MEGAPOSTERI

Call of Duty i Voodoo Vince

HACKER

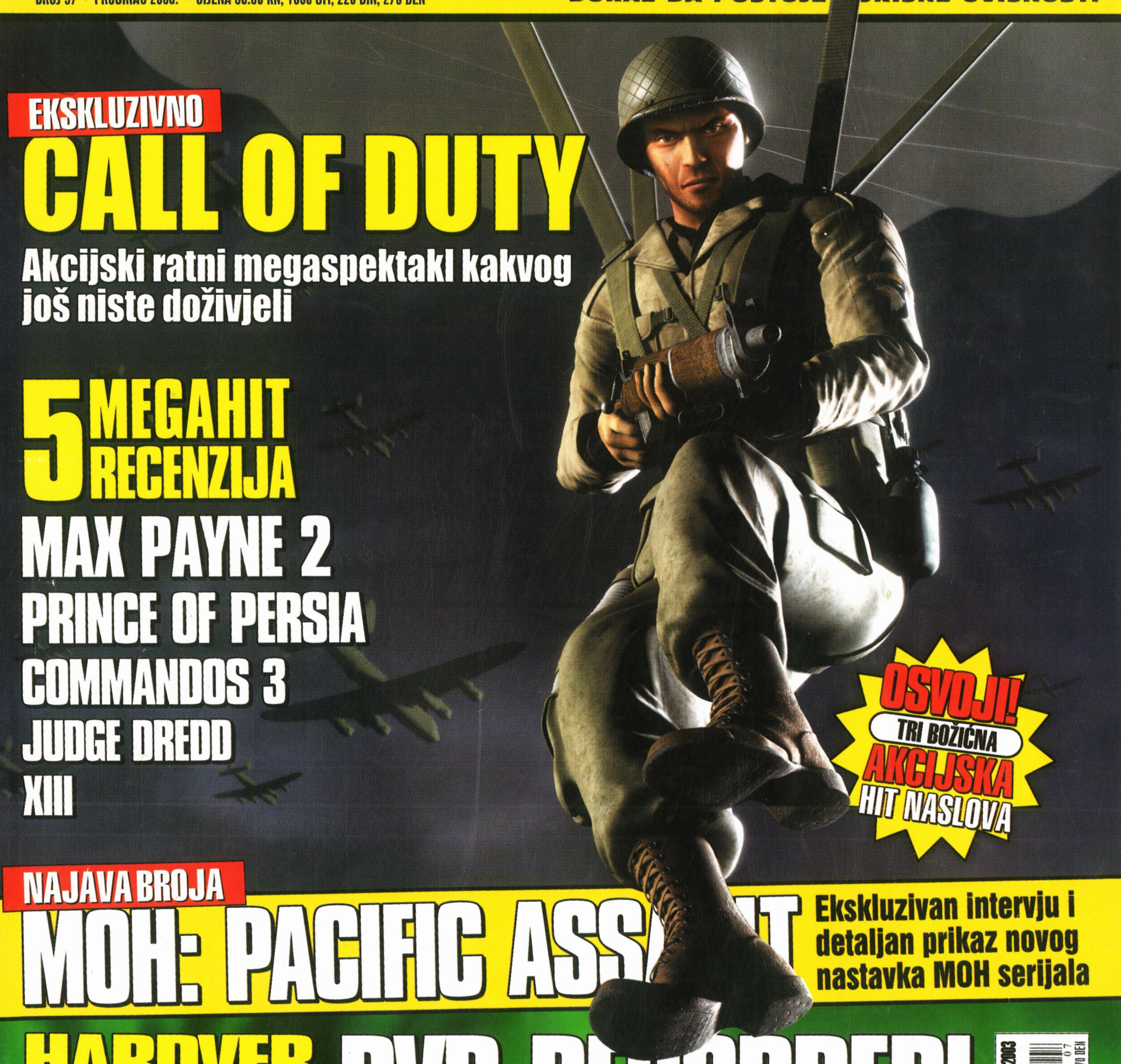
BROJ 97 • PROSINAC 2003. • CIJENA 30.00 KN, 1000 SIT, 220 DIN, 270 DEN

DOKAZ DA POSTOJE [illegible]ORISNE OVISNOSTI

EKSKLUZIVNO

CALL OF DUTY

Akcijski ratni megaspektakl kakvog još niste doživjeli



5 MEGAHIT RECENZIJA

- MAX PAYNE 2
- PRINCE OF PERSIA
- COMMANDOS 3
- JUDGE DREDD
- XIII

OSVOJI! TRI BOŽIĆNA AKCIJSKA HIT NASLOVA

NAJAVA BROJA

MOH: PACIFIC ASSAULT

Ekskluzivan intervju i detaljan prikaz novog nastavka MOH serijala

HARDVER TEMA

DVD RECORDERI

Sve pristupačniji, brži, kvalitetniji i potrebniji

ISSUE 97 DECEMBER 2003
9 771330 712000 07
1000 SIT, 7,30 KM, 220 DIN, 270 DEN

MSI je i dalje najbolji!



MSI
www.msi.com.tw

Ovlašteni MSI distributeri:

Hrvatska/BiH: Microline d.o.o., Zagreb, www.microline.hr, msi@microline.hr
BiH: Megatrend 2000 d.o.o., Sarajevo, www.ba.megatrend.com, msi@megatrend.com
Makedonija: River Soft Computers, Skopje, www.riversoft.com.mk, info@riversoft.com.m

Ovlašteni MSI prodavači:

Zagreb: ***AnalogBit*** *01 3776 562 -* ***Artakom*** *01 3883 122 -* ***Derbi Informatika*** *01 6154 849 -* ***Dingo*** *01 2925-888 -* ***Edinkom*** *01 6147 000 -* ***HGspot*** *01 6611 555 -* ***NITEL computers*** *01 3015 645 -* ***Tri*** ***Trade ADM*** *01 6117 717 -* ***Zagria*** *01 3018 866; Velika Gorica:* ***NETRA d.o.o.*** *01 6226 530; Sisak:* ***MDS*** *044 548 352; Split:* ***P.N.P.*** *021 370 888; Rijeka:* ***Ventex*** *051 372 001; Vinkovci:* ***Bit Sistem*** *032 332 910; Đakovo:* ***Favori*** *031 812 811*

TECHNO MEGASTORE

AVENIJA DUBROVNIK 46, ZAGREB
PREDSTAVLJA:



» NAJVEĆA PONUDA
» 1500m² PRODAJNOG PROSTORA
» CASH N' CARRY
» BRZA I BESPLATNA DOSTAVA*
» NAJBOLJI WEB SHOP**

* ZA KUPOVINU IZNAD 1000 KN

** DOBITNIK PRVE NAGRADE *VIDI WEB TOP 100* U KATEGORIJI INTERNET PRODAJA

www.hgspot.hr
telefon: 01-6611-555

HGspot®

NAGRADNA IGRA

HACKER vam daruje

jednu od tri superigre

Prince of Persia
Call of Duty
XIII



Jednu od tri navedene igre osvojit ćete ukoliko točno odgovorite na sramotno lagano nagradno pitanje:

U koji žanr pripadaju navedene igre

a) Strateški
b) Akcijski
c) Sportski
d) Borilački

Svoj točan odgovor i popunjen nagradni kupon pošaljite do 10.12. 2003. na adresu:
HACKER, Čakovečka 17, 10000 Zagreb, s naznakom:
"JEDNA OD TRI"

NAGRADNI KUPON

PoP, CoD ili XIII

ANTO TEKLIĆ
ime i prezime

Trg E. Kumičića 6 48000 KOPRIVNICA
adresa

042 577(048) anto.teklic@ke.net.hr
091 513 7298
telefon / e-mail

b) AKCIJSKI
odgovor na nagradno pitanje

HORDA PONOVNO GAZI

Da smo u ovom broju na raspolaganju imali i dvostruko više stranica, i to bi nam bilo premalo, opet bismo muku mučili, režući sadržaj po svim krajevima, ne bismo li ipak nekako u ovo veselo predbožićno izdanje što više toga nagurali. Ovako smo, nažalost, morali pribjeći drastičnoj metodi izbacivanja gotovo svih najava i pripremanih tema, s iznimkom ekskluzivnog intervjua i najave broja *Medal Of Honor: Pacific Assaulta* (koji se odlučno vraća, spreman *Call Of Dutyju* oduzeti titulu najbolje ratne akcijske igre), odlučivši ipak veći dio časopisa posvetili velikim recenzijama najboljima od najboljih naslova izašlih u proteklih mjesec dana. Nakon što bacite oko na tu hrpu doista izvrsnih igara i doznate nešto više o njima, vjerujemo da nećete ostati ravnodušni i da ćete bez velikih problema pronaći barem dvije- tri zbog kojih će vam oči veselo zasjati i koje ćete zavrtjeti na svojim strojevima u dugim i hladnim zimskim noćima koje nam predstoje. U ovom broju smo vam, zbog iznimno velikog interesa, odlučili ponuditi i znatno veću količnu recenzija Xbox igara, a ako je suditi po sve većoj popularnosti te konzole, upravo bi ona mogla biti broj jedan dar ovog Božića. Za kraj, svakako bismo vam skrenuli pozornost na novodišnji broj, koji će, bude li sve u redu, u prodaju krenuti već 18. prosinca, u kojem vam donosimo dva iznimno velika iznenađenja i ekskluzive.

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



Doslovce ovako smo se borili s navalom horde igara koje su nas zatrpale ovaj mjesec

NE PROPUSTI U OVOM BROJU

IGRA BROJA: Max Payne 2
str. 32 Crni kožnjaci su ponovno u modi

TEST RECENZIJA: XIII
str. 44 Igra vizualno izrađena u pravom stripovskom stilu

RECENZIJA: Judge Dredd
str. 52 Dredd razvaljuje smrt kako samo on to zna

HACKER ekipa



DAMIR ĐUROVIĆ
urednik



DAMIR RADEŠIĆ
novinar



TIBOR HITRI
novinar



KRISTINA JEREN
novinar



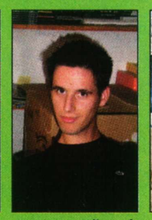
KREŠIMIR JOZIĆ
novinar



BERISLAV JOZIĆ
novinar



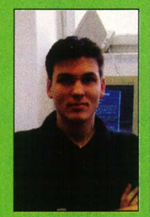
KREŠIMIR LAUŠ
novinar



IVAN KOVAČEVIĆ
novinar



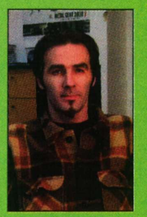
GORAN MARAVIĆ
hardver



MISLAV MATAIJA
novinar



PATRIK PENCINGER
hardver



MARIN PERIC
grafički urednik



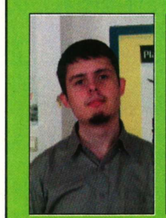
STIPE PERKOVIĆ
DTP



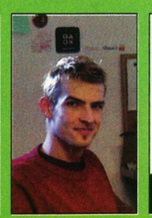
IVAN POLOJAC
novinar



GORAN RAČIĆ
novinar



DAMIR RUKAVINA
novinar



RAJKO TRKULJA
novinar



ZORAN ŽMIRIĆ
novinar



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

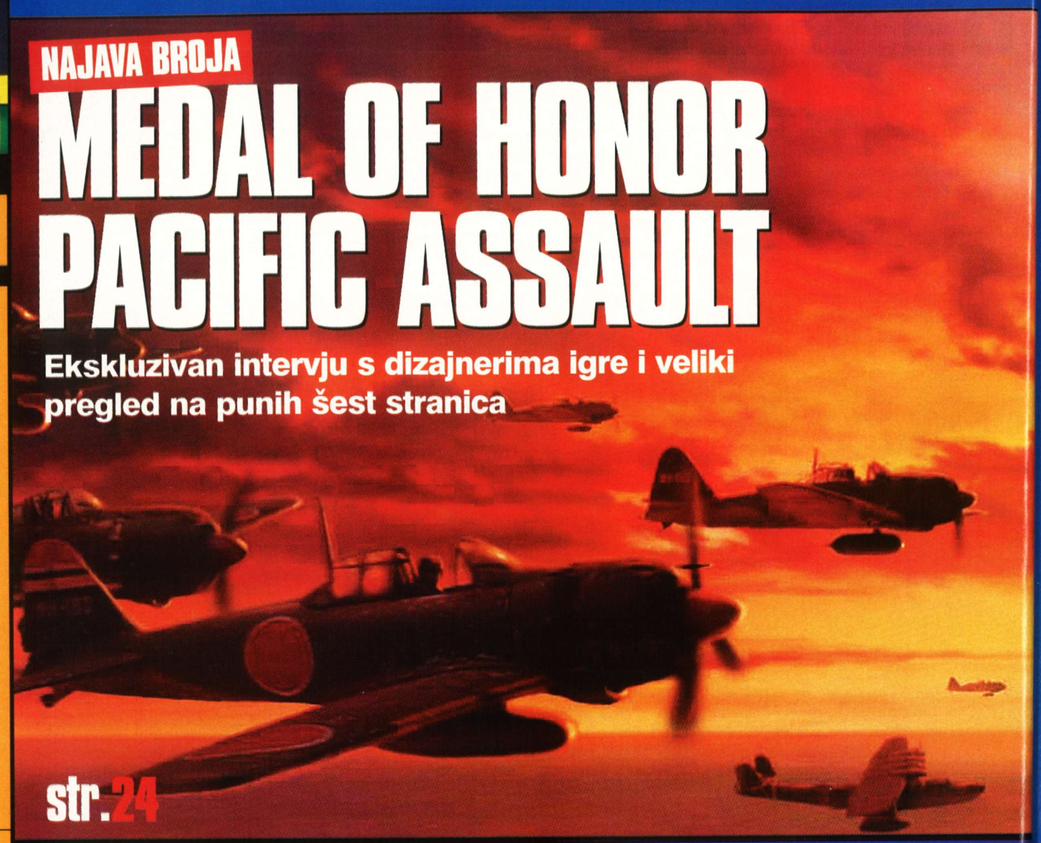
PRETPLATA
Distri Press d.o.o.
Žitnjak bb
10 000 Zagreb
Tuzemna / Inozemna pretplata
01/2411 622 • 01/2411 631
Broj faxa
01/2411 662

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

europa press HOLDING

sadržaj #97

Hacker broj 97 | issue 97 | **časopis za PC-igre** | pc gaming magazine | **prosinac 2003.** | december 2003



NAJAVA BROJA

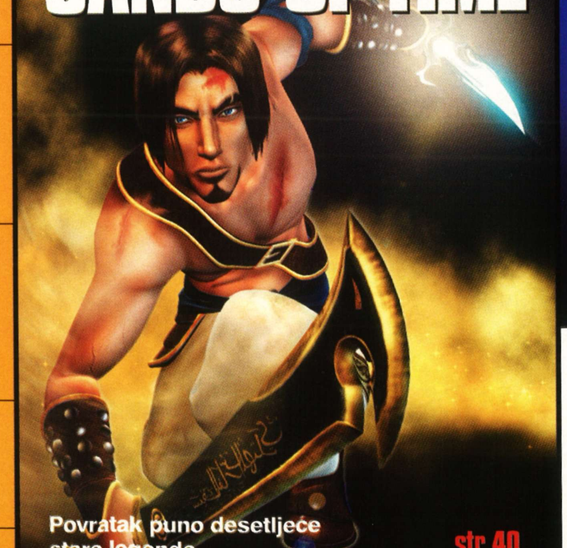
MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

Ekskluzivan intervju s dizajnerima igre i veliki pregled na punih šest stranica

str.24

RECENZIJA

PRINCE OF PERSIA SANDS OF TIME



Povratak puno desetljeće stare legende

str.40

HARDWARE TEMA

DVD RECORDERI

Sve pristupačniji, brži, kvalitetniji i potrebniji



PROČITAJ:

Obilježja i performanse
Što je trenutačno u svijetu DVD recordera naisplativija investicija

DVD mediji
Što je kod nas dostupno i što izabrati

str.86

RUBRIKE

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

NAJAVA BROJA

Medal of Honor: Allied Assault 22

ZAVRŠNICA

Lords of Everquest 28
Full Throttle 28
Lords of the Rings: Middle Earth Online 28
Broken Sword 3 29

RECENZIJE

Max Payne 2 32
Call of Duty 36
Prince Of Persia: Sands of Time 40
XIII 44
Commandos 3 48
Patrician 3 51
Judge Dredd: Dredd vs. Death 52
Warlords 4: Heroes of Etheria 55
Silent Hill 3 56
Robin Hood: Defender of the Crown 58
V-Rally 3 60
Massive Assault 62
Worms 3D 64
Lockon: Modern Air Combat 66
Pirate Hunter 66
Zoocube 67
Celebrity Deathmatch 67
Crime Patrol 67

Xbox RECENZIJE

Crimson Skies 68
Voodoo Vince 70
Amped 2 72
Tony Hawk's Underground 73
Good & Evil 74
Dynasty Warriors 4 75

HARDWARE

HARDWARE MJESECA

Creative Labs Audigy 2 ZS Platinum + Inspire 7700 85

HARDWARE TEMA

DVD recorderi 86

HARDWARE MINITEST

Radeon 9000 serija 92

HARDWARE RECENZIJE

94



» ZAKON s kojim se i nije baš pametno sprdati

IZRAVAN PRIJENOS

PCinfo



TRIBES: VENGEANCE

Sjećate li se Earthsiega?

str. 10

Xboxinfo



THE BARDS TALE

RPG se vraća kući

str. 15

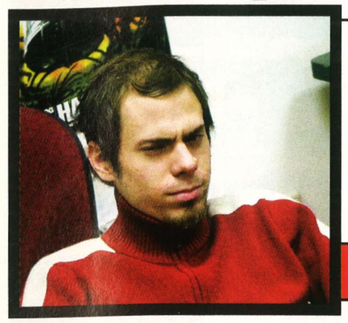
TECHinfo



PENTIUM 4 EE

Dostupno za one dubljeg džepa

str. 17



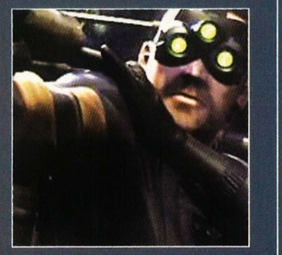
KAD JAGANJCI UTIHNU

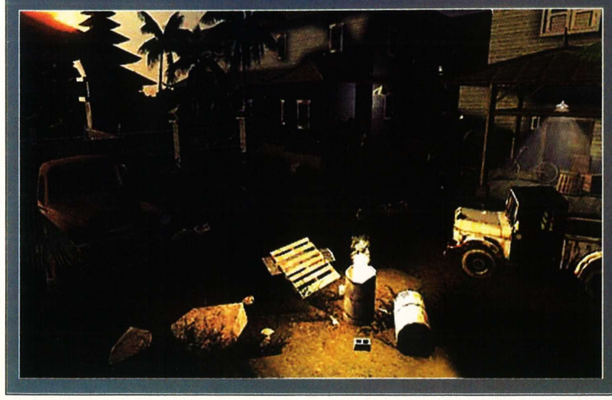
Ili, bolje rečeno, kad izdavači utihnu. Naime, kao i svake godine dosad, i ovog studenog smo ostali bez nekih velikih vijesti i najava. Razlog je klasična predbožićna groznica izdavanja na desetke prvoklasnih AAA megahitova, kojima je ovoga trenutka gejmersko tržište doslovce saturirano. Pa ipak, uspjeli smo iščeprkati nekoliko zanimljivosti vrijednih spomena.

Izravno za vas prenosi: DAMIR ĐUROVIĆ

SPLINTER CELL: PANDORA TOMMOROW

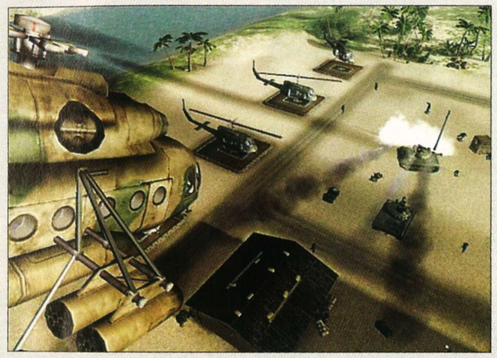
SAM FISHER SE VRAĆA





Iako *Pandora Tomorow* nije pravi nastavak ovog poznatog *stealth em up* hita, iz najnovijih smo izvora uspjeli doznali da nije riječ ni o najobičnijem *addonu*! Zapravo, mogli bismo je promatrati kao inačicu 1.5, zato što će biti nakrcana najrazličitijim sadržajem, a što je najvažnije, priča se da će vrijeme trajanje biti čak i duže nego u originalu. Također, većina lokacija će se uvelike izmijeniti pa će tako Sam Fisher više vremena provoditi na otvorenim prostorima nego u već pomalo izlizanim interijerima i gradskim sredinama. Ipak, nisu zaboravljene ni mračne prostorije, koje će i dalje najviše profitirati iz sada još savršenijeg Unrealova enginea i njegove nevjerojatne rekreacije svjetla i sjene. Naravno, bit će tu i nekoliko novih *gadgeta,* no o detaljima se još uvijek mudro šuti. Ipak, najveća novost svakako je implementacija *multiplayera,* gdje se osim *deathmactha* posebno ističe kooperativno igranje misija iz kamapanje! Prema tome, čini se da će LAN *partyji* uskoro dobiti jedno sasvim novo značenje, a mi zbog svega navedenog ne možemo zaustaviti curenje sline.

BATTLEFIELD VIETNAM





HELIKOPTEROM PO DŽUNGLI

Nastavak jedne od najpopularnijih *multiplayer* pucačina napreduje sasvim lijepo i sve je jasnije da će, kad jednom dođe, biti apsolutni hit. Što će, između ostalog, moći zahvaliti i solo igranju, za koje se sada zna da ipak neće sadržavati nikakvu priču, ali će zato biti poboljšano specijalno dizajniranim kartama i unaprijeđenim AI-om koji bi trebao stvarati iluziju da igrate sa živim igračima. Inače, definitivno su zabrijali na zračnu borbu pa će glavne jedinice biti helikopteri i avioni, od kojih će najvažniji biti popularni Bell u kojem ćete prevoziti do tri vojnika odjedanput. Otkrivene su i neke pojedinosti oko bacanja napalma pa je tako sada sigurno da ćete ga isipavati ručno, tj. sami ćete procjenjivati kad treba stisnuti gumb kako bi teret pao točno na ciljano mjesto i pogodio metu. Također, potvrđena je prijašnja informacija o implementiranju moćne glazbe na helikopterske zvučnike, a o napretku grafike dovoljno govore nove slike! U svakom slučaju, *Battlefield Vietnam* će, sigurni smo, biti igra koju ćemo igrati mjesecima.

BLITZ

POVRATAK BROKEN SWORDA

Možemo samo reći konačno! Naime, treći, po mnogočemu revolucionaran izdanak avanturističke sage *Broken Sword* dovršen je i poslan na dupliciranje. Iznimno opširnu recenziju očekujte u idućem broju, kad ćemo vam razotkriti sve tajne usnulog zmaja.

FAR CRY I DALJE ODUŠEVLJAVA

Osim *Dooma 3, Half-Lifea 2* i *Stalkera,* igra koja, zbog svog vizualnog savršenstva, trenutačno najviše obećaje već je svima dobro znana *Far Cry,* koja se u proizvodnoj fazi nalazi već punih dvije i pol godine. Kako doznajemo, sadržajno je manje-više kompletirana, još se samo radi na poliranju promaklih bugova i dodatnom otpimiziranju grafičkoga koda. Bude li sve O.K., očekujte je do proljeća 2004.

FALLOUT 3

Kaotična priča o raspadanju Black Islea nažalost se nastavlja. Ovaj mjesec roleplayersku je igraču zajednicu potresla činjenica da je *lead designer* još uvijek službeno nenajavljenog *Fallouta 3* Josh Sawyer dao otkaz. Iako iz BI-a uporno tvrde da se to neće pretjerano odraziti na nastavak razvoja igre, u to iskreno sumnjamo.

BLITZ



Registriraj se do 3. 12. i igrajući SuperSurfer osvoji Mini Cooper!



PCinfo

TOP5
NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA

01. DEUS EX: INVISIBLE WAR



02. BROKEN SWORD THE SLEEPING DRAGON



03. DOOM 3



04. MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT



05. STAR WARS: KOTOR (PC)



FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

EA + BESPLATNI NOGOMET

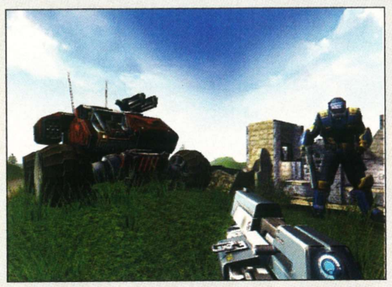
Pretpostavljamo da kao i mi nikako niste mogli zamisliti da se EA može povezati s riječju besplatno, no eto, čuda se događaju. Izdavački div Electronic Arts tako je izdao besplatni *online* nogomet *All-Stars Football*. Nemojte očekivati predivnu 3D grafiku i kojekakva čudesa jer besplatno je ipak besplatno.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

TRIBES: VENGEANCE

SJEĆATE SE EARTHSIEGA?

Nastavlja se razvoj na novim *Tribesima*, koji će definitivno sadržavati *single player* kampanju, što je divno, jer će igra na taj način konačno moći ispričati kompleksniju priču, koja je i dalje čvrsto ukorijenjena u njezinim *Eartsiege* i *Starsiege* prethodnicama koji su zapravo bili simulacije borbenih *mechova*. Također, i dalje se inzistira na paralelnom odigravanju s više likova, a iscurio je i jedan primjer - gdje vozite frajera i žensku, pa će se on tako probijati u kompleks kako bi pod vremenskim pritiskom okinuo okidač, dok će cura ostati vani i čuvati mu leđa. Jasno, ako se momčina požuri, djevojčurak će manje vremena morati trpjeti napade, pa vidite kako će sve biti povezano i isprepleteno. Ipak, najviše su nas se dojmile nove slike, iz kojih je vidljivo da su fino iskoristili Unreal Warfare engine koji je, kao što znamo, posebno pogodan za iscrtavanje golemih prostranstava. Uglavnom, još malo i dokopat ćemo se jedinstvene *single player/multiplayer* akcije!





WHITE

• **IBM** - Objavljeno je kako će upravo IBM, a ne Intel raditi specijalizirani procesor za idući Xbox. Nakon što su pobijedili i u procerskoj utrci za novu G5 generaciju Macova, ovo im je definitivno još jedan veliki plus

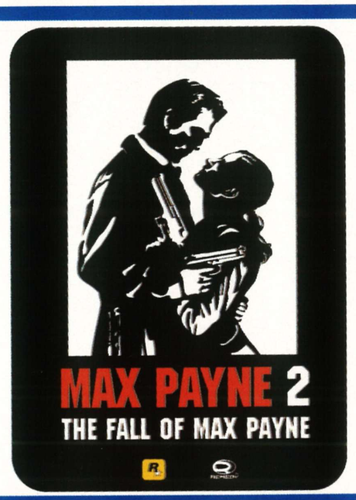
KAKO SU OVAJ MJESEC PROŠLI...

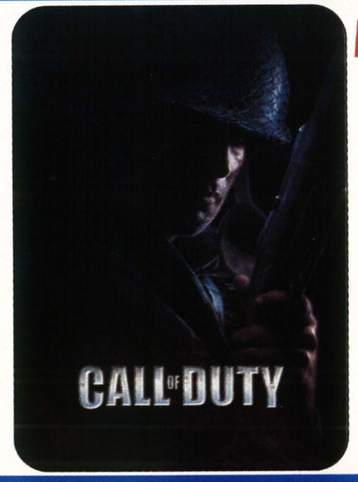
• **Full Throttle** - I baš kad smo svi mislili da se Lucas Art nalazi na pravom putu, odlučili su odustati od izdavanja *Full Throttlea*. Kako, zašto, radi čega... eh, mnogo pitanja, a odgovora nema

BLACK

Najveći PC hitovi

Max Payne 2: The Fall of Max Payne je nasilna ljubavna priča za odraslu publiku. Tamna, tragična i intenzivna igra sa puno preokreta i grafika koju ćete pamtiti.

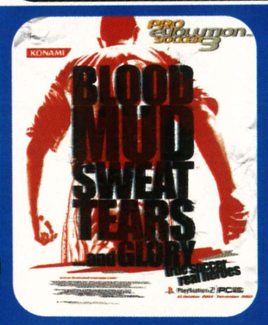


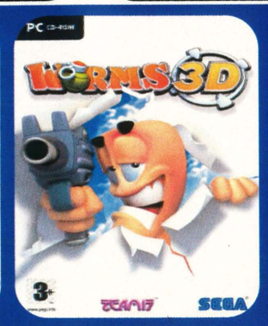


Najveći PC hitovi

Od ekipe koja vam je donijela Medal of Honour! Po mišljenju revija za igre je jedna od najboljih akcijskih igara u 2003-oj, kako u načinu za jednog i više igrača.









VideoToP d.o.o.
Laginjina 8
10000 Zagreb

Tel: 01 / 4576 820
Tel: 01 / 4576 821
Fax: 01 / 4576 822
videotop@zg.htnet.hr

JAGGED ALLIANCE 2: WILDFIRE

FACELIFTING STAROG TAKTIČARA

Nastavak specifične taktike, namijenjene doista posebnoj vrsti igrača, trebao bi biti nešto posebno! Naime, autori uporno ističu kako je igra profitirala u svakom obliku i kako je svaki element vrlo pomno obnovljen ne bi li bio u skladu s vremenom. Tako ćemo se u *Wildfireu* suprotstavljati raspačivačima droge uz pomoć naše male, ali iskusne jedinice specijalnih agenata, koji će ovaj put imati još teži zadatak zato što se igra posebno hvali svojom unaprijeđenom realnošću. Tako su poseban *imapct* doživjela oružja, i to u vidu povećane preciznosti i boljeg izračunavanja štete. Također, sve neprijateljske



instalacije bit će načičkane minama, bodljikavom žicom, stražarskim tornjevima i slično, no zato će nekoć prazan teren biti prepun drveća, kamenja i žbunja iza kojih ćete skrivati svoje vojnike. Također, povećana je i važnost *sub questova*, koji će sada imati mnogo značajniju ulogu, a i grafika će, dakako, biti poboljšana.

THE BARDS TALE



POVRATAK BARDOVIH PRIČA

Zahvaljujući ponovno procvjetaloj popularnosti RPG žanra, sve se više starih magova koji su radili igre prije dvadesetak godina okreće izradi različitih nastavaka i *remakeova*. Kao još jedan u nizu, stiže nam *Baldurs Gate*, igra poznata svim vlasnicima legendarnog Aplea 2 na kojem se originalno i pojavila. Zahvaljujući svojoj odličnoj priči i tada inovativnom dizajnu, uskoro se proširila na sve platforme, a napisane su čak i brojne knjige, koje su, dakako, dodatno potpaljivale maštu. A Inxile Entertainement naziv je tvrtke koja će napraviti *remake*, o kojemu se zasad zna vrlo malo, tj. da će utilizirati najmoderniju grafiku, biti ponešto arkadnog karaktera i uvelike se temeljiti na inteligentnom humoru. Nama je i to dovoljno, pa se već iskreno veselimo povratku tog velikog naslova!

WARS & WARRIORS: JOAN OF ARC

HRSKAVA HEROINA UZVRAĆA UDARAC

Povijest je dosadna, zar ne? Nema toga što se dogodilo, a da to nismo već pet puta vidjeli? A tek nedavna povijest? Uglavnom, ma koliko neki gejmeri smatrali da su igre popularnije od povijesti, *Joan Of Arc* ima isto tako šanse da promijeni to njihovo mišljenje. Štoviše, ovaj Enlightov naslov toliko se vješto poigrao *Joan Of Arc* franšizom da se legendarna heroina vjerojatno okreće u grobu. U *Joan Of Arc*, naime, naša Ivana mlati, žari i pali, nabija komboe i izvodi kung-fu poteze. I čemu sve to? Pa, da pokuša ubiti boga u Englezima i spasiti Francusku iz ralja istih. Na kraju povijesnog predloška naša junakinja, nažalost, završi na lomači, dok se u igri, ako napravite 500-hit-kombo, to možda i ne dogodi. Bilo kako bilo, ova igra bit će prava pravcata PC-alternativa *Dynasty Warriorsa*. No kad će izaći, to je već druga priča

supersurfer www.htnet.hr

PCinfo



NINTENDO LANSIRA NOVI PROIZVOD

Na svojoj godišnjoj konferenciji za medije, Nintendo je objavio kako ima zamjetne financijske gubitke, te najavio lansiranje novog gejmerskog uređaja iduće godine.

Potvrđeno je kako nije riječ ni o novoj konzoli, ni o novom GameBoyu nego o nečem vrlo specifičnom. Službeno predstavljanje se očekuje tijekom E3-ja u svibnju iduće godine.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

DEUS EX 3 U PRIPREMI!

Dvojka je upravo dovršena i trebala bi izaći početkom prosinca, a otac *Deus Ex* serijala Warren Spector već je potvrdio da postoji pretprodukcijska dokumentacija za pripremu trećeg nastavka koji gotovo sigurno kreće u puni razvoj već početkom iduće godine.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

WARHAMMER ONLINE

S PLOČE NA MMRGP

Neobično razrađeni *Warhammerov* svijet uskoro se seli u MMPRG! Ta uspješna franšiza će u svom *multiplayer* uprizorenju obilovati apsolutno svim detaljima koji se od nje i očekuju. Osim famozne grafike, koja će sadržavati divote poput izmjene dana i noći, godišnjih doba te lunarnih ciklusa, bit će tu i više od 400 kvadratnih kilometara virtualnog svijeta koji će sadržavati 3 metropole, 12 gradova, 30 sela, 15 tamnica i hrpu drugih lokacija. A na spomenutim ćemo područjima uživati u brojnim *questovima,* koji bi trebali biti inteligentni, tj. morali bi se prilagođavati *skillovima* i razvijenosti pojedinih igrača. Nadalje, AI NPC-ova će biti neviđen jer će se, između ostalog, čudovišta grupirati u udarne odrede kako bi vam zadala više štete. Jasno, i sve su ostale stvari, poput hrpe artefakata, složenog sustava magije, tu pa bi *WH* trebao pružiti ultimativno MMPRG iskustvo.





ARMED & DANGEROUS



SVE LETI U ZRAK

Kako igre u posljednje vrijeme, prema nekim ljudima iz Lucas Artsa, nemaju dovoljno eksplozivnosti, netko je odlučio predložiti *Armed & Dangerous* kao najbolju igru koju će Lucas Arts izdati tijekom idućih mjesec-dva. Na naslovu rade ljudi odgovorni za *Earthworm Jim* serijal te za rad na genijalnom *MDK-u*, a svi zajedno obećavaju gomilu disproporcionalnih eksplozija. U *Armed & Dangerousu* preuzimate ulogu humoristične skupine specijalaca namjernika posvećenih smicanju nenormalno zlog kralja s prijestolja. Osim nevjerojatne količine "humora", dakako, koristit ćete i nevjerojatnu količinu streljiva te još veću gomilu maštovitog oružja iz kojega ćete isto ispucavati. To, kombinirano s tri igriva lika i abnormalnim eksplozijama, dat će pucačinu koju će ljubitelji žanra objeručke prihvatiti.

PREGLED NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA U IDUĆIH 3 MJESECA

PROSINAC

01.	Deus Ex Invisible War
02.	Northland
03.	SWAT: Urban Justice
04.	Prince Of Persia: The Sands Of Time
05.	Lords Of Everquest



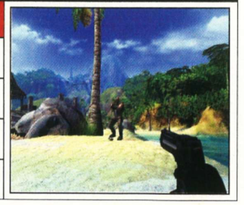
SIJEČANJ



01.	Medal Of Honor: Pacific Assault
02.	Combat Flight Simulator 3
03.	Alias
04.	Full Spectrum Warrior
05.	Micro Mayhem

VELJAČA

01.	Far Cry
02.	Men Of Valor: Vietnam
03.	Unreal Tournament 2004
04.	Lords Of The Realm 3
05.	Call Of Cthulu



TKO JE TKO U 5 POTEZA

Masashi Tsuboyama

STAROST: oko 30
PREBIVALIŠTE: Tokio, Japan
ZANIMANJE: dizajner, redatelj, art director



1. Po čemu ga pamtimo

Gospodin Tsuboyama jedan je od glavnih i odgovornih za prva dva nastavka *Silent Hilla*. Točnije, radio je na prvome i drugome nastavku originalnog serijala, da bi se naknadno priključio u developmentu suradnjom na Director's cut verziji drugog nastavka.

2. Korijeni

Iako je velik dio svoje karijere zapravo proveo radeći na drugim projektima (većinom neznanim zapadnoj gejmerskoj sceni), Tsuboyama se na svjetskoj razini ponajviše eksponirao upravo *Silent Hill* serijalom. Prva igra izašla je 1999. na Playstationu, dok su drugi i treći nastavak rađeni za nekoliko platformi.

3. Uzori

Pri izradi *Silent Hill* serijala, Tsuboyama i ostatak razvojnog tima velikim je dijelom bio inspiriran Steven Kingovim romanima te poznatim trilerom Jacob's Ladder.

4. Uspijeh serijala

Pogodivši genijalnu formulu, koja je zapravo kvalitetna kombinacija psihološkog trilera i naučne fantastike, razvojni tim doslovce je iskopao zlatnu žilu. Trenutačno *Silent Hill* serijal ima golemi *fanbase*, a popularnost mu kontinuirano raste. Za uspjeh igre prilično je zaslužan i Akira Yamaoka, nadareni glazbenik odgovoran za gomilu popularnih *soundtrackova*, uključujući i Castlevania: Symphony of the night.

5. Rad na trećem nastavku

Kako se stvari s vremenom mijenjaju, tako je Konami u jednome trenutku odlučio promijeniti dobar dio tima koji radi na igri pa tako, primjerice, umjesto Tsuboyame na mjesto redatelja sjeda Kasuhide Nakazawa. Na svu sreću, većina samih kreatora igre ostala je u postrojbi. Štoviše, autori su čak potaknuli dobar dio ekipe da u razvoj ubace velik dio indiskretnih scena nasilja kojima, za razliku od drugog nastavka, novi *Silent Hill* doslovce obiluje.



Piše: Damir Đurović

Xboxinfo

BATTLESTAR GALACTICA



NAORUŽAN I RUŽAN

Ako poput nas na svojim konzolama osjećate nestašicu svemirskih simulacija, razveselit će vas vijest da 'suša' neće potrajati još dugo. Vivendi, naime, već neko vrijeme priprema igru utemeljenu na legendarnoj seriji *Battlestar Galactica* koja se prikazivala prije točno 25



godina i nekako uspjela izbjeći stvaranje kulta kakav se razvio oko *Star Warsa* i *Star Treka,* njezinih suvremenika. Priča o posljednjoj koloniji ljudskih bića koja luta svemirom boreći se protiv ratobornih robota idealan je motiv za simulaciju-pucačinu smještenu u beskonačan međuzvjezdani prostor, a stare će fanove sigurno oduševiti i činjenica da će glasove za igru posuditi glumačke zvijezde iz legendarne serije. Još samo da i igra bude dobra...



THE BARD'S TALE



RPG SE VRAĆA KUĆI



Na spomen ove igre zaigrat će srce svim 'starim igračima', tj. onima koji su je igrali kad današnji 15-ogodišnjaci još nisu bili ni u snovima svojih roditelja. Igra koju je 1985. proizveo izvjesni Brian Fargo imala je veliko značenje u stvaranju RPG žanra kakav danas znamo, prodala se u milijun nima primjeraka i potakla čak i izlazak nekoliko knjiga. A sad se sve to vraća! Isti taj Brian Fargo i njegova kompanija inXile rade na akcijskom RPG-u koji će ponijeti slavni naziv *The Bard's Tale,* ali donijeti sasvim novu, a opet toliko staru mješavinu akcije, razvoja likova, priče i humora kojoj će svi ljubitelji žanra teško odoljeti. Igru bi iduće jeseni za Xbox trebao izdati Acclaim, pa iako neće biti riječ o nastavku poznatog klasika, za očekivati je da će slavno ime i pametno objedinjavanje najboljih elemenata postojećih RPG-ova privući mnoge da kupe ovu igru i zaigraju je na konzoli koja je donedavno oskudjevala s naslovima tog žanra.



TOP5 NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA

01. HALO 2



02. PSYCHONAUTS



03. FABLE



04. BC



05. NINJA GAIDEN



FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

KONZOLA KAO IZVOR PORNOGRAFIJE

Iduće jeseni vaša će crna konzola postati još crnja u očima cenzora kad na nju stigne *Playboy: The Mansion* igra koja vam daje priliku da iskušate posao Hugha Hefnera. Menadžerska simulacija u kojoj pokušavate izgraditi carstvo na slikama obnaženih ljepotica, u izdanju Ubisofta, sasvim će sigurno privući starije igrače, baš kao i istoimeni magazin koji privlači po 15 milijuna čitatelja svakog mjeseca.

PRIHODI XBOXA U STALOM PORASTU

Microsoft može biti zadovoljan prvim kvartalom ove financijske godine jer je Xbox ogranak donio čak 20 % više prihoda od očekivanog. I to u dobar čas, jer su drugi ogranci divovske kompanije pretpjeli štete zbog sigurnosnih propusta u softveru koji su ih stajali odšteta i pada cijena dionica. Idući, blagdanski, kvartal uobičajeno je jak za *Home and Entertainment division,* kad bi se čak moglo prebaciti 581 milijun dolara prihoda ostvarenih do 30. rujna.

AUTORI KILLZONEA NA NOVOM PROJEKTU

Eidos je objavio da će idućeg ljeta na Xboxu, PlayStationu 2 i PC-ju objaviti novu igru programerskog studija Gureilla, prije poznatog kao Lost Boys Games. Ta gotovo nepoznata skupina programera proslavila se *Killzoneom,* Sonyjevim pokušajem da za PlayStation 2 napravi *Halo-beater,* kojem mnogi proriču izvrsnu prodaju već na osnovi prvih slika i *trailera.* Kako god ta igra prošla, momci su si već priskrbili ugovor za novu, o kojoj se zna samo da će biti avantura s pogledom na akciju iz trećeg lica. Eh, što sve može slava!

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

LARRY KOJI SVE POKVARI

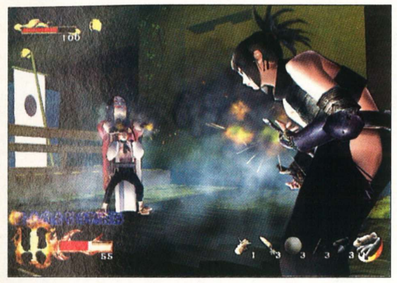
Uhrpi *remakeova* koji nas svakodnevno zatrpavaju našlo se još jedno legendarno ime - Laisure Suit Larry. Nova avantura utemeljena na pokušajima vječitog luzera da 'nešto zbari' stiže nam iduće godine u izdanju Vivendia, i to pod nazivom *Laisure Suit Larry: Magna Cum Laude,* a u sebi krije izlet u studentske dane, štosove iz *Američke Pite* i brojne teme koje će razljutiti cenzore. Pa tko da se ne veseli?



TENCHU: RETURN FROM DARKNESS

CRNI RATNICI NA CRNOJ KONZOLI

Activision je konačno odlučio svoj serijal ninja igara donijeti na Xboxu, pa ćemo u proljeće 2004. uživati u *Tenchuu*. Ako niste znali, prvi je *Tenchu* 'stvorio' *stealth* žanr na konzolama, a prošli nastavak, *Tenchu: Wrath of Heaven,* vrhunski je izgledao čak i na PlayStationu 2. Brojne misije za samostalnu i kooperativnu igru udvoje, pametni protivnici i kompleksni nivoi, autentična ninja oružja i oruđa... uživljavanje u ulogu noćnog ratnika nikad nije bilo bolje. Xbox inačica donosi dodatne karte i opcije kao i mogućnost igranja preko Xbox Livea, pa ako se u vama skriva noćni lovac koji smrt sije tiho i sleda, uskoro ćete ga moći pustiti da ispliva na površinu.





LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

KAIN I RAZIEL NA ISTOJ STRANI

Smrtni neprijatelji iz prijašnjih nastavaka *Legacy Of Kain* serijala ponovno će se susresti u novom nastavku, koji po starom običaju Crytsal Dynamicsa kasni s dolaskom. U ulozi moćnih vampira, od kojih svaki ima različite vještine i sposobnosti, igrač će se boriti protiv još većeg zla upravljajući naizmjence Kainom (koji za rješavanje problema koristi čarolije i preuzimanje različitih oblika) i Razielom (koji može putovati između materijalnog svijeta i svijeta duhova). Programeri obećavaju znatno kvalitetniju grafiku i razrađen sustav borbe kao i konačni završetak zapletene priče koja se proteže već kroz pet igara. Stari fanovi jedva čekaju.



SPHINX





MUMIFICIRAJ ME NJEŽNO!

Za jednom od uvijek zahvalnih tema i za igru i za film – stari Egipat – posegnut će i THQ u svojoj akcijskoj avanturi uz koju ćemo se lijepo zabavljati ove zime. U 'posve originalnom' okruženju, koje samo 'sliči' na legendarnu dolinu Nila, skakat ćemo, boriti se, skupljati predmete i koristiti čarolije te se općenito dobro zabavljati u ulozi mladog boga po imenu *Sphinx* i njegova alter ega – mumije. Očekujte standardne egipatske fore – lutanje piramidama prepunim zamki, drevne bogove, opasne i gladne skarabeje te pijesak na sve strane.



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..... 1.761/ 2.735/ 3.152/ 6.840 kn
OLYMPUS
C-150/C-350/C-750Ultra/C-5050..... 1.186/2.318/4.265/4.775 kn
NIKON
Coolpix 4300/4500/5700..... 3.847/ 5.470/8.530 kn
SONY
DSC-P32/P52/P72/P92..... 1.733/ 2.076/ 2.290/ 3.124 kn
DXG Technologies
Hanshing Cam (4Mpix)/Fashion Cam (6Mpix)..... 834/1.344 kn

MULTIMEDIA

Zvučne kartice CREATIVE
Audigy 2/ Audigy 2 NX/Audigy 2 Platinum... 760/ 1.066/ 2.039 kn
Zvučnici CREATIVE Inspire
Inspire 2.1 P380/T2900/I-Trigue L3500..... 389/519/ 1.029 kn
Inspire 5.1 P580/5100/5300..... 602/621/788 kn
Inspire 7.1 T7700/THX 250D 2.1/550 5.1.. 1.075/ 1.761/ 3.013 kn
CD-R/RW uređaji
NIKIMI 24/12/40/TEAC 52/24/52/PLEXTOR 52/24/52.. 250/445/621 kn
DVD±R/RW uređaji
Nec ND-1300/ Pioneer DVR-106/Plextor PX-708 1.112/1.298/2.300 kn
LOGITECH miševi
MX310/ MX500/ MX700..... 278/ 333/ 556 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..... 1.835 kn
XBOX konzola modificirana..... 2.345 kn
(Evox, emulatori, region free, DVD-R/CD-RW, X-BOX Media Player 2.2, Divx/MP3/SVCD/VCD play)
Control Pad GT.LINE..... 92 kn
Racing wheel SAITEK, vibro..... 278 kn
Controller MICROSOFT S..... 324 kn
DVD MOVIE PLAYBACK KIT..... 278 kn

SONY PLAYSTATION

Playstation ONE konzola..... 686 kn
Playstation 2 konzola..... 1.668 kn
Playstation 2 konzola modificirana..... 2.429 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!
16% POPUSTA!
na kompletnu ponudu donosiocu kupona
za plaćanje gotovinom i virmanom
www.info-gama.hr
NAJPOVOLJNIJI WEB SHOP U HRVATSKOJ!
PDV je uračunat u cijene!
HACKER studeni 2003.

Piše: Goran Maravić

TECHinfo

VIA-in ČIPSET S DVOKANALSKIM KONTROLEROM ZA P4

VIA je najavila isporuku PT880 čipseta proizvođačima matičnim ploča. Riječ je o čipsetu koji podržava dvokanalsku kontrolu memorije baš kao i noviji Intelovi čipseti te Nforce 2 čipset za AMD procesore. Na ploči će se nalaziti i Serial ATA sučelje, Ethernet, Gigabit Ethernet sučelje i čak osam USB 2.0 konektora. Soutbridge sadrži i VIA Vinyl zvučni čip s podrškom za 6 ili 8 kanala.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

30 MILIJUNA UREĐAJA NA PALM OS-u DILJEM SVIJETA

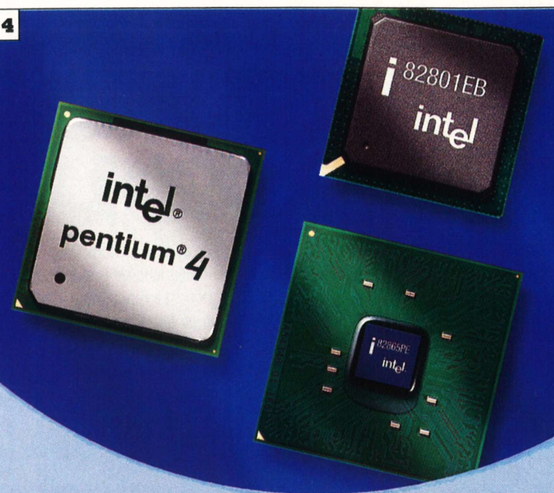
Tvrtka PalmSource objavila je da je trenutačno u svijetu više od 30 milijuna uređaja koji koriste Palm OS. Palm OS se danas ne upotrebljava samo u ručnim računalima nego i u sve popularnijim Smartphone uređajima. Zanimljiv je proizvođačima malih uređaja zbog svoje štedljivosti u resursima. Uređaji temeljeni na Palm OS-u zahtijevaju manje procesorske snage, manje memorije, pa samim tim i manje energije, odnosno lakšu i manju bateriju. Za Palm OS softver može razvijati tko god hoće pa trenutačno u svijetu postoji više od 19 000 aplikacija za nj. Čak 14 tvrtki licenciralo je taj operativni sustav za upotrebu u svojim proizvodima, i to vrlo poznatih, spomenimo samo neke: Fossil, Garmin, Handspring, Kyocera, Samsung i Sony.

DSL NA 26 MBIT/S

Najveća brzina DSL pristupa Internetu u Hrvatskoj je 1,5 Mbit/s, što je otprilike kao i u SAD-u. Comcast, američki ISP (Internet Service Provider), najavio je podizanje brzina do 3 Mbit/s do kraja godine. Japanska tvrtka Softbank, koristeći infrastrukturu propalog pružatelja Internet usluga Tokyo Metallica, nudi brzine pristupa Internetu do 26 Mbit/s. Cijena mjesečnog pristupa je oko 40 američkih dolara. Tijekom 2001. japanski korisnici Interneta postali su svjesni da imaju tehničku mogućnost uvođenja DSL pristupa te su mnoge tvrtke koje su se odlučile na ponudu takvih usluga investirale novac i reklamnu kampanju da informiraju korisnike. Informirani japanski korisnik zna što može dobiti i ne želi to preplatiti, tako da je konkurencija dovela do rasta brzine pristupa Internetu za malu cijenu.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

INTEL PENTIUM 4



PENTIUM 4 EE

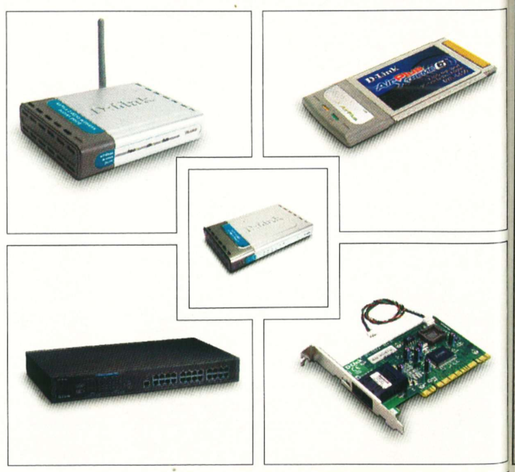
SKUPLJI NEGO ŠTO SE OČEKIVALO

Pentium 4 Extreme Edition su procesori s nešto više *cache* memorije na samom procesoru. Zbog strukture P4 linije procesora, veća količina *cache* memorije može značajno povećati performanse tih procesora. Pretpostavljamo da je proizvodna linija Xeon procesora vrlo uspješna pa je Intel zato odlučio izdati P4 EE za one koji žele nešto više performanse i spremni su platiti. Iako su u početku najavljivali kako cijene neće biti ekstremne, čini se da se taj dio naziva ipak više odnosi na cijenu nego na performanse. Trenutačno jedino Dell ima u ponudi računala s P4EE procesorima, a cijeni ih 1400 dolara više nego istovjetni P4 procesor.

M SAN D-LINK

M SAN PREDSTAVIO D-LINKOVU PONUDU

Na posebno organiziranom događaju u prostorijama tvrtke M San D-Linkovi stručnjaci održali su niz predavanja o mrežnoj opremi i novim proizvodima koje ta tvrtka nudi ili će nuditi u skoroj budućnosti. Najzanimljivija tema je svakako bila ona o opremi za Hot Spotove. D-Link u svojoj ponudi ima opremu koja omogućava korisnicima koji gotovo ništa ne znaju o računalima i mrežama da konfiguriraju svoj Hot Spot. Predavač se poslužio slikovitim primjerom vlasnika pizzerije koji svojoj klijenteli želi dati pristup na Internet preko Wi-Fija. D-Linkov gateway DSA-3100 namijenjen je upravo tome te ga taj vlasnik pizzerije može bez problema sam konfigurirati da prima 250 korisnika s pravednom podijeljenim *bandwithom*. U samom softveru je sadržan i sustav za naplatu korištenja Internet veze sustavom bonova. Zanimljivo je bilo da je D-Link pokazao i svoje DSL modeme.Ta tehnologija treba tek zaživjeti u Hrvatskoj, ali M San je očigledno želi dočekati spreman. Videokonferencije su bile drugi naglasak ovog predstavljanja i tu su glavnu ulogu imale web i LAN kamere iz široke palete D-Linkovih proizvoda.



IZBORI WWW

GENERAL ONLINE

General Wesley Clark, zadnji prijavljeni kandidat za izbore za američkog predsjednika, odlučio se za malo drugačiju predizbornu kampanju od onih na kakve smo navikli. Prijenosom slike i zvuka uživo najavio je svoju kandidaturu za predsjednik SAD-a i tako prikupio mnoge glasove, što ga danas čini vrlo ozbiljnim kandidatom za predsjednika. Još jednom je dokazana moć Interneta kao medija. Inače, Wesley Clark je na ovim prostorima poznatiji kao jedan od pregovarača u Holbrookeovu timu koji je isposlovao kraj rata u Bosni i Hercegovini te kao zapovjednik NATO-vih snaga koje su napale Srbiju i Crnu Goru zbog sukoba na Kosovu. Internet site darftwesleyclark.com osmislio je Clarkov politički savjetnik John Hlinko, obrazovan na Harvardu.

INTEL WI-FI

INTELOV WI - FI VODIČ



Tvrtka Zagat, koja se bavi izradom različitih vodiča, u suradnji s Intelom izdala je vodič kroz restorane i hotele velikih gradova koji imaju bežični pristup Internetu. U njem se spominju neki doista otmjeni restorani u kojima vjerojatno nikad niste vidjeli prijenosno računalo, što ne znači da uskoro neće postati potpuno normalno spojiti se na Internet čak i na takvim mjestima. Vodič ubuvaća restorane u Los Angelesu, San Franciscu, Seattleu, New Yorku i Chicagu. Možete ga pronaći na adresi www.intel.com/unwire/pdf/zagat.pdf.Vrlo skoro će se tako nešto pronaći i za Europu, a Hrvatska tek treba uspostaviti Hot Spotove za pristup Internetu da bi netko radio vodič.

PISAČI/FOTOKOPIRNI STROJEVI KYOCERA MITA

KYOCERA MITA U HRVATSKOJ PREKO TVRTKE XENON FORTE

Xenon Forte priredio je konferenciju za novinare povodom izlaska novih modela Kyocera Mita digitalnih fotokopirnih strojeva i laserskih pisača. Xenon Forte je tvrtka koja od 1989. u Sloveniji prodaje Kyocera Mita pisače i fotokopirne strojeve, a od 2000. je prisutna i u Hrvatskoj. Kyocera Mita, japanska tvrtka nastala 1989. u Kyotu, u početku se bavila proizvodnjom keramike, iz čega je izveden i naziv tvrtke - KYOto CERAmics. Danas 19 posto proizvodnje otpada na informatičku industriju, pri čemu je jedna od važnijih grana ponuda pisača i fotokopirnih strojeva za poslovno tržište. Kyocera uopće ne proizvodi *ink jet* pisače, bavi se samo laserskim ispisom i samo digitalnim fotokopirnim strojevima, u svojoj ponudi nema analognih strojeva. Svi Kyocerini pisači imaju mrežno sučelje i već ugrađenu podršku za *duplex* ispis ili opciju ugradnje, što odaje njihovu ciljanu publiku. Dvije vrlo važne činjenice su naglašene na konferenciji. Riječ je, naime, o ekološkim svojstvima Kyocerinih proizvoda - pohvalili su se najnižom emisijom ozona i najnižim puštanjem praha u okoliš. Druga njihova značajka je vrlo niska cijena ispisa, koja kod nekih pisača iznosi čak manje od 3 lipe.



TOP 5 GADGET

Bliži se sezona blagdana pa bi vam ovomjesečni *gadgeti* mogli pomoći i pri odabiru dara za najmilije.

01. PUNCH BAG

Nemate dovoljno prostora u stanu za pravu vreću za boksanje. Nabavite ovu od samo 13 cm! Nije to sve, onog trenutka kad je čvrgnete, čut ćete iznimno domišljatu i eksplicitnu psovku



02. FINGER PRINT LOCK



Ključevi su stvar prošlosti. Osim toga, možete ih izgubiti, a ako izgubite kažiprst, bolje vam je da idete u bolnicu, a ne doma.

03. MULTIFUNKCIONALNI PRIVJESAK

Objesite ovo na svoj remen ili ruksak i imat ćete sat, visinomjer, barometar, termometar i kompas. S tom opremom trebali biste uvijek pronaći pravi put i izvući se iz svake nevolje.



04. UV MARKER I SVJETILJKA



Želite napraviti zabilješku koju ćete samo vi vidjeti? Tekst je nevidljiv dok ga ne osvijetlite UV svjetlom. Ne zalazite u disko s predmetima koji imaju takav tekst na sebi.

05. WORKLIGHT

Zgodno je imati rasvjetu postavljenu odmah do očiju koja prati pokrete vaše glave.



autor Patrik Pencinger

ZVUKOVI BUDUĆNOSTI

Zbog konstantnog stavljanje grafike i grafičkih kartica u prvi plan kad se god govori o igrama, stječe se dojam da je kvaliteta zvuka manje bitna. Što je totalno pogrešno. Posvetite malo više pozornosti i sredstava ozvučavanju vašeg PC-ja i doživite igre, glazbu i filmove kao nikad dosad!



Prema svim provedenim istraživanjima, što na igračima, što na gledateljima filmova - objektivnim ili subjektivnim opažanjem, rezultat je uvijek isti: oko 40-50% doživljaja, tj. reakcije pojedinca inicira zvuk. Naravno, pod uvjetom da je reproduciran na kvalitetnim zvučnicima pri odgovarajućoj glasnoći. Dizajneri modernih igara i zvučni inženjeri u filmskim studijima itekako se trude da vas prodrmaju – a vi to onda imate srca upropastiti reprodukcijom na neadekvatnoj opremi? Smatramo da je zvuk esencijalna komponenta digitalne zabave i da bi ga se trebalo prestati zanemarivati. Mi smo po pitanju zvuka doživjeli prosvjetljenje, a evo zašto biste trebali i vi.

Sjećate li se trenutka kad ste kupovali svoju PC-konfiguraciju? Matičnu ovu, procesor ovaj, RAM-a toliko i toliko, opaka grafička, zvučna – hmm, integrirana je na ploči , zvučnici – hmm, oni od 500 W za 50 kn. Jao, koja hi-fi hereza. Ispitivanjem dijela Hackerove ekipe koja ovih dana kupuje nove kante, došli smo do zaključka da je zvuk posljednja rupa na svirali na koji se po mogućnosti pri kupnji računala troši NULA kuna. Šteta, prava šteta.

Što kupiti?

Odmah na početku jedno vam mora biti jasno - za 50% vrhunskog doživljaja morate biti spremni izdvojiti isto toliko novca. Drugim riječima, ako ste za monitor i grafičku karticu spremni platiti 5.000 kn, isto toliko ili barem približno trebali biste odvojiti za zvučnike, pojačalo i zvučnu karticu. Poslušajte kakav je zvuk kod nekog tko ima takvu skuplju konfiguraciju pa će vam postati jasno zašto. Pretpostavimo, dakle, da ste nas poslušali i da ste kupili kvalitetnije zvučnike, idući korak bio bi pravilno ih rasporediti. Stalci za zvučnike nisu samo komad namještaja nego produžetak zvučničke kutije koji će itekako poboljšati zvuk! Ako već ne mislite ulagati u stalke, barem se potrudite da zvučnike čvrsto fiksirate šiljcima blu-tac smolom. Bit ćete iznenađeni kvalitetom basa! Hi-fi standarde zadovoljavaju rijetko koji PC-zvučnici. Dakako, ako želite doista vrhunski zvuk, morat ćete ipak posjetiti specijalizirane dućane za hi-fi opremu. Također, budući da je ipak riječ o vrlo robusnim komponentama, nemojte zazirati ni od kupnje rabljenih hi-fi komponenti. Naime, hifisti vrlo često mijenjaju i nadograđuju audiosustave, pa uvijek imaju nešto atraktivno za prodati.

Isplati se uložiti i u bolju zvučnu karticu. Iskušali smo novu Audigy2 ZS, koja u temeljnoj konfiguraciji stoji oko 700 kn, i oduševili smo se s kvalitetom zvuka.

Kvalitetno izvedene analogne komponente zaslužne su za iznimnu kvalitetu zvučne reprodukcije koja je evidentna već pri prvom slušanju!

Višekanalski zvuk ili ne?

U načelu, podržavamo višekanalski zvuk jer smatramo da dodatni zvučnici stvaraju potpuno novi doživljaj imerzije. Ali, veliki je problem što 5.1 sustav adekvatne kvalitete kao hi-fi sposoban stereo stoji dvostruko ili čak trostruko više. Nerijetko korisnici ulože više novaca u 5.1 sustav nego li im je stajao prijašnji stereo i nakon zamjene budu nezadovoljni zvukom koji nije ni na tragu starog. Također, kod 5.1 konfiguracija daleko je kompleksnije pravilno rasporediti zvučnike. A to je apsolutni imperativ za stvaranje prave prostorne 3D zvučne slike gdje je nemoguće locirati zvučnike. Dobro razmislite želite li izgraditi stereo ili 5.1 sustav. Naša preporuka uvijek je prije kvalitetni dvokanalski od cjenovnim kompromisima upropaštenog 5.1 sustava! Razmislite dobro o tome.

Šok za sustav

Iako vam se činjenice iznijete u ovom tekstu čine radikalnima, mi na njih gledamo kao na početak oblikovanja audiofilskog uma – te će ih mnogi od vas u cijelosti razumjeti tek za nekoliko godina, kad i sami dođu do nekih zaključaka. I da, mi u Hackeru smo hi-fi frikovi :)

Konfa za 4.000 kn

Naša idealna konfiguracija hi-fi zvuka za 4.000 kn

- **Audigy 2 ZS ..... 800 kn**
- **stereozvučnici (B&W, JMLab, Mission,....) ... 1.500 kn**
- **rabljeno kvalitetno pojačalo (NAD, Rotel...) ..... 1.000 kn**
- **stalci ..... 500 kn**
- **kabeli i interkonekti ..... 200 kn**







Audioformati

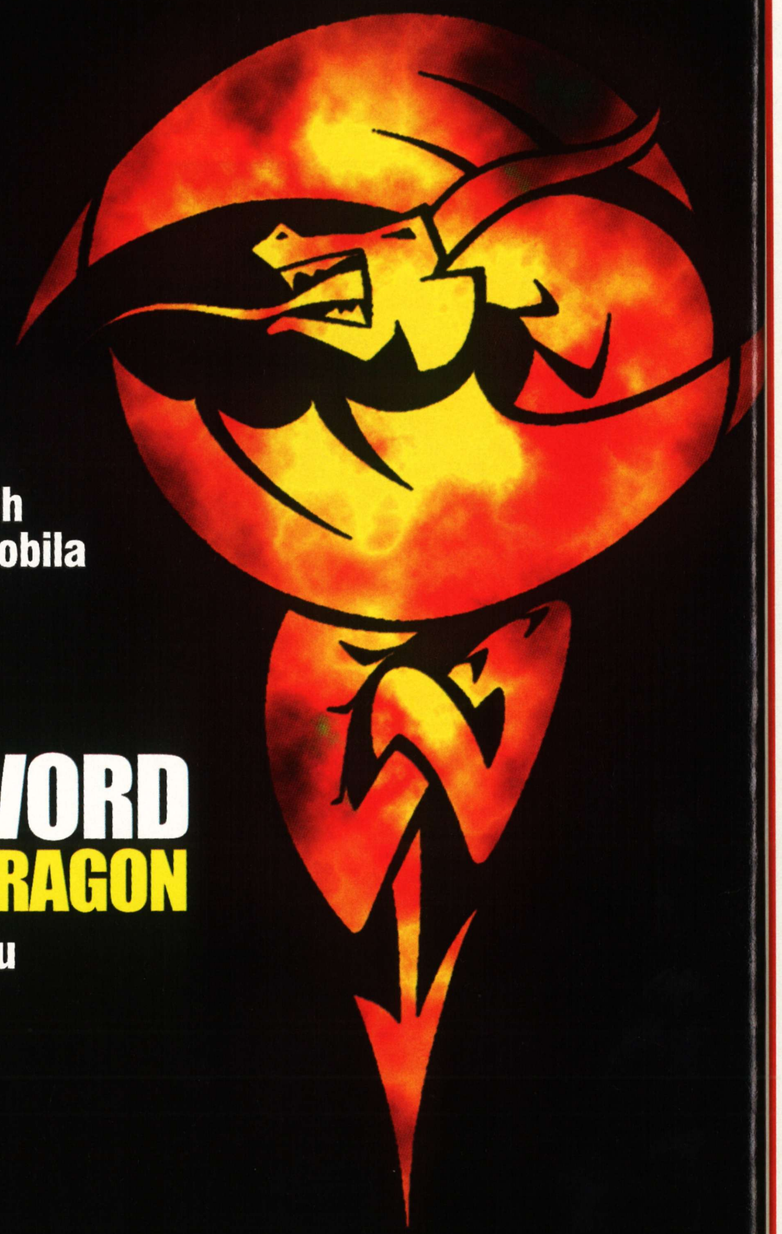
Paralelno s rastom performansi računala mijenja se i način na koji se percipiraju i koriste različiti zvučni formati. Sve ide u smjeru koji pogoduje sve većoj kvaliteti reprodukcije zvuka na PC-ju. Kako kvaliteta zvučnog zapisa izravno ovisi o količini podataka iz kojeg se rekonstruira, logično je zaključiti da će korisnici s više prostora na tvrdim diskovima moći više mjesta posvetiti glazbi. I dok smo se u početku mučili s 128 Kbps MP3-cama, iste su danas postale rijetkost. Većina glazbu kodira u 192, 256 ili 384 Kbps. Oni nešto otvorenijih nazora koriste moderne formate varijabilnog protoka podataka – poput VBR (Variable Bit Rate) MP3-ca, Ogg Vorbis i/ili WMA formata. Oni pak koji imaju više stotina gigabajta skladišnog prostora na tvrdim diskovima nerijetko glazbu slušaju iz izravnih "slika" audio CD-a. Jedan nekomprimirani CD na disku od 200 GB zauzima isto prostora kao jedan CD u MP3-ju na 20 GB disku – malo više od 3 promila. Oni, pak, mrvicu svjesniji i tehnički obavještеniji posegnut će za inovativnim *losless codecima,* koji smanjuju veličinu CD-Audia otprilike upola (funkcioniraju slično kao ZIP kompresija) poput Monkey Audio Codeca (www.monkeysaudio.com). Sličan trend uočava se i u industriji igara, gdje su *soundtrackovi* sve kvalitetniji, a finalnom miksu zvuka u igri se pridaje sve veća pozornost (odličan primjer *C&C: Generals* serijal).

Svi ti formati su, kao što znate, *lossy*. Znači, kako bi se veličina datoteke što više smanjila, odbacuje se dio glazbe, koji se poslije naprednim i iznimno kompleksnim algoritmima rekonstruira. Što je veća datoteka (tj. *bitrate*), manje je podataka odbačeno. Razlika u kvaliteti je iznimno čujna, čak i na slabijim PC-zvučnicima. Pokušajte ako nam ne vjerujete. Razlika se očituje u kvalitetnije definiranim visokim tonovima, čvršćim basovima i brojnim drugim obilježjima zvuka koje u konačnici svaki slušatelj zbog karaktera zvuka doživljava na svoj način. Da biste osjetili razliku između 320 Kbps i CD-Audia, potrebni su vam već nešto kvalitetniji zvučnici; a samo na najkvalitetnijima i najskupljima moći ćete - barem u stereu - razlučiti DVD-Audio od CD-Audia.

Jeste li znali da je jednostruka brzina CD-ROM-a dimenzionirana prema brzini protoka podataka potrebnoj za CD-Audio. Točnije, 150 Kbps iliti rječnikom MP3-ca 1200 Kbps. Znači, 128 Kbps MP3 datoteka iz samo 10% podataka izvlači "gotovo" CD kvalitetu zvuka.

U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 18.12.2003.



PREPORUKA BROJA

DEUS EX INVISIBLE WAR

Jedna od najintrigantnijih PC igara svih vremena dobila je novo poglavlje

RECENZIJA

BROKEN SWORD THE SLEEPING DRAGON

Dugo čekana revolucija u avanturističkom žanru upravo je stigla

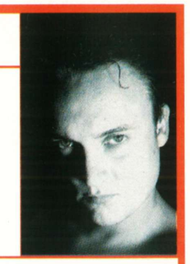
NAJAVA BROJA

FAR CRY

Novi pretendent za titulu igre s najboljim grafičkim engineom

mikrOSkop

Kratke igre



Znate, izraz "kratko" me neodoljivo vuče da se počnem nabacivati prigodnim aluzijama i metaforama, za koje vam je tako jasno da bih se mogle doticati nekih tema kojima se ne običavamo baviti u našem časopisu, nego su iste primjerenije u tiskovinama s obnaženim tetama. Također, svekolikom bi čitateljstvu sigurno priskrbio dodatni uvid u moj šovinističko izseksualizirani um, u kojem se i kriju gorespomenute usporedbe, ali kažem, ovaj put ih jednostavno nećete čuti. Ne, ograničit ćemo se isključivo na virtualnu nasladu, ili njezine oblike koji su zbog različitih razloga ponešto prekratki ili, kako bi rekli mili nam Amerikanci, "lenghtaly challenged". A zašto je to tako, koji su uzroci, razlozi, povodi, krije li se u tome neka metafizička dubina i je li sve to povezano s univerzalnim galaktičkim redom, saznajte u narednim redcima, koji vašem autoru osiguravaju elementarnu egzistenciju. Stoga ih čitajte, molim vas, gladan sam kruha!

KRATAK TI JE? TAJ FPS PROIZVOD, NARAVNO...

A stvari su vam sasvim jasne - igrate neki FPS ili RPG i taman kad se ufurate u najbolji dio koji može ponuditi jedna igra, doskoče vas *creditsi* i hladno objave da je igri kraj! Ha, još se sjećam komentara jednog starog prijatelja koji je, ponukan dolaskom Amige i njezinih famoznih disketa, promućurno izjavio kako će sada igre biti duže, pa će imati, zamislite samo, možda čak dvadeset nivoa. Eh, zabludjelog li nesretnika, jer ako smo nešto naučili, to je da "dužina igara nije proporcionalna veličini medija na kojem je zapisana." Okej, jasno je da percepija dužine ovisi i o samom igraču, preciznije njegovoj vještini koja će ga brže ili sporije dovesti do samoga kraja, ali to su ipak neki zanemarivi postoci, koji na objektivnu stvarnost baš i ne utječu previše. Pa čak i kad neki ekstremni primjerci homo sapiensa završe kakvu raspaljotku u dvije večeri te se pobune na njezin bestijalni "nedostatak dužine", uskoro i do umova nešto normalnijih primjeraka dolazi spoznaja da su tipovi donekle imali pravo. Pogledajte npr. *Max Payne 2* - malo pucaš, malo "bullettimiraš", odigraš nekoliko *chaptera* i adio mare... Yep, igra je kratka, kratka, kratka, a sad se, sasvim logično, postavlja dobro staro pitanje "zašto" i je li to uopće toliko grozno ili se i tu kriju neki ciljani momenti konspirativnih proizvođača, a sve u svrhu zarade, zarade, zarade. Ovako, s jedne strane, sasvim je evidentno da im se jednostavno ne da napraviti veliku igru, nego fino idu linijom manjeg otpora, vjerujući da će ekipa bez problema popušiti foru. Znači, zašto zaposliti toliko i toliko radnika te potrošiti toliko i toliko radnih sati da bi finalni produkt ispao tridesetak posto duži nego što je sad kad je sasvim sigurno da zarada (analitički proračunana, da se razumijemo) neće pratiti spomenute percentile. A najbolji primjer takvog prljavog pristupa su definitivno bijedne ekpanzije koje se sastoje od nekoliko još bjednijih nivoa, poput izvrsnog, ali bezobrazno pljačkaškog dodatka za C&C:*Generalse*. Pazite, imali su gotov engine, završenu mehaniku i dobro utvrđen svijet pa se moglo naštancati nivoa ko u priči, ali valjda zbog same marketinške filozofije dodatka kao takvog, koja govori da stvarno nema smisla raji ponuditi istu količinu zabave kao u "pravoj" igri ako to ne plate po ''pravoj" cijeni, dogodilo se to što se dogodilo.

KRATKO, ALI SLATKO

S druge strane, tu su razvojni rokovi koji autorima vise nad glavama poput Damoklova mača, što je sasvim razumljivo zato što su igre u novije vrijeme postale multimilijunski projekti koji se više ne rade u garažama, a bogami ni jedan ili eventualno dva čovjeka. Prema tome, ako se vidi da je rok blizu, postupa se po jednostavnom principu ''škarice u ruke i reži'', što je bilo tako očito iz samog kraja famoznog *Medal Of Honoura*, koji ni najbedastijim kretenima nije mogao izgledati logičan i na mjestu. E pa sad, što vam je draže - ili konstantno odgađanje izlaska ili poludovršen i bugovit proizvod? Istina, vječitom nemesisu "The roka", pokušava se doskočiti na jedan žalostan način, viđen u HALOU, a to je najobičnije lijepljene istih nivoa i puko produžavanje puta od točke A do točke B. Ako se mene pita, a pita me se jer pišem ovaj tekst i vi tu ne možete ništa, uahahaha, uvijek ću odabrati kraću varijantu i ne mučiti se kroz jadne preslike i prazne sadržaje što podsjećaju na mrtvu školjku bez duše i onog finog iznutra kaj se jede (metafora overload alert!). Krasno, naša školjka, koju ćemo eto nazvati Miran, dovela nas je i do idućeg uzroka nedostatka produženosti u vremenskoj dimenziji (reko sam vam da će se ovo opet doticati univerzuma!), a taj bi bio svojevrsna kompresiranost sadržaja. Kako? E pa tako što postoje određene igre koje su jednostavno nabijene sadržajem, gdje je svaki trenutak pomno isplaniran, skriptiran i izglancan da ljudi jednostavno nisu imalo više ideja, snage, a ni elana raditi duplo dužu stvar. Mda, tu bi kao primjer mogao poslužiti *Call Of Duty*, čiji je svaki piksel unaprijed vizualiziran i stalno, ali STALNO se događa nešto novo, pa je sasvim razumljivo što od njega nije ispala nekakva trakavica koja bi svoju člankovitost primjerice mogla zahvaliti nekakvim beskonačnim hodnicima, kanalima i slično. Ono što ste dobili vrhunsko je, nešto što ćete znati cijeniti i čiji će svaki trenutak biti trenutak za pamćenje, a kad dođe kraj, jebiga, čekajte ekspanziju ili odigrajte igru na hardu... Ali, tu uletava i jedan psihološki mehanizam, poznatiji pod općenarodnom poskočicom "sve što je lijepo kratko traje", koji je opet ništa drugo nego promijenjena percepcija neke divote za koju ne želite ni čuti da će jednog dana prestati. No, jesu li to uistinu veliki problemi i razlozi za živciranje prosječnih gejmera? Ovisi o gledištu, pa je tako sasvim sigurno veliki *shit* ako se furiozno zapalite za određenu igru i onda nastupi rez, no s druge strane, tu su hiperprodukcija i željeni osjećaj završetka. Drugim riječima, i ovako nećete stići odigrati sve što vam u novije vrijeme turaju pod nos, a kako ste velika faca, morate se pohvaliti samome sebi i svojim bijednim frendovima da ste nešto završili, finiširali, kompletirali. Pa ako to već ne može biti završetak fakulteta ili zaokruživanje odnosa s vašim bližnjim, mogu biti barem proklete igre, za koje nam sada više stvarno nije jasno zašto smo se uopće bunili zbog njihove kratkoće. Jer nije važna veličina... Ups, rek'o sam da neću.



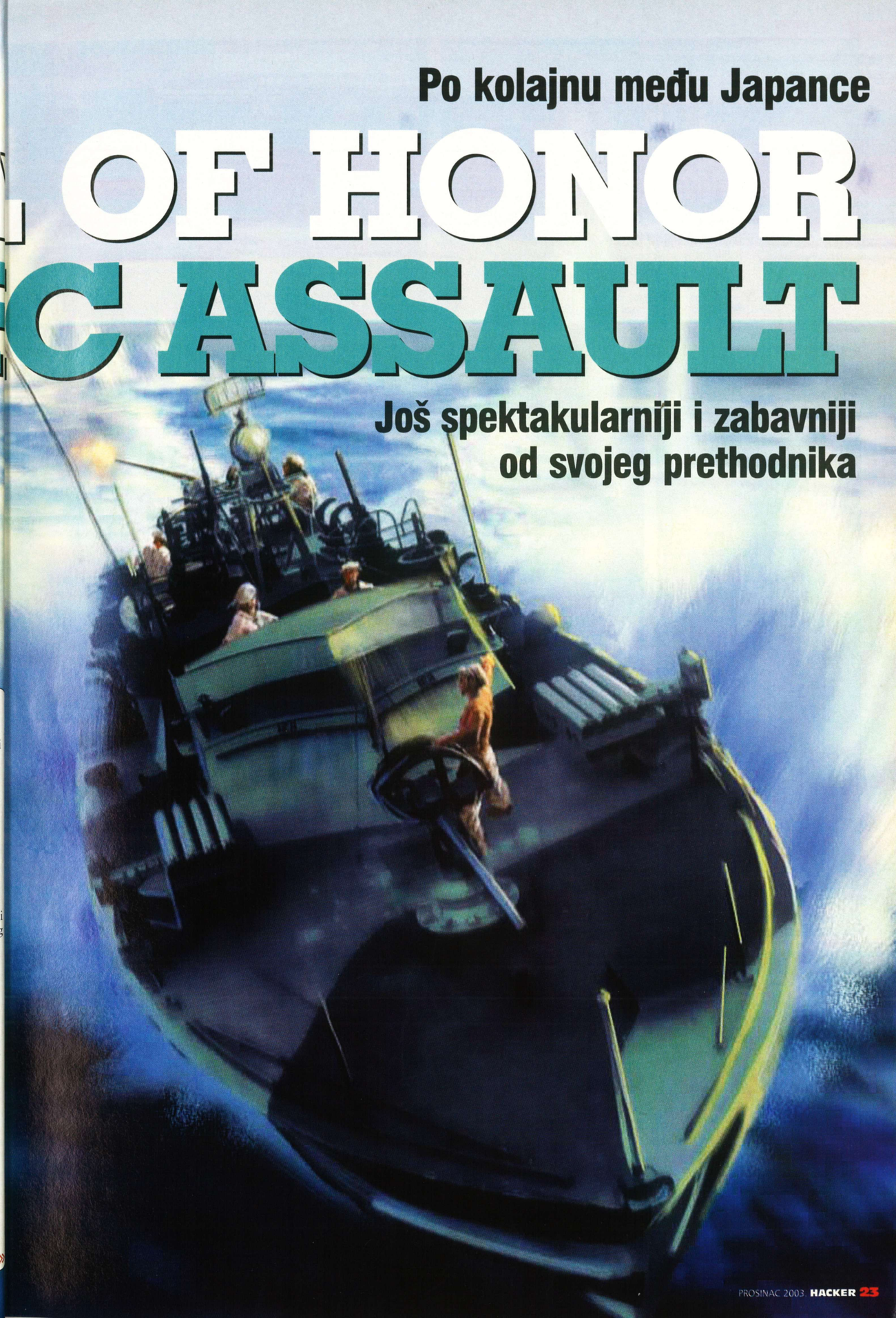
Hackerov cilkular za "zapili me strasno i skrati me nježno" igrice

Po kolajnu među Japance

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

Još spektakularniji i zabavniji od svojeg prethodnika





INFOBOX

- **Medal of Honor: Allied Assault**
- PROIZVOĐAČ
  EA LA
- IZDAVAČ
  Electronic Arts
- ŽANR
  FPS
- IZLAZI
  početak 2004.

www.eagames.com

EA LA O EA LA se nema što mnogo pričati. Riječ je o developerima koji su dio velikog Electronic Artsa o kojem smo mišljenje izrekli već mnogo puta (znate i sami što). Budući da je većina originalne postave koja je radila na *Medal Of Honoru* osnovala Infinity Ward, pod čijim su okriljem izdali odlični *Call Of Duty*, EA je serijal prepustio svom odjelu EA LA, koji se dokazao *Medal Of Honor: Spearheadom* i *Command & Conquer Generals:* Zero *Hour* ekspanzijom. Ako ostvare sve o čemu je pisano u ovoj najavi, čeka ih vrlo svijetla budućnost.

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

Već smo tisuću puta spomenuli kako EA užasno voli nastavke i ekspanzije, no sve to ne bi bilo moguće da njihov marketinški stroj uporno ne radi na "edukaciji" igrača kako je *The Sims* najbolja igra koja je ikad postojala i da će *gameri* doživjeti najbolje iskustvo ako kupe original i svih desetak dodataka jer - u jednom dobivaju peseke, u drugom postaju filmske zvijezde, u trećem je cilj zabaviti se, i tako redom. Iako smo odavno prozreli njihove planove, loše je što na spomen EA asocijacije odmah krenu u smjeru *Simsa* iako se on iskazao i u drugim igrama. Sjetimo se samo *Battlefielda* (i njegovih ekspanzija) ili pak *Medal Of Honora* (i njegovih ekspanzija :)), obje igre su svojevrsne legende. I dok nas *Battlefield* u najnovijem novom nastavku seli u Vijetnam šezdesetih godina prošlog stoljeća, *Medal Of Honor* će se zadržati na Drugom svjetskom ratu, ali će nas teleportirati na Pacifik. Nećemo sad o tome koliko je to bojište nama Europljanima uopće zanimljivo jer gotovo da ne bismo ni znali za nj da nije američkih filmova i atomske bombe, no kako je riječ o igri koja nam to područje želi upravo filmski predočiti, vrlo ćemo rado progutati svaki detalj o onome što nas čeka.

Na spomen *Medal Of Honora* svi se odmah prisjete normandijske plaže i invazije koja je prokleto dobro izgledala. Svi koji su odigrali taj dio reći će vam kako je ta scena najupečatljiviji dio cijelog serijala - iako su i *Spearhead* i *Breakthrough* ponudili mnoštvo sličnih, valja priznati da nijedna nije toliko realna kao Normandija. Ako malo razmislite o mjestu radnje *Pacific Assaulta* i koliko ondje ima plaža, mogu se kladiti da već sada s velikim gušton iščekujete skriptirane scene u kojima Japanci drže položaje na obali, a vi i vaši suborci hrabro jurišate na njih preko vrelog pijeska, pri čemu će samo o vašoj

> **"Igra će oživjeti poznate bitke poput Pearl Harboura, Tarawe i Guadalcanala"**

hrabrosti i požrtvovnosti ovisiti hoćete li doživjeti poraz ili pobjedu. Ne bih se uopće čudio da nas autori odmah na početku bace u pravi pakao, tek toliko da dokažu kako je plaža slična normandijskoj tek uvertira za ono što nas očekuje tijekom igre i da ono pravo tek dolazi.

Osim nekih izmjena u *gameplayeru,* koje ćemo poslije spome-



Vrli Amerikanac juriša u suton... Poezija



Ručni protuavionac (koja laž)



Hladan k'o špricer, Jhonny mu je ime



Tko se nije skrio, magarac je bio...



Masakr na nebu boje krvi... ah, proza



Još malo masakra



Njega vam nije dobro sresti nasamo

nuti, najveći pomak dogodit će se na vizualnom polju, što je i logično jer ljudi iz Electronic Artsa nerjetko stavljaju grafiku ispred igrivosti, no da nas ne biste pogrešno razumjeli, u *Medal Of Honor* serijalu i jedna i druga komponenta su na zavidnoj razini, tako da nema straha da će novi nastavak zablistati samo u grafici. Kao što ćete vidjeti u intervjuu, Dave Nash nam nije mnogo toga objašnjavao o samom engineu jer to vjerojatno nije smio, no mi smo se poslije, posebnim ninja metodama, ipak uspjeli domoći nekih promomaterijala, iz kojih ćemo vam ukratko prenijeti dojmove. Naravno, sve je to neusporedivo prema iskustvu što ga *gamer* doživljava igrajući gotov proizvod, ali ipak dostatno da bismo vam skrenuli pozornost na potencijalni hit iduće godine.

Najveće zasluge za odličan izgled i atmosferu ove igre pripadaju HAVOC fizičkom engineu, koji ne treba posebno predstavljati. Dotični se brine da svaki element igre za koji autori odrede da je bitan ima

"Okoliš u pozadini neće biti samo nalijepljene teksture koje se kuže na kilometre nego pravi 3D modeli"

doista prirodne osobine. A kako autori *Pacific Assaulta* žele napraviti igru koja će se pamtiti malo duže, oživili su sve što se dalo. Mnoštvo vodenih površina logičan je izbor za primjenu stvarnih obilježja, pa će tako kretanje kroz vodu stvarati valove koji se šire i preklapaju s drugima, zalutali (ili namjerni) pogodci u mirnu vodenu površinu odražavat

sjena s obzirom na položaj Sunca. Hodanje kroz gustu travu kroz koju na nekim mjestima morate prolaziti iznenadit će vas detaljnošću, pa će se ona tako lelujati na vjetru, što, istina, i nije neka frapantna novost, no polijeganje i smjer iste na mjestima gdje je netko prošao, osim što ostavlja realističan dojam, naznačava vam i gdje možete očekivati zasjedu,



...TI DAM zaušku, tupsone jedan, trč tamo... TAMO!!

IZDVAJAMO/ Orden časti

Same misije su se potpuno udaljile od bolesno linearnog koncepta kakav je imao *Allied Assault*, gdje samo što nije pisalo na startu "točka A" i negdje u daljini "točka B". Primjerice, ako uspijete ukrasti kartu japanskom časniku u izvidničkoj misiji, u idućoj ćete znati položaje japanskih snaga i, shodno tome, isplanirati napad ili, ako uspijete zauzeti skladište streljiva, istog vam u narednim misijama neće manjkati. Ordeni časti, po kojima je ovaj serijal i dobio ime, dobivat će se za nepredviđene činove heroizma. Neke od njih imat ćete priliku zaraditi potpuno nevezano uz trenutačne misije, kao što je primjerice spašavanje srušenog pilota usred napada na protivničke bunkere, a ako u tome i ne uspijete, na kraju scenarija imate mogućnost ponavljanja samo tog dijela misije.





Gnjnjnjđđ



Ohh, a da vidiš onog drugog



#$&%%$#...ti ja... ćeš vidjet'...



He, he, he

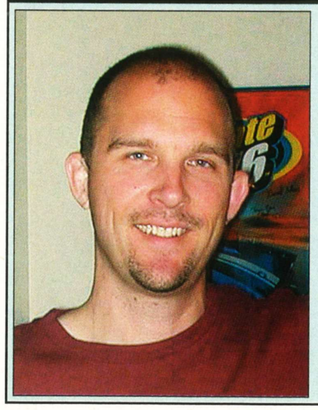
što će, nažalost, i protivnički AI znati iskoristiti na isti način. Kao što je spomenuto u intervjuu, animacije ljudskih lica bit će nešto dosad neviđeno. Doznali smo da svako lice ima oko 24 promjenjiva mjesta koja će, ovisno o položaju, odavati emocije, a išlo se čak i do takvih krajnosti kao što su animacija Adamove jabučice, podizanja obrva ili pak potpuno realno pomicanje usana pri govoru, u čemu i 3D jezik ima svoju značajnu ulogu (tko zna, možda netko i pljune, onako usput). Ekipa

koja radi na naslovu želi da *gamer* niti ne shvati da se on i njegovi suborci mijenjaju, odnosno da promjena od čiste na zamazanu odoru ne bude trenutačna s prelaskom jedne i otpočinjanjem druge misije, nego će taj prijelaz biti potpuno polagan.
U jednom trenutku zapitat ćemo se jesmo li doista takvi započeli igru ili nas je surovost događaja kroz koje smo prošli preobrazila u ljude koji su se svačeg nagledali i svašta proživjeli.
Da bi se pridonijelo što većoj real-

nosti, ranjavanje ne znači tek manji postotak ukupnog *healta* nego su posljedice tog događaja itekako vidljive. Na mjestu gdje vas pogodi metak pojavit će se krvava mrlja, koja će se širiti do određene granice i neće nestati kad uzmete *medi-pack* kao što je to bio slučaj u mnogim prijašnjim naslovima nego će se na tom mjestu pojaviti krvavi zavoj. Zavoj će u idućoj misiji nestati i vjerojatno ćete dobiti novu/čistu odoru, no velika je vjerojatnost da će se oživljak vidjeti do kraja igre,

naročito ako je rana na golim dijelovima tijela, poput lica ili šaka. Kad je netko od vaših suboraca ili lik koji vodite lakše ranjen, to će se vidjeti na njihovu ponašanju na terenu, i to u vidu šepanja ili nepreciznosti, dok su teža ranjavanja poseban slučaj. Dok su u prošlim *Medal Of Honor* naslovima vaši suborci bili tek potrošna roba, čiji su vas postupci i gluposti izluđivali toliko da ste poželjeli da što prije poginu, u *Pacific Assaultu* ćete jako morati paziti kakvo je njihovo sta-

/INTERWIEW/ DAVE NASH, lead designer na Medal Of Honor: Pacific Assaultu / INTERWIEW»



USPJELI SMO ULOVITI JEDNOG OD GLAVNIH TVORACA NADOLAZEĆEG FPS-a *MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT* I U LETU MU POSTAVITI NEKOLIKO PITANJA.

1. Zašto ste odabrali upravo pacifičko ratište za nastavak *Allied Assaulta*?
Mislili smo da je pravo vrijeme za seobu *Medal Of Honor* serijala na Pacifik - nudi mnogo zanimljivih priča, kao i potpuno drugačiji okoliš u kojem će se igrač imati priliku boriti. Neki od najvećih okršaja i herojskih pothvata zbili su se upravo na tom ratištu pa smo stoga željeli odati počast onima koji su u tome sudjelovali na najbolji mogući način – tj. omogućiti igračima da osjete kako je boriti se u gustim prašumama Pacifika.

2. Rat na Pacifiku započeo je napadom na Pearl Harbour. Možemo li očekivati scenarij Pearl Harbour kao početni u *Pacific Assaultu*?
Da ne otkrivam previše, igrači mogu očekivati oko šest poznatijih pješačkih bitaka prve polovice Drugog svjetskog rata (štedi se za ekspanzije? - op.a.) u kojima će moći aktivno sudjelovati, a napad na Pearl Harbour će uistinu biti jedan od impresivnijih momenata igre.

3. Rat na Pacifiku prilično se razlikovao od europskih i afričkih bojišnica zato što je vodena površina bila polazišna točka svih operacija. U većini slučajeva vojnici su već u startu bili prikovani za tlo, i upravo je iskrcavanje u Normandiji bila (i još je uvijek) najpamtljivija misija *Allied Assaulta*. Planirate li slične masivne borbi i u nastavku?
Osnovni koncept na kojem počiva *Medal Of Honor* nije promijenjen, kao ni sam *gameplay*, tako da će postojati velik broj linearnih misija u kakvima ste se mogli okušati i u *Allied Assaultu* i u *Spearheadu*. Iako ne želimo krenuti putem *Deus Exa*, *Flashpointa* i sličnih, planiramo nekoliko scenarija koji su vrlo različiti od onih na koje su igrači *Medal Of Honora* navikli. Zbog područja koje planiramo uvrstiti u igru (džungla), ponudit ćemo igračima nekoliko karti s mnogo više slobode kretanja, ali i izbora, što dosad nije bio slučaj. Osim toga, u izradi je nekoliko misija koje se koncipiraju oko masivnih otvorenih bitaka.

4. U *Medal Of Honoru* časnik američke vojske Dale Dye odigrao je značajnu ulogu. Jeste li ga konzultirali i u *Pacific Assaultu*?
Satnik Dale Dye je i u ovaj put bio snažna potpora timu te je proveo nekoliko tjedana s nama - podučavajući nas isprva razlikama između američkih i japanskih ratnih taktika, da bi nam ih poslije pokazao i u praksi. Za tu prigodu proveli smo određeno vrijeme na vojnom poligonu i prošli sve borbene elemente "uživo", vježbajući uloge obiju strana kao da će nas sutra poslati na Pacifik.

5. Jeste li uistinu posjetili lokacije koje ćemo vidjeti u *Pacific Assaultu* ili su one produkt vaše mašte i dokumentarnih reportaža?
Proveli smo opsežna istraživanja svakog elementa igre, uključujući ponašanje naoružanja, detalje na odorama, vojničku psihologiju i njihovo obučavanje za ratne uvjete. Članovi našeg tima proputovali su Pacifik uzduž i poprijeko istražujući poprišta stvarnih bitaka na mnoštvu otoka i u najudaljenijim krajevima džungli. Druga istraživanja uključuju pucanje iz stvarnog oružja tog doba, snimanje njihovog ponašanja, zvukova i pokreta, dok je popratna priča isprepletena stvarnim povijesnim bitkama i operacijama, pa čak i likovima vojnika koji su uistinu sudjelovali u njima.

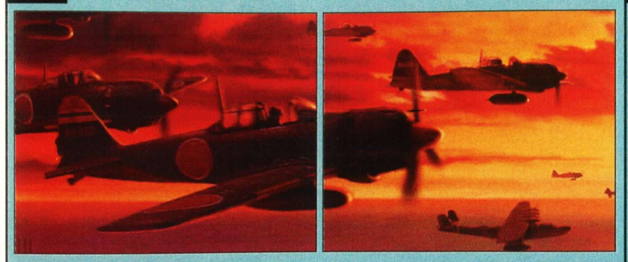
6. Čuli smo da planirate predstaviti različiti AI za saveznike i Japance, recite nam nešto više o tome.
Najveća promjena kad je riječ o AI-u vezana je uz njihov moral. Naime, skupina protivnika imat će zapovjednike koji će donositi odluke ovisno o njihovom trenutačnom moralu pa tako primjerice ako se bitka odvija u njihovu korist, zapovjednik će vjerojatno odlučiti da se dalje napreduje, dok u obrnutoj situaciji može zapovijediti povlačenje ili čak "banzai". Vojnici pod njegim zapovjedništvom možda ga, ovisno o individualnom moralu, čak neće ni poslušati ili će pak sporije reagirati na njegove direktive. Primjerice, ako vođa kaže jedinom preživjelom vojniku da napadne protivnički bunker neposredno nakon što su svi njegovi suborci izginuli, velike su šanse da ga neće poslušati nego da će potražiti skloništе. Glavni naš cilj je stvoriti različite situacije i "replayability" cijele igre tako da se iste bitke ne odigravaju uvijek na isti način.

7. Prvi objavljeni *screenshotovi* izgledaju impresivno pa stoga pretpostavljamo da ste za *Pacific Assault* uzeli/napravili novi engine, ili je možda ipak riječ o teškoj modifikaciji Quake III enginea? Znate li možda tehničke specifikacije dotičnog i koja će biti pre-

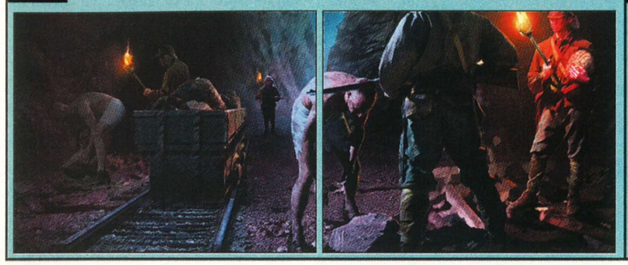
nastavak na sljedećoj stranici

4 RAZLOGA ZA OSVAJANJE MEDALJE

1. POVIJESNE BITKE - proživite ih ponovno



2. ATMOSFERIČNOST - realno dočarano pacifičko bojište



3. DUBINE DŽUNGLE - okusite borbu u iskonskoj divljini



4. INTELIGENTNA PRATNJA - usavršen AI suboraca





DA JE SAD koja litrica autana. Pa poprskati

IGRAT ĆETE JER...

- volite *Medal Of Honor*
- grafika rula
- želite vidjeti WW2 na Pacifiku



SVEGA MI! Nisam ga ja, sam se skršio.



OH, svijetle ti prsa, sad cu ja to srediti



POGLED preko, po naški, ciljnika



DIREKT u goljenicu, dio koljena pri goljenu :)



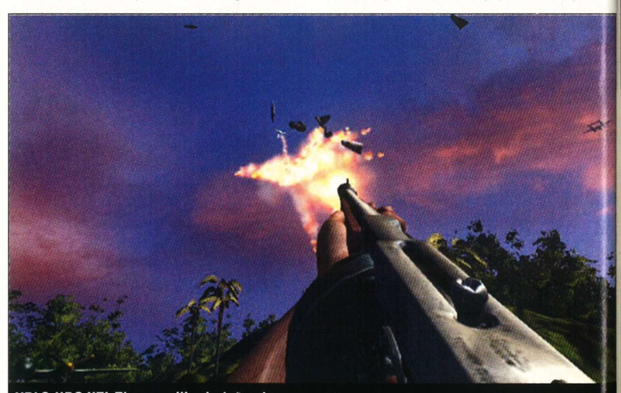
POKRETNE METE. Vuciii!!



RAVNO KROZ desnu pretklijetku



VIDI MIRKO, žabice!



VRLO UBOJITI *Thopson* ili vrlo los avion

nje jer ćete s trojicom njih proći cijelu kampanju. Ako se dogodi da netko od njih zadobije kritične ozljede, morat ćete pozvati bolničara, no, nažalost, ljudi u bijelom nisu toliko hrabri da bi odmah potrčali k njima. Ne zato što im se ne da, nego zato što su omiljene mete suparničke strane, i jedino što vam preostaje je uzeti takvog ranjenika na leda i odvući ga do najbliže pomoći. On će vjerojatno pauzirati iduću misiju da bi se oporavio, ali već u idućoj je ponovo spreman čuvati vam leda. Zdrav razum vam govori da umjesto solo brijačine, na kojoj se temelji *Allied Assault* (nastranu neke scene, sve je ovisilo samo o vama), dobivamo timski *shooter* s nekoliko bitnih novina, na kojima će se vjerojatno graditi budući naslovi. Ako autori uspiju dovesti u red AI kojim se toliko hvale, *Pacific Assault* bi uistinu mogao označiti novo razdoblje FPS-a. Kao što je u intervjuu rečeno, on se bitno razlikuje kod američke i japanske strane. Američki vojnici će se u slučaju nadmoći protivnika pokušati povući i pregrupirati, dok će Japanci u istim situacijama najčešće poduzimati samoubilačke napade, koji su vrlo opasni jer se u trenutku pobjede najmanje nadate nekom luđaku s isukanom bajunetom. Na umjetnu inteligenciju koja se seli od zaklona do zaklona u defenzivi smo već navikli, no *Pacific Assault* isto donosi i u *ofenzivi*. Primjerice, naletite li na protivnika, a vaš AI, zbog visokog morala, odluči nastaviti s napadom, nakon kraćeg puškaranja bez ikakvih rezultata vaši ljudi će zapamtiti položaje s kojih je otvorena vatra i pokušati prići neprijatelju s boka hvatajući ga u *crossfire*, ali problem je u tome što će istu stvar pokušati i druga strana. Kako se igra temelji na realnosti, na takve akcije svojih suboraca ćete malo pričekati jer ipak ulaze u rat kao novaci koji nemaju blage veze ni o čemu. Na samom početku, vaši će kompanjoni panično tražiti zaklon kad netko zapuca i uglavnom biti neprecizni jer će pucati naslijepo, da bi tijekom vremena sve uspješnije mijenjali položaje, preuzimali inicijativu, hvatajući protivnika u unakrsnu vatru, izvirujući na različitim mjestima i, naravno, bili sve ubojitiji. *Pacific Assault* donosi mnoštvo poboljšanja u odnosu na prethodnika, to je neosporno. Odlična grafika i izmijenjen *gameplay* glavni su *featuresi*, u koje se polažu velike nade. No, kako je ovih dana *Call Of Duty* odigrao na kartu timskog *shootera* koji se pamti, *Pacific Assault* će se morati dobro potruditi da ga sustigne. A kad (i ako) to učini, nadam se da nas autori ipak neće prečesto zatrpavati ekspanzijama, naime, dok vi čitate ovaj broj, na tržištu se pojavio i treći dodatak za *Medal Of Honor*. I onda me urednik pita zašto ne volim EA. Blah... ■

»INTERWIEW/ DAVE NASH, lead designer na Medal Of Honor: Pacific Assaultu /INTERWIEW/

poručena konfiguracija za komotno igranje?
Naši programeri bi vam točnije odgovorili na to pitanje, no ovako na brzinu mogu vam reći da smo unaprijedili postojeći engine za potpunu DirectX 9.0 kompatibilnost, tako da igrači mogu očekivati sve napredne *featurese* vezane uz to. U engine je integriran i HAVOK, tako da će likovi i objekti imati definirane fizičke osobine stvarnog svijeta (dalo bi se pričati o HAVOK realnosti, op.a.). Nažalost, još nismo započeli proces optimizacije, tako da ne mogu s točnošću navesti hardverske zahtjeve.

8. *Medal Of Honor* serijal je uvijek imao odlične animacije lica likova, no neki *gameri* misle da lica protivnika izgledaju preplastično (kao što je poznati Wolfer Deda Seljo rekao, u nekim slučajevima sliče na Teletubbiese). Što možemo očekivati od *Pacific Assaulta* na tom polju?
Animacije likova doživjet će velike promjene, pa ćemo tako dobiti animacije na kojima će se odražavati bijes, sreća i tuga. Stvarno izgledaju nevjerojatno realno, iznenadit ćete se. Jedna od stvari na koju smo posebno obratili pozornost je vizualna promjena tijekom igranja, što će se posebno očitovati na samom igraču i njegovim suborcima. Vjerojatno ćete do te spoznaje doći negdje usred igre, kad vam budu iskrcana pojačanja u vidu neiskusnih vojnika. Kad pogledate njih i svoje ljude s kojima ste od početka rata, shvatit ćete da ste i vi bili upravo takvi, a rat vas je pretvorio u zamazane, okorjele ratnike, što će se vremenom dogoditi i njima ako požive.

9. Upravljanje njemačkim tenkom u *MOH:Breakthrough* davalo je igraču osjećaj superiornosti. Budući da Japanci nisu imali značajnije oklopne snage u Drugom svjetskom ratu, koja vozila i protivničko teško naoružanje možemo uzeti pod svoju kontrolu?
Zahvaljujući novom engineu, imamo mogućnost uključiti vozila kojima bi igrač upravljao, no još uvijek važemo da li odvojiti vrijeme za to ili se potpuno posvetiti timskoj borbi, koja čini jezgru igre. U neku igru MOH serijala nikad ne bismo uključili nešto što se kosi s visokim standardima Electronic Artsa, tako da vozila sigurno nećemo stavljati samo zato jer nam to engine omogućuje. Vjerojatnije da će taj *feature* pričekati iduću igru kako bismo imali vremena napraviti to kako treba.

10. *Multiplayer* Liberation mod, koji je predstavljen u ekspanziji *Breakthrough*, bio je zabavan za igranje. Recite nam hoće li se u *Pacific Assaultu* naći neki novi modovi i koliko će karti sadržavati?
Trenutačno je u planu dvanaest karti, od kojih će polovina biti za Tug-Of-War mod, dok je ostatak namijenjen novom modu, trenutačno nazvanom Invader. Ideja Invadera je da jedan tim preuzme obrambenu ulogu, a drugi napada, a cilj igre je da se branitelji protjeraju s područja koje brane i da se ono zauzme.



11. Činjenica da je *Medal Of Honor* imao dvije ekspanzije navodi nas na pomisao da će i *Pacific Assault* krenuti tim stopama.
Zasad još ništa nije potvrđeno, ali gledat ćemo da nastavimo s izradom *Medal Of Honor* serijala.

Još dva pitanja, koja nisu povezana s *Pacific Assaultom*, ali imaju veze s igrama općenito, i obećavamo da vas više nećemo gnjaviti.

12. Nabrojite 5 vama najboljih igara za PC svih vremena.
Redom: *Half-Life*, *GTA 3*, *MOH:AA*, *Counter Strike*, *Battlefield 1942*.

13. S obzirom na vaš posao *lead designera*, koliko vam ostaje slobodnog vremena i je li istina da ljudi koji su usko vezani uz industriju igara ne provode slobodno vrijeme igrajući svoje, kao ni bilo koje druge igre?
Trenutačno sam lancima vezan uz stol i mislim da ću do izlaska *MOH:Pacific Assaulta* čuti....
Sob.....Sob...!!! (hu d fak iz Sob?! :-/)

Well my chained to the desk right now, and think
I'm going to hear until release of MOHPA....
Sob.....Sob...!!!

NAJNOVIJE VIJESTI, SLIKE, KOMENTARI I ANALIZE IGARA U RAZVOJU

"SINGLE PLAYER EVERQUEST"

LORDS OF EVERQUEST

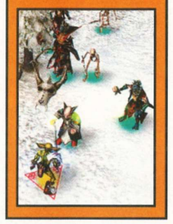
"Bit ćemo jako sretni ako uspije ovo prebacivanje čistog *multiplayera* u staro dobro soliranje..."

Divno, ovo nam se govance (u tepalačkom i pozitivnom smislu, dakako) jednostavno prikralo! Bez neke velike bure i novinarske pompe našlo se u našoj Završnici i tako pobralo titulu "opskurne igre godine". No, svi kojima *Everquest* nešto znači (MMRPG rulez, je li?) sada već sigurno ubrzano proizvode slinu i plaze jezik do pete dimenzije. S pravom, jer će *Lords Of Everquest* biti jedan slatki RTS inspiriran everquestovskim *multiplayer* fenomenom za koji znamo da je, između ostalog, bio i razlogom jednog samoubojstva. Tako ćete se kontrolirajući masivne vojske u konačnom cilju zauzimanja zemalja Antonice zabavljati prepoznajući stare i nove likove koji će dostojno biti prikazani u najnovijoj 3D grafici. Nadalje, guštat ćete u nadogradnji svakog pojedinog grunta jer će se, ovisno o stečenom iskustvo, trupama razvijati pojedini *skillovi* i moći. Da, spominju se i stotine (da, stotine!) čarobnih artefakata, koje će u najboljoj maniri jednog *Heroasa* vašoj vojsci donijeti onu tako sitnu, ali bitnu razliku u snazi, koja vas vodi do poraza ili do pobjede. A sve to radit ćete u nekoliko povećih kampanja, koje bi opet trebale prikazati najpoznatije *Everquest* tipičnosti. Jasno, tu je i nezaobilazni *multiplayer* pa na kraju treba reći kako su *Everquest* fanovi već negdje sigurno zdipili kakvu alfu, a i oni koji to nisu, uskoro će moći uživati u jednom krasnom FRP/ RTS-u koji će dugo pamtiti. *(kl)* ■

INFOBOX

- LORDS OF EVERQUEST
- PROIZVOĐAČ: Rapid eye
- IZDAVAČ: Sony
- ŽANR: FRP/RTS
- IZLAZI: za Božić 2003.

www.lordsofeverquest.com





Napad zmajevim izmetom!

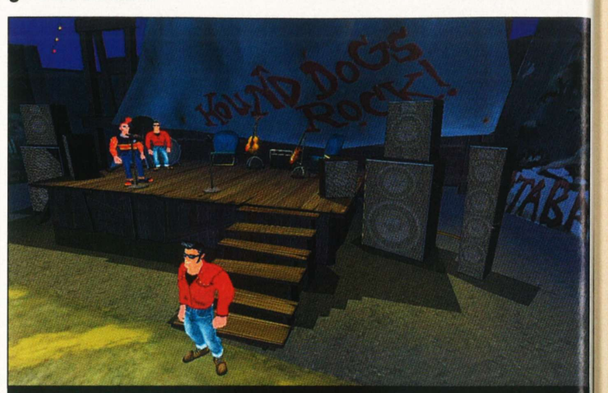


Vudri Blaž, vudri!

"MRTAV JE!"

FULL THROTTLE

"Ubili su nam *Full Throttle*! Tko je kriv? A koga briga kad ga više nema..."



Ovo nikad nećete vidjeti...

Ne, ovdje nećete pročitati najnovije informacije o igri "koja samo što nije" jer se, nažalost, pretvorila u proizvod "koji se nikad ni neće pojaviti". Dobro ste čuli, Lucas Arts je lakonski objavio da ne želi razočarati vjerne fanove *Full Throttlea*, kojih vjeruje da je mnogo, ali da se svejedno prekida daljnji razvoj na toj igri. Krasno! Prekrasno! Stoka! Gamad! Majkoje... Mda! Uglavnom, oprostite se od nastavka klasika iz 1995., tj. jedne od najboljih Lucasovih avantura ikad, koja je bila nakrcana odličnim humorom, pametnim zagonetkama, fenomenalnom atmosferom i zabavnim akcijskim sekvencama. Nastavak je zadnji put viđen na E3-ju, gdje je izgledao sasvim obećavajuće te nije bilo ni govora o bilo kakvom otkazivanju nego se govorilo da je igra gotova te da se samo treba utvrditi točan datum premijere. Tko je koga, kako, u koju rupu i zašto, ne znamo, no očito je da nešto opako nije bilo kako treba, ili su Lucasovci jednostavno shvatili da je igra čisto sranje i da bi bilo pametnije da nikad i ne ugleda svjetlo dana. Mi to, dakako, nećemo nikad saznati i jedino nam je još preostala ova gorka završnica, koju smo napravili iz čistog pijeteta. E pa, stari moj, iako te nikad nismo ni vidjeli, svejedno ti moramo reći da žalimo za tobom - zbogom! *(kl)* ■

INFOBOX

- FULL THROTTLE
- PROIZVOĐAČ: Lucas Arts
- IZDAVAČ: Lucas Arts
- ŽANR: avantura
- IZLAZI: nikad

www.lucasarts.com



"KRALJ AVANTURE?"

BROKEN SWORD 3

INFOBOX

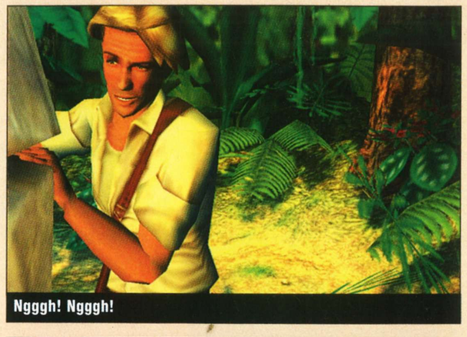
- STAR WARS: KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC
- PROIZVOĐAČ: Revolution
- IZDAVAČ: THQ
- ŽANR: avantura
- IZLAZI: koncem 2003.

www.brokensword.com



"*Broken Sword 3* bi, po riječima samih autora, trebao prepisati cjelokupni avanturistični žanr"

Evo ga, igra je gotova! Sad se još samo čeka da marketinški stručnjaci odrede točan datum izlaska (znamo da je trebao biti 10.10, ali nije!), koji će se, po svemu sudeći, poklopiti upravo s onim tzv. razdobljem potrošačkog ludila koje nas obično zahvati oko Božića i Nove godine. Pa iako smo se u Hackeru već bezbroj puta doticali ove avanture, s obzirom na njezino značanje i nevjerojatan *hype*, vrijedi se još jednom, nadamo se posljednji put, osvrnuti na tu, vjerujemo, prekretničku igru u poimanju avantura kao takvih. A pritom se definitivno moramo dotaći famoznog 3D-a te posebice najnovijih slika, koje ga već dostojno dočaravaju. Tako je sada sasvim vidljivo da je primarni motiv grafičkih autora bio rekreacija stripolike forme koja je i prije pratila tu franšizu, što je, dakako, i postignuto, i to ponajprije pomoću šarolikih pozadina i zanimljivih likova, na kojima se najviše ističu facijalni izrazi za koje govore da će biti uistinu brojni. Ipak, kako je riječ o multiplatformi (PC, Xbox, PS2), a ne više o čistokrvnoj PC zanimaciji, treba imati određene rezerve i ne se bez razloga pribojavati određenih konzolaških utjecaja, koje barem u ovoj igri ne želimo nikako vidjeti. Što se tiče same mehanike, saznali smo neke dodatne informacije vezane uz famozne "akcijske sekvence"- one bi zapravo trebale biti interaktivni filmići, u kojima se od igrača neće tražiti brza ruka nego brz mozak kako bi se u određenom mu vremenu izvukao iz kakve negativne situacije (pogledajte još jednom Indiana Jones i bit će vam jasno o čemu pričamo). Također, i ostatak *interfacea* će biti prilično interaktivan pa je tako pentranje po lijanama, uza stijene, hopsanje preko zidova i slično sada evidentno i, dapače, poželjno. Momci se doista užasno trude ne bi li uzdrmali po njima već zastarjeli i učmali avanturistični žanr i stvorili nešto novo. A upravo bi to mogla biti najveća zamka jer ako od svega ispadne nekakva poluprobavljiva kaša nesrodnih elemenata, bit će vraga! Kako bude, bit će, a mi se moramo strpjeti još samo malo kako bismo se iz prve ruke upoznali s jednim od najiščekivanijih avanturističnih iskustava u proteklih nekoliko godina... *(kl)* ■



Ngggh! Ngggh!



I onda spojim krepanog skočimiša na fazni modulator...



Mutirana kamena koza...



Doď, djevojčice, doď, nećemo ti ja i moj zamišljeni prijatelj ništa!



Hmh, pa ne bih ja dalje

VIBRA

TRESE NAS STRUJA I OD SAME POMISLI NA MMORPG U TOLKIENOVOM SVIJETU!

LORD OF THE RINGS: MIDDLE EARTH ONLINE

Gaddemit! Znam da većina igrača nije, niti (zbog određenih stvari s telefonijom) može biti neki MMRPG fan, ali mi se čini da će nakon ovoga to mnogi postati pa makar morali ostaviti dragu i posvetiti život buljenju u ekran. Zašto? Zato, zato i zato što se u jedan masivni "multiplayer" RPG konačno ugurava nevjerojatni Tolkien, odnosno njegovi Gospodari prstenova, koji su uostalom filozofsko-literalni temelj apsolutno svim RPG-ima (u bilo kojem obliku) na planetu, a to MNOGO govori. Također, autori ovog čuda prokušana su već ekipa, koja je napravila *Asherons Call* i koja će iz njega izvući i optimizirati takozvani Turbine engine, zahvaljujući čijim linijama koda i gledate ove divne slike. No, grafička impresivnost bit će najmanja stvar koja će nas ovdje uzbuđivati jer će već i puko biranje likova biti nešto grandiozno! Da, birat ćemo između *hobbita*, *humana*, *dwarfa* i *elfa*, iako nema ni govora o nekakvim Frodoima i Legolasima, jer bi ih jednostavno bilo previše. Također, magija će biti prilično ograničena, rijetka i skupa, a nema

"MMRPG u jednom Tolkienovom svijetu - ima li granica našoj sreći?"

šanse ni da zaigrate s čarobnjakom jer su već i u Tolkienovoj viziji predragocjeni i prerijetki da bi ih se ovdje prostituiralo. No, zato će, između ostaloga, biti ubačene specifične fore s runama pa će vam pri otvaranju kakvih vrata biti koristan određeni *skill* ili pak prijateljstvo s igračem koji ga već ima. Mellon! Nadalje, obećava se hrpa nadogradivog oružja, od kojih će neka biti "legendarna", tj. nevjerojatno jaka. Uostalom, nitko vam ne brani da osnivate svoje mini Prstenove družine i tako lakše istražujete *Middle Earthov* svijet. Eto, zagrebali smo tek po površini, trebamo li reći da će se ovoj igri još mnogo pisati? *(kl)* ■



Jeeeeeee!

INFOBOX

- LOTR: MIDDLE EARTH ONLINE
- PROIZVOĐAČ: Turbine Entertainement
- IZDAVAČ: VU Games
- ŽANR: MMRPG
- IZLAZI: prvi kvartal 2004.

www.vugames.com



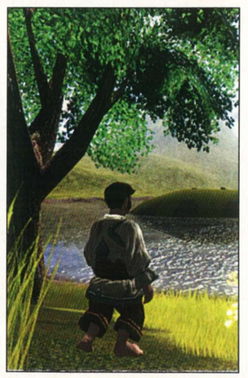






Klin se klinom kuje, ne. Vatra, vatru mije, ma ne. Oštar čekić, tupa glava, ne...

Intervju | CHRIS CLAY



■ Koje ćemo osobine likova moći birati?
Pa, iako one još nisu do kraja utvrđene, možemo vam reći da ćete moći birati dužinu i boju kose, dužinu i boje brade, boju kože, visinu i oblik lica. Jasno, ako je riječ o nekim podrasama, kao što je primjerice *human* iz Gondora, onda će atributi biti fiksni.

■ Što je sa *skillovima*? Hoće li posebne rase imati posebne *skillove*?
Pa iako je još rano o tome govoriti, mogu vam reći da se na tome definitivno radi. Tako će, primjerice, *hobbiti* imati mogućnost šuljanja, određene rase će pak imati različite sposobnosti u, primjerice, uzgajanju farmi, što će sve imati određene utjecaje na bonuse i kazne. Ipak, još je malo rano...

■ Je li potrebno stalno jesti kako nam *avatar* ne bi umro?
Ne, iako će konzumiranje hrane i pića imate neke kratkoročne efekte poput povećanja snage i izdržljivosti, prehrana nije bitna u održavanju vašeg lika na životu.

■ Hoće li *hobbiti* "zahvaljujući" svom niskom rastu sporije trčati i biti općenito slabiji?
Gledajte, kad sam išao u srednju školu, gadio mi se kros, jer sam jednostavno bio prenizak i moja koljena nisu bila sposobna za velike korake. Čak su me prestizale i cure... Ups, kamo sam ja to skrenuo. Dakle, svi likovi u *LOTR-u* su više-manje heroji i kao takvi trude se prevladati svoja ograničenja pa ako bi npr. obični *hobbiti* i mogli imati takvih problema, vaši heroji *hobbiti*, sigurno neće.

Recenzije #97

OD KUDA ZAPRAVO POČETI. Protekli mjesec naime ostat će zabilježen u posljednjih dvije, tri godine kao definitivno najači u svijetu PC igara što najbolje dočarava trenutačnu situaciju u gaming industriji. Novi Prince of Persia, fenomenalni Max Payne 2, epski Call of Duty i stilski fantastičan XIII samo su dio divota između kojih se preptostavljamo poput nas nećete baš najlakše moći odlučiti što prvo započeti igrati. Zadnjnih par tjedana su za naše vrle recenzente predstavljali veći posao za obaviti negoli nekoliko proteklih mjeseci zajedno. Bacite oko koje igre smo nahvalili, koga zasluženo potpuno popljuvali, a tko je pak ispunio obećana očekivanja.

KAKO OCJENJUJEMO

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

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

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

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

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

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

TEST RECENZIJA



XIII

Otkrijte tajnu broja trinaest str. 44

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

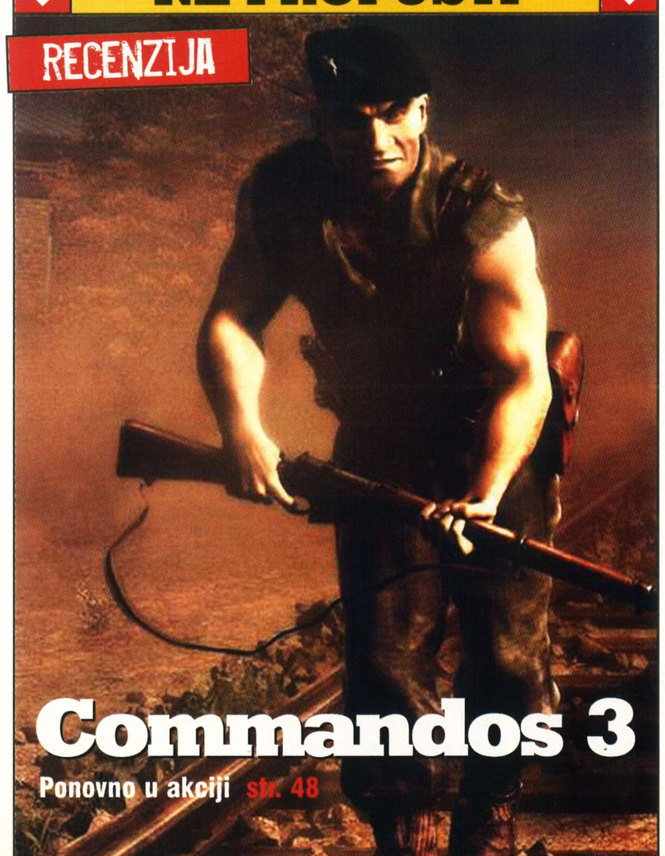
POSEBNO IZDVAJAMO

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

RECENZIJA



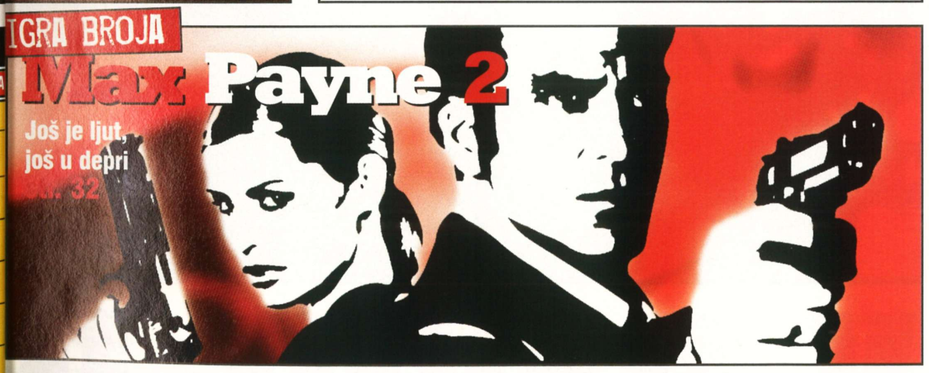
Commandos 3

Ponovno u akciji str. 48

RECENZIJE BROJA

NAZIV IGRE	OCJENA
Silent Hill 3	94
www.konami.com	
Max Payne 2	90
www.maxpayne2.com	
Call Of Duty	90
www.callofduty.com	
Worms 3D	90
www.worms3d.com	
Prince Of Persia	89
www.princeofpersiagame.com	
Commandos 3	79
www.commandos3.com	
Robin Hood: DOTC	78
www.cinemaware.com	
V-Rally 3	76
www.v-rally.com	
XIII	75
www.XIII.com	
Massive Assault	74
www.massiveassault.com	
Judge Dredd	73
www.judgedredd.com	
Warlords 4	70
www.warlordsgame.com	
Xbox RECENZIJE	
Amped 2	90
www.xbox.com/en-us/amped2	
Crimson Skies	89
www.miscrosoft.com	
Tony Hawk's Underground	89
www.activision.com/microsite/thug	
Voodoo Vince	80
www.miscrosoft.com	
Beyond Good & Evil	83
www.beyondgoodevil.com	
Dynasty Warriors 4	75
www.koei.com	

IGRA BROJA



HACKER Top 10 PC



Call of Duty / Activision

Pitajte djeda i reći će vam da je drugi svjetski rat izgledao baš ovako

2. Max Payne 2	Take 2 Interactive
3. Prince of Perisa Sands of Time	Ubi Soft
4. Homeworld 2	Vivendi
5. Commandos 3	Eidos Interactive
6. XIII	Ubi Soft
7. HALO	Microsoft Games
8. Silent Hill 3	Konami
9. Greyhawk: Temple of Elemental Evil	Infogrames
10. Worms 3D	Team 17

HACKER Top 10 Xbox

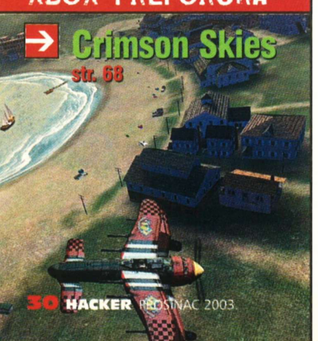


Crimson Skies / Microsoft Games

Suluda letačka arkada iz Microsoftove radionice

2. Voodoo Vince	Microsoft Games
3. Star Wars KOTOR	Activision
4. Beyond Good&Evil	Ubi Soft
5. Tony Hawk Underground	Activision
6. HALO	Microsoft Games
7. Dead or Alive 3	Microsoft Games
8. Amped 2	Microsoft Games
9. Collin McRae Rally 4	Codemasters
10. Panzer Dragoon Orta	Sega

XBOX PREPORUKA



IZDVAJAMO RECENZIJE

Silent Hill 3
THE survival horor igra za vašu kućnu kantu, naslov koji ukoliko ste poklonik toga ili srodnih žanrova nikako nemojte zaobići str. 56

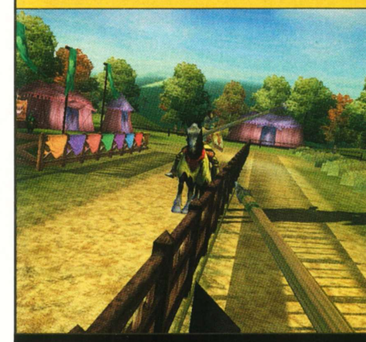
Judge Dredd: Dredd vs. Death



Jedan od većih podbačaja u svijetu igara protekli mjesec, a imao je toliko potencijala, eh, eh... str. 52

Worms 3D
Možete li zaista vjerovati, oni su se vratili i to u punom 3Du str. 64

Robin Hood: Defender of the Crown
Još jedan ovomjesečni povratak pravoga klasika na vaša računala str. 58

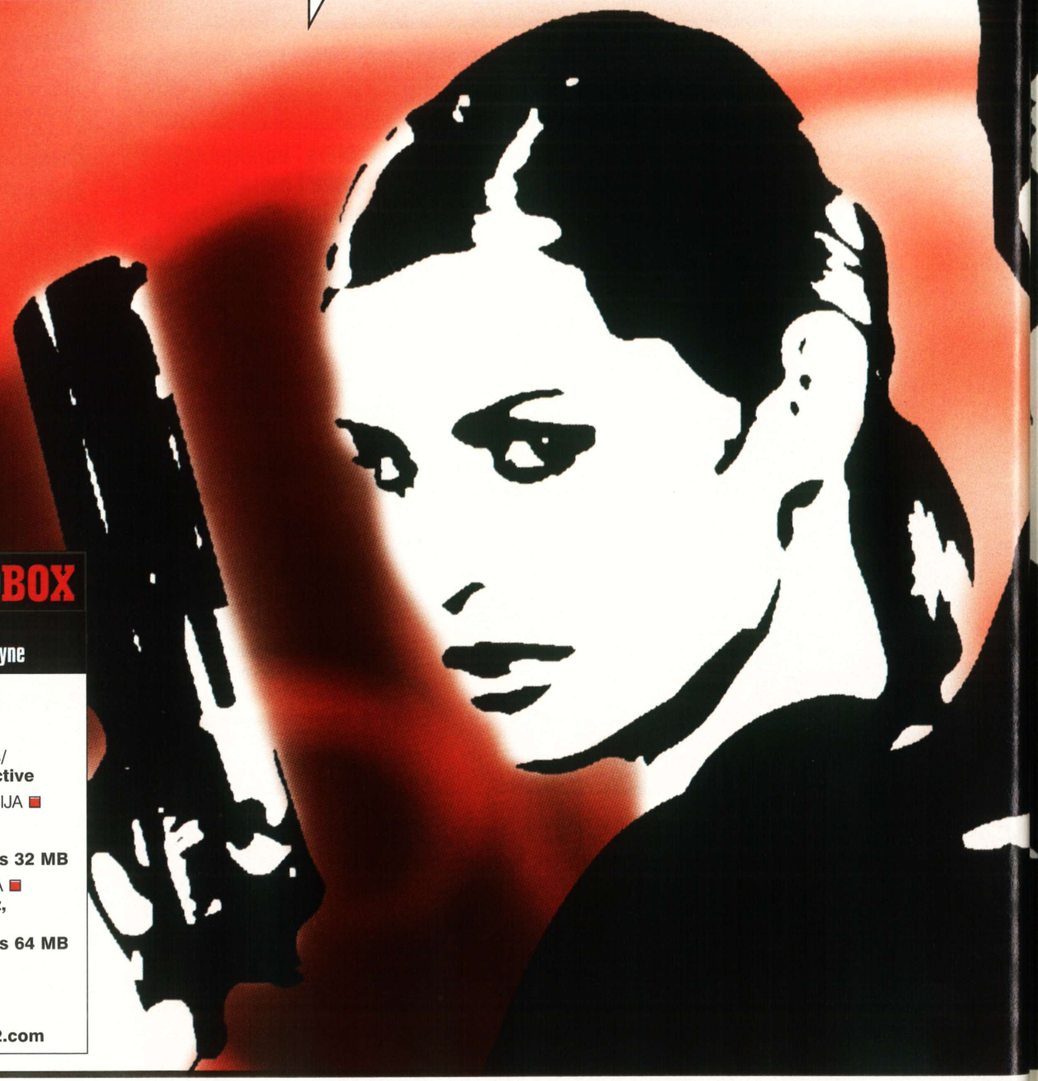


Xbox recenzije

Voodoo Vince
Arkadna platforma koja ima i duha i stila i igrivosti u izobilju, upravo vrsta igre za kakvom Xbox vapi već duže vrijeme str. 70



Noir York, Noir York





INFOBOX

Max Payne 2: The Fall Of Max Payne

PROIZVOĐAČ
Remedy

IZDAVAČ
Rockstar Games/ Take Two Interactive

MIN. KONFIGURACIJA
Pentium 1 GHz, 256 MB RAM, grafička kartica s 32 MB

NAŠA PREPORUKA
Pentium 1,7 GHz, 512 MB RAM, grafička kartica s 64 MB

MULTIPLAYER
Nema

WWW IGRE
www.maxpayne2.com

MAX PAYNE 2

THE FALL OF MAX PAYNE

Prije dvije godine nitko nije znao što je to *bullet-time*. Nakon *Matrixa* i *Max Paynea* taj je koncept bio i te kako poznat, no danas je još rijetko tko impresioniran. Remedy je, dakako, svjestan toga, stoga je u nastavak odlučio natrpati dovoljno sadržaja za jedan solidan akcić. Koliko mu je to pošlo za rukom, druga je priča

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

Tijekom proteklih nekoliko godina pucačine iz trećeg lica i nisu baš mnogo pridonijele reputaciji žanra. Međutim, zahvaljujući igrama poput *Freedom Fightersa* i *Max Paynea*, ta podvrsta akcijskog žanra ipak se pokazala kao nešto na čemu se može raditi. Dapače, radikalan uspjeh spomenutih naslova toliko je utjecao na popularnost igara te vrste da su mnogi developeri na sve moguće načine nastojali uljepšati svoje akcijske igre ne bi li možda i one postigle popularnost nekih prestižnijih naslova. Remedy, koji je u suradnji s 3D Realmsom radio i na prvom *Max Payneu*, nedavno je završio drugi nastavak te popularne igre. Kako je visoke standarde originala dosta teško dostići, autori nastavka imali su poprilično težak zadatak, pogotovo ako imamo na umu zahtjeve koje je pred njih postavila publika. Naime, kako su prosječni zahtjevi pojedinaca glede PC-igara u protekle dvije godine porasli gotovo eksponencionalno, bilo je logično očekivati da će nastavak nakon tolikog vremena izgledati barem triput bolje nego original.

"PRIČA JE U OVOME NASTAVKU DOSTA DOBRO INTEGRIRANA U SAMU IGRU"

Zahvaljujući čistoj sreći i prstohvatu Božje intervencije, drugi nastavak *Max Paynea* izgleda kao igra koja je dvije-tri generacije ispred svih koje trenutačno možemo pronaći na tržištu. Naravno, stvari nisu baš savršene, no o tome ćemo poslije.

Važno je da je *Max Payne 2* stigao na vrijeme i da doista predstavlja naslov dostojan svoje reputacije. No, prije nego što se bacimo na seciranje same igre, pojasnimo, za one koji ne znaju, o čemu je tu zapravo riječ.

Za one koji baš nisu upoznati s konceptom koji *Max Payne* progurava, najbolje bi bilo da prvo pogledaju Matrix. Točnije, onaj dio kada Neo zaustavlja metke ili ih izbjegava supersoničnom brzinom. Idući korak bila bi *copy/paste* tehnika pomoću koje onda izrežete metke, prebacite ih u računalnu igru u kojoj vodite policajca opasno sklonog depresivnim stanjima te svemu tome dodate 'noir' atmosferu. Ako vam još uvijek nije baš sve najjasnije, recimo samo da je riječ o klasičnoj akcijskoj igri osnaženoj strahovito zabavnom mehanikom poznatom pod nazivom *bullet-time*.

INSPIRACIJE, INSPIRACIJE

Razlog što smo uopće spomenuli Matrix film je taj da je dotični uvelike

IZDVAJAMO / BULLET-TIME 2.0

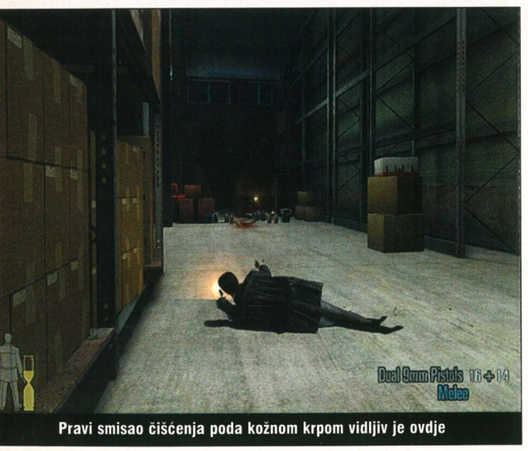
Druga inačica Remedyevog *Bullet-timea* donosi nekolicinu zanimljivih elemenata. Za početak, način na koji iskorištavate rezidentni usporivač vremena unaprijeđen je u vidu nagrade koju dobivate tijekom korištenja istog. Ukratko, kada uletite u *bullet-time* i počnete napucavati protivnike, oznaka na pješčanom satu ide iz bijele prema žutoj, što se u samoj igri manifestira kao postupno usporavanje protivničkih kretnji u odnosu na vaše. Ako tome pridodamo munjevito punjenje oružja, veliku je vjerojatnost da ćete, ako se izvježbate, moći čak i cijele bitke završiti unutar *bullet-timea* – što je dobro, jer u pravom vremenu vjerojatno ne biste imali nikakve šanse.



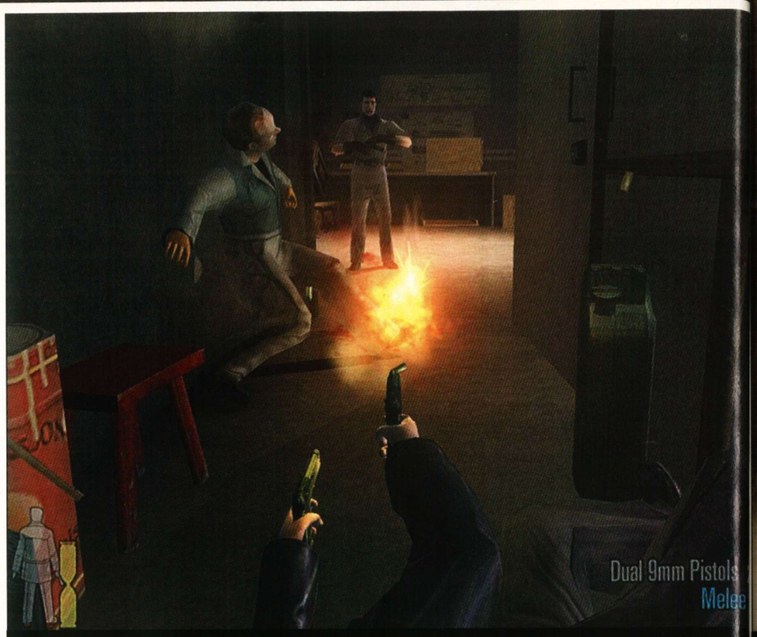
Grčevit izraz na licu i grčevito stisnuta ruka. Da, to je on!



Reci mi kad će izaći treći nastavak, RECI!



Pravi smisao čišćenja poda kožnom krpom vidljiv je ovdje



Dovraga, poskliznuh se!



Nevjerojatan efekt punjenja oružja u bullet-timeu

PLUS

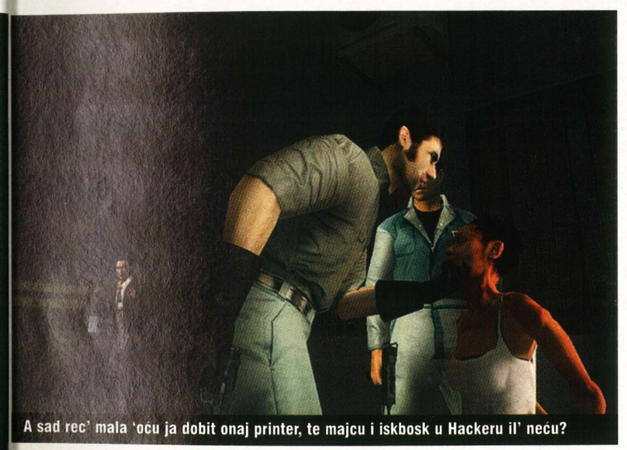
- atmosfera
- neumoljiva igrivost
- grafika
- fizikalni engine

MINUS

- hardverski zahtjevi
- treći nastavak je tako daleko



Nadrogiran i eroticán. Tako treba!



A sad rec' mala 'oću ja dobit onaj printer, te majcu i iskbosk u Hackeru il' neću?

ALTERNATIVNO

- **Max Payne**

Idealan način da ponavite gradivo prije nego što se bacite na nastavak.

- **Enter the Matrix**

Bullet-time i katastrofalan AI jedine su stvari kojih se možemo prisjetiti kad je riječ o ovoj igri.

- **Bloodrayne**

Pucačina iz trećeg lica u kojoj vodite krvosasa u borbu protiv supernacista. Brrr. Skeri!



Leti i budi slobodan!



Superioran grafički pokretač u akciji

REMEDY

Ti vražji Finci! Remedy Entertainment globalno je poznata tvrtka koja je dosad izdala, hm, samo tri igre: *Death Rally*, *Max Payne* i *Max Payne* 2. Oni su stoga doista prava iznimka od onog pravila po kojem tvrtke naprave dvadeset naslova, od čega ih tek 33% valja te jedinstven dokaz da tu rade doista kvalificirani ljudi, koji će nam, dakako, donijeti još velik broj kvalitetnih naslova.

REMEDY

utjecao na neka idejna rješenja unutar serijala kojim se u ovoj recenziji bavimo. U prijevodu, igra *Max Payne* koristi koncept usporavanja vremena kao jednu od glavnih metoda preživljavanja glavnog lika. Naime, protivnici s kojima se cijelo vrijeme sukobljavate nemilosrdna su skupina baraba koji jedva čekaju da vam dođu glave. Za razliku od onih što ih susrećete po drugim akcijskim naslovima, ovi doista imaju velike šanse da vas ubiju s dva-tri rafala. U prijevodu, regularna situacija izgleda ovako: vi ulazite u sobu punu kriminalaca, oni repetiraju puške i pucaju, a vi padate mrtvi. Međutim, zahvaljujući *bullet-timeu*, vi ste jedno ograničeno vrijeme sposobni usporiti protjecanje vremena, što vam daje svojevrsnu taktičku prednost nad zlikovcima. Scena koja obično nakon toga slijedi slična je John Wooovim (gle, tri o!) filmovima, gdje se protagonisti, pucajući u gotovo nevjerojatno usporenom okolišu, glasaju kao retardirani losovi, dok golubovi redovito lete u pozadini. Nasreću, Max ne tuli dok puca, tako da iskustvo ubijanja usporenih protivnika ovaj put zvuči i izgleda opako dobro. Dakako, takav način obračunavanja s protivnicima valjalo je smjestiti u neki "uvjerljivi" kontekst pa su se tako autori igre dosjetili dobre stare uvježbanosti. Naime, u "pravom svijetu" glavni lik ima zapravo nevjerojatno dobre reflekse, što znači da ideja o korištenju određenih sumnjivih supstanci ovaj put, nažalost, ispada iz igre. Pod sumnjivim supstancama ovaj se put podrazumijevaju tablete protiv bolova, koje Max s radošću trpa u sebe svaki put kad mu netko saspe sadržaj patrone u želudac. Što, dakako, znači da će gejmeri-narkomani o *Max Payneu* 2 pričati s ponosom i kristalnim sjajem u očima. No, baš kao što nijedan akcijski film (osim nekolicine jugoslavenskih ratnih, te dva-tri Damascosova) nije ništa bez priče, tako ni *Max Payneov* svemir ne funkcionira bez dobre fabule. Prisjetimo se, u prvom ste nastavku pokušali suzbiti širenje opasne nove droge pod nazivom V (ili Valkyre). Tijekom nekoliko burnih zimskih sati (koliko traje *timeline* prvog nastavka) naš junak uspio je čak i pohvatati neke činjenice vezane uz nesretnu smrt svoje obitelji. Naime, za razliku od dobrog dijela ostalih igara gdje igrate antijunake, u ovoj nakon nekog vremena shvatite da je Payne u psihički uništen pojedinac, koji će cijeli svoj život provesti žaleći za prošlošću koju nikako ne može vratiti. A tko i ne bi da nakon dolaska kući ugleda ženu i dijete ustrijeljene od strane grupice ovisnika o V-u? Ukratko, naoružan samo detektivskom intuicijom, čeličnom voljom i ograničenim *bullet-timeom*, on do kraja igre uspije napraviti iduće: ubiti osobu indirektno odgovornu za smrt svoje obitelji, obaviti sat-dva unutarnjeg monologa te posmicati tristotinjak rasnih negativaca. Iako mu to zapravo nije pomoglo u životu, na kraju prvog nastavka Payne je postao heroj NYPD-a. Kako uglavnom voli raditi po nekom svojem tempu, naš junak odlučio je pustiti korijene u detektivskom poslu. Međutim, pošto ga prošlost nikako ne prestaje progoniti (ovo zvuči kao jedan od Maxovih monologa), ubrzo nakon početka drugog nastavka on nailazi na misterioznu Monu Sax, ženu koja je u prvom *Max Payneu* doslovce poginula pred njegovim očima. Da bude još gore, tajno društvo okupljeno s namjerom da distribuira V još postoji, a gradom se počinju širiti glasine o grupaciji koja za njih zna te ih jednog po jednog kani smaknuti. Kompliciranо? Pa tako-tako. Ipak, na sreću svih gejmera, igra, za razliku od priče, nije sklona naglim zaokretima u *gameplayu*, tako da ćete, osim ako doista nemate problema s logičkim razmišljanjem, relativno lako pratiti glavnu radnju probijajući se kroz gomilu protivnika. Naravno, zapetljanu priču isplati se pratiti jer iznimno dobro povezuje sve elemente igre, no ako to ne želite – ne morate. Što se razrade likova tiče, kod Maxa i Mone to je

"TEHNIČKI JE PERFEKTNO ODRAĐEN POSAO NA *MAX PAYNEU 2*"

"*BULLET-TIME* IZGLEDA BOLJE NEGO IKAD"

doista dobro obavljeno. Unatoč činjenici da je Max zapravo prosječan akcijski junak, moramo priznati da ga postupna karakterizacija, ostvarena kroz meduscene, unutarnje monologe i apsolutno fenomenalno izvedene *dream* sekvence, doista prikazuje kao natprosječno mračnog antiheroja. Takav ozbiljan pristup autorima je ostavio relativno malo prostora za humor, tako da se u ovom nastavku može pronaći relativno malo izravnih gegova. Malobrojni slučajevi u kojima smo se imali priliku nasmijati bili su vezani uz komentare priglupih mafijaša te bizarnu sekvencu u kojoj pratite lik odjeven u golemi japanime kostim. Naravno, takav mračniji pristup naraciji savršeno odgovara glazbenom i vizualnom identitetu igre, stvarajući savršenu cjelinu koju nadmašuju samo vrhunska vizualna remek-djela poput Kojiminog *Metal Gear Solida*.

AKCIJA

Nakon prvih najava ovog naslova, mnogi su se igrači pitali koliko je on zapravo napredovao u odnosu na prvi nastavak. Pa, mogli bismo reći da u samoj jezgri i nije baš pretjerano odmakao od svojeg prethodnika, što je, dakako, dobro jer je tako uspio zadržati originalan šarm te poraditi na nekim elementima koji su mu nedostajali. Jedan od najvažnijih definitivno je poboljšana interakcija s NPC-ima. Iako u načelu ovdje ne govorimo o *fallout*-komunikaciji, dosta je zabavno u ključnim trenucima surađivati s likovima koji vam se pridruže u pucnjavi. Drugi važni element je uvođenje drugog igrivog lika. Mona Sax, misteriozni ubojica iz prvog nastavka, ovdje je dobila daleko veću ulogu pa ćete tako tijekom igre nekoliko puta morati upravljati upravo njom. Što je još zabavnije, u većini slučajeva ona će nadopunjavati priču kroz koju Max prolazi, objedinjujući tako narativnu strukturu igre u jednu cjelovitu formu. Što se samih nivoa tiče, oni su vrlo kvalitetno napravljeni (primjerice onaj gdje Mona snajperom Maxu krči put prema izlazu iz golemog, specijalcima natrpanog gradilišta), tako da vam igra vjerojatno ni u jednom trenutku neće dosaditi. Dakako, tu je i nekolicina zamjerki, vezanih uglavnom uz grafiku. Naime, iako su likovi izrađeni od visokog broja poligona i jako dobro izgledaju, činjenica je da apsolutno svi imaju odurno slab *lip-sync*, totalno pomanjkanje bilo kakvih izraza lica i grčevit stisak šake koji daje indiciju da većina njih slobodno vrijeme provodi u kupaonici. Takve poteškoće su pomalo neshvatljive, s obzirom da igra u pokretu izgleda nevjerojatno zahvaljujući Havoc fizičkom engineu (prijevod: svatko leti, pada i lomi se upravo onako kako treba). Još bismo eventualno mogli spomenuti jednu zamjerku, koja se zapravo odnosi na samo trajanje igre. Naime, da biste je završili treba vam šest-sedam sati, što je za današnje standarde prilično kratko. Na svu sreću, nakon što je završite, otvara vam se nekolicina novih zanimljivih modova, čime je Remedy donekle spasio stvar. Dakako, ti problematični elementi nemaju pretjeran utjecaj na sveukupno igraće iskustvo, stoga možemo reći da *Max Payne* 2 zapravo sadrži sve najvažnije elemente te je doista nešto što bi svaki akcijski gejmer trebao barem pogledati. Dakako, ako nam ne vjerujete, pogledajte igru kod prijatelja i tek onda odlučite o kupnji. Velike su šanse da ćete učiniti isto što i mi – postaviti je na mjesto pretendenta za najbolju akcijsku PC-igru godine. ■

HACKER OCJENJUJE » Max Payne 2: The Fall Of Max Payne

Najbolji *Max Payne* dosad:) **90**

POSEBNO IZDVAJAMO SAVRŠENO OBRAĐENU IGRIVU CJELINU

PREPORUKA BROJA



INFOBOX

Call Of Duty

PROIZVOĐAČ ■
Infinity Ward

IZDAVAČ ■
Activision

MIN. KONFIGURACIJA ■
CPU 1 GHz, 128 MB, 32 MB 3D

NAŠA PREPORUKA ■
2 GHz, 512 MB, Geforce 4

MULTIPLAYER ■
LAN

WWW IGRE ■
www.callofduty.com

UVOD U PRIČU

Na granici Austrije i Njemačke rodio se jedan plavooki dječačić. Neki kažu da su mu roditelji bili rođaci, što bi možda mogao biti nekakav, doduše slab, izgovor i objašnjenje za djela počinjena potkraj života. U mladosti je zarađivao kao soboslikar, dok se u slobodno vrijeme bavio umjetnošću koju nitko nije razumio. Nakon što se politički angažirao, ubrzo je završio u zatvoru, gdje je napisao poznatu knjigu literarno i razumski sumnjiva sadržaja. Nakon izlaska iz zatvora, zahvaljujući svojoj neobjašnjivoj karizmi i smicalicama, dolazi na vlast u najotpornijoj državi Europe. Nekoliko godina poslije krivac je za rat kojim je inspiriran i *Call Of Duty*.

Vojnička dužnost zove!

CALL OF DUTY

Napokon nešto svježe što će nam pružiti istu količinu zabave kao i *Medal Of Honor*

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

Istina, tema Drugog svjetskog rata je već prožvakana u brojnim filmovima i igraćim naslovima, no virtualna stvarnost računalnih igara ipak ima jednu prednost. Naime, nakon samo godinu dana ista tema može biti progurana kroz potpuno novi hardver, pružajući igraču potpuno nov doživljaj, dok se, primjerice, s golemim američkim budžetom ne može bogzna što učiniti od izvrsnog francuskog, britanskog ili japanskog predloška. Ne možemo, a da ne povučemo paralelu između ovog naslova i superpoznate i popularne (po kvaliteti, naravno) igre *Medal Of Honor*. Ono što im je zajedničko je tematika Drugog svjetskog rata i fenomenalna atmosfera tijekom samog igranja. Zaboravimo načas tematiku. Naime, vjerujemo da bi se o njihovoj nevjerojatnoj atmosferičnosti govorilo čak i da je riječ o različitim ratovima (na svu sreću kreatora igara, ratova ljudskom rodu ne manjka).

KAO NA FILMU

Sretni smo da vam možemo reći da *Call Of Duty* pruža ono što *Medal Of Honor* nije mogao. Ugođaj najbolje akcije iz 12 žigosanih je tu i višestruko je snažniji od onog viđenog u *MOH-u*. Svaki nivo Activisionova naslova posvećen je iskrcavanju u Normandiji. Ono što nas je najviše oduševilo je brojnost likova koji su zajedno s vama na bojnom polju. Pa i samo bojno polje življe je no ikad, granate padaju, zemlja se trese, metci dižu prašinu, a leševi ljudi i životinja izmiješani su s ruševinama i ostacima vozila. Vaši suborci nisu petorica glupana koji trčakaraju lijevo desno i pritom opale koji metak, nego svi oni trče od zaklona do zaklona, međusobno se pokrivajući, a na zvuk eksplozija i pucnja složno se bacaju licem u blato. Budete li ugroženi zbog svoje brzopletosti i gluposti, a suborac vam se nađe u blizini, vjerujte da će vas zaštititi i podržati ispaljujući brojne rafale u smjeru neprijatelja. I ne samo to, pozvat će i ostatak voda da vam pruži podršku. Dio tih akcija je očigledno skriptiran, ali unutar skripti dopuštene su brojne varijacije i male slobode sporednim likovima, što uvelike pridonosi realnosti ratnog kaosa. Pritom ne mislimo na okrutnu realnost smrti već nakon prvog metka nego na prijenos ratnog ugođaja kakav smo mogli vidjeti u najboljim ratnim filmovima poput Spašavanja vojnika Ryana, 12 žigosanih, U Orlovom gnijezdu i Neprijatelj pred vratima. Način igranja je na dobre stare postotke zdravlja, koje lako obnavljate pretrčavajući preko brojnih paketa prve pomoći. Količina streljiva koju morate ispaliti u neprijateljske vojnike da bi vas prestali ometati je poprilična, ali to samo upotpunjuje iluziju filmskog ratovanja. Ne moramo vam reći da počinjete kao američki vojnik zračno-desantne postrojbe bačene u pozadinu prilikom iskrcavanja u Normandiji. Većinu misija ćete obavljati kao dio kotačića u vojnom stroju, no ne zaboravite – taj će stroj pričekati na vas, ipak ste vi najvažniji kotačić u financijskoj konstrukciji izdavača, ne možete ispasti baš totalni marginalci. Često će vaši postupci spasiti cijeli vod i prebaciti sreću u ratovanju na savezničku stranu. Ako se osjetite malo previše izgubljeni u cijeloj situaciji ili se koncentrirate na ubijanje nevažne grupice njemačkih vojnika, vaši će vas suborci, u suradnji s popisom zadaća, izvesti na siguran put, koji vodi herojstvu.

"ISPUCAT ĆETE VIŠE METAKA NEGO ŠTO ĆETE PROVESTI SEKUNDI IGRAJUĆI OVU IGRU"

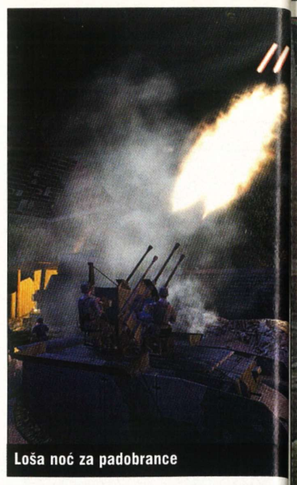
Da ne bi bilo greške, njemački vojnici su u igri glupi gotovo kao u poznatim jugoslavenskim partizanskim filmovima, ali svoju neinteligenciju nadoknađuju brojnošću, brzinom reakcije i velikom količinom ispucanog streljiva. Zbog silnog oduševljenja AI-em svojih suboraca, tek smo nakon objektivne analize zaključili da su njemački vojnici hrpa glupana. Međutim, to uopće nismo uzeli za zlo ovoj igri jer ona ionako ne pretendira da bude superealistična nego da pruži filmsku atmosferu i dobru zabavu igraču postavljenom u samo središte događaja.
Ugodno smo iznenađeni što ovaj put Amerikanci nisu lažirali povijest, pripisujući zasluge za pob-

IZDVAJAMO / RATNI FILMOVI KAO UZOR

Već smo spomenuli neke ratne filmove koji su nam pali na pamet prilikom igranja, no ta je veza daleko snažnija kad se malo bolje proanaliziraju stvari. Nakon nivoa preuzetog iz filma Enemy at the Gates, malo smo bolje razmislili i prepoznali motive iz 12 žigosanih, Spašavanja vojnika Ryana i izvrsne serije Band of Brothers. Potonja dva su svakako poslužila i kao motiv za atmosferu u igri. Dinamika akcije, zajedno sa zvučnim i grafičkim efektima, uvuče vas u svijet Drugog svjetskog rata snažnije od ijednog od tih doista izvrsnih filmskih naslova.




Sezona je lova na Flakova


Loša noć za padobrance

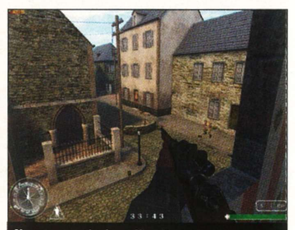

Smrzo mi se prst na okidaču


Nenaoružani juriš na Crveni trg


Pucaj ili češ biti upucan


Jedna ručna bomba i tišina


Šestica na lotu = puška


Napucavanje iz prikrajka


Bitka za Staljingrad

jedu u Drugom svjetskom ratu samo sebi. Nakon nekoliko misija bit ćete prebačeni u lik britanskog narednika SAS-a, specijalne zračne postrojbe. Njihove nestandardne zadaće odvest će vas koji put i u misiju rađenu po principu usamljenog vuka ubojice, što smo mi shvatili kao čeznutljivo prisjećanje na prošlost i igre poput *Wolfensteina,* no čak ako ih vi i ne vidite tako, dobro ćete se zabavljati jer vam neće manjkati streljiva da upucate tisuće njemačkih vojnika koji će vas napadati trčeći jednostavno prema vama. Tijekom igranja nećete stalno biti pješak. Brojni igrači, pa i mi sami, izvrsno su reagirali na povremeno razbijanje monotonije trčanja WSAD tipkama mogućnošću ukrcavanja na neko vozilo opremljeno teškim mitraljezom. Naravno, iznimno vješt AI vojnik-saveznik upravlja vozilom, a na vama je samo da pokažete koliko ste vješti s mišem, dok streljivo pristiže u neograničenim količinama. Takvi izleti su, na svu sreću, česti, kao i preuzimanje kontrole nad mnogim teškim oružjima na koja ćete naići.

CRVENA POSLASTICA

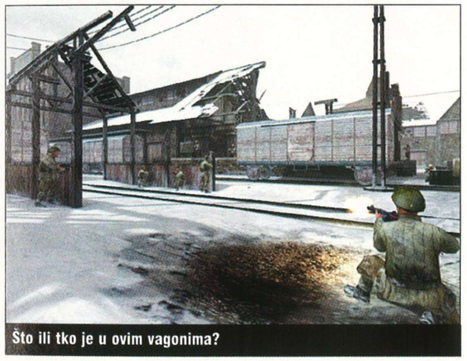
Vrijeme je da obradujemo strpljive, i čitače i igrače. Nakon što se zasitite britanskog naglaska i *sten* strojnica, s ekrana će vas zabljesnuti crvena zvijezda. Priznajte da ste od tolike američke propagande već i zaboravili da su Sovjeti u Drugom svjetskom ratu bili *good guys*. I ne samo to, autori su se potrudili da igranje u ruskoj koži bude najbolje (barem tako misli autor ovih redaka). Igrači koji su gledali ne baš pretjerano popularan, ali poprilično kvalitetan ratni film Enemy At The Gates (Neprijatelj pred vratima) će čim uskoče na staljingradsko bojište uočiti sličnost s legendarnom uvodnom scenom iz filma: hrpa preplašenih ruskih vojnika natrpava se u čamce i plovi prema Staljingradu, koji jedva da i sliči na grad. Svud uokolo odjekuju eksplozije i puščana paljba, da bi kao šećer na kraju naletjele Stuke i počele bombardirati čamce. Kroz zvukove bojišta probija se glas partijskog komesara, koji vam obećava najmodernije oružje, planine streljiva i hrane u borbi protiv nacističkog neprijatelja. Između obećanja stalno podjeća na Staljinovu naredbu: "Niti korak natrag pred neprijateljem". Odmah po iskrcavanju uvjerit ćete se na licu mjesta u rusku darežljivost. Dodjeljeno vam je, naime, pet metaka i mudar savjet da uzmete pušku od poginulih suboraca ako je niste odmah dobili. Nakon susreta sa zidom njemačkih mitraljezaca neki se odlučuju na povratak u čamac, ali partijski komesar je svoj megafon zamijenio mitraljezom PPŠ41 i doslovce provodi Staljinovu zapovijed 'niti koraka natrag' - tko god ga ne posluša, biva pokošen. Napredujući kroz porušeni Staljingrad, ponovno ćete se oduševiti izradom karti i bojišta.

"KOMBINACIJA DIZAJNA NIVOA, GRAFIČKOG ENGINEA, IZVRSNOG ZVUKA, RAZRAĐENOG PONAŠANJA SUBORACA I BUKE RATA PRIUŠTIT ĆE VAM NEZABORAVNO FILMSKO ISKUSTVO, S TIM DA STE OVDJE VI U GLAVNOJ ULOZI"

PLUS
- atmosfera
- zvuk
- dizajn nivoa
- brojnost ljudstva

MINUS
- stariji grafički engine




Što ili tko je u ovim vagonima?


Stiskanje uza zid u ovakvim situacijama je vrlo privlačno


Ako neće pasti, uzmi veću pušku

Vrlo važne segmente igre i atmosfere u njoj nismo još spomenuli pa je red da i to učinimo. Riječ je, naravno, o grafici i zvuku. Grafički engine koji stoji iza ovog naslova je već pomalo umorni Quake 3. Isti je krasio i *MOH* serijal. Iako je riječ o temeljitoj preradi, moramo priznati da nas nije ničim posebno iznenadio, ali nas nije ni razočarao. Dobro odrađuje svoj posao i odličan je dio cjeline. Osim toga, omogućava solidno funkcioniranje igre i na nešto slabijim strojevima, što će većina igrača znati cijeniti.
Zvuk u igri je doista savršen. Čak bismo se usudili reći da je ta komponenta jedna od važnijih za tako cjelovit doživljaj kao što je igranje ovog naslova. I dinamika zvuka je izvrsna, pucnjava pušaka i strojnica će vas potpuno zaglušiti pa teško da ćete čuti druge zvukove dok ne nastupi nekoliko sekundi tišine. Posebno nas je iznenadio efekt koji se javlja kad se nađete u blizini eksplozije topničke granate. Nakon glasne eksplozije slijedi potpuna tišina i poteškoće u vidu i ravnoteži. Svako oružja ima specifičan zvuk, a u ovoj ga je igri doista poprilično. Svaka strana raspolaže određenom lepezom naoružanja i kao igrač sve što nađete na podu možete upotrijebiti. Oprez, moguće je nositi samo dva oružja uz pištolj i ručne bombe pa ćete često biti u nedoumici što izabrati. No, nemojte se previše zabrinjavati - ako vam zatreba neko specijalno naoružanje, već će se naći u blizini neko skladište. Ipak je to igra, a ne okrutna stvarnost. ■

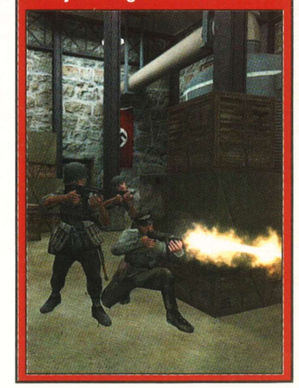
» ALTERNATIVNO

- **Medal Of Honor sa svim mission packovima**
  Malo starije, ali još uvijek zanimljivo.
- **Battlefield 1942**
  Solidno, ali puno zabavnije u multiplayeru.


Zar on misli nekog zastrašiti ovim pištoljčićem?

IZDVAJAMO / AKCIJA BEZ PRESTANKA

Razlog što ne možete prestati igrati ovu igru je neprestana akcija. Nemate ni sekunde mira, stalno ste ugroženi, morate se braniti ili napadati. Tišina oko vas ne traje duže od nekoliko sekundi, no i tada se užasno bojite te cijelo vrijeme panično udarate po tipki *save game* da se ne bi slučajno dogodilo nešto neplanirano. I upravo to se i dogodi, a tada nema baš nikakve šanse da se odvojite od igre i odložite miša.



HACKER OCJENJUJE » Call Of Duty

Igrivost i ugođaj uspješno skrivaju pokoju manu

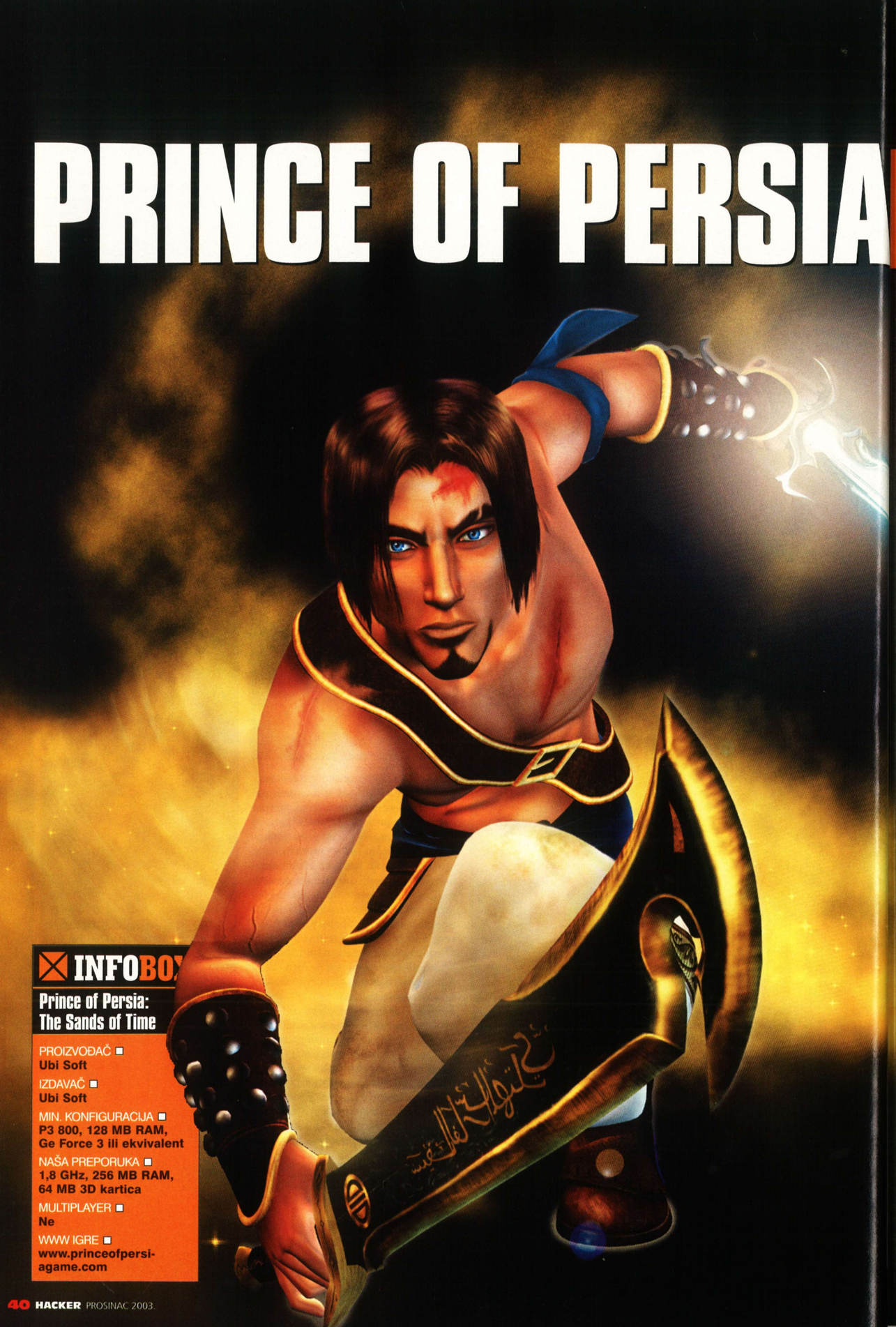
90

POSEBNO IZDVAJAMO/ATMOSFERIČNOST

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

Pijesak nostalgije

Legenda se vraća uz sjaj i pješčanu prašinu. Tko se sjeća originala, plakat će od nostalgije, a tko se ne sjeća, od oduševljenja



INFOBOX

Prince of Persia: The Sands of Time

PROIZVOĐAČ ■
Ubi Soft

IZDAVAČ ■
Ubi Soft

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 800, 128 MB RAM, Ge Force 3 ili ekvivalent

NAŠA PREPORUKA ■
1,8 GHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D kartica

MULTIPLAYER ■
Ne

WWW IGRE ■
www.princeofpersia-agame.com

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

Najavljivan više od godinu dana, *Prince Of Persia* jedan je od najiščekivanijih *remakeova* u novije vrijeme, a i sami znate da ih ima poprilično. S obzirom da bučno najavljivani naslovi često znaju razočarati svoje kupce (sjetimo se *Tomb Raidera*), kvaliteta ove igre apsolutno je osvježavajuća.

SKOK NA SKOK

Prince Of Persia: Sands Of Time zapravo je jednostavna akcijska avantura u kojoj svoj lik vodite kroz brojne lokacije boreći se s protivnicima, rješavajući zagonetke i svladavajući prepreke u okolišu. Priča je relativno nebitna (vidi "Uvod u priču"), a otkrivate je kroz animacije (relativno dobre kvalitete) između misija. No, ako ih i automatski prekinete kao ja, igra vam svejedno neće biti preteška jer ćete tijekom igre redovito dobivati "vizije" koje prikazuju što vas očekuje na nivou. Također, pri ulazu u svaku kompleksniju lokaciju kamera će napraviti mali panoramski krug da vam prikaže osnovni put koji morate slijediti do svog cilja. Jednostavno, zar ne? No, čekajte, postaje još bolje. Lik kojim upravljate (po zanimanju perzijski princ – naravno) vješt je akrobat koji oduševljava svojima trčanjem, skakanjem, penjanjem po stupovima, njihanjem na užetu i sličnim 'standarnim' vještinama akcijskih junaka, a uz to ima i nekoliko specijalnih trikova koji će vas ostaviti bez daha. Tako se, primjerice, u trku može popeti uz okomiti zid koji je možda previsok da ga preskoči, ili skakati između usko postavljenih zidova kako bi se popeo do nedostupnih mjesta. Vrhunski odrađene animacije princevih kretnji pri svim tim pokretima doista su spektakularne kad ih prvi put gledate, baš kao što je originalna igra *Princ Of Persia* oduševljavala tadašnje igrače svojom kvalitetom još davne 1989. godine.

NABIJEM TE NA KEBAB

Kakva bi to akcijska igra bila da nema borbe? Naravno, naš princ vlada i tom (uz izbjegavanje sifilisa) najvažnijom vještinom mladog prijestolonasljednika, iako moramo priznati da se njegovi učitelji nisu baš potrudili da ga nauče finesama. Naime, sukobi s raznolikim protivnicima (od stražara do demona) svode se na jednostavno pritiskanje tipke za udarac mačem, koja u kombinaciji s tipkama za smjer i skok daje nekoliko različitih efekata. Naravno, tu je i blok, a osim mača na raspolaganju vam je i magični bodež (o njemu poslije), i to je otprilike to. Kad se sve zbroji i oduzme, princ posjeduje nešto manje od deset različitih udaraca, koji uvelike ovise i o poziciji protivnika. Prilično siromašno u usporedbi sa sličnim igrama. S druge strane, svaki od udaraca predivno je animiran, a akrobacije poput brzog uspinjanja uz prsa protivnika, kolut preko njegove glave i udarac mačem u leđa pri padu izgledaju iznimno efektno i izvode se vrlo lako pa će se i igrači početnici pred gledateljima moći pohvaliti svojim borbenim umijećem. Protivnici su, osim toga, relativno bezopasni, pa će borba s vremenom postati jednoličan posao koji treba odraditi. Nasreću, nema je previše.

MOJ VJERNI NOŽIĆ ZA VOĆE

Princ koji lijepo skače kroz dobro dizajniran okoliš orijentalnog stila igru je dobro prodao prije 15-ak godina, no današnjim igračima treba ipak nešto više. Programeri Ubi Softa to, dakako, dobro znaju, pa su osim akrobacija glavnog lika dodali još dva vrlo važna elementa – magični bodež i lijepu princezu. Pa tko što voli... Tamnoputa Farah zamamnog poprsja ipak nije bespomoćna aristokratkinja oko koje se treba previše brinuti – mala je izvrsna s lukom i strijelom (iako joj se zna dogoditi da pogodi i vas) pa će vam pomoći u borbama, a kako ima i figuru vrhunske manekenke, može se provući kroz pukotine u zidovima i asistirati u rješavanju problema 'lokacijske' prirode. Općenito, zagonetke su u ovoj igri zanimljive pa iako povremeno imate osjećaj da ste ih već vid- »

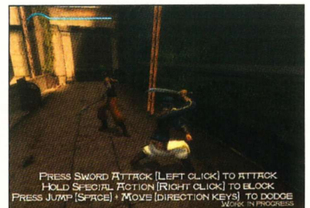
"NOSTALGIČNIM IGRAČIMA SRCE ĆE ZADRHTATI PRI POGLEDU NA PRINČEVE SKOKOVE"

IZDVAJAMO / KAKO NASTAJU LEGENDE

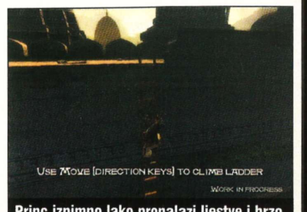
Legendarni *Prince Of Persia* rezultat je napora samo jednog čovjeka, dok su za njegov nastavak koji sam upravo odigrao zaslužni desetci – uostalom, vidjet ćete koliko je velik *credits*. No, nekad je bilo moguće milijunski hit napraviti samostalno, jednom rukom programirajući, a drugom crtajući grafiku. Priznajemo, glazbu za prvu igru napisao je autorov otac. Jordan Mechner (koji je osim *Princea* napravio i legendarnu *Karateku*) prvi je *Prince Of Persia* stvarao četiri godine i izdao ga 1989. Na svim tada poznatim platformama (Apple II, DOS, Macintosh, Amiga, NES, SNES, GameBoy, Sega Genesis, Sega Mega Drive, Sega CD, Game Gear, Commodore 64 i Spectrum), igra se prodala u čak 2 000 000 primjeraka. Nastavak, *Prince Of Persia 2: The Shadow And The Flame*, izašao je 1993. i ponovio uspjeh, dok je remake *Prince Of Persia 3D* iz 1998. prošao mnogo slabije. Danas, 14 godina nakon prve avanture perzijskog princa, te se igre čine smiješnima i zastarjelima, no oni koji su ih igrali u to vrijeme sjećat će se kakvo su oduševljenje izazivale.



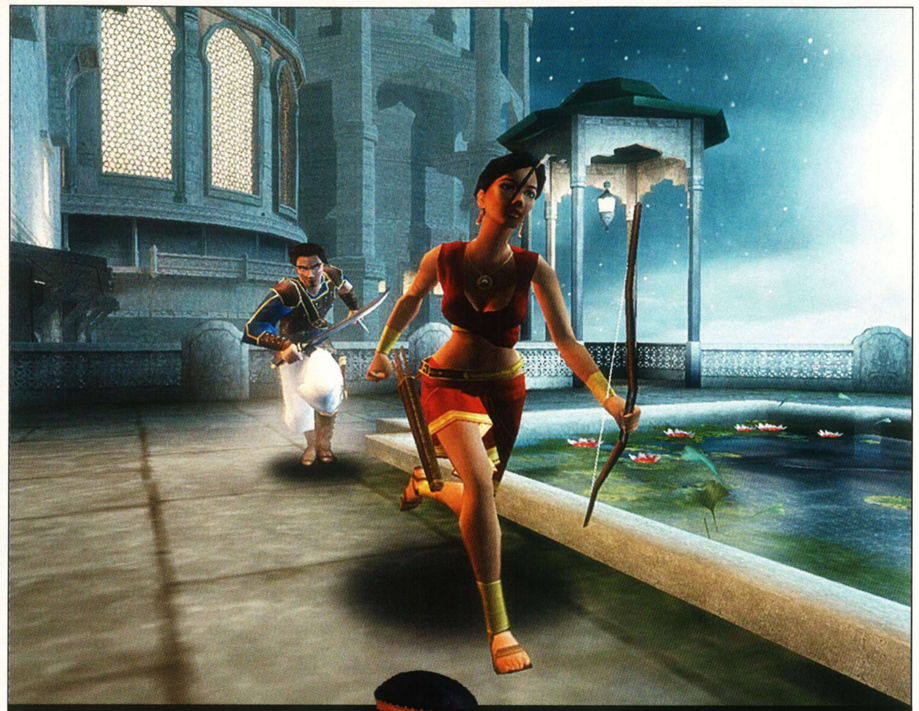
U današnje vrijeme ovako nešto nitko ne bi igrao, ali za svoje je doba *Prince Of Persia* bio revolucionaran



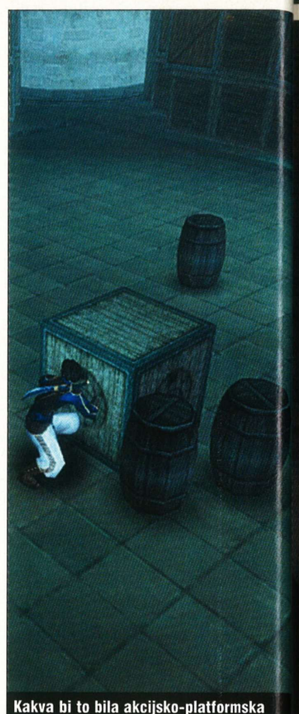
Uvodni će vas nivo dotući količinom uputa i savjeta



Princ iznimno lako pronalazi ljestve i brzo se njima penje, za razliku od brojnih drugih akcijskih heroja



Perzijski grudnjaci morali su svašta izdržati



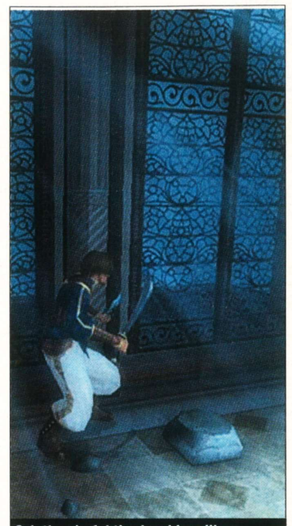
Kakva bi to bila akcijsko-platformska avantura bez guranja sanduka?



Efekt hodanja kroz vodu jedan je od rijetkih koji je odrađen tek prosječno

» ALTERNATIVNO

- **Tomb Radier: Angel Of Darkness**
  Ovako je nova Lara trebala izgledati.
- **Bloodrayne**
  Ne, princ nije vampir, ali više pijesak i kreće se ljepše od Rayne.



Svjetlosni efekti u kombinaciji sa sveprisutnim komešanjem pješčanih oblačića upotpunjuju atmosferu

IZDVAJAMO / RAŽANJ PRIJE VRHNJA

Kvalitetu ovog zeca (s vrhnjem po želji) kritičari su prepoznali i prije završetka, pa je tako *Prince Of Persia* na ovogodišnjem E3-ju pokupio nagradu Game Criticsa za najbolju akcijsku avanturu sajma, nagradu Gamespyja za najbolju PS2 igru te nagradu IGN-a za najbolju PS2 igru, najbolju grafiku i dizajn u PS2 igri kao i najbolju platformsku igru sajma. Ako zanemarimo čuđenje što ga trpaju u različite žanrove, moramo odati prizanje igri koja je toliko ljudi uspjela uvjeriti u svoju kvalitetu pola godine prije izlaska.





Nagrada na kraju drugog nivoa - strip-poker sa zaobljenom vampiricom. Ma lažemo. « Šteta, jelda?



Iako njome ne možete upravljati, Farah će vam pomagati u borbi i rješavanju problema

PLUS

- izvrsna animacija
- zanimljive zagonetke
- efektne akrobacije

MINUS

- vrlo lagano
- plitka borba
- zeznute kontrole



jeli, neke od njih sigurno će vam uljepšati dan svojom inovativnošću. Vaš džepni nožić, koji je i uzrok cijeloj ovoj avanturi, često će vam pomoći u rješavanju problema logičke vrste, kao i u borbama, te je zapravo najvažniji predmet u igri. Kao prvo, jedino njime možete potpuno dokrajčiti svoje protivnike – pješčane demone – a pijesak od kojeg su načinjeni pretvoriti u magičnu energiju koju ćete poslije koristiti. Jednako tako, njime skupljate i nakupine magičnog pijeska razbacane uokolo, a sve s ciljem da povećate svoj arsenal magija, koje vam daju moć nad protjecanjem vremena. Najvažnije magije ukratko su opisane u okviru "Izdvajamo", no onom ključnom pozabavit ću se i ovdje. Naime, dok god imate bar malo magičnog pijeska (a skupljate ga na sve strane), možete svojim nožem 'prevrtjeti unatrag' posljednjih desetak

"NEPODNOŠLJIVA LAKOĆA SKAKUTANJA NEĆE VAM DATI DA PRESTANETE"

sekundi igre i odigrati ih ponovno. Na taj način možete gotovo do u beskonačnost ponavljati težak skok koji ste promašili, ponovno pokušati svladati opasnog protivnika i – ukratko – izbjeći smrt i mrski vam "Game over". A kad vam još otkrijemo da energiju obnavljate pijući vodu iz fontana razasutih na sve strane, mislimo da ćete se složiti s nama da je ovo jedna od najlakših akcijskih avantura koje ćete zaigrati. Poginuti je praktički nemoguće, što je opet dvosjekli mač. Igra stalno 'ide', vodi vas kroz divne lokacije i pruža vam priliku za opuštenu zabavu bez zapinjanja na teškim mjestima, ali brzo i završava – za nekih desetak sati. Dodatni prigovor koji mi se već neko vrijeme mota po glavi je da ćete sve navedene vještine i osobine otkriti i početi koristiti praktički od prvog nivoa (više-manje), što ostatak igre čini relativno praznim. Možda su programeri mogli sve te trikove rastegnuti i razbacati kroz igru, no to opet ovisi o ukusu – neki vole sve odjednom, a neki guštaju kad im se daje na kapaljku. Pa kako vam drago.



Vidi, mala, kak' sam spretan!



Legendarni problemi poput platformi s rupama donose nostalgiju na naše monitore

ALAHA MI, PREDIVNO JE

Bome sam zabrazdio u negativne strane, a cijela je igra zapravo daleko iznad prosjeka. Iako je zapravo riječ o žanru koji na PC-ju baš i nije zastupljen, dok ga na konzolama ima u izobilju, *The Sands of Time* je iznimno ispoliran naslov, ugodan za igranje i prelijep za gledanje. Od blagog *glow* efekta prisutnog na sve strane preko već spominjanih (a i zavređuju da ih spomenom još koji put) iznimnih animacija pokreta do dobro dizajniranih raznovrsnih lokacija – svaki element igre savršeno je podešen za uživanje. Detaljnije? Pa, recimo, imate tri vrste kamere – standardnu, panoramsku i iz prvog lica. Svaka ima svoje korisne momente i svaka je napravljena iznimno dobro. Zatim, druga sitnica – cijela je igra napravljena kao neka vrsta priče koju vam priča sam glavni junak pa ćete tako primjerice kad umrete (što je malo vjerojatno da će se dogoditi), čuti "No, that's not how it happened..." i biti lagano ponovno uvedeni u igru. Da pričam o fizici zastora koji lagano zatrepere kad ih zakačite rukom? Oblačićima pijeska koji se dižu pod vašim nogama? Oštrim crnim očima princeze Farah? Ma vidjet ćete sve to sami. I na kraju, samo jedno upozorenje: *Prince Of Persia: The Sands Of Time* je namijenjen igranju pomoću *gamepada* pa je uobičajena kombinacija tipke+miš apsolutno neupotrebljiva. Dakako, investicija u *gamepad* se definitivno isplati. Neće vam biti žao. ■



Trčanje po zidovima jedna je od najefektnijih princevih vratolomija

HACKER OCJENJUJE » Prince of Persia: Sands of Time

Platformska akcija najvišeg kalibra koja dokazuje da PC i na tom polju može konkurirati konzolama

89

POSEBNO IZDVAJAMO: ANIMACIJE KRETNJI

Dođavola! Namjestili su mu

XIII

Otkako je Ubi Soft objavio rad na igri temeljenoj na stripu koja kombinira elemente avanture i akcije nije prošao mjesec, a da nismo barem jednom provjerili hoće li posao biti dovršen na vrijeme. Nasreću, Ubi Soft se odlučio pridržavati rokova i evo - XIII je u našim rukama. Prestaje nam, dakako, samo vidjeti jesu li sva ona silna obećanja doista i ispunjena

INFOBOX

XIII

PROIZVOĐAČ
Ubi Soft

IZDAVAČ
Ubi Soft

MIN. KONFIGURACIJA
P3 700, 256MB RAM, 32 MB Video kartica

NAŠA PREPORUKA
P4 1,7 GHz, 512 MB RAM, 128 MB videokartica

MULTIPLAYER
LAN, Internet

WWW IGRE
www.XIII.com

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

Damir Rukavina

XIII je zamišljen kao akcijski FPS s obilježjima avanture i akcijskog filma. Iz te zanimljive tvrdnje mogli bi se pomisliti da će igrači imati priliku zaigrati nešto strahovito slično *Deus Exu*. Kad bi to bilo točno, Ubi Soft bi vjerojatno Ion Stormu oduzeo dobar dio tržišta. Međutim, kako stvari obično nisu onakve kakvima se čine, tako ni *XIII* nije ni akcijski film, ni avantura nego jedan gotovo pa čistokrvni FPS. Naravno, to što u igri nije baš izražen avanturistički aspekt ne znači da smo dobili nekvalitetan proizvod. Dapače, zahvaljujući svom vrlo inovativnom i posebnom vizalnom stilu, strahovito dobro režiranim nivoima te vrhunskim *mood-setterima*, ona doista ima mnogo potencijala. Za razliku od nekih igara koje inzistiraju na postupnom uvodu u priču, *XIII* sa stilom zaobilazi sve nepotrebne elemente uvertire i *cuts right to the chase*. Igru, naime, počinjete budeći se iz nesvjestice na plaži u blizini New Yorka. Tijekom događaja koji slijede glavni junak počinje se propitivati o svom identitetu. Razlog tome su prije svega nepoznati ljudi koji ga planiraju ubiti, nekolicina drugih nepoznatih ljudi koji ga planiraju ubiti i frknuti u jarak pokraj pregaženog jelena te još nekoliko nepoznatih ljudi koji tvrde da ga poznaju. Na svu sreću iz nekog razloga faca strahovito dobro barata vatrenim oružjem, tako se pomoću nekoliko pucnjeva uspijeva riješiti progonitelja i pobjeći te krenuti u otkrivanje svog pravog identiteta. Glavni lik, naime, pati od amnezije, što dodatno komplicira situaciju s 'čudnom tetovažom' čije podrijetlo ostaje nepoznato. Dotična se, naime, nalazi blizu njegova ramena i izgleda kao rimski broj 13. Povezujući polako šture podatke o svojoj prošlosti, naš junak shvaća da je osobno odgovoran za ubojstvo američkog predsjednika. Njegov problem nije u tome što mu je gotovo cijela američka izvršna vlast za petama, nego u tome da on možda i nije odgovoran za zločin za koji je optužen. I tako, naoružan arsenalom dovoljnim da uništi dva-tri bataljuna, on polako kreće u otkrivanje svoje mračne prošlosti.

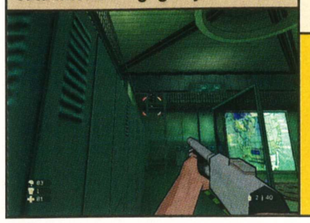
VIZUALNI PRISTUP

Vjerojatno najbolja stvar vezana uz razvoj *Trinaestice* njezino je podrijetlo. Naime, kao predložak poslužio je belgijski strip čija je radnja smještena u alternativnu stvarnost tijekom osamdesetih godina prošlog stoljeća. U njoj se, kao i u "stvarnoj" (tijekom šezdesetih) dogodi ubojstvo aktualnog demokratskog vođe, s tim da njegova ubojicu službene vlasti nikad ne pronađu. Ubojica, tj. vi, pokušava vratiti svoj identitet boreći se protiv moćnog tajnog društva sastavljenog od dvadeset članova. Zanimljivo, zar ne? Inače, ta atmosferična priča dolazi iz pera renomiranog belgijskog strip-autora Vana Hammea, čija su djela iznimno popularna na području Francuske i Belgije. Naslov koji ovom prigodom recenziramo opisuje prvih pet svezaka tog stripa te prati postupno razotkrivanje misterije vezane uz zamjenu identiteta glavnog lika i mehanizama zavjere vezanih uz predsjednikovo ubojstva. Sama igra rađena je upravo tako da igrača uvuče u mračni svijet zavjere te relativno brzo dočara maštovito osmišljen svijet gdje mu praktički svatko pokušava doći glave. A da bi se to postiglo korišten je, dakako, *cel-shading*, metoda renderiranja koja 3D objektima daje vanjski rub, čime se postiže efekt kao da su na neki čudan način crtani rukom. Iako ovaj opis u principu nije dovoljan za potpuno objašnjenje vizualnog aspekta igre, nadamo se da je dovoljno da nas jednostavno uzmete zdravo za gotovo i povjerujete svakoj riječi koju napišemo (šala). Postoji još jedan zanimljiv element, a to je pristup vizualnim i zvučnim efektima. Naime, iako igra, kao i svaka druga, ima originalnu zvučnu pozadinu, vizualni element pojačava se putem stripskih zvučnih

"IGRA POSJEDUJE AUTENTIČAN VIZUALNI IDENTITET..."

TESTIRALI SMO / SUČELJE I REALIZAM / / SUČELJE I REA

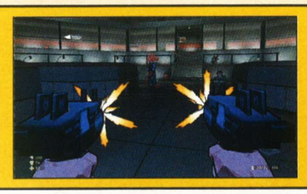
Veliki problem svih konverzija je prilično neuravnoteženo sučelje. Bojeći se da bi upravo taj nedostatak mogao značiti propast *Trinaestice*, odlučili smo detaljno provjeriti koliko je težak proces PC-tranzicije uspio. Također, pošto u testni dio recenzije stanu još dva-tri okvira, pozabavili smo se i realizmom unutar same igre. Ukratko, u ovom testnom dijelu opisat ćemo kakav dojam *Trianestica* ostavlja nakon kojih dva-tri sata intenzivnog igranja.



KONTROLE I KRETANJE

Zahvaljujući relativno jednostavnom izborniku, te klasičnom asortimanu osnovnih naredbi, *Trinaestica* začudo funkcionira kao FPS stare škole. Dapače, sučelje, koje rezultira bilo kojim ekspresnim konfiguriranjem tipaka, ni u jednome trenutku ne odaje odakle igra potječe. Ono je savršeno intuitivno i jednostavno za korištenje. Nakon desetak minuta uvodnog *tutoriala*, bez problema smo mlatili ekipu uredskim namještajem, uz kretanje bez *bugova*.

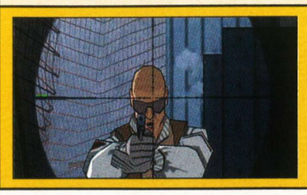
Ocjena: 9/10



FIZIKA ORUŽJA

Trzaj pojedinog pucala ovisi o tome koliko dugo držite rafal, potrošnja streljiva prilikom primarne ili sekundarne paljbe također je na mjestu, a i samo kretanje prilikom korištenju različitih oružja također varira. Realizam dobiven ubacivanjem tih parametara dosta je zgodna stvar zanemarimo li činjenicu da ih glavni lik sve nosi odjednom. S bazukom u ruci doslovce plazite po podu, dok nakon izmjene na pištolje, letite okolo kao balerina.

Ocjena: 7/10



AI

Na konzolama igra predstavlja prilično izazov. Na PC-u stvari doduše izgledaju nešto manje idilično. Točnije – protivnici su manje-više idioti. Naravno, oni pokazuju neku dozu rezoniranja time što reagiraju na kretnje, paze jedni na druge te panično pretražuju područje čim ugledaju lokvicu krvi na tlu. No, kad dođe do same borbe, stoje kao ovce i čekaju da im ispraznite spremnik u glavu, što je dakako, loše.

Ocjena: 3/10



INTERAKCIJA S OKOLIŠEM

Interakcija s okolišem je u *Trinaestici* dosta izražena. Doslovce je moguće podignuti bocu, razbiti je i koristiti kao primitivno hladno oružje. Moguće je također podignuti komad namještaja te njime nokautirati protivnika. No, ono što nas je impresioniralo korištenje je kuke na užetu. Pomoću nje naš se glavni lik može doslovce vezati na prikladnu površinu te se bez ikakvog straha uspeti na dotad nedostupnu razinu. Sve u svemu, zabavno.

Ocjena: 8/10



INVOLVEMENT

Jazz glazba, atmosferična i autentična grafika i relativno dobar *voice acting* čine svoje te igrača relativno brzo uvlače u mračan, ali intrigantan svijet zavjere i zaboravljene prošlosti. Spomenuta interakcija s okolišem također je jedan od važnih faktora koji utječu na štimung igre, dakako da svaki igrač definitivno ima jači osjećaj "prisutnosti" u svijetu u kojem može raditi (gotovo) sve što želi.

Ocjena: 8/10

PROGRESIVNOST

Za razliku od igara poput *Haloa*, gdje na početku doslovce slinite od gomile zanimljivih i zaprepašćujućih novina, a na kraju zijevate trčeći kroz gomilu *copy/paste* hodnika, *XIII* vas od početka do kraja drži u neizvjesnosti. Pa tako dok u jednom trenutku bježite iz velike, snijegom zatrpane baze, već u drugom se šuljate velikim *max-security* zatvorom. Gdje se god nalazili, *XIII* to vrhunski dočarava, držeći tempo igre na visokoj razini.

Ocjena: 9/10

UKUPNA OCJENA ZA VOĐENJE UTAKMICE

Sagledavši sve dobre i loše strane ove igre, dolazimo do zaključka da smo dobili jedan solidan i *user-friendly* uradak. Što se realizma tiče, moramo priznati da *XIII* u sebi krije nekolicinu katastrofalnih propusta. Ipak, zahvaljujući svojoj jednostavnosti i zabavnosti, bez problema mu možemo dodijeliti i više nego prolaznu ocjenu.

7/10

» ALTERNATIVNO

- **Deus Ex**
Avanturistično i atmosferično. Najbolja Ion Stormova igra ikad (proces izbora nije bio predug).
- **No One Lives Forever**
Zabavno prepucavanje u superšpijunskoj branši smješteno u *swingin' sixties*.
- **No One Lives Forever 2**
Prepucavanje u *swingin' sixties* puta dva. Sa ljepšom grafikom i gomilom novih *gadgeta*.



Vidi mu se noga

TAOČENJE/

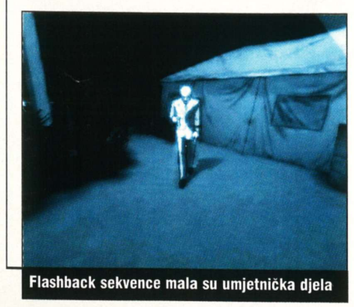
Kad se god situacija zakuha do te mjere da je protivnika više nego metaka, vrijeme je da posegnete za najboljim oružjem od svih - taocem. Naime, dotični vas, prije svega, štiti od drugih vojnika jer svi jednostavno oklijevaju zapucati dokle god mu držite pištolj prislonjen uz glavu. Kad vam žrtva više ne treba, možete napraviti jedno od ovoga: a) gurnuti ga prema naprijed, b) slomiti mu vrat. I onda se ljudi tuže da im se djeca mlate po školama nakon igara poput ovih?!



Malo kradem, malo se prikradam!



Ajde mali, legni već jednom!



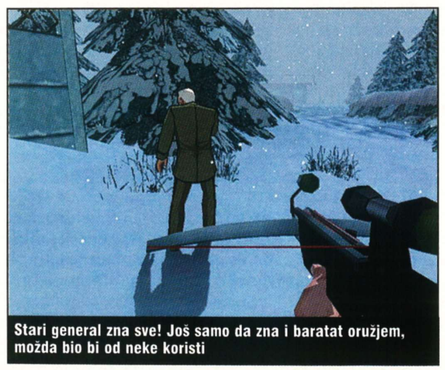
Flashback sekvence mala su umjetnička djela



Tooo. Sve gori, pada snijeg, a svi mrtvi!



Ulet u labos!



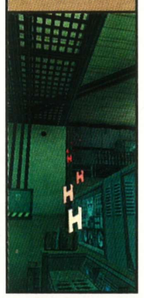
Stari general zna sve! Još samo da zna i baratat oružjem, možda bio bi od neke koristi

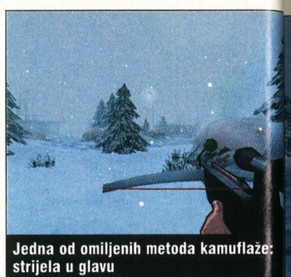
PLUS

- grafika
- priča
- igrivost
- glazba

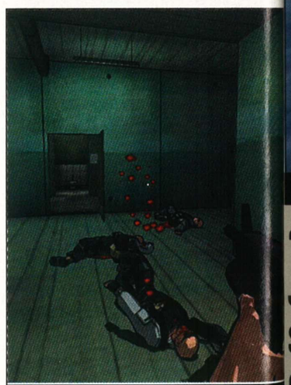
MINUS

- prevelika vezanost uz konzolaške korijene
- neke nelogičnosti vezane uz oružja
- problemi sa sučeljem
- igra je prelagana





Jedna od omiljenih metoda kamuflaže: strijela u glavu



Vidi ti tog malog, ide mu krv iz nosa

efekata. Jedan od primjera je ona kada protivnika pogodite u tijelo, a on padne u provaliju - njegova putanja prema tvrdoj podlozi popraćena je onim stripskim "AAAAHHH", tj. prikazana je u pisanom obliku . Osim čistog vizualnog dojma, taj zgodni detalj ima i praktičnu primjenu. Pošto iza sebe očito ima dugotrajan vojni trening, njegova su se osjetila tijekom vremena izoštrila do te mjere da prema proizvedenom zvuku može točno odrediti gdje se određeni predmet nalazi. Nazvano jednostavno šesto čulo, ta mogućnost omogućuje mu da točno odredi gdje se neprijatelji skrivaju i sukladno tomu pravodobno reagira. Avanturistički i *sneakerski* elementi u igri su obično izraženi onda kad 13 sa sobom ne nosi pretjerano veliku količinu oružja. Naime, on tada



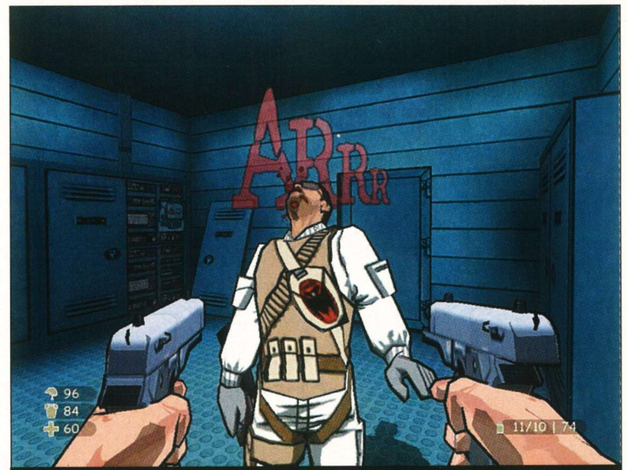
Tko se prikriva sada?

"...PRIKRADANJE JE OVDJE DOISTA SAMO JEDNA OD OPCIJA..."

može pribjeći podmuklim radnjama poput lomljenja masivnog namještaja po glavama protivnika, uzimanju taoca ili čak šuljanju po ventilacijskim kanalima. Međutim, napominjemo, takvi trenutci su doista rijetki, a razloge valja tražiti u činjenici da, osim u ekstremnim slučajevima, protivnike možete bez ikakvog problema eliminirati kako vam je god volja, ne brinući se pretjerano za zdravlje. Na kasnijim se razinama ta nonšalantnost daleko manje tolerira, no ne toliko da bi svaki krivi potez rezultirao obveznim ponovnim učitavanjem pozicije.

KORIJENJE SVIH ZALA

Razlog gore navedenom pomanjkanju izazova leži u okrutnoj stvarnosti vezanoj uz razvoj igre. Naime, na sveopći užas zagriženih PC *gamera*, *XIII* je zapravo više-platformska igra, što znači da je istodobno rađena za PC, PS2 i Xbox. Rezultat takvog razvoja niz je kompromisa koje konzolaški FPS-ovi nose od nesretnog dana kad su nastali. Za početak, *auto-targeting* ovdje je i više nego izražen, tako da ćete se malo kada naći u situaciji da nastojite precizno naciljati protivnika jer to u 90% slučajeva računalo radi umjesto vas. Kao drugo, protivnički je AI također reduciran do te mjere da neprijatelji ne predstavljaju preveliki izazov odlučite li im se baciti u naručje pucajući iz automatske puške. Na kraju, tu je i neizbježna činjenica da likovi i okoliš, ma koliko lijepi i kvalitetno urađeni bili, pate od manjka poligona. Naravno, znamo da će ta zamjerka zaintrigirati samo vlasnike jačih konfiguracija, no činjenica je da PC-igre nove generacije traže jači hardver od njihovih PS2 i Xbox inačica, a samim time i omogućuju daleko napredniji i kvalitetniji prikaz. Sukladno tomu, nakon kojih sat i pol igranja postaje sasvim očito da *XIII* u nekim segmentima doslovce ograničava broj detalja ne bi li optimizirao svoje perfomanse na standardiziranom konzolaškom hardveru. Međutim, nemojte nas krivo shvatiti, ovdje je ipak riječ o grafički predivnoj igri. Problem je jedini što ona jednostavno ima prevelik broj dodirnih točaka sa svojom konzolaškom rodbinom. Ipak, kako ne želimo ispasti totalne babe, reći ćemo nešto o elementima u kojima igra jednostavno briljira. Prvi i vjerojatno nauočljiviji je besprijekoran vizualni stil. *Trinaestica* praktički u svakom trenutku igraču pruža dojam da se svijet oko njega kreće bez obzira što on radio. Nadalje, interakcija s gotovo svakim predmetom u vašem okolišu također pridonosi dojmu fleksibilnosti igrinog okruženja (stvorenog u superiornom Unreal Warfare pokretaču, op. a.). Što se glazbe, pak, tiče, *Trinaestica* je gotovo nevjerojatno dobro uštimana, dajući autentičan štimung zvučnim engineom sličnim legendarnom iMUSE-u. Uostalom, tko ne bi barem načas ostao zatečen da mu u žiži akcije počne svirati vrlo *stylish* jazz.



Ajde sad digni bradicu

FINALE

I tako, na kraju svega ostaje pitanje što zaključiti iz svih dobrih i loših strana ovog naslova? Pa kao prvo, najvažnije je spomenuti da je ovdje prije svega riječ o iznimno kvalitetno napravljenoj igri. To što ona možda ne zadovoljava neke pretpostavljene standarde PC *gaminga* jamačno će pogoditi fanove rasnih PC-pucačina. Ipak, ostali, koji od igre ne očekuju superinteligentne *botove*, a odgovara im atmosferična i majstorski složena radnja začinjena autentičnim vizualnim stilom, u *Trinaestici* će pronaći ono što traže. Sad, jedino je pitanje želite li igru zaigrati na Xboxu, Playstationu 2 ili PC-ju. ■

HACKER OCJENJUJE » XIII

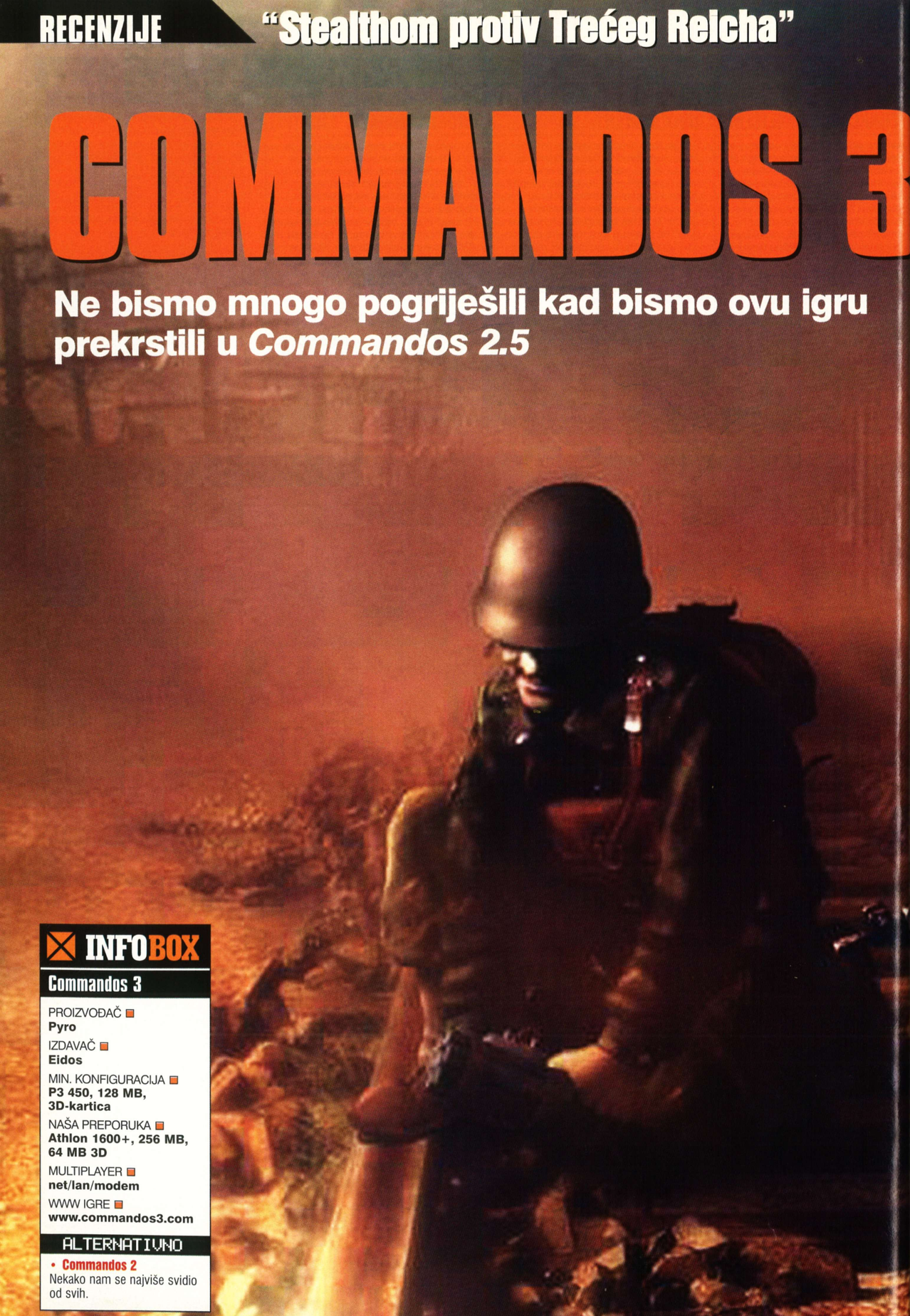
Vrhunska igra. Prosječna PC-konverzija.

75

POSEBNO IZDVAJAMO/CEL-SHADING

COMMANDOS 3

Ne bismo mnogo pogriješili kad bismo ovu igru prekrstili u *Commandos 2.5*



INFOBOX

Commandos 3

PROIZVOĐAČ
Pyro

IZDAVAČ
Eidos

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

NAŠA PREPORUKA
Athlon 1600+, 256 MB, 64 MB 3D

MULTIPLAYER
net/lan/modem

WWW IGRE
www.commandos3.com

ALTERNATIVNO

- **Commandos 2**
Nekako nam se najviše svidio od svih.

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

Budimo realni, *Commandos* je igra koja će nam se ili bezuvjetno svidjeti ili pak zgaditi, sredine nema. Ta specifična taktička igra iz Drugog svjetskog rata svojom je težinom i minucioznim načinom igranja uspjela privući posebnu vrstu igrača, koji su u njoj pronašli prave kvalitete i igrali je do samog kraja. Drugi nastavak nije donio nekih većih novina, pa je sasvim razumljivo da se od trećeg očekivalo nešto epohalno kako bi serijal ipak privukao i nešto širi krug publike i tako si otvorio put za dalje. No, kako ćete uskoro čuti, malo se toga promijenilo, pa o nekoj 'Commandos' revoluciji nema ni govora.

2D ILI 3D?

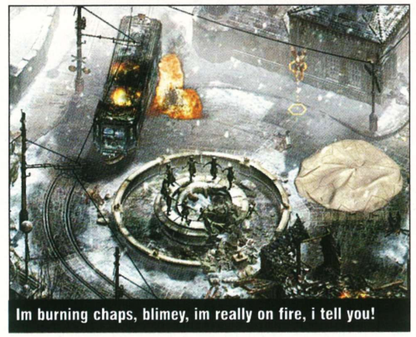
Počnimo, primjerice, od grafike koja je, bez obzira na sve priče o njezinoj nevažnosti u jednom RTS-u (ako se *Commandos* može uopće tako nazvati), ipak odgovorna za osamdesetak posto našeg doživljavanja svijeta. E pa ona je gotovo ista kao i prije, iz čega izravno proizlazi glupa činjenice da je i dalje "zaključana" na prilično niskoj 800*600 rezoluciji, što je za današnje standarde jednostavno premalo! Kao i prije, podijeljena je na 3D i 2D segmente, gdje ćete onda trodimenzionalnu grafiku gledati unutar zgrada, dok će svi eksterijeri biti prerenderirane podloge. Ipak, što se tiče 3D-a, moramo priznati da je malo napredovao – nešto je detaljniji i vrlo brz, pa ne bi trebalo biti nikakvih problema sa izvođenjen ni na najslabijim konfiguracijama. 3D pogled možete slobodno rotirati i zumirati kako biste imali najbolju kontrolu nad svojim vojnicima, koji će se u skučenim prostorima neprijatelja najčešće rješavati surovim klanjem. Eh da, kao što smo rekli, priroda je opet izvedena na pomalo staromodan način, mada je, doduše, i tu moguća rotacija, ali samo u četiri smjera – što je svakako korisno, no kojiput ipak nedovoljno jer se zna dogoditi da i nakon rotacije u svim smjerovima pojedini neprijatelji ili objektivi ostanu zaklonjeni kakvim žbunjem, trstikom, gustišem... Moguć je i zum, mada ga definitivno ne preporučujemo jer tada slika postaje bolesno muljava, a prilikom odzumiravanja dolazi do *aliasinga*. Ono što je, pak, impresivno bile bi 3D jedinice i neke zanimljivije konstrukcije, zahvaljujući čemu su mogući interesantni i prilično impresivni efekti eksplodiranja, urušavanja i slično, što će biti

"IZNIMNO TEŠKA IGRA, NAMIJENJENA PONAJPRIJE STARIM FANOVIMA"

itekakva nagrada nakon mukotrpno odigrane misije. Da, mukotrpno, jer *Commandos 3* nije ništa lakši od svojih dvaju prethodnika, a na našu žalost ne donosi ni mnogo optimiziraniji *interface* (mogli bismo čak reći da su ga lagano zaseruckali) kojim bismo lakše zapovijedali našim prilično bedastim jedinicama. Problem je u tome što sve akcije, poput naređivanja, odabira oružja, odabira specijalnih sposobnosti i slično, radite pomoću klikanja na prilično male ikonice, koje se lako mogu fulati u nekim intenzivnijim trenucima, a ono što je još gore, izostao je i bilo kakav sustav tipkovničkih kratica koji bi znatno olakšao cijelu stvar. Srećom, strpljivi *tutorial* će vas provesti kroz osnove i barem malo pripremiti na strahote koje vas poslije očekuju kroz tri velike kampanje u kojima ćete se prošetati Berlinom, Staljingradom i Normandijom, što je, čini se, postalo trend u gotovo svim igrama s tematikom Drugoga svjetskog rata bez obzira je li riječ o strategijama ili čistim pucačinama. Stoga, dakako, očekujte prilično raznolikost misija i atmosfere,



Boooommm!! Ode vlakić... i bliža okolica



Im burning chaps, blimey, im really on fire, i tell you!

mada cijela igra ipak pomalo vuče na turoban štih, i to ponajprije zbog preekstenzivne upotrebe efekata kiše i snijega (ipak se moraju pohvaliti "optimizacijama" enginea).

THE EKIPA

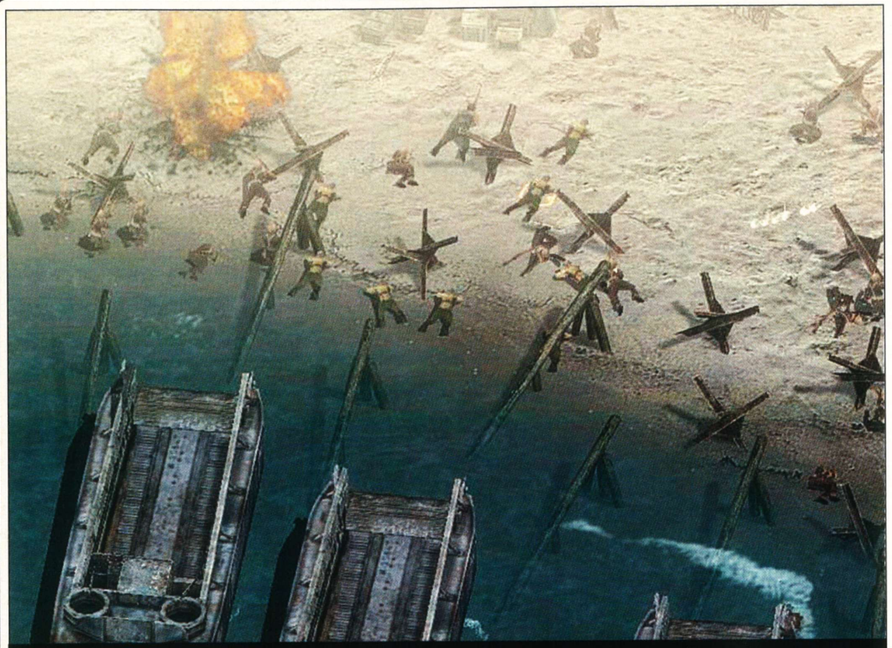
Nadalje, problem je i to što su vaši komandosi zapravo priglupa čeljad, koja se ni dalje ne zna brinuti za sebe, pa im apsolutno svaku akciju morate VI zadati! A nepostojanje bilo kakve samostalnosti zna biti prilično iritantno u situacijama kad se nisu u stanju obraniti od najobičnijeg Švabe koji ih ubija s pola metra jer im to jednostavno niste rekli. Jedina poluatomatska radnja koju su u stanju izvesti je "pokrivanje vatrom", kada će pucati i tako štititi glavnu facu dok obavlja neku važnu radnju poput postavljanja ekploziva i slično. Inače, malo je smanjen broj specijalnih trupa, što uopće nije loše jer se tako dobilo na preglednosti, a i znatno je lakše upamtiti specijalne osobine nužne za prelaženje određenih misija. Tako su tu ovaj put *sniper*, *sapper*, *spy*, *thief*, *diver* i dobri stari *green beret*. *Sniper* ima najveći domet oružja, a što je posebno slatko, prilikom odstrela pojavljuje se prozorčić koji zumira okolinu i glumi povećanje optike. *Sapper* je stručnjak za eksplozive, tj. teklič koji će malu milijardu puta morati postaviti bombu A na točku B i potom se (jer ne misli glumiti fundamentalističkog samoubilačkog terorista) povući na točku C, odakle će gledati ekploziju na D. Špijun je veseo momak koji se zna (uf, što je pametan) preobući u njemačkog vojnika ili oficira te time zbuniti njemačku silu, a vama osigurati potrebnu diverziju za obavljanje glavnog

IZDVAJAMO/ VISION CONOVI

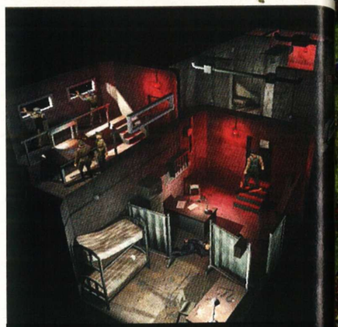
Najvažniji element uspješnog *stealthanja* upravo je izbjegavanje famoznih *vision conova* ili područja vida pojedinih vojnika. To se radi tako da kliknete na odgovarajuću ikonu, a potom na željenog vojnika kako bi se prikazao jedan 3D konus koji će lagano kružiti lijevo-desno kako nacista pomiče svoje oči. A onda vam je na raspolaganju ili distrakcija ili čekanje. I čekanje, čekanje, čekanje, jerbo pogled pomiče sporo i u većini slučajeva imat ćete tek malo područje da biste šmugnuli pokraj njega. I ne, nemojte ni pomišljati na bučno ubijanje jer ćete probuditi cijelu bazu i misiji će biti kraj. Yep, tako je to u *Commandosima 3*.



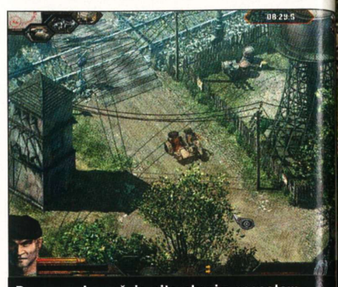
objektiva. Lopov je pak najbrži od cijele ekipe i sposoban je pentrati se po zidovima, mada je, zbog spetljanog *interfacea*, to penjanje u prvi mah zeznuto do bola: nećete znati na koji dio zgrade trebate točno kliknuti pa ćete se bespomoćno muvati oko zidova i uglova, kada će vas zločesti stražar spaziti i misiji će biti kraj. Ronilac je tu tek kao mala digresija, pojavljuje se samo jedanput i od njega nema velike koristi, a još manje ushićujuće zabave. Sve je to divno i krasno, u čemu je onda problem? E pa, u tome što ćete se upravo zbog *Commandosove* težine i nesnalažljivosti vaše ekipe najčešće odlučivati na odigravanje misije samo s jednim likom, a ostalima, da biste uopće preživjeli, narediti da čekaju na sigurnom. No, kako se većina misija barem u nekim dijelovima može odigrati tek uz upotrebu specijalnih osobina, to baš neće biti lako izvodljivo. Bilo kako bilo, čini nam se da ovaj put ipak ima nešto više akcije nego prije, jer vam je, naime, u većini slučajeva glavna zadaća pobiti sve što se miče, što je ipak mali



Jiiipiii, napad na plažu Omahaaa!



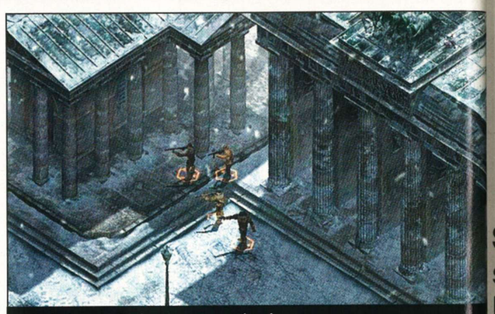
Ovako to nekako izgleda dok ste unutra



Panoramska vožnja pitoreksnim seocetom



I tenkovi se boje vlaka, samo ja ne! *Stari Commando* se ne boji ničega



Ajd' ti njega, a ja ću njega, a on će njega...

odmak od *Commandosove* poznate *stealth* filozofije. Spomenuta klanja činit ćete uglavnom pomoću *green berreta*, koji su svojim snažnim mišicama u stanju pokupiti i teški mitraljez kako bi sijali smrt u prilično razumnom luku i distanci. Poslije se čak mogu koristiti i komadi artiljerije, pa možemo reći da najnovijem *Commandosu* nikako ne manjka tog kvaziakcijskog uzbuđenja...

STEALTH? OH DA!

Ipak, igra se i dalje ponajprije temelji na *stealthu,* koji se zapravo i nije previše promijenio jer je tu ionako sve funkcioniralo gotovo besprijekorno. Tako je i dalje primarni imperativ pomno proučavanje neprijateljskog vidnog polja kako biste izbjegli detekciju i neopaženo šmugnuli unutar kakvog kompleksa, baze itd. A na raspolaganju su vam brojni objekti distrakcije, poput dimnih granata, kutija cigerata i sličnih štosova koji bi ih trebali natjerati da pogledaju na drugu stranu i omoguće vam da ih piknete u leđa. Naravno, takve misije su i najteže, pa se slobodno pripremite za višesatno igranje jer jedna greška zbog koje ste, primjerice, izgubili neki lik bez kojega ne možete nešto obaviti znači *game over* i frustrirajuće učitavanje najsvježijeg statusa. Osim toga, malo se previše inzistira na misijama s vremenskim ograničenjem, što je totalno kretenski - gubi se sva čar pomnog planiranja i sve se pretvara u zbrku i strku u kojoj ćete pogibati i desetke puta!!! Snimanje je stoga krucijalno, a to će vam utuviti u glavu i spomenuti *tutorial*, u kojem se lijepo kaže da snimate što češće, i to posebice da se koristite *quicksaveom,* bez kojega se jednostavno ne može. Postoji i *multiplayer,* koji, nažalost, ne

"OVO NIJE IGRA ZA LJUDE SLABIJIH ŽIVACA JER SE U NJOJ UMIRE ČESTO I BOLNO"

nudi mogućnost kooperativnog odigravanja kampanje, što bi bilo vrlo lijepo, nego je tu tek *deathmatch* i *capture the flag*, iako osobno mislim da je svakom relativno zdravom igraču što se MP-a tiče ipak pametnije nabaciti neku seansu kakvog dobrog FPS-a. I to bi nekako bilo to, jer *Commandos 3* jednostavno nije igra koja se usudila pomaknuti granice, nego je tek ispolirala neke nedostatke (a neke stvari i udesila) iz prethodnog dijela, odigravši tako na sigurnu kartu umiljavanja starim fanovima. A hoće li je oni odigrati, suvišno je i pitati jer će im pregršt novih misija i tako sočnih lokacija donijeti sate i sate promišljene taktičke zabave. No, svi drugi s pravom će se zapitati kad je, dovraga, ta igra napravljena, jer jednostavno izgleda staro! Također ih se neće dojmiti ni pomalo spetljan *interface*, a još manje fiksirana težina koja ne prihvaća nikakve kompromise i od igrača traži totalno posvećivanje. Hm, takvim s pristupom sigurno ne stječu novi poklonici pa s te strane *Commandosu* moramo dati palac dolje. Sve u svemu, tko voli, nek' izvoli, a mi ćemo samo reći da smo od ovog nastavka ipak očekivali nešto mrvicu impresivnije... ■

PLUS

- Commadosi, ne?
- taktiziranje
- samo za prave igrače

MINUS

- premalo novina
- zastarjela grafika
- nespretan engine





To su ti *naci-momci,* mete za naše streljivo

HACKER OCJENJUJE » Commandos 3

Igra s premalo novina da bi dobila višu ocjenu

79

POSEBNO IZDVAJAMO/ZABAVNO SNAJPANJE



Vreva u Wall Streetu

INFO BOX

Patrician 3

PROIZVOĐAČ ■
Ascaron Entertainment

IZDAVAČ ■
Ascaron Entertainment

MIN. KONFIGURACIJA ■
P2 233, 32 MB RAM, 560 MB HDD

NAŠA PREPORUKA ■
P3 450, 64 MB RAM

MULTIPLAYER ■
LAN

WWW IGRE ■
www.patricianworld.com

ALTERNATIVNO

- **Bilo koja tycoon igra**
  Nemoguće promašiti.
- **Patrician 2**
  Tajkunizam u vrijeme renesanse. Ovaj put s brojkom dva u nazivu.
- **Pirates**
  Možda i nije najbliži srodnik Patriciana, no odlikuje se onim svježim primorskim štihom. Mmmmm, srdele.

PATRICIAN 3

Što reći kad nakon desetogodišnjih hvalospjeva na tržište stigne treći nastavak kultne trgovačke simulacije *Patrician*? Pa da će napaćeni vlasnici *low-end* PC-ja napokon moći uživati u nečemu što nije poluproizvod



Ajde da vas sad vidim, stoko jedna. Ti mali – jesi platio kartu za trajekt?

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

Nekoć davno, kad su još diskete bile primarni medij za pohranu podataka, kad je pojam ultranasilne pucačine bio *Walker*, a Hacker još imao Amiga rubriku, prvi *Patrician* bio je trgovački naslov koji su svi sanjali. Uostalom, kako i ne bi kad je riječ bila o šarenoj, intuitivnoj i kompleksnoj strateškoj igri? Drugi nastavak, koji smo imali priliku igrati nešto kasnije, je, vjerujemo, jedna stvar vrijedna spomena, a to je da su na igri radili Nijemci.

KUPUJ!

Kao što smo se i sami mogli osvjedočiti (*Aquanox*, *Heaven And Hell*), njemačke igre tijekom prošlih nekoliko mjeseci nisu baš dosezale vrhunske igraće standarde, stoga smo i trećem *Patricianu* prišli s mrvicom sumnje, no nasreću, naš skepticizam bio je neopravdan. Naime, koliko se mi god trudili ne zanemariti činjenicu da pred sobom zapravo imamo ušminkanu kopiju drugog nastavka igre, nismo se uspjeli oteti dojmu da je to ipak jedan strahovito zabavan naslov. Za neupućene, spomenimo da se u *Patricianu*, između ostalog, bavite ponajviše trgovinom. I to ne bilo kakvom. Naime, budući da se igra odvija u doba renesanse, a vi ste, dakako, faca, odmah na početku počinjete s gradićem koji je pod vašim utjecajem. Ti bokca, da je bar nama tako u životu – rodiš se, ne znaš za sebe, a već imaš grad i trgovački ured. Uglavnom, vaš je zadatak postupno proširiti svoj utjecaj i moć te se polako početi uvlačiti u politiku. Nakon toga ćete, ako volite takve stvari, možda postati guvernerom, a poslije čak i pravim pravcatim plemićem. Način na koji to radite vjerojatno je najveći adut ove igre. Naime, za jednu trgovačko-strateško-akcijsku igru (da, da, ima i borbi na pučini a la *Pirates*), ovaj naslov je debilno jednostavan. Štoviše, ni dva sata nakon njegova pokretanja već smo se punom parom bavili mešetarstvom, borbom, trgovinom, diplomacijom i politikom, i to zahvaljujući sučelju koje je, prema našem skromnom mišljenju, jedno od najboljih u prošlih dvije-tri godine (barem što se tajkunskih igara tiče). No, kako nam nije baš ostalo previše mjesta, privest ćemo recenziju kraju odlučnom izjavom: *Patrician 3* je doista dobar naslov i sigurno će oduševiti fanove originala. Što se ostalih tiče, posudite igru od prijatelja i prosudite sami – 70-postotne su šanse da ćete se zakačiti u roku od pola sata. ■



Baltik je granica!

"IGRA DOSTOJNA SVOJIH KORIJENA"

nastavio je tradiciju, igrači su doslovce ostali bez socijalnog života zahvaljujući kvalitetnoj tranziciji superuspješne strateško-trgovačko-taktičke formule. Treći nastavak, u ime kvalitetne mužnje posljednjih kapljica kvalitete iz serijala, donosi dobru staru igru na novom mediju te cijeli koncept označuje novim pokretačem, poboljšanim pravilima i poznatom retroigrivošću. Na PC-ju prvi nastavak nije baš zasjao, što je šteta s obzirom da je riječi o dobroj igri. Još



Eto njih opet! Dovraga!

HACKER OCJENJUJE » Patrician 3

Krajnje zabavna tajkunska razbibriga

80

POSEBNO IZDVAJAMO MAESTRALNO IZVEDENO SUCELJE

"Čista uvreda za moćnog Dredda!"



JUDGE DREDD
DREDD VS. DEATH

FPS u kojem kao glavni lik vodite samog sudiju Dredda! Pa može li išta poći po zlu? Nažalost, može

INFOBOX

Judge Dredd: Dredd vs. Death

PROIZVOĐAČ
Rebellion

IZDAVAČ
Eidos

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

NAŠA PREPORUKA
Athlon 1600+, 256 MB, 64 MB 3D

MULTIPLAYER
net/lan/modem

WWW IGRE
www.judgedredd.com

ALTERNATIVNO

- **Dredd stripovi**
  Vjerujte mi, u toj ćete škrinji pronaći mnogo više užitka nego u igri

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

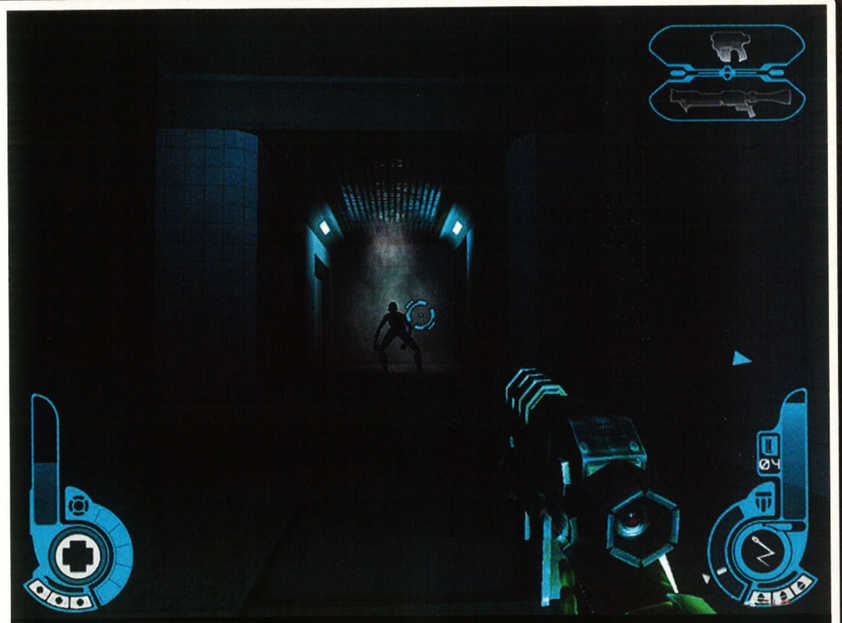
Kad je prvi put najavljeno ovo čudo, sudeći prema slikama i dostupnim informacijama, očekivali smo pomalo deusexovsko iskustvo lutanja golemim gradom i, sve u svemu, jednu netipičnu slobodu za obični FPS. Dakako, podrazumijevala se i najmodernija grafika, koja je trebala iscrpiti zadnje cikluse naših 'proca' i grafičkih te na ekran špricnuti desetine i desetine prolaznika, potencijalnih prekršitelja zakona i tako dalje. No, kako je igra, osim za PC, namijenjena i za Playstation 2, sve te divne pretpostavke jednostavno padaju - u mazut.

JA SAM SUD, PRESUDA I KAZNA

No, prvo malo o samom sudiji, koji bi neupućenima mogao djelovati tek kao sporadični produkt Rebbelionovih (autori igre) kreativnih umova, a to, naravno, uopće nije istina. Dredd je, naime, ultrapopularni strip-lik iz zlatnih osamdesetih, koji se nostalgičnim majmunima poput mene itekako urezao u pamćenje. I to ne bez razloga, jer riječ je o jednom mračnom strip-junaku koji je živio u još mračnijem svijetu Mega City Onea, a sve je zapravo počivalo na čvrstim temeljima satire i crnog humora. Kroz cijeli se strip lagano nazirala ideja nacizma i općenito totalitarnog uređenja, što se vidjelo i po specifičnoj ikonografiji sudačkih odijela te monumentalnim orlovima na zgradama sudnica i sličih mjesta. A kakva je to zapravo spika s tim silnim sudijama? E pa vidite, fora je u tome što je Mega City One jedno veliko mjesto, *fucking* preveliko zapravo, nakrcano milijunima ljudi, od kojih je svaki potencijalni kriminalac, pa bi stoga klasični kriminalistički postupak bio i spor i nedostatan (kao u Lijepoj našoj, uostalom, ali nema veze.) Kako bi riješili tu neugodnu situaciju, pametni umovi ove futurističke strahote odlučili su institucionalizirati posebne sudije, koji su zapravo naoružani specijalci s potpunim legitimitetom da budu SUD, PRESUDA i KAZNA. Prevedeno, to znači: ako bi vas sudac uhvatio kako, ne daj bože, silujete neku staricu (mmmmmm...), prekinuo bi taj nemili čin, opalio vas šakom po glavi, pročitao vam za koje vas se djelo tereti, ustvrdio da je isto počinjeno i da ste krivi. Jasno, nakon toga slijedi kazna, koja je za takve slučajeve uglavnom metak u čelo! Eto ga, zločin je spriječen, zločinac kažnjen i Mega City One je opet siguran grad! Ne mislite li nakon svega kako je Dreddov svijet jedno uistinu maštovito mjesto koje bi se, pretvoreno u virtualno uprizorenje, stvarno moglo omastiti hrpom lucidnih ideja njegovih pomalo bolesnih autora? Ne smatrate li, također, da bi za spomenutu pretvorbu bili idealni autori prvog *Alien vs. Predatora*, zato što su, pod jedan, momci napravili prokleto dobru igru prepunu istinske atmosfere i odlične igrivosti i, pod dva, što je ta igra bila ponajprije PC-iskustvo, koje je počivalo na kvalitetnim temeljima jednog PC FPS-a? Svakako, svakako, no dragim je autorima očito nešto u međuvremenu isparilo iz glave jer *Judge Dredd* s kvalitativnom razinom gorenavedenog djela nema ama baš nikakve veze! A još manje s čistim PC-iskustvom jer, kako smo već rekli, radili su ga paralelno i za Playstation 2.

JUDGE DEATH

Iako smo to rekli milijardu puta, ponovit ćemo još jedanput: svima mora biti jasno da platforma kojoj se hardver nije mijenjao oko četiri godine (PS2) jednostavno više ne može parirati modernim dosezima igraće tehnologije pa sve što se za nju radi nužno mora nositi pečat zastarjelosti. A tako je i s *Dredom*, pa ćete već u prvom nivou uočiti manjak poligona, zbog čega će čak i rudimentarni objekti poput oružja i zidova biti uglati i nikakvi. Jasno, skužit ćete i niskorezolutivne teksture, koje se još i mogu nekako prožvakati jer igra zbog toga malo više podsjeća na strip, a kažu nam kako im je upravo to bio cilj. Stvari se malo



Oh, kako divno, pomična meta



Hm, šareno, da ne kažem šizofrenično

popravljaju kad izađete u famozni grad jer ćete se moći diviti nekim mamutskim zgradama, od kojih se posebnu ističu zgrade vlasti načičkane najrazličitijim ornamentima, orlovima itd. Nadalje, cijeli Mega City One je nevjerojatno šaren i jednostavno pršti od primarnih boja s kojekakvih reklama, neonki, natpisa itd., pa su baš tu uočljive neke stripovske fore. No, ono što je uistinu užasno su neuvjerljivi likovi, koji, osim što su i sami prilično uglati, užasno sliče jedni drugima te nema ni govora o nekakvoj uvjerljivosti gradske populacije. Također, ono što su trebale biti horde NPC-ja, zapravo su nakupine od četiri-pet facera koji se blentavo muvaju jedni oko drugih. No, prije nego što pređemo na samu mehaniku, moramo reći da nam ipak fali stripovskih štosova jer povremeno zurenje u kakav morbidni naslov ili slušanje

"IGRA KOJA ZBOG SVOJE PS2 INAČICE PATI NA PODRUČJU GRAFIČKE KOMPLEKSNOSTI"

dovitljivih sudačkih izjava nije ono na što smo navikli u bolesnom leglu nazvanom Sudija Dredd, tj. takvih stvari nema dovoljno! Dakle, opet smo svjedoci uništavanja prokletih potencijala, što nas u zadnje vrijeme neobično žesti! Stvari se ne popravljaju ni poslije, kad će grad biti zamijenjen kojekakvim rupetinama, hodnicima, podrumima itd., mada se mora priznati da je posjećivanje planeta Smrti, odakle je došao sam

IZDVAJAMO/ KONTROLE

Valjda prvi put nakon dugo vremena možemo pohvaliti kontrole u jednoj preradi pucačine s konzole. Brojni drugi primjeri, poput *Desert Storma*, *Turoka* i sličnih, bili su uništeni jer miš jednostavno nije mogao zamijeniti kontroler - za bilo kakvu ozbiljniju promjenu položaja trebalo ga je munuti preko cijelog stola. Ovdje to, na svu sreću, nije tako, i to samo zato što su dečki dosad radili isključivo PC-igre (*Avs.P*, *Gunlock* itd.) pa bi bilo kakav propust na tom polju bio jednostavno neoprostiv.



sudija Death, jedno prilično zanimljivo putovanje. Tko je sudija Smrt? E pa, Dreddov najveći neprijatelj, koji kao i kolege mu Fire, Fear i Mortis smatra da je sam život zapravo kazneno djelo pa čini sve kako bi pučanstvu što vjernije dočarao svoje viđenje pravde. Zbog njega ćete uostalom i igrati igru, naime odmah nakon tutorijala spopast će vas horda nemrtvih vampira i zombija, koji očito imaju veze sa spomenutim veseljakom. Istina, tu se još mogu naći neki elementi originalnosti te *homagei* drugim proizvodima slične tematike, pa nas tako primjerice scena napucavanja sa zombijima u trgovačkom centru jako podsjeća na jedan Romerov (ne, ne autora *Daikatane*) film, ali nećemo reći koji! Ali nakon što se prvi put sukobite s neprijateljima, sve jednostavno pada u vodu i *Dredd* postaje "još jedan" FPS koji ćete zaboraviti u roku pola sata...

LAWGIVER

Istina, *lawgiver*, iliti Dreddov službeni pištolj, je divan i svima koji su čitali strip ili barem pogledali Stalloneov film bit će odmah jasno što s njim! Riječ je o povećem pištolju koji je sve osim običan, zato što je u stanju ispucavati nekoliko modova vatre. Tako su, osim običnog punje-


Dredde, koja te majka za zeta ne bi htjela?!


Eto, čučne i ne mrda


Panorama megapolisa


A-ha! Što ceš sad?


Joj, sorry, zaboravio sam da vi vampiri baš ne preferirate vatru

nja, u njemu i pancirni naboji, metci koji se odbijaju o zid, projektili za omamljivanje, eksplozivne granatice i posebno impresivan napalm. Pa ipak, pljuca nam se čini malo premoćna, pa gotovo da i nema potrebe za bilo čim drugim, možda i zato što osim nje možete pokupiti samo još jednu dodatnu pušku. HALO rippof, ali neka. Veća gančina uglavnom će vam trebati za rješavanje jačih mrcina, no kako rekoh, u svim ostalim situacijama pištolj će vam biti više nego dovoljan. Misije u kojima ćete ga koristiti bit će vrlo raznolike pa vam je tako u jednoj cilj obraniti grupicu građana od napada krvožednih vampira, ali na kraju se sve ipak svodi na *shot this, shot that*. S tim da je Dreddov svijet osim "primarnih" gadova nakrcan i sitnim kriminalcima poput tipova koji bacaju smeće ili pišaju po parku, koje je pak moguće uhvatiti i izreći im kaznu. Zgodna digresija od glavne radnje, ali ništa više od toga jer - sve se svodi na to da napasnike omamite vjernim *gunom* te im stavite lisice na leđa kako bi ih poslije valjda pokupio netko drugi. I sve bi to još funkcioniralo u najboljem redu da nisu uprskali najvažniji element jednog FPS-a, a to je - naravno - napucavanje. Osim što je doista sterilno (ja pucam po njemu, pa on malo po meni, pa zzzzijev), uništeno je kretenskim AI-em, kojeg gotovo da i nema. Jednostavno će blentavo zuriti dok im izričete pravdu i uopće im neće pasti na pamet bilo kakvo skrivanje, grupni rad i slično, a mi smo se u novije vrijeme takvih primjera u pucačinama nagledali i previše pa nam jednostavno nije jasno zašto se to još uvijek radi!!! I sve, ali baš sve nakon ovoga odlazi u krasni, da sad ne kažem što, pa čak ni neki uistinu krasni *bossovi,* tako nam prepoznatljivi iz samoga stripa, nisu u stanju popraviti loš dojam. Hajde, bit ćemo velikodušni i izmisliti još jednu pozitivnost kako ne bismo završili u sasvim negativnom tonu:

"OSIM ZABAVNOG DRUŽENJA S POPULARNOM PLJUCOM, *DREDD* PRUŽA UISTINU MALO"

vidite, *Sudija Dredd* jednostavno leti, tj. leti njegov iznimno brz grafički engine, koji će i na ispodprosječnim konfiguracijama ići sasvim zadovoljavajuće. Eto, sretni? Mda... Što još? Pa recimo da je *voice acting* sasvim solidan, mada bih osobno volio kad bi Dreddov glas bio nabrijaniji i mračniji te kad bi isti prilikom uhićenja bio u stanju izgovoriti više od tri-četiri linije teksta koje će ponavljati do kraja igre! Ne znam, sve je to nekako polovično; tu i tamo uživat ćete u učinku napalma, veseli-

PLUS
- franšiza sudije Dredda
- lawgiver

MINUS
- PS2 grafika
- nepostojeći AI
- linearnost




U igri smo d

ti se stripovskim forama, ponekad gušta u bolesnoj atmosferi, ali s druge strane, igra kao cjelina ostavlja prilično slabašan dojam. Da je riječ o nekom anonimnom junaku, možda bismo joj to još i oprostili no kako je ipak riječ o vrlo nam milom sudiji Dreddu, ne možemo jednostavno prežaliti što nisu dovoljno iskorišteni svi njezini potencijali. Ovo jednostavno nije ona igra koju su najavljivali i koja je uostalom trebala biti! Dredde, čuvaj glavu i do nekih sretnijih dana! ■

HACKER OCJENJUJE » Judge Dredd: Dredd vs. Dea

Dredd je ipak zaslužio nešto više

73

POSEBNO IZDVAJAMO/UHIĆIVANJE PRESTUPNIK


Po šumama i gorama!

INFO BOX

Warlords 4: HoE

PROIZVOĐAČ ■
Infinite Interactive

IZDAVAČ ■
Ubi Soft

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 450, 128 MB RAM

NAŠA PREPORUKA ■
P3 500, 256 MB RAM

MULTIPLAYER ■
Hotseat, Internet, LAN

WWW IGRE ■
www.warlordsgame.com

ALTERNATIVNO

- **Warlords**
  Kopajte malo po underdogsima i pronađite ovaj gejmerski dragulj.
- **Warlords 2**
  Nekoliko godina nakon prvog nastavka dobili smo i drugi.
- **Heroes of Might and Magic**
  TBS serijal koji trenutačno održava duh 3 DO-a na životu.

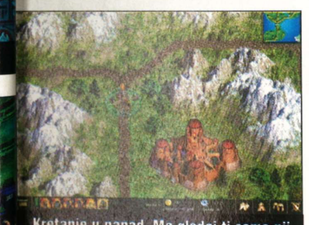
WARLORDS 4: HEROES OF ETHERIA

Strategije na poteze ovaj su mjesec dobile pojačanje u obliku novog nastavka već poprilično starog *Warlords* serijala. Evo što smo zanimljivo otkrili tijekom višesatnog testiranja

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

Prvi nastavak *Warlordsa* izašao je davne 1990. Tada su neki naši suvremenici igrali drugi nastavak *Prehistorika*, dok su ostali psovali sve po spisku jer im nije radila posljednja disketa instalacije. Oni koji su tražili zabavnu strategiju temeljenu na uzbudljivom *fantasy* štimungu nisu morali dugo tražiti, u *Warlordsima* su mogli pronaći sve. Kao jedna od idejnih inspiracija *Heroes Of Might And Magica,* ta je igra u sebi krila mnogo toga vrijednoga, dok su pak nastavci koji su potom uslijedili bili uglavnom obogaćeni zanimljivim dodatcima, koji su, dakako, povećavali kompleksnost cijelog serijala.

Četvrti nastavak, o kojemu je ovdje riječ, nastavlja koncept nasumce generiranih karti, nadovezujući se na generičku *fantasy* priču o zlim portalima, vilenjacima i svijetu koji se bori protiv čudovišta koja su, eto, izašla iz dotičnog portala. No dobro, sama priča u ovom slučaju i nije toliko bitna jer joj je zapravo jedina funkcija povezati elemente igre u koliko-toliko funkcionalnu cjelinu. A ta funkcionalna cjelina podijeljena je pak u nekoliko sekcija kao što su razvijanje sve jačih i jačih jedinica, kombiniranje istih sa sve jačim i jačim čarolijama te borbe sa sve jačim i jačim protivnicima. Dakako, ako ste igrali prijašnje nastavke serijala, sve vam to vjerojatno zvuči prilično poznato.


Kretanje u napad. Ma gledaj ti samo njihove misice. Oni mogu i dvorac potrgat!


Borba je dinamična kao i uvijek


Organizacija gradova vazna je za pobjedu

"*WARLORDS 4* NE DONOSI NIŠTA PRETJERANO NOVO"

SVE JE ISTO KO I LANI

Naime, *Warlords 4* praktički je identičan trećem nastavku, jedino što su neke finese unutar same igre otklonjene, s tim da su dodane i neke druge. Dakako, bilo kakvo dublje razmatranje promjena unutar same igre je suvišno, to bi vjerojatno zanimalo samo najveće fanove serijala. Recimo samo da su dotične vezane uz kretanje pojedinih jedinica, nove dodatne jedinice te promjene u razvojnom sustavu čarolija. Iz svega rečenog može se, dakako, zaključiti da se i najnoviji nastavak popularnog serijala drži provjerene formule prijašnjih nastavaka, ne trudeći se baš uploviti u riskantne vode inovacija. Možda će ovo što ću reći zvučati nepravedno prema igračima koji serijal prate već trinaest godina, no jednostavno činjenica je da je tijekom tog razdoblja bilo vrlo malo promjena. Dakako, promatramo li najnoviji nastavak sa stajališta osobe koja igru dosad nije igrala, valja priznati da je riječ o sasvim solidnoj strategiji. *Warlords 4* možda neće impresionirati ljude izvan kruga zadrtih fanova (svaka im čast), no unutar te uske skupine ona ima i te kakve šanse. U prijevodu, ako ste ikad igrali *Warlordse* i svidjeli su vam se, slobodno bacite oko i na novi nastavak, mala je vjerojatnost da ćete ostati razočarani. ■


Nove jedinice - nove mogucnosti

HACKER OCJENJUJE » Warlords 4: Heroes Of Etheria

Solidna igra, rađena da se svidi najzagriženijim fanaticima

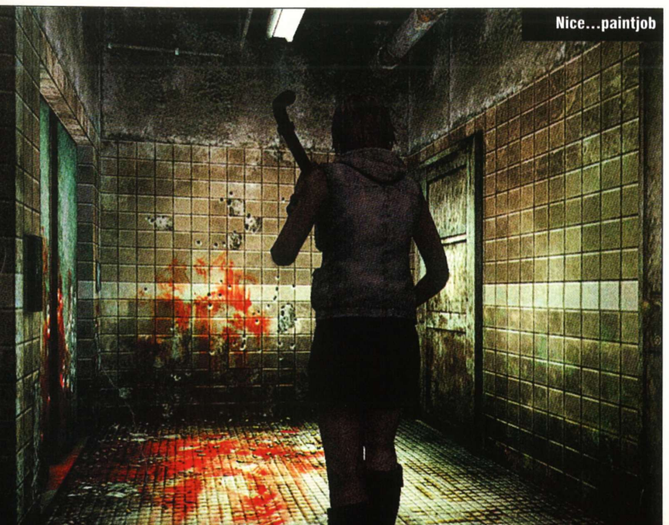
70

POSEBNO IZDVAJAMO/SLICNOST S PRIJASNJIM NASTAVCIMA


Pravi trenutak za uživanje u likovnoj umjetnosti

SILENT HILL 3

Mnogi igrači su se složili da je *Silent Hill* serijal jedna od najstrašnijih saga svih vremena. Naše pitanje glasi: je li treći nastavak priče o maglom obavijenom gradiću dostojan prvog i drugog dijela?


Nice...paintjob

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

Problem s izradom dobrih nastavaka je u tome što njihovi prethodnici nalažu određene standarde, koje onda valja dostići. Eventualne poteškoće vezane uz razvoj igre ovise, dakako, i o tome koliko je prethodnik bio dobar. Kako je prvi *Silent Hill* doslovce postigao kultni status, izrada novih nastavaka za njegove je autore postala prilično mukotrpan i zahtjevan posao. Bilo da je tu riječ o uspješnom poticanju nekih potisnutih strahova kod igrača ili jednostavno dobrom dizajnu karti, činjenica je da je Konami nakon tri-četiri godine, koliko serijal postoji, napravio franšizu za koju malo tko nije čuo.
Za one kojima pojam *Silent Hill* nije pretjerano poznat ukratko ćemo ponoviti: Silent Hill šumski je gradić smješten pokraj jezera negdje u središnjoj Americi. Pošto se nalazi u udolini, većinu godine zavijen je maglom. No, kako *survival-horori* obično nisu temeljeni na vremenskim prilikama, tako nije ni ovaj. Naime, Silent Hill u sebi krije tajnu zbog koje, između ostalog, u gradu nema gotovo nikoga. Igrači tijekom prva dva nastavka polako otkrivaju misteriju vezanu uz taj čudni gradić vodeći dva naizgled nepovezana lika. *Silent Hill 2*, koji je na

"HAIL TO THE KING!"

PC platformi izašao prije manje od godinu dana, pratio je nesretni slijed događaja vezanih uz Jamesa Sunderlanda, lik koji je na kraju priče uspio prokljuviti što mu se dogodilo sa ženom (mali podsjetnik: dobio je pismo od nje dvije godine nakon što je umrla). Ipak, ni kraj drugog dijela nije u cijelosti razjasnio misterij Silent Hilla, tako da je nastavak postao neizbježan.

ARHITEKTURA STRAHA

Silent Hillovi autori pri izradnji igre vodili su računa o nekoliko izrazito važnih faktora vezanih uz ljudski strah. Znajući kako taj efekt u *Silent Hillu* potaknuti do maksimuma, stvorili su okružje u kojem igrač praktički osjeća tjeskobu tijekom cijelog igranja. No, kako su se nakon prva dva dijela, zahvaljujući njihovim mračnim, maglom zavijenim ulicama i groteskno spodobama, gejmere već izbažadarili na klasične gadarije, treći je nastavak trebao pružiti nešto posve novo ne bi li ih navukao na još desetak sati nemile tjeskobe. I tako, kao što ste vjerojatno i sami zaključili, stvari su u *Silent Hillu 3* gore neko ikad. Štoviše, umjesto da glavni lik u Silent Hill dolazi svojom voljom, on ovaj put dolazi k njemu. Točnije, k njoj. Naime, protagonistica Heather u igri bez nekih očitih razloga u nekoliko navrata doslovce iskače i uskače u morbidni *setting* sličan onomu iz drugog nastavka. Zgodan efekt postignut nasumičnim skakanjem iz svijeta u svijet dodatno podiže napetost situacije, i to upravo zati što se tranzicija dogodi baš kada je to najmanje potrebno. Da bi se igrač imao čime braniti pri bliskom kontaktu sa žiteljima tog divnog mjesta, na raspolaganju mu je poprilična količina vatrenog i hladnog oružja. Naravno, prije nego što pomislite da ćete vjerojatno stoga biti posve sigurni, promislite barem još jednom. Streljiva, naime, imate jako malo, a njih je vrlo mnogo. Taj efekt, kombiniran s tjeskobnom arhitekturom djelomice osvijetljenih hodnika i majstorski dizajniranim spodobama, igri daje efekt strave kakav PC u prošlih dvadeset godina nije vidio. Štoviše, *arhitektura straha* korištena kroz cijelu igru savršeno se ispreplićе s majstorski napisanom pričom, stvarajući na kraju *setting* u kojem je sugestija gotovo jednako strašna kao i vaš stvarni okoliš. Kreature koje susrećete, pak, toliko su nevjerojatno dobro dizajnirane da po prvi put od *Silent Hilla 2* pred sobom doista imamo nešto što je dovoljno bizarno i zastrašujuće da se uklopi u *setting* igre. Njihovo glasanje, koje je apsuštrumfno genijalno snimljeno, mješavina je grebanja, roštanja i škripanja. Iako vam se to možda čini pomalo jadno, nakon bauljanja po mračnom hodniku (minijutarna svjetiljka u džepu kao jedini izvor svjetla) susret s nekim čija sjena izgleda triput gore nego on sam doista JE grozan. Ulavnom, svi elementi koji čine ovu igru - jednostavno sučelje, jako dobra priča, savršena realizacija – definitivno je uzdižu na tron najboljeg *survival-horora* svih vremena. Naravno, sasvim je jasno da nam je prirasla srcu tijekom ovih nekoliko dana testiranja, tako da je vjerojatno i to utjecalo na konačnu ocjenu. Ipak, čak i da pristranost potpuno eliminiramo, i dalje ostaje da je *Silent Hill 3* grafički i sadržajno jedan od najboljih PC-naslova trenutačno na tržištu. ■

INFOBOX

Silent Hill 3

PROIZVOĐAČ ■
Konami

IZDAVAČ ■
Konami

MIN. KONFIGURACIJA ■
P 900 MHZ, 128 MB RAM, 32 MB videokartica

NAŠA PREPORUKA ■
P1,7, 236 MB RAM, 64 MB videokartica

MULTIPLAYER ■
nema

WWW IGRE ■
www.konami.com



ALTERNATIVNO

- **Resident Evil Serijal**
  Vrlo popularan *survival-horror*. Karakterističan po nizu slabih PC konverzija.
- **Silent Hill 2**
  Dobra prilika da pohvatate što se donedavno događalo u Silent Hillu.
- **Alone in the Dark: The New Nightmare**
  Jako dobar francuski *survival-horor*.


Trči li ta Heather?


Ovdje, vjerujemo, pistolj mnogo ne pomaže


Ispovjed?


Rekoh vam da mi govorite da imam stupaste noge

IZDVAJAMO / KROZ HRĐU I PRAŠINU!

U trećem nastavku nalazite se u ulozi Heather, sedamnaestogodišnjakinje koja jednog poprilično normalnog dana u lokalnom *shopping* centru ostane do zatvaranja. Nekoliko minuta prije nego što odluči krenuti kući, njezin svijet se radikalno promijeni. Savršeno čisti zidovi postanu zamrljani mješavinom krvi i hrđe, uredi i dućani pretvore se u svoje razrušene i trošne verzije, a u sjenama se počnu kretati čudne prilike (zvuči poznato?). Panično bježeći iz te materijal-izirane noćne more, Heather pokušava kontaktirati oca, jedinu osobu koja joj u ovome trenutku može pomoći...




Kažem ti, rade na četvrtom nastavku

PLUS
- grafika
- atmosfera
- akcija
- zvučna pozadina

MINUS
- ništa posebno



HACKER OCJENJUJE » Silent Hill 3

Najbolji *survival-horor* ikad **94**

POSEBNO IZDVAJAMO FRKU I PANIKU, DVA FRENDA



Da, da, dobro staro rušenje zamka

ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN

Legenda se vratila i mi s nostalgijom plačemo od sreće

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

Da, svi oni stariji od dvadeset i kusur godina s pravom su razjapili vilice - ovo je uistinu *remake* jedne od najupečatljivijih igara osamdesetih godina iliti legendarnog *Defender Of The Crowna*!!! A posebno za to imaju razloga stari amigaši jer se spomenuta legenda prvo pojavila upravo na 'prijateljici' i totalno nas očarala svojom anđeoskom glazbom, božanskom grafikom i uzvišenom igrivošću. Mlađima to, naravno, neće značiti ništa, no ovaj put tekst za njih nije ni pisan.

OH TA GLAZBA!

Nego, drage moje starkelje, jeste li svjesni da je činom izdavanja ove igre Cinemaware dokazao da je ponovno živ? Tako je, ta davno ugasla tvrtka, koja je bila odgovorna za neke od najboljih igara 16-bitnih sustava te se, kako svojim proizvodima, tako i



INFOBOX

Robin Hood: Defender of the Crown

PROIZVOĐAČ ■
Cinemaware

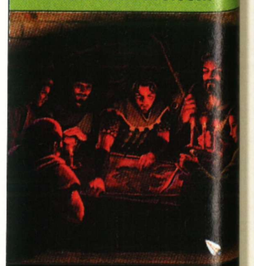
IZDAVAČ ■
Cinemaware

MIN. KONFIGURACIJA ■
Athlon 1600, 128 MB, 32 MB 3D

NAŠA PREPORUKA ■
Athlon 2200 XP, 512 MB, 128 MB 3D

MULTIPLAYER ■
N/A

WWW IGRE ■
www.cinemaware.com



ALTERNATIVNO

- **Originalni Defender Of The Crown**
  Amigu/emulator u ruke i peri!



A kako je to nekad izgledalo...

samim logoom, urezala trajno u sjećanje dječačkih umova, ponovno je s nama, a *Defender* je samo prvi u nizu brojnih *remakeova* koje još imaju u planu. I kako, dovraga, biti objektivan pri opisivanju takve divote? Teško, no ipak ćemo se potruditi i već u startu reći da, koliko god da je novi *Defender* divan i priziva sjećanja nekih izbljedjelih dana, ovo ipak nije 1984. i neke stvari jednostavno više ne prolaze. No, krenimo od početka, kako bismo vas što bolje upoznali s ovim ipak pozitivnim iskustvom. Kao prvo, u uvodnoj ćete animaciji vidjeti besmrtni Cinemawareov logo, što već samo po sebi mnogo znači, a onda će isti nakon špice biti zamijenjen romantičnom sličicom nekog dvorca u daljini, a sve će biti popraćeno ONOM glazbom! Da, ONOM, ta-ta-ta-da, TA-TA-TA-DA, tralalalalalalaaa i tako dalje, koja vam je sigurno poznata ako ste ijednom zaigrali ovu legendu jer je toliko upečatljiva da se ne može zaboraviti. Naravno, kao i cijela zvučno-glazbena kulisa, ovaj put je izvedena u iznimno kvalitetnom orkestralnom obliku od kojeg jednostavno zastaje dah! No

"DOBRI STARI *DEFENDER* JE PONOVNO S NAMA, I TO JE SASVIM DOVOLJNO ZA REĆI"

dobro, a igra? Ovako, nakon što izađete iz okrilja lijepih nota, dočekat će vam mala karta Šervudske šume, koja zapravo djeluje kao *tutorial*, dok će se prava stvar odvijati na velikoj 3D karti stare Britanije. I kad vježbate i kad ste u pravoj igri, sve je identično; karta je podijeljena na manje sektore preko kojih se krećete u potezima pomoću svoje 'kampanjske' vojske ili ih branite onom stacioniranom. Također, klikom na povećalo možete odzumirati cijelu zemlju i baciti oko na shematski prikaz različitih područja koji izgleda gotovo isto kao u originalu (njam!). Uglavnom, na početku nemate ništa nego se kao i ostali vladari koji pretendiraju sjesti na englesko prijestolje morate borbom i ostalim elementima, o kojima ćemo poslije, probiti do željenog



Arkadno mačevanje s debilnim ograničenjem vremena!

cilja. A upravo je taktički element onaj koji malo previše vuče korijene od originala i kao takav definitivno je prožet anakroničnošću i očito ne pripada u dvadeset i prvo stoljeće. Ne kažem da nije lijepo kupovati i kombinirati pješake, strijelce, konjanike, vitezove itd., no ono što ćete s njima raditi definitivno je čista glupost! Tako će se nakon zapodijevanja sukoba, bilo sa stajaćom, bilo s kampanjskom vojskom mrskoga vam neprijatelja, otvoriti dodatni prozorčić na kojem ćete u stilu šahovskih figuraca na turnove napadati i braniti pojedine jedinice. No, tu su dva problema: prvi je što je to zapravo kombinacija turnova i realnog vremena koju ne možete zapauzirati, a drugi da su jedinice TOTALNO neujednačene i da strijelci rješavaju sve, pa cijelu igru možete komotno prijeći ako kupujete upravo vesele streličare!

RUŠENJE ZAMKA

Momci će uspješno satrti bilo koju jedinicu koja ih napadne, a kako nisu pretjerano skupi, cijela borba se ubrzo pretvara u monotono klikanje, tj. odabiranje nesretnih meta. Šteta, jer je upravo to krucijalni moment *Defenderove* taktike... Srećom, na strateškoj ravni stvari funkcioniraju malo bolje pa je tako vrlo zabavno graditi utvrde i raspoređivati vojske po karti cijele države jer, ako pametno ne obranite pojedina područja, neprijatelj će vas presjeći taj čas i uništiti vam odstupnicu do glavne baze. Inače, borbu vodite s malim Johnom, a osim Robina tu je još i Ivanhoe, Lady Marian i fratar Tuck. Štosno je što na karti lebde ikone njihovih lica, a svaka osoba osim razvijanja priče radi i neke posebne

IZDVAJAMO / CINEMAWARE?

Da, Cinemaware, tvrtka odgovorna za hitove poput *Defendera*, *King Of Chicaga*, *SDI-a*, *It Came From The Deserta* i ostalih, ponovno je s nama i nakon ovog remake prvijenca priprema nam neke nove naslove o kojima se zasad šuti. Osobno, najviše bi me usrećili s preradom famoznog *Rocket Rangera* u kojemu su tako pogodili nacističku atmosferu da zatrepere bubrezi. U svakom slučaju, ako vam nije dosta *Defender*, slobodno si kupite i Gameboy advance, na kojemu je već izašla letačna legenda iz prvog svjetskog rata ili stari dobri Wings. A zašto ne biste, ponukani ovim tekstom, upalili stare Amige, Atarije ili Amiga/ST emulatore te realno ili virtualno učitali neke od Cinemawareovih klasika i zorno vidjeli napredak tehnologija i prelet vremena...

PLUS

- Cinemaware
- Defender, ljudi, Defender!
- glazba
- krasna grafika
- žanrovska originalnost

MINUS

- žanrovska originalnost
- upropaštena taktička borba
- opca neprilagođenost novom vremenu



radnje, što nas dovodi do ostalih elemenata igrivosti po kojima je stari *Defender* bio i poznat. Tako će fratar skupljati lovu za otkup kralja Richarda (dosadno i bezveze), Mariana će špijunirati neprijatelje (korisno), dok će Robin napadati karavane i okušavati se u mačevanju, a Ivanhoe će pak održavati turnire. Napadanje karavane zapravo je zgodno napinjanje luka i strijele s obližnjeg drveta na naoružane stražare koji prevoze zlato, pri čemu za svakog pogođenog dobivate određen novčani iznos. Ta podigrica u početku djeluje slatko, no zbog svoje repetitivnosti uskoro će vam se zgaditi i ići na jetra. Mnogo je zabavnije mačevati se, i to po različitim dvorcima, tamnicama, krovovima i sl., mada i tu postoji jedna glupost – naime, na nekim vam je lokacijama ograničeno vrijeme (curi pješčani sat do zore). Inače, pokreti su fino iznijansirani i stvarno treba steći vještinu. Što se turnira tiče, izgledaju sasvim solidno i najviše bude stara sjećanja, no djeluju na pomalo bedastom principu uzastopnog klikanja da biste povećali brzinu kako biste u zadnjem trenutku preciznim ciljanjem koplja gada mogli što bolje srušiti s konja. Zabavno, ali i malo frustrirajuće. Nismo zaboravili ni rušenje zamka, koje mi je osobno najupečatljivije zato što najvjernije rekreira staru stvar; znate ono, povuci katapult točno koliko treba i odvaljuj zid komad po komad. Jasno, kao i svi ostali elementi igre, dodatno je proširen i obogaćen, tako da sada dvorac morate nagristi s više strana da biste na kraju pripustili vojsku u neprijateljsko gnijezdo. Eto, to je uglavnom to, no sigurno vas nakon svega zanima kakav je ukupan osjećaj. Nostalgičan, jer je osim fino rekreirane (i šarolike, vedre, precizne) grafike u igri i pregršt starih slika koje su nacrtane u višoj rezoluciji (trubači, zavjerenici itd.). Glazba je, kako rekoh, odlična, a *voice acting* i sama priča izvorna. No, tu igra staje, zato što će se ponajprije svidjeti starim konjima, koji će je malo zaigrati zbog starih dana i ubrzo izgubiti interes, a o mladima, zbog njene "čudnosti" te žanrovske netipičnosti, da ne pričam. Ipak, moglo je biti i mnogo gore, pa *Defender* definitivno doživljavamo kao dobar novi/stari Cinemawerov početak. Živjeli! ■

HACKER OCJENJUJE » Robin Hood: DDTC

Definitivno igra za starije igrače, pomalo neprilagođena novom vremenu

78

POSEBNO IZDVAJAMO / SVEOPĆE ŠARENILO



Kombinacija osvjetljenja, refleksija, vode i čestica često *in-game* pruža ovakve predivne scene

V-RALLY 3

Uzbuđujuća vožnja prepuna akcije, predivne grafike i odličnog karijernog način igranja. Hoće li to biti dovoljno da *V-Rally 3* pretekne *Colina* na top-ljestvici PC-simulacija *rally* vožnje?

U *V-Rallyju 3* možete voziti i Colinov auto...

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

Rally igre postale su, očigledno, vrlo isplative te se u posljednje vrijeme pojavljuju gotovo suludim intenzitetom. I to prvo za konzole, pa čak i prijenosne, a tek onda i za PC. Primjer jednog takvog serijala je *V-Rally*. Za dodatne mjesece čekanja PC-vozači su nagrađeni još razrađenijim karijernim načinom igranja i brojnim poboljšanjima u usporedbi s konzolaškom inačicom, i to pretežno tehničke naravi. U *V-Rallyju 3* bit će vam ponuđeno 20 službenih WRC vozila, što iz JWRC, što iz pravog WRC asortimana, koje ćete voziti na 48 staza u 6 različitih zemalja. Podsjetimo se, JWRC iliti Junior World Rally Championship je natjecanje u kojem se bore mladi vozači sa slabijim automobilima (do 1600 ccm i pogonom na dva kotača). Stariji i iskusniji pak vozači voze WRC automobile do 2000 ccm s pogonom na sva četiri kotača. JWRC je svojevrsna tampon zona, gdje do izražaja dolaze najkvalitetniji vozači koji onda nakon navršenih 28 godina, koliko je dobna granica za JWRC, dobiju ili, ako su loši, ne dobiju ugovor s nekim od WRC momčadi. Na sličan način napredovat ćete kroz 'karijeru' u *V-Rallyju 3*. Počinjete od slabijih timova, da biste postupno bili pozvani u jače, a na samom kraju i u snažniju *rally* kategoriju. Ako ste igrali posljednju TOCA-u, način upravljanja 'karijerom' bit će vam vrlo blizak. Naime, u uredu svoje garaže imate računalo putem kojeg dobivate e-mail poruke na koje potom možete ili ne morate odgovoriti. Poruke su od različitih timova, vozača, promotora

INFOBOX

V-Rally 3

PROIZVOĐAČ ☐
EDEN Studios

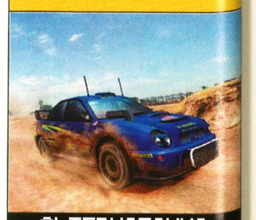
IZDAVAČ ☐
Infogrames

MIN. KONFIGURACIJA ☐
P3 800, 128 MB RAM, AGP 32 MB

NAŠA PREPORUKA ☐
P4 1.8 GHz, AGP 64 MB Geforce 4 ili bolja

MULTIPLAYER ☐
Internet i LAN, do 16 igrača

WWW IGRE ☐
www.v-rally.com



ALTERNATIVNO

- **Colin McRae Rally 3**
  Još uvijek neprikosnoveni car PC rallyja.
- **Microsoft Rally Challenge**
  Predivna grafika, ali malo šteka u fizici.

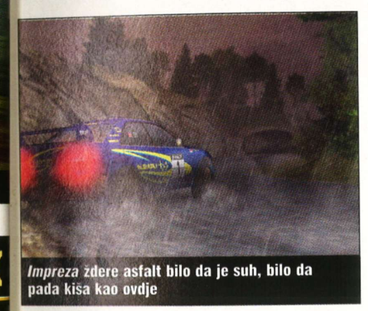


Ford focus toliko je slab ove sezone da ne uspijeva zaplašiti ni krave, a kamoli protivnike

IZDVAJAMO / ARKADA ILI SIMULACIJA?

Iako bismo je mi nazvali arkadnom, tvorci igre žele je podvaliti pod "istinsku simulaciju *rally* vožnje". Bilo kako bilo, neke stvari su nas doista razveselile. Tako, primjerice, imate indikator trenja za svaki pojedini kotač, što je vrlo koristan pomoćni alat koji vam pomaže da dobijete savršen osjećaj za automobil. Dakako, valja imati na umu da je osjećaj koji pruža svaki od bolida jedinstven pa će stoga biti potrebno ponovno navikavanje. Od simulacijskih obilježja igre svidio nam se i model oštećenja; dijelove možete bez problema izgubiti (pri čemu očekujte pogrdne uzvike iz publike tipa "Lost something..."), a automobil pak drastično gubi na voznim osobinama sa svakim novim sudarom. Vjerujte, vrlo ga je lako dovesti u nevozno stanje – stoga oprezno kroz zavoje. Za svaki od bitnih autosustava postoji ikonica čija vas boja obavještava koliko je pojedini dio pretrpio štete.





Impreza zdere asfalt bilo da je suh, bilo da pada kiša kao ovdje



Specijalno opremljena *toyota* za jurnjavu kroz pješčanu oluju



JWRC auteki pružaju dobar izazov i izvrsna su priprema za pravi WRC

posebnih događaja i sl. Uglavnom, stječe se dojam nelinearnosti jer u svakom trenu (ako ste to svojom vožnjom zaslužili) možete prijeći u kvalitetniji tim i okušati se na snažnijem bolidu. Naravno, osim

"IZNIMNO KVALITETAN *RALLY* KOJI SE SVIM SNAGAMA TRUDI BITI *COLIN McRAE*, ALI MU NE USPIJEVA. ISTINA, RAZLIKA JE TEK U FINESAMA"

'karijere', možete igrati i u zasebnim natjecanjima, koja će vam pružiti brzi fiks vožnje u trenutcima kad nemate vremena skoncentrirano odoveziti 'karijeru'.

GOTOVO KAO COLIN

Već po dizajnu izbornika jasno je da igra slijedi smjernice koje je postavio *CMR* serijal. Čiste linije, jednostavni izbornici te video sulude vožnje u pozadini. Sam osjećaj vožnje i igre razlikuje se u dvjema točkama od *Colina*, koji jednostavno ne možemo ne uzeti kao referentnu igru u žanru. Naime, osjećaj automobila je nekako arkadniji. Nikako nismo uspjeli dobiti pravi osjećaj težine vozila i inercije – sve prolazi nekako beztežinski, dok druga razlika postaje evidentna tek nakon dužeg bavljenja igrom, a to je inferioran fizički model igre. I tako dok, s jedne strane, automobil savršeno prijanja za površinu u sve četiri točke kotača, iznimno živčano kretanje kamere (pogotovo one iz helikoptera) i 3D objekata (primjerice, modela vozača) ponekad umanjuje užitak uživanja u predivnoj grafici, koja to doista i jest. Sigurno najsnažniji aspekt ove igre moguće je vrlo zorno iskusiti u superdetaljnom *showroomu* bolida. Vozila je moguće rotirati, zumirati te baratati vratima. Također, što će biti posebno zanimljivo ljubiteljima relija, moguće je vidjeti sve postojeće inačice pojedinog bolida.



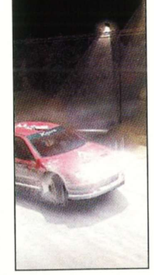
Okoliši po kojima se utrkujete su predivni pa je prava šteta što vam automobili ne idu sporije da ih stignete razgledati

PLUS

- grafika
- soundtrack

MINUS

- ponekad živčane kretnje kamere



Iznenađujuće je koliko se cestovna inačica razlikuje od one za pijesak ili pak snijeg. Upravo je u grafici PC-inačica napravila najveći odmak od konzolaške. Poboljšani su čestični specijalni efekti i dodano je mapiranje refleksije okoline na automobile u stvarnom vremenu. Uživajte dok možete u refleksijama jer, kako napredujete po etapama, vaš automobil postajati sve zamazaniji. Modeli automobila su detaljniji, a proširen je i fizički model istih, što se vidljivo po tome kako auto fino prijanja za površinu. Pohvale možemo uputiti i zvučnoj kulisi igre – naime, zvučni efekti su moćni i čisti, dok je pozadinska glazba u izbornicima opuštajući kvalitetni ambijentalni pop.
Sve u svemu, igra u vama izaziva vrlo ugodan osjećaj nakon što je odigrate, pružajući vam mnoge trenutke gušta i zadovoljstva. Tako, primjerice, kad uspješno prokližete kroz *hairpin* zavoj, publika popikana oko njega završiti od uzbuđenja. Ugođaj je toliko snažan da će vas igra doista vrlo brzo uvući u svoj svijet. Možda nije baš kao *Colin*, ali će biti itekako dobra razbibriga dok ne stigne *CMR4* za PC. ☐

HACKER OCJENJUJE » V-Rally 3

Vizualno predivna arkadna vizija *rally* natjecanja

76

POSEBNO IZDVAJAMO/PREDIVNU GRAFIKU



Akcijska sekvenca u uvodnom izborniku

MASSIVE ASSAULT

Još jedan u moru 3D RTS-ova koji se nečim posebnim želi izdvojiti iz mase, no koliko mu to i uspijeva pogledajte u nastavku teksta vašeg skromnog i neumoljivog recenzenta

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

Za *Massive Assault* je svijet prvi put čuo prije otprilike godinu dana, kada su developeri koji se kriju iza imena Wargaming.net svečano predstavili svoj najnoviji projekt i, dakako, prve *screenshotove*, što je bilo dovoljno da ga mnogi mediji proglase potencijalnim RTS hitom. Ništa čudno znamo li da se se klasični *turn-based* više oslanja na igrivost pa se takvi naslovi uglavnom i rade za pobornike tog žanra, za razliku od današnjih strategija u stvarnom vremenu, koje imaju iznimnu grafiku, koja će u cijelosti iskoristiti najnoviji hardver i iznenaditi nas vizualnim efektima kojih se ne bi posramila ni najbolja pucačina iz prvog lica. Prve sličice *Massive Assaulta* su bile vraški dobre da bismo povjerovali kako su uzete tijekom taktičkog razmišljanja o idućem potezu i upravo je ta zabuna dovela do željnog iščekivanja igre, i to ne samo kod TBS fanova nego i kod prosječnih igrača, kojima je jedan od najvažnijih elemenata igre što više boja na monitoru.
Massive Assault je ono što je i rečeno da će biti - strategija na poteze koju krasi prekrasna grafika. Način igranja je vrlo jednostavan i lako shvatljiv čak i onima koji su mislili kako je TBS žanr rezerviran

Bacač plamena na amfibijskom vozilu



INFOBOX

Massive Assault

PROIZVOĐAČ ■
Silverback Wargaming.net

IZDAVAČ ■
Matrix Games

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 600, 256 MB RAM, 32 MB grafička

NAŠA PREPORUKA ■
P4, 512 MB RAM, 64 MB grafička

MULTIPLAYER ■
TCP/IP

WWW IGRE ■
www.massiveassault.com



ALTERNATIVNO

- **History Line**
  Jedan od najboljih TBS-ova.
- **Panzer General**
  Začetnik General serijala.
- **Civilization**
  Bilo koji nastavak.



Uspješno postavljena zasjeda



Granatiranje obale prije invazije



Jasne oznake tko je na kome iskoristio potez



Ode PČ 37 u morske dubine

IZDVAJAMO / PRIČA KOJE NEMA?

Ako ste i vi užasno nestrpljivi kao i mi, vjerojatno, kad dobijete novu igru, uvodne sekvence najčešće i ne odgledate. Učinite li tako i ovaj put, nećete imati pojma tko koga u *Massive Assaultu* ganja i zbog čega jer tijekom igre nećete ništa doznati o samoj radnji jer se, naime, iz misije u misiju prelazi bez ikakvog uvoda. Znamo, nije to *Max Payne 2*, gdje je priča jedna od bitnih stvari te stoga implementirana u sam *gameplay*, no svejedno - bilo bi znatno zanimljivije kad bi tijekom igre tu i tamo iskrsnula neka *cut* scena koja objašnjava rezultate vaših uspjeha na bojnom polju.



Pasite oči dok se učitava misija

za igrače s mnogo slobodnog vremena koji vole šahovski pristup, tj. dugo promišljati o pojedinom potezu. Svaka jedinica posjeduje nekoliko atributa, kao što su, primjerice, domet oružja, pokretljivost, razorna snaga,

"BEZ OBZIRA NA SVE POTENCIJALE, *MASSIVE ASSAULT* JE JOŠ UVIJEK NEDOVOLJNO ISPOLIRAN"

štit..., a vrijednost svakog od njih je jedan, odnosno ako je "movement" dva, u svakom potezu moguće je pomaknuti se za dva mjesta, a ako je štit primjerice tri, jedinica koja ima vatrenu moć jedan morat će zapucati triput da bi je uništila. Možda zvuči malo komplicirano, no nije ni najmanje i sve će vam biti jasno već nakon prve *tutorial* misije.
Osim klasičnih solo misija, koje variraju po težini, moguće je zaigrati i World War ili kampanje, koji se razlikuju od jednokratnih zadataka u nekoliko elemenata, no kao jedan od naznačajnijih izdvojili bismo dodavanje tajnih saveza i proširivanje sukoba na mnogo veće karte. Tajni savezi su ono što im i ime kaže. Riječ je, naime, o nekoliko teritorija nad kojima možete preuzeti kontrolu, no kako svoje savezništvo otkrivate "na rate" (jedan ili dva teritorija po potezu), morate dobro promislite što ćete odmah obznaniti, a što sačuvati za poslije. Na taj ćete se način vrlo lako zavući protivniku u pozadinu i uništiti mu dalekometno topništvo, pa čak i osvojiti bazu – naime, područja su razbacana po cijeloj karti pa su tako neki od saveznika na suprotnom kraju karte, usred protivničkog područja. Dakako, iste podvale će vam servirati i neprijatelj, stoga pripazite na zaleđe.
Neke vam misije već u startu daju trupe s kojima trebate izvršiti zadatak, dok ćete svoju vojsku osnaživati pojačanjima. Teritoriji pod vašom kontrolom svakim vam potezom donose prihod ako na njima nema protivničkih jedinica, dok kod otkrivanja saveza već u startu dobivate veći novčani iznos kojim je moguće obaviti kupnju. Svoje trupe osnažit ćete i raspoređivanjem gerile ako protivnik izvrši invaziju na područje pod vašim protektoratom, no prije bilo kakve nabavke dodatnih jedinica valja dobro promisliti što vam je potrebno, ne samo trenutačno, nego i dugoročno. Da li nabaviti tri dalekometna lansera raketa ili kupiti 12 jeftinih oklopnih vozila za istu cifru, ovisi samo o vašem načinu razmišljanja i ciljevima koje trebate ostvariti, a kako neke karte sadrže i velike vodene površine, nešto od resursa morat ćete utrošiti i na plovila.
Grafičkoj komponenti *Masive Assaulta* nema se što prigovoriti, počev od dizajna karti koje uvijek sadrže strateška mjesta na kojima je moguće odbiti brojnijeg protivnika pa sve do samih jedinica i efekata koje izazivaju. Odlična kontrola kamere omogućit će vam zumiranje i rotiranje određenog dijela karte kako biste pogledali situaciju iz drugog kuta ili pak uživali u brojnim eksplozijama. S užitkom ćete gledati protivničke poteze jer se sve radnje vrše povezano pa scene doista izgledaju kao da se odigravaju simultano. Zvučni efekti su zadovoljavajući, što se nažalost ne bi moglo reći i za pozadinske glazbene teme, koje brzo dosade. Umiljati ženski glas s jakim naglaskom koji se javlja u određenim situacijama (objašnjava vam ciljeve i slično) jedini je takve vrste u cijeloj igri, no nažalost i vrlo loše ukomponiran. Ukratko, igra je prosječna. HC stratezima bit će prejednostavna, dok će pak kod ostalih igrača izazvati frustracije pa čak i osjećaj inferiornosti u onim nešto težim misijama. Osim grafički, *Massive Assault* se ne razlikuje previše od sličnih uradaka i jednostavno vam ne mogu preporučiti da ga kupite. Ipak, najbolje da sami odlučite. ■

PLUS

- grafika
- kamera
- stil igranja
- jednostavnost

MINUS

- pojedine misije su preteške
- nema priče
- loš zvuk



HACKER OCJENJUJE » Massive Assault

Prosječan TBS **74**

POSEBNO IZDVAJAMO/NENADANE PREOKRETE



Crv s vizijom

WORMS 3D

Koliko god ovo zvučalo neoriginalno i dosadno, ali, ljudi, otkad smo dobili nove *Crve (standing ovations)* cijela redakcija, dobro, okej, nas dvoje luđaka već tjedan dana ne izlazimo iz brloga na brdu. Prehranjujemo se kokicama i coca-colom, a ono što nas održava na životu je neprestano i bjesomučno ubijanje



PIŠU **Tibor Žmrlja i Kristina Noodle**
tibor.hitri / kristina.jeren@janus.hr

Za kompletan doživljaj ove prelude igre naš je stenograf izdvojio najzanimljivije trenutke tijekom njezina igranja proteklog tjedna. Kao i na početku svake klasične drame iz probrane svjetske književnosti, navodimo (komična ili tragična) lica. Navodimo i rakete i *ofce* isto, no o tome poslije. Dakle:

LICA:
Tibor Hitri aka Žmrlja (dalje u tekstu pod pseudonimom T)
Kristina Jeren aka Noodle (K)
Saša aka budući eminentni redatelj (S)
Janko aka kolega arhitekta (J)
Rajko aka morali i na *newbieju* testirat (R)
Milich aka poludio i odustao (M)
Pripovjedač aka Pripovjedač (P)

MJESTO I VRIJEME RADNJE:
Svejedno, glavno da je udobno i toplo i da ima mnogo alko.. ovaj... sokova i sendviča. I da se može derat do kasno u noć.

KONTAMINIRANI SMO

T: A šta ako netko nikad nije igrao *Crve*?
K: Aha, morali bismo objasniti o čemu je riječ. 'Vako: ako je netko zadnjih 10 godina živio ispod kamena, neka lijepo pogleda okvir u kojem ćemo sve napisati. Ondje će možda i redoviti igrači saznati nešto što još nisu znali. Uglavnom: imaš tim crva i cilj ti je ubiti protivnički tim na što duhovitiji način. Za što će ti poslužiti i totalno lud arsenal oružja. I to je to, nema neke filozofije.

INFOBOX

Worms 3D

PROIZVOĐAČ ■
Team 17

IZDAVAČ ■
Sega

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 800, 256 RAM, 32 MB grafička

NAŠA PREPORUKA ■
P3 1GHz, 512 RAM, 64 MB grafička

MULTIPLAYER ■
LAN, Wormnet

WWW IGRE ■
www.worms3d.com



ALTERNATIVNO

- **Crvi svih vrsta**
  Pa i oni iz jabuke. Podsjetite se legenda u 2D-u.



Hehe, dodi 'vamo!

T: Gle, glavni izbornik... pa nekak' mi se čini da su sve opcije i dalje tu. Idem si ja napraviti tim.
K: Dobro, dobro, drago mi je da je sučelje ostalo više-manje isto, relativno nepregledno, ali preslatko. Daj smislite više ta imena crvima da možemo počet igrat. Mislim, onaj random generirani imena je tu s nekim razlogom.
T: Ej, ajmo terene pogledat, tko zna da l' će biti onak' dobri ko u 2D-u, ajde, pusti tog miša...
S: Ali, ali...
J: Šuti! I gledaj terene! Gle, baš su nekak' fora! I ima ih miljardu.
K: Aha, random generirani tereni, super stvar. I ima ih više od miljardu, što je najbolje. Uzmimo za početak jedan od ovih predefiniranih.
T: Gle, kak' ih je malo, ali čitao sam po najavama da ih ima hrpu za otključati u *single playeru*...
K: Dobro, to ćeš ti sam kad mi odemo doma. Iako mi se čini da to neće biti tako skoro.
M: A kak' ti znaš da je igra tak' dobra?
K: Ne znam, ali imam neki *hunch*, možda zbog glazbene teme u uvodu, uuuuuu, aaaaa. Mada moram priznati da sam uvijek skeptična

"LJUDI, A KAD ĆEMO SPAVAT?"

kad je riječ o prebacivanju 2D legende u 3D.
T: Kao npr. *Monkey Islanda 4*, baš me to naljutilo, a tako je bio dobar serijal :(
M: Dobro, hakerovci, dosta preseravanja, počnimo više s igrom! Sučelje je i dalje O.K., postavke timova, terena, sve je po starom, daj više tu igru!!
R: De, de, umirimo se :). Mene sad već jako zanima kakva je to igra.
COMPUTER: loading...
SVI: Aaaaaaaa! Kuuuul!
KORNJAČA: (viri iz akvarija) Bljuć bljuć! Kaaamee!
P: Nakon kraćeg upoznavanja s igrom veselo se društvo intenzivno poklalo i ugođaj je ubrzo postao vrlo sličan onom pri igranju bilo kojih 2D *Crva*.


Air stikeom po najmilijima

THE GAME

M: Ja idem doma. Nije taj 3D za mene, pokušat ću drugi put.
P: *First blood*. Uzorak M brzo je podlegao izazovu. Društvu nije bilo lako prilagoditi se, ali najjači opstaju.
T: Tereni su super, stvarno. Ne mogu vjerovati da se fakat daju totalno rasturiti i da to izgleda dobro. I još su k tome lijepi i dobro koncipirani za napucavanje.
J: Aha, otoci, denivelacije, skrivena mjesta, klasično duhoviti porazbacani inventar.. a ako granata odvali dio nebodera, lijepo se vide katovi i konstrukcija.
K: Čovjek bi očekivao da će navigacija po ovako kompleksnom terenu biti otežana i nespretna, a sami tereni time nepregledni i neigrivi. Nevjerojatno je kako su spretno riješili kameru. Uz malo prakse, pogodit ću bilo koga u najzabačenijoj rupendari.
T: Baš zato su i stavili i pogled iz prvog lica i ptičju perspektivu, ovisno o oružju koje se koristi... I kontrole su dobre, tako da neće previše faliti nemogućnost rekonfiguracije...
R: Kao *firsttimer*, moram priznati da sam se ugodno iznenadio logikom rasporeda kontrola. *Worms* rule!
T: To ja govorim!! *Worms* ruuuule!!
K: Da,da,da, *Worms* rule, nastavimo s igrom. Hmmm, da vidimo je li *homing pigeon* i dalje *cool* kao i prije (odabire spomenuto, hm, oružje). Baaaahahahaaa! Pa ovo je predobro, ptičurina stoji crvu na glavi!!! (ROTFLHFAO dok šeće crva amotamo. Ističe *turn time*.) A u tro.. nema veze, dobro sam se nasmijala.
T: Ideeeeš, kak' je dobro letjeti sa superovcom. Wheeee, pogodio sam što sam htio :)) A i ljet pack mi ide najbolje od svih vas luzera.
S: Dobro, čini mi se da bi trebali govoriti o igri, a ne o tome što tebi ide najbolje. Iako su oružja doista dobro prenesena u 3D. Od bazuke preko granata do stare babe (*old woman*). A ima i novih ludih oružja (*blow pipe*, *doctor stirke*, *sticky bomb*..., op.prip.)
J: Ljudi i crvi, gladan saam! Daj nek' neko nekaj skuha, a ja ću po *single playeru*, da otključam koji teren i oružje.
K: A zakaj svi mene gledate!?
(Gledanje se nastavilo dok žena nije uhvatila kuhaču.)
K: Dobro, dobro, al' vi, dečki, onda nacijepajte drva da zapalimo peć kad se već ne želite osramotiti činjenicom da ne znate kuhat.
J: E, ljudi, super su misije, nikad ne bismo igrali *single player* da ne moramo nešto otključati, pa ne bismo ni znali da je ovak' dobar...
T: Gle, kak' su fora filmići između misija, ma cijela igra mi je totalno dobra...
Komotno možemo prestati igrati 2D *Crve* svaki tjedan i nastaviti s ovima (kod Tibora se već godinama igra 'crvlja' liga, op.prip.)

PLUS

- igrivost
- humor
- maštoviti tereni

MINUS

- ponekad zbunjena kamera
- grafika nije baš savršena



IZDVAJAMO / POVIJEST WORMSA

Prvi *Worms*e pojavili su se još davne 1994. Tada smo ih igrali i na Amigama (Team 17 je upravo za Amigu napravio brojne hitove). Nakon što su stekli svjetsku slavu, nestrpljivo smo iščekali nastavak. *Worms* 2 (1997.) bila je doista odlična igra i svi ostali nastavci bazirali su se upravo na tom konceptu izgleda crva, pa čak i ovaj 3D. U tih desetak godina mnogo se toga promijenilo, ali *Wormsi* su, nasreću, još uvijek s nama.



... I ONO ŠTO NAM NIJE STALO...

Još je neke stvari nužno napomenuti.
Wormnet je i dalje tu, dobro funkcionira i već je sad krcat ljudima. Zabavna ekipa Teama 17 prenijela je Wormopediu iz World Partyja i potrudila se skladati mnogo nove i dobre ingame glazbe u skladu s temom terena. Crvi su sklepani od 700 poligona (što je za jednog crva ipak mnogo) tako da njihove *numerous* geste i blesave face ponekad tjeraju na urnebesni smijeh. Još jedno prepoznatljivo obilježje crva – glasovi – također su prošireni suludim ispadima pivopija iz Teama 17. Igra nije, za današnje standarde, hardverski zahtjevna s obzirom na 3D i potpuno uništive terene, što nas je jako obradovalo. I što je najvažnije, prelaskom u 3D ostala je kakva je i bila – crvi su onakvi kakve znamo i volimo. ■

HACKER OCJENJUJE » Worms 3D

Spretna 3D izvedba, zabavno do bola **90**

POSEBNO IZDVAJAMO / IGRIVOST I TRAJNOST

"PO NEBESKIM PROSTRANSTVIMA"

LOCK-ON: MODERN AIR COMBAT

INFOBOX
- Lock-on: Modern Air Combat
- PROIZVOĐAČ: Ubi Soft
- IZDAVAČ: Ubi Soft
- MIN. KONFIGURACIJA: P4 1,4 GHz, 256 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: P4 2,4, 1 GB RAM
- MULTIPLAYER: LAN, Internet

www.lo-mac.com



OCJENA 75

"Dobar primjer jednog naslova koji je možda zaslužio više nego što je dobio"

Tu i tamo se zna dogoditi da neke igre završe u pogrešnoj rubrici. Dobar primjer jednog takvog naslova koji je možda zaslužio više nego što je dobio definitivno je *Lock-on: Modern Air Combat*. Naime, iako sasvim sigurno nije riječ o najboljoj zračno-borbenoj simulaciji, bilo koji air-sim pristigao od ekipe koja je radila na originalnom *Falconu* zaslužuje barem poštovanje. Dakako, mogli bismo još štošta reći o toj temi, no kako nema ni mjesta ni vremena za to, ostat ćemo na ovih par *screenshotova* i ocjeni – koja je 75%. *(dr)* ■



Fiju!



Vruuum!



Vuš!

"SEZONA JE U JEKU"

PIRATE HUNTER

INFOBOX
- Amenophis: Resurrection
- PROIZVOĐAČ: Ascaron
- IZDAVAČ: N/A
- MIN. KONFIGURACIJA: P2 450, 64 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: P3 900, 128 MB RAM, 32 MB videokartica
- MULTIPLAYER: Internet, LAN

www.ascaron.com

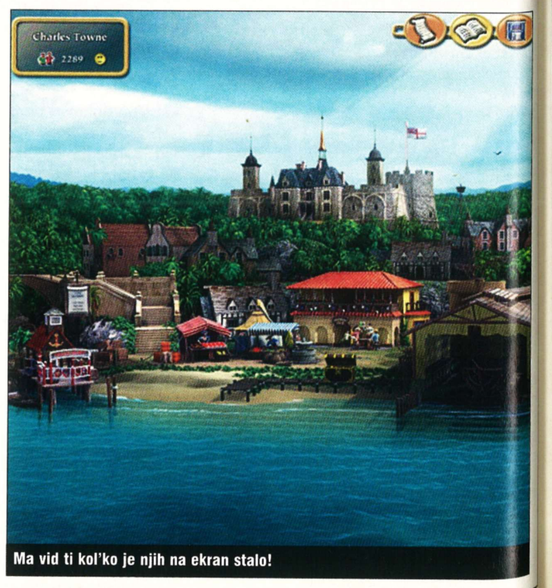
OCJENA 50

Možda već počinjemo zvučati kao pokvarena ploča, no, eto, i ovom prigodom ponavljamo da nemamo ništa protiv Njemačke, kao ni protiv njezinih radosnih žitelja. Razlog toj uvodnoj rečenici poatna je ove recenzije, a to je da je *Pirate Hunter* još jedna u nizu njemačkih "super-duper-sve-treba-stisnut-u-ekran" igara. Istina, spada u trenutačno unosan gusarski žanr, a i dosta je dobro realizirana (u njoj trgujete i lovite gusare), no o bilo kavom većem uspjehu na tržištu nema ni govora upravo zbog katastrofalno lošeg vizualnog rješenja. Naravno, ako ste fan dotičnog *game*-dizajna, slobodno bacite pogled na nju. Mi iz nekog neobjašnjivog razloga nismo izdržali više od dva sata. *(dr)* ■

"Njemački Über-dizajn does it again"



Košmar dinamične pomorske bitke



Ma vid ti kol'ko je njih na ekran stalo!

"ŽIVOTINJSKA LOGIKA"

ZOOCUBE

INFOBOX
- Zoocube
- PROIZVOĐAČ: Acclaim
- IZDAVAČ: Nintendo
- MIN. KONFIGURACIJA: P3 500, 64 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: P3 900, 64 MB RAM
- MULTIPLAYER: nema

www.acclaim.com

OCJENA 65

Logičke igre na konzolama oduvijek su bile posebna sorta. Razlog što ih većina izgleda potpuno drukčije nego one pripremane za PC leži u filozofiji izrade konzolaških *puzzleova*. Naime, da bi mladi *gamer* dao prednost nekoj misaonoj igru nad akcijskom potrebno je napraviti nešto šareno. *Zoocube* je iznimno popularna Acclaimova GameCube slagalica koja tjera igrača da niže redove objekata u nizove od pet, s tim da novi segmenti pristižu postupno iz svih smjerova. Koristeći mnoge *powerupe* i gomilu šarenih i zabavnih efekata, ova igra definitivno ima šanse zavući se pod kožu onih koji traže pomalo alternativan *puzzle*. *(dr)* ■



Zabavno, zar ne?



Koji nered:)))

"DOBAR DAN, TUGO"

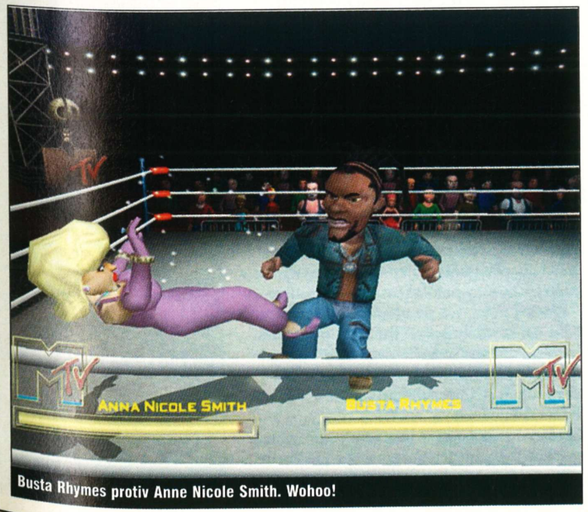
CELEBRITY DEATHMATCH

INFOBOX
- Celebrity Deathmatch
- PROIZVOĐAČ: Gotham Games
- IZDAVAČ: MTV, Big Apre
- MIN. KONFIGURACIJA: Neće vam trebati
- NAŠA PREPORUKA: Ne kupujte ovu igru
- MULTIPLAYER: Hot Seat

www.gothamgames.com

OCJENA 20

Jeste li ikad gledali Celebrity Deathmatch. Ako kojim slučajem niste, recimo samo da je riječ o animiranom filmu u kojem se plastelinske verzije poznatih u ringu na najbrutalniji mogući način nastoje...pa...međusobno poubijati Poprilično zakašnjela digitalna inačica popularnog *showa* je, naravno, ispala smeće, pa je silom prilika završila (s ostatkom smeća) u ovoj rubrici. Njezina je jedina svrha (osim što bi trebala u prvih dvije-tri minute nasmijavati igrača) prikupiti što više love za MTV, Big Apre i Gotham Games, što se, naravno, neće dogoditi. Katastrofalno slaba grafika, istrošene fore, maloumno neintuitivne naredbe i bijedno modelirani likovi na kraju su osrednju TV emisiju gejmerskoj publici prikazali u doista najgorem mogućem svjetlu. Jedino što nam nakon doista predugog testiranja ovog smeća preostaje je očekivati digitalnu inačicu Darie. Odurno. *(dr)* ■



Busta Rhymes protiv Anne Nicole Smith. Wohoo!

"LEC KIK SAM BAT!"



Crime Patrol očito je prvi glumački korak iznad prosječne pornjave

CRIME PATROL



Ovako izgledaju pravi policajci kad idu u akciju!

INFOBOX
- Crime Patrol
- PROIZVOĐAČ: American Laser Games
- IZDAVAČ: Digital Leisure
- MIN. KONFIGURACIJA: Celeron 333, 16 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: Neka druga igra
- MULTIPLAYER: Nema

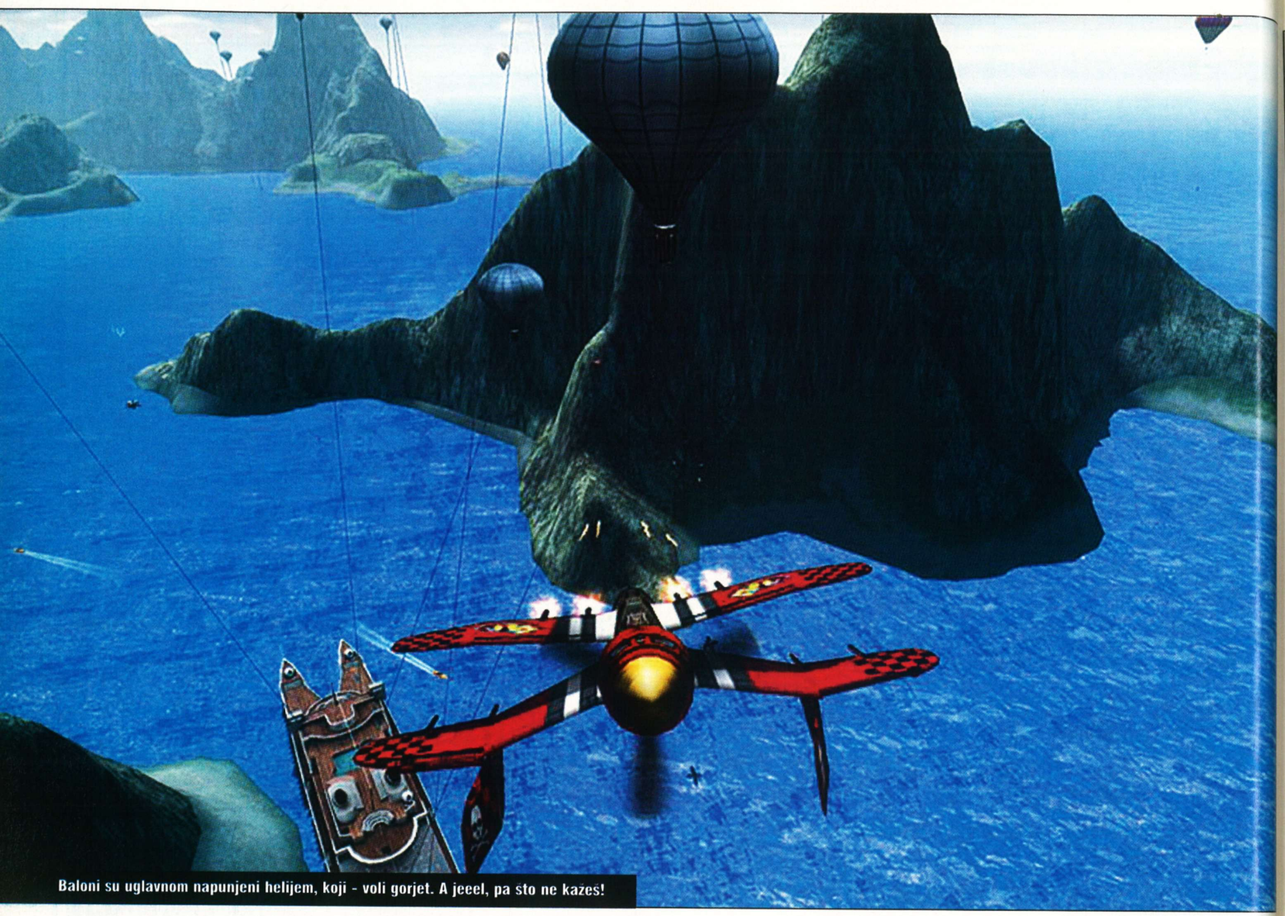
www.N/A



OCJENA 10

Upravo kad smo se najmanje nadali da ćemo na recenziju dobiti jednu istinsku antiigru, na stol nam je stigao *Crime Patrol*. *Crime Patrol* je, vidite, FMV igra u kojoj pomoću miša ili laserskog pištolja pucate po kriminalcima. A ti kriminalci su tako gadni tipovi da nasumce iskaču pred vas i čekaju da prime metak. Kraj svakog nivoa prepoznatljiv je po specifičnom kriminalcu koji gine na najbizarniji zamisliv način. Tako smo, recimo, jednog od njih dobro usmjerenim hicem u rame lansirali tri metra u zrak. Ukratko, ovaj neobjašnjiv uradak toliko je loš da spada u "tol'ko-loše-da-je-dobro" kategoriju. Zaigrajte ga s društvom na idućoj pijanki i nećete zažaliti. *(dr)* ■

Grimizno nebo. Opet. Ali samo na Xboxu!



Baloni su uglavnom napunjeni helijem, koji - voli gorjet. A jeeel, pa što ne kazes!

CRIMSON SKIES: A HIGH ROAD TO REVENGE

Ova Xbox ekskluziva lako bi mogla postati jednom od igara zbog kojih se kupuje platforma. Treba li išta više reći?



Mnostvo predivnih detalja

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

Svim vlasnicima Xboxa koji osim njega posjeduju i stroj koji bi se u novije vrijeme teško mogao opisati kao "kanta" ovaj naslov će sigurno biti poznat. Tako je, riječ je o neslužbenom "nastavku" *Crimson Skiesa* s PC-ja, iliti arkadno-simulacijske raspaljotke koja je žarila na 'peci' prije kojih dvije godine. Žarila i bila plod Microsoftovih "inženjera" te će se kao takva ovaj put pojaviti isključivo u obliku Xbox ekskluzive.

ALTERNATIVNA POVIJEST

A da li se barem ovaj put isplati biti ekskluzivan? Itekako, zato što je *Crimson Skies* igra predivne ideje, a tiče se petljanja s alternativnom prošlošću. Dakle, godina je 1930. i neka, no ne onakva kakvu biste očekivali iz udžbenika, filmova i popratnih materijala, nego se sve izokrenulo i postalo bolesno poput kakvog nadrogiranog sna zahvaljujući jednoj zanimljivoj ideji. Naime,u Sjevernoj Americi je izbio nekakav rat između željezničkih kompanija, tako da su uništene sve pruge preko kojih je tekao sav gospodarski promet Sjedinjenih Američkih Država. Kao izravna posljedica nestanka tračnica nastanak je ne više toliko sjedinjenih država, koje su se onda raspale na tvorevine poput države Hollywod i sličnih, te preseljenje cjelokupnog gospodarstva nebu pod oblake. Tako će cepelini i najrazličitije verzije dvokrilaca, trokrilaca i sličnih čuda postati bogovi velikog plavetnila, koje nema veze s vodom, te vas uvesti u uistinu jedinstven svijet igre. Vidite, nije samo riječ o cepelinima i netipičnim avončićima nego o cjelokupnom *settingu* potpomognutom tipičnom glazbom, stripovskim ugođajem te fantastičnim animacijama od kojih zastaje dah. Pokušajte si vizualizirati atmosferu tridesetih sa svim onim tako tipičnim neboderima i potencirajte je na treću i dobit ćete goleme oblakodere koji streme kilometrima uvis presijavajući se u svom zlatnom sjaju plus avioničići koji prelijeću kao u kakvom SF-u. Ne, ne, atmosfera u *Crimson Skiesima* je jednostavno nevjerojatna i igri odmah daje neopisiv šarm. A njega će dodatno produbiti glavni lik, iliti opaki Nathan Zachary, koji je utjelovljenje dobrodušnog pirata koji krade od bogatih prijevoznika jer, bez obzira na sve, ima toplinom ispunjeno srce iako se na prvi pogled ne čini tako. Klasika. Klasika koja ovaj put pali. Kao i spomenuta atmosfera, i priča ima svoju privlačnost, zbog koje ćete se sasvim lako poistovjetiti s Nathanom i s njim se upustiti u brojne avanture u isto tako brojnim misijama ove predivne igre. Tako će našem Zacharyju glavna baza biti jedan osrednji cepelin, iz kojeg će se onda lansirati u surovi svijet. Također, u cepelinu ćete obavljati snimanja statusa, nadogradivati letalo zaređenim novcem (koji dobivate odigravajući neke sporedne objektive), pregledavati sličice i "suvenire" iz odigranih borbi te se, sve u svemu, osjećati zaštićeno i ugodno. No, kad krene prava misija, ugodu će zamijeniti navala adrenalina i uživanje u predivnoj grafici!

"IZNIMNA ATMOSFERA ONO JE ŠTO VEĆ U STARTU ODVAJA *CRIMSON* OD MORA SLIČNIH IGARA!"

KABINA???

Pa da riješimo vizualije. Dakle, kao prvo, čini nam se da je *Crimsonov* engine zapravo blaga prerada potjerivača iz PC-inačice, no bilo kakvom stahu, s obzirom da je ona prilično stara, jednostavno nema mjesta. Naime, PC engine definitivno je bio komad koda u svoje vrijeme, a kako rekoh, ovdje je još i dodatno optimiziran, što se najbolje vidi u upotrebi za Xbox specifičnih *pixel shadera*. Tako je sada more pravo more pa će se doslovce lješkati i na svojoj namreškanoj površini reflektirati okoliš, dok će pak turbo mod rezultirati bluranjem stražnjeg dijela ekrana, a sve je ostalo višemanje kvalitetna klasika, na koju ne treba trošiti previše riječi. No, sada slijedi jedna ogavnost - *A High Road To Revenge* nema kabinu! Tako je, baš kao i u fenomenalnom *Mech Assaultu* osuđeni ste igrati iz trećeg lica, što u jednom dahu uništava osjećaj proporcija jer će svi objekti i okoliš zbog pomaknute kamere djelovati udaljenije i manje. Strašan, ali strašan prijestup preko kojeg ne možemo prijeći! Zapravo ne bismo htjeli, ali moramo, pa recimo stoga koju riječ o samoj suštini igre. Dakle, misije su podijeljene u poveće zone, koje birate tako da dođete kod određenog NPC-ja ili lokacije te stisnete "X", nakon čega krećete u obavljanje nekog zadatka, iz čega onda proizlazi da je redoslijed njihova odigravanja prepušten samo vama. Postoji još jedna podjela: na primarne, koje vode radnju, i sekundarne, u kojima zaradujete novce za poboljšanje obilježja trenutačnog aviona ili, još bolje, za kupnju potpuno novog (brzina, izdržljivost itd.)! Inače, letjelice imaju primarno i sekundarno oružje, gdje onda u prvu skupinu najčešće spada kakav mitraljez s beskonačnim streljivom, a u drugu pak najrazličitije rakete, strujni udari i slično. Srećom, kontrole su izvrsne pa tako avioničići odlično reagiraju na pokrete gljivom, a i raspoređene su na prilično inteligentan način. Nadalje, možete zakočiti, kako biste što bolje manevrirali, ili upaliti turbo, kako biste brže došli do neke lokacije ili se jednostavno riješili gada u "šestici". Tu su i neki specijalni manevri poput Imellmana, koji troše i specijalnu energiju. Ipak, bez obzira na ugodno upravljanje, da biste uspješno napucavali, treba proći neko vrijeme jer vam u početku neprijatelji prilično često pobjegnu iz nišana. No, osim napucavanja s avioničićima, definitivno je glavna posebnost ove igre napadanje i obrana velikih cepelina; te su mrcine načičkane topovima i propelerima koje treba pogoditi su zbog toga borbe s tim golijatima čisti, ali stvarno čisti užitak! A sada svemu dodajte raznolike misije s još raznolikijom grafikom i lokacijama i dobit ćete jednu od ponajboljih arkadnih letačina u novije vrijeme. Još nešto? Ništa više. Onda, što čekate, diž'te dupe i nabavite već jednom *Crimson Skies: A High Road To Revenge*!

INFOBOX

Chrimson Skyes

PROIZVOĐAČ ■
Microsoft

IZDAVAČ ■
Microsoft

MIN. KONFIGURACIJA ■
Xbox

NAŠA PREPORUKA ■
5.1 ZVUK, VELIKI EKRAN, 3 suigrača

MULTIPLAYER ■
ima

WWW IGRE ■
www.miscrosoft.com

ALTERNATIVNO

- **Panzer Dragoon Orta**

Jest, da letite na zmaju u postapokaliptičnoj budućnosti, no ako malo bolje razmislite vrlo lako ćete pronaći paralele između ove dvije igre



Pade dusmanin!



A samo malo da zaronim, samo malo?



Vanjski pogled sa strane. Desni.

IZDVAJAMO / MORE I BRZINA

***Crimsonovo* predivno more moglo bi koji put biti i kobno! I to ne zato što je ispunjeno otrovnim kiselinama, parama i inim biološkim otpadom nego upravo zato što je tako prokleto, prokleto predivno. Tako se vašem autoru ne jednom dogodilo da se zabulji u namreškane odraze, ostavši pritom bez glave od neprimjećenog gada koji mu je bogzna otkud otkidao trup. No, bez obzira na sve ljepote, *frame rate* nikad neće pasti ni za mrvicu pa će se sve vratolomije i zračne akrobacije odvijati u savršeno glatkom izvođenju. Svaka čast!**

PLUS

- opičena priča
- jednostavnost upravljanja
- predivno more
- borba s golemim cepelinima

MINUS

- nema kabine

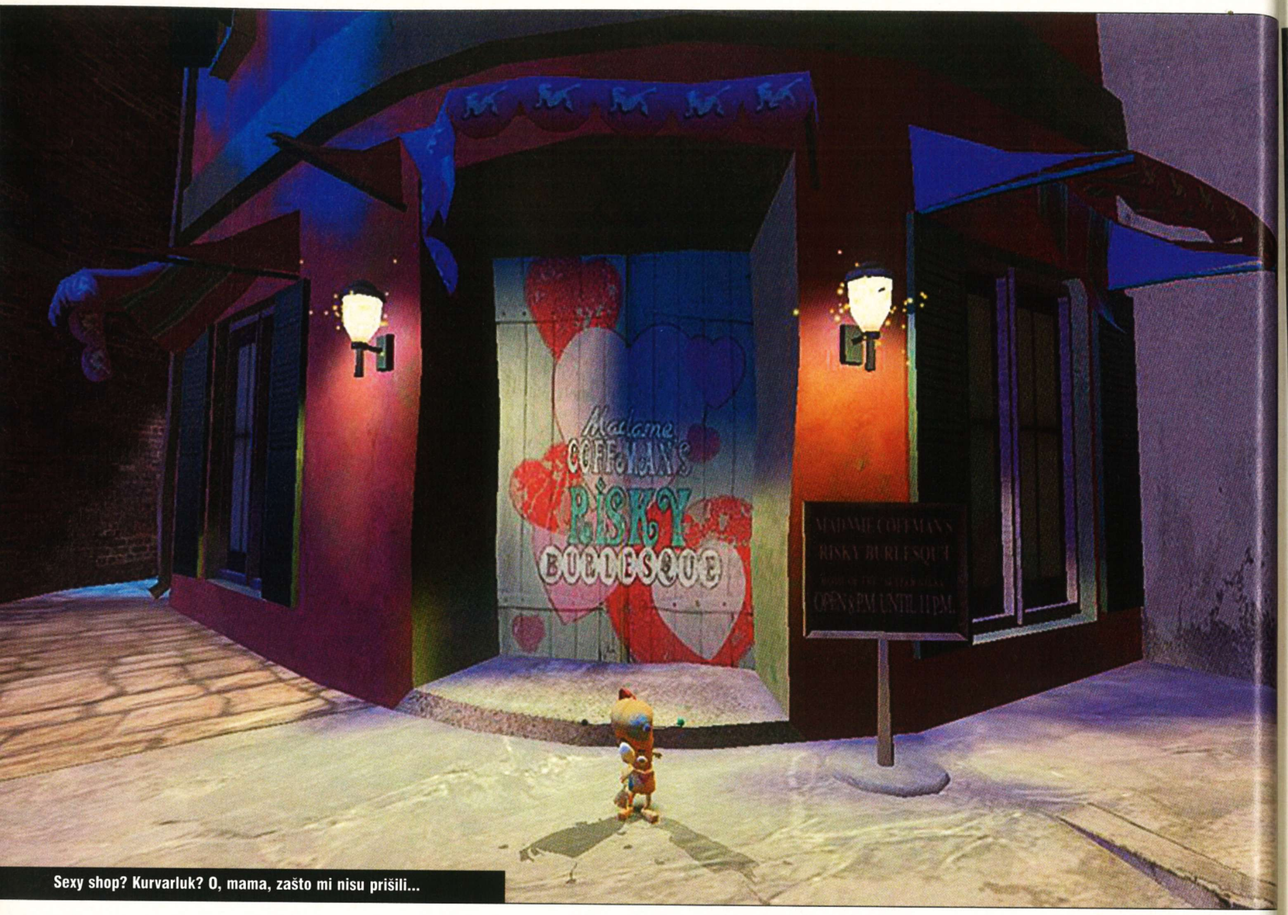


HACKER OCJENJUJE » Crimson Skies: A High Road To revenge

Odlična Xbox ekskluziva koja zaslužuje svaku pohvalu

89

POSEBNO IZDVAJAMO/NEMA KABINE!



Sexy shop? Kurvarluk? O, mama, zašto mi nisu prišili...

VOODOO VINCE

Može li oživljena voodoo lutka Vince osvjetlati Microsoftov arkadaško-skakutalački obraz?



Primijetiste li možda blagu iskrivljenost okolne arhitekture?

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

Ako je Xbox i po čemu specifičan, onda je to sigurno po nepostojanju kakve maskote kao što je primjerice ima Nintendo (Mario) ili (ancient history alert!) Sega (Sonic). Ali nije da nisu pokušali... Tako je, primjerice, mačak Blinx pokušao uletjeti na to mjesto, mada je zbog nekih, meni sasvim nejasnih razloga, poljubio blatobran brzojurećeg automobila. Sada se pokušava ponovno, i to s davno krepanom, a danas čarobnim prahom oživljenom lutkom Vince...

VINCE IN WONDERLAND?

A naš Vince je zapravo sasvim sladak. Naime, riječ je o komadiću platna koje je bezbrižno sanjalo snove kakve i inače sanjaju nakupine nežive materije, sve dok ga jedne noći nije prenula čarobna prašina Cosma the Insrutibila. Teškog zločinca, koji je oteo Madam Charmaine (Vinceovu vlasnicu) i prilikom te nemile

INFOBOX

Voodoo Vince

PROIZVOĐAČ ■
Microsoft

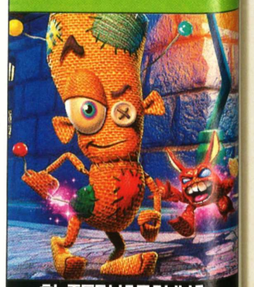
IZDAVAČ ■
Microsoft

MIN. KONFIGURACIJA ■
Xbox

NAŠA PREPORUKA ■
5.1 ZVUK, VELIKI EKRAN, 3 suigrača

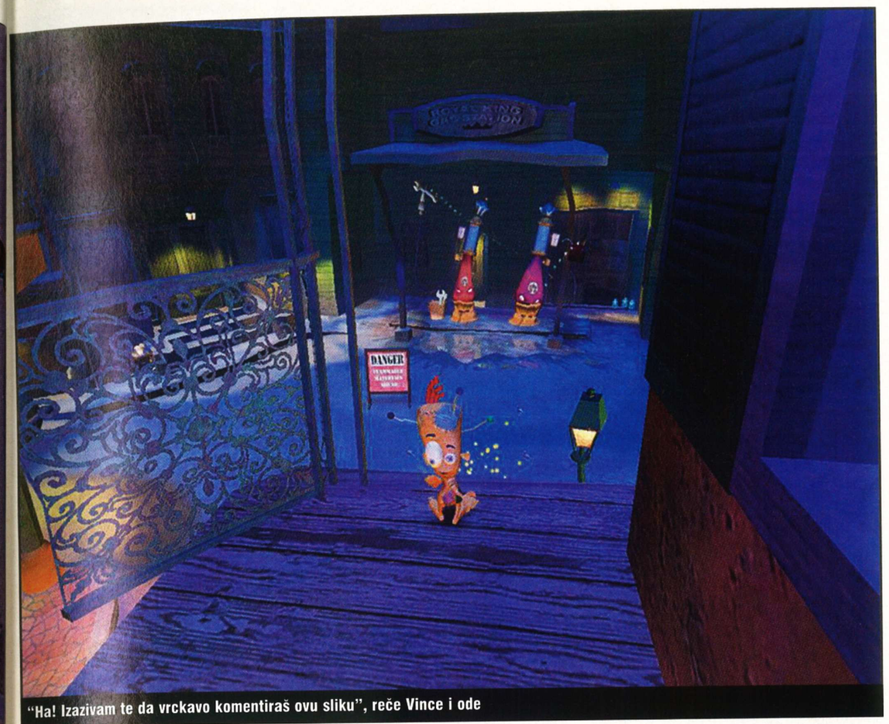
MULTIPLAYER ■
nema

WWW IGRE ■
www.miscrosoft.com



ALTERNATIVNO

- **Blinx the Timesweeper**
Neuspjeli Microsoftov pokušaj
- **Crash Bandicoot**
Simpatična zabava

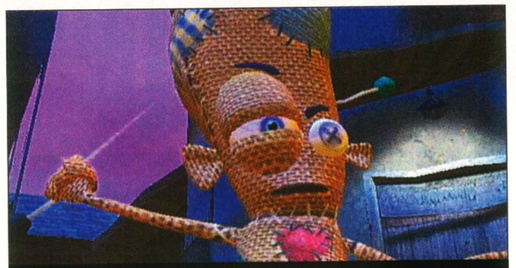


"Ha! Izazivam te da vrckavo komentiraš ovu sliku", reče Vince i ode

radnje usput rasipao spomenuti puder i tako ponešto promijenio samu stvarnost. I sada je upravo na Vinceu red da pomoću telepatske veze sa svojom gazdaricom i vjernim vodstvom vaše odlučne ruke porazi zle aveti i svijet vrati u prvobitno stanje. Inače, preciznija lokacija je New Orleans, koji je i bez čarobiranja prilično opičeno mjesto, a uz magičnu intervenciju postaje totalno otkvačeno; osim što je odjednom postao napučen najrazličitijim kreaturama iz samoga pakla, promijenila se i sama scenografija pa su tako svi zidovi bolesno zakrivljeni, svuda uokolo su spiralne stube i slično. Uvrnuti OZ? Noćne more? *Cool!*. Sve te kerefeke iscrtava prilično moćan engine, zbog kojega sve i izgleda kako treba no zato je problem u kameri. Kameri??? Da, kretenskoj kameretini, koja je Vinceu postavljena iza leđa i ponešto nagnuta, što onemogućuje

"ZAHVALJUJUĆI SVOJIM GLAVOLOMKAMA, *VOODOO VINCE* NIKAKO NIJE TIPIČAN ARKADNI PLATFORMER"

dobar pregled na ono što je ispred vas pa ćete se stalno osjećati kao da vam je netko iskrivio vrat prema dolje i zakucao ga za kralježnicu dvanaestcentimetarskim čavlima! Također, nisu nam se svidjele ni cut scene animacije koje se odigravaju u igrinom engineu, jer nasilu žele biti smiješne i dopadljive, a zapravo ispadaju tipično američki infantilne. Okej, a kako se *Vince* zapravo igra? Na prvi pogled poput obične platforme, pa ga je na taj način pokušao igrati i vaš autor, no kad mu ni nakon pet minuta nije uspjelo proći prvi nivo, iznenada mu je sinulo da je to zapravo arkada s popriličnim primjesa logičke glavolomke i da bi možda mogao



Vince, natmurenim pogledom, čavlom i bradom!

upotrijebiti mozak! Yep, bez obzira što naš Vince može skakati i tamaniti neprijatelje tipičnim arkadaškim potezima poput zamaha, skoka na glavu itd., ova je igra primarno logičko/kombinatorska zanimacija, koja, priznat ćemo, i nije baš za svekoliko pučanstvo država s prostora bivše Jugoslavije.

ZASPALE SVINJE I MRTVI DŽEZISTI

Opet, u početku se ne čini takvom, jer šamaranje generičkih impova i ne zahtjeva preveliko naprezanje korteksa nego ponajprije odmjereno stiskanja kažiprsta. Ipak, stvari se ubrzo mijenjaju pa ćete već nakon pet minuta upoznati tipičnog predstavnika Vinceovih začkoljica, i to u vidu jedne usnule svinje koju treba nekako probuditi. A to ćete učiniti trubom, koja je, napomenimo to odmah, na dnu prokletog nivoa, dok je svinja na samom vrhu. Ne bi to bio nikakav problem da se u sredini ne nalazi hrpa "nasječenih" platformica, kojima morate navigirati preciznim skakanjem kako biste se sretno približili cilju, da biste na samom kraju fulali zadnju ciglicu i survali se u strašnu smrt. Naravno, snimati se može samo nakon prijeđenog nivoa, pa pokušajte samo zamisliti bujicu frustracija koje bi mogle prokuljati iz sistema "padni pa ponovi". Sličan je problem i s rješavanjem problema jer zbog idiotskog snimanja sta-



Ugh, zbunjenog mi izraza lica

IZDVAJAMO / A KAJ JE PAK OVO?

Ovo što vidite tek je minigra iz našega *Vincea*, koja je prilično zabavna i djeluje kao dobrodošlo osvježenje. Ipak, zbog nešto zamršenijeg karaktera glavne igre, kao što bi običavala reći Bellana Tores, djeluje malo "izvan faze". Međutim, nismo tu da se žalimo, stoga gas do daske i deri!



tusa zna doći do dosta *backtrackinga*.. Ponekad se te radnje stvarno kompliciraju, poput jednog nivoa u kojemu se morate domoći trube kako biste zasvirali *jezz* s jednim vratarom-kosturom ne bi li vas pustio unutra. Jasno, truba KOŠTA, pa prvo trebate zaraditi novac, a kad je konačno nabavite, morate posjetiti i glazbenu školu kako biste naučili svirati. Uf! Inače, u igru je nagurano i vrlo domišljato "specijalno" tamanjenje neprijatelja, koje se, naime, odvija tako da Vince sam sebi zada neki udarac, koji se potom prebacuje na neprijatelje. Pikanje u guzicu tako je tek primarni oblik specijalnog odstrela, dok ćete u kasnijim nivoima uživati u stvarno brojnim i maštovitim animacijama poput svrdlanja glave bušilicom, gaženja kamionom itd. No, problem je što u tome nećete uživati predugo jer je igra prilično kratka! Zapravo, bolje je reći da nema previše nivoa, dok će samo trajanje ovisiti ponajprije o vašim umnim sposobnostima i posljedičnoj brzini odigravanja glavolomki. Pa ipak, nemojte se zbog njih previše brinuti jer vas Vince zapravo vodi i u većini slučajeva daje natuknice što dalje učiniti. Eto ga, sve skupa na kraju ispada sasvim zaokruženo i korektno, mada nikad i nešto više od toga. U svakom slučaju, tko voli rješavati ne baš tako teške zagonetke, nek' izvoli, dok bi se ljubitelji čistokrvne platformske akcije ipak možda bolje pogostili s macanom Blinxom. ■

PLUS

- voodoo setting
- zanimljive glavolomke
- specijalni voodoo potezi

MINUS

- glupo podešena kamera
-malo prekratka

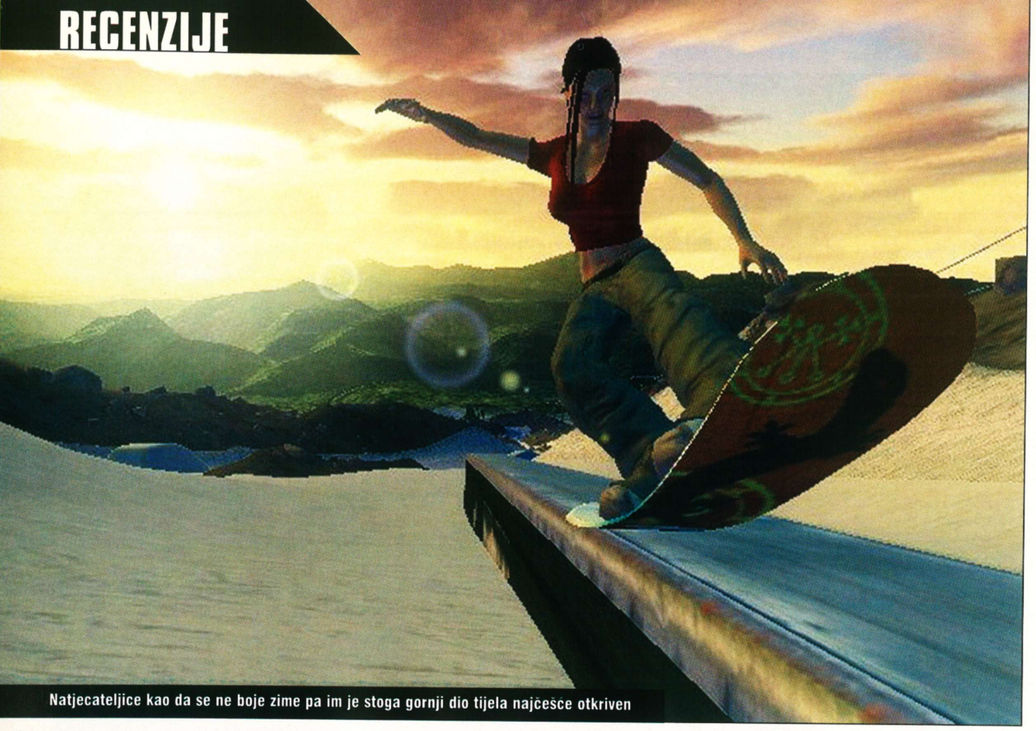


HACKER OCJENJUJE » Voodoo Vince

Pomalo odmaknut od *mainstreema*, *Voodoo Vince* je uglavnom zabavna kombinacija arkade i logike

80

POSEBNO IZDVAJAMO/SPECIJALNI *VOODOO* POTEZI



Natjecateljice kao da se ne boje zime pa im je stoga gornji dio tijela najčešće otkriven

INFOBOX

Amped 2

PROIZVOĐAČ ■
Microsoft Game Studios

IZDAVAČ ■
Microsoft Game Studios

MIN. KONFIGURACIJA ■
Xbox

NAŠA PREPORUKA ■
5.1 ZVUK, VELIKI EKRAN

MULTIPLAYER ■
2 igrača uz podijeljen ekran, Xbox System Link LAN do 8 konzola, Xbox Live

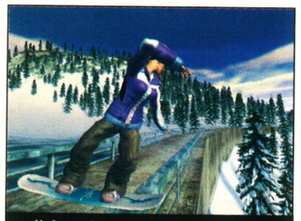
WWW IGRE ■
www.xbox.com/en-us/amped2

ALTERNATIVNO

- **SSX**
Ako ne volite Amped, volite SSX. I obrnuto.
- **Amped**
Mi, recimo, više volimo Amped, pa makar bila riječ i o staroj inačici.



Ovaj sigurno sluša mjuzu iz *Briljantina* čim su mu pokreti nekako u Travoltinom stilu



U *Ampedu* nema diskriminacije, i tete bordaju dobro ko i frajeri



Back side-Travolta-grind-grab-vire mi bokserice, i to je cool kombo



Nekim čudom, u *Ampedu 2* možete odvojiti nogu od daske

AMPED 2

Idealna zimska digitalna zabava. Istinski snježni ugođaj zajamčen...

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

Originalni *Amped* lansiran je zajedno s Xboxom u studenom 2001. godine. Iako je imao prekomplicirane naredbe te mnoštvo sitnih nelogičnosti, odmah je zasjeo na tron sportsko-arkadnih igara. Nedugo nakon toga stigao je i *SSX* pa se otad između te dvije igre vodi sveti rat, a *gameri* su podijeljeni u 2 tabora. Osobno smo nekako skloniji *Ampedu*, a tu našu naklonost u cijelosti je opravdao i nastavak koji vam predstavljamo.
Ukratko, grafika je poboljšana, upravljanje olakšano, dodana je gomila sadržaja u vidu novih lokacija i planina, razrađen je opak *multiplayer*...
Mnogi će *Amped 2* prozvati *Tony Hawkom* na snijegu. I doista, ponudit će vam dosad neviđeno dobar osjećaj tzv. slobodnog *snowboardanja* po predivnim planinama. Kad tome dodamo i najveću i najrazličitiju skupinu trikova koje možete izvoditi, zabava je zajamčena. Kad smo već kod trikova, moramo naglasiti da ih dobar dio probija granice mogućeg u stvarnom svijetu. Tako su brojni potezi preuzeti iz *skateboardinga*. Tu su trikovi na rubovima (*lip tricks*) gdje koristite samo jednu nogu (u stvarnom svijetu noge su vam pričvršćene za dasku), različiti *slajdovi*, *grebovi*, *kikovi* i sl..
Tu je i ekvivalent skejterskog "manuala", tj. vožnje samo na prednjim ili stražnjim kotačima koja se koristi za povezivanje trikova u što dulji kombo. Trik se zove "butter" i vjerujemo da je potpuno neizvediv u stvarnom svijetu – no zato igru čini znatno zabavnijom.
Kroz samu igru napredujete osvajanjem bodova, koje pak osvajate uspješnom realizacijom trikova. Posebno su na cijeni različiti kombo, no nisu zaboravljene ni specifične situacije kada morate zadiviti novinare, koji će vam potom podići rejting, ili sponzore, koji će vam nakon uspješne demonstracije iskeširati dodatne novce.
Bez brige, ako vam se sve ovo možda čini kompliciranog, ufuravanje u igru i cijeli koncept *freestyle* vožnje će vam uvelike olakšati izvrstan *tutorial*.
Uz *Amped 2* ćete imati priliku provozati se po padinama svih najatraktivnijih borderskih lokacija – Austrije, Švicarske, Novog Zelanda, Australije... Okoliš pruža dojam života i interakcije. Ljudi se voze žičarama, snježni topovi posipaju stazu, a ekipa vam dovikuje, ovisno već o uspješnosti vaše vožnje ili realizacije trikova.
Treba istaknuti da su se u Microsoftu isprsili te angažirali profesionalca Chrisa "Gunnyja" Gunnarsona da dizajnira virtualne snježne parkove po kojima se vozikate.
Otkupljene su licencije i za neke od najpoznatijih svjetskih borderskih faca poput Jeremyja Jonesa, Mikeya LeBlanca te Jenne Meyen, koje ćete u određenom trenutku morati izazvati na okršaj te izboriti pobjedu ako želite dalje napredovati u igri.
Amped ima opširno razrađen i iskoristiv *multiplayer*. Posebno je zanimljivo igranje preko Xbox Livea (nadamo se uskoro dostupna i u nas) s kojeg će se uskoro moći skidati i dodatni sadržaji poput novih planina, turnira, glazbe i stvarčica za opremiti bordera. ■



Panorama da se smrzneš

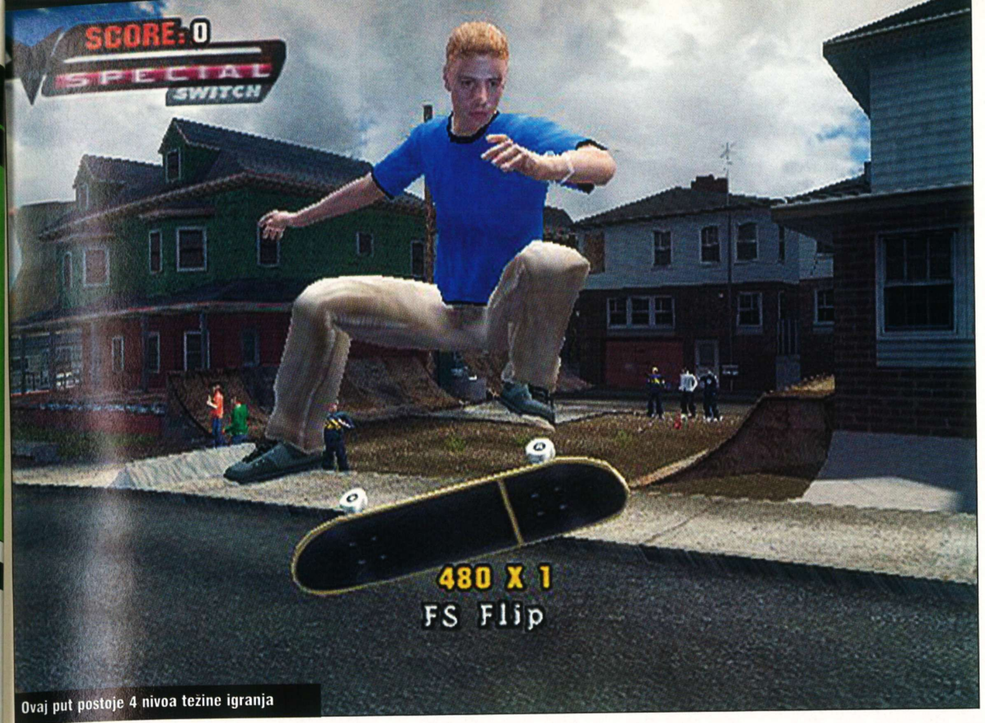
"NASTAVAK REFERENTNOG X-SNOWBOARDANJA JE STIGAO!"

HACKER OCJENJUJE » Amped 2

SSX killer vrlo sličan *Tony Hawku*

90

POSEBNO IZDVAJAMO/JEDNOSTAVNIJE KONTROLE



Ovaj put postoje 4 nivoa težine igranja

INFOBOX

Tony Hawk's Underground

PROIZVOĐAČ ■
Neversoft

IZDAVAČ ■
Activision

MIN. KONFIGURACIJA ■
Xbox

NAŠA PREPORUKA ■
5.1 ZVUK, VELIKI EKRAN

MULTIPLAYER ■
2 igrača uz podijeljen ekran, Xbox LAN

WWW IGRE ■
www.activision.com/microsite/thug

ALTERNATIVNO

- **Tony Hawk's Pro Skater 4**
Igra koju još uvijek ne možemo prestati igrati.
- **Tony Hawk's Pro Skater 3**
Igra koju smo prestali igrati tek kad se pojavila "četvorka" za PC.

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Ova će vas igra poučiti kako od lokalnog huligana izrasti u globalnu skejtersku zvijezdu koja ima čak i svoju računalnu igru



Ovaj put možete se pentrati po zidovima kao Lara Croft



Iako atraktivno izgledaju, fizika u vožnji automobila je odvratno loša



Kao i uvijek, igra je prepuna 'gudiza' koje valja otključati

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

Samo desetak tjedana nakon izlaska "četvorke" na PC-ju konzolaši se već mogu veseliti petom nastavku globalno najpopularnije ekstremne igre nazvane prema vjerojatno najpoznatijem živućem skejteru. Cijela se igra ovaj put vrti oko vas osobno, a ne nekog od profesionalnih skejtera. Jedini je vaš cilj da se iz anonimnosti izdignete do globalne skejterske zvijezde, što, kako ćete i sami uvidjeti, nije nimalo jednostavno. Put do slave prepun je zanimljivih intriga i samo najuporniji će ga uspjeti proći. Klasični TH osjećaj i dalje prevladava u igri, a ni "story" model igre ne razlikuje se baš previše od klasičnog vida igranja dobro vam poznatog iz prethodna četiri *THPS-a*. Drugim riječima, karijerski način igranja iz četvorke samo je malo transformiran i nazvan pričom. Počinjete kao daroviti klinac bez prebijenog novčića u New Jerseyu, dok vas jednom prigodom ne zamijeti Chad Mushka, koji vam pomaže da dođete do sponzorstva u lokalnom dućanu i tako sve počinje. Naime, kroz 27 poglavlja svladavat ćete različite trikove kako bi vam porastao rejting i ugled – ali i vještine.
Njih ovaj put nadograđujete rješavajući zadatke koji su specijalno dizajnirani za poboljšavanje pojedine skejterske vještine.
Ovaj put možete čak i sići s daske pa istraživati nivoe pješke ili vozeći se autom. Po velikim nivoima kupite različite stvarčice, koje poslije možete koristiti na različite načine.
Da biste se potpuno uživjeli u osobno iskustvo *THUG-a*, moguće je u igru ubaciti i vlastito lice, što je za konzole poprilična novost.
Međutim, to i nije baš tako jednostavno kako to tvorci igre žele predstaviti. Prvo se, naravno, morate slikati, potom sve *uploadati* na njihov server putem sučelja na Internet stranicama. Nakon što dobijete šifru e-mailom, morate dok vam je konzola spojena na Internet (znači, u nas to nije moguće) u određenom izborniku u igri upisati šifru da bi vam se *downloadalo* vaše lice. Jao, što su ga zakomplicirali.
Personalizacija skejterskog iskustva tu ne staje. Možete dizajnirati i obojati vlastitu dasku te, naravno, izabrati komponente od kojih će vam biti izgrađen skejt.
Tu su još neke zanimljive nove mogućnosti, uključuju *create-a-trick* sekciju, gdje, kao što i naziv kaže, dizajnirate vlastite trikove i potom ih razmjenjujete na Internetu. Slično vrijedi i za skejterske parkove, koje stvarate u editoru koji dolazi uz igru.
Svega tu ima – od potpunih nikogovića do globalno poznatih bendova. U svakom slučaju, što se pozadinske glazbe tiče, nikad vam neće biti dosadno! Ekskluzivne web pjesme možete pronaći na *THUG-ovu* web siteu **www.activision.com/microsite/thug.** Pohvale svakako valja uputiti *soundtracku* igre. Isti se sastoji od 75 *rock*, *hip-hop* i *punk* pjesama.
Ukratko, riječ je o hvale vrijednom nastavku jednog od najdražih nam sportskih serijala. Očekujte ga na PC-ju za desetak mjeseci. ■



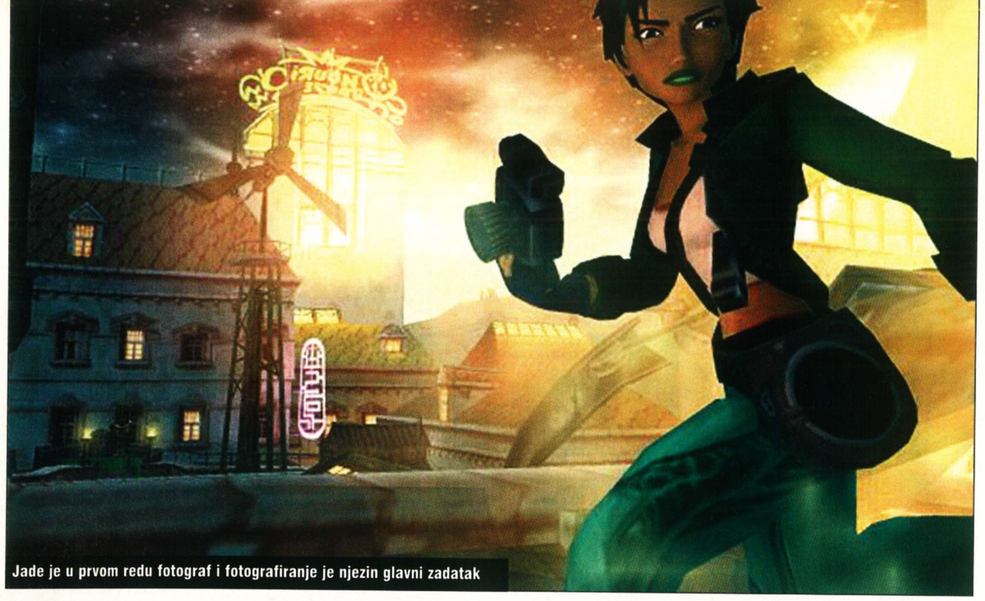
"OVAJ JE PUT DOŽIVLJAJ SKEJTANJA POSVE OSOBAN!"

HACKER OCJENJUJE » Tony Hawk's Underground

Peti nastavak najbolje skejterske igre iznova oduševljava

89

POSEBNO IZDVAJAMO/ZNATNO VEĆU SLOBODU KRETANJA



Jade je u prvom redu fotograf i fotografiranje je njezin glavni zadatak

INFOBOX

Beyond Good & Evil

PROIZVOĐAČ ■
Ubi Soft

IZDAVAČ ■
Ubi Soft

MIN. KONFIGURACIJA ■
Xbox

NAŠA PREPORUKA ■
5.1 ZVUK, VELIKI EKRAN

MULTIPLAYER ■
ne

WWW IGRE ■
www.beyondgoodevil.com

ALTERNATIVNO

- **Ništa**

Na Xboxu ništa dok ne dođe novi Broken Sword (za koji dan)

BEYOND GOOD & EVIL

Zaigrajte čistokrvnu avanturu kakvu niste vidjeli godinama


Hovercraftom se prebacujete između glavnih lokacija, ali možete sudjelovati i u utrkama za bogatu nagradu


Samo se s *bossovima* morate boriti – sve je ostale protivnike moguce nadmudriti


"BG&E NAJBOLJI DOJAM OSTAVLJA AKO JE IGRATE NA IZVORNOM JEZIKU - FRANCUSKOM"

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

Nakon dvije godine izrade i nekoliko promjena naziva, iz francuskog studija Ubi Softa, a pod ravnanjem tvorca *Ramymana* - Michela Ancela - stigla nam je igra koja pripada gotovo zaboravljenom žanru avantura. I to ne onih akcijskih avantura u kojima je cijeli "avanturizam" sveden na borbu s neprijateljima dok ne nađete onog koji ima ključ za vrata koja vam otvaraju put dalje, nego je to avantura u starom stilu, a to znači istraživanje, skupljanje predmeta i njihovo upotrebljavanje, razgovore s likovima i nadasve – razmišljanje.

STANI I SLIKAJ

Ako vam se dosad nije dogodilo da vas igra natjera da stanete, sagledate situaciju i razmislite kako riješiti problem oslanjajući se na oruđa i oružja koje imate, još ne poznajete pravi izazov avantura – no *BG&E* će to brzo ispraviti. U ulozi fotoreporterke Jade bit ćete gurnuti u napetu zavjeru koja obuhvaća cijeli njezin planet, a ubrzo postaje i vrlo osobna – a ona je samo mlada djevojka oboružana štapom i fotoaparatom. No, ako je pero moćnije od mača, fotić je sasvim sigurno jači od bazuke. Tako će Jade svojim fotografijama podići narod na noge i izazvati revoluciju – samo ako uspije izvući živu glavu iz tajnih tvornica i istraživačkih centara u koje će se uvlačiti po reporterskom zadatku. U njezinim će je akcijama pratiti i prijatelji kojima ne možete izravno upravljati nego samo od njih zatražiti da obave određenu akciju na za to predviđenim mjestima – i tako će većina posla pasti na nejaka pleća slatke Jade. Čeka je šuljanje strogo čuvanim halama, provlačenje između lasera i sigurnosnih kamera, skupljanje ključeva i rješavanje logičkih zagonetki, a kad ništa više ne pali, tu je i borba – po mogućnosti protiv ledima okrenutog protivnika.

Između misija Jade će imati prilike koristiti svoju kameru u miroljubive svrhe, fotografirajući raznolike primjerke faune svog rodnog svijeta, a zarađenim novcem kupovat će nadogradnje za svoj *hovercraft* koji joj je osnovno sredstvo transporta između brojih lokacija.

MOREM, KOPNOM, ZRAKOM

BG&E pruža mnogo mogućnosti za zabavu i doista vam nikad neće biti dosadno iako je osnovna priča linearna. Već spomenutim *hovercraftom* moguće je istraživati različite otoke velikog arhipelaga zvanog Hyllis, a poslije će Jade dobiti i mogućnost da se digne iznad njega u letjelici koja će je odvesti do novih i još zanimljivijih lokacija. Uz misije koje razvijaju priču, tu je još i mnogo minizadataka koje možete i ne morate izvršavati, a cijela je igra napravljena u jednom engineu, koji na podjednako dobar način podržava jurnjavu *hovercraftom*, letenje svemirskim brodom kao i trčanje, skakanje ili borbu sa stražarima. Grafika zbog toga i nije senzacionalna, nego je neobična mješavina stripovskog stila i 3D-a, pri čemu je glavni lik iznimno dobro animiran i modeliran, dok su ostali tek prosječni. Za posebnu pohvalu je izvrsna glazba, koja uključuje mnoge pjesme (s vokalima) koje ne bi loše prošle ni na internacionalnim topljestvicama. Vrlo ugodne i jednostavne kontrole, kao i pametna 3D kamera upotpunjuju dojam o tehnički ispoliranoj igri koja će vas jednako oduševiti kompliciranom pričom koliko i izvođenjem. Starijim igračima, nostalgičnim za 'pravim' avanturama, ova će igra biti dobrodošlo nostalgično opuštanje, dok će mlađe ugodno iznenaditi inovativnim pristupom i mješavinom različitih elemenata koji čine vrlo igrivu cjelinu. Definitivno preporuka za zimska poslijepodneva. ■

HACKER OCJENJUJE » Beyond Good & Evil

Izvrsna avantura, kakvih dosad nije bilo na ovoj konzoli

83

POSEBNO IZDVAJAMO/IZVRSNU GLAZBENU PODLOGU



Dođite, momci, ja vas se ne bojim

INFO BOX

Dynasty Warriors 4

PROIZVOĐAČ ■
KOEI

IZDAVAČ ■
KOEI

MIN. KONFIGURACIJA ■
Xbox

NAŠA PREPORUKA ■
5.1 ZVUK, VELIKI EKRAN

MULTIPLAYER ■
1-2 igrača

WWW IGRE ■
www.koei.com

ALTERNATIVNO

- **Dynasty Warriors 3**

Prošli nastavak serijala tek je nešto siromašniji opcijama i bitkama.

- **Hunter: The Reckoning**

Slična koljaža stotina protivnika, ali s manje povijesne točnosti i taktičke važnosti.

DYNASTY WARRIORS 4

Novi nastavak borbene sage izazvat će zamor vaših prstiju i unijeti nemir u srce


Na konju ste jači i brži, ali je naglo okretanje otežano


Obrana opsadnih strojeva jedna je od zanimljivih inovacija u serijalu


Osjećaj moći dok oko sebe razbacujete protivnike teško je opisati

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

Četvrti nastavak *Dynasty Warriors* serijala još je jedno ponavljanje istog gradiva, s manjim unapređenjima i bogatom dozom dodatnih opcija. Time nipošto ne želim reći da je loš, nego samo pokušavam prištedjeti trud onima koji su igrali trojku (na Xboxu) ili bilo koji prijašnji nastavak (na PlayStationu 2 ili PSoneu). Ova je recenzija pisana primarno za one koji se s KOEIevim proizvodom još nisu susreli.

KINESKA POVIJEST U 3D-u

Cijela ideja igre je prilično fora ako ste imalo zainteresirani za kinesku povijest – no ako niste, priču možete zaboraviti. *Dynasty Warriors* kao predložak uzima razdoblje ratova koji su se odvijali nakon propasti prve Han dinastije, a opisani su u klasičnom djelu Romance Of The Three Kingdoms. Za raliku od nekolicine strateških igara rađenih prema istoimenom literarnom predlošku u kojima je količina akcije tek neznatna, *DW* vam pruža priliku da preuzmete ulogu nekog od generala koji uzimaju stvar "u svoje ruke" i sami jure po bojištu boreći se s protivnicima. Što je najzanimljivije, to nije tip borbe "sam protiv svih", nego ćete se u svakoj bitci naći usred pravog rata, sa stotinama vojnika na obje strane. Kao supermoćan junak, možete pomoći svojoj vojsci da pobjedi udarajući na taktički odabrana mjesta u protivničkim redovima, dok će vam vaši suborci, dakako, pripomoći i održavati frontu kad odlučite premjestiti svoje područje djelovanja. Igra se, dakle, sastoji od jurcanja po karti od jednog do drugog 'kriznog žarišta' i borbe s desetinama i stotinama protivničkih vojnika. Nije baš čista akcija, ali tragovi strategije su ipak minimalni.

BOGATI NASLJEDNIK

Tijekom prijašnjih nastavaka vaš je lik svaki put dobivao nove mogućnosti, pa tako u *DW-u4* možete i jahati na konju ili slonu, prikupiti malu grupu tjelohranitelja koji će vam pomoći u borbi, razvijati svoj lik i oružje pomoću iskustvenih bodova stečenih u prijašnjim bitkama i još štošta drugo. Specifičnost ovog nastavka su opasadni strojevi za uništavanje zidova i građevina, sukobi 'jedan na jedan' s protivničkim generalima te nove opcije za editiranje vlastitog lika. Kažem editiranje jer ne možete stvoriti svog borca, nego ga birate između 40-ak povijesnih kineskih vojskovođa. I broj bitaka je povećan, a kako sami birate i stranu za koju ćete se boriti, mogu vam jamčiti da ćete se uz *Dynasty Warriors 4* dugo zabavljati. A zašto i ne? Grafika je sasvim ugodna, glazbu nije problem zanemariti, a akcija ne prestaje od trenutka kad pokrenete igru. Uništavanje po prostranom bojištu supermoćnim likom izvrstan je način za opuštanje nakon napornog dana na poslu, faksu ili u školi, a jedini koji trpe bit će vaši prsti – jer stotinu protivnika znači barem isto toliko (a često i više) pritisaka na tipku za udarac. ■

"TKO KAŽE DA JEDAN ČOVJEK NE MOŽE PREOKRENUTI TIJEK BITKE?"

HACKER OCJENJUJE » Dynasty Warriors 4

Čista akcija začinjena osnovnim taktičkim elementima opustit će vas svojom jednostavnošću

75

POSEBNO IZDVAJAMO/POVIJESNU TOČNOST PRIČE

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.



Proteklih se godina znalo dogoditi da nas zatrpate kuponima za različite Hackerove nagradne igre, no ipak, ovako velik odaziv na Xbox MegaPack nagradnu igru iz prošlog broja stvarno nismo očekivali. Nekoliko stotinjaka dopisnica predstavljale su popriličan izazov našem lokalnom poštaru, kojemu je šifra "Daj Zelenog" valjda već i prije samog isteka krajnjeg datuma za slanje nagradnog kupona lagano izlazila na uši. Nažalost, sretni dobitnik je samo jedan, no obećajemo da ćemo sličnu nagradnu igru vrlo uskoro nastojati ponoviti.

Prigodno odgovara: ZELENI *www.xbox.com*



Trava, drvlje, kamenje, granje i sunce. I komarci... Proljeće, mmmm

PROLJEĆE U MOM SRCU

Bog, puknutoj ekipi!
Treba li vam još članova za vašu ludaru, ja bih rado. Radite najbolji posao na svitu i radite ga najbolje, virujte mi, a to možete jer u ruci držim 31. Hacker koji sam pročita u svom 17-ogodišnjem životu. Ja pročita 31, a bliži se stoti, što ćeš! Dolazi zima u stvarnom svijetu, ali grije me pomisao da je u virtualnom proljeće. Tolike nove dobre igre su procvale, ili će procvasti, ili su uvenule (ma nema veze, livada je još zelena). Nakon prelaska pustinje s pokojom oazom, napokon smo došli u obećanu zemlju, a vodio nas je naš Mojsije - Hacker. Da ljudi koji ovo čitaju (mislim u idućem broju:)), ne bi pomislili da pušim travu, prekidam i šaljem vam pozdrav. Još samo nešto, kao glavnu nagradu u stotom broju mogli biste staviti jednodnevni, dakako plaćeni, posjet redakciji Hackera!
Vaš cyber5!

Članova za ludaru nam ne treba, znaš kako je u tim ustanovama, sve skučeno, svi se nešto deru, nitko ne zna što zapravo želi, ma standard. Ali dobro bi nam došao bogati mecena koji bi nam donirao nekoliko milijunčića dolara kako bi nam dani provedeni skriveni od svijeta bili što ugodniji i ljepši :). Stvarno si poetska duša, nema što, pokušaj kod profesorice iz hrvatskog za ovaj kratki sastavak ishoditi neku ocjenu za zalaganje ili nešto, mislimo da imaš vrlo, vrlo dobre šanse. A što se pak novih igara tiče, stvarno ih ima gomilu, i to doista vrhunskih, kao što možeš vidjeti i u ovom broju koji je doslovce prekrcan ekskluzivnim recenzijama velikih božićnih hitova. Eto, odaberi ih nekoliko... i uroni u "virtualno proljeće".

KRUHA I XBOX IGARA

Stekao sam dojam da odgovarate na puno blesavija pitanja nego što je ovo moje. Niste mi odgovorili pa ga ponavljam. Zanima me gdje mogu kupiti ove Xbox igre: BUFFY THE VAMPIRE SLAYER, BRUTE FORCE, TAO FENG FIST, EXTREME BEACH VOLLEY i STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC. U Algoritmu nikad ne nabavljaju ono što vi preporučite u Hackeru. Kad sam ih pitao za razlog, rekli su da je takva njihova politika nabave. Drugim riječima, uporno nabavljaju one igre koje imaju i PC inačicu, pa ih se prema tome može dobiti iza ugla za 25 kuna. A onda se čude kako nema interesa za Xbox igre! Molim vas da se ovaj put ne pravite blesavi i odgovorite konačno na jedno ozbiljno pitanje. Usput, gdje vi nabavljate Xbox igre? Ako igrači ne mogu doći do njih, pošteno bi bilo da se ostavite ćorava posla (recenzije).
Za sada još uvijek sa štovanjem, Albert.

Tvoje prijašnje pismo vjerojatno nismo ni dobili (ah, taj HP) jer bismo ti inače već odgovorili. Stvarno je žalosno da naši lokalni distributeri još uvijek nisu uvidjeli koliki je interes za Xbox naslove te da on iz dan u dan strelovito raste. No ipak, dobili smo neke naznaka iz Algoritma da bi se ta situacija kod njih uskoro mogla promijeniti, a možemo ti i potajno došapnuti da će se uskoro otvoriti i dva nova gejming dućana u središtu Zagreba, koji će naručene igre dostavljati po cijeloj Hrvatskoj, te mnogo više pozornosti posvetiti upravo Xbox igrama. Dotad, savjetovali bismo ti da Xbox igre koje ne možeš pronaći u nas naručiš putem neta u nekom od engleskih web game shopova, naša preporuka je www.blackstar.co.uk.



Tao Feng. Jedna od ljepših protagonistica

KRITIKE + POHVALE

Pozdrav svima!
Da vam prvo napišem ono što je loše, pa onda ono što je dobro. Dakle, loše bi bilo, dakako, što nema CD-a. Dajte to već jednom sredite i dajte nam DVD!! E sad ono u vezi recenzenata: mislim da Lauš dobiva previše hit-recenzija, baš kao i Rukavina u novije vrijeme. Doduše, Lauš piše sjajne recenzije, ali Rukavina je u novije vrijeme stvarno jadan! Bez uvrede. I još nešto: *Halo* je trebao dobiti višu ocjenu, nisam ga vidio na Xboxu, ali staviš na *low detail* i igra izgleda prekrasno, i igriva je, i zabavna!! Sad ono dobro: u novije ste vrijeme sve bolji i bolji, tu je i poster. Pohvala Polojcu za SOS, svaka čast, i dakako Žmiriću - nemam riječi, legendo!! Nekoliko pitanja za kraj:

1. Kad na PC-ju izlazi *NBA Live 2004*?
2. Je li čip za Xbox pouzdan, da li funkcionira, a da ne zariba zeleno čudovište?
3. Kad je kraj igre (priče) u *Freelanceru*?
4. Kad će novi *Counter*?
5. Spremate li nekakvo iznenađenje za veliki jubilej? Možda CD? DVD?

Puno pozdrava i želim vam da doživite ne samo stoti nego i još koji broj! Živili!

S obzirom da je Xbox u osnovi hardverski osjetno slabiji stroj od jednog u današnje vrijeme standardnog PC-ja, prilično je sramotno da Bungie nije malo ozbiljnije prišao izradi PC inačice HALOA koji u punim detaljima na Xboxu doslovce leti, bez ikakvih vidljivih problema s *frame rateom*, tako da ostajemo pri našem uvjerenju da je original, tj. Xbox inačica osjetno bolja i kvalitetnije izvedena. Očigledno je da je PC konverzija napravljena kako bi se samo zgrnula dodatna lova, nemamo mi ništa protiv toga, ali stvari su takve kakve jesu.

1. Upravo je izašao, recenzija u idućem broju.

2. Ovisi kakav čip i za što, uglavnom omogućuju gledanje DVD-ova svih regija, korištenje različitih emulatora, gledanje DIVXova i niz drugih interesantnih funkcija.

PUCAJ!

1. Kad stiže *Pacific Assault*, zašto ne pišete nešto o njemu?
2. Jesu li LCD monitori dovoljno dobri za ugodno igranje, isplati li ih se kupiti?
3. Zašto Nokia N-Gage tako apsurdno mnogo košta, hoće li smanjiti cjenu?
4. Zašto ne pišete ništa o Nintendo GameCubeu?
5. Kolike su šanse da se osvoji nagrada u vašim nagradnim igrama, već dvije godine svaki mjesec šaljem i nikako da nešto dobijem?
6. Hoćete li skoro raditi nove Hacker majice, sadašnju već imam?.
7. Hoću igrati neki dobar PC RPG s dobrom pričom, dajte mi preporuku.
8. Čitao sam prije kod vas o *Baldur's Gateu 3*, što je s njim?

1. Sve o novom Medal Of Honoru saznaj u iznimno opširnoj najavi i ekskluzivnom intervjuu u ovom broju. Bude li sve O.K., igru bi mogao zaigrati tijekom veljače.

2. Nove generacije svakako da, naša iskrena preporuka su LG-jevi LCD monitori nove generacije.

3. Koliko smo doznali, prije Božića sprema se veliko rezanje cijena na globanoj razini tog novog gejming uređajčića.

4. Prije svega zato što je riječ o najslabije zastupljenoj konzoli kako u nas, tako i u svijetu, no o tom potom.

5. Kako kada, recimo ovaj mjesec su bile 1 naprama 600 za osvojiti Xbox MegaPack.

6. Da, najvjerojatnije već početkom iduće godine.

7. Star Wars: Knights Of The Old Republic upravo izlazi u PC inačici.

8. Projekt je otkazan i treći naslov u BG sagi nemojte u nekoj skorijoj budućnosti nikako očekivati.

S obzirom da je Xbox u osnovi hardverski osjetno slabiji stroj od jednog u današnje vrijeme standardnog PC-ja, prilično je sramotno da Bungie nije malo ozbiljnije prišao izradi PC inačice HALOA koji u punim detaljima na Xboxu doslovce leti, bez ikakvih vidljivih problema s *frame rateom*, tako da ostajemo pri našem uvjerenju da je original, tj. Xbox inačica osjetno bolja i kvalitetnije izvedena. Očigledno je da je PC konverzija napravljena kako bi se samo zgrnula dodatna lova, nemamo mi ništa protiv toga, ali stvari su takve kakve jesu.

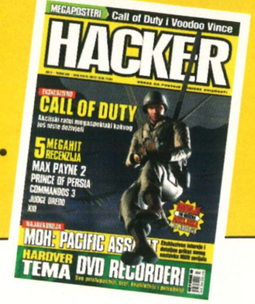
1. Upravo je izašao, recenzija u idućem broju.

2. Ovisi kakav čip i za što, uglavnom omogućuju gledanje DVD-ova svih regija, korištenje različitih emulatora, gledanje DIVXova i niz drugih interesantnih funkcija.

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

Ovomjesečni sretnik nad sretnicima kojemu su se poklopile sve planete u zvijezdanome astrološkom znaku kući odnosi nagradu za kojom će mu zavidjeti preko petstotinjak čitatelja koji su odučili poslati prijavnice. Svima ostalima više sreće drugi put

Xbox Megapack
IVICA MARINC, *Zadar*



3. Kad dođeš do kraja priče, bit će ti to i više nego jasno, ne želimo ti pokvariti gušt razotkrivanjem detalja.
4. Za Xbox upravo izlazi specijalna inačica *Counter Strikea*, a baš pravi novi nastavak eventualno u drugoj polovici iduće godine.
5. Sve u svoje vrijeme.

HACKER IZAZOVA... ILITI, HACKER HOT DATE

Poštovani urednici Hackera!
Prvo bih vas pohvalio za odličan, najbolji, časopis...ali imam i primjedbe te 1 ideju i nekoliko pitanja.
Primjedbe: Ona greškica u prošlom broju HACKERA, gdje ste stavili cijelu 1 stranicu (20., U IDUĆEM BROJU) bezveze, jer to je bilo u prošlom broju i nema veze s vezom. Ta greška vas i nas košta stranice zabave, molim vas, ako već radite greške, ne radite to preko cijele stranice! Ideja: mogli biste, umjesto da svakom liku koji vam piše za pomoć oko kupnje grafičke ili neke druge komponente odgovarate isto (malo me živcira da su tolika pisma u košu, a mjesto si popunjavate odgovarnjem na ista pitanja...), mogli biste u malu tablicu napisati 2-3 preporuke za kupnju neke komponente i cijenu pored - tako da se ta pitanja prestanu ponavljati. To bi bilo sve za sada, još samo nekoliko blic pitanja:

1. Prelazi li SOS GOD (Jozić) doista sam te igre ili samo zaviri na net u vodiče?



HALO! HALOOOO!? Tko je?

2. Imate li kakve nadimke, da vas i mi možemo zvati (ne valjda) pogrdnim imenima? Bez srama, baš nas zanima.
3. Imate li vi kakve cure? Možda su one krive za Laušovo i Rukavino kritiziranje!? Meni su oni fora koliko god da griješili.
Dečki, ludi ste.
4. Ovaj put trebam pomoć - koji biste mi mp3 player, zajedno s USB-om mogli predložiti?
5. Mog frenda zanima postoji li kakav program za izradu igara, a da je besplatan; iako sam siguran da bi ga to nakon 2-3 tjedna prošlo, pomozite mu.

To bi bilo to, ostanite najbolji! E da, skoro zaboravih, hoćete vratiti CD? Sad mi sinulo još nešto, naime, imam 16 god i bilo bi fora da uvedete i nešto kao *chat* među čitateljima. Pa možda doleti koji komad od gajmerice, pa se mi potrgamo za nju ili možda da je osvajamo, a tko pobijedi, dobije njen broj. Zamislite, napišem da obožavam *Max Payne*, *War* i *Silent Hill* i njoj odmah toplije oko srca jer zna da volimo iste stvari i izabere mene kao pobjednika, a za one malo starije, 20+, ah... njima bi to barem bilo fora čitati...;
Još imam jednu kritiku upućenu čitateljima. Naime, svi vas pitaju što ćete nam dati u 100. broju, samo da bi vršili pritisak i dobili što bolje. E pa, ja vas razumijem, možete nam vi dati i poster s rođendanskom tortom, nama bi i to puno značilo, jer svi znamo da nam drag prijatelj slavi 100 rođendan. Sve najbolje za slavlje i u budućnosti, ako se ne čujemo do 100. broja. Slobodno skratite ovo pismo ako ga namjeravate ubaciti.
Poštovanje, legende!
"Andeo sna"

Što se tiče "najave idućeg broja" u prošlom Hackeru (točnije, broja koji držiš pred sobom), nije riječ o istoj najavi, nego je samo krivo naveden datum na spomenutoj stranici, naime ako prelistaš ovaj broj, ubrzo ćeš shvatiti kako su recenzije najavljenih igara doista u njemu. Zbog jednomjesečnoga ritma izlaženja, *chat* među čitateljima bio bi prilično besmislen u Hackeru, a samim tim i tvoja ideja "Hacker HOT DATE-a". No, namjeravamo u skorijoj budućnosti konačno srediti našu web stranicu i na njoj dotjerati *chat*, tj. kvalitetno izvesti forum na koji ćete se redovito moći javljati.
1. Većinu da, s obzirom da je totalni fanatik za avanturističnim žanrom, u koji spada većina igara o kojima se naši čitatelje uglavnom raspitaju.
2. Da, Lauša zovemo "čovjek kosilica", a Rukavinu "onaj koji nije čovjek kosilica", ostali nemamo nadimke.
3. Imamo, svi osim Kristine i Lauša... a ti pogađaj zašto :)
4. Možda bismo ti ipak radije preporučili neki od novih Sonyjevih prekrasnih MP3/CD playera, koje HGspot sve ima u svojoj ponudi.
5. Postoje nekakvi kvazigenerički programčići za izrađivanje jednostavnih "poluigara", no ozbiljni grafički enginei i programski paketi za izradu igara svi odreda su vrlo skupi i zahtijevaju iznimno dobro poznavanje da bi se u njima moglo kvalitetno raditi.

SECA » GOLOTINJE GEJMERICAMA!! » PISMO MJESECA » GOLOTINJE GEJM

Bog!
Znate što, vi toliko pišete o gejmericama i koliko su zastupljene, a pogledajte samo vaš Internet kalendar, svaka treća slika je gola ženska. Nemam ja ništa protiv toga, znam da i dečki imaju svoje potrebe, ali imamo ih i mi. A ja još unutra nisam vidjela nekog dečka (zgodnog, ne mislim na kakvu debelu rugobu). Vjerujte mi, uopće mi ne bi smetalo da stavite kojeg zgodnog golog ili barem polugolog tipa (na kraju krajeva, vi dečki imate Playboy i Penthouse, a mi apsolutno ništa). U svakom slučaju, časopis vam je sasvim dobar, jedino još možda da eventualno vratite strip. Antonija

Naš dežurni astrolog i izrađivač Internet kalendara Patrik ozbiljno je prekoren zbog zanemarivanja ženske populacije te je svesrdno obećao da će tu veliku pogrešku ispraviti u idućim brojevima Hackera. Eto,

"...uopće mi ne bi smetalo da stavite kojeg zgodnog golog ili barem polugolog tipa..."

stvarno se ispričavamo za taj velik propust i još jednom pozivamo sve gejmerice da nam se javljaju u što većem broju.



Zasad samo lijepi dečki iz n'synca. Više muške ljepote dobijete ako pet gejmerica u istom broju Hackera zatraži prije navedeno.

"SOS

THE STING

A Čitatelj nas pita kako se zapravo obavlja pljačka u ovoj igri.

O **Prvo trebaš isplanirati pljačku, a potom je izvesti – ono što prvi put radiš nije pljačka nego samo plan. Zamisli si to kao snimanje i svaki put stisni REC gumb da možeš djelovati u planu. Kod osmišljavanja si zamisli da je to pljačka i reagiraj točno onako kako bi reagirao u nekoj akcijskoj igri. Znači, skrivaj se od policije, zatvaraj prozore za sobom, pokupi što više stvari i na kraju pobjegni u auto.**





Najljepše doba godine nam je pred vratima. Osim uobičajenih zimskih radosti poput grudanja, pravljenja snjegovića, skijanja i ostalog, uvjeren sam da su i vama kao i nama najveća radost nove igre za naše električne ljubimce. A da biste im se u cijelosti mogli posvetiti, morate prvo završiti stare. Stoga, ako imate bilo kakvih problema, slobodno nam se obratite, kako biste što prije krenuli u nove izazove.

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

Iz SOS-a vas vadi: KREŠIMIR JOZIĆ



TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

A Ivan se probio do The Hall Of Seasons, ali ne može ubiti crvenog duha pa stoga traži našu pomoć.

O **Zahvaljujemo na lijepo složenom pismu. Što se tiče tvog problema, duha ne možeš ubiti nego ga samo ošamutiti. Trebaš pokupiti ono svjetlo koje stalno bježi te protrčati dalje kroz vrata. Ono će se prestati kretati kad zaustaviš duha, zato ga tada brzo (imaš najviše četiri sekunde) pokupi i bježi. Ako ti to nikako ne uspijeva, pokušaj onda prvo trčati za njim sve dok se ne približi vratima, tako da bude ispred tebe dok se boriš s duhom. Na taj način ćeš zaustaviti duha, trčati naprijed (dakle, ne gubiš vrijeme na okretanje) i trebao bi stići.**

ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

A Tomislav je na zadatku da nađe Dwemer puzzle box i, s tim na umu, otputovao je u Arkngthand ruševine. Kaže da je prošao cijelu ruševinu, a kutiju nigdje nije našao.

O **Kutija se nalazi u sobi gdje si se borio s *bossom* Citraom. Da bi došao do sobe od ulaza, kreći se uz kamenje koje je postavljeno uza sami zid do dna prostorije. Naći ćeš se ispred hrpe kamenja, po kojoj se onda popni na drugi kat. Idi kroz vrata u Cells Of Hollow Hand. Bez obzira došao sam do sobe ili slijedio naše upute, kutija je lijevo od tebe kad uđeš u prostoriju, na jednoj polici. Prilično je mala, ali vjeruj mi, u toj je sobi.**



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

A Kako da otvorim vrata za akvarije na nivou ZOO?

O **Treba ti slonovska pomoć. Popni se na krov zgrade pokraj slona Stompyja. S krova skoči dolje i sleti na njegova leđa, pa se spusti do njegove glave i iritiraj ga (okretanje ili slično na mjestu).**

PROBLEMI U MREŽNOM IGRANJU

A Nekoliko nas je čitatelja (Ana, Igimigi, Kruno, Luka...) pitalo zašto ih računalo povremeno izbaci iz igre kad igraju *multiplayer*. I kad igraju u mreži i kad igraju preko Interneta, problem je uvijek popraćen nekom porukom, najčešće Out of sync error.

O **Postoji nekoliko razloga, no mnogo je lakše pretrpjeti to povremeno prekidanje igre nego pokušavati nešto poduzeti. Do problema najčešće dolazi zbog kompleksnosti igara i neusklađenosti brzina računala, tj. jedan je prespor. Osim toga, velik dio krivnje spada i na mrežne komponente (ako dolazi do prekida veze ili zastoja protoka informacija) ili pak na vezu s Internetom, koja je kod većine korisnika prespora za kvalitetno igranje većih igara. Naravno, tu su i problemi s nejednakim inačicama igre, različitim *patchevima* i dodatcima koje jedno računalo ima, drugo nema. Neke probleme možete pokušati ispraviti, ali u većini slučajeva najjednostavnije rješenje je često snimati i trpjeti.**

CHEAT TERMINA

■ WOLFENSTEIN 3D

Započnite igru s dodatnim parametrom –goobers. Tijekom igre stisnite lijevi SHIFT + ALT + brisanje (*backspace*), čime ćete omogućiti aktiviranje idućih oblika varanja:

preskočite dva nivoa . . . . . TAB + E
ispis koordinata . . . . . TAB + F
god mod . . . . . TAB + G
neki predmeti . . . . . TAB + I
usporeni mod . . . . . TAB + S
izbor nivoa . . . . . TAB + W

Također, pritisnete li L + I + M tijekom igre, napunit ćete zdravlje, streljivo, dobiti ključeve te *chaingun*, ali će vam se bodovi spustiti na nulu.

■ ICEWIND DALE 2

Idite u konfiguriranje igre te uključite konzolu za varanje. Sada tijekom igre možete stisnuti CTRL+TAB kako biste prizvali konzolu, a onda u nju upišite nešto od ovoga:

ctrlaltdelete:hans() . . . . . prebacivanje
. . . . . odabranih likova do kursora
ctrlaltdelete:midas() . . . . . 500 zlatnika
ctrlaltdelete:addgold(#) . . . . dobit ćete
. . . . . # zlatnika
ctrlaltdelete:explorearea() . . . . . karta
. . . . . trenutačnog područja
ctrlaltdelete:setcurrentxp(#) . . . . .
. . . . . iskustvo odabranog lika na #
ctrlaltdelete:enablecheatkeys() . . . . .
. . . . . uključite dodatno varanje

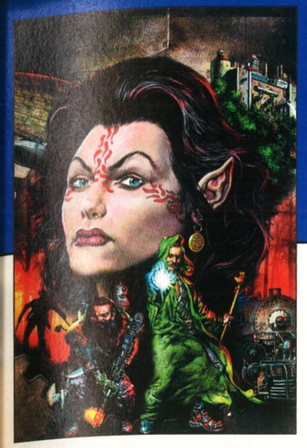
Nakon što uključite dodatno varanje, možete jednostavno stisnuti neke od idućih tipki za željeni efekt:

CTRL + J prebacivanje grupe do kursora
CTRL + Y . . . odabrano biće će umrijeti
CTRL + K . . . . . odabrano čudovište
. . . . će umrijeti (ako ne radi CTRL + Y)
CTRL + R . . . . . izliječite odabrani lik
CTRL + U . . . . . povećajte iskustvo

ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

A Coldwolf, koji se žali da mu je ova igra prekratka, nas pita na koje sve otoke može ići te kako ući u lopovsku jazbinu blizu Dernholma.

O **U cijelosti se slažem s tobom – ne samo da je prekratka, nego je i prelagana. Za lopove se ne sjećam najbolje, ali vjerojatno su povezani s Theives Guildom u Tarantu pa im se**



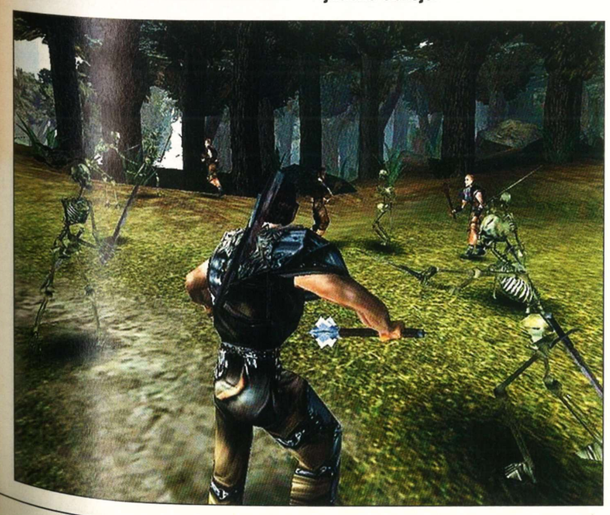
tamo pridruži. Naravno, možeš jednostavno srediti stražare jer, kad si blizu kraja igre, više ne bi smjelo biti nikoga tko ti se može suprotstaviti. Ako želiš znati kamo sve možeš ići na oceanu, nabavi brod (kupi ga ili obavi *quest* za duha gusara) i klikni na kormilo - ponudit će ti se izbor (doduše, razočaravajuće malen).

FREELANCER

A Matko ima nekoliko pitanja u vezi ove igre, a odnose se na lokaciju planeta Malta, zanima ga najbolji brod u igri te nekoliko sitnica vezanih za različite pojave u nekim dijelovima svemira.

O **Malta se nalazi u sustavu Omicron Alpha. Što se tiče najboljeg broda, primijetio si da su podijeljeni na lagane, teške te vrlo teške borce (i, naravno, teretnjaci). Tvoj brod, Titan, je najjači VHF u igri, iako, kao i svi VHF-i, nije jako brz i malo je težak za dobro manevriranje. Što se tiče planeta koji si našao i nešto što ne**

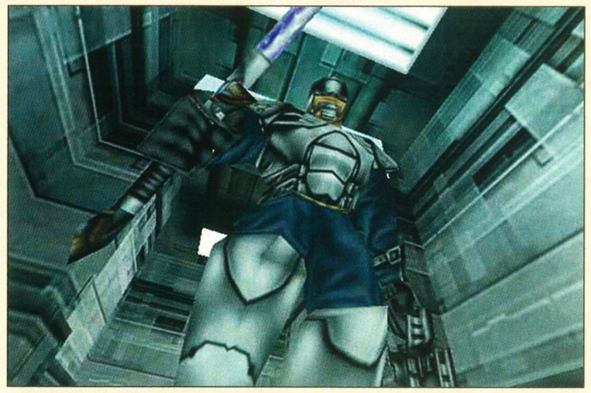




DEUS EX

A Matej je zapeo u Hong Kongu: zamoljen je da im donese mač. Nije siguran što treba napraviti da bi došao do njega.

O **Dobio si adresu pa idi u apartman Magie Chow – ona ima mač. Možeš ući na nekoliko načina, a ja ti preporučam idući: idi pored zgrade i skreni lijevo te otpri bravu na vratima i uđi pa se popni ljestvama i idi do dizala. Ukucaj 1709 i ići ćeš skroz do krova, odakle možeš lagano ući u njezin apartman. U svakom slučaju, čeka te borba sa stražarima, a nakon svega idi i razgovaraj o tome s Max Chen.**



možeš očitati, to su različite sitnice koje valja otkriti u tom svemiru. Nakon što prođeš priču više ništa nije od posebne važnosti, tako da ni taj planet nije posebno bitan, a ako te baš zanima kakvo je to svjetlo, pridi mu bliže.

GOTHIC

A Nepotpisani čitatelj je zapeo u ovoj igri gotičkog ugođaja. Treba naći pet *focus stonesa*, a on ih je našao četiri. Peti se nalazi u ruševinama, a on upravo stoji ispred vrata ruševina i ne zna što treba činiti. Skužio je da može ući ako iskoristi *scroll* koji ima i pretvori se u bubu, ali problem je u tome što se, kad dođe na drugu stranu, ne zna ponovno pretvoriti u čovjeka.

O **Najgori trenutci u igrama su oni kad zapnemo zbog kontrola, a ne zbog zagonetke jer to kvari užitak i upućuje na zaključak da igra nije tako dobra kako smo mislili. Rješenje tvog problema je tipka ENTER, koja će prekinuti čaroliju i vratiti ti ljudsko obličje.**

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

A Matko je zapeo na nivou Aetherium. Otvorio je troja vrata i pobijedio zmaja te pita kamo i kako dalje.

O **Nisam razumio jesi li pobijedio zmaja prvi ili drugi put. Ako si ga pobijedio drugi put, samo protrči kroz crvena vrata i nastavi juriti prema kraju nivoa. Ako si se s njim borio samo jedanput, onda pokupi medaljon koji će ostaviti i idi u sredinu sobe te nađi trokutastu rupu u zidu, gdje onda stavi medaljon i napuni bič na kugli koja će se spustiti pa produži dalje kroz plava vrata...**

NO ONE LIVES FOREVER

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

O **Plivajući moraš doći do električne kutije i povući ručku. Potom nastavi dalje dok ne dođeš do jednog stražara, kojeg treba ubiti, a onda kreni dalje niz hodnik. Kad nađeš ventil koji se trese, izvadi pištolj i pogodi ga - razina vode počet će se dizati. Kad dovoljno naraste, možeš isplivati kroz rupu do koje nisi mogao jer su ljestve slomljene.**

CHEAT TERMINAL

■ MAX PAYNE 2

Započnite igru s dodatnim parametrom – developer. Sada tijekom igre pritisnite tildu (~) kako biste prizvali konzolu, u koju upišite:

coder . . . . . god mod, sve oružje, ... neograničeno streljivo
god . . . . . god mod
getallweapons . . . . . sve oružje
getbullettime . . . naći ćete se u bullet timeu
getpainkillers . . . . . 1000 painkillera
gethealth . . . . . 1000 zdravlja
showhud . . . . . uključuje HUD

■ THE HULK

Idite pod opcije i *codes* te upišite jednu od šifri. Varanje koje na taj način omogućujete morate uključiti pod opcije, *special features* te *cheats*.

GMMSKIN . . . . . neranjivost
TRUBLVR . . . . . svi nivoi
FLSHWND . . . . . regenerator
ANGMNGT . . . . . napunite bjesomjer
GRNCHTR . . neograničeni broj continuea
HLTHDSE . . . . . dvostruki HP
BRNGITN . . . neprijateljima dvostruki HP
MMMYHLP . prepolovite HP neprijateljima
BRCESTN . . . . . riješite zagonetku
NMBTHIH . vratite high score na početak
FSTOFRY . . . . . ubojiti udarac

Također, možete upisati jedno od idućeg na bilo kojem terminalu u igri:

JANITOR . . . . . sivi Hulk
SANFRAN . . transformacija Hulka (slika)
PITBULL . Hulk u borbi s Hulk psima (slika)
FIFTEEN . . . . . borba u pustinji (slika)
NANOMED . . . . . Hulk (slika)

HOMEWORLD 2

A Ivan ima dva pitanja vezana za funkcioniranje igre. Naime, nije zapeo nego ga zanima zašto u jednoj misiji ne može zauzeti sve neprijateljske brodove. Također, pita zašto boja brodova ostaje sivoplava kad promijeni boju i započne novu igru.

O **Jer u karijeri ne možeš mijenjati neke stvari. Boja koju odrediš će se primjenjivati u *skirmishima*, ali ne i u glavnom dijelu igre. Isto tako, kad dosegneš maksimalan broj brodova, više ne možeš ni graditi ni zarobiti nove, a maksimalan broj u karijeri je fiksan, dok se u *skirmishima* može namjestiti po volji.**

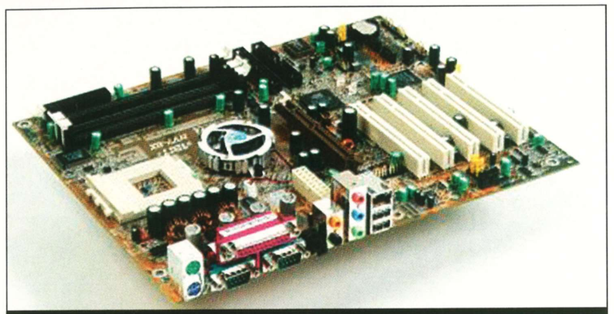


BezPanike



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



Abit NF7S. Još šarenije, još više "upikni me" mjesta

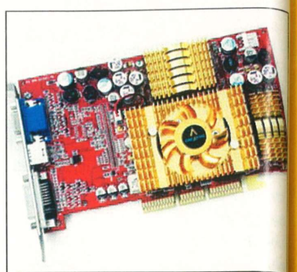
KAKO IDE PRVO?

Pozdrav svima!! Imam nekoliko pitanja, pa idemo redom:
1. Sadašnja kanta mi je Celeron 900 MHz, 128 MB SDRAM, TNT2 16 MB, integrirana zvučna, MBO Ali ALLADIN PRO II.
Nakon što su mi "krepali" zvučnici, sve igre bolje rade i filmovi ljepše izgledaju, to me zanima čisto informativno jer ionako kupujem novu kantu, što je tema idućeg pitanja. Zaboravio sam spomenuti da su zvučnici neki jeftini ENCORE.
2. Recite mi koja je od ove dvije bolja i brža: MSI GeForce 4 Ti 4200 8x 64 MB DDR vs. Gigabyte Radeon 9500 64 MB DDR.
3. Što se tiče matične ploče (za AMD), važno mi je da podržava FSB 400, SATA, USB2.0, DDR400, podržava li to sve Asus A7N8X (bez deluxe). Slobodno preporučite nešto drugo.
To je sve za sada, vratite CD ili DVD,objavite moj mail i bit ćete najbolji!
Pozdrav od **Jurice**.

Errrrm... A što je točno prvo pitanje???
Glede drugog pitanja - nekako nas je u posljednje vrijeme većina u redakciji sklonija ATI-ju nego endiviji, errm, pardon, nVidiji. Dakle, moj glas ide za ATI.
Treće pitanje – postoje još i Chaintech ploče, koje odgovaraju kriterijima, Gigabyteove isto tako nisu za odbaciti, MSI-jeve, ABIT-ove... Moj glas ipak ide ABIT-u jer je odnos uloženog/dobivenog jako dobar. Asusicu imam osobno (s Deluxe) i mračno je dobra.
Najbolji smo i bez CD-a i bez DVD-a.

VJERNI

Pozdrav! Molio bih vas da mi pomognete riješiti dva problema:
1. Imam MB MATSONIC MS9147C, VIA P4X266A, Sck478,FSB533, UDMA133,AGP4x pa ako bih želio ugraditi ATI RADEON 9800 PRO, moram li kupiti novu matičnu samo zbog toga što moja podržava AGP4x?
2. Fax modem interni(sw) 56k V.90 SVD PCI Ambient PRONETS / VPI56SPA mi ne radi dobro. Postiže brzine od samo 24 Kbps (max.) Inače, na instalacijskom CD-u postoji samo driver za V.92 modem Intel(R)536EP modem, tako da je moj modem konfiguriran kao taj.
Unaprijed hvala i puno sreće u daljnjem poslovanju želi vam vaš vjerni čitatelj.



ATI Radeon 9800 PRO

Pozdrav vjernom čitatelju!
Glede prvog pitanja, stvar će funkcionirati sasvim O.K., jedino što nećeš baš iskoristiti puni potencijal kartice zbog AGP 4x prijenosa. Ali neka te to ne zabrinjava pretjerano, provjeri samo imaš li dobro napajanje (300 W minimum) i mirno spavaj.
Što se modema tiče, ako koristiš Intelove drivere, nije čudno što se neće spojiti kako se spada. Iskreno preporučujem zamjenu softmodema za eksterni US Robotics. Od internih bismo ti također preporučili nešto od US Robotics ili nešto s Rockwell chipom, jer radi mnogo bolje i pouzdanije i nema problema s driverima (čak i default-ni od Windowsa 2000/XP šljakaju sasvim dobro).

SAMO KRATKO

Poštovani g. Polojac imam samo jedno kratko pitanje za Vas: moja konfiguracija je:
matična Soltek 75KAV, procesor AMD Athlon XP 2200+(Palomino), RAM:512 MB PC 133 SDRAM, grafička Gigabyte ATI Radeon 9600 128 bit 128 MB.
Zanima me može li moj komp vrtjeti sadašnje i buduće igre s punim detaljima i u nekoj visokoj rezoluciji?

Pozdrav, mladiću!
Sve mi nešto čudno kad me oslovljavaju s g. Polojac. A što se tiče tvog pitanja, još neko vrijeme vjerojatno hoćeš. R9600 je O.K. kartica i do daljnjega ćeš moći igrati igre u 1024x768 s dovoljno FPS-a.



AMD Palomino (Ah, lijepa li imena...)

ZAJEDNO SMO TIKVE SADILI PA...

Pozdrav!
Daj mi, molim te, reci što misliš o ovoj konfiguraciji (našao sam je u alienwareu) :
PROCESOR: AMD Athlon™ XP Processor 3200+
MATIČNA: ASUS A7N8X Deluxe - NVIDIA® nForce2™ Ultra 400 Motherboard
KUĆIŠTE: Alienware Full-Tower Chassis (420-Watt PS) black
MEMORIJA: 1GB Corsair XMS DDR SDRAM PC-3200 - 2 x 512MB Module
GRAFIČKA: nVIDIA GeForce™ FX 5600 Ultra 128MB 8x AGP w/DVI & S-Video
HDD: 120GB Seagate Barracuda 7200.7 Serial ATA 7,200 RPM 8MB Cache
CD: Plextor PlexWriter Premium 52x32x52x CD-RW - Black Plextor PX-708A 8x DVD±R/W Drive - Black
ZVUK: Creative Sound Blaster® Audigy 2 ZS - 7.1
NETWORK: NVIDIA® DualNet® Integrated 100Mb Ethernet
CIJENA: 15 500 kn
Unaprijed hvala!
P.S. Preporuči mi jedan dobar LCD monitor!
DARK SLAYER

Konfiguracija je potpuno na mjestu, sve je složeno tako da je za igru ko zmaj. Cijena je da se malo zaljuljaš u prvi tren, ali kad prođeš još jednom kroz konfiguraciju, onda vidiš da takav stroj doista toliko vrijedi. Budući da ima DVD+/-RW, mislim da ti zasebni CDRW nije prijeko potreban.
Što se LCD-a tiče, nekako su mi LG-jevi oduvijek bili simpatični, onaj njihov 18,1" je mrak. A i cijena mu nije strašna kad uzmeš u obzir performanse i da je ipak to 18,1" LCD.



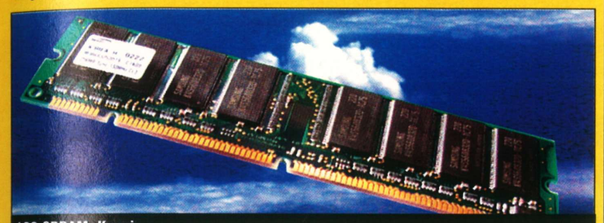
Kako je to lijepo... i nemilo stedi prostor

PITANJE BROJA

KLIMAVI PLANOVI

Komp mi je star godinu i pol pa sam ga odlučio poboljšati. Znam da ste nadograđivanje opisali u 93. broju, ali svejedno vas molim za pomoć. Mislim dodati 1500 kn na iznos od prodaje procesora i grafičke, koje bih zamijenio novima. Imam ovu konfiguraciju:
MB ASUS CUSL2-C, INTEL 815EP, CPU INTEL P3 1100 MHz COPPER, SD RAM 256 MB, 7NS, PC133, VGA ABIT SILURO 64MB T400 AGP.
Planiram kupiti: VGA 128 MB DDR RAM Expert Vision GeForce 4 Ti4200-8x chip (INFO GAMA) i INTEL P4 s. 478, 2.4 GHz, 512 kb c.,BUS 533 MHz , BOX (HG Spot).
1. Koliko bih trebao tražiti za stari procesor ?
2. A koliko za staru grafičku ?
3. Jesu li mi dobri planovi za kupnju ?
4. Bi li bilo u redu da kupim još: DIMM PC-133, 512 MB ,168 pins, SDRAM, brand name?
5. Hoće li se nove komponente bez problema spajati na matičnu ploču? **Josip**

Bojim se da su ti planovi slabi. Naime, kad bi prodao procesor, na svoju sadašnju matičnu ploču ne bi mogao staviti P4 ni pod razno – drugačiji utori, voltaža etc. Dakle, morao bi prodati i ploču i memoriju itd. Zasad bi možda bilo najbolje da kupiš još 256 MB SDRAM-a i neku grafičku karticu s AGP 4x (jer je to maksimalno što matična ploča s FCPGA utorom za P3 procesor može podržati). A kad to sve skupa u jednom trenutku postane preslabašno za tvoje apetite, stavi lijepo cijelu konfiguraciju u oglasnik i prodaj je te složi novi komp ispočetka.

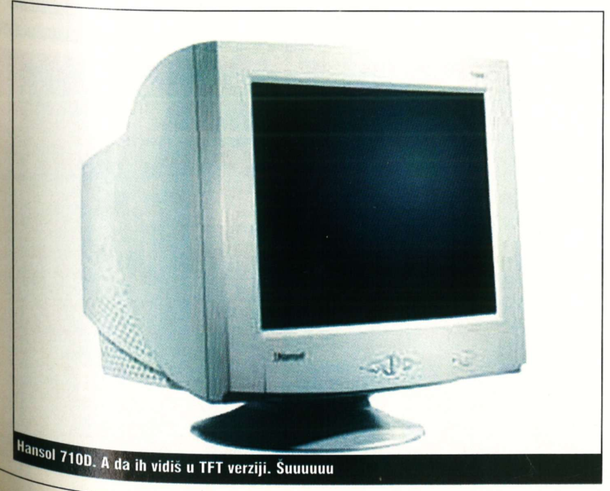


128 SDRAM. Kupuj

BLAGO TEBI

Bog, ljudi!
Za mjesec dana si mislim kupiti novo računalo.
Dakle, što mislite o ovoj konfiguraciji:
MBO ABIT, s. 478, IS7-V, i848P, BUS 800 MHz, AGP 8x, serial ATA, 5.1 zvuk, DDR 400, USB 2.0, ATX 2 (zvuk ću ugasiti u BIOS-u)
INTEL P4 s. 478, 2.6 GHz, 512 kb c., BUS 800 MHz, BOX
DIMM PC-3200, 256 MB, 184 pins, DDR RAM, 400 MHz, brand name/2 komada, Midi Tower, EVER POWER CX-2859, 400 W, ATX 2
HDD MAXTOR 60 GB, UDMA 133, 7.200 o/min., 8 MB cache + mojih starih 40 sa starog računala
CD pisač 52x 32x 52x LITE ON, retail, DVD ROM Drive, 16x 48x, SAMSUNG, bulk, zvučna kartica CREATIVE LABS AUDIGY Player, bulk, FDD 1, 44 MB, 3, 5"
modem 56k TRUST , v92.
Ne znam koju grafičku staviti.
Možda VGA SAPPHIRE ATI Radeon 9800SE 256 bit, 128 MB, with tv out & DVI? Ako ima kakva bolja do 2000 kn, recite mi (samo da nije GeForce).
Imam Hansol 710D monitor. Je li on čemu i je li spomenuta konfiguracija O.K.? Pozdrav!!! **Tomi**

Konfa je skroz O.K., dapače. R9800SE je isto tako totalno *cool* grafičarska. S Hansolima nisam baš pretjerano imao dodira, ali ako si zadovoljan geometrijom, frekvencijama osvježavanja pri višim rezolucijama i toplinom boja, onda nema razloga da ga mijenjaš. Sve u svemu, "Ic okej!".



Hansol 710D. A da ih vidiš u TFT verziji. Suuuuuu



Dok ne riješiš problem, Švabe su odlučile ubiti malo vremena pokerom

POMOĆI ĆEMO

Gosp. Polojac, pomozite! Trebam nadograditi komp do 2000 kn, možda malo više. Imam CPU INTEL P4 1,8 GHz
MB P4/478 ATX, RAM 256 MB DDR, HDD 40 GB/7200 MAXTOR
FDD 1,44MB, VGA AGP64 MB GE FORCE 2 MX 400, KUĆIŠTE MIDI TOWER ATX P4, FAX MODEM 56KBps. Htio bih da bar mogu igrati *Doom 3*. Imam jedno pitanje. Ne mogu instalirati *Breaktrought* jer mi treba uk ili us verzija *Allied Assaulta* da bih instalirao *patch* koji je potreban za igranje *Breaktroughta*. Molim Vas, pomozite mi, te mi odgovorite u vezi konfiguracije jer ću ovih dana nadograđivati komp.
UNAPRIJED HVALA. **IVAN.**

Mislim da bi ti bilo lukavo staviti još 256 MB DDR-a i promijeniti grafičku karticu – uzmi Radeonku 9600 ili 9100. Što se *Breakthrougha* tiče, morat ćeš nekako nabaviti US inačicu MOH:AA, to je najjednostavnije rješenje.

NEMOJ PO BIOSU

Bog! Puno vam hvala što ste mi odgovorili u vezi ponovne reinstalacije win 98 se. Frend mi veli da reinstalaciju moram provesti tako da u BIOS-u napravim da se instalira s CD ROM-a, a ja sam namjeravao jednostavno staviti CD i stisnuti *install*. Ne usudim se kopati po BIOS-u jer se ne kužim u to. Da li smijem samo jednostavno ponovno instalirati, ili je to ipak malo kompliciranije? Oprostite što vas opet gnjavim, no doista trebam vašu pomoć! Puno pozdrava, **Hrvoje**

Bog, Hrvoje!
BIOS ti je vjerojatno već podešen tako da prije čitanja s diska kod *bootanja* provjerava što je u CD-ROM-u. Stoga kod paljenja stroja odmah ubaci CD s Windowsima i *setup* bi se trebao pokrenuti samostalno. Ako neće, onda ćeš ipak morati ući u BIOS i podesiti da ti boota prvo s CD-a, a onda s diska Sretno!

DELIRIUM TREMENS

Bog!
Ne znam kako da spriječim nepotrebnu pojavu prozorčića za konekciju! Možda je problem glup ili lagan, no kad igram neku igru, računalo me izbaci iz nje pa moram pozatvarati sve to!
Molim Vas da mi pomognete jer ću IZLUDJETI!!!!!!!
Unaprijed hvala, Matija

Problem je vrlo jednostavan. Pod connections u Internet Options moraš podesiti "Never dial a connection" i stvar je riješena. Naime, događa se vjerojatno to da igra želi pristupiti nekom mrežnom serveru, pa traži vezu na Internet. Mislim da će ti gore rečeno riješiti problem, ako ne, a ti se javi opet.

ALO!!!

Imam jedno pitanje, koje napajanje da stavim na ovu konfiguraciju:
DVD-RW: LG DVD+/-RW/RAM 4040B, MBO: ASUS P4C800 Deluxe (ostalo se zna), CPU: P4 2600 MHz, BUS 800 MHz, MONITOR: LG Flatron 900P, RAM: 512 MB DDR 400 MHz, G.E.I.L, HDD: MAXTOR 80 GB, 7200 rpm, 8 MB cache, VGA: ATI Radeon 9800 PRO 128 MB, 256bit, VIVO i zvučnu Creative Labs Audigy Player?
Mislim staviti ovo kućište s ovim napajanjem, ali nisam siguran da će to biti dovoljno (treba to i pokrenuti): ChiefTech MIDI Dragon, w/o PS, DX-01SL-W+napajanje ChiefTech 420W? HVALA!!!

Možeš staviti ChiefTechovo napajanje ili Enermaxovo (istina, oba su skupa, ali IMHO vrijede svake lipe). Inače je konfiguracija O.K.

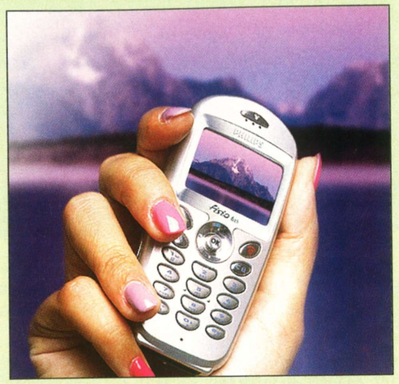


Enermax napajanje. Skupo, ali i isplativo

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

MOBIREPORT

NOVOSTI I TRENDOVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE



NAJTANJI PHILIPSOV ZASLON ZA PREKLOPNE MOBITELE

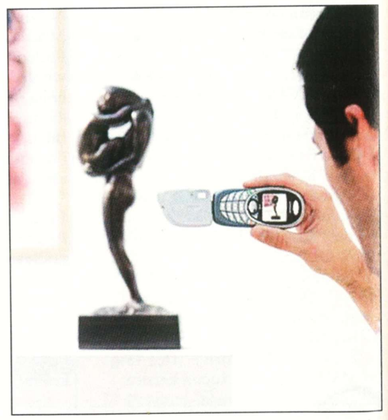
Philips je predstavio najnoviju generaciju rješenja zaslona za tržište mobilnih telefona s kamerom. Najtanji preklopni mobitel na svijetu koristi novi modul s glavnim zaslonom u boji, malenim podzaslonom koji koristi CSTN tehnologiju (colour super-twisted nematic) i VGA kamerom. Da, dobro ste pročitali – riječ je o modulu koji ima 1,9-palačni TFT zaslon razlučivosti 176x220 točaka te vanjski 1,3-palačni 98 x 65 CSTN podzaslon za vanjsku stranu mobitela. Uređaj će imati izmjenjive maske pa će korisnik i na taj način moći izraziti svoju osobnost.
Modul je iznimno tanak, uključujući i masku - samo 6,8 milimetara. Ima i senzor za svjetlost koji, ovisno o rasvjeti ambijenta, podešava jačinu osvjetljenja na dvostruko osvjetljenom zaslonu – prvi red osvjetljenja namijenjen je glavnom zaslonu, a drugi vanjskom. Uređaj ima polifoni zvučnik, a VGA kamera omogućuje slikanje JPEG datoteka u realnom vremenu, što je praktično ako korisnik želi smjesta rotirati fotografiju za 90 ili 180 stupnjeva. Također, zbog mogućnosti brze obrade ulazne slike, unutrašnji zaslon može u gotovo realnom vremenu prikazati ono što vidi oko kamere. Novi modul ima jedno jedino sučelje za spajanje i moći će ga se integrirati u već postojeće uređaje s digitalnom kamerom.
Novi zaslon trebao bi se pojaviti na tržištu početkom trećeg kvartala 2004.
www.philips.com

Siemens S55
SIEMENSOV FLAGSHIP

Nažalost, Siemens je svoj *flagship* predstavio gotovo godinu dana nakon predstavljanja suparničkih modela. Ali se zato u startu iskupio nižom cijenom. Izgled S55ice ne odudara mnogo od prijašnjih modela. Dizajn je prepoznatljiv, s mnoštvom zaobljenih linija i eliptičnih formi. Prepoznatljiv je i raspored prednjih i bočnih tipaka, s tim da numerički dio tipkovnice sada više nije razdvojen nego su tipke jedna uz drugu, što ergonomski i nije najpametniji potez – naime, tipke za prihvaćanje i prekid poziva vrlo su malene, kao i tipke na dnu tipkovnice, pa će korisnici s debljim prstima morati vrlo oprezno tipkati vrškom jagodice palca. Raspored navigacijskih tipaka dobar je, a navigacijska klackalica dovoljno je odmaknuta od ostalih tipaka pa ju je lako koristiti. Uređaj je kompaktan i čvrst, izrađen od kvalitetne plastike koja nema "cvrčaka", čak ni na poklopcu baterije. Zaslon je solidan, razlučivosti **101x80 točaka,** i prikazuje sliku u 256 boja (dokaz da je S55 koncepcijski nastao otprilike kad i konkurentski Sony Ericsson T68i). Raspored izbornika je pomalo *deja vu* – raspoređen u 3x3 ikonice, a podizbornici su klasični Siemensovi, pregledni i jasni.
Tehnički je S55 vrlo dotjeran. Ima podršku za **Java aplikacije, Bluetooth, GPRS, MMS** te radi na sve tri frekvencije. S računalom ga je moguće sinkronizirati pomoću data kabela i softvera koji dolazi u paketu ili alternativno putem infracrvenog sučelja. Dakako, tu su i sve standardne funkcije za tu klasu mobitela – glasovno biranje, vibracijska dojava poziva, podsjetnik, alarm, kalendar, brojilo vremena, pretvornik valuta i kalkulator, te prilično velik kapacitet vlastitog imenika koji za svaki unos može pohraniti do 14 potpolja (što brojevnih, što tekstualnih). Za korisnike koji žele pisati e-mail na mobitelu, nudi podršku za **POP3, IMAP i SMTP e-mail klijente**. Za zabavu nudi nekoliko igara, a ugodna promjena su i vrlo kvalitetne polifone melodije zvona, dok MMS funkcionalnost ne bi bila potpuna bez opcionalne QuickPic kamere (koju ovom prigodom, nažalost, nismo uspjeli testirati).



USTUPIO: Siemens Hrvatska
CIJENA: oko 2500 kn (s QuickPic kamerom)



FUJITSU SIEMENSOV NOVI POCKET LOOX 610



Novi Pocket LOOX 610, predstavljen prošli tjedan u Njemačkoj, koristi **Intel XScale PXA 255** procesor, a u trgovinama bi se trebao pojaviti tijekom idućeg mjeseca. Bit će to alat namijenjen profesionalcima, koji će koristiti Windows Mobile 2003 for Pocket PC operativni sustav.
MS platforma olakšava sinkronizaciju s računalom, tako da je lako moguće prebaciti i gledati Excel, Word, PowerPoint i ostale datoteke. **www.fujitsu-siemens.com**

Nokia 3100 + Gaming cover
ZA MLADE, ZA ZABAVU

Na testiranje smo dobili ovu vrlo zgodnu Nokiju *expression* kategorije čije su osnovne odlike softver serije 40, koji znači zaslon u boji razlučivosti 128x128 točaka, polifone melodije zvona, MMS funkcionalnost, Java, te kalendar i ostale korisne funkcije. Mjere su joj **101x42,8x 15,2x19,6** milimetara, a težina samo 85 grama. Zanimljivo je također da je to tri-band uređaj (dakle, radi na **900/1800/1900 MHz**). Na testiranje smo je dobili u kombinaciji s vrlo zanimljivim *gaming coverom* – maskicom izrađenom posebno za igranje. Ima 870 KB memorije za Java igrice, a kako ima i zaslon u boji i polifone melodije – jasno je kome je namijenjena. Osnovno kućište ima rub koji je fosforescentan, dakle – svijetli u mraku.
Gaming cover nema tu mogućnost, ali na svom rubu ima 3-pinski konektor kojim se aktivira dodatno osvjetljenje, tako da kada mobitel zazvoni, ritmički svijetli doslovce cijelo kućište. Ritmičko osvjetljenje popraćeno je i ritmičkom vibracijom telefona, što je stvarno zabavno.
Tipke su razmještene tako da maksimalno olakšavaju igranje. Istini za volju, originalna tipkovnica je nešto bolja što se ergonomije tiče, ali je *gaming* kućište svakako zabavnije.
Glavni izbornik još je dotjeraniji i ljepši nego na dosadašnjim modelima serije 40. Mobitelčić, nažalost, nema infracrveno sučelje, tako da ćete ga s računalom morati povezati putem kabela (naravno, ako imate takve ambicije). Imenik može pohraniti 300 unosa plus unose na SIM kartici – naravno, moguće je definirati koji će se od tih dvaju izbornika koristiti ili ih, ako želite, koristiti oba. Na Pop-Port sučelje možete spojiti *hands-free* slušalice ili slušalice s kamerom (HS-1C) ili Nokijinu Fun Cameru (PT-3).
Ako se malo bolje pogleda što sve nudi ovaj uređaj, odmah postaje jasno da će njime biti oduševljeni ponajprije mladi. Omogućuje im dobru zabavu, vrlo je funkcionalan zahvaljujući odabiru Nokijine serije 40, a izmjenjivim kućištima dobit će doslovce dva različita uređaja u jednom – originalne maskice daju mu ozbiljnost i *cool* ozračje, a *gaming cover* pokazuje njegov zabavan i zaigran karakter.

USTUPIO: Mobis
CIJENA: oko 1700 kn



NOVOSTI I TRENDOVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

MOBITEL IZAZVAO KAŠNJENJE VLAKOVA

Mobitel je izazvao veća kašnjenja u New Yorku na linijama prigradskih željeznica. Naime, Edwinu Gallartu, koji živi u Edenwaldu u Bronxu, ispao je mobitel iz ruke ravno u cisternu WC-a.
Umjesto poziva osiguravajućoj tvrtki, gurnuo je ruku unutra ne bi li ga spasio i, naravno, ruka mu je zaglavila u zahodskoj školjki. Dakako, ubrzo je stiglo osoblje prve pomoći, koje je moralo koristiti hidrauličke alate da bi rasjeklo cisternu i oslobodilo Gallartovu ruku. Dok je vlak bio zaustavljen na najbližoj stanici, lokalni



vlakovi bili su preusmjereni te nisu mogli stati na pet postaja u Bronxu u oba smjera, što je prouzročilo kašnjenja tisuća građana.
MTA Metro-North Railroad je, naime, druga najveća prigradska željeznica u SAD-u, kojom prometuje oko četvrt milijuna putnika svakog dana u tjednu.

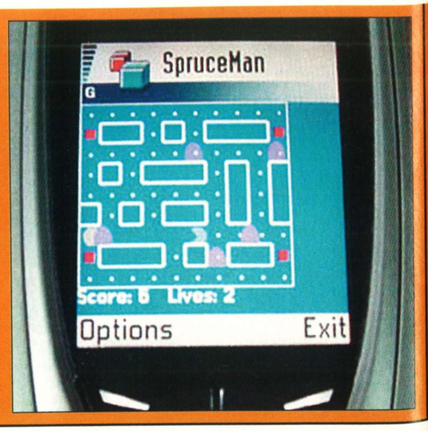
NAVIGACIJA AUTOMOBILA PUTEM GPS MOBITELA

Telenavigation je najavio lansiranje poboljšane inačice TeleNav sustava sličnog GPS sustavima koje možemo vidjeti u skupim automobilima, s tom razlikom da je ovaj integriran u mobilni telefon, i to tek za neznatno veću cijenu.
Koristeći ugrađen ili prikopčan GPS prijamnik, TeleNav određuje lokaciju vozila i izračunava najbrži smjer do željenog odredišta. TeleNav osvježava informacije svake minute i vodi vozača putem glasovne navigacije, uključujući i obavijesti o nadolazećim promjenama smjera. Kad se vozač približava križanju, TeleNav ga upozorava 10 sekundi unaprijed. Također, može procijeniti je li vozač možda promašio smjer i ponovno iskalkulirati najbolji alternativni put za stizanje do odredišta.
Osim toga, TeleNav omogućuje korisnicima naprednije funkcije od konvencionalnih GPS navigacijskih sustava, uključujući glasovno aktiviranje željenog odredišta, informacije o zračnim lukama, pristup 'žutim stranicama' telefonskih imenika te višejezične mogućnosti, uključujući španjolski, ruski i mandarinski kineski.
www.telenav.net

trendovi

JAVA IGRANJE POTIČE PORAST ZARADE

Igre na mobitelima bit će ključni katalizator rasta mobilnog sadržaja i usluga vezanih uz zabavu, prema novom izvješću iz Analysysa. Izvješće predviđa da će sveukupno zapadnoeuropsko tržište za mobilne igre narasti više nego deseterostruko u odnosu na 2002. kad je vrijedilo 230 milijuna dolara – dakle, na gotovo 3,4 milijarde dolara u 2008., što znači nešto iznad 19 posto sveukupne zarade sadržaja za mobilne uređaje. Oko 80 posto toga (2,7 milijarde dolara) bit će zarađeno zahvaljujući igrama koje su *downloadane* sa servera operatera.
"Java mobiteli postali su šire rasprostranjeni tijekom posljednjih 18 mjeseci, a kao rezultat pojavio se snažan interes široke publike za mobilno igranje", rekla je glavna autorica izvješća, Rachel Beale. "Korisnici su prestali igrati *Zmiju* i počeli igrati arkadne simulacije i slične igre, a lansiranje uređaja optimiziranih za igranje kao što je Nokijin N-Gage će vjerojatno još više pojačati taj trend."
Direktiva Europske unije o privatnosti i elektroničkim komunikacijama, veća rasprostranjenost MMS-a i proces dogovaranja interoperabilnosti kroz Open Mobile Association su također pridonijeli rastu ponude mobilnog sadržaja i zabavnih usluga. Pa ipak, preostaju neki izazovi koje će trebati prevladati.
www.analysys.com



novosti

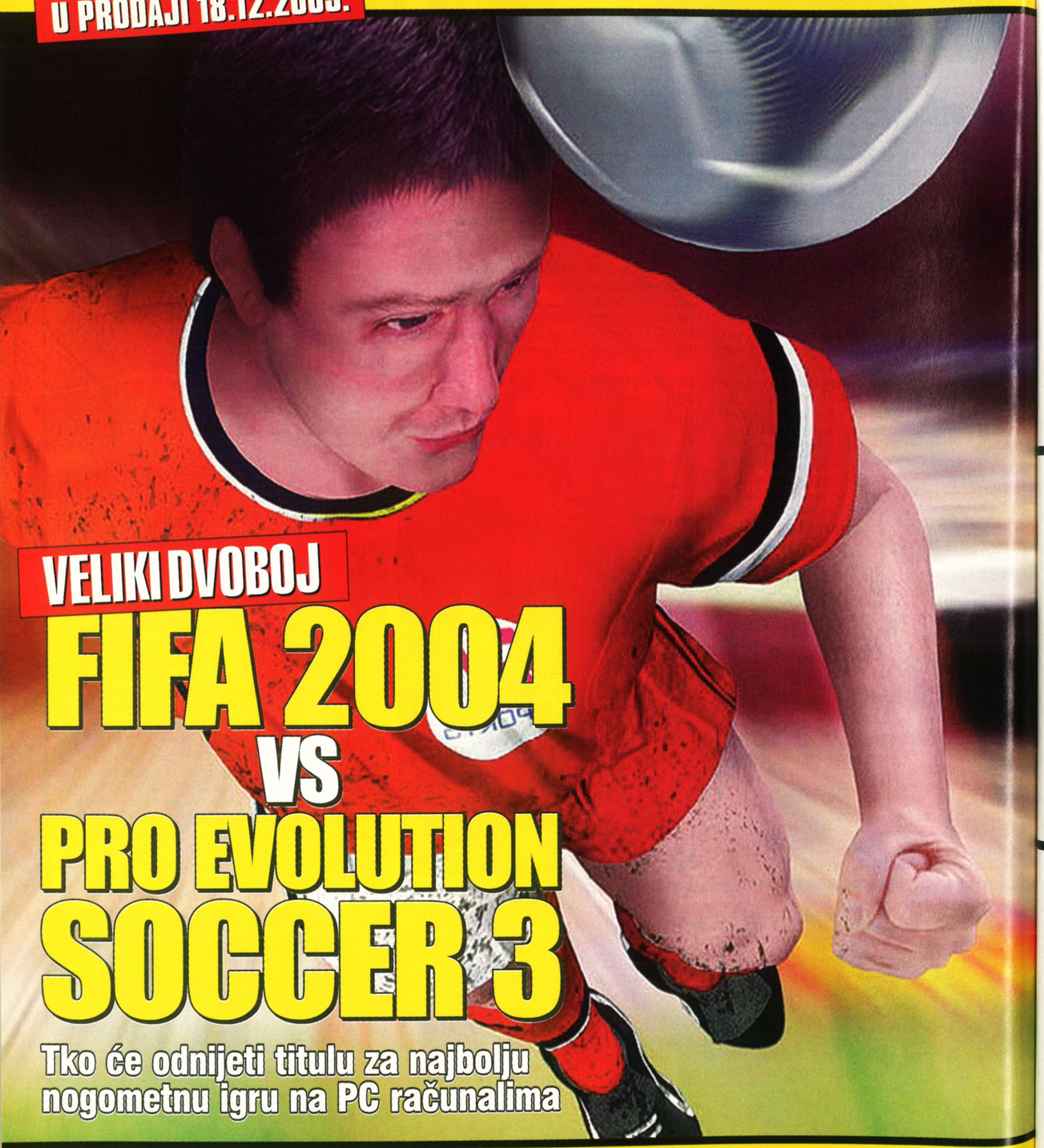
ODOBRENI STANDARDI 3D JAVA IGARA

Superscape Group izjavio je da je nakon službene potvrde Java Standards Community JSR 184 – uskoro znane kao Mobile 3D Graphics API – njihova Swerve tehnologija postala prva komercijalno dostupna implementacija standarda za izradu 3D multimedije na mobilnim uređajima.
Novi Mobile 3D Graphics API standard rezultat je višegodišnjeg razvojnog rada stručnjaka za Javu. Superscape je osnivač te grupacije, u koju se onda priključila i Nokia, Vodafone, Siemens, ARM, Sony Ericsson i Motorola. Superscapeov Swerve softver razvijen je u bliskoj suradnji s ARM-om. Swerve klijent (programski stroj – *engine*) optimiziran je tako da može raditi s jednim **ARM 9** (ili jačim) procesorom, i može koristiti bilo koju dostupan hardverski ubrzivač koristeći OpenGL ES. Na taj način postignuta je elegantna i učinkovita emulacija igraćih konzola, 3D aplikacije visokih performansi, uključujući igre na mobitelima namijenjenim širokom potrošačkom tržištu.
Swerve Studio (alat za izradu aplikacija) je potpuno kompatibilan razvojni alat za kreiranje interaktivnih aplikacija, utemeljen na standardnom softveru za dizajn **3D Studio Max**.
Nedavni ugovori sa Siemensom, Samsungom i Motorolom te nekoliko tvrtki za izradu sadržaja, uključujući i Sony, ponudili su podršku Swerve tehnologiji na globalnom mobilnom tržištu. Novi standard omogućit će bežični prijenos Java igrica konzolaške kvalitete i taj će sektor, predviđa se, do 2006. držati oko 88,3 posto sveukupnog tržišta mobilnih igara, odnosno imati promet nešto manji od 7 milijardi dolara.
www.superscape.com



U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 18.12.2003.



VELIKI DVOBOJ

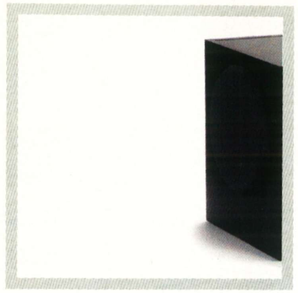
FIFA 2004 VS PRO EVOLUTION SOCCER 3

Tko će odnijeti titulu za najbolju nogometnu igru na PC računalima

HARDVER TEMA

GAMING LAPTOPOVI

Došlo je vrijeme kada se prijenosna računala pored poslovne namjene mogu koristiti kao itekako moćne gaming stanice



HARDWARE

HARDWARE TEMA

DVD PRŽILICE



MINITEST

ATI RADEON 9000

HARDWARE RECENZIJE

HP NX 7000



HARDWARE MJESECA **CREATIVE LABS AUDIGY 2 ZS PLATINUM + INSPIRE T7700**

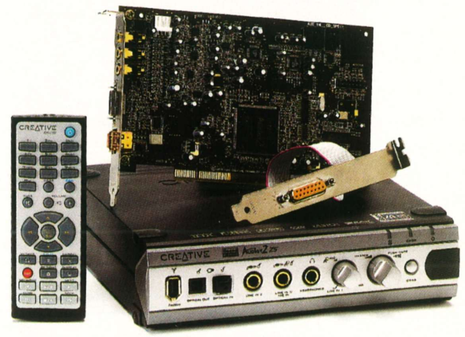
7.1 SUSTAV ZA POTPUNO OKRUŽENJE ZVUKOM

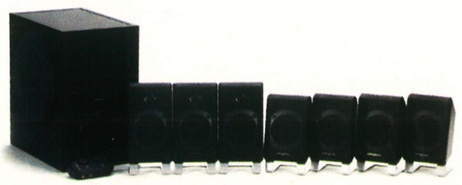
Zanimalo nas je ima li ikakvog poboljšanja u zvuku dodavanjem dodatnih zvučnika na klasične PC surround sustave – kako u filmovima, tako i u igrama. Evo što smo otkrili

7.1 KONFIGURACIJE ZVUČNIKA (odnosi se na 7 satelitskih zvučnika i jedan *subwooofer*) zajedno su s 7.1 zvučnim karticama zadnji krik PC audiomode ili, po nekima, marketinga. Kako god bilo, nismo htjeli nagađati nego smo se odlučili uvjeriti vlastitim ušima. Posrećilo nam se, ulovili smo najnoviju i najluksuzniju Creative Labsovu zvučnu karticu Audigy 2 ZS u kombinaciji s također Creativeovim (točnije Cambridge Soundworksovim – koji je u vlasništvu CL-a) Inspire T7700 zvučničkim paketom. Namjerno smo testirali u nimalo idealnim uvjetima – naime, 8 smo zvučnika rasporedili po sobi nepravilna oblika, a samo računalo smjestili u ugao: *subwoofer* smo gurnuli pod stol, a 7 satelita posložili u što smo mogli pravilniju kružnicu s obzirom na dimenzije sobe. Već na prvi pogled bilo je jasno da je raspored daleko od idealnog – zvučnik na lijevoj strani bio je trostruko bliže od desnog, a stražnji su od slušatelja bili dvostruko udaljeniji od prednjih. Namjerno smo ih tako rasporedili kako bismo iskušali mogućnosti novog Audigyja što se kalibracije problematičnih prostora tiče. I doista, moramo priznati da nas je ono što smo čuli oborilo s nogu. Nakon kalibracije zvučnici su se u cijelosti utopili u 3D zvučnoj slici koja nas je obujmila. Sve što morate činiti da biste kalibrirali sustav je pratiti upute koje vam daje. Od vas će se tražiti udaljenost i visina pojedinih zvučnika te zakrenutost s obzirom na slušatelja (što je potpuno novo!).

7.1 U GAMINGU

Iskustvo nam govori iduće. Ako igre imaju podršku za 3D zvuk, onda ga imaju podržanog generičkim putem kroz DirectX, ali paralelno imaju i neki vid Creative Labsova EAX-a. Audigy 2 ZS podržava dosad najnapredniju inačicu tog standarda, 24-bit Advanced HD EAX-a, s posebnim pogodnostima namijenjenim igrama, ali i slušanju glazbe. Bez daljnjega, iako sigurno nije najbolja zvučna kartica koju možete kupiti primjerice za studijski rad – ovaj Creativeov model najbolji je izbor što se igranja tiče: naime, one igre koje nemaju podršku za 7.1 zvučno će proširiti, a one pak koje imaju će svirati u svoj svojoj zvučnoj punini. Slična stvar je s T7700 zvučnicima. Njima za ispravno funkcioniranje ne treba 7.1 zvučna kartica – poslužit će čak i 5.1, a oni će sami naprednim algoritmima (CMSS *up-mix*) nadopuniti zvučnu sliku. Inače, ovi zvučnici su specifični po tome što u svom cjenovnom rangu jedini nude dvosustavne satelite, što rezultira znatno većom kvalitetom zvuka, pogotovo u području visokih tonova. Sufiksi Platinum i Pro kod zvučne kartice označavaju da je riječ o najraskošnijem modelu s vanjskom konzolom koja u sebi objedinjuje sve potrebne digitalne, analogne i MIDI ulaze i izlaze koji će vam itekako poslužiti ako se poželite baviti produkcijom glazbe. U tom slučaju će vam mnogo značiti i Asio 2.0 96 KHz/24 bit podrška koju ovaj model premijerno unosi u Audigy serijal kartica. Uza sve to, tu je i kvalitetan bežični daljinski upravljač koji možete programirati prema vlastitoj želji. Ne smijemo nikako zaboraviti pohvaliti iznimnu kvalitetu zvuka koju postiže ova kartica kad se spoji na stereo hi-fi sustav. Po našem sudu, ona je puno bolja nego kod nekih puno razvikanijih imena koja se inače vežu uz profesionalnu produkciju glazbe. Ukratko, 7.1 definitivno ima smisla pa ako se odlučite graditi takvu konfiguraciju zvuka, ovaj sustav bio bi naša preporuka. *(pp)*





INFO CREATIVE LABS AUDIGY 2 ZS + INSPITE T7700

PROIZVODAČ	|	CREATIVE LABS
USTUPIO	|	INFO GAMA (ZVUČNA KARTICA) I FENIKS KOMPJUTORI (ZVUČNICI)
CIJENA	|	2,040 KN (ZVUČNA KARTICA) 1,180 KN (ZVUČNICI)
ZA	|	DOSAD NEČUVENA PROSTORNOST ZVUKA, HI-FI KVALITETA ZVUKA ZVUČNE KARTICE
PROTIV	|	NEMOJTE OD ZVUČNIKA OČEKIVATI ČUDA – ZA SVOJU CIJENU SU ODLIČNI, DAKAKO, IMA I BOLJIH – NO I PUNO SKUPLJIH!
DOJAM	|	SUSTAV KOJI ĆE VAM U PUNOM SJAJU DOČARATI RASKOŠ 7.1- KANALSKE REPRODUKCIJE BILO DA JE RIJEČ O FILMOVIMA, IGARAMA ILI DVD-AUDIU



TEMA DVD PRŽILICE

HARDWARE

VLADAVINA DVD-a

Prošlo je tek pola godine, a mi se ponovno vraćamo DVD pržilicama. Bez brige, imamo dobar razlog. Naime, DVD tehnologija velikim koracima grabi naprijed, a mi, kao i uvijek, želimo da naši čitatelji budu u toku. Ukratko, u ovom našem prilogu progovorit ćemo o nekim novinama u tehnologiji te predstaviti sve DVD snimače koji se u nas mogu kupiti.

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

PRESNIMITE FILM U 3 KORAKA

Razjasnimo odmah na početku: presnimavanje filmova je, baš kao i skidanje MP3-ca s neta, zabranjeno, kažnjivo i zabavno. Ovaj vodič stoga promatrajte iz konteksta, recimo, izrade sigurnosne kopije omiljenog filma.

01 PRESNIMAVANJE NA HARD

DVD-Video ima ugrađen sofisticiran algoritam kodiranja sadržaja koji dopušta gledanje DVD-Videa, ali ne i kopiranje istog kao datoteke. Sam sustav toliko je kompleksan da ga je uspio razbiti 17-godišnji tinejdžer. DeCSS je bio prvi program ovog tipa, a naša preporuka za ovu primjenu je DVD Decrypter.

02 SMANJIVANJE

Već i ptice pjevaju na grani, no ponovit ćemo još jednom. Filmovi dolaze na dvoslojnim DVD-ima na koje stane 8.5 GB, a mediji na koje je moguće snimati su kapaciteta 4.7 GB. U procesu smanjivanja odbacujete sadržaje i smanjujete kvalitetu videa kako biste uspjeli ugurati 8.5 u 4.7 GB. To je prije bio jako mučan posao, no tijekom prošlih 10 mjeseci pojavili su se mnogi alati koji to svode na nekoliko klikova mišem. Najpopularniji alati tog tipa su DVDXcopy, DVD2One, Pinnacle Instant Copy te Canopus Producer. Poredani su prema cijeni, tj. kvaliteti, i to tako da su posljednji najskuplji i najbolji.

03 SNIMANJE

Najlakši dio cijelog procesa. Pošto vam je program za "smanjivanje" kao izlaz dao sliku DVD-a, eventualno vam preostaje da je *mountate* i provjerite radi li sve i potom snimite na omiljeni tip medija omiljenom brzinom u, pogodili ste, omiljenom vam snimaču.

Prije pola godine tekst o pržilicama započeli smo kuknjavom kako se malo tko može snaći u moru različitih uređaja i podržanih načina snimanja. Mogli ste, primjerice, kupiti samo CD ili DVD uređaje, poluhibridne CD-RW/DVD snimače, pa DVD-RAM, DVD plus i minus pržilice – dakako, za svaki je standard valjalo kupiti poseban uređaj. Kupcu je doista bilo teško izabrati, pogotovo što se svakom od uređaja uvijek mogla pronaći i kakva zamjerka. Ili nije podržavao neki vama interesantan standard, ili je pak stajao kao rabljeni *yugo* (cijena punog spremnika benzina uključena). Srećom, u ovom kratkom razdoblju situacija se radikalno promijenila nabolje. Vjerojatno najvažniji čimbenik za daljnje popularizirane DVD snimača je značajan pad cijena kako medija, tako i samih uređaja. Sjećamo se situacije prije godinu dana – prazni DVD-i bili su odvratno loše kvalitete, a čak i najsporiji mediji (dopuštaju samo snimanje 1x brzinom) stajali su pedesetak kuna po komadu. Danas je moguće nabaviti solidne 2x medije po peterostruko nižoj cijeni! Tako brz pad cijene nije zabilježen ni kod CD-R medija. DVD snimači su u proteklih 6 mjeseci pojeftinili otprilike dvostruko, a unatrag 12 mjeseci neki modeli čak i trostruko te su od ekstravagantne i skupe šminkerske komponente postali potpuni *mainstream*. Mnogi su prognozirali da se brzina snimanja neće moći podizati, što su proizvođači sasjekli u korijenu najavama i izbacivanjem novih uređaja. Brzinski standard postalo je 4x brzinsko snimanje – već sada Plextor na tržištu ima 8x plus snimače, a u vrijeme izlaska ovog teksta na tržištu se očekuje Pioneer A07 koji 8x snima i minus i plus medije. Iako nam se nevjerojatnim čini da će se brzina od 10,800 Kb/s moći dodatno povećati – nećemo ništa prejudicirati, dat ćemo industriji nekoliko mjeseci *fore*. Tko zna, možda nas već za Uskrs očekuju 16x DVD pržilice.

A evo kakva je trenutačno situacija na tržištu.

Pojedini trgovci drže cijene uređaja kakve su bile i prije nekoliko mjeseci kad su punili skladišta, stoga se o cijeni modela koji namjeravate kupiti obvezno raspitajte na nekoliko mjesta. To je, naime, loša strana tako strelovitog pada cijene pojedine komponente. Nadalje, još uvijek se u dućanima mogu naći ili samo "plus" ili samo "minus" snimači. U suštini, kompatibilnost s oba standarda snimanja nije baš tako velika stvar da bi zbog nje trebalo prekrižiti sve te starije uređaje. Trenutačna im je cijena 1.000-1.100 kn i doista ćete dobiti odgovarajuću vrijednost za uloženi novac. Naš favorit, unatoč za dlaku lošijim tehničkim obilježjima, je "minus" standard, i to zbog niže cijene i veće dostupnosti praznih medija! Drugim riječima, nemojte dopustiti da vas zavede inicijalno niža cijena "plus" pržilica, koja će vjerojatno do objava ovog teksta pasti ispod 1.000 kn, jer ćete već pri prvoj kupnji praznih DVD-a tu razliku u cijeni nadoknaditi.

Nasreću, čini se da će rasprave oko plusa i minusa uskoro postati prošlost. Iako smo to već prije pola godine potajno priželjkivali i nadali se, sada sa stopostotnom sigurnošću tvrdimo da će vrlo skoro na tržištu postojati samo hibridni DVD snimači. Kad kažemo hibridni, mislimo da će objedinjavati i DVD-R(W) i DVD+R(W) tehnologiju zapisivanja. Iznenadilo nas je što se cijena takvih +/- uređaja spustila do 1.000 kn. Dakako, ako želite *brand-name* poput Pioneera ili NEC-a, morate doplatiti kakvih stotinjak kuna više.

Intrigantno je kako je Plextor, neprijeporni kralj svega povezanog sa snimanjem CD-a, u kratkom vremenu uspio zasjesti i na tron DVD pržilica. Bez ikakve dvojbe možemo reći da je model PX-708A trenutačno najbolji, a i jedan od najkvalitetnijih DVD zapisivača koje možete nabaviti. To će vam potvrditi i trgovci u svim domaćim PC-trgovinama. Naime, koliko god primjeraka tog uređaja dobiju, odmah ih rasprodaju. Očigledno da paprena cijena od 2.300 kn pa čak i više ne smeta domaćim plextoroljupcima koji su samo za mogućnost snimanja "plus" medija 8x brzinom (pripazite, ovaj Plex češće korištene "minus" medije snima 4x brzinom!) spremni izdvojiti dvostruko više novca nego za *brand-name* 4x plus/minus pržilicu.

U idućih godinu dana realno je za očekivati da će cijene i dalje padati – kako praznim medijima, tako i uređajima. A kao brzinski standard uspostavit će se 8x i na "plus" i na "minus" platformi. Za godinu dana mogli bismo već i zaboraviti da smo uopće bili u "plus ili minus" dilemi.

IDUĆE GODINE, KAD STIGNU PRŽILICE I MEDIJI NA KOJIMA ĆE SE MOĆI ZAPISIVATI DVOSLOJNO, TJ. PUNIH 8,5 GB, TEHNOLOGIJA ZAPISIVIH DVD-A ĆE KONAČNO SAZRETI I DOSEĆI ISKORISTIVOST "ŠTAMPANIH" DVD-A

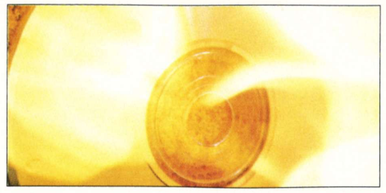
DVD-RAM

Pržilice po DVD-RAM standardu bile su prve koje se moglo kupiti. DVD-i su bili zaštićeni u *caddyjima*. Iako su bile iznimno skupe – pronašle su svoje korisnike. Naime, taj medij bio je (a i sada je) čest gost dizajnerskih studija i sličnih ustanova gdje je potreban čest *backup* velikih količina podataka. Zbog drugačijeg načina zapisivanja podataka, koji je sličniji onom na hard disku, s njime se može raditi upravo na taj način. Revizijom standarda uklonjena je potreba za *caddyjem*, tako da današnji DVD snimači osim "plus" i "minus" standarda mogu čitati i pisati na "RAM". I ne, ovaj standard nema nikakve veze s RAM-om, tj. radnom memorijom računala.

BUFFER

Zamijetili smo jedan detalj kod modernih DVD i CD snimača. Naime, memorijski međuspremnik postao je totalno nebitan faktor. Svi uspoređeni uređaji u tablici imaju 2 MB međuspremnika. Čak je i Sony u obnovljenoj inačici svog snimača smanjio veličinu *buffera* s 8 MB na 2 MB samo da bi mu cijena bila što manja. Tehnologija *buffer-underrun* protekcije čini se da je u cijelosti sazrela te bez bojazni možete raditi na računalu dok snimate DVD. Išli smo toliko daleko da smo se odvažili snimati *on-the-fly* s 16x DVD-ROM-a 4x brzinom radeći paralelno na računalu. Nijedan DVD nije puknuo pri snimanju!

KRONOLOGIJA DVD-a



Tehnologija koja je bila namijenjena zamjeni CD-a i primjeni u prijenosu videa počela se razvijati na tri različita mjesta. Još tamo negdje 1991. u Pioneeru su radili na novom mediju koji će zamijeniti DVD. Osnovna motivacija bila je stvoriti medij na koji će se moći pohraniti barem 2 sata iznimno kvalitetnog videozapisa. Philips i Sony su pak paralelno razvijali te početkom 1995. predstavili svoju viziju standarda nazvanu MMCD. Treći tabor činio je filmski *major* i Toshiba, a njihova tehnologija se zvala SD. Kako bi se izbjegao rat formata poput VHS - Beta sage, proizvođači su sjeli za stol i do kraja 1995. došli do kompromisa. Odlučeno je da će se svi ti standardi ipak spojiti te je započeo zajednički rad na detaljnom specificiranju – DVD-a. Sredinom 1996. objavljena je potpuna specifikacija za DVD-Video i DVD-ROM. Krajem iste godine prvi DVD playeri prodani su u Tokiju, a već iduće stižu i u Ameriku. Europa kaska za ostatkom svijeta i željno priželjkuje "premijeru DVD-a", sve negdje do sredine 1998. Nakon tih zapravo začuđujuće sitnih prepreka standard započinje strelovit rast, postajući najbrže prihvaćen novi standard svih vremena!

Već 1997. stigao je prvi rekorder – i to od Pioneera. Originalni 1.0 DVD-R format specificirao je veličinu diska od 3.95 GB, što je 1998. u novoj verziji specifikacije izmijenjeno u 4.7 GB kolika je i danas. Taj uređaj koristili su samo profesionalci koji su radili *mastering* DVD filmova i sličnih sadržaja vezanih uz DVD.

Specifikacija izbrisivog formata DVD-RW pojavljuje se 1999. i od samog početka ima maksimalan kapacitet 4.7 GB.

U svibnju 2001. lansiran je na tržište Pioneer A03, čime je započela era DVD pržilica u stolnim računalima. Upravo njegov izravni nasljednik - samo 3 generacije rafiniraniji - nalazi se među testiranim uređajima! Uređaj je pobrao sve moguće i nemoguće nagrade i dugo vremena je bio najkulerskija komponenta kojom ste mogli oplemeniti svoj PC.

Negdje u međuvremenu nastala je DVD+RW alijansa. Nju čine Dell, HP, Philips, Ricoh, Sony, Yamaha, Thomson... Oni su nakon DVD-R-a predstavili novi, po nekim detaljima napredniji "plus" standard. Trenutačno su u fokusu javnosti zbog predstavljanja DVD+R9 standarda koji prvi put omogućava zapisivanje dvoslojnih DVD medija!

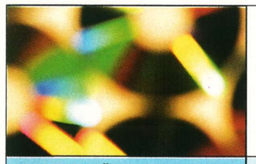
NA ŠTO ZAPISIVATI?

Badava nam lamentiranje o brzini pojedinih DVD+/-RW uređaja kad tu posljednju riječ uvijek ima medij. Na DVD medije je upisan proizvođač, te serija i tip medija. Iz tih podataka svaki DVD snimač će prema tablici koju ima zapisanu u *firmwareu* odrediti kojom maksimalnom brzinom može snimiti medij, a da snimak bude pouzdan. Te brzine dobivaju se laboratorijskim testovima proizvođača i u pravilu im treba vjerovati. Ponekad proizvođači, što je tipično primjerice za Pioneer, preskromno kategoriziraju medije tako da im u praksi uređaj radi sporije nego bi to zapravo mogao. Zato za gotovo svaki uređaj postoje *hackirani firmwarei*, koje je moguće skinuti s neslužbenih stranica, poput www.firmware-flash.com. Osim veće brzine snimanja, te zakrpe često uklanjaju regionalno ograničenje DVD-RW uređaja, a u nekim slučajevima i ubrzavaju brzinu "DVD ripanja". Naravno, taj postupak vam ne preporučujemo – jer biste mogli trajno oštetiti pržilicu te umjesto da povećate brzinu prženja, ostati posve bez te mogućnosti. Situacija s brzinom je ovakva: najlošiji mediji mogu se snimati samo brzinom od 1x. Pri toj brzini potrebno vam je više od sat vremena za snimanje punog DVD-a. Najčešće takvi mediji nemaju nikakvu oznaku maksimalne brzine. Nasreću, sve su rjeđi na tržištu, a kao nekakav minimum nametnuo se 2x. Sve je više solidnih 4x medija koji stoje samo 2-3 kn više po komadu. Inače, najznačajniji skok u brzini je između 1x i 2x – više od pola sata. Još uvijek značajnih petnaestak minuta profitira se prelaskom s 2x na 4x, dok će sva iduća ubrzanja, poput 4x na 8x itd., biti daleko manje zamjetna! A kad smo već kod medija, spomenimo nakratko i CD-e. Naime, razveselilo nas je kad smo vidjeli da je na domaćem tržištu moguće kupiti iznimno cijenjene i kvalitetne Taiyo Yuden medije. Riječ je o 52x brzinskim praznim CD-ima koje mi privatno koristimo kao *backup* medije te smo upravo na njima provodili testiranja mogućnosti snimanja CD-a s DVD pržilicama. Imajte na umu da najbrži modeli snimaju CD-e s 40x, no većina se zaustavlja na 16x. Dakako, većini će i to biti dovoljno, no eto, spominjemo i taj detalj da netko ne bi našao razočaran kada 52x CD pržilicu zamijeni trostruko skupljim DVD snimačem koji četverostruko sporije snima CD-e.

HRVATSKI PRAZNI DVD-i

Ponuda praznih DVD medija na domaćem tržištu je uistinu bogata i vrlo raznolika. Ima tu svega, od skupljih i kvalitetnijih medija poput Pioneerovih, Sonyjevih, Verbatimovih ili TDK-ovih do onih najjeftinijih kakvi su primjerice Princo i Traxdata, a posebnu pozornost svakako zaslužuju Kvark mediji. Naime, ta domaća tvrtka (www.kvark.hr) odlučila se doista na hrabar korak i ponudila hrvatskom tržištu iznimno kvalitetne medije sa svojim imenom po agresivno niskim cijenama. 2x DVD-R-e nude po 10,77 kn po komadu, 4x DVD-R su nešto manje od 12 kn po komadu, dok su i inače prilično skupi 4x DVD+R mediji po cijeni od 14,50 kn za komad. Tijekom testiranja DVD snimača snimili smo stotinjak Kvark medija, otprilike pola "plus" i pola "minus", i niti s jednim nismo imali nikakvih problema! Svi su radili, iako su svi snimani maksimalnom 4x brzinom na različitim DVD snimačima. Naknadna testiranja radili smo u linijskim DVD playerima i starijim DVD-ROM-ovima kako bismo bili sigurni i nakon svega možemo samo zaključiti da se, kad je riječ o praznim DVD-ima, doista isplati kupiti hrvatsko! O kvaliteti Kvark medija dovoljno govori i činjenica da, čim se pojave u prodaji, budu rasprodani u iznimno kratkom roku, stoga je najsigurniji način da ih kupite – naručiti ih unaprijed! A kada smo već kod medija, spomenimo nakratko i CD-e. Naime, razveselilo nas je kad smo vidjeli da je na domaćem tržištu moguće kupiti iznimno cijenjene i kvalitetne Taiyo Yuden medije. Riječ je o 52x-brzinskim praznim CD-ima koje inače za privatne svrhe koristimo kao *backup* medije te smo upravo na njima provodili testiranja mogućnosti snimanja CD-a s DVD pržilicama. Imajte na umu da najbrži modeli snimaju CD-e s 40x, no većina se zaustavlja na 16x. Većini će i 16x biti dovoljno, no eto, spominjemo taj detalj da se netko ne bi našao razočaran kad 52x CD pržilicu zamijeni trostruko skupljim DVD snimačem koji četverostruko sporije snima CD-e.



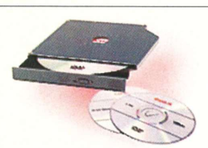














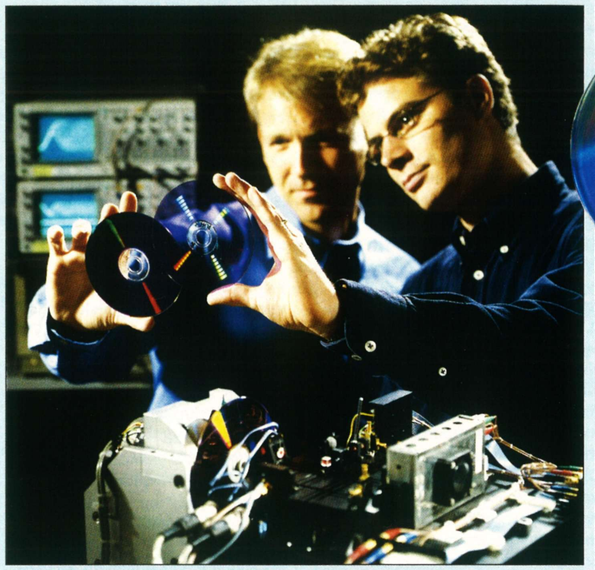






PROIZVOĐAČ	PIONEER	TEAC	TOSHIBA	TOSHIBA	TOSHIBA	AOPEN	NEC	PLEXTOR PX-504A	BTC
MODEL	DVR-105	DV-W50E	SDR5002	SD-R5112B	SD-R6112	DRW4410	ND-1100A	PX-504A	1004IM BD
TIP UREĐAJA	MINUS	MINUS	MINUS	MINUS	MINUS	PLUS	PLUS	PLUS	PLUS I MINUS
MAKSIMALNA BRZINA ČITANJA DVD-ROM-a	12X	12X	12X	12X	8X	8X	12X	12X	12X
MAKSIMALNA BRZINA ČITANJA CD-ROM-a	40X	32X	40X	40X	24X	40X	40X	40X	40X
BRZINA SNIMANJA DVD-R / DVD-RW	4X / 2X	4X / 2X	2X / 1X	4X / 2X	2X / 1X	NE PODRŽAVA	NE PODRŽAVA	NE PODRŽAVA	4X / 2X
BRZINA SNIMANJA DVD+R / DVD+RW	NE PODRŽAVA	NE PODRŽAVA	NE PODRŽAVA	NE PODRŽAVA	NE PODRŽAVA	4X / 2.4X	4X / 2.4X	4X / 2.4X	4X / 2.4X
BRZINA SNIMANJA CD-R / CD-RW	16X / 8X	16X / 8X	16X / 10X	16X / 10X	16X / 10X	24X / 10X	16X / 10X	16X / 10X	40X / 24X
BRZINA PRISTUPA (CD/DVD)	130 MS / 140 MS	130 MS / 140 MS	110 MS / 130 MS	110 MS / 130 MS	100 MS / 115 MS	120 MS / 140 MS	120 MS / 140 MS	120 MS / 140 MS	130 MS / 130 MS
VELIČINA BUFFERA	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB
USTUPIO	DINGO	FENIKS KOMPJUTORI	HGSPOT	FENIKS KOMPJUTORI	FENIKS KOMPJUTORI	DINGO	DINGO	FENIKS KOMPJUTORI	FENIKS KOMPJUTORI
OCJENA	7	7	3	4	7	5	6	7	9
CIJENA	VIŠE SE NE PRODAJE (2464 KN)	VIŠE SE NE PRODAJE (2663 KN)	VIŠE SE NE PRODAJE (1900 KN)	1167 KN	1839 KN	1149 KN	NE PROIZVODI SE VIŠE (2129 KN)	1792 KN	1027 KN
DOJAM	Svojedobno kralj - trenutačno u zasluženoj mirovini. Nasljedio ga je i više nego dostojni 106.	Teacov prethodni model nije podržavao plus medije, što je ubrzo ispravljeno u obnovljenom modelu.	Prastari Toshibin model koji DVD-R snima maksimalno tek 2x brzinom	Ako pisač već podržava samo jedan format, tada smo skloniji 'minusu'. Naime, mediji su još uvijek znatno jeftiniji.	Čisto usporedbe radi navodimo vam i jedan DVD snimač koji možete ugraditi u notebook.	Još jedan samo 'plus' pisač umjerene cijene, na najboljem putu da potpuno izumre.	NEC-ov prethodni model. Nedugo nakon dolaska na tržište zamijenjen je hibridnim plus/minus modelom 1300.	Dugo očekivani prvi Plextorov DVD snimač. Robustan i kvalitetan,no samo s 'plus' podrškom.	Ovaj uređaj doista nas je ugodno iznenadio! Iznimno je brz (CD-RW), snima sve standarde i totalno je jeftin - preporuka!

KOJA JE RAZLIKA IZMEĐU PLUSA I MINUSA?



U praksi, vjerujte, ne baš velika. Za vas, klasične kućne korisnike, ta će se razlika najviše osjetiti u nešto većoj cijeni medija za "plus" modele. No, kako cijene medija stalno padaju i ta razlika u cijeni se topi. Za proizvođače je pak uspjeh njihova standarda financijski imperativ i stoga niti "plus" niti "minus" tabor ne štede upravo svoj format zvati najsuperiornijim. Gledano čisto s tehničke strane, "plus" je nešto noviji i nešto malo bolji standard. Zapisivanje na sam disk je nešto brže – poglavito radi manjeg "*overheada*", tj. podataka koji služe za korekciju greške. Ta razlika se pri snimanju cijelog diska mjeri u sekundama tako da nikome ne igra neku veliku ulogu u životu. DVD+RW format je daleko pogodniji za linijske DVD snimače jer podržava editiranje videa izravno na disku, bez potrebe za snimanjem na tvrdi disk. Prema istraživanjima od otprilike godinu dana, prije nego li su se pojavili hibridni uređaji oko 70% vlasnika DVD snimalica posjedovalo je upravo "minus" modele. Opće je prihvaćena činjenica da je "minus" standard kompatibilniji, tj. da će ga pročitati veći postotak starih DVD uređaja. Nasreću, trend je takav da su svi proizvođači ili izbacili ili će izbaciti kombinirane snimače tako da će borba standarda opstati samo na korporacijskoj razini. Pogled u budućnost daje naslutiti da će se DVD tržište uskoro ponovo polarizirati. Naime, iz "plus" tabora su već najavljeni *dual-layer* mediji i snimači, a opako se šuška da i za "minus" tabor nešto slično sprema Pioneer. Tko zna koliko će trebati čekati dok se tabori ne odluče za razmjenu patenata te kako će se i hoće li tržište ponovo polarizirati na rekordere koji podržavaju DVD+R9 i DVD-R9 (pretpostavljamo da će se tako zvati) standarde.



ZA SVAKI SLUČAJ NAPOMENUT ĆEMO JOŠ JEDNOM DA SU APSOLUTNO SVI DVD +/- R(W) SNIMAČI ISTODOBNO I CD-R(W) SNIMAČI!

ONI SU SE ISTAKNULI

Od svih pisača koje smo iskušali, tri su nam modela zapela za oko, stoga smo vam ih odlučili malo bolje predstaviti. Svaki je na svoj način pobijedio u ovom testu, a evo i zašto.

BTC 1004IM BD

Najveće iznenađenje testa bio je upravo BTC-ov model. Podržava oba standarda pri četverostrukoj brzini, a i najbrži je (paralelan Plextoru) što se tiče brzine baratanja s CD medijima. To ga čini pogodnijim za jedinstveni optički čitač u sustavu od većine ostalih modela! Pravo iznenađenje očekuje vas kad vidite cijenu, koja je samo 7 kn viša od cijene najjeftinijeg uređaja na testu! Osim toga, dolazi u *retail* pakovanju koje sadrži jedan DVD+RW medij te softver za snimanje, vijke i kabele. Totalni *Best Buy*!



PLEXTOR PX-708A

Za Plextor je, s obzirom na ugled što ga je stekao u svijetu CD snimača, bilo dovoljno da prvi izbaci na tržište "8x" DVD snimač i odmah zasjedne na tron DVD snimača – barem na našem tržištu. 8x stavili smo u navodnike jer tom brzinom snima samo DVD+R standard, dok se prva DVD-R 8x snimalica tek očekuje! Iznimno je robusne građe i objedinjuje različite Plextorove patentirane tehnologije koje na različite načine poboljšavaju snimanje DVD-a i CD-a. No, kao i uvijek, kvaliteta i brzina se plaćaju – po našem sudu, u ovom slučaju malo previše.





PIONEER DVR-106D

Pioneerov uređaj nije zašao ni u jednu krajnost. Riječ je o izvrsnom uređaju koji ima uravnoteženo odmjerenu kvalitetu (ipak je to Pioneer) i iznimno povoljnu cijenu. Ako se odvažite, možete ga još i dodatno poboljšati stavljanjem *hackiranog firmwarea*. Dakako, to činite isključivo na vlastitu odgovornost i, jasno, gubite jamstvo na uređaj!!!

STIŽU NAM DVOSLOJNI SNIMAČI I MEDIJI

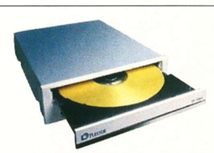
U studenom je Philips zajedno s DVD+RW konzorcijem najavio skoro izbacivanje dvoslojnih zapisivih medija i uređaja koji ih mogu zapisivati. Novi standard zvat će se DVD+R9 te predstavljati prvu veliku prednost "plus" standarda nad "minusom". Zašto je to tako bitno? Pa to je zapravo vrlo jednostavno. Kao što znate, DVD je kao format definiran u četiri osnovne forme, koje se razlikuju po izvedbi i, naravno, kapacitetu podataka koje podnose. Tu su jednostrani i dvostrani diskovi – sa po jednim ili dva sloja na svakoj strani. Praksa je pokazala da je dvostrane diskove preskupo proizvoditi (praktički su izgrađeni od dva jednoslojna zalijepljena jedan na drugi, tako da su većina, tj. gotovo svi "štampani" DVD-i jednostranog-dvoslojnog formata. Na takav disk stane 8,5 GB podataka, što je znatno više od 4,3 GB koliko stane na DVD+/-R(W) diskove. Konkretno, taj nedostatak prostora najviše dolazi do izražaja kad se želi presnimiti DVD-Video disk s filmom. Tada se filmu morajů skidati dodatni sadržaji, mora se rekomprimirati pa sve to zajedno ponovo kodirati, da bi se tek nakon nekoliko sati mljevenja nula i jedinica film mogao presnimiti – u manjoj kvaliteti. Sve će se to promijeniti kad stignu dvoslojni, tj. *dual layer,* mediji i snimači. Osnova svega je "plus" standard. Dvoslojni DVD+R (nisu zasad najavljeni izbrisivi!) mediji bit će čitljivi u svim linijskim i DVD-ROM uređajima koji uobičajeno čitaju snimljene DVD-e, a snimat će se na idućoj generaciji dvoslojnih DVD+RW uređaja (bilo linijskih, bilo računalnih) koji će se početi proizvoditi dogodine. Naravno, treba to provjeriti u praksi i malo sačekati da cijene medija dođu na normalne razine – za očekivati je da će nam već za godinu dana dvoslojne DVD pržilice biti potpuno normalna stvar.





















PROIZVOĐAČ	NEC	NEC	PIONEER	PLEXTOR	PLEXTOR	SONY	TEAC	LITEON	LITEON
MODEL	ND-1300A	ND-1300A	DVR-106D	PX-708A	PX-708UF	DRU510A-RP	DV-W50D	LDW-401S	LDW-401S (CRNI)
TIP UREĐAJA	PLUS I MINUS	PLUS I MINUS	PLUS I MINUS	PLUS I MINUS	PLUS I MINUS	PLUS I MINUS	PLUS I MINUS	PLUS	PLUS
MAKSIMALNA BRZINA ČITANJA DVD-ROM-a	12X	12X	12X	12X	12X	8X	12X	12X	12X
MAKSIMALNA BRZINA ČITANJA CD-ROM-a	40X	40X	32X	40X	40X	32X	32X	40X	40X
BRZINA SNIMANJA DVD-R / DVD-RW	4X / 2X	4X / 2X	4X / 2X	4X / 2X	4X / 2X	4X / 2X	4X / 2X	NE PODRŽAVA	NE PODRŽAVA
BRZINA SNIMANJA DVD+R / DVD+RW	4X / 2.4X	4X / 2.4X	4X / 2.4X	8X / 4X	8X / 4X	4X / 2.4X	4X / 2.4X	4X / 2.4X	4X / 2.4X
BRZINA SNIMANJA CD-R / CD-RW	16X / 10X	16X / 10X	16X / 10X	40X / 24X	40X / 24X	24X / 16X	16X / 10X	40X / 24X	40X / 24X
BRZINA PRISTUPA (CD/DVD)	140 MS / 120 MS	140 MS / 120 MS	130 MS / 140 MS	100 MS / 150 MS	100 MS / 150 MS	160 MS / 200 MS	150 MS / 160 MS	140 MS / 150 MS	140 MS / 150 MS
VELIČINA BUFFERA	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB
USTUPIO	INFO GAMA	FENIKS KOMPJUTORI	INFO GAMA	INFO GAMA	INFO GAMA	HGSPOT	FENIKS KOMPJUTORI	KVARK	KVARK
OCJENA	8	8	9	10	10	7	7	5	5
CIJENA	1168 KN	1110 KN	1298 KN	2318 KN	3208 KN	1830 KN	1664 KN	1020 KN	1027 KN
DOJAM	Ako hoćete imati crno kućište, specijalno dizajnirane draveove ćete uvijek malo više platiti - ovaj puta 60 kn.	Svoj model 1100 NEC je nabrijao mogućnošću snimanja obaju DVD standarda. Brzo radi i jeftin je!	Pioneer je konačno prihvatio 'plus' standard i izbacio izvrsnu, vrlo popularnu hibridnu pržilicu.	Iznenađujuće je koliko je ljudi spremno izdvojiti i tisuću kuna više za 8x snimanje 'plus' medija. Koliko god ovih uređaja domaći dućani naruče, proda se u trenu!	Predivan moćni Plextorov snimač u šminkerskoj eksternoj varijanti. Nezaobilazan dodatak uz kakav skup i tanak Centrino notebook	Obnovljen Sonyjev rekorder donosi 6 MB manje međuspremnika, ali i 1.500 kn nižu cijenu od prethodnika prije 6 mjeseci!	Izrazito solidno građen uređaj na kakve smo već navikli od Teaca. Mogao bi jedino biti malo jeftiniji	Najjeftinija pržilica na testu, prava je šteta što radi samo s 'plus' medijima. Dakako, ako vama iz nekog razloga ne treba 'minus', svakako bismo vam je preporučili	Od sestrinskog modela razlikuje se samo po boji i 7 kn većoj cijeni

ODISEJA 9000.

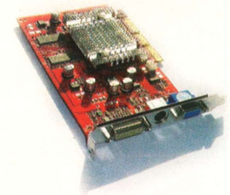
SVE JE ZAPOČELO U LJETO 2002. GODINE KADA JE ATI NA TRŽIŠTE PUSTIO RADEON 9700, I TO JE BIO POČETAK KRAJA NVIDIJINE DOMINACIJE NA TRŽIŠTU PC-GRAFIKE. OD TADA DO DANAS NUDILO NAM SE VIŠE OD TRIDESET VARIJANTI RADEON KARTICA SERIJE 9000, SERIJE KOJA NUDI ZA SVAKOG PONEŠTO I NE DOPUŠTA nVIDIJI DA PONOVNO PRIJEĐE U VODSTVO | PIŠE: Patrik Pencinger partik.pencinger@janus.hr

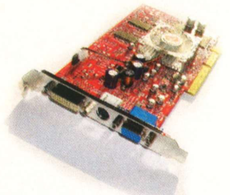
ATI NEKAD

Mnogi od vas nisu svjesni da je kanadski div moderne mikroelektronike, ATI, nekoć potpuno drugačije poslovao. Naime, ATI danas proizvodi samo čipove, dok ostatak kartica prema ATI-jevu referentnom dizajnu izrađuju partneri poput Asusa, Sapphirea itd. Prije je ATI bio *brand* koji je proizvodio finalni paket. I to ih je zbog niza promašaja gotovo dovelo do propasti. Genijalnom metamorfozom načina poslovanja u samo nekoliko godina vratili su se na vrh - i kako se čini, tu će i ostati.

U proteklih gotovo godinu i pol ATI-jeve kartice postale su dominantne u *gamerskim* konfiguracijama. Onaj tko je htio najjače znao je što mora kupiti. U početku je to bio Radeon 9700, a potom Radeon 9700PRO povećane brzine procesora i memorije. Nakon tih kartica primat u brzini preuzele su Radeon 9800, pa Radeon 9800 PRO te trenutačno najjača grafička koja vam je dostupna – Radeon 9800 XT (XT ovdje treba čitati kao *extension*, tj. *extended*, što se može prevesti kao "proširena inačica"). U posljednje vrijeme im se opasno približila nVidija s modelom GeForceFX 5900 Ultra, no izlaskom specijalne XT inačice 9800-tke suverena vladavina ATI-ja se nastavlja.
Odmah nakon 9700-tke na tržište su pušteni Radeoni 9000 i 9000PRO.

Mnogi vlasnici 8500-tki pohrlili su kupiti nove modele, no ubrzo su se totalno razočarali. Naime, iako su brojkom u nazivu bili jači, 9000 PRO, a pogotovo 9000, imali su znatno lošije performanse od prethodnika im. Mnogi su krivo protumačili ulogu modela 9000.
Umjesto srednje kategorije, kojoj su pripadala 8500-tke, spomenuti su modeli stvorili čvrste temelje za jednu potpuno novu kvalitetnu nižu (tj. jeftinu) klasu. To nije jedini slučaj da s novom linijom kartica koje nose veći broj ATI smanji i performanse i cijenu. To se može učiniti optimiziranjem proizvodnog procesa te izbacivanjem suvišnih komponenti. Drugim riječima, nemojte se začuditi ako pojedini Radeon iz serije 9200 bude sporiji od nekog iz serije 9100, koji je pak sporiji od jačeg modela iz serije 9000. Nasreću, razlike u performansama su minimalne, dok je pad cijene itekako osjetan. Serija Radeonki 9200 sastoji se od najslabije i najjeftinije 9200SE, trenutačno vrlo prodavane 9200 te 9200PRO koja je već na putu prema srednjoj klasi grafičkih s obzirom na performanse.
Srednja klasa Radeonki započeta je s izvrsnim modelom 9500 – koji se više ne proizvodi. Svojedobno je ATI dobrano prodrmao skandal koji je pokazao da je minimalnim zahvatom moguće 9500PRO transformirati u 9700, čime ste dobili dvostruko jaču karticu upola jeftiniju. Došlo je do vrlo paradoksalne situacije za ATI. U tadašnjoj srednjoj klasi potukao je do nogu nVidiju i GeForce4 Ti4200 kartice, no uz visoku cijenu. Naime, Radeonke 9500 PRO su stajale u proizvodnji kao i 9700 te nisu donosile profit! Upravo u tome treba tražiti razloge prestanka proizvodnje tog izvrsnog čipa. Oni koji su ga stigli kupiti dok je bio aktualan sada mogu likovati. Radeon 9500 zamijenjen je modelom 9600, koji je otprilike 20-30% lošijih performansi, ali i znatno niže cijene – a vjerujemo i generator znantno većeg profita za ATI po komadu. 9500-tke su imale 107 milijuna tranzistora po čipu, a 9600-tke "samo" 75 milijuna. Tako vam je to u kapitalističkom svijetu – ATI je dobro odmjerio prije negoli je povukao taj potez. Naime, 9600PRO još uvijek je bolja kupnja od GeForce FX5600 iako je značajno sporija od 9500PRO, a pogotovo od 9700 PRO. Najnoviji dodatak ATI-jevoj seriji srednje klase su Radeon 9600 XT kartice koje postižu do petnaestak posto bolje rezultate zahvaljujući nabrijanim radnim frekvencijama – tj. nešto finije izrađenim GPU-ovima i kvalitetnijom memorijom.
Nasreću, najvišu klasu Radeonki koja je ovih dana okrunjena modelom 9800 XT ne muče "više-je-manje" igrice s brojkama. Kartice temeljene na Radeonu 9800XT, kako se čini, trenutačno su najbolje rješenje za ovogodišnju božićnu sezonu, kad će nas konačno zatrpati DirectX 9 igre. E, da – zanimljiv detalj je da uz većinu 9800 XT kartica dolazi i *single player* varijanta *Half-Lifea 2* – ali u obliku vaučera koji će vam omogućiti *download* igre jednom kad postane dostupna. *(pp)*





RADEON ČIPOVI TRENUTAČNO DOSTUPNI NA TRŽIŠTU:

JEFTINA KLASA:
9200 SE
(64-bitna memorija)
9200
9200 PRO

SREDNJA KLASA:
9600
9600 PRO
9600 XT

TOP-MODELI:
9700
9700PRO
9800SE
9800
9800 PRO
9800 XT

***3D Mark 2001 i 3Dmark03 ove je rezultate postigao radeći u 1024x768x32 bez *antialiasinga*. Ostatak konfiguracije sastojao se od P4 2.4 GHz i 512 MB DDR333 RAM-a.**

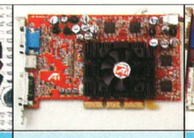
**** Rezultati preuzeti iz 3D Markove *online* baze.**

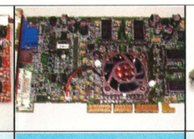
***** Soft-moddano na 9700!**



JAČIM RADEONKAMA TREBA DODATNO NAPAJANJE - BEZ ČEGA, ZA RAZLIKU OD JAČIH GEFORCE FX, NITI NE PUŠTAJU WINDOWSE DA SE PODIGNU!"



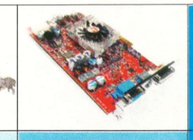






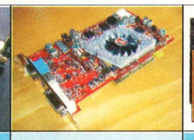






PROIZVOĐAČ	ATI	ATI	ATI	ATI	SAPPHIRE	CONNECT3D
MODEL	RADEON 9500 PRO	RADEON 9000 PRO	RADEON 9100 PRO	RADEON 9600 XT	RADEON 9800XT	RADEON 9800PRO
MEMORIJA	128 MB (540 MHZ)	64 ILI 128 MB (400 MHZ)	64 ili 128 MB (350 MHz)	600 MHZ	256 MB (730 MHZ)	128 MB (680 MHZ)
GPU	276 MHZ	275 MHZ	250 MHZ	500 MHZ	412 MHZ	380 MHZ
3D MARK 2001*	12070**	7300**	6900**	11700**	15377	14501
3DMARK03*	4393***	1100**	900**	4400**	6398	5717
IZLAZI / ULAZI	VGA + DVI-I + S-VIDEO/KOMPOZITNI	VGA + DVI-I + S-VIDEO/KOMPOZITNI	VGA + DVI-I + S-VIDEO/KOMPOZITNI	VGA + DVI-I + S-VIDEO/KOMPOZITNI	VGA + DVI-I + S-VIDEO/KOMPOZITNI	VGA + DVI-I + S-VIDEO/KOMPOZITNI
PRODAJE	NE PROIZVODI SE VIŠE!	NE PROIZVODI SE VIŠE!	NE PROIZVODI SE VIŠE!	JOŠ NEDOSTUPNO NA DOMAĆEM TRŽIŠTU!!	HGSPOT	FENIKS KOMPJUTORI
CIJENA	NE PRODAJE SE VIŠE!	NE PRODAJE SE VIŠE!	NE PRODAJE SE VIŠE!	JOŠ NEDOSTUPNO NA DOMAĆEM TRŽIŠTU!!	4,446.00 KN	3,369.00 KN
OCJENA	7	6	5	7	10	9
DOJAM	Kartica koja je potukla konkurenciju, ali ATI-ju nije donosila zadovoljavajuću zaradu - točnije, gotovo nikakvu - pa su je prestali proizvoditi te zamijenili sa slabijom 9600 serijom	Svojedobno solidno rješenje srednje klase. Ubrzo zamijenjena jeftinijom i sporijom 9100 PRO.	I ovaj se čip relativno dugo zadržao na tržištu, da bi na kraju bio zamijenjen s još jeftinijim i ultimativno sporijim 9200.	Kad se pojavi na domaćem tržištu, i po cijeni i po performansama bit će malo ispod Radeona 9800SE.	Najbrža Radeonka svih vremena. Prvi model u kojem je ATI uvrstio softversko overclockanje u drivere. Šuška se da će posve iskorijeniti PRO modele. Ima ludo dobar cooler.	Skupa jest - ali zato radi zvjerski brzo. Nema te igre koja na ovoj kartici neće predivno izgledati i suludo brzo raditi.

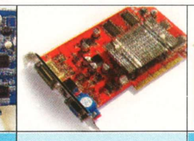














SAPPHIRE	SAPPHIRE	SAPPHIRE	POWERCOLOR	GIGABYTE	CAPTIVA	CAPTIVA
ALL-IN WONDER 9700 PRO	RADEON 9800	RADEON 9800SE	RADEON 9600PRO	RADEON 9600	RADEON 9200	RADEON 9200SE
128 MB (620 MHZ)	128 MB DDR (580 MHZ)	128 MB (580 MHZ)	128 MB (600 MHZ)	128 MB (400 MHZ)	128 MB DDR (400 MHZ)	64 MB DDR (400 MHZ, 64 BIT)
325 MHZ	325 MHZ	380 MHZ	400 MHZ	325 MHZ	250 MHZ	250 MHZ
14170	13650	12343	10870	8754	6701	3095
5029	5233	4911	3389	2261	1099	810
VGA + DVI-I + S-VIDEO/KOMPOZITNI, VIDEOULAZI	VGA + DVI-I + S-VIDEO/KOMPOZITNI	VGA + DVI-I + S-VIDEO/KOMPOZITNI	VGA + DVI-I + S-VIDEO/KOMPOZITNI	VGA + DVI-I + S-VIDEO/KOMPOZITNI	VGA + DVI-I + S-VIDEO/KOMPOZITNI	VGA + S-VIDEO + KOMPOZITNI
HGSPOT	HGSPOT	HGSPOT	INFO GAMA	HGSPOT	INFO GAMA	INFO GAMA
2,941.00 KN	2,517.00 KN	1,807.00 KN	1,289.00 KN	960.00 KN	593.00 KN	380.00 KN
10	8	7	8	5	4	3
Radeonku 9700 PRO uspjeli smo pronaći još samo u popularnoj All-In-Wonder konfiguraciji s ugrađenim izvrsnim TV tunerom.	Radeon 9800 ima cjenovni raspon od gotovo 3.000 kn, a ovaj model pripada donjoj sredini više klase. Hm, shvatili ste, ne?	Iznimno zanimljiv proizvod - Radeon 9800 s manje cjevovoda. Zapravo, mogli bismo reći da je prije nasljednik Radeona 9500 PRO, kako po performansama, tako i po cijeni.	Tipičan predstavnik srednje klase grafičkih kartica. Idealan omjer uloženog i dobivenog. Većina će se složiti da je veće ulaganje u grafiku od ovoga sve samo ne isplativo.	Imajte na umu da ova kartica ima znatno lošije performanse od svojeg starijeg brata!	Trenutačno vrlo kupovana konfiguracija grafičke. Izvrsnih videomogućnosti, a solidno radi i u igrama. Ipak, u najnovijim naslovima morat ćete smanjiti detalje.	Ako tražite najjeftiniju moguću soluciju, upravo ste je našli. Nažalost, 64-bitno usko grlo memorije je čini lošim odabirom za igre.

SITNICE X-MICRO USB BLUETOOTH DONGLE I DELOCK MARS II IRDA

Volite li više crveno ili plavo?

Ne, ovo pitanje nema nikakve veze s izborima. Vrijeme je da jednom zauvijek odlučite što vam je draže – Bluetooth ili IrDA!

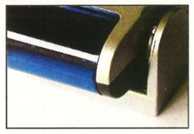


BUDUĆI da su u novije vrijeme mobiteli koje nije moguće bežično povezati s PC-jem gotovo prava rijetkost, i dodatci za PC koji to omogućavaju postaju sve popularniji. Tu ponajprije mislimo na IrDA, a u posljednjih godinu dana i na Bluetooth primopredajnike. Nažalost, među kupcima se uvriježilo mišljenje da su ti uređaji iznimno skupi jer je to tako i bilo sve do nedavno. Naime, za Bluetooth adapter trebalo je izdvojiti više od tisuću kuna, a za IrDA upola manje, stoga se cijene ovdje predstavljenih modela, od 259 i 230 kn, čine prava sitnica. Oba uređaja na računalo se spajaju putem USB 1.1 sučelja. Bluetooth adapter manji je i neupadljiviji od memorijskog privjeska pa kad ga jednom *uštekate*, možete slobodno zaboraviti na nj i bezbrižno sinkronizirati podatke na relaciji mobitel-računalo. Pošto je za IR komunikaciju nužna međusobna optička vidljivost uređaja koji komuniciraju, uz IrDA primopredajnik dobiva se i produžni USB kabel. Doduše, dugačak je tek dvadesetak centimetara, tako da će neki možda imati problema sa smještajem. Pazite također da imate 3,5" floppy disk drive jer na njemu dolaze driveri za IrDA. Iako se to možda čini kao sitnica – nama je predstavljalo itekakav problem jer smo taj prastari medij već davno izbacili iz uporabe. Iako Bluetooth u u sporedbi s IrDA-om ima bezbroj prednosti, vjerojatno će na vašu konačnu odluku utjecati standard koji vam podržava mobitel. Ako možete birati – svakako preporučujamo Bluetooth! *(pp)*

INFO X-MICRO CLASS 2 USB BLUETOOTH DONGLE	
PROIZVOĐAČ	X-MICRO
USTUPIO	INFO GAMA
CIJENA	231 KN
DOJAM	MALEN, NEUPADLJIV, JEFTIN, RADI KAKO SPADA



INFO DELOCK MARS II IRDA	
PROIZVOĐAČ	DELOCK
USTUPIO	INFO GAMA
CIJENA	259 KN
DOJAM	SOLIDAN I JEFTIN IRDA ADAPTER, JEDINO MOŽDA MALO PREKRATKOG KABELA



DVD LITEON LVD-2001

DivX se ne može zaustaviti

ULAZAK u područje potrošačke elektronike zoran je pokazatelj da je određena tehnologija nadrasla digitalno podzemlje i postala važan čimbenik u svijetu baratanja s digitalnim formatima. Govorimo, naravno, o DivX filmovima i mogućnosti linijskih playera da ih reproduciraju. Liteonov player jedan je od prvih iz te obitelji na domaćem tržištu. Podržava MPEG4 i DivX video formate, SVCD te, naravno, MP3 i WMA audio. Od naprednih mogućnosti ističemo progresivni RGB videoizlaz te čitač memorijskih kartica s kojih pomoću playera možete pregledavati digitalne fotografije. Uređaj je reproducirao DivX 4 i 5 filmove, no nažalost s Xvidom i DivX 3.11 nismo imali sreće. Navodno će i za te formate izaći *update* firmwarea, koji će biti moguće skinuti s Interneta. *(pp)*

INFO LITEON LVD-2001	
PROIZVOĐAČ	LITEON
USTUPIO	INFO GAMA
CIJENA	1.669 KN
DOJAM	DIVX, KVALITETAN DALJINSKI, NESPRETNO (RUŽNO) SUČELJE ZA MEM. KARTICE



MISEVI SMARTBOX (CORDLESS) OPTICAL

Sa žicom ili bez žice, pitanje je sad

NA TESTIRANJE su nam pristigla dva potpuno ista miša, jedino što jedan ima rep, a drugi ga nema. Kineski Smartbox, koji ih je proizveo, tijekom proteklih mjeseci domaćem se tržištu nametnuo kao iznimno isplativ *brand*. Mišonje su manje-više standardni - imaju po 3 gumba i kotačić. Razlučivost skeniranja površine je 800 DPI, a maksimalna brzina do 2300 sličica u sekundi. Nažalost, u praksi su se pokazali ipak malo lošiji nego što to brojke govore, no svejedno, još uvijek daju mnogo za uložen novac – pogotovo verzija sa žicom. Prednost bismo dali upravo toj verziji, i to ne samo zbog bolje preciznosti (Smartboxov RF prijenos podataka se još mora unaprijediti) nego i zbog manje težine – naime, bežična verzija u sebi nosi i dvije Ni-MH baterije. *(pp)*



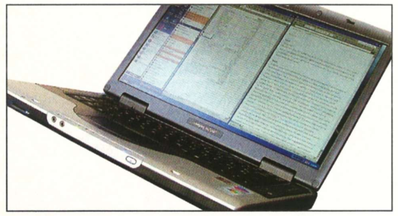
INFO SMARTBOX CORDLESS OPTICAL	
PROIZVOĐAČ	SMARTBOX
USTUPIO	KVARK
CIJENA	158 KN
DOJAM	NEPRECIZAN, JEFTIN

INFO SMARTBOX OPTICAL	
PROIZVOĐAČ	SMARTBOX
USTUPIO	KVARK
CIJENA	60 KN
DOJAM	FINO RADI, JEFTINA PLASTIKA

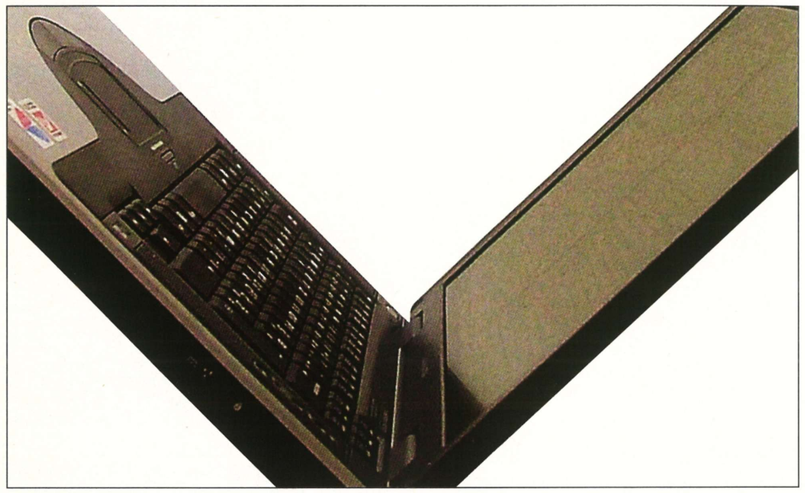
PRIJENOSNA RAČUNALA HP NX7000

Predstavnik nove generacije laptopa

Golem i širok zaslon, 512 MB memorije, gamerska 64 MB grafička, nevjerojatno velik hard, pržilica... Biste li ikad pomislili da je riječ o prijenosnom računalu?



SVE se više korisnika odlučuje nezgrapne kante kućišta i CRT monitora zamijeniti elegantnim *laptopima*. No, *gameri* nikako da se odluče na taj korak jer je *laptope* uvijek pratio glas puno sporijeg rada na usporedivoj frekvenciji sa stolnim računalom te potpuno neadekvatnim grafičkim podsustavima. HP-ov top-model prijenosnika sve to mijenja! U nx7000 zbijeno je 512 MB PC266 memorije, Pentium-M na 1.5 GHz (brzinski mrvicu ispod Pentiuma 4 na 2.4 GHz) te ATI Mobility Radeon 9200 s 64 MB memorije.



Podvrgnuli smo ga dugotrajnom testiranju u brojnim igrama i moramo priznati da su se sve do jedne vrtjele iznimno dobro. Jedna od najsvjetlijih točaka uređaja njegov je 15,4" WUXGA (1680x1050 piksela) zaslon. Sve je više igara koje podržavaju 16:10 omjere zaslona i na ovom zaslonu to izgleda veličanstveno. Tipkovnica čije su tipke smjera odijeljene od ostalih također pogoduje igranju – a onima revnijima kao najšminkerskiji dodatak predlažemo da dokupe eksternu Bluetooth tipkovnicu i miš – ovaj uređaj pored Wi-Fi-a ima ugrađen i Bluetooth adapter. Ni sveprisutne memorijske kartice nisu izostavljene – na prednjoj strani nalazi se utor za SD *flash* kartice. *Floppy disk drive* je izostavljen (konačno!), što je omogućilo još manje dimenzije uređaja. Gotovo je nevjerojatno koliko je tanak. Kao šlag na kraju spomenuli bismo metalni finiš uređaja, koji mu daje doista otmjen *štih*. *(pp)*

3DMARK2003 1024X768X32		
HP NX 7000	1164	3DMARKA
PENTIUM 4 2.4 GHZ + ATI RADEON 9200 64 MB	1253	3DMARKA

INFO HP NX7000	
PROIZVOĐAČ	HP
USTUPIO	HP
CIJENA	NAZVATI (TIJEKOM PISANJA TEKSTA JOŠ NIJE BILA DOSTUPNA NOVA CIJENA – OKO 14.000 KN!)
ZA	BRZINA, ZASLON, IZVEDBA, ERGONOMIJA
PROTIV	3 SATA ŽIVOTA BATERIJE I NIJE NEKA VRIJEDNOST ZA PENTIUM-M
DOJAM	TANAK I MALEN, A OPET TOTALNO ŠMINKERSKI I MOĆAN. ŽELIMO GA!

PERIFERIJA DIGITUS USB 2.0 ČITAČ MEMO KARTICA

Čita sve!

MEMORIJSKE KARTICE su svuda oko nas - u MP3 playerima, mobitelima, digitalnim fotićima, PDA-ovima, minilinijama, DVD playerima, videokamerama. Minijaturan trajni medij pohrane kakav su *flash* memorije pokazao se pogodnim za iznimno široko područje primjene. Cijene *flash* memorije padaju, a paralelno s tim raste njezina raširenost, kapaciteti i općenito popularnost. A da biste svoj PC učinili kompatibilnim s praktički svim tipovima *flash* memorijskih kartica, treba vam čitač istih poput ovoga ovdje, koji, konkretno, podržava 6 tipova medija – CompactFlash, MicroDrive, SmartMedia, Memory Stick, SD Card i MMC. Rastužio nas je izostanak čitača XD kartica, novog standarda koji guraju Fuji i Olympus, te Memory Sticka Pro. *(pp)*

INFO DIGITUS USB 2.0 ČITAČ MEMO KARTICA	
PROIZVOĐAČ	DIGITUS
USTUPIO	INFO GAMA
CIJENA	185 KN
DOJAM	POVOLJNA CIJENA I VRHUNSKA KOMPATIBILNOST – DOK GOD NEMATE NAJNOVIJI SONY, OLYMPUS ILI FUJI FOTIĆ



PERIFERIJA TWINMOS USB 2.0 MOBILE DISK 256 MB

Efikasan prijenos podataka



MEMORIJSKI PRIVJESCI još su jedan svijetli primjerak inteligentne primjene *flash* memorije. Iznimno su robusni i dovoljno mali da ih možete nositi stalno sa sobom, a da vam pritom ne smetaju. I bez bilo kakve bojazni da ćete izgubiti podatke. Posljednji tehnološki skok koji se tiče memorijskih privjesaka dodavanje je podrške za USB 2.0, što omogućava značajno (pet do deseterostruko) ubrzanje rada s dotičnima; konkretno, ovaj model podatke čita maksimalno brzinom od 8 Mb/s a zapisuje s 5 Mb/s. Za očekivati je da će se trend pada cijena *flash* memorija nastaviti, te već za koju godinu nije nerazumno očekivati modele kapaciteta od 5-10 GB. Jedino što bi vas od ovog modela moglo odvratiti njegova je cijena. *(pp)*

INFO TWINMOS USB 2.0 MOBILE DISK 256 MB	
PROIZVOĐAČ	TWINMOS
USTUPIO	INFO GAMA
CIJENA	602 KN
DOJAM	IZNIMNA BRZINA I KAPACITET KOJI ĆE UDOVOLJITI PRAKTIČKI SVAKOM TIPU POSLOVNE PRIMJENE – OSIM RAZMJENE MP3-CA I FILMOVA, HEHEHE...

internet kalendar PROSINAC

01 automobili

Auti, te magične četverokotačne kočije, na našem webu imaju odnedavno još jedno utočište. Možda vam upravo ovaj oglasnik sa slikama olakša kupnju novog limenog ljubimca. **www.moj-auto.com.hr**



02 zabava

Gomila viceva skupljenih sa svih strana. Ima sočnih, ali i bezveznih. Odličan materijal za *spemat* frendove svako jutro. **www.vicevi.net**



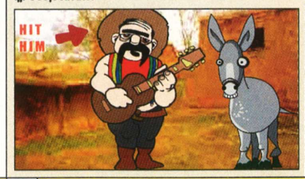
03 kokteli

Kokteli su nam postali redakcijska opsesija. Krvava Meri, Zeleni Meksikanac, Tequila surise... i bezbroj drugih. A sve smo recepte (između ostalog) našli upravo ovdje. **www.drinksmixer.com**



04 rođendani

Namlatite Meksikanca dok vam iritantno pjeva rođendansku pjesmu! Ma, presmiješno. Hint: blebnite magarca pa da vidite zabave... **web.icq.com/friendship/view_page/1,7906,00.html**



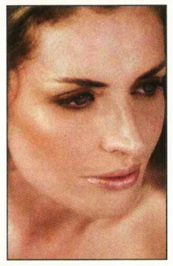
05 uvrede

Za vas saznajemo način kako učiniti ono što ste oduvijek željeli: psovati na čak 124 svjetska jezika. Kokëderri jedni. Pa vi pogodite kako smo vas nazvali bez posjećivanja dolje navedene adrese, hihihi. **www.insult-monger.com/swearing/index.htm**



06 kathy tong

Tko je u stvarnosti misteriozna i atraktivna brineta po kojoj je napravljena Max Payneova partnerica s kojom smo se prošli mjesec natezali - u igri, dakako... **www.paynereactor.com/articles/kathytong.htm**



07 zemljopis

Izvrstan "zeleni" *site*. Dosta ljenčarenja, doznajte korisnih informacija o svijetu u kome živite. Nažalost, nije baš zabavno kao Discovery Channell, ali tu je negdje! **www.geografija.hr**



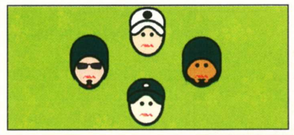
08 gad

Ovaj *site* slikovito ilustrira pogrešnu uporabu engleskog jezika na itekako vidljivim mjestima. Tako vam je to kad netko misli da zna, a ne zna... **www.engrish.com**



09 elektronika

Meni osobno, a vjerujem ni ikome tko je vidio reklame na netu i *city-lightovima* nije jasno zašto se reklamira ovaj *site*? Je li to promocija brenda ili se očekuje i lokalizirana inačica, ili nešto treće? Možda nikad nećemo saznati... Oh, sudbinooo... **www.aiwa.com**



10 nešto čudno

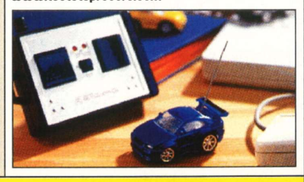


Iza ove adrese se krije nešto jako čudno. Stvarno bizarno. Ali i suludo smiješno. Učitajte je ako nam ne vjerujete. Smijeh zajamčen! **http://www.pickingp.f9.co.uk/tot.swf**



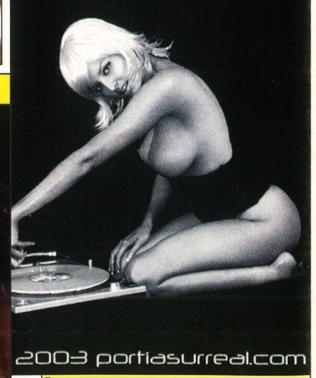
11 autići

Nema do autića na radioupravljanje. Veliki su kao jedna četvrtina miša i tek nešto brži. Naručite ih na ovoj adresi i kad ste već ondje, pošaljite i nama koji. **www.tabletopracers.com**



12 topless dj-ana

Jeste spremni za jednu veliku porciju Portie? Ako jeste, odmah na njezin *site* po gomilu sočnih slika. Uglavnom, žena je DJ-ka, a famu je izazvala nastupajući u *toplessu*. Vjerujte, ima toliko gaža da svira doslovce po svim dijelovima globusa... **www.portiasurreal.com**



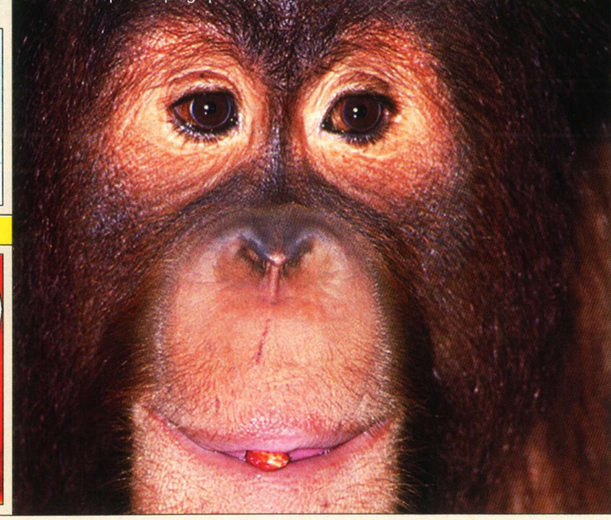
13 politika

Ako volite pivo, ovaj *site* je meka za vas. A ako ga pak ne volite, dođite po udarac našim gigantskim mišem kojim kažnjavamo takve. **www.beeraduocate.com**



14 darwinove nagrade

Ove specijalne nagrade dijele se onima koji imaju jedinstvenu priliku nepovratno poboljšati kvalitetu ljudskog genetskog materijala tako da se istog trena poliju benzinom i spale. Hrpa gluposti, samo takvih... **www.darwinawards.com**



15 greška

E, pa ako ste ikad vidjeli maštovitiju 404 stranicu, javite nam, da je objavimo. Inače, sam Liquid Generation je otkačen i izvrsno napravljen *site* koji parodira slavne osobe i njima slične na nimalo nježan način. I upravo to volimo... **www.liquidgeneration.com/sto god hocete**



16 michael moore

Eh, kad bi Ameriku vodili ljudi poput Michaela Moora, a ne poput teksašanina Busha, vjerujemo da bi svima na svijetu bilo bolje. Tip je postao globalno poznat nakon "Bowling For Columbine", a sad vrijeđa Busha u svojoj doista odličnoj najnovijoj knjizi "Dude, where's my country? "**www.michaelmoore.com**



FIJU BRIJU INTERNETOM KROZ IDUĆIH MJESEC DANA

KRATAK VODIČ ZA INTERNET RAZBIBRIGU

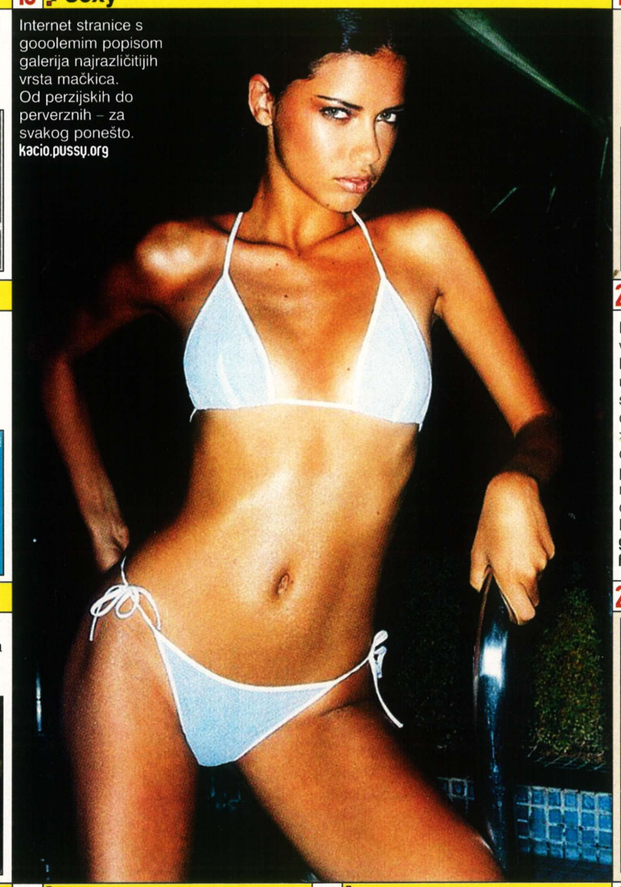
17 cice i guzice

Internet stranice savršeno jednostavne i doista savršene koncepcije. Samo za muške, doduše. Naših mozgova djelo. Kudos boyz – samo tako! **www.delightduel.com**



18 sexy

Internet stranice s goooolemim popisom galerija najrazličitijih vrsta mačkica. Od perzijskih do perverznih – za svakog ponešto. **kacio.pussy.org**



19 politika

Kako smo ovaj Internet kalendar pisali u jeku izbora, često smo odlazili na ovaj *site*, strepeći tko će doći na vlast. Ondje ćete sada pronaći mnogo toga zanimljivog vezano uz rezultate izbora i politiku oko toga.. **www.izbori.net**



20 clubbing

Obično mlijeko ili klub "Milk". Shvatite njihovu adresu kako želite. Jedno je sigurno, osim atraktivnog i neobičnog dizajna, klub krasi genijalan program i, ako je suditi po slikama na *siteu*, genijalan provod. **www.clubmilk.com**



21 mačori

Izazivamo vas! Pokušajte učitati ove stranice odvrnuvši zvučnike do daske i pokušajte se ne nasmijati dvije minute. Nema šanse! **guza.pisem.net/fun/cat.htm**



22 glazba

Elektronički magazin istočnih susjeda namijenjen modernoj glazbi. Bavi se dosta i našim umjetnicima pa nam je i iz te perspektive zanimljiv! **www.wahwah.co.yu**



23 cuga

Ako radite *party* za 20-30 ljudi, isplati vam se unajmiti barmena. To sigurno niste znali. Tako nam, naime, tvrdi tvrtka za iznajmljivanje barmena čiji *site* spominjemo jer ima *cool* dizajn. **www.theperfect-drinkscompany.com**



24 miniminimini

Ovaj site podsjetio nas je na horde minijaturnih Djeda Mrazova iz jedne marketinške kampanje otprije godinu dana koji nas napadaju sa svih strana. Bez brige, riječ je samo o izvrsnom *siteu* za novi *mini morris*... **www.miniusa.com**



25 electro

Najbrži auto na svijetu na struju. Barem nije dizel. Mrzimo dizele. Oni su poput hipija...(smrde) **www.acpropulsion.com/tzero_pages/tzero_home.htm**



26 nuklearno

Nuclear age nomads genijalno je koncipiran i često održavan *site*. Ima tu svačega, od recenzija do različitih materijala za *download*. A sve upakirano u doktorski dizajn. **www.nan.hr**



27 skejt



Svaki put kad recenzira neku varijaciju *Tony Hawka*, autor ovih stranica sa sjetom se sjeti svoje skejterske karijere. A kakva je domaća skejterska scena danas kad kao medij za širenje novosti postoji čudotvorni Internet, pogledajte na Letvi... **www.letva.net**

28 psi

Nama u redakciji psi su omiljene živine. Kad im poželimo kupiti nekakav odjevni predmet ili možda bisage (samo za one koji imaju bernardince), odemo lijepo na ovaj *site*. Wuff! **www.ruffwear.com**



29 terapija

Istoimeni e-zin, iako ga vode hipiji koji ne žele platiti poštenu Internet adresu, sadrži interesantne sadržaje pop-kulture, od filmova do različitih glazbenih događanja, a specijaliziran je za varaždinsku scenu... Eto... **www.terapija.cjb.net**



30 film

U apsolutno svakom filmu potkradu se greške. I to goleme, koje, srećom po filmaše, primijeti samo malen postotak filmofila. I onda zlobnici naprave ovakve stranice. Zakon. Što mislite koliko je grešaka dosad pronađeno u Matrixu 3? **www.movie-mistakes.com**



31 dop



Dopmagazin koji trenutačno izlazi na netu, a - kako tvrde – odskora i u tiskanoj formi nudi vam recenzije nove glazbe, filmova, albuma, intervjue, top-ljestvice itd. Odlično mjesto za potražiti nove stvarčice koje se isplati *downloadati*. **www.dopmagazin.com**

Zoran Žmirić
gandalf@boa.hr



Banana



[multimedia log: uz čitanje preporučljivo slušati: Bananarama – „I Can't Help It"]

U diktafon govori, piše i razmišlja: ZORAN ŽMIRIĆ

Sjedim s Copetom na rubu fontane na riječkom Korzu i gledam u filmski plakat Matrix Revolutions koji je neka budala nalijepila na nosivi stup na samom ulazu u Riječku banku.

- Ko što rekoh, ovaj Matrix je banana!
- Da čuo sam što misliš o filmu, jednako kao što je čula i cijela kinodvorana.
- Pa nek' su čuli! Nisam rekao ništa što nije istina.
- Da, ali ljudi kad kupe kartu za kinopredstavu, ne žele usred filma gledati budalu kako se dere da je film banana, nego žele vidjeti film, ma koliko s tobom dijelili mišljenje.
- Nema veze, ja sam svoje rekao.
- Da, i zbog toga mi se prvi put u životu dogodilo da me redar otpratio do izlaza sat vremena prije svršetka filma. Zato sad tu sjedim kao budala, umjesto da sam u kinu i gledam film.
- Pa ti nemoj sjediti kao budala! Sjedni ko normalan čovjek i ne bleji okolo nego kao i ja razmišljaj o filmu.
- O čemu da razmišljam kad nismo dočekali kraj filma? Možda o tome da idući put jednostavno odem sam u kino? Vidiš, o tome bi se stvarno dalo razmišljati, i to punih pet sekudni, koliko mi treba da donesem takvu odluku. Laku noć!
- Ej, kamo ćeš? Čekaj me!

- Hodamo pustim Korzom koji se, mokar od kiše, presijava u svijetu bakrenih kandelabara.

- Ku'š ono, Gande, jebi ga.... gdje je u tom Matrixu umjetnost? Gdje je ...
- Umjetnost? Cope ti tražiš umjetnost u petparačkoj filozofiji i milijun puta prežvakanoj temi da živimo simulaciju života, dok nam je stvarnost i bitak u nekoj drugoj dimenziji? Tražiš umjetnost u denikenovskom laprdanju, u ispranoj temi koja se poput prazne slame premlaćuje na svakom studentskom tulumu? Shvaćaš li uopće da je umjetnost totalno izlizana riječ i da bi je trebalo zamijeniti nekom novijom, uglađenijom, nekom koja bi imala veću snagu, koja bi teže udarila o stol kao argument? Umjetnost? Shvaćaš li ti da je naše društvo dopustilo da se ta tobožnja umjetnost uvuče u svaki segment života koji nam je zapravo trebao pružiti jedino zabavu? Pogledaj samo sport. Natpisi po novinama: 'On je umjetnik s loptom.' Alo? Kakav umjetnik, frik naganja mjehur pun zraka po travi? Shvaćaš li da je takav tip, ako zagrebeš ispod površine, samo običan klaun kojem narod plješće, obični vodviljski zabavljač! Umjetnost? Dakle, i ja sam umjetnik jer bolje od tebe igram košarku, je l'? Pa nisu li slikarstvo, glazba, pa konačno i film, nastali upravo kao poriv čovjeka da bude kreativan i u toj kreativnosti pokuša uživati? A u što se to danas pretvorilo? U svemu tome imaš dvije struje, koje se dijele tako da se jedna fokusira na široki sloj konzumenata, dok je druga usmjerena ka manjem broju ljudi, ali se lukavo i krajnje nepravedno izdigla iznad one prve. Imaš li pojma da je traženje umjetnosti u nečemu što je namijenjeno ponajprije zabavi samo obično pomodarstvo, da ne kažem snobizam? Zato i imamo takozvane umjetničke filmove koji ciljaju na *odabranu* skupinu gledatelja, na one koji kao kuže spiku, na onaj manji broj koji si međusobno titra jaja ubjeđujući sami sebe kako su iznad onih 'priprostih' koje zabavljaju obične stvari. Takvi pljuju ono što je većini puka prihvatljivo, ne želeći se valjda svrstati u isti koš kao i onaj dio koji je zahvaćen kolektivnom histerijom, jer oni su drugačiji, njih ne vesele iste stvari kao i većinu, oni su viša rasa i njihovo govno ne smrdi.
- Nešto tu ne štima, Gande! Obično sam ja taj koji drži predavanja i gunda. Što ti je danas, zaboravio si uzeti lijekove?
- Što mi je? Pa eto to što se ne mogu pomiriti s tim da ne mogu otići u kino s najboljim frendom i opušteno uživati u filmu nego moram doživljavati tvoje ispade kao da si retardiran, moram se pred punim kinom dići i izaći van jer ti usred filma na nogama držiš predavanje kako je film scenaristička trulež. Zašto se ne možeš jednom opustiti i uživatu u filmu jer to je ipak, vjerovao ili ne, samo film?
- Zašto se ti ne možeš opustiti i uživati u nekoj PC-igri nego je prevrćeš po rukama, odvaguješ je li bolja ili lošija od one prethodne koju si igrao? Nije li to isto?
- Naravno da nije. Ja u igrama, kao i u filmu, vidim zabavu. Dakle, mogu se ili ne mogu zabaviti, a ono što smatram umjetnošću jednostavno odvajam od zabave. Dakle, nešto me zabavlja više, nešto manje, ali ni u jednome ne pokušavam pronaći 'umjetnost' jer je istoj mjesto negdje drugdje.
- A gdje, molim te? U muzeju, možda? U partiturama? Na štafelaju?
- Ne. Nego tu, u glavi! Raščisti sam sa sobom što očekuješ od knjige, slike, filma, glazbe i ako to uspiješ, riješio si miterij umjetnosti. Kao Andy Warhol.
- Ma šta sad Andy Warhol? On je kao bio umjetnik? Newyorški peder koji je slikao banane?
- Da, i baš u toj banani i jest bit cijele stvari. Warhol se odmakao od bilo kojeg pravca u umjetnosti i naslikao je bananu. Ta slika je po mnogim kritičarima predstavljala ovo i ono, mudroseri su tražili bit kopajući po ljudskoj psihi, izvlačeći iz udžbenika različite moguće varijacije ne bi li odgonetnuli što je Warhol tom bananom želio reći, dok je sam Warhol jednostavno objasnio: 'Na slici je banana! Jednostavna poruka, makni suvišan lažni sjaj i skoncentriraj se na bit i uživaj u slici.
- Drugim riječima: Ne seri?
- Otprilike.
- Nije li kontradiktorno da je baš ta Warholova banana danas jedna od skupljih slika i da se smatra vrhunskim umjetničkim djelom?.

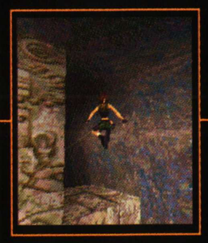
> **...Imaš li pojma da je traženje umjetnosti u nečemu što je namijenjeno ponajprije zabavi samo obično pomodarstvo, da ne kažem snobizam?...**

- Nije, jer se dogodila sama od sebe, kao što se umjetnost i događa. Osim toga, nije to ništa loše. Umjetnost je dobila više prostora, a samim tim i mogućnost da se razvija, a druga je priča što se paralelno s tim dogodilo da je uprskala stvar u ama baš svemu u što se infiltrirala. No, za to nije kriva umjetnost kao takva nego ljudi, koji umjesto gole istine u stvarima u kojima bi trebali prepoznati istinsku zabavu traže umjetnost.
- O.K., Matrix nije umjetnost i treba ga shvatiti samo kao zabavu. Neka bude po tvome.
- Pa jasno! Matrix je bio umjetnost onog časa kad se pojavio. Matrix je jednostavno nastao, no nakon nekog vremena se raslojio i iz umjetnosti postao umješnost. Zanatski dobro doraden posao.
- Zanatski, kao što programeri zanatski naprave igru kojoj se ti kod kuće diviš na PC-ju? Nije li onda isto umjetnost izraditi igru za PC kakvu dosad svijet nije vidio?
- Jest, samo što se tu prebrzo pomiču granice pa ono što je danas savršeno već sutra je utopljeno u osrednjost i Bogu hvala na tome, jer stvarno ne želim sutra gledati u PC- igre koje se rade za 'odabrani krug ljudi.'. To je banana.
- Warholova?
- Ne, majmunova!

mobis electronic
Ovlašteni distributer i serviser Nokia mobilnih telefona za Hrvatsku i BiH
Heinzelova 96, 10000 Zagreb, telefon 01/61-88-511 • www.mobis.hr

Ovdje sam stigao dalje s Larom nego bilo tko drugi.

TOMB RAIDER Starring Lara Croft







Tomb Raider™ sada i na N-Gageu. Pomozi Lari u istraživanju ekskluzivno razvijenih razina s online bežičnim uslugama u natjecanju. n-gage.com

N·GAGE NOKIA
bilo tko bilo gdje

eidos core design idea works3d

Autorska prava © 2003 Nokia. Sva prava pridržana. Nokia i N-Gage su zaštitni znaci i registrirani zaštitni znaci Nokia Corporationa. Tomb Raider Starring Lara Croft™ © Core Design Ltd. 2003. Razvoj Ideaworks3d Ltd. Tomb Raider i Lara Croft su zaštitni znaci Core Design Limiteda. Eidos i logotip Eidos su zaštitni znaci Eidos Group of Companiesa. Svi ostali zaštitni znaci su vlasništvo njihovih vlasnika. Sva prava pridržana.

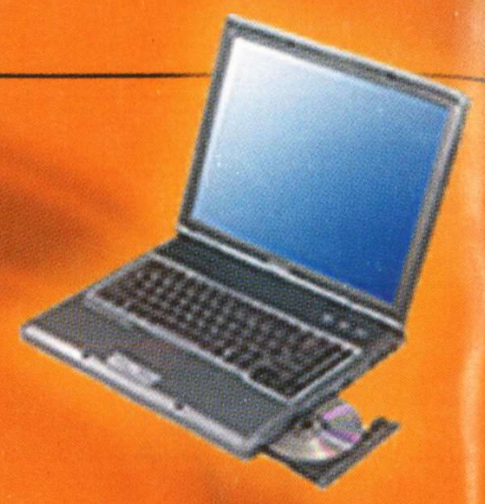
ČAKOVEC TEHNO GRUPA, Vatroslava Lisinskog 19, Bana J. Jelačića 6, 040/363-515 • **DUBROVNIK** VE-MIL, Josipa Pupačića 5, 020/438-470 • **OSIJEK** VE-MIL, Reisnerova 38, 031/213-444 • **POREČ** LYRA, P. Kandlera 6, 052/453-365 • **PULA** VE-MIL, Gregovića 30, 052/383-925 • **RAB** INFOTEL, Poslovni centar Mali Palit, 051/725-111 • **RIJEKA** TEHNOCENTAR, Korzo 18b, 051/211-387; T.C. ANDREA, 051/675-548; VE-MIL, S. Cindrića, 051/377-300 • **SPLIT** VE-MIL, Smiljanićeva 22, 021/544-124 **ZAGREB** ALGORITAM, Gajeva 1, 01/488-15-54, Škorpikova 33 (King Cross), 01/347-52-29; HG SPOT, Avenija Dubrovnik 46, 01/66-11-555; MOBIS ELECTRONIC, Heinzelova 96, 01/61-88-511; Iblerov trg 2, 01/46-16-006, Savska 28 (Cibona), 01/48-44-054; VE-MIL, Baštijanova 52a, 01/366-79-60.

www.pentagram.hr



IZ PONUDE TIPKOVNICA:

Keytronic HR KT-600	79,00 kn
MS KB-765 crno-srebrna	102,00 kn
Nokia 2N multimedia RF bežična tipkovnica+miš	278,00 kn
Microsoft multimeda + wheel mouse optički	312,00 kn
Microsoft Bluetooth bežična tipkovnica + miš	1.253,00 kn





IZ PONUDE ZVUČNIKA:

2N-282 220V 300W PMPO crno-srebrni	64,00 kn
2N-888 2 SATELITA+SUB 230V 600W PMPO	116,00 kn
2N-6515 4 SATELITA+SUB 230V 820W 4.1	247,00 kn
2N-588 5 SATELITA+SUB 230V 1200W 5.1	312,00 kn
Terratec Home Arena 5.1 + daljinski	799,00 kn

IZ PONUDE MONITORA:

17" Philips 107E	965,00 kn
17" Philips 107T real flat	1.115,00 kn
22" Philips 202P	4.777,00 kn
15" LCD Philips 150S4FG	2.690,00 kn
17" LCD Philips 170S4FG	3.599,00 kn

PENTAGRAM SILVER THUNDER



INTEL PIV HYPER TREADING 2.6GHz 800MHz BOX
HDD 80 GB MAXTOR 7200 2 MB ATA 133
DDR 256 MB PC3200 400 MHz
FLOPPY DISC 1.44 MB
DVD/CDRW TOSHIBA SDR1312B
VGA 128 MB DDR GF4 MX440 8x DVI/VIVO
MIDI TOWER P4 400W ANS H7650 PRENOSIVI
MBO ASUS P4V800-X DDR400 SATA SRAID LAN WIFI



Cijena: 4.888,00 kn (PDV uključen!)

CREATIVE · PLEXTOR · IBM. · COMPAQ · PHILIPS · Canon · SONY · SIEMENS · hp

U sve cijene uračunat je PDV 22%

BOGAT IZBOR RAČUNALNIH KOMPONENTI I OPREME - CJELOVITA PONUDA NA WWW.PENTAGRAM.HR

PENTAGRAM-ECOM COMPUTERS d.o.o., Zagreb 10000, V. trnjanski nasip 19, tel. (01) 6050 498, fax (01) 6137 782
poslovnica PENTAGRAM-ECOM Split, Split 21000, Put Supavla 1. tel (021) 314 214, fax (021) 314 215
www.pentagram.hr pentagram@pentagram.hr

PENTAGRAM ECOM COMPUTERS