac koji voli živjeti u prošlosti. Kao totalne perverzije bile bi mogućnosti da u konzolu doslovce nagurate novi DVD ili PC hard, koji će vam višestruko ubrzati i ovako furiozno učitavanje igara i medija te vam podariti obilje prostora za pohranu najrazličitijih multimedijalnih materijala. Ono što iz svega proizlazi je da je moderska zajednica od Xboxa napravila HES (home entertainement system) i da je baš to novi trend u kućnoj zabavi. Kao neslužbeni odgovor na spomenuti "piratluk" dolazi nam nova verzija PS2 koja će se hvaliti upravo hard diskom na koji će se stavljati sve i svašta. I na kraju, mislite li da raskopavanje Xboxa Microsoftu doista šteti? I ovako i onako ne očekuju zaradu od hardvera pa im je spomenuti razvoj događaja sigurno došao kao naručeni put dodatnog proširivanja vjernih poklonika i temelja za Xbox2. Proklinjući nedostatak mjesta koji me prijeći proširiti temu, završit ću tekstić rečenicom koja će vjerojatno kazati više nego svih 6000 prethodnih karaktera. Pripremite se, ideemo! Evo je još malo. Sa' će!

"A svvvvvveeeee toooo za manje od dvijeeeeee tisuće kunaaaaaaaa!"
As seen on TV. Dovidenja!

Aaaameeeen!

PRVI POGLED NA

STVARNO REALNO, šora na tulumu



Oh, draga, ajmo u tvoj jacuzzi!

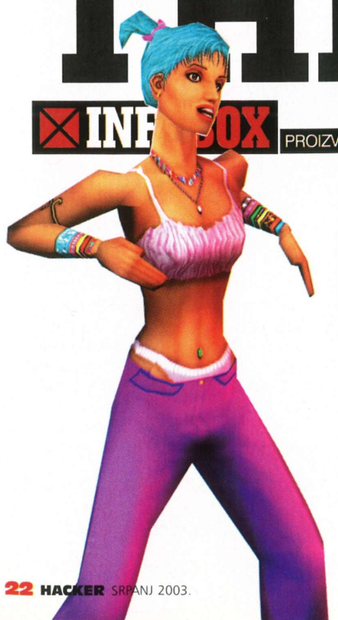
JEEEA, check ma nu facial expression!

LJUBAV, AH!

Mali ljudi ponovno napadaju

THE SIMS 2

INFO BOX PROIZVOĐAČ / **Maxis** ■ IZDAVAČ / **Electronic Arts** ■ ŽANR / **simulacija života** ■ **www.thesims.com**



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

... dosta *Simsa*!, bila je možda reakcija većine vas kad ste pročitali naslov, ali ste svejedno krenuli čitati tekst, iz čiste radoznalosti. Najgore je od svega što ćemo iz radoznalosti pronjuškati i samu igru jednom kad izađe. Ti nesretni *Simsi*, koliko god bili kratkog vijeka u smislu igrivosti (jer hej, ako su igre način bježanja od svakodnevnog života, onda je zadnja stvar koju želimo igrati baš simulacija života), uspjeli su postati najprodavanijom igrom ikad. Dobro, uključujući tristopedesetiosam expansiona, ali činjenice stoje. Što je to bolesno u našoj glavi što nas tjera da se petljamo u tuđi život i oblikujemo ga na način na koji smo uvijek htjeli oblikovati vlastiti, a za to nikad nismo imali muda? Kakav je to glupi poriv da vlastite frustracije, umjesto kolačinom zločestih aliena i trolova, rješavamo tako da neko simulirano, prilično neinteligentno sintetičko biće tjeramo da za sobom počisti kupaonicu, druži se sa susjedima, ide na posao, štiha vrt i radi još tisuću stvari kojih se sami sablažnjavamo, a negdje u podsvijesti znamo da bismo ih trebali raditi? U kreiranju ove igre ključnu je riječ imala baš psihologija, netko je prljavo iskoristio naše najveće slabosti i na njima jako dobro zaradio. Jedino što nas tješi je činjenica da su *Simsi* igra koje se valjda najbrže zasitimo, što dokazuje i nepregledna količina precizno tempiranih dodataka, pa stoga možemo s olakšanjem reći da taj čudni dio našeg mozga ipak nema potpunu kontrolu. Nema? A tko će igrati *Simse 2*?
Budući da su nove tričarije poput mehaničkog bika i *bubble-blowing* naprave nargiloidnog oblika zapravo bile ono što nas je privuklo da na sat vremena pročačkamo novi expansion (a i to je znalo brzo dosaditi pa je teorija *you've seen one, you've seen them all* često ponukala nas igrače na sustavno ignoriranje igre i njenih nepreglednih proširenja), ekipa nam je sad odlučila servirati još nekoliko novih tričarija i sve to skupa zapakirati u novi engine

"Sve novo: novi engine, novi simsi, novi gadgets... hoće li ovo ikad prestati?!"

with cherry on top, kako bi se opravdala brojka 2 u naslovu. Iako nam se neprestano nameće mišljenje kako netko tu muze već pomuženu kravu, spretni psiholozi dosjetili su se trika koji će sigurno privući dovoljan broj gejmera, omogućivši da se nastavak najprodavanije igre IKAD (ah, malo senzacionalizma, oprostit ćete mi) opet proda u milijunima primjeraka. Naime, naši dragi simsi dobili su deoksiribonukleinsku kiselinu, popularno zvanu DNK ili onako lijepo internacionalno DNA. Što znači da sada možete primijeniti sve ono silno znanje iz biologije koje vam čuči negdje u primozgu (iako se, nevjerojatno, većina ljudi najbolje sjeća onih metilja i trakavica, no nećemo sad o tome). U vašem laboratoriju The Sims – vesela genetika (c) Mataković dogadat će se čuda prirode, tj. simsi će se konačno razvijati od rođenja do smrti, nasljeđujući genetičke osobine od svojih roditelja, a ne od random generiranih informacija. Tako ćete se, dakle, moći pripremiti za ulogu roditelja odgajajući malo derište, kakvo ste i sami bili :) dok ne odraste i tek tada uvidjeti da su sve prijašnje odluke imale itekakvog utjecaja na njegovo oblikovanje kao individue. Sve te DNA, rast i starenje vaših simsa i (znate kak' se ono piše u najavama) potpuno novi, *amazing* 3D okoliš trebali bi vam priuštiti prekrasno i realistično iskustvo, tim više što ćete se sa svojim likovima još intimnije povezivati jerbo su vam sada još sličniji. Nadam se samo da u tu realnost spada i na beskonačno alkoholiziranje i drogiranje u tinejdžerskim danima, inače igra neće moći ponijeti taj epitet, hehe.

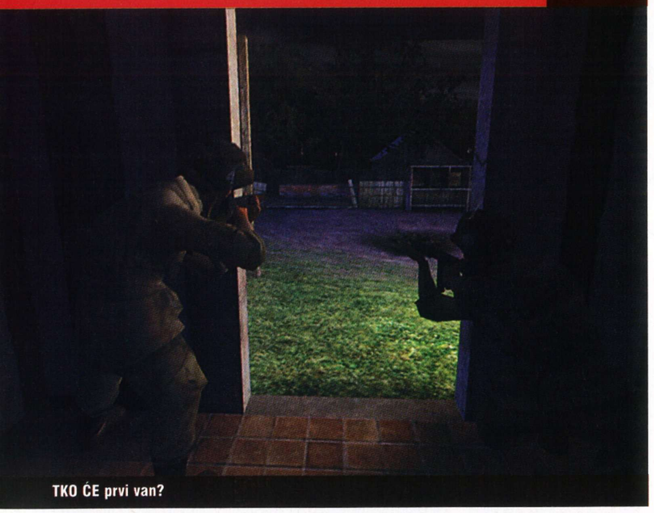
INFOPLUS

Najprodavaniji naslov u 2000., 2001. i 2002. Preveden na 17 jezika. Šest expansiona, od kojih 5 top sellera. Sve skupa 24 milijuna, eeej! 24 000 000 prodanih primjeraka. Pa si vi mislite.

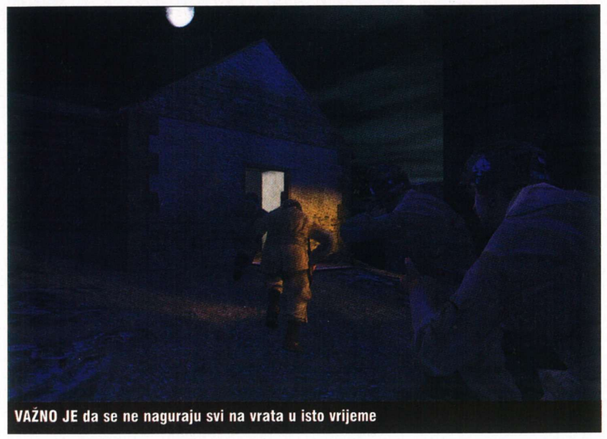
IZDVAJAMO / ŠMINKA

Novi 3D engine stvorit će dinamičniji i "življi" svijet u kojem ćete moći modelirati simse do nevidenih detalja. Gradit ćete im nastambe više od dva kata, vuuu, s hrpom novog namještaja i ostalih trica..

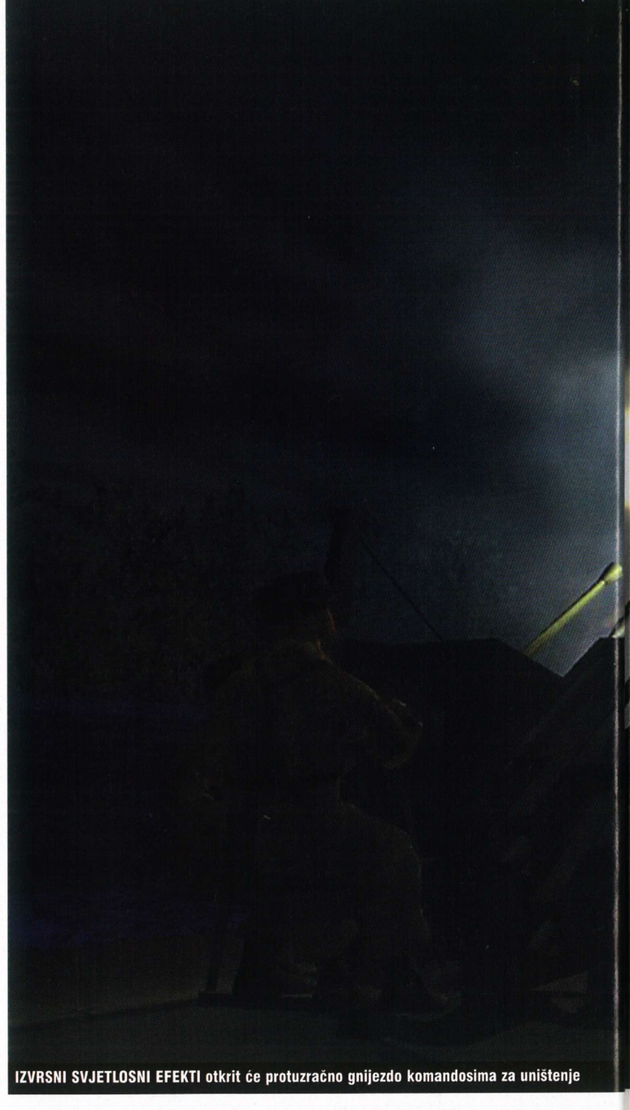
No, krenimo mi dalje... Novost je i takozvani "life score" pokazivač, koji će mjeriti koliko dobro igrate pojedinog simsa, koliko je isti postigao u životu, jer svaka odluka koju donesete u njegovo ime imat će trajne posljedice na ostatak njegova života i kreiranje njegove osobnosti. Morat ćete ponovno proživjeti prve korake, prvu simpatiju, školu, posao, ženidbu (ma tko normalan želi sve to ispočetka?! :). Nitko ništa ne govori, ali čini se da ćete morati i (ponovno) umrijeti. Imajući na umu činjenicu da ćete se sada intimnije povezati sa svojim simsima, baš me zanima kako su riješene takve sitnice kao što je naprimjer smrt. Ako ste ikad igrali *Creatures* i ako vam je koji slučajno umro, sigurno vam nije bilo svejedno. Ja nakon toga više nisam mogla igrati tu igru, a recimo za simsa me baš bolila pipa. Naši "new end improved" simsi sad će bolje reagirati na druge simse i njihov okoliš, čak će razlikovati obitelj, prijatelje i ljubavnike, što im dobro dode, a sve ćete to moći vidjeti na njihovim vrlo ekspresivnim pokretima i mimici te, po prvi put, na animaciji lica. Naravno, djeca sliče roditeljima, i fizički i u ponašanju, kako stare, mijenjaju se i rastu, a i stvari poput lijenosti ili fizičke aktivnosti također utječu na njihovo fizičko – pretilo ili fit – stanje. Nadam se samo da simsi neće nikad progovoriti, jer ono mumljanje mi je bilo baš zabavno, skupa s onim oblačićima u kojima su bile izražene teme razgovora i osjećaji. I dok čekamo nastavak *Sims* sapunice, pokušat ćemo se malo uključiti i u vlastiti, stvarni život. Daj vamo taj *Quake/Tekken/-Arcanum/Deer Hunter...*!! □



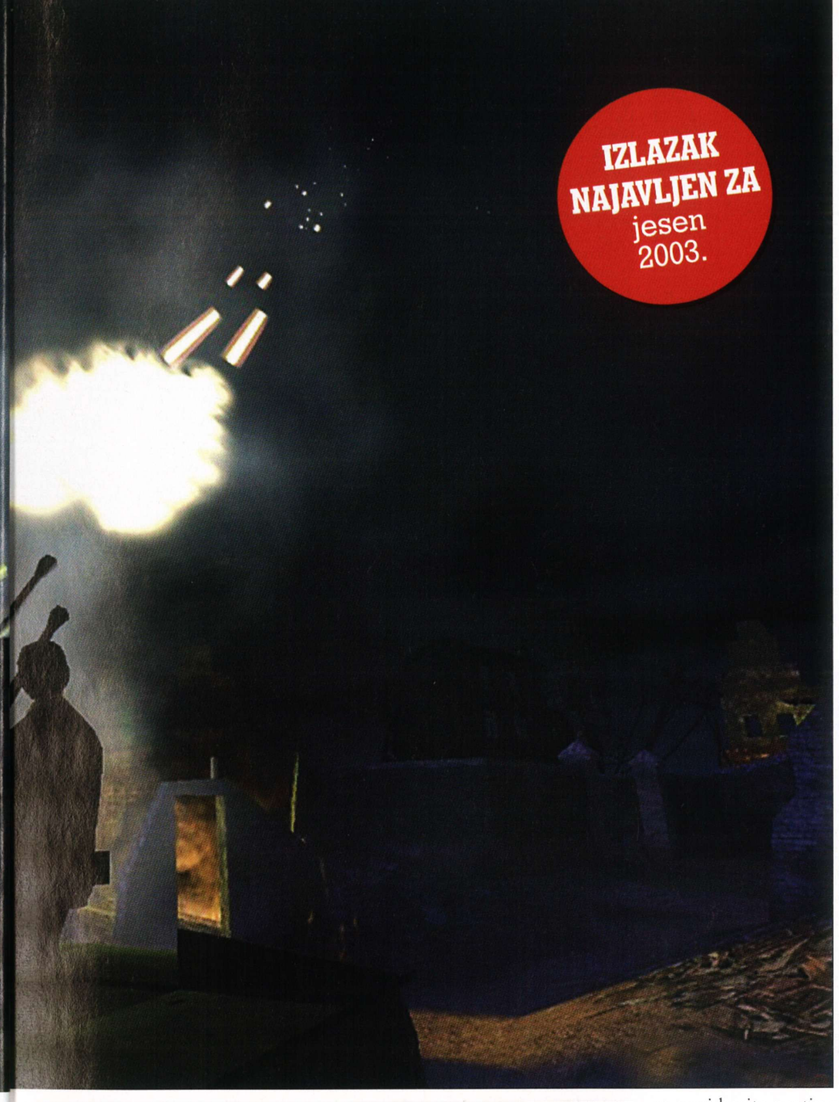
TKO ĆE prvi van?



VAŽNO JE da se ne naguraju svi na vrata u isto vrijeme



IZVRSNI SVJETLOSNI EFEKTI otkrit će protuzračno gnijezdo komandosima za uništenje



NI ŽIVOTINJE nisu pošteđene ratnih stradanja

UŽAS bitke kod Staljingrada

POKRIVANJE VATROM dok se ostatak jedinice kreće

Suborci su u ratu najvažniji

CALL OF DUTY

INFOBOX

PROIZVOĐAČ / **Infinity Ward** ■ IZDAVAČ / **Activision** ■ ŽANR / **FPS** ■ **www.callofdutygame.com**

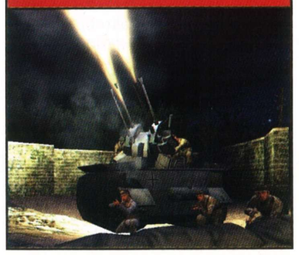
U ratu pate svi. I prijatelji i neprijatelji »

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

Baš kad smo pomislili da su proizvođači i izdavači odustali od tematike Drugog svjetskog rata jer je o tom razdoblju već sve rečeno, Activision je najavio svoju *Call Of Duty* seriju igara posvećenih upravo ratovima, počam od Drugog svjetskog pa do najnovijih. Doduše, još nije poznato o kojim će točno biti riječ jer još nije izašao ni prvi naslov, ali za pretpostaviti je da će biti prikazani veći sukobi u kojima su sudjelovali Amerikanci.
Zahvaljujući njihovoj agresivnoj vanjskoj politici, kreatorima igara neće manjkati inspiracije.
Prvi naslov koji će obrađivati temu Drugog svjetskog rata trebao bi se naći u prodaji tijekom jeseni, točan datum još nije poznat.
Izdavač se posebno ponosi novom praksom po kojoj Amerikanci neće biti glavni i jedini zaslužni za pobjedu nad nacistima. Kako sami kažu, velike i važne ratove ne dobivaju pojedinci, odnosno jedna zemlja, nego više nacija koje se bore zajedno. Stoga će i ovaj naslov temeljiti na zajedništvu. Za početak, moći ćete birati koje će nacionalnosti biti vojnik kojeg ćete koristiti kao svoj alter ego u igri. I to, naravno, između američkih padobranaca, britanskih komandosa ili pak ruskih pješaka. O izboru nacionalnosti ovise i vrste misija, ali i bojište na kojem ćete se boriti. Igra će pokrivati sukob na europskom bojištu.

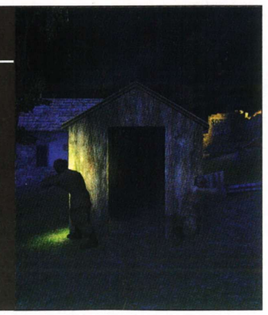
INFOPLUS

INFINITY WARD - Ovaj developerski tim osnovan je samo da bi razvijao *Call Of Duty* naslove. Riječ je o 22 člana koji su prije sudjelovali na razvoju *Medal Of Honor* igara, što im je dalo potrebno iskustvo da bi kvalitetno obavili svoj posao ovdje.



IZDVAJAMO / AI

Vojnici s kojima ćete se boriti, navodno, bi trebali imati imena i biti vrlo različiti. Svaki će imati svoju funkciju unutar vaše jedinice, koju će upravo on najbolje obavljati i svaki će gubitak biti težak. Reakcije vaših suboraca na kaos rata neće nužno biti robotske i prema obuci. Vojnici će se možda kojiput i prestrašiti i neće izvršiti svoju dužnost zbog prevelikog rizika za vlastiti život, što se može pokazati korisnijim negoli blesavi botovi koji trče kamo im se kaže bez obzira na kišu metaka koja će ih dočekati.



Osim borbe kao pješak, bit će tu tenkovskih sukoba, skokova padobranom, vožnje različitih vozila. Activision nije bio određen u vezi te činjenice, ali čini se da nećete biti vezani za jednog individualnog vojnika. Za pretpostaviti je da ćete skakati iz lika u lik kao u originalnom *Operation Flashpointu*.
Posebna će pozornost biti posvećena povijesnoj točnosti. Nadamo se da će američki developeri uspjeti u tome jer se prečesto događalo da su američki vojnici prikazani u ulogama koje su obavili britanski komandosi ili čak Poljaci u britanskim redovima. Takvi slučajevi karakteristični su za cijeli svijet zabave, pogotovo filmove. Europskim nacijama koje su također veliki potrošači zabavnog softvera ne valja servirati gluposti jer bi naslov mogao loše proći u prodaji. Američko tržište će ionako sve prihvatiti, glavno da
postoje Amerikanci koji pucaju po lošim momcima. Osim povijesne točnosti, na snazi je i tehnička točnost. Dakle, oružja koja će biti na raspolaganju igraču bit će vjerna preslika oružja koja su postojala u tom vremenu. Nema *gatling* topova i sličnih gluposti. Realisti će napokon doći na svoje.
Medal Of Honor je, bez obzira na svoju linearnost, pružio dosta dobar osjećaj suradnje sa suborcima. Doista se niste osjećali kao da se sami borite protiv nacističkog ratnog stroja. *Call Of Duty* želi ići korak dalje i na zajedništvu u borbi te odličnim AI-om suboraca i neprijatelja želi postići najbolju moguću atmosferu bojnog polja što smo je ikad vidjeli. Iskrcavanja u *Spašavanju vojnika Ryana* trebala bi biti ništa u odnosu na doživljaj koji ćete proživljavati igrajući ovu igru. Moćni strojevi u kombinaciji s dobrim programerima trebali bi rezultirati velikim bojnim poljima na kojima će se boriti brojni vojnici, a ne uskim

“Brza akcija i detaljna grafika u kombinaciji s velikim povijesnim bitkama trebali bi pružiti igraču vrhunski igraći doživljaj”

hodnicima gdje ćete sami nalijatati na pojedince. Jedinice će se koordinirano pomicati, a vi ćete morati biti dio tima ili nećete dugo preživjeti. Taktike koje će koristiti odgovaraju taktikama koje su prakticirale spomenute vojske.
Osim dobro koordiniranog pješaštva, u igri će se pojavljivati i svi drugi vidovi vojnog stroja. Zrakoplovi će zujati nebom iznad vas izbacujući svoj smrtonosni teret, tenkovi će surađivati s jedinicama pješaštva da bi lakše premostili borbene prepreke, a protuzračna obrana i raketni bacači pokušat će onemogućiti i jedne i druge. Kaos rata nikad neće biti stvarniji.
Za pokretanje cijelog ratnog kaosa bit će zaslužan intenzivno modificiran Quake 3/Wolfenstein engine, što vam se možda čini pomalo zastarjelim jer su njime pokretani neki naslovi od prije nekoliko godina, ali iz Activisiona nas uvjeravaju da će modifikacije biti toliko opsežne da ga nećemo ni prepoznati. Zašto onda nisu razvili svoj engine ako su spremni na toliki posao, ili kupili neki noviji ako su u stisci s vremenom? Kako bilo da bilo, *screenshotovi* nam daju do znanja da su modifikacije doista opsežne, a nama ostaje samo da pričekamo izlazak igre. Pa ako *gameplay* bude izvrstan, spremni smo i tolerirati nešto slabiji grafički doživljaj. ■

MA, jel' to Warcraft 3?

MAŠTOVITA uporaba boja

AJMO MI KROZ MOČVARU da malo nožice splahnemo

IZLAZAK NAJAVLJEN ZA kraj 2003.

BORBA dobrih i zločestih

PRIMJEĆUJETE LI da su tereni još uvijek prilično pusti?

SVE PRŠTI od efekata

MMORPG na RTS način

LORDS OF EVERQUEST

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Rapid Eye Entertainment** ■ IZDAVAČ / **Sony Online Entertainment** ■ ŽANR / **RTS** ■ **www.lordsofeverquest.com/**

Ogre ratnik po hrvatskim mjerilima. Bacite oko kako mu je samo fino raspoređena težina, pravi borac

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

Poznata je stvar da autorima igara polako ponestaje ideja, što, dakako, nije za osudu jer priznat ćete i sami otkako postoji supkultura igranja sve su teme, od postanka ljudskog roda pa sve do daleke i nepoznate budućnosti, prežvakane već po nekoliko puta. Stoga nimalo ne čudi što se gotovo sav napredak temelji na rapidnom iznalaženju novih tehnologija vezanih uz sam hardver, tako da se sve igre, uz neke sitne iznimke, uglavnom hvale 3D terenima, particle efektima, sjenčanjima u stvarnom vremenu i ostalim grafičkim novotarijama. A što je sa samom idejom? Ona se vrti u začaranom krugu iz kojeg nema izlaza. Nakon ovakvog uvoda možda ste očekivali neku frapantnu najavu igre koja će donijeti inovacije u priči i *gameplayu*, no brzinski pogled na *Lords of EverQuest* otkriva da se situacija neće drastično promijeniti, ali valja ipak priznati da nas potkraj godine očekuje prilično zanimljiv RTS, i to na razini *Warcrafta 3*, ako ne i bolji.

Lords of EverQuest se temelji na svijetu *EverQuesta*, MMORPG-a koji je prilično popularan u svijetu, dok je u nas pak takav tip igara još uvijek zapostavljen, i to iz financijskih razloga. Sama priča je prilično dugačka, no ne bih ulazio u detalje niti spominjao maštovita imena likova i zemalja koje obuhvaća jer će oni koje takve sitnice zanimaju ionako u web browsere upisati adresu koju navodimo u Infu. Ukratko, *orci* i *ogre* nisu oduvijek bili nakupina mišića bez imalo mozga nego su raspolagali istim, ako ne i većim znanjem magije te racionalno sagledali situaciju prije nego što bi se upustili u borbu. Takvo je stanje vladalo sve dok jedan frik/mag nije preuzeo vlast i pokušao osvojiti teritorije pod kontrolom ljudi i "dobrih" bogova. Nakon mnogih bitaka, *dark side* gubi, a *orci* i njihova bliža/daljnja rodbina bivaju ograničeni pameću i magijom. Sve bi to bilo krasno i vjerojatno se nikad ne bi ponovilo da prije progonstva loši momci nisu ukrali neke magične artefakte i *scrollove*, skrivši ih na neka tajna podzemna mjesta, gdje će čekati neko drugo vrijeme da budu otkriveni. Kad su spomenuti predmeti i borbe koje su se vodile već prešli u legende i mitove, *dark elfovi* sa šest drugih rasa osnivaju savezništvo koje će mnogo toga promijeniti u ljudskoj (virtualnoj) povijesti.

Nakon ove očaravajuće priče u kojoj zlo napada dobro, *Lords of EverQuest* nas vodi u tri nabrijane kampanje koje bi nam u *single playeru* trebale uzeti čak 70-ak sati. Prilično impresivno, no nadam se da neće ispasti samo suhoparni klon *Warcrafta 3*, mada se prema nekim pokazateljima čini da nije daleko od toga. Uvođenje lordova koji opako smrde na heroje iz

"Autori ovu igru već sada nazivaju 'novim kraljem' RTS-ova"

spomenutog naslova samo je jedna od naznaka, a ako pogledate *screenshotove*, ni grafika se drastično ne razlikuje. Naravno, još je rano za takve smjele zaključke, no poznato je da ćemo lordove moći prilagoditi svojim naumima, što god to značilo, da će sve jedinice skupljati iskustvo i napredovati po nivoima, a svaka kampanja nuditi potpuno drugačiji pristup strategijama. Ni magija nije izostavljena pa će tako jedinice namijenjene za tu vrstu borbe/obrane imati na raspolaganju stotine moći i predmeta kako bi poduprle svoje trupe. Na koji će ih način koristiti, o kojima je točno riječ, hoće li biti naglih obrata priče, formacija, tajnih nivoa, *random questova*, koji su hardverski zahtjevi... zasad je, nažalost, još uvijek nepoznato, no sudeći po ushitu koji je zavladao nakon prezentacije *Lords of EverQuesta*, više bismo trebali doznati vrlo skoro, a tada, dakako, očekujte i iscrpnu najavu na stranicama ovog časopisa. ■

IZDVAJAMO / MOGU LI PROTIV SVOG SUSJEDA PERE?

Odgovor na to pitanje je potvrdan. Koliko se god trenutačno reklamna kampanja *Lords of EverQuesta* orijentirala na *single player* kampanje kao primarni oblik zabave, uvrštavanje *mutiplayera* s najviše 12 igrača na popis *featuresa* više je nego dovoljno da počnemo maštati o satima zabave koje ćemo provesti u mitskim ratovima protiv nekih nepoznatih/poznatih igrača. Premda se nigdje ne spominje, imam *filing* da će se iskoristiti postojeći *EverQuestov* net code, dakako uz dodatno poliranje i prilagođavanje RTS stilu igre. Naime, budući da je mogao prožvakati kompletni svijet jednog masivnog *online multiplayer* RPG-a, nekako mi je teško povjerovati da će ga samo tako odbaciti i početi programirati novu stvar.

ISTURENA karaula br.2

HMMM... Tulum?

"Htjeli biste dvostruke sablje i ati dvjema oštricama istodobno? Strpite se još samo malo!"

JEDI KNIGHT 3 JEDI ACADEMY

"Pomalo strahujemo od toga što se igra paralelno radi i za Xbox"

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

Prvo se pojavio *Dark Forces*... Od kojeg smo pali na dupe zato što nam je prvi put bilo omogućeno da doslovce budemo dio veličanstvenog Star Wars svijeta i iz prvoga lica napucavamo uglačane *stormtroopere*. No, kako je to bilo davno i kako je igra radila u Doomu 1, nije bilo sablje. Potom je došao *Dark Forces 2* iliti *Jedy Knight* i donio nam prokletu sablju. Kojom smo mahali. Divljački. Dok nismo završili igru do kraja i gladno zavapili "još". Samo da još jednom čujemo taj milozvučni huummm treperenja laserskog mača. A onda je dojahao *Mysteris of Syth* iliti igra koja ni sama nije znala je li tek službena ekspanzija ili pak čistokrvni nastavak. Nakon nje, doletio je (postaje zamorno, zar ne?) *Jedi Knight 2* ili *Jedi Outcast*. I donio nam sablju. Opet. Samo što se ovaj put oko nje ispredao i cijeli jedan mit! Osim sablje, počastio nas je i nevjerojatno spetljanim nivoima, zbog čega su ga mnogi poslali u... A uskoro nam stiže (aaaaaaaarrgh) *Jedi Knight 3* iliti *Jedi Academy*...

KREIRANJE LIKOVA?

Gorevideni problemi u nomenklaturi sasvim su razumljivi; serijal koji ispljune toliko nastavaka i *spinoffa* jednostavno mora patiti od nazivnog 'spetljavitisa' i u najmanju ruku mora biti zamoran. No, kako je ovdje ipak riječ o SW-u, zamoru nema mjesta jer će SW fanovi, pa čak i oni koji su to tek djelomice, bez obzira na kritike, najave i recenzije, pokupovati sve što nosi Star Wars etiketu. No, da stvari ne idu uvijek glatko, dokazuje prošli nastavak, koji je, kao što smo spomenuli, imao toliko spetljane nivoe da je u pojedinim trenutcima izgledao poput kakve avanture. Osim toga, iako je predstavljao najveći grafičko-tehnološki bum u cijelom serijalu, na neoprostiv način je izbacio kombiniranje između svima poznatih i prilično opečnih strana Sile. Više nismo mogli postati tamni gospodar nego nam je moralno-politička sudbina bila zacrtana od početka do kraja. No, kao što ćete uskoro čuti, novi nastavak bi se barem djelomice trebao temeljiti na inputima igračke zajednice koja je zbog tih propusta najviše i propatila. A zašto se igra zove *Jedi Academy*? Zato što je osnova radnje treniranje mladih jedija početnika koji svoju obuku počinju upravo na spomenutoj akademiji na Yavinu 4. Da, upravo u onoj školici koja pripada Lukeu Skywalkeru, a imali ste je priliku posjetiti u prošlom nastavku. Ne, nećete se više predstavljati kao Kyle Katarn, jer je on svoje obavio i s njim je gotovo. Pristup će ovaj put biti malo RPG-aškiji, i to tako da ćete na početku igre SAMI kreirati svoj lik izabravši mu rasu, spol, određene početne atribute pa čak i boju kose i obleku! Tako ćete npr. birati između čovjeka, Rodiana, Twileka i slično... Iako će taj odabir imati ponajprije kozmetički učinak, bit će dobrodošao stilski element jer će se igra i ovaj put odigravati iz prvog ili trećeg lica. No nemojte misliti da će *Jedi Knight 3* biti ispunjen tek virtualnim borbama i da će se sve vrtjeti isključivo oko spomenute akademije, jer neće. Naime, ondje ćete odigrati tek nekoliko uvodnih nivoa, da biste poslije nastavili svoje treninge na terenu. Svakom poznavatelju SW-a to je sasvim jasno; mladi jediji uče u praksi i uvijek su pod budnim okom starijeg i iskusnog jedi-mentora, što nam je uostalom pokazala i odvratna *Epizoda 1* i prekrasna *Epizoda 2*. Autori tako najavljuju da će u novom nastavku biti još više lokacija nego u *JK2*, da će svaka imati svoj grafičko-arhitektonski stil, te da bi sve skupa trebalo biti još veće! Inače, priča će se zapetljati kad se pojavi zasad još nedefinara skupina otpadnika koja će ugroziti galaktički mir. I tko će drugi u spašavanje poznatoga svemira nego vi, mladi jedi...

OPTIMIZIRANE SABLJE!

Da bi igra bila što zanimljivija, autori obećaju da će u nju unijeti i određenu dozu nelinearnosti, o kojoj se, doduše, još uvijek ne zna mnogo. No, čini se da će se temeljiti na mogućnosti izbora u redoslijedu odigravanja pojedinih misija, što znači da biste, zapnete li u jednoj, istu mogli odložiti za poslije kako biste se prije toga nabildali u drugoj. Znači li to onda da se iz prvog 'cuga' možda neće vidjeti sve misije i lokacije, nego biste igru, da biste ih vidjeli, morali odigrati više puta, još ne znamo, ali se iskreno nadamo da je tako. *Replayabilnost* je oduvijek bio slabašan motiv u pucačinama iz

INFOBOX

- Jedi Knight 3: Jedi Academy
- PROIZVOĐAČ **Raven software**
- IZDAVAČ **Lucas Arts**
- ŽANR **FPS**
- IZLAZI **ujesen**

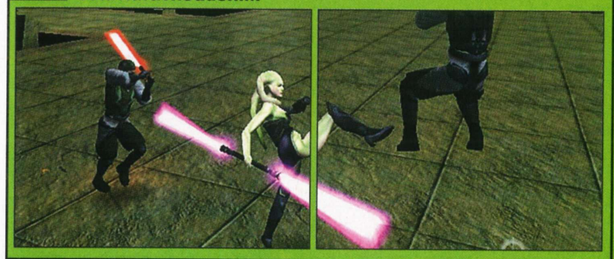
www.ravensoft.com

RAVEN SOFTWARE

RAVEN SOFTWARE
Legendarni tim koji svoje početke bilježi negdje s *Hexenom*, da bi se poslije specijalizirao baš u FPS-u. U novije vrijeme, vlasnici su licencije za SW univerzum koji dostojno pretvaraju u računalne igre. Jedna od najkvalitetnijih i najstabilnijih developerskih skupina u povijesti PC-igranja. Svaka im čast...

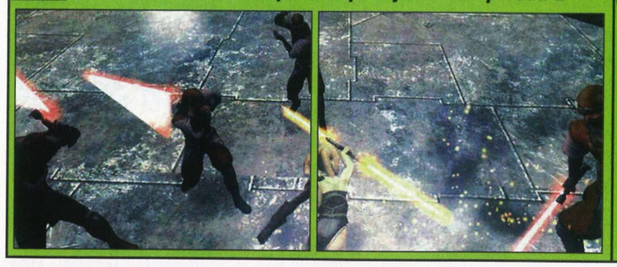
4 RAZLOGA ZA VITLANJE SVJETLOSNOM SABLJOM

1. **DVOSTRUKA SABLJA** "a la Darth Maul" nikoga neće ostavitiravnodušnim



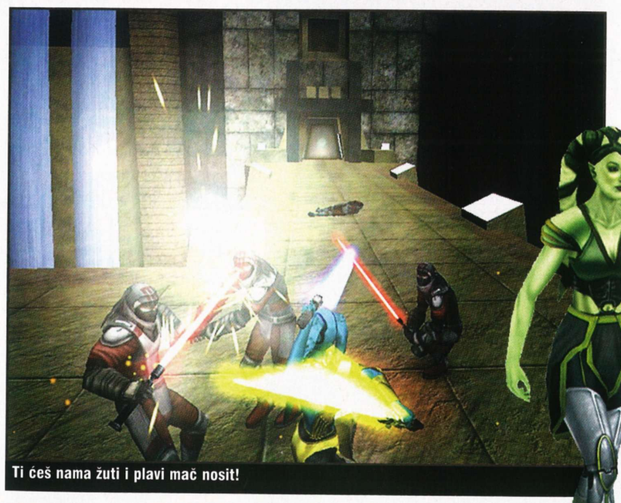
3. **TU JE I RANCOR** kojeg jednostavno morate rasjeći popola

2. **MASOVNE BORBE** će pomalo podsjećati na *Epizodu 2*



4. **STAR WARS LOGO** bez kojeg ne možete zamisliti život

Mirko dekorater interijera sa svojom laserskom libelom



Ti češ nama žuti i plavi mač nosit!

IZDVAJAMO / Rancor

Pamtite li Rancora? To petometarsko đubre iz *Povratka jedija* koje je palo pod naletom bijesa mladog Skywalkera i uzrokovalo plač jedinog mu trenera? E pa strepite, jer ćete se u novom nastavku susresti upravo s njim. Dobro, kako je spomenuti poginuo, vjerojatno je riječ o njegovom bratu, prastricu ili tetku iz drugog koljena, no beštija je ista. Inače, naš Ranko neće biti jedina mrcina u igri - očekuje se još barem nekoliko sličnih golijata. Autori su razmišljali da ga stave još u prošli nastavak, ali im zbog nekih scenaristično-tehničkih problema to nije pošlo za rukom, ali kao kuriozitet izdvajamo to da smo ga već imali prilike ubiti u *Misterijama Sitha*! Jedino se pitamo koja će to Sila ovaj put biti potrebna da ga se smakne?!

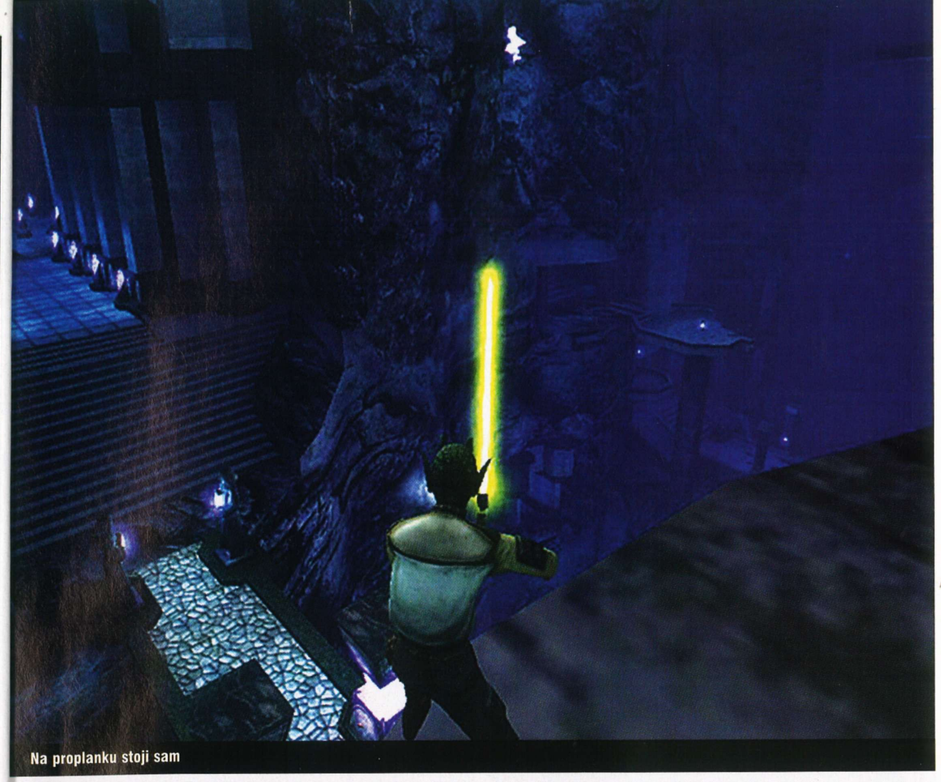
Primijetili ste da su na svakoj slici mačevi?

prvog lica pa bi možda novi *Jedi* barem u tom pogledu mogao dobro kotirati. U svakom slučaju, čini se da se odustalo od zamornih glavolomki, što znači da bi igra trebala biti dinamičnija, jednostavnija, brža. Dakako da će najveći naglasak biti upravo na čistoj akciji jer je, za razliku od originala, sablja dostupna od samog početka! Da, da, da, više nema zamornog dvosatnog probijanja kroz dosadne nivoe uz upotrebu obične puške nego će vam vaš vjerni mač biti pratilac od samog početka. No nisu izbačena ni stara oružja pa će tako s nama i dalje biti dobra stara stoormtroopers-ka puška, wookie samostrel, standardni pištolj, termalne granate i ostale divote po kojima je uostalom SW univerzum i poznat. No kako rekoh, sablja je tu od samog početka, a što je najbolje, konačno ju je moguće *customizirati* i u samom *single playu*! Tako vam više neće biti potrebni *patchevi* i *modovi* da biste joj promijenili boju oštrice ili drške, već će ti štosovi zapravo biti inkorporirani elementi igrivosti. Osim toga, u kasnijim ćete nivoima doći u posjed dvostruke mrcine kakvom je vitlao (prerano i nesretno preminuli) Darth Maul, što je senzacija samo po sebi. Da ne govorimo o tome da će dvostruke špice jače i učinkovitije sjeći oko sebe, iz čega se lijepo vidi da nije riječ samo o kozmetičkim kerefekama, te da će čak, da bi se nastavila tradicija iz *Epizode 2*, biti moguće vitlati dvjema sabljama istodobno, što će samo dodatno zakomplicirati borbu, to jest oplemeniti je. Način klanja je ostao uglavnom isti, s tim da je dodano više

"Borba svjetlosnim sabljama u ovom bi nastavku trebala biti dovedena do savršenstva"

stanceova i dodatnih poteza, što bi igru trebalo još više približiti borilačkim klasicima poput *DOA* ili *Tekkena 3*. Sami autori čak kažu da se i mahnitim klikanjem miša mogu postići neki rezultati, ali ako točno

« Zanimljiva zurka. Zanimljivo uopće



Na proplanku stoji sam

Odi na...

znate što radite i pravilno koristitite *comboe*, blokade i slično, sjat ćete, dakako, neusporedivo veću štetu i smrt!

GHOUL 2 I ARIOCHE

Osim zamahivanja, vaši će likovi moći šutirati nogama i šakama, što stvarno dovoljno govori, no najljepši dodatak vašim mačevalačkim orkestracijama bit će svakako upotreba Sile! Sasvim je razumljivo da je većina "magija" preuzeta iz prijašnjih nastavaka, ali će biti i hrpa novih, pa se tako sve skupa najavljuju čak 44 (četrdeset i četiri!) tipa Sile. Također, skupljajući iskustvo, ponovno ćete dijeliti bodove na tamne ili svijetle aspekte sveprisutne energije, i tako se praksati u pojedinim vještinama koje će vas odvesti u jednu ili drugu krajnost. Što je posebno slatko, Sila će se moći koristiti istodobno sa sabljom pa očekujte fore poput korištenja *force pulla* na vlastiti mač kombiniranog udaranjem laserskom oštricom uz dodatno napadanje *force lightningom* za dvostruki učinak! Uza sve spomenuto, uživat ćemo i u sporadičnoj upotrebi različitih prometala, a najviše od svega obradovalo bi nas vozikanje u imperijskom AT-ST-u... Inače, igra će i dalje biti nakrcana najrazličitijim SW specifikusima poput svima poznatih likova, rasa, vozila, lokacija i sličnih referenci. Po nekim informacijama, razmišljalo se o stvaranju nekih novih motiva, no ipak je prevladao zdrav razum pa je gotovo sva zamisliva SW ikonografija preuzeta iz filma. Tako ćemo još jednom guštati u poznatim efektima prepoznavanja (Tatooine, Jawa sand crawler...) popraćenim histeričnim izljevima poput "Znam ga, znam ga, vidio sam ga na dvije mikrosekunde u pretposljednjem kadru prvog čina Epizode X. Šmrc, pa kako bih ga mogao zaboraviti..." Inače, sve te krasote pokretat će pomalo zastarjeli Quake 3, što je, s obzirom na to da Raven istodobno radi i na *Quakeu 4*, pomalo čudno. Kako će se spomenuti engine snaći u današnjem vremenu i neće li djelovati pomalo slabašno? Ne bi trebao, zato što je dodatno optimiziran pa je tako između ostalog u njega nagurana i jedna komponenta koja je bila sastavni dio *SOFA2*. Riječ je o kodu pod nazivom Arioche, odgovornom za kreaciju terena, a ako se sjetimo onih prekrasnih džungli iz spomenute pucačine, možemo si samo zamisliti kako će sve izgledati u novom *Jedi Knightu*. Također, optimiziran je i sustav animacije i modeliranja GHOUL2 pa će tako likovi, osim dodatnih poligona, obilovati i gladim te uvjerljivijim pokretima, što će im, s obzirom na proširenu paletu poteza i činjenicu da će ih ovaj put istodobno biti više na ekranu, itekako trebati. Isto tako, dok su u *JK2* likovi bili sastavljeni od desetak tisuća poligona, ovdje će se ta brojka popeti na dvadesetak. Prema tome, iako nas grafika neće iznenaditi nekim neviđenim štosovima, još će jednom poslužiti za dostojno repliciranje djelića SW svijeta. Uostalom, nemojmo zaboraviti da se igra paralelno radi i za Xbox, tako da ne možemo očekivati ultranajmodernije vizualije koje dotična konzola možda ne bi mogla progutati. Eto, to je uglavnom sve što se zasad zna o novom *Jedi Knightu*, pa bi svatko normalan uz dostupne informacije i malo ekstrapolacije mogao zaključiti da je pred nama još jedan hit. Hoće li nas oboriti s nogu ili ne, nije ni bitno, sve dok nam pruža barem još malo konkretnog i solidnog druženja sa sabljom. Da, kao i uvijek, *may the force be with you*... ■

IGRAT ĆETE JER...

- **ste SW fan**
- **još uvijek žalite za Darth Maulom**
- **prezirete *Epizodu1***

Oduvijek ste mi bili mrski

Ljudi, pa dajte jedan po jedan!

Ružni predak nečeg ružnog i živi u pijesku

K meni, maču moj, i neka Sila bude uz mene

INFOPLUS / Guest Stars

Trend pojavljivanja sada već mitoloških zvijezda iz Star Wars svijeta se nastavlja. Sigurno još pamtite Lukea Skywalkera iz *Jedi Outcasta* koji, iako je sličio na samog sebe (u mlađim danima), nije progovorio originalnim glasom. No, zato je Lando Calrissian bio pljunuti on, zato što je osim lika u pitanju bio i originalni glas legendarnog Billyja Dee Williamsa. Sasvim je sigurno da će i u *trojci* biti nekoliko *homagea* sličnim facama, no jedini je problem što se ne zna kojim! Naime, autori takve informacije drže za *spoilere* i do samog ih kraja čuvaju u najstrožoj tajnosti. Ostaje nam samo da nagađamo i da ih proklinjemo...

INFOBOX

SILENT HILL 3

- PROIZVOĐAČ
  Konami
- IZDAVAČ
  Konami
- ŽANR
  survival-horor
- IZLAZI
  najesen

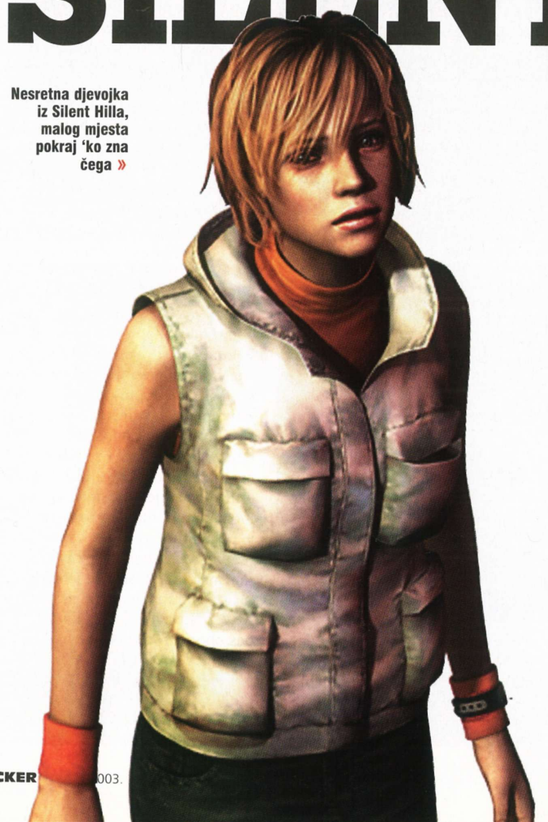
www.konami-europe.com

KONAMI - Tvrtku poznatu po *Silent Hill*, *Metal Gear Solid*, *ZOE*, *ISS* i *Dance Dance* serijalima ne treba posebno predstavljati. Ne samo da su odgovorni za neke od najboljih konzolaških igara uopće, nego ih odnedavno, zahvaljujući svom novootvorenom europskom studiju, prenose i na PC. Kako zasad stvari stoje, do kraja godine izići će *ISS* i *Silent Hill 3* – dvije igre koje su na PS2 konzoli doživjele brojne pohvale.

ECI, PECI, sasijeci

Ovaj put uzimam VHS kameru

SILENT HILL 3

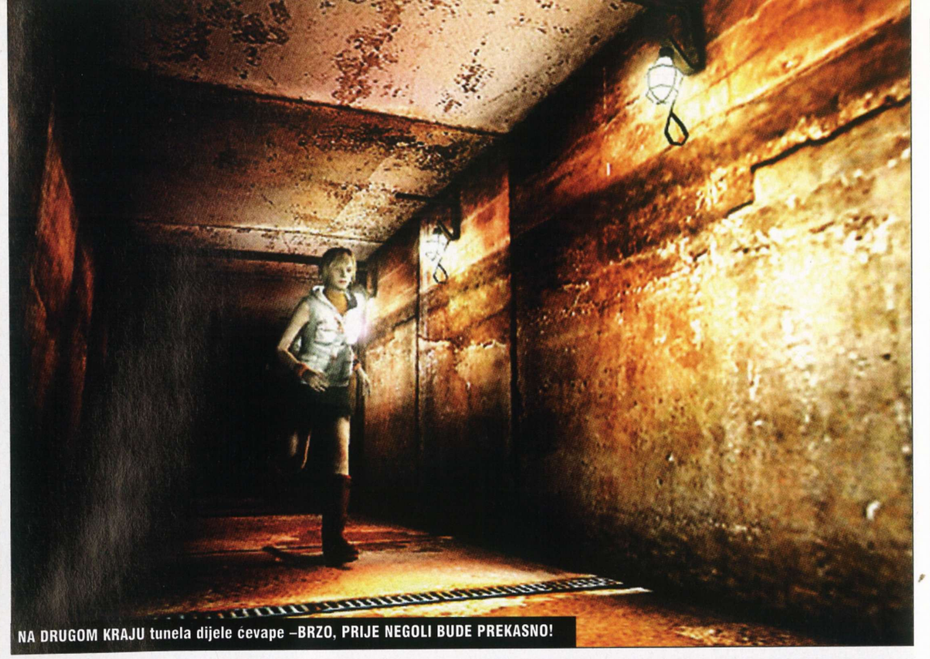


Nesretna djevojka iz Silent Hilla, malog mjesta pokraj 'ko zna čega »

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

Bizarne kreature, onakve kakve jesu, oduvijek su golicale maštu tvoraca *Silent Hill* serijala. Štoviše, da ih se koristi u sudskoj raspravi, vjerojatno bi poslužile kao krajnji i neoboriv argument da se cijeli razvojni tim strpa u ludnicu. No, kako se čini, dosad to nikome, osim nama, nije palo na pamet pa je tako spomenuta ekipa upravo u vrijeme pisanja ovoga članka završila svoj rad na PS2 inačici trećeg nastavka. Kako to izgleda? Pa, sudeći po press kitovima i ekskluzivnim slikama, vrlo bi se lako moglo zaključiti da i treći *Silent Hill* nastavlja, ni manje ni više, nego u istom smjeru kao i prijašnja dva nastavka. A to otprilike znači sljedeće: gotovo je sve u mraku, ono što nije zatrpano je smećem, prašinom, korozijom i zgrušanom krvlju. Zvuči kao vaše iduće turističko odredište. Kaštel Mrnjačevići? Čekajte da čujete ostatak. Za razliku od maglom zaogrnutih predgrađa u prva dva nastavka, ovdje se sve odvija u paralelnom svijetu koji se od onog nam poznatog razlikuje po broju čudovišta i gotovo svugdje prisutnoj koroziji. A glavni lik? Opet neki kronični alkos ili isfrustrirani otac? Ne. Svi latentni ljubitelji orijentalnih SM lolita uživat će gledajući panično trčkaranje protagonistice Heather koja, ni kriva ni dužna, u jednome trenutku shvati da njezin omiljeni shopping centar nije kao što je bio (čitaj: prije pet minuta). Naime, 'stvarni' svijet u kojem se nalazi počne se iznenada, bez nekog vidljivog razloga, prebacivati u svima nam poznati bizarni košmar u kojem se, sjećate se, u prošlom nastavku našao James. Naoružana samo minijaturnim nožem i džepnom svjetiljkom, njezina je zadaća pokušati pobjeći odande, pa možda čak i razotkriti tajnu koja stoji iza svih bizarnih događaja u kojima se zatekla. Što se atmosfere tiče, ona je potpuno ista kao i u prijašnjim nastavcima.

Dakle, ako ste ikad zaigrati *Silent Hill*, vjerojatno ste zamijetili da je riječ o jednoj vrlo uznemirujućoj igri. I to zahvaljujući ponajprije elementima koji su isključivo u funkciji podizanja razine napetosti: od *soundtracka* napravljenog da prestravljuje igrače preko okružja u kojem mislite da vas iza svakog "idućeg ugla" čeka nešto veliko i ružno pa sve do sveukupnog *puzzle* sustava prepričavanja radnje koji više toga ostavlja za zaključivanje nego što izravno prikazuje. Koristeći primijenjeni recept, Konami planira treći nastavak pretvoriti u nešto daleko bizarnije i strašnije negoli su to bili *Silent Hill 1* i *2*. Koristeći poboljšani grafički prikaz (koji sada izgleda bolje nego u bilo kojem survival-horroru dosad), uvrnuti svijet kroz koji se probijate dočaran je u visokoj razini detalja. Dodamo li tome realističnu projekciju svjetla koja se najlakše prepoznaje prilikom korište-



NA DRUGOM KRAJU tunela dijele ćevape –BRZO, PRIJE NEGOLI BUDE PREKASNO!

PREKASNO Marko na Kosovo stiže...

Možda padne ako ga lupim knjigom po glavi

MUČKI sleđa. Sramota za cio muški rod

IZDVAJAMO

VIŠE AKCIJE?

Prema uvodnome dijelu igre (koju smo imali priliku zaigrati na Playstationu 2), *Silent Hill 3* bit će za nijansu više okrenut akciji nego drugi nastavak. Naime, umjesto polaganog uvođenja u mračnu atmosferu igre, odmah ćete se naći u središtu akcije sukobljavajući se s protivnicima već na samom početku, naknadno otkrivajući elemente priče. Novi koncept ili kompletno rekoncipiranje? Saznat ćemo uskoro.

"Ako stvari budu upola dobre kao što pričaju, *Silent Hill 3* bit će jedna od igara koje će obilježiti jesen"

nja svima nam poznate džepne žaruljice, teško je povjerovati da željeni *suspens* efekt neće biti postignut. Što se dizajna kreatura tiče, iskreno, bilo nam je teško povjerovati da je moguće napraviti stvorenja čudnija od onih u *dvojci*. No, eto – Japanci kao Japanci, uspjeli su još jednom, tako da bizarnosti ni u ovom nastavku neće manjkati. Budući da vam ne želimo pokvariti užitak igranja, reći ćemo samo da je poznato "trzanje" *a la* ono u Toolovim videospotovima prisutno gotovo posvuda. Oružja? Pa, kako je tim napokon odlučio načiniti korak dalje od "kućnog" naoružanja, ovaj nam je put na raspolaganju ponešto automatskog naoružanja, buzdovan te nekoliko predmeta kojima je čudovištima moguće doslovce odvući pozornost - ili im pak njima probiti lubanju. Slagalice će također biti za nijansu poboljšane, doduše, i dalje su to varijacije na temu nošenja predmeta s jednoga mjesta na drugo te njihova kombiniranja/korištenja. A što je s tehnikalijama? Kako su vlasnici PC-ja obično zahtjevnija sorta, Konami je u PC-inačicu igre odlučio ubaciti mogućnost povećanja rezolucije te mogućnost čuvanja pozicije bilo gdje u igri, za razliku od PS2 inačice gdje je čuvanje pozicije moguće jedino na crveno označenim područjima. Iskreno, smatramo da je ta mogućnost nepotrebno dodana – time je iz same igre izbačen najbolji element – napetost. Čuvanje pozicije prije neke napete situacije dosta će razvodniti *Silent Hillovu* jezivu atmosferu. E da, postoji još jedna zanimljivost: igra izlazi na DVD-u, što zapravo i ne čudi s obzirom da PS2 inačica zauzima oko 4 GB. Što se hardverskih zahtjeva tiče, vjerojatno će biti slični kao i u *Silent Hillu 2*, tj. igra će biti igriva na svemu iznad Pentiuma 3 na 500 MHz. Dakle, svi osim vlasnika PC-blagajni bit će zadovoljni. I što još reći? Pa ništa, osim da ćemo ove jeseni vjerojatno dobiti igru koja će vjerojatno obilježiti PC survival-horor žanr. Najbolje je da se malo strpimo, u međuvremenu odigramo PS2 inačicu koja će izaći negdje u vrijeme izlaska ovog broja Hackera – i da strepimo! ■

IGRAT ĆETE JER ...

- **vam nije dosta napetosti koja je i inače jedno od glavnih obilježja ovog serijala**
- **vam nije dosta čudovišta**
- **je Silent Hill 3, i kad je riječ o grafici i kad je riječ o fabuli, vjerojatno najbolji survival-horor dosad**

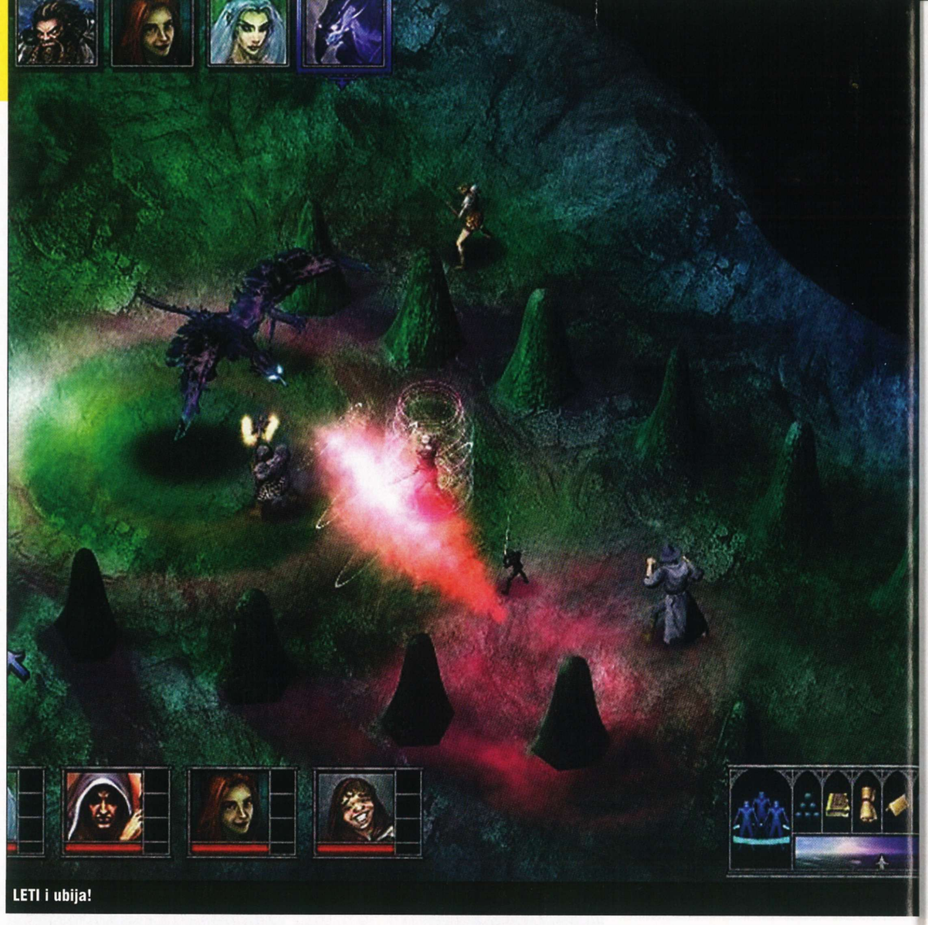
INFOBOX

GREYHAWK: TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

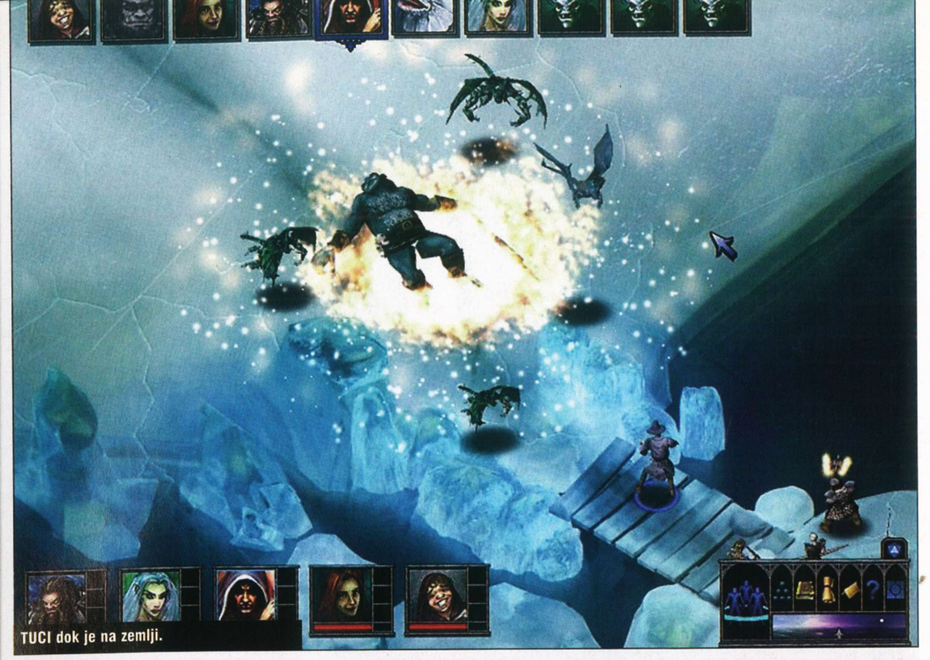
- PROIZVOĐAČ
  Troika Games
- IZDAVAČ
  Interplay
- ŽANR
  RPG
- IZLAZI
  TBA

www.troikagames.com/toee.htm

TROIKA se uglavnom posvetila izradi dobrih RPG-ova. Njihov najrecentniji potpisani rad je tech-magika RPG *Arcanum* koji je kod kritike pokupio relativno visoke ocjene. Što se novih uzbudljivih projekata tiče, na raportu je *Vampire The Masquerade*: *Bloodlines*, RPG iz prvoga lica pokretan raskošnim Half-Life 2 engineom, inspiriran jednim od najboljih RPG *settinga* ikad napravljenih – White Wolfovim *Vampireom*.



LETI i ubija!



TUCI dok je na zemlji.

VATRA i gromovi!

GLEDAJ slijepi kut!

The Cube

IGRAT ĆETE JER ...

- **je Treća edicija AD&D pravila nešto čemu se svaki fan RPG-a raduje.**
- **ćete napokon moći igrati kao negativac.**
- **na igri radi iskusan razvojni tim koji će Greyhawkov svijet dočarati u punom sjaju.**

Pravi RPG dolazi, majkulimu!

GREYHAWK
TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

Gmazolika neman, vjerojatno na strani zlih sila protiv kojih se vi borite svim raspoloživim sredstvima

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

Čovjek nikako da se zasiti tih RPG-ova. Dakako, ako ih ne volite, vjerojatno ne znate kakav učinak može imati priča koja tjera igrača da igru igra dugo, dugo u noć. Oni drugi, pretpostavljamo, vrlo dobro znaju o čemu govorimo – o mukotrpnom i dugotrajnom *buildanju* likova, istraživanju gotovo svakog *sidequesta* koji u igri postoji te, logično, nalaženju onih tajnih predmeta s kojima glavni neprijatelj u igri pada nakon samo nekoliko poteza. I kroničnoj boli u mišićima i kostima koja je rezultat pomanjkanja sna. I kavi. Galonima kave. Znate, kad malo razmislimo, navedeni elementi mogli bi se lako opisati kao primarni simptomi dobrog računalnog RPG-a. Zamislite samo situaciju gdje liječnik pacijentu dijagnosticira Baldur's Gate 2. Ili možda Greyhawk. Onaj prastari *setting* iz 1985.? Upravo to. Tko se sjetio to ići obrađivati? Troika Games. I što je najsmješnije u cijeloj priči, ozbiljno su se primili posla. Naime, ekipa igru analizira i igra već godinu dana te je postupno i vrlo detaljno prenosi u oblik računalnog RPG-a koji bi, ako sve bude kako spada, mogao postići gotovo nevjerojatan uspjeh kod hardcore fanova Treće edicije pravila Advanced Dungeons and Dragons settinga. Dapače, ako je vjerovati svemu što je objavljeno na službenim stranicama, *Temple Of Elemental Evil* bit će jednostavno predobar da bi bio istinit. Razlozi tomu su elementi koje bi trebala imati svaka dobra 2D RPG igra, a koje će on, logično, sadržavati. Dakako, ako nemate dovoljno igraćeg iskustva u ovom žanru i možda ne znate o čemu govorimo, drage volje ćemo ostatak najave iskoristiti za njihovo nabrajanje.

Odakle početi? Pa možda od nelinearnosti? Dakle, ako ste na trenutak pomislili da će igra biti linearna, prevarili ste se. Naime, budući da će vaši likovi na samom početku dobiti određeni *alignment*, njihovo će ponašanje automatski utjecati na slijed događaja u igri. No napominjemo, to neće biti kao u *Baldur's Gateu* gdje vam je, u slučaju da ste igrali zlog lika, igra bila znatno otežana jer bi vas nakon 'zlog čina' lokalna policija gotovo istog časa počela naganjati ko vrag grješnu dušu. Ovdje će se 'zlim činom' ponekad doslovce moći izmijeniti tijek igre i time olakšati prolaz kroz neke njezine segmente. No ne dajte se zavarati, igra je i dalje putovanje od točke a (uvod) do točke b (obračun s glavnim facama ispod hrama zla). Ipak, najvažnije od svega je da ćete, zahvaljujući mogućnosti individualnog pristupa, taj put pretvoriti u osobno RPG iskustvo. Da ne bismo sad ulazili u detalje, recimo samo kako će svaki vaš postupak malo izmijeniti svijet kojim se krećete. Što se NPC-a tiče, tu su klasični trgovci, žitelji i ini, te onaj zabavan dio populacije – plaćenici. Svaki lik u družini moći će imati tri sljedbenika, koji će sami napredovati i skupljati iskustvo te vršiti interakciju s likovima zavisno o tome kako ih tretirate. Što se čarobnjaka tiče, magovi će, logično, moći zazivati *familiare* te fićfirićati oko dvjesto različitih čarolija (koje već sada izgledaju poprilično impresivno). Što se borbe tiče, ona je odrađena na poteze, kao što je to i u originalnim AD&D pravilima. Potezi će biti određeni prema *initiative rollsima* na koje će utjecati zaklon, brzina likova/čudovišta itd. Što se priče tiče, nekako nam sve smrdi na teški *dungeon crawl*, no Troika se zaklinje u babušku da *Temple Of Elemental Evil* neće biti koljačina po tamnicama te da će fabula biti dobro razrađena.

IZDVAJAMO

KAĆE TO?

Pa, iako stvari izgledaju kao da napreduju punom parom, nitko iz Troike nije se odvažio dati bilo kakav konačan datum. Razlozi vjerojatno leže u beskrajnom balansiranju koje će biti potrebno obaviti nakon što samo kodiranje bude privedeno kraju. Koliko bi to moglo potrajati? Pa, barem šest mjeseci, s obzirom na količinu stvari koje razvojni tim planira ugraditi u finalnu inačicu igre.

"Ova igra ima golem potencijal, jedino je upitno hoće li biti do kraja iskorišten"

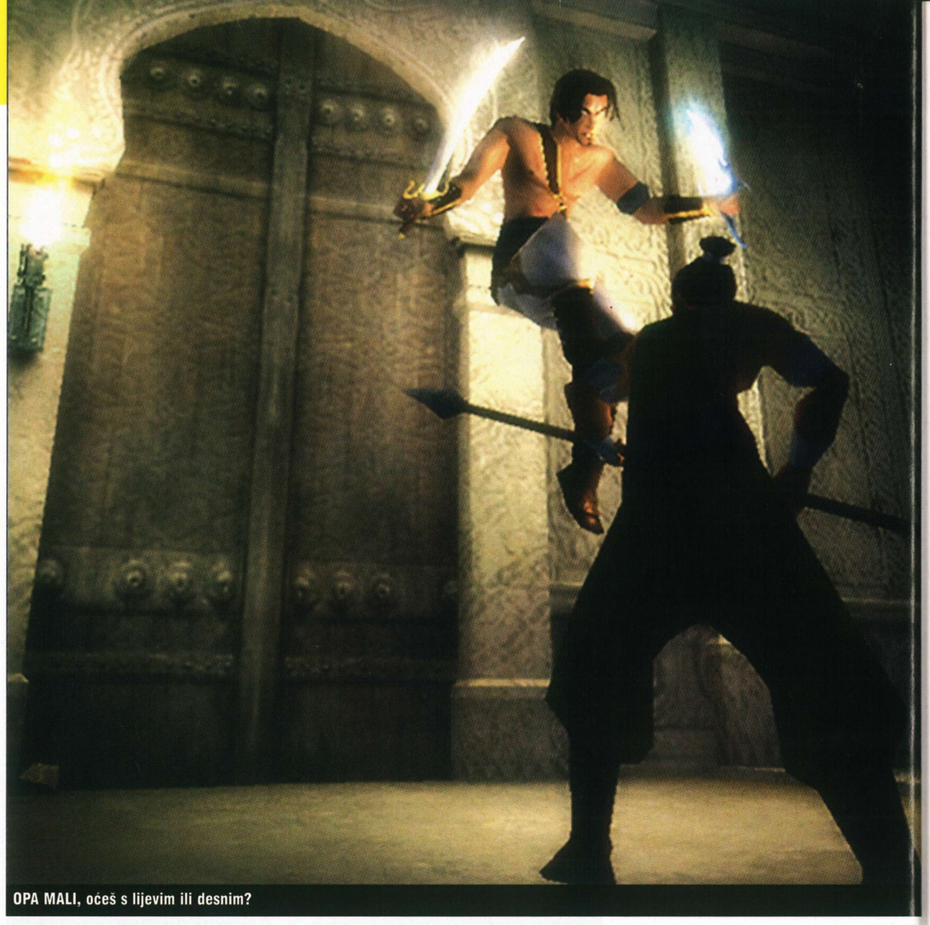
Dobro razrađena? Dolazite u regiju gdje su ruševine hrama elementalnog zla i ondje ulazite u tamnice...paaaa...*sorry*, narode, ali i *Diablo* je čak bolji. No hajde, što sad...idemo mi radije dalje. Kao posljednji element ovog hvalospjevnog paragrafa spomenut ćemo čudovišta. Troika se doista uhvatila u koštac s *monster manualom* te svako pojedino stvorenje brižno prenijela u igru i efektno ga prikazala u simpatičnom 3D obliku. Ne znam jesmo li napomenuli da će igra, grafički, biti kombinacija 2D predrenderiranoga terena i 3D likova, što iskreno *works fine for us*. Za one radoznale spomenimo još da grafički pokretač ove igre nije prerađena inačica onog iz *Arcanuma*, nego je riječ o potpuno novom kodu koji bi trebao zadovoljiti svoju osnovnu namjenu. *Temple Of Elemental Evil* će vjerojatno biti prilično hvaljen po gejmerskom tisku, no vas zanima što mi mislimo o njemu? Pa, s obzirom da je riječ o igri vrlo otvorene strukture, gotovo je sigurno da će nakon njezina pojavljivanja na Internetu osvanuti barem tri zakrpe za eventualni popravak "pobjeglih" bugova. I još samo Boga dragog molimo da sve ne ispadne jadno kao u *Pool Of Radienceu*... ■

INFOBOX

- PRINCE OF PERSIA SANDS OF TIME
- PROIZVOĐAČ: **Ubi Soft**
- IZDAVAČ: **Ubi Soft**
- ŽANR: **third person shooter**
- IZLAZI: **druga polovica 2003.**

www.sandsoftime.com

UBISOFT - Jednoj od najvećih izdavačkih kuća pripala je čast izrade "kraljeviča" u novome ruhu. Legendarni princ, nezaboravni 2D scroller sa početka 90ih ovaj puta ušuljat će se na vaša računala u blistavom, produkcijski izuzetno skupom remakeu koji je slovio kao jedna od najzapaženijih igara prošlomjesečnog E3-ja u Los Angelesu.


OPA MALI, oćeš s lijevim ili desnim?

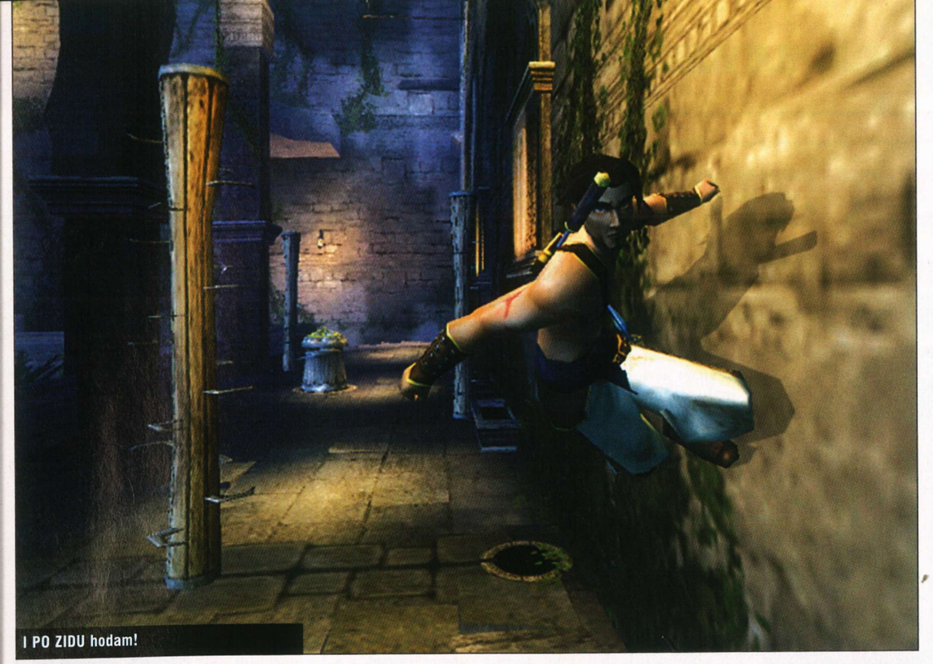
Pijesak u oči?

PRINCE OF PERSIA SANDS OF TIME

Perzija pa bez trbušnih plesačica, je, mo'š misliti. Evo jedne iz prve ruke »

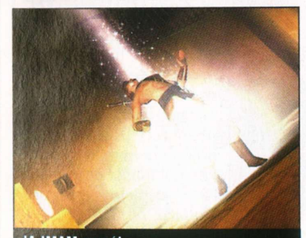
PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

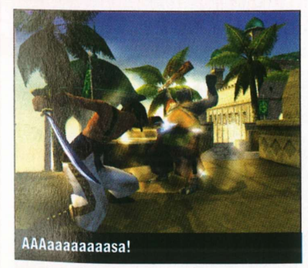
Što reći, nego da je pred nama još jedna prerada starog klasika s kraja osamdesetih koji je revolucionizirao 2D arkade i najavio neke nove pravce u razvoju akcijskih igara? Originalni *Prince Of Persia* bio je indikator promjena koje su uskoro trebale nastupiti, što se onda i dogodilo upravo u legendarnom *Tomb Raideru*. Zašto? Zato što je po prvi put donio neviđenu glatkoću i uvjerljivost pokreta te jako zabavnu i dinamičnu borbu upakiranu u prilično romantičan *setting* iz *1001 noći*. Preskačemo Mattelov jadni pokušaj iz 2000. i selimo se u 2003., u kojoj će nas autori izvrsnog *Splinter Cella* obradovati spomenutim *remakeom*. A kad spomenemo *Splinter Cell*, jasno je da nije riječ o timu diletanata i amatera nego pravoj ekipi, koja zna kako se radi akcija iz trećega lica. Posebno stoga što i sami autori kažu da shvaćaju kako tu nije riječ o još jednoj 3D igri, nego o oživljavanju klasika, zbog čega treba uložiti poseban trud i ljubav kako bi sve ispalo dostojno originala. Radnja, koja će se odigravati prije one iz *jedinice*, i dalje će biti prilično banalna, ali zato atmosferična i u skladu sa serijalom. Tako će naš princ još jednom spašavati svijet, i to od posljedica čina koji je sam skrivio. Naime, nakon što je njegov otac osvojio Maharadžinu tvrđavu, mlađahni aristokrat je otključao mistični pijesak vremena koji je pretvorio sve stanare spomenutog zamka u podivljala čudovišta, zombije, divlje zvijeri ... Da, i podario našem princu točno 36 nivoa ne bi li stvari vratio na svoje mjesto. Iako se svi do jednog odigravaju u tvrđavi, njezina nevjerojatna arhitektonska raznolikost natjerat će nas da se divimo od čuda. Ne bojte se stoga da vas očekuju zatvoreni prostori i igranje u jednoličnim sobetinama, naime, *Sands Of Time* obilovat će različitim atrijima, vrtovima, vrtoglavim krovovima, bazenima itd., jedino što nam baš ne ide u glavu kako će to prožvakati "slabašne" konzole. Inače, glavni princev adut i dalje će biti njegova gipkost i borba, za što su autori ovaj put inspiraciju tražili i u takvim filmovima poput nezaobilaznog *Matrixa* i *Crouching tiggera & Hidden dragona*. Ipak, obećavaju da će određeni potezi biti preuzeti iz originala, no ipak se najviše računa na nove, od kojih je posebno dojmljiva princeva mogućnost trčanja po okomitim zidovima. To će mu pomoći u preskakanju većih provalija, a sličnim će potezima kumulativno ubrzavati svoje kretanje i time postizati neke super efekte. No, najveća fora svakako će biti mogućnost manipulacije vremenom; vidite, svaki put kad kokne neprijatelja, princ će u svoj čarobni nož pokupiti i malo dijaboličnog pijeska, kojim će manipulirati samim protjecanjem stvarnosti, što će primjerice biti vrlo korisno kad se namrtvo napiknete u kakvoj rupetini, te jednostavnom *rewind* opcijom vratite vrijeme i sve je opet super. Doduše, spomenuta je mogućnost ograničena na četiri puta po nivou kako ne biste postali previše moćni. Spominje se i telepatsko gledanje u budućnost, no o čemu je točno riječ, još se ne zna. Inače, nešto slično imao je i *Blinx* s Xboxa, mada kuloarske priče kažu kako su se toga prvi dosjetili upravo dečki iz UbiSofta, samo što se nisu marketinški izjašnjavali. Tko im je kriv! Ono što nas najviše brine je nedavno spomenuto izdavanje igre na čak četiri platforme (PS2, NGC, Xbox), od čega je najviše "horrorno" to što prvo izlazi na Playstationu 2, pa se samo nadamo da do PC-ja neće doći u izvornom obliku, nego da će proći kroz zadovoljavajući tretman optimizacija i prilagođavanju za tu ipak najmoćniju platformu današnjice. Uostalom, znamo li da je upravo PC bio jedna od platformi na kojoj se najviše igrao prvi *Prince Of Persia*, bila bi stvarno prava šteta da najnovija inkarnacija bude vidno okužena konzolaškom filozofijom i interfaceom. Sve u svemu, iako su informacije još prilično šture, i iz navedenog se da zaključiti da *Prince Of Persia: Sands Of Time* neće biti samo još jedan u nizu, nego će možda unijeti pravu revoluciju u igranje iz trećega lica. Ne možemo dočekati! □


I PO ZIDU hodam!

PROKLETNIČE, kud u muda!

BEM TI hostije!


JA IMAM mooć!


AAAaaaaaaaasa!

"Remakeovi starih klasika nas uvijek vesele, no od ovoga ovdje smo u ekstatičnom deliriju!"

A VODA se lagano mreška

TOTALNO genijalno!

IGRAT ĆETE JER ...

- vam je usfalio
- ćete uživati u gipkim pokretima
- je to Prince of Persia

IZDVAJAMO

INSPIRACIJA

Nevjerojatno, ali istinito, čini se da su se autori *Sands Of Timea* prilično namučili kako bi nam pružili zabavno iskustvo. Tako je svaki član ovog, naglašavamo, iskusnog tima morao pročitati cijelu *1001 noć* kako bi se nadahnuo te u brojnim brainstormovima izvukao i zadnju kapljicu orijentalno mistične esencije. Nadalje, pod mus je bilo i gledanje hrpe hollywoodskih *1001* filmova, a bogme i danonoćno igranje *Princa 1* i *Princa 2*. A potreban poticaj za efektno slaganje borbenih elemenata našli su i u klasicima poput *Tigra i zmaja*, *Matrixa* te posebno filmova popularnog Jet Lia. Inače, za *Tigra i zmaja* nije nikakvo čudo, zato što isti tim radi na izdavanju istoimene igre. No iduće je sve samo ne obično: momci se kunu da su veliku inspiraciju dobili i iz takozvanog capoiera ili tradicionalnog brazilskog borilačkog "sporta" koji u sebi ravnopravno objedinjuje borbu i ples! Naime, brazilskim je robovima bila zabranjena tučnjava pa su se dosjetljivi mladići okupili u krug i plesali dok bi se dvojica u epicentru makljala do smrti, a ako bi tko došao i pitao što rade, onako krvavi mrtvo-hladno bi odgovorili "Pa plešemo, zar se ne vidi?" Bizarno...

NAJNOVIJE VIJESTI, SLIKE, KOMENTARI I ANALIZE IGARA U RAZVOJU

"STIŽE LI NAM KONAČNO HALO KILLER?"

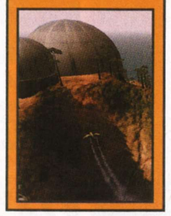
BREED

"Jedva čekamo da se spustimo na tlo iz Zemljine orbite!"

Njam, kako se bliži rok izdavanja, tako *Breed* djeluje sve slasnije... Što smo saznali? Kao prvo, igru nećete započeti na majčici Zemlji nego na međuzvjezdanom brodu Darwin, i to u svojevrsnom holodeku, gdje će vas zeleni holograms učiti kako treba igrati. Ondje ćete saznati osnove zapovijedavanja vašom ekipom koju čine četiri marinca te se okušati u vožnji s nekim virtualnim vozilima. A kad krene prava stvar, uživat ćete u predivnom Mercury engineu koji omogućava strahovito dalek pogled, pa tako sve što vidite možete pogoditi topom ili snajperom. Nadalje, teren i zgrade trebale bi se deformirati kao u *Red Factionu 2*, što znači ako ih puknete malo jačim tanetom, srušit će se u oblaku prašine i krša. Kontrole vozila trebale bi biti iznimno jednostavne i prilagođene korištenju kombinacije miša i tipkovnice. Također, moći ćete se voziti na suvozačevu mjestu, to jest poziciji mitraljesca, dok će ostatak posla obavljati napredni AI. Kako smo već rekli, u nekim misijama ćete se spuštati na Zemlju izravno iz orbite, što bi trebali biti trenutci za pamćenje... U svakom slučaju, *Breed* je sve bliže i treba se pripremiti za obilnu dozu ZF raspucačko-kvazisimulacijske akcije! *(kl)* ■

INFOBOX
- BREED
- PROIZVOĐAČ: Brat Design
- IZDAVAČ: CDV
- ŽANR: FPS
- IZLAZI: u drugoj polovici godine

www.breedgame.com



Čini nam se da ipak nema *shadera*

"MRAČNI RPG PREDIVNE 3D GRAFIKE"

GOTHIC 2

"Iako za prvi *Gothic* nije čuo gotovo nitko, to se s drugim ne bi trebalo dogoditi"

Gotovo nevjerojatna replikacija šume

Tako ti je to kad Nijemci rade RPG... moraš čekati da se sve prevede na engleski, ili se upisati na tečaj njemačkoga i odmah kupiti igru. Naime, *Gothic* 2 je u Njemačkoj već izašao, dok se engleska inačica još uvijek finalizira. Inače, prvi je *Gothic* bio tipičan fantazijski RPG koji je igrača smještao u nekakav magični zatvor iz kojeg je morao što prije zbrisati. No, patio je od određenih problema, poput neuvjerljivih likova, pomalo spetljane borbe i vrlo zahtjevne grafike, stoga je prošao prilično nezamijećeno u gamerskoj zajednici. Dvojka bi to trebala ispraviti, pa se pod broj jedan ističe apsolutno predivna grafika posebno optimizirana za T&L kartice treće generacije (GeForce 3 pa nadalje) koja će vrlo vjerno iscrtavati romantični, štoviše pitoreskni, okoliš. Priča će se temeljiti na građanskom ratu u zemlji Korinis, a o čemu je točno riječ, ne bih jer je scenarij strahovito složen i atmosferičan pa nema mjesta. Inače, autori su se odlučili za sveopće pojednostavljenje *interfacea* i sustava statistika i *skillova* kako bi igru približili masama. Iako se to hardkorašima neće svidjeti, smatramo da bi zbog grafike i informacije da je na borbi nešto veći naglasak nego prije igra mogla privući više poklonika nego što je to uspjelo prvom *Gothicu*. *(kl)* ■

INFOBOX
- GOTHIC 2
- PROIZVOĐAČ: Piranha Bytes
- IZDAVAČ: JoWood
- ŽANR: RPG
- IZLAZI: u drugoj polovici godine

www.piranha-bytes.com/gothic2

"POVRATAK GOSPODARA RATA"

LORDS OF THE REALM 3

INFOBOX
- GTA VICE CITY
- PROIZVOĐAČ: Impressions Games
- IZDAVAČ: Sierra
- ŽANR: RTS
- IZLAZI: 09.09.2003.

www.sierra.com

LOTR3 je došao u stadij alphe, što znači da ni beta nije daleko :). Nastavak jednog od uspješnijih strategijskih serijala tako bi nas vrlo skoro trebao razveseljavati nekim tipičnim forama; za razliku od prethodnika, većina igre bit će u *real-timeu* i temeljiti se na tipičnom taktičkom rasturanju u srednjovjekovnom *settingu*. Ipak, u Conquest modu ćemo i dalje igrati na poteze, i to na karti Britanije, po kojoj ćemo u poznatom *Civilization* (ili za starije, *Defender Of The Crown*) stilu vozati svoje vojske i napadati ili braniti određena područja. Dakako, tu bi se trebala odvijati i gradnja (crkve, birtije za podizanje morala itd.), diplomacija i sve ono što nije povezano s čistom rasturačinom. A ona će pak biti krasna, jer će implementirati najrazličitije komande, taktike i formacije viđene primjerice u odličnim *Praetoriansima*. Tako je osvajanje zamka cijela nauka jer morate kombinirati paljbu iz katapulta za rušenje zidova, kalkulirati je li vam pametno napasti pomoću ljestava ili čekati da se napravi rupa itd. Naravno, uvijek je potreban oprez da bi se izbjeglo vruće ulje, kamenje itd., što će riješiti vaši vjerni strijelci dajući podršku jadnicima koji se moraju pentrati na zid. Nadalje, važne su i "superjedinice" poput vitezova i sličnih koji u određenom radijusu šire i poboljšavaju moral. Tako smo vidjeli jednu scenu u kojoj prašinari krenu prema zamku, samo da bi im nakon nekoliko trenutaka poginuo dodijeljeni vitez, što je, naravno, rezultiralo bjesomučnim dezertiranjem i spašavanjem golog života. Sve u svemu, igra lijepo napreduje pa budu li se barem djelomice pridržavali određenih povijesnih činjenica i načina borbe, pred nama bi mogao osvanuti još jedan srednjovjekovni RTS hit! *(kl)* ■

"Igra će kombinirati stvarne povijesne činjenice sa izmišljenim"

Urrrrrrraaaaaaa!

Tvrda li zida

Ima nas i *ebaćemo vam...

VIBRA

DA IM SADA JOŠ I ZAHVALIMO?

HALO PC

Nevjerojatna sramota koja se dogodila s ovim naslovom uskoro bi trebala biti barem djelomice ispavljena. Naime, HALO je u inicijalnoj fazi bio planiran kako za Xbox, tako i za PC-platformu, no zbog prestiža i pitanja ekskluziviteta, izašao je samo na crnoj kutiji. Godine raspaljivanja mašte gotovo nevjerojatnim slikama tako su završile poštenom šamarčinom i nevjericom razočaranog PC-vlasnika kojem nije bilo jasno zašto dovraga ne može igrati igru za koju je njegov nVidia/Radeon PC kao stvoren! A za sve one koji nisu imali priliku igrati HALO na Xboxu, reću ću da je igra nevjerojatna, i to ponajprije zbog nevjerojatno izbalansiranog osjećaja napucavanja i pravodobnog ubacivanja akcije i ostalih motivacijskih fora. Jasno, tu je i odlična grafika sa svim svojim *shaderima* koji bi se konačno trebali početi koristiti i na PC-ju (*BloodRayne*, *Splinter Cell*). Spomenimo još i prilično uvjerljivo i glatko upravljanje vozilima poput *buggyja* i letjelice i dobit ćemo fino upakirano akcijsko SF hi tech, hi quality iskustvo. Prema tome, jedino pitanje koje se može postaviti i zbog kojeg gorite od nestrpljena i nervoze je "Kako će to dovraga izgledati i raditi na mojoj kanti!" Odgovor na to glasio bi: "Ponešto prošireno i u svakom slučaju prokleto lijepo", naime, za PC se očekuje samorazumljivi *multiplayer* te nekoliko dodatnih karti, a najviše se nade polaže u modersku zajednicu jer bi HALO PC trebao biti prilično otvorene arhitekture. Također, uživat ćete u preuređenoj grafici koja bi trebala biti barem u rangu one s Xboxa samo u višoj rezoluciji. U svakom slučaju, dogodit će se velike stvari, a vama toplo preporučujem da svakako pročitate intervju s jednim od autora u kojem potanko opisuje problematiku PC-inačice ove iznimne igre. *(kl)* ■

Ne očekujemo ništa manje negoli uvelike superiorniju verziju od one s Xboxa!

Predivno...

Kakve će grafičke trebati za ovo čudo?

INFOBOX
- HALO PC
- PROIZVODAČ: Bungie
- IZDAVAČ: Microsoft
- ŽANR: FPS
- IZLAZI: u drugoj polovici godine

www.???

Intervju | STEVE GIBSON

■ Rekli ste da ste za PC morali preraditi sustav *pixel shaidera*. O čemu je riječ?
Originalni Xbox kod je sasvim u redu, no htjeli smo ga prepisati kako bi sada radio s Pixel shader 2.0 efektima podržanima u DirectX-u 9, te bio kompatibilan sa svim mogućim karticama na tržištu. Problem je u tome što Xbox hardver radi na drugačijem principu od PC-jevog.

■ Hoće li onda grafika biti lošija ili bolja?
Bolja, na high end karticama vidjet ćete neke prerađene i poboljšane efekte koje niste vidjeli na Xboxu.

■ Hoće li HALO biti podložan modifikacijama?
Hoće, upravo računamo na modersko zajednice, jer će stupanj prihvaćenosti igre biti jednak stupnju do kojeg će se ona moći modificirati. A vjerujemo da će igra biti velika... Inače, uskoro planiramo izdati SDK i ostale materijale koji će omogućiti zajednici da modificiraju HALO i rade različite ekspanzije i modove, što će biti negdje nakon izlaska same igre.

■ Hoćete li podržati 5.1 zvuk?
Svakako, no moram napomenuti da oko toga ima dosta posla jer je Xboxov zvučni sustav prilično različit od PC-jevog. No, upravo je zbog zvuka HALO pobrao neke od nagrada pa smatramo da bi zakinuće na tom polju na PC-ju bilo pravo svetogrde.

■ Koji će biti minimalni zahtjevi?
Još nismo izradili popis minimalnih zahtjeva, no možemo vam reći da će najveći naglasak biti na grafičkoj. Što imate bolju grafičku i sa što većom podrškom za DirectX 9, to bolje. Što se tiče procesora, tu ne bi trebalo biti većih problema osim ako vam PC neće služiti kao *host* neke velike *muliplayer seanse*...

Umrite sada i na PC-ju!

Multiplayer zabava!

RAT $e dobro prodaje

PRIPREMIO: Krešimir Lauš

Ratne igre su u novije vrijeme sve popularnije, što dokazuje poveći broj naslova koji je dosad izašao, kao i oni koji nam tek slijede. Ovaj svojevrsni podžanr velikog FPS-a tako se polako pretvara u jedan od glavnih stupova PC igranja, a kako je upravo PC trenutačno najmoćnija platforma na planetu, očekujemo daljnju evoluciju te uzbudljive zanimacije...

NOŽ ILI METAK, PITANJE JE SAD!

No prvo se postavlja nezaobilazno pitanje - zašto?! Zašto je glumljenje vojnika te virtualno razbucavanje svojih bližnjih bilo i ostalo tako neizmjerno zabavno i ispunjavajuće? Sasvim je jasno da se opet moramo otisnuti u ljudsku podsvjest (uglavnom mušku), u kojoj još uvijek čuči agresivni kromanjonac s povećom batinom u ruci, spremno čekajući da nekog mlatne po omraženoj tintari. Ili još bolje, poludivlji križar, saracen, Nijemac, Amer, Rus, koji još spremnije čekaju svoj trenutak za nabijanje na mač, rasijecanje popola, kopanje očiju bajunetom, prosipanje mozga puščanim zrnom, odvaljivanje pola grada zračnim bombardiranjem ili jednostavno pritiskanje dugmeta. Crvenog, *of course*. Bili smo i ostali poludivlje zvijeri koje su se kroz cijelu povijest pokušavale obuzdavati takvim divnim izumima poput civilizacije, moralnih vrednota te vjere u prirodno pravo, ali s obzirom na daljnju i bližu povijest, čini se da su upravo ti blokatori agresive višestruko povećali urođenu ljudsku zlobu i potrebu da se nekome nanese zlo. No, kako je većini ljudi ipak jasno da rat uglavnom negativno utječe na njihovo zdravlje (psihičko, a bogami i fizičko) te da u nemalom broju slučajeva završava pogubno za daljni nastavak biološkog im života, uglavnom ga se klone. Ili se na brzinu uspnu do ranga kakvog generala te lagano ispijajući porto uz omiljenu im cigaru, šalju topovsko mesu u više-manje sigurnu smrt. Baš je zbog toga neizmjerno sigurnije biti tek virtualni prašinar te ondje ispucati svoje urođene nagone kako zbog kratkotrajnog užitka ubijanja i komadanja ne biste završili s ne baš virtualnom kuglom u čelu. A zahvaljujući razvoju PC-tehnologija, to se iskustvo gotovo približilo stvarnom, za što je najbolji primjer nevjerojatni *Operation Flashpoint* koji Amerima suži kao čistokrvni simulator rata. Spomenuta je igra tako vjerni indikator onoga što se očekuje od ratnoga žanra - apsolutna realnost, interaktivnost te atmosfera ispunjena nervoznim znojem i procvjetalim strahom za goli život i eventualnu dobrobit vašega kolege (po oružju). Moramo reći da je baš spomenuto remek-djelo svojevrsna prekretnica u izradi sličnih proizvoda, čiji će se realistični elementi i te kako poštovati u budućem razvoju srodnih naslova.

TEMATIKA RATNIH IGARA

Što je s tematikom? Evidentno je da su se proteklih godina autori diferencirali na one koji se bave ili Drugim svjetskim ratom ili nekom nedefiniranom terorističkom prijetnjom iz još muljavije i neuvjerljivije budućnosti/sadašnjosti. Što nikako ne kudimo, jer su upravo zbivanja od 1939. do 1945. itekako plodno tlo i izvor najrazličitijih ratnih ideja i tematika, posebice stoga što su obuhvaćala cijeli svijet. Kao najpopularniji serijal odmah se nameće *Medal Of Honor,* koji svoju slavu ima zahvaliti upravo ratnoj atmosferi koja je toliko pogođena da se doslovce možete osjećati poput vlastitog djeda. O tome iz kojeg je rova provirivala djedova oznojena glava, nećemo... *MOH* je ujedno i jedan od prvih primjeraka stvaranja serijala iz ovog još relativno mladog žanra i lijep pokazatelj svim izdavačima i developerima da se tu krije velika lova. Tako su ratni serijali po prodaji upravo u samom vrhu ljestvice, što, ako imalo razumijemo logiku funkcioniranja tržišta igara, znači da će tu dugo i ostati. Kao još jedna potvrda ovoga o čemu pričamo, bio bi izvrsni *Battlefield* za koji je u izradi već drugi dodatak. Dodatno produbivši *MOH-ovu* atmosferu i u sve unijevši divno izbalansiranu *multiplayer* komponentu, *BF 1942* postao je svojevrsni opijat za mase. Zašto? Između ostalog i zato što je, baš kao i ostatak mu braće, našao idealan stroj na kojemu će vrtjeti svoje rutine; kombinacija preciznog miša i tipkovnice tako je nezamjenjiva za bilo koju iole ozbiljniju ratnu igru, pa konzole ovdje ne dolaze u obzir. Sušta potreba za gađanjem na dvjesto metara neizostavno zahtijeva veliku rezoluciju ekrana i još veću rezoluciju miša kojim ćemo replicirati vrlo oprezne i precizne pomake iz stvarnog svijeta. Pokušajte zamisliti napucavanje u jednom *Rogue Spearu* uz upotrebu običnog kontrolera. Nema šanse!

BESMISLENOST?

Zbog svega navednog, smatramo da će PC i nadalje ostati glavna platforma na kojoj će se vrtjeti slične igre, što nas, naravno, jako veseli. No, vratimo se načas tematici; kad ste posljednji put igrali igru s temom iz Vijetnamskog rata? Okej, *Vietcong*, ali prije toga? Gotovo nikad! A da ne pričamo o korejskom, Prvom svjetskom, burskom, ratu između Kine i Japana i slično... Nula! Raznovrsnost tematike dosad je bila prilično bljedunjava, što možemo zahvaliti isključivo anglo-američkoj developerskoj dominaciji sve donedavno, koja je zbog političke korektnosti i popratnih pojava Coca Cola globalizacije ovom pravcu nanijela veliku štetu. No, situacija se iz temelja mijenja, pa su sada upravo zemlje iz nekadašnjeg istočnog bloka vodeće u razvoju najrazličitijih i politički **neopterećenih** ratnih igara. Idući bi se *Flashpoint* (poljski proizvod!) trebao tako doticati i sukoba u Vijetnamu, pa će on i slični na neki način možda otvoriti vrata još uvijek iskompleksiranim Amerikancima, to jest velikim konglomeratima gamerskih izdavača. Iako ne vjerujem da će od njih stizati bogzna kako kvalitetni proizvodi, bitan je zamašni trend koji će, uz veliki prasak, ratnu igru konačno posjesti na zasluženi tron. A koji su to naslovi koji će obilježiti iduće godine i dovesti bojišnicu u naše sobe i sobice, pročitajte iz pera kolege Maravića. Ja ću se još samo odjaviti s jednom jednostavnom i nevinom misli, a to je da je daleko bolje ispucati životinjsko-divljačke aspiracije u jednoj bezazlenoj igri nego maltretirati svoje bližnje bolesnim karakterom. Ili još gore, puni elana otići u profesionalnu vojsku kako biste vidjeli svijeta, obavili svoju časnu dužnost, uživali u najmodernijim dosezima ratne tehnologije, udisali napaljujući miris baruta, držali pištoljčinu u desnoj ruci i poginuli prvog dana nekog besmislenog sraza. Od koga, od čega, od metka, od granate? Koga briga, mrtvi ste i nemate vremena postavljati takva pitanja...stoga radije igrajte igre... *Over end aut.* □

Zašto je ratna tematika najzastupljenija u svijetu igara?

Pregled izašlih igara ratne tematike

Odabrali smo naslove koji na svojevrstan način daju presjek i pokazuju napredovanje žanra kao takvog. Implementacija svih odlika dobre ratne igre u jednom naslovu još uvijek ne postoji, iako je *Operation Flashpoint* vrlo blizu tome. Pitanje je vremena kad će se pojaviti igra koja će u sebi ujediniti sve te značajke. U nekim od spomenutih igara možda rat u punom smislu te riječi nije u prvom planu, ali se ne razlikuju značajno po načinu igranja. Kriteriji kojih smo se držali pri odabiru igara su da se u njima pojavljuju vojnici i vojna oprema (ili bivši vojnici) i da nema previše znanstvene fantastike. Dopuštena je izmišljena radnja ili sukob, ali oprema i načini borbe koji se koriste u igri moraju biti utemeljeni na brutalnoj realnosti. Uzeli smo u obzir samo FPS ili TPS igre jer da smo se proširili i na druge žanrove, zagrizli bismo previše u neke druge teme, koje su odlične same za sebe (borbene simulacije letenja npr.).

Operation Flashpoint

Upoznajte kralja! Ako još niste zaigrali ovu igru, doista nam nije jasno zašto čitate ove retke. Svaki igrač pucačina iz prvog ili trećeg lica ili bilo koje igre u kojoj se pojavljuje oružje trebao bi je zaigrati. Pa i ako vam se isprva učini pomalo teškom za upravljanje, ne smijete odustati nego je valja igrati još nekoliko sati - tek tada bit ćete prosvijetljeni i uvidjeti da je to doista najbolja ratna/taktička/pucačka igra svih vremena. S takvom količinom interaktivnosti treba se znati suočiti. Nemojte sada pomisliti da je igra savršena i da nema svojih mana, ima ih i brojne su, ali količina realnosti i interativnosti koju pruža naučit će vas da živite s njezinim nedostatcima. Programerska kuća iz Praga napravila je izvrstan posao, o čemu svjedoči i ponuda američkih marinaca da je angažiraju za razvoj njihova pješačkog borbenog simulatora čija bi baza, naravno, bio *Operation Flashpoint*.

IZDAVAČ / Codemasters
PROIZVOĐAČ / Bohemia Interactive Studio
OCJENA / 10

Delta Force - serijal

Delta Force serijalu možemo biti zahvalni što nas je izveo na otvoreno i zapravo počeo trend pravih ratnih igara. Svijet *DF-a* bio je stvoren od voxela jer se pojavio u vrijeme kada su se 3D efekti na PC-jima tek počeli pojavljivati u vidu Voodooa. S današnjeg stajališta nemojte ni pokušati ocijeniti ovu igru. Pametnije bi bilo da se pokušate zabaviti s njezinim najnovijim nastavkom *Black Hawk Down*. Serijal je iznjedrio nekoliko čistih nastavaka koji su po kvaliteti zaostajali za prvijencem. Najnoviji, *BHD*, donekle spašava serijal iako nije riječ o taktičkoj pucačini nego o zabavnoj igri s arkadnim elementima.

IZDAVAČ / Novalogic
PROIZVOĐAČ / Novalogic
OCJENA / 7

Rainbow Six - serijal

R6 ne opisuje ratno vrijeme, kad malo bolje promislite, rijetko koja igra to radi, no likovi u igri su vojnici koji se ponašaju kao da su u ratu. Od prije nekoliko godina takav rat doista i postoji, govorimo, dakako, o globalnom ratu protiv terorizma. Ovaj serijal usudio se ponuditi trenutačnu smrt od jednog metka bez smanjivanja nekog imaginarnog zdravlja. Greške se ovdje nisu praštale i valjalo je naučiti igrati oprezno i u suradnji sa svojim timom. *Multiplayer* se u vrijeme prvog nastavka tek počeo pojavljivati, a procvjetao je s drugim (*Rogue Spear* je bila MP igra godine), kad je vaš tim mogao biti sastavljen od prijatelja.

IZDAVAČ / Red Storm Ent./ Ubisoft
PROIZVOĐAČ / Red Storm Ent./ Ubisoft
OCJENA / 9

Medal of Honor

Ova igra koja ima sve predispozicije da se pretvori u serijal preuzeta je sa Sonyjeve konzole. Na obje platforme zadržala je ono što joj je omogućilo da bude najprodavanija igra u žanru, atmosferičnost. Nije riječ o superrealnoj simulaciji gdje će vas ubiti jedan metak nego o zabavnoj igri koja ipak kao sustav preživljavanja igrača koristi *health pointe*, no bez obzira na sve detalje, poput simulacije oružja, skriptiranih akcija i suboraca, čine ugođaj igranja vrhunskim. Dosad je izašao tek jedan kraći *mission pack*, koji je barem malo produžio prvotno zadovoljstvo.

IZDAVAČ / EA
PROIZVOĐAČ / 2015
OCJENA / 8

Soldier of Fortune

SOF se među odabranima našao ponajprije zbog svog Ghoul enginea komadanja ljudskog tijela, zbog čega se nekima može učiniti odbojnim, ali mu ne mogu zanijekati domišljatost i dobru tehničku izvedbu. Čistunci bi mu mogli zamjeriti i nesimuliranje postojećeg naoružanja, ali za to imaju drugi nastavak, gdje je to ispravljeno. Osim krvi, nema više ništa što podsjeća na realni svijet. Zdravlje je i dalje crtica koja se prazni, a imate i oklop. Baš kako je *Doom* propisao kad se pojavio. A protiv koga ratujete? Nije bitno, glavno da su bojišta raznolika i da se mnogo puca.

IZDAVAČ / Activision
PROIZVOĐAČ / Ravensoft
OCJENA / 7

RATNIČKIH TOP 5

1. Operation Flashpoint
2. Ghost Recon
3. Medal Of Honor
4. Battlefield 1942
5. Rainbow Six

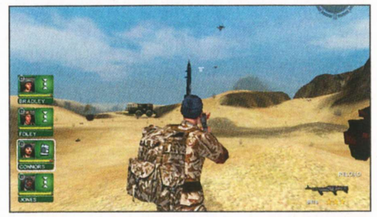
Vietcong

Tvorci igara često izmišljaju sukobe i situacije, mada nam okrutni svijet u kojem živimo daje dovoljno tema za borbene igre. Jedna od zanemarenih tema svakako je Vijetnam i rat koji je ondje trajao 12-ak godina. Tek ove godine pojavilo se nekoliko naslova posvećenih tom razdoblju, no samo se jedan izdvojio kvalitetom. Riječ je, naravno, o *Vietcongu*. Budući da je developerima kao uzor poslužio *Medal Of Honor,* i njihova je igra doista vrlo atmosferična. Hendrixovo prebiranje po gitari svakako pridonosi ugođaju, ali developerski tim ipak ništa ne prepušta slučaju - naime, angažirali su botaničare da im pomognu dizajnirati biljni pokrov.

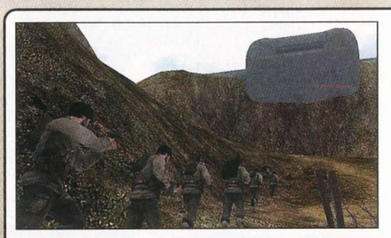
IZDAVAČ / Pterodon/Illusion Softworks
PROIZVOĐAČ / Gathering
OCJENA / 8

Conflict Desert Storm

Do ovog naslova svaka taktička pucačina imala je problema s onim taktička, tj. suborci su vam bili toliko glupi i nesposobni da vam je znalo doći da si kosu počupate. *Conflict* je to iz korijena promijenio. Specijalci u vašem timu doista su specijalci. Kad ih ostavite na dobrom položaju koji trebaju braniti u slučaju napada, čut ćete pucnjavu i njih kako broje pogotke preko radiostanice. Bez problema možete ostaviti suborca da vam čuva leđa, obavit će odličan posao, dok ćete vi bez brige obavljati svoj dio. Bonus je što možete igrati i kao Amerikanac i kao Britanac. Različite su samo odore i naglasci, ali čovjeka veseli.



IZDAVAČ / SCI Games
PROIZVOĐAČ / Pivotal Games
OCJENA / 7



Battlefield 1942

Vrhunska ratna igra ako je igrate na netu ili, još bolje, s hrpom prijatelja na LAN partyju. Da biste se izvježbali, možete se okušati u *single playeru*, ali nipošte nemojte suditi o igri po njemu. *Battlefield 1942* je čistokrvna *multiplayer* igra i kao takvu je treba igrati da bi se maksimalno iskoristile njezine mogućnosti. Igrači mogu trčati, uskakivati u tenkove, aute, oklopne transportere, zrakoplove, brodove i sve ostalo što uspiju pronaći na karti. Oružja su realna, iz Drugog svjetskog rata, i vrlo učinkovita u borbi protiv neprijatelja. Vježbajte igranje u timu, otkrit ćete još neke poslastice, kao što je primjerice navođenje topništva.

IZDAVAČ / EA
PROIZVOĐAČ / Dice
OCJENA / 9

Ghost Recon

Nakon uspješnog R6 serijala, Red Storm, koji je sada već imao novog vlasnika (Ubi Soft), odlučio je napraviti čistokrvnu ratnu igru. Čim biste je pokrenuli, ostali biste fascinirani drvećem i raslinjem koje se ljuljalo na vjetru i varalo instinkte računalnih ratnika koji su pucali na sve što se micalo. A ovdje se micao dobar dio vaše okoline i valjalo je preispitati poznate taktike i izmisliti ponešto novoga. Inovativan način upravljanja suborcima nije bez mana, ali one su očitije u ponašanju vaših vojnika. Stoga ste često morali uskočiti u njih i odigrati teže dijelove njihova zadatka. Dok su neki to vidjeli kao tešku manu, drugima je to bila prednost koja ih je tjerala da više igraju igru kao pucačinu nego kao taktičku simulaciju. Odlična mogućnost MODova za ovu igru značajno će joj produžiti vijek i popularnost. Skrećemo vam pozornost na postojanje hrvatskog MODa za *Ghost Recon*.

IZDAVAČ / Ubi Soft
PROIZVOĐAČ / Red Storm Ent.
OCJENA / 8

America's Army

Velik projekt iza kojeg stoji američka vojska. Jednostavnom metematikom zaključili su da je to najjeftiniji način reklame za novačenje s kojim će dospjeti do milijuna korisnika. I tako je bilo, igra je besplatna za download, a ako živite u SAD-u, možete je besplatno naručiti na CD-u. *Single player* je minoran, a sastoji se od polaganja nekoliko ispita iz streljaštva i kretanja. Pravo igranje se događa *online* sa ostalim mogućim kandidatima i timovima. Igru krasi izvrsna grafika, realnost oružja i opreme te stalno nadograđivanje. Svako malo možete skinuti s neta dodatak koji proširuje ili poboljšava igru.

IZDAVAČ / Slobodan download
PROIZVOĐAČ / US Army
OCJENA / 8

Pregled nadolazećih igara ratne tematike

Nedavni sukob američke vojske na Bliskom istoku probudio je u američkom narodu apetit za krvlju. U ludom naletu patriotizma, Amerikanci su spremni potrošiti svoj novac na sve što ima veze sa ratom. Ipak, najbolje bi bilo da to na što troše novac nije smrtonosno i da ne moraju izaći iz svojeg dnevnog boravka.

Idealno rješenje su računalne igre. Developeri i izdavači su nanjušili zaradu i već pokušavaju zaštiti neke termine upotrebljene od američke komande u Zaljevu za naslove svojih budućih projekata. Možemo očekivati poplavu jeftinih i na brzinu sklepanih naslova koji će veličati američku vojsku. No, oni mudriji neće morati biti baš tako ljigavi.

Dovoljno će biti napraviti vrlo kvalitetne igre vojne tematike i svi će ih kupovati. Prema najavama, 2004. bi trebala obilovati naslovima čiji su prethodnici bili toliko jaki da će se developeri doista morati potruditi da bi u njih unijeli nešto novo. Očekujemo veću realnost, veću kompleksnost enginea i AI-a te prekrasnu grafiku.

Operation Flashpoint 2

Malo se zna o ovom budućem naslovu osim da je krenuo u produkciju. Najave su još uvijek šture i neprecizne kao i datum izlaska - spominje se 2004., vjerujemo prije kraj nego početak. Jedino poznato o tom naslovu što je službeno došlo iz Bohemia studija su bojišta na kojima će se odvijati nastavak. Dugo se spekuliralo o Vijetnamu kao jednom od bojišta, što je sada i potvrđeno. Od ostalih tu su i jugoistočna Azija, srednja Europa i Afrika. Vrijeme radnje: sredina 60-ih prošlog stoljeća do kraja 70-ih. U to se vrijeme događalo mnogo zanimljivih stvari koje su mogle dovesti svijet do trećeg svjetskog rata. Hladni rat je divljao te kontrolirao i usmjeravao sve lokalne ratove. Developerski tim je najavio da će svi događaji u *Operation Flashpoint 2* biti utemeljeni na stvarnim situacijama. Imaginaran će biti način na koji su se razvile. Nažalost, o tehničkim detaljima nema još nikakvih informacija, ali vjerujemo da će Bohemija napraviti nastavak dostojan originala.

IZDAVAČ / Codemasters
PROIZVOĐAČ / Bohemia Interactive Studio
OČEKIVANOST / 10
IZLAZI / potkraj 2004.

Conflict Desert Storm 2 Back to Baghdad

Jedna od najprodavanijih igara ove tematike na svijetu vrlo skoro će vidjeti svoj nastavak. Nastavak neće obrađivati najnoviji američki izlet u Irak nego se nastavlja na originalnu priču (barem zasad). Komandosi u nastavku počinju već prve misije u Baghdadu i djeluju u pozadini kao pokret otpora koji treba otežati i uništiti vladavinu Saddama Huseina. Nema neke logike, kad se sjetimo radnje prvog dijela, ali je obećana poboljšana grafika, nova oružja i neki novi taktički elementi. Kad to pridružimo potpuno novim misijama, dobit ćemo naslov koji će biti zabavno igrati.

IZDAVAČ / Pivotal
PROIZVOĐAČ / Gotham Games
OČEKIVANOST / 6
IZLAZI / potkraj godine

Medal of Honor Pacific Assault

EA će se držati provjerene formule načina igre. Ono što je prodalo prvi naslov vjerojatno će vrijediti i za drugi. Prirodno je da će se očekivati veća tehnička razina same igre te još veći naglasak na atmosferičnosti. Dovoljnu promjenu pružit će promjena bojišta, koje je sad na Pacifiku i prati tamošnji američki sukob s Japanom. Zanimljivo je da su Amerikanci u Drugom svjetskom ratu razvijali potpuno drugačija oružja za to bojište, pa će samim simuliranjem realnosti igra dobiti mnogo novog, a da ne pričamo o podneblju i drugačijim vremenskim uvjetima kao i biljnom pokrovu i topografiji terena.

IZDAVAČ / EA
PROIZVOĐAČ / EA
OČEKIVANOST / 7
IZLAZI / početkom 2004.

Call of Duty

Call Of Duty bi trebao biti serijal koji će se baviti ratovima od 1941. pa naovamo. Prvi naslov, koji bi trebao izaći najesen, zbivat će se, naravno, u Drugom svjetskom ratu. Naglasak će ovaj put biti na izjednačavanju zasluga svih saveznika jer su dosad Amerikanci uvijek bili *The One* kad se pričalo o tom ratu. Sada i Britanci i Rusi dobivaju jednak tretman. Vrlo važno obilježje igre će biti masovnost bojišnice, koje će pokazati važnost timske borbe i suradnje sa suborcima. Realnost oružja je također jedan od imperativa koji je postavljen pred developerski tim.

IZDAVAČ / Activision
PROIZVOĐAČ / Infinity Ward
OČEKIVANOST / 7
IZLAZI / najesen

Delta Force BHD: Team Sabre

IZDAVAČ / Novalogic
PROIZVOĐAČ / Novalogic
OČEKIVANOST / 7
IZLAZI / jesen/zima

Novi naslov koji se naslanja na *Black Hawk Down* odvest će Delte u prašume Kolumbije u potragu za proizvođačima droge. Proizvodne pogone i vile u kojima žive narkobossovi napadat ćete iz zraka, sa zemlje i vode. No, to nije sve. U paketu dolazi još jedna kampanja. Bojište je Perzijski zaljev, a cilj su iranske naftne platforme s kojih Iran pokreće napade na civilni brodski promet u međunarodnim vodama. Osim novih misija, naći će se tu i pokoje novo oružje i vozilo. I *multiplayer* donosi također nekoliko novina u načinu igre, a govori se i o 30-ak novih karta namijenjenih tom obliku igre.

Rainbow Six: Athena Sword

Iako je riječ o *mission packu*, bit će to vrlo zanimljiv uradak. Pogotovo nama na ovim prostorima. Za razvoj je zadužen Ubi Softov tim iz Italije, a mjesto radnje je Mediteran. Riječ je konkretno o tri države: Italiji, Grčkoj i Hrvatskoj. Nesumnjivo je da će dodatnih osam misija koje očekujemo najesen biti uzbudljive i maštovite, ali nas muči kakvu to ulogu ima Hrvatska u borbi protiv terorizma, ili možda ima suprotnu ulogu? Sigurno je da će se naći oni koje će zanimati autentičnost lokacije. Ah da, riječ je i o dodatnim misijama za najbolju taktičku pucačinu koja je dosad izašla.

IZDAVAČ / Ubi Soft
PROIZVOĐAČ / Ubi Soft
OČEKIVANOST / 8
IZLAZI / najesen

Battlefield 1942: Secret Weapons of World War 2

IZDAVAČ / EA
PROIZVOĐAČ / Digital Illusion
OČEKIVANOST / 6
IZLAZI / najesen

Dodatak za *Battlefield 1942* u kojem će se pojaviti mnoga nova oružja koja su bila razvijena u Drugom svjetskom ratu, ali nisu stigla biti upotrijebljena u borbi jer je rat završio. Naravno, većinom su Nijemci razvili takva oružja. Jednostavno je iznenađujuće kojim su sve tehnologijama tada udareni temelji. Za samo kopiranje nekih saveznicima je trebalo više godina nakon rata. Igrača će biti vrlo zanimljivo pucati i uništavati neprijatelja jakim i znatno nadmoćnijim oružjem od onog koje se pojavljuje u originalnoj igri.

Men of Valor

Vijetnam bi, osim *Vietconga,* mogao dobiti još jedan izvrstan naslov. Najbolji jamac toga je developerski tim čiji rad stoji iza prvog *Medal Of Honor* naslova. Mišljenja smo da su obavili izvrstan posao i jedva čekamo vidjeti kako će prenijeti atmosferu džungle i gerilskog rata na naša računala. Najavljena je personalizacija likova od kojih svaki ima svoje specijalne individualne sposobnosti koje su kao takve vrlo korisne pa ćemo u slučaju njegova gubitka to jako osjetiti na borbenoj sposobnosti jedinice. Ne očekujemo vrhunsku realnost tipa *Operation Flashpoint*, ali ono što će izaći u prodaju dogodine sigurno će nam pružiti mnoge sate zabave.

IZDAVAČ / Vivendi Universal
PROIZVOĐAČ / 2015
OČEKIVANOST / 6
IZLAZI / u prvoj polovici 2004.

TOP 5 NA ČEKANJU

1. Operation Flashpoint 2
2. Ghost Recon 2
3. Call Of Duty
4. Men Of Valor
5. Rainbow Six 3: Athena Sword

Conflict Desert Sabre

U najavi je već treći nastavak naslova koji bi se mogao pretvoriti u poznatiji serijal. Bojno polje ovog nastavka je poznato - opet je riječ o Perzijskom zaljevu - ali vrijeme radnje je još uvijek nepoznato. Najvjerojatnije će se ipak biti riječ o nedavnoj okupaciji Iraka od strane američko-britanskih snaga. Zanima nas baš kakva će atmosferi biti u igri kad se zna da je mnoštvo američkih superakcija u tom ratu zapravo bilo medijski režirano. Možda će se koncentrirati na one operacije koje su prethodile ratu, a mi ih nismo vidjeli? Koliko uzbudljivo to može biti za igru? *Conflict Desert Sabre* će, navodno, biti u novom grafičkom engineu.

IZDAVAČ / Pivotal
PROIZVOĐAČ / Gotham Games
OČEKIVANOST / 6
IZLAZI / nije poznato

Ghost Recon 2

Ovogodišnji E3 donio je mnoge zanimljive najave, a među njima i Ubi Softovu odluku da izda nastavke njihovih trenutačno najvećih uspješnica *Ghost Recon* i *Splinter Cell*. Kao što se vrlo malo zna o prvom najiščekivanijem naslovu, tako se vrlo malo zna i o *Ghost Reconovu* nasljedniku. Web zajednica je pokušala nešto iskopati, ali jednostavno se još uvijek nema što pronaći. Developeri zasad samo skupljaju ideje. Jedna od njih je implementacija vozila u igru, što je, po mnogima, dvosjekli mač jer interaktivna vozila mogu odvući pozornost od taktičke igre. Vrlo visoko na tom popisu je vjernost odora i mogućnost njihova mijenjanja prema igračevoj želji, da bi se bolje prilagodio terenu na kojem se odvija misija. Ono najvažnije što traži izmjenu je upravljanje timom ili timovima. Hard core igrači traže da ono postane složenije, čime developeri nisu oduševljeni jer to smanjuje potencijalnu publiku. Vjerojatno će doći do nekog kompromisa tijekom dugog vremena koje će proći dok zaigramo ovaj naslov.

IZDAVAČ / Ubi Soft
PROIZVOĐAČ / Red Storm
OČEKIVANOST / 9
IZLAZI / nije poznato

Recenzije #93

NAŽALOST, NOVE AVANTURE GOSPOĐICE CROFT stigle su u redakciju samo dan prije zaključenja broja tako da ćete i ovaj mjesec silom prilika biti uskraćeni za recenziju toga već desetak puta odgađana Eidosova naslova. Ipak, *Collin McRae Rally 3* koji je nekih stotinjak sati vozao redakcijski autoluđak Patrik te vrhunska i povrh svega besplatna multiplayer pucačina *Wolfenstein: Enemy Territory* sami po sebi prilično su jaki naslovi, koji su dostojno obilježili protekli mjesec. Tu je, nadalje, i cijeli niz prosječnih igara među kojim se krije i prava poslastica za sve RPG fanatike - masivni Morrowind expansion *Bloodmoon*. I britke, kritične i kontroverzne blitz recenzije iz pera podjednako obožavanoga koliko i omraženoga Damira Rukavine također su tu. I na kraju, ovaj bismo mjesec posebno izdvojili vrhunski Xbox hit *Brute Force*, koji će ostati upisan u povijesti kao prva Xbox igra koja je u našem i vašem časopisu zaslužila četiri stranice, provjerite zašto.

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 zavrjeđuje ni da čujete za nju. No, neka - bit će bolje

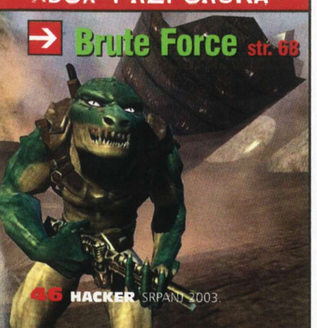
41-60
Igra čija ideja ne zvuči nimalo loše, ali je upropaštena lošom produkcijom ili nesposobnošću razvojnoga tima da do kraja izgura obećavajući koncept

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



TEST RECENZIJA

Colin McRae Rally 3

Nakon pola godine čekanja ipak i na PC-ju str. 52

NE PROPUSTI

PREPORUKA BROJA

Wolfenstein Enemy Territory

Odlična multiplayer akcija potpuno besplatno str. 48

RECENZIJE BROJA

NAZIV IGRE	OCJENA
Colin McRae Rally 3	93
www.colinmcrae3.com	
Wolfenstein: Enemy Territory	93
www.castlewolfenstein.com	
The Hulk	80
www.vugames.com	
BloodRayne	79
www.terminalreality.com	
The Elder Scrolls 3: Bloodmoon	75
www.bethsoft.com	
The Sims: Superstar	75
www.sims.com	
ISS 3	68
www.?????.de	
Mistmare	40
www.mindscape.com	
Xbox RECENZIJE	
Brute Force	90
www.?????.de	
NBA Street Vol.2	80
www.easportsbig.com	

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**

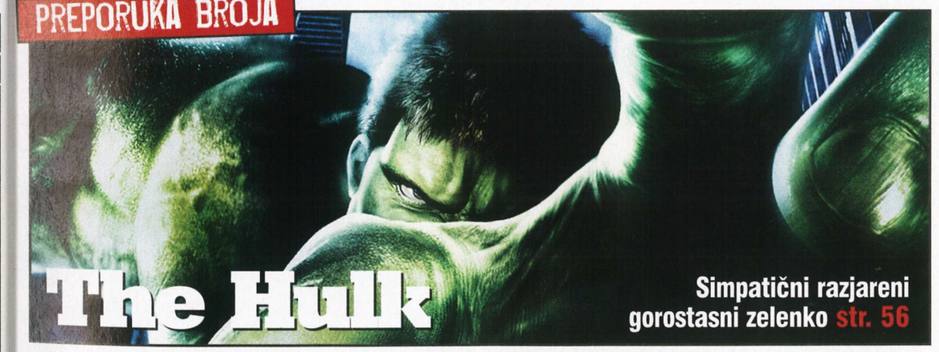
Obrazloženje ocjene

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

PREPORUKA BROJA



The Hulk

Simpatični razjareni gorostasni zelenko str. 56

HACKER Top 10 PC

Colin McRae Rally 3 / Codemasters

Simulacija vožnje u poboljšanoj, nadograđenoj verziji konačno je zasjela na PC računala

2. Rise of Nations	Microsoft Games
3. Wolfenstein: Enemy Teritory	id Software
4. TC's Rainbow Six: Raven Shield	Ubi Soft
5. Anno 1503	EA Games
6. GTA: Vice City	Take 2 Interactive
7. Enter The Matrix	Atari
8. Chapmionship Manager 4	Eidos Interactive
9. Vietcong	Take 2 Interactive
10. Red Faction 2	THQ

HACKER Top 10 Xbox

Brute Force / Microsoft Games

Nakon HALOa iz Microsofta nam je stigao još jedan novi veliki akcijski megahit

2. Dead or Alive 3	Tecmo
3. Panzer Dragoon Orta	Sega
4. HALO	Microsoft Games
5. MechWarrior Assault	Microsoft Games
6. Burnout 2	Acclaim
7. Dead or Alive Extreme Beach Volleyball	Tecmo
8. Apex	Atari
9. Enter the Matrix	Atari
10. Metal Gear Solid 2 Substance	Konami

IZDVAJAMO RECENZIJE

Bloodrayne
Opaka, nabrijana, krvoločna... gospođica koja širi kaos i koje se treba bojati str. 58

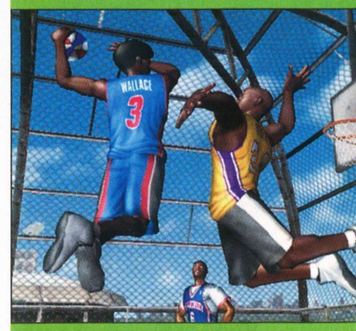
ISS3
Jedan od uspješnijih konzolaških nogometnih serijala kročio je i na PC tertorij str. 60

Morrowind Bloodmon
Naslov uz koji će te ostaviti još tridesetak sati krečući se virtualnim prostranstvima Morrowinda str. 65

Sims Superstar
Niste li oduvijek sanjali da ćete jednog dana postati zvijeda? Ako vam se san zasada još nije otvario, Simsi će vam pružiti i tu priliku str. 64

Xbox recenzije

Brute Force
Vizualno predivna SF-akcija iz trećeg lica, novi hit na Xboxu str. 68



NBA Street vol. 2
Super zabavan sportski haki za uživanje u društvu str. 72

IGRA BROJA

Najbolje je besplatno! Još ako je i dobro...

WOLFENSTEIN: ENEMY TERITORY

Multiplayer akcija za vruće ljetne dane, noći, mjesece...

UVOD U PRIČU

***Return To Castle Wolfenstein* je izdan kao primarno *single player* igra, a ispalo je da mu je *multiplayer* glavni adut i mogi su ga kupili upravo zbog toga. Nakon velikog uspjeha i brojnih nagrada, bilo je za očekivati da će se pojaviti ekspanzija ili potpuno novi nastavak, i nakon brojnih peripetija, o kojima smo govorili u prvim odlomcima recenzije, *Wolfenstein: Enemy Territory* je napokon ugledao svjetlo dana. Ne samo da je nadmašio prethodnika, nego je i pojam timskog FPS žanra podigao na novu razinu. *RTCW*, koliko god bio zabavan, postaje polako monoton, a *Enemy Territory* pravodobno uskače na njegovo mjesto. I to potpuno besplatno!!!**

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

Counter Strike je bio besplatan. Točno. No, za igranje na Netu bio je potreban *CD-key* koji je dotični *multiplayer* preuzimao iz *Half-Lifea*. A *Half-Life* je izgrađen na hardverski nezahtjevnom engineu koji je *Counter Strike* samo malo nadogradio. Otkako se igra može nabaviti za stotinjak kuna, bilo je za očekivati da će *CS*-zajednica procvasti, što se i dogodilo. Zašto ja to pričam? Zato što je *Counter Strike* prošlost. Možda je i BIO najbolji timski *multiplayer* do izlaska *Return To Castle Wolfensteina*, za koji je, međutim, valjalo izdvojiti 400 kn, imati dobru pilu i ISDN za komotno igranje, što je mnogima u Lijepoj našoj, dakako, bilo nedostižno, tako da se na prste mogu izbrojati ljudi koji su uživali u RTCW *multiplayeru*, i oni su mu ostali vjerni do dana današnjeg. Ali ovo nije recenzija *RTCW-a*, niti *CS-a*, nego nešto sasvim drugo.

Iznimno mi je zadovoljstvo predstaviti vam igru koja je u samo pet dana od izlaska postala druga po zastupljenosti *online* igrača. Tijekom izrade *Enemy Territoryja* izdavači i developeri su odašiljali prilično mutna službena izvješća. U prvom je stajalo da je riječ o ekspanziji postojećeg *RTCW-a*, da bi već u idućem rekli kako će *Enemy Territory* biti potpuno nova igra te da će imati svoj *CD-key* (koji zapravo i plaćamo prilikom kupnje neke *online multiplayer* igre). A onda

"SKUPLJANJE XP-a ILI ISKUSTVA TIJEKOM IGRE PREDSTAVLJA LAGANI UTJECAJ RPG ŽANRA. NE PRETJERAN, ALI ZNAČAJAN"

šok: izrada *Enemy Territoryja* se potpuno obustavlja! Nećem!!!! Na svu sreću, obustavljen je rad samo na *single player* komponenti zbog nezanimljive priče (prema riječima izdavača), a *multiplayer* je još uvijek na rasporedu. U najnovijem izvješću je pak stajalo da u *Enemy Territoryju* neće biti zastupljeni *botovi*, što nam se baš i ne svida, ali i da će biti potpuno besplatan te da neće zahtijevati originalni *RTCW*.

Taj potez je bio šaka u oko svim ostalim izdavačima jer darovati igračima nastavak najboljeg timskog *multiplayera* nešto je što još nitko nije učinio izuzmemo li *Americas Army* koji je financiran od američke vojske, odnosno platili su ga građani SAD-a (ionako je za penzionere :p). Mnogi su s nevjericom zurili u te riječi, pretpostavivši da će Activision namjerno napraviti nešto lošiji *multiplayer* kako bi bio ispod konkurencije. Demo je pokazao da su ti skeptici bili u pravu: glasovi

INFOBOX

Wolfenstein: Enemy Teritory

PROIZVOĐAČ ■
Splash Damage/ id Software

IZDAVAČ ■
Activision

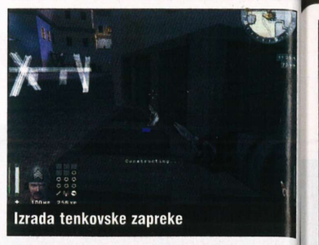
MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 600, 128 MB RAM, 32 MB grafička, modem

NAŠA PREPORUKA ■
P4, 256 RAM, 64 MB grafička, ISDN

MULTIPLAYER ■
only :)

WWW IGRE ■
www.castlewolfenstein.com

Kako je lijepo biti na vrhu s bacačem bombi :)


Izrada tenkovske zapreke

Daj metke il' bacam bombu!

MG42 rula na brisanim prostorima

Slika za fotoalbum

Saveznici su nas zgazili na prvoj karti

Vrlo laka orijentacija pomoću jasne karte

su bili loši, Net code užasan za ISDN koji je u nas najrasprostranjeniji za mrežno igranje, grafika manjkava, ma ono... Serveri, koji su u početku bili puni, počeli su se već nakon tjedan dana prazniti. Kako da igram kad mi je *ping* na praznom domaćem serveru 200, a uz nekoliko *playera* i 300? Da, očito su zabrljali stvar pa će ga dati, tek toliko da ne završi u Recycle Binu. Ali, ali!!! *Enemy Territory* je ispao savršen, kao i *Counter Strike* svojedobno. Kao i *RTCW*, i on se oslanja na krvavi sukob sredinom dvadesetog stoljeća, koji neki nazivaju Drugi svjetski rat, a igrač uskače u čizme saveznika (odnosno američkih vojnika) ili Nijemaca. Naravno, svatko preferira svoju stranu, no omjer igranja jedne i druge je približno isti. Neka vas to ne zamara, pustimo politiku na miru, ovo je ipak igra. Neću reći "samo igra" jer je to daleko od istine, naime, mnogima je od nas *Enemy Territory*, kao i RTCW prije njega, postao način života (svakodnevno spajanje na server u 21:00 i udri do sitnih sati). Koju god stranu odabrali, dočekat će vas pet osnovnih klasa (*soldier*, *medic*, *engineer*, *field ops* i *covert ops*), od kojih su neke stare, neke nove, no svima je zajedničko da skupljanjem iskustva (o čemu ću poslije) mogu napredovati. Ono što *Enemy Territory* izdvaja od ostatka sličnih igara je timski rad. Naravno, mnogi će reći da je on u mnogim naslovima zastupljen. Ma je, to stoji, ali nigdje u tolikoj mjeri. Uzmimo, primjerice, da vam nedostaje *medic*. Lagani juriš na protivničke položaje pokosit će većinu vašeg tima, a ni oni preživjeli neće se moći dugo opirati. Tu u igru uskače vatreni bolničar koji može oživiti mrtve adrenalinskom injekcijom ako nisu razneseni, a preživjelima podijeliti zdravlje. No opet, previše *medica* u timu znači da vam nedostaju neke druge klase, poput inženjerca koji vam je prijeko potreban za miniranje protivničkih objekata, postavljanje nagaznih mina, izgradnju mostova i mitraljeskih gnijezda, ili možda *field ops* koji poziva topničke/zračne napade i dijeli streljivo. Pa čak i običan prašinar koji tegli *panzerfaust* za čišćenje gustih situacija pokazat će se kao vrlo koristan, a da ne pričam o vojniku sa snajperom na dobro postavljenom mjestu. Sve spomenute klase su već viđene u *RTCW-u*, jedino je *covert ops* ili špija nova. Kad igrač preuzme tu ulogu, može navući odoru mrtvog protivnika i šetati među neprijateljima dok ga netko ne prepozna (suborcima se ispiše ime kad ciljate u njih, a protivnicima ne, makar bili prerušeni) ili dok ne ispali rafal, a vrlo je koristan za miniranje položaja i kukavička ubojstva sleđa, koja vam nitko u vašem timu neće zamjeriti :)). Dakako, osim klasa, dodana su i nova oružja od kojih bismo posebno izdvojili minobacač i teški mitraljez *MG42* za običnog vojnika, te pušku s mogućnošću izbacivanja bombi na veliku daljinu (tromblon) za inženjerca. Naučiti se služiti minobacačem je prilično mukotrpno, no kad vam to uspije i još ako znate procijeniti udaljenost, u suradnji s *covert opsom* koji će otkrivati protivnike u njihovoj bazi i uporabom karte za korekciju hitca, bit će vam od iznimne koristi, kao i teška strojnica na mjestima gdje protivnik mora proći da bi došao do cilja (da biste bili precizniji, morate zaleći, što je također novina). *M1 garand* za američke i *K43* za njemačke inženjerce imaju tromblonske nastavke kojima ćete se služiti više nego primarnim načinom paljbe, a vrlo su zahvalno oružje za skidanje protivnika na uzvišenjima, bilo da je riječ o mitraljeskom gnijezdu ili brdu. Inženjerac postavlja i protupješačke mine (obično na strateškim mjestima), a da se cijela karta ne bi pretvorila u minsko polje, postoji određeni limit za svaku stranu. Protivničke mine može zapaziti *covert ops* te ih markirati na karti koja ih prikazuje, kao i položaje protivnika koji su mu u vidokrugu, a u kasnijim stadijima igre mine vidi i inženjerac s visokim XP-om.
XP je zapravo iskustvo koje svaki vojnik skuplja tijekom borbe i prenosi se tijekom kampanje. Iskustvo stječete pogodcima, ubojstvima, obavljanjem određenih zadataka, pa čak i preživljavanjem na terenu. Ovisno o vašim akcijama, porast će vam određeni tip XP-a, što, dakako, ovisi o klasi koju ste odabrali. Svaka klasa ima *battle sense* i *light weapons* plus specifično za određenu, čijim porastom se *medic* primjerice *spawna* s dodatnim šaržerom, napredovanje na idući nivo daje više streljiva i manje iskorištenje *powerbara* pri bacanju *health packova*, treći nivo omogućava posebnu adrenalinsku injekciju koja "oživjelom" daje puno zdravlje, a posljednji i četvrti nivo omogućava fiks samom sebi, koji idućih nekoliko sekundi prepolovi protivničku štetu od pogotka i ne iscrpljuje vam se *stamina* što god da radite. Kako za svaku klasu dobivate specifične bonuse nakon svakog prijeđenog nivoa, preporučujem da pročitate manual koji se instalira zajedno s igrom jer ja nemam dovoljno prostora da ih sve navedem.
Svoje bitke vodit ćete u europskoj i afričkoj kampanji, sa po tri karte. Svaku od njih šest moguće je igrati i pojedinačno u nekoliko modova (*stopwatch*, *last man standing*, itd...), no trenutačno su ipak kampanje najigranije. Ciljevi su vrlo raznoliki, bit će tu svega, od mažnjavanja zlata iz banke pa do punjenja golemog topa na tračnicama, kao i nekoliko sekundarnih koje možete/morate izvršiti (ovisno o misiji) da biste došli do glavnog cilja, poput uključivanja vodenih crpki za ispražnjavanje potopljenih tunela na Siwa Oasis karti.
Grafiku ne treba posebno ni opisivati jer ipak je to samo lagano unaprijeđeni Q3A engine, uostalom možete pogledati i *screenshotove*.
Za zvukove je karakteristično da su različiti za svako oružje, a i glasovne naredbe/izjave su nešto raznovrsnije negoli u *RTCW-u*. Ako uzmemo u obzir da vam se sve opisano nudi bez ikakve naknade, potpuno besplatno, stvarno ne znam što bi vas moglo spriječiti da igru barem malo ne zaigrate. Ali pripazite, prokleto rula i stvara užasnu ovisnost. Bili ste upozoreni. ■

NEGATIVNA STRANA

Kad netko kupi određenu igru, jasno je ko dobar dan da je želi ozbiljno zaigrati. No, *Enemy Territory* je besplatan, što ga čini mamcem za morone koji će dolaziti na servere samo da bi ljudima kvarili igranje. Koji put se ne može izbjeći ubojstvo suborca jer ili će naletjeti na granatu, ili pred nišan, no kad to netko čini namjerno, iz čiste zlobe, onda se javljaju problemi. Jedno rješenje je zaštiti server *passwordom*, kao što je ekipa s HiNetovim i napravila, a drugo je izbacivati panjeve iz igre, što, dakako, nije trajno rješenje problema jer će se vratiti pod drugim imenom. Početnicima se može oprostiti nekoliko *teamkillova*, no kad vidite da vas je netko namjerno ubio, a zna igrati, slobodno pozovite Kick i objasnite zbog čega (dovoljno je da napišete TK), kako bi dotična spodoba izletila, a vi svi zajedno krenuli u nove pobjede. Jasno da nećete zvat Kick ako vam je *healt* na minimumu i rokne vas vaš *medic* da bi vas revitalizirao s *full* zdravljem. Njemu možete samo zahvaliti.

"NEZABORAVNO *MULTIPLAYER* ISKUSTVO"

Je l' ti vruće?

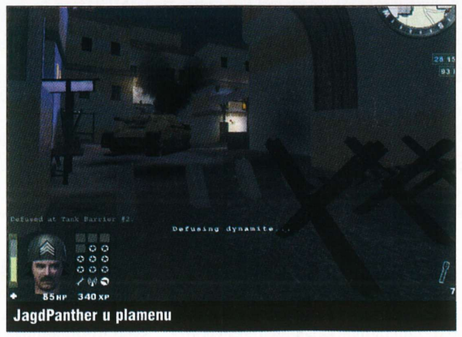
PLUS

- timski rad
- odličan Net code
- zaraznost
- novine u odnosu na prethodnika

MINUS

- sitniji bugovi
- neke predefinirane izjave

Nečeš ga postavit, garant



JagdPanther u plamenu

» ALTERNATIVNO

- **RTCW**
Majka svih igara.
- **Counter Strike**
Ako baš morate.
- **Doom**
Doom na steroidima.

Novi nivo omogućava pucanje iz dvaju *lugera* :)

IZDVAJAMO / GDJE SE IGRA

Premda *Enemy Territory* kao i njegov prethodnik dolazi s ugrađenim pretraživačem servera, pravi *online fighter* će za to koristiti All Seeing Eye, besplatan programčić koji nudi podršku za gotovo sve *first person shootere*. Osim browsanja servera, moći ćete dodati omiljene (mali *ping* i dobra ekipa) u *favoritse*, a isto možete napraviti i s frendovima koje upoznate ili ih znate od prije, tako da im se možete priključiti čim se pojave *online*. Program nudi i učitavanje posebnih *configa* prije startanja igre, podešavanje *passworda* i još gomilu mogućnosti. Uglavnom, kad pretražite ET servere, negdje pri vrhu ćete ugledati i HiNetov ET server. Na njemu je svakodnevno domaća ekipa iza 20:00, a za više informacija otidite na www.gamer.hr forum, Enemy Territory odjeljak, i pitajte sve što vas zanima, od skripti do taktika.

HACKER OCJENJUJE » Wolfenstein: Enemy Teritory

Najbolji timski multiplayer

93

POSEBNO IZDVAJAMO/*ONLINE* KAMPANJE

TEST RECENZIJA

Kolinje može početi!

COLIN McRAE RALLY 3

INFOBOX

Colin McRae Rally 3

PROIZVOĐAČ ■
Codemasters

IZDAVAČ ■
Codemasters

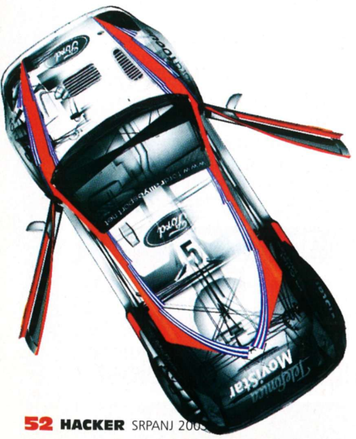
MIN. KONFIGURACIJA ■
800 MHz, 128 MB RAM, 2.5 GB hard diska, 32 MB AGP Geforce 2, Radeon 7500 ili bolja

NAŠA PREPORUKA ■
2.4 GHz, 512 MB RAM, GeForce 4 Ti 4200 64 MB ili bolja

MULTIPLAYER ■
Do 4 igrača, podijeljen ekran

WWW IGRE ■
www.colinmcrae3.com

Zašto smo ga morali tako dugo čekati da stigne na PC još uvijek ostaje otvoreno pitanje, no u njegovu kvalitetu nemojte ni najmanje sumnjati



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

Zahvaljujući našim tajnim vezama u industriji videoigara, dokopali smo se, taman na dan izlaska prošlog broja, specijalne recenzentske inačice novog *Rellyja*. Napisavši riječ *relly* velikim slovom, jasno vam je da je riječ o idućoj generaciji natjeravanja po zavojitim cesticama i puteljcima s ludim Škotom i njegovim malo razgovjetnijim suvozačem.

Mjesec dana prije izlaska ekstenzivno smo igrali i secirali *Colina* treće generacije. Sve to samo za vas, dragi čitatelji, kako biste prvu vožnju u nabrijanom *fordu* dočekali spremni. Da, da - bio je to težak posao. Samo vožnja i vožnja i proklizavanje pa lijevo, desno, gas, niža, viša, hop, hip, čmr... kužite nas... Nažuljali smo ručice od intenzivnog natezanja volana. Da znate samo kakva je zbrka nastala posljednjih dana u redakciji - nitko nije htio raditi, svi su samo sjedali za hard-ver-pilu™ (*naziv od milja za recenzentovo računalo u redakciji - op.au.*) i rokali po novom *Colinu*. Na kraju su nas samo čelična ruka, noga i nož za poštu (inox čelik) urednika nam Damirka natjerali na završavanje broja... Čitajte, gledajte i divite se i potom brzo u nabavku - *CMR3* je na tržištu od 13.6.! Nakon Playstationa 2 i Xboxa, *Colin McRae Rally 3* stigao je konačno i na PC i sve će vas pomesti!

W(R)C FRIKOVI

Koji je smisao glupog utrkivanja po ulickanim asfaltnim stazama s pederskim formulicama? Upravo to pitanje muči sve veći postotak štovatelja visokooktanskih sportova koji okreću leđa frigidnoj kraljici - *Formuli 1* - i prelaze u relijaški tabor. Možda ste i vi jedan od njih? Znate li izgovoriti jezikolomna imena Nordijaca u WRC-u? Kampirate li religiozno pred telkom svake nedjelje iščekujući nestrpljivo WRC magazin na Novoj? Upisujete li i vi markerom na vratima svakog javnog WC-a slovo R između? Potvrdan odgovor na barem dva od triju postavljenih vam pitanja kvalificira vas za pravog reli-frika. Pogotovo ako činite i ono treće. Svi vi 13.6 proglasit ćete odsad praznikom. Zapravo, prava je šteta što Hacker nije izašao dva tjedna prije tako da petak 13.6.2003., kao što je to već u nas običaj, produljite u duži vikend i cijeli ga provedete rokajući *CMR3*. To je, naime, datum izlaska treće generacije najbolje simulacije relija za PC. Zapravo, uspoređujući je s Xbox i PS2 inačicama, možemo sa sigurnošću ustvrditi da je riječ o najboljem reliju svih vremena. I uopće nije bitno što Colin McRaea u stvarnom WRC-svijetu po bodovima praše tamo neki Burns, Gronholm i Sainz - za sve igrače on će uvijek ostati šampion.

TOTALNO ZARAZNO

Već od prve minute igranja to je dojam koji ostavlja novi *Colin*. Nakon prvih nekoliko zavoja i uspješnih proklizavanja, shvatite da igra zapravo pruža onaj odličan CMR2 osjećaj. Samo detaljniji i daleko rafiniraniji. Osjećaj za podlogu je egzaktniji, što je uostalom vidljivo i kod *replaya*. Ta poboljšanja proizlaze, naravno, iz daleko doradenijeg audio i video dojma, ali i iz fizičkog modela, gdje se doista mislilo na sve. Sučelje je onakvo na kakvo smo navikli u *CMR*- igrama. Kvalitetno i brzo, s kratkim vremenom odaziva, a glavna su mu obilježja apstrakcija, minimalizam i stil. Sve opcije su dostupne, a sve je i iznimno lako i dostupno za podešavanje. Konzolaška škola, hehe. Posebno nas je razveselilo kad smo u grafičkim postavkama uočili podršku za 16:10 ekrane. Požalili smo jedino što nije podržana i ona mamutska od 1920x1200 koja bi nam omogućila potpuno iskorištavanje Sonyjevog 30 tisuća kuna teškog mamuta (vidi hardver recenzije). Grafički engine doista nudi brojne moduse prilagodavanja igre slabijim računalima, od smanjivanja detaljnosti do dubine vidika. Iako će se igra vrtjeti i pri najvećim rezolucijama i detaljima zadovoljavajuće brzo (tj. na preporučenoj konfiguraciji), predlažemo vam da si sami odredite optimum performansi i izgleda jer je doživljaj kontrole potpun tek ako *kolinišete* u 60+ FPS. Od utrka na početku su vam dostupne egzibicijske vožnje različitim autekima. Nasreću, Škoda i Hyundai nisu htjeli platiti da im se auti stave u igru, hehehe, tako da vam ih je 8 na raspolaganju (vidi okvir). Dakako, u konzolaškoj maniri, za one najupornije, koji obore sve rekorde i prođu sve žive kampanje, postoje i bonus auti. Ne, naravno da vam nećemo otkriti o kojima je riječ, već samo natuknuti da je jedan od njih legendarna kanta prijašnjih relija - nešto slično kao

"KONAČNO ISKORISTIV POGLED IZ VOZAČEVE PERSPEKTIVE!"

TESTIRALI SMO / COLLINA U EKSTREMNIM UVJETIMA / TESTIRALI SMO / COLLINA U EKSTREMNIM UVJETI

Sve simulacije vožnje, a pogotovo *rally* igre posjeduju neke specifične kategorije koje su, po nama, jako bitne za njihov uspjeh – ovdje posebno seciramo svaku od njih te ilustriramo gdje igra briljira, a gdje je moglo i bolje:

VIZUALNA REALNOST

Realno do boli. Pogotovo kad pogledate vodu. Mljac! Auti se blate i praše, brisači razmazuju kišu po vjetrobranu, iskre frcaju prilikom prejakog zanošenja koje, dakako, završi udarcem u zid… Koju god pilu imate, *CMR3* će izvući iz nje maksimum.

Ocjena: 8/10

POGLED

Aleeelujaa! *CMR3* je valjda prva vožnja kojoj nije totalno skenjan pogled iz kabine. Vrlo je iskoristiv, čak i kad zgnječite haubu. Osim tog pogleda, auto možete voziti i "s haube" ili iz perspektive promatrača iz 3. lica. Doduše, još koji ne bi škodio.

Ocjena: 8/10

OSJEĆAJ VOŽNJE

Genijalan. Pogotovo s analognim kontrolerom, ali pruža određeni užitak čak i "digitalnim" pimplanjem po tipkovnici. Isti osjećaj kao u *Colinu 2*, samo rafiniraniji i detaljniji. Svidjet će vam se sigurno, pogotovo kad naučite pravilno proklizavati kroz zvoje.

Ocjena: 9/10

FIZIČKI MODEL

Najzaslužniji za bolesno dobar osjećaj vožnje je detaljan fizički model svijeta u kojem se utrkujete. Auti su "prilijepljeni" za cestu kad moraju biti, ili lete zrakom u suprotnom. Krše se samo tako i morate paziti da se ne družite previše frontalno s preprekama na cesti jer ste inače *kaputt*…

Ocjena: 8/10

PODLOGA

Glavna boljka simulacija relija je što ima previše vožnje po blatu. Mnogi su u *CMR3* igrali samo famoznu talijansku stazu, koja je cijela asfaltna. *CMR3* to ispravlja donoseći gomilu vožnji po čvrstoj podlozi.

Ocjena: 9/10

AUTI

Monstrumi koje vozite izrađeni su od prosječno 13.000 poligona. Mnogo realnije i detaljnije u usporedbi s 800 iz *Colina* 2. generacije. Užitak i za vožnju i za gledanje i za razbijanje, hehe. Nažalost, nema Peugeota, Hyundaia, Škode… Licencije valjda preskupe bile…

Ocjena: 6/10

UKUPNA OCJENA ZA VOĐENJE UTAKMICE

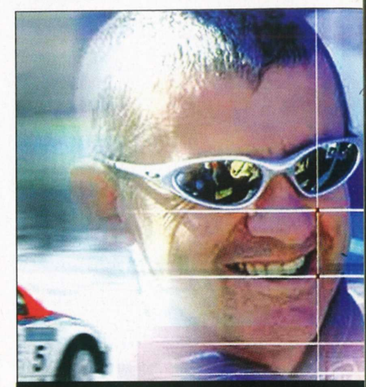
Toliko dobro zakopano da su Codemastersi sami sebi napravili medvjeđu uslugu. Baš me zanima što će poboljšati i nadograditi u četvorci da zasluži da je se nazove "idućom generacijom simulacija relija".

9/10

» ALTERNATIVNO

- **Microsoft Rally Challenge**

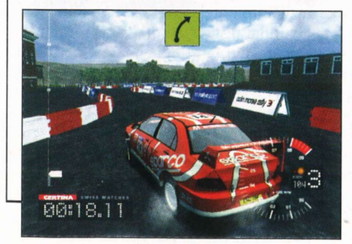
jedan malo manje poznat naslov reli simulacije



Colinov jaran i suvozač. Mnogo priča za vrijeme igre

AUTI/

- Ford Focus RS WRC 02
- Mitsubishi EVO VII
- Citroen Xsara kit car
- Subaru Impreza WRX (44S)
- Ford Puma
- Fiat Punto
- Cirtoen Saxo
- MG ZR
- +supertajni bonus auti



Šumica sva se tresseee… od moćnog EVO7 motora

Jedan krivi pokret i evo vas nasađenog na stjenčugu

Umjesto da popravlja, gleda gole tete na računalu

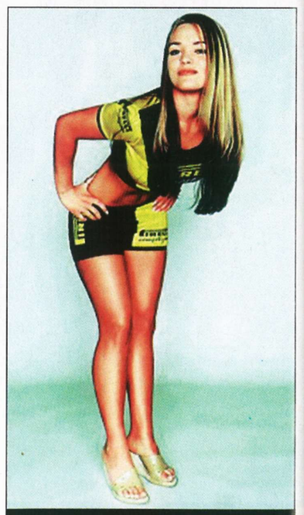
PLUS

- grafika
- zvuk
- igrivost

MINUS

- ne možete srušiti drvo kad se zaletite u nj

Popravljanje auteka



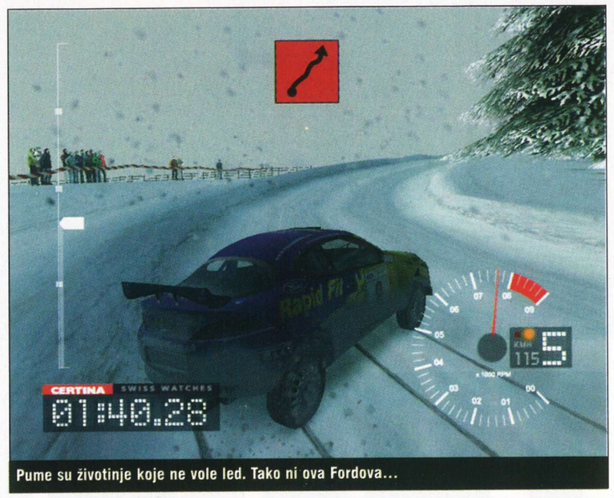
www.wrc.com - izbor naj-pirelli-koke. Znate da ih želite…

kraljica *lancia HF integrale* u *Colinu* 2. Modri Codemasteri sjetili su se kako zaraditi još koju funtu. Naime, ako želite otkriti "specijalne tajne" u igri, kako kažu na Internet stranicama, nazovete jednostavno ultraskupi broj, koji ćete, dakako, proklinjati kad dobijete telefonski račun, i mistična teta s druge strane linije otkrit će vam bonus šifre… Eto što vam je *merchandising*. Cijeđenje do kraja. Ali nema veze, još uvijek ih volimo.

VIŠE ASFALTA

Vjerojatno najveći i doista očigledan pomak između dviju generacija *Colina* dogodio se u grafici. 3D svijet u igri, ali i unutar samog kontrolnog sučelja obilježava obilje poligona, stvarni 3D modeli, višeslojne teksture, suptilni 2D efekti zamućivanja (recimo *motion blur* kazaljke obrtomjera….). Posebno ćete na karticama koje su DX8 full kompatibilne zasliniti nad efektima koji su postignuti s *pixel shaderima*. Ajme, koja voda! Ajme, koje realno staklo! Ajme, koji efekti prozirnosti (vidi servis)! Sinergija fizičkog modela i detaljne 3D grafike je nevjerojatna. Vaš automobil fizički je modeliran u 4 točke. Što u prijevodu znači da različite sile djeluju na svaki kut vašeg automobila. Što je vrlo simpatično dočarano na *focusu*. On, naime, na krovu ima tri antene, a svaka od njih njiše se kako na određeni dio auta djeluje sila. Priča za sebe je oštećenje koje možete izazvati na automobilu koji vozite. No ipak, oprezno, moglo bi vam se dogoditi da krepa na polovici prve staze. Savijat će vam se blatobrani, otpadati vrata i raspršavati stakla. Usred doskoka pri 150 na sat nemojte se začuditi ako vam u dražesnom duetu odlete hauba i stražnji branik. Skokovi, točnije doskoci, su inače posebno štetni za vašu 'kočiju'. Ako ste sljedžijski vozili, dijelovi vašeg auta će se pri letu rastvoriti kao lepeza, a nerijetko i otpasti pri slijetanju. Ugođaj natjeravanja po blatu pojačan je odličnom prašinom, pijeskom, snijegom i komadima blata koji lete naokolo gdje vi prođete, ali će ih biti bome i na karoseriji. Tako ćete utrku započeti čisti kao suza, a završiti je zamazani kao malo razigrano svinjče, što ćete vrlo zorno moći vidjeti u *replayu*. Šteta što za isti, barem u našoj 95% gotovoj verziji, nisu bile implementirane kontrole. Osim ako se ne vozite po nekoj od asfaltnih staza. A takvih ima u izobilju. Da, igrači su poslušani i na njihove dugotrajne vapaje odgovoreno je znatno većim postotkom staza s tvrdom podlogom nego što ih je bilo u prethodnom *Colinu*. Više nećete morati terorizirati jadnu Italiju, koju već znate napamet. Sama vožnja ne bi bila ni upola sočna da nije odlične zvučne podloge. Suvozač (u slučaju McRaea Nicky Grist) će vam laprdati o tome što vas čeka na stazi ispred, motor će se glasati poput neke bijesne velike mačke, a makadam će stenjati od udaraca u podvozje auta. Eh da, nije zaboravljena ni implementacija kolonije cvrčaka u auto koji, pogotovo pri pogledu iznutra, itekako čujno zavija pod torzionim silama kojima ga izlažete. *Sweet*. Jedino nam nije jasno zašto je crap komercijalna glazba u izborniku ispod 128 Kb/s kvalitete. Mali detalj - možda, ali upada u oči (tj. uši).

Lijevo reklama 90... desno zavoj 180... ravno drv...



Pume su životinje koje ne vole led. Tako ni ova Fordova…

Voda nas je svojom očaravajućom ljepotom mamila da u nju zaronimo

Famozni novi pogled iznutra i jurnjava po grčkom kamenjaru

"BRZO, REALNO, UZBUDLJIVO - ZA PRSTE POLIZAT"

2003., DOBRA BERBA ZA COLINA

Colin McRae jedna je od onih igara koja ima potencijala da ostane aktualna sve do iduće generacije. Koju nemojte očekivati za manje od 3-4 godine. Minuciozna, od grafike i zvuka preko igrivosti do sučelja. Jedna od igara koju se doista isplati kupiti. ■

HACKER OCJENJUJE » COLIN McRAE RALLY 3

Reli koji je tako dobar da će se svidjeti i mrziteljima te autodiscipline

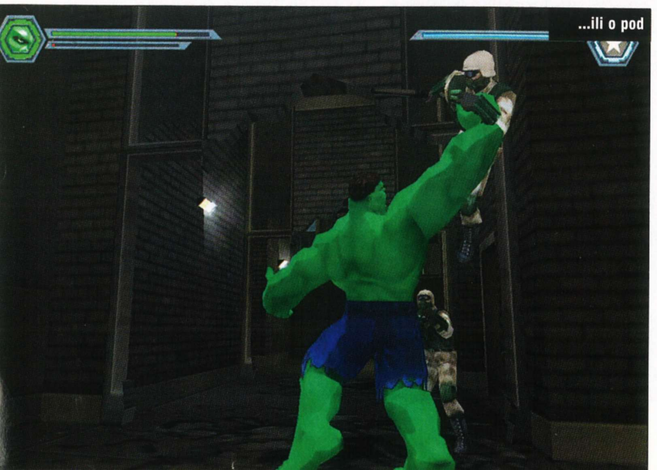
93

POSEBNO IZDVAJAMO/GRAFIKU DOBRU DO BOLI

Lijepo ga primiš pa o zid...

THE HULK

Eksploatacija superhero tematike napumpala se do kritične mase (tko kaže da je to loše, hehe!) i ispljunula nam veliko zeleno razbijajuće brdo koje nam jedva stane na monitore.



...ili o pod

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

Moje, a vjerujem i vaše, oduševljenje većinom dosadašnjih superhero igara splasnulo bi već nakon nekoliko sati igranja. Koliko god entuzijazma imali kao stalni ili povremeni *comic fan*, koliko se god trudili oprostiti greške, koje često i nisu bile zanemarive, ostali bismo s nekim čudnim (gorkim) okusom u ustima nakon poruka primljenih iz središta mozga rezerviranog za percepciju i evalvaciju igara.

Bruce Banner je znanstvenik. On radi u laboratoriju i testira utjecaj gama-zračenja na oštećenom tkivu (ajmo, brzo, što je gama-zračenje?). Jednooog daaana iz laboratorija

INFOBOX

The Hulk

PROIZVOĐAČ ■
Radical Entertainment

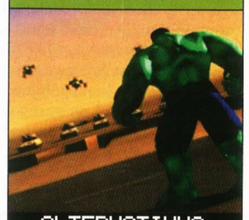
IZDAVAČ ■
VU Games

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 700 MHz, 192 MB RAM, 32 MB VRAM

NAŠA PREPORUKA ■
P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM

MULTIPLAYER ■
nema

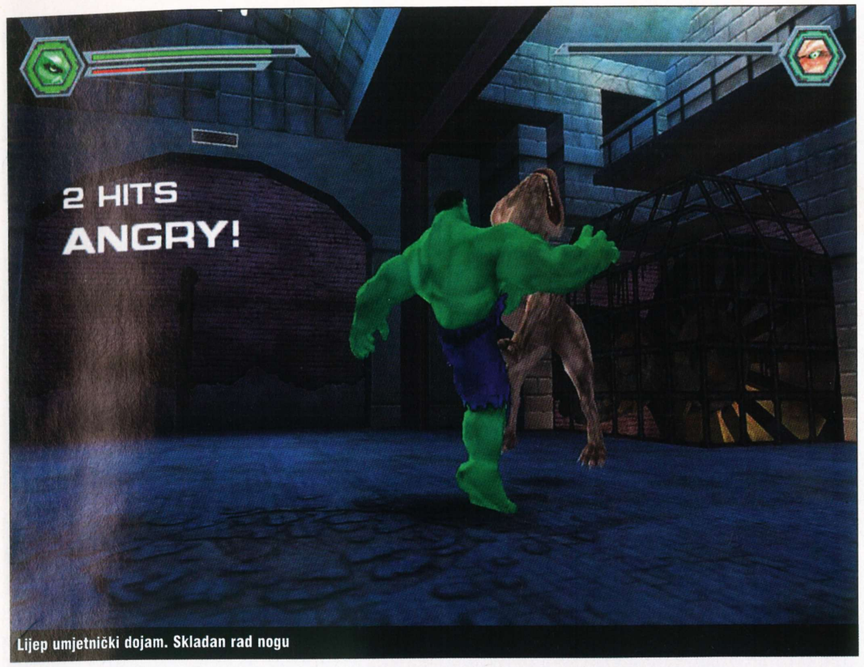
WWW IGRE ■
www.vugames.com



ALTERNATIVNO

- **Spiderman**
- **X-men: Wolverine's Revenge**

Ne tako spretna superhero ostvarenja.



Lijep umjetnički dojam. Skladan rad nogu

se čulo *boom*, a naš je Brus dobio porciju gama-zračenja koja je u njemu probudila neviđeni bijes i tjeskobu, transformirajući ga u doslovce najjače biće na licu majčice nam Zemlje. I još k tome zeleno ;)! I tko onda ne bi poželio naći se u ulozi tako snažnog i... velikog muškarca?! I zelenog, da!

HEHEHE (trljam šake)...

I opet se simbolika veličine (koja je, barem u ovoj igri, važna) uplela u naš mali mozak zahvaljujući činjenici da igra dolazi na tri cedea i da će cijela instalacija na našem hard disku zauzeti gotovo 2 GB. Prvo što nam upada u oči (osim napokon praktičnog i ukusno dizajniranog uvodnog izbornika) je poprilično uspješna kombinacija klasične 3D grafike s *cell shading* grafikom, koja igri daje dodatni stripovski štimung. I inače je cijeli vizualni dojam igre sasvim pristojan,

"HOLA, YO SOY UN GIGANTE GRANDE Y VERDE!"

mada se mogu uputiti neke zamjerke vezane uz (ne)maštovitost arhitekture i jednoličnost tekstura u interijerima, ali u tom slučaju nezadovoljavajuća estetska komponenta može biti dovoljno dobar izgovor da porazbijate nekoliko zidova ili stupova. Što nas je dovelo do jedne genijalne činjenice, a to je da gotovo apsolutno sve što vidite na vašem monitoru (a pokraj zelenog majmuna, to baš i nije mnogo toga, hehe) Hulk može razbiti ili zgrabiti i baciti pa onda razbiti. Stupanj interaktivnosti je odličan, nemojte se ustručavati zgrabiti ventilacijske kutije, otkinuti cijevi iz zidova, podizati automobile i, jes, viličare s poda i veselo njima zamahnuti ili ih baciti u smjeru protivnika. Ah, koji gušt! Za one sofisticiranije, uokolo se mogu naći razbacani komadi čeličnih cijevi s komadom betona na jednom kraju koji izgledaju poput golemog čekića ili kante s nacrtanim propelerčićem koji označava opasan otpad koje će, naravno, eksplodirati ako ih dovoljno snažno tresnete o pod ili o protivnika. A ako više volite tučnjavu golim šakama, opet dobro, ipak ste vi najjače biće na svijetu pa će vaš šamar ili *punch* nanijeti zadovoljavajuću količinu boli i ozlijeda protivniku. Ne koristi baš često noge (ako to s vremena na vrijeme i učini, nema kraja smijehu jer to izgleda preslatko) nego se većina njegovih udaraca temelji na savršeno preciznom mlataranju šakama i atraktivnim zahvatima plus šamaranje i zabijanje u pod/zid/nešto treće. Kad se nakon kratkog vremana izvježbate, vaš će div izvoditi prekrasne udarce u kombinaciji sa skokovima i sličnim vratolomijama koje izazivaju nekih 6-7 Richtera, a u sve to je jako dobro ukomponirana Hulkova tromost pa nećete moći baš odmah letjeti dalje nakon snažnog udarca. To može biti malo naporno, ali je to stvarni način Hulkove borbe.

Vidi se lagani Travoltin utjecaj, disco!

SAD ĆE OPET AMERIČKA DJECA POČET UBIJAT PO ŠKOLAMA!

Ono što Hulk u stripu nema, a ovdje mu je dodano kao jedan vid napada je takozvana gama, nekakva zelena zraka kojom može omamiti neprijatelje na nekoliko sekundi,

IZDVAJAMO / WEBMASTER KAŽE

[1]hulk \hulk\ *noun* [ME *hulke*, fr. OE *hulc*, prob. fr. ML *holcas*, fr. Gk *holkas*, fr. *helkein* to pull — more at SULCUS] (bef. 12c)

1.
a : a heavy clumsy ship
b (1) : the body of an old ship unfit for service
b (2) : a ship used as a prison — usu. used in pl. <every prisoner sent to the *hulks* — Kenneth Roberts>
c : an abandoned wreck or shell (as of a building or automobile)
2: one that is bulky or unwieldy <a big *hulk* of a man>

[2]hulk (ca. 1825)
verb intransitive
1. *dial Eng* : to move ponderously
2. to appear impressively large or massive : LOOM

PLUS

- kretanje
- kamera
- interaktivnost
- fizika

MINUS

- nema multiplayera
- ponekad mala
- linearnost priče

ali činjenica da sirova masa ispucava nekakve zrake ne paše mi baš uz *feeling* koji imam dok razbijam sve oko sebe. Jedina korisno-logična primjena te zrake je prilikom izvođenja posebnih udaraca u kombinaciji s klasičnim *punchom*. Ono što je u ovakvim igrama iz trećeg lica nevjerojatno važno, a primjerice u igri *X-Men* je bilo dozlaboga traljavo su kontrole i kamera. *Hulk* se može pohvaliti doista uspješnom realizacijom tih dvaju elemenata, koji se međusobno i izvrsno nadopunjuju. Rezultat je da se u svakom trenutku možete snaći u prostoru, dobro pogledati oko sebe, višemanje logičnom upotrebom tipki pokrenuti se u željenom smjeru, a po potrebi tu je i pogled iz prvog lica, samo što se iz te poze ne možete kretati. Jadna sirovina posve je onesposobljena ako se malo jače zagleda, haha. AI je također zadovoljavajući. Općenito, kretanje neprijatelja je prilično logično, dok su same animacije prilično vjerne. Posebno je zgodno gledati ljude i predmete koji lete i padaju uokolo nakon što ih je mrcina odbacila, jer tu se vidi da je fizika prilično dobro razrađena, a ponekad se mogu vidjeti i prave bravure, aksli i piruete odbačenih *puny* vojničića. Jako mi se svidjela činjenica da o napredovanju kroz misiju u neku ruku odlučujete sami – naime, možete odmah pojuriti do zadanog cilja, a možete se, dakako ako imate vremena i dobro ste raspoloženi, malo mlatiti i s neprijateljima koji neprestano pristižu. Tako je barem malo ublažen onaj iritirajući element ponavljanja u situaciji "možeš sejvat samo kad ti ja to kažem", koja je jako popularna u ovom žanru. Ajme, opet ću morati kratiti tekst! Dosta. ■

HACKER OCJENJUJE » The Hulk

Igra za sve, a ne samo za *comic fanove*

80

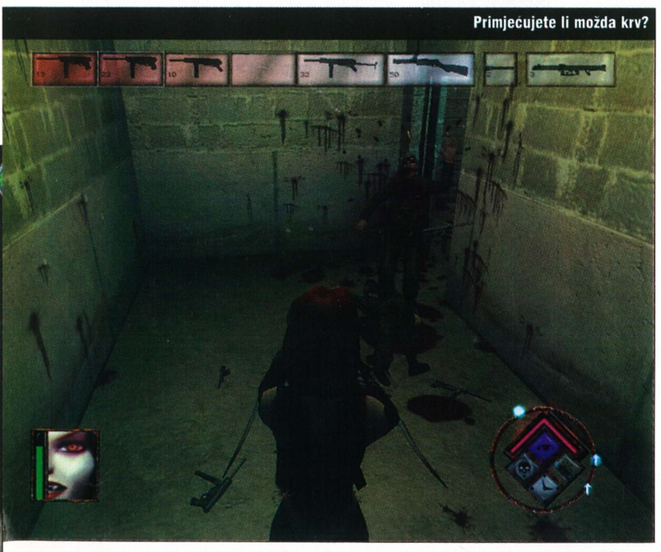
POSEBNO IZDVAJAMO/IDEŠ I MLATIŠ

To, mala, too, e da, baš tu

BLOODRAYNE

Vampirice mlada, bil' ti nama dala?

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



Primjećujete li možda krv?

Ako makar malo volite vampire, vampirice i vampirčine, sigurno ćete neizmjerno uživati u ovoj igri. Pa čak i ako to nije slučaj, nevjerojatan šarm ovog iznimno zanimljivog proizvoda natjerat će vas da postane poklonik spomenutih krvopija. A o čemu je zapravo riječ? O tipičnoj akciji iz trećeg lica koja zbog svoje uvrnute priče te nekoliko zanimljivih i originalnih elemenata postaje nešto više od prosječne igre i svrstava se u onu kategoriju igara koje, kad jednom zaigramo, teško ispuštamo iz okrvavljene ruke.

RAYNE

Radnja same igre događa se prije i za vrijeme Drugog svjetskog rata te prati avanture mlade poluvampirice Rayne, koja je, baš poput dotičnog Bladea, imala sreću da je puna vampirskih prednosti, uz tek pokoji nedostatak. A jednu od većih negativnosti vampirskog života upoznat ćete u prvom nivou, koji se odigrava u Lousssiani 30-ih godina prošlog stoljeća, a tiče se vode. Yep,

INFOBOX

Bloodrayne

PROIZVOĐAČ ■
Terminal Reality

IZDAVAČ ■
Majesco

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 500, 128 MB, 3D-kartica

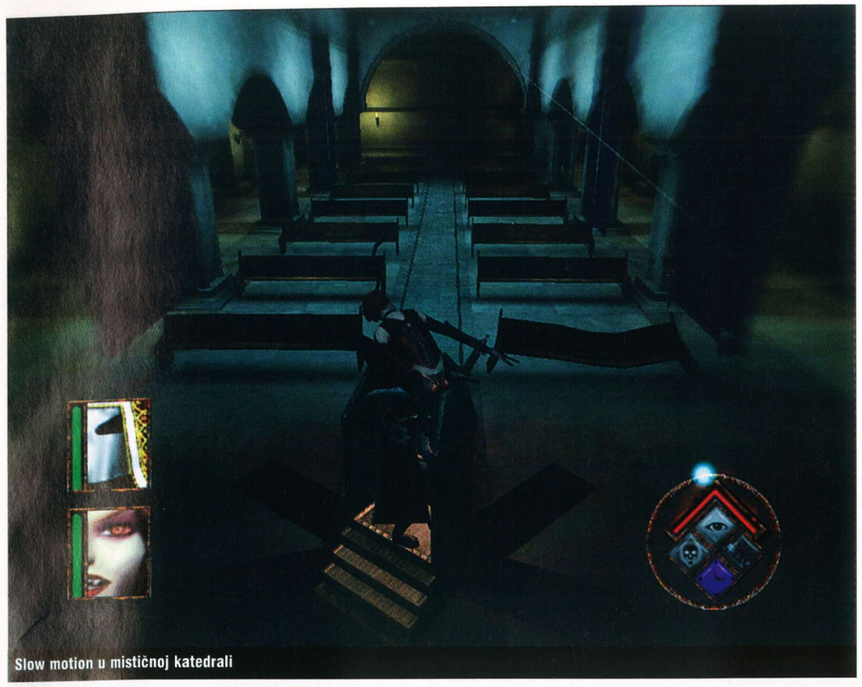
NAŠA PREPORUKA ■
Athlon 2500+, 512 MB, Radeon 9700PRO

MULTIPLAYER ■
N/A

WWW IGRE ■
www.terminalreality.com

ALTERNATIVNO

• **RTCW**
Polugole naci tete i truli zombiji.



Slow motion u mističnoj katedrali

IZDVAJAMO / BUMP MAPING

Dočekali smo KONAČNO i to da se na PC-ju počne pravo koristiti *bump mapping* i *antialliasing*, pa je tako baš svaki zid i pod karakteristično nazubljen, što je pravi raj za oko. U *bullet-timeu* se pak koristi zaglađivanje rubova i *motion blur*, što je jednostavno divno. No da mi igra zatrza na 2200XP i GF 4200, a na Xboxu ne, sasvim je neprihvatljivo!

Obavezna eksplozija

vampirice baš ne vole H20, pa žele li izbjeći bolnu smrt, moraju se kloniti tuša i kade (ajme smrada!). No, igrajući spomenuti nivo, mogli biste posve odustati od igre zato što je, blagorečeno, spor, dosadan i nezanimljiv. Iako funkcionira kao tutorijal, tj. upoznaje vas s osnovim mehanikama, vrlo je naporan i nevjerojatno repetitivan, tako da ćete uglavnom klati jedne te iste zombije, da biste se na samom kraju sukobili s petometarskim paukom. A onda se stvari totalno mijenjaju

"JOŠ JEDNA OD IGARA SA PRIKRIVENOM SEKSUALNOŠĆU. SUPER!"

jer bivate transportirani u doba Drugog svjetskog rata, gdje ćete kao novoangažirani član ljudsko-vampirske organizacije postali borac protiv nacističkih zala, posebno inkorporiranih u takozvanoj Gegen Geist Gruppi. Frakcija je to Njemačkog Reicha koja se svim silama trudi iskoristiti nadnaravno i crnomagijsko u cilju dobivanja rata, stoga slobodno počnite sliniti zbog nevjerojatnog naci/mističnog *settinga* a la *Return to Castle Wolfenstein*. Da, brojni plakati, neobični zvukovi, maštoviti nacistički komentari, fantazmagorična oficirska i magijska odjela, zanimljive lokacije i atmosferična glazba od *BloodRaynea* stvaraju iskustvo za pamćenje i uvelike osvježavaju žanr. Tako ćete, kao i u nekim drugim igrama tog specifičnog stila, istraživati svaki kutak i guštati u malim detaljima upijajući svako pomaknuto iskustvo koje još jednom priziva najbolje prizore iz alternativno povijesne kulture. A kako se *BloodRayne* zapravo igra? Na iznimno maštovit način, zato što je sazdan na tri-četiri osnovna principa čijim se kombiniranjem postiže nevjerojatna dinamika i užitak apsolutnog klanja. Ovako, osnovni Raynin napad je zamahivanje dvostrukim oštricama koje su, dok ih ne koristite, sklopljene ispod njenih ruku. To funkcionira prilično jednostavno: vi pritišćete lijevu tipku miša, a ona maše. No, problem je što je to sve, nema nikakvih komboa i specijalnih poteza nego Rayne sama odlučuje kakav će potpokret izvesti u određenom času. Drugim riječima, jednom će, kad kliknete, udariti oštricom iz nekog aperkata, a drugi put iz krošea, ili će frajera udariti nogom. Ponekad će sasvim podivljati i odsjeći mu glavu ili pak u stilu crtića zavitlati mač i rasjeći ga popola.

BULLET-TIME

Kako rekoh, vi na te poteze nemate nikakvog utjecaja, zbog čega se malo gubi na kontroli i povezivanju s igrom. Istina, tu je i posebna skala, koja se puni kako koljete, a kad se nafila, koristite je za aktivaciju BloodRagea, što je ista stvar kao i tipično sjeckanje, samo što ekran pocrveni, a vi zadajete trostruko veću štetu. Drugi način rješavanja ljudskih nesretnika bio bi korištenje njihovog oružja; možete pokupiti svaki *gun* koji padne na pod, s tim da se on automatski svrstava u određenu kategoriju (laka oružja, srednje teška, teška i specijalna). Tako će, primjerice, pištolji spadati u lake pljuce, dok će sačmarice, mitraljezi i slično biti među teškim oružjima, što znači da nećete izabirati točno određeno oružje nego po spomenutim kategorijama. No, kako se prilikom korištenja olova može zamahivati i sječivima, i kako je borba doista frenetična, to nije nikakav nedostatak. Na kraju, tu je i sisanje krvi kojim obnavljate energiju i, spomenimo i to, uživate u gotovo pornografskim zvukovima cuclanja. Krvi... Na raspolaganju vam je i specijalni pogled pomoću kojeg vidite neprijatelje kroz zidove i glavne objektive te popularni snajper kojim ih skidate na daljinu. Ali svakako najefektnija stvar bila bi korištenje *bullet-timea* poznatog iz *Matrixa* ili *Max Paynea*. No, dok je u *Maxu* prokleti *bullet* bio vremenski ograničen, ovdje ga možete držati upaljenog koliko vas volja. Osim toga, zbog korištenja *antialiasinga* i *shadera*, izgleda dvostruke bolje i stvarno je fascinantan. Zamislite samo scenu kad se naganjate po kakvoj crkvi, prema vama lete metci, a vi ih totalno coolerski izbjegavate skokom ustranu, da biste već u idućem trenutku nekome skočili za vrat ili u *slow motionu* promatrali kako na pod polako padaju odrezane ruke, kapljice krvi itd. Da, krvi ima nenormalno mnogo, pa će tako nakon žešćih borbi svi okolni zidovi i vrata biti pošpricani tom crvenom tekućinom i svakakvim neidentificiranim komadićima. Problemi? Jasno da ih ima. Pod jedan, Rayne je možda malo prejaka, tako da će vam pravi izazov pružiti tek gomila vojnika ili veliki šefovi, no barem će izostati frustracije, a tu je uvijek i *hard* mode. Drugo, igra se ponekad neopravdano usporava, a znamo li da je na Xboxu sve isto, osim reze, i da ide glatko, sramota je još veća! I treće, nivoi su povećani, tako da je u opticaju malo repetitivnosti. Za grafiku pogledajte okvir, a za sve ostalo kupite hebenu igru! Ne, nećete se prevariti, zato što je i uza sve nedostake doista pravi biser među akcijama iz trećega lica! ■

PLUS
- bump mapping
- atmosferičan naci setting
- klanje

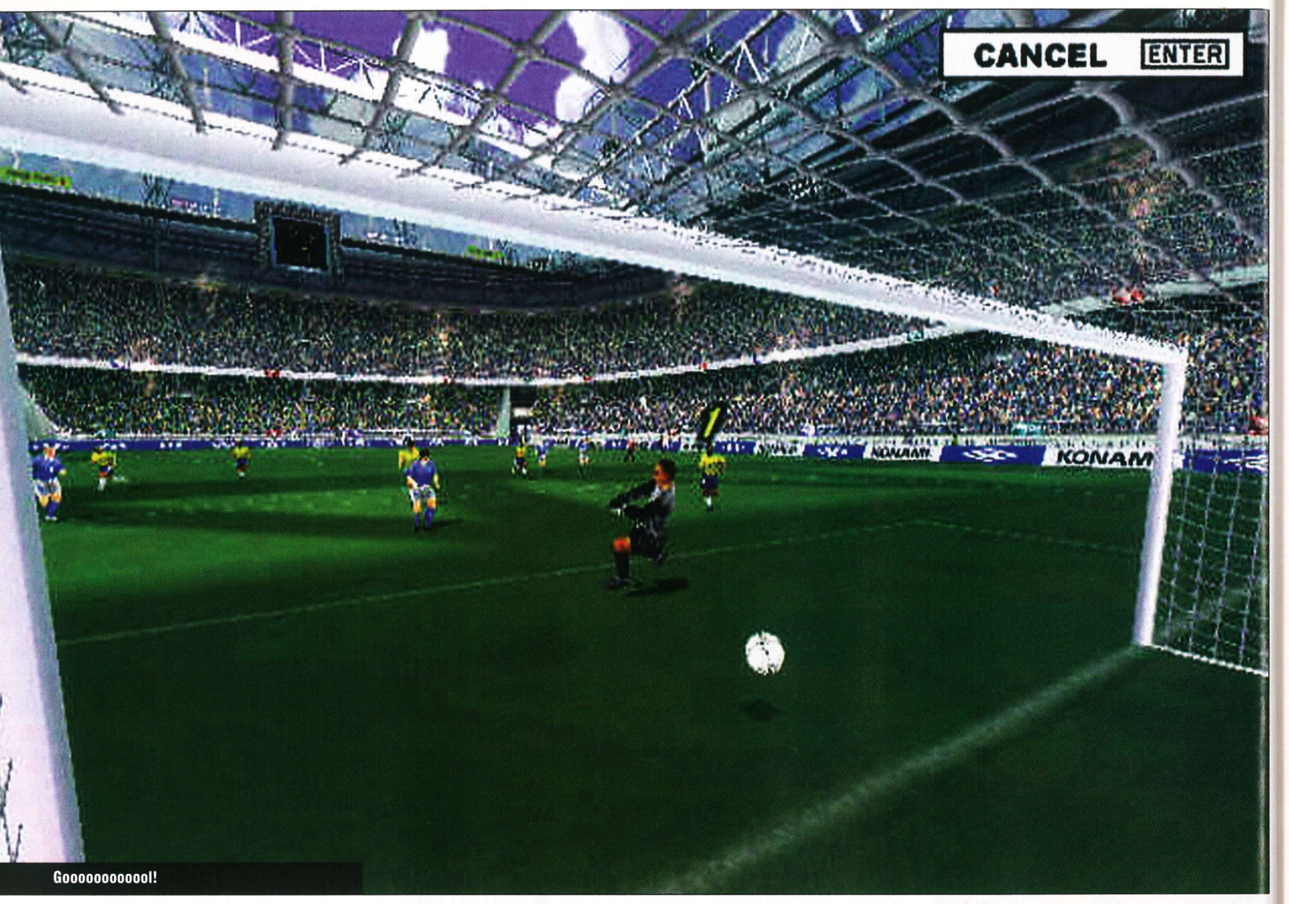
MINUS
- usporavanja
- repetitivnost

HACKER OCJENJUJE » Bloodrayne

Fantazmagorična vampirska koljačina s određenim nedostacima...

79

POSEBNO IZDVAJAMO / BULLET TIME



Goooooooooool!

"Playstation nogomet osvaja PC? FIFA dobiva konkurenciju?" Takve naslove zasigurno su u glavi vrtjeli čelni ljudi Konamija. Jesu li bili u pravu? Recimo to odmah – NE!

ISS 3

Felš za zavaravanje protivnika

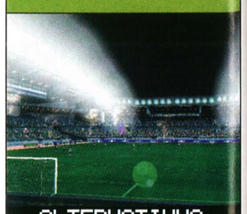
PIŠE **Ivan Kovačević**
ivan.kovacevic@janus.hr

Ne znam zašto su uvodi u nogometnim simulacijama gotovo uvijek isti. Osim animacije igrača, pokazivanja lijepih poteza koji bi nam trebali izmamiti uzdahe te neizostavne, u ovom slučaju posebice iritantne, glazbene podloge, ni ovaj put nemate što vidjeti. No dobro, barem ne moramo gledati još jednog virtualnog Robbiea Williamsa.
Kad ga odgledate, uvidjet ćete da je zapravo riječ o tipičnoj konzolaškoj igri koja nije prilagođena PC-ju. Zaboravite uporabu miša, na raspolaganju su vam strelice te Yes i No tipke kojima ćete se kretati kroz izbornike.

INFOBOX

ISS 3

PROIZVOĐAČ ■
Konami
IZDAVAČ ■
Konami
MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 800, 64 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA ■
P4 1.5, 256 MB, GeForce 2 Ti
MULTIPLAYER ■
nema
WWW IGRE ■
www.iss.com



ALTERNATIVNO

- **FIFA 2003**
I dalje najbolji nogomet na PC-ju.
- **Pro Evolution Soccer**
Iako je riječ o Playstation nogometu, nismo ga mogli ne spomenuti.

Ajme meni!

Jutarnje razgibavanje

Ma nije offside, kad ti kažem!

Pismo ili glava

IZDVAJAMO / MATRIX MOD

Film Matrix ostavio je dubok trag ne samo u filmskoj industriji nego i u ostalim granama zabave, kao što su primjerice nogometne simulacije. *ISS3* nam tako donosi mogućnost svojevrsnog Matrix zuma kao pomoć u prelaženju protivničkog igrača u blizini gola. U trenutcima napredovanja prema golu ukazat će vam se ikona sa slovom Z. Pritisnete li spomenutu tipku, kamera se spušta na rub kaznenog prostora uz samog igrača. Nakon približavanja kamere, vrijeme se na trenutak usporava, što vam omogućuje lakši prolazak igrača, no s obzirom na vrlo kratko trajanje tog efekta, morate biti brzi. Riječ je svakako o zanimljivoj opciji koju možete, ali i ne morate koristiti, što će zadovoljiti obje strane, i pokionike i protivnike te inovacije.

LOOK & FEEL

Kako li smo tek bili razočarani nedostatkom opcija vezanih uz grafički prikaz situacije na terenu. Ograničeni ste, naime, na jednu kameru, koju možete neznatno spuštati ili podizati te zumirati. Ne, nema visoke rezolucije i odmah se pomirite s tim, ma koliko vam god to teško bilo, posebice vlasnicima

"NEDOVOLJNO, ČEKAMO I DALJE DA SE POJAVI *PRO EVOLUTION SOCCER* NA PC-ju"

bijesnih grafičkih kartica i 'jakopunoinčnih' monitora. Igrači izlaze na teren, navijači pale bengalke, čuje se huk s tribina i sve što ide uz to. Solidno, ali ne i lijepo, daleko od FIFA-ine izvedbe uvoda u utakmicu koji doista igraču podiže adrenalin, no ovdje to nije slučaj. Tribine i navijači na njima prikazani su loše, i u 2D okruženju. Pauzirate li igru, navijači će prestati skakati na tribinama kao majmuni, ali će se zastave i dalje vijoriti. Modeli igrača nisu ništa bolji.

Osim časnih iznimaka, teško da ćete prepoznati svoje adute.

AI(ME MENI)

Nećemo spominjati kontrole, koje su standardne za gotovo sve nogometne simulacije, nego ćemo se posvetiti akciji na terenu. Ključ uspjeha je glatka pas igra i pravodobna reakcija napadača. Dodavanje ide prilično glatko, sve dok se ne pokušate probiti kroz sredinu. Takvo što, pogotovo na najtežem nivou, gotovo je nemoguća misija, stoga radije krenite po bokovima. Sam čin pucanja prema golu gotovo da nećete vidjeti. Naime, transformacija iz trka ili primanja lopte u udarac toliko je munjevita da će vam se učiniti da igrač puca čim približite prst tipki za udarac.

Trenutak istine

PLUS
- autentičnost

MINUS
- AI
- kamera i grafika
- polovična licencija
- izostanak nekih klubova

Osim toga, držite li je pritisnutu samo desetinku duže nego što je potrebno, lopta će vam završiti u zadnjem redu tribina. Ipak, vidjet ćete lijepe *motion capture* poteze, što se onda moglo primijeniti i usavršiti i za pucanja na gol. No, više od toga smeta nemogućnost reguliranja strogosti sudaca, koji vas, za razliku od protivnika, sankcioniraju kartonom gotovo za svaki prekršaj, stoga oprez, uklizavanje koristite samo ako morate.
Možete odabrati između prijateljske utakmice, internacionalnog kupa, svjetske lige, proizvoljne lige i treninga. Nažalost, na raspolaganju su vam samo odabrane reprezentacije, među kojima nećete naći Hrvatsku. Za razliku od *Pro Evolution Soccera* koji smo rado igrali na Playstationu, *ISS* je slovio kao arkadno nastrojen naslov, a takav je ostao i u svom trećem nastavku. Doduše, vidljiv je pokušaj ulaska u simulacijske vode, no nedovoljno da bi igra dobila službeni status simulacije. Možda je ipak riječ o neznatnoj prilagodbi za PC-korisnike, ili jednostavno promjeni u odnosu na prošlu inačicu. Bilo kako bilo, *ISS3* je polovična igra, s polovičnom licencijom, nezadovoljavajuće igrivosti i vrlo loše umjetne inteligencije, koja joj je možda i najslabija strana (posebice se to odnosi na snagu pojedinih reprezentacija).
Tko voli nek... dalje znate. ■

HACKER OCJENJUJE » ISS 3

Slaba konkurencija FIFA-i

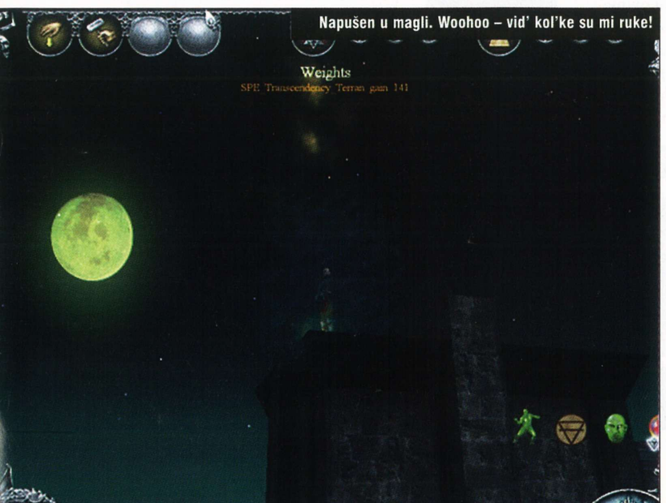
68

POSEBNO IZDVAJAMO / *MATRIX* ZOOM

Krugovi u vatri. U Dalmaciji, pretpostavljamo:)

MISTMARE

Kolike su šanse da Arxel Tribe napravi igru koja bi postala najbolji survival-horror svih vremena? S Mistmareom – ovakvim kakav je – vrlo velike



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

Hajde, hajde...doživjeli ste to već mnogo puta. Igre se na papiru čine izvrsne, no kad ih treba realizirati, ispadnu nešto slabije. *Mistmare* je upravo takav, samo što "nešto" treba zamijeniti s "katastrofalno". Ma daj, to kažete samo zato što na igri rade Slovenci. Krivo. To kažemo zato što je *Mistmare*, ovakav kakav je, vjerojatno najgora verzija onoga što se obećavalo na službenim stranicama. Ma što samo na stranicama. Čak i *Mistmareova* instalacijska aplikacija obećava više nego što sama igra nudi.

No krenimo redom. Na kraju krajeva, poanta ove recenzije nije da pokopa *Mistmare*. Njezina je poanta da ga pokopa argumentirano, što je dosta nezahvalan zadatak jer je

INFOBOX

Mistmare

PROIZVOĐAČ ☐
Arxel Tribe, Sinister Systems

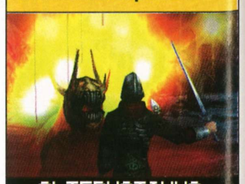
IZDAVAČ ☐
Mindscape

MIN. KONFIGURACIJA ☐
P3500, 128 MB RAM, 3D kartica

NAŠA PREPORUKA ☐
P4-1,6 GHz naviše, 512MB RAM, 3D kartica s barem 64 MB RAM-a

MULTIPLAYER ☐
Internet

WWW IGRE ☐
www.mindscape.com



ALTERNATIVNO

- **Diablo 2**
  Dobra alternativa:)
- **Throne of darkness**
  Još bolja alternativa.
- **Dungeon Siege**
  Više likova. E, da... i bolja igra.

Ti rakovi nikako da odustanu!

to zapravo strahovito dobra igra, samo što je način na koji je realizirana zaprepašćujuće loš. I ne samo to, stvar je toliko grozno izvedena da je ovom autoru prvi put otkako piše recenzije doista žao što je igra ispala slaba.

DOBAR POČETAK

In a nutshell Mistmare je totalan mrak. Smještena u alternativnu stvarnost gdje srednji vijek još i dandanas traje, gdje ukleta magla harači većinom Europe, gdje igrač vodi inkvizicijskog ratnika-svećenika, igra posjeduje, usudimo se reći, i originalnu pozadinu. Da vam još počnemo pričati o tome koliko je ispolirana kulturološka i folklorna pozadina cijele priče, vjerojatno biste posumnjali u konačnu ocjenu. Upravo zbog toga, te znakovnog ograničenja ove recenzije, prebacit ćemo se na važnije stvari. A to su? Inovativan način napredovanja kroz igru, primjerice. Naime, vrijeme je u *Mistmareu* "realno", a svaki zadatak koji dobivate tempiran je, što znači da učenjem i eventualnim treniranjem dobivate na vještinama, a vrijeme u kojemu ste to radili prolazi proporcionalno s vašim radom na sebi. Primjerice, udete li u neku knjižnicu gdje stoje knjige o, recimo, prepariranju noćnih leptira, čitajući ih, naučit ćete kako raditi impresivne trofeje od tih krvoločnih životinja, dok će protjecanje vremena ovisiti o tome koliko ste se učenju odlučili posvetiti. Sustav magije podijeljen je na tri sfere, od kojih svaka utječe na vašu fizičku i mentalnu konstituciju. 'Oćete još? Borba u igri ostvarena je preko nekoliko ratnih škola (keltska, istočnjačka, rimsko-grčka itd.), od kojih svaka ima svoje prednosti i nedostatke. Povrh svega toga, u igru ulazi i famozna magla u kojoj vaš lik dobiva kaotični karakter, a ako se u njoj bori, dobiva na mentalnim statovima. Ako se pak bori izvan nje, dobiva na fizičkim obilježjima. Da stvari budu još bolje, u igru je uvedena koncepcija slična *Pokemonima*, gdje skupljajući čudovišta koja pobijedite, možete dobiti moćnog saveznika u borbi protiv zlog dušmana. Jesmo li spomenuli da igra po načinu igranja sliči *Summoneru*? Nismo? Onda pribrojite i to.

"MISTMARE PATI OD GOTOVO SVIH DJEČJIH BOLESTI KOJE NEKA IGRA MOŽE IMATI..."

Ahhhh, napokon malo odmora

ALI...

Kako onda *Mistmare* uspijeva ispasti toliko jadan? Katastrofalnom realizacijom, eto kako. Naime, ni sami nismo sigurni kako nekome to može poći za rukom, no Arxel Tribe jednostavno je tu briljirao i sa stopostotnom efektivnošću zatukao *Mistmare* dva metra u zemlju. Elementi koji ovdje ne valjaju doista su teško pobrojivi, tako da je hoćete-nećete igra doslovce svedena na borbu s lošim sučeljem, hrpom bugova te gotovo nevjerojatnim sniženjem *frameratea* pri bacanju najjednostavnijih čarolija. Lijek za potonje je kupnja bržeg hardvera, dok ono prvo nijedan *patch* na svijetu ne može spasiti. Naime, sučelje ove igre najgora je kombinacija neke *Tycoon* igre i Barbie pin-up odjeće. U načelu, sve bi trebalo izgledati kao klasičan RPG – intuitivni izbornici, strma krivulja učenja i slične miline. Nažalost, krivulja učenja ovdje je strma ko Slavonija, dok su izbornici intuitivni jedino ako imate IQ iznad 350. Naime, dok se naviknete na osnove igre i gotovo nevjerojatno brzo pomicanje miša (koje ne možete podešavati), proći će barem sat vremena, dok će sučelje i izbornici kojima raspolažete donijeti više konfuzije nego laganih rješenja. Problem s potonjim najvjerojatnije leži u činjenici da je igra teško stilizirana, što znači da je dizajnerski hir vjerojatno previše došao do izražaja, što je išlo na štetu svega što bi igraču eventualno moglo olakšati igru. Drugi problem leži pak u interaktivnim zonama koje je strahovito teško pronaći. A kad to spominjemo, ne govorimo o tajnim lokacijama nego o drugim likovima s kojima vršite interakciju. Da bude još gore, čak i kad kliknete na što već želite, igrin superiorni *pathfinding* sustav natjera Isidorea da prošeće gotovo posvuda prije negoli (ako ste imali sreće) stane na mjesto koje ste mu naveli. Grafika sama po sebi pati od klasičnih dječjih bolesti poput nenormalnog *clippinga*, prolaska likova kroz zidove te, što je najsmješnije, jednih kroz druge. I posljednja zamjerka, kad je riječ o interakciji s likovima, su dijalozi. Oni su tooooliko prokleto dugi da nam doista nije jasno kome se to dalo pisati. Dapače, čak i da odlučite čitati sva ta silna naklapanja, u oko će vam definitivno upasti činjenica da se onog trenutka kad kliknete na gumb za razgovor, ispiše cijeli dijalog kroz koji prolazite navigacijskim gumbom. Stravično.

Možda svi ti nedostaci i ne bi bili toliko izraženi da sve osim grafike (tj. njezinog osnovnog dijela) nije nedorađeno i usiljeno. Zakrpe bi tijekom ovog i idućeg mjeseca trebale postati dostupne, što bi moglo podići konačnu ocjenu za nekoliko postotaka, no kako stvari stoje, iskreno sumnjamo da će bilo kakva intervencija (osim božanske) *Mistmare* pretvoriti u nešto igrivo. ☐

IZDVAJAMO / KOJI IM JE VRAG?

Arxel Tribe, tvrtka koja stoji iza famoznog *The Ring* serijala, donedavno je predstavljala uzor mnogim lokalnim gejmerskim developerima. No, kako stvari idu, nekome je očito slava udarila u glavu (!?), tako da katastrofalno loš nastavak *Ringa*, te ovdje recenzirani *Mistmare* predstavljaju početak silazne putanje za tu inače kvalitetnu mladu tvrtku. No, to ne mora značiti ništa loše, s obzirom da će iduća igra u repertoaru vjerojatno biti hit. Vjerojatno, kažemo...

PLUS

- grafika
- koncepcija
- priča

MINUS

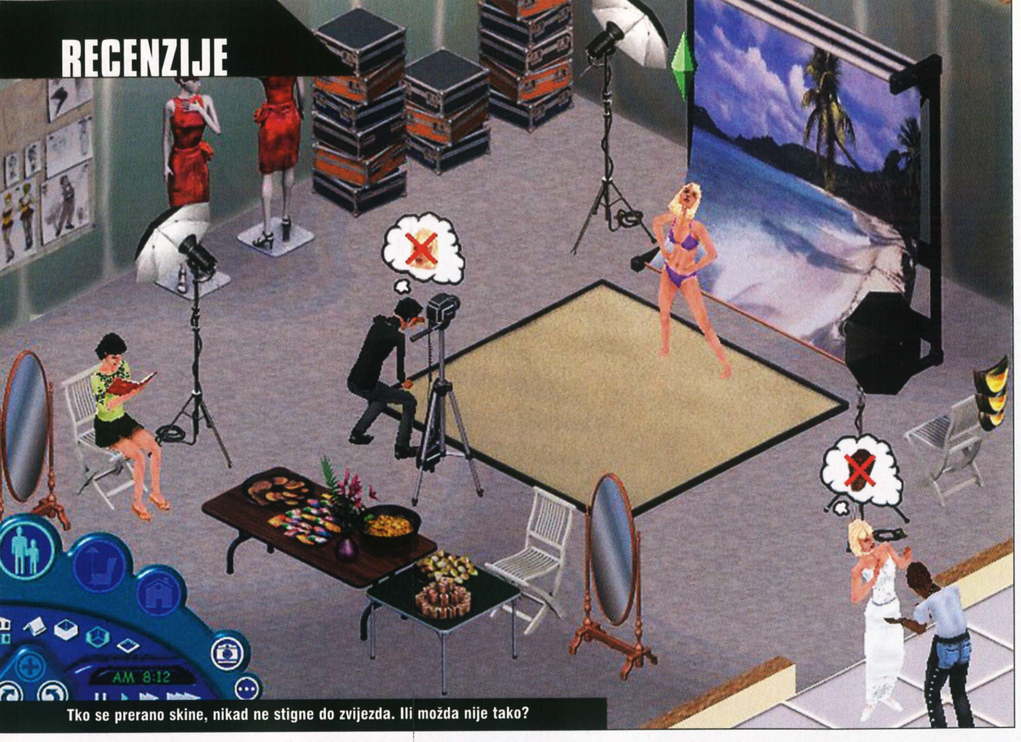
- izvođenje
- sučelje
- prezentacija
- dijalozi

HACKER OCJENJUJE » Mistmare

Toliko toga je promašeno da nam je igre doslovce žao!

40

POSEBNO IZDVAJAMO/MALO TOGA



Tko se prerano skine, nikad ne stigne do zvijezda. Ili možda nije tako?

INFO BOX

The Sims: Superstar

PROIZVOĐAČ ■
Maxis

IZDAVAČ ■
Electronic Arts

MIN. KONFIGURACIJA ■
P2 450 MHz, 128 MB RAM, 4 MB grafička. katica,

NAŠA PREPORUKA ■
1,8 GHz, 256 MB RAM, 32 MB grafička kartica

MULTIPLAYER ■
NE

WWW IGRE ■
www.sims.com

ALTERNATIVNO

- **The Sims**
Tko ih voli, sigurno ima i sve expansione.
- **Ghost Master**
Sličan pristup, samo što je cilj preplašiti likove, a ne steći prijatelje.

THE SIMS: SUPERSTAR

Dok ne stigne pravi nastavak, ljubitelji *Simsa* mogu se zabavljati uz *expansion* koji ne samo da nudi nove lokacije, odjeću ili objekte nego unosi i određene novine u sam način igre

Najbolje prijatelje našao sam u toplom *jacuzziju*

Samo pomni odabir odjeće jamči fantastičan izgled

Koga još zanimaju manekenke? Nogometaše?

"PROVJERITE SKRIVA LI SE DOISTA U VAMA SHAKIRA PRIJE NEGO ODLUČITE IZAĆI NA DORU"

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

Šesti *expansion Simsa* popratili bismo s tek nekoliko redaka o tome kako izdavači na lagan način pokušavaju izvući novac od fanova da nije riječ o stvarno vrijednom dodatku koji će vašu omiljenu igru (jer ako imate *Simse*, sigurno ih volite) učiniti ponovno svježom i igrivom, gotovo kao što je to bila prije 3 (samo tri?) godine. Naime, uz već uobičajene nove objekte, akcije i lokacije, *Sims Superstar* donosi novi cilj i način igranja koji će oduševiti sve simoljupce koji makar malo čeznu za slavom.

JA VEĆ JESAM ZVIJEZDA!

Glavna novina koju *Superstar* donosi su "star" bodovi koji pokazuju koliko je vaš sim popularan. A tko je danas u svijetu popularan? Naravno, glumci, pjevači, manekeni – ili barem tako misle Maxisovi programeri. Zato ćete za svog sima morati odabrati jednu od navedenih profesija i potruditi se da ga uzdignete do zvijezda. Na početku ćete se morati vucarati Studio Townom (nova lokacija) u potrazi za zvijezdama (između mnogih, u oči su mi upale Avril Lavigne, Christina Aguilera i Marilyn Monroe) i itekako se potruditi da vas neki od sveprisutnih fotografa uslika s njima. A ako uspijete još i porazgovarati, bodovi vrtoglavo rastu. Vidite, za razliku od dosadašnjih *Simsa*, nije presudno s koliko ste ljudi sklopili prijateljstvo nego kakav je "zvjezdani" status vaših prijatelja. Uspijete li 'zabrijati' s nekim značajnim, naslovnica tabloida vam je zajamčena.

PLATI PA PJEVAJ

Ako imate dovoljno novca (a na početku ga obično nemate), možete do slave doći i na neki drugi način, tj. pomoću karaoke stroja, tonskog studija i drugih objekata koji će vam poslužiti za vlastitu promociju. Od koristi će vam biti i agent, a još više butler (stoji vas čak 500 simoleana) koji će za vas pospremati kuću, pripremati hranu i obavljati sve one stvari koje se ne očekuje da zvijezda radi sama. Naravno, osim pokušaja da se probijete među najpopularnije, i dalje ćete se morati brinuti o umoru, gladi i ostalim potrebama vašeg sima, a kako za sve to treba novca, morat ćete dobro rasporediti svoje vrijeme. Naime, kao zvijezda u usponu, na svoju ćete karijeru trošiti više novca nego što će vam se vraćati.

Iako dugotrajno učitavanje i polako skrolanje ekrana još uvijek otežavaju igranje, a objekti i likovi kvalitetom izgleda ne razlikuju se mnogo od starih, novi ciljevi koji će vas natjerati da promjenite stil igranja za svaku su pohvalu. Eh, kad bi svi *expansioni* donosili ovako značajne promjene... ■

HACKER OCJENJUJE » The Sims: Superstar

Expansion koji unosi novine rijetko se nađe

75

POSEBNO IZDVAJAMO SARKASTIČAN POGLED NA SHOWBUISNESS

Klasična lička idila

INFO BOX

The Elder Scrolls 3: Bloodmoon

PROIZVOĐAČ ■
Bethesda

IZDAVAČ ■
Bethesda

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 500, 128 MB

NAŠA PREPORUKA ■
1 GHz, 256 MB RAM

MULTIPLAYER ■
nema

WWW IGRE ■
www.bethsoft.com

ALTERNATIVNO

- **Morrowind**
RPG specifična izgleda opremljen otvorenom strukturom napredovanja koji jednostavno morate vidjeti.
- **Arx Fatalis**
Eldar Scrolls – samo pojednostavljen i pomalo zaglupljen. E da…i rađen od strane Nijemaca.

THE ELDER SCROLLS 3: BLOODMOON

Za one kojima još nije puna kapa ekspanzija za *Morrowind* stigla je nova, jača i nabrijanija. Što kažete? Niste još završili ni original? Nismo ni mi, pa što?

Tkalča

'Ko 'oće goblinetine?

Išo medo u dućan…i sve poklo

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

Kad je riječ o ekspanzijama, one uglavnom donose dodatne kampanje i zadatke koje bi igrač trebao obaviti. No, otkako znamo za *Morrowind* njegova su proširanja uvijek bilo nešto drugačija. Umjesto nekoliko zadataka koji bi vašim likovima omogućili da nabiju još nekoliko nivoa iskustva, oni glavnom otoku Morrowind dodaju regije koje je moguće naknadno istražiti. U *Bloodmoonu* konkretno na raspolaganju vam je cijeli otok Soltsheim – popriličnо negostoljubivo područje išarano šumama i ledom prekrivenim ravnicama. Prije nego što se ufurate u božićni ugođaj, spomenimo samo da je dotično područje još većinom neistraženo, a ono nešto "civilizacije" koju je tamo moguće pronaći su imperijski kolonijalisti koji rade na novoj rudarskoj koloniji. Povrh svega, zvijeri koje tamo obitavaju vjerojatno su najgadnije bešije koje ste ikad sreli. Što to znači? Ako vas ne ubiju čudovišta, onda će vas vjerojatno ubiti hladnoća. E, da...ima ondje i vukodlaka.

"SUPER... ALI VRLO TEŠKO, PRETEŠKO ..."

ĆUD

Vukodlaka? Može li se postati jednim? Da. Iako *Bloodmoon* zapavo nije orijentiran na vukodlake i njihove želje da istrijebe nemile pridošlice, igrač može uz malo (ne)sreće postati jednim, te nakon toga proživjeti sve miline koje likantropija nudi. Od nemilog pretvaranja u zvijer svake večeri preko nevjerojatne okretnosti pa sve do neizbježnog kasapljenja ljudi ne biste li preživjeli do sutrašnjega dana (energija vam opasno opada ako ne ubijete nekoga svake večeri), sve je ubačeno u paket. Naravno, igru je moguće završiti i kao jedan od njih, iako, kao što rekosmo, to nije bit. Naime, Soltsheim je velik negdje kao petina Morrowinda, nakrcan novim i uzbudljivim područjima za istraživanje i izgleda jednostavno nevjerojatno.

Šume i dugotrajna noć idealna su podloga za mnoge jezive prilike da izađu iz duplji drveća, pećina i *pringles* pakiranja te teroriziraju lokalni puk. No pošto ništa nije idealno, tako nije ni *Bloodmoon*. U čemu je problem? Pa, u težini, naime. Ako kojim slučajem kao početnik planirate malo prošetati po snijegu, bit ćete iznenađeni koliko su čudovišta i uvjeti hladnog sjevera nemilosrdni. Dapače, svi osim onih koji su pozavršavali original i ekspanziju imat će "one bitch of a time" pokušavajući završiti četvrtinu *Bloodmoonove* "kampanje". I onda na kraju priče ostaje nam da se zapitamo na koliki se postotak populacije zapravo to upozorenje odnosi. Na oko 85%, po našoj procjeni. I što onda? Onda to znači da osim ako krvavo ne *cheatate* ili još krvavije ne igrate *Bloodmoon*, nećete imati prilike uživati u njegovome punom sjaju. Inače, igra je vizualno i fabularno jako, jako dobra. I što da kažemo? Hardkoraši, navalite! Sjever vas čeka. ■

HACKER OCJENJUJE » The Elder Scrolls 3: Bloodmoon

Ekspanzija za sve zagrižene fanove Morrowinda. Svi ostali - crta

75

POSEBNO IZDVAJAMO/TEŽINU I ATMOSFERU

"MAGIJOM DO POBJEDE"

EMPIRE OF MAGIC

INFOBOX

- Empire of Magic
- PROIZVOĐAČ: Nobilis
- IZDAVAČ: Mayhem
- MIN. KONFIGURACIJA: P3 600, 64 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: P3 600, 64 MB RAM
- MULTIPLAYER: LAN, net

www.mayhem.com

OCJENA **60**

"Carstvo magije, što više reći"

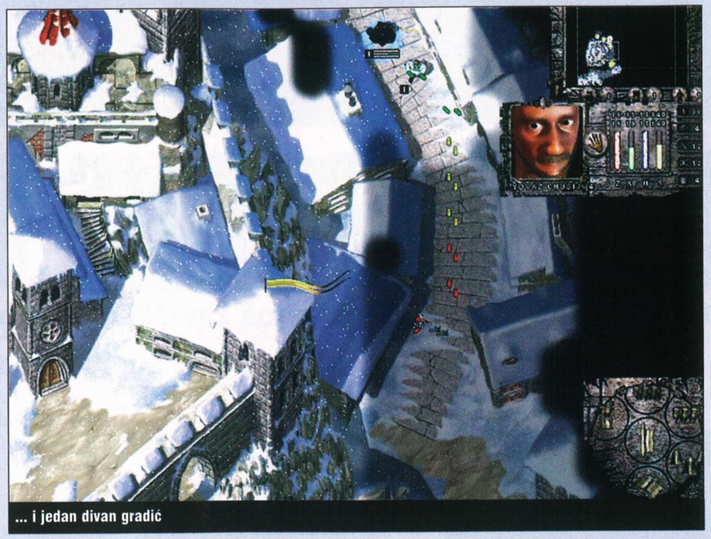
Strategija na poteze u fantazijskom svijetu. Zvuči zabavno, zar ne? A još kad znamo da na njoj radi hrpa Čeha, zabava je zajamčena. Bez obzira na amatersku grafiku ili probleme s balansiranjem jedinica, igra je definitivno hit. Osim toga, dječje bolesti iako ne čine igru, tako da ni *Empire Of Magic* ne predstavlja loš proizvod. Dapače, riječ je o solidnoj strategiji na poteze koja će vrlo vjerojatno dobiti svoju klijentelu čim bude spomenuta na *underdog* forumima. Do tada – ostaje joj samo da čeka. *(dr)* ■

Umri, barbarinu!

Kule, mostovi, jarci...

U boj, u boj!

Dobro protiv zla – klasika



... i jedan divan gradić

"SVE ĆEMO IH TOPOM"

ENIGMA - RISING TIDE

INFOBOX

- Enigma - Rising Tide
- PROIZVOĐAČ: GMX Media
- IZDAVAČ: Tesseraction Games
- MIN. KONFIGURACIJA: P3 900, 64 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: P4 1,6, 64 MB RAM
- MULTIPLAYER: Internet

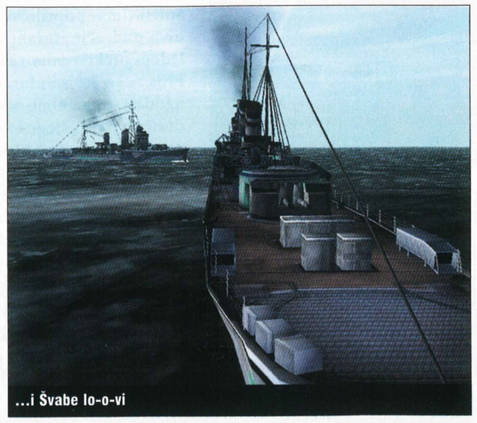
www.tesseractiongames.com

OCJENA **40**

Eh te enigme. Nikad, ali nikad ih nismo shvaćali iz prve. Ova, osim toga, spada u neku neklasičnu sortu koja nema apsolutno nikakve veze s kontekstom koji opisuje. *Rising Tide* je, naime, pomorska arkadna strategija u kojoj upravljate brodom ili podmornicom. Znamo, znamo… postojala je priča o dekodiranju njemačkih šifriranih poruka poslanih s podmornica – no ovdje od toga nema apsolutno ništa. Ipak, unatoč tomu, igra je manje-više solidna, zabavna te jako, jako kratkog "grip" elementa, tako da ćete je vjerojatno zaboraviti zajedno s ostatkom prezentiranih na ove dvije stranice. *(dr)* ■

MRDAJ PEET DEESNOOOOHOOoooo!

Kad naš brod plovi, plovi...



...i Švabe lo-o-vi

"ROBO... ŠTO?"

ROBOCOP

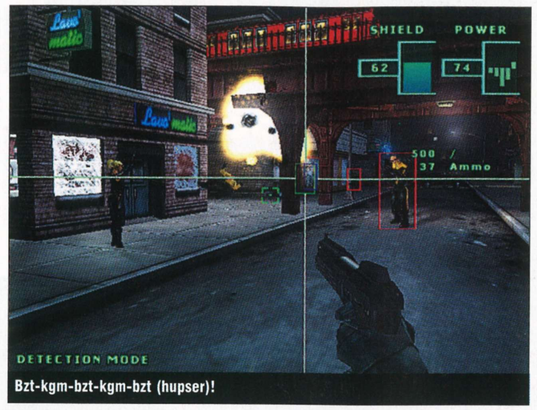
INFOBOX

- Robocop
- PROIZVOĐAČ: Titus
- IZDAVAČ: Cyanide
- MIN. KONFIGURACIJA: P3 600, 64 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: P4 2 GHz, 256 MB RAM
- MULTIPLAYER: nema

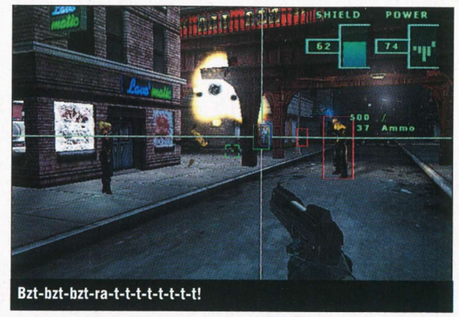
www.titus.com

OCJENA **39**

Grobokop ide šorom i puca pištoljom. Guba, a? I još samo da sam ja jedan od tih robokapavaca koji kriminalčuge u glavu metkovima puknu, pa oni onda padnu i kažu ARGH! Ali pazi sad! Ovaj je malo mutav. Znate, kreće se kao da je na tekućoj vrpci. Pa dovraga, ovo govno ništa ne valja. I da bude još bolje, dolazi na CD-u (što ne zaslužuje). A trza, a trza ko luđak – pogotovo na strojevima slabijima od Pentiuma 4 na 1300 MHz. No hajde, ako netko od čitatelja želji ispuniti svoj dječački san o hodanju okolo u hrpi željeza, neka slobodno krene naprijed – jer Grobokop želi svakoga. Mi znamo da nećemo… *(dr)* ■



Bzt-kgm-bzt-kgm-bzt (hupser)!



Bzt-bzt-bzt-ra-t-t-t-t-t-t-t-t!

"ODINOVI NESTAŠLUCI I NJIHOVE POSLJEDICE"

THORGAL: ODIN'S CURSE

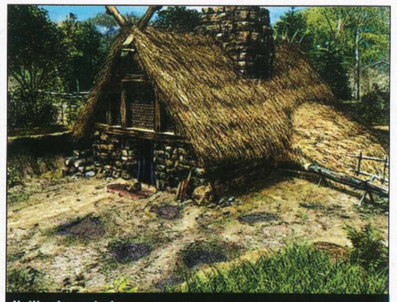
INFOBOX

- Thorgal: Odin's curse
- PROIZVOĐAČ: DCE
- IZDAVAČ: Dreamcatcher
- MIN. KONFIGURACIJA: P3 500, 64 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: P4-1,4, 64 MB RAM
- MULTIPLAYER: nema

www.dcegames.thorgal.com

OCJENA **34**

Što se kaže kad na lošoj igri radi jako dobar crtač? Šteta, eto što. I da, pogodili ste, riječ je o avanturi namijenjenoj fanovima vikinga, Valhalle, časti, zmajeva i klikanja po svakom usranom dijelu ekrana za oskudnim interaktivnim područjima. Iskreno, vidjeli smo bezbroj boljih avantura od ove, tako da nema šanse da i jedan mikrogram boje potrošimo na tiskanje ove recenzije. Ljudi, izbjegavajte ovo ako boga znate! ■



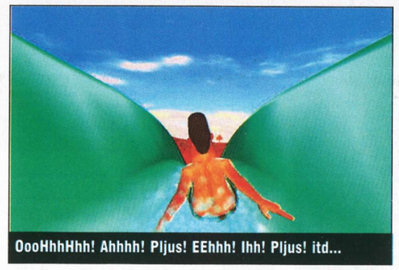
Koliba junaaka!

... a onda uđete unutra. Prostrano, jelda?

"PLJUS, PLJUS, I TAKO DALJE"

WILD RIDES WATER PARK FACTORY

Hmmm... Unin... hm. OK.



OoooHhhHhh! Ahhhh! Pljus! EEhhh! Ihh! Pljus! itd...

Eh, koliki li je samo naziv ove igre! Krije li se štogod iza njega? Pa, osim činjenice da je riječ o igri koja ima nekakve veze s proizvodnjom tobogana, teško bi bilo pronaći još nešto nešto što bi valjalo izdvojiti. *Wild Rides Water Park Factory* ima konstruktivnog sadržaja koliko i bojanje živice kistom za vodene boje. Naime, cijelo vrijeme gradite tobogane, ekipa se spušta niz njih, vi ih opet gradite i tako u krug. Ukratko, WRWPF predstavlja katastrofalno jednostavnu igru koja je iz nekog nepoznatog razloga izbjegla upad u Microsoft Entertainment Pack. IOW – ne kupujte! *(dr)* ■

INFOBOX

- Wild Rides Water Park Factory
- PROIZVOĐAČ: Gigawatt
- IZDAVAČ: Activision Value
- MIN. KONFIGURACIJA: P2 233, 64 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: P3 500, 64 MB RAM
- MULTIPLAYER: nema

www.activision.com

OCJENA **20**

XboxPREPORUKA

Sirova snaga mone crne konzole pred vašim očima

BRUTE FORCE

Konačno je tu! Je li dobar? Je li lijep? Ma savršen, stoga se bacite na tekst i slinjenje nad slikama!

INFOBOX

Brute Force

PROIZVOĐAČ ■
Digital Anvil

IZDAVAČ ■
Microsoft

MULTIPLAYER ■
Slip screen, system link

WWW.IGRE ■
www.bruteforce.com

UVOD U PRIČU

Priznajemo, HALO je bio prokleto dobra igra, koja je na najbolji način svijetu objelodanila Xboxovu moć, posebice grafičku. No isto tako, HALO je bio i prokleto NEDOVRŠENA igra u kojoj bi negdje nakon polovice svi nivoi postali tek puke replikacije jedni drugih! Jasno je da smo tu strahotu mogli zahvaliti upravo tome što je bila riječ o *system launch* proizvodu koji su pritiskali neizdrživi izdavački rokovi, no kako god bilo, HALO je definitivno ostao iskustvo za pamćenje i jedan od markera po kojima je Xbox i poznat... A sada nam na crnu konzolu stiže nešto slično...

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

Prema tome, dame i gospodo, pripremite se za ekskluzivan prikaz jedne od najiščekivanijih i, odmah ćemo reći, najkvalitetnijih igara za vašu i našu omiljenu konzolu, *Bruuuute Force*! Hvala Svevišnjem, *Brute Force* je konačno stigao kako bi smirio strasti i ugasio nevjerojatan *hype* koji se vukao oko svih informacija, slika i animacija koje su se mogle iščeprkati na netu ili pogledati na kakvom službenom Xbox DVD-u. A baš je tako gorepotpisani autor stupio u prvi kontakt s ovim čudom, dok je s nevjericom zurio u nevjerojatan MPEG2, nikako ne prihvaćajući da su scene koje gleda nastale u realnom vremenu. A bogami jesu, zato što *Brute Force* nudi još neviđenu grafičku kvalitetu, u rangu s najboljim Xbox izdancima poput *Panzer Dragoona* i *DOA3*! Stoga ćemo, prije nego što uđemo u samu srž ove taktičke pucačine, odvojiti cijeli pasus kako bismo vam dočarali njezinu vizualnu superiornost! Prvo što će vas udariti u glavu bit će nevjerojatna detaljnost vašeg lika (igra se odvija iz trećeg lica) koji izgleda doslovce kao lik iz kakve šore; svi udovi i mišići su mu potpuno zaobljeni, kosa lepršа na vjetru, o ramena su mu okačene ultradetaljne strojnice, a sunce ga obasjava realnim osvjetljenjem. Tako su već na vašeg momka potrošene na tisuće poligona, što bi na nekim drugim sustavima bilo pravo rasipništvo i razlog za usporavanje izvođenja. No, ovdje je to tek početak, naime, i okolina je toliko detaljna da će vam od nje zastati dah! Kao prvo, prošarana je brojnim vlatima trave (da, povijaju se na vjetru), što malo podsjeća na ono žbunje iz *Unreala 2*, te još ljepšim izdancima najrazličitijeg bilja i popratnih detalja. Zbog toga je teren iznimno dinamičan i živ te prepun osjećaja veličine. Ne moramo ni spominjati da pogled puca kilometrima u daljinu te da ćete uživati gledajući potpuno 'mekane' bregove, usjeke i najrazličitije konstrukcije, koje isto tako nisu nakupina grubih kocaka nego splet finih krivulja i mekih linija. Ali najbolje od svega je svakako ekstenzivna upotreba *pixel* i *vertex shadera* zbog kojih *Brute Forceov* svijet (točnije, njegovih 6 potpuno različitih planeta) izleda stvarno nevjerojatno, a nama je žao što nismo Ameri pa da kažemo i *ave inspiering*. Tako je na apsolutno svakom (ali baš svakom) objektu apliciran *enviromental bump mapping* pa teren stvarno djeluje kao da je posut šljunkom i prašinom, a zidovi odaju dojam hladne hrapavosti i čvrstoće. Također, na određenim se konstrukcijama koristi realno sjenčanje i *specular highligtsi*, što rezultira nevjerojatnim presijavanjem različitih cijevi, kamenih gromada, uglačanih mramornih kipova itd. Naravno, spomenuto presijavanje nije fiksna tekstura niti kakav softverski trik nego se lagano pomiče po objektu kako vi kružite oko njega! Dodajte svemu i obilatu upotrebu *antialiasinga* i dobit ćete efekte unutrašnjeg sjaja (svjetlucajući plavi kristali, usijana lava itd.), vulkansku prašinu koja se poigrava na povjetarcu (hej!) te dosad još neviđeni efekat koji zaslužuje nekoliko rečenica. Ovako, imate snajper. Uzmete ga fino u ruke. Lagano naciljate tipa na dvjesto metara koji stoji na prekrasnoj piramidi, no ispred vas se slučajno nađe kakvo drvo. Cijela piramida i plan u koji spada će se zamuljati jer će snajper izoštriti prokletu kladu! Ponovno pomaknite optiku ustranu i gledajte kako se cijela scena ponovno izoštrava pred vašim očima! Ne, ne, jednostavno nevjerojatno... Ukratko, ovakve fore niste još nigdje vidjeli pa se slobodno može reći da je *Brute Force* jedna od grafički najimpresivnijih igara ikad. Na bilo kojoj platformi. A sada konačno nešto i o samoj rasturačini.

"*BRUTE FORCE* JEDNA JE OD GRAFIČKI NAJLJEPŠIH Xbox IGARA IKAD!"

TAKTIKA ILI ČISTA AKCIJA?

Već smo spomenuli da se *Brute Force* igra iz trećega lica, što je zapravo pomalo i loše. Naime, problem je u tome što će sve ono što je ispred vas izgledati malo odmaknuto (poput širokokutnog objektiva), pa stoga primjerice nećete razabirati sitne detalje na neprijatelju. Jednostavna opcija promjene pogleda bila bi dovoljna, ali što ćeš. Druga stvar

Detaljnost reljefa?

Uf, plaha sam žena pa me straše ove kosti

'Ko je to reko, a?

Da, to doista izgleda ovako!

LIKOVI BRUTUS / FLINT

BRUTUS
Gušteroidno stvorenje koje iznimno brzo trči i ima pomalo egzotično naoružanje. Najkorisniji će vam biti kad bude trebalo ukloniti neku udaljeniju prijetnju koju ne možete skinuti snajperom. Također, ima dosta zdravlja pa je dobar i za blisku borbu, u kojoj će pak korisiti svoj specijalni mod u kojem će pomoću termalnog moda gledati kroz zidove. Nešto slično kao pogled cakanog alienčića u AvP-u 2 na PC-ju.

FLINT
Iako na prvi pogled još jedan komad, Flint je zapravo cyborg koji također voli nešto dalekometnija oružja, no njezina prava snaga ponajviše leži u specijalnom modu u kojem se pali vrlo široki *autoaiming*. Stoga će biti najkorisnija friškim vlasnicima Xbox konzole koji se još nisu naviknuli na specifično upravljaje pomoću kontrolera. Blaženi autori, na sve su mislili.

Malo je mrtav...

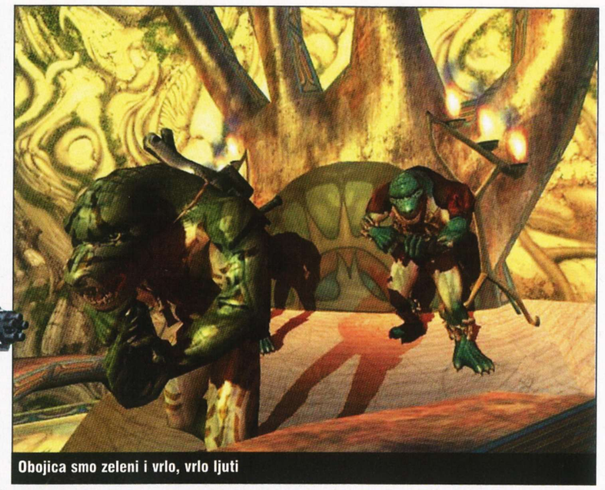
TaaDaaaaaaaaa!

"AKO STE TEK SADA KUPILI KONZOLU, NE STAVLJAJTE U NJU NIŠTA PRIJE *BRUTE FORCEA*, KAKO BI VAM VILICA DOSTOJNO ISPALA DO PODA!"

jeda je *Brute Force* u neku ruku taktička pucačina, zato što vodite čak četiri lika. U početku počinjete samo s jednim (Tex) kako biste se u zgodnom *tutorialu* upoznali s osnovnim naredbama, a poslije ćete nabasati i na ostatak škvadre. Inače, način grupnog rasturanja zgodno je objašnjen u tipičnoj ZF-priči o nekoj dalekoj budućnosti u kojoj je kloniranje postala rutinska radnja pomoću koje se oživljavaju poginuli vojnici. Ostatak priče i problematika tko tu koga i zašto sasvim je nebitna zato što je: a) grozno izlizana i šablonizirana, b) nije nimalo bitna za samu igru. Možda se pitate na što sliči upravljanje četirima likovima odjedanput i neće li to pokvariti akcijsku komponentu ove ponajprije pucačke rasturačine?! Neće, zato što vam nitko ne brani da cijeli igru odigrate s početnim likom i ostavite ostatak ekipe da se snalazi sam, i to zahvaljajujući solidnom AI-ju i nekoliko osnovnih naredbi (stoj, prati, ne pucaj, pucaj po želji) kojima, naglašavamo, pristupate toliko jednostavno da ih je užitak zadavati. Tako na lijevoj strani ekrana imate malu shemu s facama pojedinih ratnika u određenom kutu i sve što trebate učiniti je kratko pritisnuti D pad u odgovarajućem smjeru kako biste ušli u svijest svog izabranika, ili ga pritisnuti nešto duže kako bi se otvorio izbornik sa spomenutim naredbama. Glavno je da se naredbe slušaju, pa tada neće biti mnogo bezumnog glavinjanja i ulijetanja u sigurnu smrt. Posebice zbog toga što je ekipa u stanju sama koristiti *medipackove* te se, ovisno o primljenom oštećenju i profilu borbe, zna skriti kad zagusti i prepustiti nekom jačem da razriješi situaciju. A baš bi zbog njihove različitosti bilo šteta odigrati igru sa samo jednim facerom, zato što i gušterčina Brutus, a bogme i komad Hawk te komad/cyborg Flint imaju određene posebnosti s kojima igra postaje posve drugačije iskustvo. Stoga, ako vam je ponekad do snajperiranja, fino skočite do Hawkice i guštajte. Ako vas pak iritira pomali spor Texov hod, preuzmite ulogu Brutusa i trčite po travici koliko vas volja. Prema tome, sustav podjele na različite likove funkcionira odlično i NIJE tek kozmetički efekt nego dobrodošao dodatak originalnosti i jamstvo svijetle budućnosti. Joj, joj, joj... Bez zafrkancije, diferencirani načini igre ponekad znaju spasiti cijelu stvar jer igra malo naginje ka repetitivnosti i prevelikom naglasku na čistom napucavanju i baš ne obiluje nekim scenarističko-idejnim preokretima kojima bi vas prikovala za ekran. No, reći da je dosadna i da u njoj nema ničeg novog, bila bi čista laž, zato što će pomalo ponavljajući grafički *settinzi* (rekoh, 6 svjetova, 6 tipova grafike) stalno biti obogaćivani novim građevinama, drugačijim konstrukcijama kroz koje morate jurcati itd.

LIKOVI / TEX

Početni lik s kojim startate igru pravi je *macho* muškarac. Najviše voli teško naoružanje poput *mini guna* i *heavy* strojnica pa izbjegava upotrebu lakših. Krasi ga najveća količina zdravlja, s tim da se nešto sporije kreće, zbog čega najduže ostaje živ i tipičan je izbor za tipičnog igrača. U specijalnom modu puca iz obaju oružja istodobno, što zna biti prilično učinkovito i razorno.


Obojica smo zeleni i vrlo, vrlo ljuti

» ALTERNATIVNO

- **HALO**
Što se još o njem može reći?
- **HALO 2**
Strepite...

LIKOVI / HAWK

Službeni BF-ov komad ujedno je i precizni snajperista pa je logično da vitla dalekometnim i preciznim oružjem, ali ima i najmanje zdravlja od cijele ekipe. Zbog toga će je AI uglavnom ostavljati u pozadini kako ne bi prerano nastradala. Specijalni mod je čisto ludilo, Hawkica u njemu postaje "predatorski" nevidljiva (superefekt!) te se neprijateljima prikrada sleđa i kolje ih svojom laserskom oštricom!!!

Pridi bliže...

Ti mala tamo, brzo mi donesi *ožujsko*!

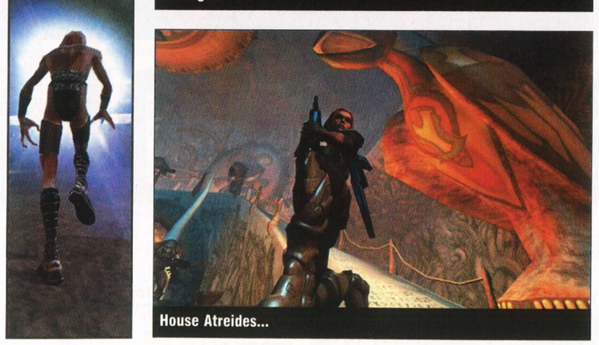
PLUS

- nevjerojatna grafika
- različitost likova
- užitak razaranja

MINUS

- ponekad malo previše sirovo

Smeagol???


House Atreides...

SNIPER SHOTING!

Inače, osjećaj napucavanja je *čistam solidan*, što se može ponajviše zahvaliti golemom izboru oružja, čak više od trideset! Valja naglasiti da baš kao i HALOU (ripoff, ripoff!) vaši ratnici mogu nositi samo dva odjednom i po želji ih zamjenjivati s onima palih boraca i ostalih nesretnika. No, neće se svi likovi htjeti služiti svim oružjima pa će tako primjerice muškarčina Tex za kakvu laganiju puškicu reći da je za malu djecu i da bi se radije borio golim rukama. Isto tako, krhko djevojče Flint ne voli igračke većeg kalibra nego njezinoj sofisticiranoj ženskoj duši više pašu profinjenije pljuckalice. Uz primarno naoružanje dolazi i sekundarno, i to u vidu bombi, mina i sličnih tipikalija koje se (ripoff, ripoff!) glasaju gotovo isto kao u određenoj igri početnoga slova H. Što uopće nije loše. Naime, držanje stisnute tipke za određivanje jačine izbačaja fragmentirane granate tako je sladak i precizan čin da će vam biti žao što bombica nemate još! Također, gadovi će se od dotičnih igračaka zadovoljavajuće rasprskavati i letjeti po zraku, a da ne govorimo o tome da će u dobro odmjerenim eksplozijama umirati i po nekoliko komada. Kao finalni čin sveopće destrukcije dolazi nam specijalni mod koji traje određeno vrijeme, dok se ne isprazni skala (srećom, ponovno se puni sama od sebe), te omogućuje likovima da rade neke žešće radnje poput Texovog razaranja iz obaju oružja odjednom (pogledajte okvir). No, bez obzira ne sve mogućnosti vaše ekipe, čak će i igranje na najlakšem nivou biti prilično teško - kako zbog toga što nemate širok *autoaim*, tako i zbog toga što gadovi trebaju poveću količinu olova da padnu.

Da ne govorimo o sasvim solidnom AI-ju (pogotovo za konzole) odgovornom za solidna izmicanja, skrivanja iza prepreka, bježanja kad zagusti i vraćanja bačenih bombi! Nije baš da je u opticaju timski rad i ultrakoordiniran napad, ali spomenute sitnice će vas natjerati da se hebački pomučite kako biste stigli do kraja. Posebno su nezgodni snajperi skriveni na kakvom brdu koji će vam otkidati dio po dio, dok će vaši suborci vrištati prilično zanimljive i u realnom vremenu "okinute" komentare poput "Sniper shoting! Sniper shoting! Lets find the bastard!". Ne biste vjerovali, ali upravo su ti izljevi drugarstva zgodni motivatori da bolje pazite na svoje kompanjone i sasvim solidni elementi imerzivnosti, koji se baš i ne očekuju od jedne "obične" pucačine. Sve u svemu, prva liga! Što je s *multiplayerom*? Ohoho, da što! Na jednoj konzoli komotno mogu igrati četiri igrača, i to tako da se zajedno probijaju kroz kampanju ili pak prepuste medusobnom klanju! Problem je jedino što se ekran dijeli na četiri dijela, a engine se malo preopterećuje, no ako ste zagiženi multiplayerovac, takve sitnice vas ne bi trebale previše zabrinjavati. Uostalom, nabavite *system link* i spojite si konzole za individualno igranje na posebnom ekranu. Neki će reći da MP ipak nije ispoliran kao onaj u HALOU, ali ova igra tako i tako nije HALO. Ona se zove *Brute Force* i na kraju dana ispada kao jedna divno zaokružena pucačina predivne grafike, adrenalinskog napucavanja, različitih modova igranja i općenito iskustva kakvo još dugo nećete doživjeti. Ona je također i šaka u oko PC-industriji te dodatan razlog za nabavku Microsoftove crne kutije. Ukratko, mi smo impresionirani, a vi provjerite sami. ■

HACKER OCJENJUJE » Brute Force

Gotovo pa savršen, nešto što svaki vlasnik Xboxa jednostavno mora imati

90

POSEBNO IZDVAJAMO DIVNU GRAFIKU

Nema preko mene - ni s ljestvama

NBA STREET VOL.2

Ovako se u mojoj ulici igra *hakl*!

Uspjeh se postiže dobrom obranom još od prvog izvođenja lopte

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

Nakon iznimnog uspjeha prvog dijela na PlayStationu 2 i GameCubeu, drugi dio *NBA Streeta* došao je na Xbox kao vjerojatno najbolja verzija arkadne košarke za bilo koju platformu. Do sada je kralj ovog podžanra bio Midway i njegov *NBA Jam*, ali *Vol.2* potvrđuje primat Electronic Artsa. Što je najzanimljivije, a oni koji su igrali originalni *NBA Street* sigurno će primjetiti, sama igra čistokrvni je nastavak i ne donosi veliki broj poboljšanja u odnosu na prethodnika. Ipak, kako je riječ o prvom pojavljivanju tog naslova na Xboxu, bilo bi nepravedno tretirati ga kao običan nastavak.

NOVA TROJKA U KVARTU

Osnova igre je jednostavna – svi znamo kako se igra *hakl*. Tri na tri, do 21. Malo pravila, još manje prekršaja i mnogo dobre zezancije. Pogodak s 'trice' vrijedi dva boda, a iznutra jedan. E baš to nudi vam *NBA Street*, uz dodatni bonus da u ulozi virtualnih igrača možete izvesti sve vratolomije koje ste uvijek željeli, ali nekako se nisu baš slagale s gravitacijom, vašom savitljivošću ili preciznošću. Ovdje je sve to mnogo lakše. Nekoliko preciznih pritisaka na tipke i trice će ulaziti bez većih poteškoća, a zakucavanja će padati lijevo i desno. No, to nije sve.

Efektnim vratolomijama vaša će momčad zarađivati i specijalne bodove, koji omogućuju izvođenje posebnih *gamebreakera* – poteza koji ne samo da će povećati vaš zbroj koševa, nego će i protivnički smanjiti za pokoji poen. Riječ je o vrlo značajnom elementu igre koji može znatno djelovati na ishod, a ima i stratešku važnost. Uz osnovni *gamebreaker*,

"'KO KAŽE DA BIJELCI NE ZNAJU SKAKATI?"

poznat igračima prvog *NBA Streeta*, sada je tu i *gamebreaker level 2*, koji donosi mogućnost postizanja još većeg broja poena jednim pogotkom i – jednako tako – umanjivanja protivničkog zbroja bodova za značajan iznos (tko je god igrao ozbiljniji *hakl* znat će da 2-3 boda mogu biti presudna). Stvar ide ovako – možete skupljati bodove do prvog *gamebreakera* i dobro uzdrmati protivnika, ali i riskirati da vas on blokira. Možete štedjeti bodove i dalje, do drugog *gamebreakera,* koji gotovo sigurno donosi pobjedu. No, postoji opasnost da i protivnik skupi dovoljno bodova prije vas i upotrijebi ih za anuliranje vaših ili vlastiti *gamebreaker*.

Uglavnom, svaka partija tjerat će vas da ramišljate i dobro razdrmate prste na vrlo jednostavnim i preciznim kontrolama. Osim toga, svaka partija pomaže u otključavanju nekih od bonusa kojima igra doista obiluje. Neovisno o tome igrate li *tutorial* (koji pohvaljujem), *Be The Legend* (zanimljivo razvijanje jednog igrača na putu do slave), *NBA Challenge* (s odabranom momčadi poharajte ulična igrališta diljem SAD-a) ili *Pickup* (jednostavna, brza partija *hakla*), svaka partija se broji i donosi vam nešto. *Tutorialom* zarađujete bodove kojima možete razvijati svog igrača u *Be The Legendu*, a svim ostalim načinima igre bodove koji služe za otključavanje legendarnih NBA zvijezda, terena i specijalnih pokreta. Bogatstvo i zanimljivost načina igre te dobro odvagana progresija težine za svaku su pohvalu. Ovo je jedna od igara u kojoj se pitate može li se uopće što dodati u budućim nastavcima?

COOL DO J- KRAJA

Gotovo jednako dobro može se ocijeniti i tehnički aspekt – od oštrih tekstura preko dobrih animacija do veselog i opuštenog hip-hopa koji prati vaše ludorije na terenu. Tu je i iritantni komentator koji predstavlja jedinu pravu zamjerku zvučnoj kulisi – uz nostalgično žaljenje što retro *look* nije popraćen i malo starijim pjesmama. Naime, većina igrača odjevena je kao da su spavali 15-ak i više godina, a neke od NBA legendi koje ćete susretati i otključavati također su iz 80-ih godina prošlog stoljeća. Shvaćam da je za njih licencija možda jeftinija nego za suvremene košarkaše, ali za Electronic Arts takvo što ne bi trebalo predstavljati problem. Zato se nameće zaključak da je arhaični 'štih' namjerno proizveden, i kao igrač koji se približava 30-oj na to nemam nikakvih prigovora.

NAJLJEPŠE JE U DRUŠTVU

Nakon što se samostalno naigrate (a to će potrajati oko 50 sati), ostaje vam samo da pozovete tri prijatelja i nekoliko dana zaboravite na postojanje vanjskog svijeta. S po dva 'ljudska' igrača u svakoj ekipi, nadmetanje postaje mnogo žešće, a svaki efektan pogodak razlog za pravo slavlje, dok se protivnici dogovaraju kako će vas nadmašiti ili prepiru tko je kriv za propust. Uspješno izvedeni *gamebreakeri* dodatno će poniziti protivničku ekipu i biti tema prepričavanja uz pivo koje, naravno, plaćaju gubitnici. Čini se da je ponižavanje protivnika bilo na pameti i kreatorima igre kad su stvarali različite specijalne pokrete – zamislite samo kako će se osjećati vaš prijatelj kad ga prijeđete odbivši loptu o čelo njegova igrača. Igru je moguće dodatno prilagoditi tako da se početnici ne osjećaju preslabima, a kad se svi igrači uvježbaju, dodatni uvjeti (poput npr. pravila da se broje samo zakucavanja) mogu igru ponovno učiniti zanimljivom i nakon troznamenkastog broja odigranih utakmica. Jedina zamjerka *multiplayeru* je nemogućnost igranja utroje sa svim igračima u jednom timu (tj. protiv tima upravljanog umjetnom inteligencijom), no ne vjerujem da će vam to pretjerano nedostajati. Zapravo, više bi me interesirala opcija *online* turnira trojki, nešto kao virtualni *hakl* - no zbog Electronic Artsovog negativnog stava prema Xbox Liveu, ovaj je put podrška za mrežno igranje izostala.

U ovo ljetno doba, kad je skakanje po vrućem asfaltu najbolji recept za sunčanicu ili barem opaku glavobolju i dehidraciju, *NBA Street* izvrsna je zabava za svakog ljubitelja košarke i njegovo društvo (ako i oni vole košarku, tim bolje). Lagana za ovladavanje a teška za gašenje, ova je igra siguran ljetni hit. Ne vjerujte? Zaigrajte. ■

INFOBOX

NBA Street Vol.2

PROIZVOĐAČ ■
Criterion Games

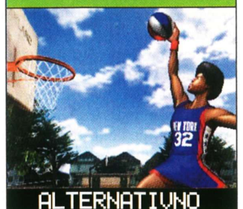
IZDAVAČ ■
Acclaim

MIN. KONFIGURACIJA ■
do 2 igrača

NAŠA PREPORUKA ■
5.1 ZVUK, VELIKI EKRAN

MULTIPLAYER ■
do 2 igrača

WWW IGRE ■
www.acclaim.com



ALTERNATIVNO

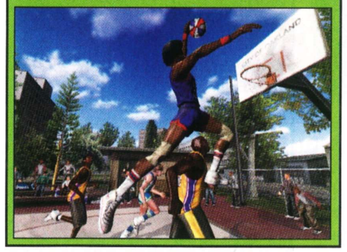
- **NBA Live 2003**
Još jedna EA-ova košarka, s tek nešto nižim dometom skoka.
- **NBA 2K3**
Vrhunski realna simulacija košarke.
- **NBA Inside Drive 2003**
Košarka uz zvuke hip-hopa - a nije NBA Street.

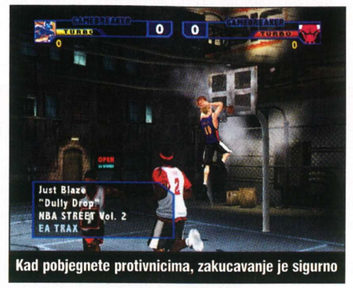
Detalji staza oduš

Jesenska košarka je najbolja jer se manje znojite

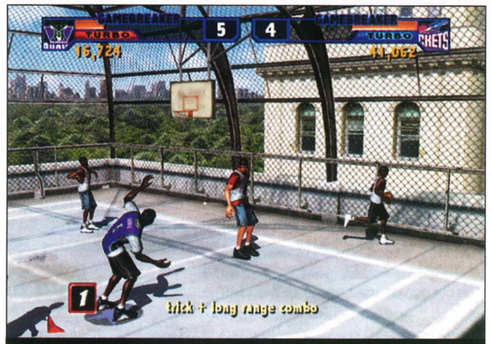
IZDVAJAMO / Tko je Razbijač, a tko Osvetnik

Jedan od zanimljivih detalja igre je činjenica da kroz *Be A Legend* način igre možete zaraditi nadimak za svog igrača, koji konzola odabire prema vašem specifičnom načinu igre. Dobivate ga kad prijeđete gotovo pola igre, a zbirka je doista bogata, pa teško da će vam se dogoditi da s dva igrača dobijete isti nadimak - osim ako ne budete igrali istim stilom i istom taktikom. Riječ je o iznimno zabavnoj ideji za koju se čudimo što nije već prije primijenjena u kakvoj igri. No, bolje ikad nego nikad.





Kad pobjegnete protivnicima, zakucavanje je sigurno



Kombinacije trikova donose dodatne bodove

PLUS
- lagano
- veselo i opušteno
- grafika i zvuk

MINUS
- minus
- nije online
- realnost?
- komentator

HACKER OCJENJUJE » NBA Street Vol.2

Vesela arkadna košarka s brdom bonusa.

80

POSEBNO IZDVAJAMO/LAKO USVAJANJE KONTROLA

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.

Dragi naši čitatelji, nakon kraćega odgađanja, Hackerova velika nagradna anketa koju smo najavljivali konačno se materijalizirala u ovome broju (nadamo se da je niste previdjeli nekoliko stranica prije). Stoga vas još jednom pozivamo da utrošite tih potrebnih pet minuta i date svoj glas za bolji vaš i naš časopis te odigrate ulogu u krojenju njegove budućnosti baš prema vašim željama. A sad natrag na pitanja...

Odgovara: CATWOMEN *www.dccomics.com*

SVE KRITIKE SU DOBRODOŠLE, POHVALE I VIŠE OD TOGA :)

Bog!!!
Zovem se Andro i živim u Rijeci. Imam 12 godina i čitam vas zadnjih 20-25 brojeva. Prije vas čitao sam i druge domaće informatičke časopise, no vi ste vrh vrhova!!! Svaki vaš novi broj jedva dočekam i čim stigne, dosađujem roditeljima da mi daju novac da ga kupim. Imate najbolje recenzije, najave i teme brojeva. Posebno mi se svida rubrika «Top 5 Gadget» Upravo sam kupio novi miš (Logitech MouseMan Dual Optical) i stvarno je odličan, pisač (HP deskjet 5550), koji je također odličan, skener (HP scanjet 2300c), ali on nije tako odličan. Pozdrav svima koji stvaraju ovaj božanski časopis!!!
P.S. Nastavite biti takvi kakvi jeste, dodajte pravi CD i s veseljem očekujem idući broj u kojem ću, nadam se, naći svoje pismo!!!

Eto, pismo si našao i hvala ti na lijepim riječima. Eh, da je nama novca koliko ga ti imaš pa da si možemo priuštiti tako lijepu hrpicu novog hardvera - ako si voljan, poslat ćemo ti naše osobne račune u bankama, pa tko zna, možda nas potpomogneš :)

VJETROBRANI U KENIJI

Ćao!
Ja i drug pišemo vam iz Trebinja, koje je 30 km od Dubrovnika, a ako ne znate, zabole nas. Ja i on mislimo da biste više prostora u Hackeru trebali posvetiti reportažama o prskanju vjetrobrana u Keniji. Mislimo da je to pored sarsa i side, kao i Iračana, najveći globalni problem sadašnjice. Onda, naročito nam se svidjela reklama za kikiriki, koji se zove kiki-riki od Francka. Preporučili bismo vam da u idući broj stavite reklamu za čaj od divlje kukute, koji je vrlo popularan na ovim prostorima. Mi volimo *Red Faction*, a što vi nešto kakuckate na njega, baš nas boli dupe.To je jedan od najboljih i najinovativnijih FPS-ova ikad napravljenih.*Tropico* je totalni *shit*, kao i *Rise Of Nations*. Jedva čekamo *Broken Sword 3*, a možemo vam reći da smo igrali i beta-verziju *Dooma 3*, i da igru jedino izvlači grafika i ime. Inače je igrivost kao i kod svi ostalih, ako ne

Vrh vrhova i ekipa Hackera u podnožju. Lijepo se vidi urednikova crvena "marama srećonoša"

Dozvoljavamo vam kratak pogled iz perspektive Lauševe karantene

i manja. Preporučene i minimalne konfiguracije su vam bez veze. *Mafija* normalno radi ispod vaše minimalne, kao i još mnoge igre. Dajte više recenzija Rukavini jer se još jedino njemu čovjek može nasmijat, a Lauša pošaljite u karantu. Puno pozdrava.

Moramo priznati da i nas užasno zabrinjava cijela ta situacija s vjetrobranima u Keniji, sva sreća da je ukupan broj automobila ondje još uvijek manji od sto, tako da situacija nije ipak alarmantna. Uopće se na slažemo s vašim ukusom, pa *Rise Of Nations* i *Tropico* su prave igre za sve diktatore pripravnike i prilično dobar temelj da u budućnosti ostvarite karijeru u Hrvatskom saboru. Lauš je u karanteni otkako se rodio, tako da je taj problem riješen, samo mu tu i tamo gurnemo kroz vrata igre i hranu, i tako funkcionira cijeli život.

PITAM TE PITAM

Čaos svima, posebno onoj vašoj Kristini!! Extra je cura :). Naravno ide i vama jedan veliki pozdrav i ostanite takvi, samo vam još fali onaj CD, ali nema veze. Iako vam pišem prvi put, čitam vas od 5. broja i ponosim se time. Veliki sam obožavatelj *The Sims* i *GTA* igara, stvarno su za 10. Imam i nekoliko pitanja za vas:

1.Koji je idući nastavak GTA ako znate?
2.Ima li na Balkanu *The Sims online*:)
3.Volite li JUVENTUS???
4.Hoće li idući *Simsi* izaći na PS2???
Eto, toliko od mene, da vas ne umaram više. Nadam se da ću svoj

PUCAJ!

1. Kad izlazi *Star Wars: Galaxies*?
2. U prošlom ste broju pisali o *Max Payneu 2*. Dolazi li samo na PC ili i na Xbox i kada?
3. Hoće li se ikad više pojaviti kakav nastavak *Monkey Islanda*?
4. Može li se gdje u nas kupiti prozirni svijetlozeleni *limited edition* Xbox?
5. Što je to MMORPG?
6. Kad će biti u Hackeru recenzi ran *Star Wars: Galaxies*?
7. Sve sam oduševljeniji *Doomom 3*, kad konačno dolazi, ne mogu više?
8. Kako uspijevate biti toliko dobri?
9. Što kažete na jedno povećanje stranica? Molim vas!

1. Krajem mjeseca na američkom tržištu.
2. Definitivno stiže na Xbox, vjerojatno nekoliko mjeseci nakon PC-premijere koja je zakazana za jesen.
3. Vrlo moguće, s ozbirom da se Lucas Arts počeo sve više posvećivati oživljavanju svojih legendarnih avanturističnih serijala – prvo *Full Throttlea*, pa *Sam&Maxa*, ne bi nas čudilo da je *Monkey Island* idući.
4. Može, iako ga doista tek nekoliko trgovina ima u svojoj ponudi - ako se malo potrudiš, sigurno ćeš ga uspjeti pronaći.
5. Massive Multiplayer Online Role Playing Game - RPG igra za mrežno igranje putem neta u kojoj istodobno sudjeluje više od tisuću igrača.
6. Vjerojatno u ljetnom broju, ili odmah nakon njega.
7. Nadamo se do kraja godine - kada točno, samo Carmack zna.
8. Jedemo mnogo i često janjetinu na žaru i svako jutro prije posla popijemo dva sirova žumanjka; pokušaj i ti - stvarno djeluje.
9. Ma mi smo za, radimo na tome, više o svemu uskoro; uostalom, baci se na ovomjesečnu nagradnu anketu i glasuj za povećanje stranica.

Pisma čitatelja

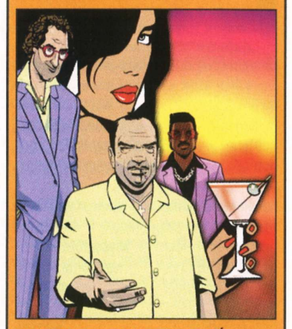
PIŠITE NAM
"HACKER" (PISMA ČITATELJA),
Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker@janus.hr

U prodaji svakog 20. u mjesecu

ILI IGRA ILI MAJICA

REZULTATI NAGRADNE IGRE

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



DOMAGOJ MAJSTOROVIĆ, *Cerna*
GTA Vice City

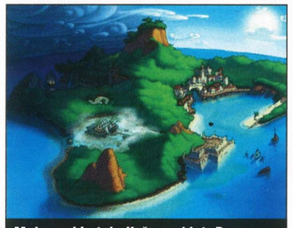
MARIN UZELAC, *Senj*
TIHOMIR AVAR, *Zagreb*
Hacker majica

mail pročitati u Hackeru!
EMIR IZ SARAJEVA

***Mail* objavljujemo i odgovaramo na sva tvoja znatiželjna pitanja.**
1. Idući će se definitivno službeno zvati *GTA4* i za razliku od *Vice Cityja* bit će iz temelja nanovo napravljen, no na PC-ju ga očekuj tek 2005.
2. Ima, obrati se Algoritmu, koji je službeni zastupnik za Electronic Arts.
3. Ne, mi smo svi odreda milanezi :)
4. Tko zna, zasad su planirani samo za PC.

KVIZ: TKO ŽELI NA MAJMUNSKI OTOK?

Poćet ću s pohvalama:
Najbolji ste PC-magazin jer se bavite isključivo PC-igrama.
Imate dobre kolumne i rubrike.
Ali gdje su CD i strip?
Čim kupimo Hacker i vidimo CD s najnovijim demoigrama, uzdahnemo i izgovorimo "Život je diiiiiiiiivan".
Nemojte misliti da vas ja hoću previše kritizirati, ali to su stvari koje su neophodne za vrhunski PC-časopis kao što ste vi. Ipak, imam ja i nekoliko pitanjaca na koja ćete mi, nadam se, odgovoriti. Naime, videoteka nekoliko ulica niže od moje



Majmunski otok. Kažu proklet. Brrrr

kuće naručuje originalne igre za PC pa bih htio naručiti *Monkey Island* seriju avantura, stoga me zanima:
1. Koliko ima *Monkey Island* igara?
2. Možete li mi ih nabrojati?
3. Je li *the Curse Of Monkey Island* zaseban dio serije igara *Monkey Island* ili jedan od 4 dijela serije *Monkey Island*?
(ako se pitate zašto sam u 1. pitanju pitao koliko ima igara *Monkey Island*, a u 3. rekao "...jedan od 4 dijela...", to je samo da provjerim, ali svjedeno vas molim odgovor i na 1. pitanje). Ukratko, mooooooliiiiiim vas da mi odgovorite na sva pitanja. Pozdravite sve u uredništvu, pa i čistačice, jer ste najbolji u svemiru, i dalje.... Denis

Ma život je divan i inače, a mi ćemo ga ubuduće dodavanjem novih sadržaja u časopis (CD, DVD anybody?) učiniti još divnijim. A sad odgovori na tvoj mali Monkey Island kviz.
1. Ima ih točno četiri.
2. Secret Of The Monkey Island, Return To The Monkey Island, Lee Chucks' Revange, Curse Of The Monkey Island.
3. Jedan od ta četiri nastavka.

MLADI GAMER

Poštovano uredništvo,
pišem Vam prvi put. Imam dvanaest godina. Čitam Hacker od 40. broja. Najbolji ste, naravno. Molio bih Vas da mi, ako imate, kažete šifre za *Sim City 4* (pogotovo za "*money*") i odgovorite na još nekoliko pitanja:
1. Kad će izaći *Hitman 3*, *Homeworld 2* i *Rome: Total War*?
2. Što mi preporučujete: *Prisoner Of War* ili C&C? (*Generals*, naravno)
3. Posteri su Vam odlični, samo da još vratite CD bili biste daleko od ostalih (već jeste, ali ovako biste bili još dalje).
4. I moja zadnja želja je da u idućem broju nađem odgovor na moja pitanja. Pozdrav od Ivana

1. *Hitman 3* unutar idućih 12 mjeseci, *Homeworld 2* tijekom ljeta, a *Rome Total War* krajem ove ili početkom iduće godine.
2. S obzirom da je riječ o potpuno drugačijoj vrsti igara, oboje.
3. S posterima i dalje idemo, a što se CD-a tiče, nadamo se da će uskoro nešto po tom pitanu biti riješeno.
4. Želja ispunjena.

Aaaaaaa!! Homeworld 2. Još samo koji mjesec i via svemirska prostranstva

SECA ŽENE PRED OGLEDALO, A NE PRED MONITOR PISMO MJESECA

Pozdrav cijeloj redakciji Hackera! Ovo pismo nisu ni pohvale ni kritike, nego osvrt na "I žene ubijaju, zar ne?"! Ajmo sad otpočetka...Da opišem razvoj događaja. Neki dan idem ulicom i sjetim se da je 20. u mjesecu pa produžim do kioska kupiti *Hacker*. Što mi se dogodilo? Ispred mene cura, kupuje Hacker! Ja se malo začudim, ali nastavim svojim putem. Kupivši Hacker, sjednem na klupicu pokraj kioska, rame uz rame s prodavačem sladoleda, i počnem čitati. Kad ono za nekoliko minuta, što opet vidim? Dođe još jedna cura i kupi Hacker!!!Sad se već malo začudim, ali nastavim čitatati... Kad dođem do pisma čitatelja, i što vidim? Pripadnice ljepšeg spola se raspisale i svako drugo pismo njihovo! Ne sjećam se kad je neka cura poslala pismo u Hacker, a onda nakon Kristinine kolumne sve postale gejmerice?! Moje osobno mišljenje je da curama nije mjesto pred monitorom nego pred

"Moje osobno mišljenje je da curama nije mjesto pred monitorom nego pred ogledalom"

ogledalom i da, kako kaže Ana ("gejmerica" iz prošlog broja), trebaju kupovati Cosmopolitan, a ne Hacker! I onda ta ista Ana pljuje po dečkima samo zato što je ona cura i igra igrice?!? Možda će neki smatrati da je ovo diskriminacija ili nešto drugo, ali ruku na srce, pravih je gejmera na milijune više nego gejmerica! Nemam ništa protiv njih, neka igraju igrice, ali neka onda ne govore da su zato što mogu pobijediti hrpicu jadnika u *ISS-u* ili *Unrealu* bolje od muškog roda! Nadam se da ćete objaviti ovo pismo, tek toliko da ga cure pročitaju i zapitaju se. Pozdrav!
P.S. Rukavina, najjači si, ne mogu ti ništa!!Vaš stari znanac Tin Marković

Da odmah razjasnimo jednu stvar, tvoje pismo nismo izabrali za pismo mjeseca zato što se slažemo s tvojim mišljenjem nego zato što nas je između desetaka dobivenih sadržaj tvoga najviše zainteresirao. Naime, nije nam jasno zašto ti smeta što se nakon iznimno zanimljive teme koju je obradila Kristina javio na našu adresu velik broj gejmerica. Ne bi vjerovao koliko ih zapravo ima, samo što veliki broj pripadnica ljepšega spola jednostavno ne raspravlja previše u društvu o igrama.

Stajat će pred njim samo ako im kupiš ovakvo. Doduše, ni nama ne bi bilo mrsko stajati ispred pola kile srebra. Svoga srebra

"SOS

FINAL FANTASY 8

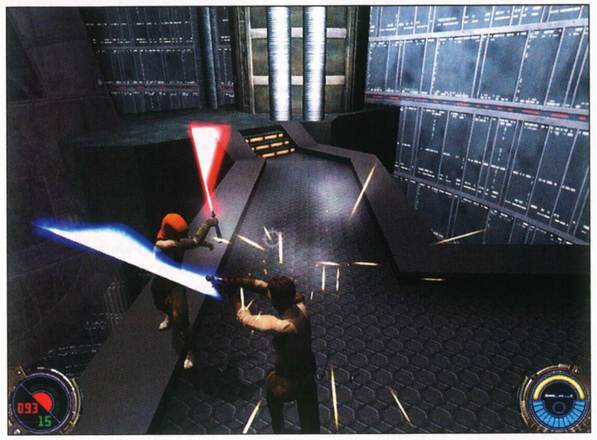
A Luka pita gdje može naći White Seed Ship?

O **Brod se nalazi u skrivenoj špilji. Idi do Edeaine kuće, a onda na sjever, sve dok ne primjetiš lanac otoka. Prođi kroz kanal smjerom za istok, a poslije okreni na jug. Brod je ondje, no vrlo ga je lako fulati pa potraži malo bolje.**

Ne znam zašto, ali u ljeto se obično vraćate starim igrama bez obzira što stalno pristižu i nove. Dakako da su onda i vaša pisma uglavnom vezana uz te već nekoliko puta odigrane, ali još vam uvijek zanimljive igre. Hoće li tako biti i poslije ljeta, vidjet ćemo, dotad se dobro zabavite i na ovim stranicama potražite odgovore na pitanja koja ste nam postavili.

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

Iz SOS-a vas vadi: KREŠIMIR JOZIĆ



JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

A Igor ima problema na drugom nivou – Kejim Base. Zapeo je kod, kako kaže, "nekog velikog hladnjaka" i ne zna što mu je činiti.

O **Ako se dobro sjećam, trebaš prebaciti prekidače na obližnjoj kontrolnoj ploči te na taj način rotirati veliku robotsku ruku u hladnjaku. Razbij staklo pa ćeš moći ući u te hladne prostorije. Tu ne bi smio imati nikakvih problema. U jednoj sobi možeš ugasiti hlađenje, popni se gore preko robotske ruke pa nastavi dalje.**

PROBLEMI S UČITAVANJEM

A Problemi s učitavanjem igara su sve češći. Nekoliko se čitatelja javilo i prijavilo problem izbacivanja iz igre dok još nisu ni počeli ili, u najgorim slučajevima, nikakvu reakciju na pokretanje exe filea igre.

O **Nažalost, ti se problemi ne mogu uvijek lagano riješiti. Ponekad je potrebno ugasiti druge programe koji koriste neki dio hardvera (tipa NetMeeting). Ako ni to ne radi, provjerite na Internetu postoje li novi *driveri* za vašu grafičku, zvučnu... te na *siteu* igre postoji li kakav *patch* povezan s dijelom vaše konfiguracije. Ako ništa od toga ne pomogne, onda je moguće da je igra jednostavno prestara i neće raditi na vašem OS-u (najčešće za WinXP, WinME i Win2000). U tom slučaju, možete jedino pokušati napraviti *dual-boot*, a da je alternativni OS Win98. Na kraju krajeva, ako nikako ne možete pokrenuti igru, a stvarno želite, jedino vam preostaje napraviti format, instalirati OS koji znate da podržava igru te je instalirati među prvim stvarima – to se, naravno, ne isplati, osim ako vam je toliko stalo do igre da nemate ništa protiv ponovne instalacije svih programa (a čak ni tada nije sigurno da će raditi ako postoji kakav hardverski problem).**

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

A J.O. traži *bonebow* već duže vrijeme, no nikako ga ne može naći pa moli za detaljniji opis. Dok je tražio luk, vjerojatno mu je bilo i dosadno jer je postao vampir (novi hobi) i sada svi bježe od njega pa ga zanima što je s tim i kako se to liječi.

O **Što se tiče vampira – sada si jedan od njih i pripadnik klana koji te ugrizao. Možeš obavljati poslove za njih i zabavljati se u novom obliku. Ako se stvarno želiš riješiti tog zla, idi u Bal Ur (sjeverno od Surana), gdje razgovaraj s čovjekom u svetištu, a nakon toga pođi do kipa. Dobit ćeš zadatak od Bala, a kad ga uspješno obaviš, opet ćeš postati čovjek. Za luk – već sam objasnio kako doći do tog groba. Unutra idi južno pa kroz vrata, a potom produži dalje do velike prostorije u kojoj ima vode. Opet kreni na jug kroz vrata do odaje za pokapanje pa se po spiralnom putu popni gore, a onda prođi kroz vrata u drugu odaju. U njoj ćeš naći duha kojeg moraš ubiti, a među njegovim ostatcima naći ćeš luk. E sada, posljednje upozorenje: ako ubiješ duha i otiđeš ne pregledavši ostatke – nema više luka.**

DRAKAN: ORDER OF FLAME

A Ivan pita kako osloboditi put do RUNEBLADEA zbog prepreke u obliku nekakvog omotača.

O **Nakon što uletiš kroz vrata istočno od tog omotača, unutra te očekuje nekoliko borbi. Jedan vitez će ispustiti ključ, a ubrzo nakon toga**

CHEAT TERMINAL

Ovaj put su i šifre za starije igre, na vaš zahtjev.

■ WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS

Stisnite ENTER te upišite jedno od ovog:

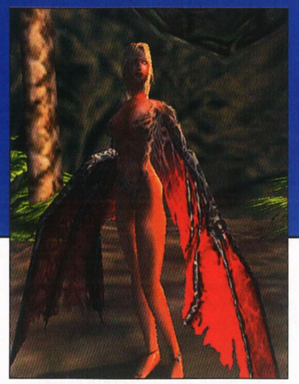
neranjivost	whosyourdaddy
cijela karta	lseedeadpeople
pobjeda	allyourbasearebelongtous
gubitak	somebodysetusupthebomb
nastavite kampanju i nakon što izgubite	strengthandhonor
maknite uvjete za pobjedu	itvexesme
određen broj zlata	keysersoze <#>
određen broj drva	leafittome <#>
određen broj zlata i drva	greedisgood <#>
brža izgradnja	warpten
maknite potrebu za hranom	pointbreak
brže istraživanje	whoisjohngalt
svi upgradeovi	sharpandshiny
jutro	riseandshine
večer	lightsout
namjestite vrijeme	daylightsavings <1-24>
neograničena mana	thereisnospoon

■ AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS

Tijekom igre pritisnite *enter* te upišite:

ROCK ON	1000 kamena
LUMBERJACK	1000 drva
ROBIN HOOD	1000 zlata
CHEESE STEAK JIMMY'S	1000 hrane
MARCO	otkriva kartu
POLO	miče fog of war
AEGIS	brza izgradnja
RESIGN	gubite
WIMPYWIMPYWIMPY	uništite samoga sebe
HOW DO YOU TURN THIS ON	dobijete auto kao jedinicu
TORPEDO #	ubije protivnika pod brojem #
TO SMITHEREENS	dobijete sabotera
BLACK DEATH	ubije sve neprijatelje
I R WINNER	pobjeda

■ SWAT 3: CLOSE QUARTERS



bit ćeš u prostoriji iz koje vode dva puta. kroz hodnik ili kroz vrata. Trebaš se odlučiti za potonji, a kad ugledaš viteza na mostu, pogledaj desno. Na toj je strani put kojim moraš poći, samo je vrlo mračan. Ako ga ne vidiš, znači da je tamo. Na kraju tog puta je ručka koja miče omotač.

A Jedan čitatelj je došao na nivo Islands Revisited i mora pokupiti Rift Crystal, ali ne zna kako ni gdje.

O **Nakon što si pokupio Elemental Amulet kod goblina, moraš se vratiti u Rimrilovu katedralu da bi dobio dopuštenje da ideš u tvrđavu po Rift Crystal. U tvrđavi moraš preživjeti test (tako oni to zovu, ja mislim da je isto kao i dosad) te naći Rift Crystal.**

HITMAN: CODENAME 47

A Jedan je čitatelj zapeo na drugoj misiji, kada treba ubiti izaslanika. Uvijek uđe u restoran, no ispadne da nema pancirku.

O **Uopće ne moraš ići u restoran. Prođi pokraj njega do uličice (kod nekih kanti za smeće i držača za bicikle) te ondje pričekaj limuzinu. Kad svi odu u restoran, a vozač u uličicu, ti pričekaj pravu priliku i tiho ga eliminiraj. Uzmi mu odjeću te uđi u auto i postavi bombu (treba ti bomba). Sad se jednostavno vrati na početak i čekaj. Limuzina će krenuti, a kad skrene, ti aktiviraj bombu, tako da ubiješ sve one u autu i ljude pokraj.**

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

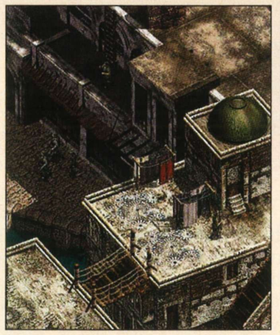
A Marko ne može ubiti ledeno čudovište na četvrtom nivou.

O **Nije ni čudo jer ga običnim oružjem ne možeš ubiti. Nemoj ostati i boriti se nego pobjegni te pronađi zgradu koja na sebi ima zeleni simbol. Unutra ćeš naći jedan dio Infernal Machine, uzmi ga i izađi. Kad se čudovište približi, izvadi dio i gurni mu ga u lice te ga upotrijebi nekoliko puta (kao da koristiš pištolj). Pobijedit ćeš, međutim i sama upotreba tog dijela ranjava te pa čim završiš, makni ga iz ruke.**

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

A Milan je zapeo na šestoj misiji. Odmah na početku, kod onih porušenih građevina, ometa ga neprijateljsko vozilo. Kaže da je poubijao sve stražare vani, ali zbog vozila nikako ne može dalje.

O **Zapamti kuda prolazi vozilo te tu postavi bombu - kad idući put bude prolazilo, čekat će ga iznenađenje. Dakako, ako si pomislio da će to prizvati neke vojnike, u pravu si. Riješi ih se vatrenim oružjem, ali tako da te se čuje i da tih nekoliko vojnika koji dođu pomoći ne bi slučajno otišlo dignuti alarm, nego da odmah dotrče do tebe.**



BLACK & WHITE

A Nepotpisani je čitatelj zapeo na kraju četvrtog otoka (prvog zapravo, ali se na nj dođe nakon trećeg...). Riješio je sve zadatke osim prokletstva na selu u kojemu su hodajući kosturi.

O **Na ovo sam pitanje sigurno odgovorio već nekoliko puta, ali kako dugo nitko nije pitao za ovu igru, odgovorit ću još jednom. Dakle, da bi maknuo to prokletstvo, moraš podignuti oba (znači: dva) zakopana TOTEMA do pune visine. Problem je u tome što ih moraš dignuti istodobno. Prvo proširi svoje područje djelovanja na to selo pa pošalji svoje stvorenje da digne jedan totem. Ako ga zna koristiti, ne bi trebalo biti problema jer dok ono diže jedan, ti digni drugi.**

DEUS EX

A Jedna nepotpisana čitateljica je zapela u Hong Kongu, ne zna kako isključiti *weapons lock* u helikopteru.

O **Idi do ventilacijskih tunelčića pa u sobu na desnoj strani. Ondje pridi tipkovnici i upiši šifru 99871. Sada pođi opet do ventilacijskih tunelića i kad se otrov raziđe, uvuci se u njih. Otvori sve ormariće koje nađeš (jedan je zaključan, ali ga ipak nekako otvori) jer ti treba ključ koji je u jednom od njih. Popni se na palubu te ključem otključaj kontrole na desnoj strani te stisni *weapons lock* gumb.**

NO ONE LIVES FOREVER

A Rudi ima pitanje vezano za nivo A TENUOUS LEAD na sceni 5. Naime, našao je upaljač, ali ne zna kako izaći van iz broda.

O **Plivajući moraš doći do električne kutije i povući ručku. Potom nastavi dalje dok ne dođeš do jednog stražara, kojeg treba ubiti, te produži dalje niz hodnik. Kad nađeš ventil koji se trese, izvadi pištolj i pogodi ga pa će se i razina vode početi dizati- kad dovoljno naraste, možeš isplivati kroz rupu.**

CHEAT TERMINAL

BATTLE

Stisnite SHIFT + ~ te u konzolu upišite jedno od idućeg (na nekim verzijama stisnite SHIFT + @):

natjerajte člana tima da otvori paljbu	whosyourboss
krvavija igra	nc17
noćne misije se odvijaju po danu	noshades
skinite aktere	casual
auto fire	doubleshot
pogodite štakore da im date bjesnoću	rabies
usporite igru	johnwoo
neprijatelje je teže ubiti	hotstuff
neprijatelji se neće predati	justin
god mod za ekipu	swatlord
neograničeno streljivo	biggerpockets
paintball mod	paintball
uspješno završite misiju	iamleet

■ STAR WARS: EPISODE 1 THE PHANTOM MENACE

Za vrijeme igre stisnite tipku za brisanje (?) te u prozorčić za poruke upišite:

givemelife	puna energija
i like to cheat	sva oružja i puno streljivo
i stink	manja težina igre
i rule the world	veća težina igre
iamqueen	igrajte kao kraljica
iamquigon	igrajte kao Qui-Gon Jin
iamobi	igrajte opet kao Obi-Wan

■ RED FACTION 2

Idite pod EXTRAS i CHEATS te upišite jedno od sljedečeg:

izbor nivoa	ZYXWYZXX
regeneriranje energije	XXYWYWZ
neograničeno streljivo	YWXZYZXW
neograničen broj granata	ZXZYXZXZ
brzi railgun	ZYZYXXWW
neprijatelji će izgledati kao zombii	XXXXXXXX
neprijatelji će umirati na čudne načine	WWWWWWWW
sva vaša oružja će imati eksplozivni učinak na neprijatelje	YYYYYYY
skakutave bombe	ZZZZZZZ
pobijeda	YXYX
sva oružja	Y

■ RISE OF NATIONS

Stisnite ENTER te upišite neku od sljedečih šifri:

pauza	cheat pause <0 ili 1>
iskopčajte kompjutrske igrače i otvorite cijelu mapu	cheat sandbox
mitraljezi oko glavnog grada	cheat safe
namjestite težinu	cheat diff <0-5>
stupite u savez s nekom državom	cheat ally <ime države>
potpišite mir s nekom državom	cheat peace <ime države>
objavite rat nekoj državi	cheat war <ime države>
pobijedit neku državu	cheat defeat <ime države>
pobijeda za neku državu	cheat victory <ime države>
dodatnih 1000 za sve resurse	cheat resource all+1000
ubite sve odabrano	cheat die
završite odabranu zgradu	cheat finish
stvorite pticu kod kursora	cheat bird
bacite nuklearnu bombu kod kursora	cheat nuke
cijela mapa	cheat reveal <on ili off>

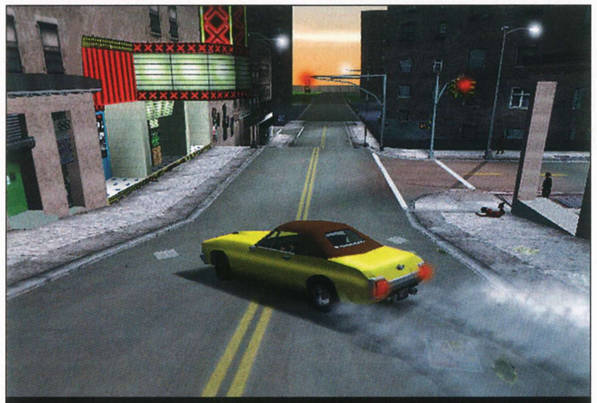
BezPanike

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

POZDRAVI IZ MAKEDONIJE...

A Primite puno pozdrava iz Makedonije i molim vas pomozite jer mi je došlo da bacim računalo kroz prozor. Prilikom instalacije igre MOHAA i GTA3, a i nekih drugih, stalno se ponavlja jedna te ista poruka (da je Mikrosoft naišao na neki problem, molim vas pošaljite ovaj izveštaj), a konfiguracija je više nego dovoljna za spomenute igre, a i za neke druge. Primjerice, *Ghost Recon* mi radi super. Umalo da zaboravim, imam Windows xp profesional, isto tako, u dijelu gde se bilježe greške pojavljuje se poruka da je the cd rom had has a bad block, molim vas pomozite. Unaprijed hvala i oprostite na mom lošem hrvatskom.
Ile



Ovo ne preporučujemo raditi u kvartu

O Mislim da je problem u lošim kopijama igara, koje onda rade probleme prilikom instalacije, a onda se, dakako, ni igre ne pokreću kako bi trebale. Pokušaj ih instalirati i pokrenuti na prijateljevu računalu; ako dobiješ iste poruke od Windowsa, onda znači da je doista u tome problem. Ako ne, znači da imaš neki bug u svojim Windowsima, pa ih stoga reinstaliraj.

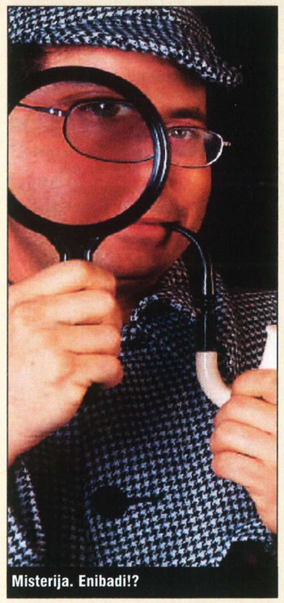
KONZULTACIJE...

A Zdravo, majstore!
Molim te da mi odgovoriš na ovo pitanje jer mi je jako važno. Namjeravam kupiti kompić do 10 000 kn pa bih te molio da mi napišeš najbolju konfiguraciju za tu cijenu.
Puno HVALA!
Karlo

O Oj, shefe. Čuj, za 10 keki kuna se da čudo od stroja složiti. Ubodi neku nForce2 matičnu, AMD Bartona reda veličine 2500+ naviše, 512 MB DDR-a (2x256 MB PC400 pa iskoristi TwinDDR na ploči), disk od 120 do 160 giga, ATI R9700 PRO s 128 MB DDR-a, neko mrak kućište (Chieftec, AOpen, Macase) i neku zvijer od 17" monitora. Usto si onda pikni i neke dobre zvučnike (e.g. one od Creativea 2+1 koji su bili na testu u prošlom broju)... I dakako, nemoj štedjet na tipkovnici i mišu, ruke će ti biti zahvalne. Ak' ti ostane love, ubodi i DVD+R. Ako ne, onda DVD i toster.

PROBLEMI S INSTALACIJOM

A Poštovani,
molio bih Vas da mi pokušate riješiti jedan za mene velik problem.
Naime, kad pokušam nstalirati BILO KOJU igru, već nakon nekoliko postotaka izbaci mi error i piše "The cabinet file required for this installation is corrupt and cannot be used". Znam da problem nije u mojem čitaču, jer ih imam tri (DVD, čitač i pržilicu), a znam da nije ni u instalacijskom CD-u jer se kod prijatelja sve normalno instalira. Reinstalirao sam Windowse više puta, no problem je uvijek bio isti Bio bih Vam doista zahvalan kad biste mi to uspjeli riješiti. Pozdrav s Korčule i nadam se da će netko i iz vaše ekipe ovo ljeto svratiti na na naš otok. Xzar



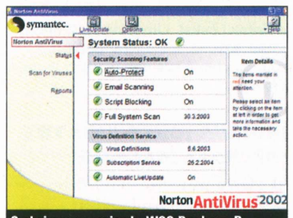
Misterija. Enibadi!?

O Ovo mi je stvarno misterij; takvo što još nisam imao prilike vidjeti. Pokušaj s instalacijskim CD-om nekog od svojih frendova, pa ako ni tada ne bude išlo, znači da imaš neki misteriozan hardverski problem. Stvarno nemam pojma o čemu je riječ, morao bih vidjeti na licu mjesta i poigrati se s hardverom da otkrijem u čem je caka. Sorry.

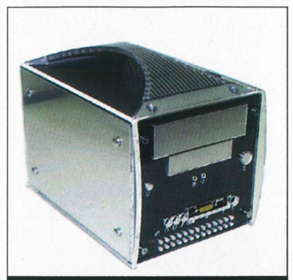
VIRUSI I POMOĆNICI...

A Pozdrav! Nadam se da moje pismo nećete poslati u "Recycle bin".
1. Antivirus mi je star 5 mjeseci. Trebam li novi?
2. Ako trebam, s koje ga web stranice mogu downloadati?
3. Kad pokrenem Microsoft Word program, pojavi se poruka: "There was problem
with starting Microsoft office assistant. Would you like to reistaling it? Što sad?
Mario

O Poštovanjski! Evo, mail nije završio u kanti za smeće, a sad slijede odgovori.
1. Ako ga redovito obnavljaš tako da mu skidaš antivirusne definicije s neta, ne trebaš ga mijenjati.
2. Ovisi koji antivirus koristiš. Osobno preferiram Nortonov (www.symantec.com)
3. Znači da je došlo do neke greške pri instaliranju Officea ili je netko nešto prčkao pa ne pokreće Office Assistanta kak' se spada. Idući put kad ti to javi, vjerojatno će ti ponuditi opciju da ga reinstaliraš, pa lijepo ubaci CD i potegni instalaciju.
I to je to.



S obzirom na najezdu W32.Bugbear-B virusa, obavezno imati



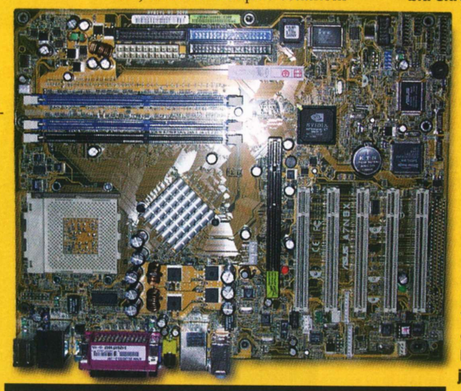
hmm... za miniITX idealno!

KONZULTACIJE GLEDE & U SVEZI KONFIGURACIJE...

A Dragi g. Polojac!
Uskoro kupujem novu machine, a konfiguracija je ova:
matična ploča Asus P4S8X
SIS 648, FSB533, 3XDDR333, AGP8X, 6XPCI, 6XUSB 2.0, U/ATA133, LAN, Audio 6 channel, Soc 478, ATX
procesor Intel Pentium IV 2400 MHz, 512 Kb Level 2 Advanced Transfer Cache, 533 MHz, 478-pin
DDR 512 MB PC 2700
Sapphire ATI Radeon 9500Pro 128MB DDR, TV-out, DVI
hard disk Caviar 40.0GB WD 400 EB, 9.5ms, 2 MB, Ultra ATA/100, DATALifeguard, EIDE
CD ROM 52x Asus, 128 Kb Buffer, 80 ms, 7500 Kb/s, CD-SPEED

PITANJE BROJA — GRAFIČKA I MONITOR

A Pozdrav,
Muči me nekoliko stvari pa ako je ikako moguće, molio bih da mi odgovorite *mailom*. Imam ovu konfiguraciju:
MBO: MSI 745 Ultra, socket A, 266 MHz Bus, DDR 333 MHhz,
CPU: AMD AthlonXP 1800+,
RAM: 512 MB DDR,
266 MHz brand name,
VGA: Pine GeForce4 mX420, 64 MB,
HDD: IBM 60 GB, 7200 rpm
Kako je GF4 MX420 relativno slaba kartica, namjeravam si kupiti nešto jaču i dvoumim se između:
Gainward ultra/650 GF4Ti4200 AGP 8x-128MB i
Sapphire Atlantis 9500 128MB AGP 8x;
cijena im je približno ista, no nekako sam skloniji Sapphireu, no evo što me zapravo muči:
mogu li ja, tj. isplati li se, na svoju MBO staviti te kartice jer nisam siguran da li bi ih mogao koristiti maksimalno? I što mi vi savjetujete da kupim.
Drugo pitanjce je:
imam crni Relyssis TE555 monitor 15", a sada bih htio kupiti 19", isto crni, da mi se uklapa s ostatkom opreme, u gradu sam našao DELL-ove i Phlipsove monitore koji se isporučuju i u crnoj varijanti, cijene do nekih 2500 kn, što odabrati (u najširem smislu). Hvala.
Marko Bajt



ASUS A7N8X Deluxe - jedna od "THE" ploča za AMD

O Nažalost, tvoja nova kartica neće biti skroz iskorištena jer ti stara ploča nema AGP 8x, ali mislim da će ti svejedno raditi vrlo dobro. Osobno, više volim ATI nego GeForceice, ali ako je tebi nVidia draža, slobodno je uzmi – mislim da su obje kartice jako dobre, s time da je ATI DX9 kompatibilan, što je opet mala prednost.
Što se monitora tiče, mislim da su i Dellovi i Philipsovi prilično dobri. Odi lijepo u dućan, ćićni se pred jednog i pred drugog i vidi koji ti se više sviđa i koji ima bolju geometriju, oštrinu slike i na kojem ti se boje više dopadaju, i to ti je cijela mudrost (u najširem smislu)

Suite, ATAPI
Molim Vas, možete li mi reći je li konfiguracija O.K., a ako nije, što biste zamijenili?
Ova grafička može na ovu ploču, je li tako?
Davorin

O Dragi gospodine Davorine!
Stroj je sasvim O.K., ali da bi bio bolji, predlažem male preinake:
uzeti DVD-ROM umjesto CD-ROM-a, razlika u cijeni je mala, a omogućuje vam i gledanje filmova, što je zgodno.
Drugo, uzeo bih osobno radije Seagate ili Maxtor HDD, i svakako vam savjetujem da ne štedite na monitoru, mišu i tipkovnici. Dakle, kupite ergonomsku tipkovnicu i miša i po mogućnosti 17" flat CRT monitor.

KLANJE I RUŠENJE...

A Đeste, carevi. Eto, imam jedan problem: kupio sam novi komp, mislio sam da će bit makina, a ono ispalo sra#%"%nje. Riječ je o Pentiumu na 2.4 GHz, 256 DDR RAM-a, 80 GB harda, matična Asusova p4s533-e, a grafička je Atijev Radeon 9000 na 64 MB. Problem nastaje kad odlučim igrati neku (bilo koju) igru. Pojavljuju se neke male crtice koje trepere, što mi užasno ide na živce. Može se igrati i nije tako strašno, samo što me živcira. A kad igram *Desperadose*, totalno poludi nakon nekog vremena pa me izbaci u Windowse. Instaliro sam najnovije drivere. Bio bih zahvalan da mi pomognete. Pis aut dudz.
Mislav

O Oi!
Meni ti to, sinko, zvuči kao da ti grafička ima neku grešku na memoriji. Odi reklamirat što prije... Sretno!

IGRE & OSTALO..

A Poštovani gospon Polojac, trebam jednu informaciju.
Znate onaj VideoTOP koji ste objavili u broju 92 za naručivanje igrica? Imam jedno pitanje u vezi toga!
Mogu li se tu naručiti piratske igre ili samo originali?
Usput, kakav mi je stroj?
Imam P4 1,8 GHz 250 MB RAM DDR GE FORCE 2 64 MB!
Unaprijed hvala!
Gospon BALETA

Da, da, i bankomati pate od BSOD

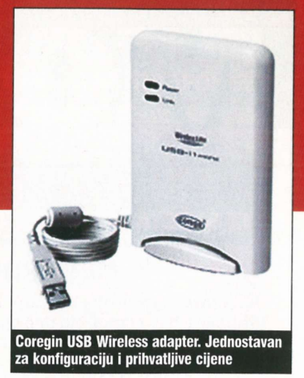
Molim? Ne, ne surađujemo s legalnim firmama, samo crno tržište. Crno. Ne crnačko

O Signore Baleta, buon giorno! VideoTOP prodaje samo originalne igre, prosim lepo. Stroj je O.K. za sada, poslije ćete morati razmisliti o nekoj jačoj grafičkoj jer je ovu već polako pregazilo vrijeme.

PITANJA, PITANJA...

A Pišem vam prvi put i imam 3 pitanja;
1. Može li se matična ploča ATX form priključiti na ATX 2, točnije, može li se napajanje ATX 2 spojiti na ATX matičnu jer sam vidio kod frenda da ATX 2 ima 2 power kabela koja idu na matičnu, a ATX ima samo jedan.
2. Hoću li moći novije igrice pokrenuti na ovoj konfoguraciji: AMD Duron 1.3 GHz, 384 MB SDRAM-a, GF 2 MX 400 64 MB, posebno me zanima DOOM 3.
3. Imam DirectX 9 na kompu, grafička mi je pokreće, a nije podržana od nVidijinog MX 400 čipa (procesora)...
Unaprijed Hvala!!!
Ivo, Ploče

O 1. Naravno da može – drugi kabel za napajanje ATX2 power supplyja ostaje neiskorišten.



Coregin USB Wireless adapter. Jednostavan za konfiguraciju i prihvatljive cijene

2. Vjerojatno hoćeš, samo je pitanje s koliko detalja i u kojoj rezoluciji.
3.: Yep, radi, ali grafička ne koristi onda napredne funkcije DX9 nego samo ono što je u stanju prikazati (pojednostavljeno rečeno).

WIRELESS UMREŽIVANJE...

A Poštovani, pozdrav od **Marka i Hrvoja.** Da preskočimo uvodne pohvale, odmah ćemo prijeći na stvar. Imamo jedno pitanje i molimo Vas za savjet. Želja nam je umrežiti dva računala (radi igranja u mreži) te tražimo moguća rješenja.
Postoji li mogućnost umreživanja bežičnim putem (udaljenost između računala je desetak metara, jer su na različitim katovima i teško ih je povezati kabelima)?
Kolika je cijena takvog povezivanja i da li se to uopće isplati? Ako imate neki drugi prijedlog, bili bismo Vam zahvalni. Puno pozdrava iz Splita i ostanite najbolji

O Bog, dečkovi!
Rješenje je vrlo jednostavno: trebat ćete dvije bežične kartice. Cijena te opreme varira, ovisno o kvaliteti, ali za razdaljinu koja vama treba mislim da će biti dovoljna i neka skromnija oprema. Pogledajte malo po cjenicima što se nudi, mislim da bi vam, što se instalacije i jednostavnosti podešavanja tiče, bilo najlukavije nabaviti dva USB WiFi adaptera. Preporučio bih D-Link i Coregu zbog prilično povoljne cijene (oko 450 kn po komadu)

PUCKETAV ZVUK...

A Bog! Nedavno sam kupio Sound Blaster Live 5.1 Player i sve mi radi O.K. i zvuk je super, osim u reprodukciji mp3 fileova i wawe. Naime, tada se čuju sitni pucketajući zvukovi, a zna se dogoditi da zvuk preskoči za sekundu ili manje. Pomagajte jer me ovo izluđuje, u igrama je sve O.K i pri gledanju DVD-a. Nadam se da mi možete odmah odgovoriti na *mail* (ne treba mi pismo biti objavljeno u časopisu)!
Hvala unaprijed! Pozdrav, najbolji ste!
Marac!

O Mislim da su ti bugoviti driveri za zvučnu. Lijepo odi na Creativeov site i skini najnovije, ovisno o operativnom sustavu koji koristiš. Onda u Control Panelu deinstaliraj stare drivere, pa karticu, restartaj stroj i pokreni instalaciju drivera koje si skinuo. Mislim da bi to trebalo riješiti problem, a ako ne, onda opet deinstaliraj karticu i drivere, premjesti je u drugi PCI-utor i ponovno ispočetka. Sretno!

PIŠE **Ivan Polojac** | ivan.polojac@janus.hr

MOBIREPORT

NOVOSTI I TRENDOVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

USB SAT S MEMORIJOM

O.K., treba vam uređaj koji će pokazivati točno vrijeme, a bilo bi *cool* kad bi mogao prenositi i vrijedne podatke (ma znate, mp3ce, najdraže fotografije golišavih teta, drivere za grafičku koje vam se nije dalo skidati doma jer su teški 10 mega...). USB sat to može učiniti za vas bez beda i sa stilom, jer može pohraniti 128 MB!
Ovaj memorijski sat ima ugrađen USB kabel i kompatibilan je s većinom računalnih operativnih sustava. Kabel USB-a lukavo je skriven u narukvici, a konektor u kopči. Ima čak i LED-icu umjesto oznake za 9 sati, kojom pokazuje status uređaja.

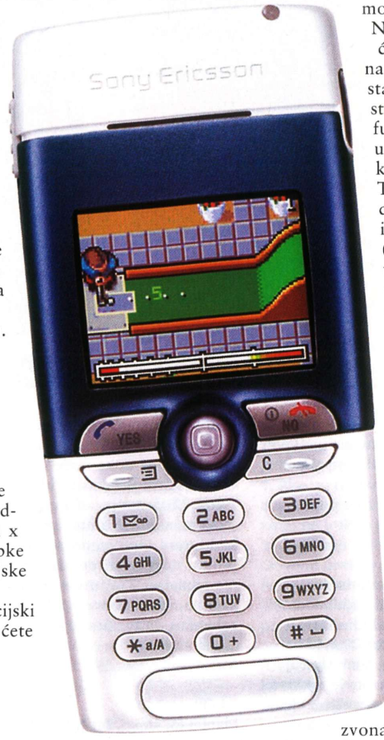
Tech-ovisnicima će biti drago kad čuju koja su sve obilježja USB sata: USB 1.1 sučelje i produžni kabel (1 metar duljine); plug and play operabilnost i sav potreban softver na CD-u;
LED indikator; podržani operativni sustavi: Win98, ME, 2k, XP, Linux 2,4 i viši, MacOS 8,6 i viši; brzina prijenosa podataka: 1000 kb/s kod čitanja, 920 kb/s kod pisanja; satni mehanizam: Citizen 2035 Movement, vijek trajanja baterije 3 godine; memorijski kapacitet: 128 ili 64 MB; masa: 43 grama; jamstvo: 2 godine.
Ukratko, san snova svakog *gadget* manijaka!

UPRAVLJAJTE IGRAČKAMA PUTEM MOBITELA

Japanski NEC i Konami najavili su tehničku kooperaciju zahvaljujući kojoj će Konamijevi MICROiR mini automobili biti upravljivi daljinski s NEC mobitelima putem infracrvenog sučelja.

Sony Ericsson T310
OBOJENA FUNKCIONALNOST

LINKOVI:
www.sonyericsson.com

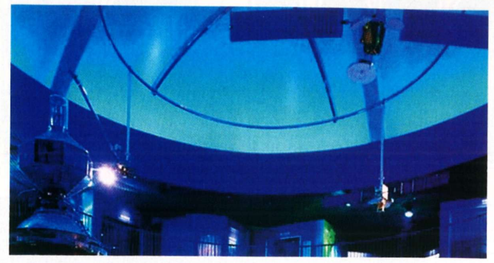


Novi Sony Ericsson zove se T310 i nasljednik je modela T300, što će reći da spada u srednju klasu uređaja.
Minimalistička filozofija dizajna nekima se neće svidjeti, ali funkcionalnost je neupitna. T310 je vrlo širok mobitel, što je zapravo dobra vijest jer ga je zbog toga lakše držati i koristiti. Straga je nešto uži nego sprijeda, a sam taj prijelaz je blag (za razliku od modela T100 gdje je to ošto naglašeno). Kvaliteta izrade je poslovična za ovog proizvođača, mobitečić nigdje nema nikakvih "cvrčaka" i sve je na svom mjestu. Nažalost, iako je poprilično širok, zaslon je identičan kao i na prethodniku mu, razlučivosti 101 x 80 točaka u 256 boja. Tipke Yes i No kao i podfunkcijske tipke ispod njih nisu više toliko naglašene. Navigacijski joystik je praktičan, iako ćete se na njegovu osjetljivost morati naviknuti.
Nažalost, čini se da će mogućnost naprednog pregleda statusa s procjenom stanja baterije ostati funkcija namijenjena uređajima najviše klase. Na čekanju T310 prikazuje datum, profil zvona i model uređaja (hmmm, a kome to treba kad uglavnom svi znamo što držimo u ruci??!). Sama navigacija izbornicima klasična je – vrlo jednostavna, s obrojčenim izbornicima za lakše korištenje. Glavni izbornik je i dalje raspoređen u tri reda, po tri ikonice u svakom.
Uređaj ima GPRS, MMS, WAP pretraživač, kapacitet vlastitog adresara za 250 brojeva te infracrveno sučelje kojim je moguće razmjenjivati melodije zvona, sličice i *wallpapere* te kontakte u adresaru te ga, dakako, sinkronizirati s računalom. Kao i prethodnik, T310 ima polifone melodije zvona i radi na sve tri frekvencije.
Ono po čemu je stvarno poseban su igre, od kojih je jedna posebno izrađena za nj – *Tony Hawk Pro Skater 4*! I preostale dvije su vrlo zabavne – riječ je o nama vrlo dragom mini golfu i pokeru.

USTUPIO: Sony Ericsson Hrvatska
CIJENA: nazvati

4G TEHNOLOGIJA

Iako niti treća generacija mobilnih uređaja i komunikacija još uvijek nije zaživjela na našim prostorima japanci su već započeli uznaprijedovale faze testiranja 4G tehnologije koja će omogučavati do stoputa veće brzine prijenosa podataka putem mobilne mreže.



Motorola C350
VIZUALNA JEDNOSTAVNOST

LINKOVI:
www.motorola.com

"Crystal, My Moto and a couple o' bee-hatches..." Da da, to je nova Motorola, *entry level* sa zaslonom u boji. Razlikuje se od manje "seke" C33x i po tome što nema integriranu bateriju u samom kućištu.
Vizualno je jednostavna i dopadljiva, ističe se crnim okvirom zaslona i slušalice te bočnim stranicama i tipkama sjajne srebrne boje. Moguće je mijenjati prednju i stražnju stranu, zbog čega je tipkovnica nešto manje precizna pa ćete se morati naviknuti koliko točno trebate pritisnuti da bi ulovila.
Zaslon je solidan, prilično pregledan, a pomoću "zoom" funkcije možete povećati font. Kod čekanja može prikazivati statični ili animirani *screensaver*.
Izbornici su uobičajeni za Motorolu – onaj glavni jasan je i pregledan, a podizbornici su pomalo zbrkani, ali ipak jasni. Što se funkcionalnosti tiče, C350 ima **GPRS 4+1**, dakle, četiri kanala za *download* i jedan za *upload* podataka. WAP pretraživač je u 1.2.1 inačici, a ima i **EMS** u 5.0 inačici. MMS funkcionalnosti nema. Od ostalih funkcija tu je, dakako, alarm, sat s datumom, kalendar, polifone melodije zvona te *hands-free* putem zvučnika. Polifone melodije su u **MIDI** formatu, tako da ih je moguće na mobitel prebaciti s računala putem **USB kabela** i MotoMixer softvera.
Nažalost, osim pomalo zbrkanih izbornika, C350 ima dvije tipične boljke za Motorolu koje kvare dojam. Vijek trajanja baterije je relativno kratak unatoč deklariranim podatcima, dok je druga boljka *non user-friendly* sučelje za pisanje tekstualnih poruka – pisanje je dugotrajno, a slanje komplicirano.
Kao i kod modela C33x, nadamo se da će se iskoristiti mogućnost USB povezivanja s računalom, točnije da će se kupcu isporučiti kabel i pripadajući softver, tako da si ljudi mogu lijepo uploadati sličice i melodije.

USTUPIO: RAM3
CIJENA: nazvati

NOVOSTI I TRENDOVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

Dosad je MICROiR autićima bilo moguće upravljati putem posebnih daljinskih upravljača, a sada će korisnici moći jednostavno kontrolirati te igračke: potrebno je skinuti aplikaciju za daljinsko upravljanje i potom je instalirati.
Od svibnja mjeseca Konami je ponudio aplikaciju za DigiQFormula seriju igračaka koja će raditi u paru s NTT DoCoMovim Mova N504iS mobitelom te J-Phoneovim J-N51 mobitelom koji je za njih proizveo NEC.

NINTENDO EMULATOR ZA PALM OS 5

Vlasnici dlanovnika s Palm OS-om 5 moći će odsad napucavati najdraže Nintendo igre do mile volje J Ovaj emulator programiran je za nove Ziree, Tungstene i Sonyjeve Clie i "vrti" nekoliko stotina igara. Podržava Virtual File System (VFS) kojim posprema igrice na memorijsku karticu. Podržan je i zvuk koji možete poglasniti/stišati ili jednostavno uključiti slušalice. Isto tako, možete definirati koje tipke želite koristiti za koji pokret. Emulator je čak kompatibilan s Clieovim dodatnim Game Controllerom.

trendovi

SONY ERICSSON HBH-60

Nova Sony Ericssonova Bluetooth slušalica dobar je spoj estetike i funkcionalnosti. Lagana je i ergonomski oblikovana, tako da ćete se lako naviknuti da vam je na uhu. Povezivanje s mobitelom je jednostavno. Potrebno je samo držati tipku dok ne prijeđe u inicijalizacijski mod, što će biti signalizirano treperenjem LED-ice naizmjenično crveno – zeleno, a onda narediti mobitelu da pretraži sve **Bluetooth** uređaje, odabrati slušalicu na popisu uređaja te unijeti sigurnosnu zaporku.
Slušalica, provjereno, radi na udaljenosti do deset metara, s tim da je taj domet nešto kraći ako ste u zatvorenom prostoru.
Vrijeme punjenja je prilično kratko, a korištenje jednostavno – kratkim pritiskom korisnik prihvaća i prekida poziv, a još jednim aktivira glasovno biranje.
Glede kompatibilnosti – HBH-60 radi s mobilnim telefonima koji imaju Bluetooth, dakle, sa Sony Ericssonom P800 i T68i te s Nokijinim uređajima koji imaju Bluetooth. Što bi rekao Austin Powers: "Yeah baby, yeah!"

novosti

DVA NOVA DLANOVNIKA CLIE SERIJE

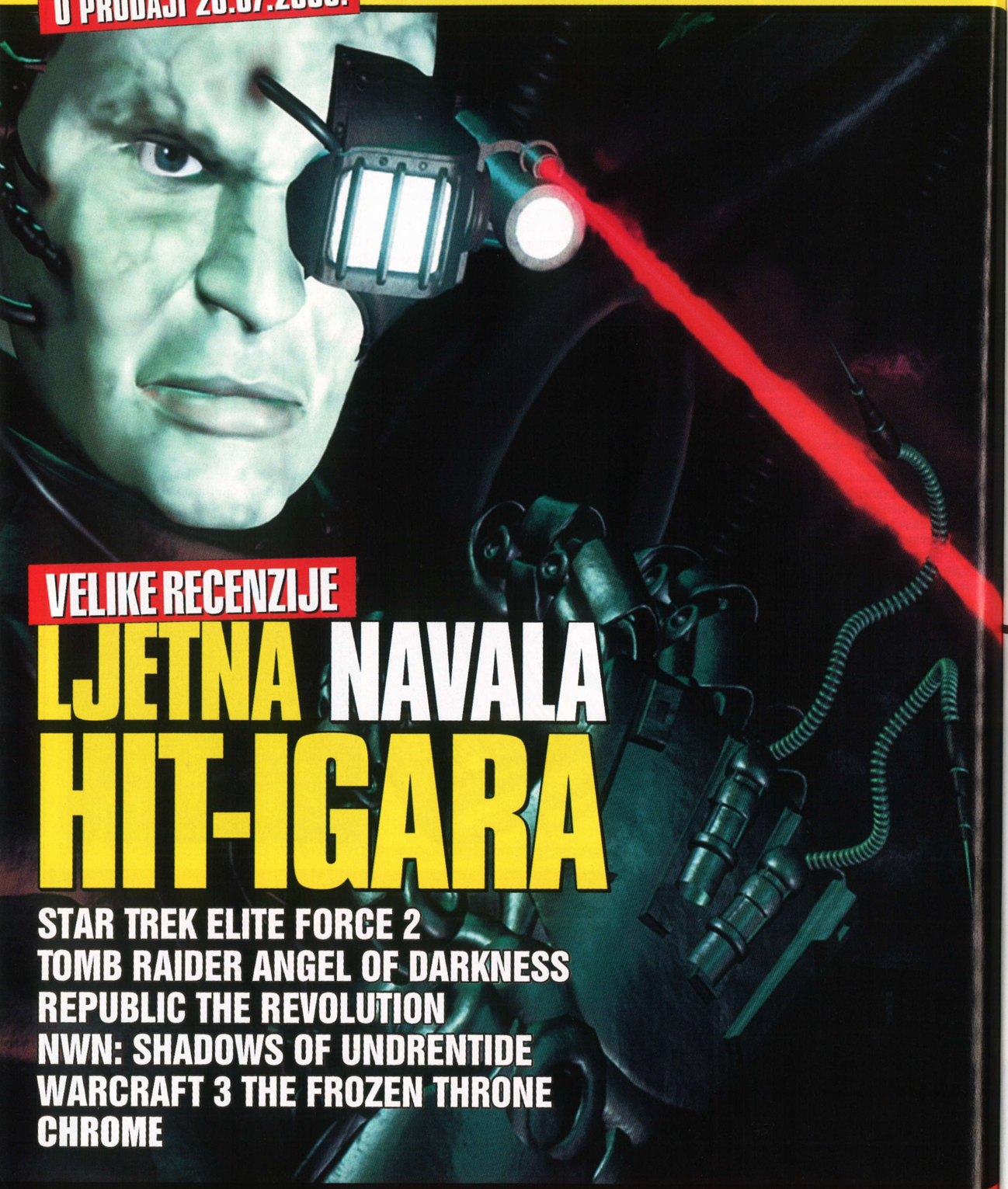
Sony Japan predstavio je dva nova dlanovnika CLIE serije; PEG-NX80V i PEG-NX73V. 80ica ima 1,3 megapikselnu digitalku koja može snimati fotografije razlučivosti 1280 x 960 točaka, zaslon u boji koji prikazuje 320 x 480 točaka u više od 65 tisuća boja, 200 megahercni procesor te koristi **PalmOS u 5.0** inačici. S *picekom* (PC-jem) se povezuje putem USB-a ili infracrvenog sučelja, a memorijski mu je kapacitet moguće proširiti umetanjem Memory Sticka ili Compact Flash kartice. Ima također i utor za AV daljinski upravljač te utičnicu za stereoslušalice. PEG-NX73V ima 16 MB RAM-a, CCD kameru razlučivosti 300000 točaka te je lakši za oko 5 grama. Guba.

ZA VAŠE SYMBIAN MOBITELE

Za one koji ih imaju, a ne znaju: vašu Nokiu 7650, 3650 ili Sony Ericsson P800 ne pokreće "običan" operativni sustav. Pokreće ga *open-source* (točnije C++) baziran Symbian (odnosno, UIQ u slučaju P800ice). Želite instalirati nešto zabavno ili praktično? Onda odsurfajte na **www.my-symbian.com,** gdje ćete naći vrlo *cool* programčiće kao što su primjerice Doom za Symbian mobitele, IR-remote (iliti daljinski upravljač) za vaš mobitel kojim možete kontrolirati valjda gotovo sve što ima infracrvenu kontrolu ili primjerice za putnike vrlo zgodan svjetski sat koji se može spojiti na Weather Channel i javiti kakvo je vrijeme u mjestu u koje idete. Cooool, ijeeeeeeeeeeeeeeeees?!

U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 20.07.2003.



VELIKE RECENZIJE

LJETNA NAVALA HIT-IGARA

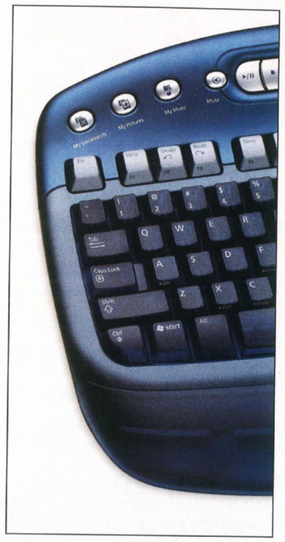
STAR TREK ELITE FORCE 2
TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS
REPUBLIC THE REVOLUTION
NWN: SHADOWS OF UNDRENTIDE
WARCRAFT 3 THE FROZEN THRONE
CHROME

HARDWARE TEMA › **DIGITALNE KAMERE I FOTOAPARATI**

HARDWARE

HARDWARE TEMA

NADOGRADNJA RAČUNALA



HARDWARE RECENZIJE

CANON POWERSHOT G3

HARDWARE MJESECA BOYIN SURROUND SUSTAV

Veličina je bitna!

Koliko ste rekli da im je cijena?

KAKO PC postaje sve više multimedijalnim centrom vaše multimedijalne nirvane, sve veću pozornost valja posvetiti reprodukciji zvuka - koja uvelike ovisi o izboru zvučnika. Obično se uz računala prodaju modeli koji jedva da se i mogu zvati zvučnicima. Vrlo su popularni mali sub-sat 5.1 ili 2.1 kompleti koji predstavljaju stanovit kvalitativni odmak što se kvalitete zvuka tiče, no još uvijek se ne približavaju pravim zvučničkim sustavima kućnog kina koje ćete platiti od 10.000 kn pa naviše. Tako smo, naime, mislili dok nismo iskušali Boyinov (www.boyin.hr) *surround* komplet. Riječ je o pravom velikom kompletu od 5 zvučnika koji su u stanju u punoj raskoši reproducirati zvuk modernih višekanalskih filmova i igara. Zvuk im je moćan i uvjerljiv, a cijena nevjerojatno niska - peterostruko niža od modela proslavljenih imena, gdje dobrim dijelom u cijeni zvučnika plaćate tradiciju i ime.

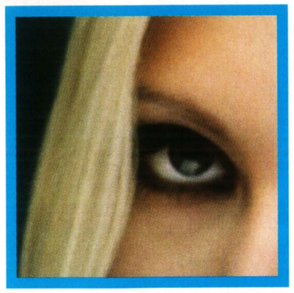
Komplet se sastoji od dvaju dvosistemskih satelita BN-2007(cijena 480 kn) koje je moguće staviti na stalak, zid ili policu, centralnog trosistemskog bass-reflex zvučnika BN-2008C (340 kn) i dva mamutska prednja zvučnika BN-2020F (cijena 1490 kn). Cijeli sustav odlično izgleda zahvaljujući finišu od pravog drva - crnog jasena. Zvučnici su magnetski zaštićeni tako da nećete imati problema čak i ako ih smjestite blizu monitora ili računala. Cijeli će sustav jako dobro dočarati 3D prostor te moramo priznati da smo istinski uživali u igrama s odgovarajućom zvučnom podrškom (*Enter The Matrix*, *Unreal 2*...). Imajte na umu da za višekanalsko igranje morate imati odgovarajuću zvučnu karticu s podrškom za DirectSound3D. Naša preporuka je Soundblaster Audigy!™.

Apsolutno dominantu ulogu u kompletu ima prednji par samostojećih zvučnika. Riječ je o golemim zvučnicima s čak 4 drivera. Posebno sočne trenutke priuštit će vam veliki 20-centimetarski *subwooferi* koji se nalaze na oba zvučnika. Zaključili smo da nam uz njih čak nije ni trebao *subwoofer*.

Iako će samostojeći Boyini zvučnici podnijeti snagu pojačala od čak 140 W, ne morate očajavati čak i ako imate neki slabiji *receiver*. Naime, zahvaljujući velikoj osjetljivosti svirat će moćno i glasno i sa slabijim pojačalima od 50 W. Četiri zvučničke jedinice omogućuju im potpunu reprodukciju svih dijelova zvučnog spektra. Posebno nas je impresionirao bas koji je, osim iznimne dubine i topline, jednostavno zračio čvrstoćom.

Bili smo toliko oduševljeni omjerom uloženog i dobivenog kod ovih zvučnika da smo ih jednostavno morali proglasiti hardverom mjeseca. Filmovi će vam odjednom dobiti dotad nevidenu ozbiljnost, a igre - pogotovo pucačine - postat će uzbudljivije. A Dolby Digital DVD-e i njihove nabrijane *soundtrackove* ne moram ni spominjati. Ukratko, naša preporuka. *(pp)*

INFO	BOYIN ZVUČNICI
PROIZVOĐAČ	BOYIN
USTUPIO	ALFA MODEL (01) 2014-138
CIJENA	2.310 KN (CIJELI KOMPLET)
ZA	CIJENA, MOĆAN ZVUK, DUBOKI BAS
PROTIV	NEMAJU BI-WIRING
DOJAM	NEVJEROJATNO JEFTINI, A ISTODOBNO I VRLO MOĆNI ZVUČNICI, IDEALNOG ZVUKA ZA IGRE I FILMOVE



TEMA NADOGRADNJA RAČUNALA

HARDWARE

VRIJEME JE ZA

UBRZANJE

Kraj je sezone. Završili su škola i faks. Vrijeme je da požanjete plodove svog rada. Bilo da će vas roditelji nagraditi za uspjeh u učenju ili ćete svoju ljetnu teško zarađenu lovu spiskati na računalo, ovo je tekst koji želite čitati. Podijelili smo sav računalni hardver po cijenama i kategorijama te obradili nekoliko stupnjeva i smjerova nadogradnje. Za svakog će se naći ponešto. Jamčimo. | **PIŠE:** Patrik Pencinger | partik.pencinger@janus.hr

OSTVARITE MAKSIMALNO UBRZANJE I POBOLJŠANJE PC-ja UZ MINIMALAN TROŠAK!

"VEĆ I ZA 500 KN MOŽETE ZNAČAJNO UBRZATI SVOJE RAČUNALO. GORNJE GRANICE NEMA."

Tržište računalnih dijelova vrlo je kompleksna stvar. Prava noćna mora za one koji su naučili razmišljati linearno. Naravno, više novca će vam uvijek donijeti više performansi i mogućnosti. S druge strane, komponenta koju platite dvostruko više praktički nikad nije dvostruko brža ili bolja. Odnos cijena i performansi, tj. isplativosti, ako vam tako ljepše zvuči, nepravilna je matematička krivulja koju bi se još i dalo nekako naučiti da se tako brzo ne mijenja - gotovo iz dana u dan. Kupnji računala, a pogotovo nadogradnji mora se pristupiti promišljeno i sustavno. Zapitajte se što vam treba, što želite postići te koliko ste novca spremni za to izdvojiti. Pokušajte da vas pri kupnji vodi razum, a ne osjećaji. Pri kupnji grafičkih kartica često dolazi do rasipanja novca. Kupuju se modeli koji su tek 10-20% brži od ostalih, a dvostruko su skuplji. Kupcu tada nije ni na kraj pameti da je za isti novac mogao kupiti jeftiniji model usporedivih performansi i recimo 80 GB tvrdi disk.

HORIZONTALNA I VERTIKALNA NADOGRADNJA

Dva su osnovna smjera kojima možete krenuti odlučite li uložiti određeni novac u svoje računalo. Pod nadogradnjom u vertikalnom smjeru smatramo ubrzanje računala u nekim osnovnim kategorijama poput procesorske snage, GPU snage, prostora na tvrdim diskovima i slično. To je zapravo kompleksnija vrsta nadogradnje i treba dobro promisliti prije toga. Ponekad se staro računalo isplati nadograđivati i nabrijavati, no nekad je daleko jednostavnije, pa čak i jeftinije (ako oduzmete iznos koji dobijete za staro kompletno računalo), kupiti potpuno novu "kantu". Svojstveno za taj tip nadogradnje je da se starije komponente zamjenjuju novima, pa na kraju imate višak komponenti. Njih nema smisla čuvati, osim ako ne kanite od starudije složiti sporedno računalo, nego vam savjetujemo da ih odmah prodate. U horizontalnu nadogradnju ubrajamo kupnju dodatnih komponenti koje proširuju lepezu zadaća koje možete obavljati s PC-jem. Tipični primjeri horizontalne nadogradnje bili bi kupnja pisača, skenera, DVD-RW-a itd. No, imajte na umu da je ponekad granica između horizontalne i vertikalne nadogradnje nejasna. Naime, vertikalnom nadogradnjom možemo smatrati svako kupovanje komponenti koje zamjenjuju neke stare komponente, tj. kad ostane viška komponenti, dok bi horizontalna nadogradnja moglo biti dokupljivanje onoga čega u računalu još nema. Odluka o vrsti nadogradnje, horizontalnoj ili vertikalnoj, je na vama, no u konačnici se sve svodi na pitanje što želite postići nadogradnjom računala.

NA IDUĆIM STRANICAMA UKAZAT ĆEMO VAM NA NEKE ČESTE ZAMKE I NEDOUMICE PRILIKOM NADOGRADNJE TE VAS POKUŠATI SAVJETOVATI KAKO NAJISPLATIVIJE NADOGRADITI RAČUNALO - BILO HORIZONTALNO, BILO VERTIKALNO

KRATAK SADRŽAJ

UVOD

01 **LAKA KATEGORIJA NADOGRADNJI**
Kad je 1.000 kn gornja granica ulaganja

02 **SREDNJA KATEGORIJA NADOGRADNJI**
Najisplativije nadogradnje do 3.000 kn

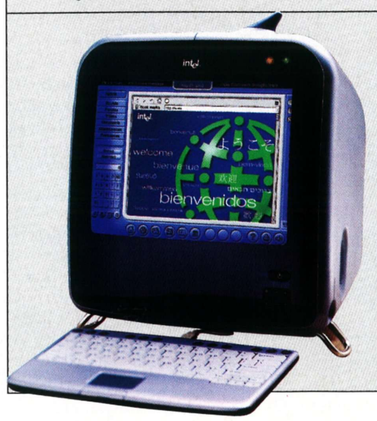
03 **UČINITE GENERACIJSKI SKOK**
Višestruko ubrzanje s novijom generacijom CPU-a i/ili grafičkih do 5.000 kn

04 **OBNOVITE ULAZNE JEDINICE**
Dijelovi s kojima ste u osobnom kontaktu; tipkovnice, miševi, igraći kontroleri

05 **MAKSIMALNO PROŠIRITE MOGUĆNOSTI**
Savjeti za kupnju različitih periferija, poput pisača, skenera, digitalnih fotića itd.

06 **OBNOVITE MONITOR**
Dobijte veliku sliku stvari!

07 **TOP-LJESTVICE**
Konfiguracije, grafičke kartice, hardovi koje biste voljeli vidjeti i u svom kompu



01 LAKA KATEGORIJA - do 1000 kn

Sitne nadogradnje često su najslađe. Postavlja se pitanje kako za najmanje novaca ubrzati ili poboljšati računalo na najbolji način? Nadogradnje ostvarive s budžetom od 1.000 kn mogu biti vrlo raznolike, a već i za polovicu tog iznosa možete značajno ubrzati računalo. Ako niste pomno pratili kretanja cijena prethodnih mjeseci, začudit ćete se kako su neke stvari pojeftinile!

PERFORMANSE OD 500 kn NAVIŠE

Već i za 500 kn možete računalu na izdahu vratiti dobar dio snage. Pogotovo ako imate AMD konfiguraciju i matičnu ploču sa Socketom 462. To podrazumijeva da imate neki AMD Duron ili Athlon XP. Ako je riječ o nekom od starijih modela, značajno ubrzanje računala - gotovo dvostruko - ostvarit ćete uz minimalan trošak. Naime, cijena XP 2000+ procesora s *Thoroughbred* jezgrom pala je na 500 kn. Ako ste imalo poduzetni, prodat ćete stari CPU i s 500 uloženih kuna na koje dodate tristotinjak od prodanog starog procesora ubost ćete si Athlon s *Barton* jezgrom XP 2500+ i sabirnicom od 333 MHz čija je cijena kakvih 800 kn, a navodno ga se može overclockati do neba. Idealni kandidati za takvu nadogradnju su vlasnici onih zloglasnih 1400-tki (prije XP+ serije) koje su se zagrijavale do boli. Doduše, obvezno provjerite može li vam matična ploča sve to podnijeti. Ako ne može, morat ćete prodati i nju zajedno s memorijom i procesorom, te uzeti novije i sposobnije, što vas onda baca u nešto skuplju kategoriju nadogradnji. Ipak, vjerujemo da je takav zahvat uz golem dobitak na brzini moguć za oko 1000 kn.

MEMORIJA

U kategoriji nadogradnje "do 500 kn" često će najveći dobitak u performansama donijeti nadogradnja memorije. Recept je jednostavan: ako slučajno imate ispod 128 MB, nemojte ni razmišljati - memorija je prvo što morate kupiti! Preporučujemo vam dodatnih 512 MB, no ako ste tanki s lovom i 256 MB će uvelike poboljšati performanse. Velika većina računala ima 256 MB. Rad uz tu brojku je solidan i mnogo ugodniji negoli na računalu s 128 MB, no Windowsi - pogotovo XP - svejedno će sumanuto roštati po tvrdom disku koristeći ga kao virtualnu memoriju. Kupnjom dodatnih 256 MB, a pogotovo 512 MB, osjetit ćete golemo ubrzanje. Ako imate novca, nije naodmet razmisliti ni o 1 GB memorije, što nam se čini sve boljom idejom, pogotovo kada se sjetimo najavljenih hardverskih zahtjeva igara koje izlaze do kraja godine.

ŠMINKA

Ako spadate u kategoriju ljudi koji su sasvim zadovoljni performansama koje njihovo računalo pruža, to ne znači da ne možete u njega utući nešto novaca. U novije je vrijeme vrlo popularno *moddanje*, tj. ušminkavanje kućišta. Neke od tih modifikacija služe samo vizualnom uljepšavanju, dok su neki artikli doista i korisni. Ukratko, tu se ubrajaju brojni ventilatori, ukrasne lampice, tanki kabeli, prozirne stranice kućišta.

CIJENE MEMORIJE

Memorija je poznata po vrlo nepredvidivom kretanju cijena. Čas padaju, čas rastu, i to u oba smjera neslućenom brzinom. Trenutačno su cijene memorije korektne, stoga vam preporučujemo njihovu kupnju. Evo nekih povoljnih cijena koje su nam zapele za oko:

256 MB DDR 333 - 249 kn (Info Gama)
512 MB DDR 333 - 490 kn (Info Gama)

HARD DISK BAGATELA

Cijene tvrdih diskova su nevjerojatno niske! Zakon! Za mrvicu iznad 500 kn dobit ćete solidan 40 GB Maxtor na 7.200 okr./min. Upravo taj tvrdi disk preporučili bismo svima koji grade jeftiniju novu konfiguraciju! S druge strane, apsolutnim *best buyem* nam se učinio i Maxtor, i to 120 GB inačica s 2 MB *cachea* i 7200 okr./min. Najniža njegova cijena na koju smo naišli bila je 913 kn (HGspot), a za razliku do 1.000 kn možete si još kupiti i set šminkerskih okruglih kabela.

"CIJENE SVIH HARDVERSKIH KATEGORIJA S VREMENOM PADAJU. OSIM MEMORIJE, ZA KOJU SE NIKAD NE MOŽE ZNATI KOLIKO ĆE SUTRA STAJATI!"

02 SREDNJA KATEGORIJA

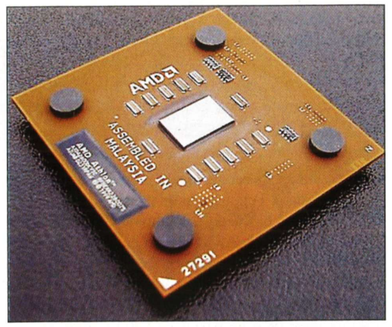
S tri soma u džepu već možete ozbiljnije nadograditi računalo. Pametnom kombinacijom i zamjenom najslabijih karika konfiguracije vaša posrnula kanta postat će prava zvijer.

Iznimno rijetko će 3.000 kn potrošenih na samo jednu stvar računalu dati optimalno ubrzanje. Iznimke, naravno, postoje i one se uglavnom odnose na odlično izbalansirana računala čiju je brzinu moguće povećati jedino dodavanjem vrlo snažne grafičke kartice ili sličnih dodataka. Kad je riječ o nadogradnji ovog kalibra, doista morate biti svjesni da je lanac onoliko čvrst koliko je čvrsta njegova najslabija karika. Stoga se valja fokusirati na eliminaciju dvije do tri najslabije, tj. najsporije karike za uzlet do neslućenih brzina.

PROCESOR-RAM-GRAFIČKA

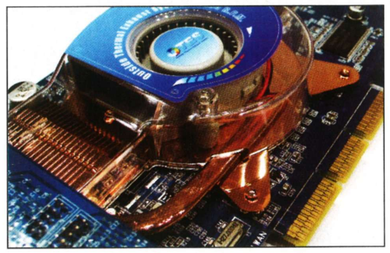
Te tri komponente predstavljaju tipičan *powerpack* za obnovu snage računala. Za manje od 1.500 kn dobivate PC po performansama mjerljiv s potpuno novom optimiziranom konfiguracijom. Formula je jednostavna. Prvo pogledate koji je najbrži CPU koji vam podržava matična ploča te koliko imate ugrađene memorije. U pravilu, nakon toga kupujete najbrži procesor koji matična podržava, ali ne skuplji od trenutačno prema našem sudu *best buy* modela - Athlona XP 2500+ Barton (814 kn Info Gama) ili Pentiuma IV 2,4 GHz (1.415 kn Info Gama). Ciljajte najmanje na 512 MB te najviše na 1 GB memorije. S manje od 512 MB se previše gubi na performansama, a više od 1 GB se praktički pri uobičajenoj svakodnevnoj upotrebi i ne primijeti. Ako vam matična ploča to podržava, svakako iskoristite "dvokanalnost", gdje je nužno upariti dvije identične memorije kojima onda matična pristupa dvostrukom teoretskom brzinom. Također, uvijek pitajte trgovca hoće li vam dopustiti da zamijenite memoriju ako slučajno nije kompatibilna s onom koja je u računalu. Koji se put zna dogoditi da poneki *chipseti* na matičnim pločama rade probleme s određenim tipovima memorija – pa i tu valja potražiti uzrok ako nakon ugradnje nove memorije računalo počne stvarati probleme.

Treći član svetog trojstva svakako je grafička kartica. Predložili bismo vam nekoliko modela, točnije GPU-a. Najsporije što vrijedi kupovati je nešto temeljeno na nižoj grupaciji ATI-jeve 9000 serije grafičkih procesora. Te su kartice cjenovno između 500 i 900 kn, zavisno već od ugleda proizvođača, količine memorije, VIVO mogućnosti i, naravno, inačice. Tu spadaju sve obične ili PRO 9000, 9100 i 9200 kartice. U pravilu je riječ o solidnim karticama s iznimno kvalitetnim prikazom na monitoru te su dobar izbor za one s manjim budžetom. Iduća kategorija kartica kreće od 1000 do otprilike 1500 kn. Već za soma kuna možete kupiti po nama trenutačno najisplativiju GeForce 4 karticu. Odličnom kupnjom nam se čini Expertvisionov model s



128 MB memorije, Ti4200-8x čipom te TV izlazom za samo 1017 kn (Info Gama). Gornja granica popunjena je različitim varijantama poznatijih proizvođača GeForce 4 čipa, ali i nekim slabijim, utemeljenim na ATI Radeon 9500 procesoru. Svejedno, ostajemo pri stajalištu da je najjeftinija GF4 najbolja kupnja u ovoj cjenovnoj kategoriji. Nakon 1500 kn polako prelazimo u područje neisplativosti, gdje performanse ne rastu proporcionalno s cijenom. Eventualno bismo vam preporučili neke modele utemeljene na ATI Radeon 9500 PRO GPU-u, čija je cijena nešto iznad 1.700 kn, ili pak 9700 (PRO) koja je petstotinjak kuna skuplja.

3.000 kn je po nama u većini slučajeva granica isplativosti nadogradnje, ako kanite izdvojiti više od toga, predlažemo vam da prodate cijelu staru kantu i kupite novo računalo.



"GRAFIČKA KARTICA SRCE JE RAČUNALA ZA IGRU. RADIJE UŠTEDITE MALO NA PROCESORU I KUPITE JAČU GRAFIČKU KARTICU - PROFITIRAT ĆETE U IGRAMA"

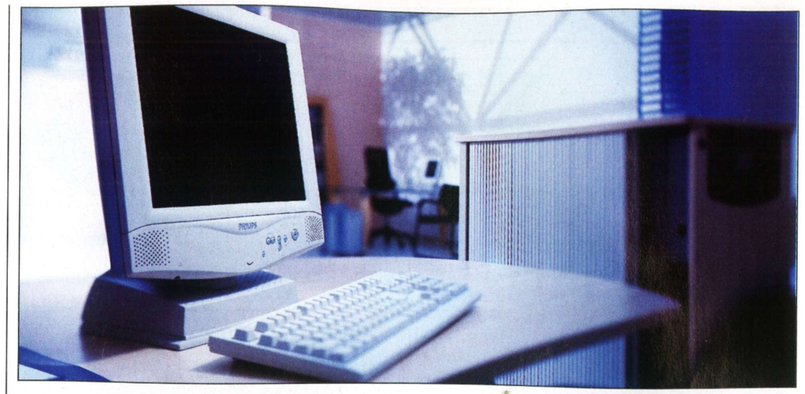
03 GENERACIJSKI SKOK

Dugogodišnji korisnici koji pomno biraju komponente rijetko kad se odlučuju na kupnju potpuno novih računala. Najčešće se opširnije nadogradnje računala temelje na kupnji uređaja nove generacije. To prije svega vrijedi za nadogradnju matične ploče i procesora, a ponekad i grafičke kartice.

Ozbiljna nadogradnja, pogotovo starijeg računala, ne može proći bez zamjene matične ploče. A zamjena matične ploče vam je otprilike jednaka izgradnji dodatnog kata na zgradi, pod uvjetom da ne bude na vrhu nego između prizemlja i prvog kata. Drugim riječima, očekujte da ćete računalo morati do temelja raskomadati i ponovno sklopiti. Potencijalne kandidate za taj vid nadogradnje vidimo u vlasnicima Pentium 3 te AMD Duron generacija procesora i pripadnih matičnih ploča ili starijih i nazadnijih računala.

MATIČNA PLOČA

Najvažniji dio ovog tipa nadogradnje je, naravno, matična ploča. I procesor i grafičku, uostalom sve preostale komponente, lako je naknadno nadograditi, dok će vam matična zadati glavobolje jer ćete morati rastaviti cijelo računalo te, naravno, reinstalirati Windowse. Pokušajte biti dalekovidni kad kupujete matičnu ploču, imajte na umu da će dotična morati preživjeti vjerojatno i brži procesor od sadašnjega. Što se Intela tiče (socket 478), svakako vam preporučujemo matičnu ploču s I875P ili odgovarajućem I865P *chipsetom* koji ima podršku za tzv. 4x DDR 400 memoriju, tj. korištenje DDR400 memorijske u *dual channel* konfiguracijama. Također, inzistirajte na podršci za nove procesore koji rade na sabirnici od 800 MHz te *Hyper Threading* mogućnosti. Inače, najnoviji Intelovi procesori koji podržavaju te novine imaju oznaku "C" i dolaze u inačicama od 2,4 GHz naviše uz otprilike 20% višu cijenu od "B" varijanti procesora iste frekvencije. Donekle je slična situacija i s AMD-ovim procesorima. Najbolji izbor po nama su trenutačno matične ploče temeljene na nVidijinom nforce2 *chipsetu*. Obvezno se pri nadogradnji te vrste pobrinite da imate memoriju odgovarajuće konfiguracije i brzine. Naime, u DDR400

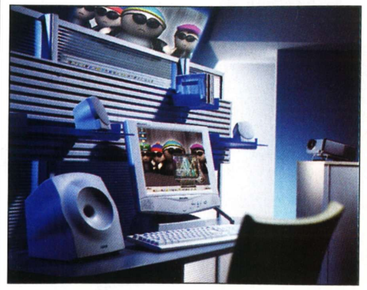


"IMAJTE NA UMU DA PRI ZAMJENI MATIČNE PLOČE U 99% SLUČAJEVA MORATE REINSTALIRATI OPERATIVNI SUSTAV, TJ. WINDOWSE!"

dual channel konfiguraciji funkcionirat će kako treba samo odgovarajuća uparena DDR400 memorija. Znači, morate imati dva identična memorijska modula - ni manje, ni više. Imajte na umu da te svemoguće ploče možete koristiti i sa slabijim procesorima. Nekako se u praksi pokazalo da je uvijek pametnije kupiti nešto jaču ploču koja je, kako se to kaže, otpornija na budućnost. Iako je odabir *chipseta* primarna stavka pri odabiru matične ploče, tu je još gomilu sitnica na koje valja obratiti pozornost. Matične ploče su postale pravi mali epicentri računala na kojima se vrlo često nalaze mrežni i Bluetooth adapteri, zvučne kartice, RAID kontroleri, USB 2,0, Firewire i Serial ATA kontroleri. Čak ponekad i grafički podsustavi. Matične se ploče međusobno razlikuju i po količini utora za memoriju te broju PCI utora. Imajte također na umu da nisu svi memorijski utori iste brzine. Često najveću deklariranu brzinu memorije podržava samo jedan ili dva od triju ili četiriju, koliko ih se uobičajeno sreće na matičnim pločama.

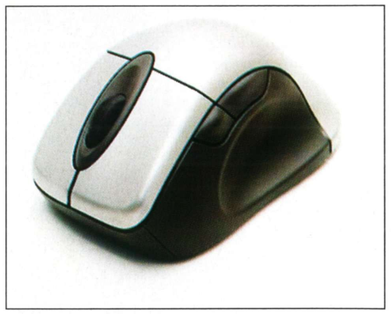
UGRADNJA

Budite oprezni pri realizaciji ovog tipa nadogradnje. Naime, vrlo je kompleksna i uključuje kompletnu dekonstrukciju kućišta. Preporučili bismo je samo najiskusnijima. Predlažemo vam da zamolite ljude u trgovini gdje kupujete hardver da vam ga i ugrade.



04 ULAZNE JEDINICE

Zastrašujuća je činjenica da korisnici uglavnom zanemaruju kvalitetu ulaznih jedinica. A pod ulaznim jedinicama smatramo sve uređaje kojima korisnik daje informacije računalu, tu ponajprije mislimo na tipkovnice i miševe, ali i mikrofon, kameru, kontrolere za igranje...



Vjerovali ili ne, ali dobar dio korisnika često godinama koristi poluproizvode od miševa i tipkovnica koji se u većini slučajeva isporučuju s konfiguracijama. Što je velika greška, jer ako postoji išta na čemu ne treba nikad štedjeti, to su onda ulazni uređaji s kojima ste stalno u kontaktu, tj. miš i tipkovnica.

TIPKOVNICE

Odabir tipkovnice je vrlo individualan i nerijetko se zna dogoditi da je nekome bolja no-name tipkovnica za 30 kn od najmodernije i najskuplje ergonomske multimedijalne bežične varijante. Prije kupnje, svakako je iskušajte. Pogotovo ako mnogo pišete na računalu. Što se rasporeda tipaka tiče, postoje dva modela tipkovnica. Tipkovnice su, ovisno već od područja za koje su lokalizirane, sa standardnim rasporedom tipaka, tj. QWERTY, odnosno QWERTZ u slučaju Hrvatske. Ako slučajno niste shvatili zašto se tako zovu, pokušajte otipkati slova iz naziva i sve će vam biti jasno. Svojedobno je mnogo prašine podiglo pojavljivanje bolesti pod nazivom Carpalov sindrom (bol u ruci) u ljudi koji puno tipkaju pa su kao rješenje izmišljene tzv. ergonomske tipkovnice. Kod njih su tipke, kao što možete vidjeti ako ih pogledate, podijeljene na one za lijevu i desnu ruku te su zakrivljene tako da se ruka što manje muči prilikom pisanja. Nezgodno je što je potrebno određeno vrijeme da se naviknete na takve tipkovnice, no jednom kad se to dogodi, doista su ugodnije, a i tjeraju vas da naučite pravilno pisati. Postoje i tipkovnice s različitim dodatnim multimedijalnim tipkama koje kojiput znaju dobro doći - osim u slučaju kad ih se pozicionira da opstruiraju standardni raspored tipaka. Najnoviji hit stavljanje je kotačića na lijevi kraj tipkovnice koji zna biti dosta koristan.

MIŠEVI

Kod mišonja je stvar također vrlo individualna, a izbor ponajviše ovisi o veličini šake. Svakako još u trgovini provjerite odgovara li vam miš i oblikom. Trenutačni doseg tehnologije predstavljaju miševi s preciznošću od 800 dpi koji imaju četiri tipke i kotačić. Naša preporuka su Microsoftovi ili Logitechovi glodavci.

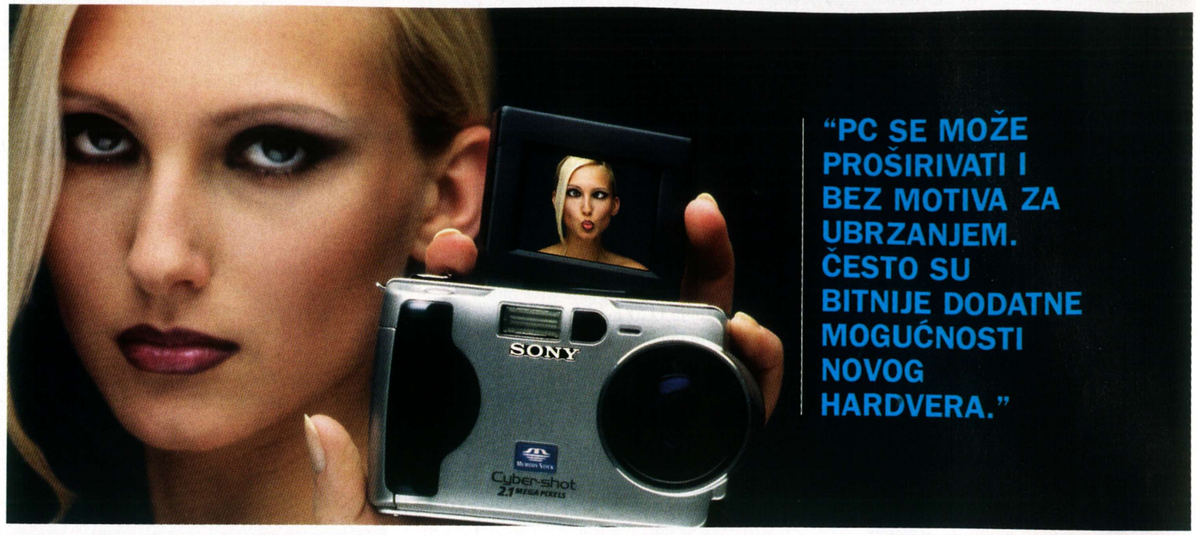
BEŽIČNO - DA ILI NE?

Bežični miševi i tipkovnice nisu više nikakva rijetkost. Sloboda pokreta i nezakrčen stol glavne su im prednosti. Čaj im ni cijena više nije nepodnošljiva. Kod bežičnih miševa glavno na što morate obratiti pozornost je njihova težina. Naime, nadopunjive baterije su često teže od običnog žičanog miša. Neki modeli to imaju bolje riješeno, a neki lošije. Dakako, neke korisnike to pri kretanju miša više smeta, a neke manje. Iduća bitna stvar je način bežičnog povezivanja s računalom. Najstariji i pritom najlošiji način konekcije s računala je putem infracrvene veze.

Glavni problem kod tog tipa povezivanja je nužnost optičke vidljivosti između miša, tj. tipkovnice, i IR prijamnika. Iduća, nešto naprednija je nestandardizirana komunikacija radiovalovima. To je trenutačno najraširenija i najprodavaniji način povezivanja bežičnih ulaznih uređaja na računalo. Budućnost je definitivno u radiovalovima, a prvi je iduću generaciju bežičnih ulaznih jedinica najavio Microsoft. Ona je u Bluetoothu. Bluetooth nudi standardiziranu bežičnu komunikaciju računala s vanjskim ulaznim jedinicama te, što je najvažnije, otprilike peterostruki domet (do cca. 10 metara). Kad se pojave Bluetooth igrači kontroleri, to bi moglo PC-igre dovesti u dnevnu sobu i ozbiljno zaprijetiti konzolama...

05 IDEMO U ŠIRINU

Horizontalne nadogradnje računala mogu biti krajnje raznolike. Osnovne značajke tog tipa nadogradnje, kako smo i definirali na početku, su da funkcionalno proširuje mogućnosti računala, ne utječe u većini slučajeva na brzinu te da se ne zamjenjuju postojeće komponente.



"PC SE MOŽE PROŠIRIVATI I BEZ MOTIVA ZA UBRZANJEM. ČESTO SU BITNIJE DODATNE MOGUĆNOSTI NOVOG HARDVERA."

Vjerojatno najtipičniji primjer te vrste nadogradnje kupnja je pisača. Te vrlo korisne komponente znatno su napredovale, ali i pale u cijeni u proteklih nekoliko godina. Noviji pisači su ekonomičniji, otisci su im trajniji, razlučivosti veće, a boje vjernije. Što je najzanimljivije, daleko su ekonomičniji tako da vam se kupnja potpuno novog pisača, ako je riječ o ink-jetu, može isplatiti već unutar 2-3 izmjene tintnih spremnika. Što se tiče tipa pisača koji ćete kupiti, sasvim je izvjesno da će to biti ink-jet u boji. Naša preporuka u toj kategoriji je HP 5550, čija je cijena oko 900 kn. Sve aktualniji postaju i laseri u boji, no cijene su im još uvijek paprene, iako višestruko manje od onih prije godinu-dvije.

Zgodna nadopuna pisaču je skener. Interesantno je doduše da se mnogi zalete i kupe skener, da bi tek poslije shvatili da od njega nemaju nikakve koristi. Dobro promislite da li vam skener doista treba.

Nama vrlo zanimljivo proširenje računala su digitalni fotoaparati. Naime, iako se tako na prvi pogled možda i ne čini, digitalni fotoaparati su idealna nadogradnja PC-ja za svakog zaljubljenika u multimediju. Najnoviji modeli, osim slika, mogu snimati i slike i zvuk. Danas na tržištu doista postoji iznimno široka

ponuda digitalnih fotoaparata u rasponu cijena od 500 do 50.000 kn. Sigurno ćete pronaći nešto za sebe, a nama se jako dobrom kupnjom učinio Olympus C-740 sa 10x zumom za 4.300 kn.

Ako nemate mjesta u sobi ili ne želite u njoj još jedan ekran, prava stvar za vas je TV kartica. Postoji više tipova, od onih klasičnih za analogni TV signal do DVB kartica koje su sposobne hvatati digitalni satelitski program, ali i podatke. Uz odgovarajuću pretplatu na sustav poput Europe Onlinea, takve kartice poslužit će kao brz i moćan put do *broadband* Interneta. Najbrže i najpopularnije su kartice s B2C2 čipom, tzv. Skystar2. Cijena im je oko 400 kn i doista ih smatramo odličnom kupnjom.

Nikad nije naodmet razmišljati i o sigurnosti i integritetu podataka na računalu. Većina kvarova se događa zbog nekvalitetnog napajanja ili nestanka struje. UPS će riješiti potonji problem, no kupnja te komponente isplativa je jedino ako živite na području s ekstremno nestabilnim naponom poput primjerice otoka. S druge strane, kvalitetno napajanje će vam itekako ustabiliti sustav. Preporučujemo Enermaxov model od 350 W (cijene oko 650 kn). Osim što će dodatno rashladiti unutrašnjost kućišta, potpuno je nečujan te će stabilno izdržati teret o kojim napajanja koja uobičajeno dolaze s kućištima mogu samo sanjati. Doba CD-a polako prolazi i već bi sada trebalo početi razmišljati o kupnji DVD snimača. Ako niste znali, ti uređaji mogu snimati i CD-e. Po nama, *best buy* model je još uvijek Pioneer A05 (tj. 105 u bulk verziji) koji DVD-RW medije snima 4x brzinom, a standardne CD-e 16x. Cijena mu je oko 1.550 kn. Imajte na umu da postoji i konkurentski, DVD+RW standard te da će novonajavljeni Pioneerovi snimači za jesen podržavati i "plus" i "minus" medije. Tko zna, možda u vama leži potencijalni glazbenik. Ako je tako, prvo što vam predlažemo je da kupite MIDI klavijature. S tom stvarčicom ćete se puno lakše moći artikulirati među notama nekog od glazbenih programa, poput popularnog Reasona (sada u 2.5 inačici).

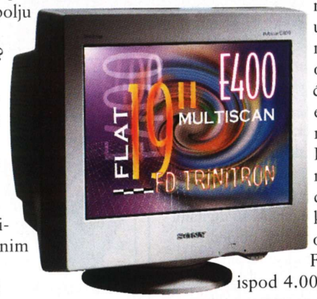
06 NOVI MONITOR

Zadnje čega ćemo se dotaknuti, a što po nama doista zaslužuje biti kategorija za sebe, su monitori. Naša filozofija što se tiče monitora identična je onoj vezanoj za tipkovnice i miševe - na njima se nikako ne smije štedjeti.

Monitor je, usudujemo se reći, jedna je od najvažnijih komponenti računala. U nj gledate cijelo vrijeme dok radite na računalu, a ugodan rad uvelike ovisi o njegovoj kvaliteti. Kvaliteta se pak očituje u maksimalnoj frekvenciji osvježavanja zaslona, pravilnosti geometrije, fokusiranosti slike, vjernosti boja i slično. Dimenzije monitora bespoštedno rastu, a cijene padaju. Čini se da su se vjerni CRT-aši (CRT - Cathode Ray Tube, oznaka za monitore koji se temelje na katodnoj cijevi) zaustavili na 22 inča dijagonale, i trenutačno se čeka da ih prešišaju LCD-ovi. Bacite li pogled na hardver recenzije, vidjet ćete da se to zapravo već dogodilo sa Sonyjevim najjačim 16:10 modelom, čija dijagonala mjeri čak 23 inča. Doduše, cijena mu je suludo visoka, no i to će se promijeniti s vremenom. LCD zasloni su trenutačno u vrlo agresivnom pohodu protiv CRT-a i plazmi, kako na polju PC-monitora, tako i na polju TV-a, tj. potrošačke elektronike.

Kako, dakle, kupovati monitor? Iskustvo nas je naučilo da primarne ne bi trebale biti dimenzije zaslona nego kvaliteta slike koju je dotični u stanju pružiti. Tako je pametnije uložiti novce u kvalitetan 17" CRT monitor nego u lošu varijantu 19". Ako ste se baš odlučili za CRT monitor, obavezno kupite onaj s ravnim zaslonom - ima nemjerljivo kvalitetniju geometriju slike od zaobljenih. 17" CRT-ovi trenutačno predstavljaju najjeftiniju varijantu monitora kakva se kupuje s novim konfiguracijama. Ako ste vlasnik neke stare 15" ili, ne daj bože, 14" rage, takvo nešto bi vam se moglo učiniti sasvim solidnom kupnjom. Naš je stav da su trenutačno *best buy* 21" CRT monitori čija je cijena 4.000-4.500 kn. Inače, sasvim je logično očekivati istrebljenje velikih kanti kao što su CRT monitori u usporedbi s LCD-ima u idućih nekoliko godina. Preživjet će jedino najveći i najkvalitetniji modeli, i to poglavito na stolovima DTP-aša koji će znati cijeniti glavnu prednost CRT monitora pred današnjim LCD modelima - puno vjerniju reprodukciju boja.

LCD monitori su pak u agresivnom pohodu na sve segmente tržišta. Cijene su im u posljednjih godinu dana enormno pale, a kreću se otprilike od 2.000 kn za 15" model pa do 30.000 kn, koliko valja izdvojiti za prijespomenuti Sonyjev 23" širokoekranski modeli. Iako se tanki LCD monitori većih dijagonala još uvijek čine pretjerano skupima, uvid u cijenu otkriva da ona ide rapidno dolje te da će za godinu dana novi modeli stajati vjerojatno upola manje. Naš odabir što se LCD monitora tiče bio bi neki kvalitetniji model 17" dijagonale što veće svjetline i kontrasta. Odličnim odabirom čini nam se LG Flatron 17", čija je cijena ispod 4.000 kn.



LCD MONITORI U IGRAMA

Koristiti LCD monitore za igre ili ne, pitanje je na koje su mnogi pokušali odgovoriti. Dosad su postojala dva razloga da odgovor bude negativan. Prvi je bio (srećom, više kod novijih modela nije) tromost ekrana. Pri bržim pokretima na starijim LCD monitorima ostajao bi trag i sve bi izgledalo nekako zamućeno. Druga velika uvjetna prepreka je jedinstvena nativna rezolucija monitora. To ćemo ponoviti još jednom, jer i nakon beskonačnog ponavljanja još uvijek često naiđemo na LCD monitor koji je krivo podešen. Ekrani LCD monitora su naime u cijelosti digitalni i ne mogu poput klasičnih CRT-a prikazati rezoluciju koju god zaželite. Njihova nativna rezolucija odgovara hardverskom broju piksela od kojih su sazdani. Igre će predivno izgledati - pod uvjetom da ih igrate u nativnoj rezoluciji LCD monitora, koja primjerice za naš preporučeni model iznosi 1280x1024 piksela.

07 TOP-LJESTVICE

Na kraju ovog priloga donosimo vam *best buy* komponente po kategorijama. Imajte na umu da performanse nisu bile presudne za njihov poredak, nego smo prije svega gledali isplativost.

PROCESORI		
01.	AMD Athlon XP 2500+ Barton 333 MHz sabirnica, jamstvo 24 mj.	oko 800 kn
02.	Intel Pentium IV 2,4 GHz HT 800 MHz sabirnica	oko 1600 kn
03.	AMD Athlon XP 2000+ Thoroughbred 333 MHz sabirnica	oko 500 kn
04.	Celeron 2200 MHz BOX	oko 700 kn
05.	AMD Athlon XP 3000+ Barton 333 MHz sabirnica, jamstvo 24 mj	oko 2400 kn

GRAFIČKE KARTICE - GPU-ovi	
01.	NVIDIA GeForce 4 Ti4200-8x
02.	ATI Radeon 9500 PRO
03.	ATI RADEON 9700 PRO
04.	NVIDIA GEFORCE FX 5600
05.	ATI RADEON 9800 PRO

DVD +- RW	
01.	Pioneer A05 4x DVD-RW
02.	Sony DRU500AX DVD-RW/+RW
03.	Teac DV-W50 DVD-RW
04.	Plextor PX-504A DVD+RW
05.	Toshiba SDR-502 DVD-RW

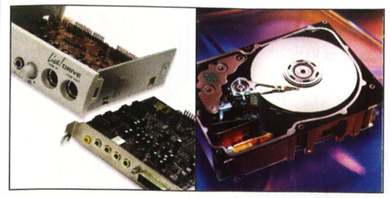
HARD DISKOVI		
01.	Maxtor 120 GB 7200 rpm 2 MB	oko 915 kn
02.	WD Caviar 80 GB 7200 rpm 8 MB, jamstvo 36 mj.	oko 800 kn
03.	Seagate Barracuda 7200.7 160 GB	oko 1400 kn
04.	Maxtor 160 GB 7200 rpm 8 MB	oko 1500 kn
05.	Hitachi 60 GB 7200 rpm 2 MB cache	oko 650 kn

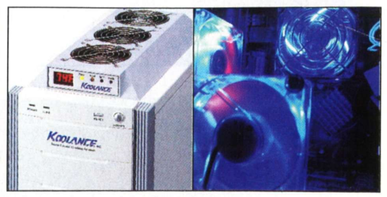
ZVUČNE KARTICE		
01.	Creative Labs Audigy Player	oko 450 kn
02.	Audiotrak Maya 5.1	oko 350 kn
03.	Creative Labs Audigy 2	oko 780 kn
04.	Hercules Game Theater XP 7.1 kit	oko 1050 kn
05.	ESI Waveterminal 192	od 1500 kn

5 NAJCOOL MODDING DODATAKA		
01.	Plava katodna svjetiljka za unutrašnjost	oko 150 kn
02.	Okrugli IDE kabel	oko 100 kn
03.	Ventilator za CPU s diodama	oko 150 kn
04.	Neonska nit - 2.5 m	oko 200 kn
05.	Sound conttoller (svjetla u ritmu zvuka)	60 kn

KUĆIŠTA		
01.	Chieftec Dragom MIDI Tower	oko 720 kn
02.	Tehrmaltake Xaser III Super Tower	1630 kn
03.	AOpen HQ08	oko 900 kn
04.	Coolance Liquid Cooling Server	2400 kn
05.	MS TECH LC-610 + katodna lampa + vent. u boji	700 kn

GRAFIČKE KARTICE - GPU-ovi	
01.	Vrhunsko napajanje Enermax 350W
02.	Tipkovnica Keytronic 2001 ergoforce
03.	Broadband veza (ADSL ili kabelska)
04.	Wireless oprema
05.	X-Box limited edition





FOTOAPARATI CANON POWERSHOT G3

Jednostavno najbolji

Od svih dosad u Hackeru testiranih digitalnih fotoaparata Canon je bez sumnje najbolji

RAZLOGA za ovako smjelu tvrdnju je nekoliko. Prvi i najvažniji je ostvarena kvaliteta fotografija, nezavisno od uvjeta u kojima se snima. Fotoaparat će se, naime, iznimno brzo prilagoditi situaciji te praktički kad god okinete - bio dan ili noć - napraviti oštru i izbalansiranu sliku. Za one umješnije tu je i potpuno manualni vid rada, gdje korisnik može upravljati svim parametrima rada, od otvora blende i duljine ekspozicije preko ravnoteže bijele boje do jačine *flasha*. G3 je nasljednik poznatog modela G2, odnosno, mogli bismo reći, njegov rafiniraniji mlađi brat. Slike snima u maksimalno 4-megapikselskoj rezoluciji, a optički je u stanju zumirati 4x (14x digitalno). Fotić djeluje izrazito robusno iako mu je vanjski oklop kombinacija gume i plastike visoke kvalitete. Za profesionalnu uporabu moguće ga je nadograditi eksternim *flashom* putem *hot-shoe* priključka. Za vrlo lako kadriranje slike i iz neobičnih položaja uvelike je zaslužan i pokretni LCD zaslon. Jedno od značajnijih obilježja ovog fotoaparata je svakako baterija - naime, ona je ista kao i za Canonove kamere. Zahvaljujući svojoj akumulatorskoj bateriji, G3 je rekorder što se autonomije tiče - s upaljenim ekranom može raditi i slikati s *flashom* više od četiri sata! Ovaj fotoaprat jedan je od prvih koji premošćuju rupu između više potrošačke i profesionalne klase. Po cijeni je u prvoj, a po kvaliteti u drugoj. Ako ste strastveni ljubitelj fotografije, a možda čak mislite na fotkanju zaraditi i koju kunu, G3 bi vam mogao postati najbolji prijatelj! *(pp)*

INFO CANON POWERSHOT 3

PROIZVOĐAČ	CANON
USTUPIO	HGspot
CIJENA	6.724 KN
ZA	PREDIVNE FOTOGRAFIJE
PROTIV	CIJENA
DOJAM	PROFESIONALNA KVALITETA ZA RELATIVNO PRIHVATLJIVU CIJENU

WI-FI COREGA USB-11 MINI ADAPTER

Wi-Fi preko USB-a

Još jedna varijanta Wi-Fi adaptera

OSIM PCMCIA i klasične PCI WLAN kartice, evo nam još jednog simpatičnog načina za spajanje u bežičnu mrežu. Maleni eksterni USB adapter ne samo da je jeftin nego i solidno radi komunikacijski posao. Sama instalacija vrlo je uredna. Mali se napaja iz USB porta tako da dodatni transformator i strujni kabeli ne zauzimaju prostor. Maleno rotirajuće postolje podstavljeno tkaninom osigurava mu stabilnost. Nevjerojatno nas podsjeća na memorijsku karticu Playstationa - tek je mrvicu veći. Standard po kojem radi je IEEE 802.11b koji je po maksimalnoj propusnosti ekvivalentan USB portu - tako da nema uskog grla. *(pp)*

INFO COREGA USB-11 MINI ADAPTER

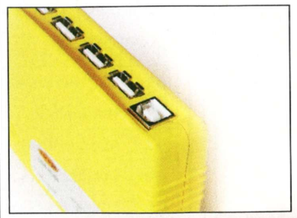
PROIZVOĐAČ	ASUS
USTUPIO	HGspot
CIJENA	363 KN
ZA	MALEN, JEFTIN
PROTIV	NE PODRŽAVA EKSTERNU ANTENU
DOJAM	BEŽIČNI UŽITAK PO CIJENI MALO BOLJE ŽIČNE KARTICE I KOMADIĆA KABELA

WI-FI COREGA USB HUB

Jedan u četiri

Jednostavno i lako do dodatnih USB priključaka

SVE više periferija na računala se priključuje putem USB-a, tako da nerijetko dva do četiri porta, koliko je prosjek za današnja računala, nisu dovoljna za sva željena proširenja. Rješenja kojima se tada pribjegava su spajanje pisača preko sporijeg paralelnog porta, kupovanje zastarjelih *gameport* kontrolera za igru ili stalno prespajanje. USB hub poput ovog Coreginog te probleme bez problema eliminira replicirajući jedan USB 1.1 port u takva četiri identična. Po želji ga se može priključiti na vanjsko napajanje kako ne bi preopteretio USB električnu liniju na matičnoj ploči. Uz uređaj dolaze i vijci te postolje za ugradnju na vertikalnu površinu. Žarkožuta boja san je svakog ekstroverta koji želi biti zamijećen. *(pp)*



INFO COREGA USB HUB

PROIZVOĐAČ	HITACHI
USTUPIO	HGspot
CIJENA	145 KN
ZA	JEDNOSTAVNO, OPCIONALNO NAPAJANJE, CIJENA
PROTIV	NIJE USB 2.0
DOJAM	LAK I JEFTIN NAČIN ZA RJEŠAVANJE MUKA S PREMALIM BROJEM SLOBODNIH USB PORTOVA

ZVUCNICI CREATIVE I-TRIGUE 3300 2.1

Malci sa stilom

Najnoviji Creativeovi 2.1 zvučnici ne samo da imaju dobar zvuk nego su izrađeni i s mnogo stila

NE ŽELITE li se izgubiti u šumi kabela i zvučnika nekakvog 6.1 zvučničkog paketa, valja razmisliti o kvalitetnoj stereokonfiguraciji. A novi Creativeov I-Trigue 3300 upravo je to. Riječ je o stilski dojmljivom i zvučno iznimno potkovanom paketu. Osnova su mu dva stolna zvučnika u obliku štapića s po tri zvučničke jedinice od titana. Po želji ih možete ostaviti otkrivene (ako ste šminker) ili ih diskretno od prašine zaštiti priloženim mrežicama. 9 W stvarne snage daje im uvjerljiv i spektralno širok zvuk. Naravno, minijaturni *driveri* ne mogu reproducirati baseve pa se za to brine specijalno konstruiran *subwoofer*. Drvena kutija pomna konstruirana te dugački hod zvučničke jedinice omogućavaju mu reprodukciju vrlo niskih frekvencija, a cijelom zvuku daje mekanu i toplu, vrlo ugodnu boju. Užitak korištenja uvelike je povećan daljinskim upravljačem na žici. Osim podešavanja glasnoće i boje zvuka, pomoću njega se sustav može i ugasiti, a posebno nam se svidio 3.5 mm utikač za slušalice koji utiša glazbu iz zvučnika kad se na njega spoji neki drugi izlaz zvuka. Zamjerku valja uputiti malo preuskoj disperziji zvuka satelita. Naime, *sweet-spot* za slušanje je vrlo malen pa će stoga u soničnim mogućnostima ovog paketa moći uživati samo slušatelj koji s dvama satelitima sačinjava jednakostraničan trokut. Po mogućnosti sa što kraćim stranicama. Kad se sve zbroji i oduzme, riječ je o iznimno dobrim zvučnicima koji će vam zauzeti vrlo malo mjesta na stolu i pružiti obilje kvalitetnog zvuka. *(pp)*

INFO CREATIVE I-TRIGUE 3300 2.1

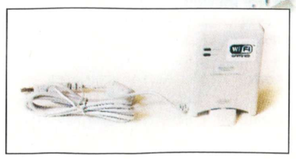
PROIZVOĐAČ	LOGITECH
USTUPIO	INFO GAMA
CIJENA	879 KN
ZA	DIZAJN, KVALITETA ZVUKA
PROTIV	MALEN SWEET SPOT
DOJAM	VRHUNSKI STIL I ZAVODLJIV ZVUK UZ MINIMALNE KOMPROMISE

WI-FI COREGA WIRELESS POCKET USB STICK

Najmanji Wi-fi adapter

Ne, ovo nije džepni flashdrive!

DA OVO nismo vidjeli, ne bismo vjerovali da postoji. Riječ je, koliko mi znamo, o najmanjem Wi-Fi adapteru dosad. Dimenzijama je identičan popularnim memorijskim privjescima (tzv. *flashdriveovima*). Izrađen je u mističnoj crnoj boji, dok mu je antenica koju je moguće uspraviti srebrna. Instalacija je krajnje jednostavna, no, nažalost, zahtijeva korištenje instalacijskog CD-a, što znači da ćete za istinsku iskoristivost ovog maštovitog dodatka i dotični CD morati nositi sa sobom. Interesantno da je cijena ova stvarčice gotovo identična "normalnoj" USB varijanti, tako da imate ispriku kupiti si je iz čiste šminke. *(pp)*



INFO COREGA WIRELESS POCKET USB STICK

PROIZVOĐAČ	SEAGATE
USTUPIO	HGspot
CIJENA	364 KN
ZA	DIMENZIJE, CIJENA
PROTIV	MALO SLABIJI SIGNAL
DOJAM	JEDINSTVEN U SVOJOJ KLASI

WI-FI COREGA WLAN ACCESS POINT APL-11

Jednostavno do Wi-Fi mreže

Wireless oprema je sve jeftinija i jednostavnija za korištenje

WI-FI mreže sve su zastupljenije kako u uredskim, tako i u kućnim okruženjima. Naš test iz prošlog broja izazvao je brojne reakcije pa smo se stoga i u ovome odlučili malo pozabaviti *wirelessom*. Želite li složiti iole veću bežičnu mrežu, potreban vam je uređaj pod imenom Access Point, tj. AP ("*a-pe*"). Primamljiv i jeftin AP koji bi vam se mogao svidjeti je testirani Coregin model, vrlo malen i jednostavan za korištenje. Moguće ga je držati na priloženom postolju ili pričvrstiti na neku okomitu površinu. Moguće ga je spojiti na PC, hub ili, što zna biti posebno korisno, *broadband* adapter, tj. ADSL ili kabelski modem. Uz uređaj dobivate i kratak mrežni kabel. Konfiguracija huba totalno je jednostavna, a sastoji se od inicijalizacije i stavljanja prekidača u *hub* ili *PC* vid rada. Imajte na umu da mini *wireless* mrežu od 2 računala možete ostvariti ako dotična imaju obične *wireless* kartice, no kod 3 i više klijenata jedan obavezno mora imati AP. U tom slučaju računalo na kojem je AP ima identičnu ulogu kao i *wireless* kartica - znači njemu dotična ne treba. Jedini nedostatak koji smo uočili je ne mogućnost spajanja vanjske jače antene na AP, što onemogućuje korištenje u tzv. *wireless* zajednicama koje se nalaze na većim udaljenostima. Uređaj inače radi po originalnom IEEEE 802.11b standardu koji specificira maksimalnu brzinu prijenosa podataka od 11 megabita u sekundi. Radije bismo vidjeli IEEE 802.11g, ali što je, tu je - cijena je niska pa nećemo gundati. *(pp)*

INFO COREGA WLAN ACCESS POINT APL-11

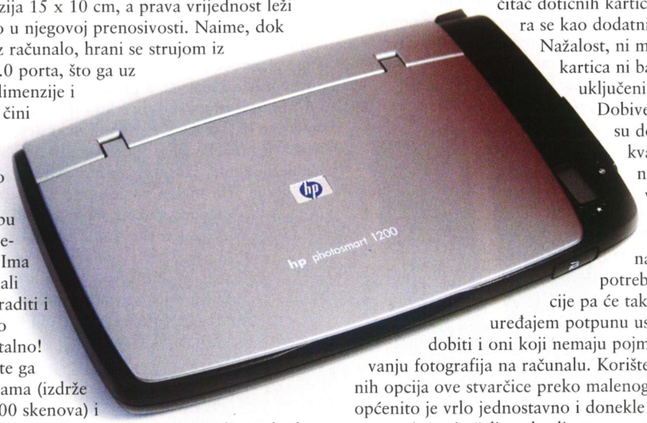
PROIZVOĐAČ	COREGA
USTUPIO	HGspot
CIJENA	836 KN
ZA	CIJENA, JEDNOSTAVNOST
PROTIV	NE MOŽE SE SPOJITI VANJSKA ANTENA
DOJAM	ODLIČNO RJEŠENJE ZA MALE MREŽE I W-LAN PARTYJE

DIGITALNA FOTOGRAFIJA **HP PHOTOSMART 1200 FOTOSKENER**

Digitalizator sjećanja

Pretvorite kolekciju običnih fotki u digitalne jednostavno i brzo

HP nas je, kao i obično, oduševio svojom novom i zanimljivom izmišljotinom. HP Photosmart malen je prijenosni 1200x1200 dpi 36-bitni skener specijalno namijenjen skeniranju fotografija. Sposoban je skenirati predložak klasičnih dimenzija 15 x 10 cm, a prava vrijednost leži upravo u njegovoj prenosivosti. Naime, dok radi uz računalo, hrani se strujom iz USB 2.0 porta, što ga uz male dimenzije i težinu čini idealnim upravo za uporabu uz notebook. Ima još. Mali može raditi i totalno samostalno! Nafilate ga baterijama (izdrže 100-400 skenova) i memorijskom karticom, zaputite se lijepo kod rodbine i selektivno si skenirate fotke koje vam se sviđaju. Postupak skeniranja ne može biti jednostavniji. Staviš sliku, stisneš gumb i pričekaš 14 (300 dpi) do 90 (1200 dpi) sekundi. Podržane su CompactFlash (CF) te SD/MMC memorijske kartice. Dok ne skenirate, uređaj će poslužiti kao čitač dotičnih kartica (registrira se kao dodatni *drive*). Nažalost, ni memorijska kartica ni baterije nisu uključeni u paketu. Dobivene fotke su doista vrlo kvalitetne, na njima se već u samom skeneru naprave potrebne korekcije pa će tako s ovim uređajem potpunu uslugu dobiti i oni koji nemaju pojma o uređivanju fotografija na računalu. Korištenje dodatnih opcija ove stvarčice preko malenog LCD-a općenito je vrlo jednostavno i donekle slično - po namještanju željene kvalitete - upravljanju s digitalnim foticem. *(pp)*



INFO	HP PHOTOSMART 1200 FOTOSKENER
PROIZVOĐAČ	HP
USTUPIO	HP
CIJENA	OKO 1100 KN
ZA	INVOVATIVNO, RADI BEZ RAČUNALA
PROTIV	PREMALEN DA ZAMIJENI PRAVI SKENER
DOJAM	ZGODAN ŠMINKERSKI DODATAK KORISTAN SVAKOME KOMU PROLAZE GOMILE "STARIH" FOTKI KROZ RUKE

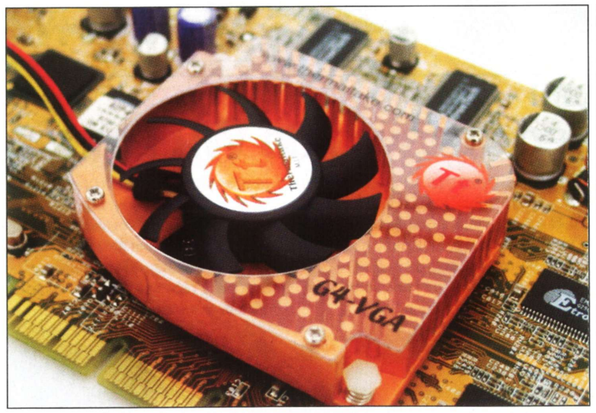
KUĆISTA **MS-TECH LC-610**

Visoki sjaj

Šminkersko kućište s pripremama za modificiranje

PLANIRATE li složiti atraktivnu i jedinstvenu konfiguraciju, kućište MS-TECHA moglo bi biti izvrstan temelj. Naime, uza nj dobivate i stranicu od prozirnog pleksiglasa X-dizajna. Osim toga, tu su i tri dodatna ventilatora – jedan na prednjoj strani kućišta, jedan na stražnjoj i jedan prozirni s diodama u boji. Iznenađenje nas je, dakako, čekalo i u samoj unutrašnjosti kućišta. Naime, ondje je katodna ljubičasta lampa koja se brine za isijavanje blage ljubičaste boje u unutrašnjosti. Istom tom bojom kućište svijetli i s prednje strane. Naime, i u nju su ugrađene plave diode, i to u dva vertikalna stupa, koja su još efektnija jer su ispunjena mjehurićima zraka pa se čini kao da kroz njih teče voda. Inače, kućište je lijepo sređeno i izvana. Debeli sloj boje još je dodatno prelakiran sjajnim lakom. Zgodan detalj su i prednje maske za floppy disk te jedan optički uređaj koji će im pomoći da se u cijelosti stope s ovim zanimljivim kućištem. Prtljanja po stražnjoj strani kućišta poštedjet će vas prednji panel s audio, USB 2.0 i Firewire priključcima. Inače, kućište ima interne i eksterne utore po punoj visini, tako da u nj ukupno možete staviti 4x5,25" + 2x3,5" vanjskih i 6x3,5" unutarnjih komponenti. Pristup unutrašnjosti kućišta je iznimno lagan, podržan je tzv. "screwless" pristup – bez potrebe za odvijačem. Jedini nedostatak ovog kućišta je napajanje. No, s obzirom na njegovu cijenu, ne može se zapravo ni očekivati da ono bude kvalitetno. Naime, riječ je o najobičnijem P4 kompatibilnom napajanju od 350 W. Šteta što ima samo jedan ventilator, jer bi od ugradnje drugoga itekako bilo poboljšano hlađenje unutrašnjosti kućišta. Sve u svemu, vrlo zanimljiv paket, korektne cijene. *(pp)*

INFO	MSTECH LS-610 KUĆISTE
PROIZVOĐAČ	MS-TECH
USTUPIO	INFO GAMA
CIJENA	695 KN
ZA	MNOGO SVJETLA
PROTIV	LOŠE NAPAJANJE
DOJAM	LIJEP, POMALO KIČAST IZGLED I DOBRO HLAĐENJE



HLAĐENJE **GF4 THERMALTAKE VENTILATOR**

Hladno i glasno

Jedinstveno zasebno rješenje za hlađenje GF4 grafičkih kartica

KORISNICI GeForce 4 kartica naletjeli bi na zid kad bi god pokušali kupiti dodatno hlađenje za svoje kartice. Naime, razmak i položaj rupica za ventilator je kod GeForce 4 grafičkih kartica nestandardnih dimenzija i zahtijeva specifična rješenja. Upravo jedno takvo specifično rješenje je Thermaltake GF4 komplet. Sadrži snažan ventilator te nekoliko bakrenih disipatora topline - za sam GPU i za memorijske čipove. Ventilator napajanje crpi iz *molexa*, tako da samoj kartici ostaje više struje da stabilno prebrodi overclockan rad koji joj ovaj cooler omogućava. Jedini je problem buka koju stvara - naime, nemoguće ga je brzinski i temperaturno regulirati pa se stalno vrti pri maksimalnih 5500 okretaja u minuti. *(pp)*

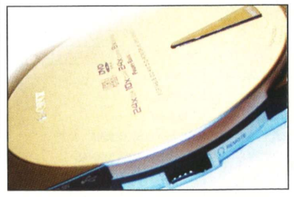
INFO	GF4 THERMALTAKE
PROIZVOĐAČ	THERMALTAKE
USTUPIO	INFO-GAMA
CIJENA	94 KN
ZA	IZVRSNO HLAĐENJE
PROTIV	BUKA, NEMA REGULACIJE BRZINE
DOJAM	ZANIMLJIV DODATAK ZA GF4 KARTICE SA SLABIJIM HLAĐENJEM

MULTIMEDIJA **SONY MPD-AP20U**

Zanimljiv hibrid

MP3, DVD i CD-RW za van, molim!

SONY nas je opet razveselio jednom vrlo zanimljivom inovacijom. Uređajčić koji vam predstavljamo prijenosni je čitač DVD-a i pržilica CD-a, a najbolje od svega je što može svirati i Audio CD-e i MP3-e snimljene na DVD, CD ili s Memory Sticka. Eh da, sve to može raditi bez struje. Što ga čini odličnim rješenjem ako radite primjerice na mikro-notebooku, na koji ćete ga lako spojiti putem USB 2.0 sučelja. Interna nadopunjiva baterija koju, nažalost, nije moguće zamijeniti snimit će 9 CD-R ili 7 CD-RW medija. Nije mnogo, ali je u specifičnim situacijama itekako dragocjeno. Uz uređaj dolazi i USB kolijevka s dodatnim utorima za baterije te daljinski sa zaslonom i minijaturne slušalice. Optička jedinica solidne je 24x/10x/24x brzine. *(pp)*



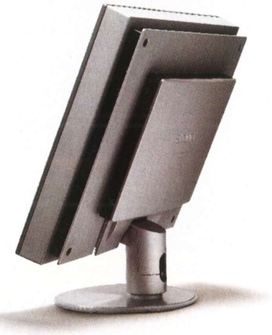
INFO	SONY MPD-AP20U
PROIZVOĐAČ	SONY
USTUPIO	PRO AXIS
CIJENA	3.390,00 KN
ZA	DIZAJN, MOGUĆNOSTI
PROTIV	CIJENA, KRATKOTRAJNOST BATERIJE
DOJAM	INOVATIVAN HIBRID DOPADLJIVOG DIZAJNA

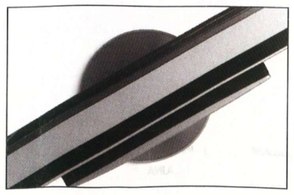
LCD MONITOR **SONY SDM-P232W/B**

Najveći na svijetu

Doba dominacije LCD-a definitivno dolazi

SONYJEV *mothership* model svih monitora imali smo prigodu i mi testirati. Riječ je o pili 23" dijagonale (58 cm) s omjerom stranica 16:10. Koliko je prirodnije raditi na širokoekranskom zaslonu negoli na onom s klasičnim omjerom stranica najbolje se vidi po muci koja nas je uhvatila kad smo se s 23" 16:10 modela vratili raditi na redakcijski 21" 4:3, također Sony, ali CRT model. Ovaj predivno dizajnirani monitor radi u nativnoj rezoluciji od 1920x1200 piksela. Ako vam igra ne podržava dotičnu rezoluciju - a prema našem iskustvu, ne podržava je gotovo ni jedna - slika će vam, nažalost, biti "napuhana" do nativne rezolucije. Predlažemo igranje u 1600x1024 piksela kako bi barem dimenzije likova bile prirodne. Rad u Windowsima u nativnoj rezoluciji pravi je užitak. *(pp)*





INFO	SONY SDM-P232W/B
PROIZVOĐAČ	SONY
USTUPIO	PRO AXIS
CIJENA	24.816,00 KN + PDV
ZA	KVALITETA SLIKE, DIZAJN
PROTIV	CIJENA
DOJAM	LCD MONITORI GRABE VELIKIM KORACIMA NAPRIJED, A OVAJ JE ZORAN DOKAZ TOGA

DIGITALNA FOTOGRAFIJA **NIKON COOLPIX 4500**

Veliki okretni moment

Idealan odabir za ambiciozne poluprofesionalnce

NIKONOVA Coolpix serija je već godinama poznata po izvrsnim i kvalitetnim fotićima. Jednog takvog, smještenog u višu srednju klasu digitalaca, dočepali smo se i evo naših dojmova. Coolpix 4500 njeguje bukvalno uvrnut dizajn kućišta, gdje se dio s lećom može zakretati u odnosu na zaslon, što omogućava bolje kadriranje, a i autoportreti ispadaju bolji i precizniji. Slike lovi u 4.0 megapiksela te po želji možete 4x zumirati. Idealnu postavku za svaku situaciju ponudit će vam jedan od 16 predodređenih načina snimanja scene. Naravno, po želji, možete raditi i sve potpuno ručno. Posebno smo bili zadovoljni fokusom, koji je uvijek davao oštre slike zahvaljujući provjeri u 5 točaka. *(pp)*

INFO	NIKON COOLPIX 4500
PROIZVOĐAČ	NIKON
USTUPIO	HGspot
CIJENA	6.708,00 KN
ZA	FOKUS, OŠTRINA, PUNJIVA BATERIJA
PROTIV	CIJENA
DOJAM	ODLIČAN I MOĆAN FOTIĆ ZA AMBICIOZNIJE POJEDINCE

internet kalendar SRPANJ

FIJU BRIJU INTERNETOM KROZ IDUĆIH MJESEC DANA

KRATAK VODIČ ZA INTERNET RAZBIBRIGU

01 samo za dečke

Lako probavljivi opisi filmova kakve vole samo dečki. Znate ono... akcija, eksplozije, guze. Dizajn *sitea* je totalna livada, ali tu i tamo zna se zalomiti i pokoji interesantan tekst. **www.moviesforguys.com**

02 digitalija

Evo još jedne poslastice za sve *tehno* frikove. Sočne tehnološke vijesti razvrstane po kategorijama, i to svaki dan. Ima tu i nešto opisa, a sve zamotano u probavljiv dizajn. Pravac na: **www.digit-life.com**

03 hopa-cupa

Zgodne tete 4 free. I to gomile i gomile istih. U više ili manje oskudnim pozama i konfiguracijama odjeće. I bez odjeće, namazane uljem. Pa s... ma shvatili ste... **www.popbabe.com**

04 DJ-trikovi

Saznajte sve najstrože čuvane tajne DJ-podzemlja. Uključujući i upute o tome kako se obraniti kad vas napadne i pokuša osnubiti horda oskudno odjevenih maloljetnica – ako se uopće želite obraniti. **www.dj-tips-and-tricks.com**

05 bodybuilding

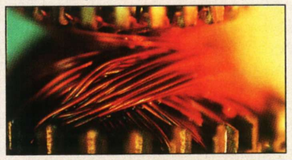
Ajmo, ljenčine, diš' te se od računala - na dijetu i u režim vježbanja. Riješite se škembe, nabacite pokoju mišku. Tko zna, ako budete uspješni, možda vas ulove ove tri tete. Sve tri odjednom. **www.getbig.com**

06 na kapaljku

Tooo! Niske strasti! Gomile koki - i to domaćih, u kompromitirajućim pozama ulovljene po zagrebačkim klubovima, a bome i šire. A ima i dio s autima. Idealan *site* za svakog punokrvnog momka, hehehe. **www.kapaljka.tk**

07 fotke

Ako vam doista trebaju profesionalne fotke za komercijalnu namjenu, jednostavno nema boljeg mjesta za to od ovog *sitea*. Uštedjet ćete gomilu novca i dobiti izvrsne fotografije. **www.photos.com**



08 dizajn

THE servisni *site* za dizajnere. Pregršt korisnih uputa, od toga kako poboljšati kreativnost preko informacija o događajima do obavijesti o novim zakonima koji se tiču dizajnera. **www.design4design.com**

09 vodice

Ne znate kamo biste ovo ljeto? Zašto ne u Vodice? Ta jedna od najbrže rastućih domaćih turističkih destinacija zasigurno je i jedna od najatraktivnijih na domaćoj obali. A i imaju super *site*. **www.vodice.org**

10 j.Lo

HI! I'm Heniffe Lope, and I love tacos and burittos. Službene stranice pop-dive sa stražnjicom na koju se može odložiti čaša. Ali to ste već sigurno znali... **www.jenifferlopez.com**

11 webmastering

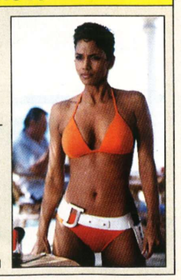
Genijalno zamišljen repozitorij kvalitetnih resursa za flash web stranice. Ima tu lupova, skripti, grafike... Svega pomalo za nadobudnog dizajnera. A nigdje pornografije. Hm, pa što onda radim ovdje? **www.neostream.com**

12 oštro

Autori ovih stranica su zli. Prema svima. I to nam je super. Pi7darije i 7ajebancija. Ili tako nekako. Uglavnom, posjetite *site*, malo prosurfajte i shvatit ćete bit. **www.somethingawful.com**

13 još filmova

Opsežna baza filmova koja pretendira da postane novi IMDB. Nažalost, daleko je još uvijek od toga, no svejedno, nudi sve dostupne informacije o novosnimljenim filmovima. **www.allmovie.com**



14 alfa-romeo

Naša (hmm, moja...) omiljena marka auteka dobiva nove modele, i to u vidu modernog coupea Sprint, a bome su i 156-ice pred još jednim revampom. Koka u maloj crnoj haljinici se plaća posebno. **www.alfa156.net**

15 weird al

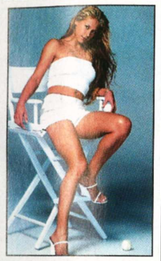
Ali ne Yankovic, nego Pacino. Ova hodajuća karizma i sa svojih 160 i nešto centimetara nam je totalni zakon među glumcima. I kad samo pasivno stoji u sceni - dominira. **www.users.bigpond.com/flameit/alpacino**

16 besplatna ljepota

Ako ste kojim slučajem čudak koji se voli šminkati da bi izgledao što ljepše ili ste, što je manje vjerojatno, žensko, brzo na ovu stranicu - dok se besplatni savjeti o uljepšavanju ne počnu naplaćivati. **www.free-beauty-tips.com**

17 tenis

Ova rečenica je zapravo samo još jedna izlika za prikazivanje atraktivnog i po mogućnosti što mlađeg ženskog tijela, a tenisačica Anna Kournikova dobro kotira u obje kategorije. **www.kournikova.com**

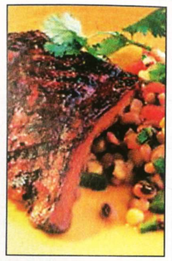


18 kylie

Eto, došao je i taj dan - prošli mjesec je Kylie postala multimilijunašica. S izdavačkom kućom EMI potpisala je ugovor za još malo pjevanja i mahanja guzom vrijedan 35 milijuna funti. Mljac! **www.zefrank.com**

19 klopa

Menu je izvrstan časopis za kulinarstvo i kulturu prehrane. A kako mi volimo biti kulturni, onda jako volimo i jesti. Provjerite što je trendy mandati ovog ljeta... **www.menu.hr**



20 zemlja-zrak

Internetske stranice posvećene predivnim fotografijama zračnih prometala. Imate čast uz ovaj tekst vidjeti najpopularniju sliku svih vremena na dotičnom. Malo nam smrdi na lažnjak. A vama? **www.airliners.net**

21 fotografija

Umjetničke fotografije su divna stvar. A još kad je umjetnost dobra izlika za slinjenje nad predivnim tetama, idealna kombinacija je postignuta. Teta Gabrijela je, naime, fotografkinja prve A-klase. **www.gabrielengon.it**

22 matrix

Premijera *Reloadeda* je bila prije točno 2 mjeseca. Ako vam je predugo čekati još nekoliko mjeseci, brzo na ovaj *site* i saznajte kad i gdje će se dogoditi idući veliki orgije-party u Zionu. **www.matrixcommunity.org**

23 drumba

Provjerite kakvu vrstu *drum 'n bassa* vole Slovenke i Slovenci. **www.place4bass.com**

24 bacardi

Elitna žestica organizira ludo DJ-natjecanje. Uključite se i osvojite bačvu *bacardija* kojim ćete se moći opijati idućih 15 godina. **www.bacardidj.co**

25 clubbing

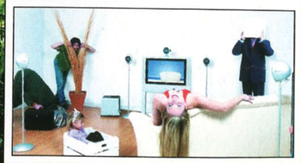
Tražite najlude mjesto za *clubbing* ovog ljeta? Ili samo volite plesati okruženi prekrasnim polugolim kokama? Ekipa MagicGroovesa spremila vam je superposlastice u obje kategorije, a upravo na današnji datum ugošćuju superstara Boba Sinclaira. **www.magicgrooves.net**

26 biljojedi

Zanima vas vegetarijanstvo? Ako je odgovor potvrdan, usmjerite Explorer na donju adresu. Saznat ćete sve što treba, uključujući i koji su domaći estradnjaci "na biljkama". **www.vegetarijanska-udruga.hr**

27 hi-fi

Ludi novi *stylish* hi-fi kućno kino kit dolazi nam iz Kefa. KHT 2005.2 obnovljena je serija njihovog proslavljenog 5.1 paketa i zvuči kako i izgleda - moćno! **www.kef.com/kht**



28 video

Streaming traileri najzanimljivijih novih filmova, računalnih igara, videospotovi... Kratki humoristični skečevi, istinite priče. Sve živo *streaming*. Idealna stvar za ubijanje viška ADSL megabajta. **www.ifilm.com**

29 top gear

Odličan recept za emisiju. Uzeti na testiranje auto vrijedan milijun kuna i onda mu vaditi dušu po različitim pistama i trkaćim stazama. Sve to lijepo snimiti i začiniti engleskim humorom. E pa, ovo je *site* upravo te emisije. **www.topgear.com**

30 gadovi

Site lude skupine Slavonaca, pravih gadova. Od sadržaja treba svakako istaknuti doživljaje i istinitu fotopriču zagrebačkog noćnog života - iz perspektive jedne čizme. Stvarno. **www.gadovi.tk**

31 sudari

Izvrsna referenca po pitanju sigurnosti automobila, industrijski nezavisna. Trenutačno u srednjoj klasi vodi *toyota avensis*. Može, kupujemo. **www.euroncap.com**

Zoran Žmirić
gandalf@boa.hr

U početku bijaše Word

[*multimedia log: uz čitanje preporučljivo slušati: Joan Osborne - One Of Us*]

Došao nam je Papa! Nemam pojma kakve je unutarnje reakcije kod Hrvata vulgaris izazvao njegov dolazak, no znam da su mene misli ponijele gotovo godinu dana unatrag. Blage veze nemam što to Papa ima Hrvatima reći o obitelji, temi koja je odabrana za ovu posjetu, a da to oni sami već ne znaju, no to ću ostaviti svakome od vas da kontemplira u sebi. Mene je više zaintrigirao jedan govor na koji me ovaj hepening podsjetio.

U diktafon govori, piše i razmišlja: ZORAN ŽMIRIĆ

Čovjek se zatvara u samog sebe, a zaboravlja druge. To je čovjek koji moć, vlast i uloge koristi za sebe, a sve to vodi prema narcizmu i konsumizmu. Zar u dobroj mjeri tome ne pridonosi Internet i računalo, gdje se družimo sa zamišljenim i izmišljenim svijetom, svijetom iza ekrana, stakla, gdje se čovjek zatvara u četiri zida, sam se igra, ne treba mu drugi niti druženje?"

Ovaj nevjerojatno nadahnjujući tekst dio je govora mons. Marina Barešića što ga je održao 15.08.2002. na blagdan Velike Gospe u Sinju. Nisam bio u Sinju, Velu Gospu praktički štujem utoliko što mi je država taj dan odredila kao slobodan pa se ne moram ustati u 7 ujutro i ići na posao. Besposličari vjerojatno neće shvatiti, no meni je to dovoljan razlog za slavlje, što ne znači da podcjenjujem tuđe duhovne aspiracije i stremljenja Bogu. Dapače, u crkvi nikad nećete čuti ništa loše, nitko vas neće nagovoriti na nekakav čin zbog kojeg biste se poslije kajali, no to ne znači da u istoj toj instituciji (kao i u svakoj drugoj, uostalom) nećete ponekad čuti i neku glupost, i to ako ne u samoj crkvi, a ono ćete je sigurno čuti od nekoga tko predstavlja tu instituciju. Problem koji je, po meni, Barešić svojim govorom stvorio ima težinu utoliko što je on tijekom govora ipak zastupao svoju tvrtku, a ne sebe osobno.

Kad sam dovoljno odrastao, i kad sam saznao da u mnogim religijama svijeta postoji odricanje od tjelesnih užitaka, mnogo jasnije mi je bilo zašto katolički svećenici ne zasnivaju obitelj. Celibat je, naime, najviša duhovna disciplina koju poznaje zapadni svijet (istočni duhovnjaci celibat nazivaju Brahmacharia i kao duhovna disciplina nije tako visoko rangirana kao na zapadu) i sve bi bilo uvjerljivo kad isto to svećenstvo ne bi prečesto u svojim propovijedima, govorima i poslanicama puku spominjalo po njima ključni problem moderne hrvatske države: natalitet.

Smiješno mi je slušati priče o modernoj državi od sloja ljudi koji je u svojim redovima krajnje deplasirao status žene pretvorivši je u crkvenjačko potrkalo, u skrbnicu za duh i tijelo posrnulih narkomana ili učiteljicu dječjih duhovnih pjesama. Još mi je smješnije slušati priče o natalitetu od ljudi koji su se odlučili na čin neosnivanja obitelji, no definitivno mi nije smiješno slušati litanije o štetnosti Interneta i računalnih igara od analfabeta toga područja. Štoviše, tužno je. Otkud uopće čovjeku ideja da pred desetcima tisuća ljudi ide govoriti o nečemu o čemu nema pojma? Meni nikad ne bi palo na pamet da na nekoj gejmerskoj konvenciji okupljenim gejmerima počnem govoriti o Svevišnjem Gospodinu Bogu, njegovoj inkarnativnoj avatarskoj ulozi u ljudskom obličju, ili o muško-ženskim aspektima Božanstva. Ne bi mi palo na pamet, mada o tim temama kao prosječan čovjek znam više negoli cijeli katolički kler o Internetu i računalima.

Možda pokojeg katoličkog crkvenjaka smeta što 12-godišnji ministrant nakon nedjeljne službe, skinuvši bijelu halju, ostaje u crnoj majici sa slikom rogatog mostruma, no *Diablo* je ipak samo igra, jednako kao i igre "skrivača" i "lovice", samo nešto sofisticiranija i prilagođenija dobu u kojem živimo. No, možda su crkveni pojedinci uistinu upućeni u *Internetsko zlo*? Možda oni i poznaju materiju pa s pravom govore o njoj kao o nečemu što truje ljudsku dušu? Samo se postavlja pitanje gdje su oni to znanje stekli, jer teško da se u Bibliji spominju Internet i *chat roomovi!?*

Polazim od pretpostavke da celibat nije lako kontrolirati, a Internet nudi nebrojene *chat roomove* koji su počesto okupljališta ljudi sklonih delikatnim temama. Želim reći, možda to pojedini svećenici jednostavno znaju iz prve ruke?

> **... tipkajući ovaj tekst, osjetio sam iz dubine sebe potrebu da se i ja jednom obratim narodu...**

Što ovoj priči mons. Marina Barešića na koncu ipak daje jedan vedriji ton? Saznanje da se, osim u dnevnom tisku, cijeli taj govor može pročitati i na Internetu, i to na službenim stranicama Hrvatske biskupske konferencije na adresi **http://www.hbk.hr/**. Ako je ikako fizički moguće samome sebi uskočiti u usta, ovaj je čovjek to definitivno učinio, a je li webmaster istog tog *sitea* u slobodno vrijeme surfer i gejmer i je li za svoj rad plaćen od Katoličke crkve, ili će mu Bog platiti, to znaju samo on i njegovi poslodavci.

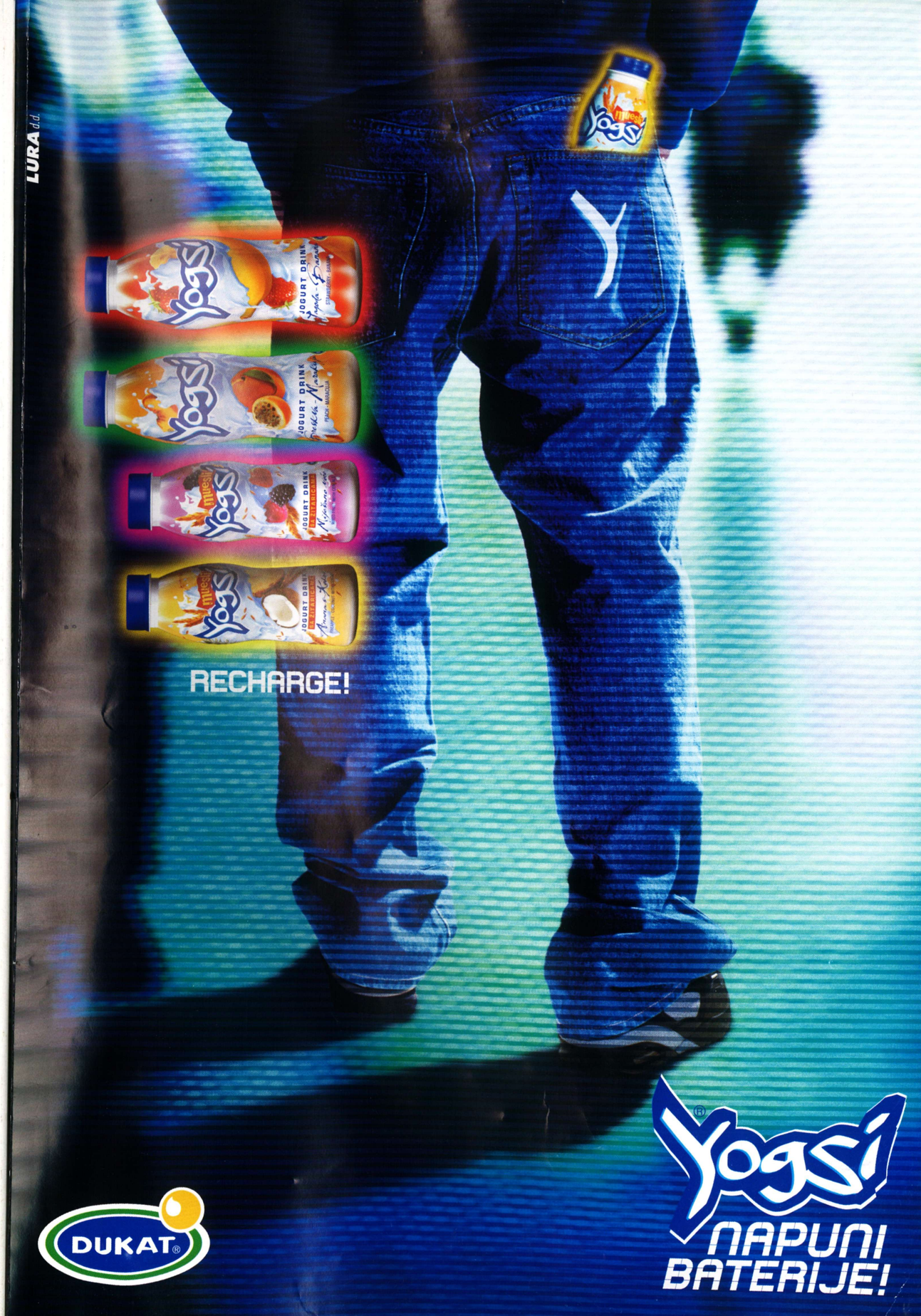
Nakon sprdačine sa spomenutim tekstom, moram se na kraju ipak uozbiljiti i primijetiti nešto sasvim drugo. Fascinantno je kako se u tom govoru nije dotaklo jednog dubljeg i svakako opasnijeg problema nego što je otuđenje pojedinca pred računalom, a nije da nam je ta tema nepoznata. Dapače, počesto slušamo o istoj, samo nažalost ne od onih od kojih bismo trebali, od **Crkve**, jer baš bi ona imala štošta reći o tome! Nažalost, Crkva o tome šuti, i priča o nečemu o čemu nema blagog pojma, mažući nam oči glupostima.

Dakle, moram ustvrditi kako između mene i mons. Barešića postoji na prvi pogled nevidljiva poveznica. Naime, i on i ja se volimo obratiti puku, mada nam porivi, vjerujem, nisu isti. Ja se ne trudim biti ničiji duhovni svjetionik, niti ikome želim implicirati ponašanje bilo koje vrste. Nekako držim da punoljetnoj osobi nema smisla nametati svjetonadzor (pod uvjetom da je ista mentalno zdrava) te da duhovni pastir nije ništa drugo nego pastir, bio on duhovni ili neke druge vrste, a samim tim nemam namjeru ljude stavljati u poziciju da se osjećaju ovcama, pa makar to bilo i u prenesenom značenju. No, tipkajući ovaj tekst, osjetio sam iz dubine sebe potrebu da se i ja jednom obratim narodu, ali ovaj put ne kao zajebant i dežurni pljuvač po svijetu u kojem živim, ne kao čovjek koji stoji na vjetrometini događaja i poput luđaka šapuće u diktafon ono što vi svako malo čitate, nego kao čovjek koji bi želio skrenuti pozornost na jednu sitnicu koja bi mogla biti zanimljiva onima koji vam osiguravaju egzistenciju, vašim roditeljima. Stoga, ako ovaj tekst kojim slučajem ikad dopre do nekog skrbnika obitelji, sa svog cyberoltara mu poručujem ono što je trebao netko od crkvenih glavešina:

Ako primijetite da vam dijete provodi previše vremena na Internetu, poduzmite radikalne korake. Uvijek postoji opasnost da vaše čedo na svemrežju naleti na nekog pedofila, takvi se često kriju ondje gdje se najmanje nadate! Možda čak i u svećeničkoj odori.

Pođite u miru.
Bogu hvala.

Gand disconected



Pošalji Web SMS

Do 465 besplatnih Web SMS poruka svaki mjesec!

SMS-ovci pokret! Imate priliku slati tekstualne poruke i Internetom! Postani VIPonline korisnik i šalji do **465 BESPLATNIH Web SMS poruka** mjesečno. Kako? Posjeti **www.vip.hr**, klikni na Web SMS i neka pisanje počne. Iznenadi svoje prijatelje!

www.vip.hr

Tako jednostavno

VIP online

VIP centri: **BJELOVAR,** Ivana Gundulića 10 · **ČAKOVEC,** Ulica kralja Tomislava 1 · **DUBROVNIK,** Frana Supila 5 · **KARLOVAC,** Gundulićeva 8 · **KOPRIVNICA,** Hrvatskih velikana 12 · **KRAPINA,** Magistratska 2 · **MAKARSKA,** Jadranska 1A · **OSIJEK,** Radićeva 40 · **POŽEGA,** Matice Hrvatske 16 · **PULA,** Obala 14 · **RIJEKA,** Riva 4b · **SISAK,** A. i S. Radića 17 · **SLAVONSKI BROD,** Petra Krešimira IV 36 · **SPLIT,** Marmontova 9; Lička 12 · **ŠIBENIK,** Poljana 5 · **UMAG,** Trgovačka 1a · **VARAŽDIN,** Pavlinska 5 · **ZADAR,** J.J. Strossmayera 1a · **ZAGREB,** Iblerov trg 3; Preradovićeva 8; Avenija Dubrovnik 15. Adresu Vama najbližeg VIP partnera možete saznati u Službi za korisnike na 091 77 00, faks: 091 77 09, na web adresi **www.vipnet.hr** ili upitom na e-mail adresu **customer.service@vipnet.hr**