MEGAPOSTERI Greyhawk TOEE i Fire Warrior

HACKER

KN, 1000 SIT, 220 DIN, 270 DEN

KORISNE OVISNOSTI

OSVOJI! 3x igru Hulk i... PRINTER HP DeskJet 5150

NAJAVA BROJA

MAX PAYNE 2

Još opakiji, još ljući, još smrtonosniji...

EKSKLUZIVNE RECENZIJE

JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY
REPUBLIC THE REVOLUTION
AQUANOX 2: REVELATION

Xbox PREPORUKA

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Biowareovo Xbox SF epsko roleplaying remek-djelo konačno je stiglo

TEMA BROJA

ECTS 2003

Izvještaj sa najvećeg europskog sajma igara

ISSUE 95 OCTOBER 2003
9 771330 712000 07
1000 SIT, 7,30 KN, 220 DIN, 270 DEN

Iznenađujuće dobre nagrade!

Iznenađenje! Pogledaj koje super nagrade očekuju sretne dobitnike u VIPonline nagradnoj igri. Ako želiš upasti u nagradni bubanj iz kojeg ćemo izvući 165 dobitnika, prijavi se za sudjelovanje u nagradnom surfanju i uživaj lutajući Internetom najmanje 10 sati do 30.09.2003.
Možda baš ti osvojiš prijenosno računalo **HP Omnibook XE 4100 s mobilnim telefonom Sony Ericsson T68i s kamerom** ili neku od nagrada: **multimedijalno računalo s printerom, 3 x Sony Ericsson T610 s kamerom, 10 x Sony Ericsson T68i s kamerom, 50 x 10 sati besplatnog surfanja** ili **100 x VIPonline majica.**

U skupljanju surferskih sati mogu sudjelovati korisnici **GO, MINI, START** i **MIDI** proizvoda. Pokreni se što prije i ne zaboravi se prijaviti na **www.vip.hr**!

Za sve dodatne informacije posjeti www.vip.hr ili nazovi Službu za korisnike 091 77 00.

www.vip.hr

Tako jednostavno

VIP centri: **BJELOVAR,** Ivana Gundulića 10 · **ČAKOVEC,** Ulica kralja Tomislava 1 · **DUBROVNIK,** Frana Supila 5 · **KARLOVAC,** Gundulićeva 8 · **KOPRIVNICA,** Hrvatske državnosti 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; Lučka 12 · **ŠIBENIK,** Poljana 5 · **UMAG,** Trgovačka 1a · **VARAŽDIN,** Pavlinska 5 · **ZADAR,** J.J. Strossmayera 1a · **ZAGREB,** Ibler ov 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**

VIP online

www.my-siemens.com

SIEMENS
mobile

Zahtijevajte poštovanje

Pokažite koliko ste čvrsti. M55 uglastog oblika s jedinstvenim dinamičnim svjetlom. Snaga razvoja je na vašoj strani.

M55*

Be inspired

* QuickPic kamera s ugrađenom bljeskalicom

Pozelenit ćete ako propustite!

Osvojite putovanje u Universal Studios Florida, ludu vožnju na Monster truck vozilima ili put u Irsku te se razveselite HULK Multimedia Studio CD-om i besplatnim HULK školskim priborom!

Ostanite prisebni, iskoristite šansu - dovoljno je da odjurite na www.hp.com/hr/hulk i prijavite se za put u Universal Studios Florida gdje vas čeka tjedan dana nezaboravnih doživljaja, poput jurnjave na HULK coasteru koji u dvije sekunde dostiže 70 km/h! Nije vam do putovanja? Osjetite zadovoljstvo gaženja automobila u kabini Monster truck vozila! No, ako ste miran tip koji se ne voli prepuštati adrenalinu, detaljno razgledavanje kulturnih i prirodnih znamenitosti Irske, "zelenog otoka", kao stvoreno je za vas! A uz kupnju pisača HP Deskjet 3650 ili 5150 odmah dobivate HULK Multimedia Studio CD - i ne zaboravite zatražiti svoj besplatan školski pribor kad se prijavljujete za jedno od putovanja!

HP DESKJET 3650
600 kn*

HP DESKJET 5150
748 kn*

HULK MARVEL UNIVERSAL

hp invent

Sve dodatne informacije o HULK nagradnom natječaju potražite na www.hp.com/hr/hulk

®2003 Hewlett-Packard Development Company,L.P. All rights reserved. Ponuda CD-a i školskog pribora vrijedi do isteka zaliha. Kupnja nije uvjet za ulazak u nagradni natječaj. U obzir dolaze prijave pristigle do 30.9.2003. Uneseni podaci preusmjeravaju se u Englesku i ondje obrađuju. Informacije i detalje o općim uvjetima potražite na www.hp.com/hr/hulk THE HULK movie: ©2003 Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. THE INCREDIBILE HULK and all related comic book characters: TM & ©2003 Marvel Characters, Inc. All rights reserved

*Cijena za krajnjeg korisnika. PDV nije uključen u cijenu.

POVRATAK U REALNOST

Evo nas, dragi naši čitatelji, nakon kraće ljetne pauze ponovno s vama. Odmoreni, osunčani i prepuni novih ideja krenuli smo u izradu novog broja koji upravo držite u rukama. Dakako, s krajem ljeta, i velika izdavačka mašinerija industrije igara počela se ponovno, svježe podmazana, užurbano pripremati za idućih nekoliko doista burnih mjeseci, koji će zahvaljujući nadolazećim *blockbuster* naslovima (*Half Life 2, Max Payne 2, HALO PC, Commandos 3)* ostati upamćeni kao najbitniji za svijet PC gejmanja u posljednjih nekoliko godina. Hordu nadolazećih hitova već ovaj mjesec predvodi cijeli niz intrigantnih projekata na čelu sa *Star Wars* dvojcem *Jedi Academy* i *Knights of the Old Republic* (Xbox), za koje smo uspjeli u opširnim ovomjesečnim recenzijama pronaći samo riječi hvale. Neke pak od dulji niz godina pripremanih igara koje smo nestrpljivo iščekivali ovaj mjesec pokazale su se popriličnim promašajima, ostavivši naše recenzente, najblaže rečeno, potpuno ravnodušnima. No, ostavimo li njih po strani, idućih nekoliko mjeseci očekuju nas prave gejmerske poslastice. Kao dobar pokazatelj na što će nam po pitanju kvalitete i kvantitete igara sličiti jesen koja je pred nama, poslužio je ovogodišnji ECTS koji je, čini se, nakon godina problema konačno pronašao pravi put i počeo se zanimljivostima i posjećenošću znatno izdizati od prosjeka. Dakako, i ove vam godine donosimo opširan report svih tih događanja potkraj kolovoza u Londonu te se osvrćemo na po našem mišljenju najupečatljivije naslove ondje predstavljene. Ako se niste previše istrošili tijekom ljetnih mjeseci, iskreno vam savjetujemo da sve do zadnjeg novčića uložite u nadogradnju svoje kućne kante za gejmanje jer izvrsne igre koje nam stižu idući mjesec bez problema će za doručak pojesti i najaču PC-zvjer. Do čitanja idući mjesec, kad ćemo vas zatrpati ekskluzivnim recenzijama velikih hitova!

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

Ove je godine osjetno povećana posjećenost ECTS sajma

NE PROPUSTI U OVOM BROJU

PRVI POGLED: Battlefield Vietnam
str. 22 Vrhunska multiplayer akcija seli u duboku džunglu

IGRA BROJA: Jedi Academy
str. 46 Akcijski Star Wars spektakl

RECENZIJA: Runaway: Road Adventure
str. 66 Superzabavna klasična *point n'click* avantura

HACKER ekipa

DAMIR ĐUROVIĆ
urednik

DAMIR RADEŠIĆ
novinar

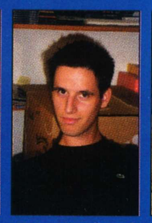
TIBOR HITRI
novinar

KRISTINA JEREN
novinar

KREŠIMIR JOZIĆ
novinar

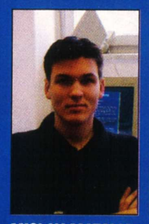
BERISLAV JOZIĆ
novinar

KREŠIMIR LAUŠ
novinar



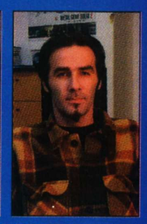
IVAN KOVAČEVIĆ
novinar

GORAN MARAVIĆ
hardver



MISLAV MATAIJA
novinar

PATRIK PENCINGER
hardver



MARIN PERIC
grafički urednik

STIPE PERKOVIĆ
DTP

IVAN POLOJAC
novinar

GORAN RAČIĆ
novinar

DAMIR RUKAVINA
novinar

RAJKO TRKULJA
novinar

ZORAN ŽMIRIĆ
novinar

sadržaj #95

Hacker broj 95 | issue 95 | **časopis za PC-igre** | pc gaming magazine | **listopad 2003.** | october 2003

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
Sanja Vernić
marketing, tel. 01/ 6161925
Ivanka Filipović
promocija, tel. 01/ 6103024
Odranska bb, 10 000 Zagreb
TEL +385 (0)1 363 66 85
e-mail marketing@janus.hr

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

EPH PREDSJEDNIK UPRAVE
Ninoslav Pavić

DIREKTORI
Cristoph Rohner, Uroš Šoškić

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

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

europa press HOLDING

NAJAVA BROJA

MAX PAYNE 2

Igra koja će velemajstorski proždrjeti vašu najnoviju grafičku karticu

str.26

TEMA BROJA

ECTS 2003

Izvještaj s najvećeg europskog sajma interaktivne zabave

str.38

HARDWARE TEMA

TV KARTICE

Invazija televizije na PC

PROČITAJ:

- **Sve o Internet televiziji**
  Pretvorite svoje računalo u efikasan i raznovrstan TV prijemnik
- **Što odabrati iz velike ponude?** str.86

RUBRIKE

8 PC Info
14 Xbox Info
16 Tech Info
18 Aktualno - Procesori: iduća generacija
21 Mikroskop
76 HackChat - Pisma čitatelja
78 HackChat - SOS
80 HackChat - Bez panike
82 MobiReport
96 Internet kalendar
98 Kolumna by Zoran Žmirić

PRVI POGLED

22 Battlefield Vietnam
24 Paraworld

NAJAVA BROJA

26 Max Payne 2

NAJAVE

30 Dungeon Siege: Heroes of Aranna
32 FIFA 2004
34 Civilization: Conquest

ZAVRŠNICA

36 Rome Total War
36 Medal of Honor: Breaktrough
36 Call of Duty
37 Sims 2

RECENZIJE

46 Jedi Knight 3: Jedy Academy
50 Aquanox 2: Revelations
53 Europa Universalis Crown of the North
54 Republic: The Revolution
58 Lionheart: Legacy of the Crusader
61 Age of Wonders 2: Shadow Magic
62 Tony Hawk's Pro Skater 4
64 Heaven and Hell: Live and Let Die
66 Runaway: A Road Adventure
68 Neighbours from Hell
70 BLITZ recenzije

Xbox RECENZIJE

72 Star Wars: Knights of the Old Republic

HARDWARE

HARDWARE MJESECA

85 Microsoft Bluetooth Desktop

HARDWARE TEMA

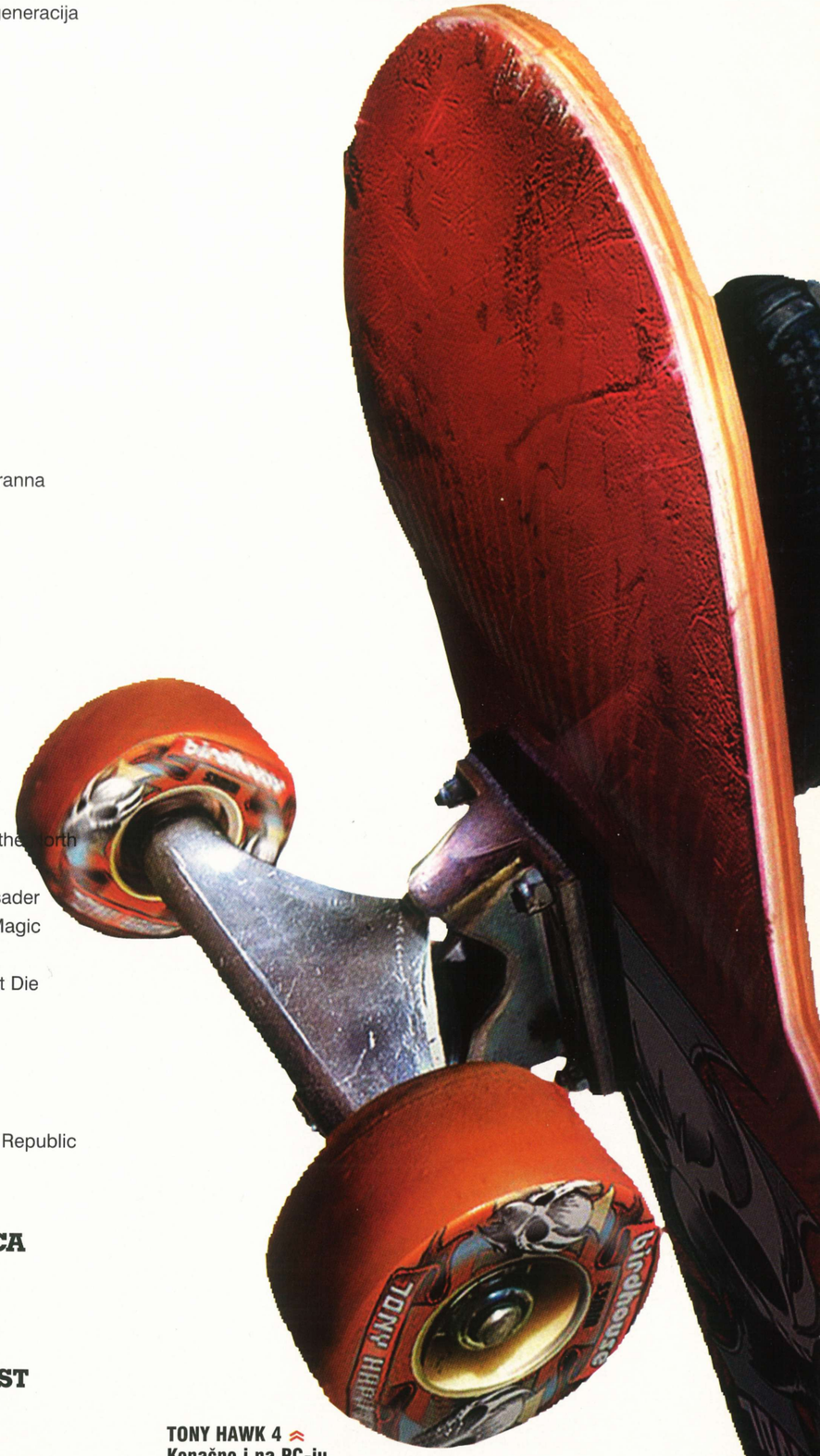
86 TV kartice

HARDWARE MINITEST

92 Gamepadi

HARDWARE RECENZIJE

94



TONY HAWK 4
Konačno i na PC-ju.
Vrijeme je za *grindanjeheheheee*

IZRAVAN PRIJENOS

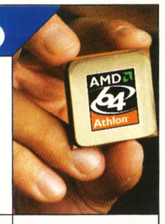
PCinfo

JOINT OPERATIONS
Novi Novalogicov multiplayer
str. 10

Xboxinfo

GTA
Sony je izgubio ekskluzivu
str. 15

TECHinfo



ATHLON 64
Uskoro u prodaji
str. 17

DOBRO PROTRESTI PRIJE UPORABE

Half-Life 2 samo što se nije pojavio, *Doom 3* pak debelo kasni, izlazak *Deus Exa* non-stop skače naprijed-natrag, veliki izdavači najavljuju sve veće ulaganje u nove ambiciozne projekte... to su samo neke od vijesti koje su potkraj ljeta počele tresti industriju igara. Kako god bilo, pred nama je jedno od najzanimljivijih razdoblja u svijetu videoigara, naime očekuju nas najave revolucionarnih naslova, povratak cijelog niza legendardnih igara u obliku različitih *remakeova* i još štošta drugo.

Izravno za vas prenosi: DAMIR ĐUROVIĆ

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

JEDAN SASVIM NOVI I ORIGINALNI MOH!

Konačno nije riječ o kampanji nego o posve novom *MOH-u* koji će se ovaj put odvijati na pacifičkom bojištu, i to na poznatim lokacijama kao što su Guadalcanal, Papua i Makin atol. Stoga je za očekivati da će se većina igre odvijati na otvorenom, i to uz upotrebu posve novog enginea, napisanog upravo za *Pacific Assault*. No, ono po čemu će se izdvajati od konkurencije neće biti samo čiste vizualije nego i Havoc fizika, koja će rezultirati takvim divotama kao što su povijanje trave kroz koju prođete, raspršivanje drvene građe nakon udara granate, realistični *ragdoll*, realistična tekuća voda koja će čak nositi objekte niz svoj tok itd., itd. A te nevjerojatne stvari bit će još bolje ako znamo da *PA* sadrži sasvim inteligentno igranje u taktičkim odredima, što znači da će se i Amerikanci i Japanci pokrivati, šuljati, bacati granate, a ako npr. ubijete zapovjednika japanskog odreda, demoralizirani vojnici će se baciti u *banzai* mod, tj. isukat će bajunete i sumanuto nasrtati na vas. Tu su i tzv. "dinamičke skripte", podrška za napredni 3D zvuk, a mi na kraju ovog malog *updatea* možemo samo reći da drhtimo od strahopoštovanja!

TRAINZ RAILORAD SIMULATOR 2004

POVRATAK U DJETINJSTVO

Tko bi mogao odoljeti igri s vlakovima, samo što ovdje, naravno, nije riječ o električnom setu nego o računalnoj simulaciji? Današnja djeca više neće slagati kompozicije plastičnih vlakova s električnim pogonom na podu dnevne sobe. Umjesto toga sjest će za računalo i uroniti u svijet prekrasnih krajolika i netaknute prirode spočetka stoljeća i njima juriti u parnim lokomotivama 'nevjerojatnim' brzinama koje su dostizale čak i 30 km/h. Kad im to dosadi, slobodno će se moći prebaciti u moderne supersnažne lokomotive koje su u stanju vući stotine tona tereta ili juriti golemim brzinama kroz tračni sustav Japana. Ako su iznimno maštoviti, mogu i samo kreirati svoj krajolik.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

HALO PC

Dok listate ovaj broj Hackera, PC *remake* igre zahvaljujući kojoj se Xbox prodao u milijunima primjeraka diljem svijeta, naravno HALOa, upravo je dovršen i čim se završi s umnažanjem kreće se u njegovu distribuciju. Stoga vam već sada možemo obećati da vas u idućem broju očekuje opširna recenzija tog u PC-krugovima doista dugo iščekivanog naslova.

NOVI COMMAND& CONQUER

Iako EA na svojem velikom medijskom prezentacijskom događanju nije najavio svoj idući naslov u *C&C* serijalu, pouzdani izvori uvjeravaju nas kako je on doista u razvoju i da ćemo do kraja godine definitivno znati sve o njemu. Naime, čeka se početak prodaje *Zero Houra*, expansiona za *C&C: Generalse*, prije negoli se počne pričati o novome izdanku najpopularnijeg RTS serija svih vremena.

BUDUĆNOST HEROESA

Najznamenitiji fantazijski strategijski serijal na poteze *Heroes Of Might&Magic* zahvaljujući ustrajnosti Ubi Softa ipak neće biti zagašen. Nakon što su kupili sva licencna prava za nj, najavili su kako definitivno misle dovršiti i peti nastavak, no pitanje je kad će to biti, s obzirom na trenutačno potpunu iskorištenost svih razvojnih kapaciteta te izdavačke kuće.

DOOM 3 LAGANO KLIZNUO

Dragi naši čitatelji, imamo jednu žalosnu vijest, a to je da nam željno iščekivani žderač grafičkoga hardvera, *Doom 3*, ipak neće stići ove godine. Službeno je potvrđeno da bi se igra trebala pojaviti do idućeg proljeća, no gotovo da bismo se smjeli kladiti da se to ipak neće do tada dogoditi.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

01. HALF-LIFE 2

02. DEUS EX INVISIBLE WAR

03. HOMEWORLD 2

04. COMMANDOS 3

05. HALO PC

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

I VIVENDI PONOVNO UDARA

Bio je na prodaju, pa nije bio na prodaju, pa je onda opet bio, pa je bilo desetke zainteresiranih, pa opet više nije na prodaju. Tako otprilike zvuči gotovo nevjerojatna priča o rasprodaji imovine Vivendi Entertainment divizije koja u svojim redovima drži i velike razvojne studije poput Blizzarda i Sierre. Najnovija vijest kaže da Vivendi ipak prodaje sve svoje filmske podružnice, ali da još jedno kraće razdoblje (godinu-dvije) namjerava ostati vlasnik divizije posvećene izdavanju videoigara.

FALLOUT NEMINOVAN

Glasine o *Falloutu 3* koje se već duže vrijeme vrte po različitim gejmerskim medijima sada su se definitivno materijalizirale u projekt na kojem se gotovo već pola godine radi u Black Isleu. Izgleda kao *Fallout*, ima atmosferu kao *Fallout*, koristi *Falloutov* SPECIAL RPG sustav i mirši na *Fallout*... pa vi pogađajte na čemu oni to zapravo rade.

POLU-IZLAZAK

Igra koja bi trebala stići još ove godine i u koju svi polažu nade, *Half-Life 2*, prema nekim izvorima mogla bi kasniti čak mjesec-dva. Kako se pokazalo, tu je vijest proširio Vivendi kao izdavač igre, dok Valve, kao odgovorni tvorac, čvrsto stoji iza toga da će se igra pojaviti u prodaji točno na obećani datum, 30. rujna. Nažalost, dosad su u takvim situacijama obično izdavači imali zadnju riječ, no nadajmo se da ovaj put neće biti tako i da ćete već u idućem broju moći čitati megarecenziju tog FPS savršenstva.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

JOINT OPERATIONS

NOVALOGIC KREĆE U DŽUNGLU

Poznat po izvrsnim vojnim simulacijama, Novalogic se odlučio okušati ponovno u onome u čemu je najbolji. U njihovoj novoj igri zaplet se vrti oko fiktivnog sukoba muslimanskih separatista i američkih specijalnih snaga u trenutku kad se američke specijalne snage doista i nalaze na Filipinima. Ako se taj sukob rasplamsa, Novalogic će imati još jedan uspješan naslov, bez obzira na kvalitetu. Izvrstan grafički engine BHD-a uvelike će biti obogaćen da bi se što realnije odsimulirao krajolik tropske prašume, a potpuno nov će biti sustav rasvjete koji će vrlo impresivno propuštati sunce kroz krošnje drveća i smetati vam pri ciljanju. Cijeli set oružja će biti prilično sličan kao i u BHD-u, a glavna aktrakcija ove igre je zapravo složeni *multiplayer* s brojnim i prekrasnim kartama.

CASTLE STRIKE

PRVO GA IZGRADIŠ, PA GA ONDA RAZRUŠIŠ

Ako vas pali "malerija" i masonerija, onda će vas sigurno zapaliti i *Castle Strike* u kojem ćete u potpunom 3D okruženju graditi svoje vlastite, kule, dvorce, zamkove. Nadgledajući svaki stupanj izrade, bit ćete u stanju određivati svaki djelić svog novog ponosa, a kad ga konačno izgradite, prava igra tek počinje. Naime, u tri kampanje (Nijemci, Englezi, Francuzi) uništavat ćete te iste građevine, i to uz pomoć 18 tipova jedinica po strani, a posebno se ističu najrazličitije aparuture za opsadu poput ljestava, katapulata itd. Naravno, tu je i sva sila tipičnih RTS jedinica poput konjanika, kopljanika, vitezova, strijelaca itd., za koje vjerujemo da će ispuniti svoju odgovarajuću strategijsku ulogu.

WHITE

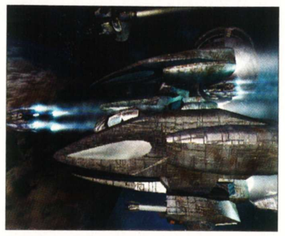
- **Prijenosne memorije** – USB memorijski *stickovi* i slične stvarčice znatno će vam olakšati prijenos podataka bilo da je riječ o upravo završenoj prezentaciji za posao ili gomili friško skinutih MP3-ca
- **ATI** – Ova kanadska grafička tvrtka i dalje užurbano gura naprijed, zagrizajući sve više u nVidijin dio tržišta
- **Povratak legendi** – Oživljavanja i *remakeovi* nekih od najvećih gejming legendi definitivno će obilježiti 2003. - prvo nam se neuspješno vratila Lara, a nedavno i Princ od Perzije

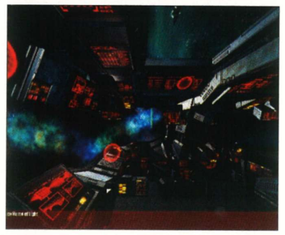
KAKO SU OVOGA MJESECA PROŠLI...

- **Eidos Interactive** – Nakon nezadovoljstva kvalitetom *Tomb Raidera*, sva licencna prava su oduzeta njegovim originalnim tvorcima iz Corea i ustupljena surovom Crystal Dynamicsu. Pitamo se, pitamo na što li će tek idući *Tomb Raider* sličiti?
- **Hardverski zahtjevi** – U iduća tri mjeseca, kad se pojavi gomila novih grafički vrlo atraktivnih igara, hardverski zahtjevi postat će ponovno velik problem značajnom broju igrača
- **Vremenski uvjeti** – Bliži se ono doba godine kad je definitivno ugodnije sjediti doma zavaljen udobno u omiljenu fotelju, vrteći neku od najnovijih superatraktivnih igara, negoli tumarati hladnim i kišnim ulicama

BLACK

X2: THE TREATH





GRAFIKA BOLI GLAVA!

Prvi *X* nije bio igra za svakoga; ta "elitoidna" svemirska simulacija u sebi je sadržavala sve aspekte pravog *space sima*, ali zbog svoje složenosti i malo prevelikog naglaska na trgovanju odbila je dobar dio potencijalnih igrača. Baš će zato nastavak poraditi na tim elementima i omogućiti nam da se kroz svemir X-a probijamo i snagom lasera, a ne samo umijećem trgovanja. Povećana prisutnost borbe bit će opravdana tzv. *bulletin board systemom* pomoću kojega ćemo na nekim većim bazama slobodno izabirati najrazličitije misije i napredovati kako nas je volja. Razumljivo, u igri će biti i znatno veća količina naoružanja i brodova, a super je što ćemo se konačno provozati i u moćnim krstaricama te zasjesti u sjedala njihovih moćnih *turreta*. No, svakako najveća novina je nevjerojatna grafika koja koristi sve DX 8 rutine, poput naprednog *shadinga*, *bump mappinga*, *pixel shadera* i slično, a mi vas samo upućujemo da pogledate ove slike!!! Brrrrr, igra je daleko uznapredovala od posljednje *alpha* inačice koju smo imali priliku vidjeti.

ULTIMA X: ODYSEE

ZLO KOPILE NEKAD SLAVNOG RPG SERIJALA

Iako je pravi tvorac i glavni dizajner legendarnog *Ultima* serijala odavno napustio Electronic Arts, za novcem pohlepni glavonje te izdavačke megakorporacije odlučili su samostalno izroditi njegovo zlo kopile stvorivši čudan akcijsko-*roleplayerski* MMORPG hibrid koji baš i nema previše sličnosti s Garriotovom originalnom idejom. Ipak, odlučan u svojoj nakani da s ovim *Ultima* projektom uspije (prisjetite se samo gašenja razvoja *Ultima Onlinea 2*), EA je spreman utrošiti vrlo veliki budžet, a začudo zalomilo mu se i niz intrigantnih i inovativnih ideja koje bi među MMORPG igračima (kojih je na našim prostorima, nažalost, još uvijek mizerno malo) mogle ipak izazvati prilično zanimanje. Kako će sve to skupa završiti, zasad ne želimo nagađati. No, *Ultima* bez Garriota je kao Horned Reaper bez rogova.

WARS&WARRIORS: JOAN OF ARC

POUBIJAJTE ENGLEZE U NAJBOLJEM FRANCUSKOM STILU

Zamišljen kao prvi *Wars&Warriors* u nizu, *Joan Of Arc* trebao bi biti pomalo netipičan akcijski RTS koji po nekim svojim obilježjima podsjeća na slične naslove s konzola. Naime, glavni lik kojim ćete zapovijedati bit će Ivana Orleanska, koja će oko sebe prikupljati druge specijalne likove, ali i nešto slabije topovsko meso, no prvenstvo će ipak imati ona. Tako ćete, gledajući je iz trećega lica, s Ivanom izvoditi cijelu hrpu mačevalačkih poteza od kojih se posebno ističu *comboi*, što znači da će *Joan Of Arc* obilovati arkadnim elementima. Također, osnovni način napredovanja bit će pojačavanje osobina primarnih likova i pronalažanje jačeg oružja. A za malo dubine pobrinut će se opsade zamkova, gdje ćete upotrebljavati i ratne strojeve poput *battering ramova, trebbucheta, catapulta* i slično, pa tu očekujemo i nešto složeniju taktiku. Sve će to biti tjerano vrlo dopadljivim engineom koji će kreirati čak devet različitih "svjetova", i to prilično detaljno, a kažu i da bi izvođenje trebalo biti vrlo glatko. Zanimljivo.

PCinfo

SPLINTER CELL 2

Još jedan nastavak vrlo cijenjene i razvikane igre tijekom ljeta je otklizao datumom izlaska u iduću godinu, pa tako, nažalost, u novim avanturama Sama Fishera nećemo moći uživati još neko vrijeme. Pogađate, riječ je o *Splinter Cellu 2*.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

2003. - GODINA PC-IGRANJA

Prema izjavama brojnih stručnih analitičara industrije igara, godina 2003. će ostati upamćena kao jedna od najačih kad je riječ o količini i kvaliteti izdanih PC-igara. Već dosad se pojavilo niz fantastičnih, prvoklasnih naslova, a do kraja godine nas očekuje još desetak *blockbuster* naslova koji će svojim izdavačkim kućama namaknuti stotine milijuna dolara.

TREASON OF ISENGARD UGAŠEN

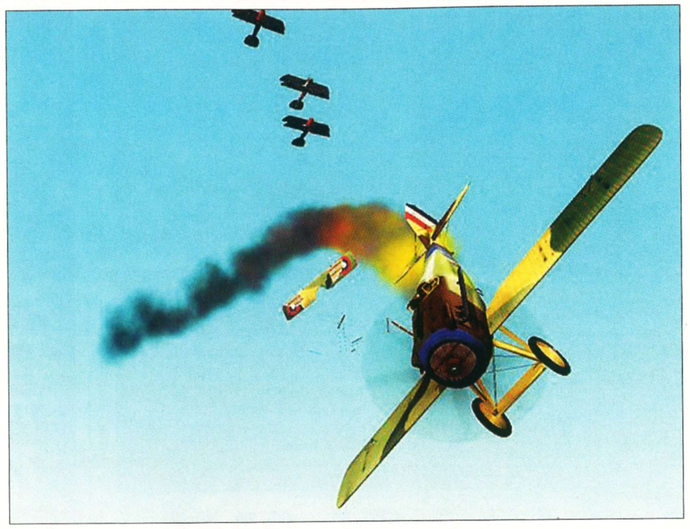
Novi Vivendijev *Lord Of The Rings* naslov iznenada je potpuno neočekivano ugašen. Igra koja se krila pod nazivom *Treason Of Isengard* tako, nažalost, nikad neće ugledati svijetlo dana, a kao razlozi se navode nezadovoljavanje vrlo visokih kriterija za jednu igru posvećnu prekrasnom tolkienovskom *Middle Earthu*.

GOLDENLAND DOVRŠEN

Primamljivi i vrlo šaroliki *roleplaying* ruske kreacije *Goledenland* prije nekoliko tjedana je dovršen i pušten u distribuciju diljem država bivšega Sovjetskog Saveza. Trenutačno se pripremaju lokalizacije, a datum internacionalne premijere igre bit će vrlo skoro poznat.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

KNIGHTS OVER EUROPE



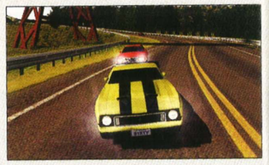
ZA CRVENE BARUNE U DUŠI

Najavljena je još jedna od prilično rijetkih simulacija koja će se baviti sporim, krhkim, jednostavnim, ali i vrlo zabavnim zrakoplovima Prvoga svjetskog rata.Vrijeme kad se samo plava krv mogla vinuti iznad glava običnog puka u rovovima bit će doista vrlo vjerno dočarano. Developeri se zaklinju na povijesnu autentičnost svih događaja, zrakopolova i aktera pri izradi ovog naslova. Postojat će dva načina igranja, povijesni i realni. U prvome dinamička kampanja neće biti toliko slobodna u svojoj dinamici jer će biti žestoko ograničena autentičnim povijesnim zbivanjima, ali u drugome, realističnom načinu igranja, dinamični engine doći će do punog izražaja te će završetak kampanje, a možda i rata, dosta ovisiti o vama i vašoj eskadrili zrakoplova. Igra bi trebala biti u prodaju sredinom iduće godine.

FORD RACING 2

POVIJEST FORDOVIH TRKAČA

Renomirani proizvođač automobila ima doista impresivnu povijest i ima što pokazati. Dakako, govorimo o brzim i snažnim automobilima – idealnim za poginuti ili si napumpati adrenalin do granice svijesti. Empire Interactive odlučio nam je pokazati tu bogatu autopovijest na zabavan način, ludim utrkivanjem na tragu *Need For Speed* serijala s mnoštvom cestovnih pravila utrke popust *chickena*, osvajanja automobila gubitnika i demonstriranja vozačkih sposobnosti. Ukratko, arkadna vozačka igra u kojoj vam nikad neće ponestati benzina niti ćete razbiti svoj automobil.



OBSIDIAN ENTERTAINMENT

RPG VETERANI KONAČNO NA SVOJEM

Sve derutniji brod pred potopom zvan Interplay napustilo je i niz poznatih imena njegove RPG divizije Black Isle. Naime, njezin dosadašnji manager Feargus Uruqhuart i vrhunski dizajner Chris Avellone u društvu još nekolicine RPG vetrana osnovali su svoj razvojni studio pod nazivom Obsidian Entertaiment. Već imaju potpisan ugovor s BioWareom o budućoj suradnji, a do kraja godine čak namjeravaju razotkriti i osnovne informacije o prvom naslovu na kojem rade, naravno riječ je o *roleplaying* projektu.

CELTIC KINGS: THE PUNIC WARS

HANNIBAL ANTE PORTAS!

Držeći se provjerene formule uspjeha, *Punic Wars* će nam ovaj put objasniti kako su se klali Rimljani i Kartažani, i to u dvije velike kampanje od kojih u prvoj vodite Hanibala kroz njegov čuven pohod na Alpe, dok u drugoj kao rimski general morate pokoriti tada poznati svijet. Igrati se može u *adventure* ili strategijskom modu, a to znači da u potonjem imate znatno veću kontrolu nad *mikromanagementom* svakog zamislivog detalja. Tu je i nekoliko novih karti, od kojih se posebno ističe ona pustinjska, a i sami engine je pretrpio neke optimizacije poput napredne automatike (automatsko obavljanje inače zamornih radnji) koji će igru učiniti još boljom nego što je bila. Super!

SILENT STORM

COMMANDOS? KAKAV COMMANDOS...

Ovaj dosad slabo poznat naslov mogao bi biti pravi hit! Smješten u Drugi svjetski rat, *Silent Storm* će biti taktički RTS u stilu samog *Commandosa*, ali uz nešto veću dozu slobode odigravanja misija. To bi značilo da *stealth* nije imperativ, pa ako vam je draže, nitko vam ne brani da uništite sve pred sobom, ali uz prethodni odabir odgovarajućih komandosa od kojih u svakome trenutku možete voditi najviše petoricu. Također, očekuje se i ultrarealna fizika za pravilno izračunavanje putanje metka i efekata eksplozije, a moramo napomenuti i da su svi objekti u igri interaktivni, tj. uništivi! A sve će biti u predivnoj 3D grafici, stoga...

TKO JE TKO U 5 POTEZA

Ron Gilbert

STAROST: oko 40
PREBIVALIŠTE: tajanstveno zdanje skriveno negdje u SAD-u
ZANIMANJE: programer, dizajner, producent, otac *Monkey Islanda*, *Day Of The Tentaclea* i *Total Annihilationa*

1. Po čemu ga pamtimo

Znače li vam išta nezaboravne igre kao što su *Day Of The Tentacle, Monkey Island, Indiana Jones And The Fate Of Atlantis, Sam&Max*, tada ste se vjerojatno iste sekudne prisjetili imena Rona Gilberta koje se uvijek vrtilo u *creditsima* tih te niz drugih proslavljenjih Lucasovih avantura.

2. Otac Lucas Artsovog koncepta avantura

Ron je zapravo jedna od prvih osoba koja je svijet za mnoge pomalo napornih tekstualnih avantura s *phraserom* pretvorila u nešto masama mnogo privlačnije i konceptualno daleko čišće. Naime, on je otac Lucas Artsovog SCUMM skripting programskog sustava koji je omogućio stvaranje cijelog niza legendarnih avanturističnih naslova potkraj 80-ih i početkom 90-ih, u zlatno doba tog žanra.

3. Humongous Entertainment

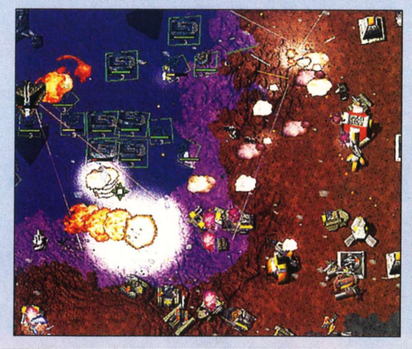
Nakon osam godina rada u Lucas Artsu, Gilbert se, bez obzira na golem uspjeh svojih naslova, bio već pomalo zasitio svega pa je s nekolicinom bliskih prijatelja pokrenuo Humongous Entertainment studio, koji se bavio razvojem igara namijenjenih nešto mlađoj populaciji. No, ni tada se nije smirio, nakon vrlo kratkog vremena, prodao je tvrtku tadašnjem GT Interactiveu i po drugi se put upustio u stvaranje novog *hardcore* razvojnog tima, Cavedog Entertainmenta.

4. Uspjeh Total Annihiliationa

Total Annihilation, igra koju mnogi smatraju prvim poštenim 3D RTS-om, prošao je kao jedan od najzapaženijih i najnagrađivanijih naslova svoga vremena. I pokazao kako Gilbert itekako zna stvarati igre koje nisu nužno ukalupljenje u avanturistični žanr. No, nažalost, Ron se ubrzo ponovno zasitio industrije igara i niza za to vrijeme novih pojava unutar nje (pohlepe za novcem, konzumerizmom itd.) te ni Cavedog nije dugo poživio prije negoli je ugašen.

5. Povratak Rona?

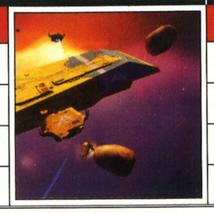
Nažalost, Gilbert trenutačno nema nikakvih konkretnih planova da se vrati onome što je radio najbolje, razvoju vrhunskih, iznimno komičnih avanturističnih naslova. Njegova posljednja izjava samo je potkrijepila tu činjenicu, naime istaknuo je kako nije odustao od gejming industrije, no da se ponovno namjerava posvetiti njenom segmentu namijenjenom mlađoj poulaciji. Ipak, ostaje nam nadati se da će ga jednog dana prostrijeliti inspiracija te da će se ponovno vratiti u velikom svjetlu.



Monkey Island, Day of the Tentacle, Total Annihilation, sve redom veliki naslovi totalnoga hitmakera Rona Gilberta

PREGLED
NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA U IDUĆIH 3 MJESECA

	LISTOPAD	STUDENI	PROSINAC
01.	Homeworld	Call Of Duty	Deus Ex Invisible War
02.	Half-Life 2	Armed&Dangerous	XIII
03.	Commandos 3	Thief 3	Fifa 2004
04.	HALO PC	Lords of Everquest	Combat Flight Simulator 3
05.	Fifa 2004	Medal of Honor: Pacific Assault	Full Throttle 2



Piše: Damir Đurović

Xboxinfo

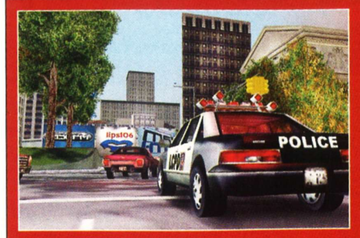
VIJESTI, KAŠNJENJA, GLASINE

VELIKE NOVOSTI IZ Xbox TABORA

Kraj kolovoza te veliki londonski ECTS koji ga je, klasično, obilježio donijeli su niz velikih novosti u svijet Xboxa. Prije svega, Microsoft je objavio službene i prilično precizne datume izlazaka naslova koje oni drže pod izdavačkom palicom za idućih devet mjeseci. Problem je što je na kalendaru redmondskog diva došlo do ozbiljnih promjena u terminima izdavanja nekih za Xbox iznimno važnih projekata. Tako je, primjerice, *Halo 2* odgođen za dva mjeseca pa izlazi tek u travnju, za kada je pomaknut i akcijski ninja spektakl *Ninja Gaiden*. Očekivano zakašnjeli *Fable* je pak

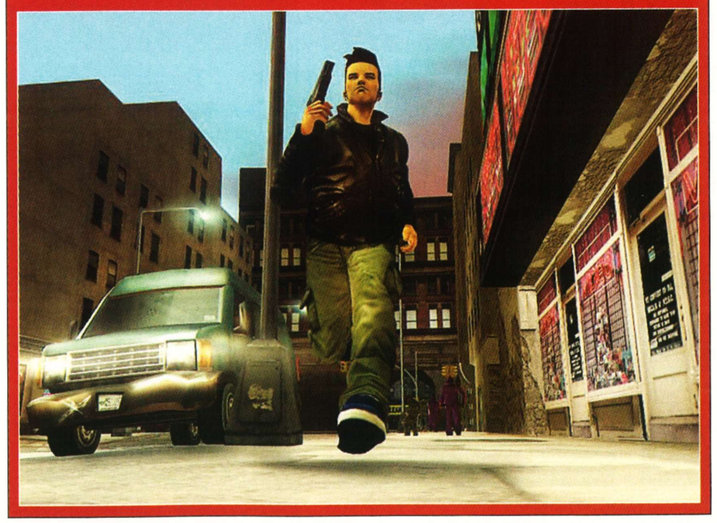
ambiciozno potvrđen za proljeće, no naša osobna procjena je kako to ipak neće biti prije jeseni. Dobre vijesti su pak da nam Microsoft na ovogodišnjem X03, europskom ekskluzivnom prezentacijskom događaju za novinare, priprema niz velikih iznenađenja, o kojima ćete nešto više moći pročitati u idućem broju Hackera. Također, planirano je i niz preinaka i nadogradnji Xbox Live servisa, a najavljeno je i širenje po europskim zemljama u kojima još uvijek nije službeno podržan. A u posljednji čas pristigla vijest, koja nas je posebno zainteresirala, je da Microsoft već dulje vrijeme u tajnosti radi na vrhunskom nogometnom naslovu za koji je okupio iznimno sposoban razvojni tim te kako bi se o svemu tome nešto više moglo znati najkasnije do kraja jeseni.

GTA3 I VICE CITY



ISTEKLA SONYJEVA EKSKLUZIVA

Potvrđeno je! GTA 3 konačno dolazi na Xbox, i to u dvostrukom izdanju koje će sadržavati originalni GTA 3 i mission disk *Vice City*. Razlozi zbog kojih te igre nismo mogli prije zaigrati na našoj konzoli su čisto marketiški - Sony je pod svaku cijenu htio zadržati eksluzivu i omogućiti da se spomenuti naslovi vrte samo na njegovoj PS2 konzoli. Čak se priča da su platili Rockstar Gamesu da ne izda igre na Xboxu, no kako se čini, taj ugovor ističe krajem godine. U svakom slučaju, važno je samo da *GTA* stiže, i to po svemu sudeći u unapređenijem izdanju. Ipak, optimizacije se neće ticati *level designa* i nekih osnovnih načela igre, nego će biti čisto grafičke – pa se tako na dostupnim slikama odmah uočavaju detaljnije teksture i mnogo više poligona nego u PS2 inačici, a primjetni su i neki tipični Xbox efekti poput naprednog *shadinga*, mada nigdje nismo uočili *bump mapping*, no nadamo se da će ga biti. Također, dodana je i Widescreen te HDTV podrška, a posve je jasno da će od potonje najviše profitirati Amerikanci. Sve u svemu, ako igru niste zaigrali na Playstationu 2 ili PC-ju, uskoro ćete dobiti treću šansu na Xboxu.



FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

COLLIN MCRAE RALLY 5?

'Četvorka' je upravo uklizala na američko konzolaško tržište, a u Codemastersu zadovoljno trljaju ruke, pripremajući peti nastavak tog najboljeg i najpopularnijeg *rally* serijala svih vremena. Nastave li ovakvim tempom, pretvorit će se u krvoždni Electronic Arts, kojem je cilj doslovce svake godine izdavati nove nastavke svojih "superpopularnih" serijala.

DOA: CODE CRHONOS

Dead Or Alive: Code Chronos neće biti tipična *Dead Or Alive* borilačka igra kako se to prethodno očekivalo nego će predstavljati priličan otklon od tog žanra. Tonobu Itagaki, karizmatični i kontroverzni voditelj Teama Ninja, odbija otkriti o čemu je riječ. Sve upućuju na to da bi *Code Crhonos* mogao biti žestoki akcijski RPG smješten u DOA univerzum, a vrijeme će pokazati koliko u tome ima istine.

OTVARANJE ISTOČNO-EUROPSKIH STUDIJA

Microsoft, navodno, planira uskoro otvoriti niz istočnoeuropskih studija te potpisati izdavačke ugovore s nekolicinom novonastalih abicioznih kompanija. S obzirom da su se istočnoeuropski timovi pokazali kao iznimno inovativni i sposobni, Xbox zajednica definitivno će imati koristi od te Microsoftove nakane.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

TOP 5 NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA

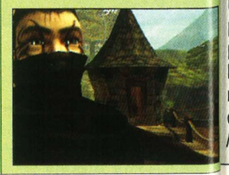
01. NINJA GAIDEN

02. PROJECT GOTHAM RACING 2

03. COUNTER STRIKE X

04. HALO 2

05. FABLE



JADE EMPIRE - BIOWEAREOVA NOVA Xbox RPG EKSKLUZIVA

Projekt o kojemu već duže svi nastoje iskopati bilo kakvu informaciju bit će, konačno je potvrđeno, do zadnjeg detalja razotkriven 26. rujna na Tokyo Game Showu, s kojega vam, dakako, u idućem broju donosimo opširan izvještaj. Zna se samo da je naziv igre *Jade Empire* te da je riječ o fantazijskom svijetu u cijelosti osmišljenom u glavama kreativnih Kanađana iz BioWarea.

AVP: EXTINCTION

ISTREBLJENJE NA HORIZONTU

AvP se iz FPS-a konačno seli u RTS, i to ne, kako bismo očekivali, na PC-ju nego na konzolama nove generacije, Playstationu 2 i Xboxu. Da bi opravdala naziv *AvP*, igra nas stavlja u središte sukoba triju najmoćnijih vrsta poznatog svemira, kad mala skupina marinaca na planetu LV-742 otkrije prisustvo aliena i predatora, koje se već uvelike kolju. A tri rase znače tri načina igre, jer će svaka strana imati desetak potpuno *upgradeabilnih* jedinica koje bi trebale osigurati totalnu raznolikost. Marinci će se tako oslanjati na najmoderniju vojnu tehnologiju (*inra red* viziri, pozivanje orbitalnih udara), predatori će pak uspjeh temeljiti na *stealthu* i sirovoj snazi, dok će alieni svoj spas naći u brojnosti i u nekim zanimljivim biološkim kreacijama poput *alien carriera* koji prevozi *facehuggere* na front. Sve će se to odigravati na osam bojišta raspoređenih u 21 misiji. S obzirom na sve, smatramo da je *AvP* RTS-u uspjeh zajamčen.

DUNGEONS&DRAGONS: HEROES

KONAČNO KONKURENCIJA DARK ALLIANCEU

Uskoro nas očekuje jedna prava poslastica! Zamišljen kao izravna konkurencija vrlo hvaljenom *Baldurs Gate: Dark Alliance*, *D&D:Heroes* bit će prava FRP koljačina u najboljem Gauntlet stilu. Igra će vas smjestiti u tipični D&D svijet u kojem ćete, zahvaljujući mogućnosti odabira između četiriju heroja (*fighter*, *wizard*, *cleric*, *rouge*), zaustaviti zlog čarobnjaka Kaedina i kraljevstvu vratiti mir. A heroji bi trebali biti vrlo raznoliki i pružiti nam posve različita iskustva igranja, pa će tako *fighter* biti nabrijana mrcina, *wizard* će pak vitlati moćnim magijama, *cleric* udarati maljem i korisiti neke zaštitničke *spellove*, dok će *rouge* ubijati iz daljine (strelice) i sleđa. Tu je i potpuno podesiva kamera koja omogućava zumiranje i pogled na sitnije pojedinosti, a cjelokupni grafički stil je i više nego dobar. Nemojmo zaboraviti ni kooperativni *multiplayer*, doista nam se čini da je pred nama ponajbolji primjerak očekivane *hack&slash* inflacije.

COUNTER STRIKE Xbox

NOVA ONLINE POŠAST ZA MICROSOFTOVU KONZOLU

Iznimno popularna i igriva *online* nadmetaljka *Counter Strike* seli se i na druge platforme. Dok PC *fanovi* željno iščekuju *Condition Zero*, vrlo popularni i funkcionalni Xbox Live bit će uskoro opterećen hostanjem partija u *Counter Strikeu*. Za Xbox konzolu neće izaći *Condition Zero* nego će postojeći *Counter Strike* biti znatno modificiran - riječ je o modifikacijama upravljačkog sučelja te intenzivnom poboljšanju grafike. Postojat će i jedna velike razlika u odnosu na originalni *Counter Strike*, konzolaška inačica imat će 21 misiju za *offline* igranje, tj. *single player*, što bi trebalo pomoći da se igrači izvješte prije nego što se preko svojih *broadband* priključaka spoje na Xbox Live i počnu nadmetanje. Zasad se čini da će jedna partija podržavati do 16 igrača, ali postoji mogućnost da se taj broj poveća. Kontrole će biti utemeljene na *Halou*, najboljoj pucačini na Xboxu, stoga ne bi trebalo biti problema s navikavanjem na igranje ove igre.

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

DIGITALNI FOTOAPARATI
FUJI
Finepix A210/F410/S5000/S7000... 2.200/ 2.844/ 3.944/ 6.840 kn
OLYMPUS
C-150/C-350/C-750Ultra/C-5050... 1.284/2.660/5.183/6.513 kn
NIKON
Coolpix 2100/3100/4300/4500... 2.477/ 3.587/ 4.128/6.651 kn
SONY
P32/P52/P72/P92/V1... 2.082/ 2.550/ 2.853/ 4.587/ 5.330 kn
HP Photosmart
Photosmart 320/735... 1.284/ 2.201 kn

MULTIMEDIA
Zvučne kartice CREATIVE
Live! 5.1/ Audigy Player/ Audigy Platinum... 184/ 366/ 642 kn
Audigy 2/ Audigy 2 Platinum/Audigy 2 EX... 752/ 1.972/ 2.339 kn
Zvučnici CREATIVE Inspire
Inspire 4400 4.1/ 6700 6.1/... 358/ 1.000 kn
Inspire 5.1 5100/5300... 688/ 880 kn
CD-R/RW uređaji
LG 52/24/52/TEAC 52/24/52/PLEXTOR 52/24/52... 376/422/789 kn
LOGITECH miševi
MX300/ MX500/ MX700... 302/ 385/ 568 kn

PC MODDING
Case Fan ANTEC transparent with 3 LEDs (Red, Green, & Blue) 2600rpm, 80mm 155 kn
Cold Cathode BLUE Light Kit katodna lampa, 31cm 155 kn
HDD rounded kabel fluorescent ATA66/100/133 (35,45,60,90 cm) 100 kn

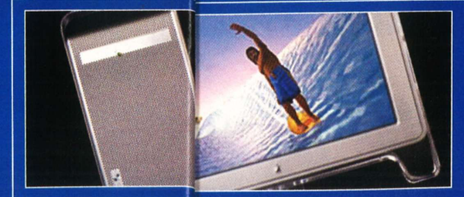
X-BOX
XBOX konzola standard... 1.816 kn
XBOX konzola modificirana... 2.321 kn
(Evox, emulatori, region free, DVD-R/CD-RW, X-BOX Media Player 2.2, Divx/MP3/SVCD/VCD play)
Control Pad GT.LINE... 91 kn
Racing wheel SAITEK, vibro... 321 kn
Controller MICROSOFT S... 321 kn
DVD MOVIE PLAYBACK KIT... 275 kn

SONY PLAYSTATION
Playstation ONE konzola... 688 kn
Playstation 2 konzola... 1.743 kn
Playstation 2 konzola modificirana... 2.400 kn
(region free, Divx/SVCD/ VCD/ MP3 play, daljinski upravljač)

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 listopad 2003

Piše: Goran Maravić

TECHinfo



MACINTOSH SUPERRAČUNALO

Virginia Tech sveučilište planira proizvesti superračunalo bazirano na najnovijem Appleovom desktop računalu Power Mac G5. G5 se reklamira kao trenutno najbrže kućno računalo, a sveučilišni cluster bi trebao brojati 1100 komada G5-ica. Znanstvenici na Virginia Tech trebali svojim snagama ostvariti ovaj pothvat umjesto da naruče računalo od nekog graditelja.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

COREGA SVE PRISUTNIJA U HRVATSKOJ

Corega, tržišna marka Allied Telesyna za male ili kućne urede, svoja predviđanja o ekspanziji u Hrvatskoj temelji na naglom porastu informatičkog tržišta u proteklom razdoblju. Miodrag Šundić, potpredsjenik Allied Telesynova Ureda za srednju i istočnu Europu, rekao je da porast prodaje PC-ja od 13 posto pokazuje da se sve kreće u tom smjeru te da će sva ta računala trebati umrežiti, pa zašto to ne bi bilo izvedeno Coreginom opremom.

corega

Jedan od razloga Coreginih pristupačnih cijena je svakako nedostatak tehničke podrške. Na maloprodajnom tržištu, na koje Corega cilja, tehnička podrška nije toliko bitna ako uz uređaj dolaze dovoljno kvalitetne upute, što je slučaj s njihovih proizvodima. Posebno je naglašeno da su pisane jednsotavnim jezikom, bez previše stručnih termina. Budući da je riječ o jednostavnim uređajima, Corega je eliminirala tehničku podršku. Ipak, ako korisnici naiđu na nekakve poteškoće, odgovor mogu potražiti u velikoj bazi pitanja na Coreginim Internet stranicama. Ako njihov problem nije među spomenutima, mogu postaviti pitanje, na koje će biti odgovoreno te će ući u bazu podataka dostupnu na više svjetskih jezika.

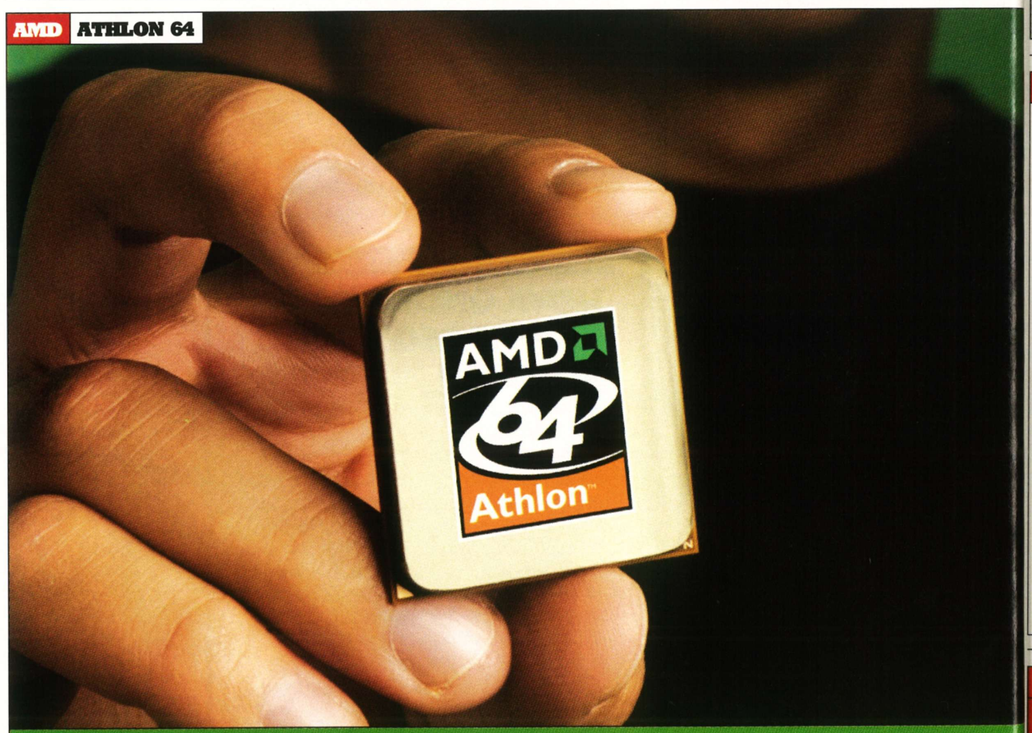
FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

KONZOLE N-GAGE

EA U KOLABORACIJI S NOKIJOM

Nokia se ozbiljno prihvatila posla oko svoje igraće konzole N-Gage. Sklopljen je ugovor s EA (Electronic Arts) o proizvodnji igara za Nokijinu platformu. Sedmog listopada hibrid konzole i mobilnog telefona trebao bi ugledati svjetlo prodavaonica. Ako ozbiljno želi uskočiti na to tržište, Nokia mora na dan lansiranja konzole-mobitela imati spremne vrlo primamljive naslove – naime, igraću konzolu ne prodaje njezina tehnička superiornost nego igre koji izlaze za nju. EA se obvezao izdati 20 naslova za N-Gage do Božića. Nije spomenuto koji su to, ali znamo da je EA vlasnik nekih od najprodavanijih naslova na nekim drugim platformama, kao što je primjerice serijal FIFA. Zasad je najveća mana N-Gagea njegova početna cijena, otprilike 300 američkih dolara, što je više od bilo koje igraće konzole danas na tržištu. Nokiji će doista trebati vrlo kvalitetni naslovi da bi se mogla natjecati s konkurencijom, tj. Gameboy Advanceom, čija je cijena upola manja.

AMD ATHLON 64



BLIŽI SE DATUM IZLASKA ATHLONA 64

Krajem mjeseca trebao bi izaći drugi 64-bitni procesor namijenjen ugradnji u stolna računala. Naime, nakon što se pojavio Appleov PowerMac G5 sa svojim 64-bitnim IBM procesorima, i AMD je odlučio izaći prije negoli je to bilo planirano. Postoje čak i neki testovi novog Athlona na Internetu, koji pokazuju da će Intel dobiti jaku konkurenciju. Naime, mnogi korisnici kupuju računala po pravilu većih brojeva, stoga će AMD sa svoja 64 bita svakako imati prednost pred Intelom s 32.

HSM INFOCUS

HSM PREDSTAVIO MINIJATURNI INFOCUS PROJEKTOR

HSM, hrvatski zastupnik Infocusa, predstavio je dva nova modela najvećeg svjetskog proizvođača projektora. Najveću pozornost privukao je minijaturni projektor namijenjen korisnicima koji često putuju. Toliko je mal da može stati u džep jakne, odnosno dizajniran je upravo tako da se može smjestiti u torbu pored prijenosnog računala. Philipsova svjetiljka od 1100 ANSI lumena osvjetljava matricu rezolucije od čak 1024x768 piksela, što je izvrsno za njegove dimenzije. Konferencijski projektor oznake LP820 prošao je gotovo nezapaženo u odnosu na minijaturni proizvod iste tvrtke. Veći projektor posjeduje svjetiljku od 3000 ANSI lumena, što mu omogućava projekcije i u potpuno osvijetljenim prostorijama. Moguće je mijenjati i leće na projektoru da bi se projekcija bolje prilagodila prostoriji. Zamjenu može izvršiti i sam korisnik jer se leće montiraju preko bajuneta. Treći prikazani novitet je modul za bežično spajanje projektora i računala pod nazivom LiteShow. Riječ je o Wi-Fi mrežnoj kartici prilagođenoj spajanju na Infocus projektore. Dovoljno je imati Wi-Fi karticu u računalu da biste sa softverom, koji dolazi u paketu, prenosili slike ili prezentaciju na projektor.

MICROSOFT BROADBAND

MICROSOFT ZA BROADBAND KORISNIKE

Microsoft pokreće testnu fazu MSN Premium Internet servisa namijenjenog *broadband* korisnicima. Postotak *broadband* priključaka značajno raste u svijetu pa su se na isti korak odlučili i AOL i Earthlink. Premium usluga neće biti besplatna, sadržaji će se plaćati 9.95 dolara na mjesec, u što je uračunat kvalitetan filtar za *spam* poštu i bolja integracija s Officeom i Outlookom, a službeno će biti pokrenuta tijekom zime. Postojat će i nešto jeftinija usluga, MSN Plus, koja neće sadržavati alate za kontrolu kakve roditelji koriste kada njihova djeca prilaze Internetu, niti će sadržavati višestruke e-mail adrese. Nešto se govori o liberalizaciji DSL pristupa netu u Hrvatskoj pa će možda taj servis pronaći i u nas svoje korisnike.

ATI RADEON

RADEON 9800 XT PAKET ĆE IMATI HALF-LIFE 2

Half-Life 2 trebao bi raditi i na sasvim prosječnim konfiguracijama, što će se, dakako, odraziti na izgled igre. Oni pak koji žele uživati u punom izgledu igre morat će nabaviti vrlo jak stroj ako već nisu - najvažnija komponenta bit će, naravno, grafička kartica. ATI se odlučio na pravi potez: uza svoje nove, nešto jače Radeon 9800 XT grafičke kartice isporučivat će ovu dugoočekivanu igru, što bi, dakako, moglo povećati prodaju kartice jer vrijednost takve jedne igre uopće nije zanemariva. Kruže glasine da se nVidia također natjecala za *Half-Life 2*, ali je izgubila. Možda ne bi bilo loše kad bi za svoj novi procesor u razvoju, NV38, uspjeli otkupiti prava na *Doom 3*.

KINA PRIJENOSNA RAČUNALA

KINA PROIZVODI 25 POSTO PRIJENOSNIH RAČUNALA

Istočnokineski grad Suzhou postao je centar proizvodnje prijenosnih računala s proizvodnjom od oko 10 milijuna komada prijenosnika godišnje. Njegovi proizvodni kapaciteti čine 25 posto ukupne svjetske proizvodnje prijenosnih računala. Naravno, njihovi najveći financijeri su tajvanski proizvođači računala. Oni, zapravo, proizvode računala za velika i poznata imena po narudžbi. Polako im počinju dolaziti i imena poput Acera ili Samsunga. Trenutačno su u izgradnji tvornice koje će uskoro povećati mjesečnu proizvodnju prijenosnika na 5 milijuna komada.

TOP 5 GADGET

Ovomjesečni *gadgeti* će vam značajno olakšati novčanik pa ma kako debel bio. To im je uostalom i svrha. Neki će ih kupovati iz strasti prema elektronici, neki iz snobovskih pobuda, a neki će im naći i korisne namjene. Glavno da se troši.

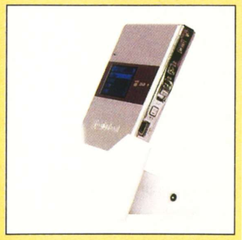
01. NOVI AIBO

Tko ne bi poželio elektroničkog psića da mu šeće po kući i pušta zvukove? Ultrašminkerski dodatak domu.

02. SONY ERICSSON Z1010

3G telefoni će uskoro postati normalna stvar, fora je nabaviti jedan prije svih pa koliko košta da košta.

03. PRIJENOSNI PLAYER TOSHIBA G20



Svima danas treba prijenosna glazba. Svi hvale iPod jer je skup, ma je, i dobar je, ali...Vi kupite Toshibu. Još je bolja.

04. SHARP INSTANT PLAY LAPTOP

U novije vrijeme, kažu, porasla je prodaja prijenosnih računala jer većini doista trebaju. Instant Play omogućava da bez *bootanja* Windowsa gledate DVD-e.

05. LINKSYS WIRELESS VIDEOKAMERA

Kamera šalje videosnimku bežično do računala i pušta na web. Namjenu smislite sami!

autor Patrik Pencinger

NAJEZDA LAPTOPA

Prjenosna računala postala su cjenom sve pristupačnija a samim time i globalno raširenija, više nisu stvar statusa već čisto osnovni alat za razne namjene i poslove... od novinarstva pa do svih ostalih vrsta rada na terenu pa do prijenosnih uređaja za zabavu

Čini se da su PC-ji dosegli zadovoljavajuću razinu performansi u svim kategorijama, pa tako, primjerice, korisnici koji su se prije otprilike dvije godine opremili s tada najjačim aktualnim modelom još uvijek mogu bez problema igrati sve igre i pokretati zahtjevne aplikacije. Stoga se, umjesto već ustaljenog dvogodišnjeg restauriranja i ubrzanja PC-konfiguracije, mnogi odlučuju na - kupnju laptopa.

Uobičajeni svakodnevni korisnici PC-ja već dulje vrijeme mogu bez većih problema laptop koristiti u svakodnevnom radu. Takvim korisnicima računalo služi za gledanje filmova i slušanje glazbe, surfanje Internetom i, naravno, najvažnije - za rad u uredskim aplikacijama poput Worda, Excela i Powerpointa. Međutim, s igranjem je malo drugačije, riječ je o specifičnom načinu korištenja PC-ja i stariji laptopi uglavnom bi padali kad bi se pred njih stavio zadatak pokretanja neke zahtjevnije PC hit-igre. No, u posljednjih godinu dana situacija se drastično promijenila. Kako je u određenoj mjeri pao interes za "stolne" PC-konfiguracije, proizvođači su se morali prilagoditi i u skladu s tim trgovine su zasuli jeftiniji, kvalitetniji i atraktivniji laptopi. Tako sada već za 7.500 kn možete kupiti vrlo solidno prijenosno igraće računalo. Ipak, prava čudovišta dostupna u svijetu zaobilaze naše tržište, što je donekle i razumljivo – jer tko bi si od nas uopće mogao priuštiti PC minijaturu od 25.000 ili više kuna.

SNAGA U MALOM

Primjerice, ako imate 2-3 tisuće američkih dolara, možete kupiti prijenosni Pentium 4-M na 3.2 GHz s 1 GB memorije, 60 GB tvrdim diskom te GeForce FX Go 5600 grafičkim podsustavom s 128 MB memorije. Ta konfiguracija procesora i grafike trenutačno slovi kao najbrža u svijetu prijenosnika, a parirati joj može jedino isti procesor u kombinaciji s ATI Mobility Radon 9600. Čak se ni na monitorima ne štedi kod tih beštija. Ovisno, dakako, o modelu, zasloni su omjera stranica 4:3 (1024x768), 14:10 (1400x1050) ili 16:10 (1920x1200), s dimenzijama od 12" do mamutskih 17", što je vrlo blisko CRT-ovoj dijagonali od 19". Takve pile nerijetko su opremljene i DVD i CD pržilicama. Nažalost, tako snažna računala očigledno su neisplativa domaćim trgovcima pa ćemo o njima, čini se, i dalje doznavati preko Interneta, a kad im cijena padne u neke realne okvire za domaćeg kupca, možda će se pojaviti i u dućanima. Procesorska snaga prijenosnih računala već dugo vremena dovoljna je za igranje. Najslabiji trenutačno dostupni procesori su Celeroni, no njih kao najgore rješenje od svih procesora izvlači velika radna frekvencija u kombinaciji s kvalitetnim GPU-om. AMD-ovi Athlon XP-M procesori mnogo su češći kod domaćih trgovaca nego na globalnom tržištu. Ipak, solidan su izbor, ponajprije stoga što su brži od Celerona – a i jeftiniji su! Vrlo često viđeni procesori u konfiguracijama laptopa koje kupuju domaći *gameri* su Pentiumi 4, što je zapravo O.K. ako vas ne zabrinjava činjenica da će vam baterija trajati 45-60 minuta odlučite li igrati bez priključka na struju! Osim toga, nisu dizajnirani za minijaturna kućišta pa će se prilično zagrijavati. Istina, to neće pretjerano utjecati na rad računala, no može biti itekako neugodno ako prijenosnik držite na koljenima. Frekvencije tih pila su u rangu stolnih računala – do 3 GHZ pa čak i više. Mnogo bolje, ali i razmjerno skuplje rješenje su Pentium 4-M procesori. Riječ je o rafiniranijim verzijama stolnih procesora tog tipa, a glavno im je obilježje značajno manje zagrijavanje i potrošnja električne energije. Opremljeni su Speed Step tehnologijom koja smanjuje radnu frekvenciju u trenutcima kad se ne zahtijeva procesorska snaga kako bi se uštedjela struja. Ta mogućnost može se i isključiti, što vam čak i preporučujemo ako radite isključivo spojeni na struju. Pentiumi 4-M trenutačno idu do 3.2 GHz i po pitanju brzine su najbolji izbor ako se na laptopu kanite ponajprije igrati. Jedini nedostatak u usporedbi s preostalim Pentium M Banias procesorima je ubrzana potrošnja baterija. Ti procesori, pogrešno nazivani Centrino, trenutačno daju naviše performansi po megahercu, no kako im je brzina još uvijek ograničena na 1.7 GHz, ne mogu parirati dvostruko bržim trkačima od istog proizvođača. Za usporedbu, najbrža laptop pila (3.2 GHz + Go FX5600) odvrtjet će *flyby* u *Unrealu 2* u 105 fps, dok najbrži "Centrino" staje na kakvih 70-ak fps. Vrlo solidno, zar ne?

No zapravo, ako laptop planirate koristiti za igranje, najveću pozornost morate posvetiti grafičkom podsustavu. Morate doista biti iznimno oprezni pri odabiru grafičkog podsustava, GPU-a ili, ako želite, "grafičke kartice". Naime, kod laptopa postoji više faktora koji značajno povećavaju cijenu bez nužnog poboljšanja performansi u igrama – poput što manjih dimenzija, kvalitete zaslona i trajnosti baterije. Već dulje vrijeme i tu kolo vode iste tvrtke kao i kod desktop inačica, znači ATI i nVIDIA. Jedino što ne mogu nagurati svoje top-modele GPU-ova u skučene laptope, i to iz jednostavnog razloga - neadekvatnog hlađenja. Tako ćete u najjačim i najnovijim *gaming* prijenosnim pilama pronaći FX Go 5600 čipove ili neki iz ATI-jeve Radeon Mobility serije (9000, 9200, 9600). Ma zapravo, ne možete pogriješiti ni s jednim od gore navedenih grafičkih čipsetova.

ZABAVA NA PRIJENOSNICIMA

Korištenje laptopa kao temelja za igranje donosi mnoge prednosti. Njegova mobilnost će vam omogućiti da omiljene igre igrate i kad ste na putu, a tu su još i neke zanimljive primjene za "po doma". Primjerice, ako imate kućno kino i veliki TV, nije nikakav problem donijeti laptop u dnevnu sobu i na njega spojiti dva USB *gamepada* te igru lijepo igrati na velikom ekranu. Slično vrijedi i za gledanje DivX-a jer - laptopi u pravilu imaju vrlo dobre TV izlaze. Korištenje prijenosnog računala umjesto klasičnog stolnog za rad također ima svojih prednosti. Radni prostor vam je tiši, a LCD monitori su ugodniji za "stacionarni" rad u Windowsima od velikih kanti s katodnim cijevima. Urednost i eleganciju radne plohe ne treba ni spominjati. Ako mislite igrati "bez struje", znajte da to ždere baterije kao ništa drugo. Nešto manja potrošnja je pri reprodukciji DVD-a, dok rad u aplikacijama najmanje troši struju. Općenito, najbolje performanse imaju Pentium 4-M procesori s najvišim radnim frekvencijama (trenutačno najbrže je 3.2 GHz), dok su najmanji i najštedljiviji s baterijama "Centrino", stoga su upravo oni pravi izbor za mobilno igranje. Imajte na umu da su Centrino računala opremljena bežičnom mrežom, što znači da u skorijoj budućnosti možemo očekivati LAN partyje na kojima ćemo omiljene igrice igrati s laptopa, a nećemo kao sada morati cijelu kantu tegliti na mjesto događaja. Fascinirao nas je trend sve većeg proboja prijenosnih računala u segment *gaminga*, stoga uskoro možete očekivati i opširniji test prijenosnih *gaming* pila. Priznajemo, i mi u redakciji u posljednje vrijeme stavljamo svaku kunu na stranu kako bismo se što prije opremili tim prijenosnim beštijama...

Laptop – onaj s kojim možete raditi držeći ga na koljenima...

Centrino

Centrino nije novi procesor nego patentiran skup tehnologija koje ako pojedini laptop posjeduje – dobiva "Centrino" certifikat. Centrino tehnologije sačinjavaju Intelovi čipsetovi, Pentium M (Banias) procesor i Intelov Wi.Fi (802.11b) mrežni adapter. Ako planirate igrati bez priključka za struju i po mogućnosti u *wireless* LAN fajtovima, Centrino laptop je pravi odabir za vas!

NAGRADNA IGRA HACKER i HP

vam daruju Originalnu igru **HULK** ili **Printer HP 5150** ukoliko točno odgovoriš na superlagano nagradno pitanje:

3 igre HULK i printer HP 1510...

NAGRADNI KUPON

HULK ili PRINTER

ime i prezime

adresa

telefon / e-mail

odgovor na nagradno pitanje

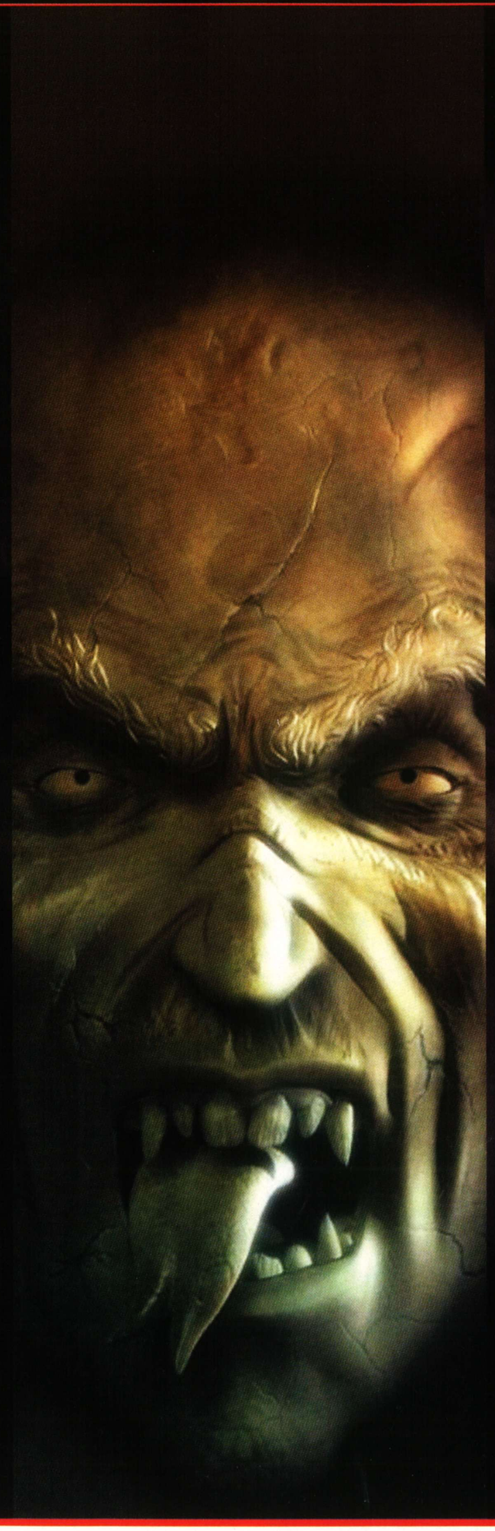
Pod kojim je imenom HULK zaveden u matičnim knjigama?

a) Običan Banner
b) Đuro Banner
c) Bruce Banner
d) Marin PT Banner

Svoj točan odgovor i popunjen nagradni kupon pošalji do 10.10. 2003. na adresu:
HACKER, Čakovečka 17, 10000 Zagreb, s naznakom **"DAJ PRINTER 'IL BAR IGRU"**

Tamna strana

Ne postoji iskonsko zlo, a dobro bi trebalo pobjeđivati barem u 99.99% slučajeva. Snaga ljubavi je apsolutna i uz dovoljnu dozu koncentracije može poraziti sve aveti koje nas kolju izvana i iznutra. Pošteno se poštenim vraća, iskreni rad spašava pa treba težiti ka produktivnom životu koji će nas nagraditi svim blagodatima univerzalnog i nepromjenjivog prava. Bulshit, bulshit, bulshit; te i takve zabludjele floskule tek su jadan pokušaj uplašenog čovjeka relativizacije hladnog univerzuma koji se stiska oko njegove prilično nebitne duše te još jedan korak ka kakvoj-takvoj koegzistenciji i izbjegavanju totalnog mraka neumitnog ništavila. Zar onda čudi da su i svi naši izražajni oblici u pravilu "dobri", te promoviraju "valjan", "pošten" i "moralan" pogled i pristup životu, što, naravno, nije zaobišlo ni izraze kojima se običavamo baviti na ovim stranicama? No, čovjeku se takav pristup ponekad ogadi te se stvarno zaželi malo ISTINE,
ma kako crvljiva i smrdljiva bila....

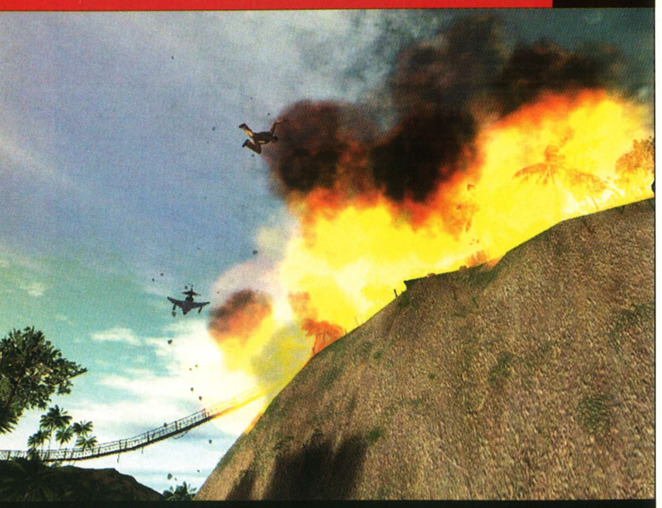


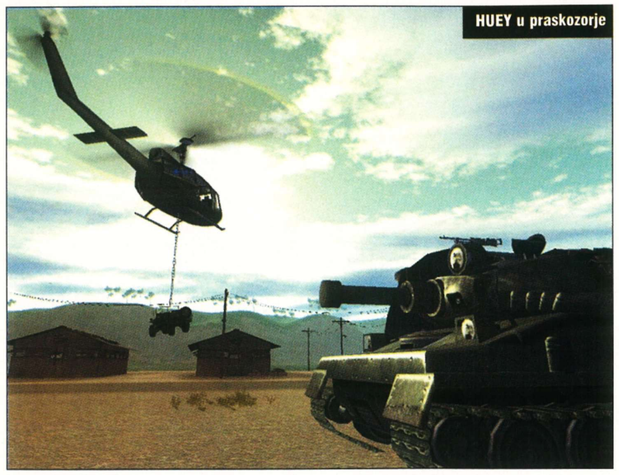
ILUZIJA KRVI

Iskreno, što biste prvo učinili da vam u spavaćoj sobi instaliraju potpuno funkcionalni HOLODEK? Bacili se u program prepun dobrih vila, nježnih košuta i konjića, plahih leptirića, miomirisnih cvjetića, blaga sunca, nevinih oblaka i vilenjaka koji se zovu Zoran? Čisto sumnjam, (osim ako niste na teškoj sedaciji ili ste jednostavno- žensko), zato što biste, uz sasvim neupitno iživljavanje u seksualnim orgijama svih boja i oblika, nakon nekoliko dana ipak aktivirali program koji bi se zvao "Krvava klaonica neobičnih razmjera 2". Ili nešto slično. Smrtno ozbiljno, u tom prekrasnom okruženju, ispucali biste svoje najogavnije porive koji su dugo ležali u dubinama vašeg ID-a (ne softvera, pobogu!) i za koje uopće niste znali da postoje, ali biste ih najvjerojatnije dočekali s velikom radošću kad biste ih konačno vidjeli i upoznali. A perfidne detalje i oblike "Krvave klaonice" prepuštam vašoj mašti, koja je ipak najkompetentnija u raspetljavanju tog podsvjesnog klupka zla koje spava u svakoj, ali baš svakoj ljudskoj jedinki koja je bila toliko sretna da upozna ovaj lijepi svijet. Kakva šteta što nemamo holodek! Ipak, imamo PC i njegove složene igre, koje se polako približavaju onoj tanušnoj granici probijanja tehnološke barijere kada svemoćna grafika i sveukupne tehnikalije postaju tek sredstvo iskazivanja onog što se htjelo reći. Pa, da li nam ti napredni interaktivni proizvodi omogućuju nešto slično? Svakako, lako je reći "kako da ne" i staviti prst na krunski FPS i njegovo ultrarealno dočaravanje ispadanja napaćene potrbušnice popraćeno obilatim izljevom sada već sasvim uvjerljivog crvenila koje podsjeća na krv i samo na krv! No, to je ipak samo jedna šarena zabluda, zato što smo se, pod jedan, na to već malo i navikli i, pod dva, zato što sve i dalje odiše na IGRU i čovjeku ne pruža onaj empatijsko/intimni osjećaj razaranja bližnjeg koji se može osjetiti i pri takvim okupljanjima kao što je jedan fini i pošteni rat. Ne, fali dodirnih točaka i sve se ubrzo pretvara u bezlični *slideshow*, od kojeg će vaša psiha profitirati tek na primarnom zadovoljenju u obliku ispoljavanja bazične agresive, a ne moramo, dakako, ni govoriti da ćete tu istu agresivu činiti u korist dobrote i svjetla! Yep, spasi zemlju, pobij bandu, obuci se u paladina i zakolji zmaja, istreniraj se u SWAT-ovca te učini Ameriku boljim mjestom za demokratski život... Bitan je um, a ne zgrčeni prst na obaraču (ili, važan je *šus*, a ne ušica sjekire) jer želimo biti istisnki zli i muke zadavati složeno i polako!

REALNOST TAME

Na našu nesreću, takvih primjera u virtualnom svijetu im malo, ograničavaju se na klasični RPG te na definitivne pionire tog pristupa kao što su *Jedi 3* i KOTR. Tako bi školski primjer za poistovjećivanje sa zlom bio puki odabir fantazijskih klasa u kojima bi ultimativni izraz vaše zloće bio suživot s kakvim *necromanceromh* profiliranim u Chaotic evilu! I što s njim? Uglavnom ništa, zato što bi se sve svelo na puku estetiku; možda bi se promijenio pokoji *quest*, ali bi vaše primarno opredjeljenje i dalje bilo spašavanje još jednoga svijeta kako biste ostali čisti i sutradan se mogli pogledati u zrcalo. No kako rekoh, s nama je i KOTR, koji svoju slavu ima zahvaliti upravo slobodi izbora i odgovornosti za vlastite postupke koji koketiraju baš s putovanjem između dobra i zla. A tu je onda empatija i sva imerzivnost koja se može iščeprkati iz ormara i ispod kreveta, jer vam konačno NEĆE BITI SVEJEDNO hoćete li nekom jadniku pomoći tako da za njega prijeđete petsto kilometara i vratite se prašnjavi i izgrebani ili ga pak hladno pošaljete u crninu hladnom oštricom vašeg mača. A vjerujte mi, tako nešto nije nimalo lako jer vam ubrzo treperući pikseli postanu tako živoliki da vam ih je jednostavno žao! Jasno, sada se postavlja pitanje apsolutnog dobra i apsolutnog zla i čovjekovog mjesta u tom kolopletu oprečnosti; . iako se iskreno nadam da je uspravni majmun negdje po sredini, sve ovisi o individualcu, a baš nam igre poput KOTR-a omogućuju precizno određivanje na skali. Ne, ne smatram da je bilo tko od naših dragih čitatelja oličenje zla, ali vrijedi se testirati i zaigrati taj za sada jedini izraženiji primjerak slobodnog napredovanja te vidjeti što vam pruža donošenje različitih odluka; ako vam činjenje zla pričinjava istinski užitak, bez ikakvih primjesa grizodušja, možda je čas da se malo zamislite. Jasno, upravo je u tome čar; iskušavanja onog načina postojanja u virtualnosti koji nikad ne biste ni pomislili iskušati (dobro, bi, bi, ITEKAKO bi, ali vam ne daju!) u stvarnosti, pa od toga ne treba previše ni prezati. Vidite, krucijalna pitanja poput odnosa čovjeka između dobra i zla ipak su previše složena za razmatranje pri ovom stadiju virtualne stvarnosti, no sve nam se čini da će za koju godinu postati nužna! Krenulo se, i baš u tom pokretnom momentu vidimo stvaranje glavne odrednice "igara" u dvadeset i prvom stoljeću koja bi glasila 'sloboda i mogućnost življenja alternativnog života'. A hoće li taj život krenuti ka svjetlijoj ili tamnijoj strani, ovisit će samo o nama, baš kao što ovisi i ovaj trenutačni, koji tako uporno smatramo "stvarnim".


HAJDE MALA. daj mi vatre


HUEY u praskozorje

C'MON BABY light my fire

IZLAZAK NAJAVLJEN ZA ožujak 2004.

BATTLEFIELD VIETNAM

KMICA i njegov tenkić

RUSKA MAŠINERIJA u Vijetnamu

JADAN ONAJ tko je ovu mrcinu teglio

Nastavak legendarnog FPS-a seli u zelenije krajeve

BATTLEFIELD VIETNAM

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Digital Illusions** ■ IZDAVAČ / **Electronic Arts** ■ ŽANR / **FPS/simulacija** ■ **www.ea.com**

Pucali ti tako na karminama na Markovom polju

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

Štovatelji lika i djela Jima Morissona vjerojatno bi na stihove "This is the end..." pali u delirij, no fanovi filmske umjetnosti zacijelo će odmah pomisliti na Apocalipse Now, legendarno ostvarenje u kojem je Coppola prikazao Vijetnamski rat na prilično realan, no istodobno i pomalo karikiran način. U stvarnosti, najjača sila svijeta baš i nije izvukla neke zaključke iz 'vijetnamske kampanje', ali što se može, šteta je učinjena, a Vijetnam je poslužio kao podloga mnogim dobrim filmovima i, dakako, igrama (premda bih radije da nisam ni čuo za tu državu, dakako osim na satovima zemljopisa).

Digital Illusions, developeri koji su prošle godine izbacili dvije nevjerojatno dobre igre i pod patronatom Electronic Artsa krenuli u osvajanje gamerskog tržišta, odlučili su također uzeti Vijetnam kao predložak za nastavak jedne od njih. Dakako, riječ je o *Battlefieldu* – i to ne o nekakvoj ekspanziji, niti add-onu za *Battlefield 1942,* kako se često interpretira u medijima, nego baš o novoj igri, nazvanoj kratko i jasno *Battlefield Vietnam*. Iako će ona zadržati koncept prethodnika i biti orijentirana na timski FPS, uz masovnu uporabu vozila za koja ne treba diploma Vojnog učilišta, pomak od gotovo 30 godina u vegetacijski bujno područje daje naslutiti da će stil igre ipak biti promijenjen. Pustinje Afrike i razrušenu Europu zamijenit će guste prašume prepune teško prohodnih područja smanjene vidljivosti, tako da će tenkovi, koji su u prethodniku bili strah i trepet, ustupiti mjesto jednom drugom vozilu.

"Uz kopnene i zračne jedinice, ni riječne ophodnje nisu zanemarene"

Dakako, riječ je o helikopterima (ili se kaže zrakomlat, 'ko će ga više znat). Na američkoj strani to je dobro poznati UH-1 "Huey", dok sjevernovijetnamsku vojsku zastupa ruski Mi-8 Hind, i to oba u nekoliko verzija, ovisno, dakako, o naoružanju. Osim što će neke verzije služiti za transport vojnika koji u letu mogu iz njih pucati, služit će i za prijevoz oklopnjaka i tenkova na mjesta gdje kopnenim putem ne biste nikad stigli. Ako imaju zakvačen M-60 ili T-54, smanjena im je pokretljivost pa postaju laka meta za pješaštvo, koje je postalo znatno otpornije i bolje naoružano no što smo to imali prilike vidjeti/iskušati u *BF1942*. No, zračne snage ne predstavljaju samo helikopteri, njima se pridružuju i F-4 Phantom te MiG, o kojem i nema nekih informacija, no zato sa sigurnošću možemo reći da će Phantom izbacivati napalm u golemim količinama, što znači da će koordinacija s kopnenim snagama biti nužna kako se ne bi dogodilo da spalite svoje ljude u gustoj šumi.

Vijetnamske snage dobivaju Vietkong kao klasu, a igrač koji ga odabere moći će postavljati različite zamke (primjerice, šiljcima prekrivene rupe), dok će neki ekstra *featuresi* biti dodani i klasama viđenim u *BF1942* (u modernijoj inačici, jasno). Sustav zauzimanja "zastavica" bit će ovaj put mnogo logičniji jer će više ljudi daleko brže osvojiti zadane točke, no o tome neki drugi put, spomenimo još samo da će se sve to vrtjeti na popuno novom, detaljnijem engineu. Povećanje hardverskih zahtjeva u odnosu na *BF1942* je nužno zlo, nešto neizbježno, no sigurni smo da će igra biti raj za oči. Zbog ograničenog prostora, opisani su samo neki od *featuresa*, ali vjerujem da će vas i oni ponukati da počmete skupljati lovu, željno iščekujući dan kad ćete napokon barem djelomice osjetiti kako su se osjećali vojnici upleteni u taj besmisleni sukob. ◻

"Vijetnamskom inženjercu bit će omogućena izrada podzemnih hodnika, kojima će prići protivnicima sleđa"

IZDVAJAMO / WAGNER

***Za Battlefield Vietnam* otkupljena su autorska prava za neke popularne skladbe tog vremena pa će nam tako primjerice društvo raditi Credence Clearwater Revival, Jimi Hendrix, Doorsi, The Kinks... Osim što bi nas trebala ufurati u to doba, glazba u ovoj igri ima i svoju praktičnu namjenu. Sjećate li se legendarne scene iz Apocalypse u kojoj piloti helikoptera puštaju "žutima" Wagnera tijekom napada? Upravo će taj *feature* biti omogućen i u igri, samo pitanje je koliko će se gameri s druge strane "usrati od straha" kad znaju odakle dolazi protivnik. Istina, imat će to i svoje taktičke vrijednosti, u smislu zavaravanja, ali ne mogu, a da se ne upitam: kakva će mjuza biti za vijetnamsku stranu? Vijetnamske revolucionarne ili neka slična brija? U svakom slučaju, vrlo dobro zamišljeno, a izvedbu ćemo ocijeniti za nekih šest mjeseci.**

PRVI POGLED NA

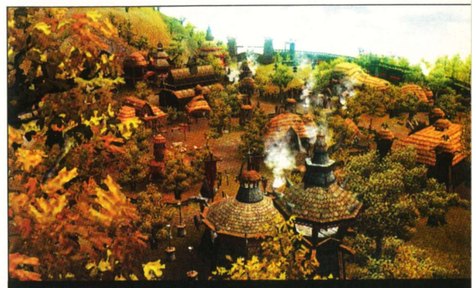
JADAN onaj kome mamut stane na nogu

IDILA malog ribarskog mjesta

IZLAZAK NAJAVLJEN ZA potkraj 2004.

PRIPREME za bitku... Skupljanje teške artiljerije. Najteže artiljerije

KRAJ druge smjene i povratak u tabor



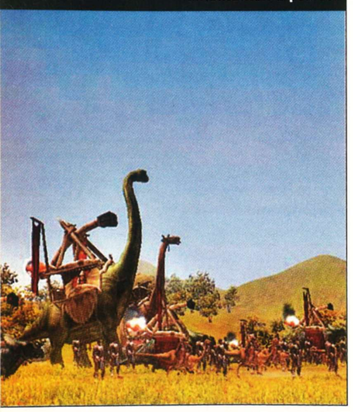
OVO U POKRETU? Ne vjerujem...

ICEWASTE

Alternativna povijest iliti osedlajmo mamute

PARAWORLD

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **SEK** ■ IZDAVAČ / **CDV** ■ ŽANR / **strategija** ■ **www.sek-ost.de**



MAŠINERIJA u pokretu

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

Prije mnogo, mnogo godina, kad je pisac ovih redaka bio jako mali i mislio da mu stari mulja obećajući mu da će kupiti uređaj kojim se mogu snimiti filmovi te poslije gledati neograničeno puta, stripovi su imali odgojnu funkciju te bitno utjecali na formiranje naše osobnosti. Premda su Zagorac Te Nej, Mark i slični brijači predstavnici tog doba na našim prostorima, bilo je i mnogo drugih, posebice u Stripoteci, kao što je primjerice Najamnik. Osim golih teta koje su se ondje mogle vidjeti, sam *setting* nabildanih ratnika i pretpovijesnih zvijeri bio je nešto što je raspaljivalo dječju maštu u nebesa. Mogu reći da čak i danas rado čitam *fantasy* knjige, koje su napokon postale dostupne, no za divno čudo, još nisam naišao na neku PC-igru koja bi tako nešto ponudila. Bilo ih je koje su pokušale nešto slično, ali to jednostavno nije to. Za *ParaWorld* sam čuo tek kad mi je urednik rekao da je moram obraditi za idući broj. Dakako, prvo što mi je Google izbacio bili su linkovi na gamerske e-zine koji nude samo nekoliko *screenshotova*, ali bolje i to nego ništa. A ono što sam vidio bilo je nevjerojatno. Jednostavno nisam mogao vjerovati da su to doista *screenshotovi*, a ne rukom crtane i računalno obrađene skice. Pretragom po imenu developera naišao sam na službene stranice i evo što će nam, kažu, osim nevjerojatno dobre grafike igra još ponuditi.

"Igra koja ima sve predispozicije da postane hit"

INFO PLUS

SEK INFO Skraćenica SEK dolazi od *Spieleentwicklungskombinat* ili u prijevodu Tvrtka za izradu igara (ovo kombinat u njemačkoj složenici me strgalo :)). Kao godinu osnutka navode 1998., a prvi naslov dovršili su za dvije godine i odmah pokazali da imaju potencijala. Igra *Diggles* pobrala je mnoge nagrade i usmjerila oči mnogih developera prema berlinskom sjedištu SEK-a, a dodatni impuls zahuktavanju je i partnerstvo sa SUNFLOWERSOM koje pamtimo po odličnim strategijama *Anno 1602* i *1503 A.D.* Kakva je daljnja budućnost tih (trenutačno) malih developera ovisi samo o uspjehu *Paraworlda* – bude li sve onako kako najavljuju, mogla bi biti vrlo svijetla.

IZDVAJAMO / NAGRADA!

Uglavnom svi *artworkovi* koji prate neku igru u razvoju izgledaju mračno dobro, a posebno se to odnosi na različite RPG-e, gdje primjerice neki Conan probada zmaja mačem ili moćni čarobnjak baca neku svjetlosno bogatu magiju. SEK je svoju igru predstavio skicom "Mamuti u snijegu" ili skraćeno "Icewaste", koja možda ne izgleda blještavo kao navedeni primjeri, no ocjenjivački žiri najprestižnijeg 2D/3D izbora za njemačko govorno područje Animago odlučio je upravo njoj dodijeliti prvo mjesto između stotinu pristiglih radova u kategoriji "fantasy". A ako bacite oko na *screenshotove*, jasno vam je da to definitivno nije i posljednja nagrada kojom će se okititi.

Sama radnja odvijat će se u pretpovijesno doba u dvadeset različitih svjetova podijeljenih u pet klimatskih zona, što samo jamči mnogobrojne dekorativne elemente okružja na kojima ćemo napasati oči, a sve upakirano u tri *single player* kampanje. U svakoj od njih vodit ćemo drugo pleme, koje će imati i svog vođu, odnosno heroja, kako se ta osoba voli opisivati u različitim igrama, a cilj je osvajanje i aneksija novih područja, čime je osiguran Lebensraum vašeg plemena (zvuči poznato? :)). Naravno, svako pleme ima svojih prednosti, ali i mana, što će na višim nivoima trebati znati iskoristiti. Kako napredujemo kroz misije, naš heroj skuplja iskustvo i poboljšava neke od svojih atributa, a isto vrijedi i za njegove podanike. I to nije sve, naime, ne samo da naš glavni brico može pokupiti različita oružja i predmete, nego to mogu i članovi njegova plemena, čime dobivaju bonuse za obavljanje određenih radnji, bilo da je riječ o borbi ili proizvodnim zanimanjima u koje spada i lov opasnih prijevoznih sredstava, odnosno golemih životinja. Riječ je o povijesno autentičnim vrstama dinosaura koji su nekoć davno kročili zemaljskom kuglom, a ima i nekih koje su proizvod "dječačkih" fantazija dizajnera. Naravno, ne očekujemo da će T-Rex dobiti krila i bacač plamena na leđima, no kakve bodlje, kandže i ina sredstva za blisku borbu bit će i više nego izražena. Dakako, neke od njih bit će nemoguće pripitomiti i iskoristiti, pa će susreti s njima predstavljati poseban izazov, pogotovo ako morate prolaziti kroz njihovo lovište na putu do neprijatelja. Developeri kao *feature* navode i mogućnost importiranja različitih povijesnih osoba kao *non-playing* likova, no ne vidim neke koristi o toga jer što će mi zemljoradnik s licem Einsteina ili Cezara? Brijem da će to biti omogućeno tek toliko da bi igrač odmah prepoznao lik koji mu treba, a to, gledajući *screenshotove*, stvarno neće biti problem. Jedino pitanje koje me muči otkako sam ih ugledao je: koja li će to mrcina moći tjerati s toliko mnogo detalja? Fakat nemam pojma, ali za godinu dana trebali bismo saznati. Nažalost, ovo je tek "prvi pogled", gdje donosimo tek osnovne informacije, ali budite sigurni da ćete iscrpnu najavu moći pročitati u nekom od idućih brojeva. ■

"Skupljajte novce za novi hardver - trebat će vam"

"Pad crnog Maksa"

MAX PAYNE 2
THE ALL OF MAX PAYNE

On je povrijeđen i ljut. Njega stalno boli. On je je *Max Payne 2* i svima će vam jeb...

slika iz igre

INFOBOX

- **Max Payne: The Fall of Max Payne**
- PROIZVOĐAČ **Remedy Enterteinement**
- IZDAVAČ **Rockstar Games**
- ŽANR **3rd person shooter**
- IZLAZI **jesen 2003.**

www.rockstargames.com/maxpayne2

REMEDY

REMEDY ENTERTEINEMENT
Mala garažna tvrtka koja je slavu stekla upravo s *Max Payneom*, igrom koju su napravili s neizmjerno malo kapitala, ali uz golemu dozu vjere i entuzijazma. Kao što vidite, drže se svoje zlatne koke, mada bi im možda bilo bolje da ne stavljaju sva jaja u jednu košaricu. Kriste, što mi je...?

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

Bez obzira kako bi lokalni kinodistributeri preveli gorespomenuti naslov da je ne daj bože u pitanju film ("Maks kojega neprestano boli" ili "Max koji voli zadavati bolove"), važno je da nam se dotični veseljak vraća. A da momčina ipak nije bila tako vesela kako se priča, znat će svi koji su barem jednom zaigrali prvi dio i upili njegovu tipičnu "film noire" atmosferu, koja se i nije nužno morala svima svidjeti, ali je sigurno ostavila nekakav dojam. Pa prije nego što prijeđemo na stvar, razjasnimo jedno: *Max 2* neće nanovo otkrivati SAD nego će se temeljiti na svim onim elementima iz prethodnika koji su od njega stvorili ono što je i bio. Naravno, sve će to biti popraćeno odgovarajućom tehnologijom dvadeset i prvog stoljeća koja bi trebala parirati i takvim naslovima kao što su *HL2* i *Doom3*, stoga vežite se jer...

FILM NOIRE LOVE STORY

No prije nego što krenemo u otkrivanje priče, koja je, kao što zacijelo znate, u *Max Payne* franšizi od nevjerojatne važnosti, valjalo bi malo proučiti *Maxov* mit. Je li igra sama po sebi doista bila toliko dobra ili su možda ipak u pitanju bila neka uplitanja mračnih sila? Naravno, original prije svega pamtimo po inovativnom *bullet timeu*, koji je u svijet igara donio još inovativniju filmsku foru iz *Matrixa*, pa mada se taj *feature* danas izlizao do granica odvratnosti, vrijedi ponoviti tko je bio prvi. Ali ako već govorimo o utjecaju sila mraka, tada bi svakako valjalo spomenuti prljavi marketing koji je pratio *Maxovo* nenormalno odgadanje i pomno odabranim (i napominjem, uvelike nabrijanim) slikama poticao našu maštu na rad u crvenom. Neodoljivi šarm Maxove kožne jakne i dotad neviđene detaljnosti lica pomalo je izbljedio kad je stigla sama igra, a nikako ne smijemo zaboraviti ni 3D Mark 2001 koji je koristio grafički engine upravo iz spomenutog naslova! Tako je i furiozno benchmarkiranje PC-ja uz konstantno promicanje posrnulog detektiva moralo biti odgovorno barem za djelić pomalo (pre)napuhane popularnosti tog nesretnika. Stoga se, nakon svega, postavlja pitanje čime će nas to autori pokušati 'navući' na drugi nastavak, pokušavajući nam još jednom isprati mozak, ne bismo li doista opet uživali u njihovom, valja ipak priznati, solidnom i zabavnom proizvodu. Jasno je da djelić odgovora leži upravo u takozvanom "film noire love story" scenariju, koji je autorima jedan od glavnih aduta prilikom reklamiranja drugog *Max Paynea*. Uostalom, bacite pogled na promotivne materijale na *webu*, jamčim da ćete na svakoj stranici vidjeti Maxa kako grli neku pi..., je li. Dakle, ako im je vjerovati, priča bi trebala biti još dublja i komplesnija od one u prvom *Maxu*, uza svu silu očekivanih i neočekivanih zapleta, obrata, paralelnih radnji i ostalih alata kojima se iskusni scenaristi služe ne bi li ispljunuli probavljiv komad scenarističkog materijala, a temeljit će se na izdaji, što će rezultirati podmetanjem lažnoga ubojstva našem oronulom detektivčini. No kako je Maxiću već dosta uzaludne borbe protiv sustava i prljave korupcije (spomenimo da su mu u prvijencu fino izmasakrirali ženu i djecu), on će spomenuti zločin priznati! Da, sve ćemo to doznati iz flashback style stripovskih sličica *a la* dio prvi, mada se autori svečano zaklinju da će ih ovaj put biti u nešto manjim količinama te da će se glavnina priče razvijati putem enginea iz same igre. A kako bi opravdali onaj *love* iz „film noire love story", dečki će ubaciti i žensku po imenu Mona Sax (Sax i Max, uahahahahahaha!), kojoj je također netko smjestio muda pod bubrege (*aka* ubojstvo) te će ona Maxu pružiti prijeko potreban oslonac u daljnjem zajedničkom životu i sretnom odlasku u vojsk... ehm. Uglavnom, među njima će se razviti strastvena i, vjerujemo, zabranjena ljubavna veza koja bi nas trebala natjerati da empatiramo s cijelom igrom baš kao što smo to radili u ljubavnim scenama iz većini igrača nepoznatog *Defender of the Crowna*. Vidjet ćemo, a sad dosta o prokletoj priči, nabacimo malo vrućih informacija o samoj grafici i akciji.

INFOPLUS / PC rulez

Za divno čudo, *Max Payne 2* prvo će izaći na platformi na kojoj je i stvoren. Stvarno nam je drago što su autori izabrali takav put, mada bi možda bolje prošli kad bi igru prvo izgurali na playki ili Xboxu i tako dobili više marketinškog potiska zbog ipak nešto masovnijeg reklamiranja i guranja konzolaških naslova. No, kako je *Max Payne* bio tipična PC-igra koja se s lakoćom igrala baš mišem, to se nije dogodilo. Jedino se pitamo kako će konvertirati ovu divotu na konzole, a da se ne izgube detalji i svi grafički *featureovi*, što se posebno odnosi na inovativni *Havok* i *radiosity*?

"Izgaramo od znatiželje kako li će izgledati Bullet time 2.0!"

RADIOSITY

Kao prvo, bilo je za očekivati da će se autori držati svojeg *proprietary* enginea, koji se, kao što smo već rekli, itekako dokazao i u 3D Marku, te s veseljem možemo konstatirati da su očekivanja i ispunjena. No, nemojte misliti da je riječ o tek neznatno optimiziranoj inačici originala, jer on to jednostavno nije. Naime, gotovo cijeli kod prožet je nadogradnjama koje su ga toliko promijenile da izgleda kao jedan od potjerivača koji će sigurno obilježiti idućih nekoliko godina pa će vlasnici zgrnuti više love od njegova licenciranja negoli od same igre. To se vidi već i iz samih slika, na kojima posebice možete gušati u nevjerojatnom *poly countu* odgovornom za zaobljene prste, strahovito vjerna oružja, neponovljivo fotorealistične face i tako dalje. Također, spominju se i ultradetaljne teksture pomoću kojih će se vjerno rekreirati prašnjavi zidovi ispisani najrazličitijim

4 RAZLOGA ZA PONOVNO "MAKSOVANJE"

1. TAJ DIVNI BULLET TIME...

2. TA ROMANTIČNA LJUBAVNA PRIČA...

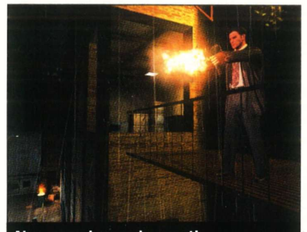
3. TA OBNOVLJENA GRAFIKA...

4. TAJ NEPONOVLJIVI FILM NOIRE...

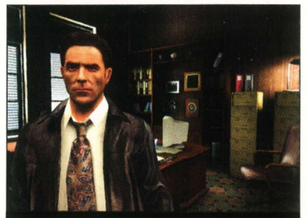
...apaaad dvostrukim uzijiiiimaaaa!

IGRAT ĆETE JER...

- volite Maxa
- obožavate najmoderniju grafiku
- tek tako



Aha, mogu i po podu pucat!



Vidite li kako je star i napaćen?

Sax, koju jako voli Max...

"This sucks!", reče Sax

Aurgh, kud u prsa, Maxe? Brate...

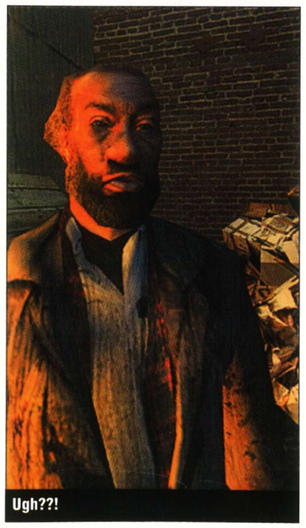
Ajmo braććooooo... urrraaaaaaa

Ma kažem ti, ideš ravno, pa ova prva desno

IZDVAJAMO / Stari s

Svi znamo da je jedna od negativnijih strana stvarnog života činjenica da se neprestano stari. Hajde, hajde, moje dame, uputite se do zrcala i pronađite još jednu izdajničku boru! No, da bi se takvo što moglo dogoditi i virtualnim junacima dosad je bilo gotovo nezamislivo, no čini se da je upravo Maxu pripala čast da razbije neke dugo prešućivane tabue! Da, i virtualna čeljad može ostarjeti, što se vidi iz Maxovih bora, podočnjaka te općenito patničko-izmučenog izraza zrelijeg mu lica! Na taj nas način kao da nas sami autori opominju da je od originala protekla koja godinica pa je logično da je takav kakav je. No, zahvaljujući njegovom neupitnom šarmu i *voice overu* koji opet posuđuje isti onaj tip iz originala, ne sumnjamo u njegove karizmatične i akcijske sposobnosti. Uostalom, muškarci stare kao vino, dok... Dobro, dobro, nećemo dalje...

Ajd' ti prvi, ajd' ti prvi! - Dogovorite se



Ugh??!

grafitima, sa svim onim nepravilnostima i ostalim *đidabajama* koje se najčešće pojavljuju na takvim produktima planskoga slaganja cigli. A kako ne bi zaostajali za konkuretnima, autori su se potrudili napraviti i živolike face koje trepću okicama, pomiču obrve i neke osnovne facijalne mišiće te pomiču usnice sinkrono s *real-time* govorom. Iako smatramo da će ga na tom planu lagano prešišati *Half-Life 2*, lijepo je znati da se trude. Nadalje, tu su i poboljšani čestični efekti zbog kojih će profitirati dim i ekplozije, a posebice pljuckanje vatre iz brojnih Maxovih oružja. No, možda najefektniji element novog enginea je takozvano *radiosity* osvjetljenje, koje se do prije nekoliko godina koristilo isključivo u profesionalnim alatima za 3D renderažu. Riječ je o posebnom načinu izračunavanja odnosa između izvora svjetla i piksela na koje ono pada, koji daje najbolje rezultate upravo kod umjetnog osvjetljenja poput neonskih i sl. svjetiljki, kojima *Max*, dakako, obiluje jer se većina igre odvija po mraku. Zahvaljujući toj tehnologiji, implementirane su i potpuno dinamične sjene, što je još jedan od elemenata bez kojih ozbiljna PC-igra više ne može, pa tako očekujte najrazličitije svjetlo-tama rezultate, koji možda neće biti u rangu *Splinter Cella*, ali će svakako biti vrlo impresivni. Kao što vidite, engine kao da je stvoren za filmski mračnjačko-kišoviti noire setting jednog "stripolikog" New Yorka pa će se stoga u njemu i odvijati cijela igra. Iako osobno ne ludim za takvim lokacijama, vjerujem da većina igrača ipak uživa u sličnoj scenografiji, u kojoj će se, ako ništa drugo, lijepo uočavati kontrasti između tamnih zakutaka i blještavih izboja narazličitijeg naoružanja, ali, za boga dragoga, neka barem u jednom nivou prestane liti ko iz električnog kabla i neka zasja dan! I neka cijeliiii ovaaaj svijeeeet zoveee seeee baajk...ekhm.

"Glavno je da Ma ima mrko lice, i d mu vjetrovka laga no lepršа na vjetru"

BULLET TIME V 2.0

Igrivost se ne bi trebala bitnije mijenjati jer će *Max* i dalje pružati ponajprije *single player* iskustvo gdje o nekim *multiplayer* modovima nema ni govora. Prema tome, bit napredovanja će i dalje biti masovno napucavanje jadnih gangstera i uživanje u stalno penjućem mjeraču leševa, bez bilo kakvih aspiracija za nekakvim realizmom. Jedino što bi u tom pogledu Maxa moglo približiti svijetu oko nas je implementacija sada već prilično glasvikane Havok fizike koja se također najavljuje i za *Half-Life 2*. Iako će se, zahvaljujući tom licenciranom *plug inu*, Maxova vjetrovka vijoriti još realnije i jače, no kakako još je važnije napomenuti da će se isto tako realno ponašati i padajući neprijatelji, koji će se u najboljoj *ragdoll* maniri pretumbati preko stolova, stuba i sličnih prepreka odgovornih za njihov što prijerljiviji kraj (jasno, ako nam je injerilo vjernosti Američki nindža). Tako će bacanje granate rezultirati letom gadova po zraku, a bacanje Molotovljevih koktela imat će za učinak kreiranje vrištećih i gorućih buktinja, koje uvijek potpaljuju vatru u srcu i sjaj u očima. Ah taj *ragdoll*... A sad, majke mi moje, zadnji put objašnjavam ŠTO JE TO *ragdoll:* realno ponašanje ljudskoga tijela kao povezanog skupa nezavisnih udova s obzirom na sile koje na njega utječu. Ako vam JOŠ UVIJEK nije jasno, nabavite si *freeware* zanimaciju koja se zove *Porasturvart* u kojoj bacate jednog 3D nesretnika niza stube. Tek toliko da vidite kako lijepo pada. I umire. S višestrukim prijelomima i kontuzijama. Da. Oh, ali mi pričamo o *Maxu*... E, osim *ragdolla*, ovaj bi put i sama okolina trebala robovati zakonima fizike pa se priča o mogućnostima neograničene destrukcije i interakcije s nekim bitnijim objektima (kante, kartonske kutije itd.), što smatramo iznimno pohvalnim. A o alatima pomoću kojih ćete vršiti milu interakciju (iliti oružjima) se ne zna gotovo ništa, osim da će biti zastupljene sve pljuce iz originala i da će Max i dalje imati sposobnost pucanja s obje ruke istodobno. Na to se nadovezuje obnovljeni *bullet time*, mada nemamo blagog pojma što bi se u *bullet timeu* uopće moglo obnoviti jer smatramo da je, što se toga tiče, sve rečeno u prilično solidnom *BloodRayneu*. Samo se nadamo da će se usporavanje vremena moći koristiti nešto duže nego u originalu jer je naime upravo bjesomučno isticanje *bullet time* skale (jasno, u najgorem mogućem trenutku) bilo jedna od iritantnijih stvari tijekom našeg prvog druženja s Maxom. Srećom, tu je i jedna prilično značajna novina, a odnosi se na periodično zaigravanje s kolegijalnim NPC-ovima, koji neće nužno pucati u vas nego u zajedničke neprijatelje, ali i to je po svemu sudeći tek najobičniji marketinški trik, tako da uopće neće biti važno izginu li svi ili ne - važno je jedino da vi ostanete živi. Ipak, malo filmskog skriptiranja nikad ne fali, pa makar samo da bi se povremeno razbila monotonija i dodatno nabildala atmosfera. A baš će skriptiranje i pomna kreacija nivoa omogućiti da se nastavak igra duže od desetak sati, koliko je to bio slučaj s prethodnikom, ali su autori ipak bili vrlo oprezni – nisu ga željeli načinili ni predugim kako bi ga većina igrača mogla, to jest imala snage, živaca i volje završiti. O ostalim se detaljima ne zna gotovo ništa, i to navjerojatnije iz dva osnovna razloga; ili ih jednostavno nema ili nam Remedy Entertainement sprema neko veliko iznenađenje. Mi se nadamo da je riječ o ovom drugom, ali ako i nije, sudeći po dosadašnjoj popularnosti i očekivanoj optimizaciji, *Max Payne 2* neće biti ništa manje nego pravi pravcati hit! Ali molim vas, molim vas, neka barem na trenutak prestane padati ta prokleta kiša... I neka cijeelii ovaj svijeeeet... Over and out. ■

INFOBOX

DUNGEON SIEGE HEROES OF ARANNA

- PROIZVOĐAČ
  Mad Doc Software
- IZDAVAČ
  Microsoft
- ŽANR
  akcijski RPG
- IZLAZI
  početkom travnja

www.maddocsoftware.com

MAD DOC SOFTWARE
Kao zagriženi kreatori ekspanzija, posljednjih su se godina ogledali u radu na nekoliko vrlo uspješnih ekspanzija (najpoznatija je ona za *Empire Earth*) te trekkerima poznatoj *Star Trek Armadi 2*. Zahvaljujući ponajprije poznanstvu s Chrisom Taylorom, te relativno uspješnoj povijesti razvoja igara, ponuđen im je i rad na ekspanziji za *Dungeon Siege*, što bi im moglo podići reputaciju za barem nekoliko mjesta. E pa, nek' im je sa srećom:)

IZGUBLJEN... skroz izgubljen. Sreca da sam ponio "autan"

PAZI, KOMARAC! Gdje, gdje?!

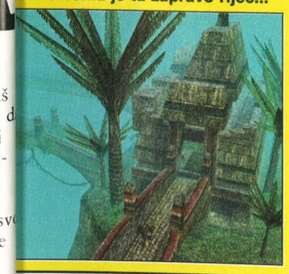
IGRAT ĆETE JER ...

- akcije nikad nije dosta, a ionako nema naznake o izlasku trećeg *Diabla*...
- za tridesetak eura ne možete dobiti bolju pogodbu
- je ovom ekspanzijom *Dungeon Siege* pretvoren u nešto što će se vjerojatno svidjeti najširoj publici (što je, naravno, *a good thing*).

IZDVAJAMO

ZA MALO LOVE HRPA MJUZE

Kao što ste vjerojatno zaključili iz naslova, Gas Powered Games odlučili su napraviti ekspanziju za njihov solidno prodani RPG *Dungeon Siege*. Svi hardcore fanovi te igre (da, da...vas petorica u zadnjem redu) vjerojatno su već više od godinu dana sanjali o ovoj najavi, što eto konačno postaje stvarnost, no to zapravo i nije toliko bitno – važno je spomenuti da će igra zainteresirati i one koji možda i nisu imali prilike zaigrati spomenuto Microsoftovo čedo. Razlog? Pa, osim što je mnogo toga poboljšano do krajnjih granica (doći ćemo još do toga), ovo proširenje dolazi u paketu s originalnom igrom, a cijena mu je oko trideset eura. Zainteresirani? Dobro, sad kad smo to sredili, pročitajte u tekstu o čemu je tu zapravo riječ...



PIDžAMA-PARTY iz pakla

DOĐI, mic, mic, mic, mic!

KAZOOM! Sad smo spiritualno povezani

KRVOPROLICE... epskih razmjera

Otok doktora Morona

DUNGEON SIEGE HEROES OF ARANNA

Vidi mu se iz dlana da ga čeka kratak život. Trorogi mora umrijeti! BuHahaha

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

Heroes of Aranna u svojoj je biti ono što se školski može opisati kao klasična ekspanzija na steroidima. Kombinirajući klasični koncept *Dungeon Siegea* s malo labavijom crtom napredovanja (igra navodno više nije u cijelosti linearna), *Heroes* igrače stavlja u za nijansu drukčiji *setting* nego što je to bilo u originalu.

Naime, umjesto da se bakćete s planinama i gorama, praćeni groznim narativnim glasom, vi svoje putovanje započinjete na Utraeanskom otoku prepunom šuma, plaža, rijeka te gomile topovskog mesa ne biste li došli do Shadowjumpera. A Shadowjunfe ...bože mene, jumper, zli je entitet koji nakon simboličnog zatočeništva od kojih tisuću godina kreće u odmazdu nad svim što hoda. Zapravo, on traži jedan magični štap, no to i nije toliko bitno. Bitno je to da je on vaš posljednji neprijatelj i da ćete mu u pet-deset minuta borbe pokazati kako jedan milenij teretane nije ništa u usporedbi s dvadesetak sati solidnog krčenja vratova, nogu, krakova, kandži i drugih ekstremiteta. Protivnici i suradnici na koje ćete nailaziti na otoku također ne spadaju u klasični asortiman srdačnih drvosječa i poljoprivrednika kakve ste susretali u prvom nastavku. Naime, Utraean Isle mjesto je gdje su se skrila mnogobrojna pobunjena magična stvorenja koja je svojedobno koristila vladajuća kasta moćnih čarobnjaka. Dvije glavne grupacije (od kojih jedna podsjeća na čovjekolike guštere) nisu baš pretjerano sklone ljudima tako d ćete, htjeli vi to ili ne, provesti dosta vremena odupirući se njihovim napadima.
Sama arhitektura otočja kojim ćete putovati specifična je po sv jim velikim mostovima koji sve povezuju u cjelinu te golemim tvrđavama u kojima su nekad živjeli gorespomenuti čarobnjaci Protivnici i oprema kojom ćete raspolagati također ponešto odskaču od one viđene u originalu. Sjekire od školjaka, pomor ki trozupci, simpatični ornamentalni oklopi i slični dodatci bit ć dovoljni da privuku fanove kom pleksne višedijelne opreme. Dodatak u obliku višedjelne skupi-pa-dobivaš-bonus opreme dobrodošao je dodatak koji će obradovati velik broj ljubitelja znamo već koje igre. Nadalje, kovi koje ćete moći konstruirati oći će imati pravi otočki imung – od mračnih vudu ećenika preko morskih čarobni- pa sve do kršnih ribara - ta sela galanterija protagonista ekako će pridonijeti sveprisutnoj očkoj atmosferi. Što se čarolija že, one su, logično, dobile jačanje u obliku *orb* čarolija jima materijalizirate satelite ji se kreću oko čarobnjaka padajući najbliže neprijatelje, puštajući mu da se bavi drugim žešćim protivnicima. Nadalje, što se dobrodošlih pridošlica u družinu tiče, tu je novi *pack-animal*, gušter koji osim što tegli tonu tereta ima i vlastite napade, koristi čarolije i slično. Postoji još jedna totalno zabavna stvar, a to je uvođenje *spell-group* skupina u kojima, ukratko, igrač može odjednom angažirati više čarobnjaka da bace nekoliko različitih čarolija odjednom. Kad smo već kod čarobnjaka, spomenimo da u ovoj igri postoje neke nove knjige čarolija koje same po sebi sadržavaju neki čarobni efekt, dajući gomilu novih mogućih kombinacija. Još jedna zgodna stvar korisna fanovima strijelaca novi je i poboljšani asortiman magijom nabrijanog oružja koje će sasvim sigurno ispraviti nepravednu neujednačenost te klase s ostalima. Dodamo li tome jedinstvene fabularno autentične predmete i bolju priču, samo još pokušajte reći da ekspanzija nije nabrijana. E, da...gotovo zaboravismo – nastojeći postići što bolju izbalansiranost ove ekspanzije, Mad Doc Software odlučio je onemogućiti importiranje likova iz *Dungeon Siegea*. Iako će to vjerojatno razočarati fanatike s likovima na šezdesetom nivou, iskreno vjerujemo da je to daleko bolje jer će svježi igrači (i oni koji su, kao moja malenkost, prekinuli igrati nekih sat vremena prije velikog finala) igru lakše prihvatiti. Ukratko, ako vam je stalo do još Dungeon Siege akcije, a niste baš ni pri novcu, a zasmetala vas je i linearnost prvoga dijela, vjerujemo da ćete ove jeseni doći na svoje. ▫

"Ako sve ispadne kako je bilo najavljivano, ova bi jesen za sve fanove akcijskih RPG-ova mogla biti vrlo vesela"

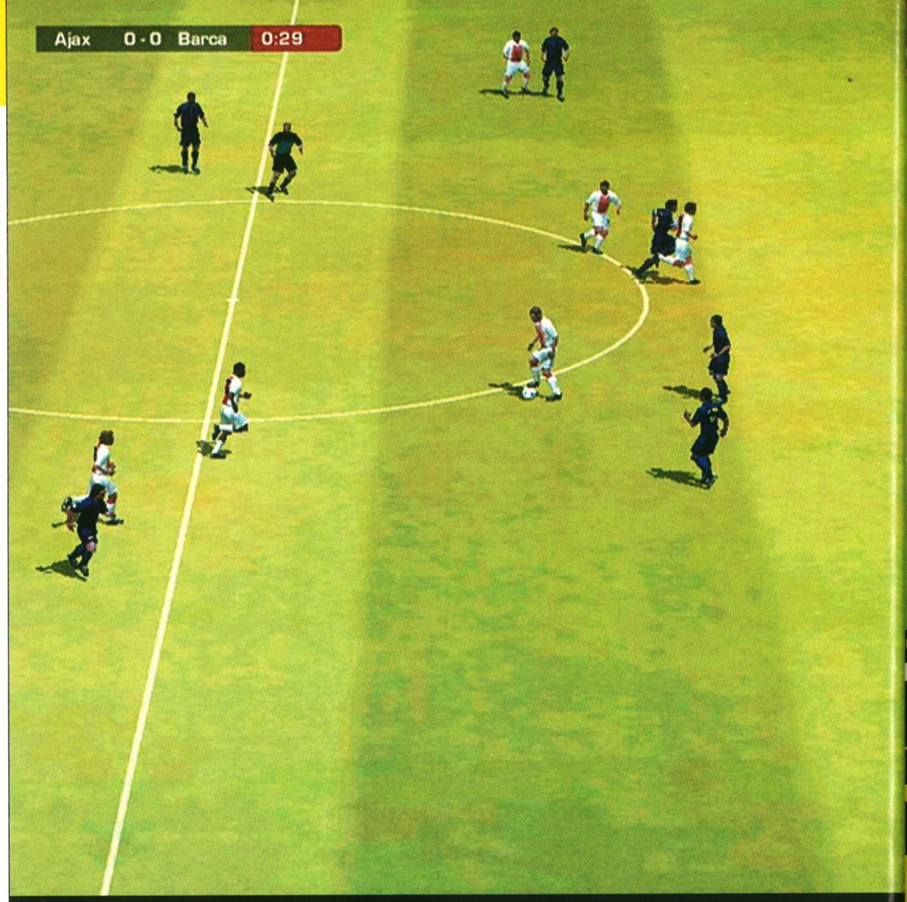
INFOBOX

FIFA 2003

- PROIZVOĐAČ
  EA Sports
- IZDAVAČ
  Electronic Arts
- ŽANR
  simulacija nogometa
- IZLAZI
  studeni 2003.

www.easports.com

EA SPORTS
O sportskom odjelu Electronic Artsa, doista je malo toga nepoznato. Riječ je o timu koji iz godine u godinu izbacuje najbolje od najboljeg na području simulacija profesionalnih sportova. Njihova *NBA Live* serija najbolje je što jedna simulacija košarke može ponuditi. Isto vrijedi i za *NHL*, koji prednjači na ledu. Tu su još *Tiger Woods PGA Tour*, *Madden NFL* te niz naslova koji već godinama slove kao najbolji u svom području. Hoće li i FIFA-i pripasti taj epitet?



TREBA ZNATI stati na loptu

U PUNOM TRKU na pravu stranu

Konačno povratak na vrh?

FIFA 2004

Vamoooo...
Aloooo, vamo baci...
A, seljačinooo

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

Kako mi je ovo već ne znam ni sam koja najava/recenzija FIFA-e, a da ne govorimo o ostalim EA Sportsovim sportskim franšizama, razmišljam kako započeti, a da se ponavljam, no dolazim do zaključka da je to gotovo nemoguće. Kao i svake godine, u FIFA-u se unose određene novine ne bi li konačno prestigla svoju već prilično poodmaklu konkurenciju – pogađate, riječ je o *Winning Elevenu* odnosno *Pro Evolution Socceru*. Iako nije riječ o PC-nogometu, neosporno je da je spomenuti naslov trn u oku ljudima iza FIFA serijala, stoga ne čudi njihova odlučnost da se uhvate u koštac s najljućim konkurentom. Bez obzira na to koliko svaka nova FIFA bila bolja od prethodne, još uvijek je daleko od statusa najbolje nogometne simulacije na planetu. Ipak, zagriženi fanovi serijala, među kojima je i potpisnik ovih redaka, svake se godine nadaju kako je konačno došlo vrijeme da FIFA preuzme primat. Doba je godine kad pljušte najave i optimistične prognoze vezane uz igru, pa koliko god igrači bili zadovoljni ponuđenim, FIFA već dugih sedam godina nosi nažalost samo etiketu dobrog nogometa na računalu. Dakako, u radionici EA Sportsa nikako se ne mogu pomiriti s tim, stoga su opet unijeli neke novine, koje bi (nadajmo se) FIFA-u trebale vratiti na tron. Pogledajmo što su nam "spremili". Prije svega, poboljšanja na najvažnijem polju – zelenom travnjaku. Unatoč svim adutima koje ima, što se prije svega odnosi na grafički prikaz i autentičnost, FIFA već duži niz godina zaostaje u najvažnijem segmentu – autentičnoj prezentaciji nogometne igre. Ove ćemo godine biti ponovno u prilici iskušati novi engine (da, opet) uz koji dolaze i nove, daleko kompleksnije animacije igrača. Naime, u staroj je FIFA-i postojao predefinirani set animacija koje su se ponavljale ovisno o pozicijama igrača, odnosno situaciji na terenu. Bez obzira na njihovu brojnost, s vremenom se jasno moglo uočiti njihovo ponavljanje. Sada ne ćemo gledati jednu animaciju za svaki potez nego više kraćih spojenih u jednu kako bi se dobilo na kompleksnosti i izbjeglo ponavljanje. Primjerice, ako igrač trči s loptom, zastane i uputi udarac prema golu, to će biti prikazano s deset do dvadeset kraćih animacija spojenih u jednu. Teško da ćete vidjeti identičnu kombinaciju istih tijekom jedne utakmice. Čak će i lopta reagirati drugačije nego što je to bio slučaj do sada. Naime, iako je ona još u prošloj inačici 'odlijepljena' od igračeve noge, tek bismo ove godine trebali vidjeti pravi iskorak na tom planu, odnosno kako bi se lopta doista trebala ponašati na terenu. Napredak je vidljiv i u taktičkim postavkama i ponašanju igrača na terenu. Nova tehnologija korištenja formacija igrača trebala bi unijeti dozu realnosti u novu FIFA-u. Naime, nova AI baza podataka trideset je puta veća od one u *FIFA-i 2003*. Igrači bi se trebali ponašati kao kompaktna cjelina, a ne skupina računalno kontroliranih robota. Osim toga, veća je pozornost posvećena i individualnim osobinama igrača. Igrači skloni probijanju po bokovima (tipa Mihael Mikić) to će sada i činiti. Fizikalci će, s druge strane, činiti ono što najbolje znaju, "lomiti" protivničke igrače. Napadači skloni pucanju iz velikih udaljenosti (Dumitru Mitu) doista će i zapucati s tridesetak metara. Obrambeni igrači neće odlaziti na izlete u napad, no zato će ostali to češće činiti.

"Ove ćemo godine biti ponovno u prilici iskušati novi engine"

IZDVAJAMO

DOMAĆI NOGOMET

Sudeći prema nekoliko posljednjih tekmi naše reprezentacije u FIFA-i 2004 nas očekuju, u najmanju ruku, poražavajuće ocjene naših igrača. Ah, gdje li su oni divni dani svjetskog prvenstva, dok smo blistali kao jedna od najznačajnih momčadi. Eh... bili su to oni dani.

Iščekivanje prije sučeva zvižduka

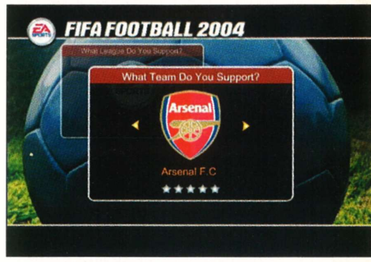
"Još jedna godina, još jedna FIFA. Zvuči obećavajuće, no... vidjet ćemo"

koji ljubitelji nogometa možda neće pozdraviti, no on je tu, zlu ne trebalo. Odabereti li ipak taj način igranja, počet ćete na čelu malog kluba, polako se penjući prema vrhu. Kupovat ćete i prodavati igrače, slagati taktičke postavke i sve što je potrebno za pripremu utakmice. Okolina će reagirati ovisno o vašem uspjehu, odnosno rezultatima. Ako ih razočarate, navijači će u manjem broju dolaziti na utakmice ili ih pak napuštati prije kraja. No pokažete li se uspješnim, vašem će klubu, kao i vama samima, rasti reputacija. Dakako, vrlo brzo stići će i ponuda kakvog velikog kluba, koji će vas poželjeti na svojoj klupi. U novu ćete FIFA-u moći importirati sastave i postavke iz *Total Club Managera*, što je svakako zanimljiva mogućnost, no uz *Career* mod čini se malo previše - ipak je to (bar bi trebala biti) simulacija nogometa, a ne menadžer.

Komentar zbivanja na terenu snimljen je uživo za vrijeme pravih nogometnih utakmica, što će još više pojačati doživljaj prave nogometne priredbe. S tribina brojnih autentično prenesenih stadiona čut ćete čak 300 različitih navijačkih pjesama. Tu je i tzv. *dynamic weather feature* koji će, kao i veličina stadiona, imati izravnog utjecaja na igru. Prednost domaćeg terena i vremenskih uvjeta tako bi trebala doći do izražaja. Vizualni dojam, kao i uvijek dosad, neće razočarati, u to možemo biti potpuno sigurni. Posebna je pozornost posvećena izrazima lica i kretnjama najpoznatijih svjetskih igrača koji ovaj put doista izgledaju zastrašujuće realno. Ostaje još vidjeti kako će riješiti problem stalnog mijenjanja frizura Davida Beckhama. Spomenimo još podatak o više od 500 službenih licencija, uključujući 16 liga, 350 momčadi i 10000 igrača. Dakako, tu je i podršku za online igranje. *Online* igrači će se pronalaziti u tzv. *online* predvorju, gdje će se moći upoznati, *chatati* te naposljetku uživati u najvažnijoj sporednoj stvari na svijetu. Nećemo izvlačiti nikakve zaključke zato što se to u prošlosti pokazalo vrlo nezahvalnim, radije ćemo još malo pričekati.

IGRAT ĆETE JER ...

- volite nogomet
- ste dugogodišnji FIFA-in *fan*
- ovaj puta EA obećaje brda i doline
- se to podrazumijeva samo po sebi
- obožavate naganjati mijeh po lijepoj i urednoj zelenoj tratini



INFOBOX

CIVILIZATION 3: CONQUEST

- PROIZVOĐAČ
  Firaxis
- IZDAVAČ
  Atari
- ŽANR
  strategija na poteze
- IZLAZI
  31.10.2003.

www.civ3.com

FIRAXIS GAMES

Osnovan 1996., Firaxis (www.firaxis.com) je 'dijete' Sida Meiera i Jeffa Birggsa, kreatora poznatih strateških hitova kao što su *Sid Meier's Civilization®, Civilization 2, Railroad Tycoon®, Colonization®* i *Pirates®*. Dosadašnji naslovi kompanije (*Sid Meier's Civilization 3, Sid Meier's SimGolf, Sid Meier's Antietam!, Sid Meier's Alpha Centauri* i *Sid Meier's Gettysburg!*) nisu uvijek uspjevali ostvariti status hita, no bile su to igre koje su donosile različite inovativne koncepte i često bile kopirane u igrama drugih studija. Zbog toga su Firaxisove igre često osvajale različite nagrade kritičara, čak i kad nisu bili posebno dobro prihvaćene od tržišta. Osnovna maksima Firaxisa je da se zabava odvija u glavama igrača, a igre su način na koji se oslobađa igračeva mašta – zbog toga su njihove igre zabavne i igrive i onda kada ih je tehnološki razvoj već pregazio – jer se, naime, ne oslanjaju na spetakularne efekte nego na koncepte koji uvijek ostaju zanimljivi.

Libanonska cedrovina dobro će se prodati na mezopotamskoj burzi

A zašto ne biste, za promjenu, zaigrali Civilization?

CIVILIZATION 3 CONQUEST

Nekako ne izgleda opasno, ali ne dajte se zavarati, neki su to skupo platili

"Niste li se još uspijeli CIVilizirati evo vam nova prilika"

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

Za promjenu, kažem, kao da ne znam da svi ljubitelji *Civa* nikad i ne prestaju igrati ovu po mnogima najbolju *turn-based* strategiju koja postoji. Pravila i mehanizmi koji na vrlo vjeran način ocrtavaju neke aspekte funkcioniranja stvarnih država izvrstan su predložak za igru koju je moguće igrati stotinama puta, a da iskustvo svaki put bude drugačije. Baš to je i osnovni razlog uspjeha igre koja u relativno nepromijenjenom obliku postoji već više od deset godina. Treći nastavak daleko je najbolji do sada, a *Conquest* je drugi *expansion* (nakon *Play The Worlda*) za nj. No, nemojte odmah odmahnuti rukom, nije to tek jednostavan *update* s nekolicinom novih jedinica – *Conquest*, naime, igru doista obogaćuje novim elementima i mogućnostima za koje se isplati iskrcati 150 kn (koliko će otprilike stajati).

NOVE JEDINICE, NOVE CIVILIZACIJE

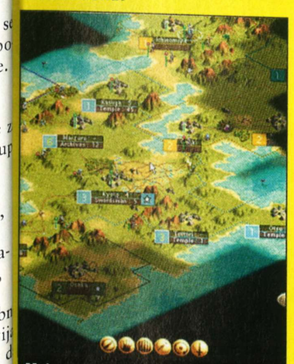
Naravno da *Conquest*, kao što se očekuje od svih *expansiona*, obogaćuje i već postojeće elemente. Tako nas očekuje sedam novih civilizacija (od Sumerana do Maja), nove jedinice specifične za nove civilizacije, ali i one dostupne starim civilizacijama, nove tehnologije, nove diplomatske opcije, prirodni resursi (duhan, banane, sol pa čak i egzotične ptice), svjetska čuda i oblici vladavine (fašizam, imperijalizam, plemensko vijeće...). Nove će jedinice, naravno, imati i posebne opcije, od kojih je najzanimljivija porobljavanje, koje omogućuje da poražene protivničke jedinice pretvorite u vlastite radnike, a nove i stare civilizacije imat će sasvim nove osobine (iskorištava-

Sa Sicilije su uvijek dolazile nevolje za Rim

IZDVAJAMO

FOKUS NA JAPANCE

Prema riječima Michaela Fettermana, jednog od dizajnera kampanja za *Conquest*, među najznačajnijim (tj. najdetaljnije dizajniranim) kampanjama bit će ona koja se odvija u feudalnom Japanu - *Sengoku: Sword of the Shogun*. Iako karta Japana možda i nije najpreciznija, njezina konfiguracija natjerat će igrače da se suoče s različitim problemima za koje će morati naći rješenje. Da dođu do resursa, morat će se boriti s barbarima kojih su pune planine, a cijela je karta koncipirana tako da će svi gradovi imati dovoljno prostora i resursa za preživljavanje, kako bi pozornost mogli posvetiti borbi. Svaki će igrač imati svog zapovjednika ili Daimyja, koji je u isto vrijeme najmoćnija, ali i najvažnija jedinica jer ako ga izgubite, igra za vas završava. Zatim je tu mogućnost kupovanja jedinica oboružanih vatrenim oružjem kada uspostavite kontakt s Europljanima, te unajmljivanje ninja i samuraja – ne podsjeća li vas to na izvrsni *Total War*? A sve to uz mehaniku standardnog *Civilizationa*!



Malo prostora znači da ćete brzo ostvariti kontakt s ostalim igračima i započeti borbu

Napad na Pearl Harbour – mogu li se Amerikanci ovaj put obraniti?

"Neizbježno poboljšanje *Civilizationa* je pred nama... a vjerujemo da Sid sprema i četvroku"

nje mora i poljoprivredu). Na karti ćemo dobiti i neke nove elemente poput vulkana, a u gradovima ćemo moći koristiti i društvene inženjere i policajce. Dodajte svemu tome još i unapređenje umjetne inteligencije (sada postoje dodatni nivoi težine, "Demigod" i "Sid"), sučelja, guvernera i izračuna rezultata borbe i imat ćete vrlo bogat *expansion*. Nisam još spomenuo da sve nove opcije i elemente koje smo dobili u *Play The Worldu* dobivamo i u *Conquestu*!

SVE TO I JOŠ...

Sad se vjerojatno pitate zašto ste kupili *PTW* kad vam ovaj *expansion* donosi sve to i još hrpu novih elemenata – točno, i mi se osjećamo pomalo prevareno. Zato i je dobio samo 75% kad smo ga recenzirali prošle godine – doista nije donio ništa pretjerano značajno. No, od *Conquesta* možete očekivati mnogo više, pa vjerujemo da ljutnja neće dugo potrajati. Naime, igru sada možete igrati i kroz 'misije', gdje će vam svaka od njih dati na upravljanje jednu civilizaciju u određenom vremenskom razdoblju i zadati cilj koji morate ostvariti. Tako ćete u feudalnom Japanu morati zavladati otocima i postati šogun, a u Južnoj Americi, nekoliko stotina godina prije, prije suparnika dovesti jedinicu do vulkana i žrtvovati je bogovima. Za ljubitelje moderne borbe, bit će tu scenarij Drugog svjetskog rata na Pacifiku, gdje ćete se morati fokusirati na pomorsko ratovanje – nešto što su u dosadašnjem igranju mnogi igrači zaobilazili. Svaka od misija odvija se na posebno dizajniranoj karti te donosi novu tehnološku mrežu, drugačije jedinice i protivnike. Ipak, one imaju i nešto zajedničko – sve su dizajnirane tako da partije budu brze i intenzivne, pa će se protivničke civilizacije u pravilu susretati već nakon nekoliko poteza i biti prisiljene na sukob kako bi ostvarile svoje ciljeve na vrijeme.

JOŠ 150 SATI IGRANJA

Devet posebnih misija smještenih u različita povijesna razdoblja znače mnogo igre za jednog igrača, no još su zabavnije kad se igraju skupno. Recimo još i da će svaku misiju biti moguće igrati i s civilizacijom po izboru te da ćete cijeli paket dodatnih civilizacija moći koristiti u standardnim načinima igre – dakle, bit će tu doista materijala za sate i sate dodatnog igranja. A to je, uz inovacije koje donose promjene u načinu na koji ćemo morati koncipirati svoju strategiju, upravo ono što smo i očekivali od novog *expansiona*. Uskoro ćemo vam znati reći jesmo li sve to i dobili, no zasad budućnost *Civilizacije* izgleda ružičasto. ■

IGRAT ĆETE JER ...

- **ste *Civilization* fanatik kao i mi**
- **oduvijek želite žrtvovati radnike i porobljavati protivnike**
- **vam je stvarna povijest zanimljivija od izmišljenih scenarija**

FAQ ZA IGRAČE CIV-α

Ako ste već iskusan igrač postojećeg *Civilizationa*, vjerojatno vas zanimaju odgovori na neka osnovna tehnička pitanja. Tek toliko da znate, *Conquest* ne zahtijeva *Play The World*, ali osnovni *Civilization 3* morate imati. Hardverski zahtjevi su jednaki kao kod izvorne igre (procesor od 400 MHz, 64 MB RAM-a, 400 MB HD prostora, DirectX 8.0a i grafička kartica sposobna prikazivati 1024 x 768 x 16), a igra uključuje i podršku za *multiplayer*, kao i unaprijeđeni editor kojim sami možete kreirati svoje misije, jedinice i svjetove.

NAJNOVIJE VIJESTI, SLIKE, KOMENTARI I ANALIZE IGARA U RAZVOJU

"RTS SVIH RTS-OVA!"

ROME TOTAL WAR

"RTW će doista predstavljati revolucionarni pomak u kvaliteti kad je riječ o strategijama u realnom vremenu"

Rome Total War trebao bi biti nešto nevjerojatno; hvaljen i obožavan na E3-ju te zamijećen i nagrađen od brojnih *on line* i *off line* časopisa, već je prije samoga pojavljivanja pobrao lovorike i hrpu priznanja. Priznajemo, zasluženo, jer ono što će ponuditi doista je kolosalno! U najboljoj maniri *Total Wara* još ćete jednom zapovijedati povijesnim legijama - ovaj put na raspolaganju će vam biti moćni Rim, Grčka, Barbari, Kartaga i Egipat, svaki sa svojim posebnim jedinicama i načinima borbe. Cilj je jasan: pokoriti svijet, i to na velikoj strategijskoj karti na kojoj ćete lagano nadograđivati infrastrukturu i širiti svoje carstvo, no cilj je i slastan: naime, na velikoj taktičkoj karti s nevjericom ćete buljiti u neobično kvalitetnu 3D grafiku i misliti da gledate film. Jer što reći o engineu koji je u stanju iscrtavati do deset TISUĆA potpuno poligonalnih 3D jedinica i pritom održavati stabilan, štoviše, kako kažu autori, visoki *frame rate* i više nego dovoljan za ugodno igranje? Što reći i o ostatku grafike ispunjenom autentičnim građevinama, vjernim terenom, efektima dima, vatre itd.? Ništa drugo nego da nam se čini da se dovršava jedan od najimpresivnijih RTS-ova svih vremena koji će uratke poput *Legiona* i *Praetoriansa* pomesti kao male mačiće. Mi se ne žalimo. *(kl)*

INFOBOX
- ROME TOTAL WAR
- PROIZVOĐAČ: Creative Assembly
- IZDAVAČ: Activision
- ŽANR: RTS
- IZLAZI: u prvom tromjesečju 2004.

www.taketwointeractive.com

Miiiiiiir, Ozrene!

"SAMO NEKA POTRAJE DUŽE OD SPEARHEADA!"

MEDAL OF HONOUR BREAKTROUGH

"Nova ekspanzija. Super, divno, krasno, ali dajte nam već jednom posve novi nastavak!"

Uuuuurrrrrraaaaaaa!

Završava se rad na novoj MOH ekspanziji, koja će nas još jednom odvesti na europsko bojište, u bitke koje su se dogodile između 1943. i 1944., a to su bitka kod Kasserinskog prolaza u Sjevernoj Africi (da, nije Europa, ha!), pokušaj osvajanja Messine na Siciliji te bitka kod Monte Bataglia u srcu Italije. Ono što je važno za spomenuta bojišta je da će kao i sva prethodna biti napravljena vrlo autentično, za što se uostalom brine kapetan Dale Dye, koji je radio i na projektima poput Spašavajući vojnika Ryana i Združene braće. Inače, logično je očekivati neka nova oružja, ali i vozila, poput popularnog *shermana* koji će se moći i voziti, dok se sama grafika ne b trebala bitnije mijenjati. No zato će *multiplayer* dobit jedan novi mod, *Liberation* a poanta je u tome da svoj poražene kolege morat spasiti da biste mogli nas taviti borbu. Također, tu će dalje biti Tug of War, ali mogućnost već spomenut vožnje tenkova te postav janja mina i pozivanja arti jerijskih udara. U svakom slučaju, s MOH-om se n može pogriješiti, no da b ipak nekako ispravili najve nedostatak prethodne ekpa nzije (*Spearhead*), dakako riječ je o kratkoj SP kam panji, autori se zaklinju d će čak 11 *single play* misij omogućiti znatno duž uživanje u igri. Držimo ih z riječ. *(kl)*

INFOBOX
- MOH: BREAKTROUGH
- PROIZVOĐAČ: EA
- IZDAVAČ: EA
- ŽANR: FPS
- IZLAZI: potkraj 2003.

www.eagames.com

VIRTUALNI PROBLEMI I ŽIVOTNE RADOSTI

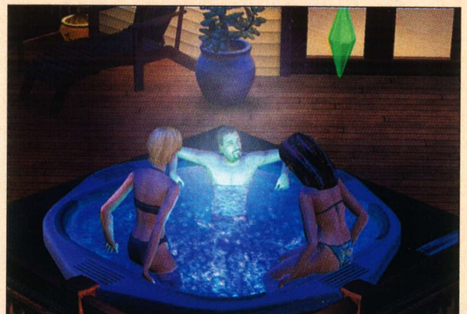
SIMS 2

INFOBOX
- SIMS 2
- PROIZVOĐAČ: Maxis
- IZDAVAČ: EA
- ŽANR: simulacija života
- IZLAZI: početkom 2004.

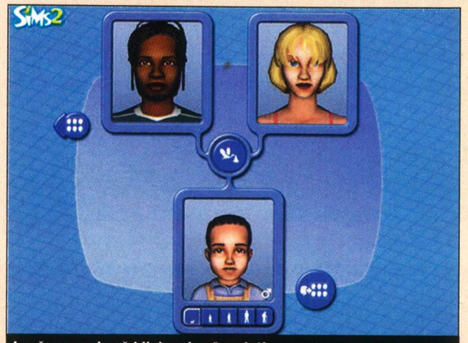
www.eagames.com

"Realna 3D grafika natjerat će vas da pomislite kako živite stvarni život. Joj gle, pa to već i činite..."

Sve one bolesnike kojima nije dosta vlastitog života uskoro će obradovati nastavak jedne od najpopularnijih (barem po broju prodanih primjeraka) igara na kugli zemaljskoj. No, odmah valja napomenuti da to neće biti tek još jedan *expansion* u nizu, već pravi nasljednik, s hrpom novih opcija, načina igre i tehnologija. Tako, primjerice, odmah u oči upada potpuno friška 3D grafika, koja je jednostavno predivna i ultradetaljana – naime, ići će se čak do takvih krajnosti da ne samo da će nam vjerno dočarati kišu, nego ćemo na licima naših simsa uočavati i negativne facijalne animacije prouzrokovane spomenutim prolomom oblaka, pa si mislite! Sve ostale fore, poput T&L-a, *pixel shadera* i slično, se podrazumijevaju, no ono po čemu će se ovaj nastavak *Simsa* razlikovati od ostalih je igranje po generacijama pa će tako sada bračni parovi živjeti i umirati te iza sebe ostavljati potomstvo koje treba odgojiti. A pod odgojem smatramo onu lepršavu interakciju s vašim PC-jem koja će činiti razliku između propale pijandure i uspješnog bizmismena pa si slobodne predočite hrpu detalja i opcija koje će to omogućiti; kupovanje namještaja, bogata međuljudska komunikacija, parenje, traženje posla, školovanje... Srećom, upropaštene slučajeve je donekle moguće ispraviti, pa tako ako vam se dotični virtualac pretvori u debelu svinju, uvijek mu možete nabaviti spravu za vježbanje kako bi istopio malo masti. Nadalje, veliku će ulogu imati igranje s genetikom, pomoću koje ćete odabirati svoje početne simse i određivati im tipične atribute poput boje očiju, kose, tena, visine, dužine određenih dijelova tijela, mda... No, to igranje Boga poslije će biti donekle ograničeno jer će stvar u svoje ruke uzeti majčica priroda, koja kaže da potomci nastaju kombinacijom gena svojih roditelja, stoga valja dobro paziti koga ćemo sparivati kako ne bismo dobili male monstrume. U svakom slučaju, *Simsi 2* su sve bliže, no kao i u svakom tekstu koji se dotiče malih virtulaca, postavlja se neizbježno pitanje: "Kome to treba?". Očito superuspješnim pojedincima koji nikad nisu iskusili očaj i neuspjeh te žele doživjeti još jedno novo iskustvo, pa makar samo virtualno... *(kl)*

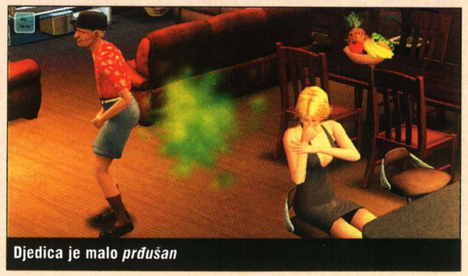


Super su komadi, samo da barem malo manje prde



Imaš crnac, imaš bijelac, imaš mulat!

Joooj, Mihovile, dokle ćeš zaje... mamu?!



Djedica je malo *prdušan*

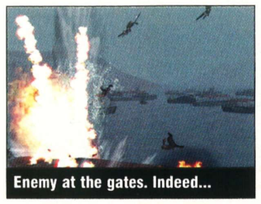
VIBRA

MOH 2? ZAŠTO NE...

CALL OF DUTY

Što se dobije kad vam iz tima koji je radio *Medal Of Honour* zbriše polovica ljudi i započne vlastiti projekt? Nešto kao *Call Of Duty*, najnoviji WW2 FPS koji bi se trebao pojaviti tijekom jeseni. A već znate da će se čekanje isplatiti, i to zbog triju potpuno različitih kampanja u kojima ćemo igrati kao američki, britanski i ruski vojnici u doba najdramatičnijih bitaka Drugog svjetskog rata iliti konačnog prodora u srce okupirane Europe i teškog, ali sigurnog poraza Trećeg Reicha. A kako su u pitanju spomenuti *MOH*-ovci, jasno je da bi igra trebala izgledati filmski i grandiozno. I hoće, jer ono što je viđeno graniči sa zdravim razumom; naime, središnji nivo *Call Of Dutyja*, mogli bismo reći svojevrsni pandan *Omaha beachu* iz *MOH-a*, je ruski "napad" na ni manje ni više nego sami Staljingrad! A ako je uzor *MOH*-u bio Vojnik Ryan, tada je uzor *Call Of Dutyju* svakako Enemy At The Gates, jer s čime drugim usporediti lagano napredovanje ruskih snaga u malim čamcima preko Volge, uz konstantno njemačko bombardiranje i nadlijetanje zrakoplova? Kako drugačije objasniti činjenicu da kad konačno stupite na čvrsto tlo, nećete dobiti pušku nego tek obavijest da slijedite svog *kamarada*, a kad on pogine, vi mu lijepo pokupite pljuckalicu?! No ono što najviše impresionira je podatak da u dotičnoj sceni odjedanput mili više od tri stotine (300) vojnika, pa više nikakve usporedbe s *MOH-om* ne dolaze u obzir! Sve ostalo nakon ovog bit će tek dodatak na glavno jelo, mada je lijepo znati da nas osim ove divote čeka još sedam-osam misija po kampanji. Inače, nevjerojatno je da će ovu igru goniti Quake 3 preuzet iz *Wolfensteina*, zato što se u pojedinim trenutcima dotični niti ne prepoznaje (*pixel shaderi*, npr.). Autori to objašnjavaju praktički iznova pisanim izvornim kodom, što im, s obzirom na viđeno, vjerujemo. Kako nam se čini, ovo bi mogao biti svojevrsni neslužbeni *MOH2*, što je, naravno, jako, jako lijepo. Samo da još održe obećanje da će igra stići tijekom jeseni i bit ćemo sretni kao mali mačići u mačjem gnijezdu. Miiiiaaaju... *(kl)*

"Igra je toliko vruća da biste na njoj komotno mogli ispeći špek, jaja i kobasice, a ostalo bi žara i za koji krmić"



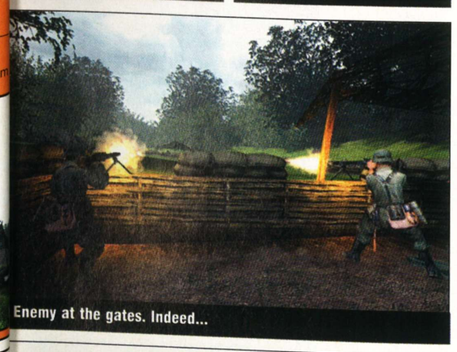
Enemy at the gates. Indeed...

INFOBOX
- HALO PC
- PROIZVOĐAČ: Valve
- IZDAVAČ: VU Games
- ŽANR: FPS
- IZLAZI: 30.09.2003.

www.halflife2.com

Impresivno, ili možda nije?

Razoreni Staljingrad



Enemy at the gates. Indeed...

Intervju | STEVE FUKUDA

Izdvojite nam nešto što niste napravili u *MOH-u*, a sada ste to mogli u *Callu*.
Pa, osobno mi je najzabavnija opcija ciljanja kroz mušicu, kombinirana s klečanjem. Jako zabavna stvar! Također, priličan broj misija su čista defanziva, gdje u određenom vremenskom roku morate izdržati napade neprijatelja, a ne kao u ostalim naslovima da ih idete isključivo goniti.

Zašto opet Drugi svjetski rat? Nema li već dovoljno igara s tom tematikom?
Problem je u tome što je većina ljudi najviše upoznata upravo s Drugim svjetskim ratom. Također, tu se točno zna tko su zli, a tko dobri momci pa nema političkih problema, sasvim je jasno tko je dobio rat. Nadalje, Drugi svjetski rat je vrlo zahvalan i s aspekta izrade igre: pruža nam najveću varijaciju lokacija, oružja, izvora materijala itd.

Što ste učinili na planu umjetne inteligencije i squad borbe?
Da, bio nam je veliki problem izbalansirati akcije prijateljskih vojnika sa samostalnošću igrača. Igrač bi trebao imati osjećaj da je u ratu, okružen svojim kolegama, no s druge strane, ne smije se dogoditi da se borbe odvijaju po automatici i bez uplitanja samog igrača, što se posebno odnosi na one masovnije i žešće.

Hoće li biti moguće voziti tenkove i neka druga vozila?
Da, igrač će voziti i pucati iz tenka, i to u jedinici s ostalim tenkovima, a tu su i neka druga vozila, u kojima će biti samo putnik, ali i mitraljezac na fiksnom *turretu*.

european consumer trade show,
24.-29. kolovoza,
earl's court, london

ects 2003

Na najveći europski sajam interaktivne zabave, održan koncem kolovoza u Londonu, sjatila se europska i svjetska elita proizvođača, izdavača i novinara, sa samo jednim ciljem – vidjeti i odigrati što više novih igara

ects je sajam burne prošlosti. Nako velike popularnosti u devedesetima, ka je i pokrenut, 2000. i 2001. godin zbog lošeg odaziva posjetitelja i izl gača, umalo je došlo do njegova ukidanj Nasreću, 2002. je bila vrlo pozitivna, a i ov godišnji se ECTS te cjelokupno okruženje ko ga je pratilo sasvim sigurno može ocijeniti vr uspješnim (iako je, doduše, upitno može li s on nazvati jačim, jednakim ili čak slabijim o onog održanog lani). Naime, organizato kompanija CMP, odlučili su da sam sajam bude samo jedan od elemenata Londo Games Weeka, velike manifestacije koja uključivala brojna druga događanja kao što s Game Developers Conference Europ PlayStation Experience, Nintendov kamio čudesa, ECTS nagrade i brojna druga mi iokupljanja za ljubitelje elektroničke zabav Treba napomenuti da je najveći dio spomen tih događanja bio zatvoren za javnost i nam jenjen isključivo ljudima koji rade u industr igara – programerima, izdavačima, trgovcima novinarima. Stoga, samo za vas, na naši stranicama donosimo pregled najzanimljivij događaja London Games Weeka i, dakak najnovije vijesti o novim igrama, izravno Londonskog Earl's Courta. ■

nesretan broj odnosi nagrade

Uz prikazivanje noviteta, jedan od najvažnijih elemenata ECTS-a je dodjela godišnjih ECTS nagrada. Dodjelu je vodila poznata (i prilično zgodna) informatička novinarka Kate Russell, a nagrade su podijeljene na "Najbolje na sajmu" i "Najbolje tijekom godine", što je dalo priliku svim igrama da se međusobno natječu za prestižne naslove.

Za najbolje na ECTS-u prvog je dana sajma glasovao Službeni odbor ECTS-a, sastavljen od novinara kojima je primarno područje elektronička zabava, a evo i njihovih odluka:

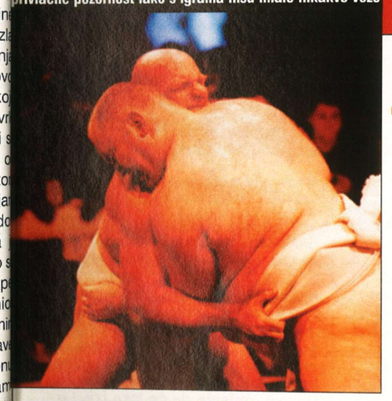
Najbolja igra sajma – *XIII, Ubi Soft*
Najbolja PC-igra sajma - *Far Cry, Ubi Soft*
Najbolja igra sajma za konzole – *XIII, Ubi Soft*
Najbolja igra sajma za mobilne uređaje – *Advance Wars 2: Black Hole Rising, Nintendo*
Najbolja online igra sajma – *Everquest II, Ubi Soft*
The London Games Week Award – *Half Life 2, Vivendi*

S druge strane, za najbolje uratke ove su godine glasovali urednički timovi najčitanijih publikacija, njihovi čitatelji i posjetitelji stranice www.ects.com. Evo i njihovih rezultata:

PC Gamer – *najbolji razvojni tim za PC - Creative Assembly*
Edge Award – *Viewtiful Joe, Capcom*
Loaded Award – *GTA: Vice City, Rockstar*
The Times Award – *EyeToy, Sony*
PC Format – *Small Form Factor PCs, Shuttle*
Igra godine u Velikoj Britaniji – *Pro Evolution Soccer 2, Konami*
Igra godine u Francuskoj – *Battlefield 1942, Electronic Arts*
Igra godine u Njemačkoj – *Splinter Cell, Ubi Soft*
Igra godine u Italiji – *Mafia, Gathering*
Igra godine u Španjolskoj – *GTA: Vice City, Rockstar Games*
Igra godine u Skandinaviji – *Battlefield 1942, Electronic Arts*
Najbolja konzola godine – *Microsoft Xbox*
Najbolji izdavač godine – *Nintendo*
Najbolji hardver za PC – *ATI 9800 Pro* ■

Sreća programera i izdavača kad su primili staklenu zvjezdicu bila je.... neopisiva...

Sony je organizirao i različite demonstracije, koje su privlačile pozornost iako s igrama nisu imale nikakve veze



sonyjevo iskustvo

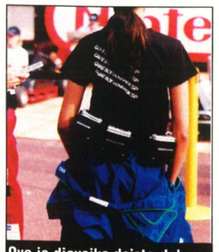
Jedno od najposjećenijih događanja u sklopu London Games Weeka bio je i PlayStation Experience, koji je Sony organizirao odvojeno od ECTS-a kako bi u posebnom prostoru mogao prikazati brojne naslove koji će na PlayStationu 2 izaći ove jeseni i zime. Uz najbolju simulaciju vožnje *Gran Turismo 4* i simulaciju nogometa *Pro Evolution Soccer 3*, veliku je pozornost privukla i Sonyjeva kamera EyeToy, koja pokrete igrača prenosi izravno u igru. Bilo je tu i drugih dugoočekivanih naslova poput *Jak 2*, *WRC3*, *Ratchet 2*, *Syphon Filter: Omega Strain*, *Rise to Honor*, *Time Crisis 3*, *This is Football*, *Ghosthunter*, *EverQuest Online Adventures*, *Dark Chronicle*, *Arc*, *Dog's Life*..., koji ukazuju da se Sony sprema na još jednu pobjedničku jesen nakon što je broj njegovih PS2 konzola u svijetu premašio 60 milijuna. Promovirajući "PlayStation lifestyle", Sony je pokazao da njegova konzola, iako tehnički slabija od Xboxa i GameCubea, može još mnogo toga pokazati publici različitih godišta i preferencija. ■

Za ulaz na PlayStation Experience čekalo se duže nego za osobnu iskaznicu

nintendo za kamiondžije

Nintendo je dosadašnjih godina izbjegavao ECTS i svoje igre pokazivao na vlastitom sajmu, Spaceworld, no ove je godine odlučio učiniti iznimku, otkazati Spaceworld i u Londonu se predstaviti s golemim kamionom prepunim zabave za vjerne fanove. To je, dakako, nužno ako ih želi zadržati – naime, u posljednje vrijeme prodaja GameCubea stalno opada, izlasci igara dolaze pod upitnik, a brojne izdavačke kompanije javno izjavljuju da je njihova buduća podrška za ljubičastu konzolu vrlo nesigurna. Igre koje je Nintendo prikazao – u prvom redu izvrsna 3D tučnjava *Soul Calibur II*, futuristična jurnjava *F-Zero GX* i karting naslov *Mario Kart: Double Dash* – još uvijek odišu kvalitetom i karakterističnom jednostavnom i šarenom zabavom zbog koje je ta kompanija zauvijek ostala upisana u srcima nostalgičnih igrača. Bilo je tu i igara za Game Boy Advance, među kojima se isticala strategija *Final Fantasy Tactics Advance*, a za one koji se vole igrati s opipljivim stvarima (ne, nije ono na što ste pomislili!), bio je organiziran i 'pravi' karting turnir koji ni londonska kiša nije uspjela spriječiti. ■

Nintendo je igračima ružio priliku da se okušaju u Mario Kart: Double Dash, ali i pravom, u cijelosti analognom kartingu



Ova je djevojka doista dobro oboružana GBA konzolama

games developers conference

U prostorijama Earl's Courta od 26. do 29. kolovoza, uz ECTS, održavala se i GDC – konferencija koja okuplja neke od najboljih svjetskih programera, koji diskusijama i predavanjima pokušavaju razmotriti značajne teme igraće industrije.

Ovogodišnje okupljanje bilo je posebno zanimljivo zbog rasprava o tome kakve probleme pri izradi igara donose konzole iduće generacije – PlayStation 3, Xbox 2 i GameCube 2. Poznati kreatori igara kao što su David Lau-Kee (Criterion Software), Jez San (Argonaut Games), Ian Shaw (Electronic Arts) ili James Rubin (Naughty Dog) istaknuli su da će nove konzole donijeti mnogo veću tehničku snagu pa možemo očekivati iznimnu grafičku kvalitetu igara, no to znači da će razlike među njima proizlaziti iz ideje i novih koncepata. Također, predviđa se da će troškovi i vrijeme izrade igara porasti, što bi se moglo negativno odraziti na male programerske studije koji neće moći uložiti potreban novac u dugogodišnju investiciju. Naglašen je i sve veći značaj igranja na mobilnim telefonima te da se očekuje kako će taj vid igranja u 2004. predstavljati tržište vrijedno milijardu dolara.

Jedno od najzanimljivijih predavanja održala je Laura Fryer, direktorica Xbox Advanced Technology Groupa. Ona je ustvrdila da igre nikada neće dostići popularnost filmova ili glazbe ako se njihovi proizvođači ne potrude da budu jednostavne za shvaćanje i prije svega zabavne za igranje. ■

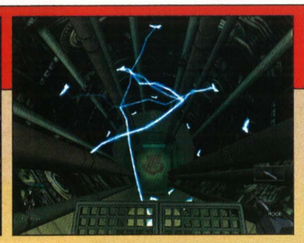
Ovi momci rade igre u kojima uživate. Izgledaju sasvim obično

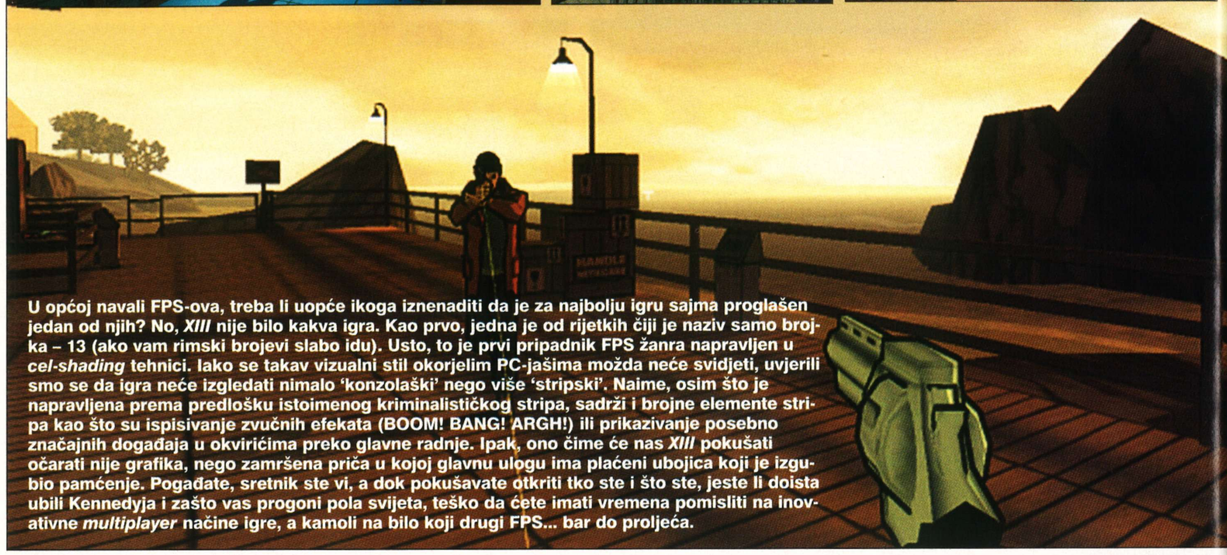
ects 2003

Da je ova godina doista bila revolucionarna kad je riječ o igrama i igranju na PC-ju, potvrdilo se i na ECTS-u, gdje su predstavljeni brojni novi naslovi koji ne oduševljavaju samo kvalitetom nego i inovacijama. Za uživanje u većini od njih trebat će vam poprilično snažan stroj, ali ako ste jedan od sretnika koji si to mogu priuštiti, pogledajte čime ga sve možete hraniti u idućih nekoliko mjeseci.

XIII

proizvođač Ubi Soft
izdavač Ubi Soft
izlazak ove jeseni
žanr FPS avantura





U općoj navali FPS-ova, treba li uopće ikoga iznenaditi da je za najbolju igru sajma proglašen jedan od njih? No, *XIII* nije bilo kakva igra. Kao prvo, jedna je od rijetkih čiji je naziv samo brojka – 13 (ako vam rimski brojevi slabo idu). Usto, to je prvi pripadnik FPS žanra napravljen u *cel-shading* tehnici. Iako se takav vizualni stil okorjelim PC-jašima možda neće svidjeti, uvjerili smo se da igra neće izgledati nimalo 'konzolaški' nego više 'stripski'. Naime, osim što je napravljena prema predlošku istoimenog kriminalističkog stripa, sadrži i brojne elemente stripa kao što su ispisivanje zvučnih efekata (BOOM! BANG! ARGH!) ili prikazivanje posebno značajnih događaja u okvirićima preko glavne radnje. Ipak, ono čime će nas *XIII* pokušati očarati nije grafika, nego zamršena priča u kojoj glavnu ulogu ima plaćeni ubojica koji je izgubio pamćenje. Pogađate, sretnik ste vi, a dok pokušavate otkriti tko ste i što ste, jeste li doista ubili Kennedyja i zašto vas progoni pola svijeta, teško da ćete imati vremena pomisliti na inovativne *multiplayer* načine igre, a kamoli na bilo koji drugi FPS... bar do proljeća.

far cry

proizvođač / Crytek **izdavač** /Ubi Soft
izlazak / 28.11.2003. **žanr** / FPS

Nakon što je pokupio nagradu za najbolju igru ECTS-a, *Far Cry* još samo mora doći u trgovine i bit će razgrabljen do posljednjeg primjerka. A tko ga i ne bi poželio s tako prekrasnim karipskim otokom, po kojem se junak šeta, šulja i šuruje (dosta Š!) sa zamamnom novinarkom – a sve u cilju svrgavanja s vlasti zlog diktatora. Od 'jačih' elemenata igre izdvojili bismo iznimno razvijeni AI te izvrsni Cry engine koji omogućuje renderiranje predivnih i detaljnih lokacija u stvarnom vremenu svakome tko se isprsi i kupi GeForce 3 (ili još bolje 4) karticu. Skupljajte novac.

ground control 2: operation exodus

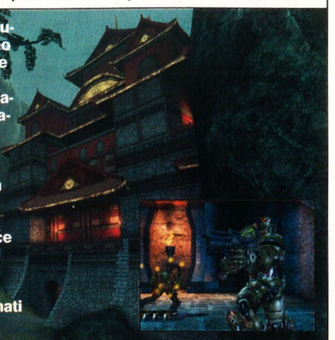
proizvođač / Massive Entertainment **izdavač** / Vivendi
izlazak / krajem godine **žanr** / RTS

Nastavak danas malo igrane strategije očarao nas je izvrsnim tehničkim mogućnostima svog enginea. Osim pogleda iz visine, koji će biti prijeko potreban za upravljanje raznovrsnim trupama, moguće je približiti se akciji toliko da vidite kako se magli dah na kacigama vaših vojnika. Nadalje, tu je i nekoliko različitih *multiplayer* načina igre, od kojih će mnogi omogućavati da se dodatni igrači uključe u bilo kojem trenutku i preuzmu kontrolu nad svojim trupama. *GC2* unosi novu dimenziju u futuristično ratovanje i naslov je koji ljubitelji strategija jednostavno ne smiju propustiti.

unreal tournament 2004

proizvođač / Epic Games **izdavač** / Atari
izlazak / ove jeseni **žanr** / FPS (a što ste mislili?)

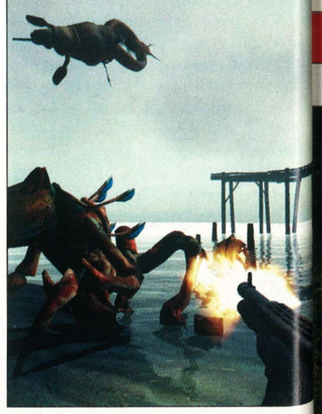
Iako će ga možda neki poljuvati i proglasiti tek minimalno unaprijeđenim *UT2003*, bit će to vrijedan dodatak zbirci svakog ljubitelja mrežnog klanja. Naime, osim svih dodataka iz *bonus packova* za *UT2003*, donosi nam i hrpu novih karti, oružja i vozila, redizajnirani "Assault" način igre, koji je većina igrača najviše voljela, te novi način igre, "Onslaught", u kojem će se timovi boriti za ključne lokacije na velikim kartama, gdje će korištenje vozila za transport borbenih snaga imati presudnu ulogu. Tko voli...



half-life 2

proizvođač / Valve **izdavač** / Vivendi
izlazak / krajem godine **žanr** / FPS

Najiščekivanija igra godine na ECTS-u se pojavila u obliku demoa prikazanog ove godine na E3-ju i ponovno očarala svjetinu. Ipak, ono najzanimljivije došlo je naknadno, kad je šef Valve studia, Gabe Newell, objavio da će igra izaći u nekoliko inačica – od kojih će najjeftinija imati samo *single player* mogućnost i neće moći pokretati MOD-ove, dok će najskuplja, uza sve opcije, skrivati i "cool bonuse". Također je spomenuo i mogućnost pretplate od 9,99 $, kojom se stječe pravo na igranje svih budućih dodataka koje plodni Valve tim razvija. Sve zanimljivije i zanimljivije...



middle earth online

proizvođač / Turbine **izdavač** / Vivendi
izlazak / krajem 2004. **žanr** / MMORPG

Jedan od nekoliko mrežnih RPG-ova prikazanih na sajmu, *Middle Earth Online*, očarat će ljubitelje Tolkiena mogućnošću da se nađu u predivnom svijetu ocrtanom u Gospodaru prstenova. Pa iako i ovdje možete osnovati svoju "Prstenovu družinu", pruža vam se mnogo više mogućnosti nego što je stari majstor mogao i zamisliti. Odabravši svoju rasu, razvijate svoj lik u kojem god smjeru želite – od mirnog farmera preko obrtnika do hrabrog ratnika. Ostanite na jednom mjestu i stvorite dom ili krenite Međuzemljem u potrazi za avanturom – odabir je na vama.

everquest: lords of everquest

proizvođač / Rapid Eye Entertainment **izdavač** / Ubi Soft
izlazak / 5.12.2003. **žanr** / RTS

Smještena u poznatom svijetu *Everquesta*, ova strategija u stvarnom vremenu obećava više od 75 sati *single player* zabave i neograničenu količinu *multiplayer* bitaka s najviše 12 igrača odjednom. Kako će to biti izvedeno, ne znamo zato što *EverQuest* sadrži samo tri ključne frakcije, a svaka od njih posjeduje više od 20 različitih jedinica, koje se tijekom igre razvijaju i unapređuju u RPG stilu. Najvažnija od njih je "Lord", zapovjednik vaših snaga koji će se također razvijati kroz misije, a moći ćete ga opremiti i različitim magičnim oružjem i opremom. Čini se da *Warcraft 3* konačno dobiva konkurenciju.

beyond good and evil

proizvođač / Ubi Soft **izdavač** / Ubi Soft
izlazak / u proljeće 2004. **žanr** / akcijska igra

Ovu ćemo konzolašku igru uskoro moći igrati i na računalima, pa imate li imalo sklonosti prema veselim arkadnim ludostima, teško da ćete naći nešto bolje među najavljenim naslovima. *BG&E* u jedno objedinjuje skakutanje i šuljanje u stilu Lare (ali s boljom kamerom i kontrolama), jurnjavu različitim letjelicama, pa čak i utrke protiv likova koji jako sliče na Disneyjeve otpadnike. Ukratko, riječ je o mješavini različitih žanrova, vesele atmosfere i šarene grafike, sa slatkom djevojčicom u glavoj ulozi. Idealno za opuštanje nakon svih "ozbiljnih" igara koje donosi jesen.

s.t.a.l.k.e.r.

proizvođač / GSC Game World **izdavač** / THQ
izlazak / u proljeće 2004. **žanr** / FPS

Možda dosad najljepša igra, o kojoj god da je platformi riječ, S.T.A.L.K.E.R., čudnovata je avantura u okolici Černobila, gdje će u budućnosti radijacija i dodatni misteriozni element svijet pretvoriti u nešto sasvim drugo. Neobični životinjski oblici, fantastična oružja i načini napadanja, svijet koji se stalno mijenja pred vašim očima i vrlo, vrlo nelinearna priča s čak osam različitih završetaka elementi koje su nam programeri nabijali na nos, a mi jednostavno oči nismo mogli odlijepiti od predivne grafike pogonjenje X-Ray engineom. Igrali ili ne, ovo morate vidjeti.

call of duty

proizvođač Infinity Ward
izdavač Activision
izlazak krajem godine
žanr FPS

U pokušaju da nadmaši *Allied Assault*, Infinity Ward gotovo je u cijelosti prepravio Quake 3 engine da bi nas ponovno stavio u ulogu pripadnika savezničkih trupa u Drugom svjetskom ratu. Počev od demo nivoa, koji je prikazan na ECTS-u, a sastoji se od napada na malo selo u blizini plaže na koju se iskrcavaju saveznici, pa do oružja, odjeće i čak zvukova eksplozija, *Call of Duty* iznimno podsjeća na svoj uzor, s tim da mu se ne može poreći velika doza dodatne ispoliranosti. No, nećete to ostati na iskrcavanju. Ova će vas igra provesti kroz brojne europske rovove, od obrambenih tvrđava na francuskoj obali do razrušenih ruskih gradova. I sve to uz izvrsnu atmosferu ratišta koju omogućuje snažan engine sposoban na ekranu renderirati čak i do 300 likova odjednom. Dodajmo da ti likovi nisu neinteligentni, nego se ponašaju baš kao pravi vojnici, skrivajući se od protivničke paljbe i tražeći stalno način da neprijatelja zaobiđu i napadnu tamo gdje je najtanji. Ukratko, ova će vam igra na pravi način dočarati kaos i užase rata, a ako vam i nakon toga ne bude dosta ubijanja, budućnost ljudske rase vrlo je upitna.

ects 2003

Microsoftova konzola bila je jedna od najslabije zastupljenih platformi na ECTS-u, ponajprije stoga što je veliki M odlučio predstavljanje svojih novih naslova održati samostalno krajem rujna. Ipak, vidjeli smo mnogo naslova tzv. *third-party* izdavača, koji će se do kraja ove i početkom iduće godine boriti za vaš novac s igrama koje dolaze iz Microsoftovih programerskih studija

soul calibur 2

proizvođač Namco
izdavač Namco
izlazak ove jeseni
žanr 3D tučnjava

Nastavak jedne od najboljih 3D tučnjava svih vremena dolazi na sve tri konzole nove generacije, a Xbox inačica će, bez sumnje, biti vizualno najatraktivnija. Iznimna brzina, atraktivni likovi s različitim stilovima borbe i posebno oružja kojima vitlaju najznačajniji su elementi *Soul Calibura 2*. Oni koji su igrali prvi dio, ili pak možda gotovo zaboravljeni idejni uzor *Soul Blade* na PSoneu, sjećat će se bogatih mogućnosti blokiranja i protuudaraca, kao i specifičnog stila borbe oružjima koja se mogu uništiti, nakon čega borci nastavljaju sukob rukama i nogama. Različiti načini igre, među kojima i najzanimljiviji Weapon Master u kojem sa svakim likom otključavate nova i moćnija oružja, dugo će zadržati uz ekran svakog ljubitelja 3D tučnjava, a poseban adut svake inačice igre tajni je lik, koji će moći otključati samo najbolji. U Xbox inačici taj je lik mračni Spawn, kojeg bi uskoro mogli vidjeti i u samostalnoj igri na Microsoftovoj konzoli. Nakon što *Soul Calibur 2* stigne na naše ekrane, idući potez je na Tecmou, koji će novim *Dead or Aliveom* pokušati vratiti prvo mjesto među Xbox tabačinama.

freedom fighters

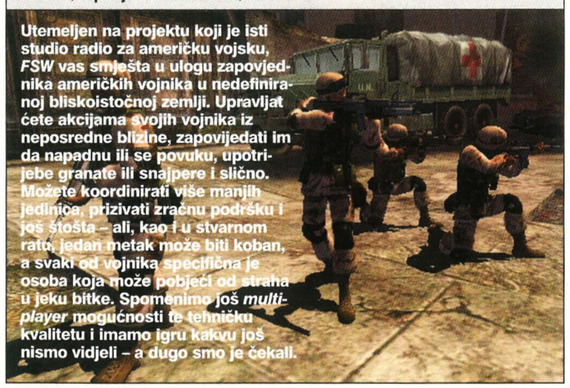
proizvođač / Io Interactive **izdavač** /EA
izlazak / u listopadu **žanr** / akc. avantura

Od autora *Hitmana* stiže nam zanimljiva akcijska avantura u kojoj ćemo se boriti u uličnim sukobima usred New Yorka. Naime, Ameriku su zauzeli Rusi, a vi se pridružujete pokretu otpora. Izvršavajući raznolike misije, skupljat ćete istomišljenike koji će izvršavati naše naredbe i unijeti taktički element u inače prilično akcijski orijentiranu igru. Lokacije prepune detalja, dobra umjetna inteligencija i prilika da se raspucamo po relativno vjerno nacrtanim ulicama New Yorka sasvim će sigurno učiniti *Freedom Fighterse* jednim od traženijih naslova u pretprazničkoj sezoni.

full spectrum warrior

proizvođač / Pandemic **izdavač** / THQ
izlazak / u proljeće 2004. **žanr** / RTS

Utemeljen na projektu koji je isti studio radio za američku vojsku, *FSW* vas smješta u ulogu zapovjednika američkih vojnika u nedefiniranoj bliskoistočnoj zemlji. Upravljat ćete akcijama svojih vojnika iz neposredne blizine, zapovijedati im da napadnu ili se povuku, upotrijebe granate ili snajpere i slično. Možete koordinirati više manjih jedinica, prizivati zračnu podršku i još štošta – ali, kao i u stvarnom ratu, jedan metak može biti koban, a svaki od vojnika specifična je osoba koja može pobjeći od straha u jeku bitke. Spomenimo još *multiplayer* mogućnosti te tehničku kvalitetu i imamo igru kakvu još nismo vidjeli – a dugo smo je čekali.



tom clancy's rainbow six 3

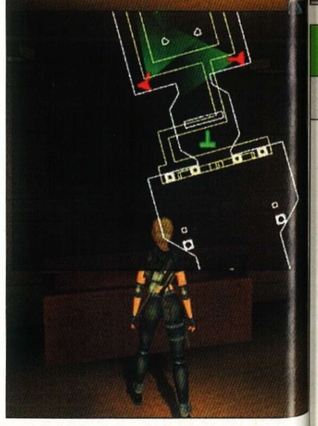
proizvođač / Ubi Soft **izdavač** / Ubi Soft
izlazak / 14.11.2003. **žanr** / taktički FPS

Treći nastavak u seriji ultrarealnih taktičkih pucačina u kojima u ulozi specijalca rješavate brojne antiterorističke misije stiže ekskluzivno na Xbox. I ne, nije riječ o portu s PC-ja nego o originalnim misijama za jednog i više igrača popraćenih izvrsnom grafikom, podrškom za 5.1 Dolby surround i Xbox Live, kao i prepoznavanjem glasovno izdanih naredbi vašim suborcima. Ako ste ljubitelj opreznog taktiziranja i mrzite 'jednostavne' pucačine u *Quake* stilu, ne propustite *Raibow Six 3*, koji na vašu konzolu donosi dašak atmosfere iz najprodavanijih Clancyjevih romana.

rogue ops

proizvođač / Bits Studios **izdavač** / Capcom
izlazak / krajem godine **žanr** / akc. avantura

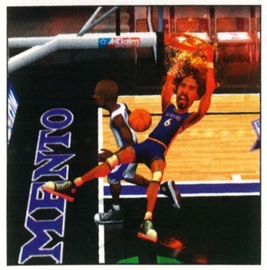
Varijacija na temu *Metal Gear Solida* i *Splinter Cella*, *Rogue Ops* nam donosi ženski glavni lik – mladu i ljepuškastu Nikki. A kako žene uvijek imaju svoj način rješavanja problema, tako će Nikki posjedovati mnogo više opcija od Snakea ili Sama Fishera kad god se suoči s protivnikom, alarmom ili laserskom ogradom. Od šuljanja i čiste borbe preko ubijanja protivnika sleđa i krađe šifri iz računala do akrobacija u Larinom stilu – Nikki može baš sve i pod vašim prstima to će i učiniti. Pridodamo li tome izvrstan engine i dobar dizajn nivoa, igra doista ima sve potrebno da privuče vašu pozornost.



nba jam

proizvođač / Acclaim **izdavač** / Acclaim
izlazak / u listopadu **žanr** / ark. košarka

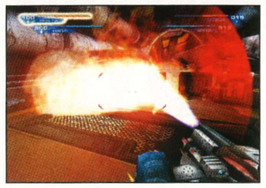
U pokušaju da nadmaši iznimno popularni *NBA Street*, Acclaim nam priprema *remake* svoje nekoć popularne arkadne košarke *NBA JAM*. U jednostavnom 3-na-3 haklu bez faulova, s deformiranim igračima koji mogu izvoditi poteze kakve isti ti igrači u stvarnosti mogu samo sanjati uživat ćemo već za nekoliko tjedana. Iako ćete u igri moći naći svih 29 NBA timova i njihovih igrači, kao i 50 najboljih NBA igrača svih vremena, možete zaboraviti na bilo kakvu realnost te očekivati igru idealnu za nadmetanje s prijateljima i opuštenu zabavu s nostalgično sportskim prizvukom.



unreal 2: the awakening

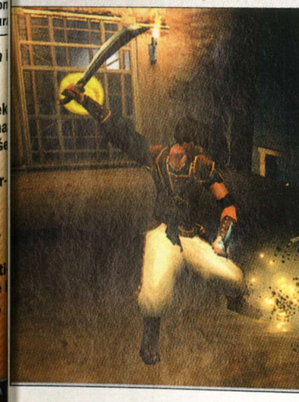
proizvođač / Tantalus and Legend Entertainment **izdavač** / Atari
izlazak / za Božić **žanr** / FPS (naravno!)

Koristeći se tehnologijom Epic Gamesa, Atarijevi studiji kreirali su nastavak popularnog *Unreala*, jednog od najpopularnijih FPS-ova na PC-ju i prenijeli ga na Xbox. Nova oružja, novi svjetovi i misije te novi, opasniji i pametniji protivnici očekuju igrače dobrih refleksa i preciznih prstiju, a kvaliteta grafike apsolutno je neupitna. No, najvažniji element *Awakeninga* je svakako bogatstvo *multiplayer* opcija – od kooperativnog igranja udvoje na jednoj konzoli do različitih timskih načina igre preko Xbox Livea. Dok *Halo 2* ne stigne, ova će igra biti jedan od konkurenata za dio vremena svakog Xbox vlasnika koji u svom srcu ima mjesto za FPS-ove.



prince of persia: the sands of time

proizvođač / Ubi Soft **izdavač** / Ubi Soft
izlazak / 2004. **žanr** / akcijska avantura



Igre *Princ of Persia* sjećaju se samo najstariji igrači, ali njezina *remakea* sjećat će se svi. Bit će to jedna od najboljih akcijskih avantura ove zime, a najbolje jamstvo za to je činjenica da je kreira Ubi Soft Montreal, studio iz čijih je dvorana izašao i legendarni *Splinter Cell*. Skačući, trčeći i mačujući se, mladi će princ pokušati zaustaviti zlo koje je sam oslobodio u dalekom pješčanom kraljevstvu, a jedina pomoć bit će mu 'čarobni pijesci' pomoću kojih protjecanje vremena može podvrgnuti svojoj volji. Varijacija na temu *Blinxa*? Vjerujemo da će *Princ* biti znatno uspješniji.

dungeons & dragons heroes

proizvođač / Infogrames **izdavač** / Infogrames
izlazak / krajem godine **žanr** / akcijski RPG

Nakon podužeg čekanja (*Heroesi* su prvi put najavljeni za kraj prošle godine), ipak ćemo dobiti priliku da se okušamo u Dungeons & Dragons svijetu, vodeći svoj lik do slave i pobjede. U čizmama ratnika, čarobnjaka, svećenika ili lopova probijat ćemo se tamnicama, šumama i pustinjama prepunih stvorenja iz trećeg izdanja *D&D: Monstruos Compendiuma*, usavršavati svoje vještine i – općenito – dobro se zabavljati. Sučelje je vrlo jednostavno i fokusirano na čistu akciju, a igra podržava i igranje učetvero, koje bi, čini se, moglo postati najbolja grupna razbibriga u vrijeme zimskih praznika.

buffy: chaos bleeds

proizvođač / Eurocom **izdavač** / Vivendi
izlazak / ove jeseni **žanr** / akcijska avantura

Nakon prošlogodišnjeg uspjeha prve igre napravljene prema popularnom serijalu o 'Ubojici vampira', dolazi nam i nastavak, koji se zapravo vrlo malo razlikuje. Utemeljen na 'izgubljenoj epizodi' pete sezone serijala, *Buffy: Chaos Bleeds* će nas voditi poznatim lokacijama Sunnydalea u pokušaju da zaustavimo zlog Kakistosa i njegovu vojsku demona. Glavna je fora da, osim Buffy, možemo upravljati i njezinim prijateljima – Xanderom (koji najviše koristi dalekometna oružje), Wilow i Faith (koje se bave čarolijama) i Spikeom (čista tučnjava – kao Buffy). Svim likovima glasove su posudili glumci iz serije, osim Buffy, koju sasvim dobro imitira Giselle Loren. Ako ste ljubitelj serijala, rečeno će vam biti dovoljno da s nestrpljenjem iščekujete igru, a ako trebate dodatno uvjeravanje, možemo vam obećati različite bonuse koje otključavate igrom (slike, intervjui i slično) kao i nekoliko *multiplayer* miniigara. S obzirom na broj obožavatelja Michelle Geller, očekujemo da će *Chaos Bleeds* jednostavno nestajati s polica – a na ECTS-u se do igrivog demoa moglo probiti samo s glogovim kolcem.

Recenzije #95

MJESEC KOJI JE TREBAO BITI REPUN HIT-IGARA ostao je, zbog odbacivanja nekolicine njih, nažalost tek prosječan. Cijelu situaciju su izvukla dva *Star Wars* naslova, *Jedi Academy* za PC te *Star Wars: KOTOR* za Xbox, obravši potpuno zasluženo vrhunske ocjene. *Republic: The Revolution* i Black Isleov novi RPG *Lionheart* su pak bila velika razočaranja ovog mjeseca od kojih su mnogi od nas u redakciji očekivali mnogo. Srećom, iznimno zabavan *Tony Hawk 4* i predivna avanturica *Runaway* uspješno su popunili rupe u ovomjesečnoj raspodjeli igara po žanrovima, tako da smo potpuno uvjereni da ćete sigurno pronaći nešto što odgovara vašem ukusu, mi definitivno jesmo. Ako doma imate još kakavih starijih nezavršenih igara, iskoristite još ovih nekoliko tjedana i odigrajte ih do kraja, jer od idućeg mjeseca očekuje nas suluda navala velikih *blockbustera*.

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

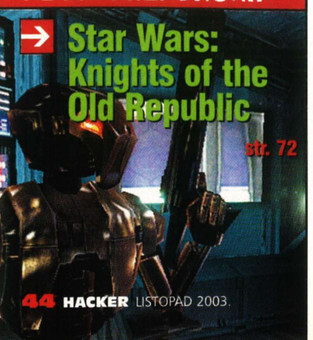
41-60
Igra čija ideja ne zvuči nimalo loše, ali je upropaštena lošom produkcijom ili nesposobnošću razvojnoga tima da do kraja izgura obećavajući koncept

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

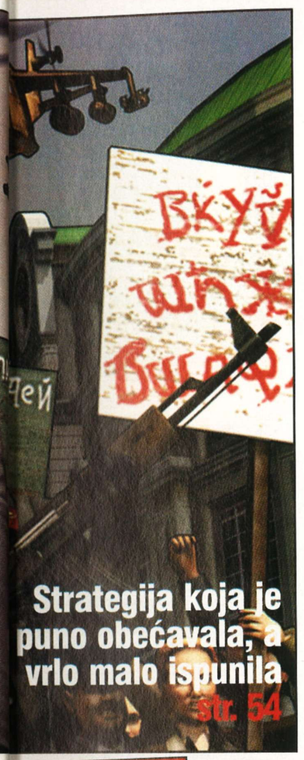
XBOX PREPORUKA



Star Wars: Knights of the Old Republic str. 72

TEST RECENZIJA

Republic The Revolution



Strategija koja je puno obećavala, a vrlo malo ispunila str. 54

HACKEROVA TABLICA ZA OCJENE

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

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

HACKER OCJENJUJE » Naziv igre **00**

Obrazloženje ocjene

POSEBNO IZDVAJAMO

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

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

NE PROPUSTI

PREPORUKA BROJA

Aquanox 2 Revelation

Ponovno zaronite u mračne dubine str. 50

RECENZIJE BROJA

NAZIV IGRE	OCJENA
Jedi Knight 3: Jedy Academy www.lucasarts.com	89
Europa Universalis Crown of the North www.paradoxplaza.com	87
Age of Wonders 2: Shadow Magic www.triumphstudios.com	80
Tony Hawk's Pro Skater 4 www.activisiono2.com	80
Runaway: A Road Adventure www.pendulostudios.com/runaway	79
Aquanox 2: Revelations www.aquanox-revelation.com	75
Lionheart: Legacy of the Crusader www.blackisle.lionheart.com	70
Republic: The Revolution www.eidosinteractive.co.uk	65
Neighbours From Hell www.?????	65
Heaven and Hell: Live and let Die www.cdv.com	40
Xbox RECENZIJE	
Star Wars: Knights of the Old Republic www.lucasarts.com	93

IGRA BROJA

Jedi Knight: Jedi Academy

Sumanuta makljaža svjetlosnim sabljama str. 46

HACKER Top 10 PC

Jedi Knight: Jedi Academy / Activision
Ovako dinamičnu i atraktivnu Star Wars akciju sigurno još niste doživjeli

2.	Star Trek: Elite Force 2	Activision
3.	Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision
4.	Wolfenstein: Enemy Teritory	id Software
5.	Runaway: Road Adventure	Jowood
6.	Anno 1503	EA Games
7.	Warcraft 3: Frozen Throne	Blizzard
8.	Microsoft Flight Simulator 2004	Microsoft Games
9.	Chapmionship Manager 4	Codemasters
10.	Republic: The Revolution	Eidos Interactive

HACKER Top 10 Xbox

Star Wars KOTOR / Microsoft Games
Kvalitetni SF *roleplaying* dosad ste mogli svjećom tražiti, no BioWare je pogodio točno u sridu sa svojim Star Wars RPG-om

2.	Brute Force	Microsoft Games
3.	Midtown Madness	Microsoft Games
4.	Panzer Dragoon	Sega
5.	Collin McRae Rally 4	Codemasters
6.	Apex	Atari
7.	Burnout 2	Acclaim
8.	HALO	Microsoft Games
9.	Dead Or Alive Extreme Beach Volleyball	Tecmo
10.	Enter the Matrix	Atari

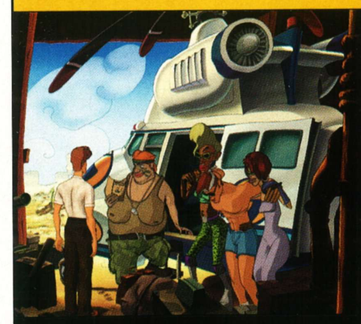
IZDVAJAMO RECENZIJE

Lionheart
Roleplaying s odličnom pozadinom, ali vrlo slabom izvedbom str. 66

Age of Wonders: Shadow Magic
Za sve prave fanove fantazijskih strategija na poteze str. 61

Tony Hawk's Pro Skater 4
Svi pobornici skejtanja jedva su dočekali PC premijeru novog *Tony Hawka* str. 62

Runaway Road Adventure
Jedno od najvećih iznenađenja mjeseca u liku superzabavne klasične avanturice str. 66



Xbox recenzije

Star Wars: Knights of the Old Republic
Okusite silu i odaberite kome se pridružiti, tamnoj ili svijetloj strani, postanite plemeniti jedi ili moćni i izvrnuti sith str. 72

IGRA BROJA

Mač je s nama

JEDI KNIGHT 3: JEDY ACADEMY

Dugoiščekivani *SW* FPS konačno je tu! I to s dvostrukom sabljom *a la* Darth Maul

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

Što je najvažnije za *Jedi3*? Da od samog početka imate mač! Ma ne, niste odmah punopravni jedi, nego će vam solidna (ali nikad nešto više od toga) priča objasniti da ste tek entuzijast koji voliti raditi laserske oštrice i prilično je povezan sa Silom. *Voila*, već u prvom izborniku imate neizrecivu čast birati svoj spol, facu, rasu i figuru (koji, nažalost, ne utječu ni na kakve RPG elemente), a isto tako i boju te dizajn drška svjetlosnog mača! Moram li uoče napominjati koliko će to biti uzbudljivo i važno u životu svakog SW *fana*, ta odvojit će barem pola sata kako bi uskladio nijansu oštrice s balčakom, koja opet mora biti u savršenom skladu s pomno odabranom odorom. "Čekaj, čekaj, stavit ćemo roza mač, pa malo šatirati odijelce, a vidi kako je sladak s ovim roskasto-crvenkastim porubom, hm, a boja kosice, pa da, gavranasto crna, da mu se vide plave okice, koje su tak' šik s ovim istina malo de mode čizmicama, ali..." Igranje s Barbikama i infiltracija djevojačkih svjetonazora u odlučan muški um? Nikako. Dobro, kad ga odjenete, učitat ćete prvi nivo i razjapiti vilicu od iznenađenja: i to ne zbog toga što opet vitlate mačem, kojim ste se, naravno, odmah potpisali po zidu, nekoliko ga puta *force throwom* bacili po zraku i zaplakali od čistog ushita, nego zbog činjenice da je izvođenje nevjerojatno sporo i da nema te grafičke opcije koje će ga ubrzati!!! SREĆOM, to je samo nesretna iluzija koja traje samo nekoliko minuta jer već drugi nivo vraća stvari na svoje *frame rateovski* podnošljivo mjesto; zez je u zome što *Jedi Knight* opet gura Quake 3, a pametnjakovići su nas očito htjeli obasuti grafičkom impresivnošću prvog nivoa kako bismo uskliknuli "Vi'š, vi'š, stvarno je optimiziran." Uglavnom, nakon onih nekoliko minuta doći ćete u Jedi akademiju jerbo je sami Luke Skywalker osjetio vašu neobičnu nabijenost Silom i odlučio vas staviti na ubrzani tečaj jedi treninga. Ondje ćete sresti i Kylea Katarna te početi sudjelovati u glavnoj priči koja se tiče Imperijskih ostataka koji nešto mute s kultom Ragnosa, tamnim jedijima i sve u tom, već i predobro poznatom stilu. Prevedeno, nakon svake academy seanse, u kojoj ćete biti obaviješteni o glavnim nitima radnje, pred vas će biti stavljen izbor od pet misija (i tako nekoliko puta jer misija ima dvadesetak), koje možete odigravati redoslijedom kojim vas je god volja. A *replayability* faktor, o kojem smo pisali u najavi, svodi se samo na to da ih ne morate odigrati baš sve misije odjedanput, nego primjerice zadnju možete preskočiti i otići izravno na još jedan academy briefing. Jadno. No, vratimo se načas na grafički engine.

GRAFIKA I LEVEL DESIGN

Iako bi se o opravdanosti upotrebe zastarjelog Quakea 3 mogli (zapravo trebali, kako bi se izbjeglo filozofsko lupetanje u recenzijama) pisati čitavi anali, jednostavno moramo proliti ipak i malo žuči. Dakle, Q3 je star, star, star, prokleto star, i nema, ali nema tih optimizacija koje bi nam mogle zamazati oči i natjerati nas da mislimo kako je u pitanju nešto drugo. Istina, povećali su detaljnost tekstura, na nekim objektima vidi se napredni *shading*, efekti vatre su prilično krasni, zamahivanje sabljama je čisto savršenstvo, vraćeni su efekti osvjetljavanja okoliša pri upotrebi mačeva i oružja (sjećate se da su to izbacili iz *dvojke*?)... No, s druge strane, tu si i dalje uglati zidovi, prilično neuvjerljivi likovi te nedostatak bilo kakvih *pixel shadera*!!! Da je u *JK3* bio upotrijebljen iznimni Jupiter ili, ne daj bože, Unreal Warfare, uživali bismo u rekreaciji SW-a u jednom potpuno novom ruhu i na svakom nivou gušali u nekom novom detaljčiću. Ovako će pak i neki stvarno impresivni nivoi jednostavni biti poznati (jasno, osim što je riječ o tipičnoj SW mitologiji), pa mada je *level design* u kasnijim stadijima jednostavno sjajan, nedostaje onog "Uuuuu, jebote!" efekta na koji smo navikli u igrama s friškim kodovima. Što ćeš. Da, *level design* je sjajan, ali je baš kao i u *dvojci* namjerno rađen na principu postupne gradacije i laganog nadraživanja, što znači da su početne razine prilično očekivane i ne baš previše impresivne, što je zapravo i dobro jer tek nakon nekoliko sati počinje prava stvar. Tako ćete se na početku lagano navikavati na još jedno druženje sa SW-om, da biste svakim novim nivoom uvidali prave kvalitete i talente korištene pri izradi igre; iz pustih polja Tatooina odjednom ćete biti bačeni u spremišta Tie lovaca, zabačena svemirska sletišta zamijenit će behemotske hi tech konstrukcije, a nevinu pastoralu satrt će goleme zgradetine koje se protežu stotinama metara u nesmiljene ponore i nimalo klaustrofobične visine. Kao što vidite, *JK-ov level design* se i dalje drži zahvalnog principa izmjenjivanja otvorenih i zatvorenih prostora kako bi što bolje dočarao impresivne lokacije i jednostavno nam utisnuo osjećaj grandioznosti SW-a kao takvog. A one tipične SW sobetine profitirat će od jednog sitnog detaljčića u vidu naprednog efekta sjaja (kao neki Xbox *bluring*) koji svim svjetlosnim tijelima, poput nezaobilaznih vrpci na stubama, ili Imperijskim šarama na zidovima daje nevjerojatan šarm. Jasno, spomenute ćete šare vidjeti tek nakon nekoliko sati, zato ponavljam: ni u kojem slučaju nemojte o igri suditi na osnovu početnih nivoa jer biste možda

"MAČEVANJE DOSLOVCE IZGLEDA KAO SCENA IZ KAKVOG SW FILMA..."

UVOD U PRIČU

Čemu trošiti *karaktere* na besmislene uvode???
Imaš blaster, imaš Silu, imaš mač. Nemaš strpljenja, živaca za čitanje pizdarija, tolerancije prema otezanju. Stoga je i ova teka teksta tako kratka, pa...

INFOBOX

Jedi Knight 3: Jedi Academy

PROIZVOĐAČ
Raven

IZDAVAČ
LucasArts

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

NAŠA PREPORUKA
Athlon 2600+, 512 MB, 128 MB 3D

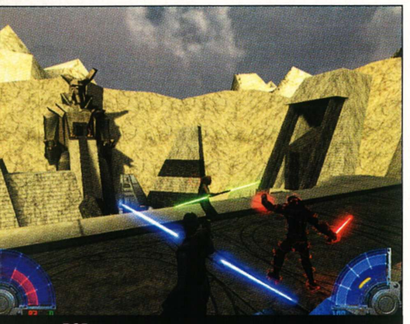
MULTIPLAYER
net/modem/LAN

WWW IGRE
www.lucasarts.com

A da ovo tek vidite u pokretu...

Osjeti Silu, imperijski gade!

R-r-r-r-rrranko!


RGB

Mihalj sa svojim lampicama za navođenje aviona

PLUS
- mačevanje
- rancor
- old school fps

MINUS
- quake 3

Rancor 2

Ne, ovo nije Rancor, ovo je MUTIRANI Rancor, iliti živina koju ne možete ubiti nikakvim oružjima i mrcina koja će vas naganjati cijeli nivo. I pritom rušiti sve oko sebe i proždirati nesretne kultiste dok bespomoćno budu zamahivali mačem prema njegovoj nezaustavljivoj gubici! Je li nešto ovakvo uopće moguće? Čini se da je, pa je ovo svojesvrsni vrhunac Q3 enginea (osim masovnog mačevanja, naravno!) u *Jedi Knightu* i, nadamo se, pokazatelj daljnjeg razvoja darovitih momaka iz Ravena, kojima zbog impresivnosti skidamo kapu!

mogli odustati, a tada biste ostali bez jednog doista impresivnog iskustva.

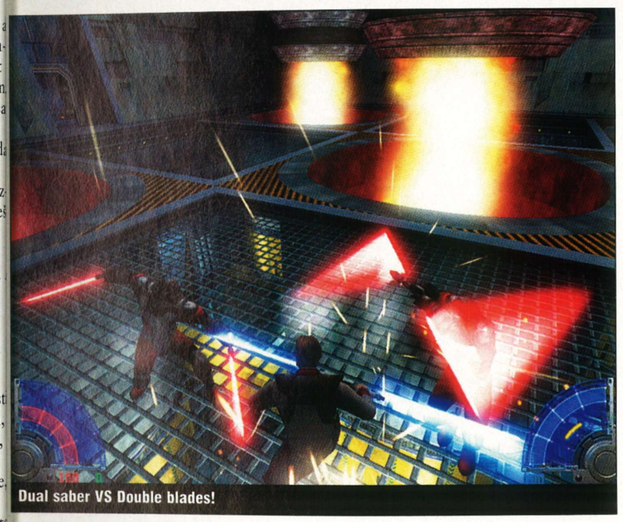
METAK vs. MAČ

Ako još niste (sa)znali, *Jedi Knight 3* je čista pucačina stare škole, koja je raskrstila s onim nesretnim avanturističnim elementima iz *dvojke*, zbog kojih smo ponekad morali posezati za prohodima! Ovdje toga nema, pa slobodno zaboravite na probleme koji bi se rješavali duže od pet minuta, sve se uglavnom svodi na nabavljanje propusnih kartica, aktivaciju različitih strojeva i eventualnu uporabu *force pulla* kako biste si oslobodili blokiran prolaz ili izvukli ciglu za skakanje. No, prije tih kerefeka upoznat ćete se s vašim osobnim naoružanjem, koje je uglavnom isto kao i prije, uz tek nekoliko dodataka, koje ćete dobiti pred sam kraj. Tako i treba jer je, naime, napucavanje iz blastera i bacanje termalnih granata u kolektivnoj svijesti PC-igrača još od legendarnih *Dark Forcesa*, pa nije ni bilo potrebno izmišljanje nekih netipičnih bedastoća. Sasvim sam siguran da već napamet znate kako koje oružje zvuči i koji mu je disperzijski raspon energetskog izboja, pa ćemo samo spomenuti da sve pljuce opet imaju primarni i sekundarni mod koji se uglavnom razlikuje po snazi i frekvenciji pucanja. Nevjerojatno (možda je to zbog inteligentnog *level designa*), na početku će vam upravo korištenje "konvencionalnog" naoružanja biti primarni način čišćenja nivoa, dok ćete sablju paliti tek tu i tamo kako biste nekog iz blizine nevješto munuli pod rebra. Tj. dok se ne izvještite, zato što je korištenje laserskog mača ovaj put dovedeno gotovo do savršenstva, pa će vam slučajno otkrivanje (dobro, sad više neće) ekrana s popisom poteza djelovati poput svetog grala. Da, mačinom možete zamahivati na bezbroj načina te koristiti neke specijalne poteze koji troše Silu, i sve to na vrlo jednostavan način - kombinir ranjem smjera pokreta te lijeve i desne tipke miša. Npr. ako želite napiknuti *stormtroopera* koji je pao na pod, stisnite "skok", "naprijed" i "primarni napad" te gledajte predivnu animaciju u kojoj vaš junak poput srednjovjekovnog viteza od svoje žrtve ra klonski ražanj. Jasno, mač je u stanju odbijati blasterske izboje, a možete ga i bacati, pa ćete običnim neprijateljima izgledati poput svemoćnog Boga! Rekoh običnim, zato što ćete prilično brzo nabasa na ekipu koja se kao i vi znade služiti dotičnim oštricama, a onda svemoć prestaje; naime, iako i mahnito stiskanje miša može izaz vati kakav-takav efekt, tek će vješ ta upotreba različitih poteza, blokiranja i izmicanja rezultirati elegantnom i poštenom borbom. ta borba je toliko impresivna i dinamična da stvarno izgleda poput najboljih kadrova iz dotičnog filma!!! Nevjerojatno glatki i pretapajući pokreti, piruete i najrazličitije virtuoznosti *blurring* od zamahivnja oštricom, zvuk, ljudi, ZVUK...frcanje iskri, ukrštanje mačeva i proizvodnja efekta omanjeg sunca, zvuk... Ne, ne, ovako nešto niste vidjeli i nećete imati pojma kako to doist izgleda dok sve ne vidite u pokre tu. Taktika borbe mačevima u *JK3* nije bezumno klikanje nego prava mačevalačka taktika, koja je, između ostalog, pojačana upotrebom triju borilačkih *stancea* do kojih svaki ima svoju posebnu paletu pokreta i jačinu te brzinu zamahivanja. Da je i to NIŠTA, shvatit ćete kad konačno zamahnete dvama mačevima istodobno, ili jednim, ali s dvije oštrice (Darth Maul, volimo te!) pa su uzvici nevjerice i nezaustavljivo ježenje kože razumljivi i dobrodošli! A onda u sve to ukombinirajte i Silu...

"IAKO NEMA NEKE NEVIĐENE ELEMENTE, *JK3* NA NAJBOLJ NAČIN OBJEDINJUJE DOPADLJIV *LEVEL DESIGN*, UPOTREB SILE TE ZAMAHIVANJE LASERSKOM OŠTRICOM"

SILE MI DAJ!

Silu koju varira od bezazlenog liječenja pa do malo manje bezazlenog izboja električne oluje! Predivno je što se gotovo svaki aspekt Sile može korisiti u borbi. Npr., *push* vam, osim guranja *quest* objekata, služi i za bacanje neprijatelja na pod, *pull* vam te iste jadnike približava na dohvat mača i pritom ih lišava oružja, *mind trick* ih ostavlja zbunjene i spremne za klanje, *drain* im crpi energiju i daje je vama, *force lightning* je jasan, *speed* usporava protjecanje vremena (Matrix efekt) itd. Inače, pojedine aspekte Sile unapređujete sami nakon svaka dva nivoa i tako putujete prema svjetlu ili mraku, što, doduše, nema neki bitniji scenaristički značaj. No, ono što je stvarno sjajno je sraz između *level designa* i Sile koji se najbolje očituje u jedinstvenom *force* gripu kojim ih hvatate za gušu i LEVITIRATE po zraku, pa si samo zamislite otvorene nivoe s tvrdim stjenama i provalijama. Da, izbora su dva: ili ih tresnuti o kamenčugu, gledajući kako im se lome kosti, ili ih baciti niz provaliju, slušajući kako urliču! Opet ponavljamo, sve se to odnosi na borbu s običnim neprijateljima, dok je borba s jedijima koji znaju sve što i vi nešto jedinstveno, jer će se u kasnijim nivoima borbe odvijati kao u snu; skakat ćete po dvanaestak metara, natjeravati se s pet-šest jedija istodobno, mahnito se osvrtati, parirati izboje Sile, korisiti specijalne poteze, napikavati i umirati. Često umirati, zato što jedan krivi potez i nespretno naletavanje na vršak mača znači smrt, bez obzira koliko imate energije i štita, gdje lijepo vidite da ipak niste Bog. Ipak, većinu vremena ćete se ipak osjećati tako jer je *Jedi 3* FPS u kojem vas u svakome trenutku prožima osjećaj moći! Vrlo jednostavan i ergonomičan pristup Sili (tri tipke), hrpa pljuca koje vjerojatno i ne želite korisiti te taj svemoćni mač ovom nastavku daju takvu snagu da se lako zaboravljaju svi eventualni nedostatci. Vidi se da se Ravensoft vratio korijenima, koncentrirajući se na one elemente koji poklonike *Star Warsa* najviše pale, poput monumentalnosti, specijalnih osobina alter ega i dostojanstvene pojave svemoćnoga viteza i njegova svjetlećeg alata smrti. Nije se išlo na kompliciranje, niti na ubacivanje nekih pizdarija koje bi mu možda i osigurale veću originalnost, no zato se zadržala, ili bolje rečeno, ponovno rodila, ona SW esencija tako potrebna ovom podugačkom serijalu. Upravo mu zato i nećemo uzeti za zlo pomalo otegnut početak, korištenje zastarjelog enginea te periodično ulijetanje pomalo monotonih nivoa, nego ćemo jednostavno priznati da je to najbolji *Jedi Knight* dosad i točka. Prema tome, ako volite SW i/ili FPS, nemate se više što dvoumiti, a ja nemam više što tu fantazirati jer sve je vidljivo, rečeno i takvo kakvo je. A sada operno: And let the force be... ■


Dual saber VS Double blades!

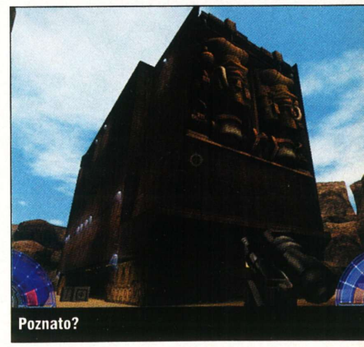
Speeder Bike

U jednom nivou zabavljat ćete se na popularnom *speederu*, jureći prema svome cilju, dok vas naganja ljuti kultist. No, zato je tu vjerni mač i zanimljive mogućnosti koje proizlaze od kombinacije visokobrzinskog natrkavanja i zamahivanja oštrim svjetlom! Iako nije krucijalno za samu igru, utrkivanje *speederima* dobro dođe kao mali intermezzo od glavne akcije.

» ALTERNATIVNO
- **Dark Forces**
  original, tu je sve počelo!

Robot? S mačem???

"Zajebi to!", Kaže Zoran stormtrooper i ode


Poznato?

HACKER OCJENJUJE » Jedi Knight 3: Jedi Academy

Iako nesavršen, ovo je ipak najbolji *Jedi Knight* dosad

89

POSEBNO IZDVAJAMO OKRŠAJE SVJETLOSNIM SABLJAMA

"Tajne mora, drugi dio"

AQUANOX 2 REVELATIONS

Borite se onako kako se bore i ribe - pod vodom

INFOBOX

Aquanox 2: Revelations

PROIZVOĐAČ ■ **Massive Development**

IZDAVAČ ■ **JoWooD**

MIN. KONFIGURACIJA ■ **P3 750, 128 MB RAM, 32 MB grafička**

NAŠA PREPORUKA ■ **P4 1GHz, 256 RAM, 64 MB grafička**

MULTIPLAYER ■ **N/A**

WWW IGRE ■ **www.aquanox-revelation.com**

ALTERNATIVNO

- **Aquanox** Ista fora

Mora da je grozno izgarati kraj toliko vode

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

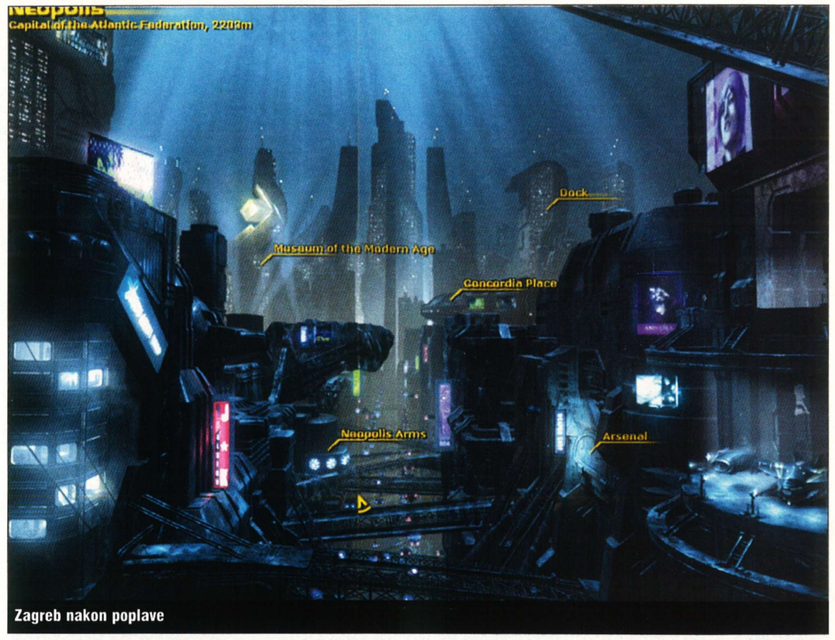
Emeralda Flinta iz prethodnika zaboravite, jer novi kauboj u gradu nosi ime William Drake. Uvod u igru je prilično opsežan, a glavna priča oko koje se sve vrti započinje davno prije same radnje otkrićem bića veličine dlana koje je nemoguće uništiti. Poslije saznajemo da je profesor koji ga je otkrio predak Williama Drakea, kao i dodatne pojedinosti o njegovoj obitelji. Otac mu je otišao svojim putem, slušajući svoj unutarnji glas, a majku su mu nekolko godina nakon tog nemilog događaja ubili gusari, tako da ga je baka podigla na noge. Odlučivši krenuti sudbini u susret, kreće u nepoznate dubine i već na prvom putovanju čini se kao da mu je ona okrenula leđa. Primivši poziv u pomoć, kreće put signala, ali otkriva da je bio lažan, te da su tijekom pokušaja spašavanja neki sumnjivi ljudi zauzeli njegov bazni brod...

Kad se prvi *Aquanox* prije nekoliko godina pojavio na tržištu, njegov glavni adut bila je grafika, na račun koje je uglavnom i dobivao visoke ocjene, i, iskreno govoreći, bio je vrlo dosadan. Mnogi će recenzenti vjerojatno dobiti fraze na tu moju izjavu, ali ja im tu ne mogu pomoći, to je jednostavno neoboriva činjenica. Linearan *gameplay*, gomile teksta između misija bez pravih *cut*-scena, misije koje se stalno ponavljaju, uz tek pokoju sitniju izmjenu... sve u svemu, ništa posebno, osim niskih zahtjeva i odličnih efekata, za što je zaslužan dobro sklepan engine. Već prilikom najave nastavka bio sam gotovo siguran da će se povijest ponoviti (kao i uvijek dosad) i da će *Aquanox 2* biti jednako efektan, ako ne i efektniji, a dakako, postojala je i nada da će autori ovaj put

"GRAFIČKA KVALITETA IGRE JE NEUPITNA, NO OSTALE KOMPONENTE BAŠ I NISU U TOM RANGU"

posvetiti više pozornosti i ostalim dijelovima igre. Koliko im je to uspjelo i jesu li se uopće trudili to postići, pročitajte u narednim redcima.

Iz prve misije, opisane u uvodu, jasno je da *Aquanox 2* nema nikakvih pretenzija postati hit-igrom jer, iako je najavljivano, od neke interakcije s ostalim likovima nema ništa. Naime, kad se vratite na matični brod, shvatit ćete da su na njemu izdvojena neka mjesta na koja možete ući i popričati s likovima, i to samo kad je aktiviran *trigger*. A *triggeri* su u ovom slučaju razgovori s drugim likovima na tom istom brodu, i to točno određenim redoslijedom. O nekoj nelinearnosti nema ni govora, a nažalost, i cijela je igra takva. Nema grananja radnje, gdje bi igrač mogao sam odlučiti što će iduće učiniti i koju stranu odabrati. Sve se svodi na shemu 'odigraj misiju, popričaj s likovima po redu, opremi brod i ponovno kreni na oceansko dno'. Doduše, kad u podvodnim gradovima dobijete dva zadatka od dvaju različitih likova, možete odabrati koji ćete prvi ispuniti, no mislim da to ipak nije ono što ljudi podrazumijevaju pod pojmom 'nelinearan'. No



Zagreb nakon poplave

Jedan od gadnijih protivnika

Brodovi na lageru

dobro, igra je linearna pa što onda, vidjeli smo već masu takvih i svejedno su rulale, a što je s ostalim *featuresima* koji je krase, primjerice s konverzacijom među likovima? Zamislite neku uobičajenu *cut*-scenu, jer razgovori nisu ništa drugo doli međusekvence u kojima dva lika melju, skaču, pucaju, plaču, uglavnom nešto se na ekranu događa, a kad su završili, radnja ide dalje. U *Aquanoxu 2* to nije slučaj. Na stranu to što su razgovori s nekim likovima prilično intrigantni i što iz njih saznajete niz (predvidljivih) činjenica iz života vaših predaka, kao i legendu o blagu koje ljudi koji su vam oteli brod traže, ali prikaz dviju statičnih faca koje su osvijetljene dok izgovaraju rečenice "razgovora" (podsjećamo vas, potpuno su statične, dakle nema micanja usana), tj. dok između njih prolazi tekst (u slučaju da sporije slušate: bonk), ja ne mogu ni uz najbolju volju proglasiti međusekvencom, a kamoli još i zanimljivom. Možda bi bolje izgledalo da se face likova tijekom igre promijene ili da su barem malo stripovski karikirane, a ne ovako... Likovi koje sretnete na svom brodu i koji su s vama gotovo cijelo vrijeme odmah su jasno definirani. Čim sam vidio Nata znao sam da je "tiha voda brege dere", za Animala pak da je O.K. iako je vizualno mračan, za Angelinu da je odabranica mog virtualnog života, za Mai Ling da me želi povaliti, za Stoneya da je lajavac itd. Nema nikakvih skrivenih osjećaja koji bi se javili tijekom igre ili bilo kakvih intriga koje bi navele igrače da pomno prate svaki razgovor.

No dobro, kako najveći dio igre ipak čine misije, recimo koju i o njima. Dakle, u tim vrlo "maštovitim" misijama očekuju vas različite zadaće, tako ćete primjerice morati zaštititi pljačkaški brod, napasti druge brodove, spašavati drage iz ruku otmičara, uništiti obranu određenog grada, za što ćete, kad vam to uspije, uglavnom dobiti naoružanje i opremu za brod. Neke misije imaju i bonus ciljeve, no nažalost nitko vam ne kaže koji su to točno, tako da ćete neke ispuniti posve slučajno, za što ćete dobiti i malo više opreme. Na samom početku posjedujete najslabiji izvidnički brod, da biste, napredujući, osvajali sve bolje i bolje brodove, što ne znači i da je posljednji osvojeni "bog i batina", naime – koji je put bolje imati slabije naoružan, ali brz brod nego bombarder čija je pokretljivost na razini kamena. Oružja ne bih pojedinačno opisivao jer su uglavnom vrlo slična, nego bih samo napomenuo da vam za neka treba streljivo, za neka energija, koja se, ovisno o opremi, brže ili slabije puni, te da postoje različite vrste torpeda, koja se razlikuju po šteti koju nanose, brzini i navođenju/nenavođenju. Različite štitove,

IZDVAJAMO / SIM MOD

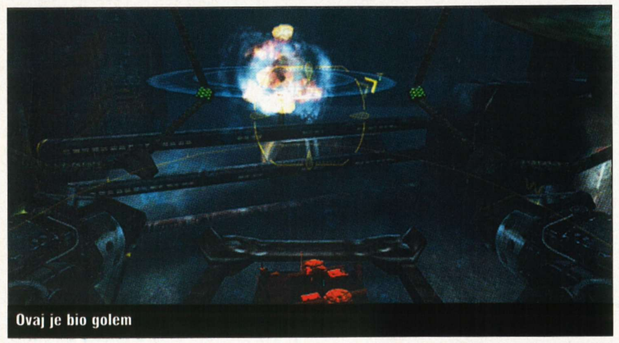
Svojom plovilicom igrač može upravljati na dva načina. Klasične WSAD kontrole uz dodatak y-osi više su nego dovoljne za zabavu, no oni koji je kupe kad-tad će vjerojatno iskušati i simulacijski mod, koji daje potpunu slobodu pokreta. Moram priznati da u simulaciji nakon nekoliko okreta nisam znao gdje je dno, a gdje sam ja, no kad se čovjek navikne i dobije osjećaj prostora, *Aquanox 2* dobiva potpuno novu dimenziju pa sve to detaljno modelirano podmorje napokon dobiva i praktičnu primjenu (vertikalno prolijetanje kroz uske prostore, skrivanje, manevriranje, zalaženje protivniku na rep, navođenje torpeda na okoliš, itd...). Naravno, simulacija je užasno teška za igranje, ali ako netko ima volje - samo naprijed.

Radanje novog sunca

Suncem obasjan konvoj

"Zanimljivi" razgovori

Neki div iz sjevernjačke mitologije


Ovaj je bio golem

Vanjska kamera uključena samo zbog *screenshotova*

kao i dodatnu opremu kojom ćete opremiti svoj brod možete čak i kupiti u gradovima koje posjetite (ako ih već nemate na lageru), a ishod samih misija ovisi samo o vašoj spretnosti i pravom odabiru ciljeva.
Protivnici na koje nailazite ne mogu se pohvaliti nekom pretjeranom inteligencijom, iako je u svim najavama upravo AI istican kao "nešto neviđeno". Istina, znatno se bolje ponašaju nego u prethodnom nastavku, ali nije li ipak pomalo stupidno to što zapinju za podmorske stijene ili to što se, recimo, pri manevriranju zabijaju u dno? Strejfanje i točno ciljanje ne spada u inteligenciju jer je to obična skripta uz dodatak *aim bota*, ali očito su autori mislili upravo na ta dva faktora, jer o razumnom rasuđivanju i taktikama povlačenja i dozivanja pomoći nema ni govora. Ali i uza sve to, borbe, kad napokon do njih dođe, prepune su adrenalina i rokanja po valovima protivnika, što zna biti vrlo zabavno. Možda se to ne čini tako u početnim stadijima igre, no poslije je itekako izraženo, pogotovo što se sve odvija glatko i na slabijim strojevima s MX grafičkim karticama (uz "sakaćenje" grafičkih postavki, naravno), dok će pak na punokrvnim GF4 i Radeonima izgledati nevjerojatno dobro. Grafika je jedino što spašava *Aquanox 2* od propasti, mada doduše nije toliko nabrijana kao što je to bio slučaj s prethodnikom. Možda su nas drugi naslovi razmazili, pa nam se ne čini toliko efektnom, no mnoštvo svjetlosnih efekata, eksplozija i detaljno dizajniranog podmorja i brodova u pokretu

Stingray rula za "kopnene" snage

pokazat će svu snagu KRASS enginea. Protivnici će imati vrlo maštovite kreacije, ovisno već o klanu/društvu kojem pripadaju, a vlastite brodove možemo pomno proučiti pogledom iz trećeg lica, rotirajući i zumirajući kameru po volji. Istina, za igranje je takav pogled posve beskoristan, no kad je već ugrađen, grijeh bi bio ne iskušati ga. Valja još spomenuti i različitu vidljivost u različitim dijelovima oceana, što ovisi o vrsti dna i količini planktona koji ondje živi, kao i misije s lavom čija toplinska emisija iskrivljava sliku na ekranu. Govor je, kao i njegova vizualna komponenta, isforsiran, pa na njega neću trošiti riječi (a nemam ni mjesta), i time bih zapravo završio izlaganje o ovoj igri.
Da vas ne bih tupio s radnjom, evo vam radije očitog primjera aljkavosti. Unutar samih misija nema spremanja pozicije nego se to radi samo na matičnom brodu ili u gradu, što je donekle razumljivo jer se time

PLUS
- vizualni efekti
- relativno zanimljiva priča
- zahtjevi

MINUS
- interakcija s likovima
- linearnost
- dugo učitavanje
- nisu ispunjena obećanja

Podmorska vegetacija

produžava *gameplay*, ali ono što frustrira je ponovno učitavanje misije svaki put kad je restartate bilo zbog neuspjeha, bilo iz nekog drugog razloga. Ajde da to barem brzinski prolazi, ali ne, na preporučenoj konfiguraciji treba više od minute da se taj postupak obavi. Jesu li to mogli skratiti? Vjerojatno, kao što su vjerojatno mogli uvrstiti i *multiplayer*, razgranati priču, napraviti "prave" *cut*-scene, itd. Igralo se na onu istu kartu na koju je prethodnik, doduše, prošao, no ako se želi nešto više, valja se ipak malo više potruditi. ■

HACKER OCJENJUJE » Aquanox 2: Revelation
Nije sve u grafici **75**
POSEBNO IZDVAJAMO/MNOŠTVO MISIJA

INFO BOX

Europa Universalis Crown of the North

PROIZVOĐAČ ■ **Paradox Entertainment**
IZDAVAČ ■ **Strategy First**
MIN. KONFIGURACIJA ■ **P2 266, 32 MB RAM, 2 MB grafička**
NAŠA PREPORUKA ■ **P3, 64 MB RAM, 16 MB grafička**
MULTIPLAYER ■ **TCP/IP**
WWW IGRE ■ **www.paradoxplaza.com**

ALTERNATIVNO
- **Europa Universalis 2** ionako je na CD-u
- **Disciples 2** zarazan TBS
- **Hearts Of Iron** WWII

Novi expansion jedne od najsadržajnijih strategija u posljednje vrijeme

EUROPA UNIVERSALIS CROWN OF THE NORTH

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

Iako se ova igra, kao što joj i samo ime kaže, temelji na igri *Europa Universalis*, pogledate li priložene *screenshotove*, odmah ćete uočiti određene promjene u samoj grafici te *gameplayu*. Istina je da je riječ o strategiji na poteze te da je kao predložak poslužila *EU*, ali *Crown of the North* će ipak biti daleko zanimljivija prosječnom gameru. Sama je radnja smještena na područje Norveške, Švedske i Danske, dok mu je na izbor ponuđeno šest frakcija koje ujedno predstavljaju i nivoe težine.
Za razliku od *Europa Universalisa*, *Crown of the North* je totalno pojednostavljen, čak i prejednostavan u nekim segmentima. Kao prvo, postoji samo osam građevina koje možete izgraditi na pojedinom teritoriju i koje apgrejdate do maksimalno desetog nivoa. Između zgrada postoji veza, pa je tako neke nemoguće unaprijediti ako vam ona druga nije dostigla određeni stupanj, a to vrijedi i za vojsku. Ovisno o razvijenosti teritorija, na izbor će vam biti stavljene bolje jedinice (primjerice vitezovi), imat ćete manje troškova za iste te će njihovo "nastajanje" znatno kraće trajati. Dakako, i ekonomska strana teritorija je bitno jača s boljim građevinama, no kako od resursa postoje samo zlato i žito, neće biti problema sa snalaženjem. Osim na ta dva resursa, valja paziti i na četiri staleža svojih podanika jer ako samo jedan od njih postane nezadovoljan, moguć je gubitak pojedinih teritorija. Njihovo stanje reguliramo akcijama u građevinama ili random događajima koji se javljaju s vremena na vrijeme i svaki od njih donosi nešto dobro za jednu klasu, ali i negativno za drugu, pa je stalno potrebno održavati ravnotežu.
Jedinica je samo nekoliko vrsta, s tim da svaka od njih donosi određene bonuse, što pak ovisi o teritoriju na kojem se bore te jesu li u obrani ili napadu. Detalje o tome možete pronaći u manualu, no brojnost je ipak najvažniji čimbenik na koji trebate obratiti pozornost jer su neke frakcije abnormalno jake pa dobro razmislite s kim ćete zaratiti. Samo ratovanje prikazano je brojem ljudstva, pa tko prije dostigne nulu, taj gubi, dok osvajanje gradova ovisi o utvrđenosti zidina - kad one padnu, teritorij je vaš. Protivnik ponekad zna dovesti pojačanje iz susjedstva, a postoji i mogućnost da njegov saveznik uleti umjesto njega.
Dakako, i vi možete stvoriti saveze - to je čak preporučljivo, a na svu sreću i lagano. Darujte ih sitnim darovima, ostvarite kraljevski brak i eto savezništva. Poslije je lako okrenuti se protiv "pajde" :).
Ono što vidite na *screenshotovima* uglavnom vam je sva grafička raskoš. Nema efekata "boli glava", no za ovakav tip igre to nije ni bitno. Zvučni bi efekti mogli biti brojniji, ali ako vam kažem da uz igru dobivate i *Europa Universalis 2* s tri dodatna moda, jasno vam je da sitničarenju nema mjesta i da se konačna ocjena odnosi na cijeli paket. ■

Iskrcavanje na skandinavski poluotok

Preskriptirani događaj o prolasku kometa

Duke Erik je dobio po njonji

"KOLIKO JE *EUROPA UNIVERSALIS* KOMPLICIRAN, TOLIKO JE *CROWN OF THE NORTH* JEDNOSTAVAN"

HACKER OCJENJUJE » Europa Universalis Crown of the North
Igra za svakoga **87**
POSEBNO IZDVAJAMO/JEDNOSTAVNOST PRIJE SVEGA

REPUBLIC THE REVOLUTION

INFOBOX

Republic: The Revolution

PROIZVOĐAČ ■
Elixir Studios

IZDAVAČ ■
Eidos

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 700, 256 MB RAM, 32 MB videokartica

NAŠA PREPORUKA ■
P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, 128 MB videokartica 3D-PODRŠKA

MULTIPLAYER ■
nema

WWW IGRE ■
www.elixirs-tudios.co.uk

Moć je divna stvar, a tek politička moć, to je doista nešto prekrasno. Elixir Studios to je, dakako, odavno uvidio i nakon dugog i mukotrpnog rada iznjedrio igru na kojoj bi se ovdašnja politička "krema" mogla nasladivati mjesecima. No, pitanje je je li to bilo vrijedno svog tog posla

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

Tajkunske igre su, iskreno govoreći, oduvijek bile posebna sorta. Kad je riječ o grafici, malo je tko od fanova žanra zapravo ikad brinuo hoće li na ekranu gledati bogati 3D prikaz ili pojednostavljenu Excel tablicu. Najvažnije je bilo da se one vrte oko postupnog razvoja i decidiranih i odmjerenih poteza koji bi, eto, na dugu stazu doveli do (u većini slučajeva) poslovnog uspjeha. Zvuči dosadno, zar ne? Dakako, postoji i druga strana priča, u kojoj neki developer shvati da je taj žanr ujedno i zlatni rudnik zbog totalne neiskorištenosti. Zamislite samo koliko bi se novca dobrim i široj publici interesantnim naslovom moglo zaraditi na neutabanom terenu koji uglavnom zastupaju *hardcore* igre zanimljive samo - fanaticima. Razlozi? Pa, za početak čini se da u posljednje vrijeme manje-više nitko *doesn't give a fuck* o bilo čemu osim *real-time* strategijama ili FPS-ovima, što znači da pravi lukavci eventualno mogu napraviti *tycoon* igru namijenjenu masama i zgrnuti silnu lovu. Ako još uvijek niste skužili kamo sva ova priča vodi, recimo samo da je lukavac iz spomenute priče Elixir Studios, a njihov novi slavni naslov zove se *Republic: The Revolution*. Dobar način da se započne izrada zabavne igre koja je zapravo kompleksna menadžersko-taktička simulacija definitivno je razrada kvalitetne i inovativne priče. Dobro ovo s kvalitetom nećemo previše komentirati, jer ta je titula utemeljena jedino ako igrači ovih dana toleriraju priče na razini ljetnih šund-akcića iz osamdesetih. Naime, glavni protagonist nesuđena je žrtva zlog i podlog režima na čelu s još zločestijim predsjednikom, koji, gle ironije, na početku igre doslovce s nekoliko bodigarda premlaćuje junakovu rodbinu. Nakon nesnošljivo inspirirajuće scene u kojoj mu roditelje trpaju u auto i odvoze u nepoznatom smijeru, glavni lik odlučuje da će mu se osvetiti ne zvao se on Zagor. I tako, desetak godina poslije, vraća se on u svoj rodni kraj, spreman da pokrene kontraofenzivu usmjerenu prema nikom drugom doli aktualnoj vlasti. Naravno, da bi krhka Europa i Amerika (čitaj, dva *Revolutionova* ciljana tržišta) ostale netaknute u toj pomalo izopačenoj priči, igra se odvija u tranzicijskoj, bivšoj sovjetskoj, državici pod imenom Novistrana. Građanstvo Novistrane prosječni su Rusi s prosječnim šatrovačkim ruskim izgovorom, koji, naravno, nastoje povezati kraj s krajem. Osloboditi narod od agresije suđenog im dušmanina ili postati netko barem deset puta gori od trenutačnog diktatora izbor je stavljen vam na pleća, dakako, uspijete li doći na vlast prije drugih. Naime, s obzirom da trenutačni šef uglavnom prepušta sve strogom državnom aparatu i zapravo se malokad osobno zainteresira za stanje države, mnogi manje ili više moćni pojedinci odlučili su se domoći vlasti.

TEMELJOT

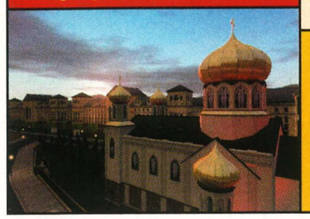
Način kako se svi ti zanimljivi elementi priče uklapaju u izvođenje same igre prilično je jednostavan. Naime, glavni ekran s kojega pokrećete gotovo sve akcije taktička je karta grada u kojem ste trenutačno. Podijeljena na kvartove, svaka ta karta, odnosno proširenje, izgleda kao jedan veliki lijepi poster u vašoj lokalnoj mesnici. Dobro je što preko nje možete doslovce cijelu igru voditi bez ikakvih poteškoća (nakon podužeg hrvačkog meča dobrodošlice sa sučeljem). Loše je što igra ima i 3D dio. Istina, možda će biti čitatelja koji se neće složiti s nama, no što se tu može. Naime, ni nakon više od tjedan dana igranja nismo shvatili zbog čega su autori uopće krenuli

"RIZIK SVIMA, A NE SAMO NJIMA..."

na posao izgradnje 3D prikaza za igru kojoj on apsolutno nije potreban?! Istina, gradske sredine po kojima ordinirate nevjerojatno su dobro napravljene, ali za realizaciju jedne *tycoon* igre one zapravo nisu uopće potrebne. Naravno, da ne zaboravimo, tu je i pokretač koji je sposoban u realnom vremenu odjednom prikazati milijune i milijune poligona bez nekog većeg trzanja (na konjski jakim konfiguracijama, op. a.) te koji omogućuje da svaki čovjek kojeg ugledate na ulici ima svoju jedinstvenu AI rutinu, broj, ime i radno mjesto. No, i dalje ostaje naše pitanje: "zbog čega?" jer ma koliko kompleksan grafički pokretač bio, i dalje je i previše očito da je sve u igri moglo biti riješeno u sučelju sličnu onom u *CM* igrama. Naravno, igra tada ne bi bila toliko privlačna široj publici, što je zapravo glavni razlog zbog čega je Eidos uopće odobrio pokretanje projekta čiji je uspjeh zapravo

TESTIRALI SMO / PRVI KORACI POLITIČKE MEGASILE / TESTIRALI SMO / PRVI KORACI POLITIČKE MEGASIL

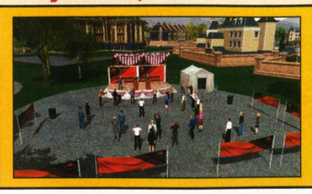
Znate onu kak' je sve teško na početku? Pa, s obzirom da ovdje ne želimo iskrivljivati stara narodna znanja, reći ćemo da je situacija slična kao i kod *Republica*. Sad, pitanje koliko će se prosječan igrač uklopiti u generalni sustav napredovanja pitanje je ukusa, strpljenja te općenito znanja o *tycoon* igrama. A pošto smo kakvi već jesmo - dobri ko kruh, reći ćemo vam kako smo se mi proveli tijekom prvih nekoliko sati igranja ove igre.



KONTROLE - ODOKA

Iako većina izbornika zorno prikazuje i simbolizira svoju funkciju, nećete apsolutno nikamo krenuti ne budete li pratili *online* pomoć koja se povremeno pojavljuje tijekom prvih nekoliko misija. Iz prvog šuba sasvim sigurno nećete zapamtiti ni polovicu instrukcija, tako da je najbolje da igru pokrenete barem dvaput od samog početka da biste pohvatali sve detalje – naime, većina spomenutog ima i te kakvu važnost poslije u igri.

Ocjena: 6/10



KRIVULJA UČENJA

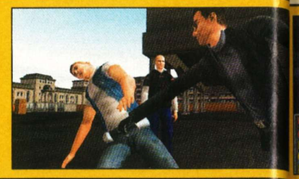
Naravno, igra je sama po sebi vrlo kompleksna pa ćete vjerojatno cijele vrijeme učiti nove stvari, no tako je to inače u *tycoon* žanru. Što se miniigara poput pregovora i govora tiče, tu također sve brzo postane jasno, što je velik plus. Naravno, ako vam i nakon nekog vremena stvari nisu jasne, tu je uvijek tipka za pomoć putem koje jednostavno možete pročitati o svim važnijim stvarima u igri.

Ocjena: 8/10

KOORDINIRANJE RADOVA

Iako se to u uputama čini prilično jednostavno, u igri ipak nije tako. Naravno, sve je lijepo prikazano po dijelovima dana, vremenu potrebnom za određenu akciju i sličnom, no ipak ćete se dobro oznojiti kad dobijete pet-šest ljudi koje treba istodobno usmjeravati. Još ako dodamo da je u nekim akcijama potrebna zasebna interakcija s likom, vrlo je očito da ćete prije ili poslije postati jako jako živčani.

Ocjena: 4/10



PREGOVORI

Tijekom razgovora potrebno je skupiti određen broj bodova da biste pojedinca uspjeli navući na svoju stranu. Zvuči vrlo zabavno, ali to nije baš lako izvesti. Naime, prebacivanje s taktičke karte na dugotrajne i nepotrebno zakomplicirane pregovore uzima dragocijeno vrijeme, što u nekim trenucima zna biti vrlo kritično, pa se tako inače zabavna miniigra pretvara zapravo u smetnju. Ako nas pitate, moglo je to biti i jednostavnije.

Ocjena: 2/10

INVOLVEMENT

Tu *Revolution*, zahvaljujući divnoj 3D grafici, briljira. Dodamo li svemu još i atmosferičnu glazbenu pozadinu, riječ je o dobitnoj kombinaciji. Iskreno, čisto sumnjamo da postoji igra ovog žanra koja je, što se toga tiče, bolje napravljena. E da, gotovo zaboravismo – igra stilski podsjeća na zlatno doba socrealističkog slikarstva, osjećaj je gotovo nevjerojatan.

Ocjena: 9/10

KOORDINACIJA S DRUGIM STRANKAMA

Pregovori, odnosno sukobi među frakcijama, vjerojatno su *Revolutionov* najzanimljiviji element - naime, temelje se na cijeloj gomili podmuklih, a ponekad i prilično brutalnih radnji. Sve je moglo biti riješeno i preko normalnog tabularnog prikaza postupaka, no s obzirom da je ovdje i 3D pokretač, gledanje političkog smaknuća nikad nije bilo zabavnije.

Ocjena: ?/10

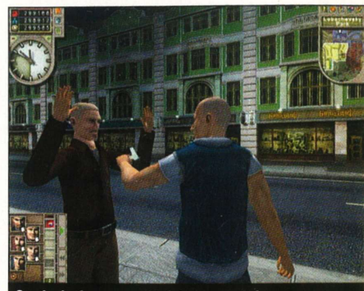
UKUPNA OCJENA ZA VOĐENJE UTAKMICE

Obilježen lijepom grafikom i hrpom osrednjih rješenja, *Revolution* se previše ne izdvaja od prosjeka. Na početku izgleda prilično dobro, no što ga više igrate, to vas u oči sve više bodu dijelovi koji su mogli biti bolje dorađeni. Ukratko, *Republic: The Revolution* vizualno je dojmljiv i koncepcijski nešto manje dojmljiv naslov koji ni u kojem slučaju nije namijenjen početnicima.

6/10

» ALTERNATIVNO

- **Risk**
  Kako biti diktator na zabavan i po druge bezopasan način.
- **Championship Manager 4**
  Igra koja bez pretjeranog naguravanja 3D grafike uspijeva gomilu detalja utrpati u jednostavan GUI. I tiče se nogometa, a ne revolucije…



Građevinska grana Novistrane prodaje višak cigli

IZDVAJAMO / GLAZBA ZA UŽITAK

Za one koji misle da će u *Revolutionu* pronaći ono što traže od *tycoon* igre, tu je element koji će im poprilično poboljšati atmosferu i pružiti odgovarajuće igraće iskustvo – prilagodiva glazba. Postupno se mijenjajući od polagane, u relativno mirnim situacijama, do agresivne, u onim nešto manje mirnim, *Revolutionova* orkestralna tema popraćena profesionalnim zborom vrlo će brzo igrače uvući u tmurno tranzicijsko ozračje Novistrane.

Poslovno

E, ovol'ko mi je glave falilo

Koja panorama!

Ovo je idealna prilika da se ispričaju svi oni masni vicevi o Muji i Hasi

Uno spičo grande!

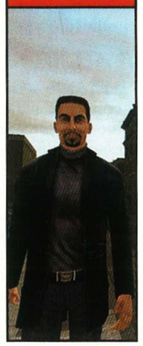
E sad si u vojsci!

PLUS

- grafika
- kompleksnost
- glazba

MINUS

- neshvatljiva idejna rješenja
- prisutnost 3D grafike
- ponekad konfuzno sučelje
- hardverski zahtjevi



Zalazak sunca…divota!

Gradsko središte. Ako ja dođem na vlast, bit će gradski WC!

vrlo upitan. Istina, spomenuta je tvrtka poznata po brojnim kvalitetnim proizvodima, no ne zanemarimo ni činjenicu da je riječ o distributeru koji je odobrio izradu šest nastavaka *Tomb Raidera*. Drugim riječima, očito je da je *Revolutionova* glavna snaga - njegov superiorni grafički engine - usmjerena upravo na prikupljanje publike koja pada na lijepe sličice, upravo zbog toga tragično je da igra na kraju ispada kao jedan veliki fan-service.

BITJUŠKA

Ipak, umjesto da se opterećujemo Eidosovim fatalistički lošim

A sad svi: Čuvava!!!!

Eeeeeeeeeeee, disi... eeeeeeeee?

"…IGRA SADRŽI GOTOVO NEVJEROJATAN BROJ OPCIJA…"

vizionarstvom, otkrit ćemo vam čemu se u *Revolutionu* možete nadati, a što slobodno možete zaboraviti. Za početak bi vrijedno bilo spomenuti da je igra zapravo temeljita modifikacija *Rizika*. Prepoznatljiva ponaprije po svojoj taktičkoj karti, ona se vrti oko dnevnih ciklusa tijekom kojih članovi stranke rade navedene i vremenskim rasponom obilježene poslove te sustavno pokrivaju brzorastuće područje pod vašom kontrolom. Što je teritorij veći, razmještanje dragocjenog ljudstva postaje sve važnije, pa doista valja dobro razmisliti koga, kada i kako poslati u neko određeno područje. Nadalje, svaki vaš postupak postupno poboljšava *statove* vašeg avatara koji, kao i svaki samopoštujući protagonist ovih dana, napreduje po dobro utabanom RPG sustavu. Način na koji ćete se nositi s problemima tijekom vaše političke kampanje usmjerava igru prema nasilnom, odnosno diplomatskom aspektu (atentati, neredi, vojni puč na jednoj strani, pregovori, propaganda, skupovi, komunikacija na drugoj). Ipak, ma koliko mi govorili o varijacijama (a vjerujte, kad bismo htjeli, mogli bismo o njima do sutra pisati), činjenica je da one samo obogaćuju osnovno načelo na kojem se igra temelji – osvajanje teritorija i raspolaganje resursima i radnom/vojnom silom. Što to znači? U igri ćete planirati sve i svašta, organizirati gomilu zabavnih stvari, poput prosvjeda i ustanaka, no izravno nećete ni u čemu sudjelovati. Istina, sve što odlučite na "papiru" moći ćete pogledati u prekrasnom 3D-u, no to nas opet vraća na prijašnji paragraf. I što je još gore, nad svim tim lebdi jedna uistinu grozna činjenica, a to je da vam za sve to treba nezamislivo jak hardver. Minimalna konfiguracija je, dakako, farsa, čiji vlasnici mogu slobodno uživati u *slide-showu*, dok je preporučena gotovo jednako smiješna – na onaj mračni i nimalo smiješan način.

I ONDA?

Shvatili smo da igra u načelu ne valja. I što sad? Pa, pošto iz principa igrama proglašenima "best of E3" obično ne dajemo ocjene ispod 50, nećemo ni ovoj. *Republic: The Revolution* je tehnički nadprosječna i koncepcijski maštovita simulacija ustanka, što je dobro. No, s druge strane, to Elixirovo čudo, osim vizualno-svjetlucavog-čega već, ne nudi apsolutno ništa što bi bilo eventualno privlačno široj publici, što je jako loše. Fanovi žanra koji imaju monstruozno jaka računala s next-gen videokarticama možda će u igri i pronaći nešto – no to se tiče isključivo njih. Ostali *Republic: The Revolution* mogu slobodno zaboraviti jer, iskreno govoreći, na tržištu postoji golem broj grafički impresivnijih i konceptualno razrađenijih naslova. ■

Aaaaaah! Eta krassnoja

Crveni mundiri, Crveni kmeri ili nešto treće?

HACKER OCJENJUJE » Republic: The Revolution

Hrpa suvišnih elemenata i slaba osnova ovu igru radosno šalju u anale *underdogs* foruma

65

POSEBNO IZDVAJAMO/BRDO PROPUSTA

"Falloutheart"

LIONHEART
LEGACY OF THE CRUSADER

Dugo najavljivani, a bogme i dugo razvijani Black Isleov projekt napokon je na tržištu, čime je završilo sušno razdoblje koje već poprilično dugo traje u žanru top-drawn PC RPG-ova

INFOBOX

Lionheart: Legacy of the Crusader

PROIZVOĐAČ ■ **Reflexive Entertainment**

IZDAVAČ ■ **Black Isle**

MIN. KONFIGURACIJA ■ **P3 700, 256 MB RAM, Win98**

NAŠA PREPORUKA ■ **P3 1 GHz, 256 MB RAM, Win98**

MULTIPLAYER ■ **Internet**

WWW IGRE ■ **www.blackisle.lionheart.com**

ALTERNATIVNO

- **Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura**
  Ne možete pokrenuti Lionheart. Pokušajte ovo – nećete primijetiti razliku.
- **Mistmare**
  Oni koji dotični slovenski užas odluče zaigrati, laka im zemlja. Poanta ove reference, doduše, leži u činjenici da obje igre imaju dosta zanimljivu (i sličnu) priču.

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

Dobar *heading*, zar ne? Dođe vam da jednostavno kupite igru i uživate sve dok od dugotrajnog sjedenja na nekvalitetnom stolcu ne ostanete paralizirani od vrata nadolje. U ime zdravog razuma, recenzentskog špujrusa i sveopće potrebe da ljudi čitaju Hacker, molimo vas da prvo malo razmislite i pročitate što smo mi u pet-šest dana igranja uspjeli zaključiti – a to, vjerujte nam, baš i nije bogzna kako blistavo.

Onima koji u novije vrijeme i nisu baš pretjerano pratili RPG scenu pojam Lionheart je vjerojatno nepoznat, stoga slijedi kratak uvod. Dakle, zahvaljujući autorima koji su radnju smjestili u alternativnu povijest naseljenu autentičnim povijesnim osobama, goblinima, divovskim osama, golemima, demonima i sveprisutnim natprirodnim *spiritima*, ovaj naslov ima jednu od originalnijih priča među trenutačno aktualnima na gejmerskoj sceni. Pridodamo li tome još i činjenicu da na igri radi famozni Black Isle, bit će dovoljno da se nekim fanboyima na trenutak zamrači pred očima. No, prije nego što se dublje pozabavimo samom igrom, bilo bi dobro spomenuti zbog čega *Lionheart* nije AD&D. Iskreno govoreći, svima nam je jasno da je dotični svijet donedavno bio Black Isleov zlatni rudnik. Doduše, razlog takvog izravnog otklona od službene i nenormalno profitabilne Forgotten Realms licencije leži u gotovo nevjerojatnoj seriji loših pravnih poteza nakon kojih je Black Isle ostao bez prava za izdavanje PC-igara s dotičnim *settingom*. Mogućnost izrade konzolaških AD&D izdanja ostala je, no stvari jednostavno više nisu kakve su nekoć bile. Evo, primjerice, ako ne smatrate da je Black Isleov

"OVA IGRA JEDNOSTAVNO IMA PREVIŠE BUGOVA DA BISMO JE MOGLI OBJEKTIVNO OCJENITI"

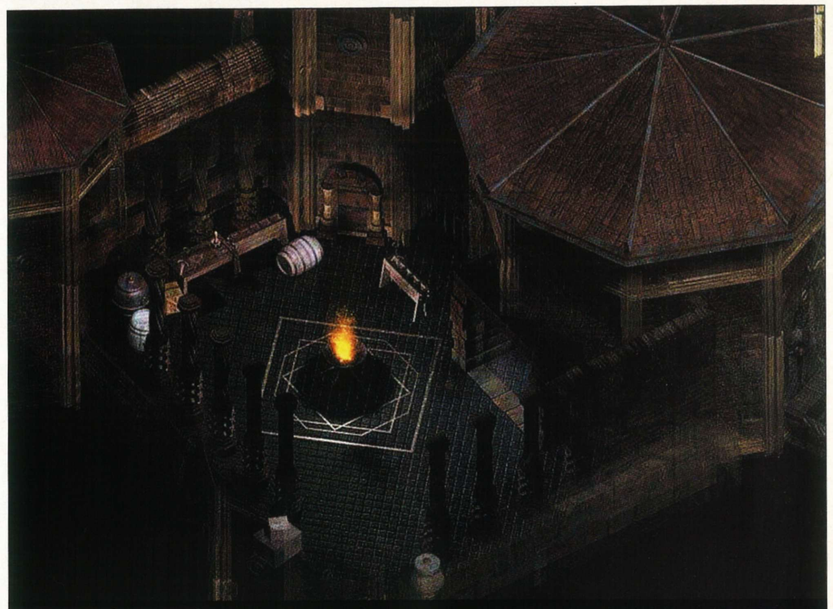
maksimalni doseg hack'n'slash *Baldur's Gate:Dark Alliance*, vjerojatno ćete se s nama složiti da su zlatni dani *Baldur's Gatea*, *Icewind Dalea* i *Planescape Tormenta* završeni te da će Black Isle proći kroz i te kako mnogo sranja prije nego što dostigne zaradu tadašnjih "good timesa". Dobra stvar, doduše, vezana je uz srčanost dotične ekipe, koja je polako počela stvarati potpuno nove franšize te samim tim graditi nove temelje za izdavanje cijelih serija iznimno kvalitetnih RPG-ova. Prvi, pod imenom *Lionheart*, mogli bismo zapravo nazvati kilavim djetetom *Fallouta* i *Mistmarea*, s tim da je (nastavimo li u duhu komparacije) ovaj prvi prije snošaja vjerojatno popio dvije litre onog odurnog fluorescentnog Vigora i samim time dosta snizio vlastite kriterije. Rezultat tog veselog braka poprilično je zbunjen svat, kojeg je doista potrebno promotriti iz nekoliko kutova ne bi li ga se u cijelosti razumjelo. No, kao i uvijek, najbolje je da krenemo redom.

OSNOVA

Prvi, najvažniji i vjerojatno najbolji *Lionheartov* element definitivno je njegova priča. Smještena u to divno romantično doba kad je crkva zbog pomanjkanja zlata i teritorija nahuškala gomilu plemstva, seljaka i bog te pita koga još da pođu osloboditi Kristov grob od zlih pogana. Rezultat tog ambicioznog podviga u *Lionheartu* je rezultirao natprirodnim fenomenom pod imenom *disjunction* (doslovan prijevod bio bi *cijepanje* op.a.). Razlog tog nemilog događaja dotični je masakr pred vratima Jeruzalemskim, gdje je Rikard zahvaljujući zlom™ slugi nesvjesno završio mračni ritual i time pokrenuo ono što je pokrenuo. Rezultat? Hrpa spiritualne magije nahrupljuje na Zemlju, a s njom i gomila zlih beštija o kojima su u "pravom svijetu" seljaci uglavnom pričali oko logorske va... ne, čekaj, ognjišta. Ukratko, Rikard Lavljeg Srca ujedinio se sa Saladinom te su sjedinjenim snagama uspjeli zatvoriti dimenzijski procjep. Nažalost, dobar broj čudovišta već je uspio proći na naš *plane* te počeo uništavati grad za gradom. Naravno, dobra ekipa opet je uspjela sanirati štetu i negativce skratiti za glavu, no cijena je bila velika – umjesto renesanse tu je srednji vijek, inkvizicija i križari postali su službeni svjetski policajci, a život nikad nije bio gori. Priča o nama, odnosno igraču, počinje tristotinjak godina nakon križarskih ratova – negdje na području Španjolske. Osim što smo imali nesreću ostati zarobljeni od strane trgovaca robljem, za vratom imamo i nepoznate ubojice koje nas progone zbog naše mogućnosti komuniciranja i spajanja s elementarnim duhovima – darom kojim se koristio legendarni kralj Rikard. Vjerujemo da je ispričano dovoljno da vam približi osnovnu ideju *Lionhearta*. Ukratko, cijeli svijet u kojem se odvija prožet je osnovnom ideologijom igre, dajući igraču doista upečatljiv dojam da se nalazi u području opasno okaljenom svim mogućim vrstama magije te mjestu u kojem ljudi nisu na vrhu hranidbenog lanca. Dakle, igra je idejno praktički bez premca.

SAD IDE PARAGRAF "ALI"

Onaj problematični dio *Lionhearta* odnosi se na samu realizaciju igre. Black Isle ju je, naime, u koncepcijskom dijelu njezina razvoja zvao Fallout Fantasy. Iako se oko toga koliko *Lionheart* je ili nije Fallout mogu slomiti mnoga koplja, jedna je stvar očita, a to je da je igra mogla biti mnogo, mnogo bolja nego što trenutačno jest. Prva stvar koji strahovito živcira su bugovi, bilo oni vezani uz zvuk, nekontrolirano rušenje igre na nekim (operativnim) sustavima, trzavu grafiku na prosječnim sustavima i strahovito bugovitu borbu. A vjerujte nam – tek smo zagrebali površinu. Zašto to nisu ispravili? Istina, trebalo je dosta vremena da izađe, no ako gledamo iz drugog kuta, vjerujemo da bi se svi jednoglasno složili da se odgodi izlazak za još mjesec dana SAMO da napokon

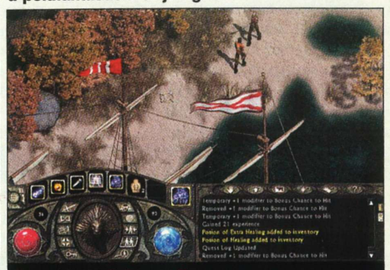

Netko je ostavio otvoren plin

Šprojnnjnjnjnjng, šprojnjnjnjnjnjng

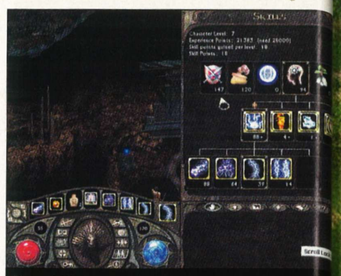
Kuće krađam!

IZDVAJAMO/ POVIJESNI LIKOVI

Jedna strahovito zgodna stvar vezana uz konstrukciju igre uspješna je integracija autentičnih povijesnih osoba u osnovnu radnju. Tako ćete, primjerice, u Barceloni dobiti priliku upoznati Leonarda da Vincija, Shakespearea, Miguela de Cervantesa i mnoge druge. Svaki od tih likova predstavlja jedinstven dio glavne priče, a što je najbolje, jako se dobro uklapaju u polufantastični svijet igre.


Pao mi je upaljač na pod!

Ja protiv kostura. Ono u donjem desnom kutu je bug


Razvoj likova

U leglu zlih mrtvaca. I prosjaka

Ovo oko mene su power upovi...

Big vuds! And potok. And most

izade bez prokletih grešaka u kodu zbog kojih te nakon sat i pol igranja izbaci na desktop. Konkretno, nama bi nakon petnaestak minuta igranja kompletna zvučna kulisa redovito utihnula, dok bi se npr. pri prelasku iz kanalizacije u grad posred trga čulo kapanje sa stropova, jeka i protok vode. Iako se uz malo mašte može zaključiti da glavni lik zbog onog pada blokete na glavu ima povremene *flashbackove*, nakon nekog vremena jednoglasno smo zaključili da je riječ o bugu, izašli iz igre i vratili se *Neverwinter Nights* ekspanziji. No, to sad nije važno.

DOBRO, A I SLABO

Iako u načelu ovakvo stanje stvari ne ide na ruku konačnoj ocjeni, *Lionheart* krije nekoliko dobrih fora u rukavu. Za početak, igrivo "područje" je doslovce golemo, dajući igraču cijelu gomilu opcija, bilo pri prolasku kroz radnju ili tijekom razvoja lika. Napominjemo, igra koristi *Falloutov* sustav razvoja koristeći *quirkove*, *perkove* i *tag skillove* za razvoj herojskih osobina glavnog lika. Što znači da u igri zapravo nema klasa, nego vaš likson s vremenom razvija svoje *statove* prema tome koliko SP-a podijelite među pojedinim područjima, s tim da na sve njih utječu neke njegove sekundarne osobine, poput primjerice rasnih. Naime, osim ljudi, na izbor su vam ponuđene tri polurase koji su zapravo mutacije okaljane različitim vjetrovima čarolije – što znači da svaka od njih na jedan ili drugi način može koristiti čarolije bolje nego klasični ljudi. No, da previše ne zastranimo u opisivanje razvoja likova, zaključimo samo da je to vjerojatno najbolje riješeno u cijeloj igri. Ono manje memorabilno definitivno je sustav borbe. Vidite, iako se Black Isleovim RPG-ima u osnovi pripisuje borba koje se odvija u potezima ili se realizira u kombiniranju pauze i real-timea, *Lionheart* sve to zaobilazi, baca kompleksnu priču u vodu i

"DOBRA IDEJA – SLABA IZVEDBA"

kreće u igru kao okljaštrena verzija *Diabla 2*, kombinirajući *point'n'click* kolačinu s poboljšanjima u obliku pokupivih *power-upova* (!) razbacanih po tamnicama (vješto zamaskiranim kao šume ili spilje). Možda se to nekim suicidalnim mazohistima svidi (sve je j***** brzo) – većini vjerojatno neće. Nadalje, grafika, iako detaljna, pati od nekih groznih bolesti koje su pratile i *Arcanum* – blesav hod, monotonost i plastičnost. *Baldur's Gate* nije s tim imao nikakvih problema – zašto jednostavno ne načine minimalnu preinaku dotičnog i sve nas ne usreće ljepšom igrom? Zato jer su tvrdoglavi, i zato jer igru daju na razvoj tvrtki koja je napravila *Zax the Alien Hunter*. Slabo!

PLUS
- priča
- glazba
- atmosfera
- brojne opcije konstrukcija likova
- veličina svijeta

MINUS
- bugovi
- borba
- neizbalansiranost
- plastičnost
- grafika

Gle! Brojke iznad glave!

Ukratko, ako Black Isle ozbiljno ne promi li o nekoj radikalnoj zakrpi koja će sve prisutne bugove popraviti te igru podići iz pepela, *Lionheart* će prijeći u kategoriju standardne i većini zabavne igre. Ako to n urade, recimo samo da ćemo zažaliti što smo joj dali 70%. Kupiti ili ne? Pa, ako doista nemate ništa pametnije raditi, slobodno pljunite 400 kuna za ovo. Ako ima – pogledajte igru kod prijatelja i zadovolji znatiželju. ■

HACKER OCJENJUJE » Lionheart: Legacy of thr Crusade

Dobra ideja i katastrofalna realizacija. Kad poprave bugove, ocjena raste za 10%

70

POSEBNO IZDVAJAMO/FRENETIČNU AKCIJU

Ko će koga?

INFO BOX

Age of Wonders 2: Shadow Magic

PROIZVOĐAČ ■ **Triumph Studios**
IZDAVAČ ■ **Gathering of Developers**
MIN. KONFIGURACIJA ■ **P3 500, 128 MB RAM; 3D kartica**
NAŠA PREPORUKA ■ **P3 800, 256 MB RAM, 3D kartica**
MULTIPLAYER ■ **Split-screen, Internet, LAN**
WWW IGRE ■ **www.triumphstudios.com**

ALTERNATIVNO
- **Age of Wonders**
Nema bolje od originala.
- **Heroes of Might and Magic 4**
Jako slične igre, s jako sličnim sustavom borbe.
- **Desciples 2**
Igra s ljepšom grafikom i pomalo drugačijim štimungom koja…ma koga mi varamo – sve je to tu negdje.

AGE OF WONDERS 2: SHADOW MAGIC

Ima jedna odlična stvar u novije vrijeme, a to je da ekspanzije napokon počinju izlaziti kao zasebne igre. I što je još bolje, većina ih je (barem one izašle ovih dana) vrlo kvalitetne izvedbe. Dakako, i ova je takva

On je bio samo zbunjen

Bitka u sjeni

Svijet AoW-a je lijep kao i uvijek

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

U drugom nastavku, ako niste zapamtili, Merlin nakon očajničkog i nesretničkog egzodusa pribere snagu, stupi u kontakt sa snagama nadvišnjima i ubije boga u konkurentskim pobunjenim čarobnjacima. Nakon čega je ponovno uspostavljena ravnoteža među čarobnim sferama. No, ono što je važno za svijet je da je mir napokon zavladao, te da je ratovanje postalo dio mračne prošlosti.

Naravno, da stvari ne bi postale preidilične, te da ne bismo na kraju morali igrati nešto slično *Sims* ekspanzijama, tu je posve nova i opaka prijetnja u vidu shadow demona. Naime, kako stvari stoje, nakaze su namirisale koncentraciju magije u našoj egzistenciji te odlučile doći po svoj dio. Naravno, umjesto da stoje u redu u pola osam ujutro kao i svi drugi, one su se odlučile za plan B – palež, uništavanje i ubijanje. Merlin, onakav kakav je, odlučio je napraviti isto kao i u prijašnjem nastavku, samo što ovdje osim drugih čarobnjaka mlati i spomenute demone.

Naravno, da mu posao ne bi baš išao glatko, narod više nije ujedinjen, što je i logično kad nakon godina i godina pritiska čarobnjaka, isti naprave još goru stvar. Ukratko, bit će tarapane!

"TOLIKO MNOGO DODATAKA, A TAKO MALO MJESTA ZA PISANJE..."

NOVO, NOVO

Očito, ono što će najviše privući sve *fanove* serijala definitivno je dodavanje treće razine borbe. Dotična je područje s kojega dolaze demoni, Shadow Plane – dio koji će, osim po zanimljivom izgledu, ostati upamćen i po nekim dosta neugodnim pravilima. Naime, jedina stvar kojoj ćete se radovati ubrzano je kretanje svih jedinica. Loše je što će sve jedinice koje ne potječu odande dobiti svojevrsnu zarazu, zbog čega im velik broj *statova* padne za 33%. A to znači da ćete morati dobro paziti kad kročite neosvijetljenom stranom. Naravno, postoji i čarolija koja sprečava eventualne padove u borbenoj spremi, no ona troši i dosta mane u održavanju, što može biti zanimljivo planirate li na mračnu stranu poslati velik broj jedinica. Što se samih jedinica tiče, na raspolaganju su vam dvije dodatne frakcije – šumski elfovi i nomadi. Dok prvi mogu jednostavno skrivati svoje gradove u dubokim šumama, te koristiti moćne *ente*, drugi su posve druga priča. Nomadi su, naime, rasa koju u načelu nitko ne voli – upravo zbog toga, životi su im stalno u opasnosti. Takva situacija rezultirala je zanimljivom novom taktikom – nomadi mogu, zajedno sa svim tehnologijama, magijama i vojskom, doslovce pomicati vlastite gradove. Što se same igre tiče, tu je hrpa zanimljivih trigeriranih efekata, dodatan *tutorial* za one koji nisu imali tu radost da zaigraju *AoW* te još nekoliko zanimljivih dodataka, tako da će vjerojatno svi biti sretni.

Ukratko, *Shadow Magic* igra je koja će se sigurno svidjeti ljubiteljima serijala, no ujedno je i dovoljno *user friendly* da privuče i nove igrače. Dodatak u vidu nove razine, hrpe misija te dvije zanimljive rase glavni su argumenti da izdvojite tih dvjestotinjak kuna (u inozemstvu) i domognete se ovog malog dragulja. Merlin će vam biti zahvalan. ■

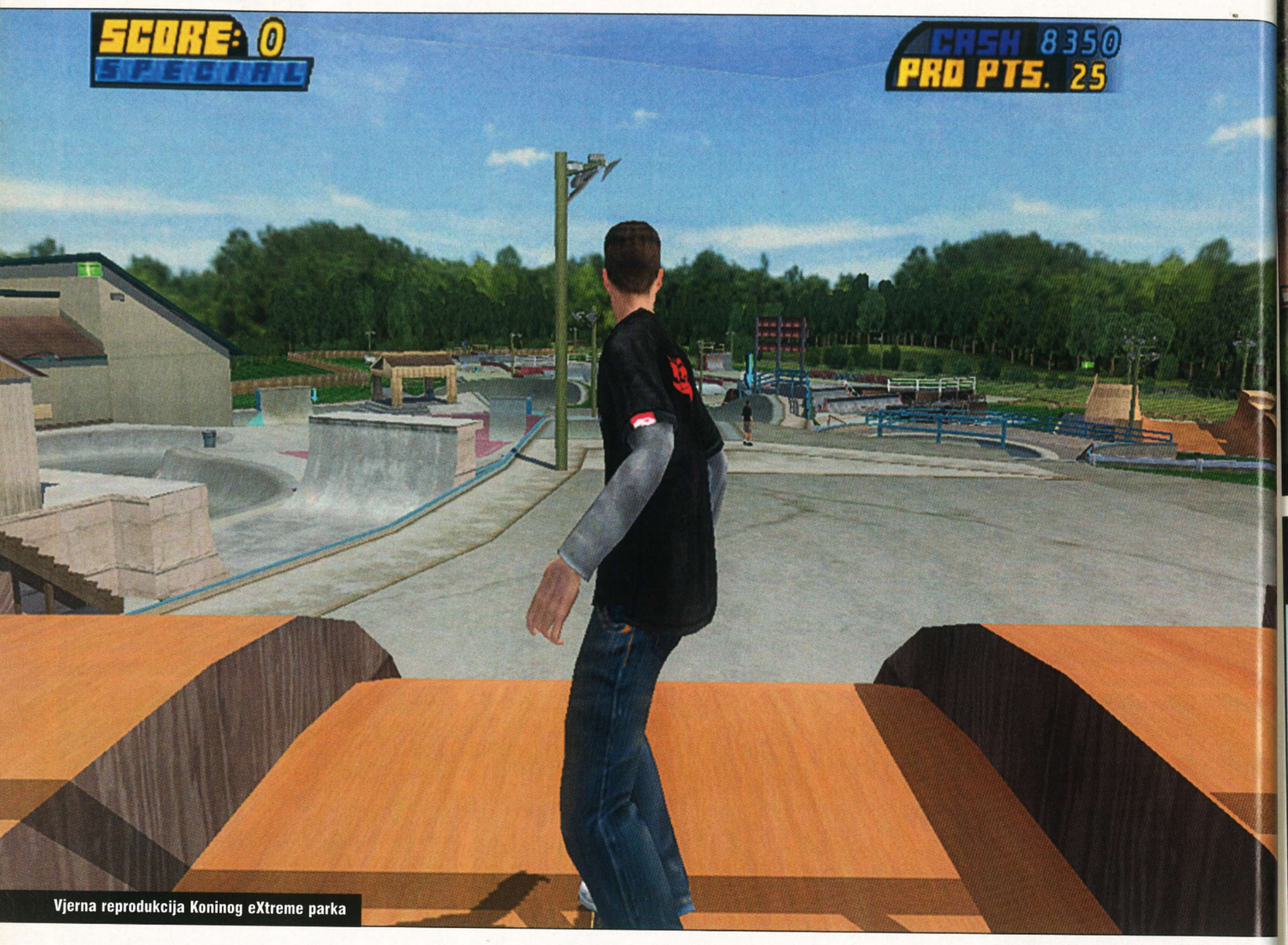
HACKER OCJENJUJE » Age of Wonders 2: Shadow Magic

Slatko i kompaktno

80

POSEBNO IZDVAJAMO/NOVA RAZINA BORBE

"Skejtanje – efektno i na PC-ju!"



Vjerna reprodukcija Koninog eXtreme parka

TONY HAWKS PRO SKATER 4

Gomila novih arena, skejtera, trikova i, naravno, nevjerojatno ispolirana grafika, u kombinaciji s već provjerenim, tek neznatno pročišćenim, receptom iz *Tony Hawk's Pro Skatera 3* – eto, to bi bio ukratko *THPS4*. Odnosno, još jedna porcija droge za PC-eXtreme džankije...

Skok preko provalije na Alcatrazu sa San Franciscom u pozadini... romantično...

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

S Tonyjem Hawkom se na PC-ju družimo još od 2000., kad je *THPS2*, osim za konzole, izašao i na dragom nam PC-ju. Pravi nered napravio je tek *THPS3* – izazvavši totalnu adiktivnost, i to u tolikoj mjeri da smo mu opraštali i veće propuste. Dakako, u 'četvorci' je sve veće, ekstremnije i glamuroznije, a većina zamjerki upućenih od strane igrača je uklonjena.

ŠTO JE NOVO?

Pa zapravo dosta toga. Osnovni vid igre je karijera, gdje lutate golemim 3D svijetom u potrazi za različitim zadatcima kako biste ih ispunili. Kad nabasate na osobu koja vam ih zadaje, počinje teći ograničeno vrijeme - od 10 sekundi do 2 minute – u kojem ih trebate i izvršiti. Taj malo prerađen sustav zadataka ima svojih prednosti, ali i mana.

INFOBOX

Tony Hawk's Pro Skater 4

PROIZVOĐAČ □
Activision O2, Neversoft Studios

IZDAVAČ □
Aspyr

MIN. KONFIGURACIJA □
Pentium 3 800 MHz, 256 MB RAM, GeForce 2, DirectX 8.1

NAŠA PREPORUKA □
Pentium 4 2.0 GHz, 256 MB RAM, GeForce 4 Ti4200

MULTIPLAYER □
Internet do 8 igrača, 2 na istom računalu

WWW IGRE □
www.activisiono2.com

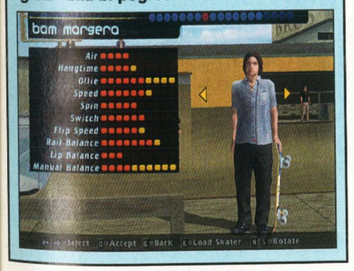
ALTERNATIVNO

- **TONY HAWKS PRO SKATER 3**
  Malo drukčiji ustroj igre možda će se nekima više svidjeti

Famozni *dark* položaj daske

IZDVAJAMO / TEHNIKALIJE

S tehničke strane, i više je nego očigledan napredak novog *THPS-a*. Grafika je mnogo detaljnija i u višim rezolucijama. Ako isključite maglu na maksimalnim detaljima i rezoluciji, bez problema će stjerat u mišju rupu i 3-gigahercnu pilu s ATI-jevom 9800-tkom. Ipak, oskudno podešavanje detalja omogućava skaliranje detalja pa je igra sasvim igriva i na slabijim kantama, sve do najslabije preporučene. Ono što iritira na PC-ju je činjenica da je default tipkovnica beskorisna – podešena je za simultano igranje dvoje igrača na jednom računalu, što - vjerujte nam - ne želite iskušati. Prvo što ćete, dakle, morati napraviti ako mislite iole ozbiljnije igrati na PC-ju je podesiti si raspored tipaka tako da vam odgovara. Predlažemo da smjerove dodijelite slovima A-S-W-D, a upravljanje trikovima numeričkoj tipkovnici. Puno bolja opcija je *gamepad* – obvezno bacite pogled na naš pregled istih u ovom broju! Igranje s njima je totalni gušt i svaka preporuka vezana uz ovu igru osim "apsolutno igrati" bila bi pogrešna...



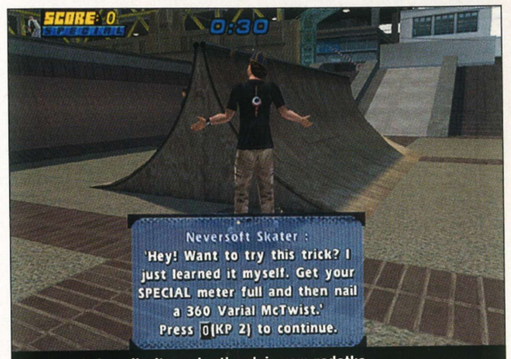
"ZOV SAVRŠENOG ŠTO DUŽEG COMBOA ĆE VAS NEPRESTANO VRAĆATI IGRI!"

Prije ste imali 2 minute u kojima ste morali obaviti zadano. Svi su zadatci cijelo vrijeme bili aktivni, a na vama je bilo da odlučite koji (tj. koje) želite obaviti u jednoj rundi od 2 minute. Dakle, mogli ste besciljno skejtati, opušteno loveći rekord. Sada pak bodovi osvojeni u *casual* skejtanju malo vrijede, osim ako niste odabrali zadatak lova na rekord pojedinog skejtera. Za to morate doći do osobe koja vam zadaje dotični zadatak i popričati s njom ili pak, kad ste jednom obavili razgovor, zadatak možete započeti odabirom u izborniku. Morate imati na umu da se, kada biste u 'četvorci' bili ograničeni na dvije minute, ne biste stigli ni provozati po svim arenama koliko su velike. Kad "aktivirate" sve zadatke, skakanje po onima koje niste prošli je dobar način brzog putovanja po areni. Taj novi način pruža veći osjećaj slobode i imerzije u igru jer se možete po (prilično većim) arenama potpuno slobodno kretati. U igru je uveden i novac. Za izvršeni zadatak osvojit ćete bonus u dolarima, a količinu keša možete povećati i skupljanjem novčanica razbacanih po kartama - često na nezgodnim pozicijama. S novcem možete kupovati stvari za skejterske parkove te ono što je mnogo zabavnije – tajne dodatke, kojima vizualno ukrašavate sami sebe tj. skejtera kojim upravljate. Tu su potom i najrazličitiji *cheatovi*, koje možete također kupiti, dvije potpuno nove karte te 4 skrivena vozača od kojih jednom glas daje pornozvijezda Jenna Jameson. Posuđuje li mu i tijelo, morat ćete otkriti sami jer, naime, za nju valja izdvojiti čak 100 000 dolara. Inače, mogućnosti podešavanja skejtera su neviđene. Mijenjati možete apsolutno sve, boju kože i brade, lice, veličinu glave po sve tri osi, odjeću, naočale, tetovaže... Uz Tonyja, tu je i mnoštvo drugih licenciranih imena, poput Caballera, Bama Marguere iz Jackassa, Boba Burnquista itd. Svaki od njih ima svoje specifičnosti unutar "Pro Challenge" dijela igre, do kojega vam treba odigrati barem 50 sati vožnje, tj. riješiti većinu od 190 zadataka. Dalje, za novce možete kupiti video klipove, koje onda gledate, i bezbroj drugih zabavnih i manje zabavnih tričarija. Igra je u određenim momentima čak i brža od *Tony Hawk's Pro Skatera* 3, što zna biti prilično nerealno. Dok su sulude brzine, s jedne strane, nužne da bi se napravilo što više nagrađenih zračnih bravura, s druge pak strane, skejter se u zavojima ponaša totalno nerealno, prkoseći centrifugalnoj sili, a skejt mu ostaje zakucan za asfalt kao da je na tračnicama. Inače, kad smo kod brzine – odličan način da se ubrzate je uhvatiti se za automobil u prolazu, što je doista zgodna novina, vrlo zgodno implementirana u pojedine misije. A one pak nikad nisu bile različitije. Variraju od skupljanja bodova i slovne kombinacije unutar vremena ili *comboa* preko izvršavanja trikova po naredbi do igranja tenisa (?!) i sličnih digresija potpuno nevezanih uz igru. Od poteza je iznimno koristan "spine transfer". Riječ je o zračnom okretu koji vam omogućava da skočite s jedne strane rampe na drugu, tj. da se ispravite u zraku i dočekate na kotače ako slučajno izletite s rampe. Sve u svemu, igri je dodano mnoštvo detalja, doista se vidi što je razvojni tim radio proteklih godinu dana. ■

Skejteru možete mijenjati apsolutno SVE...

Kamera odlično prati skejtera za idealan doživljaj akrobacija

Spine transfer spašava vas od pada kod ovakvih izleta s rampe



Ekipa na koju nailazite po karti zadaje vam zadatke...

PLUS
- grafika
- detaljnost
- velike arene

MINUS
- ne baš sjajna konverzija

HACKER OCJENJUJE » Tony Hawk's Pro Skater 4

Vrlo dobra konverzija **80**

POSEBNO IZDVAJAMO/TAJNU SKEJTERICU JENNU...

Duga posred sela – koja idila!

HEAVEN AND HELL LIVE AND LET DIE

Možda će ispasti da smo puni predrasuda kažemo li da humor u ovoj *smiješnoj* strategiji *Heaven and Hell* najčešće zapada u stereotipe, no... stvari su takve kakve jesu

Il tvrdyava grande!

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

Prije negoli počnemo, recimo da se ovdje ni u kojem slučaju ne izrugujemo duhovitosti te srednjoeuropske industrijske velesile, nego samo komentiramo jedan njezin segment – zabavni softver. Iskreno, otkad znamo za sebe, nikad, ali baš nikad, nismo naišli na njemačku igru koja nas je iskreno nasmijala, bez obzira na njezinu kvalitetu. No, vjerojatno se pitate zbog čega ovdje uopće diskutiramo o njemačkom smislu za humor. E pa vidite, *Heaven and Hell* je strategija koja se prije svega oslanja na humor (dakako, pokušava to) te svim silama nastoji isfurati originalnost i inovaciju.

Nažalost, ako ste u gejmerskim krugovima više od tri godine, prvo što će vam na pamet pasti je "ček' malo, pa ovo uopće nije originalno". I što je najžalosnije, bit ćete u pravu. Da, to je *ripoff Black&Whitea*. Da, to rade Nijemci. Da, to nema nikakve veze s odgajanjem blentavog avatara od dvadeset metara. Da, to je igra koja jako podsjeća na *Settlerse*. Pošto ste, eto, sve potrebno pohvatali i prije početka prvoga paragrafa zaključili da je riječ o totalnom smeću, vrijeme je da nastavite čitati jer - *Heaven and Hell* i nije baš toliko loša igra.

INFOBOX

Heaven&Hell: Live and Let Die

PROIZVOĐAČ □ **Mad Cat**

IZDAVAČ □ **CDV**

MIN. KONFIGURACIJA □ **P3 500, 64MB RAM**

NAŠA PREPORUKA □ **P3 1GHz, 512 MB RAM**

MULTIPLAYER □ **LAN, Internet**

WWW IGRE □ **www.heavengame.de**

ALTERNATIVNO

- **The Settlers**
Strateška igra s velikim brojem nastavaka i još većim fan baseom.
- **Black and white**
Igra koju Heaven and Hell, koje li koincidencije, besramno kopira. Naravno, riječ je o boljem naslovu pa izbjegavamo bilo kakvu komparaciju.

NIJE LOŠE?

Sama činjenica da u osnovi svega leži Settlers način igre kombiniran s Black&White načinom otvara mogućnost da u rukama držimo barem djelomice zabavan naslov. I znate što, to je istina, igra je doista takva. No, skratimo priču, otkrijmo samo glavne ciljeve: postići maksimalan broj vjernika, prevladati sile koje vam se suprostavljaju i dovesti mali plutajući svijet u stanje savršenog mira (ili, u drugom slučaju, beskonačnog kaosa). Dijelovi igre koji podsjećaju na naslove spomenute na početku paragrafa su, ako niste sami zaključili, neizravno utjecanje na povećavanje ratne i vjerske sile putem čuda, te koordiniranje malih jadnika u jedinstvenoj nakani gomilanja moći za osvajanje susjednih sela. Način na koji se dotični elementi preslikavaju u *Heaven and Hell* izveden je relativno indiskretno, tako da nakon nekoliko sati igre jednostavno ne možete, a da ne zaželite zaigrati znatno bolje uzore nego da se bakćete s ovim.

Put za pakao

Ajde ti s kapuljačom! M'rš napolje!

Duga posred noći? E ovo je novi koncept!

Netko je opet bacao ajvar u potok

Dijabolicna intervencija

"SVE ŠTO BI TREBALO BITI O.K. ISPALO JE ISPOD PROSJEKA"

IZDVAJAMO / SMISAO

Osnovni princip relativno je jednostavan: izabravši stranu dobra ili zla, dobivate ulogu božanstva karakterističnog za klasično kršćansku predodžbu Svevišnjeg, s tim da ste za razliku od spomenutog ekstremni intervencionist. Naime, umjesto da eventualnim sljedbenicima/vjernicima dajete priliku da se sami opredijele žele li slijediti vašu riječ (u ovome slučaju, djelo), uzimate stvari u svoje ruke i obasipate jadnike desetcima nevjerojatnih manifestacija moći. Naravno, da sve ne bi bilo previše izravno, jedini ljudi pomoću kojih koordinirate poslove su proroci. Proroci su, pojednostavljeno, operateri vašeg svetog/dijaboličkog prisustva koji, koristeći manu dobivenu štovanjem vjernika, stvaraju dodatna čuda, propovijedaju te u principu navlače ljude na vašu stranu.

EEEEEE...E?

Razlog takvom eventualnom slijedu događaja krije se u nečemu što je često kamen spoticanja developera srednje klase – neispoliranosti. Naime, čisto sumnjamo da bi nam igra i na trenutak počela ići na živce da se nismo morali natezati s katastrofalnim sustavom umjetne inteligencije. Štoviše, zahvaljujući njemu, mnogo smo puta morali učitavati igru nakon bitke u kojoj tri protivnička vojnika unatoč nazočnosti dvanaest prijateljskih uspješno premlate jednog od proroka, te tako igru privedu kraju. Mogućnost da im to uspijeva jedino možemo zahvaliti sustavu AI-ja koji neupravljive vojnike na našoj strani nije usmjerio da brane naselje. Umjesto toga, sirote budale stajale su i zurile prema istoku ukočeni kao jelen pred farovima, gledajući kako im gazdu (koji se ne može izravno braniti) mlate na mrtvo ime. A povrh svega, u nekoliko navrata igrin *pathfinding* uspješno je usmjerio jednog od glavnih likova u sasvim suprotnom smjeru, tako da je ovaj praktički ušetao u protivničku bazu, pokupio batine i natjerao nas da ponovno učitamo igru. Možda ni to ne bi bilo pretjerano važno da samo učitavanje ne traje godinama, što je apsurdno za običnu 2D igru. Pa ako onda još dodamo da igra nije ni smiješna nego iritantna, vjerujemo da znate što možete očekivati. Naposljetku, recimo samo da je *Heaven and Hell* igra niže srednje klase – ima sve što igra treba imati, ali je sve prilično upitne kvalitete. Ako spadate među one koji šakom i kapom bacaju novce na prosječne naslove, ne vidimo zašto ne biste i na ovaj bacili četiristo kuna. Ako kao i 99% ostalih ne spadate u tu klasu, iskreno savjetujemo da ovu igru nikad ne zaigrate. □

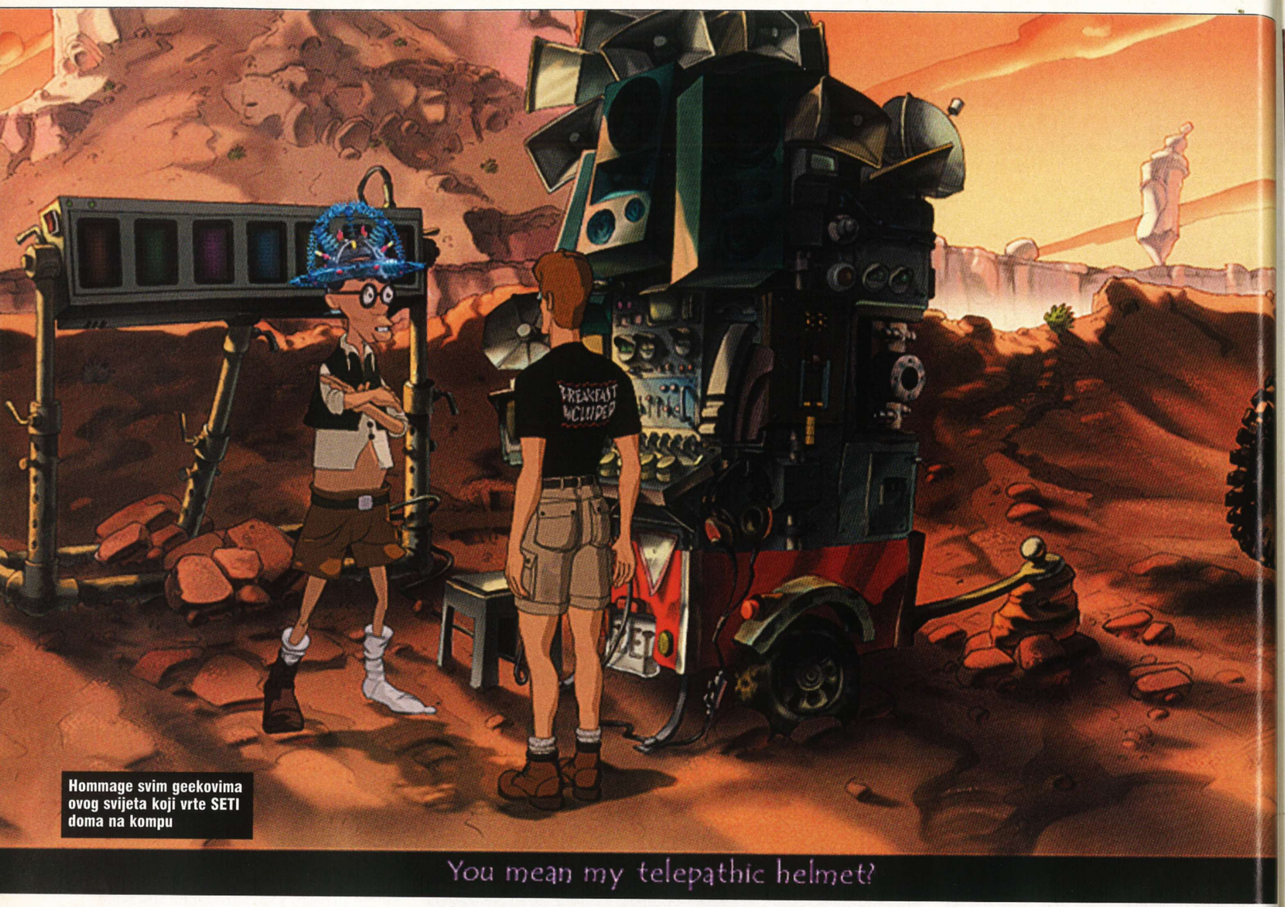
PLUS
- koncepcija

MINUS
- izvedba
- *humor*
- vrijeme učitavanja

HACKER OCJENJUJE » Heaven&Hell: Live and Let Die

Slaba realizacija dotukla je ovu čak donekle i prosječnu igru **40**

POSEBNO IZDVAJAMO/PRIGLUP AI



Hommage svim geekovima ovog svijeta koji vrte SETI doma na kompu

RUNAWAY A ROAD ADVENTURE

Runaway nas zahvaljujući svojoj intrigantnoj priči i simpatičnim strip-likovima vraća upravo u najbolja vremena *point and click* mozgolomki. Nostalgičari, evo igre za vas!

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

Jedna od logičkih zagonetki

Point and click avanture specifičan su žanr, gdje kroz više ili manje životopisan okoliš vodite likove kroz - različite mozgolomke. Imate različite objekte, koje onda morate koristiti na lokacijama između kojih putujete. Sve u svemu, jednostavno, stoga ostaje dovoljno vremena za uživanje u dosjetkama autora igre. Riječ je o totalno drugačijem žanru od onih koji su danas u središtu pozornosti (3D avanture, 3D utrke, 3D šore i ostale 3D gluparije), žanru koji je bio na vrhuncu popularnosti u doba kad su računala zapravo još bila malo jači kalkulatori – dakako, zbog svoje minimalne hardverske zahtjevnosti - te se već tada duboko urezao u sustav vrednovanja igara nama "starijim" gejmerima. Svojedobno su kompanije poput Sierre i Lucas Artsa izazivale veće strahopoštovanje negoli danas primjerice iD Software. *Runaway* je jedna tipična takva igra i moramo priznati da smo se jako razveselili kad smo čuli za nju, jer nam se tako igrala jedna *poin-and-click* avantura...

INFOBOX

Runaway: A Road Adventure

PROIZVOĐAČ ▢ **Pendulo Studios**

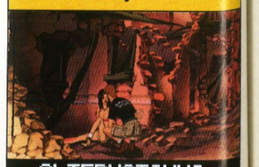
IZDAVAČ ▢ **Focus Home Interactive**

MIN. KONFIGURACIJA ▢ **Pentium 200 MMX, 64 MB RAM,**

NAŠA PREPORUKA ▢ **Pentium 3 600 MHz, 256 MB RAM**

MULTIPLAYER ▢ **N/A**

WWW IGRE ▢ **www.pendulostudios.com/runaway**



ALTERNATIVNO

- **Syberia (2)** Misteriozno, predivno, dugačko. Tipična zla avantura.
- **Sam And Max: Hit the Road** Dobro zagrijavanje prije predstojećeg nastavka koji nam uskoro stiže iz Lucasove manufakture.

TOTALNA KLASIKA

Narator igre, nekakav štreber Brian, ujedno je i glavni lik te osoba koju vodite. Sve počinje onog trenutka kad, vozeći se automobilom po nekoj tamnoj uličici, slučajno pobere zanosnu i misterioznu brinetu. Njezinim bi čarima teško odolio i manji *geek* od Briana, stoga joj nije bilo teško nagovoriti ga da joj pomogne riješiti misteriju zbog koje je naganjaju gangsteri. Nećemo vam previše otkriti od priče, dovoljno je reći da se igra poslije seli na Divlji zapad, a glavni lik susreće zanimljivu plejadu likova, od košarkaša-transvestita preko neo-hipija do friki SETI-susreti-trećevrste tipa. Uglavnom, neočekivani zaokreti i do bola komične situacije.

Igra se sastoji od stotinjak scena i tridesetak interaktivnih likova. Stil crtanja i animacije je vrlo jedinstven i sofisticiran, riječ je o tzv. stilu mekih rubova. To je postignuto vrlo sofisticiranim kombiniranjem ručnog crtanja i 3D *cell shading* animacije. Vjerujte, zahvate 3D programima će zamijetiti samo najminuciozniji. Igra je rađena tako da doista u cijelosti ispunjava iznimno visoke zahtjeve u kvaliteti. Svi likovi i lokacije su u 1024x768 u 16-bitnoj boji, a soundtrack se sastoji od 24 originalne pjesme kroz koje se provlači adiktivna glazbena tema. Inače, sastoji se od 6 poglavlja, koja su međusobno odvojena dugačkim međusekvencama, pa stoga i dolazi na čak 3 CD-a.

Samo je sučelje vrlo klasično i možda čak rafiniranije od onih u ondašnjim avanturama. Scena na kojoj ste zauzima cijeli ekran, a u opcije ili inventar ulazite po potrebi. Ovisno o tome na koji je način neki od objekata na ekranu interaktivan, kad prijeđete mišem iznad njega, on će promijeniti oblik. S likovima uglavnom možete razgovarati ili im dati neki objekt, a njih pak možete pokupiti, istražiti ili međusobno kombinirati. Što se interakcije s njima tiče, imamo jednu, ajmo reći, zamjerku. Igra je, naime, posve linearna. Primjerice, neki objekt moći ćete pokupiti ili kombinirati s drugim tek kada vaš lik u igri za to osjeti potrebu, tj. smatra da je to logično. Uspješno kombiniranje objekata možda vam neće uspjeti dok s nekim ne obavite određenu dozu razgovora ili ne istražite neku lokaciju koja vam daje motiv za neku akciju. To se može protumačiti i kao dobro i kao loše, no nas je to ipak više živciralo nego što smo uživali u logičnom slijedu događaja. Međusekvence morate odgledati odmah – nema preskakanja. Za brzo kretanje po karti vrlo korisnom pokazala se mogućnost da načinite dvoklik za izlaz iz scene i automatski ste vani – ne treba čekati Briana da se dogega do izlaza. I težina zagonetki u ovoj igri je fino pogođena. Nećete nigdje zapeti – pod jednim uvjetom, da detaljno pretražite svaku scenu, jer su neki objekti koje morate pokupiti teško uočljivi. Obvezno podignite svjetlinu ekrana minimalno 30% od dna jer ćete inače umjesto važnih stvari na tamnim lokacijama vidjeti samo crninu. Osim klasičnih "stavi pravu stvar na pravo mjesto" zagonetki, tu je i nekoliko matematičko-logičkih pitalica, gdje treba biti malo bistriji da bi se došlo do točne kombinacije. Eventualna zamjerka može se uputiti priči, koja je nekako štura. Naime, stječe se dojam da se igrač više upliće u mikropriče po poglavljima i da se tako pomalo zanemaruje glavna priča. Dodatna zamjerka ide premalom broju pojavljivanja sirene Gine kroz igru. Jedno poglavlje provede u krevetu, drugo u rupi, treće ozlijeđena... Uglavnom, dobro iskoristite rijetke prilike da joj detaljno proanalizirate prenaglašene obline, hehehe.

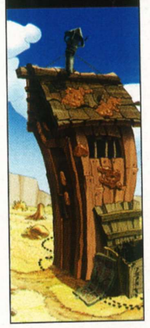
"KOMBINACIJA *CELL SHADING* 3D TEHNOLOGIJE I STRIPSKE ANIMACIJE PUN JE POGODAK!"

UGODNA ZA IGRANJE

I nakon svih nabrojanih zamjerki, ostali smo skloni ovoj igri. Jako je ugodna za igranje i vrlo relaksirajuća, uljepšat će vam onih nekoliko dana koje ćete provesti uz nju intenzivno je igrajući. Inače, već se sprema nastavak, pa nam se možete pridružiti u iščekivanju. ▢

PLUS
- grafika
- ugođaj
- stil

MINUS
- igra je kratka
- linearnost



HACKER OCJENJUJE » Runaway - A Road Adventure

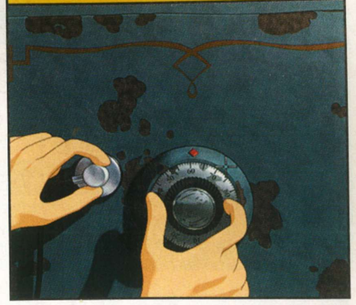
Supersimpatična avanturica **79**

POSEBNO IZDVAJAMO/NARAVNO, SEKSIPILNU GINU

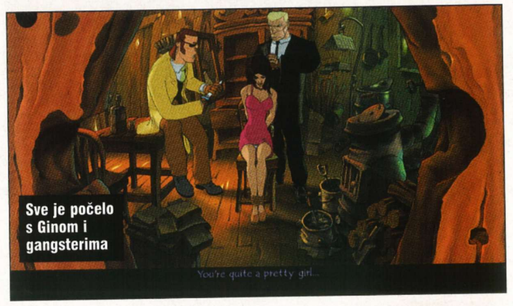
Transvestiti u esencijalnu opremu ubrajaju i omamljenog bildera

IZDVAJAMO / IZGUBLJENA U VREMENU

Igru su napravili "neki tamo" nepoznati Španjolci prije gotovo godinu i pol, no tek je sada lokalizirana na engleski. Naime, sav govor (a ima ga dosta) je napravljen s voice-overima! Osim engleske, postoji i njemačka, španjolska - a vjerojatno i još neka lokalizacija. Interesantna je činjenica da je prva inačica igre (njemačka) izašla prije godinu i pol. Kako su se pronalazili izdavači za pojedina tržišta, igra je lokalizirana i na druge jezike pa konačno i na naš domaći (u igrama) – engleski. Sva sreća da su avanture bezvremenski žanr, kojima godina manje-više ne znače mnogo.



Sisata sirena Gina jedan je od najvećih aduta igre



Sve je počelo s Ginom i gangsterima

Netko je ljut

INFO BOX

Neighbours From Hell

PROIZVOĐAČ ■ **JoWooD Productions**
IZDAVAČ ■ **JoWooD Productions**
MIN. KONFIGURACIJA ■ **P3 600, 128 MB, SVGA**
NAŠA PREPORUKA ■ **P3 800, 256 MB, GeForce 2 MX**
MULTIPLAYER ■ **nema**
WWW IGRE ■ **www.jowood.com**

ALTERNATIVNO

- **Incredible Machine** Dobri stari TIM, sjećate li ga se?
- **Home Alone** A ovoga? Bilo je to 1992., ako se ne varam.
- **Puzzle** ...morali biste se sjećati ovoga.

NEIGHBOURS FROM HELL

Bez obzira koji žanr preferirate, vjerojatno s vremena na vrijeme osjetite potrebu zaigrati nešto drugačije, jednostavno, a opet dovoljno zanimljivo (barem za jedno popodne). Ako je tako, čitajte dalje

Ljestve bi mogle puknuti...

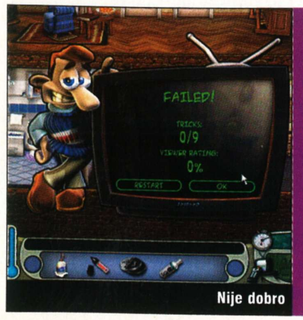
Ormar je idealno mjesto za skrivanje od gnjevnog susjeda

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

Uvod ćemo ovaj put preskočiti i baciti se odmah na igru. Kratko i jasno, vi ste dio svojevrsnog *reality showa* koji se odvija u domu vama mrskog, iritantnog, neurednog i debelog susjeda. Vaš je zadatak – zagorčati mu život pomoću stvarčica koje ćete ondje pronaći. Sjećate li se završetka filma Sam u kući? Ovdje se, doduše, ne borite za vlastiti život, ali to je uglavnom to.

Vidno polje obuhvaća susjedov dom. Skloranje u četiri smjera omogućuje vam potpuni pregled svih prostorija u kući. U svakoj od njih vaš će voljeni susjed nešto raditi, a na vama je da dobro proučite njegovu šabloniziranu putanju kretanja kako ne bi došlo do po vas nepovoljnog konflikta. Ako se to ipak dogodi, slijedi bliski susret njegovih šaka i vašeg lica. Cilj svake od 14 emisija razvučenih kroz 3 TV sezone je u određenom vremenskom intervalu postaviti zadani broj zamki. Riječ je o psinama poput stavljanja jajeta u mikrovalnu, podmetanju čavala u krevet, izazivanju požara i sl. A ako susjed naleti na više zamki uzastopce, bit ćete nagrađeni bonus bodovima koji će vam pomoći u otvaranju novih nivoa. Iako se dosta zamki ponavlja, u svakom nivou na raspolaganju su vam i nove tako da vas to neće previše smetati. Da biste izbjegli neželjeni susret sa susjedom, morat ćete na vrijeme promijeniti prostoriju ili se skriti u ormar ili ispod kreveta. Jednostavno, ali nadasve funkcionalno dvodimenzionalno grafičko sučelje i više je nego zadovoljavajuće za ovakav tip igre. Isto vrijedi i za zvučne efekte, koji se svode na smijeh publike kad susjed naleti na zamku, pljesak i smiješne jauke susjeda u mukama. No, upravo su oni glavni adut koji ovom naslovu daje na atmosferičnosti, ostavljajući dojam gledanja humoristične serije. Pomalo iritantna glazbena podloga neće vas previše smetati zato što su nivoi prilično kratki, najviše osam minuta, i to bi bila jedna od glavnih zamjerki igri. Naime, bez problema ćete je završiti u jedno poslijepodne.
U poplavi zahtjevnih pucačina, RPG-ova, strategija, avantura i ostalih žanrova, "pakleni susjed" pravo je osvježenje. Ova igra u *puzzle* stilu nema zahtjevnu grafiku, dobru priču, zvuk, pa čak ni originalnost, no kad je jednom zaigrate, teško da ćete stati prije negoli je završite. ■

Problemi s vodom... tko je kriv? Hmmm



Nije dobro

"PONEKAD NAS MALE, JEDNOSTAVNE STVARI ČINE SRETNIMA. OVO JE JEDNA OD NJIH..."

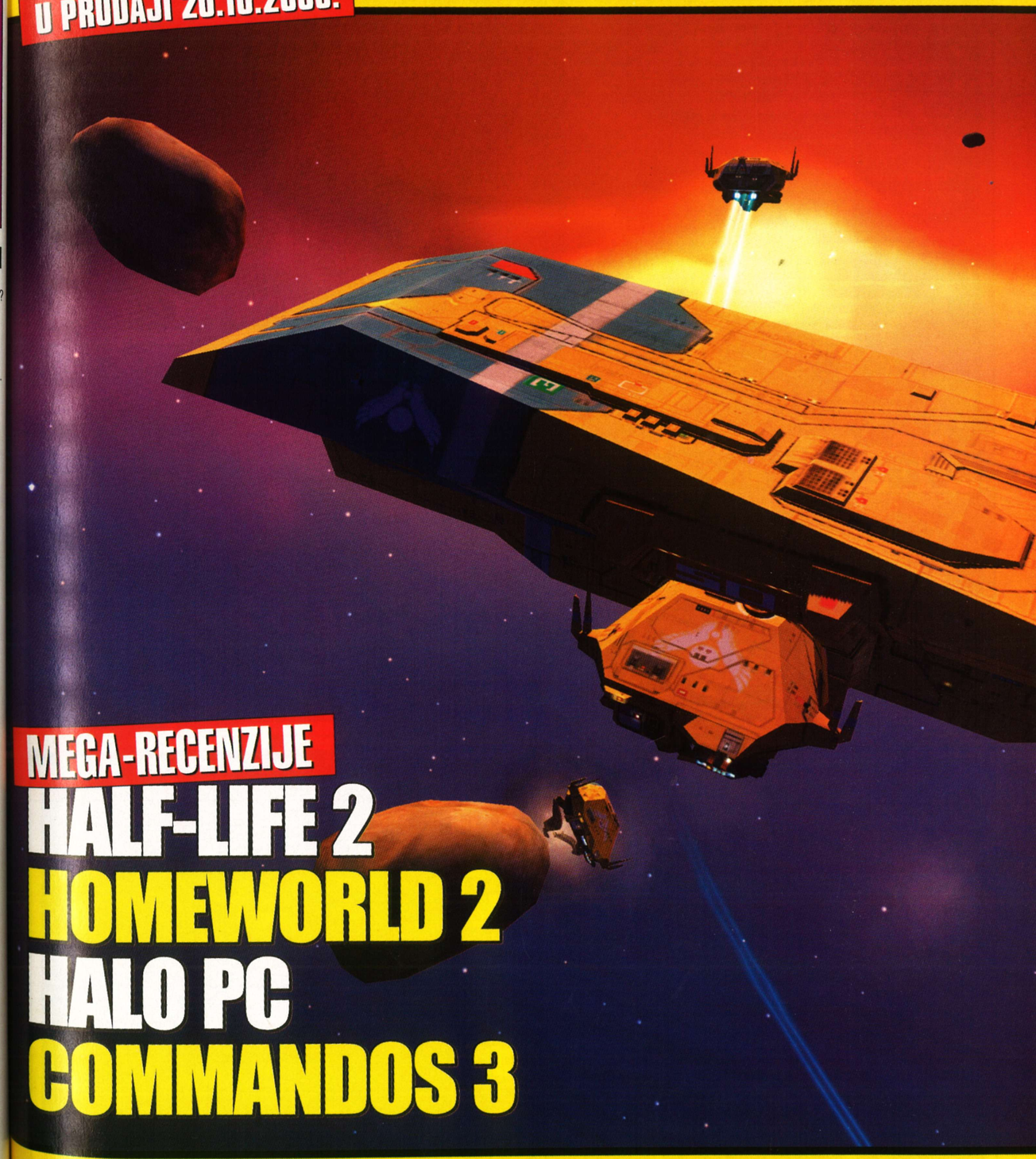
HACKER OCJENJUJE » Naslov

Vesela igrica za razbibrigu **65**

POSEBNO IZDVAJAMO/IGRIVOST

U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 20.10.2003.



MEGA-RECENZIJE

HALF-LIFE 2
HOMEWORLD 2
HALO PC
COMMANDOS 3

TOKYO GAMESHOW 2003
XO3 - FRANCUSKA

Veliki i opširni izvještaji s dva vrlo važna sajma igara

"PUTOVANJE U NEPOZNATO"

HEATH: THE UNCHOSEN PATH

INFOBOX

- Heath: The Unchosen Path
- PROIZVOĐAČ: Burut Software
- IZDAVAČ: GMX Media
- MIN. KONFIGURACIJA: P3 500, 64 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: P3 1GHz, 128 MB RAM
- MULTIPLAYER: LAN, net

www.gmxmedia.com/heath

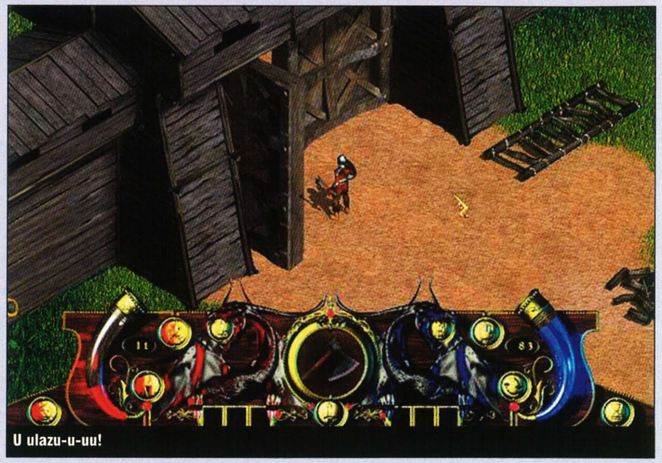
OCJENA **70**

"Akcijski RPG-ovi uvijek zarađuju najviše novca"

Koliko mi god voljeli sve vrste taktičkih i avanturističnih RPG-ova, ma koliko oni imali prednosti nad drugim formama spomenutog žanra, jedno ostaje uvijek isto – akcijski RPG-ovi uvijek zarađuju najviše novca. *Heath*, doduše, u tome baš i neće uspjeti, no u svakom slučaju zavređuje barem određenu dozu poštovanja zbog nekoliko zanimljivih dodataka koji ga čine posebnim. To su, dakle, dodatci za igru u više igrača – uključujući i *deathmatch*, *co-op* i praćenje autentične *multiplayer* kampanje. A ni soloigra nije loša – neodređeni krajevi, pedesetak *questova*, solidna grafika – sve je tu. Zaintrigirani? *(dr)* ■

Upalio mu se mobitel!

Usko lokalizirana vremenska nepogoda



U ulazu-u-uu!

"ISTOČNJAČKA ZARAZA"

THE FATE

INFOBOX

- The Fate
- PROIZVOĐAČ: Bastion/4AM
- IZDAVAČ: N/A
- MIN. KONFIGURACIJA: P3 500, 64 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: P3 1GHz, 128 MB RAM
- MULTIPLAYER: Internet, LAN

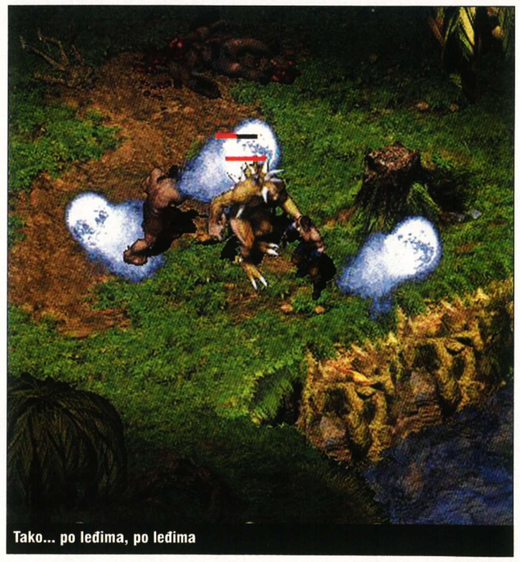
www.mane

OCJENA **70**

Što, sad recenziramo i potencijalne hitove iz Koreje? Kako to obično ide u ovom dijelu časopisa, recenziramo sve što nam dođe pod ruku. Ova igra, za razliku od (vjerojatno) svih ostalih koje su upale u Blitz recenzije, ima već grdo velik *fan base*. Dakle, *Fate* je solidan akcijski RPG koji osim što prati dobro utabanu stazu pradjeda mu *Diabla*, donosi i interakciju s više likova te družinu od nekoliko članova, a vama pruža priliku da se ludo zabavite ako nemate ništa bolje za zaigrati – što je ovih mjeseci vrlo česta pojava. Ukratko, pogledajte ako imate vremena. *(dr)* ■

Munje i gromovi!

Krugovi u žitu



Tako... po leđima, po leđima

"MORE I GITARE"

BEACH KING STUNT RACER

INFOBOX

- Beach King Stunt Racer
- PROIZVOĐAČ: Davilex
- IZDAVAČ: Koch Media
- MIN. KONFIGURACIJA: P3 500, 64 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: isto
- MULTIPLAYER: LAN

www.beachkingstuntracer.com

OCJENA **20**

Bickl, bickl, bickl...

Poza Br.2

Bickl, bickl, bickl...

Pokušajte samo zamisliti tipa koji inspiraciju za ljetnu zabavu nalazi u računalnim igrama. Taj bi vjerojatno nakon igranja igre poput ove sjeo u svoj *buggy*, krenuo na obližnju plažu, radio bedastoće po njoj i onda na kraju, kao što to i u igri biva, ukebao komada i otišao sretan doma. Stvarnost je, nažalost, potpuno drukčija. Kao prvo, tip spočetka priče bio bi vjerojatno priveden čim bi autom počeo rovati plažu. Što se akrobacija i vratolomija tiče, vjerojatno bi se prije nego što kaže "kavabanga" zabio u kakvu kamenčugu, a jedina žena koja bi ga pogledala bila bi ona koja ga privodi u policijsku stanicu ili ona sa suicidnim sklonostima. Ukratko, loša grafika, isforsirani trik-sustav, glupa osnova i, *lest bat not list*, ime tvrtke koje indicira da se dotična osim softverom, bavi i prodajom kondoma. Užas. *(dr)* ■

"EKSPLOZIVNO GOVNO"

BOMBA THE EXPLOSIVE HERO

INFOBOX

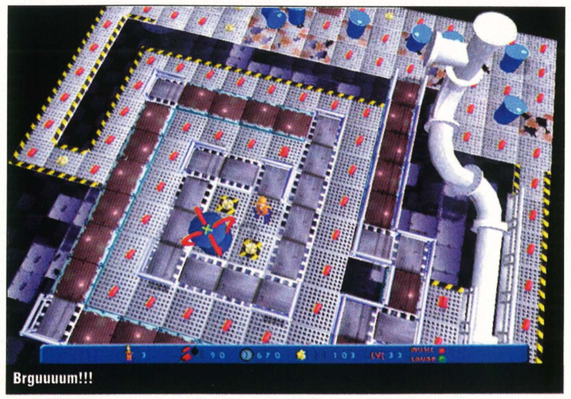
- Bomba the Explosive Hero
- PROIZVOĐAČ: Solid Games
- IZDAVAČ: Solid Games
- MIN. KONFIGURACIJA: P3 500, 64 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: P3 1000, 64 MB RAM
- MULTIPLAYER: nema

www.solid-games.com

OCJENA **25**

Što je to – hrenovka koja ostavlja bombe i diže protivnike u zrak? To je bomba di eksplozivnjot heroj. I naš Bomba nije u zahvalnoj situaciji – neprijatelj napada matičnu mu softversku tvrtku, a on tu tvrtku treba obraniti u gomili nivoa 'oplemenjenih' očajno lošim humorom i izrađenih u nazovi 3D engineu. Završna ocjena igre bila bi eventualno veća da se osjećamo samoubilački ovih dana, no to nije slučaj, pa ostaje onakva kakva je. *Bomba* je slaba igra, u razini *MEP-a*, s tim da za razliku od dotičnog, posjeduje 3D grafiku. Očajno. *(dr)* ■

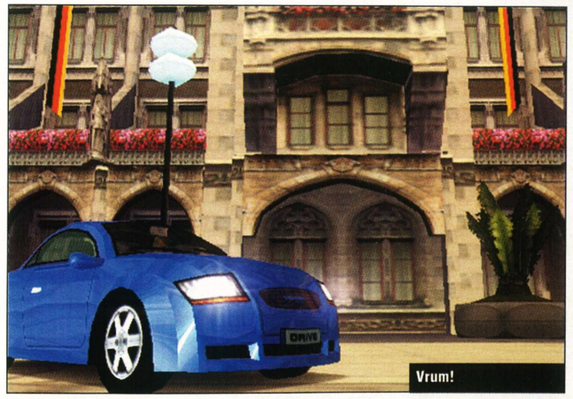
Bum, bum!



Brguuuum!!!

"LUDILO"

LONDON RACER WORLD CHALLENGE



Vrum!

Ludilo za cijelu obitelj

INFOBOX

- London Racer World Challenge
- PROIZVOĐAČ: Davilex
- IZDAVAČ: Koch Media
- MIN. KONFIGURACIJA: P3 500, 64 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: P3 1GHz, 128 MB RAM
- MULTIPLAYER: Internet, LAN

www.londonracer.com

OCJENA **25**

Igra nosi ime *London Racer* i odvija se po cijelom svijetu. Pitate se kakva je? Nikakva, eto kakva. Ali hej, pošto je riječ o proizvodu koji popunjava gotovo nepostojeće tržište PC arkadnih utrka, moramo ipak sniziti kriterije i prihvatiti stvari kakve jesu. A one su, iskreno govoreći – bijedne. Kopija stote kopije *Ridge Racera* popraćena odurno lošom glazbom i "cool" autima i stazama vjerojatno je zabavna samo ljudima koji su je napravili ili, jao njima, testirali. Ukratko – ako ne patite na 3D grafiku, izbjegavajte ovo kako god znate. *(dr)* ■

STAR WARS
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Nikad ne biste pomislili da bi se najbolja *Star Wars* igra pojavila u RPG obliku!

INFOBOX

Star Wars: Knights of the Old Republic

PROIZVOĐAČ
Lucas Arts

IZDAVAČ
Lucas Arts

MULTIPLAYER
N/A

WWW IGRE
www.lucasarts.com

UVOD U PRIČU

Već sama ideja izrade *Star Wars* RPG-a, za koju smo prvi put čuli prije nekih godinu dana, zvučala je nevjerojatno slasno i obećavajuće, a horde *Star Wars* fanova furiozno su maštale kako bi bilo krasno kad bi konačno mogle promotriti taj legendarni univerzum iz te perspektive. Potencijali koji su ležali u takvom pristupu stvaranja *SW-a* bili su golemi, a stalno povećavajući *hype* gotovo neizdrživ. Iako je u svojoj povijesti, kako na konzolama , tako i na PC-ju, *Star Wars* zabilježio poprilićan uspjeh, ipak smo se pribojavali da možda ne upropaste taj ultimativni izraz kolektivne svijesti i svojevrsne supkulture dvadesetog/dvadesetprvog stoljeća. Stoga mi je veliko zadovoljstvo što odmah mogu reći da je *SW: KOTR* jedna famozna i predivna igra, koja gotovo i nema nikakvih nedostataka (da, da i da!) te će kao takva zasigurno biti upamćena kao NAJBOLJI *Star Wars* proizvod svih vremena...

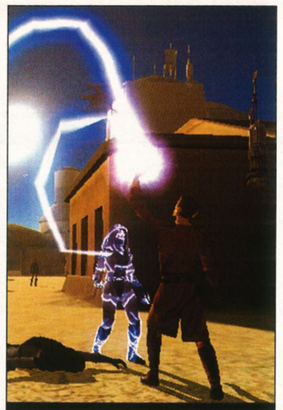
PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

Hvalospjevan uvod? Prilično. Zar zbog toga što se i osobno smatram SW fan(atik)om? Ne i opet ne, ta moja se "fanoština" ipak ograničava na neka ovozemaljska mjerila, koja joj priječe beskompromisno upamćivanje svih solarnih sustava sveukupne SW galaktike, a još manje minuciozno poznavanje rodoslovnih stabala eminentnijih *Star Wars* likova. Impresioniranost proizlazi iz puke činjenice da bi se ovaj RPG naslov trebao svidjeti i potpunim ignorantima *Stars Wars* kulture, zato što u sebi sadrži sve elemente koje krase žanr, i to posložene i upotrijebljene na takav način da često graniče sa "savršenstvom". Krenimo tako od gotovo besprijekorno ispričane priče, nevjerojatno brojnih i intrigantnih *questova*, slobode izbora između svjetla i tame, potom se prebacimo na sasvim solidnu grafiku te zaustavimo na savršeno razrađenom sustavu borbe. Svaki, ali gotovo svaki djelić tog iznimnog iskustva posložen je na pravo mjesto i tako fino paše s ostalima da se odgovornima stvarno mora odati priznanje za uloženi trud i ljubav u samo stvaranje ove igre. A kako pretpostavljam da osim Xboxa posjedujete i PC, vjerojatno vam činjenica da su njezini autori poznati pod nazivom **Bioware** mnogo govori - da, to su isti oni mračnjaci odgovorni za *Baldurs Gate* i *Neverwinter Nights*. I baš kao što su ti hitovi imali zanimljivu priču koja bi igrača lagano uvukla u svoj svijet, tako će i vas i *KOTR* uvesti u nešto sasvim čarobno; smješten čak 4000 godina prije pojave "današnje" Republike i Imperije, otvaraju mu se mnoge mogućnosti, može govoriti o čemu god ga je volja, sve dok se fabula uklapa u zacrtane *Star Wars* okvire. Dakle, igru počinjete kao mladi i usnuli pripadnik republičke vojske na nekoj rutinskoj misiji, kojeg ubrzo budi udar lasera u njegov brod, da bi se već nakon nekoliko minuta našao u spasilačkoj kapsuli koja juri prema nesigurnom planetu Taris. No, ondje neće poći sam, nego u pratnji vojnika Cartha, koji mu odmah priopćava da bi bilo pametno pronaći Bastilu, iliti JEDI mastericu, koja posjeduje neka posebna svojstva potrebna u ratu protiv nadirućeg Sitha! Sitha? O da! Naime, ispostavilo se da su heroji rata protiv Mandalorianaca, koji je završio prije dvije i pol godine (Republika pobijedila), znani kao Revan i Malak u dalekim dubinama svemira postali izdajnici, nabasavši na pretpotopni artefakt tamne strane, koji im je dao nevjerojatne moći i na neki način stvorio vojnu tehnologiju potrebnu za osvajanje cijele galaksije. I tako ćete nakon nekoliko sati igre naići na Bastilu, Taris će biti uništen, i svi ćete se zaputiti prema Jedi akademiji koja će vas opunomoćiti da pronađete fragmente takozvanog Starforgea, iliti karte koja vas upućuje ka izvoru nepoznatog zla. Ali to je već druga priča... Ono što je sada bitno je da ćete upravo na Tarisu biti upoznati s osnovnim načelima igre, od kojih je primarni odabir vašega lika, koji se kao i ostala mehanika vrši u skladu s ponešto modificiranim pravilima Treće edicije AD&D-a!

"U USPOREDBI S KOTR-OM SVI ONI *JEDI KNIGHTOVI* IZGLEDAJU BOLNO JEDNOSTAVNO I PRAZNO"

MODIFICIRANI *FANTASY* RPG?

Ako bismo *KOTR* promatrali kao modificirani *fantasy* RPG, tada bismo mogli reći da vam je pri kreaciji lika ponuđen izbor između *soldiera*, *scouta* i *scoundrela*, koji bi u svojoj mitskoj alternativi bili znani kao *fighter*, *ranger* i *rouge*. Tako je *soldier* najjači i najnabildaniji te u stanju koristiti najširu paletu oklopa, predmeta i naoružanja, *scout* je pak neka sredina, preferira borbu na daljinu, dok je *scoundrel* malo krhkije biće, čiji se uspjeh temelji na nevidljivosti i napadu sleđa. U svakom slučaju, najbolje je početi s *fighterom*, zato što ćete nakon nekoliko sati biti uvedeni u tajne jedija (dakle, postat ćete *multiclass*), koje će, u kombinaciji sa sirovom snagom spomenute klase, dati najzaokruženiji i najmoćniji lik. Inače, poštujući Treću ediciju, svi likovi imaju određene atribute. Tu prije svega mislimo na njihove OSOBINE (*strength*, *dexterity*, *constitution*, *intelligence*, *wisdom*, *charisma*), koje zapravo određuju srž vašega odabranika utječući na broj *hitpointa*, snagu napada, obrane, količinu Sile, uspješnost u komunikaciji itd. One se biraju na samom početku, ali i tijekom igre, kad ćete pri određenim *level upovima* utjecati na pojedine vrijednosti. Tu su potom i SKILLOVI (*computer use*, *demolitions*, *stealth*, *heal*, itd.), koji su važni pri interakciji sa svijetom oko vas, zato što npr. određuju uspješnost otvaranja brava, demontiranja mina, hakiranja računala itd. Ne smijemo zaboraviti ni prijeko vam potrebne FEATSOVE (*blaster use*, *lightsaber use*...), koje morate pomno unaprijeđivati želite li da vaši likovi uopće budu u stanju koristiti određene vrste oružja i oklopa te posebno sposobni u pojedinim područjima specijalizacije. Na kraju, tu su i nezaobilazni POWERSI ili vidovi Sile, koji se dijele na univerzalne, tamne i svijetle, »


A vidiš ovo gore što se sjaji?

Zašto sam otišo u jedije i napustio ovu idilu?

Ha! Imate crvene mačeve, ali zato ja imam ljubičaste!

Nnngh, kako se raspakirava ovaj ribički štap?

Mislim, zašto se prepiremo uz ovu krasnu panoramu?

Chewbacka, Chewbacka? Ne, pa ti još nisi ni rođen...

što je prilično važno s obzirom na opredijeljenost vašega lika; naime, kao što ćete poslije čuti, zahvaljujući vašim postupcima, plutat ćete prema tami ili svijetlu, što će se, između ostaloga, odraziti i na bonusima za određene Sile. Primjer: tamni Force lightning stajat će vas manje energije ako ste zli, ali ćete zato imati negativni bonus pri korištenju svijetlog Heala, dok neutralne Sile s tim nemaju veze. Bitno je da se većina SKILLOVA, FEATSOVA i POWERSA može i mora nadoknađivati kvantitativno, pa će tako običnu munju zamijeniti jača, a nju električna oluja, isto kao što će korištenje blastera nakon kontinuiranog nabildavanja odgovarajućeg FEATA dati višetruke bonuse pri korištenju laserskih pištolja. Inače, sve to nadograđujete skupljajući iskustvo i prelazeći na više razine, s tim da korigiranje atributa možete prepustiti automatici ili to obaviti sami (preporuka!). Nadalje, tijekom igre ćete pokupiti 9 dodatnih suboraca, od kojih u svakom trenutku možete voditi samo dva, dok ostali čekaju u bazi. Bez brige, ako i budu neaktivni, svaki put kad vam se ponovno pridruže, popet će se na vaš *level*, kako bi cijela ekipa bila ujednačena i kako ne biste stalno morali mijenjati likove želeći im poboljšati osobine. Spomenuli smo bazu... Vidite, svaki se planet sastoji od nekoliko potkarti, a na jednoj od njih uvijek je vaš svemirski brod (Ebon Hawk), gdje vas čekaju neaktivni likovi, ali ujedno služi i kao pribježište u slučaju većih opasnosti - u većini slučajeva moguće je teleportirati se do broda pa se nakon oporavka vratiti na ishodišno mjesto teleportacije! Ipak, u nekim objektima i dijelovima karte to ne dolazi u obzir, što nas dovodi do idućeg elementa koji se zove odabir ekipe i opreme.

"JASNO I GLASNO: OVO JE NAJBOLJA *STAR WARS* IGRA SVIH VREMENA"

BORBA

Vrlo je važno koga ćete (i kako opremljenog) povesti na određenu misiju kako vam se ne bi dogodilo da ne možete otvoriti neka *low security* vrata samo zato što s vama nije robot istreniran upravo u probijanju sigurnosnih sustava. Dakako, uvijek postoje i drugi načini, koji se uglavnom svode na korištenje specijalnih artefakata i slično (ukradite oficiru *security card*!) pa stoga gotovo nikad ne bi trebalo doći do nerješive situacije i lupanja glavom o balčak svjetlosnog mača. Što se tiče predmeta, mora se reći da ih ima cijela hrpa i da se u najboljem RPG stilu mogu kupiti, naći u "škrinjama" te *popaliti* s leševa nakon *fightova*. Kao i u svakom RPG-u, možete ih razvrstati na oružja, oklope i specijalne komade opreme (implantati, viziri...), s tim da je kod pljuckalica posebno zanimljivo ingeniozno infiltriranje klasičnih *fantasy* vrednota; naime, za blisku borbu vam služe mačevi (kako obični, tako i vibromačevi te *lighsaberi*), dok je alternativa luku i strijeli lasersko naoružanje i neka specijalna rješenja poput bacača plamena, EMP-a itd. Sve u svemu, maštoviti potencijal djeluje neograničeno te je doista čudesno s kojom se količinom najrazličitijih artefakata može pohvaliti jedan RPG *Star Wars* prvijenac! Prema tome, užitak opremanja i podešavanja vaših likova je zajamčen jer se, između ostaloga, svaka konfekcijska promjena odmah vidi i na 3D modelu, koji će varirati od potpunog golaća pa do moćnog JEDI mastera odjenutog u tamnu halju, uz obvezan dodatak dvostrukog *lightsabera* a la Darth Maul, a sve nas to vodi do borbe koja je priča za sebe. Kao i u *Neverwinter Nightsu*, riječ je o sustavu "nevidljivog" bacanja kockice po rundama, što znači da fino šibate mačem po nekom nesretniku, a hoćete li ga zakačiti i za koliko *hitpointa*, ne ovisi o mahnitom klikanju mišem nego o složenim proračunima koji uzimaju u obzir vaše osobine poput snage, *dexterityja* itd. te ih uspoređuju s rezultatima dobivenim mjerenjem neprijateljevih atributa poput jačine štita, izdržljivosti na pojedine vrste napada i slično. Ako je vaš zbir veći od njegovog, drmnuli ste ga po *laloki*, a ako nije, fulali ste i red je na njemu. Jasno, sve to vrijedi i za vaše suborce, koje, zahvaljujući odličnom sučelju, birate s nevjerojatnom lakoćom, a još lakše izabirate mete i načine napada, upotrebe pojedinih predmeta (*medipackovi*, bacanje granta), korištenja Sile, *featsova*, itd. Inače, pri svakom susretu s neprijateljem igra se pauzira da biste mogli donijeti spomenute taktičke odluke, jer ako prepustite da se borba odvija u realnom vremenu, uz minimalne intervencije vaše božanske ruke, lako bi se moglo dogoditi da vam moćne jedije satru i neke inače bezopasne imbecilčine. Srećom, ako vam riknu dva lika, a treći preživi i zatuče neman, nesretnici će oživjeti i sve je ponovo u redu! A ono što ćete vidjeti na površini silnih proračuna bit će nevjerojatno dinamični koloplet najrazličitijih pokreta, zamahivanja, ukrštanja laserskih sablji, vrištanja, moćnog korištenja uništavalačke Sile...

POGLED I GRAFIKA

Zbog nedovoljno mjesta u glavnome tekstu nismo vam rekli da svoje likove gledate zguza. I da pogled možete rotirati lijevo i desno. Ali to već vjerojatno vidite i sami. Na slikama, naravno. No, ono što ne vidite je da se u svakom trenutku (osim u borbi) možete prebaciti u FPS perspektivu kako biste bolje promotrili okolinu. Nažalost, tada je nemoguće bilo kakvo kretanje, mada i puko promatranje prilično krasnih proizvoda *propriety* enginea ima svojih čari. Itekakvih! Dajte nam Tatooine i njegova dvostruko blješteća Sunca!

Mir, Ranko, miiiiiirrrr...

» ALTERNATIVNO

- Na Xboxu ništa!

O'š se tuć, a, o'š se tuć?

Todor i Fedor (opet) nakon što su pojeli jebeno jako krmivo!

PLUS

- sloboda izbora
- odlična borba
- star wars

MINUS

- ništa važno spomena

Dođi, dođi, Sithovska gamadi, i okusi moje dvostruke mačeve!

Grmi, bit će kiše

THIS IS JUST THE TASTE OF THE DARK SIDE ILI FALI NAM MJESTA ZA TEKST!

No, čak je i to ništa naspram najvažnijeg dijela *KOTR-a*, koji se očituje u nevjerojatno maštovitim *questovima* i u KOMUNIKACIJI s NPC-ovima.Ovako, *KOTR* je jednostavno KRCAT događajima i pristupima rješavanju problema, tako da pojedine *questove* možete riješiti na petšest načina! Primjerice, morate provaliti u Sithovu bazu - na vama je samo da odlučite hoćete li potrebne šifre dobiti ispitivanjem zarobljenika, rješavanjem matematičkih mozgalica ili upotrebom čiste sile! Nadalje, u jednoj situaciji naći ćete se u ulozi arbitra koji mora riješiti ubojstvo ispitujući svjedoke i okrivljenike, dok ćete se u drugoj osobno pojaviti pred sudom, koji će vas, ako se pogrešno postavite u brojnim tekstovima i granama dijaloga, osuditi na smrt! Vidite, takvih digresija od glavne priče ima bezbroj, a neke idu tako daleko da vam omogućuju igranje specijalno kreirane kartaške igre, sudjelovanje na utrci popularnih *speedera*, u obrani vašeg broda od prijetećih preteča Tie Fightera i blablabla. No najbolje od svega svakako je potpuno slobodan odabir postupaka, koji će od vas napraviti viteza svjetla ili tame, za što je dobar primjer jedan trgovac koji vas usrdno moli da mu podmiritr dug kod Sitha, a pred vas se stavlja izbor hoćete li mu pomoći, biti potpuno indiferentni prema njemu ili zaprijetiti jadniku da ćete ga sasjeći popola ako odmah ne isprazni džepove (*replayability*? O da!). Posebno su zgodne dijaloške grane nagovaranja (*persuade*) i nagovaranja pomoću Sile (*force persuade*), koje opet ovise o vašoj *charismi* i jačini Sile! Inače, gotovo svaki lik (uključujući vaše kompanjone) ima neku sličnu priču, a vi stalno možete birati različite puteve, što rezultira time da niste tek puki promatrač slijeda događaja nego izravni kreator svoje sudbine, pa čak i nekih glavnih scenarističkih čvorišta (uf, s ovim bismo mogli do sutra!). A treba li uopće spominjati da je, zahvaljujući DVD-u, sav tekst u govornom obliku??? Ne treba. Treba li se osvrnuti na tipičnu *Star Wars* glazbu i sasvim solidnu, makar ponekad i "trzakavu", grafiku? Baš i ne, zato što ako nakon svega složimo kockice i zbrojimo slobodu izbora, nevjerojatnu borbu, iznimno zanimljivu priču i bogate *questove*, dobivamo RPG za pamćenje, koji ćete igrati dok ga ne prijeđete do kraja, a to što je zapravo riječ o jednom *Star Warsu*, *KOTR-u* i Biowareu ide samo na čast! Zaključimo: *Knights Of The Old Rebuplic* je, OBJEKTIVNO, jedna od najboljih igara svih žanrova i svih platformi u posljednjih nekoliko godina, a to što se je pojavila upravo na Xboxu, nikako ne može biti loš znak za tu crnu kutiju. ■

HACKER OCJENJUJE » Star Wars: Knights of the Old Republic

Jednostavno nevjerojatno, s ovom divotom ne možete pogriješiti!

93

POSEBNO IZDVAJAMO/SLOBODU IZBORA U DIJALOZIMA

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.

Prvo, hvala vam svima na lijepim željama za što ugodniji ljetni odmor, priznajemo, stvarno smo se lijepo odmorili. Onda bismo vam još jednom zahvalili na iznimno velikom odazivu na anketu, prijavnice su nam pristizale sve do prije nekoliko dana i sada je cijela stvar krenula u obradu i analizu. Iznenađeni smo zapravo koliko među vama ima pravih gejming veterana, tj. nešto starijih čitatelja, zbog kojih ćemo svakako u budućnosti malo promjeniti neke stvari u časopisu. No, krenimo sada na ovomjesečna pisma...

Prigodno odgovara: HULK *www.hulk.com*

I Bogu je trebalo par dana da skocka zemlju. Tebi ce vjerovatno trebati koja godinica. Samo polako. *Festina lente*

SAM SVOJ MAJSTOR

Bog!!!
Pišem vam prvi put. Imam 12 godina i čitam Hacker od 41. broja. Imam jedno pitanje i nadam se da ćete mi odgovoriti jer ste vi najbolji časopis na svijetu. Koji bi mi program bio najbolji da ja i moji prijatelji napravimo neku dobru pucačinu? Puno pozdrava cijeloj redakciji

Razvoj igara nije baš toliko jednostavan koliko si možda pomislio u prvi mah. Naime, ne postoji jedan jedinstveni program koji će tebi i tvojoj ekipi omogućiti brz, a kamoli jednostavan način za napraviti dobru pucačinu ili pak igru bilo kojeg drugog žanra. Određeni elementi igre izrađuju se u zasebnim programskim alatima, kao naprimjer modeli likova u 3D Studio Maxu, programski kod grafičkog enginea najćešće u Cu ili nekom drugom programskom strukturalnom jeziku, dok se pak zvukovna podloga stvara i obrađuje u sasvim drugom setu programa. Naš ti je prijedlog da malo prošvrljaš netom u potrazi za konkretnijim objašnjenjem kako teče nastanak jedne igre kako bi uvidio koliko je to zapravo kompleksan posao.

TOTALNO DRUGČIJI OD DRUGIH

Evo, da budem drukčiji od drugih, napisat ću baš da niste najbolji. Zašto?
nema CD-a, uopće se ne brinete za zajednicu svih nas *wolfera*. Onda, nemate smisla za humor. Kakve sad veze ima humor??? Pa, ako čitam recenzije, moram se malo nasmijati, a ne biti tih i šutiti kao kad tata gleda dnevnik. Dobro, ima i dobrih strana: recenzije, posteri, točan datum izlaska... ma puno toga. Evo, ne sramim se priznati da čitam i HACKER i druge časopise o igrama. E sad, ono meni gotovo najvažnije su ocjene igrara koje recenzirate. Kad bih čitao samo vas, bio bih pun igara jer dajete previsoke ocjene, a da kupujem samo druge časopise imao bih nekoliko igara. To nije dobro i zato si ja, ako mislim kupiti igru, zbrojim vašu i njihovu ocjenu i podijelim s 2, a onda je uvrstim u onu vašu tablicu za ocjejnivanje. Ako je igra prešla 80, kupujem. Onda, veliki sam ATI fan i ne bih kupio nVidiju ni da je badava. Onda, imate puno više hardvera i testova. Nemate Pokemona (hvala bogu). Po ovom ste zaključili da ste mi još uvijek bolji iako sam na početku napisao da niste? Istina, bolji ste, ali vratite CD ili, još bolje, DVD i onda ću ja kupiti DVD čitač i reći ću HACKER rulz!!! E, da ne zaboravim, pozdravljam cijeli Love & Peace klan, a posebno Chaplina i Dyinga, moje omiljene *wolfere*.
Pozdrav od HAMBURGERA

Nismo baš najbolji, pa jesmo, pa nismo, pa na kraju ipak jesmo... O.K., recimo da smo shvatili. Što se tiče previsokih ocjena, ne bismo se s tobom složili. Istina, neki su naši autori u osnovnoj školi izbjegavali nastavu pa su tako onda preskočili i satove kad su se učile brojke ispod 70 i jednostavno ne znaju za njih, pa stoga ne mogu ni davati niske ocjene, no ipak, generalno, mislimo da naše ocjene i više nego dovoljno odgovaraju stvarnim zaslugama svake pojedine igre.

Imamo i ekskluzivni ugovor za erotske fotografije s Larom. To nas sigurno čini ponajboljim časopisom na ovim prostorima. (Fotka snimljena - Sabunike kod Zadra)

PUCAJ!

1. Što je s *Doomom 3*, ne bi li skoro trebao van?
2. Zašto ne pišete nešto više o *Max Payenu 2*, kad izlazi?
3. Predložite mi nekoliko novih, kvalitetnih RPG-ova za igranje.
4. Hoće li *Collin McRae Rally 4* uskoro stići i na PC?
5. Kad ćete konačno objaviti *full size* poster Kristine Jeren?
6. Kako je moguće da ste *Tomb Raideru* dali tako katastrofalno nisku ocjenu?
7. Izvrsno ribam podove i perem prozore, mogu li doći raditi za vas?
8. Postoje li kakve šanse za nastavak *Command&Conquer: Generalsa?*

1. Nažalost, odgođen je za 2004., no bez obzira na to uskoro vam pripremamo jedno veliko iznenađenje vezano upravo uz tu igru.
2. Evo, već u ovom broju smo ti ispunili želju, a igra izlazi sredinom listopada.
3. Greyhawk: Temple of Elemental Evil, Lionheart (koliko-toliko kvalitetan) i Star Wars: KOTOR bismo ti svakako preporučili ako posjeduješ Xbox.
4. Stići definitivno hoće, no pitanje je kada - naše je mišljenje, sudeći prema dolasku trojke na PC, da je na našim kantama nećemo vidjeti prije 2004.
5. Ako nam to poveća prodaju za 50%, odmah sutra.
6. Jednostavno, stvarno je toliko katastrofalan.
7. E, upravo nam je netko takav trebao! Naravno, plaća će ti biti uživanje u društvu kreme hrvatskoga gejming novinarstva :)
8. Na novom Command&Conquer naslovu se potiho radi već neko vrijeme, samo što se on najvjerojatnije neće izravno nastavljati na Generals podserijal, nego na neki od prethodnih C&C-ova.

ZMAJEVA KUGLA

Ciao!
Zovem se Sandro i ja sam iz Srbije i Crne Gore (što sigurno znači da nećete objaviti moj *mail*, ali ipak ću pokušati). Htio bih reći da čitam H.A.C.K.E.R. od 5. broja i da ste bolji od ostalih informatičkih novina koje ovdje izlaze.
Imam dva pitanja:
1. Kad će izaći *Heroes of Might&Magic 5*.
2. Kad će i hoće li izaći neka *Dragon Ball* igra za PC?
Toliko zasad. Nadam se da ćete objaviti moje pismo, čisto da bih dokazao da vas čitaju i u drugim zemljama, a ne samo u Hrvatskoj.
P.S. Biste li mogli ubaciti jedan poster s temom DRAGON BALLA?
P.P.S. Još kad biste ubacili u novine Game Master rubriku, bili biste nepobedivi.

Ne znamo zašto si mislio da nećemo objaviti tvoj mail, jer, kao što vidiš, učinili smo to. Heroesi 5 će vjerojatno izaći, no definitivno ne tako skoro. Naime, 3DO, njihova matična izdavačka kuća, je propala, a licencna prava prodala Ubi Softu, koji će ubuduće biti zaslužan za nastavljanje HOMM serijala. Za Dragon Ball trenutačno nema nikakvih naznaka da bi uskoro mogao stići na PC, a što se postera tiče, vidjet ćemo može li se što učiniti.

HOĆU (JAPANSKI) RPG

Ja sam jedan od onih koji su svoje gejmerske dane započeli na sivoj konzolici (tko ne zna, Play Stationu).
Prve su mi igre bile kao i većini, *Crash* , *NBA* , *Fifa*... Nakon nekog vremena sam otkrio RPG igre i poludio. Igrao sam non-stop, nisam mogao stati . Igre koje su me zaludile bile su *Final Fantasy 7,8,9*, *Legend Of Legalia*, *Breath Of Fire*, *Legend Of Dragoon* itd.
Moje je pitanje: postoje li igre koje se igraju na tu foru, a ne ove nove RPG igre kao što su npr. *Never Winter Nights* , *Arcanum* , *Diablo 1&2*... Poludio sam tražeći bilo kakvu igru koja imalo sliči tome, no nisam ništa našao, meni je *full* drag taj stari način borbe.
Pomozite, molim vas! Žorž

Ono što tebe očigledno zanima su konzolaški RPG-ovi izvedeni u klasičnom japanskom stilu. Od tome stilu koliko-toliko sličnih igara izašlih na PC-ju u novije vrijeme savjetovali bismo ti svakako Anachronox i upravo izašli The Fate. Mada, ako si stvarno zagrizao na konzolaške RPG-ove, nema do igranja na konzoli, naš prijedlog je Xbox :)

Songoku i *puknuta* ekipa. U crticu ih ne fali... *puknutih*

Pisma čitatelja

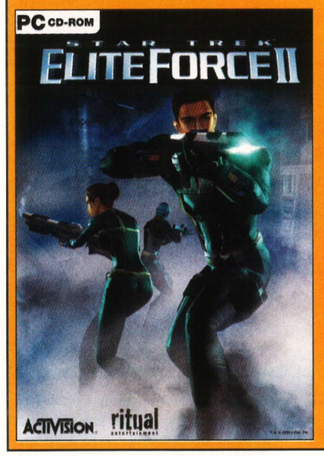
PIŠITE NAM
"HACKER" (PISMA ČITATELJA),
Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker@janus.hr

U prodaji svakog 20. u mjesecu

NAGRADNA IGRA

REZULTATI NAGRADNE IGRE

S obzirom da smo odgodili objavljivanje rezultate naše nagradne igre vezane uz anketu iz pretpošloga broja ovom prilikom obljavljujemo njene rezultate u kompletu sa rezultatima nagradne igre prošloga broja...



IGRU

Star Trek Elite Force 2
ROLAND HRUŠKA, Zagreb
MARIO ŠIMOKOVIĆ, Zagreb
ANTONIO SIMI, Rijeka
SVEN KARLAT, Zadar

Hacker majicu
MARIO KUČANDI, Sesvete
ANA BOTICA, Zagreb
NERMIN GRACA, Rijeka
ANDREJA PETRIĆ, Lučko
VALENTINO KELEMENIĆ, Petrijanec
MIRO KRAVAČ, Split
ANTE GUŠAVIĆ, Kutina
VEDRAN BRANDEIO, Daruvar
LUKA MEĐIMOREC, Zagreb

SECA » DOBITNA KOMBINACIJA » PISMO MJESECA » DOBITNA KOMBINAC

Zdravo legende!
Čitam vas od broja 76. i moram vam reći da ste me svaki put dobro zabavili, nasmijali, informirali... Svaka čast svim novinarima, ali za mene je najbolji toliko spominjani dvojac Lauš-Rukavina, i zato se svaki put osupnem (uf, otkud mi ova riječ) kad ih netko kudi. Svaka čast Žmiriću i njegovoj kolumni nad kojom se uvijek zamislim i nasmijem kako ovaj ljudski rod može biti stupidan. Jedina vaša greška (doduše mikroskopska) je što ste izbacili strip. Predlažem vam da se malo potrudite i da uz stoti broj Hackera priložite igru koju ćete sami napraviti. A sad jedno pitanje! Budući da u FIFA serijalu već odavno ne gostuje ni jedan hrvatski klub, postoje li šanse da Croteam (da, da znam da su se specijalizirali za pucačine s velikim p) ili neka druga hrvatska programerska kuća napravi igru s licencom 1. HNL (baš bi gušt bio gledati kako Bakir Beširević postiže zgoditak na punom stadionu NK Marsonije)?
Puno pozdrava iz Pule, Luka

"Svaka čast svim novinarima, ali za mene je najbolji toliko spominjani dvojac Lauš-Rukavina"

Svakako, slažemo se s tvojim mišljenjem o dvojcu Lauš-Rukavina, stvarno su dobitna kombinacija, jedino se mora pripaziti da se na nađu u istoj prostoriji u isto vrijeme, jer onda stvari počinju kretati nizbrdo i sve uskoro završi u totalnom kaosu i gađanju Hackerovim posterima oblikovanim u papirnate MiG-ove, X-wingove i kojekakva druga letala. Što se igre uz stoti broj tiče, stvarno se trudimo, dio redakcije je pod prisilom zaključan u podrum s tri PC-ja, dnevno dobivaju jedan obrok i neće biti pušteni van sve dok ne završe svoj projekt za stoti broj (ne dovrše li ga na vrijeme, nema izlaska). Croteamovcima ćemo sa zadovoljstvom proslijediti tvoje pitanje, a kad dobijemo odgovor, obavijestit ćemo naše cijenjeno čitateljstvo. Inače, navodno postoje neke naznake da bi se u budućnosti u FIFA serijalu ipak mogli početi pojavljivati hrvatski klubovi - živi bili pa vidjeli.

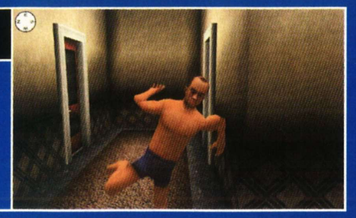
U slobodno vrijeme obojica klešu svoje *ninjutsu* vještine, posebice precizno ispuhavanje otrovnih strelica, zamislite, u oči! Kileri (radi očuvanja tajnosti identiteta, nisu dopustili da ih se slika))

SOS

Hitman 2: Silent Assassin

A Karlo se nalazi na misiji Tubeway Torpedo i zanima ga kako postaviti bombu pokraj zida. Usput pita i koliko igra ima misija.

O **Jednostavno je opremi i onda spusti (drop). Poslije, kad si spreman, izvadi daljinski i klikni kako bi je detonirao. Postoji 20 misija.**



Ljeto je prošlo, vratili smo se u školu, na faks, na posao... Oblaci se skupljaju, počinju jesenske kiše, tmurno vrijeme... jedino nam veselje u naš život unose nove igre pa ne bi bilo fer da nam zadaju probleme. Stoga, svaki zastoj u igri prijavite - možete biti sigurni da će biti brzo i efikasno obrađen. Do idućeg broja...

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

Iz SOS-a vas vadi: KREŠIMIR JOZIĆ

FREELANCER

A Jaguar pita kad završava ova igra. Sredio je nomade i postao junak pa ne zna što treba dalje raditi.

O **Ako si završio i zadnju misiju s nomadima (ona u kojoj trebaš uništiti neki generator ili što već pa animacija preuzme pred kraj...), onda je priča gotova. Igra sama po sebi nema kraj jer sada možeš letjeti kroz sve sektore i uživati u FREE dijelu ove igre.**

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

A Satko kaže da smo u recenziji spomenuli mogućnost stavljanja svojih MP3-ja u igru, ali on ne zna kako to napraviti!

O **U folderu igre naći ćeš folder koji se zove MP3 (nisam siguran je li baš izravno u folderu igre ili pod audio, ali potraži...), u nj prekopiraj MP3-je koje želiš slušati. Kad idući put pokreneš igru, pojavit će se jedna dodatna stanica na kojoj možeš slušati svoju glazbu.**

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

A Davor se probio do nivoa Boaz Returns, gdje mu probleme zadaje čudovište koje bi trebalo biti Boaz... ili nešto njemu slično.

O **Pištoljem pucaj po njezinom licu. Nakon kratkog vremena, to će je natjerati da otvori četiri 'latice' na leđima iz kojih će pucati kiselinu. Trebaš naciljati jednu od tih latica i raspaliti po njoj. To ponavljaj dok ne uništiš sve četiri latice. U idućem obliku samo pucaj po njoj.**

PRAETORIANS

A Čomi traži pomoć za treću misiju u ovoj igri. Ne može izdržati opsadu koja traje dvadeset minuta pa želi neki savjet od nas.

O **To je prilično teška misija pa je važno zapamtiti da se ne smiješ isfrustrirati, pogotovo u zadnjoj minuti. Ako ti neprijatelj i probije zidove, to još nije kraj. Mogu ti dati i nekoliko strategijskih savjeta, ali primjena je ipak na tebi. Dakle, postavi liječnike blizu svojih trupa kod zidova kako bi ih stalno liječili i nemoj zaboraviti nabavljati dodatne jedinice. Strijelce postavi na zidove, a ponašanje im namjesti na agresivno, ostale jedinice neka budu u blizini zidova, a na njih ih postavi samo kad se neprijatelj počne penjati ili dođe iz opsadnog tornja. Nadalje, važno je sačuvati ulazna vrata, stoga ih poslije napada popravljaj te uvijek pokušaj uništiti ovna kojim ih probijaju. A to ćeš učini tako da, ukoliko si sredio trupe koje**

CHEAT TERMINAL

TRON 2.0

Tijekom igre pritisnite T te upišite:

mpkfa - svo oružje te puno zdravlje i energija
mptears - neograničeno streljivo
mpgod - god mod
mpmaphole - preskakanje nivoa
mphealth - puno zdravlje
mpammo - puno streljivo

MIDNIGHT CLUB 2

Pod opcije odaberite *Cheat Codes* te upišite:

theparrot - svi modovi
griswold - svi gradovi
yerbamate - neograničeni nitro
rimbuk - svi gradovi i vozila u arkadnom modu
howhardcanitbe # - umjesto # stavite broj od 0 do 9 i tako namjestite težinu
howfastcanitbe # - umjesto # stavite broj od 0 do 9 i tako namjestite brzinu
starpower - isključena šteta i pucate s F
leatherandlace - isključena šteta, pucate s F, a rakete s H

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

motherland RASA # - umjesto RASA upišete naziv rase s kojom igrate, a umjesto # stavite broj nivoa koji želite
iseedeadpeople - cijela karta
thereisnospoon - neograničena mana
allyourbasearebelongtous - pobijeđujete u misiji
somebodysetupusthebomb - izgubit ćete misiju
whosyourdaddy - neranjivost i ubijanje jednim udarcem
strengthandhonor - nastavljate igrati i nakon što izgubite (u kampanji)
greedisgood # - koliko je #, toliko zlata i drva
keysersoze # - koliko je #, toliko zlata
leafittome # - koliko je #, toliko drva
warpten - brža izgradnja
iocainepowder - brže umiranje
pointbrake - hrana
whoisjohngalt - brže istraživanje
sharpandshiny - sva poboljšanja

COURSE OF MONKEY ISLAND™

A Ivana nas pita kako pobijediti frizera da bi joj se pridružio u posadi.

O **Idi do mjesta gdje se održavaju dvoboji. Ondje trebaš iskoristiti nož (ako igraš na teškom, onda i rezač za kekse) da bi odrezala dio drvenog konja (ako igraš na teškom, onda trebaš izrezati i dio iz gumenog stabla), a onda upotrijebi užareni ugljen da zapališ liniju ruma.**

su mu potpora, izjašeš konjicom i vratiš se čim ga uništiš, ili ih, ako je došao do vrata, nakratko otvoriš i izađeš s nekoliko vojnika da bi ga uništio. Zadnje što ti mogu savjetovati je da koristiš dva katapulta za pucanje po neprijateljskim jedinicama koje stoje na mjestu (konjica, strelci...).

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

A Josip je došao do broda i ima autorizaciju (simbol) da uđe u nj, ali Guybrush to ne želi. Pitanje je: što napraviti.

O **Ako ne možeš na brod, to je vjerojatno zato što nisi okupio posadu. Trebaju ti Carla i Otis (ponudi im ugodan posao u vladi te im daj papire koje nađeš u guvernerovoj kući, a potpisala ih je Elaine), ali ti treba i pirat u Scumm baru, kojeg moraš pobijediti u hrvanju rukom.**

ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

A Čitatelj pod pseudonimom AlexAlien ima dva pitanja vezana uz ovu igru. Gdje nabaviti knjigu Progress of Truth, ne može je pronaći u knjižnici, te gdje se nalazi Lorbumol u Vivecu.

O **Naći ćeš je u knjižnici u jugozapadnom kutu, na najvišoj polici. Ako**

je ne možeš ukrasti odande, kupi je u Jobasha's Rare Bookstore, koji se nalazi u Foreign Quarteru. Što se tiče Lorbumola, u Vivecu idi u Foreign Quarter te na sjeveroistočnom dijelu plaze u fighter's guild. Prođi kroz vrata lijevo, a potom niza stube te desno hodnikom.

STAR WARS JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

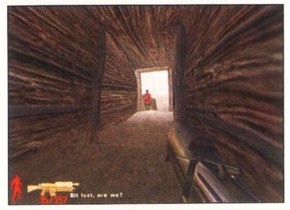
A Željko je dogurao do pete misije i susreo se s neprijateljem koji ima svjetlosni mač. Naravno, riječ je o jediju tamne strane. Kaže da ga nikako ne može pobijediti pa moli pomoć.

O **Jesi li pokušao pustiti da igra ide dalje kad te sruši ili si odmah stisnuo ESC? Poanta je u tome da, koliko god se ti dobro borio, ovdje ne možeš pobijediti, prije ili poslije ćeš pasti. Ipak, nakon nekoliko animacija, igra će se ponovno nastaviti.**

IRON STORM

A Nepotpisani čitatelj nam je postavio malo zbunjujuće pitanje. Kaže kako mora ići u prvi vagon i onda se popeti na krov vlaka, ali nigdje ne može naći izlaz na krov.

O **Ako se nalaziš na onom dijelu igre gdje mislim da se nalaziš, onda nisi u prvom vagonu. Moraš doći na krov (ne kroz vratašca na krovu), a onda tim putem možeš krenuti prema prvom vagonu i lokomotivi. Dakle, kad si naprijed u sobi s računalima, izađi kroz glavna vrata pa idi lijevo te kroz vrata na kraju hodnika. Ondje su još jedna vrata, ali će se ona otvoriti tek kad se ona kroz koja si upravo prošao zatvore. Prođi kroz njih - naći ćeš se izvan vlaka pa se sad popni na krov...**



ZVUČNI PROBLEMI

A Jedan čitatelj kaže kako ima čudnih problema sa zvukovima. U jednoj igri mu svi zvuče kao da su se napunili helijem, a u drugoj mu ženski lik ima vrlo dubok, muški glas.

O **Možda imaš verziju igre s posebnim zvukovima! No, šalu na stranu. Kažeš da si pokušao mijenjati zvučnu, ali problem ne može biti u tome. Prvo, provjeri zvučne *settinge* u svakoj igri i pokušaj ih malo mijenjati. Provjeri postoji li koji *patch* za igre za te *drivere* (tj. karticu) koju koristiš. Trebalo bi biti nešto od toga, ali ako nije...možeš još samo provjeriti imaš li instaliran neki program koji koristi zvučnu karticu ili nekako mijenja zvučne *propertiese*.**

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

A Karlo se nalazi na misiji Tubeway Torpedo i zanima ga kako postaviti bombu pokraj zida. Usput pita i koliko igra ima misija.

O **Jednostavno je opremi i onda spusti (drop). Poslije, kad si spreman, izvadi daljinski i klikni kako bi je detonirao. Postoji 20 misija.**

MAFIA

A Jedan je čitatelj zapeo na misiji You Lucky Bastard, ali nasreću, ne na dijelu za koji smo već nekoliko puta imali pitanja. Naime, riječ je o postavljanju bombe ispod automobila. Kad god priđe, dođu dva neprijatelja.

O **Moraš lijepo sjediti i čekati pravi trenutak. Ispred kuće je čovjek u crnom s cigaretom. Ti lijepo sjedi i čekaj da je popuši, jer će nakon toga ući u kuću, a ti onda brzo do auta i postavi bombu.**

CHEAT TERMINAL

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

Čini se da serije na televiziji djeluju na ljude, jer smo dobili zamolbu za dvije, jako dobre, ali malo starije ST igre.
Započnite igru uz dodatni parametar –TestMode (slijedite upute iz pisma), a kad pokrenete igru, izaberite Test Only. Na tactical displayu sada možete stisnuti:

SHIFT + G - god mod
SHIFT + K - nanesite 25% štete naciljanom podsustavu
SHIFT + R - popravite naciljani brod
SHIFT + Q - 10 Quantum torpeda

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

Dodajte –Mudd komandnom parametru (slijedite upute iz pisma) te ćete za vrijeme igre moći stisnuti:

F9 - 10% bodova za istraživanje će se raspodijeliti po trenutačno istraživanim projektima
F10 - 10000 kredita
F11 - cijela karta

Također možete započeti igru s nekim drugim parametrima kako biste vidjeli određene animacije:

-bones - pobjeda u savezu
-kirk - gubitak uništenjem
-gorn - gubitak od nadmoćnijih neprijatelja
-picard - pobjeda

ZAX: THE ALIEN HUNTER

Za vrijeme igre upišite jednu od šifri:

zaxgod - god mod
zaxweapons - sva oružja
zaxuw - neograničeno streljivo

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

U igri pritisnite \ te upišite jedno od idućeg:

iamgod - god mod
smoghead - izliječite se do kraja
giants - ubija neprijatelje u blizini
foghack - magla nestane
opensezme - vrata se otključaju

AGE OF WONDERS

U glavnom fileu dodajte riječ beatrix, a onda tijekom igre stisnite CTRL, SHIFT, C. Sada upišite jedno od idućeg:

gold - 1000 zlatnika
mana - 1000 mane
ah teer - mogućnost korištenja svih čarolija i više zlata
spells - sve čarolije će biti istražene
win - pobjeda u trenutačnoj misiji
lose - gubitak trenutačne misije
freemove - micanje bez trošenja poena
towns - svi neutralni gradovi spadaju pod vašu kontrolu
explore - sve je istraženo
fog - nestane magla

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

POPRAVITE MI ZGRADE

A Bog!
Imam problem s igricom *GTA: Vice City*.
Kad sam imao GeForce 2 mx 200, sve je radilo normalno, jedino što je malo štekalo.
Kad sam kupio novu GeForce FX5200, nije više štekalo, ali se na nekim mjestima pojavljuju čudne slike, npr. neka zgrada (ili bilo što drugo) je izlomljenog oblika. Molim Vas, pomozite mi oko najbolje igrice na svijetu.
Usput, moja konfiguracija je: kućište Midi Tower (300 W, ATX termoregulator), matična ploča MSI K7TM PRO Socket A, VGA, SB, CPU AMD 1100 MHz Tunderbird, CPU hladnjak,256 MB RAM, HDD Maxtor 40 GB, FLOPPY 1.44 MB, GeForce FX5200 AGP8X 64, DVD LG X, ATAPI.
Puno pozdrava! **Stjepan iz Umaga**

Sredi to Stjepane. Ja sam na plaži

O Bojim se da je problem u kodu igre – svima koji smo igrali GTA3 VC događale su se iste stvari s pucanjem grafike. *Sorry*, nema pomoći, nadamo se jedino da će izbaciti neki *patch* (samo da ne bude težak bilijun megabajta :I).

PREGAZILO IH VRIJEME

A Veliki pozdrav HACKER uredništvu. Već mi se neko vrijeme mota jedan te isti problem po glavi.
Dakle, prije nekoliko mjeseci posudio sam od frenda neki stari *joystick*, no kad ga uključim, uopće mi ne javlja da je uključen, tj. ne prepoznaje ga. Onda sam od bratića posudio neki noviji, rekao mi je da će sigurno raditi. Naravno, otišao sam u *control panel*, na *game controllers* stisnuo ADD, izabrao *joystick* koji bi pasao, stisnuo OK, no pojavila bi se poruka "Your Gameport or Gameport drivers are not properly configured. Please consult the Device manager."
Napominjem, imam Windowse XP pro.
Unaprijed hvala, **Vilim**

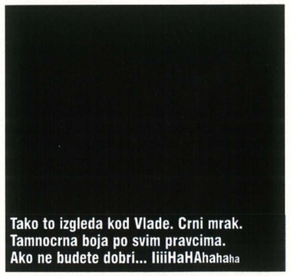
Dobar. Dobar... ali... toliko je vremena prošlo stari moj... vremena...

O Problem je u *driverima*, koji očito nisu odgovarajući. Predlažem kupnju USB *joysticka* novije generacije ili skinuti drivere s neta (najlakše ti je otići na Google i pretražiti ili pak na driverzone.com)

BLACK SOD

A Poštovani gospodine Polojac,
imam problema s igrom *NFS5 Porsche Unleashed*. Naime, svaki put kad je startam, pojavi se crni ekran kao da će početi, a onda odjednom izade, no ništa mi ne piše, nikakav *error* ili nešto slično!!! Nakon instalacije sve je normalno radilo dok nisam ugasio PC! Otad stalno imam taj problem!!
Hvala unaprijed!!
Vlado iz Novigrada

O Jesi li siguran da nisi nešto drugo instalirao poslije, primjerice noviju inačicu DirectX-a ili tako nešto? Kod takvih problema predlažem deinstalaciju pa ponovnu instalaciju igre te eventualno *download* i instalaciju zakrpe (*patcha*) sa stranice igre – to u pravilu pomogne, osim ako baš nije riječ o nekom jako egzotičnom problemu.



Tako to izgleda kod Vlade. Crni mrak. Tamnocrna boja po svim pravcima. Ako ne budete dobri... IIIiHaHAhahaha

JEDVA PA MONITOR

A Vozdra, raja!
Mislim da nije potrebno trošiti riječi na ono što se već zna, tj. da ste najbolji. Hitno mi je potrebna pomoć pa bih vam bio zahvalan kad biste mi pomogli!!! Dakle, riječ je o monitoru DTK 17", s kojim, čini se, nešto nije u redu, ili mu je potreban originalni *driver* ili neki *utility* program. Naime, problem je u tome što radi na 60 Hz u 1024x768 rezoluciji i na 16 i 32 bita... Zapravo, na svakoj rezoluciji radi na 60 Hz... ali mi tu nešto nije jasno, monitor podržava maksimalnu rezoluciju 2048x1536, a da ima tako mali *refresh rate*, osim toga, u *adapter settingsu* se ne može mijenjati *refresh rate* zato što nema izbornika!? Međutim, instalirao sam neki program s CD-a grafičke kartice, zove se Twinview, inače grafička mi je geforce 2 mx200, i u njemu monitor podržava maksimalni *refresh rate* od 200 Hz!!!!! Ja promijenim na bilo koji *refresh rate*, ali on uvijek isto radi, na 60 Hz. I samo još nešto: čemu služi *Monitor is Energy Star Compliant* jer to mi se može uključiti, nije zamagljeno ili kako se već to kaže???
Please, help!
Pozdrav iz Travnika

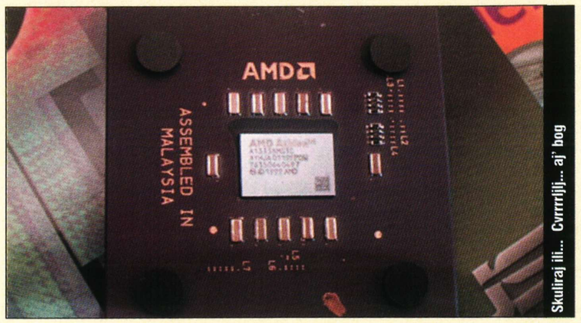
Kvaliteta? Hm. Znaš... hmmm... mhmmhm...

O Bojim se da DTK 17" nije baš neko ludilo od monitora, tako da je rezolucija od 1024 x 768 u 60 Hz maksimum koji ćeš moći izvući. Podatci koje si pročitao o rezoluciji od 2048 x 1536 i 200 Hz maksimalne frekvencije osvježavanja odnose se na grafičku karticu, a ne na monitor!
***Energy Star* znači da monitor odgovara standardima potrošnje električne energije te da ga je moguće reciklirati, ako se dobro sjećam. Pod potrošnjom električne energije se podrazumijeva i to da ga možeš staviti u *stand-by* nakon nekog vremena te da će ga grafička kartica probuditi iz tog *screensavera* kad mrdneš mišem ili pritisneš neku tipku na tipkovnici.**

SKULIRAJ SITUACIJU

A Pozdrav!
Nedavno sam kupio Athlonov XP 2000+ procesor i nakon što sam ga namontirao i upalio komp, vidio sam da je BIOS očitao 1250 MHz. U BIOS-u sam Cpu FSB Clock povisio na 133 MHz, nakon čega je komp prepoznao XP 2000+ procesor. Problem je u tome što kad pokrenem neku igru koja koristi DirectX ili openGL, komp mi se zbrejka nakon 1 minute i boje se razmrljaju po ekranu. Kad u BIOS-u stavim CPU FSB Clock na 113 MHz, komp mi očita XP 1600+, ali tada sve normalno radi. Pokušao sam koristiti različite vrste DirectX-a i *drivera* za karticu, čak sam odnio komp i na servis jer sam sumnjao na memoriju na grafičkoj kartici, ali su mi ondje rekli da je s njom sve u redu. Ostatak konfiguracije je: matična MSI 745 Ultra, grafička GAINWARD GeForce Ti4200, 512 DDR 333 MHz Infenion.
Mislim da je problem u napajanju, imam EVERPOWER napajanje od 300 W.
Drunky The Duck

O Mislim da nije problem u napajanju nego u hlađenju procesora. Pogledaj nakon takvog pucanja programa temperaturu procesora - ako je visoka (znači, iznad 60 stupnjeva), jasno ti je što valja činiti – kupiti bolji hladnjak.



Skuliraj ili... Cvrrrrilji... aj' bog

MISLIMO ZAJEDNO

A Poštovani g.Polojac!
1. Što mislite o mom stroju:
Intel Pentium 1,6 MHz, FIC VC11 mainboard FC-PGA2, socket 478 s intergriranim audiom i LAN-om, 1x CNR, 5x PCI, 1x AGP, 2X USB, 3x DIMM, RAM 256 MB, HDD 30 GB, grafička kartica Radeon 7000 64 MB, DDR, AGP, TV-out, monitor 15", OS WindowsXP Professional.
2. Što bi trebalo nadograditi da bi mi stroj radio bez problema na današnjim i nadolazećim naslovima?
P.S Planiram kupiti novu grafičku i memorije.
Unaprijed hvala!
David

O Upravo kao što si rekao – valja uzeti još memorije (256 MB bi bilo idealno, pazi da je modul isti ili kompatibilan s onim koji već imaš u stroju) i grafičku – možeš Radeon 9100 ili jaču, ovisi o financijama. Dakako, ne bi bilo loše da u skorijoj budućnosti kupiš i malo veći monitor (pričekaj da TFT-i još pojeftine pa uzmi jedan takav, zauzimaju manje mjesta i daleko su ugodniji za oči ako koristiš komp dulje vrijeme).

SAMO KRATKO, MOLIM

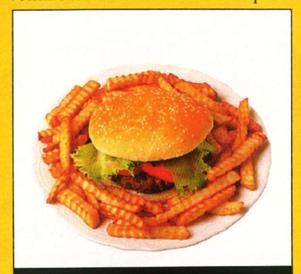
A Može li Radeon 9000 ili GeForce 4 MX440 raditi u PCI slotu? Goran

O Bojim se da ne, postoje samo AGP izvedbe. PCI grafičkih kartica više praktički nema, *sorry*. Barem ne onih namijenjenih za igru. Inače, moje je mišljenje da je Radeon 9000 bolja kartica, pogotovo u PRO izvedbi.

3DMark 2001. Dugo referentan *benchmark*

PITANJE BROJA NEMA PITANJA

A Evo, da budem drukčiji od drugih, napisat ću baš da niste najbolji. Zašto? Nema CD-a, uopće se ne brinete za zajednicu svih nas *wolfera*. Onda, nemate smisla za humor. Kakve sad veze ima humor??? Pa, ako čitam recenzije, moram se malo nasmijati, a ne biti tih i šutiti kao kad tata gleda dnevnik. Dobro, imate i dobrih strana: recenzije, posteri, točan datum izlaska... ma puno toga. Evo, ne sramim se priznati da čitam i HACKER i PC play (ako mislite da sam napisao ime drugog časopisa da bih privukao vaše čitatelje na nj, slobodno napišite i onaj drugi časopis, ali mislim da nema potrebe). Eto, da ne čitam drugi časopis, morao bih downloadati ET. Onda, bolji ste u recenzijama i što se tiče točnosti izlaska. E sad, ono meni gotovo najvažnije su ocjene igara koje recenzirate. Kad bih čitao samo vas, bio bih pun igara jer dajete previsoke ocjene, a da kupujem samo drugi časopis, imao bih tek nekoliko igara. To nije dobro i zato ja, ako mislim kupiti igru, zbrojim vašu i njihovu ocjenu i podijelim s 2, a onda je uvrstim u onu vašu tablicu za ocjenjivanje. Ako je igra prešla 80, kupujem. Onda, veliki sam ATI fan i ne bih kupio nVidiju ni da je badava. Onda, imate puno više hardvera i testova. Nemate Pokemona (hvala bogu). Po ovom ste zaključili da ste mi još uvijek bolji iako sam na početku napisao da niste. Istina, bolji ste, ali vratite CD ili, još bolje, DVD i onda ću ja kupiti DVD čitač i reći ću: HACKER rulz!!! Ako objavite ovo, neka iznad pisma piše HACKER rulz. E, da ne zaboravim, pozdravljam cijeli Love & Peace klan, a posebno Chaplina i Dyinga, moje omiljene *wolfere*. Pozdrav od **HAMBURGERA**



Hvala i dobar tek

O Hehehe! Hmm! Hvala na kritikama i pohvalama, i mi se nadamo da će uletjeti DVD. Ta, zaslužili smo ga! =) Što se tiče kritika za recenzije igara, kolege će ih sigurno pročitati. A hardver.... heh.... hardver naš svagdašnji, ne može se igrati bez njega. Jednostavno, mora ga biti! =)

Favorit u crvenom. Radeon 9000 pro

NEMA SURADNJE

A Poštovani g.Polojac!
Imam jedan GOLEMI problem s računalom. Naime, svaki put kad pokrenem bilo koju igru, ona se nakon određenog vremena jednostavno zamrzne i jedino rješenje koje mi tada preostaje je onaj mali misteriozni gumbić "RESTART".
Budući da sam već nekoliko puta reinstalirao Windowse, mislim da je problem u hardveru.
Konfiguracija je: Intel P4 2.4 GHz Northwood (533 MHz,512K) s.478, 256 DDR RAM, HDD Maxtor 20 GB, VGA ATI Radeon 9000 64 MB DDR TB out & DVI-Out, MB MSI 648 MAX FSB533 AGP8x USB 2.0. Imam Windowse XP. Mislim da je problem u grafičkoj kartici, ali želim profesionalno mišljenje!
Unaprijed HVALA! **Filip**

Enermax - majka svih napajanja

O Hmm, pitanje je u kojem se to trenutku događa, ali moguće je da je problem u kartici, točnije u memoriji ili hlađenju na kartici. To bi trebalo provjeriti. U svakom slučaju, odnesi komp na servis neka ti ga pregledaju (obično se pusti 3D mark da se vrti u petlji da bi se vidjelo u kojem trenutku stvar puca). Drugo je sve O.K.

LIGHT SHOW! OFF-ON!

Pozdrav!
Imam jedan PROBLEMČIĆ, pa se nadam da ćete mi pomoći.
Kad pokrenem neku igricu (bilo koju), računalo se nakon kratkog igranja (nažalost) resetira! Mislim da je problem u hardveru jer sam Windowse reinstalirao već triput.
Windows je XPi i igrice ga podržavaju.
Konfiguracija je AthlonXP 2600+, 512DDR, GeForce4 MX440, MSIKT400.
Nadam se da ćete mi brzo odgovoriti.
Mile

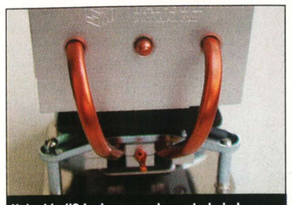
Error 404, ulovili ste nas zamalo bez gaća

O Bojim se da je problem u hlađenju procesora; naime, kad se pregrije, matična ploča ima svojevrsnu zaštitu od pregaranja (a i XP-i je imaju i u čipu) tako da se tada stroj restarta kako ne bi došlo do spaljivanja procesora. Morat ćeš staviti neki bolji hladnjak, a možda i još koji, na kućište kako bi odvodio toplinu van.

'KO PITA NE SKITA

A Postovani g. Polojac!
Imam nekoliko pitanja i nadam se da ćete mi na njih odgovoriti.
1. Što mislite o ovoj konfiguraciji : MATIČNA PLOČA ABIT IC-7, CPU INTEL PENTIUM 4 2800 MHz, 512 DDR RAM PC 400 BRAND NAME TWINMOS, HDD IBM 61,5 GB DESKSTAR 60 GXP SERIES 7200 rpm, VGA ATI RADEON 9600 PRO CHIP 128 DDR POWER COLOR, MONITOR 17" LG FLATRON F700P, FDD 1.44 MB 3.5" SAMSUNG, MODEM 56 K INT. JETWAY, LOGITECH CORDLESS DESKTOP NAV., DVD/CD-ROM LG 16x/48x, CD-RW PLEXTOR Px-w4824ta, ZVUČNA KARTICA CREATIVE LABS AUDIGY PLAYER, ZVUČNICI JBL SONET 2.1.
2. Koje napajanje treba za takvu konfiguraciju ?
3. Koji bi hladnjaci trebali dobro rashladiti moj komp?
Unaprijed HVALA!
Puno pozdrava od **Željka**

O Mislim da je stroj više nego dobar. Što se napajanja tiče, predlažem da kupiš dobro kućište i u njega staviš Enermax napajanje, koje stvarno vrijedi svake izdvojene kune. Bit će ti dovoljno ono od 360 W. Što se hlađenja tiče, nećeš trebati ništa dodatno; uzmi procesor u BOX inačici s originalnim Intel hladnjakom i mirno ćeš spavati.



Kako hladi? Ledenom vodom, eto kako!

PIŠE Ivan Polojac | ivan.polojac@janus.hr

MOBIREPORT

NOVOSTI I TRENDOVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

JE LI SMS KRIVAC ZA PAD USPJEŠNOSTI FILMOVA?

U Hollywoodu drže da je 2003. godina propalih *blockbustera*, a industrija upire prstom na tinejdžere koji pišu poruke. Što? Iznenadili biste se, ali ima u tome istine. Poznato je da klinci često šalju poruke prijateljima još dok su u kinu i gledaju film. Osim toga, SMS je bio krivac za širenje glasina u Kini tijekom epidemije SARS-a. Stručnjaci vjeruju da je slanje tekstualnih poruka pokvarilo pomno razrađene kampanje kako bi se gledatelje namamilo na vikend-premijere.
SMS drastično reducira vrijeme potrebno da se prenese informacija je li film dobar ili loš. Prije pet godina ljetni filmovi bili su podjednako osrednji, gotovo loši, a razlika u broju gledatelja prvog i idućeg vikenda bila je oko 40 posto. Sada to iznosi oko 51 posto. Terminator 3 je doživio pad od čak 56 posto. Kako bi Arnold Schwarzenegger rekao: "Hasta la vista, baby."

CEC F88 NOSIVI SAT-TELEFON

Kineska tvrtka lansirala je mali, ali vrlo skupi sat-mobitel F88 koji se može pohvaliti detaljima koje smo navikli vidjeti u 'ozbiljnim' mobitelima, kao što su primjerice tipkovnica, zaslon u boji i integrirana kamera.
Državna elektronička tvrtka CEC (China Electronics Corporation) namijenila ga je uporabi na kineskoj CDMA 1x mreži. Odmah po predstavljanju, nekoliko kineskih *web*-stranica naručile su uređaj. Cijena za krajnjeg kupca na *siteu* za mobitel-entuzijaste 139shop.com iznosi 1,158 dolara! Dimenzije su mu samo 38,3 x 76,7 x 17 milimetara, a od funkcija tu su glasovno biranje, diktafon (4 minute snimanja), 16-tonsko polifono zvono te svjetski sat. Malena tipkovnica učvršćena je na narukvicu. Žičana slušalica nosi se oko prsta kao prsten pa kad želite telefonirati, dovoljno je prisloniti ga uz uho. Dakako, i konvencionalna žičana slušalica također je dostupna.
F88 ima zaslon koji može prikazati 256 boja te kameru razlučivosti 300.000 točaka koja se može vertikalno rotirati za 180 stupnjeva.
F88 ima i WAP pretraživač, a CEC deklarira autonomiju baterije od 120 minuta razgovora, odnosno do 100 sati čekanja, sa standardnom baterijom kapaciteta 600 mAh.
I još nešto, sa standardnom baterijom uređaj teži samo 100 grama.
http://www.cec.com.cn/

Nokia 6800
KLASIČNO IZ NOKIJE

Novitet iz Nokije pripadnik je Classic kategorije, a specifičan je po rasklopivoj potpunoj (QWERTZ) tipkovnici koja je riješena tako da ne narušava sklad mobitela.
Nokia je dosad izradila nekoliko mobitela s QWERTZ tipkovnicom – neki su uistinu posebni (modeli Communicator serije), a neke bismo mogli opisati kao ružno pače – pomalo nezgrapni 5510. Kažu "treća sreća" - model 6800 je upravo onakav kakav bi mobitel s QWERTZ tipkovnicom trebao biti. Sigurni smo da se svima neće svidjeti, ali neće nikoga ostaviti ni ravnodušnim.
Sama tehnologija je vrlo uspješan spoj funkcionalnosti potpune tipkovnice i smirenosti klasičnog mobitela. Što se funkcionalnosti tiče, zadovoljit će i najzahtjevnije korisnike.
Počnimo od zaslona, koji je također specifičan. Razlučivosti je 128 x 128 točaka i prikazuje sliku u 4096 boja. Kvadratnog je oblika (za razliku od ostatka serije 40, na kojoj je pravokutnog oblika, okrenut kraćim stranicama vodoravno), a prilikom rasklapanja tipkovnice rotira sliku za 90 stupnjeva.
Začudujuće, vanjska (numerička) tipkovnica nije naročita, ali je zato unutrašnja iznimno dobra, s mogućnošću uključivanja i isključivanja pozadinskog svjetla od strane korisnika.
Navigacijski *joystick* solidan je, no mrvicu tvrd i nažalost nema petog smjera kretanja – pritisak prema unutra. Glede zvuka, potrebno je spomenuti da 6800 ima integriran *hands-free* zvučnik, FM radioprijamnik, a i kvaliteta zvuka na priloženim stereo slušalicama zadovoljavajuća je.
Ovaj je model, očito, namijenjen za pisanje pa stoga ima EMS (Enhanced Messaging Service, dakle mogućnost pisanja dugačkih tekstualnih poruka s privitkom sličice ili zvuka), MMS (Multimedia Messaging Service) te e-mail klijent s podrškom za POP i IMAP e-mail poslužitelje. Nažalost, e-mail klijent nije potpuno funkcionalan – ne omogućuje korisniku skidanje zaglavlja e-mail poruke nego se mora skinuti cijeli e-mail kako bi ga se pročitalo (što je pomalo nezgodno ako poruka ima veći privitak).
Od ostalih funkcija, 6800 podržava Javu (J2ME), SyncML klijent za sinkronizaciju kontakata i kalendara s mrežnim serverom, elektronički novčanik (Wallet funkcija za pohranu PIN kodova i sličnih informacija) te WAP 1.2.1 pretraživač koji u kombinaciji s GPRS-om povezuje uređaj s mobilnim Internetom. Dakako, tu su i već uobičajene funkcije za ovu kategoriju uređaja: sat, budilica, brojilo vremena, pretvornik valuta i mjernih jedinica te infracrveno sučelje.

Ukratko, Nokia 6800 idealan je uređaj za korisnike koji vole pisati poruke, ali žele mobitel koji ipak ima nešto konvencionalniji oblik.

www.nokia.com, www.mobis.hr
CIJENA: 4354 kn
USTUPIO: Mobis Electronic

GAMEBOY ADVANCE VIDEOTELEFON

Nintendov Game Boy Advance će zahvaljujući dodatku koji ima digitalnu kameru, slušalicu i mikrofon uskoro moći raditi i kao video-telefon. Dodatak bi se trebao pojaviti tijekom prosinca i biti će dostupan samo u Japanu. Forme je uobičajenog cartridgea sa igrom kakav se obično umeće u Game Boy Advance. Kada ga se spoji na utičnicu "običnog" telefona, zaslon prikazuje sliku sugovornika, pod uvjetom dakako da je i on vlasnik Game Boy Advance sa Campho Advance proširenjem. Slika pozivatelja prikazuje se u kutu zaslona. Uređaj košta 110 dolara.
Nintendo je izjavio da je prodano preko deset milijuna GBA konzola u Japanu i oko 34 milijuna diljem svijeta.

Sony Ericsson T610
PROVJERENO MINIMALISTIČKI

Sony Ericssonov model T610 prije svega odlikuju funkcionalnost i minimalistički stil
T610 je, de facto, nasljednik elegantnog modela T68i. Još više je naglašena minimalistička Sony Ericssonova filozofija - linije su čiste, ravne, a kućište u kombinaciji dviju diskretnih boja to još više naglašava. Zadržana su odlična svojstva prethodnika - funkcije poslovne klase, navigacijski *joystick*, Bluetooth, infracrveno sučelje... Ostalo je poboljšano - kamera je sada integrirana u tijelo telefona, jedino što je razlučivost, nažalost, nešto skromnija, ali za MMS i više nego dostatna.
Zaslon je povećan, no njegova razlučivost sada iznosi 128 x 160 točaka, a sliku prikazuje u 65 tisuća boja. Dimenzije su i dalje gotovo idealne, kao i težina - dovoljna da ga osjetite u ruci, a opet dovoljno mala da ga gotovo i ne osjetite ako ga nosite u torbici na pojasu ili na uzici oko vrata.
Prostor za pohranu skroman je, ali dostatan - dva megabajta. Dovoljno za pohranu fotografija, melodija i *screensavera*. Osim Bluetootha i infracrvenog sučelja, novost je da se T610 može povezati i s Apple računalima putem iSync softvera. Budući da podržava Javu i radi na Mophun softverskoj platformi, korisnicima nudi mogućnost *downloada* različitog korisnog softvera i zabavnih igara. Moguće je također *downloadati* i skladati polifone melodije zvona (osobni favorit je zvuk starog bakelitnog telefona).
Posvetimo se sad ergonomiji i funkcionalnosti.
Tipkovnica je kvalitetna, tipke su dobro profilirane, a pritiskom se osjeti fini hod. Joystick je nešto osjetljiviji nego na prethodniku, ali još uvijek precizan. Mogućnost sinkronizacije s računalom podrazumijeva uređivanje adresara, koji ima kapacitet za 510 unosa, te kalendara i rokovnika. Dakako, tu su i klasične funkcije kao što su alarm, štoperica, brojilo vremena, kalkulator, pretvornik valuta te korisni dodatci kao što je primjerice brojilo poslanih tekstualnih poruka i diktafon. Za povezivanje s mobilnim Internetom koristi GPRS te WAP pretraživač u 2.0 inačici. Rad na sve tri frekvencije dobra je vijest za poslovne korisnike koji putuju po svim kontinentima.
Softver je nešto brži nego na prethodniku, ali još uvijek na pojedinim funkcijama reagira s malenim zaostatkom. Nažalost, očito je da novi Sony Ericssoni sve više gube Ericssonov identitet - uređaj više nema i tipke, a izgubio je i mogućnost naprednog prikazivanja statusa u kojem je prikazivao i preostalo vrijeme čekanja i razgovora. Šteta, jer to su neke od stavki zbog kojih su ljudi posebno voljeli Ericssonove modele.
Ukratko, riječ je o dizajnerski i tehnički vrlo naprednom modelu prihvatljive cijene koji će zadovoljiti i najzahtjevnije korisnike, koji ipak žele nešto više od bezlične kutije. A možete ga vidjeti i kao jednog od "sporednih glumaca" u Charlie's Angels 2: Full Throttle.

www.sonyericsson.com
CIJENA: oko 2800 kn
USTUPIO: Sony Ericsson Hrvatska

NOVOSTI I TRENDOVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

SAMSUNG SPH-I500

Novi Samsungov "pametni" mobitel nije baš idealan za osobe koje često koriste e-mail, ali što se tiče dizajna, to je jedno od najsretnijih rješenja križanja mobitela i digitalnog osobnog pomoćnika koje smo dosad vidjeli.
Dobre strane uređaja su kompaktnost, digitalni pomoćnik potpune funkcionalnosti, integriran u sam uređaj, poboljšani zaslon u boji, a i vijek trajanja baterije je sasvim pristojan.
Nedostatci su mu visoka cijena, nema *speakerphone* ni utor za memorijsku karticu/proširenja. Palm-pogonjeni mobiteli su dosad, uključujući Samsungove i300 i i330, imali barem jedan nedostatak: neki su bili preglomazni, a neki su pak imali zaslone koji su bili ispod očekivanja - novi Samsung SPH-i500 nema tih nedostataka. Dakako, nije savršen, pogotovo ako koristite često e-mail. Konačna cijena trebala bi biti malo iznad 500 dolara, pa će ovaj mobitel jamačno dovesti u napast one koji žele konsolidirati svoj mobitel i digitalnog osobnog pomoćnika.

trendovi

SAMSUNG RAZVIO ZASLON KOJI ŠTEDI PROSTOR

Tvrtka najavljuje nove tanke zaslone za preklopne mobitele
Samsung Electronics razvio je novi tanki zaslon za preklopne mobitele školjkastog oblika, koji će proizvođačima omogućiti proizvodnju tanjih i jeftinijih uređaja.
U većini školjkastih mobitela glavni i sporedni zaslon postavljeni su tako da su okrenuti leđima na gornjem dijelu mobitela, jedan prema van, drugi prema unutra. Samsungov novi modul iskorištava tu konfiguraciju i koristi zajedničko pozadinsko osvjetljenje, koje dijele oba zaslona. Pozadinsko osvjetljenje nužno je za osvjetljavanje LCD zaslona.
Zaslonski modul sastoji se od 1,8-palačnog TFT (thin film transistor) glavnog zaslona u boji čija je razlučivost 128 x 160 točaka te 1,2-palačnog vanjskog zaslona u boji razlučivosti 96 x 96 točaka.
S obadva zaslona upravljat će jedan čip, za razliku od dosadašnje prakse s dva upravljačka čipa. Uzevši te dvije činjenice u obzir, uštedjet će se na prostoru, a i na elektronici, pa će samim tim i cijena proizvodnje pasti.
Modul je oko milimetra tanji od dosadašnjih dvostrukih zaslona, što će se odraziti na debljinu uređaja od tri do pet posto.
Predviđa se da će ušteda u proizvodnji, u odnosu na dosadašnje zaslone, biti oko 20 posto.
Novi zasloni krenut će u proizvodnju tijekom rujna.

novosti

DVIJE NOVE NOKIJE ZA POČETNIKE

Nokia je na simultanoj konferenciji za medije, održanoj istodobno u Moskvi i New Delhiju, predstavila dva nova mobitela za početnike.
Prvi model, 1100, robustan je mobitel za potpune početnike u mobilnom komuniciranju. Radi na obje europske frekvencije, a na tržištu bi se trebao pojaviti potkaj godine.
Teži 93 grama, ima monokromatski zaslon razlučivosti 96 x 65 točaka na kojem može prikazati do četiri reda teksta. Ima i korisne dodatke kao što su štoperica, budilica, baterijska svjetiljka, vibracijska dojava poziva te bateriju koja na čekanju može 'držati' do 400 sati. Interesantan je i AMR način kodiranja zvuka (Adaptive MultiRate), koji kombinira prednosti EFR i HR kodiranja.
Drugi novitet je model 2300, također namijenjen početnicima, a ima polifone melodije zvona, mogućnost izmjene Xpress-On kućišta te radi na 900/1800 MHz. Na tržištu bi se trebao pojaviti početkom iduće godine. Ima i budilicu, štopericu, FM radioprijamnik te d-pad u četiri smjera. Interesantan dodatak je mogućnost filtriranja spam tekstualnih poruka, a ima čak i brojilo poslanih tekstualnih poruka. Također može koristiti AMR kodiranje glasa.
www.nokia.com

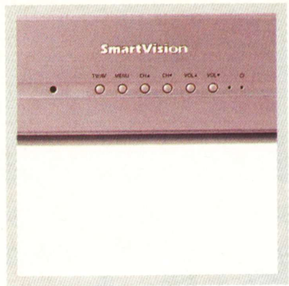
HGspot

Za ovo ljeto
MI IMAMO SVE!

GRUPA X

MP3 playeri, prijenosnici, digitalni fotoaparati, dig. video-kamere, PDA, mobilni telefoni, klima-uređaji, dodatna oprema ...

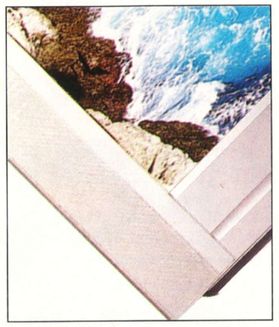
AVENIJA DUBROVNIK 46, ZAGREB - TELEFON: 01/6611-555 - TELEFAKS 01/6611-566
www.hgspot.hr
HGspot®



HARDWARE

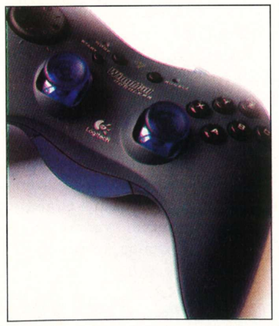
HARDWARE TEMA

TV KARTICE



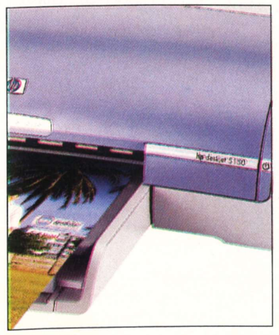
MINITEST

GAMEPADOVI



HARDWARE RECENZIJE

HP DESKJET 5150



HARDWARE MJESECA MICROSOFT BLUETOOTH DESKTOP

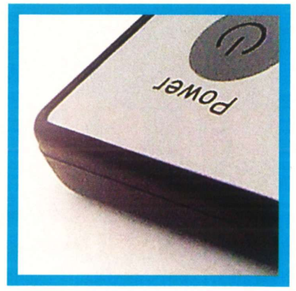
Volim plavo

Kad Microsoft objeručke prihvati i počne koristiti neku tehnologiju, može se reći da je spremna za masovni prodor na tržište. Da, došlo je vrijeme za Bluetooth!

PRILIČNO SMJELO, Microsoft je prvi na svijetu predstavio kompletno bežično rješenje ulaznih uređaja za radni stol temeljenih na bežičnom *Bluetooth* standardu. Paket "Microsoft® Wireless Optical Desktop for Bluetooth" sastoji se od već otprije nam poznate Microsoftove Multimedia tipkovnice te bežičnog optičkog miša – Wireless IntelliMouse Explorera. *Bluetooth* uređaji dolaze u specijalnoj boji – kombinaciji metalik brušene tamnoplave (logično) i elegantne sive. Podsjetimo se – *Bluetooth* je tehnologija *ad hoc* (privremenog) bliskog (10 m) bežičnog umrežavanja. Inkorporiranje *Bluetooth* tehnologije otvara mnoge nove mogućnosti za korisnike. Najveća prednost je dosad neviđen domet - možete se kretati otprilike desetak metara od računala (s punim baterijama), što je genijalno – možete bez problema igrati igre preko TV-izlaza u dnevnoj sobi držeći bežičnu tipkovnicu i miša u krilu. Osim njih, u paketu dobivate i *Bluetooth* primopredajnik, koji će bez problema raditi s ostalim *Bluetooth* uređajima. Danas, kad mnoštvo mobitela, PDA-ova pa i najnovijih *notebooka* dolazi s tvornički ugrađenom *Bluetooth* podrškom, kupnja ovog kompleta je elegantan način da vaše računalo postane spojivo sa svima njima.

Tipkovnica je Microsoftovski standardno kvalitetna. Posebno šminkerski izgledaju tipke, koje su prozirnoplave. I hod im je izrazito dobro pogođen, nije potrebna prevelika sila, a i vrlo su ugodne pod prstima, dok velike funkcijske tipke ubrzavaju tipkanje. S druge strane, malo je nezgodno što je "enter" mal, a i funkcijske su tipke malo preraspoređene – što će stare tipkače isprva malo zbunjivati. Ipak, izmjene su logične, što smo zamijetili tek kad smo se nakon ugodnog rada na Microsoftovoj tipkovnici vratili na klasičnu. Prisilili smo se od prvog dana koristiti sve dodatne tipke koje nudi ova tipkovnica. A kad smo se privikli (nakon 2-3 dana), bili smo doista iznenađeni koliko su nam se ubrzali neki rudimentarni zadatci u Windowsima, poput manipulacije glazbom koja svira, pisanjem maila, nekim sitnim računanjem i sl. Dajte si truda i naučite koristiti dodatne tipke, nisu bez razloga u Microsoftu potrošili stotine tisuća dolara na istraživanja ergonomije. Miš koji dolazi u ovom paketu jedan je od najboljih na svijetu. Eventualna zamjerka bila bi tek nešto veća težina – no to je boljka svih bežičnih miševa. Predlažemo da koristite što glađu podlogu, pa vam to neće predstavljati nikakav problem. Ergonomija je izrazito prilagođena dešnjacima, a najuogodnije će s njim biti raditi upravo onima s malo većim šakama. Ako tražite atraktivan jedinstven dodatak kojim želite oplemeniti radnu površinu, a k tome si priuštiti i novu razinu slobode u radu s računalom, Microsoftov Bluetooth desktop je vaša iduća destinacija. Nemojte štedjeti na mišonji i tipkovnici – vaše će vam ruke biti zahvalne! *(pp)*

INFO	MICROSOFT® WIRELESS OPTICAL DESKTOP FOR BLUETOOTH
PROIZVOĐAČ	MICROSOFT
USTUPIO	FENIKS KOMPJUTORI
CIJENA	1.058 KN
ZA	EKSTRA BLUETOOTH PRIMOPREDAJNIK, KVALITETA
PROTIV	CIJENA, NEMA HR SLOVA
DOJAM	TRENUTAČNO NAJBOLJA I NAJŠMINKERSKIJA KOMBINACIJA TIPKOVNICE I MIŠA



TEMA TV KARTICE

HARDWARE

INVAZIJA TELEVIZIJE NA PC!

Jedan od najpopularnijih dodataka PC-konfiguracijama koji im značajno proširuje funkcionalnost je TV kartica. Zašto biste u skučenu sobu - u koju ste već jedva nagurali jednu kištru (monitor) - trpali još jednu kad se i programi i TV program mogu vrtjeti paralelno zahvaljujući upravo tom magičnom komadu hardvera | PIŠE: Patrik Pencinger | partik.pencinger@janus.hr

SATELITSKO PIRATSTVO

Iako će vam zvučati nevjerojatno, pametne zločeste glavice pronašle su način kako kroz satelitske podatkovne kanale progurati piratske podatke. Naime, neprestano, doslovce danonoćno, s neba vas, između ostalih, bombardiraju najnoviji DivX fimovi, MP3-ce i ostali piratski sadržaji koje pirati diljem Europe uspješno snimaju na svoja računala. Sama tematika je prilično komplicirana, pa umjesto da vam je prepričavamo, uputit ćemo vas na neke Internet stranice koje će vam sve zorno objasniti. Kao polazište neka vam posluži Internet adresa www.eoninside.com, a definitivno najbolji forum vezan uz ovu tematiku je na www.eonboard.net. Zanimljivost tog foruma je da postoje lokalizirane sekcije foruma za Češku, Portugal, Grčku – i države bivše Juge. Priznajte da to niste očekivali. Najbolja kartica s kojom će vam nakon mnogo truda ovo i proraditi je bilo koji generički model izgrađen oko B2C2 čipa, no malo veći problem mogao bi biti pronalazak iste na domaćem tržištu. Dotične kartice prodaju se i pod imenom SkyStar2. Tko zna, možda vam pomogne. Za potrebe usporednog testa stavili smo privatnu karticu njemačkog proizvođača Technisat (www.technisat.de). Zanimljivo je da su te kartice, iako čak možda nude najviše mogućnosti, među najjeftinijima – cijena im je petstotinjak kuna i manje. I za kraj – da ne bi bilo, nismo znali – ako i uspijete natjerati sve to da radi, nemojte se time baviti jer je - nelegalno.

Jednom kad se odlučite na ugradnju TV kartice, više se nikad nećete morati svađati sa sestrom, koja želi gledati sapunice, ili starim, koji mora gledati Dnevnik, dok vi čeznutljivo ostajete pokunjeni u sobi svjesni da će za to vrijeme prohujati vaša omiljena emisija. I tako – odlučili ste se na kupnju TV kartice. Nemojte se žuriti s kupnjom – imate sreću, pred vama je solidan izbor TV kartica, različitih tipova i raspona kvalitete. Čeprkajući malo po Internetu, uspjet ćete okriti način kako gledati neke programe koji se inače posebno plaćaju. Osim TV programa, tu je i cijeli jedan aspekt digitalnih TV kartica koji je rijetko u prvom planu – prijam podataka, no više o tome poslije u tekstu. Pripremajući se za ovu temu, obišli smo trgovine informatičkom opremom i jednostavno ih opustošili.

Dakako, donosimo vam i iscrpan pregled uređaja na tržištu, s odlikama i manama za svaki. Ako vam nije do tehnike i zanimljivosti iz svijeta TV-a, možete preskočiti tekst i zaustaviti se na usporednoj tablici koja će vam otkriti naš izbor najboljeg načina dovlačenja TV slike na monitor. Također, u osnovnim crtama ćemo vam objasniti tehnologiju analogne i digitalne televizije, tj. mane prve i prednosti druge.

ZEMALJSKA ILI SATELITSKA?

Baš kao i kod praćenja običnog TV programa, i kod računala postoje odvojeni sustavi za praćenje zemaljske analogne, tj. stare televizije, i satelitske digitalne. U TV uređaje su ugrađeni "analogni" TV prijamnici, dok se primatelji satelitskog signala kupuju kao dodatne komponente. Najnaprednije varijante digitalnih satelitskih TV prijamnika u sebi imaju ugrađen tvrdi disk koji omogućava snimanje programa. Obje vrste TV "tunera" u računalo se ubacuju putem internog utora za nadogradnju ili vanjske komponente. Dodatna prednost računala, koja se obilato koristi i često u promotivne svrhe namjerno pogrešno navodi kao mogućnost TV kartice, je sposobnost snimanja slike i zvuka upravo na tvrdi disk računala.

ANALOGIJA

U većini slučajeva jeftinije će vas stajati analogna TV kartica. Kao što možete vidjeti po primjercima koje smo testirali, dolaze u nekoliko suštinski istih tipova uređaja. Svi imaju priključak za vanjsku antenu, a sve ostalo je opcionalno. Kako se penje cijena uređaja, rastu i mogućnosti – koje nemaju izravne veze

TV KARTICE = PROBLEMI S RADOM RAČUNALA

Ugradnja TV kartice, a pogotovo jeftinijeg modela namijenjenog prijamu digitalnog satelitskog programa, praktički je pretplata na probleme s računalom. Ako vam uopće uspije stvar natjerati da radi bez reinstalacije Windowsa, početak pravih problema možete tek očekivati. Tipični problemi variraju od nekontroliranog zauzimanja resursa računala i sporadičnih skokova u grafu zauzetosti procesora na 100% , što će rezultirati kratkotrajnim blokiranjem rada na računalu, preko konflikata s ostalim hardverom do enormnog zagrijavanja unutrašnjosti kante. Na B2C2 kartici smo izmjerili nevjerojatnih 70 Celzijevih stupnjeva. Doduše, sve je radilo kako treba, ali je grijalo nenormalno. Prava stvar za zimske dane, hehehe. Dobar dio uzroka ovih problema leži u činjenici da su TV kartice po IT mjerilima davno prošle razdoblje svoje mladosti. Riječ je o komadima hardvera koji su iz proizvodnje izašli ponekad i prije 5 godina. Doduše, u svijetu televizije, pa čak i digitalne, nije se ništa promijenilo što bi zahtijevalo obnavljanje hardvera TV kartica, no promijenilo se mnogo toga na računalima u operativnim sustavima. Vjerovali ili ne, ali ona mala naljepnica koja se često nalazi na kutijama dodataka za PC, "Designed for Windows XP", ipak nešto znači! Ako kupujete, preporučujemo vam da prednost date proizvodima koji je nose. Zlatno pravilo koje će vam ponoviti svi koji dulje vrijeme koriste PC-konfiguraciju s TV karticom ovog ili onog tipa je da "ghostate" sustav u trenu kad sve radi kako spada kako biste izbjegli muke ponovne instalacije i rekonfiguracije. Također, još jedan detalj koji ne smijemo izostaviti. Kartice namijenjene prijamu satelitskog TV programa su iznimno osjetljive na *overclocking* – konkretno, na promjenu brzine PCI sabirnice. Ako vam takva kartica stvara bilo kakve probleme, prvo vratite računalo na normalnu brzinu, a potom pokušajte ponovno.

I TELEVIZORI SU POJEFTINILI

Ako niste baš apsolutno zapeli za pretvaranje PC-ja u polutelevizor, predlažemo vam da od trgovaca računalne opreme zatražite i cjenik televizora. Naime, proizvodi dalekoistočnih tvrtki koje radničku snagu plaćaju cijenama koje graniče s robovlasništvom imaju vrlo konkurentnu cijenu i za cijenu osrednje TV kartice možete kupiti televizor. Naš izbor među tim megajeftinim "istočnjacima" je Smatrboxov 72 cm model, koji možete kupiti za otprilike 2.000 kn.

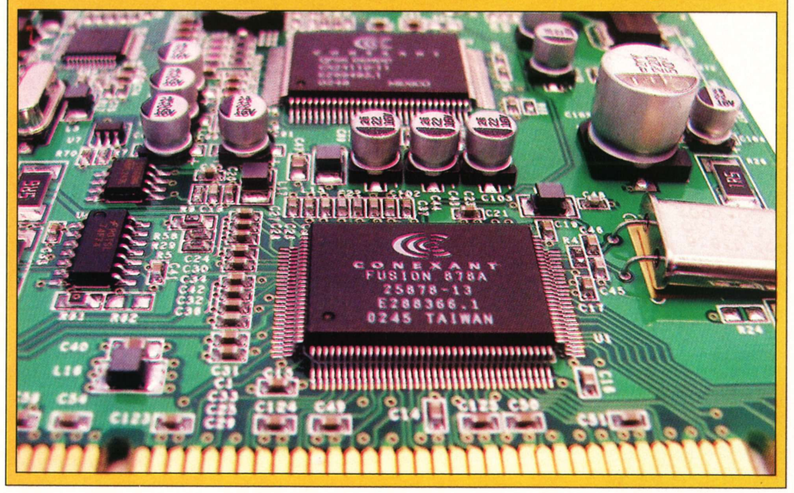
KVALITETNIJE KARTICE NA SEBI IMAJU I VIDEO ULAZE I IZLAZE, DOK NA ONE JEFTINIJE SPAJATE SAMO ANTENU - A SVE OSTALO RADE UZ POMOĆ GRAFIČKE UGRAĐENE U PC.

DALJINSKI UPRAVLJAČ

Vrlo važan faktor komfornog korištenja TV kartice postojanje je daljinskog upravljača. Često ćete ga moći koristiti i u drugim aplikacijama osim TV tunerovog softvera. Zapamtite, jedino pravo gledanje televizije je ono kad u miru, izvaljeni na svom omiljenom kauču, možete surfati kanalima i pritom ostalim gledateljima ne pružiti kontrolu nad daljinskim. Posebno su nam se svidjela dva modela koji su tek malo veći od kreditne kartice. Totalna elegancija. Jedini je problem što su tako tanušni predodređeni da kad-tad otiđu na bespovratno istraživanje dubina stražnjeg dijela vašeg ležaja, gdje nijedan daljinski prije njih kročio nije.

MPEG-2 DEKODER

Prije se kvalitetna satelitska TV kartica vrednovala po tome ima li na sebi ugrađen MPEG-2 dekoder. Takve kartice na sebi imaju i kvalitetne TV izlaze kojima se mogu spojiti i na vanjski TV uređaj. Specifično za njih je da pri gledanju TV-a uopće ne opterećuju procesor pa je bez problema moguće uz prijam satelitskog TV programa u miru raditi i na računalu. Dodatna prednost takvih kartica su bili i niski hardverski zahtjevi nužni za normalni rad. No, kako su se u međuvremenu računala suludo ubrzala, vjerujemo da nijedan PC prodan u posljednjih godinu dana, koliko god slab bio, nije preslab za softversko dekodiranje MPEG-2 videosignala.



s prijamom TV programa. Tako, primjerice, "jači" modeli imaju na sebi i AM/FM radioprijamnik te video i audio ulaz koji će poslužiti kao običan stereo in + video in na zvučnoj i grafičkoj kartici. Te mogućnosti inkorporirane su u softver TV kartice, tako da su lakše i intuitivnije za korištenje. Sve analogne kartice praktički podržavaju prijam i brzo pregledavanje informacija s teleteksta, što može biti vrlo korisno ako ste frik za sportsko klađenje ili na brzinu želite saznati što je točno na programu. Kod analognog TV prijama radiosignal na kojem putuju zvučni i slikovni zapis često je daleko od savršenog. To vas neće mučiti ako živite u zgradi gdje imate jedinstvenu antenu pa ćete za spajanje TV kartice na postojeći priključak morati kupiti samo antenski kabel i jedan T-priključak. Slično možete napraviti ako imate veliku antenu na kući – lako je signal s nje proslijediti do 2 primatelja, npr. do TV-a u dnevnoj sobi i PC-ja u vašoj. Ako ste pak primorani kupovati antenu, najbolje rješenje su, dakako, vanjske antene, koje će usmjeriti profesionalac u smjeru odašiljača. No, malo je vjerojatno da će tko ulaziti u takve investicije samo da si osigura dobru TV sliku na PC-ju. Mnogo je vjerojatnije da ćete završiti s nekom tanjurastom antenom koju ćete zabiti negdje na ormar ili, kako je to popularno u svijetu TV-a, na monitor računala. Ako imate novca, svakako uložite stotinjak kuna više u model s ugrađenim pojačalom – imat ćete znatno bolju sliku.

INTERNET TELEVIZIJA

Sve više se možete susresti s pojmom Internet televizije, koja, kako vrijeme odmiče, postaje sve stvarnija. Naime, *broadband* Internet stvarnost je sve većeg broja domova diljem Europe, a za očekivati je nakon Nove godine (za kada se, kako čujemo, spremaju stanovita sniženja cijene ADSL Interneta) bržu penetraciju i kod nas. Jednom kad taj tip umreženosti dosegne brzinu od nekoliko megabita u sekundi, a to će se dogoditi brže nego što mislite, bit će spreman za prijenos TV programa zadovoljavajuće kvalitete. U skladu s tim, sve se više, često iz grla ISP-ova, u retorici spominje ovaj ili onaj oblik Internet TV programa. Živi bili pa vidjeli. Naše predviđanje – u inozemstvu unutar pet godina, a u nas za deset.

Imajte na umu da TV antena neće poslužiti za prijam radioprograma. Analogni radioprogram emitira se kodiran na dva načina – frekvencijskom i amplitudnom modulacijom, tj. FM i AM signalom. Za svaki od njih vam treba i dodatna posebna antena ako mislite uhvatiti išta kvalitetnije od prvoklasnog šuma. Unutrašnjost računala vrlo je neprijateljski nastrojena prema TV signalu. Tu je mnogo nepoželjnog elektromagnetskog zračenja koje je u stanju uništiti kvalitetu TV programa. Dotični je, naime, jako osjetljiv na smetnje. Upravo stoga sam TV tuner (dio koji izvlači sliku iz radiovalova) na karticama je zaštićen metalnim oklopom. Posebno pogodni u ovom kontekstu znaju biti eksterni TV tuneri. Njih se na računalo spaja putem USB-a. Pri testiranju oba takva uređaja koristila su USB 1.1! Njihova je prednost što ih možete koristiti s prijenosnim računalom, a i sama činjenica da su dislocirani od unutrašnjosti računalnog kućišta daje temelja za očekivati bolju kvalitetu TV slike.

Imajte na umu da je analogna TV slika u svom sirovom formatu prilično loše kvalitete. A upravo taj format vi ćete gledati na monitoru. To vam je rezolucija od nekakvih 360 x 576 piksela, uključujući *overscan* područje, koja je prilagođena isprepletenom, tj. naizmjeničnom prikazivanju na TV ekranu (famozni *interlace*). Starijim vlasnicima AMIGA računala još se i dandanas diže kosa na spomen *interlaced* prikaza. Naime, na TV-ima koji su se koristili umjesto monitora za ta računala bilo je moguće postići i višu rezoluciju – u *interlaced* prikazu – koji je došao na zao glas iz 2 razloga. Prvi je bio užasno nelagodan rad na ekranu koji se sumanuto trese, a drugi glavobolje koje bi uslijedile nakon toga. No da ne zastranimo previše, ono što želimo reći je da će TV signal koji je nativno u *interlaced* rezoluciji bolje izgledati na TV-u, gde se čak može govoriti i o nekoj preciznosti i oštrini slike. Na monitoru će sve biti nekako mutnije, i to, s jedne strane, zbog prilagodbe slike koja se morala napraviti da bi bila prikazana na monitoru, a s druge, zbog izostanka *magičnog* efekta inače inferiorne katodne cijevi TV uređaja koji lošiju sliku malo "ispegla" i ušminka. Na kvalitetu TV i radioprijama kod TV kartice djelovat će mnogo čimbenika, a ponekad čak i PCI utor u koji je ugrađena! Ako niste zadovoljni slikom , pokušajte se poigrati s time, možda pomogne. Od analognih TV kartica nemojte očekivati čuda. Omogućit će vam gledanje televizije na računalu – no rijetko kada (točnije nikad) kvalitetnije nego na TV uređaju. No, ako ste u specifičnoj situaciji, TV kartica vam može biti slamka spasa.

SATELITSKO DOBA

Satelitski programi postali su veliki hit prije kakvih petnaestak godina. To je bilo izvrsno vrijeme. Svi najkvalitetniji programi bili su besplatni, a vladala je analogna tehnologija. Danas je analogni prijenos slike i zvuka pomoću satelita napustila velika većina programa – a kako se čini, konačni kraj mu je sve bliži. Ljude često muče različite nedoumice što se tiče digitalne i analogne satelitske televizije – pa ih zato riješimo ovdje i odmah. I digitalni i analogni TV i video signal šalju identični sateliti. Oba signala putuju specifično kodiranim radiovalovima, a razlika je jedino u frekvencijskim rasponima, tj. podatcima

DIGITALNI KABEL PRODIRE U HRVATSKU

Alternativa primanju TV programa preko satelita ili klasičnog analognog signala - kabelska je televizija. Ne mislimo pod ovim na "kvartovsku" ili "zgradinu" kabelsku televiziju nego na sustav koji dok ovo čitate biva sve raširenji po Hrvatskoj. Na državnoj razini tvrtka DCM (www.dcm.hr) proteže kabelsku mrežu koja će vam omogućiti praćenje mnogih TV programa u digitalnoj kvaliteti do vašeg TV-a dovedenih digitalno – tzv. HFC kabelom. Trenutačno je to, ako se nas pita, najelegantniji način dovlačenja kvalitetnog Interneta i TV-a do kuće pojedinca – samo da se što brže razgrana, trenutačno je dostupan tek malom postotku korisnika. Osim DVD kvalitete televizijskog programa, HFC kabel u vašu će kuću dovesti i *flat-rate* kabelski Internet, no to je već tematika neke druge priče.

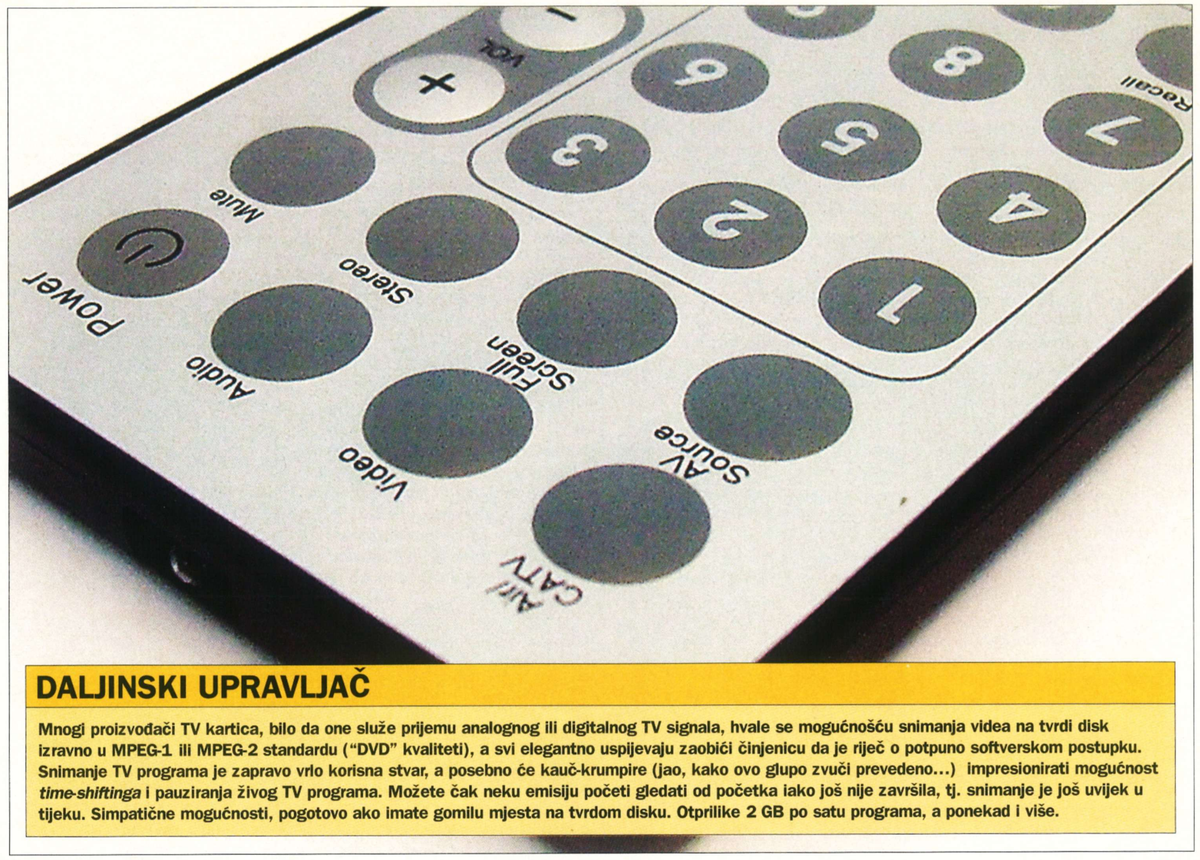
transpondera. *Transponder* je inače pojam s kojim ćete se često susretati ako se počnete igrati s digitalnom satelitskom televizijom i satelitskim prijenosom podataka. Otprilike, vrijedi pravilo – sve ispod 12.000 MHz je analogno, a iznad digitalno. Tako, primjerice, ako doma imate instaliranu antenu uperenu prema Astri, a na nju spojen prastari analogni satelitski prijemnik – istu tu antenu, s istim usmjerenjem, možete iskoristiti za primanje digitalnog programa i podataka - uz jedan sitan uvjet: da vam je LNB novijeg datuma proizvodnje. LNB je inače onaj dio antene koji nije niti tanjur, niti stalak, niti ona štanga – nego ona čudna kontrapcija koja stoji na štangi i gleda u antenu. Ako je mlađi od kakvih 8-10 godina, možete biti sigurni da će bez problema raditi i s frekvencijskim rasponima rezerviranim za digitalnu satelitsku. Ako, pak, nemate nikakvu antenu, a želite pod svaku cijenu imati digitalnu satelitsku doma, čeka vas dodatni trošak kupnje i instalacije antene – oko 500 kn. Kvaliteta digitalnih satelitskih signala značajno je bolja od analognih zemaljskih. Video se prenose u MPEG-2 zapisu, a zvuk određenih programa – najčešće onih koji emitiraju samo filmove - je u 5.1-kanalskom Dolby Digitalu. Ukratko – DVD kvaliteta. Problem je jedino što je većina kvalitetnih digitalnih satelitskih programa kodirana, tj. nije besplatna. Možda biste nekim čudom za neke od njih i uspjeli pribaviti legalnu pretplatu na našem području, no paradoksalno ispada da se više isplati malo prošvrljati Internetom i naučiti koristiti brojne aplikacije koje često softverski dekodiraju digitalni satelitski program. Najuporniji će tako biti nagrađeni najzanimljivijim programima – no, i stalno će morati tražiti nove ključeve dekriptiranja po različitim Internet stranicama i sl. Sve su češće digitalne satelitske - tzv. DVB kartice - koje se za dekodiranje i obradu slike koriste procesorom računala, što ih uvelike pojeftinjuje i omogućava elegantno softversko zaobilaženje nekih prepreka koje su proizvođači digitalnih TV prijamnika za računala u skladu s dogovorima s TV kućama bili prisiljeni ugraditi.

SATELITSKI INTERNET

Određene europske kompanije koriste podatkovne kanale na satelitima za slanje podataka umjesto zvučnog i slikovnog zapisa, tj. radijskog ili televizijskog programa. Te kompanije daju uslugu tzv. jednosmjernog satelitskog Interneta. Epitet jednosmjerni odnosi se na činjenicu da vaša satelitska antena nije u stanju odašiljati, nego samo prima podatke. Odašiljanje podatka, tj. vaši zahtjevi za sadržajem, korekcija greške itd., putuju klasičnim Internetom. Drugim riječima, uštedjeti više nego klasičnim Dial-Up ili ADSL ili kabelskim pristupom mreži nećete ni u jednom slučaju – možda ćete profitirati samo ako spadate u uski krug korisnika koji skidaju s Interneta gigabajte podataka na mjesec. Tu je i zanimljiv aspekt *underground* prometovanja podatcima preko satelita, no o tome čitajte u okviru.

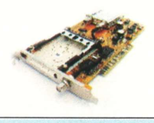
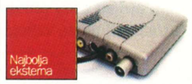
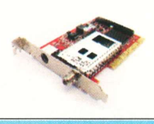
KOME ŠTO TREBA?

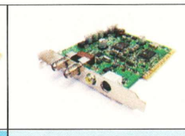
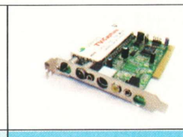
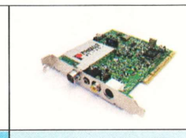
Ako ste se prepoznali među onima koji žude za TV programom na računalu, nadamo se da vam je ovaj tekst malo osvijetlio tu tematiku te da ćete sada lakše odabrati pravi uređaj za sebe – možda čak između ovih koje smo testirali. U svakom slučaju, sretno – i jedan savjet za kraj: oboružajte se strpljenjem.



DALJINSKI UPRAVLJAČ

Mnogi proizvođači TV kartica, bilo da one služe prijemu analognog ili digitalnog TV signala, hvale se mogućnošću snimanja videa na tvrdi disk izravno u MPEG-1 ili MPEG-2 standardu ("DVD" kvaliteti), a svi elegantno uspijevaju zaobići činjenicu da je riječ o potpuno softverskom postupku. Snimanje TV programa je zapravo vrlo korisna stvar, a posebno će kauč-krumpire (jao, kako ovo glupo zvuči prevedeno...) impresionirati mogućnost *time-shiftinga* i pauziranja živog TV programa. Možete čak neku emisiju početi gledati od početka iako još nije završila, tj. snimanje je još uvijek u tijeku. Simpatične mogućnosti, pogotovo ako imate gomilu mjesta na tvrdom disku. Otprilike 2 GB po satu programa, a ponekad i više.

			El cheapo	 Najbolja eksterna		
MODEL	Digital TV tuner VP-1030	PC Video TV/Capture Card	USB TV Station	TV Tuner Sattelite Card	WinTV USB
TIP TV PRIJAMNIKA	DVB	TV	TV	DVB	TV
RADIOPRIJAM	digitalni	AM/FM	AM/FM	digitalni	NEMA
SUČELJE	PCI	PCI	USB 1.1	PCI	USB 1.1
DODATNA OPREMA	PCMCIA utor za TV kartice	FM antena,	FM antena	nema	nema
ULAZI	antenski	TV antenski, FM antenski, kompozitni video, S-video, stereo audio	TV antenski, FM antenski, kompozitni video, S-video, stereo audio	antenski	TV antenski, kompozitni video, S-video, stereo audio
IZLAZI	nema	stereo audio	stereo audio	nema	stereo audio
PODATKOVNE MOGUĆNOSTI	DA	NE	NE	DA	NE
MPEG2 DEKODIRANJE	softverski	nema potrebe	nema potrebe	softverski	nema potrebe
DALJINSKI UPRAVLJAČ	DA (IR)	DA (IR)	DA	NE	NE
USTUPIO	Info Gama	Info Gama	TechnoMAX	TechnoMAX	Info Gama
OCJENA	7	8	8	6	4
CIJENA	734 kn	330 kn	589 kn	999 kn	990 kn
DOJAM	Jedina koja ima hardverski CAM modul koji dopušta umetanje PCMCIA modula za gledanje programa s pretplatom.	Solidna TV kartica s *cool* daljinskim upravljačem.	Zanimljivo eksterno rješenje, idealno za *notebooke*. Jeftinije, ali i moćnije od Hauppaugeovog modela.	Tipična DVB kartica, čija je jedina posebnost Philipsova elektronika, koja je zaslužna za malo rafiniraniju sliku.	Eksterni TV tuner malih mogućnosti, ali renomiranog proizvođača - i iznimno skup.

Best buy!					Za downloadere!
TV@nywhere Master	PC TV Sat	Security TV	PCTV	WinTV	B2C2 TV Sat
TV	DVB	TV	TV	TV	DVB
AM/FM	digitalni	AM/FM	AM/FM	AM/FM	digitalni
PCI	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI
FM antena	nema	FM antena, daughterboard s 4 koaksijalna videoulaza	nema	FM antena	nema
TV antenski, FM antenski, kompozitni video, S-video, stereo audio	antenski, kompozitni video, S-video	TV antenski, FM antenski, kompozitni video, 4i koaksijalna BNC video (kompozitni signal)	antenski, kompozitni video, S-video	TV antenski, FM antenski, kompozitni video, S-video, stereo audio	antenski
stereo audio	antenski	stereo audio	stereo audio	stereo audio	nema
NE	DA	NE	NE	NE	DA
nema potrebe	softverski	nema potrebe	nema potrebe	nema potrebe	softverski
DA	DA	DA	DA	DA	DA
Feniks Kompjutori	Formel	Feniks Kompjutori	Formel	Info Gama	-
9	8	6	7	6	5
403 kn	1026 kn	758 kn	836 kn	935 kn	oko 500 kn
Što se prijama analognog TV programa tiče, ovaj uređaj je najbolji, čemu pridonose i ugrađeni digitalni filtri.	Solidan digitalni satelitski prijamnik renomiranog proizvođača poznatog po profesionalnoj opremi.	Zanimljivo kombinirano rješenje s ugrađenim sustavom za videokontrolu, tj. nadgledanje.	Izvrsna kvaliteta prijama i bogat paket ove kartice možda vas ponukaju da ipak izdvojite ovaj prilično veliki iznos.	Još jedna visokokvalitetna TV kartica. Doduše, malo preskupa za ono što daje.	Čuvena Skystar2 B2C2 kartica. Radi potpuno softverski i uzrok je mnogih problema, no mnogi će je izabrati zbog "specifičnih" mogućnosti.

PC kao konzola

NE DOBIVA SE BEZ RAZLOGA UZ KONZOLU UPRAVO *GAMEPAD* – UMJESTO TIPKOVNICE, MIŠA, *JOYSTICKA* ILI VOLANA. BEZ DALJNJEGA, RIJEČ JE O NAJUNIVERZALNIJEM KONTROLERU, ALI I NAJJEFTINIJEM, NAJZGODNIJEM ZA UPORABU... PROČITAJTE KAKVA JE PONUDA NA DOMAĆEM TRŽIŠTU

PIŠE: Patrik Pencinger | partik.pencinger@janus.hr

Većina igara koje igramo na PC-ju napravljena je tako da ih je moguće igrati, dakako ugodnije ili manje ugodno, pomoću kombinacije tipkovnice i miša – "igraćih dodataka" koji dolaze uz svaki PC. Igrači PC-igara toliko su se navikli na te igraće alate koji su to postali iz nužde da pomoću njih igraju i žanrove gdje je to krajnje neprirodno, a tu spada doista mnogo igara, od različitih arkada preko automobilskih simulacija, utrka i sportskih simulacija do tučnjava. Dakako, postoje i žanrovi, poput RTS-a i FPS-a, koje je vrlo teško i nezgrapno igrati *gamepadom*, no ta činjenica nikako nije dovoljna da odustanete od kupnje tog vrlo zgodnog igraćeg dodatka.

ŠTO JE GAMEPAD?

Gamepad je zapavo malen i lagan igraći kontroler namijenjen držanju u rukama za vrijeme igranja. To ga čini jedinim tipom kontrolera koji vam omogućava igranje ugodno zavaljeni u omiljenu fotelju, a ako to smještaj računala dopušta, i krevet. Zgodni su za društvene igre jer jedino njima od svih kontrolera ne treba podloga. Također, kod igranje u više igrača pogodno je to što ih možete na isto računalo spojiti po potrebi i četiri (ako su USB). Igre poput opisane *Tony Hawk's Pro Skater 4* u ovom broju, bit će doista mnogo ugodnije i kvalitetnije igrati pomoću *gamepada* negoli pomoću tipkovnice.

Gamepad čine minimalno jedan d-pad i otprilike 4 gumba. To su njegovi najosnovniji dijelovi, no sumnjamo da ćete igdje naći tako jednostavan *gamepad* za kupiti. Najjeftiniji imaju digitalne kontrole. Kad kažemo digitalno ili, kako se to još naziva, binano, želimo zapravo reći da pojedina kontrola ima samo dvije vrijednosti – nula ili jedan, tj. uključeno ili isključeno. Upravljanje igrama pomoću takvih *gamepada* neće se mnogo razlikovati od upravljanja tipkovnicom. Za prave finese potrebne su analogne kontrole. One se najčešće dijele na upravljače smjerom palčevima, tzv. ''gljive'', i okidače (*triggere*), koji su taj naziv dobili upravo zbog svog položaja, koji pogoduje upravljanjem kažiprstom – kao na okidaču oružja. Najnapredniji kontroleri – zasad samo na konzolama - imaju analogne kontrole ugrađene i u gumbe koji su na prvi pogled potpuno digitalni. Prvi takav kontroler bio je odličan *Dual Shock* za Playstation 2. Kad smo već kod Playstationa 2, dopustite nam malu digresiju. Naime, kupite li odgovarajući adapter, Playstationove kontrolere možete koristiti i na PC-ju. Nažalost, taj zgodni dodatak nismo pronašli u domaćim dućanima nego samo na Internetu. Šteta, jer riječ je o idealnom rješenju za one koji posjeduju i Sonyjevu konzolu i PC. Uglavnom, postoje *gamepadi* s različitom količinom i rasporedom upravljivih kontrola, a jedini nezgodan detalj je to što morate pri započinjanju svake nove igre u većini slučajeva (osim kod kvalitetnijih *gamepada*, koji imaju podatke o kontrolama popularnijih igara – to se lako održava stalnim skidanjem svježih zakrpa s Internet stranica proizvođača) namještati raspored tipaka, tj. gumba i analognih osi.

Kad bismo ih morali kategorizirati, rekli bismo da postoje tri tipa *gamepada*. Osnovni su najobičniji žičani modeli. Nešto bolji su žičani modeli s opširnijim kontrolama, kvalitetnijom izradom i *force-feedback* efektom. Povrat sile na *gamepadima* najčešće je diskretno brundanje jer je vrlo teško u samostojećem objektu izazvati usmjereni vektor sile koji bi simulirao npr. zanošenje u autu. Najnapredniji i najskuplji su bežični *gamepadi* (skuplji imaju i FF efekt). Imajte na umu da oni rade na baterije, koje često ne dolaze s njima u paketu, a pošto se troše, predstavljaju dodatnu investiciju.

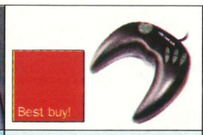
ŠTO KUPITI?

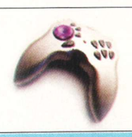
Predlažemo da odaberete *gamepad* sa sličnom konfiguracijom kontrola kakva je na modelima za konzole: 6-12 gumba, 2-4 "gljive" te eventualno 1-2 analogna *triggera*, koji su idealni za gas i kočnicu u vožnjama. Obvezno iskušajte *gamepad* u dućanu, tj. uzmite ga u ruke da vidite kako se osjećate s njim u "akcijskom" položaju. Postoje mnoge sitne razlike među *gamepadima* – dubina puta gumba i d-pada, oblik, koji će nekima zbog fizionomije odgovarati, dok pak drugima neće, kvaliteta završne obrade itd. Srećom, broj modela u našem minitestu daleko je manji od ponude na tržištu, dakako zbog prostora, pa ako među ponuđenima ne pronađete svog favorita, potražite malo sami po domaćim dućanima, ponuda je doista iznimno bogata. *(pp)*

"SPRAVICE KOJE ĆE VAM OMOGUĆITI NAJBOLJI OSJEĆAJ IGRANJA SPORTSKIH NASLOVA"

KAKO SPOJITI GAMEPAD NA RAČUNALO?

Većina novih su USB, no mnogi stariji idu još uvijek preko *game porta*. Problem s *game portom* je što većina računala ima samo jedan. Ako pak imate PC s dvjema zvučnim karticama (primjerice, jedna na ploči, a druga dodatna), možete, ako ste vješti s konfiguriranjem, koristiti oba kontrolera i igrati društvene igre s jeftinijim i starijim *gamepadima*. USB *gamepad* odlikuje laka (automatska) instalacija i prepoznavanje uređaja – no ne zaboravite prije spajanja na računalo instalirati softver koji dobivate uz *gamepad*! Najnaprednije ili čak *gamepadima* budućnosti nazvali bismo one koji se spajaju na računalo putem Bluetootha. *Gamepadi* koji su trenutačno na tržištu najčešće koriste nestandardnu radiokomunikaciju jer - Bluetooth još uvijek nije dovoljno raširen...

	 Best buy!		Naš izbor!		
PROIZVOĐAČ	Arowana	Arowana	Logitech	Logitech	Logitech
MODEL	Freestyle Gamepad Fighter III	Wheelpad	Cordless Rumblepad	Dual Action	Wingman Precision
BROJ GUMBA	10	10	13	10	6
D-PAD	1-digitalni	1-digitalni	1-digitalni, 2-analogna	1-digitalni, 2-analogna	1-digitalni
KOMUNIKACIJA S RAČUNALOM	žica	žica	RF (bežična radioveza)	žica	žica
NAČIN SPAJANJA NA RAČUNALO	Gameport	Gameport	USB 1.1	USB 1.1	USB 1.1
USTUPIO	Kvark	Kvark	Dingo Computers, Feniks Kompjutori	Dingo Computers, Feniks Kompjutori	Dingo Computers, Feniks Kompjutori
OCJENA	8	9	10	8	6
CIJENA	24 kn	24 kn	265 kn	180 kn	99 kn
DOJAM	Elegantan i nevjerojatno jeftin model! Uz ovakvu cijenu, više jednostavno nemate ispriku za ne posjedovanje gamepada!	Perolaka cjenovna kategorija - nešto opsežnije kontrole, no i ergonomski lošije izveden.	Povoljna cijena, bežičan, a k tome još i gomila kontrola pojačana *force feedback* efektima. Definitivno, naš izbor!	Solidan Logitechov gamepad - ipak malo preskup za ono što daje. Riječ je o kopiji kontrolera za Playstation.	Najslabije od Logitecha, ružan, neergonomičan i s malo kontrola. Ipak, dobro kontrolira igre.

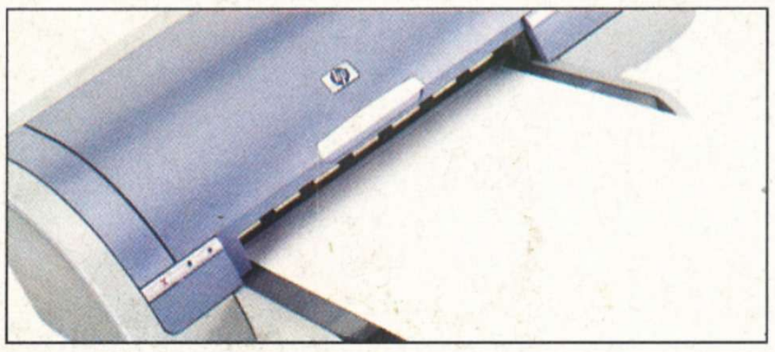
				Kvalitetni gumbi!	Preskup!
Genius	Genius	Trust	Typhoon	ednet	ednet
Maxfire G-09-D, forcefeedback	Gamepad Genius Maxfire G-08	Sight Fighter Wireless	Cyber Woyager	Gamepad	USB Gamepad
10	8	12	12	8	14
1-digitalni, 1-analogni	1-digitalni	1-digitalni, 1-analogna os (kotačić)	1-analogni	1-digitalni	1-analogni
žica	žica	RF (bežična radioveza)	RF (bežična radioveza)	žica	žica
Gameport	Gameport	Gameport ili USB 1.1	USB 1.1	Gameport	USB
Dingo Computers	Dingo Computers	TechnoMAX	TechnoMAX	TechnoMAX	TechnoMAX
7	6	5	5	6	4
123 kn	32 kn	362 kn	350 kn	129 kn	225 kn
Najjeftiniji model sa simulacijom povrata sile (force feedback). Vrlo korektna cijena.	Sličnih obilježja kao i Arowanini modeli perolake cijene. Ipak nešto je skupiji, no mnogi će radije dati 10 kn više za poznatiju marku.	Solidne mogućnosti, ali cijena je ipak previsoka u usporedbi s Logitechovim Rumble Padom.	Ni srebrna brušena glatka plastika ne pomaže ovom modelu da dobije preporuku. Preglomazan je i preskup.	Model koji nas je jednostavno zarazio svojim odličnim gumbima.	Za razliku od jeftinijeg rođaka, noviji ednet je jednostavno preskup.

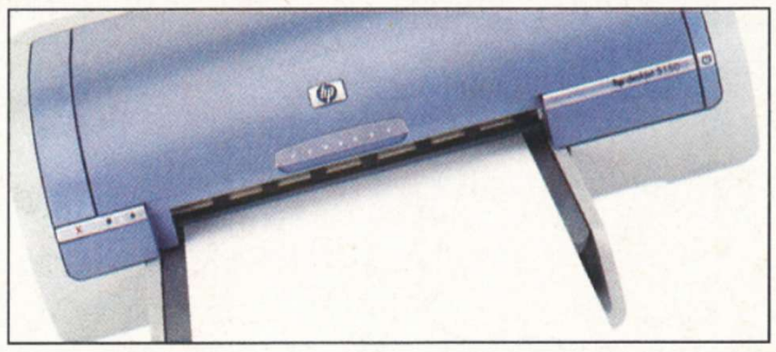
PISAČI HP DESKJET 5150

Hulk kaže: Kupi!

HP-ov novi kućni šampion s uzbudljivim multimedijalnim iznenađenjem

SERIJA 5 HP-ovih pisača već je neko vrijeme na glasu kao idealan odabir za kućne korisnike. Zacrtano slijedi i novi model HP Deskjet serije 5150. Riječ je o tintnom pisaču u boje koji postiže izvrsne rezultate kombinacijom šesterobojnog ispisa (Photoret IV) i visokom razlučivošću – optimizaranih 4800 tpi (stvarnih maksimalnih 4800x1200 tpi). Standardizirana brzina ispisa iznosi 19 crno-bijelih stranica, tj. 14 stranica s elementima u boji. Ljubitelji digitalne fotografije znat će cijeniti fotorealističan ispis. Upravo njima namijenjena je specijalna mogućnost ispisa bez margina na specijalne papire veličine 10x15 cm. Posebno nam se svidjela mogućnost automatskog dvostranog ispisa – što štedi papir, ali i vrijeme. U ladicu stane 150 listova papira. Općenito, pisač ostavlja vrlo dobar subjektivni dojam. Tekst se na prvi pogled ne razlikuje od ispisa na laserskom pisaču, a boje su živahne i precizne. Radi iznimno tiho i mirno. Na računalo ga se spaja putem USB 2.0, no radit će i sa USB 1.1, doduše ne punom brzinom! Inače, model koji testiramo je specijalno izdanje s dodatkom The Hulk Multimedia CD-a. Riječ je o zgodnom kolaž alatu pomoću kojeg ćete uz minimalni napor moći slagati svoje elemente i predloške iz *Hulk* ikonografije – stvarajući slike, kalendare, dopisnice i sl. Tu su još i foršpani za film, posteri u visokoj rezoluciji i podatci o likovima iz *Hulka*, koji će se dopasti i starijima. Sve to za manje od 1000 kn! *(pp)*





INFO	HP DESKJET 5150
PROIZVOĐAČ	HP
USTUPIO	HP
CIJENA	912 KN
ZA	KVALITETA ISPISA, CIJENA
PROTIV	-
DOJAM	NOVI STANDARD I, USUĐUJEMO SE REĆI, BEST BUY ŠTO SE KUĆNIH PISAČA TIČE

DIGITALNI FOTOAPARATI FUJI FINEPIX S5000

5000 razloga za kupnju

Kompaktan, lagan i nadasve iskoristiv

FUJI je s modelom Finepix 602 podigao iznimnu prašinu na tržištu, a nedavno je predstavio i njegova nasljednika. S5000 je umanjeni S602, s istim 3-megapikselskim "SuperCCD-om" čije su ćelije heksagonalne umjesto četvrtastih te efektno uspijeva snimiti 6-megapikselske slike! Fotić je izrađen od plastike i gume te doista ostavlja dojam iznimne kvalitete. Ima čak deseterostruki optički zum. I snažnu ugrađenu bljeskalicu. Možda najveća prednost ovog fotoaparata njegova je jednostavnost uporabe i intuitivnost naredbi, koji su postignuti savršeno logičkim rasporedom kontrola, ali i krajnje uglađenim softverom. Pohvalu zaslužuje i LCD čije su boje iznimno kvalitetne, dok je elektroničko tražilo nešto slabije kvalitete – no još uvijek vrlo iskoristivo. *(pp)*

INFO	COREGA USB 2.0 HUB
PROIZVOĐAČ	COREGA
USTUPIO	INFO GAMA
CIJENA	3.900 KN
ZA	VRHUNSKE FOTOGRAFIJE; ZUM
PROTIV	UZA NJ NE DOLAZE NADOPUNJIVE BATERIJE, MALA (16 MB) PRILOŽENA MEMORIJSKA KARTICA
DOJAM	ODLIČAN PRIMJERAK NAJNOVIJE GENERACIJE DIGITALNIH FOTOAPARATA VRHUNSKE ERGONOMIJE I KVALITETE SLIKE

IGRAĆI DODATCI MICROSOFT SIDEWINDER

Strategije na novoj razini

Solidne performanse, izbačeno sve suvišno, zadovoljavajućih videomogućnosti

IAKO je već neko vrijeme prisutan na tržištu, tek nam se sada, nakon pojeftinjenja, ovaj Microsoftov pomalo specifičan dodatak učinio zanimljivim da vam ga predstavimo. Riječ je o "sekundarnom" kontroleru s kojim upravljate lijevom rukom. Ideja je jednostavna – posve iskorijeniti upotrebu tipkovnice u svim mogućim igama, kao što su primjerice simulacije, strategije i sl. Desna ruka ostaje slobodna za *joystick* ili, primjerice, miš. Uređaj bi se mogao opisati kao mutirani miš. Imate ograničeno gibanje naprijed/natrag i zakretanje, a to pomicanje zapravo su kontrole triju analognih osi u igrama. Osim toga, stvarčica ima 11 gumba (posebni *shift* te *zoom* gumbe) te tri memorijska mjesta gdje možete snimiti "makro" naredbu, što može biti prilično korisno jer vas može poprilično ubrzati. Na računalo se spaja putem USB-a, a instalacija, kao i skidanje *preseta* s Interneta, protječe bez ikakvih problema. *(pp)*

INFO	MICROSOFT SIDEWINDER STRATEGIC
PROIZVOĐAČ	MICROSOFT
USTUPIO	FENIKS KOMPJUTORI
CIJENA	308 KN
ZA	KVALITETA IZRADE, INOVATIVNOST
PROTIV	POTREBANO RAZDOBLJEE PRIVIKAVANJA I UČENJA ZA SVAKU IGRU
DOJAM	KRAJNJE SPECIFIČAN DODATAK ZA TVRDOKORNE OBOŽAVATELJE STRATEGIJA I SIMULACIJA