NAJAVA BROJA › FAR CRY - Revolucija FPS žanra

OVAJ BROJ MORAŠ IMATI!!

HACKER

BROJ 98 • SIJEČANJ 2004. • CIJENA 30.00 KN, 1000 SIT, 220 DIN, 270 DEN, 7.30 KM

DO[illegible]TOJE KORISNE OVISNOSTI

SAMO U HACKERU

2 ČASOPISA ZA ISTU CIJENU

PlayStation 2 • GameCube
GameBoy Advance • Xbox
Nokia N-Gage • JAVA igre

XBOX - PS2 - GAMECUBE - GBA - N-GAGE

32 STRANICE

SCORE

BROJ 1 TVOJ MINI ČASOPIS ZA MAKSI ZABAVU

PlayStation2
Legacy of Kain: Defiance
Manhunt

Xbox
MOH: Rising Sun
Project Gotham Racing 2

GameBoy AD
Final Fantasy: Tactics

Java igre
Tom Clancy's Splinter Cell™

HIT SCORE

Jak 2 RENEGADE

IGRAJ I OSVOJI
Nokia N-Gage

PlayStation2 SPEKTAKL
FINAL FANTASY XII

OSVOJI SUPER NAGRADE!

DEUS EX
akcijski spektakl i Hackerov hit mjeseca!

NOKIA N-Gage
novi superatraktivni uređaj

HACKER I SCORE MAJICE
atraktivne i korisne

ISSN 1330-7726

EKSKLUZIVNO

DEUS EX

Fenomenalan akcijski hit

40 STRANICA RECENZIJA

BROKEN SWORD 3 • FIFA 2004 • H&D 2
NFS UNDERGROUND • EMPIRES: DOME
BLACK MIRROR • PRO EVOLUTION SOCCER 3

MSI je i dalje najbolji!

IQ
Najbolje ne mora biti skupo!
Provjerite cijene IQ-računala koja sadrže MSI matične ploče i VGA:
01/ 3018-866
01/2982-911
051/831-456

VIA KT600 + 8237 Chipset **KT6 Delta**

MSI KT6 Delta Won best of tom's 2003 editor's choice www.tomshardware.com Great Performance, Great C/P Value

CoreCell · D.O.T. · FSB 400 · Gb LAN · USB 2.0 · SATA · 5.1 Channel Audio · IEEE 1394

Intel® 865PE + ICH5 Chipset **865PE Neo2**

MSI 865PE Neo2 Won best of tom's 2003 editor's choice www.tomshardware.com Great Performance, Great C/P Value

CoreCell · D.O.T. · HT ready! · FSB 800 · USB 2.0 · Gb LAN · 5.1 Channel Audio · IEEE 1394

Četvrta uzastopna pobjeda!
K8T Neo je novi osvajač odličja "Best of Tom's 2003"

MSI K8T Neo Won best of tom's 2003 editor's choice www.tomshardware.com

MSI FX5600 VTDR 128

MSI FX5600-VTDR128 Won best of tom's 2003 editor's choice www.tomshardware.com Most Quiet · Best Cooling Performance · Great C/P Value

- NVIDIA GeForce FX 5600 GPU
- 128MB / 256MB DDR
- MSI E³ Power Cube Support
- MSI T.O.P TECH Cooling
- Microsoft DirectX 9.0 Support

VIA® K8T800 Chipset Based
K8T Neo

AMD 64 Athlon

MSI
www.msi.com.tw

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

Ovlašteni MSI prodavači:
*Zagreb: **AnalogBit** 01 3776 562 - **Artakom** 01 3883 122 - **Derbi Informatika** 01 6154 849 - **Dingo** 01 2925-888 - **NITEL computers** 01 3015 645 - **Tri Trade ADM** 01 6117 717 - **Zagria** 01 3018 866; Split: **P.N.P.** 021 370 888; Rijeka: **Ventex** 051 372 001; Vinkovci: **Bit Sistem** 032 332 910; Đakovo: **Favori** 031 812 811*

Gericom Beetle

PROCESOR Intel Celeron 2,4 GHz
RAM 256 MB, 40 GB HDD
Combo drive, 56 k modem, WLAN
Integrirani 100/10 NIC
15.1" TFT, VGA shared memory
Tipkovnica s hrvatskim znakovima
Sound card, PC card slot Type I/II
Smart Li-Ion baterija, Microsoft Windows XP

8910 kn

Prijenosno računalo i puno više...

- 6 mjeseci pristupa Internetu bez mjesečne pretplate
- Canon i250 pisač na dar
- VIPonline torba za prijenosno računalo na dar

Iskoristite priliku i nabavite prijenosno računalo po cijeni od 8910 kn, a na dar dobivate pisač Canon i250 i VIPonline torbu za prijenosno računalo. U suradnji sa Zagrebačkom bankom nudimo vam mogućnost kreditiranja do 36 mjeseci. Pri kupnji računala potpisujete VIPonline.START pretplatnički ugovor na 12 mjeseci s pogodnostima pristupa Internetu bez mjesečne pretplate prvih 6 mjeseci.

VIPonline ponudu potražite u VIP centrima od 1. 12. 2003. do 15. 1. 2004. ili do isteka zaliha.

Za sve informacije nazovite našu Službu za korisnike na 091 77 00.

VIP
SNAGA KOMUNIKACIJE

Razmišljate multimedijalno?

Intel® Pentium® 4 procesor s HT tehnologijom

Želite kodirati zvuk ili film i u isto vrijeme nesmetano raditi nešto drugo?
Danas često rad na računalu podrazumijeva nekoliko istovremeno otvorenih programa, od kojih svaki slijedeći sve više onemogućava brz i nesmetan rad.
Odgovor na taj problem je Intelova Hyper-threading tehnologija koja ubrzava rad s više aplikacija.
Hyper-threading tehnologija je slijedeći korak u razvoju informatičkih procesora.

Intel® Penitum® 2.6 procesor 4 s Hyper-threading tehnologijom
ABIT VI7 matična ploča s 800 MHz-nom sabirnicom
512 MB Kingmax PC-3200 (400MHz) radne memorije
Sapphire ATi Radeon 9200 grafička kartica s 128 MB RAM-a
Seagate Barracuda 40 GB tvrdi disk na 7.200 okretaja
CD-snimač + DVD-ROM 16x 48x 24x 48x
Trust Sound Force 1600P 2.1 zvučnici
Modem 56k
17" LCD monitor Avixe
Microsoft Windows XP Home (hrvatski)
Floppy disk

9479 kn
cijena s PDV-om

TECHNO MEGASTORE
AVENIJA DUBROVNIK 46, ZAGREB
telefon: 01/6611-666 www.hgspot.hr

HGspot®

Intel, Intel Inside, the Intel Inside logo and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel corporation or its subsidsaries in the United States and other countries.

DVA U JEDNOM

Kupivši novi broj Hackera na kiosku, požurili ste doma privučeni sadržajem njegove naslovnice, a kad ste ga otvorili - ispao je još jedan časopis. Sad vam je sigurno već sve jasno. Iznenađenje koje smo vam obećali za ovaj broj je, nakon velikoga truda cijele redakcije, konačno pred vama. Iako mini formata, časopis **Score** koji od ovog broja postaje standardni dodatak Hackeru, umjesto postera koji bi se tu i tamo ipak mogao pojavljivati, bavit će se prije svega svim aspektima sve masovnijega konzolaškog igranja te igranja na najrazličitijim vrstama prijenosnih uređaja. Kao što vidite, to je učinjeno bez ikakvih promjena u samoj cijeni časopisa i iskreno se nadamo da će tako i ostati. Time smo konačno uslišili sve vaše želje, odnosno onima koji su Hacker željeli u originalnome i čistome "PC ONLY" obliku to i pružili te ujedno na vrlo elegantan način svoje vidokruge prošili na sve brže rastuće ostale aspekte svijeta videoigara. Tako ćete na 32 stranice nakrcane informacijama moći pronaći apsolutno sve. Osim rubrika posvećenih već uvriježenim konzolama kao što su Xbox, PlayStation 2 i GameCube, tu su i posebne rubrike posvećene JAVA igranju, nedavno pristiglom i sve više obećavajućem Nokia N-Gageu kao i najomiljenijem prijenosnom uređaju za igranje, Nintendovom superpopularnom GameBoy Advanceu. Skrenuli bismo vam pozornost i na dvije velike božićne nagradne igre u ovom broju, gdje dijelimo novodizajnirane Hacker i Score majice, a najsretnijima Nokia N-Gage i tri primjerka vrhunskog SF akcijskog RPG spektakla *Deus Ex*. Za kraj, svima bismo vam od srca zaželjeli ugodne blagdane, sretnu Novu godinu i zahvalili vam na podršci koju ste nam kao naši vjerni čitatelji pružili u proteklih godinu dana. I vjerujte nam,novonastale promjene nisu ono na čemu ćemo se zaustaviti - u 2004. od nas očekujte još više.

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

Želimo vam Božić i Novu godinu upravo onakve kakvima ih si i sami želite!

NE PROPUSTI U OVOM BROJU

IGRA BROJA: Deus Ex
str. 32 Novi stari pogled u mračnu budućnost

TEST RECENZIJA: Empires: DOTMW
str. 40 Evolucija ratovanja kroz nekoliko povijesnih epoha

RECENZIJA: NBA Live 2004
str. 64 Košarka je tu, kome treba nogomet

HACKER ekipa

DAMIR ĐUROVIĆ
urednik

DAMIR RADEŠIĆ
novinar

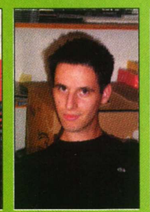
TIBOR HITRI
novinar

KRISTINA JEREN
novinar

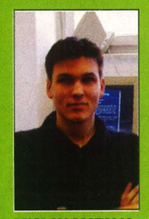
KREŠIMIR JOZIĆ
novinar

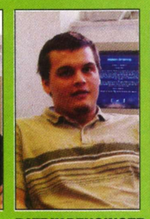
BERISLAV JOZIĆ
novinar

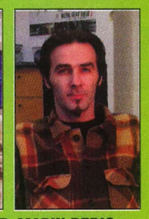
KREŠIMIR LAUŠ
novinar


IVAN KOVAČEVIĆ
novinar

GORAN MARAVIĆ
hardver

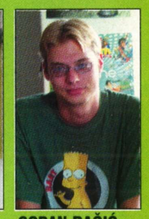

MISLAV MATAIJA
novinar


PATRIK PENCINGER
hardver

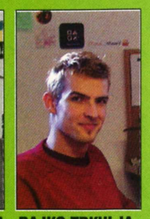

MARIN PERIĆ
grafički urednik

STIPE PERKOVIĆ
DTP

IVAN POLOJAC
novinar


GORAN RAČIĆ
novinar

DAMIR RUKAVINA
novinar


RAJKO TRKULJA
novinar

ZORAN ŽMIRIĆ
novinar

40 STRANICA RECENZIJA: BROKEN SWORD 3 • FIFA 2004 • H&O 2 • NFS UNDERGROUND • EMPIRES: DOME • BLACK MIRROR • PRO EVOLUTION SOCCER 3

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
prodaja, tel. 01/ 6162167
Ivan Valečić
marketing, tel. 01/ 6162215
Sanja Vernić
promocija, tel. 01/ 6102215
Ivanka Filipović

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

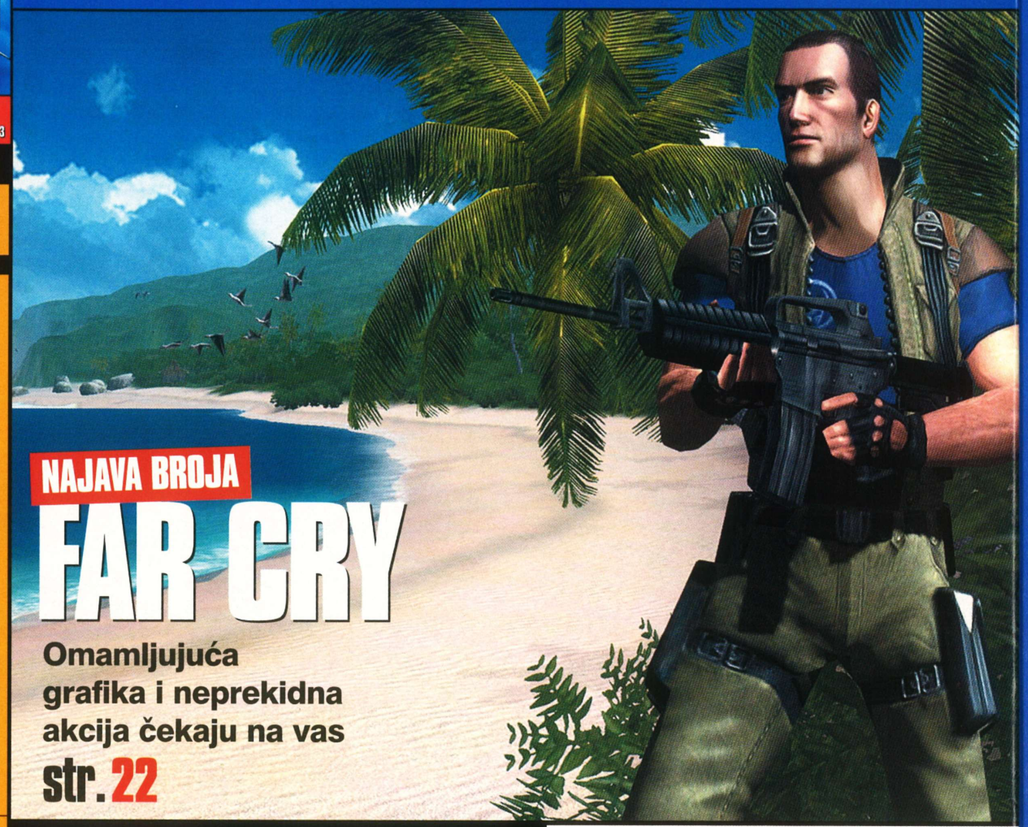
PRETPLATA
Distri Press d.o.o.
Žitnjak bb
10 000 Zagreb
Tuzemna / Inozemna pretplata
01/2411 622 • 01/2411 631
Broj faxa
01/2411 662

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 #98

Hacker broj 98 | issue 98 | **časopis za PC-igre** | pc gaming magazine | **siječanj 2004.** | january 2004



NAJAVA BROJA

FAR CRY

Omamljujuća grafika i neprekidna akcija čekaju na vas

str. 22

RECENZIJA

BROKEN SWORD 3 THE SLEEPING DRAGON

Konačno poštena avanturistička mozgolomka

str. 36

HARDWARE TEMA

GAMING LAPTOPI

Dignite sidro i odigrajte koju s nogu

PROČITAJ:

Igranje u pokretu
Laptopi su postali prave male zvijeri za igranje

Ponuda i dostupnost
Koliko je zapravo potrebno izdvojiti za dobar gaming laptop

str. 84

8 PC Info
14 Tech Info
16 Aktualno - Nova generacija windowsa
19 Mikroskop
74 HackChat - Pisma čitatelja
76 HackChat - SOS
78 HackChat - Bez panike
80 MobiReport
96 Internet kalendar
98 Kolumna by Zoran Žmirić

PRVI POGLED
20 Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

NAJAVA BROJA
22 Far Cry

NAJAVA
26 Evil Genius

ZAVRŠNICA
32 Ultima X
36 MOH: Pacific Assault
40 Call of Cthulhu
44 Men of Valor: Vietnam

RECENZIJE
32 Deus Ex: Invisible War
36 Broken Sword 3: The Sleeping Dragon
40 Empires: Dawn of the Modern World
44 Need For Speed: Underground
48 Dungeon Siege: Legends of Aranna
52 FIFA 2004
54 Pro Evolution Soccer 3
56 Black Mirror
58 Civilization 3: Conquests
60 Contract J.A.C.K.
62 Apocalyptica
64 NBA Live 2004
66 Championship Manager Season 03/04
68 Hidden and Dangerous 2
70 Knitghts Of The Republic

HARDWARE

HARDWARE MJESECA
83 ASUS GeForce FX 5600 Ultra

HARDWARE TEMA
84 Gaming laptopi

HARDWARE MINITEST
90 GeForce FX serijal

HARDWARE RECENZIJE
92 ASUS Pundit AB-P2600
92 ASUS P4P800S
92 ASUS P4V800X
94 Canon EOS 300D
94 HP Photosmart 945
94 HP Photosmart 635
95 Audigy 2 NX
95 Gamemon FT 2004 5-IN-1
95 Philips Tuocam II

« **DAJ Hacker ili život! Takvu rečenicu, recimo, ne bi očekivali od glavnog protagonista jedne ozbiljne igre, ali očito je prešao na tamnu stranu**

IZRAVAN IRIJENOS

PCinfo

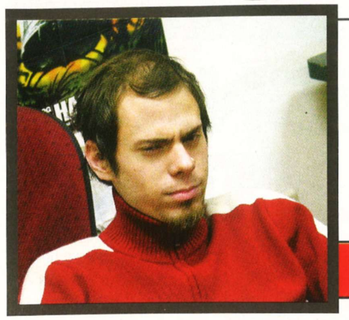
WORLD OF WARCRAFT
Još malo pa gotovo — str. 11

TECHinfo

NOVI RADEONI
Stigli su i na naše tržište — str. 14

Aktualno

NOVI WINDOWSI
Što nam Microsoft sprema? — str. 16



MJESEC TUŽNIH VIJESTI

Iako bi za očekivati bilo od mjeseca pretrpanoga blagdanima i praznicima da poluči vesele i pozitivnije vijesti nažalost ove godine to neće biti slučaj. Par nama osobno veoma dragih projekata i manjih razvojnih studija je ugašeno te je još uz to najavljeno par odgoda dugo čekanih naslova. Ipak s obzirom na vijestima klasično poptuno suho razdoblje ovaj prosinac i nije barem količnom vijesti kritično loš.

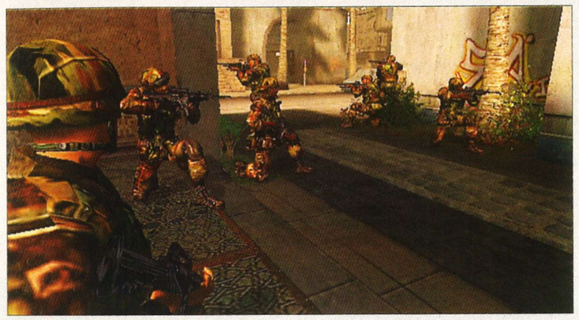
Izravno za vas prenosi: DAMIR ĐUROVIĆ

THE SIMS 2

SVA SLOŽENOST VIRTUALNOG ŽIVOTA

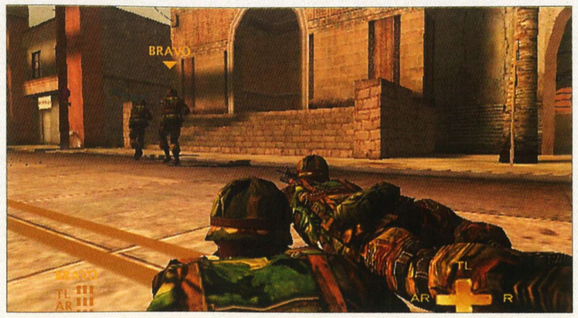
Simsi 2 uskoro će biti s nama, a kako se približava datum izdavanja, pristižu doista sve zanimljivije informacije. Tako je sada sasvim sigurno da *Simsova* 3D grafika neće imati tek ulogu scenskog efekta zato što će virtualni ljudi u njoj općiti na sada još nezamislive načine te se doticati najrazličitijih 3D objekata. Također, nova vizualizacija omogućit će i obnovljeni prikaz ljudi, a posebice njihovih lica, koja će biti potpuno animirana i oživljena brojnim izrazima emocija i raspoloženja. A s licima ćemo se pak najčešće susretati u takozvanom "Create a sim" modu, gdje ćemo stvarati sima ni iz čega, to jest bez opterećujućih tereta roditeljskih gena. Kako smo već prije rekli, geni će igrati itekakvu ulogu, ali ništa manje važnu od same okoline, pa je tako procurila informacija da bi primjerice sims koji je imao traumatično djetinjstvo mogao zadobiti trajne duševne posljedice koje će ga pratiti cijeli život. Nadalje, unaprijeđen je i sustav prepoznavanja, pa će simsi razlikovati, prijatelje, rodbinu, platonske ljubavnike i strasne seksualne partnere. Super, jedva čekamo!

FULL SPECTRUM WARRIOR



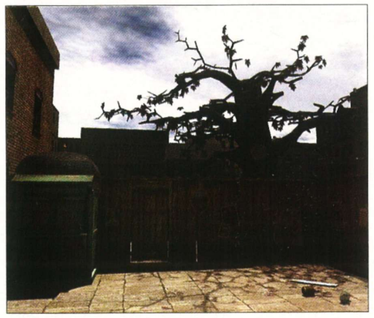
KAD IGRU NARUČI AMERIČKA VOJSKA

Ovoj smo igri već pisali, i to o inačici za Xbox. Sada je konačno potvrđeno da se paralelno razvija i za PC, što je s obzirom na najnovije informacije, prava sreća. Naime, cijeli projekt je naručila Američka vojska, koja će ga u nešto izmijenjenom obliku koristiti za vježbanje svojih vojnika, što znači da bi trebala biti iznimno realna, pa tako od *Sectruma* očekujte taktičko zapovijedanje sa svojim prašinarima te promišljeno i plansko odigravanje misija. Pod vašom kotrolom, bit će dva tima, alfa i beta, i upravo će pravilna kombinacija i odabir pravog vojnika za pravi posao (vatrena podrška, flankanje, snajpanje, granatiranje) rezultirati uspjehom. Tu je i napredni AI za minimalnu dozu samostalnosti, kako im ipak ne biste trebali reći da legnu ako su napadnuti s pet metara, pa se stvarno nadamo nečem specijalnom.



JACK THE RIPPER

DOBRI STARI KOLJAČ JACK



Ova avantura smještena na početak dvadesetog stoljeća stavit će nas u kožu Jamesa Mortimera, reportera New York Todaya, koji istražuje neobična ubojstva slična onima koja je počinio Jack Trbosjek prije petnaestak godina. Tako bismo u prerendiranom 3D okružju pomoću pronalaženja tragova, rješavanja *puzzleova* i razgovora s više od četrdeset karaktera trebali riješiti tu koljačku misteriju. A kao glavne adute igra reklamira upravo svoju retro atmosferu i vjernu replikaciju ondašnje arhitekture i samog načina života, te neke horor elemente za koje smatraju da će revolucionizirati avanturistični žanr.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

FALLOUT 3 PROPAO, BLACK ISLE UGAŠEN

Nažalost, sve naše crne prognoze su se obistinile. Nama osobno nekad najomiljeniji proizvođač RPG igara, upropašten nizom loših poteza, na kraju je ugašen. *Fallout 3* kao njihov posljednji projekt također je pokošen te će tako tisuće gladnih fanova ostati potpuno razočarano. Stvarno žalosno.

DRIVER 3 IPAK NA PC-ju

Nakon nećkanja izdavača i glasina kako se treći nastavak urnebesne jurnjave *Driver* ipak neće pojaviti na PC-ju, stvari su ipak sjele na svoje mjesto. Potvrđeno je da je PC inačica ipak u pripremi i da će se pojaviti samo nekoliko tjedana nakon konzolaške premijere.

10 GODINA DOOMA

Početkom prosinca proslavljenja je deseta obljetnica *Dooma*, legendarnog naslova koji je uveo 3D FPS-ove u svijet igara na velika vrata. S obzirom da za samo nekoliko mjeseci stiže i nevjerojatno izgledajuća 'trojka', itekako se imamo čemu veseliti.

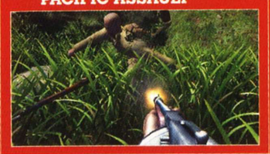
SPELLFORCE 2

Prvi dio nije još ni izašao, a JoWood kao izdavač se počeo razbacivati podatcima o količini uloženoga novca u razvoj nastavka *Spellforcea*, strateškog RPG-a u koji je mnogo uloženo i od kojeg se mnogo očekuju. Veliku recenziju potražite već u idućem broju.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

01. DOOM 3

02. MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT



03. UNREAL TOURNAMENT 2004

FO INFO INFO INF BLITZ NFO INFO INFO IN

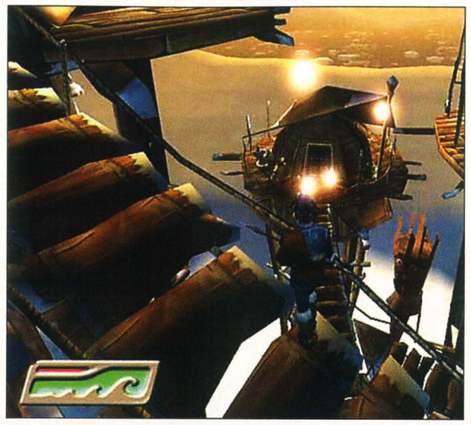
SCI NAJAVIO JOŠ DVA NOVA CONFLICTA

Ratni akcijski serijal *Conflict*, koji se pokazao financijski vrlo uspješnim, SCi u iduće dvije godine namjerava dopuniti još dvama novim naslovima. Prvi na redu je *Conflict Vietnam*, dok mjesto događanja četvrtoga nastavka kao i bilo koji drugi detalji zasad nisu poznati.

FO INFO INFO INF BLITZ NFO INFO INFO IN

INUITS

SASVIM NEOBIČNA ARKADNA AVANTURA



Što se tiče neobičnosti, Francuzi su sigurno među prvima, što još jednom dokazuju neobičnim uratkom imena *Inuits*, iliti akradne avanturice temeljene na kombinaciji nordijskih mitologija. U igri ćete voditi mladog šamana Irua koji mora osloboditi svoj narod od zle čarolije vještice Sukko, i to tako što će uzduž i poprijeko prijeći 5 potpuno različitih svjetova prepunih *puzzleova*, skakutanja i ostalih fora tipičnih za ovakve igre. Sve će biti umotanu u šarenu i dopadljivu 3D grafiku, s brojnim efektima čarolija koje će naš Iru učiti od pet duhova pomagača. Jednom rečenicom, slatko, šareno i više nego dobrodošlo.

WHITE

- **PIVO** - Vrijeme je blagdanskog opuštanja pa fino računalo iz glave, a pivo u ruke. Ne brinite se za pivske kalorije nego uživajte u mjehurićima i ako već niste, i vi postanite alkić!
- **NOKIA N-GAGE** - A uz pivo, u drugoj ruci najbolje ide Nokijina nova konzola s 3D grafikom i svim božićno- novogodišnjim gaming đidama i bajama i điđa-bajama!!!
- **DJED MRAZ a.k.a. Bozichnjachk** - Tko će vam darovati pivo i Nokiju? Djed Mraz, naravno, pa ako ste bili dobra dječica i zrele osobe tijekom cijele godine, očekujte posjet starog debeljka, a ako niste, 'ko vas...

KAKO SU OVAJ MJESEC PROŠLI...

- **RAD** - Bilo kakva vrsta rada u ovo doba ne dolazi u obzir, pa ako već niste, i vi postanite besposlena bitanga te se bacite u ralje hedonizma. Dajte već jednom taj otkaz!
- **ČITANJE KONKURENCIJE** - Ostanite i dalje vjerni Hackeru, koji vas uostalom nagrađuje poput Djeda Mraza te ozbiljno razmišlja o tome da u nagradni fond uvrsti i pivo!
- **KUPOVANJE DAROVA DRUGIMA** - Zaboravite na darove svojim bližnjima, radije ušparajte koju kunu za novu *gaming* konfiguraciju koja će vam trebati čim se otriježnite nakon Nove godine; HL2, Doom3!!!

BLACK

WORLD OF WARCRAFT

MASIVNO MULTIPLAYIRANI WARCRAFT!

World Of Warcraft svakim danom izgleda sve bolje i obećavajuće. Taj masivni multiplayerski RPG bacit će nas u Warcraftov svijet iz perspektive prvog ili trećeg lica i pred nas staviti hrpetine *questova* svijeta Azeroth. Kao *human*, *orc* ili *tauren* (očekuje se još klasa!) probijat ćemo se i boriti s NP-ima ili drugim igračima u najboljem stilu solidnog RPG s bogatim sustavom *spellova*, hrpom *itema* i, što je najvažnije, bankom kako bi se izbjegla potreba stvaranja drugog *avatara* zbog pukog držanja predmeta. A za početnike jedna slatka novost: sustav borbe radit će na principu dobrovoljnog prihvaćanja izazova, što znači da vas nabrijaniji igrači više neće korisiti kao topovsko meso nego će morati pronaći sebi ravne. Na kraju ćemo još spomenuti i oblake koji će se formirati pred vašim očima i zamišljati vašu već sada ushićenu facu!

KNIGHTS OF HONOR

UZAVRELIM ULJEM PO NESRETNIM GLAVAMA

Stiže nam još jedna strategija smještena u srednji vijek, prepuna princeza, vitezova, dvoraca, klanja, trgovanja... Uglavnom, vi ste kralj i imate svoje malo kraljevstvo koje morate razviti da biste okupili i izvježbali moćnu vojsku te, kad kucne čas, krenuli na neprijatelje. Tako ćete u stilu Strongholda graditi svoju infrastrukturu i voditi ekonomiju, a u tome će vam pomoći vjerni vitezovi koji imaju neke specijalne osobine i dobro se snalaze u

pojedinim poslovima. A nakon mira dolazi rat, u kojem će biti opsada zamaka, bacanja grčkih vatri, trovanja vode..., pa nam se već sada čini da će *Knights Of Honor* imati sve što čini jedan dopadljivi *midleage* RPG...

INFO GAMA IT CENTAR
Av. V. Holjevca bb, 10010 N. Zagreb
tel. 01/6651 777, fax: 01/6651 799

USB FLASH DRIVE DISK
128MB Sansun SN-68 + MP3 player 546 kn
128MB Sansun SN-82 + MP3 player, LCD 696 kn
128MB USB Flash drive disk 367 kn
256MB USB Flash drive disk 612 kn
256MB USB 2.0 Flash drive disk, TwinMOS 668 kn

MULTIMEDIJA
Zvučne kartice CREATIVE
Audigy2/Audigy2 NX/Audigy2 ZS PlatinumPRO 772/ 1.083/ 2.072 kn
Zvučnici CREATIVE Inspire
Inspire 2.1 P380/T2900/I-Trigue L3500 357/527/ 1.045 kn
Inspire 5.1 P580/5100/5300 565/631/800 kn
Inspire 7.1 T7700/THX 250D 2.1/550 5.1 1.092/ 1.789/ 3.060 kn
CD-R/RW uređaji
BTC 52/32/52/TEAC 52/24/52/PLEXTOR 52/24/52 339/442/631 kn
DVD±R/RW uređaji
Nec ND-1300/ Pioneer DVR-106/Plextor PX-708 1.036/1.224/1.864 kn
LOGITECH miševi
MX310/ MX500/ MX700 282/ 339/ 565 kn

PC MODDING
Case Fan ANTEC transparent with 3 LEDs (Red, Green, & Blue) 2600rpm, 80mm 157 kn
Cold Cathode BLUE Light Kit katodna lampa, 31cm 157 kn
HDD rounded kabel fluorescent ATA66/100/133 (35,45,60,90 cm) od 83 kn

X-BOX AKCIJA !!!
XBOX konzola standard 1.742 kn
XBOX konzola modificirana 2.241 kn
(Evox, emulatori, region free, DVD-R/CD-RW, X-BOX Media Player 2.2, Divx/MP3/SVCD/VCD play)
Control Pad GT.LINE 94 kn
Racing wheel SAITEK, vibro 282 kn
Controller MICROSOFT S 329 kn
DVD MOVIE PLAYBACK KIT 282 kn

SONY PLAYSTATION
Playstation ONE konzola 687 kn
Playstation 2 konzola 1.676 kn
Playstation 2 konzola modificirana 2.448 kn
(region free, Divx/SVCD/VCD/MP3 play, daljinski upravljač)

DIGITALNI FOTOAPARATI
FUJI
Finepix A310/S5000/S7000 1.789/ 3.249/ 5.999 kn
OLYMPUS
C-150/C-350/C-50/C-750 1.205/2.072/3.861/4.332 kn
NIKON
Coolpix 4300/4500/5700 3.908/ 5.556/8.664 kn
SONY
DSC-P32/P52/P72/P92 1.667/ 1.996/ 2.175/ 3.126 kn
DXG Technologies
Hanshing Cam (4Mpix)/Fashion Cam (6Mpix) 847/1.224 kn

Čestit Božić i sretna Nova 2004.!
16%
PDV je uračunat u cijene!
PRIGODNOG POPUSTA NA BOŽIĆNOM VELESAJMU
Paviljon 11D !!!
www.info-gama.hr
NAJPOVOLJNIJI WEB SHOP U HRVATSKOJ!

PCinfo

GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

Iako smo igru očekivali u prodaji mnogo ranije vrlo pozitivno smo primili vijest kako je ušla u alpha verziju koja će biti unutar sljedećih mjesec dana demonstrirana zainteresiranim medijima. S obzirom da je riječ o nastavku jednoga od prvih 3D RTSova svi veliki fanovi strateškoga žanra spomenuti naslov itekako željno isčekuju.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

NOVE SPLINTER CELL MISIJE

Ponovno su se pojavile potpuno nove *downloadable* misije za *Splinter Cell*. I nećete vjerovati, ponovno su se pojavile premijerno za Xbox kao dio Xbox Live usluge, a početkom idućeg mjeseca bit će puštene i u PC inačici.

ANNO WAR

Vođeni idejom da igraće mase treba šopati onim što se dobro prodaje, Sunflowersi su odlučili proširiti svoj *Anno* serijal na nešto malo više ratno orijentirano. Tako ćete već krajem iduće godine moći uživati u naslovu *Anno War*, o kojem vam prve detalje donosimo idući mjesec.

STIŽE LI NOVI MONKEY ISLAND?

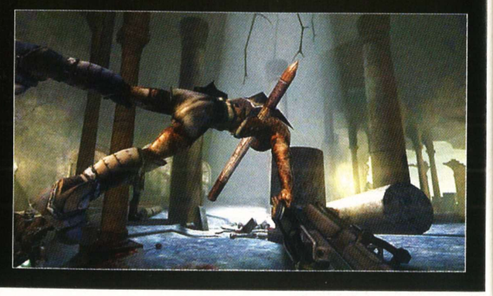
Procurila je vijest kako se u Lucas Artsu nešto potajno kuha. A na jelovniku je, čini se, novi *Monkey Island*. Najava o čemu je točno riječ stiže nam odmah iza Nove godine pa držimo fige Gybrushu.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

PAINKILLER

KONAČNO MALO FPS ZOMBICIDA!

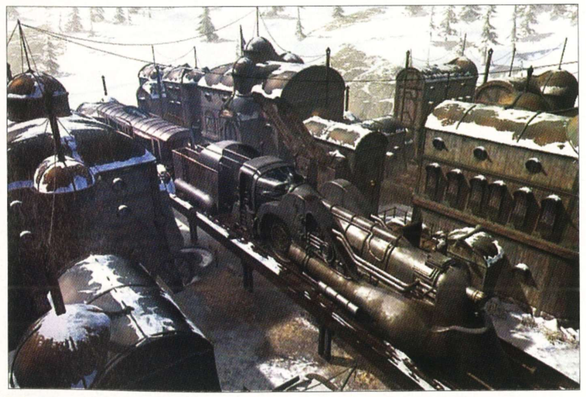
Painkiller bi trebao biti prava FPS poslastica kakvih je malo! Smješten u mračan gotički svijet nakrcan zombijima i ostalim mrtvim, polumrtvim i nemrtvim kreaturama,oboružat će vas pozamašnim arsenalom oružja i reći vam neka spasite svijet. Oružja bi pak trebala biti strašna; osim što će ići u paru, imat će i po dva vatrena moda, što će rezultirati nesmiljenom akcijskom zabavom. Grafički engine je domaći i hvali se stotinama tisuća iscrtanih poligona, AI će kažu biti zavidan, a u igru će biti nagurano i skupno napadanje. Tu je i nevjerojatni HAVOK engine, pa od *Painkillera* doista očekujemo jednu masnu, nabrijanu i opaku rasturačinu!



SYBERIA 2

PRIČA SE NASTAVLJA...

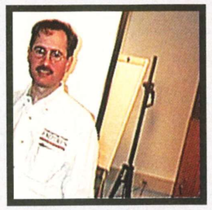
Završava se nastavak *Syberie*, koji sam autor više voli smatrati neodvojivom cjelinom. Logično, zato što je prva *Syberia* završila na vrlo nedorečen način, koji je jednostavno vrištao za nekim smislenijim krajem. Kaže da bi u njem trebale biti raščišćene sve nejasnoće i cijela priča (koja će sada biti bogatija, dublja) stavljena u pravu perspektivu. Također, odrađen je dobar posao i na grafici pa ćemo između ostaloga uživati i u dinamičnim sjenama, vremenskim efektima i slično, a po svemu sudeći, odvijat će se uglavnom na otvorenom. Izlazak očekujemo negdje oko polovice iduće godine!



TKO JE TKO U 5 POTEZA

Rick Goodman

STAROST: oko 30
PREBIVALIŠTE: Breda, SAD
ZANIMANJE: dizajner, programer



1. Po čemu ga pamtimo

Naš Rick svjetsku je slavu stekao izvrsnim *Age Of Empiresom*, koji je uz pomoć "velikog brata" Microsofta prodao u gotovo 500 000 primjeraka. Iako to za današnje pojmove nije velika brojka, tada je bila jer se Microsoftu bolje isplatio tek njihov legendarni simulator leta. Također, odgovoran je i za *Empire Earth*, koji ipak nije polučio takvu popularnost.

2. Kako je počeo

Programersku karijeru počinje sa svojim bratom, kada otvara svoju prvu tvtku, Ensemble Studios. Iako su se u početku htjeli baviti "ozbiljnim" programiranjem poslovnih aplikacija, ubrzo su otkrili da im bolje leži *game design*. Ubrzo zapošljavaju još desetak ljudi te započinju s izradom prvog projekta koji je isprva čak trebao biti napucavanje između kauboja i Indijanca. No kao što znamo, nije, rodio se *Age Of Empires* i sve je ostalo povijest.

3. Uzori

Osnovni uzori su mu *Warcraft 2*, *Warcraft 2* te *Civilization*, iz kojih za svoje proizvode crpi temelju inspiraciju, a to bi bila kombinacija dopadljive priče i grafike te epsko razvijanje igraćeg svijeta.

4. Ensamble Studios

Više ne; nedugo nakon izdavanja *Age Of Empiresa*, Rick dobiva neke čudne ideje, koje su u neskladu s ostatkom ekipe, te odlazi iz tvrtke i osniva svoju developersku kuću koju naziva Stainless Steel Studios. Prvi projekt nove kompanije upravo je *Empire Earth*, koji uspješno nudi i prodaje Sierri.

5. Na čemu trenutačno radi

Već dvije godine razvija svojevrsni neslužbeni nastavak *Empire Eartha*, koji će se i dalje temeljiti na RTS-u, no s potpuno različitim i povijesno autentičnim narodima. Tako ćemo u tri velike kampanje zaigrati s Ričardom Lavljeg Srca, braniti Kinu od japanske invazije u 16. stoljeću te zaigrati kao general Patton na europskom i afričkom bojištu u Drugom svjetskom ratu.

PREGLED
NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA U IDUĆIH 3 MJESECA

	SIJEČANJ	VELJAČA	OŽUJAK
01.	Full Spectrum Warrior	Men of Valor	Sims 2
02.	Combat Flight Simulator 3	Far Cry	Dead Men's Hand
03.	Alias	Unreal Tournament 2004	Black 9
04.	Medal Of Honor: Pacific Assault	Lords Of The Realm 3	Battlefield Vietnam
05.	Micro Mayhem	Call Of Cthulu	Joint Operations

Piše: Goran Maravić

TECHinfo

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

IZUMITELJ 56K MODEMA TUŽI PROIZVOĐAČE

Brent Townshend posjeduje nekoliko patenata koji su primijenjeni u konstrukciji 56 K modema te tvrdi da su njegovi patenti zapravo omogućili tu tehnologiju u informatici davne 1994. godine. Brent je osmislio načine kako da smanji šum na analognoj vezi te time poveća količinu podataka koja može proći kroz klasičnu bakrenu paricu na analogni način. Svoju tehnologiju licencirao je US Roboticsu. Poslije je tvrtka 3Com kupila USR, a time i tu tehnologiju. No, oni nisu jedini koji proizvode čipsete za 56 K modeme, stoga gospodin Townshend tvrdi da su druge tvrtke kopirale njegov izum te ih tuži za iznos od 40 centi do 1.25 dolara po prodanom čipu. Od 1994. prodano je stotine milijuna takvih čipova pa bi u slučaju uspješne tužbe B. Townshend mogao postati multimilijunaš.

POWERCOLOR GRAFIČKE KARTICE CLOCKIRANE VIŠE OD KONKURENCIJE

Postoji nekoliko proizvođača grafičkih kartica s ATI-jevim čipovima. Najveći je svakako Sapphire, koji ne proizvodi kartice samo za svoju marku. No, Powercolor, koji grabi sve veći udio u tržištu, odlučio je postaviti nova pravila. Gainward u svijetu nVidijinih proizvoda slovi kao prozvođač kartica bržih od konkurencije jer se uvijek trude staviti još dodatne opreme, navući koji dodatni megaherc ili staviti bržu memoriju. Upravo takvim poslom se želi baviti Powercolor. Proizvoditi brže, opremljenije grafičke kartice utemeljene na ATI-ju od konkurencije.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

SAJMOVI INFO 2003

INFO SAJAM JOŠ JEDNOM PODBACIO

Ne možemo a da ne spomenemo Info 2003, koji je održan sredinom prošlog mjeseca, taman u vrijeme da ne stigne biti uvršten na stranice Hackera, stoga to činimo sada. Svi koji su ga posjetili mogli su primijetiti da je bio slabiji i manji nego prošle godine, no, nažalost, taj trend je prisutan već nekoliko godina. Nositelji Sajma bili su telekomunikacijske tvrtke HT i VIPnet, koje su se iznimno uspešno predstavile, te zanimljivom ponudom proizvoda i nekih novih usluga privukle iznimnu pozornost posjetitelja . Kad je riječ o HT-u, najimpresivnija je bila njihova demonstracija 3G mreže utemeljene na UMTS standardu, izvedena na novim Siemensovim U15 telefonima treće generacije. Prenošena je videoslika u realnom vremenu s lokacije u Zagrebu, obavljen videotelefonski razgovor i pokazan prijenos prvog programa Hrvatske televizije na zaslonu mobilnog telefona. Treba spomenuti da je sličnu demonstraciju konkurentska mreža VIPnet napravila prije više od godinu dana. Osim mobilnih mreža, HTnetov portal predstavio je svoju novu rubriku Sport, u sklopu koje će pisati neke od najpoznatijih osoba iz hrvatskog sporta. HT se bavio i dobrotvornim akcijama pa je tako školama u Hrvatskoj darovao 700 računala.
VIPnet je briljirao svojim štandom ili, točnije, cijelim paviljonom. Ako se nešto isplatilo pogledati na Info sajmu, to je svakako VIPnetov paviljon. Atraktivnim

dizajnom su obuhvaćene sve usluge tog operatera. Tijekom sajma predstavljena je i nova usluga pod imenom VIP.video. Riječ je o prijenosu videoisječaka novih glazbenih spotova i foršpana ponude zagrebačkih kina. Planira se i uvođenje kamera za nadzor prometa, pa su tako za vrijeme Sajma postavljene dvije -jedna na rotoru pokraj Jadranskog mosta i druga na križanju Ljubljanske i Savske ulice. Najavljeno je postavljanje kamera po cijeloj Hrvatskoj, kako će se usluga usavršavati.
Zanimljiv je bio i izložbeni prostor Olympusa kojim je dominirao bolid Formule 1 momčadi Ferrari, čiji je Olympus službeni sponzor. Tijekom sajma prezentiran je E-System, novost u ponudi digitalne fotografije te tvrtke. Riječ je o profesionalnom digitalnom fotoaparatu E-1 i pripadajućoj opremi. Olympus je odlučio napraviti hrabar potez i konstruirati sustav koji nije kompatibilan s 35 mm opremom iz svijeta analogne fotografije. Nekompatibilnost je bila nužna da bi se povećala kvaliteta fotografiranja.
Ne treba zaboraviti ni Playbox, zabavni dio Info sajma koji je naslijedio Info gamer. Posjetitelji su se mogli igrati na PC-ima, Xboxovima, N-Gageima, Playstationima 2 pomoću kontrolera ili Eyetoya.

OPTERON SE PRODAJE BOLJE OD ITANIUMA

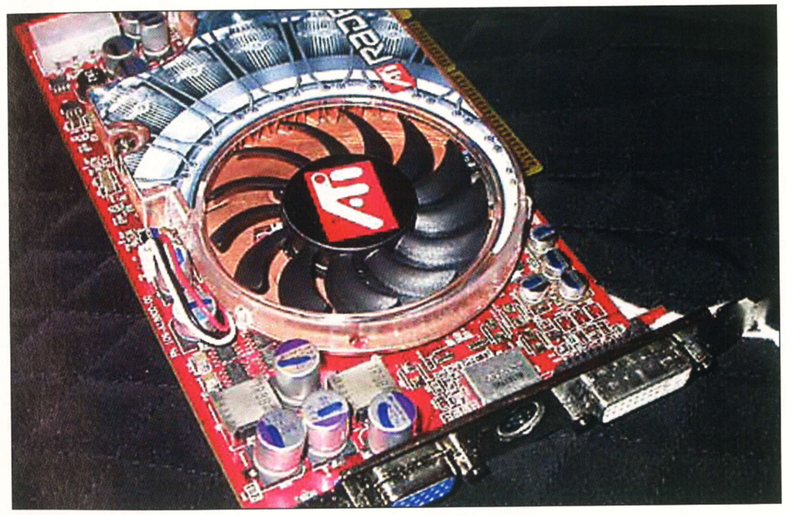
IDC je objavio prodajne rezultate Opteron i Itanium servera za treći kvartal ove godine. Prodano je 10 476 servera temeljenih na Opteron procesorima i tek 4 957 servera s Itaniumom. S obzirom da je Opteron vrlo friški procesor na tržištu, to su više nego odlični rezultati. AMD ima podršku velikih proizvođača servera, poput Suna i IBM-a, ali ne i HP-a i Della. Ako osigura i njihovu podršku, prodaja bi mu mogla još više porasti. Intel je pokušao umanjiti rezultate tvrdnjom da je Opteron zapravo konkurencija Xeonu, a ne Itaniumu, koji je kategorija za sebe i nema pravu konkurenciju.

GRAFIČKE KARTICE DSL

RADEON 9800 XT I RADEON 9600 HT U HRVATSKOJ

Tvrtke HGspot i Autronic uvrstile su vrlo tražene i brze grafičke kartice ATI Radeon 9800 XT i Radeon 9600 XT u svoju ponudu.

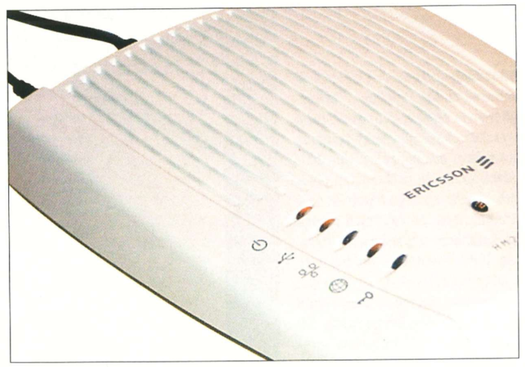
Radeon 9800 XT trenutačno je najbrža grafička kartica u ponudi, dok se 9600 XT smatra karticom s najboljim omjerom uloženo/dobiveno.



BROADBAND DSL

DO KRAJA GODINE 82 MILIJUNA KORISNIKA BROADBANDA

Podatak se, naravno, odnosi na cijeli svijet. Usluga je inače poprilično neravnomjerno raspoređena između zemalja, što mi u Hrvatskoj možemo najbolje osjetiti. DSL korisnika prema najnovijim podatcima ima tek oko 5000 zbog HT-ove restriktivne politike pri korištenju te usluge. Kabelski Internet stidljivo se uvlači u rijetke četvrti svega nekoliko gradova, a velika većina Hrvatske izvan je tih događanja i osuđena u najboljem slučaju na ISDN. Najveću penetraciju tržišta ima Južna Koreja, koja vodi već nekoliko godina, druga je Kanada, a treći Island. Potom slijede skandinavske države. SAD nije visoko, ali očekuje se da će se uspavani div uskoro probuditi pa se tek tada očekuje velik skok u broju širokopojasnih veza na Internet.



TOP 5 GADGET

Zima je pred vratima, hladno je, snijeg je, pravo vrijeme za igranje računalnih igrara, ali ne možete ni to cijeli dan raditi, valja smisli još nešto. Možda i u ovomjesečnim *gadgetima* pronađete kakav dobar prijedlog.

01. SANJKE NA NAPUHAVANJE

Drvene sanjke više nisu *in*, danas su druga vremena, postoji guma i plastika, a jedno od rješenja su i ove sanjke na napuhavanje.

02. SVEMOGUĆI DALJINSKI

Elegantno je dizajniran i kad ga dodirnete, ekran zasvijetli plus što se kodovi za buduće uređaje mogu skidati s Interneta. Prekrasno!

03. TIPKA ZA PANIKU

Ova stvarčica je gotovo beskorisna kao i peta na ovom popisu, ali ponavljam - gotovo. Najvažnija tipka na mnogim strojevima nije postavljena pa nema razloga da vi ne postavite svoju.

04. PROZIRNE KARTE

Sofisticiran način da skinete osobu suprotnog ili istog spola je strip-poker, a ako imate uvid u karte koje protivnik/protivnica drži u rukama, skidanje se ubrzava.

05. HUMPING DOG

Pas, kad ga uključite, prilijepi se za vašu nogu i pokušava se pariti s njom (da zadržimo pristojan jezik jednog renomiranog časopisa). Vrlo korisno, ha?

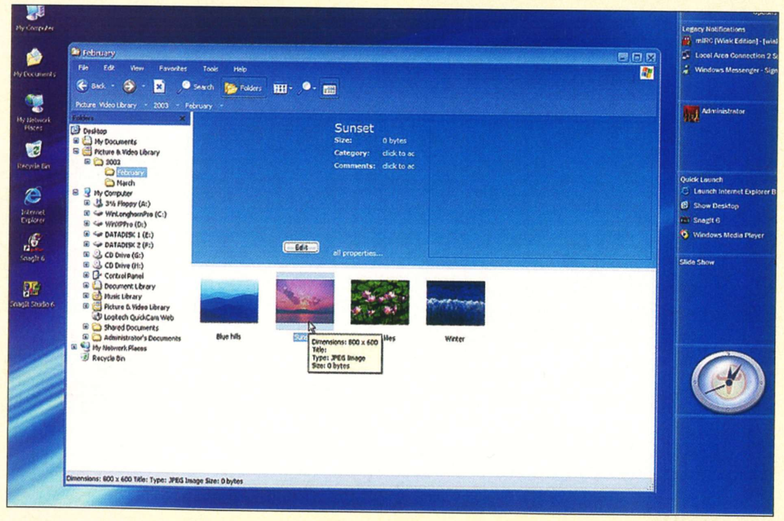
autor Patrik Pencinger

nova generacija WINDOWSA

Negdje tijekom 2005. ili, što je vjerojatnije, 2006. očekuje nas nasljednik Windowsa XP. Bit će to najveće izdanje nakon Windowsa 95, koje će znato promijeniti naše poimanje OS-a, ali unijeti i brojne izmjene *ispod haube*...

Na zanimljiv način funkcioniraju ti microsoftovci. Svako malo puste da procuri neki od *buildova* Longhorna, nakon čega vrlo pomno čitaju komentare koji potom iskrsnu na netu od besplatnih beta-testera. I tako već neko vrijeme, periodički. Interesantno je da je od prvih procurjelih verzija do ove najnovije, podijeljene prošlog mjeseca, na Microsoftovu eventu evidentan itekakav napredak i pomak u stabilnosti. Prema svemu sudeći, *Dugorogi* Windowsi mogli bi biti najveća stvar koja se dogodila PC-ju od prelaska iz tekstualnog DOS-a u prozore. Osnovni motiv Longhorna je temeljito obnavljanje jezgre operativnog sustava te načina kako OS sam sa sobom funkcionira interno, ali i eksterno s vanjskim servisima, u bežičnim mrežama itd. Sve to bit će maksimalno izbrušeno kako bi korisniku rad bio što ugodniji, ispunjen zadovoljstvom, a ne animozitetom prema računalima.

Naime, do trenutka kad Longhorn krene u prodaju, Bill Gates, globalni filantrop i začetnik Windowsa, predviđa da će PC računala raditi s procesorima na 4-6 GHz te da će u prosjeku imati 2 GB memorije i barem 1000 GB skladišnog prostora. Grafičke kartice bit će otprilike trostruko snažnije o današnjih najjačih ATI-jevih i nVidijinih modela. I u skladu s time, Longhorn Windowsi će biti projektirani da iskoriste potencijale takve enormne sirove snage. To je možda najbolje vidljivo u konceptnom 3D sučelju koje se naziva Aero, a koje bi vrlo lako moglo biti unutar uobičajene prodajne Longhorn konfiguracije. Ono je, naime, izgrađeno na temeljima potpuno novog prezentacijskog dijela operativnog sustava koji se razvija pod imenom Avalon, koji se pak temelji na XML-u, a u sebi sadrži mnoge tehnologije koje Microsoft već koristi u DirectX-u 9 i ClearTypeu. XML će biti zadužen za munjevito upravljanje podatcima o tome kako će se prozori ponašati i što će sadržavati. XML bi trebao u potpunosti standardizirati način na koji aplikacije skladište podatke, što će - kada sve prijeđe na XML - itekako koristiti programerima, ali i korisnicima. Standardizirani zapis podataka uvelike će ubrzati pretraživanje sadržaja po skladišnim prostorima. Npr. za vrijeme koje je sada potrebno da pretražite samo imena datoteka, s XML-om u kombinaciji Win FS-a bi se mogli pretražiti svi dokumenti koji sadrže tekst. I to od čistih tekstualnih datoteka pa sve do META podataka poput primjerice modela digitalnog fotića s kojim je slikana neka fotografija itd.



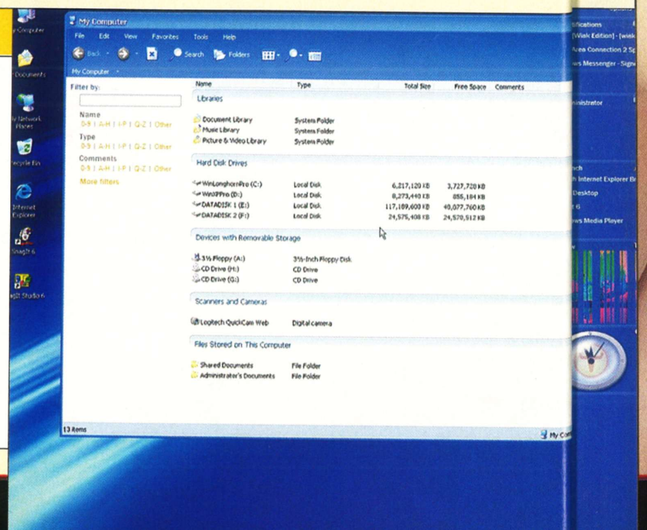
Ostale tehnologije brinut će se o čisto vizualnom aspektu - o različitim impresivnim efektima poput zumiranja, zamućivanja, prozirnosti... Trenutačno se uvelike razvijaju različite tehnologije koje bi eventualno zamijenile ili nadopunile unos u upravljanje podatcima u računalu putem tipkovnice i/ili miša. Izdašnost procesorske snage omogućit će korištenje naprednih algoritama za prepoznavanje uzoraka koji će moći prepoznati ono što pišete i govorite, a čak smo čuli i šuškanja o revolucionarnoj tehnologiji koja bi strelicu miša pokretala na način da prati vaš pogled po ekranu, što nam, iskreno, zvuči kao znanstvena fantastika, no tko zna, možda se kroz koju godinu doista i ostvari.

Zanimljivo je da će novi Windowsi ipak zadržati i vizualni identitet XP-a ili prijašnjih inačica, poput Windowsa 2000 (koje još uvijek neki hipiji koriste...), te ćete ih po želji ili već uvjetovano snagom računala koje vozite moći izmjenjivati.

Što se tiče igara, stabilnija jezgra operativnog sustava može im samo koristiti. Dotad će već biti aktualan DirectX 10 ili možda čak njegov nasljednik, a vjerujemo da će igre zahvaljujući dodatnim konjskim snagama PC-ja izgledati impresivnije nego ikad. A zamislite tek kad se njima bude moglo upravljati govorom i pogledom. Genijalno. Eto, iščekivanje se nastavlja – a dotle, brzo na **www.microsoft.com** i skinite najnoviji *update* za vaše trenutačne Windoze :)

WINFS

Od FAT-a preko FAT32 do NTFS-a, mnogi od nedostataka datotečnih sustava su uklonjeni ili smanjeni, no nijedan nije bio bez mana. Najozbiljniji kandidat dosad za savršeni kućni i uredski datotečni sustav upravo je WinFS - jedna od glavnih Longhornovih novina. Windows Future Storage - WinFS - donosi u kućna i uredska računala serversku tehnologiju kontekstualne obrade i pohrane datoteka. Nova tehnologija datoteke pohranjuje u moćnoj relacijskoj bazi podataka. To konkretno znači da će se uvelike smanjiti tzv. *slack space*, tj. neiskorišten prostor na disku, i uvelike se ubrzati rad s pretraživanjem datoteka. Fizička lokacija datoteka će u pretraživanju biti potpuno nebitna, a svi tipovi zapisa, od MP3 datoteka, preko e-mail poruka do kontakata, bit će pretraživani istodobno, uz mogućnost korištenje ekstenzivnih filtara. Logiku koju slijedi vrlo dobro možete proučiti u novom Officeu 2003, pogotovo u Outlooku, tj. njegovim "Search Folderima". To bi doista moglo značiti kraj poimanja datotečnog sustava kao hrpe ugnježđenih ladica (*foledera*) te prelazak na nešto puno moćnije, korisnije i brže. WinFS je modeliran prema datotečnom sustavu dolazećeg SQL Servera 2003 kodnog imena Yukon, čiji je DS u cijelosti temeljen na relacijskoj bazi podataka. Osim toga, novi datotečni sustav sprema datoteke prema različitim sadržajnim kriterijima - npr. prema autoru, sadržaju, spominjanim imenima, vrstama ili posljednjem korisniku datoteke. Na disku se sadržaj zapisuje u prostornom i vremenskom kontekstu, a struktura direktorija gubi na važnosti i samo ostaje virtualna mapa do podataka.



Jedan od najvećih prigovora trenutačnim Windowsima sigurnosni su propusti. Gotovo svaki tjedan izlaze nove zakrpe koje rješavaju probleme kako oni nastaju. Longhorn bi trebao od samih početaka biti daleko sigurniji. Priča se da će u sustav biti ugrađen daleko rafiniraniji *firewall* od ovog u XP-u i vrlo moćan antivirusni softver koji će biti gotovo nevidljiv za korisnika. Također, implementiran će biti i sustav koji će omogućiti primjerice roditeljima da djeci potpuno onemoguće rad na računalu dok su recimo na poslu kako bi ipak napisali i domaće zadaće, a ne se igrali. Tu spada i NGSSBC - Next-Generation Secure Computing Base - potpuno nova hardversko-softverska platforma koja će, bojimo se, ako se realizira, u potpunosti uništiti nekontrolirano kopiranje multimedijskih datoteka poput filmova i MP3-ca. No, pitanje je da li će se MS zajedno s hardverskim partnerima usuditi implementirati tu tehnologiju, jer bi vrlo lako moglo doći do toga da ljudi jednostavno ne žele kupovati nova računala (tj. OS) zato što bi ih ona ograničila u uživanju u filmovima i glazbi. Sigurnost računala vrlo je delikatna tema te je često gotovo nemoguće adekvatno zaštititi računalo, a da to pretjerano ne ograničava ili ne smeta samog korisnika koji se štiti. Pred Microsoftom je doista velik posao.

NAGRADNA IGRA

HACKER vam daruje SF BOŽIĆ UZ

3x Deus Ex Invisible War
3x Hacker majice

Igru DEUS EX: INVISIBLE WAR osvojit ćete ukoliko točno odgovorite na tajanstveno nagradno pitanje:

Kako se zove poznati tvorac Deus Ex serijala

a) John Karma
b) Warren Spector
c) Peter Molyneux
d) Lauš & Rukavina Inc.

Svoj točan odgovor i popunjen nagradni kupon pošaljite do 10.01. 2004. na adresu:
HACKER, Čakovečka 17, 10000 Zagreb, s naznakom:
"IGRA IL' OBLEKA"

NAGRADNI KUPON

Deus Ex

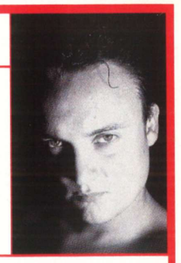
ime i prezime

adresa

telefon / e-mail

odgovor na nagradno pitanje

Igrice



Bile jednom jedne igrice... Da, da, igrice, male, malecne, vesele, cvrkutave! I bijahu upakirane u male plastične kutijice, na kojima pak bijahu mali gumbići, koje smo onda stiskali našim malenim rukicama. Jer bili smo mladi, pa nam se rukice još nisu stigle razviti u ruke i ručetine, jer pričamo o vremenu od prije petnaestak godina i tadašnjim "handheld konzolama" što su radile na principu paljenja i gašenja uglavnom pasivne LED grafike koja bi uprizorivala kojekakve miševe u potrazi za uvijek istim sirevima, razbacanim kroz uvijek iste labirinte, uvijek istih boja, uvijek istih oblika, uvijek istih primitivnih početaka digitalne zabave kao takve. Jer nije bilo promjene, nije bilo ničega, ali mi smo ipak bili sretni jer za bolje nismo znali, a uostalom igrali smo - igrice! Što je sasvim lijepo i divno i nema baš neke prevelike veze s ovim tekstom, osim što nam je poslužilo kao lijep uvod za bestijalni kretenluk nazivanja najmodernijih dosega igraćih tehnologija upravo - igricama!

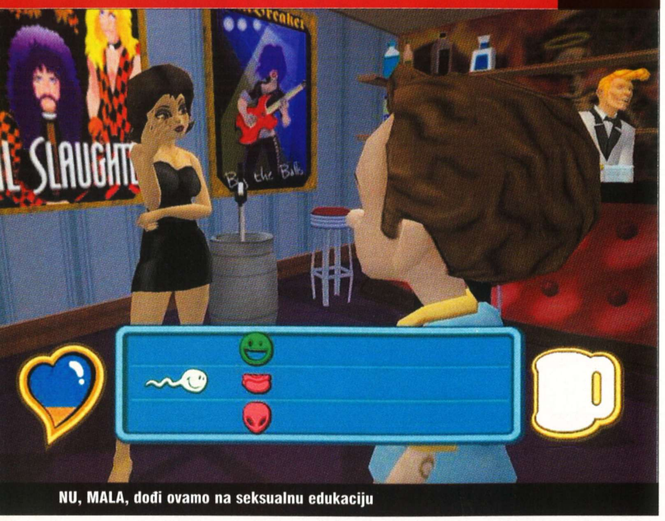
KUĆANICA VS. GAMER

Kaj "kaj"? Hoćete mi reći kako niste čuli od svojih frendova/suradnika/visokobrazovanih kolega/medija/stručnjaka i inih kako ih nazivaju upravo spomenutim deminutivom, koji je na prvi pogled zapravo tako bezazlen da se već sada pitate koji me je trenutni poremećaj ponukao da ga uopće spominjem. A upravo je u tome zamka - niti ga ne primijetiti, te ga shvatiti kao još jedan od oblika bogatog nam jezika kojim se tako ponosimo! Zapravo bi ga trebalo percipirati malo ozbiljnije i dublje nego što se to inače radi, jer umanjenica kao takva samom gramatikom propisani cilj ima umanjivanje, činjenje nekog pojma blažim, jednostavnijim, odvažit ćemo se pa reći i slađim, a je li to ono što najnovije igre (realne, stvarne...) uistinu zaslužuju? "...pa idem ja tako kroz onu igricu, *Flashpoint* se zove, a u ruci mi puškica, kadli spazih malog Rusića, te mu prosuh crijevca ne bi li mu jadna majčica gorko zaplakala! Sasvim sretan i s čuđenjem odakle mi ta erekcijica (pa nisam valjda doživio seksualno uzbuđenje ubijajući pripadnika svoje vlastite vrste), na brdašcu ugledah tenkić, te pokušah zalegnuti kako me ne bi spazio i rascopao vlastitu mi utrobicu. Ali avaj đavla..." i tako dalje, i tako dalje. Mislim stvarno, imenovati nešto ovako strašno izrazom "igrica" zapravo je najobičnije vrijeđanje i izostanak najelementarnijeg razmišljanja, kojim bi ubrzo došli do zaključka da takva nomenklatura jednostavno ne dolazi u obzir. A sada stvarno ne želim ići u daljnja razglabanja o tome kako su moderni naslovi, napredni, divni i krasni jer to, uostalem, znate i sami, nego ćemo se radije pozabaviti ljudima, koje ćemo ovaj put podijeliti u tri kategorije, i to laike, gamere i "novinare". E pa ovako, za laike koji ne razlikuju C64 od Pentiuma 4 na 3.2 GHz nas stvarno zaboli jedan erektilni organ sličan onome kod gorespomenutog ubojice Rusa... Pa zar bi nas bolno zamjenjivanje jednog miša za daljinski upravljač ili pak *traya* od CD Drivea za držač za kavu od strane prosječne kućanice trebalo uistinu zabrinjavati? Ne, stoga nas je još manje briga ako je dotična gopođa načula za nekakve igrice u kojima lete neke boje, neš' se mrda lijevo-desno, a iz zvučnika trešti... Isto nas tako nije briga ni za uglednu gospodu koji svoje sinčiće nukaju riječima "nu, nu, sine, uzmi si ti još tih igrica od 450 kuna, barem još tri komada tih igrica, sine, platit će tata igrica...", kako bi tim čudnim kontrapcijama potkupili svoja derišta i stavili ih pod roditeljsku kontrolu. No, ako takve riječi ispadaju iz usta "renomiranih" gamera, tada je riječ o nečem sasvim drugom.

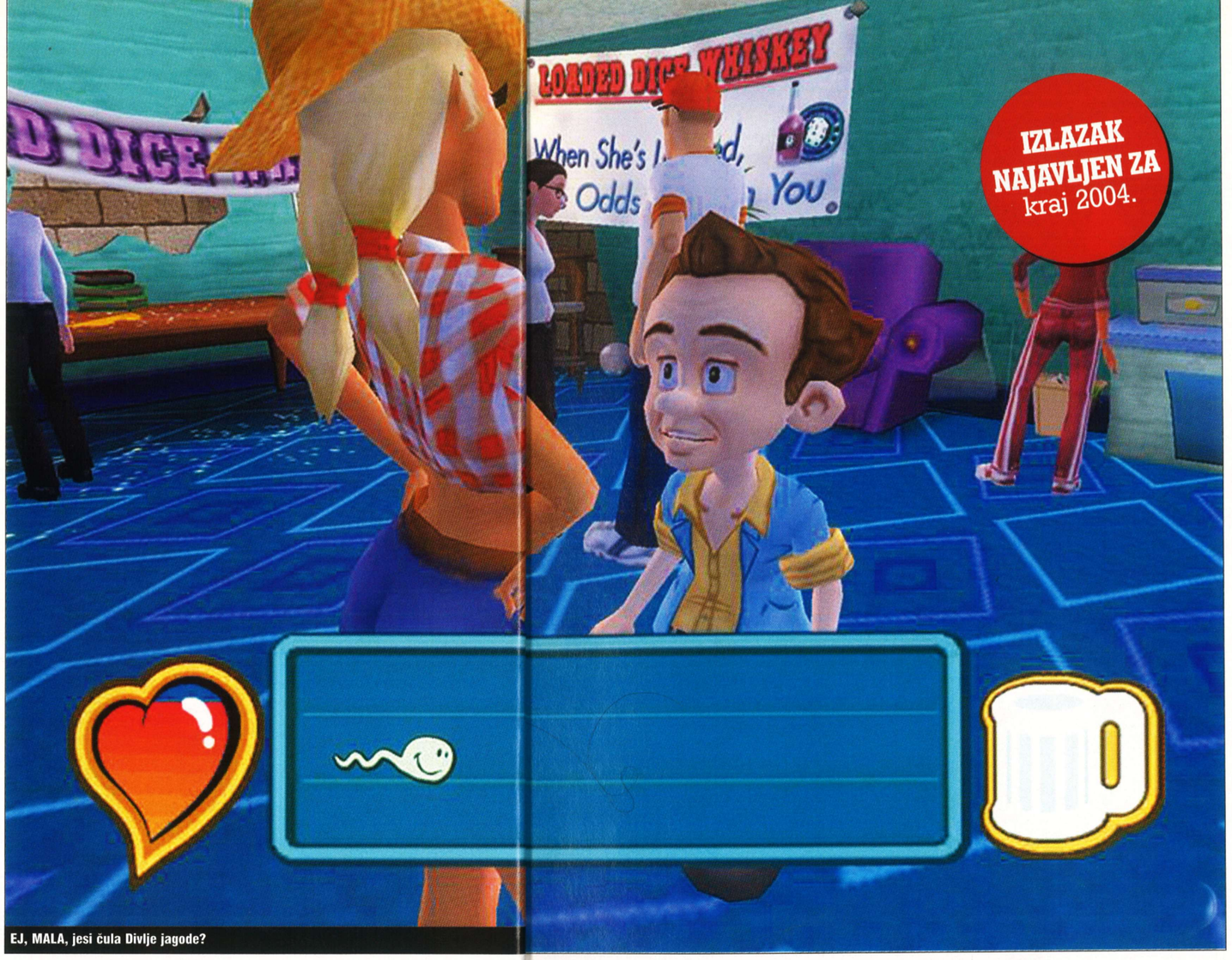
***Super Mario* se može nazvati igricom, ali kao što *Shindlerova lista* nije "filmić" tako ni *Flashpoint* nije "igrica", mislili smo da je to bar jasno**

NAMJERNO? SLUČAJNO?

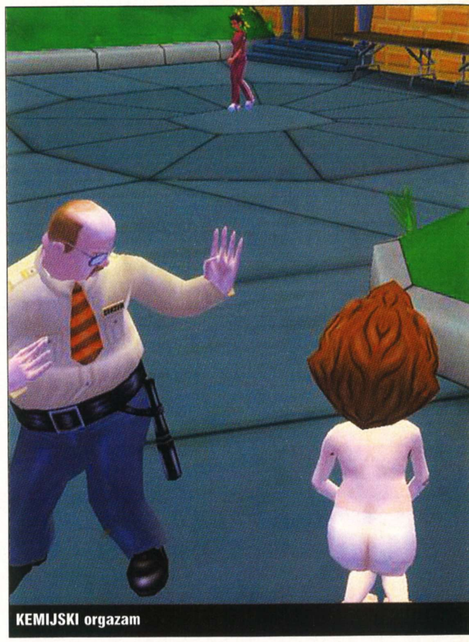
Jer jedna osoba koja se aktivno bavi, namjerno nećemo reći igranjem, nego sudjelovanjem u jednoj drugoj (u ovom slučaju virtualnoj) stvarnosti, nikako ne bi trebala biti toliko površna i neznalačka da koristi takve izraze. Možda ponešto i pretjerujem, no svaki put kad čujem dotičnu riječ od *gamera* takvog kalibra koji su u stanju prijeći igre u jednome danu, osjetim se mesijanski pozvanim da im usta naribam sapunom. No, takvi primjerci uskoro uviđaju svoju grešku, koja je u najvećem broju slučajeva zapravo sasvim nesvjesna i nimalo zlonamjerna, što se baš i ne bi moglo reći za takozvane novinare, kod kojih sama struka podrazumijeva jednu višu kulturnu razinu zbog koje odnos svjesnog i nesvjesnog postaje itekako aktualan. Jasno, nećemo ulaziti u nikakva imena (nomina odiosa sunt!) jer smo i sami u istom fahu, nego ćemo samo naglasiti da se ta "greška" podkrada ne samo u štampi koja s igrama ima tek marginalne veze, nego i u dnevnim tiskovinama smrtno ozbiljnog karaktera. Jasno, o kompetentnosti pojedinih piskarala da uopće pišu o igrama i nevjerojatno jadnim i komičnim gafovima koji proizlaze iz nedostatka iste ipak nećemo, jer bi se kolumna pretvorila u roman, pa ćemo se stoga zadržati na našoj slatkoj umanjenici. A sasvim nam je jasno zašto se malecka i koristi; riječ je o tome da određeni novinari jednostavno nisu u stanju svojim mentalnim sklopom obuhvatiti pravo značenje modernih igara, pa ih u startu relativiziraju i obezvređuju. No najgore je što se to ponekad radi namjerno, kako bi se valjda drugi vidovi stvaralaštva (film, kultura, knjige) stavili na prvo mjesto, a igre sasvim defokusirale iz žarišta javnog interesa, jer po pametnim glavicama iz kojih izlaze takve fraze igre još uvijek spadaju u domenu neozbiljnog i nezrelog. Ponavljam, u redu je ako je riječ o marginama i kojekakvim izdanjima za osnovnoškolsku djecu (vraga osnovnoškolsku, vrtićku!), u kojimu je baš i cilj prezentirati ovaj oblik zabave na prilično neobvezan i "veseo" način, no kad se to radi u renomiranim te ka "poluintelektualno obrazovanom pučanstvu"profiliranim medijima, sklapa mi se mrak na oči. Znate što, zaboravite apsolutno sve što ste dosad pročitali i zamislite kako bi vam bilo da vas netko nakon gledanja najnovijeg mega/ultra/iznimnog holywoodskog hita upita "I, kako ti se svidio filmić?" Vjerojatnu biste majmunčeka poslali nekud di je fino i toplo i s istim više nikad ne biste prozborili ni riječi. Prema tome, sasvim je očito da je naš slatki i bezazleni deminutivčić zapravo način besramnog (svjesno ili nesvjesno, dobronamjerno ili zlonamjerno, baš me briga!) omalovažavanja najveće revolucije ljudskog stvaralaštva imaginativne zabave od pojave sedme umjetnosti! Da, ali sasvim je očito da to ljudima naše državice jednostavno nije jasno.


NU, MALA, dodi ovamo na seksualnu edukaciju

HIGIJENA na prvom mjestu



EJ, MALA, jesi čula Divlje jagode?

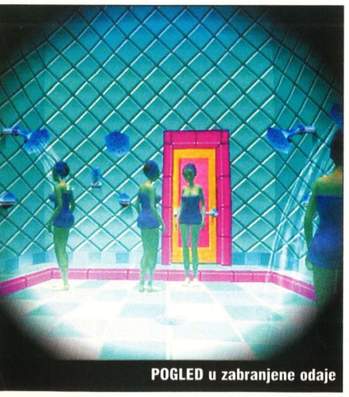

KEMIJSKI orgazam

NE, NE MOŽE, trenutačo imam vrlo važnog posla

Povratak legende

LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **High Voltage Software** ■ IZDAVAČ / **Vivendi Universal Games** ■ ŽANR / **avantura** ■ **www.još nema**


POGLED u zabranjene odaje

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

Vijest o izradi novog nastavka *Leisure Suit Larryja* izazvala je mnogo veću buru no što su se autori nadali. Taj već vremešni serijal mnogima je bio prvi kontakt s igrama općenito i jasno da im je ostao u lijepom sjećanju. U proteklih desetak godina (iako je Larry mnogo stariji od toga) mnogo se toga promijenilo, pa je logično da će nove avanture simpatičnog čovječuljka izgledati mnogo ljepše no što se to prije moglo izvesti, ali dogodile su se i neke drastične promjene koje mogu, ali i ne moraju nužno značiti da je riječ o boljemu.

Cijeli koncept igre temelji se na pronalaženju i zavođenju ženske osobe, a Larry Laffer, simpa frik koji nas je zabavljao svih ovih godina prepustit će mjesto zavodnika svom mlađem nećaku Larryju Lovageu.

Premda je o samoj priči malo toga otkrivreno, procurile su informacije kako je jedan od ciljeva dovesti Larryja u *reality show* na kojem se spajaju parovi, no takve navode valja uzeti s rezervom jer nisu potvrđeni. No, ako i ne znamo priču, znamo da je na raspolaganju 15 mladih (ali ipak dovoljno starih) djevojaka, koje će Larry, odnosno vi, pokušati odvući u krevet. Kako je odavno napravljen odmak od klasične (i nikad prežaljene) *point&click* avanture, i sam *gameplay* je vidno izmijenjen. Premda dostupnim informacijama, postojat će nekoliko miniigara uz moderno 3D okružje za koje se naglašava da će biti potpuno slobodno, kao u *GTA3*. Svi znamo kakvu smo ondje slobodu kretanja imali, pa su takva obećanja prilično smiona i upravo zbog toga, kao i promjene glavnog junaka, željeli bismo da se tvorac originala pojavi u timu jer vjerojatno ima materijala od prije koji s ondašnjom tehnologijom nije uspio ostvariti i prikazati igračima. Što se tiče miniigara, zasad je poznato da je oblik klasične konverzacije u vidu pitanja i odgovarajućih odgovora potpuno izbačen te da se, kad započnete razgovor s nekom osobom, pojavljuje mali podekran u kojem upravljate nemirnim spermićem. Ako na putu naletite na zelene smajliće, Larry će na ekranu provaljivati fore i postajati sve simpatičniji djevojci s kojom razgovara, dok će crveni poticati nebuloze koje mogu završiti čak i šamarčinom. U oba slučaja zajamčen nam je smijeh, a kako je ovo samo jedna od manjih igara, možemo samo zamišljati kakve nam opačine autori pripremaju.

Početci zavođenja su prilično lagani zato što ste usredotočeni samo na jednu osobu, no kad se više njih zapali za našeg ljubavnika, nastaju problemi. Neki bi rekli slatki, ali bit će vrlo teško uskladiti sve sastanke i slučajne susrete u trenutku kad vam je to najmanje potrebno, no to je također jedna od čari ove nenadmašne avanture.

Jedna od specifičnosti ovog nastavka je paralelan rad na inačicama za PC, Playstation 2 i Xbox, što je inače uobičajena praksa, ali se isto tako pokazalo da igre rađene na taj način nemaju baš preveliki uspjeh na svim platformama. Eventualno se proslave na jednoj, dok su na ostalima proglašene prosjekom, ako ne i lošim proizvodom. S obzirom na reputaciju Larryja i njegovog seksom prožetog humora, bilo bi krajnje razočaravajuće kada bi na PC-ju, koji ga je proslavio, doživio fijasko. No, vremena je još dovoljno da se sve dovede u zacrtane gabarite, i da još jednom uživamo u zgodama simpatičnog čovječuljka koji se očajnički trudi nešto povaliti, ali u većini slučajeva upada u nevolje i nepredviđene situacije. Prema svim pokazateljima, novi nastavak ljubavnih jada trebao bi više sličiti na crtani film nego na igru, ali zasad još nema dovoljno informacija da će tako uistinu biti, pa do donošenja nekih konkretnijih zaključaka pričekajte detaljniju najavu, koja će sigurno uslijediti jer ipak je Larry svojevrsan kult. ■

IZDVAJAMO / AI LOWE

Al Lowe je idejni začetnik cjelokupnog serijala i čovjek koji je dosad sudjelovao u izradi apsolutno svih nastavaka. No, tko god da je započeo *Magna Cum Laude*, grubo se našalio na njegov ne pozvavši ga da radi na novom projektu. Jasno da je masa fanova poludjela te ga zasula *mailovima* podrške, ali i izrazila najmračnije prijetnje na račun Vivendija, što je rezultiralo pregovorima između g. Lowea i Vivendija, koji još uvijek traju. Iskreno se nadamo da će završiti dogovorom iz kojeg će gameri i fanovi ovog pomalo lucidnog serijala izvući najveću korist.

DEDER, MANKI, pomozi malo i donesi petrijevu s ormara

"Navigacija spermića samo je jedna od podigara"

INFOPLUS

HIGH VOLTAGE SOFTWARE: Nepoznat razvojni tim PC-zajednici igrača ne znači nužno da dotični nemaju nikakvih projekata iza sebe. Zasad je to *Hunter: The Reckoning* za Xbox, a prema pohvalama koje su skupili i izradi dodatka za ovaj naslov, možemo pretpostaviti kako je riječ o darovitom timu. Kako su se oni našli u ulozi developera novog dijela jednog od najstarijih serijala na računalima, teško je nagađati i ne želimo gledati u grah prebranac da bismo saznali. Kako Vivendi ima dvojake kriterije glede kvalitete naslova koje izdaje, upitno je kako će na kraju izgledati *Magna Cum Laude* i gotovo smo sigurni da bi priključenje Al Lowea bitno poboljšalo izglede da dobijemo odličnu igru (vidi okvir).

"Njemački perfekcionizam"

FAR CRY

Duboko u raskošnom zelenilu džungle

INFOBOX

Far Cry

- PROIZVOĐAČ **Crytek**
- IZDAVAČ **Ubi Soft**
- ŽANR **FPS**
- IZLAZI **početkom 2004.**

www.crytek.com

CRYTEK THE ENTERTAINMENT ENGINE

CRYTEK, čije je sjedište u Njemačkoj, osnovala su trojica ljudi, i to prije četiri godine, kad je i započeto s radom. Isprava su svoj engine zamislili kao *benchmark* demo kojim će se služiti proizvođači grafičkih kartica i recenzenti hardvera, no s vremenom su, dodavanjem različitih stvari, uvidjeli da je stvar mnogo veća i dodatno prionuli poslu. Rezultat toga je CryENGINE, koji bi prema svemu sudeći mogao biti dobra podloga za buduće FPS projekte, no čeka se *Far Cry*, koji bi sve to trebao potvrditi u praksi.

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

Svake godine održava se E3, na kojem se onda okupi cjelokupna svjetska krema *gamerske* industrije. Tko imalo drži do sebe u tom poslu, mora se naći ondje, bez obzira ima li što novo predstaviti ili je tek u prolazu. Naravno, taj masovni događaj pravo je mjesto za predstavljanje novih naslova jer sve vrvi od novinara iz različitih zemalja, koji jedva čekaju ekskluzivne informacije kako bi prvi prenijeli svojim čitateljima što ih očekuju narednih mjeseci/godina. Prošle godine, kao iznenađenje sajma, pojavio se *Far Cry*, igra u razvoju njemačkih developera Crytek koji će frikovima iz hardverskog miljea biti poznati po svojim tehnološkim demoima namijenjenim nVidia grafičkim karticama. Kao što to obično biva, pozornost javnosti privukla je vizualna atraktivnost naslova koji, kao što vidite po *screenshotovima*, predstavlja iduću generaciju FPS žanra, rame uz rame s *Half- Lifeom 2*, *Doomom 3* i tihom vodom iz pozadine - *STALKEROM*. Popratna priča, koja za FPS i nije toliko bitna (iako nije ni za zanemariti), još uvijek nije u cijelosti otkrivena, stoga ćemo vam iznijeti okvirni koncept, koji će vas ufurati u akciju i koji je previše jednostavan da bi bio istinit. Mračno dobra koka koja radi za neki tamo časopis (ne, nije K.J., podaci poznati u redakciji) unajmljuje vas da je svojim brodom odvezete na obližnji otok. Sviđa vam se? Naravno da je super što se tiče jednostavnosti, ali nedovoljno za najavu kao što je ova, pa smo se potrudili i iščeprkali kako se komad zove, Val, te da vas ne želi iskoristiti na morskome plavom žalu, nego joj je namjera istražiti događaje na nekolicini otoka jer su, naime, procurile prilično uznemirujuće informacije kako se na njima vrše neka tajna istraživanja. Tko je god htio pobliže ispitati stvar, došao bi u sukob s plaćenicima, kojima otoci vrve, što je samo dodatni *hint* kako je riječ o nelegalnim, opasnim stvarima. Koja je daljnja sudbina našeg glavnog junaka maštovita imena Jack (njemački humor, što ćete) i hoće li se na kraju spanđati s Val, ne znamo, no znamo da će se idilična plovidba brodom pretvoriti u nimalo lako preživljavanje u kojem će nam putem radioveze pomagati Doyle, znanstvenik o kojem još uvijek nema nikakvih informacija.

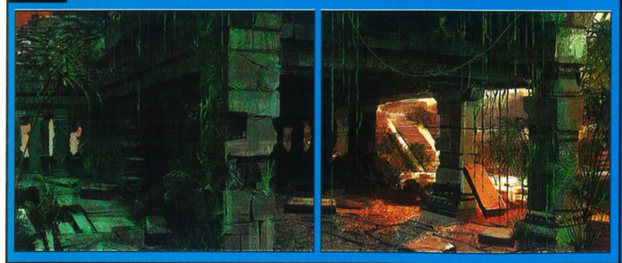
"*Screenshotovi* izgledaju nestvarno dobro"

Bitan detalj, iako vam se na prvi pogled može činiti da je riječ o sitnici, je sloboda kretanja, koja, za razliku od *Chromea*, igraču daje cijeli otok na raspolaganje, u doslovnom smislu te riječi, pa čak i dodatne kopnene površine, do kojih možete doći samo plivanjem (*Chrome* je imao "divan" efekt ulaska u vodu do gležnja i ni makac dalje). Otoci (pacifički, pretpostavljamo) su krcati džunglama guste vegetacije, vulkanskim stijenama, istraživačkim centrima, zbog kojih ste se i našli na njima, pa čak i detaljima poput prastarih hramova nepoznatih civilizacija, potopljenih ratnih brodova, potočića, spektakularnih slapova, podvodnih špilja i još mnogim drugim finim lokacijama. Ovisno o mjestu izlaska iz misije, tj. odlaska s otoka, pojavit ćete se na točno odgovarajućem mjestu u idućoj, uz gotovo vremenski neprimjetno učitavanje, s potpuno novim rasporedom protivnika. To ne znači da se igra ravna prema vama, nego da svaki put generira određeni broj neprijatelja i postavlja ih na "random" pozicije uz davanje prioriteta strateškim mjestima, tako da ponovno igranje može od vas zahtijevati i drugačiji pristup rješavanju problema. Dakle, nema fantomskog spawnanja kakvo smo mogli vidjeti u nekim popularnim naslovima nego mrtvaci ostaju mrtvaci i kad ispunite kvotu, nema novih i iznenadnih pojava ni od kuda, što je jako veliki plus za developere. AI koji je zadužen za njihovo ponašanje vodit će računa o simuliranju što vjernijeg ponašanja kako bi vas natjerao na stalni oprez, pa će primjerice već na prvi hitac reagirati pozivanjem suboraca i krenuti u istraživanje u vašem smjeru. Kako smo rekli, kad god krenete u neki nivo, protivnici će biti nasumce postavljeni, što nas tjera na pomisao da će AI možda varati glede prevaljivanja udaljenosti kad jednom

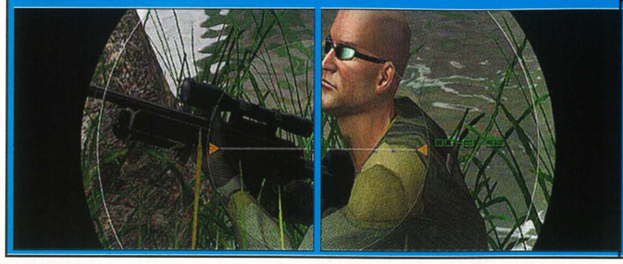
Okupljanje boraca NOB-a na Petrovoj gori

4 RAZLOGA ZA ODMOR U TROPIMA

1. ZELENILO - pravi raj za amatere botaničare



2. SNAJPER - skida muhu u letu na 500 metara



3. PLAĆENICI - stranka opasnih namjera

4. ZLI NAUČNIK - zaustavljanje genetskih eksperimenata

Još samo nedostaje predator

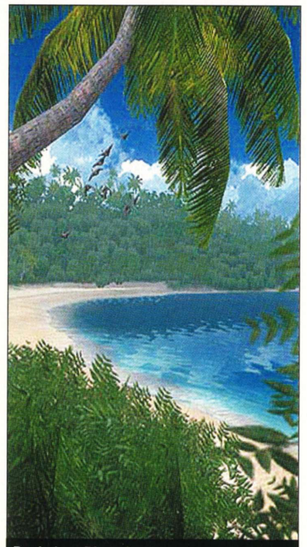
Ostaci povijesnih gluposti

Očito nitko ne održava ove prostorije

E da mi je zolja

Na morskome plavom žalu, gdje čarlija vjetrić mio....

Kroz palmu do bačve vina



Pogled na Plavu lagunu

bude objavljena uzbuna, ali nas autori uvjeravaju da do toga neće doći pa tako ako je netko primjerice kilometar od mjesta događaja, trebat će mu odgovarajuće vrijeme da se priključi ostalima, čime njegova patrolna ruta ostaje bez čuvara i slobodna za prolaz.
Dakako, koordinirani napadi i okruživanja također su uključeni u

"Dobra kemperska pozicija neće biti sigurna već nakon prvog hica"

svakodnevno ponašanje protivnika, tako da ova igra zahtijeva česte promjene taktike te u nekim situacijama postaje bliža *stealth* žanru nego FPS-u, ali sve ipak ovisi o vašim postupcima na terenu i, ponavljamo, svaki je put drugačije. Jednom ćete uspjeti posmicati tri-četiri plaćenika bez problema, a pri ponovnom igranju (iz nekog samo vama poznatog razloga) ispalit ćete samo jedan hitac, a protivnik će vam već biti za petama. Jednom ćete se skriti u napušteni japanski bunker iz Drugog svjetskog rata, dok će vas drugi put u njemu dočekati protivnik, čime faktor ponovljivosti raste u nebesa.
Kako nam je na raspolaganju velik arsenal oružja, od laganih pištolja do teških strojnica, eksplozivnih naprava i tko zna čega sve ne, zabave za mase neće nedostajati, no mislim da će, s obzirom na veličinu prostora, snajper biti najčešće korišteno oružje. Prema dostupnim podatcima, bit će vrlo precizan i na velikim udaljenostima, oko kilometra (!!!), jedino što će vam biti potrebno neko vrijeme da savršeno naciljate. Autori od pomoćnih spravica navode dalekozor s mogućnošću prisluškivanja trenutačno odabranog cilja, što će vam pomoći da utvrdite točno kretanje protivnika (budući da nisu *borgovi* priključeni na kolektivni um, kao što su to neke igre isfuravale, nego se sve akcije dogovaraju putem radioveze).

Vozilo za turistički obilazak

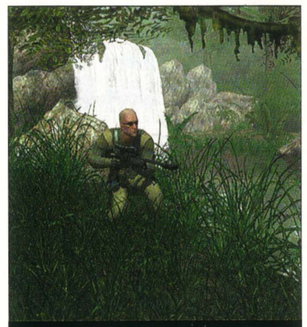
Drugi *feature* koji se sve više iskorištava u igrama takvog tipa su vozila. Isprva je najavljivano da će igrač moći dograbiti vozila poput *jeepa* i transportnih kamiona, no nedavna *gamerska* konvencija u Njemačkoj otkrila je nešto posve novo, dosad neviđeno. Zmaja. Nije riječ o zmaju koji ima bodlje, riga vatru i smrdi po sumporu, nego o zmaju kao letjelici bez pogona kojom ćete kružiti iznad tropskih otoka bacivši se s neke klisurine. Morate priznati da zvuči vrlo originalno, a kad vam kažem da pritom možete jednom rukom i

Ah! Dalekovidnica

pucati po protivnicima, sreći neće biti kraja. Premda još nije objavljeno da li nas očekuje još nešto neviđeno (recimo, brdski bickl), lako moguće da se dizajnerska mašta neće zaustaviti samo na zmaju.
Vizualni efekti *Far Crya* su nešto dosad neviđeno, u što se možete i sami uvjeriti na popratnim *screenshotovima*, koji izgledaju gotovo nestvarno, a Crytek je otkrio "tehnologiju" ili, bolje rečeno, trik kojim će se likovi računalu predstavljati kao da su načinjeni od malo poligona, a zapravo ih imaju nekoliko puta više, čime su hardverski zahtjevi dovedeni u razumne granice (ipak, obratite pozornost na okvir). Okoliš je potpuno deformabilan, što će reći da bombama možete "iskopati" rupu bez dubinskog ograničenja, tako da efektnih prizora neće nedostajati. Budući da je igra najavljena za početak iduće godine, developerima je u prilog išlo što su naslovi poput *Half- Lifea 2* i *Dooma 3* odgođeni, pa bi ona trebala izaći prije njih. Ako sve ispadne kako je najavljeno, vrlo se lako može dogoditi da spomenutim igrama kao mjerilo kvalitete posluži upravo *Far Cry* te da u budućim recenzijama pronađete rečenice poput "krsmrstrs lajtning efekt ne dostiže kvalitetu kakvu je imao *Far Cry*". No, ako se sjećate, slične stvari su se govorile i za *Chrome*, ali je, nažalost, ispao mnogo lošiji od najavljenog, pa se samo nadamo da naslov koji smo vam predstavili na ove četiri stranice neće doživjeti sličnu sudbinu.
Prekrasna grafika, koja bi mogla postati uzor drugim developerima, te potpuna sloboda kretanja daju dobre predispozicije za "killer FPS", kako potencijalne megahitove strani "stručnjaci" u novinarskoj branši vole nazivati. Hoće li se sve to ukomponirati u solidan *gameplay*, pokazat će vrijeme, no iskreno se nadamo da hoće jer nam je puna kapa intriga oko dvaju prije spomenutih naslova. Pa izaći će, pa neće, pa su fejkali rezultate, pa je jedna jaka kompanija uplatila golemu količinu novaca developerima za taj potez i slične gluposti. Igračima to ne treba. Nama treba igra koja će nas zadržati uz monitore duže vrijeme, i da uživamo u svakoj njenoj komponenti, a ne samo, primjerice, u grafici. Eto, lijepo sam se ispuhao i razotkrio vam sve poznate detalje oko *Far Crya*, a vi povremeno navratite na njegove službene stranice i držite fige da sve ispadne kako treba. ■

IGRAT ĆETE JER...

- vam je grafika baš po mjeri
- volite slobodu kretanja
- ne vjerujete u pročitano dok ne vidite svojim očima



Samo se ti šuljaj, ćelavi

IZDVAJAMO/ Zahtjevi?

Ako pomno čitate najave (naslov, podnaslov, uvodna rečenica, infobox...), sigurno ste primijetili koja je preporučena konfiguracija za ovu igru – da, developeri upravo to navode kao neki minimum za potpuno uživanje u njihovom naslovu. Nećemo još paničariti, ima još vremena do finalnog proizvoda, ali nedavna prezentacija na German Games Conventionu otkrila je prilično veliku hardversku glad, barem prema pričanjima novinara koji su imali priliku doživjeti te sretne trenutke. Naime, prezentacija tih nekoliko nivoa vrtjela se na 64-bitnim Athlonima s najnovijim nVidia grafičkim karticama, a svjedoci tvrde kako *gameplay* nije bio baš prefluidan kako bi se to očekivalo. ali kad realno pogledate, ista se stvar govorila i za *Chrome* u Alpha fazi, pa se finalna inačica dotičnog sasvim pristojno ponaša i na "zastarjelim" Ti4200, tako da ćemo završnu riječ glede hardveraja izreći tek kad igru zaigramo.

INFOBOX

EVIL GENIUS

- PROIZVOĐAČ
  Elixir Studios
- IZDAVAČ
  Vivendi Universal Publishing
- ŽANR
  strategija
- IZLAZI
  u drugoj polovici 2004.

www.howevilareyou.com

ELIXIR Demis Hassabis, jedan od tvoraca *Theme Parka,* 1998. je osnovao Elixir, gdje je otad do danas uposlio šezdesetak profesionalaca iz branše. Specijalizirali su se za izradu originalnih igara (vidi: *Republic The Revolution*), a stvaraju i prelude grafičke pokretače, AI sustave i slične napredne gaming tehnikalije. Očekujte od njih samo velike naslove u budućnosti.

Po svemu sudeći, grafika će biti vrlo detaljna

Tako to bude kad se *Dungeon Keeper* pomiješa s *No One Lives Foreverom*

EVIL GENIUS

« Jedan prekrasan primjerak (odrasli) agenta na drugoj strani, suprotnoj od vaše

"*Evil Genius* će biti najsličniji igrama poput *Dungeon Keepera*"

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

Sjećate se, ovu smo vam igru u osnovnim crtama predstavili u 94. broju? U međuvremenu, na njezinu se dovršavanju žestoko radilo i moramo priznati da se daleko stiglo. Naime, u razvoju je kakvih dvadesetak mjeseci, a njezino dovršavanje ne samo da prati zadane rokove, nego je i ispred njih, što je, priznat ćete, fascinirajuće. Na njoj puno radno vrijeme radi dvadeset od šezdesetak uposlenika Elixir Studija, a najavljeni će izlazak, jesen 2004., prema svemu sudeći biti ispoštovan – čak će im ostati vremena i za fino brušenje detalja.

I dok elixirovci u PR intervjuima koji se mogu naći na netu izbjegavaju usporedbe s *Dungeon Masterom*, kao što vrag bježi od tamjana, mi, koliko se god trudili, nismo uspjeli pronaći neku sličniju igru s kojom bismo je usporedili. Dakako, postoje i goleme razlike. Kao prvo, niste u ulozi *vladara kripte* (naš slobodan prijevod složenice Dungeon Master) nego možete izabrati ulogu jednog od petero tipičnih *bad guy/girl* psihopata. Njihovi kliščizirani karakteri sežu od *Scaramanga* imitatora (iz jednog davnog James Bonda) do manekenke psihopatkinje. Svaki od njih ima svoje prednosti i mane, no cilj im je zajednički. I krajnje jednostavan. Morate izgraditi megaoružje, dokazati da radi, uništiti svijet i pobjeći. Zvuči jednostavno, no put do toga je prilično trnovit. Kao prvo, morate ovladati sa svih pet aspekata igre (opisanih u okviru). Iako to neće biti lako, moglo bi se pokazati iznimno zabavnim – ako se pogodi pravi balans. Iskreno se nadamo da hoće.

Evil Genius bit će zapravo strateška simulacija, u kojoj je vaš glavni cilj, naravno, zagospodariti cijelom zemaljskom kuglom. No, bit će to doista težak put, morat ćete, naiem, izgraditi bazu, upravljati njome, obraniti je od ljigavih dobročinitelja te slati svoje podanike i tajne agente diljem globusa da šire zloću.

Kako se čini, jezgru igre činit će izgradnja baze i upravljanje njome. Umjesto kripti, rudnika i hodnika koje gradite u *Evil Geniusu* najsličnijoj igri dosad, sada u podzemlju vulkanskog otoka gradite hodnike i sobe popunjene objektima zla. U sobama zla stanovat će 2 tipa vaših suradnika - *minioni* i *henchmeni*. U prijevodu - prvi su vam potrošne sluge, a drugi malo manje potrošni. *Minioni* su, recimo to tako, univerzalni robovi, koje možete specijalizirati i poboljšavati. Dijele se u 3 kategorije (vojska, socijalni inženjering i naučnici), a svaka od njih ima dodatne četiri potkategorije. Vojnici su vam korisni za obranu baze, socijalci će zbuniti protivnike i okrenuti ih na vašu stranu bez ubijanja, dok su znanstvenici ključni za razvoj megaoružja zla. Inače, stablo otkrića, kako nam rekoše, nije linearno i zavisno, nego će vam se, ovisno o putu istraživanja koji odaberete, otkrivati korisne i prije svega čudne stvarčice i bizarni izumi.

Od znatno veće koristi u osvajanju planeta će vam biti *henchmeni*. To su unikatni likovi koji će vam se samoinicijativno pridružiti, ovisno već o vašem ugledu u zajednici zlikovaca. Ima ih doista svakakvih, a glavna im je odlika da obavljaju najčudnije zadatke za vas diljem svijeta. Ukupno ih je trideset, a kako napredujete kroz igru, u vašu će organizaciju pristizati sve snažniji i utjecajniji.

Bio bi veliki propust ne spomenuti golem trud uložen u razvoj tehničkog podsustava ove igre. Naime, razvijen je potpuno novi grafički *engine*. U nj je implementirana dinamička teselacija. Drugim riječima, ako ste zumirali blizu svojim podanicima, vidjet ćete ih u raskoši stotina pa čak i tisuća poligona – dok kad odzumirate pogled, broj poligona od kojih su sastavljeni pada tako da bez pada performansi i slabije grafičke kartice mogu odjednom na ekranu prikazati mnoštvo zlih likova. A ako ne pazite, i kojeg dobrog. Naime, bilo bi naivno misliti da će svjetske dobrice pasivno promatrati kako vi uzdižete svoje carstvo zla. Naprotiv, svaka od 5 svjetskih megasila pokušat će vas spriječiti svim silama – od nižih poluagenata koji će jedva i predstavljati ikakvu prijetnju do elitnih timova komandosa te, na kraju krajeva, i ultimativnog tajnog agenta Ivana Železnega – tj. John Steela na engleskom.

Postoji više načina obrane od agenata. Postavljate zamke, podmićujete ih, usmjeravate ih na prostorije gdje ne mogu naći ništa inkriminirajuće... Svojim podanicima upravljate dvojako – možete uljeza *tagirati* s određenom akcijom (ubij, uhvati, podmiti...), što onda djeluje na sve *minionse* u blizini, ili u RTS stilu na njega nahuškati svoje odane unikatne *henchmene*.

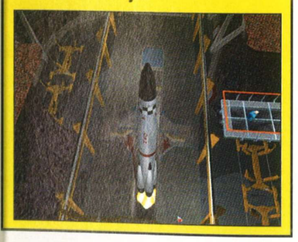
Prema svemu što smo dosad zaključili, biti zao u *Evil Geniusu* bit će savršeno zabavno iskustvo. Ostaje nam pričekati još nekoliko mjeseci, a onda neka se zloća počne širiti. ■

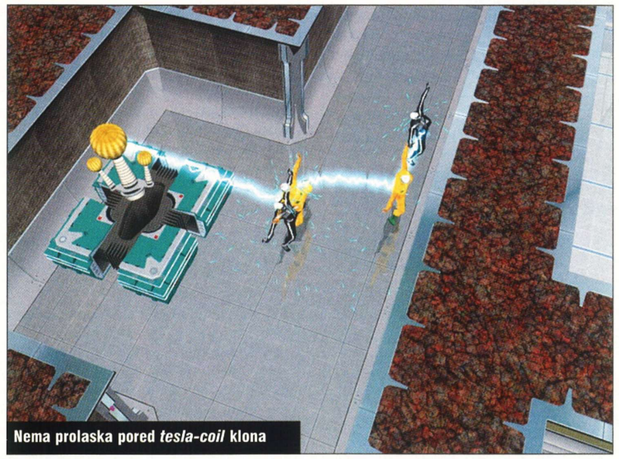
Vi, ćelavom glavom i nepostojećom bradom, za svojim superzlim radnim stolom

IZDVAJAMO

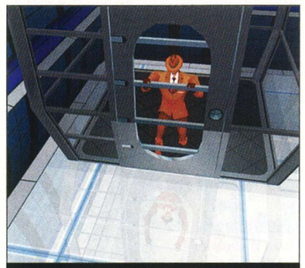
5 ASPEKATA IGRE

Zli genij poput vas u ovoj igri mora ovladati s čak 5 aspekata koji je sačinjavaju. Na samom početku morate izgraditi efikasnu bazu (1) (na osamljenom otoku u izdubljenom krateru vulkana – naravno), za što će vam trebati oko 2 sata. Nakon toga morate ovladati upravljanjem podanicima (2). Pomoću njih ćete svladavati i snage dobra, i to u borbi u realnom vremenu (3.). Osim toga, vaši znanstvenici marljivo će istraživati civilizacijske tekovine zla koje će vam se otkrivati kroz razgranato tehnološko stablo a la *Civilizacija* (4.). I za kraj, tu je razgranat sustav misija koje obavljate diljem globusa (5.). Kompilicirano? Ma, nije! Svih pet aspekata stopljeno je u superigrivi pakung – ako je vjerovati onima koji su odigrali ranu *beta* verziju.





Nema prolaska pored *tesla-coil* klona

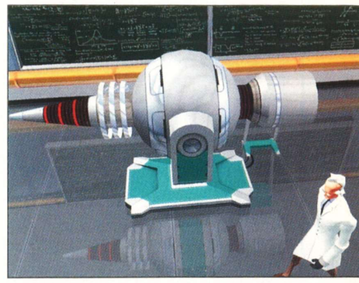


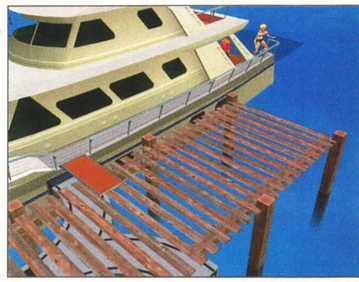
Agenti vam, kao i u filmovima, uvijek zbrišu koliko god pazili na njih

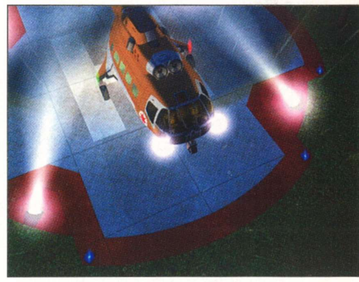
Minione se mora trenirati u željenom smjeru

IGRAT ĆETE JER ...

- ste u duši zapravo zli
- vam je Austin Powers i ona "Scorpio" epizoda Simpsonsa super
- je riječ o inovativnom žanru nakrcanom komedijom, klišeima, pretjerivanjem – ukratko, vrhunskom zabavom







"Obavljanjem zlokobnih misija raste vaš rejting zlokobnosti. Zlokobno."

NAJNOVIJE VIJESTI, SLIKE, KOMENTARI I ANALIZE IGARA U RAZVOJU

ULTIMATIVNA ULTIMA

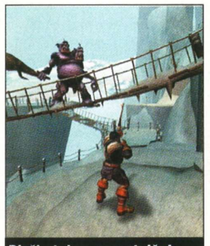
ULTIMA X

"Predviđamo da će se dolaskom *Ultime X-a* MMPORG fanatici jednostavno raspuknuti od sreće!"

Ultima X trebalo bi biti ultimativno (kužite, "Ultimativno", har, har, har!) MMPORG iskustvo, koje bi osim svoje utabane mitologije te ultrapopularne franšize po prvi put trebalo donijeti i najmoderniju 3D grafiku pokretanu sve popularnijim Unreal Warfare engineom! Stoga, bacite oko na sličice, a mi ćemo ipak spomenuti najnovije informacije vezane uz samu igru. Tako u oči odmah upada tzv. Odyssey adventure system iliti sustav čije će primarno obilježje biti stvaranje odvojenih zona za igrače početnike, u kojima će pristup najmoćnijim grebatorima jednostavno biti onemogućen. Genijalno! Također, spominje se i sustav "questova" na zahtjev, a o čemu je točno riječ još se sa sigurnošću ne zna. Ipak, najvažniji element sigurno će biti interaktivna borba koja više neće ovisiti samo o dostignutim *skillovima* i *statovima*, nego će se odvijati u realnom vremenu uz izravne *inpute* igrača (odabir stavova, specijalnih napada itd.) pa će uspjeh podjednako ovisiti o spretnosti i iskustvu. Inače, sustav napredovanja će se i dalje temeljiti na *virtuesima*, čije će ultimativno bildanje rezultirati u otključavanju specijalnih moći, pridobijanju *familiara* itd., a sve u cilju postizanju statusa *avatara*. Ništa, jedno je sigurno, a to je da kad konačno dođe, ovom Originovom klasiku sigurno ne gine status apsolutno, apsolutno, ultimativnog MMPORG hita. Pa fino na Internet i igraj... *(kl)*

INFOBOX
- ULTIMA X
- PROIZVOĐAČ: Origin sistems
- IZDAVAČ: Electronic Arts
- ŽANR: MMPORG
- IZLAZI: u prvoj polovici 2004.

www.ultimaX.com


Bježˈ otalen, nesretniče!

Jaaa imaam moooć!

"LJUDI, NOVE SLIKE!"

MOH: PACIFIC ASSAULT

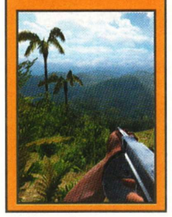
"*Pacific Assault* doživljavamo kao posljednji WW2 FPS prije definitivnog odlaska u vijetnamske džungle"

'Bem ti, prazna, nema više rakije...

Ne bi išlo. Kako smo u prošlom broju imali ultradetaljnu najavu ovog čeda maminog, nemamo ni najmanju namjeru ponavljati već poznate činjenice, jer smo vam rekli gotovo sve. Također, ne želimo se prostituirati na način pretumbavanja izjava kako bi vas zavarali da pišemo o nečem novom, a još nas je manja volja izmišljati neke nepostojeće gluposti u nadi da nam je čitateljstvo karaktera zaboravnog stočnog fonda. Jok, osnovna namjera ovog malog *updatea* je ponuditi vam nekih novih sličica, kako biste dodatno mogli napasati svoje okice i strastveno se napaljivati na jedan od najiščekivanijih ratnih proizvoda svih vremena! A sudeći po dostupnim grafikama, uopće neće biti važno o kojem je engineu ili kodu riječ jer igra izgleda jednostavno predivno. Nažalost, kako ovo još uvijek nije 2015. i kako Hacker još nije usvojio tehnologiju puštanja filmova na savitljivim LED stranicama (hoće, hoće), nismo vam u stanju pokazati ni već brojne *MOH: Pacific Assault* filmiće koji, kao i slike, zasad ponajprije služe kao tehnološki demoi, a manje kao izvori relevantnih informacija. Ništa, prepuštamo vas uživanju i ugovaramo idući sastanak kad igra konačno stigne, i to naravno u vidu jedne sočne, divne i iscprne recenzijetine u kojoj ćemo (nadamo se) s vama podijeliti sreću igranja *Medal Of Honor: Pacific Assaulta*... *(kl)*

INFOBOX
- MEDAL OF HONOR
- PROIZVOĐAČ: EA LA
- IZDAVAČ: Electronic Arts
- ŽANR: FPS
- IZLAZI: početkom 2004.

www.eagames.com



MOH U VIJETNAMSKOJ DŽUNGLI? OH, DA...

MEN OF VALOR: VIETNAM

INFOBOX
- MEN OF VALOR: VIETNAM
- PROIZVOĐAČ: 2015
- IZDAVAČ: Vivendi
- ŽANR: FPS
- IZLAZI: početkom 2004.

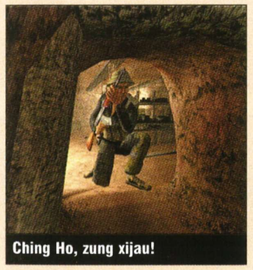
www.menofvalor.com

FPS se iz Drugog svjetskog rata lagano seli u Vijetnam, što je samo po sebi jedna uistinu ohrabrujuća novina! A najbolja stvar koja je mogla proizaći iz te metamorfoze svakako je igra koja je nastala u glavama autora samog *Medal Of Honoura*!!! I kako se rad na *Men Of Valoru* zahuktava, tako sve više divljamo od neizrecivog nestrpljenja. A kako i ne bismo kad će nas baciti u prekrasno rekreirane džungle VIA Unreal Warfare, gdje će veliku ulogu, osim čistog FPS-arenja, imati i vožnja u prometalima poput oklopnjaka, džipova, pa i samih bell helikoptera pomoću kojih ćemo sagledati svu poligonalnu ljepotu vijetnamske ikonografije. No, ovaj put stvari idu dalje od tih ipak tipičnih FPS stvari, pa se konačno više nećemo probijati sami ili u pratnji ipak nebitnih jedinica koje više djeluju kao kulise, nego će u *MOV* biti ubačeni pravi *squad based* elementi pomoću kojih ćemo zapovijedati našim vojnicima koje će pogoniti, kažu nam, neviđen AI. I upravo će u odnosu voda/prašinar ležati sva *MOV-ova* čar jer nam po prvi put neće biti svejedno hoće li podređeni poginuti ili ne zato što će autori pokušati izazavati empatijsko-psihološki odnos između igrača i prijateljskih likova. A taj će odnos između ostaloga, biti potenciran smrtno uvjerljivim urlicima te naglašeno realnim ranjavanjima i umiranjima, koja se neće ograničavati tek na hektolitre krvi i otkinute udove, nego će vrlo vjerojatno i oni imati određeno psihološko značenje, kao u bezbrojnim filmovima iste tematike. Inače, sve ostale tehnikalije bit će na razini i višemanje ultrarealne, pa tako očekujte sasvim precizne vietkongovce i sjevernovjetnamske regularce s kojih ćete bez problema kupiti kaljašnjikove i ostale ljepote sovjetske vojne tehnologije. Upravo se završava i uistinu moćni *multiplayer*, koji će uz hrpu standardnih *deathmatch* i CTF modova podržavati i kooperativno odigravanje same *single player* kampanje. Ludnica! Na kraju valja naglasiti i to kako se *MOV* paralelno izrađuje za Xbox i PC, te da će se Xbox inačica pojaviti prva, no ovaj put to nikako neće značiti da ćemo na PC-ju dobiti puku konverziju, nego nam je svečano obećano da će moćnija platforma imati UVELIKE optimiziranu grafiku kako bi iskoristila sve prednosti modernih GFX *kartuša*! Vjerovat ćemo kad vidimo, a čas otkrivenja bi trebao biti negdje početkom iduće godine. Slin, slin, slurp, slurp... *(kl)*

Kome treba donijet demokraciju?

Leti, leti, leti, bell!

"S nestrpljenjem iščekujemo vijetnamske rezultate velikih magova odgovornih za *Medal Of Honour*"


Ching Ho, zung xijau!

Trči, zeko, trči, nećeš dugo...

Brrtttt, bratattt, prrr, puc...

VIBRA

STRAH... BIT ĆE VAS JAKO, JAKO STRAH!

CALL OF CTHULHU

H.P. Lovecraft bio je jedan veseo momak, koji je živio u viktorijansko doba i u slobodno se vrijeme bavio pisanjem. Ali ne pisanjem prpošne beletristike ili ljubavne proze u stilu "Patnje mladog kretena", nego ponešto morbidnih *horror storrya*, koji su bubrili od najrazličitijih nadnaravnih akrepa, čudovišta i ostalih gadosti njegova zdravoga uma. A jedan od poznatijih mitova njegov je Call Of Cthulhu, po kojem je napravljena tona stripova, pa čak i *pen* & *pencil* igra. Jasno, kako smo o *Call Of Cthulhu*, iliti igri koja se radi po zamislima spomenutog čike, pisali valjda prije više od godinu dana, sve ste zaboravili pa moramo ispočetka. Ovako, bit će to specifičan FPS, u kojemu ćete se probijati kroz (ne)tipični horor svijet i u šest potpuno različitih poglavlja pomalo otkrivati mističnu priču i susretati vesele demone iz druge dimenzije. Pritom ćete koristiti i neke nadnaravne magije te, sasvim razumljivo, standardni FPS arsenal poput vjernih pištoljčina i pušaka. No, ono što

"Havok fizika u jednom horor FPS/RPG-u? Ma divno..."

Call Of Cthulhu definitivno razlikuje od ostalih pucačina je izostanak bilo kakvog *on screen displaya* pa je npr. za provjeru preostale količine streljiva potrebno pogledati u bubnjić pljuckalice! Također, gubitak energije provjeravat ćete jedino u zrcalu (ogrebotine, masnice) ili uočavati u promijenjenom hodanju. Nadalje, bitan element je strah, to jest mogućnost skretanja s uma od istog, pa ćete u nekim situacijama morati micati pogled i bježati od izvora užasa kako ne biste sasvim popizdili. Ubacimo li u sve fenomenalnu grafiku te jedinstveni Havok engine pomoću kojega ćemo, osim uživanja u razbucavanju okoline, ostvariti interakciju s bitnim stvarima, dobit ćemo jedan od najoriginalnijih FPS-ova svih vremena. Za živo čudo, u igru će biti ubačen i uzbudljivi *multiplayer*, pa više stvarno ne možemo iščekati ovo impresivno čudo! *(kl)*

Den Haag? Ne, Den Haad...

Ih, objesi se!

INFOBOX
- CALL OF CTHULHU
- PROIZVOĐAČ: Headfirst
- IZDAVAČ: Fishtank Interactive
- ŽANR: FPS/RPG
- IZLAZI: krajem 2003. /početkom 2004.

www.headfirst.co.uk

Neobično drvo iz pakla 2.

Intervju | ANDREW BRAZIER

Objasnite nam ukratko o čemu je ovdje zapravo riječ.

Možda bismo ovu igru mogli nazvati FPHAS, *first person horror adventure shooter*. Izgleda i zvuči kao standardni FPS, ali sadrži znatno više avanturističnih i RPG elemenata nego što ih možete zamisliti u jednoj običnoj pucačini. Tu je i rješavanje zagonetki, interakcija s NPC-ovima, manipulacija objektima, ali i borba te akcija.

Znamo da je priča povezana s djelima H.P.Lovecrafta. Recite nam koliko je snažna ta veza.

Bilo bi nemoguće napraviti zabavnu igru čvrsto povezanu s njegovim djelima jer su njegovi likovi uglavnom bježali na prvi znak opasnosti ili su pak umirali od straha na licu mjesta. Također, mnogo se bavio stvarima IZA zidova, IZA čoškova i IZA sjena, što je naravno jako dobro za napeto horor štivo, no igrači ipak žele vidjeti o čemu je zapravo riječ i upucati to što viri u glavu. Ipak, ponekad je kukavičko trčanje bolje rješenje...

Saznali smo da će igra obilovati RPG elementima i korištenjem magije. Koliko će to biti često i bitno za napredovanje?

Magija će biti korištena samo na određenim mjestima, a kad kao ofenzivno oružje. Npr., za snimanje statusa morat ćete obaviti kratki ritual, koji će vam kao i svako drugo petljanje s nadnaravnim malo povećati razinu ludila.

Što je s oružjima, hoće li biti Molotovljevih koktela, raketa, bacača plamena?

Imajte na umu da se igra zbiva 1922. i da moramo biti dosljedni, tako da će većina oružja biti realna, poput pištolja, sačmarice i *tommy guna*.

Recenzije #98

NEMATE VREMENA? Uskoro ćete ga imati još manje, jer pred vama je kupanje u hrpi igara od kojih izdvajamo: 'ne baš tako sjajan', ali ipak impresivan *Deus Ex*, potom odličan *Broken Sword* od kojeg će vas zaboljeti mozak, pa atmosferom Drugog svjetskog rata ispunjeni *Hidden&Dangerous 2*, pa 'adrenalinom te napumpam' *NFS: Underground*, a potom slijedi malo taktiziranja u *Black Mirroru*, pa dvije slatke simulacijice, pa nogometno ludilo u *Fifi 2004* i *Evolution Socceru 3*, pa... majku mu...nedostaje nam mjesta za nabrajanje svih recenzija... ima ih više od četrdeset stranica (!!!) i jedino što od vas tražimo je da u svim tim igrama uživate barem koliko smo i mi dok smo ih recenzirali! A sada okrenite straničicu i bacite se u otkrivanje svih ovih šarenih, veselih, slatkih blagdanskih divota, a nama još samo preostaje da vam zaželimo sretan Bajram. Ne. Hanuku? Ne. Pon far? Mda, sretan Žićbo i novu 2004. Eto, zaželjeli smo!

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

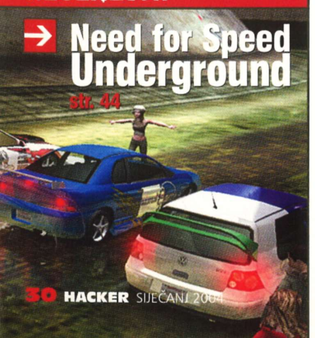
41-60
Igra čija ideja ne zvuči nimalo loše, ali je upropaštena lošom produkcijom ili nesposobnošću razvojnoga tima da do kraja izgura obećavajući koncept

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

RECENZIJA



Need for Speed Underground str. 44

TEST RECENZIJA

Empires
DAWN OF THE MODERN WORLD

Ratovanje na pragu modernog doba str. 40

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

Broken Sword 3
The Sleeping Dragon

Ugodne promjene u avanturističkom žanru str. 36

RECENZIJE BROJA

NAZIV IGRE	OCJENA
Pro Evolution Soccer 3 (www.konami.com)	94
CM Season 03/04 (www.eidos.com)	94
NBA Live 2004 (www.easports.com)	91
Broken Sword 3: The Sleeping Dragon (www.BrokenSword3.com)	90
Civilization 3: Conquests (www.civ3.com)	89
NFS: Underground (www.needforspeed.com)	88
Knitghts Of The Republic (www.starwars.com)	86
FIFA 2004 (www.easports.com)	85
Dungeon Siege: Legends of Aranna (www.microsoft.com)	80
Hidden and Dangerous 2 (www.hidden&dangerous2.com)	80
Deus Ex: Invisible War (www.eidos.com)	76
Empires: DOTMW (www.activision.com)	75
Contract J.A.C.K. (www.monolith.com)	74
Black Mirror (www.adventurecompanygames.com)	70
Apocalyptica (www.apocalyptica.net)	45

IGRA BROJA

Deus Ex
Invisible War

Doživite mračnu budućnost sada! str. 32

HACKER Top 10 PC

Call of Duty / Activision

Bez sumnje najbolja igra s tematikom Drugog svjetskog rata.

2. Broken Sword 3	Adventure Company
3. Prince of Perisa Sands of Time	Ubi Soft
4. Deus Ex Invisible War	Eidos Interactive
5. Max Payne 2	Take 2 Interactive
6. Commandos 3	Eidos Interactive
7. XIII	Ubi Soft
8. Need for Speed Underground	EA GAmes
9. Silent Hill 3	Konami
10. Worms 3D	Team 17

SCORE Top 10 konzole

Jak 2: Renegade / Sony

Simpatičnosti i zabavnosti ovoga Sonyjevog naslova teško da ćete moći odoljeti

2. Project Gotham Racing 2	Microsoft Games
3. Tony Hawk Underground	Activision
4. Crimson Skies	Microsoft Games
5. Manhunt	Take 2 Interactive
6. Voodoo Vince	Microsoft Games
7. Medal of Honor Rising Sun	EA Games
8. Star Wars KOTOR	Activision
9. LOTR Return of the King	EA Games
10. Need for Speed Underground	EA Games

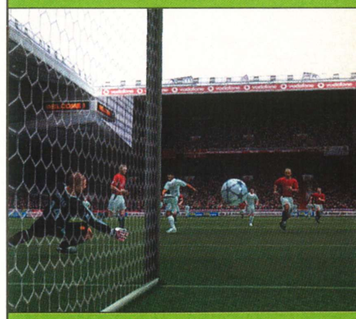
IZDVAJAMO RECENZIJE

Dungeon Siege: Legend of Aranna
Standalone expansion za fanove originala str. 48

Pro Evolution Soccer 3
Iako mnogi još uvijek nemogu povjerovati najpopularniji konzolaški nogomet ipak je stigao na PC str. 54

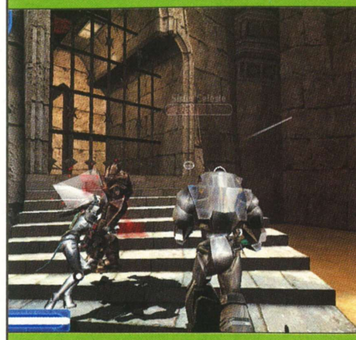
Black Mirror
Odlična avanturica za duge zimske noći str. 56

FIFA 2004
Po mnogima najsređenija FIFA do sada, po glavnome uredniku... no comment 52



NBA Live 2004
Ako ste se zaželjeli košarke na PCu EA kao i svake godine opet na to ima odgovor str. 64

Apocalyptica
Slabašan Konamiev pokušaj da stvori interesantan ili barem malo dopadljiv akcijski naslov str. 62



Povratak gotovo otpisanih 2

DEUS EX INVISIBLE WAR

Prije nekoliko godina *Deus Ex* je podigao dosta prašine - bilo zbog svojih misija otvorenog pristupa, bilo zbog visoke razine igrivosti ili pak katastrofalno neoptimiziranog pokretača. Hoće li i nastavak krenuti utabanom stazom?

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

Dugo je vremena prošlo od izlaska originalnog *Deus Exa*. Prije nekoliko godina, odnosno neposredno prije izlaska *Daikatane,* Ion Storm je nenadano izbacio jedan od svojih *side* projekata, koji je, gle ironije, postigao veći komercijalni uspjeh od dugonajavljivanog samurajskog FPS-a, donijevši Ion Stormu nenadano profitabilnu franšizu. Rađen na tada već zastarjelom Unreal pokretaču, *Deus Ex* je uspješno kombinirao FPS s iznimno glatkom SF pričom i na poslijetku...postao popularan. Štoviše, igra je iznenađujuće dobro dočarala futuristički svijet špijunaže te unatoč velikom broju *urođenih* tehničkih problema dostigla kultni status. Doduše, jedan od njezinih najvećih problema bio je vezan uz konfiguracijske zahtjeve (koji su u vrijeme izlaska igre doslovce bili izvan domene tada dostupnog hardvera). Kao zagriženi poklonici obiteljskih vrijednosti, domaće mudrosti i izlizanih poslovica, možemo istaknuti da je za prvi *Deus Ex* doslovce vrijedila ona stara "vrijeme liječi sve rane". Ironično, većina *gamera* igru je ili završila ili otpisala prije nego što su računalne konfiguracije postale dovoljno snažne da je pokrenu u *framerateu* većem od 15 fps. Za dokaz teorije da ljudi i danas igraju prvi *Deus Ex* autor ove recenzije može navesti dva *fanboy* prijatelja koji su prije pola godine s radošću u očima govorili da ga napokon mogu zaigrati u maksimalnom detalju. Istina, on danas izgleda onako kako je nekad trebao izgledati, no ipak, valja priznati da ga osim retro igrača još malo tko igra. Svjesni činjenice da je dobro prodavana igra doslovce bačena u smeće ako joj se ne napravi nastavak, Ion Storm se prije otprilike dvije godine bacio na izradu *Invisible Wara*. Kao što to uvijek i biva, tvrtka je obećavala brda i doline, govorila o nevjerojatnom AI-u, tisućama misija koje možete završiti kako god vas je volja te fenomenalnom 3D pokretaču. Dvije godine nakon početka reklamiranja, koje je zbog količine hvalospjeva počelo podsjećati na paunovu sezonu parenja, dobili smo - igru koja katastrofalno trza. Ipak, potrudimo li se zaviriti iza svih silnih tehnoloških nedostataka, možda će se pred nama otvoriti solidan akcijsko-RPG-aški FPS.

"GOTOVO JE NEVJEROJATNO KOLIKO JE DEVELOPERU USPJELO NEOPTIMIZIRATI POKRETAČ"

INFOBOX

Deus Ex: Invisible War

PROIZVOĐAČ
Ion Storm

IZDAVAČ
Eidos

MIN. KONFIGURACIJA
Pentium 1,3 GHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D kartica

NAŠA PREPORUKA
Pentium 3,0 GHz, 512 MB RAM, 128 3D kartica

MULTIPLAYER
Nema

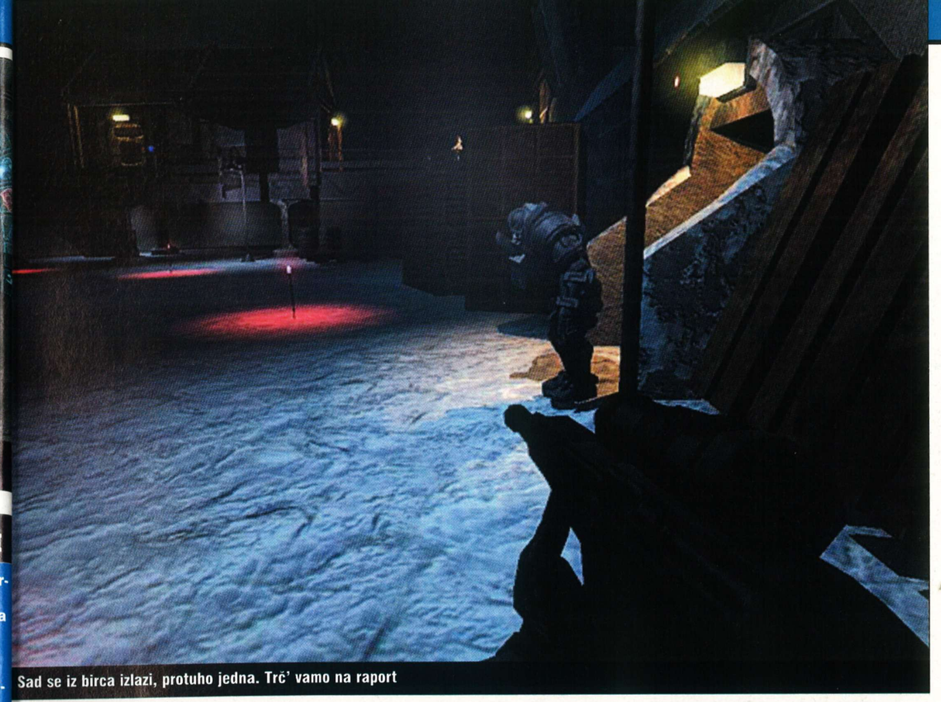
WWW IGRE
www.eidos.com

TEMATIKA

Priča koja se provlači kroz igru uvelike je inspirirana aktualnim događajima u svijetu. Iako se sama ideja borbe protiv terorista, s kojom radnja zapravo počinje, provlači kroz dobar dio igre, njezina najbjednija eksploatacija dana je putem web reklama kojima se *Invisible War* reklamira. Da se previše ne bismo bavili nebitnim stvarima, spomenimo samo da je krilatica igre "vodite rat protiv terorizma na svoj način" ovaj put nepogrešivo usmjerena prema američkoj publici. Povod toj pretpostavci potpuno je pomanjkanje bilo kakvog oblika ironije u spomenutoj izjavi - nečega što je u nedavno recenziranom *Freedom Fightersu* bilo izraženo do krajnjih granica. No dobro, na nama nije da prognoziramo koliko će naivnih Amerikanaca popušiti ovu blentavu foru, već da provjerimo koliko *Invisible War* zapravo valja. Priča, koju smo spomenuli na početku ovog paragrafa, prati doživljaje mladog agenta (agentice) WTO-a koji igrom slučaja biva angažiran u obrani vojne instalacije gdje trenutačno prolazi obuku. Specifičnost vezana uz bazu u kojoj je stacioniran je to da se u njoj nalazi i skriveni laboratorij za ispitivanje utjecaja ekspirementalne nanotehnologije na ljudsko tijelo. Uspjevši izvući živu glavu, kadet izlazi u futuristički Seattle gdje prvi put nakon dugo vremena odlučuje što će

A da ovo

Gala kafić budućnosti. Dakle, tu su stekli sve te novce za svemirski program



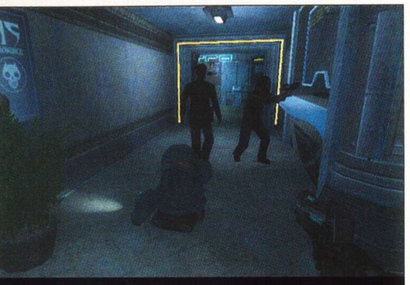
Sad se iz birca izlazi, protuho jedna. Trč' vamo na raport

PLUS

- mačevanje
- rancor
- old school fps

MINUS

- quake 3



Pao mrak, crkla žarulja, a ova dvojica se drpaju. Narode, ovo je igra za široku publiku. Ajde se sad lijepo sredite i zapucajte po meni

U budućnosti računalni će miševi biti opremljeni sustavom za lebdjenje i automatskim naoružanjem

Evo njega opet. Omiljena poza, poza br.6 - MACHO MAN»

učiniti u životu. Naime, prije mnogo godina njegovi su roditelji poginuli u terorističkom napadu na Chicago, kad je nekom vrstom biološkog oružja velik dio grada doslovce razgrađen na sastavne molekule. Neposredno nakon toga, on se upisao u akademiju te je ubrzo prebačen u eksperimentalnu jedinicu. Hoće li se priključiti misterioznom pokretu ili slijediti WTO-ove naredbe, ostaje na vama.

ALATI ZANATA

Način na koji je *Deus Ex* realiziran dosta je zanimljiv. Iako je, naravno, riječ o FPS-u, *Invisible War*, kao i njegova prethodnika, karakterizira način nadogradnje igračevog lika. Pošto se, kao što ste pretpostavili, vaše nadljudske moći dobivaju putem posebnih implantata u obliku nanospremnika, sasvim je jasno da ćete tijekom igre personalizirati svoj lik prema osobnom stilu igranja. Primjerice, ako *Deus Ex* planirate prolaziti probijajući se kroz krdo neprijatelja, borbene vještine poput velike brzine, poboljšanog ciljanja i automatskog iscjeljivanja spasit će vam kožu u mnogim slučajevima. U drugu ruku, ako mislite da je najbolji put do cilja onaj u kojem vas nitko živ ne primjeti, na raspolaganju vam je kolekcija nadogradnji kojom vaša osjetila bivaju poboljšana doslovce toliko da vidite kroz zidove. Povrh toga, nevidljivost možete poboljšati različitim nanonadogradnjama, čime postajete neuočljivi različitim vrstama protivnika. Na posljetku, za hakere postoje i neki ilegalni modovi pomoću koji mogu provaljivati u sustave te doslovce prenositi svoju svijest u različite vrste strojeva, poput topova, robota i automatskih sigurnosnih kamera. Osim toga, na raspolaganju vam je također velika količina vatrenog i hladnog oružja, koje, začudo, također možete nadograđivati u skladu s svojim potrebama. Na posljetku spomenimo da kroz igru napredujete rješavajući različite misije za specifičnu klijentelu. Na taj način radnja se oblikuje ovisno o tome s kim ste surađivali te za koga ste obavljali određeni posao. Naravno, da svaki vaš pokret ne bi utjecao na priču (i time napravio igru još boljom nego što jest), radnja kreće u određenom smjeru samo kad obavite neku misiju primarne važnosti. Sekundarni zadatci obično omogućuju dodatnu zaradu ili priliku za dobivanje popusta kod određenih trgovaca.

"IGRU ODLIKUJE ZANIMLJIV IZBOR FRAKCIJA ZA KOJE ĆETE SE BORITI..."

Nanotehnologija i ja

Glavni lik u *Invisible Waru* je operativac opremljen implantatima temeljenim na nanotehnologiji. Za manje upućene spomenimo da nanorobotika i nanotehnologija zapravo predstavljaju programiranje i konstrukciju sićušnih strojeva veličine molekula. Osnovna ideja pri istraživanju istih u modernoj znanosti vrti se oko medicinskih i vojnih primjena. U *Deus Exu* bavit ćete se pomalo nategnutom verzijom potonjeg, s tim da se nanotehnološki moduli koje koristite dijele na dvije vrste: legalne, koje WTO i njemu podložni laboratoriji razvijaju pod striktnom kontrolom, te ilegalne, koje razvijaju nezavisni laboratoriji poput onih stacioniranih na teritoriju bivšeg SSSR-a. Vaše je tijelo putem kirurških zahvata adaptirano na korištenje raznovrsnih implantata koji vam poboljšavaju osjetila ili vas čine izrazito otpornima na određene vrste okruženja. Ta kategorija nanopoboljšanja odobrena je od WTO-a te je koriste višemanje svi specijalni agenti vašeg roda. Ona manje legalna verzija malih robota omogućuje operativcu da napada računalne sustave, kontrolira ih, te pridodaje smrtonosne efekte većini fizičkih napada (mogućnost EMP pražnjenja pri dodiru s protivnikom, primjerice). Naravno, kao što to vrijedi kod svih divnih stvari u životu, do ilegalnih nanospremnika doći ćete iznimno teško. Najčešća i nerijetko poprilično skupa metoda nabavke kupovanje je od omarskih trgovaca (ili putem nekih drugih izvora vezanih uz crno tržište).

Nemoj sad gledati, ali sačmarica koju držim planira ti otkinuti desnu ruku...

Takav način prolaženja kroz igru zapravo je korak unatrag u odnosu na prvi *Deus Ex*, s obzirom da dobivene misije u većini slučajeva možete riješiti samo na jedan način. Istina, igrač nije obvezan završiti svaku misiju, no činjenica je da u zadanom zadatku u 90% slučajeva dolazite do jednog mogućeg cilja – bilo to ubojstvo, krađa, spašavanje taoca ili nešto slično.

DIM I ZRCALA

Vjerojatno najveći problem s *Invisible Warom* njegovi su hardverski zahtjevi. Ako nemate maksimalno nabrijanu konfiguraciju, sa stopostotnom sigurnošću vam tvrdimo da će doći do velikog trzanje na razlučivostima većima od 800x600 točaka. Što se samog igranja tiče, jedna poprilično čudna stvar vezana je uz protivnički AI. Unatoč činjenici da se autori busaju u prsa spominjući superioran sustav za umjetnu inteligenciju, tijekom dvadesetak sati igranja nismo uspjeli naići niti na jednog pametnog protivnika. Štoviše, nerijetko nam se znalo dogoditi da, ma koliki kaos prouzročili, većina NPC-a jednostavno odbija reagirati. Primjerice, na stanici za podzemnu nalaze se trojica kriminalaca koji su ubili radnika za šalterom. Sredivši tipa odgovornog za ubojstvo vještio odmjerenim (i bučnim) hicem iz snajperske puške, bez problema smo nastavili svojim putem. Ostatak bande, nekim čudom, uopće nije reagirao – što je malo blesavo uzmemo li u obzir da smo upucali lopinu koja stoji za šalterom...s tri metra udaljenosti. Slične situacije provlače se kroz cijelu igru te, nažalost, upropaštavaju dobro dočaranu atmosferu "realistične mračne budućnosti". Velik broj primjera lošeg kodiranja moguće je pronaći i u fizičkom pokretaču, s tim da je većina njih vezana uz način na koji igra računa putanju pada predmeta. Da vas previše ne bismo davili detaljima, spomenimo samo da smo jednom prilikom punu drvenu kutiju uspjeli šiknuti desetak metara u zrak. Posljednja velika zamjerka, koja je vezana uz sučelje, zapravo otkriva glavni razlog zbog kojeg igra izgleda pomalo čudno. Naime, korištenje miša svodi se samo na ciljanje i pucanje, što je doista otužno. Ostatak izbornika i njihovo korištenje napravljeno je da olakša posao korisnicima konzola, što još jednom dovodi do zaključka da je PC inačica napravljena na brzinu. Za kraj ovog paragrafa spomenimo samo još nekolicinu iritantnih detalja zbog kojih je inače vrlo dobra igra uvelike izgubila na kvaliteti. Kao prvo, streljivo za sva oružja je isto, s tim da neka troše više, a neka manje. E sad, možda bi ta teorija funkcionirala da većina vaših pljuca nije balističkog tipa, no ovako - *it just plain stinks*. Kao drugo, područja kojima se krećete su, iako lijepo napravljena, premalena. I kao treće, likovi izgledaju kao da su izašli iz crtića, što ni u kojem slučaju ne ide uz *image* ove igre. Ipak, unatoč cijeloj gomili problema, *Deus Ex: Invisible War* dobra je igra upravo zato jer su priča i način na koji se ona provlači kroz igru napravljeni majstorski, pretvarajući je u interesantno i zabavno iskustvo.

Ipak, na kraju priče nikako ne možemo zanemariti činjenicu da je igra mogla biti barem dvaput bolja da su se njezini developeri malo više potrudili oko kvalitetne konverzije, odnosno optimiziranja fizičkog i grafičkog pokretača. Ukratko, *Deus Ex: Invisible War* igra je koju će neki zaigrati tek za kojih godinu dana (zbog hardvera), a fanovi originala vjerojatno oštro iskritizirati. ■

Šije, šije, šete, otto... moje, moje!!

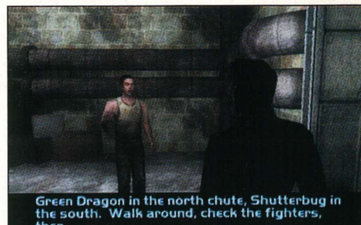
Da me ova mrcina vidjela, kadar bi bio zaokrenut za 90 stupnjeva i perspektiva bi bila nešto niža

» ALTERNATIVNO

- **Deus Ex**
  Prvi nastavak igre koji, ironično, tek na današnjim konfiguracijama možemo zaigrati bez trzanja.
- **System Shock**
  Jedna od najboljih avantura 1993. Nastavak je izašao negdje oko 2001.
- **Bloodnet**
  Retro cyberpunk avantura s pedigreom. Jesmo li spomenuli da se u njoj spominju i vampiri?

Nemam srca upucati ovako markantan model

Ljubav na prvi pogled ili obično iznenađenje?



Green Dragon in the north chute, Shutterbug in the south. Walk around, check the fighters, then

Kao što vidite, slova su dovoljno velika da ih bez problema možete pročitati s pet metara udaljenosti

HACKER OCJENJUJE » Deus Ex: Invisible War

Natprosječna igra upropaštena ispodprosječnom realizacijom.

76

POSEBNO IZDVAJAMO NEHUMANE HARDVERSKE ZAHTJEVE

PREPORUKA BROJA

Avantura je živa

BROKEN SWORD 3 THE SLEEPING DRAGON

Avanturistički žanr se vraća na velika vrata

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

Ali NE, svojevrsni pesimizam koji izvire iz gornjih redaka uskoro će, kao što ćete vidjeti, biti zamijenjem bljeskom nove vjere u ovaj nekoć kraljevski žanr jer je *Broken Sword 3*, po svim saznanjima, a i sami smo se u to uvjerili, igra koja s pravom može biti uzor i putokaz novog razvoja avanturističnog žanra. Drugim riječima, jebeno je dobra, pa ako već niste, zatvorite Hacker i marš u njezinu nabavku - a ovaj tekst pročitajte tek iz čiste dobrote i želje da vašem skromnom autoru priskrbite još jedan djelić tako mu potrebne egzistencijalne slave! Uahahahaha... U redu, *Broken Sword 3* tek se neznatno temelji na svojim nastavcima, a tu ponajprije mislimo na glavne likove, pa su tako s nama opet legendarni George i legendarno seksualna Nico! No, ako vas ipak interesira fabulica prijašnjih uradaka, preporučujemo vam čitanje pričica u samom izborniku, što će vam, dakako, pomoći da bolje percipirate nastavak koji igrate danas. Uglavnom, u poznatom mitološko-svjetospašavalačkom stilu, Geroge će biti pozvan da istraži neka čudna zbivanja u afričkom Kongu koja se tiču promjene klimatskih uvjeta, i to čini se zbog nekakvog petljanja s geomantijskom energijom. I uistinu, nakon što mu se sruši zrakoplov, uskoro će otkriti jedan geomantijski generator, skužiti da je u sve upetljan zločinac Susarro, te da mu je bolje da se primi malo posla u stilu Indiane Jonesa želi li bolje sutra te uopće bilo kakvu perspektivu proizvodima svojih mošnji (bože mi oprosti). U isto vrijeme u Parizu, naša Nico dobiva jedan također mističan poziv, u kojem joj prištavi haker otkriva da je probio šifru koja se tiče, pogodili ste, petljanja s geomantijskom energijom. Jasno, kad dođe u njegov stan, pronaći će tek njegov leš i cijela priča se počinje užasno zapetljavati. I da, nakon nekoliko sati igre, prst sudbine će spojiti naš dinamični duo kako bi zajedno spasili planet i nadoknadili propušteno vrijeme prpošno se milujući, tražeći u sebi zaboravljene erotske uzdahe, dok će njegova ruka prelaziti preko njezinih... Ekkkkhm!!! Yep, važno je naglasiti da će se sve to odvijati u samoj igri, i to uz vašu intervenciju, a ne pomoću neke jeftine prerenderaže, i upravo tu dolazimo do elementa imerzivnosti i filmskog ugođaja, koji je, ne biste vjerovali, najviše postignut upotrebom stvarno izvrsne i funkcionalne 3D grafike!

3D

A 3D je uistinu odličan, tako da svi koji su se bojali tog velikog prelaska mogu sa zadovoljstvom odahnuti - dodatkom treće dimenzije nije se izgubilo gotovo ništa, nego se samo profitiralo. Iako je paralelno rađena i za konzole i PC, grafika jednostavno odiše "pisijaškim" štihom i onom tako poznatom Broken Sword filozofijom. Boje su žive, vesele, vedre, teksture iznimno precizne i oštre, a modeli dovoljno detaljni kako bi mogli parirati svojim dvodimenzionalnim prethodnicima. Također, veliku ulogu igraju dinamične sjene što ih bacaju svi likovi i pomični objekti, a koje pak ovise o višestrukim i posve različitim izvorima svjetla. Tu su i statične sjene okolne arhitekture, koje stvaraju neopisivu atmosferu, zato što je svaka polunijansa i trak svjetla baš na onom mjestu na kojem treba biti i savršeno se uklapaju u opću vizualnu cjelinu. Drugi veliki moment *Brokenove* grafike svakako je animacija, gdje posebno ističemo facijalnu, uz čiju će pomoć likovi jednostavno oživjeti i djelovati kao da su ispali iz nekog filma. Također, u igri je i pregršt kratkih animacijskih sekvenci koje se, sasvim jasno, odigravaju u igrinom engineu, a tako su dobro režirane da ćete stvarno imati dojam kao da gledate film. Savršeno kadriranje, dinamični pokreti kamere, akcijske sekvence i dr. stvaraju uzbudljiv dojam, zbog čega ih sigurno nećete preskakati sve kad biste i mogli! Sve u svemu, cjelokupni vizualni doživljaj je odličan i tako nekako, ne možemo to drugačije reći, "brokenswordovski", da baš nitko ne bi trebao biti razočaran, niti bi uopće imalo kakvog smisla tražiti neke bolesne bizarnosti i negativne detalje. Zvuk je pak čisto savršenstvo, pa će vas tako osim predivne orkestralne glazbe razveseljavati i otprije poznati glasovi, koji su svoje uloge odradili sasvim profesionalno, a ne, kako se narodski znade reći, preko muškog spolnog organa. Naravno, svi su dijalozi u govornom obliku, puni humora i vrckavosti, što je posebno naglašeno glumačkim promjenama tonaliteta, naglasaka itd. Okej, opisali smo Georgov i Nicoin svijet, a sada recimo nešto više o tome kako će se oni u njem snalaziti.

KONTROLE I SUČELJE

Pa ovako, likove vodite na PC-ju neprirodan način, koji bi možda najbolje bilo nazvati relativnim - naime, ne upravljate direktno, u

"OVAKO BI SE TREBALE RADITI AVANTURE DVADESET PRVOG STOLJEĆA!!!"

IZDVAJAMO / AKCIJSKE SEKVENCE

Štos u akcijskim sekvencama je u brzom stiskanju određene tipke u nekoj kriznoj situaciji, poput one kad vam ruska agentica prisloni pištolj na čelo i kaže da će vas ubiti, a vama tek na pola sekunde zasvijetli tipka pomoću koje ćete je loncem odvaliti po glavi i tako si spasiti život. Ako i ne uspijete, idući put ćete barem znati što vam je činiti, mada ćete, doduše, ponovno morati preslušavati poznate dijaloge, jer ih nije moguće preskočiti.

UVOD U PRIČU

Kad se radi nastavak serijala (u našem slučaju avanturističnog) čije je zadnji izdanak ispljunut prije kojih šest godina, tada može biti riječ o samo dvije stvari: ili su autori zaslijepljeni egotripni megalomani, koji misle kako još uvijek ima dovoljno budala kojima će iskamčiti lovu, ili je doista riječ o nečem iznimnom, što stvarno zaslužuje takav razvoj i pozornost. No, sad je tu još i strašna 2003. i još straśniji 3D pa valja dobro promisliti da li avantura kao takva još uopće ima što tu tražiti, ili joj je bolje da ode u trulež zaborava, kamo se posljednjih godina lagano i zaputila...

INFOBOX

Broken Sword: The Sleeping Dragon

PROIZVOĐAČ ■ **Revolution Software**

IZDAVAČ ■ **THQ**

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

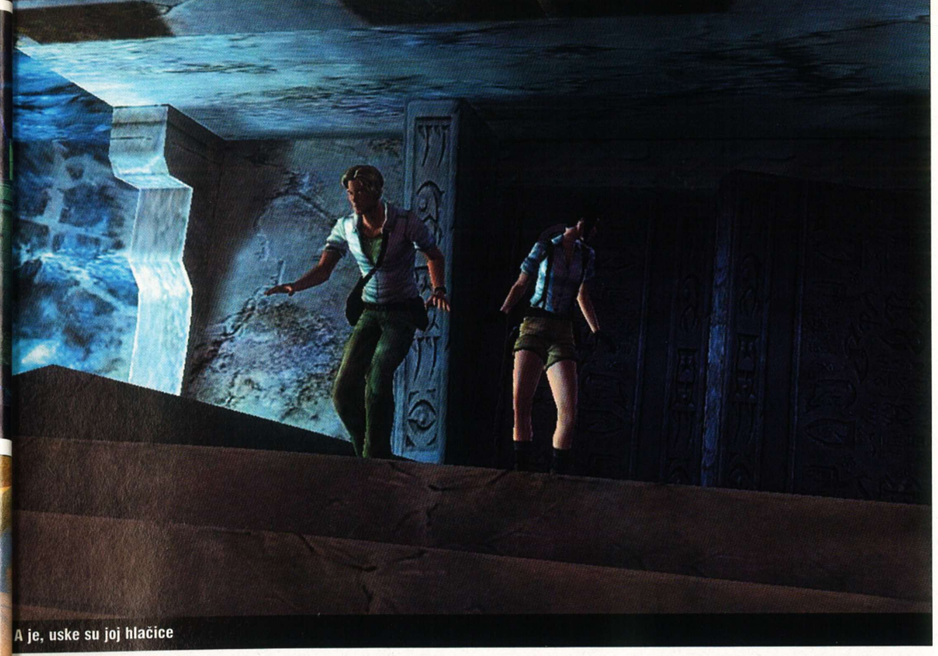
NAŠA PREPORUKA ■ **Athlon 1600+, 256 MB, 64 MB 3D**

MULTIPLAYER ■ **N/A**

WWW IGRE ■ **www.BrokenSword3.com**

Kud se na haubu usrala!

Into the Dragons nest

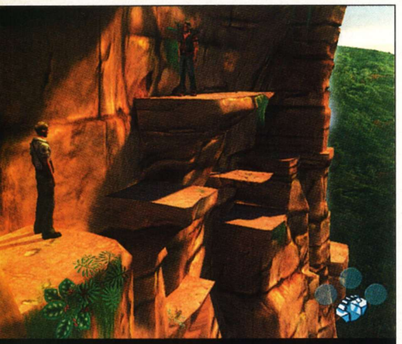

A je, uske su joj hlačice

PLUS

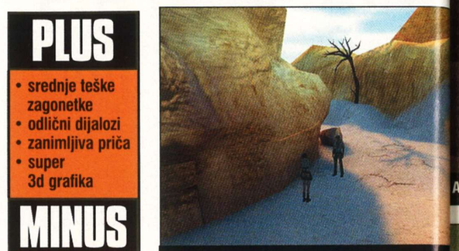
- srednje teške zagonetke
- odlični dijalozi
- zanimljiva priča
- super 3d grafika

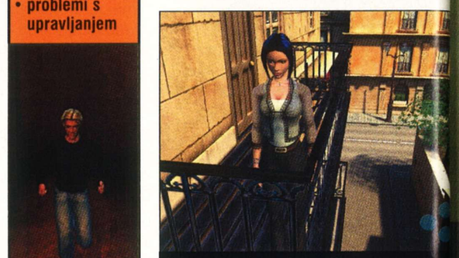
MINUS

- box puzzleovi
- problemi s upravljanjem

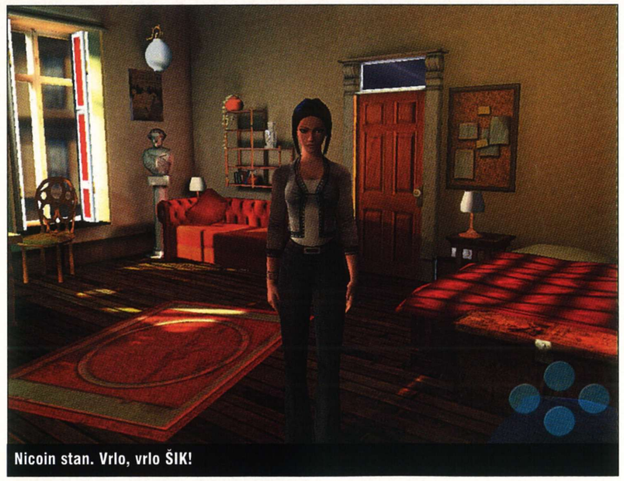

Iako nije Prince Of Persia, George se trudi

Ću da ti gatam, ću da ti kažem šta te čeka...


Ajde sada lezi tu pa...


"Pitam se...", zapita se Nico

Indiana Jones? Možda malo


Nicoin stan. Vrlo, vrlo ŠIK!

"*BROKEN SWORD 3* JE USPIO ZADRŽATI SVE KVALITETE ORIGINALA I JOŠ IH OPLEMENITI MODERNOM I SASVIM DOPADLJIVOM TRODIMENZIONALNOM GRAFIKOM"

Namrtšt!

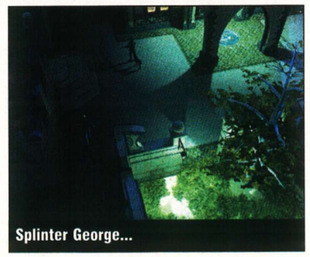
smislu 'stisnem lijevo, ide lijevo', već u odnosu na samu okolinu. Prema tome, ako krenete nalijevo kroz neku ulicu, a tada vam se promijeni i kut kamere, vaš lik možda neće vizualno hodati u istom pravcu kao prije, nego će se recimo spuštati prema dolje. Jasno, tada je potrebno otpustiti tipku za lijevo (mada ju je moguće držati stisnutom i lik će se kretati u istom pravcu) i okinuti onu za dolje ako ne želite da se momak ili djevojka zalete u zid, jer će im trebati neko vrijeme da se povrate i dođu sebi. Opisani će vam se sustav u prvi mah učiniti stvarno spetljan, mada se i na to čovjek može priviknuti, ali najbolje bi ipak bilo kupiti kontroler s gljivom, jer je to očiti derivat konzolaške kontrolne filozofije. Također, junaci mogu i trčati, što je odlično za brže prelaženje većih lokacija, no problem će nastati ako se očešu o neki bliži objekt, nakon čega će nastaviti hodajući. Ipak, kutovi kamere su uglavnom sasvim pregledni i razumni, a pomaci blagi i postupni. Stvar je nešto bolja u sekvencama gdje se puže i skače jer ne morate brinuti o kakvim padovima, vaši avatari jednostavno ne mogu skliznuti preko ruba pa se naskakivanje svodi isključivo na stiskanje prave tipke u pravom mjestu. Nešto je pak drugačija situacija s takozvanim akcijskim sekvencama, u kojima čak možete i poginuti (vidi okvir)! Nadalje, igra dosta inzistira i na takozvanim *box puzzleovima*, gdje kojekakve kocke i kutije morate postaviti u pravilan položaj ne bisti li se dokopali kakvog dotad nedostupnog prolaza, a zbog kasnije složenosti takvih začkoljica zna doći do zamora i frustracije. Inače, sve radnje kojima vršite interakciju s okolnim svijetom radite pomoću tipaka W, A, S, D, koje zapravo određuju smjer skakanja ili smjer specijalnih akcija (direktnu kontrolu vršite kursorima), a u posebnim situacijama vam se na WASD mjestima pale i posebne ikone. Tako će se npr. kod vrata upaliti ikona za gledanje, prisluškivanje ili otvaranje, a vi samo trebate stisnuti određenu tipku kako biste izvršili željenu akciju. Ne smijemo zaboraviti ni odličan sustav detekcije bitnih predmeta koji funkcionira tako da, čim se približite nečemu važnome, na dotičnoj stvari, osobi ili pojavi zasvijetli zvjezdica, a ako ih je na ekranu više, tipkama page up i page down birate kojoj ćete pristupiti. Tako je u jednom potezu efektivno anihilirana mogućnost fulanja važnih predmeta, što nam je, dakako, iznimno drago.

"Ts, ts, vidi ga što je pijan..."

VRCKAVOST

Tu je, naravno, i inventorij, koji također radi po principu simbola, a na isti način funkcioniraju i razgovori, gdje odabirom na pojedinu sličicu izabirete temu razgovora. A što se tiče puzzleova tipičnih za jednu avanturu, mora se reći da su standardni i na svu sreću ne previše teški, poput šabloniziranog primjera vađenja srebra iz korica knjige (ugravirani srebrnjaci) pomoću otvarača za boce, a sve u cilju plaćanja babe gatare (šablonizirano?). Ipak, problemi linearno postaju sve teži i teži, no nikad ne dosežu nepoželjni plafon totalne blokade i frustracije. Prema tome, zadržana je ona fina ravnoteža između intrigantnog i ljudski mogućeg, koja je i u prijašnjim nastavcima tako divno funkcionirala i *Broken Swordu* osigurala titulu igre koja se može prijeći bez bjesomučnog iživljavanja na bližnjoj vam tipkovnici. Na njima se nužno ne inzistira, nego je kao i prije naglasak na fenomenalno pisanom skriptu, uistinu zabavnim i inteligentnim dijalozima te polaganom otkrivanju djelića katkad zamršene, ali uvijek zanimljive priče. Dijalozi su, znači, vrckavi i interesantni te, kao što smo već spomenuli, odličnog *voice actinga*, ali ono što nismo rekli je da su prožeti uistinu zgodnim forama namijenjenima ponajprije odraslim igračima. Osim toga, ono što saznate jednostavno će vas tjerati da igrate dalje i otkrijete kompletnu priču, a upravo je to ono što razlikuje prosječnu avanturu od odlične; konstantna glad za novim i stalno održavanje napetosti i neizvjesnosti. Posebno je zgodno to što će vas igra stalno šetkati od lokacije do lokacije kako bi se izbjegla dosada, a što se tiče održavanja tempa, dobro došu i gorespomenute akcijske sekvence, koje zbog svoje odlične doziranosti ipak ne bi trebale djelovati izvan elementa. Ali te proklete kutije... I eto, mic po mic, došli smo do dijela koji volimo nazivati (vrag bi ga znao zašto) zaključkom. Srećom, ovaj put ga i nije tako teško izvući jer *Broken Sword 3* je igra čiji pozitivni elementi jednostavno eliminiraju možebitne negativnosti poput sporadičnih problema s kontrolama i kamerom. Također, *Broken Sword 3* je igra koja, ako i nije preslikala avanturistični žanr, a ono ga je sasvim sigurno osvježila, i što je još važnije, priskrbila mu nove horde mlađih poklonika. Jednom rečenicom, ovo je avantura dvadeset i prvog stoljeća zato što se uspješno transformirala iz pomalo učmalih i ograničenih 'standardno avanturističnih' svjetonazora, a upravo je to bilo potrebno ovom pravcu ako je ikad ozbiljnije mislio preživjeti. I na kraju, pogledajte još jedanput dodijeljenu joj ocjenu i trč'te odmah do svog lokalnog distributera!!! Arg! ■

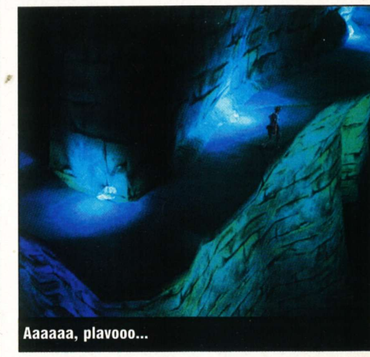
Kutije. I što bi mi one trebale značiti?


Splinter George...

» ALTERNATIVNO

- **Broken Sword 1 i 2**
  Zaigrajte, nećete se razočarati.

A što bi ti bilo i da padneš? Malo vanjskih preloma i bok!


Aaaaaa, plavooo...

Ma neću brate *žuju* više, ma neeeću...

HACKER OCJENJUJE » Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

Pravi biser među avanturama, jednostavno nemamo riječi

90

POSEBNO IZDVAJAMO/STALNU POTREBU ZA DALJNJIM IGRANJEM

EMPIRES
DAWN OF THE MODERN WORLD

Jedna strahovito slatka stvar kad je riječ o igrama su argumenti koje klinci podastiru roditeljima kad žicaju da im ih kupe. Jedan od glavnih pri navlačenju da im kupe Empires zasigurno će biti njegov povijesni kontekst

INFOBOX
Empire: Dawn of the Modern Age

PROIZVOĐAČ
Stainless Steel Studios

IZDAVAČ
Activision

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

NAŠA PREPORUKA
P4 1,7 GHz, 512 MB RAM, 64MB videokartica

MULTIPLAYER
LAN, Internet

WWW IGRE
www.stainlessteelstudios.com

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

Vidite, problem kod kupnje Stainless Steelovog RTS-a *Empires: Dawn Of The Modern World* je što zapravo ne znamo koliko se to uopće isplati. Naime, budući da znamo kako stvari stoje s njegovim idejnim prethodnikom, *Empire Earthom*, analizu njegovih prednosti i nedostataka trebalo bi obaviti doista vrlo pomno. Istina je, dakako, da je prijašnji "nastavak" postigao dovoljan komercijalni uspjeh da potakne autore da se bace na izradu novog. Iskreno sumnjamo da bi se itko odlučio na bilo što drugo nakon što mu se igra proda u nenormalnim količinama samo zato što se odvija u vremenskom razdoblju koje se proteže na više od tri tisuće godina. Jedina stvar koju tom provjerenom receptu treba dodati je eventualno scena u kojoj bojištem hodaju raspucani *mechovi* i stvar je riješena. Dobro, istina, igra nije bila baš *takav* megahit, no štos je u tome da je Stainless Steelu za rukom pošla realizacija dosta klimave ideje te da pred sobom upravo gledamo njen, nazovimo ga, nastavak.

Ako ste bili u prilici zaigrati *Empire Earth*, vjerojatno ste zapazili nekolicinu zanimljivih sličnosti između te igre i Ensembleova *Age Of Empiresa*. Razlog eventualnoj sličnosti, neki bi rekli, leži u tome da je u oba slučaja riječ o strategijama u pravom vremenu. Igrači oštrijeg oka rekli bi pak da je to zato što ob svoju radnju smještaju u povijesni kontekst. Dok će oni koji u posljed nje vrijeme pomnije prate sapunicu pod imenom igraća industrija jedno tavno zaključiti da je na igri radio netko tko je radio i na Ensembleovi *Age Of* serijalu. Za razliku od nekih drugih stvari u životu (poput lutrije primjerice), ovdje su svi u pravu. Ipak, prije nego što *Empire Earth* i *Empires* proglasimo *Age Of* klonovi ma, morali bismo sagledati velik bro njihovih sastavnih elemenata, jer upravo oni Stainlessove naslove izdižu iz gomile.

POVIJESNI KONTEKST

Dakle, budući da priča o jednoj civilizaciji u ovom slučaju jednostavno nije dovoljna za pokrivanje cijele igre, Stainless se dosjetio te igračima pružio priliku da zaigraju s trima. Istina, nakon nekog vremena vjerojatno ćete htjeti ukrstiti rogove s mnogim online *gamerima* ili prijateljima, kad ćete zapravo shvatiti da vam je na izbor ponuđeno čak osam kultura. Nažalost, većina ih se uopće ne spominje u kampanji za jednog igrača, no to možda i nije toliko bitno, s obzirom da je trajanje svake od dostupnih toliko dugo da vjerojatno nećete imati živaca pozavršavati ih sve. Jasno, ako se zakačite za samu igru, gotovo je sigurno da ćete završiti apsolutno sve što *Empiresi* nude te još satima i satima igrati solidno odrađen *multiplayer* mod. Ipak, nećemo o tehnikalijama, spomenimo radije o čemu je u *Empiresima* konkretno riječ. Kao što ste vjerojatno zaključili iz priloženih slika, *Empires* je strateška igra smještena u nekoliko različitih vremenskih razdoblja. Radnja prati nekoliko povijesnih ličnosti koje su oblikovale svijet i poredak koji imamo danas, te eventualno opisuje *što bi bilo kad bi bilo* scenarije (kao veselu *multiplayer* priču o tome što bi Hitler napravio da je pobijedio u Drugom svjetskom ratu).

"SLAB PRIJATELJSKI AI, DOBAR PROTIVNIČKI AI, LOŠE ANIMACIJE I KVALITETNO UŠTIMANA MEHANIKA RAZVOJA GLAVNA SU OBILJEŽJA OVE SOLIDNE STRATEGIJE"

Konkretno, na izbor su vam ponuđeni Rikard Lavljeg Srca, admiral Yi (Koreanci) i general Patton. Vi kao igrač pratit ćete njihove dogodovštine, te utjecaj istih na globalnu povijest. Paralelno s njihovim napredovanjem kroz kampanju dolazit će i eventualne opcije razvoja vaših "civilizacija". Primjerice, Franci za prijelaz u razdoblje Drugog svjetskog rata moraju postati Francuzi i slično. Ipak, za razliku od *Empire Eartha*, ovdje nećete naići na istaknut tehnološki napredak, već ćete jednostavno prelaziti između razdoblja plativši poprilično cijenu u resursima. U igri za jednog igrača ta opcija izrazito je prikrivena, s obzirom da priča prati tri specifična razdoblja, a to su drevni korejski rat, postkrižarsko doba i rat Velike Britanije i Francuske te Drugi svjetski rat. Ta burna razdoblja opisana su uglavnom kroz priče o sudbini glavnih likova, a ne kroz povijest

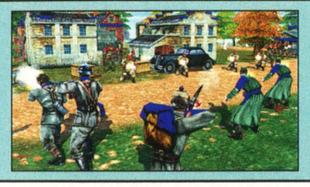
TESTIRALI SMO / UNIŠTAVANJE CIVILIZACIJA U ŠEST KOR

***Empires* se prije svega oslanja na osobni pristup prepričavanju priče – što znači da ćete s gledišta velikih povijesnih vođa pratiti polagani razvoj civilizacije. Sad, ružniji dio priče je da ta ista civilizacija napreduje kroz ratovanje, ali hej, ovdje govorimo o igri – *so who cares*. No, uglavnom, tijekom kampanje igrač treba uza što manje problema pohvatati sva pravila igre, te zahvaljujući njezinom sučelju što lakše držati sve pod kontrolom. Koliko smo mi tih elemenata uspjeli pohvatati i koliko su oni zapravo dobro izvedeni, otkrit ćemo vam u idućih šest točaka.**

KOMANDE

Ako ste ikad zaigrali *Age Of Empires*, u *Empiresima* ćete se osjećati relativno sigurno. Jedini je problem što sadrži iznimno velik broj *pop-up* poruka i sićušnih izbornika. Reakcije vaših podanika i struktura nerijetko su potpuno drukčije od vašeg izbora. Ipak, na kraju dana način na koji vodite svoj imperij postaje manje-više podnošljiv jer skraćenicama možete riješiti mnoge nedoumice sa sitnim i nerazumljivim ikonama.

Ocjena: 7/10



NEPRIJATELJSKI AI

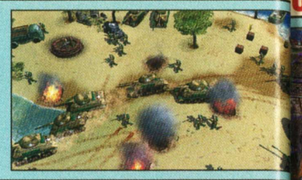
Empires: Dawn Of The Modern World igra je koja se ponosi svojom vrlo dobrom razradom protivničkog sustava ratovanja. Za razliku od nekih manje zahtjevnih naslova, gdje protivničke sile parirajuvašima u pogledu čiste nadmoći u brojevima, ovdje neprijatelj doslovce koristi naprednu strategiju ne bi li okrenuo bitku u svoju korist. Također je zanimljivo vidjeti da u trenutku kad gubi, zna pobjeći u glavnu bazu te pripremiti adekvatno pojačanje.

Ocjena: 9/10

PATHFINDING

Na samom početku igre vrlo je lako zaključiti da netko na području *pathfindinga* nije baš napravio previše. Formacije pri kretanju imaju strahovitu tendenciju da se raspadnu, što uvelike zna utjecati na "nezgode" pri ratovanju. Problemi s automatskim navođenjem transportnih jedinica i neshvatljivim reakcijama prijateljskih trupa čine da stvari i ne izgledaju baš kako bi trebale i stoga...

Ocjena: 3/10



EKONOMIJA

Način na koji skupljate resurse u *Empiresu* riješen je kao u klasičnim RTS-ovima – pomoću radnika koji eksploatiraju prirodne resurse. Doduše, njegova zastupljenost potpuno je drukčija. Većinu ćete vremena, naime, provesti boreći se s gomilom uzastopnih *side-questova* ili kontinuiranog nadiranja protivnika. Ukratko, na njegovo izvođenje nemamo previše zamjerki...što je dobro.

Ocjena: 5/10

PRIČA I INVOLVEMENT

Iako nisu izrađene na pretjerano visokoj razini, animacije na jako zgodan način povezuju radnju. Stavljene u povijesni kontekst te izrađene u igrinom pokretaču, one, zahvaljujući više nego kvalitetnom *voice actingu* te dosta dobroj režiji, uspješno logički povezuju misije. Jedini je problem što, iskreno, izgledaju katastrofalno ružno. Čini se da je problem u tome što igrin pokretač (iako jako detaljan) nije napravljen za prevelik zoom.

Ocjena: 3/10

STRATEŠKE OPCIJE

Za početak, *rock-paper-scisors* sustav korišten u *Empire Earthu* je, nasreću, dijelom napušten. Jedinice koje koristite u svakoj od triju ponuđenih kampanja daju velik broj strateških opcija, a kako je izbor manje-više golem, vrlo je vjerojatno da ćete, ako imalo planirate, koristiti samo određenu frakciju ponuđenih. Što znači da svaki igrač bez problema može razviti svoju specifičnu strategiju.

Ocjena: 8/10

UKUPNA OCJENA ZA POVIJESNO RATOVANJE

Iako se bez prevelikih poteškoća može svrstati u klasu složenih igara, tu uvijek ostaje onaj element nedorađenosti pa će tako početnici nerijetko ostati zatečeni aljkavo napravljenim rješenjima. Da ponovimo, *Empires* je solidno urađen, no mnogo je u njemu elemenata koji jednostavno sprečavaju da iskustvo igranja bude onakvo kako je zamišljeno – tj. ugodno.

6/10

» ALTERNATIVNO

- **Age of Empires 2**
  Ensembleova strategija kojom je *Empires* možda previše inspiriran.
- **Empire Earth**
  Tri tisuće godina ratovanja strpanih na optički medij. Život je lijep.
- **Rise of Nations**
  Malo više strategije i malo više kon centracije na istraživanje tehnologije. Naslov malkice primjereniji fanovima *Civilizationa*.

Ugledali smo se na Hanibala, a?

MANJE NEGO PRIJE?/

Ako ste kojim slučajem zaigrali *Empire Earth*, zapazit ćete da *Empires: Dawn Of The Modern World* obuhvaća daleko manje vremensko razdoblje. Točnije, ovdje je riječ o tisuću godina, dok je u originalu to bilo oko tri tisuće. Na svu sreću, dugotrajnost igre time nije smanjena. Štoviše, ona će vas uz ekrane zadržati gotovo jednako dugo, ako ne i dulje. Naime, prema autorima, prosječni igrač trebao bi je igrati više od petnaest sati, s tim da mu za završavanje kompletne kampanje za jednog igrača treba triput više (uzmemo li u obzir da su mu dostupne tri *single player* kampanje).

Budalo blesava! Kad ideš u rikverc, upali četiri žmigavca!

E da mi je znati koja je budala ostavila otvorenu vodu u kadi! 'Ko će sad to s krpom sve pokupit?

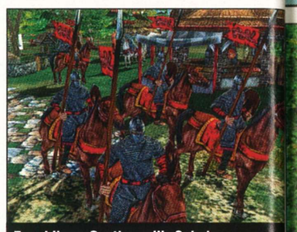
Evo, nebom lete galebi! BAM! BAM! BAM! BAM!

PLUS

- grafika
- broj jedinica
- velik raspon vremenskih razdoblja

MINUS

- slabo izvođenje
- bugovi
- pathfinding
- animacije
- glazba



Frrr, hijaaa Cvetko, miiir Sokole

Pucajte! PUCAJTE I POBIJTE SVE KOBILE!

neke nacije kao što je to bilo u *Empire Earthu*. Animacije, iako rađene u iznimno detaljnom grafičkom okruženju, izgledaju dosta slabo (kao što je istaknuto u testnom dijelu recenzije), no svejedno jako dobro prepričavaju radnju.

PROBLEMI

Što se izvođenja tiče, *Empires* nema baš mnogo novina. Sučelje koje se koristi 3D prikazom i klasičnim izbornikom u maniri *Age Of Empiresa* pristojno obavlja svoju funkciju, iako se efektivno igranje slobodno može zaboraviti ako ne koristite skraćenice. Karte na kojima se igra odvija doslovce su goleme. Očito, ideja autora bila je da napravi igrivu cjelinu na kojoj se odvija veliki broj misija, što im je i uspjelo. Naime, kako napredujete i otkrivate nova područja na karti, s vremenom će vam pristizati i novi zadaci vezani uz iste. Na taj način vrijeme otkrivanja i ratovanja uspješno je maksimalizirano, igra ostavlja dojam solidnosti te također uvodi jedinstven pristup napredovanju kroz kampanju. Većina spomenutih dodatnih zadataka skriptirani su događaji koji igrač uopće ne treba završavati, no oni imaju stanovit utjecaj na težinu budućeg napredovanja. Zadaci, naravno, nerijetko znaju biti poprilično teški, pogotovo uzmemo li u obzir da je igrin AI gotovo nemilosrdan. Uzmimo primjerice srednji vijek, gdje ćete se nerijetko naći u situaciji da vas neprijateljski strijelci napadaju izravno iz šume, dok će brze i okretne jedinice uspješno odvlačiti pozornost glavnini vaše udarne sile. To bi moglo biti otežavajući faktor za početnike, no iskusniji *gameri* osjećat će se kao kod kuće. Za uspješno povezivanje priče u *Empiresu* zaslužne su pak kratke animacije rađene u igrinom pokretaču. Karakterizacija likova je također solidno napravljena. Štoviše, za jednu strategiju u pravom vremenu razgovori znaju biti i te kako kompleksni. Što se slabih strana tiče, *Empires* tu otkriva skupinu gotovo pa školskih pogrešaka, prisutnih i u prijašnjem nastavku. Kao što nadnaslov igre indicira, većina bitki koje ćete voditi bit će pravi košmar metaka i mačeva. Razlog? Gotovo nepostojeći sustav oblikovanja formacija te neopisivo loš *pathfinding*. Umjesto da govorimo o tome u kojem slučaju stvari odlaze k vragu, spomenut ćemo samo jedan primjer, koji inače solidnu igru dosta efektivno plasira u "iritantno" sekciju. Pokušate li, primjerice, svoje jedinice postaviti u kakvu-takvu formaciju te ih potom pokrenuti, gotovo uvijek će vam se dogoditi da krenu u đuture, stvarajući situaciju sličnu navijačkim neredima. Takva blesava pojava jednako se često događa u svim vremenskim razdobljima, što izgleda totalno zabavno kad napokon pod kontrolu dobijete i tenkove (koji se poput krda goveda međusobno naguravaju pokušavajući prijeći preko mosta). Taj više nego zabrinjavajući problem igru nerijetko zna pretvoriti u ekvivalent *tank-rusha* – što je totalno tragično uzmemo li u obzir činjenicu da je igra mogla biti daleko kompleksnija i zabavnija da je pitanje formacija bilo riješeno.

Usred dediciranog marširanja, jedan od vojnika shvatio je da mora na WC

- Ti desni, smanji tu guzicu! - RAZUMIJEM!

Điha, Cvetko... điha, Sokole!

"IGRU JE PRIJE SVEGA SPECIFIČNA PO SVOJOJ DUGOTRAJNOSTI"

Ovako, sve ispada više-manje nedorađeno.

I?

Ipak, uzmemo li u obzir sve dobre strane ove igre, moramo priznati je ipak riječ o solidnom uratku. Istina, velika je vjerojatnost da zahtjevniji igrači neće u njoj pronaći ništa posebno, pogotovo nakon što pokušaju pokrenuti ono nešto jedinica što imaju. Međutim, *keč* je u tome što igru obilježavaju kontradikcije u dizajnu. U prijevodu, *Empires: Dawn Of The Modern World* ima velik broj izvrsno razrađenih elemenata te gotovo jednaku količinu fatalnih propusta. Nažalost, upravo takav odnos dobrih i loših strana Stainlessov novi naslov svrstava u teški prosjek. Ako ste zagriženi fan *Age Of Empires* serijala, možda ćete htjeti baciti oko na nj. Ako niste, znajte da postoji enorman broj strateških igara boljih od ove. ■

HACKER OCJENJUJE » Empire: Dawn of Modern World

Tehnički impresivna strategija ograničena nekim radikalnim propustima

75

POSEBNO IZDVAJAMO STRATEGIJU RATOVANJA

"Kupi konja ili petsto"

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Izrada je ovaj put povjerena Black Boxu, koji je s *HS2* osvjetlao obraz PS2 konzolama, dok su inačice za ostale platforme bile ocijenjene tek kao prosječne. Pogledajmo kako je sve skupa ispalo i, dakako, jesu li uspjeli vratiti sjaj toj najpopularnijoj automobilskoj igri na PC-ju

INFOBOX

NFS: Underground

PROIZVOĐAČ
EA Black Box

IZDAVAČ
Electronic Arts

MIN. KONFIGURACIJA
P3 700 MHz, 256 MB RAM, 32 MB AGP DirectX 9 kompatibilna grafika, 2 GB HDD

NAŠA PREPORUKA
P4 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB AGP DirectX 9 GeForce FX5600 ili Radeon 9600 PRO

MULTIPLAYER
2 igrača kroz sve modove, 4 igrača online

WWW IGRE
www.needforspeed.com

ALTERNATIVNO

- **NFS:HP2**
  Izravni prethodnik, koji ima kakav-takav replay, a i polismene.
- **Iduća TOCA**
  Kako čujemo, imat će razrađen street racing dio

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

Fenomen automobilskog fanatizma i uličnog utrkivanja traje već godinama, no tek nekoliko posljednjih to je postalo globalni trend. Taj nimalo bezazlen način razonode svojih poklonika ima svugdje – od Japana preko Europe (Getaway In Stockholm, Ghost Rider...), Afrike, Dalekog istoka pa sve do Amerike koja ga zapravo i je globalno popularizirala. A za sve je kriv Fast&Furious. Nemojte me krivo shvatiti, bilo je utrkivanja i prije, no tek nakon F&F-a došlo je do prave eksplozije. Specijalizirane *tuning* kompanije počele su suludo zarađivati, pa stoga nimalo ne čudi što su dale milijune dolara filmašima samo da bi u nastavku paradirali s njihovim naljepnicama i *tuning* dodatcima. A sad nam evo stiže i igra koja se isto tako kao što se zove *NFS: Underground* mogla zvati i *Fast & Furios: Underground* i nitko to ne bi ni zamijetio. Nakon višetjednog igranja zaključak se nameće sam po sebi – posao je izvrsno odrađen, a ulično-oktanske scene jednostavno nisu mogle biti bolje predstavljene unutar jedne igre.

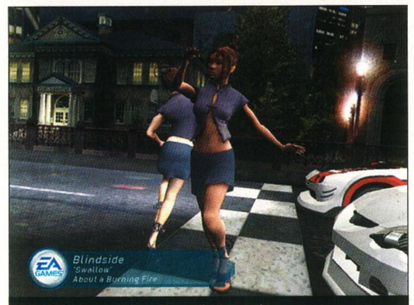
BRZO I FURIOZNO

Igra totalno odiše konzolaškim štimungom. Osjećaj vožnje je potpuno arkadni – ali i iznimno uzbuđujući, a sve živo morate zaraditi utrkivanjem, tj. pobjeđivanjem u različitim vrstama natjecanja (točnije, 5 je vrsta natjecanja, a utrke zauzimaju većinu – za više informacija pročitajte okvir uz tekst). Jezgra same igre je "Underground" mod, kako se naziva kampanja za jednog igrača. Cilj vam je pobijediti u prilično linearno poslaganih 111 utrka, a kako napredujete, otključavaju vam se novi dodatci za vozila, staze pa čak i sami auti. Dakako, uspješan završetak utrke donosi vam i novac. Prije svake utrke birate njezinu težinu, dakako proporcionalno sa zarađenim novcem. U prvoj trećini igre starom je vozaču sve utrke relativno lako dovršiti i na "hard" težini, no poslije stvari postaju progresivno zahtjevnije. Vrlo uravnoteženo, prema našoj procjeni. Odlučite li se pak za najlakšu razinu težine, možete očekivati da ćete kampanju proći za kakvih desetak sati vožnje. Auta na odabir imate dvadesetak, i to baš namijenjenih za *street racing*, od "početničkih" uličnih trkača kakve možete sresti na domaćim prometnicama kao što su *honda civic*, *peugeot* (*pug*, kako ih vole zvati) *206*, *ford focus* pa sve do legendi *street racinga* kojima ekstremni *tuneri* znaju "nabrijati" snagu i iznad 1000

"DOBRO DOŠLI U SVIJET TURBA, NITRA, KIČASTIH NEONKI I ZGODNIH KOKA KOJE STARTAJU UTRKE – SVIJET ULIČNIH UTRKA!"

KS, poput *nissan skylinea* i *toyote supre*. Zbog brojnih dodataka koje možete dodati vozilu (ali tek kad ih uspješnom vožnjom otključate), broj kombinacija i podešavanja vašeg osobnog prdekala praktički je neograničen. Svima vama hardver-frikovima bit će lakše saživjeti se s tim autobrijačima uspostavimo li paralelu između PC-*moddinga* i *autotuninga*. Oba postupka modificiraju svoj cilj, i to u dva aspekta – vizualno i po performansama. I oba "sporta" obilato koriste raznobojne kičaste neonke – no to je tema za neku drugu priču. Upravo na toj filozofiji izgrađen je i *Underground*. Automobile pojačavate poboljšanjima na motoru, usisu i ispuhu, ugradnjom čipova te spremnika s

Omiljena zabranjena lokacija korito je rijeke



Ritualni ples sreće prije početka utrke

dušičnim oksidom (popularni NOS) koji vam daju trenutačno eksploziju snage – a ako ste slabije sreće, može doći i do eksplozije motora – što će vam potvrditi jedan domaći *street racer* kojeg je zadesila upravo ta sudbina. Poboljšanja su podijeljena u kategorije, a svaka kategorija ima po tri nivoa, koje – naravno – morate zasebno otključati. Činjenica koja nas je istodobno i rastužila i razveselila je da je drugi aspekt *street racinga*, tzv. vizualni *tuning*, znatno više zastupljen. Gotovo na kraju svake utrke dobivate nagradne naljepnice i "vinile", koje postavljate na auto, dok do poboljšanja performansi dolazi tek povremeno. Ne možete detaljno podešavati motor, omjere prijenosa, tvrdoću prijenosa itd. No, za svim tim žalimo još od *Gran Turisma*. Automobil vizualno možete dotjerivati do beskraja. Možete mu stavljati različite naplatke - naravno, riječ je o modelima koje možete kupiti i u stvarnosti - te spojlere, naljepnice, različite gume... Dakako, možete mijenjati i osnovnu boju po želji. Imajte na umu da one atraktivnije, poput metalik finiša, morate otključati! Općenito, u igri je iznimno mnogo pozornosti posvećeno vizualnom dojmu, što će se nekima itekako svidjeti, barem će se moći hvaliti izgledom svojih pila kad ih već ne znaju voziti kako spada. Uostalom, nije li tako i u stvarnom svijetu? Inače, osim novim dodatcima koje možete kupiti, s vremena na vrijeme igra će vas počastiti i specijalno teškim eventom (obično je to sprint protiv vremena) gdje, ako pobijedite, dobivate ekstrapoboljšanje po želji. Također, svakih nekoliko evenata ili primjerice kad osvojite neki turnir (3-4 utrke, gdje se za golemu nagradu gleda samo ukupni

IZDVAJAMO / VRSTE UTRKA

Kroz cijelu igru imate priliku voziti u pet tipova evenata: klasično kružno utrkivanje, gdje je zadan broj krugova, *knockout* (onaj tko posljednji dovrši krug ispada) kružno utrkivanje, sprint od točke A do točke B, *dragovi* po ravninama te - kako nam kažu, trenutačno pravi hit u Japanu - *drift* akrobatske utrke, gdje vam je cilj po maloj stazi automobil što atraktivnije zabacivati u *over* i *understeerove* (iliti po naški podupravljanje i preupravljanje).

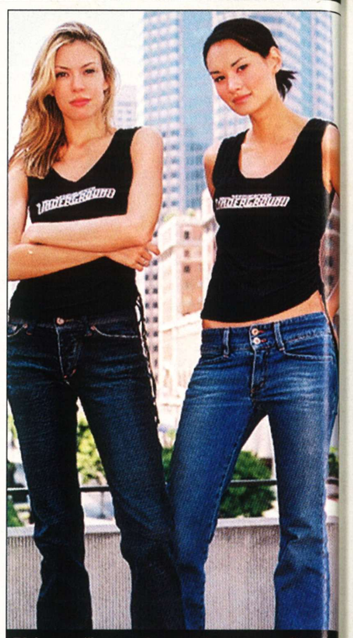
pobjednik prema broju bodova) bit ćete snimljeni za naslovnicu nekih novina posvećenih autoutrkama. Bit će doista lijepo pred sam kraj igre pogledati koje ste sve automobile i kako tunirane vozili na svom putu do vrha.

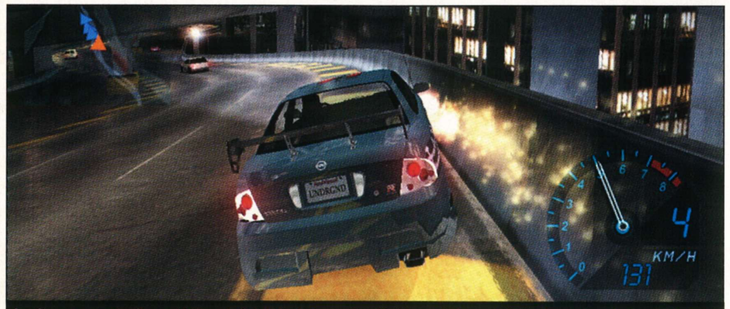
NO, IPAK...

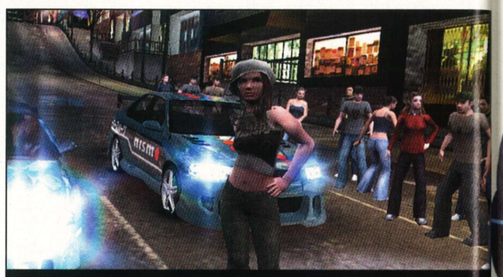
Nažalost, unatoč iznimnoj naklonosti vašeg recenzenta *NFS* serijalu, u prvu ligu 90+ igara

Sam start utrke. Koka bježi. Preživjela je i ovaj start

Panorama grada po kom ćete jurcati u nabrijanim makinama


EA je angažirao zgodne modele za promociju igre


Imajte na umu: kolikogod bili umješni ili brzi, promet najčešće nećete moći izbjeći pa su sudari neizbježni


Svjetlosne efekte u igri projektirao je filmaš nominiran za Oskara, a model prema kojem je napravljena koka koja označava početak utrke rado bismo upoznali i u stvarnosti

Underground jednostavno ne ulazi. Nije problem ni u ideji ni u realizaciji onog što je uključeno u igru, nego je problem što joj nešto nedostaje. Naime, izbačen je jedan iznimno bitan aspekt, koji jednostavno nikako ne možemo prežaliti, a to je - *replay*. Jao, koja mamutska greška. Pa to nam je bio jedan od omiljenih dijelova igre. Možda ga stave u *NFSU Vol 2* – o kojem se sve više šuška na netu. Iduće što nas je rastužilo je jednolikost staza. Iako na slikama sve izgleda vrlo atraktivno, na ekranu često zna vladati prava zbrka. Da bi se dobio dojam veće brzine, postavljen je nestvarno širok kut gledanja, zbog čega dalji objekti izgledaju dalje nego što jesu. Drugim riječima, zapreke na stazi koje vam se čine jako udaljene u djeliću sekunde se stvore pred vama. Dalje, cesta izgleda poput klizališta. Refleksije su zgodna stvar, ali ne valja s njima ni pretjerati. Dalje - ne postoji apsolutno nikakav fizikalni model oštećenja auta pa tako, primjerice, zabijete li se u zid pri brzini od 250 km/h, na autu neće biti nijedne jedine ogrebotine! U duhu pravog *street racinga*, sve utrke se odvijaju u istom gradu, samo su rute drugačije, što dovodi do čestog ponavljanja dionica pa se stječe dojam da stazama nedostaje raznolikosti. Eh, gdje su oni dani kad smo se u *NFS-u* natjeravalo po zavojitoj obali koja nas je, dakako uz malo mašte, podsjećala na jadransku magistralu. No, kako je *street racing* isključivo noćni gradski "sport", recimo da to još i možemo progutati. Eh da, u igri, nažalost, ne postoje ni murjaci, tako da će izostati i lov na vas. Možda izbace uskoro ekspanziju *NFSU: Hot Pursuit 3*, hehehe.

Tehnička izvedba igre je doslovce impresivna. Za 3 je koplja bolja od svih ostalih autoigri. Zvukovi motora i svi ostali efekti pomno su masterirani i miksani, a za *soundtrack* se pobrinuo EA, za koji rade eminentna imena poput Lil' Jona, Rancida te Crystal Methoda. Igra je ovjenčana THX certifikatom, koji je nešto novo u svijetu videoigara, a trebao bi jamčiti izvrsnost. Još jedna novina koju donosi *NFSU* je kros-platformski *multiplayer*. Naime, *online* su mogući dvoboji između PS2 i PC vozača! Vrlo intrigantano!

Što još reći? *NFS: Underground* je genijalna arkada uz koju ćete se zabavljati tjedni ma, ako ne i mjesecima. Zbog svoje ljepote, mnoge od vas natjerat će na kupnju nove grafičke. ■

IZDVAJAMO/ AUTI ZA NFS

1995	mazda RX-7
1999	nissan skyline R34 GTR
2003	nissan 350Z
2004	nissan sentra SE-R Spec V
1992	nissan 240SX SE
1999	nissan eclipse GSX
2000	honda integra type R
2003	honda S2000
2000	honda civic si coupe
1998	toyota supra
2002	toyota celica GT-S
2003	acura RSX type S
1999	dodge neon 2-door
2003	ford focus ZX3
2003	mitsubishi lancer ES
1999	mazda miata - MX5
2003	subaru impreza 2.5 RS sedan
2003	hyundai coupe GT
2003	golf IV GTI 2.0 115ps 3 door
2003	peugeot 206 GTI/S1

PLUS

- grafika
- zvuk
- osjećaj brzine
- zabavnost

MINUS

- nema *replaya*
- jednolične staze
- ne lovi vas policija
- vodenkast izgled asfalta

Poklopci motora od ugljičnih vlakana prava su ekskluziva

HACKER OCJENJUJE » NFS: Underground

S jedne strane, postavlja nove standarde, dok s druge, pak, kaska za *NFS* prethodnicima

88

POSEBNO IZDVAJAMO/FENOMENALNU GRAFIKU

CROAUTO2004
NAJVEĆI HRVATSKI IZBOR AUTOMOBILA GODINE
Birajte auto godine i osvojite jednu od spektakularnih nagrada!
10.
1. NAGRADA
VW Passat 1.9 TDI Business
Volkswagen Passat
Bolje ne može
2. NAGRADA Honda CB 600 F Hornet
europapress HOLDING
Jutarnji LIST
sn sportske novosti
HAK HRVATSKI AUTOKLUB
Auto klub
KUPONE ZA SUDJELOVANJE U NAGRADNOJ IGRI POTRAŽITE U Jutarnjem listu, Sportskim novostima, Auto klubu i Reviji HAK
060/303-400 (1,69 kn/min) ZOVI - BIRAJ - VOZI Glasuj za CROAUTO 2004 i osvoji vrijedne nagrade

DUNGEON SIEGE LEGENDS OF ARANNA

Poprilično nakon izlaska, Gas Powered Gamesov akcijski RPG *Dugeon Siege* je dopao u ruke poznatih *moddera* iz Mad Doc Softwarea. Mogu li oni prosječnu *roleplaying* igru pretvoriti u kvalitetan i cjelovit proizvod?

INFOBOX

Dungeon Siege: Legend of Aranna

PROIZVOĐAČ ■ **Mad Doc Software**

IZDAVAČ ■ **Microsoft**

MIN. KONFIGURACIJA ■ **Athlon 700 MHz, 128 MB RAM, 3D kartica**

NAŠA PREPORUKA ■ **Athlon 1.6 GHz, 256 MB RAM, 3D kartica**

MULTIPLAYER ■ **Internet, LAN**

WWW IGRE ■ **www.dungeonsiege.com**

ALTERNATIVNO

- **Dungeon Siege** Original. Koji dobivate kupnjom ekspanzije.
- **Diablo** Akcijski RPG kojemu Dungeon Siege teži, no to mu ne uspijeva zbog previše taktičkih elemenata.
- **Baldur's Gate** Čistokrvni RPG kojemu Dungeon Siege teži, no posustaje zbog, pa, manje-više, svega.

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

Kad se prije godinu dana Microsoftov i Gas Poweredov RPG *Dungeon Siege* tek pojavio, prodaja i nije bila tako loša, no već pola godine poslije potpuno je pao u zaborav. Razloge prije svega valja tražiti u šturom *comunityju* te prilično slabom *multiplayeru*. Istina, igra je imala i svijetlih točaka, poput solidnog moda za jednog igrača, no to očito nije bilo dovoljno. Uostalom, i sami dobro znate koliko se danas još uopće govori o toj igri. Ne znamo dijele li naše mišljenje i zadrti RPG entuzijasti, no nije li ona ipak nezasluženo zaboravljena? Istina, velik broj njenih elemenata zaslužuje žestoku kritiku, počev od slabog taktičkog dijela preko nenormalne linearnosti pa sve do svugdje vidljive nedovršenosti, no ona je svejedno natprosječno igriva i, što je možda i najvažnije, vrlo atmosferična. Neposredno prije početka promocije novog nastavka (predstavljenog na ovogodišnjem E3-ju), Microsoft je odlučio izdati zanimljivu ekspanziju pod nazivom *Legends Of Aranna*.

Ako je vaš igraći staž dulji od godinu dana, onda vam je vjerojatno pojam ekspanzija i svega što uz njih ide i više nego jasan. Dakako, kao i njihova glavna svrha, a to je zgrtanje dodatne love prije negoli se pojave eventualni nastavci. U posljednje vrijeme, nasreću, stvari se polako mijenjaju. Jasno, iza svega je i dalje pohlepa, međutim, igrači su s vremenom postali pametniji, tako da im više nije moguće podvaliti ekspanziju za čije im pokretanje treba originalna igra. Štoviše, noviji naslovi podigli su standard do te mjere da je velika većina njihovih proširenja rađena po *stand alone* principu. Korak više je kad, kao što je i ovdje slučaj, distributer ponudi i original i

"*LEGENDS OF ARANNA* DONOSI DVADESETAK DODATNIH SATI SUROVOG UBIJANJA..."

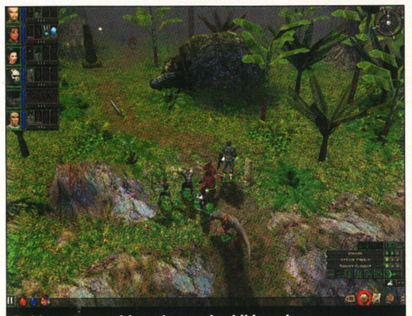
ekspanziju u istom paketu, po cijeni srednje budžetnog naslova. Tako primjerice *Legends Of Aranna* stoji oko trideset eura, a u paketu dobivate i CD s *Dungeon Siegeom*. Ukratko, za relativno malo novca dobit ćete zapravo dvije igre, što nije loše. No, kako naš posao nije ocjenjivanje isplativosti kupnje igara, nego osvrt na njihovu (ne)kvalitetu, prebacimo se mi radije na priču koju nam ovo divno malo proširenje nudi.

ŠTAPOVI I SJENE

U *Legends Of Aranni* ponovno preuzimate ulogu priprostog avanturiste koji u dvadeset sati igranja postane dovoljno jak da ubije boga u Shadowjumperu, magičnom stvorenju koje je zakuhalo nezgodnu situaciju na Utraeanskom otočju. Utraean je već dugo napušteno mjesto, kojim su nekoć davno vladali najmoćniji čarobnjaci na svijetu, koji su tijekom rigoroznih suludih istraživanja (kakvima se najmoćniji čarobnjaci inače bave) počeli eksperimentirati s lokalnim životinjama, stvorivši dvije vrste slugu: jedne koji podsjećaju na blijedoplave, obrijane čimpanze i druge koji podsjećaju na guštere. No, kako utopija u igrama gotovo redovito završi prije nego što sami gejmeri uđu u priču, tako i utraeanski čarobnjaci bivaju pobijeni ili protjerani od svojih sluga. Nekoliko stotina godina nakon revolucije stvari se malo zakuhaju - netko je, naime, oslobodio moćnog Shadowjumpera, biće koje se planira domoći još moćnijeg artefakta koji će mu omogućiti da kontrolira vremenske uvjete. I tako, zastrašeni prijetnjom velikih valova, moćnih oluja i zima toliko dugih da ni ekipa iz Vlaka u snijegu ne bi mogla pomoći, slobodni narodi sjevera odlučili su se suprotstaviti Shadowjumperu. Nažalost, njihovi planovi pali su u vodu u trenutku kad je zlo biće otelo spomenuti artefakt, a vrijeme do kraja svijeta sve je kraće. Naoružani magijom, hladnim oružjem i *quick save* opcijom igrači trebaju spriječiti Shadowjumpera da uništi svijet te, ako im to pođe za rukom, vratiti moćni štap u ruke pravednih. Da bi sve bilo još gore, zloduh u jednom trenutku uspijeva angažirati jednu od utraeanskih frakcija da mu pomogne osvojiti otočje te iskoristiti tamošnje zaboravljene čarobne spise da bi pojačao svoju moć do krajnjih granica. Na svu sreću, družina koju predvodi avanturist namjernik do kraja igre će prokrčiti put dug nekoliko kilometara, načičkanih različitim protivnicima, i ipak spasiti ljudsku vrstu od izumiranja. Hura!

Oh, kako div

Bespućima Like

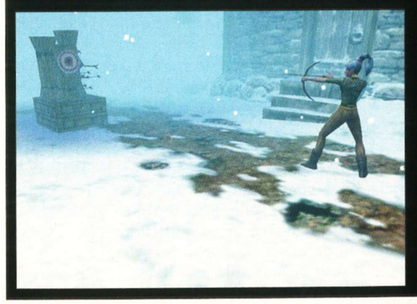

Dakle, ovamo mi je pala ona barbikina glava

OBEĆANJA

Utraeansko otočje zanimljivo je po tome što se radikalno razlikuje od ostatka Dungeon Siegeovog *settinga*. Naime, prekriveno je tropskim šumama i okupano predivnim toplim

IZDVAJAMO/ OPREMA ZA DERATIZACIJU

Da bi istinski fanovi skupljanja rijetkih artefakta bili zadovoljni, u igru su ubačeni setovi opreme (višedijelni kompleti oružja, prstenja i oklopa) koji, kompletirani, igraču donose dodatne bonuse. Druga je novina posebna začarana oprema, u koju su integrirane čarolije (poput magic armora, hastea ili nečeg sličnog). Kao šećer na kraju, tu je nova beštija za nošenje vašeg teško stečenoga plijena – gušter koji se čak zna suprotstaviti protivnicima.



Biste li nam vjerovali na riječ kad bismo vam rekli da vam ovakve mačke urliču pod prozorom?

Svi polijegali na pod

Neka, sine, nemaš ti veliku glavu...

Trening streličarstva na seoskoj farmi. Seoski turizam ovdje je u punom jeku

Čovjek s glupim izrazom na licu i obasjanim rukama

bojama, što igri daje potpuno drugačiji vizualni identitet. Da bi se još više naglasio taj "otočni" štimung, kreativni je tim dodao nekolicinu specijalnih oružja i oklopa napravljenih od sirovina tipičnih za to područje poput školjki i koralja.

Wohoooo!!! Lakše malo s tim štapom

Izaberite svog heroja/heroinu

Osim vizualnih promjena, u *LoA-u* postoji još nekoliko značajnih novina koje će vaše stjecanje igraćeg iskustva ovaj put učiniti daleko jednostavnijim. Kad spomenemo *Duneon Siegeov* AI, vjerojatno se odmah prisjetite koliko vam je

"AI JE DOŽIVIO RADIKALAN FACELIFTING..."

samo glavobolje zadao loš sustav traženja putanje kretanja, nekontrolirano prekidanje bacanja čarolija te kompliciran i nepraktičan sustav čarolija. *Legends Of Aranna* sve te probleme rješava restrukturiranim AI sustavom te ubacivanjem skupnih naredbi za čarolije. AI rutine tako su postale korisnije, što znači da članovi vaše družine više nisu totalni idioti. Štoviše, auto-casting toliko je bolji da čarobnjaci postaju jedna od najučinkovitijih strana vaše družine. Što se dodatnih, novih čarolija tiče, Mad Doc ih je dodao čak više od 50, od kojih se posebno ističu pasivne obrane (sfere koje se kreću oko čarobnjaka i automatski napucavaju najbliže protivnike) i zamke koje možete iskoristiti za povećavanje broja taktičkih opcija tijekom defenzivnih borbi. Strijelci su također dobili poboljšanje u obliku specijaliziranih dalekometnih oružja, popravljajući tako zastupljenost klase u odnosu na dominantne borce i čarobnjake. Naravno, da ne biste pomislili kako je Mad Doc Software ispunio apsolutno sva obećanja spomenuta u službenim najavama, recimo i to da je priča i način na koji kroz igru prolazite smiješno linearan - nije nam baš posve jasno na što su mislili kad su govorili o pravu izbora, velikom broju *questova* i sjajno razrađenoj priči. Istina, dodana je neka vrsta karte, gdje je moguće pogledati područja koja ste prokrčili, no priča i dalje ostaje prilično skrivena. Ipak, na kraju krajeva, taj nedostatak možda i nije tako bitan s obzirom da cijela igra najviše ovisi o vašoj taktičkoj vještini i sposobnosti da prožvačete sve to ponavljanje gomile homogenih metež-bitaka. Dakle, ako vam to ne smeta, *Legends Of Aranna* definitivno je igra koju trebate zaigrati. Kombinirajući kvalitetno izvođenje, velik broj zanimljivih i korisnih dodataka, dakako uz povoljnu cijenu, ona definitivno predstavlja kremu trenutačne *budget* ponude. ■

PLUS
- poboljšani AI
- gomila korisnih dodataka
- ravnoteža među klasama
- pojačan taktički element

MINUS
- linearnost
- zastarjela grafika

HACKER OCJENJUJE » Dungeon Siege: Legend of Aranna

Ekspanzija čiji bi primjer trebali slijediti mnogi.

80

POSEBNO IZDVAJAMO/MNOGO KORISNIH NOVINA

U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 20.01.2004.

RECENZIJE

LORD OF THE RINGS MANIJA

LOTR: RETURN OF THE KING
LOTR: WAR OF THE RING
LOTR: BATTLE FOR MIDDLE EARTH
HOBIT

Navala LOTR igara povodom izlaska posljednjeg filma trilogije

EKSKLUZIVNA NAJAVA

DOOM 3

Najnovije informacije i ekskluzivni prikaz najočekivanije igre u 2004.

HACKEROVA MEDALJA 2004.

Sudjeluj u Hackerovom velikom izboru za najveća gaming dostignuća u 2004. i osvoji vrijedne nagrade

Naguravanje u iščekivanju udarca iz kuta

Butt

FIFA 2004

Opet sve ispočetka. Razvojni tim EA Sportsa opet se hvali velikim novinama na travnjaku i izvan njega. Bez previše filozofiranja, pogledajmo što su nam pripremili...

I tako je to bilo...

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

O opcijama, sučelju, i svim ostalim popratnim pojavama čitat ćete nešto niže, da ne bismo gubili vrijeme, odmah krećemo na *Quick match*. Na prvi pogled vidljiv je napredak na grafičkom planu, što se posebice odnosi na konstituciju i lica igrača, koja su realističnija nego ikad. David Beckham doista i izgleda kao David Beckham, s najnovijom frizurom (a kad je i ako promijeni, moći ćete skinuti *patch* koji će ga *updateati*). Visina, konstitucija, eksplozivnost i tehnika svakog pojedinog igrača izravno će utjecati na zbivanja na terenu. Stadion izgleda realistično, živo, prepun zastava i transparenata navijača obiju momčadi. Dekor je u *FIFA-i*, koliko god odličan bio, iz godine u godinu sve bolji, pa je to slučaj i ovdje. Nakon početnog divljenja, utakmica je počela...

INFOBOX

FIFA 2004

PROIZVOĐAČ ■
EA Sports

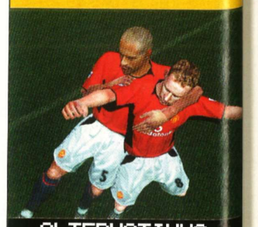
IZDAVAČ ■
Electronic Arts

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 4800, 128 MB, 3D kartica

NAŠA PREPORUKA ■
P4 1,5, 256 MB, GeForce 2 Ti

MULTIPLAYER ■
LAN, modem, Internet

WWW IGRE ■
www.eagames.com

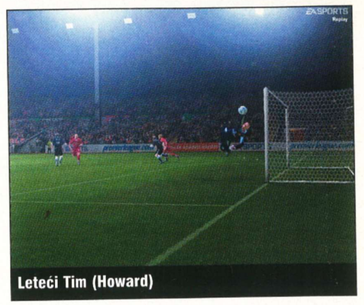


ALTERNATIVNO

- **Pro Evolution Soccer**
  Najbolja Playstation simulacija nogometa napokon i na PC-ju.
- **ISS 3**
  Ponajbolji arkadni nogomet od ove godine i na "kanti"

Van Niestelroy i Raul u klinču

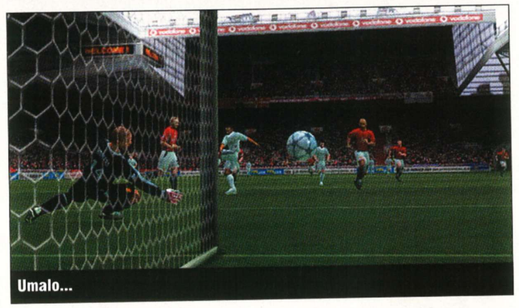
Njegovo Veličanstvo...



Leteći Tim (Howard)

IZDVAJAMO / SLUŽBENI PATCH

Pošto su razvojni timovi proizvođača igara uvijek stisnuti s rokovima koje bi kao trebalo ispoštovati, sve nam češće na računala stižu nedovršene inačice, s brojnim, naoko (ne)primjetnim propustima. To se ove godine dogodilo i s *FIFA-om*, stoga vam preporučujemo posjet službenoj stranici igre odmah po završetku instalacije. Naime, instalacijom službenog *patcha* dobit ćete mogućnost izmjene kontrolnih tipaka, a dodan je i *multiplayer* te mogućnost promjene nivoa detaljnosti u *settingsima*. *Patch* će vam omogućiti i spremanje atraktivnih *repleya*, a uklonjen je i *bug* zbog kojeg je znalo doći do gubitka miša u nekim izbornicima. Doista popriličan broj propusta već u samom startu...



Umalo...

OD NOGE DO NOGE

Prvo što ćete primijetiti je pas igra. U odnosu na prošlu godinu, došlo je do nekih poboljšanja. Osjećaj kontrole je veći nego prije, i to ne u smislu predvidivosti dodavanja, nego brzine reakcije vašeg igrača. Naime, kad pritisnete tipku, nećete morati čekati sekundu-dvije da proslijedi loptu. To ne znači da će ona bez problema stići na odredište, naprotiv. Mnogo ćete češće izgubiti naoko čistu loptu nego prije. To vrijedi i za lopte koje šaljete po zemlji i za zračna dodavanja, koja su sada mnogo efikasnija nego prije. Želite li se brzo transformirati iz obrane u napad i pronaći isturenog napadača, dugačka lopta je idealan izbor, naravno precizna. Lopta u prostor, s predhodnim slanjem igrača naprijed, jedan je od glavnih aduta pri oslobađanju prostora napadaču, no i tu je iznimno važan dobar tajming.
Kretnje igrača i njihovo ponašanje s loptom i bez nje doživjeli su veliki napredak. *Motion capture* je, kao i uvijek, donio novu razinu realističnosti. Kombinacija niza manjih poteza spojenih u jedan smanjuje redundanciju te pridonosi općem dojmu i tečnosti animacije. Driblanje i građenje s loptom posebno su lijepo prikazani. Tzv. *off the ball* tehnologija korisna je pri građenju napada, posebice ako se odlučite na prodiranje po bokovima. Nabacivanje, posebice udarci iz kuta također su doživjeli promjene. Prije izvođenja možete odabrati između nabacivanja na prvu ili drugu vratnicu, sredinu ili nasumce u kazneni prostor. Nakon što uputite udarac, kontrola se prebacuje na nekog od igrača u kaznenom prostoru, s kojim "napadate" loptu glavom ili nogom, u čemu će vas pokušati spriječiti poprilično oštra obrana.

"IAKO PODCIJENJENA, FIFA SE I DALJE DOBRO DRŽI BEZ OBZIRA NA VRLO ŽESTOKU KONKURENCIJU, OVE GODINE ČAK I NA PC-JU!"

SLOBODNJACI

Način izvođenja slobodnih udaraca također je promijenjen. Optimalna kombinacija snage i felša, dakako uz preciznost, rezultirat će atraktivnim pogotkom koji će vratar ispratiti samo pogledom. Udarci izvana, posebice iz igre, često će pronalaziti put do mreže, čak i iz poprilično nemogućih situacija, što ne izgleda baš realno. S druge strane, posebice na nižim razinama, svjedoci smo čestih promašaja čistih zicera računalnog protivnika. U globalu, umjetna inteligencija protivnika, posebice na težim nivoima, povećana je. Doista ćete se morati pomučiti da složite poštenu akciju i postignete gol na *professional* razini te posebice u *World Class* modu, dok će svaki veći propust u obrani završiti pogotkom u vašoj mreži.
Nakon jednogodišnje pauze, *FIFA 2004* nam ponovno donosi trening opciju. Možete vježbati slobodne udarce, direktne i indirektne, kornete te odigrati trening utakmicu. Tu je i *Career* mod, opcija menadžerske karijere u kojoj tijekom pet godina vodite svoju momčad od nižeg prema višem rangu natjecanja kupujući i prodajući igrače, slažući taktičke formacije i, dakako, igrajući utakmice, za što osvajate bodove, što je zapravo vrlo slično istoimenom modu u EA Sportsovom NHL serijalu. Kao i svake godine, baza klubova, dresova i navijačkih pjesama je proširena. Na raspolaganju vam je čak 300 novih poklika navijača, 16 liga, 350 momčadi odnosno oko 10000 igrača. Nažalost, nema nijednog predstavnika domaćeg klupskog nogometa, ali je zato tu hrvatska reprezentacija. I prijenos utakmica je, dakako, na višoj razini, zahvaljujući novim kamerama i dinamičnim komentarima. Poželite li odmjeriti snage s igračima diljem svijeta, možete to učiniti preko EA Sports Online servisa, gdje možete komunicirati s drugim igračima te dogovoriti i odigrati utakmicu. *Soundtrack* prilikom odabira opcija je izvrstan, doista vas "nabrije" na tekmu, što se, nažalost, ne može reći za vrlo nepraktično i monotono sučelje, no kad se naviknete - i nije tako strašno. ■

PLUS

- realističnost
- napredak u pas igri

MINUS

- sučelje
- previše pogodaka s velikih udaljenosti

HACKER OCJENJUJE » FIFA 2004

FIFA definitivno nije razočarala. Ostaje vidjeti što će ponuditi konkurencija

85

POSEBNO IZDVAJAMO/REALISTIČNOST PRIKAZA

"Eeeevo gaaaa!"

Turbo Inzaghi!

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Želite li doista zaigrati najvjerodostojniju simulaciju najvažnije sporedne stvari na svijetu, igrajte *PES*", govore brojni poklonici naslova na Playstationu. Je li tako i na PC-ju?

Efikasno oduzimanje lopte

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

Kako je ovo premijera *PES-a* na novoj platformi, nije na odmet prisjetiti se njegovih korijena te ih približiti PC-igračima. Dakle, *Pro Evolution Soocer* proizvod je tvrtke Konami, koja je u svijet nogometnih simulacija ušla s već legendarnim *ISS-om*, no nedugo nakon njegova pojavljivanja razvojni se tim razdvojio na dva dijela, jedan je nastavio s arkadno orijentiranim *ISS-om*, dok se jedan posvetio izradi najvjerodostojnije nogometne simulacije i tako smo dobili *Pro Evolution Soccer*, čiji je treći nastavak pred nama. Iako je ovo recenzija *PES-a*, a ne usporedba s *FIFA-om*, ljubitelje nogometa na PC-ju zacijelo će najviše zanimati upravo to, stoga ćemo to cijelo vrijeme imati na umu te pokušati odgovoriti na pitanje bi li igrači *FIFA-e* trebali prijeći na *PES*.

LOŠE STRANE

Krenut ćemo prvo od loših strana, da bismo se nakon toga posvetili uistinu brojnim adutima ove igre. Najveća mana *PES-a* svakako je nepostojanje licencija za velik broj klubova i igrača. Naime, u igru su uključene gotovo sve jače reprezentacija, a od pravih klubova na raspolaganju su vam samo AC Milan i Roma i ... to je to. Ipak, ne očajavajte. Vrlo skoro na Internetu će se pojaviti brojni dodatci, među kojima i svi jači klubovi, lige, stadioni te još pregršt zanimljivosti koje će otkloniti taj nedostatak. Dotad, morat ćete se zadovoljiti onime što vam je na raspolaganju.

"KRALJ JE MRTAV! ŽIVIO NOVI KRALJ!"

Imena igrača također su izmijenjena, no ako vas to baš toliko smeta, možete ih sami promijeniti u editoru. Nažalost, pritom nije moguće korisiti slova na tipkovnici nego pribjeći konzolaškom unosu pomoću strelica i glavnih tipki koje se koriste u igri.

KONTROLE

S obzirom da je ovdje ipak riječ o konzolaškom naslovu prilagođenom za igranje na *joypadu*, pogledajmo na koji je to način riješeno na PC-ju. U glavnom izborniku moći ćete definirati kontrole prema svom izboru. Tako je, primjerice, moguće koristiti isti raspored četiriju glavnih tipki (primjerice, slova A,D,W i X), uz konfigurabilne ostale tipke (trčanje, dupli pas i dr.). Ljubitelji *FIFA-e* moći će koristiti iste tipke kao i tom u EA Sportsovom naslovu. Ipak, preporučljivo je koristiti raspored najsličniji *joypadu* zato što će, primjerice, u trening izborniku sve upute biti u simbolima ikona na *joypadu*, pa ćete ih tako lakše zapamtiti. Postoji još jedan način igranja, a to je pomoću *joypada* za PC, što je svakako i najbolji način, posebice ako se mislite ozbiljnije posvetiti ovoj igri. U svakom slučaju, izbor je velik, stoga ne bi trebalo biti nezadovoljnih. Naravno, vrijeme prilagodbe ovisi o vještini svakog pojedinog igrača. Preporučujem svladavanje osnova pomoću opsežnog trening izbornika, o kojem više možete pročitati u okviru.

NA ZELENOM TRAVNJAKU

Možda će ovo što ću reći zvučati pomalo ofucano i neoriginalno, ali samo nakon jedne odigrane utakmice i vi ćete se složiti sa mnom. Naime, igra pruža nevjerojatno realan osjećaj, i to se vidi na svakom koraku. U obrambenim ili napadačkim akcijama, u pokušaju prolaska igrača, šutu prema golu ili uklizavanju... U svakoj od tih situacija osjećaj vjerodostojnosti je nevjerojatan, baš kao da je riječ o pravoj nogometnoj utakmici, koliko to god možda glupo zvučalo.

U svakom trenutku postoji osjećaj kontrole. O njezinoj razini ovisit će vaša vještina. Kretanje lopte, odnosno putanja njezinog kretanja, priča je za sebe. Teško ćete predvidjeti smjer i jačinu udarca ili dodavanja koje će ovisiti o umoru igrača s loptom, poziciji u kojoj se nalazi te, naravno, postavkama i kretnjama obrambenih igrača. Prava lopta "u for", koja će napadača gurnuti u izglednu priliku za postizanje pogotka, mora biti upućena u točno odgovarajućem trenutku, inače će postati plijen obrambenih igrača.

Animacije, kretnje igrača i njihovo ponašanje s loptom i bez nje dovedeni su na najvišu razinu. A što se tiče pak stadiona i njihovih okruženja, iako to nije na razini *FIFA-e*, ipak se može reći da je i taj segment zadovoljavajući. Najveću razliku primijetit će upravo igrači PS2 konzole koji *PES* prvi put igraju na PC-ju, jer je "kanta" sposobna prikazati mnogo veću rezoluciju slike. Govoreći o kvaliteti prikaza igre koja se doista i pojavila kako je službeno bilo najavljeno, valja spomenuti i jedan problem, a to je spori *framerate*, što zna prilično iritirati prilikom igranja. Konami je to riješio *patchom*, koji možete pronaći na Internetu. Osim prijateljskih utakmica i treninga, na raspolaganju su vam kupovi i lige. Na kraju, tu je i Master league, *career* način igranja koji vam omogućuje kupnju i prodaju igrača. Cilj je, naravno, prelazak u viši rang natjecanja i osvajanje trofeja. Nakon *ISS-a* čija je konverzija na PC-ju loše prihvaćena, *PES* dolazi da bi ostao. Riječ je o nogometnom naslovu nakon kojeg ćete zaboraviti sve ostale, još samo da dođe i taj *patch* sa svim ligama i imenima. ■

INFOBOX

Pro Evolution Soccer 3

PROIZVOĐAČ ■ **Konami**

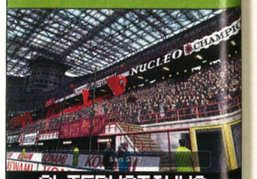
IZDAVAČ ■ **Konami**

MIN. KONFIGURACIJA ■ **P3 800, 128 MB, 3D-kartica**

NAŠA PREPORUKA ■ **P4 2.0, 512 MB, GeForce 4 Ti**

MULTIPLAYER ■ **nema**

WWW IGRE ■ **???**



ALTERNATIVNO

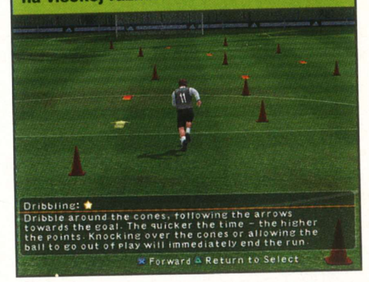
- **FIFA 2004** Dosad najbolja simulacija nogometa na PC-ju izgubila je čelnu poziciju dolaskom PES-a.
- **ISS 3** Arkadni nogomet iz Konamijeve radionice od ove godine i na "kanti".

Ako ne ide iz igre...

Gužva u šesnaestercu

IZDVAJAMO / TRENING

S obzirom da je ovo prvo susretanje PC-jaša s ovom igrom, svakako valja pozdraviti trening mod igre, gdje ćete i više neko dobro pohvatati konce te svladati osnove. Na raspolaganju vam je nekoliko oblika treninga. Za potpune početnike tu je cijeli spektar opcija u kojima će svladati osnove igre, uključujući oduzimanje lopte, duple pasove, stvaranje prostora za udarac prema golu te pucanje. Uz slobodno vježbanje, odnosno trening utakmicu, na raspolaganju vam je tzv. *Challenge training*, gdje ćete do savršenstva moći uvježbati dribling, kratke i duge pasove, slobodne udarce, držanje lopte u nogama te napadačke i obrambene akcije. Ukratko, moći ćete se i više nego dobro pripremiti te već prvu utakmicu odigrati na visokoj razini.



Aaajmo naši!

PLUS

- realističnost
- igrivost

MINUS

- nedostatak pravih klubova, liga, imena igrača...
- nepostojanje multiplayera

HACKER OCJENJUJE » Pro Evolution Soccer 3

Kratko i jasno, najbolji nogomet koji smo ikad zaigrali **94**

POSEBNO IZDVAJAMO/REALISTIČNOST PRIKAZA

"U hladnoj i tamnoj noći obuzet tjeskobom..."

... stojeći pred vratima kuće svoje bake Radojke...

BLACK MIRROR

Izvrsna mozgolomka prepuna intrigantnih zagonetki koja će vam uzeti barem 5-6 praznričnih dana. Koji gušt – zavući se u svoj brlog i rješavati odličnu *point-and-click* avanturu!

Jedan od zadataka prevesti je ovu knjigu sa staročeškog... Šala!!!

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

Vi ste Samuel Gordon koji je, sav shrvan, prije 12 godina glavom bez obzira pobjegao iz obiteljskog Black Mirror dvorca. Iako ste se zakleli da se nećete vratiti, misteriozno ubojstvo omiljenog vam djeda sve mijenja. Vraćate se u ukleti dvorac spremni suočiti se s demonima iz prošlosti. Strašno brutalan način na koji vam je djed usmrćen, ali i čudne noćne more koje kao da vam otkrivaju fragmente budućnosti natjerat će vas da ostanete i riješite to misteriozno ubojstvo – ne biste li jednom za svagda sahranili kosture iz ormara.

Ovaj put 'kletva' obitelji Gordon vratila se iz prošlosti i čini se da ne kani otići dok jednom zauvijek ne uništi lozu kojoj i sami pripadate. Vaša je zadaća rasvijetliti misterioznu djedovu smrt i nastaviti njegovu istragu o 'kletvi', koja indicira da su mnoge stvari potpuno drukčije nego što se to činilo na početku.

INFOBOX

Black Mirror

PROIZVOĐAČ ■ **Unknown Identity**

IZDAVAČ ■ **The Adventure Company**

MIN. KONFIGURACIJA ■ **P3 40, 64 MB RAM, AGP 8 MB DirectX 7.1**

NAŠA PREPORUKA ■ **P3 1 GHz, 256 MB RAM, AGP 32 MB**

MULTIPLAYER ■ **Nije podržan**

WWW IGRE ■ **www.adventurecompanygames.com/black_mirror/**

ALTERNATIVNO

- **Runaway** Crtana avantura s naglašenom komičnom stranom, misterijima davnih plemena i cicatom kokom.
- **Syberia serijal** Budite Kate Walker u predivnom svijetu Syberie i njezinih intriga.

Ako ne pazite što radite, vaš lik može poginuti!

Igra baš i nije za gadljive, ima mnogo prizora poput ovog

Arhitektura interijera i rakursi snimanja lokacije su predivni

POJEST ĆE VAS ZLO

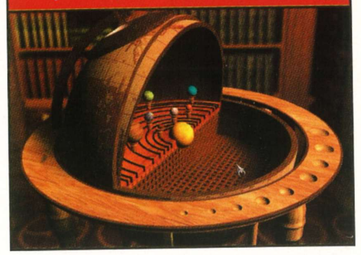
Tamna, gotovo *horor* priča, odvija se početkom osamdesetih godina prošlog stoljeća u zabiti gdje vrijeme kao da je stalo u tridesetima. Sve nekako odiše zlom koje vas čeka u neposrednoj budućnosti. Audio-vizualna prezentacija igre stvara iznimno homogenu atmosferu. Tvrtka mističnog imena - Unknown Identity - odradila je posao kako treba. Uložen je doista golem trud, poglavito kad je riječ o minucioznoj izradi svake od lokacija i kontekstualiziranih informacija svakog hotspota. Očigledno je da je tu bilo puno *play*-testiranja i vraćanja na pojedine lokacije dok sve nije bilo izbrušeno do savršenstva. No, s druge strane, morate imati na umu da igre poput ove često imaju iznimno ograničen budžet, često i stotinu puta manji od velikih *blockbuster* naslova, pa joj stoga ne treba zamjeriti što, primjerice, sinkronizacija glavnog lika i NPC-ova ne zadovoljava standarde kvalitete - kao da su pokupljeni ljudi s ceste koji samo čitaju ono što im je napisano na papiru bez imalo emocija. Bilo kako bilo, nakon nekog vremena se naviknete ili jednostavno trpite zbog svega što vam pruža. Naime, već nakon sat vremena toliko će vas uvući u svoju priču da ćete joj se svako malo vraćati barem na sat-dva. Inače, po našoj procjeni osrednje inteligentnom igraču trebat će otprilike trideset sati da je završi, što i nije tako malo, zar ne? Imajte na umu da je pri igranju ove igre daleko važnije biti koncentriran i pomno pregledavati sve lokacije nego imati IQ 150. Naime, ako na pravi način budete usmjeravali razgovore i pregledali sve lokacije, igra će vas jednostavno sama voditi i sve će ići vrlo glatko. I još nešto, valja dobro kalibrirati monitor kako ne bi bio previše taman, inače mnoge stvari s kojima morate ostvariti interakciju na ekranu jednostavno nećete ni zamijetiti.

"IGRA ZA SVE STRPLJIVE LJUBITELJE AVANTURA, KOJA ĆE IM PRUŽITI SATE I SATE ZABAVE"

Možda je baš ovako izgledao Frankensteinov laboratorij?

IZDVAJAMO / ZAGONETKE

U *Black Mirroru* postoje tri tipa zagonetki: klasično pronalaženje i kombiniranje predmeta kako bi ih se moglo iskoristiti na određeni način, iscrpni razgovori s NPC-ima, koji su vrlo razgranati i opširni pa ponekad doista treba dobro odvagnuti prije negoli se nešto kaže, te logički dijelovi iliti slagalice, gdje će vam od velike pomoći biti informacije do kojih ćete doći kroz istraživanje i razgovore prije nego što uopće budete mogli pristupiti rješavanju logičkih zagonetaka. Dobar primjer je zagonetka sa samog početka vezana uz model Sunčevog sustava, koju treba riješiti prije nego dobijete pristup zagonetnom tornju s kojeg vam je na šiljke pao djed.



ZANEMARITE SITNE PROPUSTE, NEĆETE POŽALITI

Ono što će i vas vjerojatno živcirati kao i nas je izrazita linearnost kojom morate rješavati stvar. Tako ćete primjerice biti ograničeni na skup lokacija ili čak zaključani u jednoj sve dok ne riješite sve zagonetke u njoj. Ponekad ćete možda i sami prokljuviti što biste s nekim predmetom mogli napraviti, no vaš lik to mora saznati baš iz razgovora s nekim od NPC-ova. Pripremite se i na to da ćete se pojedinim likovima mnogo puta vraćati. Bez obzira na sve, igra je ipak uravnotežena, naime intriga i želja da doznate što će se dogoditi poslije tjeraju vas da idete dalje, bez obzira što vam stalno bakćanje s jednim te istim likovima na istim lokacijama već pomalo ide na živce. Budite vrlo oprezni dok igrate jer vaš lik nije besmrtan. Naime, u određenim situacijama može umrijeti, a onda vam ne preostaje ništa drugo nego krenuti ispočetka ili od posljednje snimljene pozicije. Postoje 24 mjesta za snimanje pozicije, pa stoga pazite kako ih trošite. Dakako, preporučujemo vam da što češće snimate kako biste izbjegli frustracije.

PLUS

- grafika
- atmosfera
- priča

MINUS

- sinkronizacija likova

IPAK PREPORUČUJEMO!

Nakon svega, moramo reći da je vrijeme koje smo proveli igrajući ovu igru bilo ugodno baz obzira što je sama atmosfera prilično zastrašujuća. Naime, ovo je avantura s tajnim prolazima, grobljima, starim rudarskim oknima, kanalizacijama, ludnicom i ostalom pitoresknom scenografijom tipičnom za soft-horor žanr. Što ste bliži kraju, otkrivate sve gadnije scene, stoga odustanite na samom početku ako to baš ne volite. Zalužila je i više nego prolaznu ocjenu, iskreno je preporučujemo svim strpljivim ljubiteljima avantura. ■

HACKER OCJENJUJE » Black Mirror

Malo intrige, malo logike i malo *horora* i eto fine avanturice

70

POSEBNO IZDVAJAMO / ATMOSFERU

"Civilizirajte se već jednom!"

Južnoamerička kampanja donosi nove koncepte kao što su porobljavanje i žrtvovanje jedinica

U pacifičkom sukobu svaka od 500-tinjak jedinica ima vlastito ime

IZDVAJAMO / ŠTO JE NOVO ZA FANATIKE

Naravno, *Civ* se i dalje može igrati na 'normalan' način, od 4000 BC do 20XX AD, ali *Conquests* i tu unosi neke novine. Dvije nove razine težine oduševit će i najzagriženije igrače, koji misle da ih nitko ne može pobijediti, a *civil engineer* i policajac kao specijalisti u gradovima olakšat će upravljanje najvećim metropolisima. Nekoliko novih jedinica mijenja neke od specifičnosti u načinima borbe, što se posebno odnosi na podmornicu, koja sada može odabrati koji će od brodova u skupini napasti (izvrsno za uništavanje transportera ili nosača aviona). Bombarderi sada mogu potopiti brodove svojim napadom, a plovila uhvaćena u luci zadobivaju dvostruko više štete od protivničkog napada nego dosad. Najdrastičnija je promjena udvostručenje (da, x2!) cijene održavanja jedinica ako kao oblik vladavine odaberete republiku, pa su novi oblici poput feudalizma i imperijalizma više nego dobrodošli za ljubitelje ratovanja. Zanimljiva nova fora je turistička atraktivnost nekih svjetskih čuda, koja počinju generirati dodatnu zaradu za grad samim svojim postojanjem. Naravno, ima ih više nego prije. Čak su i neke već nam poznate stvari ovdje drugačije riješene (npr. *warrior* u nekim slučajevima ima napad veći od 1), pa stoga ako ste i vrlo iskusan igrač *Civa*, nemojte misliti da nemate što naučiti.

CIVILIZATION 3: CONQUESTS

Novi *update* za jednu od najboljih strategija svih vremena donosi i neke inovacije, na što smo od Sida Meiera već navikli jer upravo zahvaljujući njima igra se i održala kroz generacije

Neprohodne prašume, vulkani i libanonski cedrovi samo su neke od novih vrsta terena

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

Civilization je igra koja obuhvaća cijelu ljudsku povijest – od izuma vatre do leta u svemir. Epska priča o usponima i padovima, sukobima i primirjima, istraživanju i kulturnom napretku. Nije li to malo previše za nekoga tko se samo želi malo zabaviti i opustiti nakon napornog dana? Vjerujem da su mnogi pomislili isto, te da je to jedan od razloga što nikad nije bila među najvećim komercijalnim hitovima. Nasreću, *Conquests* vam omogućuje da uronite u svijet *Civilizationa*, a da vam to ipak ne oduzme baš sve slobodno vrijeme, fokusirajući akciju na neke od najzanimljivih trenutaka u povijesti čovječanstva, što cijeloj igri daje određenu svježinu.

OD RATA DO RATA

Kao prvo, ovo je *expansion* u kojem se od vas zahtijeva da imate originalni *Civilization 3*, a što se pak tiče prošlog *expansiona*, *Play The Worlda*, bit će vam drago čuti da *Conquests* donosi i sve njegove inovacije. Tu su još i nova čuda, jedinice, tehnologije, vrste terena, načini vladavine i druge sitnice o kojima više čitajte u okvirima, a ono najzanimljivije, dakako, skriva se pod opcijom Conquests u glavnom izborniku. A ona nam nudi dvanaest kampanja (3 uvodne i 9 'pravih') koje na sasvim poseban način obrađuju najznačajnije ratove ljudske povijesti. Zapravo, možda bi točnije bilo reći 'najatraktivnije'. Tako ćete se moći uplesti u sukob Rima i Kartage, borbu japanskih plemića za mjesto šoguna ili sudjelovati u američko-japanskom sukobu u vrijeme Drugog svjetskog rata. Odmah napominjemo, opsada Sigeta nije uključena, kao ni borba protiv Turaka, a bome ni naš posljednji rat, iako će vaše jedinice čak u nekoliko scenarija lutati teritorijem Hrvatske - to je valjda ostavljeno za idući *expansion*. No, pozabavimo se onda ratovima koji su nam ponuđeni.

INFOBOX

Civlization 3: Conquests

PROIZVOĐAČ ■ **Firaxis Games**
IZDAVAČ ■ **Atari**
MIN. KONFIGURACIJA ■ **P2 300 MHz, 32 MB videokartica**
NAŠA PREPORUKA ■ **CPU 1,8 GHz, 256 MB RAM, 64 MB videokartica**
MULTIPLAYER ■ **Internet, LAN, hotseat**
WWW IGRE ■ **www.civ3.com**

ALTERNATIVNO

- **Rise Of Nations** Jest da je slično, ali nije Civilization.
- **Alpha Centauri** Nešto starija, ali još uvijek zanimljiva varijacija Civa u svemiru.
- **Civilization 3: Play The World** Prošli expansion, koji je donio multiplayer, ali ne i neke značajnije novine.

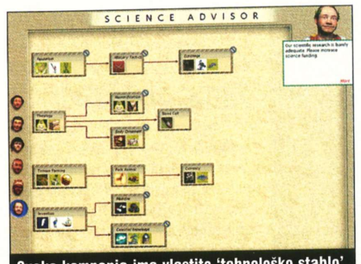
"CONQUESTS USPIJEVA SVE KVALITETE *CIVILIZATIONA* SAŽETI U NEKOLIKO SATI IGRE"

POVIJEST POD POVEĆALOM

Ono što je najzanimljivije je da u *Conquestu* nije riječ samo o novim kartama i promijenjenim nazivima jedinica, nego je svaka kampanja zapravo *Civilization* u malom. S točno definiranim ciljevima koji moraju biti ostvareni za pobjedu svake od strana, u nekim slučajevima i s utvrđenim savezima i neprijateljstvima koja ne mogu biti prekinuta pregovorima, te novim i izmijenjenim jedinicama, tehnologijama i čudima, svaka je kampanja svijet za sebe. Efekt je kao da je netko uzeo povećalo i stavio ga na nekoliko mjesta u povijesti ne bi li nam približio pozadinu tih velikih sukoba. A razlike između kampanja idu mnogo dalje od novih jedinica i tehnologija. Svaka od njih

Japan je i u ono doba bio prenapučen

će tražiti da prilagodite i značajno izmijenite svoj način igre. Želite li ostvariti kulturnu prevlast u Srednjoj Americi, morat ćete porobljavati protivničke jedinice i žrtvovati ih svojim bogovima, a s obzirom da će to pokušavati i protivnici, često će se događati da robovi na putu za žrtveni oltar nekoliko puta promijene vlasnika. Klasične civilizacije Grka, Babilonaca i Egipćana neće biti toliko zaokupljene sukobom koliko razvojem i izgradnjom sedam čuda antike, jer svako od njih donosi velike bonuse i mnoštvo bodova, a sama igra završava kad i posljednje od njih bude izgrađeno. Sukob Rima i Kartage je, s druge strane, čista borba, u kojoj Rim ima značajnu prednost legionarskih jedinica, ali je smješten u samo središte karte i sa svih je strana na udaru – s istoka od Perzije i Makedonije, sa sjevera od barbarskih plemena, s juga pak od kartaških galija. Legionari su samo jedna od jedinica koje značajno mijenjaju svoju ulogu u ovoj igri, naime osim što su u svakom pogledu nadmoćni ostalim jedinicama (obilježja 5/4/1), mogu graditi i cestu, što osigurava brzo širenje Rimskog Carstva.



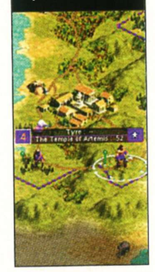
Svaka kampanja ima vlastito 'tehnološko stablo' koje treba upoznati

PLUS

- uključuje PTW
- uzbudljivije
- intenzivnije

MINUS

- ista stara grafika
- loše korištenje CPU-a
- pa što biste vi?



VEĆA UŽIVANCIJA I BEZ MNOGO INOVACIJA

Kad se sve sagleda, *Conquests* ne donosi nijednu tehničku novinu, nego samo izmijenjene već postojeće elemente legendarnog *Civilizationa*, što će mnogima sigurno smetati jer - grafika je već pomalo zastarjela, a i od prvog dana postojanja *Civu* se zamjeralo loše korištenje procesorskog vremena, zbog čega i na snažnim strojevima potezi računala mogu potrajati prilično dugo. Ipak, to je samo tehnika. Bit igre je u ideji, a novi i svježi pristupi poznatim konceptima čine ovaj *expansion* nezaobilaznom investicijom za svakog *Civ*-fana. Što je još važnije, *Conquests* će biti zanimljiv i onima koje je stari *Civ* odbijao svojim epskim pristupom – naime, neke od novih kampanja mogu se završiti za samo dva-tri sata igre. I oni koji su *Civ* voljeli igrati u *multiplayeru* zacijelo će biti oduševljeni novim pristupom jer svaki od scenarija napravljen je oko nekog od velikih sukoba dviju ili više izjednačenih sila pa je to idealna podloga za skupno igranje. Ukratko, svidjet će se starima i mladima. Iako zvuči kao kliše, *Conquests* je pravi dokaz da se starog psa mogu naučiti novi trikovi, koji će razveseliti njegove vlasnike, a ovako počešljanog i pametnog možda ga se čak uspije prodati i pokojem novom ljubitelju životinja. O.K. malo sam rastegnuo metaforu, no htjedoh reći – *Civ* je bolji nego ikad! ■

HACKER OCJENJUJE » Civilization 3: Conquests

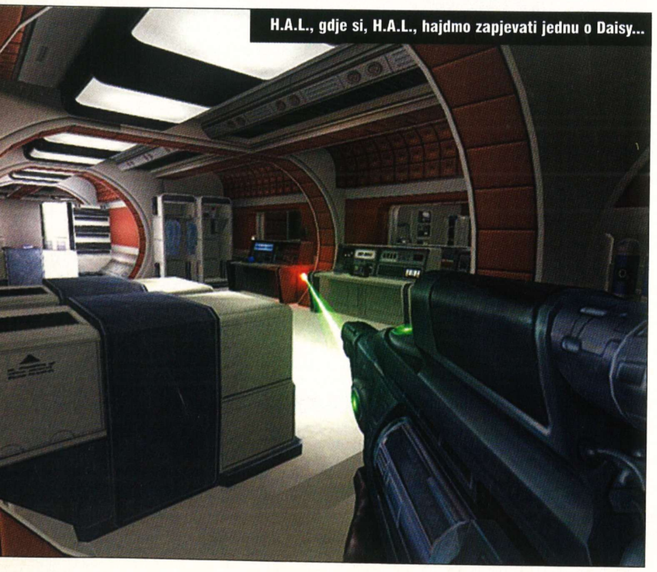
Update koji donosi značajne nove elemente **89**

POSEBNO IZDVAJAMO / IZVRSNU KARTU SVIJETA

Halt, Juden! Halt!!!

CONTRACT J.A.C.K.

Ako ste ikad željeli znati kako bi to bilo da je naša Kata muško, ali da pritom nikad ne zagazi u Shemale vode, saznajte to u ovoj ne baš jedinstvenoj igri


H.A.L., gdje si, H.A.L., hajdmo zapjevati jednu o Daisy...

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

Budući da vam naziv igre čiju recenziju upravo držite pod nosom, ako niste dovoljno upućeni, ne govori apsolutno ništa, osjetih se pozvanim da vas uputim upravo ja! Ovako, *Contract Jack* zapravo je *prequel* izvrsnog *No One Lives Forevera 2* i kao što ste sasvim ispravno nanjušili, Katica je ovaj put zamijenjena muškarčinom Jackom, što vam se odmah čini nekako sumljivo. A bit će vam sumnjivo još i više kad udete u samu igru i shvatite kako su je perfidno zaribali i od jedne obećavajuće franšize napravili prijevremeni abortus...

TREĆE, ALI MUŠKO

Evo u čemu je zapravo problem: osnovna snaga *NOLF-a 1* i *2* bila je baš Cate Archer, koja je u pravo vrijeme inkarnirana u jedan šablonizirani FPS ženski lik te nas svojim virtualnim šarmom i prije svega tipičnom dovitljivošću šezdesetih godina prikovala uz igru i natjerala da je, je li, odigramo do kraja. Uostalom, već je marketinško pojavljivanje Katice na brojnim naslovnicama časopisa u najrazličitijim pozama djelovalo na kolektivni muški um, uvjerivši ih da jednostavno "moraju odigrati taj FPS u kojem se pojavljuje jedno takvo žensko". E sad, osim ako niste latenti homoseksualac, čisto sumnjam da će isti efekt postići i naš Jacko, koji osim što je muško, a to mu je doista velik grijeh, djeluje još i prilično isprano, neuvjerljivo i sasvim, sasvim predvidljivo. Fora je u tome da je on zapravo plaćeni agent HARMA iliti zle organizacije protiv koje smo se borili u prošlom *NOLF-u*, pa je iz toga zapravo trebala poteći zanimljiva priča prepuna obrata i svojevrsnih *NOLF2* antiklimaksa. Ali nije, zato što je *Contract Jack* prije svega jedna neinspirativna pucačina, koja od svojih scenarističkih potencijala nije iskoristila ni trideset posto, tako da se zanimljiviji momenti uglavnom ograničavaju na radioporuke vaših neprijatelja i prijatelja, koji vas svojim specifičnim akcentom (talijanskim, češkim... itd.) obavještavaju o tome koliko bi vam voljeli prosuti mozak ili vas pak spasiti. No, ti likovi nisu ni do koljena jednom Škotu kakav je Magnus Armstrong, oni jednostavno nemaju onu dozu inteligencije i dovitljivosti koja bi ih učinila dopadljivima i sličnima likovima iz recentnih filmova jamesbondovski parodirane tematike (Austin Powers, Austin Powers!!!). Inače, glavni neprijatelji bit će vam ludi talijani Danger Dangera i njihov gazda, znanstvenik koji obitava na samom Mjesecu, te jadni Česi, koji vam uglavnom služe kao topovsko meso. No, bez obzira na gorespomenuti Zemljin satelit koji će nam podariti nekoliko uistinu zanimljivih nivoa u stilu legendarnog Moonrakera, većina ih je jednostavno dosadna i neinspirativna. Tako ćete igru započeti privezani za stolicu u nekoj kućerini koja bi po svojoj unutrašnjosti komotno mogla bit kućerina iz bilo kojeg FPS-a koji vam padne na pamet jer je, kao prvo, sasvim generična i, kao drugo, zbog toga lišena izraženijih obilježja šezdesetih. Da, te se godine jednostavno ni po čemu ne osjećaju, pa slobodno zaboravite na bilo kakvu atmosferu!

"NAKON OVOGA ĆE VALJDA SHVATITI DA IM JE IPAK BOLJE DA U JEDAN FPS STAVE OPAKU ŽENSKU"

INFOBOX

Contract J.A.C.K.

PROIZVOĐAČ ■ **Monolith**

IZDAVAČ ■ **VU games**

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

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

MULTIPLAYER ■ **LAN/modem/NET**

WWW IGRE ■ **www.monolith.com**

ALTERNATIVNO

- **NOLF 2** Dosad najbolja FPS James Bond would be parodija.
- **Austin Powers serijal** Dosad najbolji VHS/DVD James Bond would be parodijski serijal.

Vozilo!

Aha, šmajser imam da vas mogu prat!

Joj, a vidi svemirca...

DESERT EAGLE TACTICAL NUKE

Također, pripremite i se za neke sasvim ogavne lokacije, poput debilnog češkog skladišta s bezbrojnim kutijama i kutijetinama, koje još valjda nigdje niste vidjeli (mmmmm, kutijeee...) pa se s njima morate družiti još više! Ili, što kažete na jedno kretensko selo u kojemu su gotovo sva vrata zaključana i služe tek kao besmislene kulise? Ma divota. Zbog svega toga grafički engine Jupiter gotovo se i ne vidi, pa Monolithu već sada poručujemo nek' se nosi u jednu stvar kad je tako bezveze upropastio jedan od perspektivnijih grafičkih potjerivača u koji smo doista polagali velike nade. A zanima li vas što je s pucanjem? Svakako. Pa recimo odmah da se više nećete družiti s onim slatkim gadgetima iz *NOLF-a 2*, jer ih jednostavno nema! Ne, nema više banane, aparatića u obliku ruža za usne, eksplozivnih mačaka, prisluškujućih buba..., jer *Contract Jack* nema apsolutno nikakve veze sa *stealthom* nego je od prve do zadnje minute sirova i čista raspucačina. Što zapravo i nije toliko loše za one koji vole sirove i čiste pucačine (*myself included*), ali i oni imaju neke kriterije, koji su ovdje ipak malo zanemareni. Svakako, najviše bode oči neuvjerljiv osjećaj sipanja metaka pa tako, primjerice, plamen koji izlazi iz najčešće korištenog mitraljeza izgleda poput plastelina, a stvar ne spašavaju ni nova oružja poput inače izvrsnog *desert eaglea* koji ovdje trza kao da je punjen taktičkim nuklearnim bombama. Također, u igri je možda malo previše krvi, (ali neka, neka!), a što je još gore, neprijateljima treba poprilično vremena da padnu, pa je recept za smrt ili desetak metaka u torzo ili dva-tri u glavu. Zbog toga se *Contrac Jack* ubrzo pretvara u pravu krvavu kupku (s ekstraktom jojobe), što ćemo mu nakon pomnijeg razmišljanja (koje je trajalo cijele dvije sekunde) ipak uzeti za dobro! Ali da su još barem malo pametniji! Naime, iako se i dalje znaju skrivati iza stolova i ćoškova, pa čak bacati i bombe (hej, heeej!), prilično brzo napuštaju sigurnost svog zaklona i jednostavno stanu ispred vas, čekajući da ih pokosite. Fino. Što još? Ništa, jer je *Contact Jack* igra o kojoj se nema bogzna što reći, prije svega zato što je prosječna i vrlo tipična. To, jasno, ne znači da je ona LOŠA, ni u kojem slučaju, problem je samo u tome što je riječ o *NOLF* franšizi koja je bila ODLIČNA, pa vam zapravo vrlo brzo postaje jasno da je riječ samo o čistom zarađivanju dodatnog nofca. Što možda i nije toliko loše imamo li na umu da ćete ovo čudo od igre ipak igrati nekoliko sati i time si priskrbiti jedan solidan FPS fiks. Samo, vratite nam Katicuuuuu!!! ■

PLUS
- NOLF franšiza
- krv

MINUS
- manjak tipične atmosfere 60-ih
- nema gadgeda
- glup AI
- dosadni nivoi

HACKER OCJENJUJE » Contract J.A.C.K.

Prequel koji s NOLF-om baš i nema neke prevelike veze

74

POSEBNO IZDVAJAMO/TESTOSTERONE I KRV

IZDVAJAMO / VOZILA ZA KRETENE

Jeeee, u igri je opet vozilo. I onda se u njem mo'š vozit. Jako. I brzo, daaaa. I to nikad još nisi vidio, ideš brum, brum u tom vozilu. A i pucaš, o daaaaaa. Jer zločesti su oni jako, pa ti treba vozilo da ih zgašiš. I pucaš iz vozila, po tim opakima, što zločesti baš su jako. Ehhhee, ne bih ja znao ni vozit, ne bih, da nisam išo u vozačku za kretene školu. A jesam kreten, kažu mi, pa znam. Vozit. Daaaa. I kreten bit, što mi kažu da jesam. A i pucat, jako... Znam ja sve to. Jer vozilo imam, a i kreten sam. Da.

Captain, she cant take, shes gonna blow for sure!

Vrijeme istječe, a ja nemam pojma gdje je izlaz

APOCALYPTICA

Možda na prvi pogled privlačno no prilično aljkav i isprazan koncept, Konamijev žalostan akcijski promašaj

Grafika čak i nije toliko loša

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

Sukob dobra i zla prežvakan je već ni sami ne znamo koliko puta. Obično se borimo na strani pozitivaca, koji kikaju esove negativcima i svi su *happy* zbog toga - izdavači zbog zarade, *gameri* zbog osjećaja da su napravili dobru stvar. To je zapravo jedan magični krug - oni izdaju igre, mi ih kupujemo i dajemo im novac za nove projekte – međutim, postoji i jedan problem - u općoj nestašici ideja, vrlo je teško osmisliti nešto što će biti bolje od već viđenog. Naslovi koji izlaze moraju imati makar jednu stvar koja bi bila zanimljiva igračima, pa je stoga Konami zamislio da bi bilo baš *cool* oživjeti vraga i anđele i sve blago začiniti futurizmom jer klinci se kao na to pale. Lukavi Aboličani su govorili "ne diraj vraga dok spava", no kako je sjedište Konamija daleko od iskonskih šuma u kojima oni žive, njegove glavešine nisu čule za tu poslovicu pa su neoprezno izvukle sotonu iz naftalina.

Priča počinje uvodnom sekvencom koja objašnjava kako je započeo rat na Zemlji i kako su se ljudi morali povući na druge planete zbog opće invazije zlih sila. Nakon uspostavljanja prvih kolonija, ljudi su godinama živjeli u miru, no kako je rat u ljudski um defaultno implementiran, jedan takav okršaj velikih razmjera ponovno je čovječanstvu navukao vraga na vrat. Dotični si je nadjenuo ime Neo-Satan (vrlo maštovito, morate priznati) i nema se namjeru zaustaviti dok i posljednja duša boravi u ljudskom tijelu. Jedina šansa koju iznenada prosvijećeni ljudski rod ima su ratnici kojima je nekim znanstvenim metodama ubrizgan djelić DNK najsvetijih ljudi koji su ikad hodali Zemljom, dajući im privilegiju da zaustave tu barbarsku invaziju. Bljuv, bljuv...

Na početnom ekranu najvjerojatnije ćete prvo konfigurirati kontrole koje su defaultno stavljene na strelice, što već jako dugo nisam vidio, a nakon toga započeti novu igru. Pred vama će se otvoriti lijep plavi ekran sa izborom likova kao u *Quakeu 3*, no ovaj put s razlogom. Možete izabrati čak šesnaest različitih likova podijeljenih u četiri kategorije: opatice, templari, anđeli i roboti. LOL, i to oveći. No dobro. Svaka od kategorija ima četiri atributa (brzina, bliska borba, borba na daljinu i magija), čije su granice točno određene i unutar njih se kreću performanse pripadnika te skupine. Odaberite što god hoćete, način igranja se vrlo malo razlikuje.

U svakoj misiji postoje ciljevi koje valja ispuniti i moram priznati da je početni osjećaj akcije pobudio u nama nadu da je možda ipak riječ o dobrom *gameplayu*. Suborci (čiji broj varira ovisno o misiji) odmah kreću u potragu za protivnikom, i to u smjeru u kojem vi gledate, čime smo bili ugodno iznenađeni. Nažalost, ne zadugo. Vaši pomagači imaju toliko loše napravljen AI da ćete vrlo brzo požalite što ste ih poveli sa sobom, ali - nema vam druge jer protivnika je jednostavno previše. Zapinjat će vrlo često za rubove objekata, padati s litica, boriti se na sasvim drugom kraju karte umjesto da su uz vas i općenito vam zadavati glavobolje. Neke najednostavnije naredbe, primjerice da vas prate ili da čuvaju poziciju, kao da izričete u vjetar - nakon nekoliko trenutaka kao da im se nešto zbrejka u glavi i opet rade po svome. Do definitivnog odustajanje od igre (dakakko, nakon provjere *screenshotova*) došlo je kad su se dva pomagača zabila jedan u drugoga i tako priljubljeni vrtjeli se u krug dobrih nekoliko minuta. Tko zna, da nisam sav ogorčen izletio u Windowse, možda bi još uvijek igrali lovice.

Dakle, AI saxa big time i toliko loš nismo vidjeli od *Devastationa*, a kad smo ga već spomenuli, moram priznati da su i misije slično koncipirane: nalazite se na jednoj strani i morate obaviti nešto na drugoj, no protivnički vas tim pokušava u tome spriječiti. Ako poginete, samo se respawnate i opet ispočetka. Možda sve to i ne bi bilo toliko loše kad bi vaši tutleki imali barem malo mozga da zaštite cilj ili vas dok nosite, primjerice, zupčanik (ne zezam), ali nažalost ne, svaka će se misija svoditi na puku sreću – naime, napredovat ćete kao tim dokle god ste vi živi, no čim poginete, cijela akcija pada u vodu. Osim toga, koji put je užasno teško pronaći zadani cilj - pogotovo to vrijedi za vremenski ograničene zadatke, pa ako vas već ne izludi AI, onda će vas sigurno izludjeti odbrojavanje i neočekivani kraj.

Grafički je igra vrlo šarena i... I ništa. Što drugo napisati kad zbog katastrofalnog *gameplaya* igrač nema volje ni pogledati što je to pred njim? Ukratko, zaključak bi bio da je cijela igra jedan VELIKI promašaj, pa ako sam već ja morao gubiti vrijeme na nju, ne morate i vi, stoga je obavezno izbacite s popisa za božićne darove. A Konamiju prijateljski savjetujemo da se, kad je riječ o PC-igrama, radije drži *Silent Hill* serijala.

INFOBOX

Apocalyptica

PROIZVOĐAČ
Extreme FX

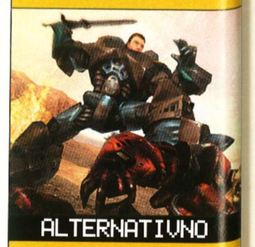
IZDAVAČ
Konami

MIN. KONFIGURACIJA
P3 800, 128 MB RAM, 32 MB grafička

NAŠA PREPORUKA
P4, 256 RAM, 64 MB grafička

MULTIPLAYER
TCP/IP

WWW IGRE
www.apocalyptica.net



ALTERNATIVNO

- **Pisanje prosvjeda Konamiju**
  jedini logičan izbor
- **Čitanje dnevnih novina**
  dugotrajnije
- **Gledanje TV-a**
  zabavnije

Sile zla u napadu

"AKO MRZITE NEKU OSOBU, DARUJTE JOJ APOCALYPTICU. JAMAČNO VAM TO NIKAD NEĆE ZABORAVITI"

Početak je relativno dobar

Stani da te dohvatim kombom!

IZDVAJAMO / MULTIPLAYER

Jedini dio *Apocalyptice* koji bismo mogli izdvojiti je multiplayer, i to ne zato što je nešto super/mega/cool te bi mogao primjerice ugroziti multiplayer *Enemy Territoryja*, nego jednostavno zato što jedino on donekle valja. Zapravo, riječ je o čistom prosjeku, s nekoliko viđenih modova igranja, poput *deathmatcha*, timske inačice istog, CTF-a i *co-op* moda, a našu pozornost zaslužio je samo zbog zabavnosti koju nudi u LAN-u protiv frendova. Ako ste pomislili da bi se *Apocalypticu* možda ipak isplatilo zaigrati, varate se jer, kao što smo već rekli u prvoj rečenici, o multiplayeru u ovom okviru govorimo samo zato što nemamo o čemu drugom.

16 genetski modificiranih likova

PLUS
- nema

MINUS
- sve

HACKER OCJENJUJE » Apocalyptica

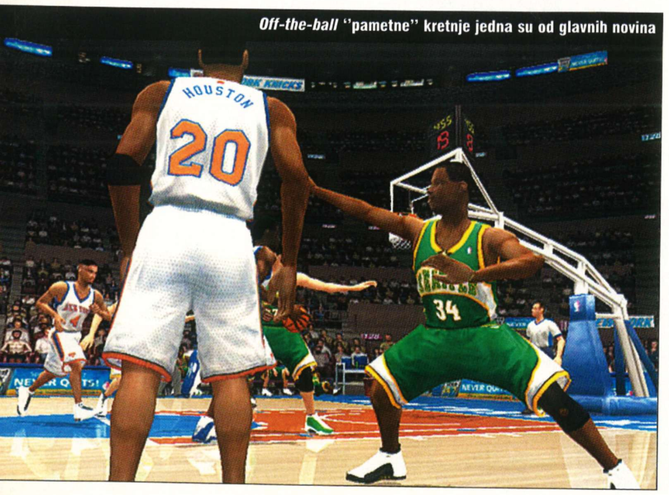
AI na razini amebe **45**

POSEBNO IZDVAJAMO/NIŠTA

Half-court pogled najbolja je zamjena *press-box* kameri

NBA LIVE 2004

Nakon što je pauzirao jednu sezonu, *NBA Live* se prošle godine vratio kući – na PC. Dakako, ovogodišnji je nastavak doživio hvalevrijedne promjene, i to ponajprije u kontrolama, što znači da nas očekuje jedna doista uzbudljiva sezona NBA košarke



Off-the-ball "pametne" kretnje jedna su od glavnih novina

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

Igraće je sučelje ovaj put prilagođeno momčadi koju simpatizirate. Ako, primjerice, kao i autor ovih redaka, simpatizirate Chicago Bullse, u pozadini će prevladavati crvena boja, nazirat će se obrisi dvorane i neki od igrači, demonstrirajući nam svoje umijeće s loptom. Na glavnom izborniku vidjet ćete koji glazbeni broj slušate te ga, ako vam je iritantan, promijeniti. No, ne gubimo vrijeme na estetska poboljšanje, spustimo se odmah na parket i provjerimo zašto bi staru inačicu igre valjalo zamijeniti novom.

NOVE KONTROLE

Usporedimo li ga s dosadašnjim inačicama, *NBA Live 2004* ima najviše promjena na samom parketu. Naime, dana nam je veća sloboda pri upravljanju igračima - kako u obrani, tako i u napadu. Prije svega, tu mislim na odvajanje tipki za pucanje i ulaz pod koš, odnosno polaganje ili zakucavanje. Sada je na vama odluka o eventualnom forsiranju šuta pod košem, ili pak pokušaju prodora iz pozicije u kojoj bi se AI odlučio na šut.

" CJELOVIT PROIZVOD KOJI VRLO VJERODOSTOJNO DOČARAVA UGOĐAJ NBA UTAKMICE"

Ako, primjerice, pokušate prodor iz pozicije koja je doista loša za takvo što, vjerojatno će vam biti suđen prekršaj u napadu. S druge strane, igrače kojima šut nije jača strana, a dominantni su u reketu, poput primjerice Shaqa, moći ćete prisiliti na zakucavanje, u čemu će, nisu li baš u vrlo nepovoljnoj poziciji, uglavnom biti i uspješni. Već ta novina daje novi štih igri, a posebno će biti korisna naprednijim igračima. Doskok koji se poslije pretvara u eventualni skok-šut je još jedna od novina u najnovijoj inačici *NBA Livea*. Pritisnite li odgovarajuću tipku, igrač će objema nogama čvrsto doskočiti na parket, nakon čega će mu se stvoriti dodatni prostor u odnosu na protivničkog obrambenog igrača, što će mu omogućiti nesmetani skok-šut ili čak polaganje ako je dovoljno blizu košu.

OFF THE BALL

Ove godine posebna je pozornost posvećena kretnjama i kontroli igrača bez lopte. Tako sada možete preuzeti kontrolu bilo kojeg igrača bez lopte te se izboriti za poziciju u kojoj ćete primiti loptu i poentirati. Popularno Alley-oop zakucavanje ovako je znatno lakše izvedivo. Građenje s loptom, finte driblinga u prodoru, promjena brzine i ostale standardne opcije i dalje su tu. Obrambena strana igre također donosi zanimljive novine. Udvajanje je sada mnogo efikasnije negoli prije. Ako dobro udvojite igrača s loptom, ovaj će biti prisiljen bez razmišljanja šutirati ili dodati suigraču. Ne učini li to, najvjerojatnije će izgubiti loptu. Obrambene i napadačke akcije standarni su dio svih sportskih simulacija ovog proizvođača, stoga ako istodobno želite obavljati i trenerske zadaće, obratite pozornost i na taj dio igre. Vizualni dojam je, kao i uvijek, fantastičan. Na "skidanju" pokreta sudjelovalo je deset košarkaša. Svaki igrač kreće se drugačije, ovisno o poziciji na kojoj se nalazi i situaciji na terenu. Ako je igrač, primjerice, otvoren, vidjet ćete kako diže ruku u potrazi za loptom, a to se posebice dobro vidi kod teških centara koji se naguravaju pod obručem u borbi za poziciju. Lica igrača i njihova fizička konstitucija sada su na još višoj razini u odnosu na prošlu godinu. Spomenimo još *franchise* mod, koji vam, uz igranje, omogućuje obnašanje funkcije glavnog menadžera. Moći ćete organizirati trening kampove, sudjelovati na *draftu*, prodavati i kupovati igrače. Mislite da će vam novi klupski zrakoplov poboljšati učinak momčadi? Nema problema – kupite ga. Sallary Cap, odnosno ograničenja u ugovorima igrača, postoji baš kao i u stvarnom svijetu, stoga pazite kako raspoređujete tesurse. *NBA Live 2004* sporiji je od prošlogodišnje inačice koja je zapravo bila više arkada nego simulacija, a ove je godine to donekle ispravljeno. Uz ostale novine, ne možemo nego vam ga iskreno preporučiti.

INFOBOX

NBA Live 2004

PROIZVOĐAČ
EA Sports

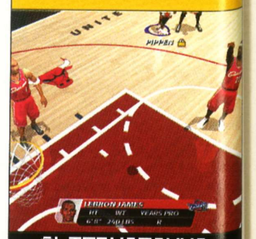
IZDAVAČ
Electronic Arts

MIN. KONFIGURACIJA
P3 800, 128 MB, GeForce 2 MX

NAŠA PREPORUKA
P4 2.4, 512 MB, GeForce 4 Ti

MULTIPLAYER
LAN, modem, Internet

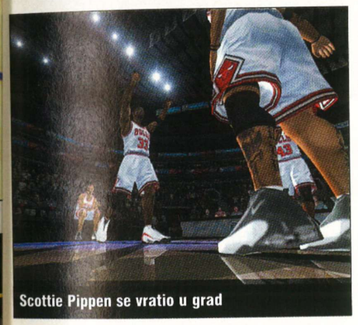
WWW IGRE
www.easports.com



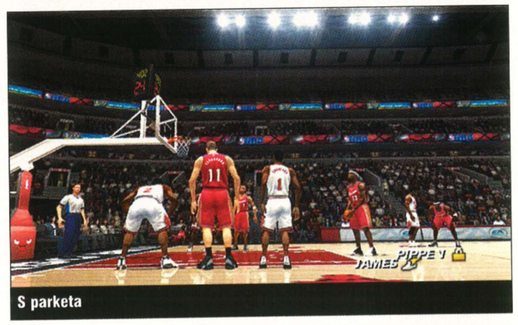
ALTERNATIVNO

- **Nba Live xxxx**
  NBA Live sam je sebi jedina prava konkurencija.
- **NBA 2K3**
  Simulacija košarke iz Segine radionice.

Air Kid



Scottie Pippen se vratio u grad

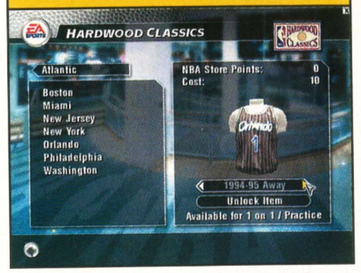


S parketa

Kukoč – Planinić, 1 na 1

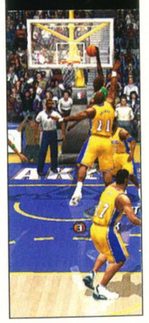
IZDVAJAMO / HALL OF FAME

Košarkaška Kuća slavnih, poznatija kao Hall of fame, jedan je od najpoznatijih muzeja posvećenih nekom sportu, a ovdje ćete moći prošetati njome. Podijeljena je u četiri dijela: Team i Player awards daju nam uvide u momčadske i pojedinačne trofeje iz povijesti NBA lige, Knjiga rekorda sadrži najveća dostignuća u povijesti sporta, a tu je i dvorana u kojoj možete pogledati umirovljene dresove košarkaških velikana kao što su Michael Jordan i Magic Johnson. Osim toga, na raspolaganju su vam i stari dresovi, čarape, vrpce za glavu i, što je posebno zanimljivo, tenisice među kojima čak pet različitih "jordanica". Sve to nije samo za gledanje, nego i za igru, što novom *Líveu* daje retro *look* koji će nostalgičari za prošlim vremenima znati cijeniti.



PLUS
- nove kontrole
- realističnost

MINUS
- nedorađen *franchize* mod



HACKER OCJENJUJE » NBA Live 2004

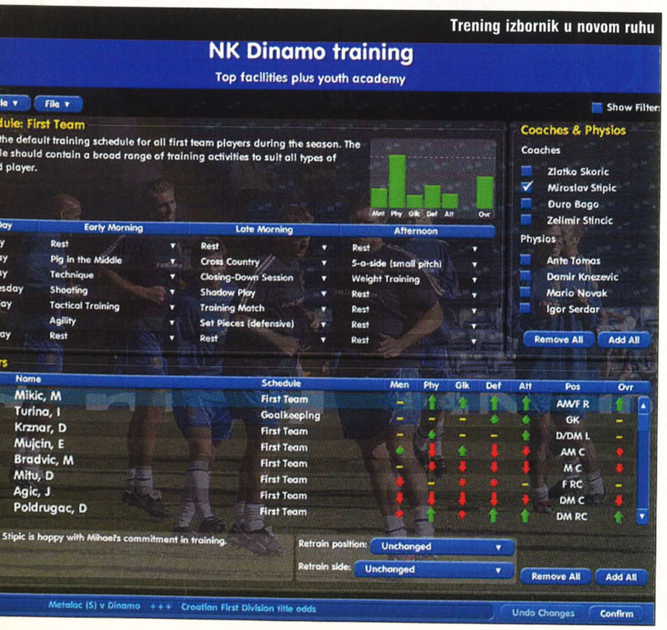
Izvrsna simulacija košarke sa svim popratnim detaljima, bez većih zamjerki

91

POSEBNO IZDVAJAMO / NOVE KONTROLE

CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 03/04

Ovo je posljednji CM u obliku u kojem smo ga navikli gledati. Iduće godine nastupaju velike promjene, stoga uživajmo dok možemo



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

Kao i svake godine, i ove sezone dobivamo nove lige. Ionako glomazna baza igrača, klubova i nacionalnih selekcija sada je još veća. U brojkama to izgleda ovako: 4 nove nacionalne lige, ukupno 43 zemlje uključujući i niže razrede, odnosno više od 100 različitih liga koje uključuju više od 200 000 obrađenih igrača. Najažurnije podatke o svakom pojedinom klubu i igraču prikupljalo je čak 2500 ljudi diljem svijeta, dok je kao savjetnik na projektu sudjelovao bivši igrač Liverpoola Ray Houghton, što dovoljno govori o autentičnosti. Nije li sve nabrojano dovoljno jamstvo da nas novi *CM*, kao uostalom ni dosadašnji, neće razočarati.

NOVITETI

Championship Manager 4 prvi nam je put donio statistike menadžera. No, baš kao i kod pravih, ni kod virtualnih menadžera statistike se nisu mijenjale bez obzira na (ne)uspjeh koji ste ostvarivali. Od ove sezone i ta je sitnica ispravljena, tako da ćete, ovisno o učinku, dobivati pozitivne i negativne bodove u pojedinim segmentima igre. Pokušate li, primjerice, doći do nerealno skupog igrača, smatrat će vas neozbiljnim pa će vam pasti rejting. S druge strane, pokaže li se da dobro vodite momčad, on će rasti. Odlučite li se za kupnju marketinški privlačnog igrača, također ćete dobiti na prestižu, a i upravni odbor kluba će izraziti zadovoljstvo zbog izravnog priljeva novca u blagajnu. I vi ćete, baš kao i vaši igrači, biti ocjenjivani brojkom od 1 do 20. Iako to nema nekog posebnog utjecaja na igru, lijepo je znati kako stojite na osobnom planu, te koliko vas cjene.

"JE LI OVO ZADNJI PRAVI *CM*?!"

TRENING

Jedan od glavnih izbornika, trening izbornik, doživio je preinake. Podsjetimo se, u *CM-u 3* sustav treniranja riješen je pomalo površno, odnosno previše jednostavno, dok je u 'četvorci' isti bio presložen te je zbunjivao igrače koji su treniranje mahom prepuštali nekom od asistenata. *CM 03/04* donosi nam nešto između. Sad je sve opet stisnuto na jedan ekran, tako da nećete morati bjesomučno stiskati kako biste postavili željeni režim treninga. Možete kreirati svoj trening program posebno za svaku skupinu igrača, baš kao i prije, ili pak sve prepustiti pomoćnim trenerima. Ipak, to vam ne bih preporučio s obzirom da je riječ o jednom od najzanimljivijih segmenata igre. Za razliku od prošle godine, sada ćete moći vidjeti izravan utjecaj treninga na statistike svakog pojedinog igrača u glavnom statističkom izborniku. Ta opcija najbolje pokazuje kolika je važnost treninga u pripremi utakmice i napredovanju igrača.

Sučelje se nije mijenjalo u odnosu na prošlu godinu. Izvrsno prihvaćeni 2D prikaz utakmice opet je tu, no sada je uključena i mogućnost ponovnog gledanja postignutih pogodaka. Isto tako, za vrijeme utakmice možete vidjeti je li koji od vaših igrača dobio udarac koji, iako ga ne omogućuje u nastavku igre, ukazuje na moguću ozljedu ako dođe do novog kontakta, stoga ga je najbolje zamijeniti ne želite li riskirati da ga izgubite na neko vrijeme. Postoji još jedna sitna novina - mogućnost odabira čak nekoliko kapetana. Ako je prvi kapetan ozlijeđen i suspendiran, AI više neće nasumce odabirati novog vođu momčadi nego ćete to vi učiniti. Novina u glavnom izborniku je tzv. History sekcija, gdje možete pogledati koje ste klubove i igrače nedavno gledali te odgledati *sejvane* utakmice. Čini se da je postala praksa izbacivati nedovršene, bugovite proizvode zbog deadlinea koji se mora ispoštovati (no i unatoč tome, ipak vrlo često dolazi do odgađanja izlaska igre), što je slučaj i s ovim naslovom. *CM 03/04* dorađeniji je od svog predhodnika, no da biste doista uživali u 'bugfree' igri, potrebno je skinuti službeni *patch* (v 4.1.2.) i spremni ste za početak prve u nizu sezona. Na kraju vas još samo želimo upozoriti da su pred nama obiteljski blagadani, pa nemojte, zaneseni igrom, zapostaviti svoje najbliže ako je ikako moguće. *CM* vam neće pobjeći. ■

INFOBOX

CM Season 03/04

PROIZVOĐAČ ■ **Sports Interactive**

IZDAVAČ ■ **Eidos**

MIN. KONFIGURACIJA ■ **P3, 800, 128 MB**

NAŠA PREPORUKA ■ **P4 2.0, 512 MB**

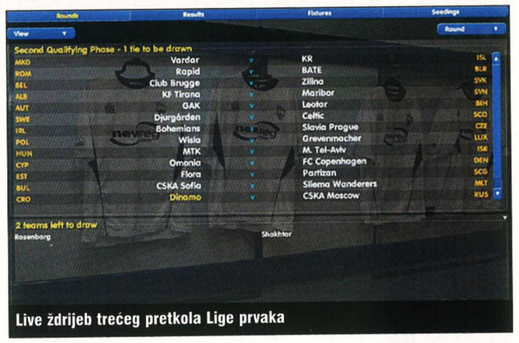
MULTIPLAYER ■ **nema**

WWW IGRE ■ **TCP/IP, LAN**

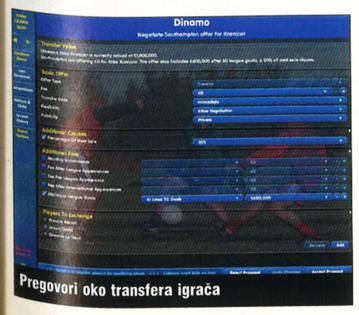
ALTERNATIVNO

- **F.A. Premier League Manager 2004**
  EA Sportsov manager odlikuje se, kao i svi naslovi tog prozvođača, ponajprije vizualnom prezentacijom.
- **Total Club Manager**
  Još jedan naslov koji uz CM traži svoje mjesto pod suncem.

Eh, kad bi ovako bilo i u stvarnosti, potencijal je, čini se, tu...



Live ždrijeb trećeg pretkola Lige prvaka



Pregovori oko transfera igrača

Uspredba igrača sad je mnogo izražajnija

IZDVAJAMO / KRAJ SURADNJE EIDOSA I SPORTS INTERACTIVEA

Nakon niza godina superuspješne suradnje koja je rezultirala brojnim izdanjima najprodavanijeg igraćeg serijala na planetu, proizvođač Spors Interactive i izdavač Eidos prekidaju suradnju. Do te za mnoge doista čudne odluke došlo je ovog ljeta. Ovogodišnji *CM* zadnji je naslov na kojem su dvije tvrtke surađivale. Što i kako dalje? Eidos posjeduje prava na ime igre, kojeg se, naravno, neće odreći. No, iduće godine iza tog imena neće stajati razvojni tim Sports Interactivea nego neki novi ljudi, koje je Eidos, navodno, već okupio. S druge strane, Sports Interactivu ostaje vlasništvo *CM-ove* goleme baze podataka te izvornog koda igre. Početkom iduće godine objavit će svoje konkretne planove za budućnost, no za očekivati je nastavak rada istog tima na novom menadžeru pod novim imenom. Mišljenja smo kako je riječ o lošom potezu, koji bi mogao rezultirati dvama osrednjim igrama. Ipak, prednost dajemo Sports Interactiveu koji će, nadamo se, znati povući pravi potez.

PLUS

- zelena travica
- realističnost
- izbor kapetana
- trening

MINUS

- bugovi
- ništa

HACKER OCJENJUJE » CM Season 03/04

I bez sitnih novina za najvišu ocjenu, s njima još bolji **94**

POSEBNO IZDVAJAMO REALISTIČNOST

"Uopće se ne vide i nisu nimalo bezopasni"

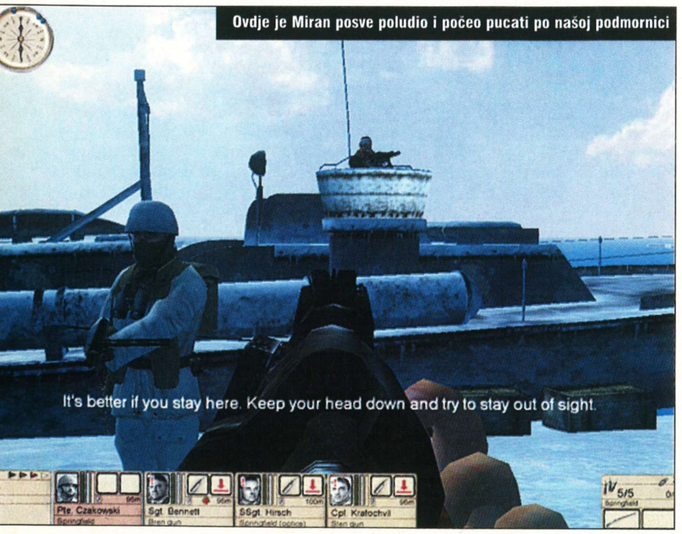
Bilo nam je lijepo u trening campu

HIDDEN AND DANGEROUS 2

Trebao je ispraviti sve propuste originala te pružiti jedno besprijekorno i čisto "simulacijsko" iskustvo. Ali, eto, NIJE...

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

Kao nastavak dosad jedine taktičke pucačine s temom Drugog svjetskog rata, *Hidden and Dangerous 2* trebao bi donijeti malo originalnosti u ovoj navali čistokrvnih pucačina. Ovaj "falshpointoliki" proizvod tako će nas još jednom provesti svijetom u kojem jedan metak u glavu znači sigurnu i trenutačnu smrt, ali se, nažalost, nije uspio riješiti brojnih bugova i propusta iz prvog dijela, mada se to obećavalo tijekom marketinške kampanje...



Ovdje je Miran posve poludio i počeo pucati po našoj podmornici

LS3D

...jer svima onima koji su igrali original itekako je poznata njegova okuženost najrazličitijim bubama i žoharima, zbog čega ga se moglo igrati tek nakon uspješnog patchiranja, što mu je donijelo obilježje obećavajućeg, ali poludovršenog proizvoda. A za one koji nisu imali čast biti skriveni i opasni, reći ćemo da je *HD* bila jedinstvena igra, koja je među prvima prodala koncept "simulacije" rata gdje se pokušalo što vjernije prenijeti ratno iskustvo koje bi s modernim pucačina i njihovom 'fire and forget' filozofijom imalo veze koliko i istočnozambijski vombat s korejskim skočimišem. Naime, oprez, šuljanje i taktički raspored vaših vojnika bili su krucijalni za odigravanje i najlakše misije, a kao što ćete uskoro čuti, stvari se nisu mnogo promjenile. No, spomenimo prvo LS3D in house grafički engine, za koji se mora priznati da je u stanju iscrtati jedan prilično impresivan, konkretan i povećі svijet ispunjen sasvim zadovoljavajućim brojem poligona, prekrasnih oblaka, guste vegetacije i sl. Također, vrlo vjerno kreira likove, a posebno se ističe impresivnim animacijskim sustavom, koji u sprezi s *motion capturingom* omogućuje uvjerljivo kretanje i različito ponašanje neprijatelja. Ipak, sustav nije savršen pa u većini slučajeva neće ići potpuno glatko, mada, doduše, nikad neće pasti na jednoznamenkaste FPS (frames per second) vrijednosti. Nadalje, kreacija interijera je malo jadna, što se posebno ističe u nekim razmuljanim teksturicama propagandnih plakata i inih artefakata Trećega Reiha, pa se tu malo gubi na autentičnosti. No, zato realnosti ne manjka u samoj igrivosti koja se temelji na idućem: u svakoj misiji vodite grupicu komandosa (iz prvog ili trećeg lica), u čije se umove bez problema možete ubaciti i po volji prebacivati iz jednog u drugi, s tim da taj vojnik tada postaje voda, dok ostali slušaju njegove naredbe. Inače, misije su stvarno raznovrsne i odmah se uočava dizajnerska općinjenost Drugim svjetskim ratom, lokacije ne samo da su interesantne (podmornice, razarači, afrički aerodromi, europski travnjaci, smrznute baze itd.) nego odišu posebnom atmosferom pa će čak i neobvezno šetanje kartom pružati istinski užitak. No, kako je ovo ipak jedna "ozbiljna" igra, takva bi se promenada ubrzo mogla pretvoriti u kaotičnu tragediju u kojoj nećete imati pojma tko vas ni od kuda pere te slušati vrištanje pogođenih kolega sve dok uskoro ne bi nastupio mir. Potpuni. Vidite, *HD2* igra je koja zahtijeva strpljenje i učenje, tako da se u nju sigurno nećete ufurati za pola sata, nego će vam trebati malo više da se naviknete na njezin *interface* i sustav naredbi te ih poslije uspješno primijenite u samoj borbi.

"NEVJEROJATNO JE DA NASTAVAK MUČE ISTI PROBLEMI KAO I ORIGINAL - BUGOVI I SITNI PROPUSTI"

KAD TI KAŽEM, LEZI!

Srećom, sučelje je izvrsno; na ekranu se nalazi vrlo korisni kompas, koji u svakom trenutku prikazuje relativne položaje komandosa i uočenih neprijatelja, potom izbornik s vojnicima i njihovim najosnovnijim *statovima* (zdravlje, izdržljivost, streljivo, trenutačno naoružanje) te, konačno, padajući prozorčić sustava zapovijedanja koji radi na principu grupiranja osnovnih naredbi pod redne brojeve, pa se tako npr. pritiskom na 1 otvara *movement*, a na 2 *fire* izbornik, što u konačnici funkcionira precizno i jednostavno.

Na kraju, tu je i takozvani taktički mod koji pauzira igru i seli se u ptičju perspektivu, gdje imate potpunu *waypoint* kontrolu nad svakim vojnikom. Kao što vidite, princip "sam na sve" ovdje ne pali pa su tako izrazi poput pokrivanja vatrom, flankiranja, puzanja, stealthanja, čekanja na bolju priliku za paljbu jednostavno neizbježni, čemu se brzopleti igrači, koji traže brzinu, nikako neće radovati. S druge strane, oni pružaju neizrecив gušt, jer ćete se stvarno osjećati kao u prokletom ratu, gdje i najmanja greška može značiti smrt! Da, griješit će se, i to ponajprije vaši suborci koji imaju strahovitih problema s pronalaženjem puta pa će tako nebrojeno puta zapeti za kakva vrata ma koliko se vi derali "follow me", a tada je jedino rješenje preseliti se u idiotovu svijest i ručno zaobići strašne prepreke. Isto tako, zna se dogoditi da "zablokirani" naredbom *hold fire*, kreteni istu poštuju po cijenu života, tj. držat će je se ko pijan plota mada im na metar stoji Švabo i lagano pritišće okidač!!! A takvih je primjera mnogo pa vam stvarno znaju zgaditi igru te vas natjerati na solo akciju; naime, da biste izbjegli frustracije, moglo bi se dogoditi da im naredite da jednostavno zakopaju guzice u pijesak i čekaju da sami riješite stvar. Ipak, njihova preciznost i bolje uočavanje neprijatelja učinit će ih vašim neizbježnim pratiteljima, bez kojih nema šanse da odigrate misiju. Što se tiče neprijatelja, situacija je mnogo bolja, mada uočavamo lagane primjese nadljuske preciznosti- čim im uđete u vidokrug, okreću se prema vama i deru! Sveukupni dojam spašavaju strašno realna oružja, od kojih je svako za posebne prilike, pa ćete npr. thompsonom prati po kućama, dok ćete pak karabinom derati na velike udaljenosti, jer bi bilo kakva druga kombinacija bila besmislena i pogubna. Tu su i brojna vozila (kamioni, flakovi, tenkovi), u koja ulazite po želji, a daju vam taktičku prednost i pružaju užitak. Sve u svemu, *HD2* je dostojan nasljednik originala, ali je, baš kao i on, okužen priglupim bugovima koju mu neminovno smanjuju vijednost, no ako želite malo prave WW2 akcije, od ovoga nećete pronaći ništa ubojitije ni realnije. ■

INFOBOX

Hidden & Dangerous 2

PROIZVOĐAČ ■ **Illusion softworks**

IZDAVAČ ■ **GOD**

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

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

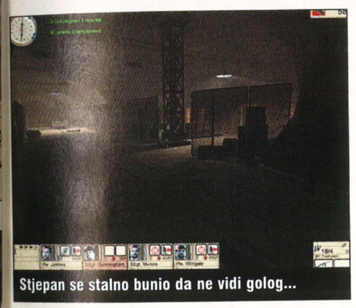
MULTIPLAYER ■ **LAN/modem/NET**

WWW IGRE ■ **www.hidden&dangerous2.com**

ALTERNATIVNO

- **H&D** Izvornik, s još više bugova, pa samim tim i odbojniji.
- **Flashpoint** The BOG!

Zvonko se odlučio na solo osvajanje oaze. Više ga nikad nismo vidjeli

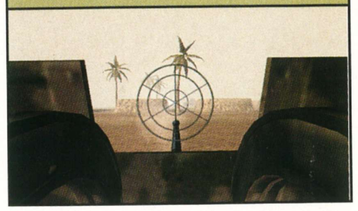


Stjepan se stalno bunio da ne vidi golog...

Samo zahvaljujući Ljudevitu uspjeli smo sletjeti s jednim motorom

IZDVAJAMO / NIŠAN

Kao i u *Call Of Dutyju*, i u *Hiddenu* postoji nišan, taj iznimni element koji se sve češće pojavljuje u pucačinama ili simulacijama iz prvoga lica. Jer, jedno je pucati iz ruke, a nešto sasvim drugo prisloniti hladni metal uz obraz i skidati stoku na pedesetak metara. Tako je druženje s nišanom najuvjerljivije upravo s dalekomentnim i preciznim puškama poput njemačkog karabina koji, uparen s čučanjem ili, još bolje, ležanjem, daje gotovo "snajperske" rezultate. Samo malo smirite ruku, zadržite zrak i strefite ga - uskoro ćete se osjećati kao Boško Buha ili neki slični junak iz Drugog svjetskog rata...



PLUS

- realnost rata
- odlična oružja
- vozila
- atmosfera

MINUS

- problemi s pathfindingom
- sitni bugovi i propusti

HACKER OCJENJUJE » Hidden & Dangerous 2

Igra koja bi bez brojnih bugova bila mnogo, mnogo bolja

80

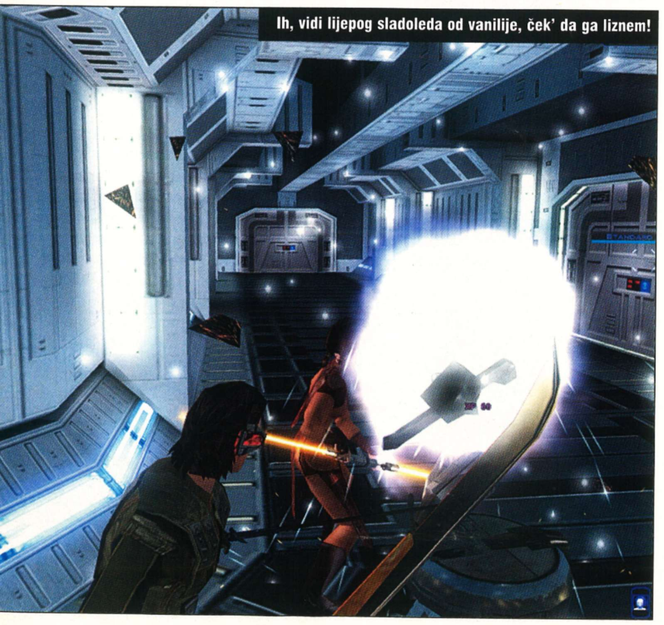
POSEBNO IZDVAJAMO OSJEĆAJ REALNOSTI

"Povratak na izvorišnu platformu"

Tališni Tom DVA

KNITGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Raj za mrzitelje konzola; *KOTOR* je konačno došao na PC i na vama je samo da ga razgrabite u roku pet minuta!


Ih, vidi lijepog sladoleda od vanilije, ček' da ga liznem!

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

Knights Of The Old Republic je konačno s Xboxa prebačen na PC i sad se najnormalnije postavlja pitanje jesu li ga uspjeli udesiti i okrljaštiti ili će pak PC-iskustvo biti ono ultimativno! Dakako, poučeni prijašnjim konverzijskim iskustvima, prišli smo mu vrlo oprezno kako se ne bismo previše razočarali i evo što vam možemo reći: iako nije riječ ni o kakvom promašaju, ipak sadrži neke prilično iritirajuće elemente koji umanjuju užitak igranja.

KOTR ISPOČETKA

No, bez obzira što smo o *KOTOR-u* napisali detaljnu Xbox recenziju, prisjetit ćemo se osnovnih momenata te ipak iznimne *Star Wars* igre jer, dakako, postoji mogućnost da su je zadrti PC-jaši u svom PC-only poimanju gaminga možda i preskočili. Dakle, *Knights Of The Old Republic* zapravo je Biowareov RPG (između ostaloga, autori *Neverwinter Nightsa*) smješten u *Star Wars* svijet, i to ne onaj na koji ste navikli, nego u univerzum smješten čak četiri tisuće godina prije događaja iz prve filmske trilogije. Doba je Stare Republike, cvjetaju ružice i miriše travica, no nad idilu se uskoro nadvija prijetnja

INFOBOX

Knights of the Old Republic

PROIZVOĐAČ ■ **Bioware**

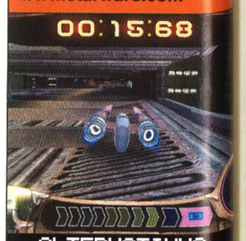
IZDAVAČ ■ **LucasArts**

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

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

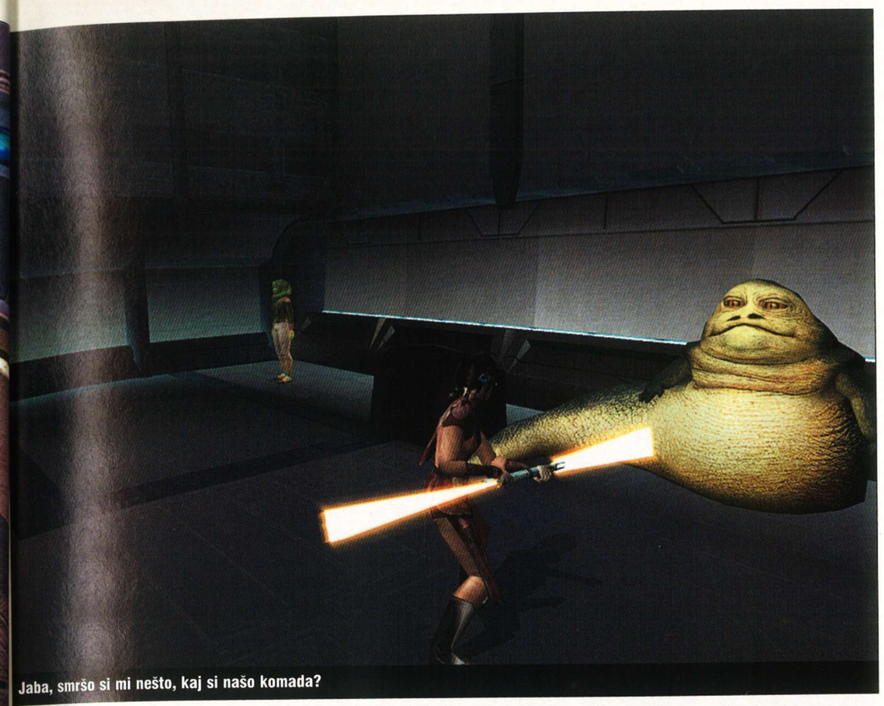
MULTIPLAYER ■ **N/A**

WWW IGRE ■ **www.starwars.com**



ALTERNATIVNO

- **Neverwinter Nights** Iako dosta kompleksniji, NVN je ipak tehnološko/konceptualni KOTR prethodnik.


Jaba, smršo si mi nešto, kaj si našo komada?

Ma pucaj, brate, kol'ko 'oćeš

Jedi Council i nešto malo smeđe iza što izgleda ko Yoda, ali nije

moćnoga Sitha vođena bivšim republičkim generalom Malakom, koji se dokopao snažnog izvora sile koji će upotrijebiti ne bi li se što više približio tamnoj strani. I gle čuda, baš će na vama (friškom pripadniku Republičke garde) biti da pronađete mladu JEDICU Bastillu, koja je posljednja nada

"JEDNA OD RIJETKIH KONZOLAŠKIH KONVERZIJA ZA KOJU SE IPAK MOŽE REĆI DA JE PRELASKOM NA PC - PROFITIRALA"

Republike u obrani od Sitha, kako biste zajedno s njom, je li, spasili Republiku! A to ćete činiti u tipičnom RPG okružju promatranom iz trećeg lica, uz standardne dodatke nešto modificiranih AD&D edition 3 pravila, koje će omogućiti poznate vam kerefeke poput *statova*, *inventorija*, magije koja je ovaj put sila, i što je najvažnije, slobodnog razvijanja lika, koji će ovisno o svojim akcijama ići prema tamnoj ili svjetloj strani. I upravo će to odabiranje puta biti glavni pokretač igre jer ćete u brojnim dijalozima i *mini questovima* na raspolaganju uvijek imati dvije-tri opcije, čiji će odabir i ispunjenje itekako utjecati na njezin tijek. Dodajte svemu *turn based*, ali i dinamično animiranu i efektima ispunjenu borbu i dobit ćete jedinstveni *Star Wars* RPG koji bi se trebao svidjeti kako fanovima, tako i onima koji to nisu. Eto, ako smo vas ovim makar malo napalili, pronađite Xbox recenziju i dodatno se informirajte, a mi ćemo se sada pozabaviti nekim PC specifičnostima, zbog kojih smo uostalom i krenuli u pisanje ove recenzije. A prvi moment svakako je PC grafika - nažalost, nije nužno idealna jer se dijeli na idealne vizualije i ne baš tako idealno izvođenje. Ipak, nema tog televizora koji vam je u stanju prikazati svu *KOTOR-ovu* vizualnu impresivnost, pa je seljenje igre na monitor znatno veće rezolucije i boljeg osvježavanja ekrana nešto najbolje što joj se moglo dogoditi.

PC SPECIFIČNOSTI

Igra je tim činom jednostavno zablistala u svojoj punoj grafičkoj ljepoti; ultradetaljni rubovi, izraženije teksture (u nekim slučajevima ipak malčice niskorezolutivne) te mnoštvo poligonalnih detalja koje na TV-u jednostavno niste mogli zamijetiti bit će još potencirani specifičnim Xbox efektima koji na PC-ju izgledaju triput bolje. Tako se slobodno pripremite na, hvala bogu, sada već standardne *shadere* i *bump-mapiranje*, zbog kojih će voda i neke specifične površine izgledati hrapavo uvjerljive, no možda najbolji od svega efekt je *glowa*, koji će pak rezultirati odličnom presijavanjem Sithovih oklopa, prekrasnom sjaju sunca i gotovo svih izvora svjetla te, naravno, nevjerojatnoj rekreaciji borbi s laserskim sabljama! A baš će borba zbog više rezolucije sada biti mnogo preglednija, jer će vam i udaljeniji neprijatelji biti jasno vidljivi i izdvojeni od okoline, a ne kao ponekad na Xboxu, zbog *aliasinga*, stopljeni s ostatkom grafike. No, s druge strane, tu su spomenuti problemi s izvođenjem, pa igra već i u defaultnoj rezoluciji (1024*768) pomalo trzaka, i to posebice u scenama masovnijih borbi ili pri ekstenzivnijoj uporabi dima. Tako se na Athlonu 2200 i GeForceu 4200 usporavala prilično često, dok je na Radeonu iste klase situacija ipak bila nešto bolja, no čak ni na osjetno jačim strojevima nikad neće ići potpuno glatko. Ipak, nije riječ o usporavanjima koja bi vam je mogla zgaditi, a zbog same dinamike i priličnog involvinga, moglo bi se čak dogoditi da ih uopće i ne primijetite. Što se tiče *interfacea*, mora se reći da je uvelike optimiziran i prilagođen kombinaciji tipkovnice i miša. Tako svojim likom/likovima upravljate tipkama "WASD", a pogled mijenjate mišem, no ako želite, veseljake možete voditi samo glodavcem i tipkovnice se ne dotaći do samog kraja (a bogami ni onda!). Ipak, lakše je igrati s brojnim inventorijskim kraticama , koje vam u tili čas otvaraju sve statističke ekrane i tako vas rješavaju pogađanja ikonica. Prema tome, *interface* je potpuno PC-jaški i doista za pet! Tu je još i jedna nova misija, za koju smo prije mislili da će biti cijeli planet, no riječ je o vrlo maloj svemirskoj stanici, koja nije nešto posebno, ali čovjeka veseli. Nažalost, priča se da se *KOTOR* voli često rušiti, mada na testnoj konfiguraciji s tim nismo imali nikakvih problema, pa o tome toliko. I što reći na kraju? Pa vjerojatno to da je PC inačica, zbog svoje više reze i *interfacea*, ipak bolja, no ako ste ga već odigrali na Xboxu, nema neke velike potrebe da ga ponovno igrate na PC-ju. No, jedno je jasno, *KOTOR* je ovako i onako jedna od najboljih RPG i *Star Wars* igara svih vremena, a kad se to još ukombinira... ■

Nećete mi Bastilju dirat, pa vi'te kako je pohotna!

IZDVAJAMO / MRCINA OD 3.5 GIGE

KOTR je masivan, a najbolja potvrda za to je činjenica da na hardu zauzima čak 3.5 gigabajta prostora. S obzirom da je riječ o preradi s DVD medija, to i ne čudi, ali zato uvelike frapira to što ništa nisu okrljaštili ni maknuli! Tako su sve animacije u izvornom obliku, a ne u nekom low quality DivX-u, dok je sav dijalog u govornom obliku! Takav potez iznimno hvalimo i pritom nimalo ne žalimo prostora na disku jer upravo zbog takvih "sitnica" igra dobiva na atmosferi i kvaliteti.

PLUS

- Star Wars
- sloboda izbora
- impresivna
- krasna grafika

MINUS

- manji problemi s brzinom izvođenja
- rušenje sustava

HACKER OCJENJUJE » Knights of the Old Republic

Iako zbog konverzije nesavršen, KOTR je ipak biser među Star Warsom i RPG-om

86

POSEBNO IZDVAJAMO/ODLIČAN INTERFACE

"NAPOKON - FAGGOTRY"

DISCIPLES 2: RISE OF THE ELVES

INFOBOX

- Disciples 2: Rise of the Elves
- PROIZVOĐAČ **Strategy First**
- IZDAVAČ **Strategy First**
- MIN. KONFIGURACIJA **P3 500, 64 MB RAM**
- NAŠA PREPORUKA **Isto**
- MULTIPLAYER **LAN, Internet**

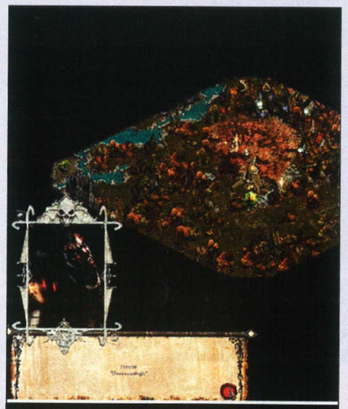
www.strategyfirst.com

OCJENA 60

"Akcijski RPG-ovi uvijek donose najviše novca"

Nakon izlaska originala i nekolicine samostalnih proširenja, *Disciplesi* su uspjeli napraviti nešto što je malo kojoj igri uspjelo: stvoriti gotovo hermetički zatvorenu skupinu obožavatelja. Progresivno s izlaženjem ekspanzija, krug fanova se smanjivao, da bi na kraju uz igru ostali samo oni doista čeličnih živaca – odnosno oni koji su iz nastavka u nastavak bili spremni trpjeti istu grafiku i tek sitne varijacije u samoj igri. Novi "nastavak" sage u igru uvodi dekadentne pederč...bože mene...vilenjake, zakuhavajući priču o zemlji na rubu uništenja. Ukratko, tu će biti demona, nemrtvih i ljudi, a vi ćete odlučiti što napraviti kada vilenjaci uzmu oružje u ruke. Jasno, sve gore navedeno uzmite u obzir samo ako vam se igra već nije popela na vrh glave. *Fanatics only!* *(dr)* ■

Intenzivni deja vu na djelu



Usko lokalizira

Ovo smo već negdje vidjeli, no gdje?

"STARI PRDONJA 3"

TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES

INFOBOX

- Terminator 3: War of the Machine
- PROIZVOĐAČ **Atari**
- IZDAVAČ **Atari**
- MIN. KONFIGURACIJA **Kog briga**
- NAŠA PREPORUKA **Ne kupiti igru**
- MULTIPLAYER **LAN, Internet**

www.atari.com

OCJENA 35

Kao prvo, film Terminator 3 poprilično je jadan. Igra koja se bavi fantaziranjem što bi se dogodilo nakon njegova svršetka te koja se na očigled pokušava prodati kao CS klon doista traži da bude pogažena. Uostalom, iskreno smatramo da su šanse da doživi uspjeh na tržištu otprilike jednake onoj da Afganistan postane središtem moderne europske umjetnosti. Loš fizikalni pokretač, nemaštovita realizacija i potpuni manjak bilo kakvih dodatnih elemenata (poput igre za jednog igrača) doslovce je zabijaju deset metara pod zemlju, *Dragonball-style*. Ako nas pitate za savjet, iskreno preporučujemo da ovo smeće zaobiđete kako god znate i umijete. *(dr)* ■

Traži, traži pa ćeš naći

Ah, ti Švarcenegeri

Ah, ti terminatori

"DRIBLJAVANJE"

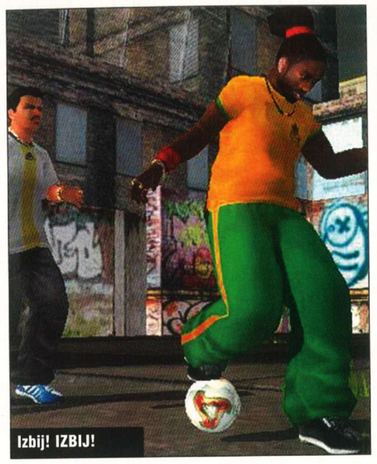
URBAN FREESTYLE SOCCER

INFOBOX

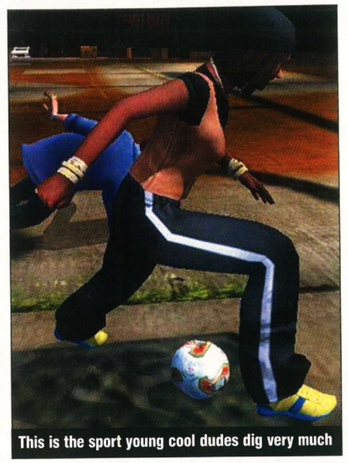
- Urban Freestyle Soccer
- PROIZVOĐAČ **Acclaim**
- IZDAVAČ **Acclaim**
- MIN. KONFIGURACIJA **P31000, 256MB RAM, 3D Kartica**
- NAŠA PREPORUKA **P31000, 256MB RAM, 3D kartica**
- MULTIPLAYER **LAN, Hotseat**

www.acclaim.com

OCJENA 25



Izbij! IZBIJ!



This is the sport young cool dudes dig very much

Tijekom višegodišnjeg intenzivnog gledanja animea, autor ovih redaka nabasao je na spektakularno apstraktnu sprdačinu pod imenom *Excel Saga*. U jednoj od epizoda glavni šef supertajne zločinačke organizacije naredi svojim sljedbenicama Excel i Hyatt da nekako otkriju kako navući mladež Japana na bavljenje "*cool* sportom koji mlada škvadra kuži". Da je cijenjena ekipa te turbobizarne zezancije (osim sprdnje na *Strikers* serijal) uvidjela kretenizam iza *Urban Freestyle Soccera*, vjerojatno bi ga spomenula kao jednosekundnu referencu. Mi u Hackeru, eto, dali smo mu četvrtinu stranice i zaključili da nećemo popušiti bedastoće poput prozirne (i slabo izvedene) računalne promocije "*freestyle* nogometa". Bah! *(dr)* ■

"INTERNET JE GRANICA"

IN MEMORIAM

INFOBOX

- Bomba the Explosive Hero
- PROIZVOĐAČ **Lexis Numerique**
- IZDAVAČ **Ubi Soft**
- MIN. KONFIGURACIJA **P3 500, 128 MB RAM, Internet**
- NAŠA PREPORUKA **P3 500, 128 MB RAM, Internet**
- MULTIPLAYER **Internet**

www.ubisoft.com

OCJENA 45

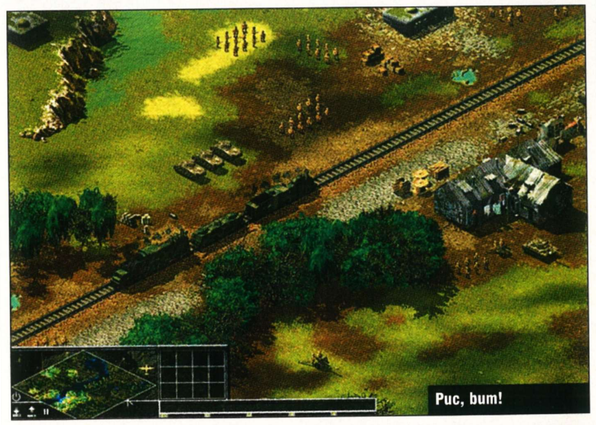
Biti detektiv koji razotkriva misterij ubojstva je, čini se, strašno zabavna stvar. U ovoj igri ne samo da se bavite izravnom istragom, tj. tragovima i prikupljanjem izjava ljudi upetljanih u zavjeru, nego se čak, kad situacija to zahtijeva, logirate na Internet, tražeći tragove na "autentičnim" stranicama prepunim misterija i intrige. Istini za volju, to dobro zvuči, no što se tiče realizacije, moramo priznati, užasno podbacuje. Naravno, sigurno postoje igrači koji bi se željeli okušati u takvom podžanru avanture, no koliko znamo, dosad takve stvari nisu radile, pa ne vjerujemo da će se nešto u skorašnjoj budućnosti promijeniti. *In memoriam* je zgodna igra, koju će malo tko prigrliti – pogotovo kad pogleda cijenu na kutiji. *(dr)* ■

Netko se opet igrao s fotokopirnim uređajem

Hej, bejbebejbebejbebejbe!

"SRČANI UDAR"

SUDDEN STRIKE 2: SUDDEN STROKE



Puc, bum!

Bam, BAM!

INFOBOX

- Sudden Strike 2 Sudden Stroke
- PROIZVOĐAČ **Fireglow**
- IZDAVAČ **Fireglow**
- MIN. KONFIGURACIJA **P3500, 64 MB RAM**
- NAŠA PREPORUKA **P3 1000, 128 MB RAM**
- MULTIPLAYER **LAN, Internet**

www.suddenstrike.de

OCJENA 20

Zamislite situaciju gdje autor relativno uspješne *real-time* strategije na najodurniji način odluči zaraditi koji euro više. Ma zapravo, možete prestati zamišljati zato što taj bijedni čin jednostavno izvire iz svake pukotine ove svježepečene "ekspanzije" za *Sudden Strike 2*. Najzagriženije budaletine (koje ne nazivamo fanovima, zato što ni fanovi ne bi kupili ovo) u *Sudden Strokeu* pronaći će nekolicinu novih karti i dvije-tri jedinice, što realno gledano ne predstavlja gotovo nikakav napredak u odnosu na originalnu igru. Ovim degutantnim potezom Fireglow je uspio poprilično umrljati ugled kompetentnog i sposobnog developera. *Sudden Stroke* slab je nadomjestak za 300 kuna, koliko ćete za nj morati iskeširati. *(dr)* ■

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.

Ponovno ćemo iskoristiti priliku i svima vam zaželjeli ugodne blagdane i stvarno puno, puno sreće i zadovoljstva te, naravno, zdravlja u nadolazećoj 2004. godini. Od srca vam svima hvala na lijepim željama koje ste nam uputili u velikom broju. Još bismo samo napomenuli da ubuduće sva pitanja vezana uz konzolaški svijet igara upućujete na istu onu adresu, samo s naznakom "Hacker-SCORE"

Prigodno odgovara: UBOJICA BILLA www.killbill.com

Mama, kupi mi auto, bicikl i jumbo-jet... Mama, kupi mi MALO memorije...

STOP GLUPIM KOMENTARIMA

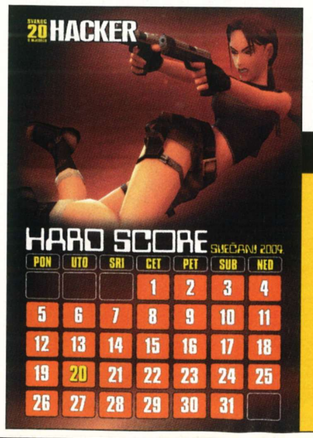
Poštovani,
javljam se da bih apelirao na mailove koji vam stižu u BEZ PANIKE i CHAT rubriku. Ne znam jeste li i vi to primijetili, ali većina ih je toliko bedasta, lejmerska i noobovska, da se moji prijatelji i ja smijemo cijeli dan kad ih pročitamo. Najjadniji su majlovi tipa, Kupio sam novi komp, ima giga DDR-a, proca je na 3,2, graf. je ATI 9800... i onda pitanje: Što mislite o ovoj konfi te može li vrtjeti sadašnje i buduće igre? (vrijednosti koje sam ubacio uglavnom nisu takve, ali su približne). Pobogu i ta buržujska djeca. Kupe komp za 10 milja kuna i onda se ku..e. Takve mailove, za boga miloga, nemojte više objavljivati. Zar vi stvarno ne dobivate mailove u kojima vas mole za pomoć oko nekih kompleksnijih stvari, npr. kako se snaći u BIOS-u, kako riješiti pojedini problem prilikom programiranja u nekom programskom jeziku itd. Isto tako me živcira kad počnu srat Rukavini ili Laušu za recenzije. Pa kako ne shvaćaju da pisanje recenzija nije lako, a i svakom se može dogoditi da jedna od 100 recenzija ne bude baš bajna. Onda ta buržujska djeca saspu drvlje i kamenje na te jadne ljude koji samo pokušavaju preživjeti pišući o igrama. Odličan ste časopis i ne dajte da glupi komentari razmažene djece utječu na vas i vaše pisanje.
S poštovanjem, m3nt4l

Doista ne bi vjerovao kakva nam sve pisma i *e-mailovi* pristižu. Možda ne bi bilo loše jednog dana objaviti zbirku neobjavljenjih pisama jer se znaju zalomiti takvi biseri pa i cijeli romani koje ili zbog njihove dužine ili pak neshvatljive ljudske gluposti jednostavno ne možemo objaviti u Hackeru. No, u svakom slučaju, trudit ćemo se ubuduće odabirati intersantnija pisma, no kako bismo došli do istih, još jednom vas sve pozivamo da nam se javljate u što većem broju. Što se neprestanih kritika Rukavine i Lauša tiče, njih je gotovo jednako kao i pohvala pa jednostavno nekad u Hacker uđu jedna ili druga pisma. Činjenica je da je riječ o naša dva najeksponiranija recenzenta pa stoga i ne čudi što se toliko ljudi osvrće na njih i njihovo pisanje.

RESPEEECT!

I say: Massive bo selecta! Respect! Baš gledam one prijašnje brojeve Hackera i mislim si koliko se stvari promijenilo. Recimo, je l' se itko sjeća frke koju je Rukavina stvorio ocjenom *Starcrafta* od kojih 80%, ili onog pisma Vedrana Galete koje je kopirao iz BUG-a ili PC Playa pa ste mu prijetili mutiranom baklavom koja povećava rezoluciju monitora na 1600x1200, ili pisma Diane iz Rijeke koja je rekla da je Hacker debeo 0.5 cm (provjerio sam, nije u pravu: debeo je 0.38 cm :), ali nema veze). Posebno mi je dobar bio "službeni Hackerov tamničar", Horned Reaper iz *Dungeon Keepera*. Eh, gdje su bila ta vremena. Anđelu sna iz prošlog broja poručujem da za izradu jednostavnih igara postoji program Game Maker i uvjeren sam da će njegov prijatelj biti zadovoljan njime. Još jedna stvar, tada ste za pismo mjeseca, davali originalnu igru. Što se čeka? Sretan 100. broj Hackera?! Peace!
Melkior Ornik

Ah nostalgija, nostalgija... pročitaj ovomjesečnu kolumnu i vidi što naš Zoran Žmirić ima o tome reći :). Što se Hornija tiče, on je odavno u penziji, izgubio je onu potrebnu oštrinu, a i dosadilo mu je više boraviti u tamnici slušajući stalno krike neodgovornih Hackerovih autora, koje je onda morao disciplinirati na najrazličitije načine. Što se originalnih igara tiče... pa nagradna igre su u svakom broju, prijavi se.



HARD SCORE

Sve vas pozivamo da nam u što većem broju uputite sve želje i kritike vezane uz Hackerov novi standardni dodatak, časopis SCORE, i izjadate se što vam se ne sviđa, čega biste više ili manje itd. Posebno vas pozivamo da svaki mjesec glasujete koga od poznatih gaming heroja ili heroina želite vidjeti na mjesečnom kalendaru-duplerici. Glasajte za a) Kate Archer, b) Porsche (NFS), c) Indiana Jones.

Poradi čestog zabušavanja, morali smo mu uručiti otkaz. Prvi demon s otkazom - Horny

PUCAJ!

1. Hoćete li ikad u časopisu posvetiti barem dio ostalim konzolama?
2. Znam da vas svi to stalno pitaju, ali gdje je *Doom 3*?
3. Dosta često pišete o *Falloutu 3*, zna li se kad točno dolazi?
4. Čime je bolje igrati *Pro Evolution Soccer 3* na PC-ju, tipkovicom ili *gamepadom*?
6. Hoće li biti još *Command& Conquera*?
7. Na koji se način može postati novinar u časopisu o igrama poput vašeg?
8. Meni se gospodin Đurović čini nekako mlađahnim, koliko zapravo ima godina ako nije tajna?
9. Postoje li šanse za još koju *Indiana Jones* igru?
10. Zašto Zoran Žmirić ima *nickname* Gandalf?

1. Tvoja želja i mnogih drugih koji su nas proteklih mjeseci isto pitali od ovog je broja ispunjena, i to u obliku mini časopisa SCORE, odsad standardnog dodatka Hackeru.
2. Samo se još malo strpi i *Doom 3* stiže. Naime, potvrđeno je da izlazi u ožujku.
3. Tužna vijest, Black Isle je neformalno ugašen te je rad na *Fallout 3* u cijelosti obustavljen.
4. Savjetujemo ti svakako da si za tu namjenu nabaviš kakav *gamepad*, po mogućnosti rasporedom tipaka što sličniji onome za PlayStation 2.
5. Budi siguran da hoće, šuška se da se novi nastavak sprema već za iduću godinu.
6. Fino uredniku uručiš plavu omotnicu s nekoliko stotina tisuća dolara i riješena stvar. No, šalu na stranu, doista nema nekog univerzalnog načina. Što veće igraće iskustvo i upućenost u industriju igara su svakako veliki plusevi za početak.
7. Nije tajna, 23... and counting :)
8. Definitivno, s obzirom da se priprema i četvrti nastavak filma, očekuj pravu malu navalu *Indiana Jones* igara u skoroj budućnosti
9. Ako malo bolje promotriš njegovu novu sliku u kolumni, vjerojatno ćeš primijetiti sve one sijede koje su ga obuzele i vrlo lako povući paralele - to je prvo što nam pada na pamet :).

Pisma čitatelja

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

U prodaji svakog 20. u mjesecu

PITAM TE, PITAM

Zdravo, sa mai ekipo!
Vjerujte mi, ne znam kako da započnem ovo pismo, obično se sve svodi da ste najbolji i tako dalje... pa što ću, neću onda ni ja odstupati od toga. Evo ipak malo kritike, čini mi se da svi gotive Rukavinu, dok meni osobno i nije baš neki recenzent, može se to i puno bolje - čitam vas od 76. broja i nijedna njegova recenzija nije bila kako treba. Evo i nekoliko pitanja, nadam se da ćete mi na njih konačno odgovoriti jer vam ih po tisućiti put šaljem:1. Toliko gotivim *Metal Gear Solid*, pa me zanima kad će napokon izaći *Substance*? 2. Ima li ikakva Yu-Gi-Oh igra za kompić? 3. Ima li kakva igra vezana za *Magic* karte, ako znate na šta mislim? 4.Hoće li ikad izaći *Hitman3*? Eto, toliko iz susjedne državice? Nadam se da ćete nastaviti i dalje s jednakim uspjehom, posteri su vam ekstra, ma joj, sve je ekstra.
Ciao ELDIN

Yu-Gi-Oh, ah, ouch al' smo ljuti

Hitman 3 stiže i bit će jedan od najskupljih igraćih projekata dosad, navodno više od 40 milijuna dolara, što je ekvivalentno jednom visokobudžetnom hollywoodskom filmu. Što se *Magic The Gatheringa* tiče, ima, a uskoro stiže i novija inačica. *Metal Gear Solid Substance* odavno je stigao na PC, stoga ga što prije nabavi i iskoristi nadolazeće praznike za *gaming* uživanje.

MOJ GLAS ZA XBOX

Nekoliko prošlih mjeseci sam se dvoumio između kupnje Playstationa 2 i Xboxa. Moram priznati da sam stariji PC-igrač i da mi se ideja konzola u početku činila priličnom odbojnom. No, činjenica je da se na tim nekada igračkicama, a sada već vrlo softiciranim *gaming* uređajima počela pojavljivati pozamašna količina fantastičnih igara. Ono što je kod mene prevagnulo i što me privuklo Xboxu bio je *Star Wars: Knights Of The Old Republic*, koji je, vidim, nedavno stigao i na PC. Moram priznati da sam ostao iznenađen dodatnim multimedijalnim mogućnostima što ih pruža ta konzola nakon što se modificira te doista već pozamašnom količinom igara za nju, sigurno već više od dvjestotinjak. U svakom slučaju, dajem svoj glas za Xbox i pridružujem se željama onih koji bi voljeli u Hackeru vidjeti nešto više sadržaja posvećena toj konzoli.

Iako smo i mi skloniji Xboxu, činjenica je da koju god od spomenute dvije konzole odaberete, ne možete pogriješiti. Što se pak samog Xboxa tiče, njega tek očekuje zlatno doba kad dogodine stignu fenomenalni *blockbuster* naslovi poput *Haloa 2, Ninja Gaidena, Fablea, BC-a, Jedi Empirea* i niza drugih.

My name is Ninja. Gaiden Ninja

NAGRADNA IGRA

REZULTATI NAGRADNE IGRE

A sretni dobitnici nagradne igre iz prošloga broja koji će svoj božić provesti uživajući u akcijskim hitovima su sljedeći gejmeri...

Prince of Persia: SOT
SANDRA VOC, Split
Call of Duty
BRUNO UZGOČ, Zagreb
XIII
GORAZD MARGUĆ, Šibenik

ECA » DONT FORGET ABOUT SYSTEM SHOCK 2 » PISMO MJESECA » DONT

Bog uredništvu nekad mnogo boljeg časopisa! Ovako, zadnjih nekoliko brojeva Hackera ponukali su me da vam napišem pismo. Ipak, glavni razlog je taj da sam već nekoliko puta pročitao kako se, primjerice, *Chrome* fura na *Deus Ex*, pa potom u još nekim stvarima spominjete *Deus Ex*..što me pomalo, zapravo malo više, počelo živcirati jer je on izašao sredinom 2000. a postoji još jedna igra koja je bila prije *Deus Exa*, a zove se *System Shock 2*! Ta je igra po Games Spotu, a i po vašem ocjenjivanju, dobila znatno veću ocjenu nego *Deus Ex* (96%)! Baš se sjećam kako je pisalo '...fenomenalan level design, priča, toliko novina u fpsu" a kad ono poslije, o njoj ni riječi...potpuno ste se prebacili na *Deus Ex*... i to me ljuti! BTW, onaj inventorij u *Chromeu* nije nikakav deusexovski inventorij nego je čisti *copy-paste* iz *System Shocka 2*, po mome, pa čak i oni usadci za brzinu i takve fore! Ljudi, nabavite si *System Shock 2* i nećete požaliti, vjerujte mi! Nadalje, što se tiče časopisa, mnogo je lošiji nego prije...prije sam ga kupovao zbog recenzija i CD-a s demoima, a sad ga kupujem reda radi, jer ih imam većinu :)... Govorite već nekoliko mjeseci kako će stići CD pa čak i DVD, a od toga ništa. Trebali biste izbaciti rubrike o Xboxu, blitz recenzije i ono za mobitele i iskoristiti stranice za više hardver recenzija ili tako nečega...dalo bi se tu dosta toga nakupit...Dalje, *site* vam je koma, ali stvarno koma, treba totalan redizajn. Nadam se da ćete mi ovaj put objaviti pismo jer nije prvi put da pišem. Shvatite ove kritike kao dobronamjerne! Over and out! SpiK3

"... Ovako, zadnjih nekoliko brojeva Hackera ponukali su me da vam napišem pismo..."

Ma kako bismo samo mogli zaboraviti *System Shock*. Svakako jednu od najoriginalnijih i najzanimljivijih igara protekloga desetljeća. Nitko sretniji od nas da se konačno netko primi izrade trećega nastavka. Iako postoji želja, koliko smo uspjeli doznati, originalni tim koji je stajao iz *Shocka* razasut je po nekoliko različitih razvojnih studija i nije im baš lako okupiti se u nekom kraćem roku, međutim - realne šanse za treći *System Shock* ipak postoje. Rubrike o Xboxu su sada potpuno izbačene iz Hackera i preseljene u SCORE, te je tako Hacker postao potpuno čista PC only novina, a hardver smo već u ovom broju proširili za dodatne dvije stranice. Ma nismo li naprosto pravi anđeli?

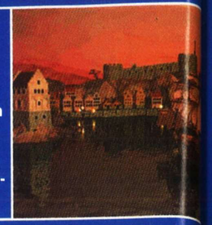
Šokirani smo...

SOS

ANNO 1602: CREATION OF THE NEW WORLD

A Marko još igra ovu igru, iako je već izašao i nastavak (koji se odvija sto godina prije), i ne zna kako ukrcati pješadiju (i konjicu) na brod.

O Gotovo su svi imali problema s tim jer se to zaboravilo ubaciti u *tutorial*, stoga ću ti odgovoriti. Moraš označiti jedinice koje idu na bod pa držati kontrol (tipka CTRL) te kliknuti na brod.



Epa ljudi moji, sretna vam Nova godina! Budući da je ovo broj za prvi mjesec, a mi malo prije izlazimo, želim vam poželjeti sve najbolje u ime ekipe *helplinea*. Nažalost, nemamo nikakvih posebnih darova ni iznenađenja, ali mislim da ste već dovoljno stari da možete i bez toga.

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

Iz SOS-a vas vadi: KREŠIMIR JOZIĆ

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

A Nepotpisani čitatelj je zapeo na prvoj misiji (The Night Of The Wolves), i to na samom kraju. Treba se sakriti pod krevet, čak ga je i našao, ali ne zna kako.

O Kako si i sam rekao, problem je mješavina kontrola i tvoje gl...tvog pristupa. Trebaš stisnuti SPACE da bi počeo puzati, a potom jednostavno otpuži pod krevet.

JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

A Igor se probio do zadnjeg nivoa, gdje mora naći i pobijediti Desanna. Zapeo je u prostoriji s tri bloka i prekidačem koji treba gurnuti. Problem je, naime, u tome da ne može naći prekidač.

O Pogurni sva tri bloka te idi oko lijevog do njegove stražnje strane, ondje ćeš primijetiti prekidač. Izgleda kao simbol, ali mislim da si takav već vidio.

WEB IGRANJE

A Stiglo nam je nekoliko pitanja u vezi igranja na Internetu. Sva se odnose na pokretanje igranja te pronalaženje protivnika.

O Postoji nekoliko načina da se pronađu protivnici i nekoliko lokacija na Internetu gdje možete započeti *multiplayer* uživanciju. Svi će vam reći u kojem trenutku da pokrenete igru (neki pokreću automatski) te kako namjestiti adresu, tako da pokretanje nije problem kad nađete lokaciju. Što se pak tih lokacija tiče, većina igara ima u svojem folderu *link* na neku stranicu. Ako nema, ili niste zadovoljni tom lokacijom, pogledajte na www.gamespyarcade.com ili upišite 'play online' i naziv igre u neki web pretraživač.

SCREENSHOT

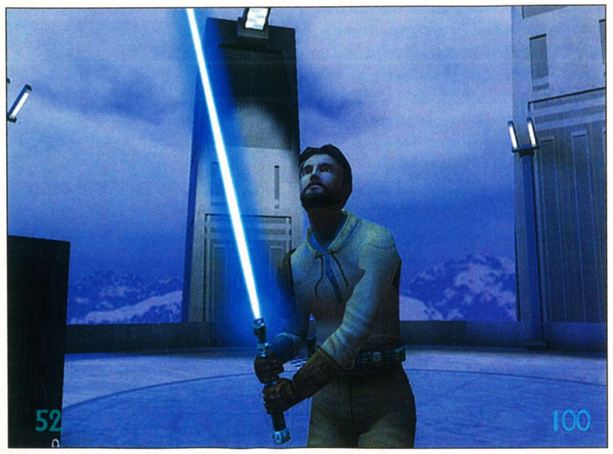
A Ivana zanima kako u jednoj igri uhvatiti *screenshot* jer očito želi ovjekovječiti neke trenutke.

O Nažalost, tu igru nemam trenutačno pri ruci pa ne znam postoji li u njoj opcija za hvatanje *screenshota*. Ako ima, pogledaj pod konfiguracije da vidiš kojom tipkom ćeš ga uhvatiti, a najvjerojatnije će se snimiti negdje u folder igre. Jedini siguran način koji mogu preporučiti, uzevši, dakako, u obzir da nisam siguran ima li igra uopće mogućnost hvatanja screenshota, jest neki drugi program. Skini s Interneta neki sitni program za hvatanje *screenshotova* (neću nijedan reklamirati, ali većina ih ima naziv poput Grab it, Snap ili slično) te pokreni prvo njega, a onda igru i u željenom trenutku stisni tipku koju treba da program obavi svoje.

ŠIFRE

A Vid koji govori u ime *borga* traži da mu otkrijemo tajnu nabavljanja šifri.

O Šifre ćeš najlakše naći na Internetu. U bilo kojem pretraživaču upiši naziv igre plus *codes*, *cheats* ili nešto slično i dobit ćeš hrpu stranica prepunih šifri. Naravno, ne postoje šifre za sve igre, treba provjeriti rade li uopće na vašoj verziji, a onda su tu i šifre do kojih se dolazi mijenjanjem glavnih *fileova* igri... Dakle, šifre možete naći na Internetu, ali uvijek ih provjerite i u HACKERU.



CHEAT TERMINAL

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

Za vrijeme igre stisnite ENTER pa upišite:

noob	cijela karta
. . instantno građenje i 100.000 resursa	
pit stop	natankajte zračne jedinice
red bones	napunite zdravlje
	svim jedinicama
shock and awe	pobjeda
weak like ukraine	gubitak
homeland security	cijela karta
qa salary	izgubit ćete sve zlato
no soup for you	izgubit ćete svu hranu
busted	izgubit ćete kamenje
cold shower	izgubit ćete sve drvo
communism	izgubit ćete sve resurse
republicans	1000 zlata
call boggy	1000 hrane
beaver	1000 drva
get stoned	1000 kamena
daddy's credit card	100.000 resursa
fastbuild	brza izgradnja
kung fu	instantna izgradnja
blue folder	uklonite resurse s karte

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

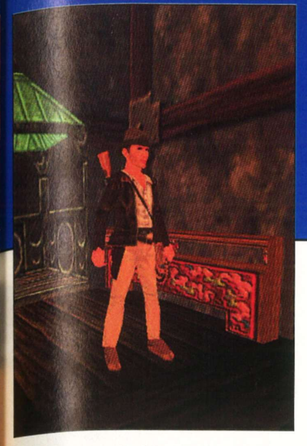
Dodajte jedno od ovoga u command line igre:

+ghost	vaš auto će drugima
	biti nevidljiv
+nomovie	neće se prikazivati filmići
+nomusic	isključite glazbu
+nosnd	isključite zvučne efekte
+helicoptersOnly	policija će koristiti
	samo helikoptere

.DLL

A Jedan čitatelj ima problema pri pokretanju nekih demo igara jer mu nedostaje određeni dll file. Naime, igra ga pri pokretanju upozori da ga nije našla.

O Kako prvo, demoi znaju biti loše kvalitete, često su instalacije nepotpune. Nadalje, vjerujem da je ovaj određeni dll file povezan s grafičkim driverima i jedno od mogućih rješenja bi bilo instaliranje najnovijih drivera za tvoju grafičku karticu (možeš ih skinuti s neta). Što se tiče izravnog pristupa problemu, taj dll file možeš naći na netu (upiši ime u neki pretraživač) i skinuti ga na računalo. Sad je još samo pitanje gdje ga staviti. Pokušaj u folder igre (i u svaki podfolder), a ako to ne upali, onda potraži dll fileove na svojem računalu i stavi po jednu kopiju tog filea u sve sistemske foldere gdje postoje drugi dll. Instaliranje grafičkih drivera jest školski način rješavanja, dok je ovo drugo više za istraživače i one željne znanja pa sad, svak' po svome.



INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

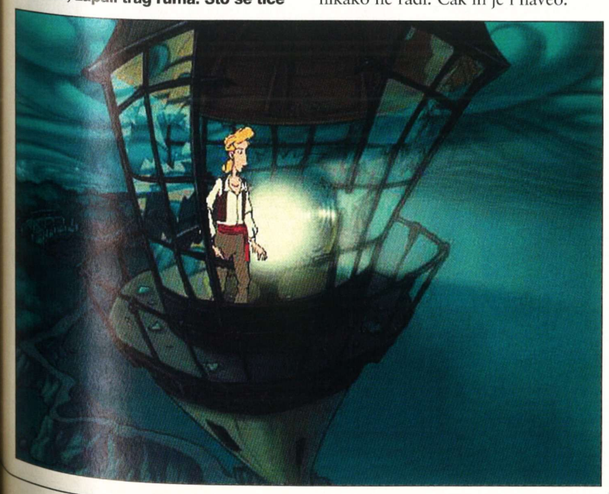
A Nepotpisani čitatelj se žali kako ne može ubiti ledeno čudovište na četvrtom nivou.

O Nije ni čudo jer ga običnim oružjem ne možeš ubiti. Nemoj ostati i boriti se nego bježi i nađi zgradu na kojoj je zeleni simbol. Unutra ćeš naći jedan dio Infernal Machine, uzmi ga i izađi. Kad se čudovište približi, ti lijepo izvadi taj dio i gurni mu ga u lice te ga upotrijebi nekoliko puta (kao da koristiš pištolj). Pobijedit ćeš, ali i sama upotreba tog dijela te ranjava pa stoga čim završiš, makni ga iz ruke.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND™

A Gogo pita kako pobijediti u bacanju drva te gdje naći neko zlato za Cutthroat Billa.

O Ovo o drvetu sam već nekoliko puta odgovorio, stoga ću ovaj put samo reći da moraš uzeti komad gumenog drveta (ako igraš na težoj verziji) te odrezati dio kozlića. Također, zapali trag ruma. Što se tiče zlata, treba ti Blondebeardov zlatni zub. Daj mu prvo *jawbreaker*, a potom i žvakaće gume. Probuši balon koji će napraviti pa uzmi zub (no, ako igraš na težoj verziji, moraš još i sam prožvakati gumu pa staviti zub u nju te uvući malo helija pa opet prožvakati gumu, ali ovaj put onu u kojoj je zub. Zub će odletjeti van, u blato ispod žlijeba, a ti ga onda uzmi pomoću zdjele za pitu.).



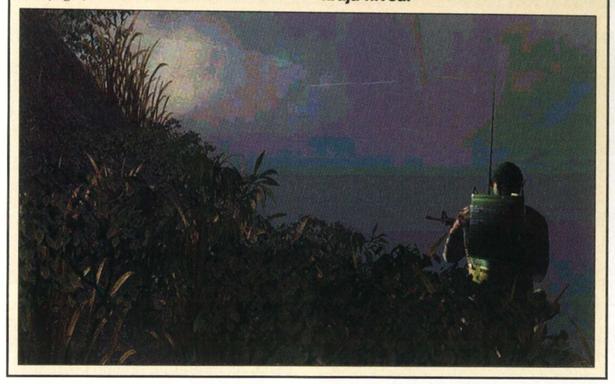
SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX

A Karlo ima letečkih problema na nivou New York: Hospital Roof. Naime, ne može oboriti helikopter koji ga malko smeta.

O Da bi ga oborio, moraš mu uništiti oba (pazi, oba, znači dva su) motora. Motori su pokriveni pločama i nalaze se na strani helikoptera. Ako sve pomno pregledaš, prvo ćeš primijetiti ploče. Preporučujem ti da prvo njih uništiš, a tek onda se baciš na motore jer, suprotno svakoj logici, ako helikopteru uništiš samo jedan motor, on će početi brže letjeti.

A HeadHunter je također zapeo u ovoj igri, ali na nivou Kamchatka: Cave Complex, i to drugi put. Iako je pokušao objasniti gdje je točno problem, nisam siguran jesam li baš shvatio.

O Jesi li išao do dizala? Uđi unutra i otvori vratašca na krovu i kroz njih se popni gore. Uspni se do samog vrha po kabelu, a onda nastavi kuda možeš dok ne nađeš prekidač, na koji trebaš kliknuti. Tom akcijom ćeš srušiti dizalicu, koja će napraviti rupu. Vrati se do dizala i po kabelu se spusti do samog dna, pa nastavi hodnikom do velike rupe, koju preskoči. Nastavi samo dalje, kroz dvostruka vrata te slijedi slabo svjetlo do kraja nivoa.



O Kao prvo, to je pet načina, a ne 100. Kao drugo, upiši EnableCheats1. Primjećuješ li razliku? Nema razmaka između slova i brojke.

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Domagoja zanima kako stavljati duše pobijeđenih protivnika u *soulgemove*.

O Moraš sa sobom imati *soulgem* dovoljno velik da u nj stane duša koju želiš zarobiti. Također, u efektu mora biti čarolija *soultrap*. Tu magiju možeš nabaviti kao i druge u obliku *scrolla*, napitka... Preporučujemo ti da je naučiš kako bi je mogao koristiti kad god želiš. Čarolija traje dosta dugo, tako da se ne moraš brinuti hoćeš li uspjeti naći i uhvatiti dušu.

CHEAT TERMINAL

AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

Stisnite ENTER pa upišite:

JUNK FOOD NIGHT	1000 hrane
ATM OF EREBUS	1000 zlata
TROJAN HORSE FOR SALE	1000 drva
L33T SUPA H4X0R	brza izgradnja
LAY OF THE LAND	cijela karta
PANDORAS BOX	nasumične Božje moći
ZENOS PARADOX	nasumične Božje i
	titanske moći
RED TIDE	crveno more
SET ASCENDANT	kontrolirajte
	sve životinje
GOATUNHEIM	pretvorite sve
	jedinice u koze
CHANNEL SURFING	preskočite nivo
THRILL OF VICTORY	pobijedite scenarij
LETS GO! NOW!	ubrzajte igru

GREYHAWK: THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

Dodajte jedno od ovoga u command line igre:

nofog	uklonite maglu
nosound	isključite zvuk
fps	ispis frame ratea
startmap IME KARTE	na mjesto
	IME KARTE upišite naziv
	one koju želite igrati

FREEDOM FIGHTERS

U file freedom.ini dodajte EnableConsole. Sada za vrijeme igre tildom (~) prizovite konzolu i upišite:

god 1	god mod
giveall	sve oružje
infammo	neograničeno streljivo

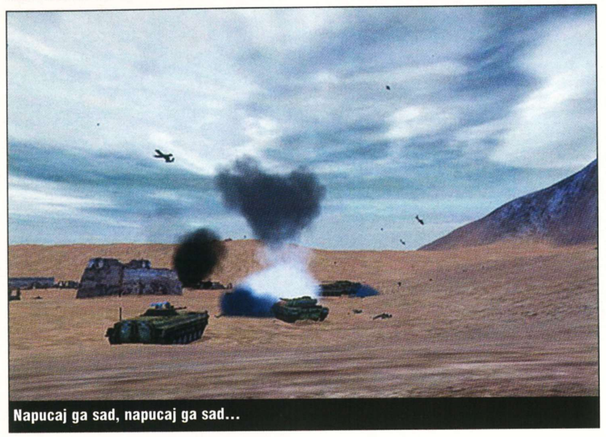
Također, možete jednostavno brzo utipkati jednu od ovih riječi tijekom igre:

ioigod	god mod
ioicharisma	povećajte karizmu
ioiammo	neograničeno streljivo
ioiblind	nevidljivost
ioifastmo	ubrzajte igru
ioislowmo	usporite igre
ioishotgun	puška
ioirocket	bacač raketa
ioisniper	snajper
ioirifle	puška

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



Napucaj ga sad, napucaj ga sad...

FLASHPOINT NE RADI

Poštovanje, gospon Polojac!
Pišem Vam s velikom tugom. NE MOGU IGRATI *OPERATION FLASHPOINT- RESISTANCE* ili, bolje rečeno, kralja svih igra. Tako je je***o dobra da, da... ma znate što hoću reći. Uđem u igru, igram nekoliko minuta i izbaci me. Kupio sam 3 primjerka kod 3 različita "dilera" i svaki put ista priča. Što mi je činiti? Imam i više nego dovoljno snažan kompić za igru. Joj da, zamalo sam zaboravio, najbolji ste časopis koji postoji, za razliku od onog jadnog i bijednog PcPlaya, kupujem ga svaki mjesec, samo vas još molim, vratite nam CD. Puno sreće veselja i poživjeli mi još 100 godina.

Uh, kad bih živio još sto godina bio bih star ko Metuzalem! Ali, hvala na dobrim željama i pohvalama. Nažalost, nisi napisao o kojem je stroju riječ pa ti ne mogu točno reći. Razlozi pojavljivanja takvih problema su obično ili slabo hlađenje procesora ili neispravna memorija. Pokušaj staviti grafičku karticu nekog svog frenda da bi provjerio je li s memorijom sve u redu. Što se tiče temperature procesora, najbolje ćeš to vidjeti nekim programom kao što je primjerice Motherboard Monitor ili slični.

COLLIN ŠTEKA

Pozdrav iz Rijeke, imam jedan problem i nadam se da ćete naći vremena za odgovor. Kad igram *Colin McRae Rally 2*, užasno mi šteka (zastaje slika), pogotovo na početku, dok je poslije malo bolje, ali ne i dovoljno da se može igrati kako treba, ne znam zašto - s drugim igricama nemam problema. Imam AMD Athlon XP 1800, 256 MB, grafičku GeForce4 MX440 64 MB, pa ako znate u čemu je problem, recite mi, da znam što treba mijenjati prije nego zaigram 'trojku'.
Unaprijed Hvala! Toni

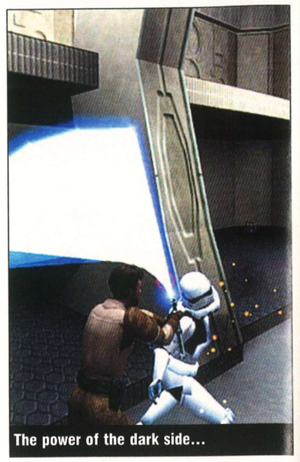
Mr. Collin, Warp speed...

Huh! Jesi li pokušao staviti neku noviju inačicu Detonatora? Možda ne bi bilo zgorega da potražiš neki patch na Internetu. Smanji i rezoluciju i količinu detalja pa polako dodaji dok ne dođeš do nekog optimuma, da možeš igrati, a da ti ne opterećuje previše sustav. Za 'trojku' ipak preporučujem neku noviju i jaču grafičku karticu.

JEDI NE ŽELI NA RAČUNALO

Kad pokušam instalirati *Jedi Knight 3* i kad mi instalacija dođe negdje do 68 posto, traži me CD 0. Prijatelj mi kaže da je do Windowsa (koristim Windowse 98). Molim vas, pomozite! Stipe

Iskreno, mislim da je problem u neispravnoj kopiji igre, a ne u Windowsima. Udavi pirata ili ga opali toljagom po glavi i reci mu da želiš ispravnu kopiju : -)



The power of the dark side...

PROBLEMI S BLASTEROM

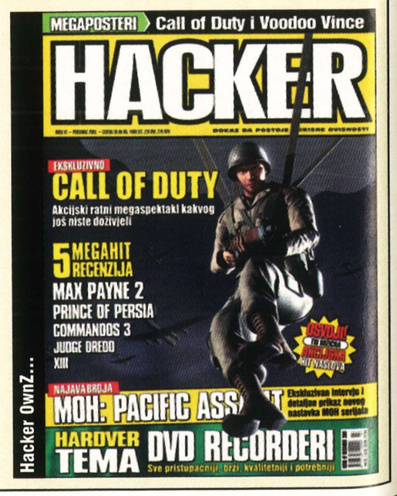
Pozdrav! Kad odem na Internet, nakon nekoliko minuta pojavi mi se poruka: "This system is shutting down.Plaese save all work in progres and log off...."
Pročitao sam u 96. broju da je to posljedica virusa Blaster.W32 Worm i da se to rješava antivirusnim programom, koji ja imam (NORTON 2003). Kako ne mogu dugo biti na Internetu, ne uspijem skinuti nove virus definitions (3.5 megabajta). Da možda ponesem PC u servis ili vi imate drugo rješenje.
Hvala unaprijed! Tomislav

Tomislave, možda bi mogao otići k prijatelji i zamoliti ga da ti potraži i skine s Interneta Blaster fix programčić, tj. zakrpu kojom se rečeni likvidira. I pazi da su ti antivirusne definicije uvijek svježe jer žgadije virusne ima sve više i više. Sretno : -)

HACKER OWNZ...

Bog, ja sam Tomi iz Makedonije i imam nekoliko pitanja:
1. Što je to *overclockiranje* (znam da je nešto u vezi s povećavanjem takta rada procesora, ali ne znam točno što)?
2. Koliko stoji GeForce 4 TI?
3. Je li moguće *overclockiranje* mog procesora i kako se to radi (procesor je 1.4 GHz)?
Vaš magazin vlada.
Pozdrav, Tomi!

1. Overclocking je hardversko ili softversko povećavanje množitelja procesora kojim se dobiva na performansama, ali onda procesor treba adekvatno hladiti. Isto tako, to ne smiješ raditi ako si početnik, radije uvrebaj nekoga tko ima iskustva u tome. Neke serije procesora trebaju i hardversku pripremu prije nego što se krene na softversko *tweakanje* putem programa ili BIOS-a matične ploče.
2. GF4 Ti – cijene variraju ovisno o proizvođačima, modelima... Najbolje je da odeš u neki dućan računalne opreme u svom mjestu, vidiš koja je cijena, zapišeš i usporediš s cijenama onih koji imaju cjenike na Internetu.
3. Što se tvog procesora tiče, ne znam o kojem je riječ (je li Duron, Athlon, Celeron, tj. Tualatin), ali odgovor je vjerojatno da, samo budući da si početnik, ne preporučam ti da to radiš (a ni ne znam ti reći točno kako jer, kako rekoh. ne znam koji procesor imaš).

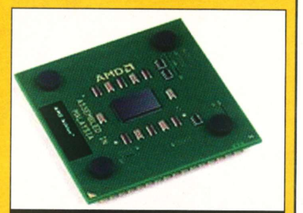


PITANJE BROJA

NADOGRADNJA KANTUSINE

Poštovani g. Polojac!
Prije svega, želio bih pohvaliti cijelu Hacker ekipu za dobar rad i stvaranje najboljeg časopisa za PC u Hrvatskoj, a sad prijeđimo na stvar. Trebam savjet za nadogradnju moje "kante". Želio bih staviti novu grafičku (dvoumim se između ATI Radeon i GeForce), još memorije i novi procesor, ali ne mogu se odlučiti ni za proizvođača ni za model (uza sve to, ne znam koliko jake dijelove smijem staviti na postojeću matičnu). Evo moje konfiguracije:
MBO MATSONIC, socket A, M8147C, VIA KT400, AGP 8x, RAID 133, zvuk, DDR400, LAN, USB 2.0,
AMD Athlon XP1800+1533 MHz, 256 kb c., socket A, BUS 266 MHz,
Cooler SPIRE, FalconRock II (socket A,socket 370),
Cooler for a case,
DIMM PC-2700, 256 MB, 184 pins, DDR RAM, 333 MHz, brand name,
Midi Tower, EVER POWER CX-5859, 400 W, ATX 2,
VGA GAINWARD, XABRE 400 TV/DVI, OEM, Xabre, 64 DDR, with tv out, AGP 8x,
HDD SEGATE Barracuda 40 GB, UDMA 100, 7.200 o/min., 2 MB cache,
Cd pisač 48x 16x 48x BENQ, retail,
Modem 56k PINE (interni), v92, Conexant, PCI.
Unaprijed hvala! Igor

Ploča ti normalno podržava sve Athlon T.bred B procesore, a možda uz flash BIOS-a i Bartone, što lako možeš provjeriti na Matsonicovim stranicama. Cooler će ti biti dobar i za noviji i jači procesor, ako se odlučiš za tu varijantu, samo lijepo kapni na jezgru termovodljive paste, počisti hladnjak prije montaže, i to je to. Ono što bih ti, recimo, preporučio je da zvizneš unutra još barem 256 MB RAM-a i neki veći disk (recimo 80 giga s 8 MB cachea). Što se grafičkih kartica tiče, veliki sam pobornik ATI-ja, pa stoga ubodi neku Radeonku, koju - ovisi o financijskim mogućnostima, uostalom, tako ćeš i iskoristiti u cijelosti to što imaš AGP 8x na ploči. Sretno : -)



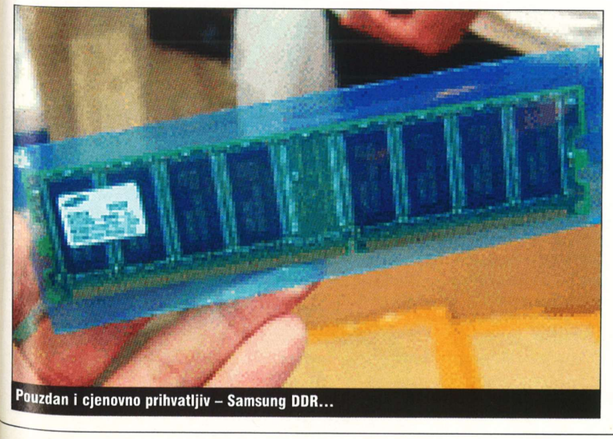
Još uvijek najpovoljniji procesor

I mi mrzimo te crve... Fuj!

NADOGRADNJA RAM-A

Poštovani gosp. Polojac!
Imam matičnu Asus P4T533-C i na njoj 512 MB memorije (dvaput po 256 MB). Želio bih dokupiti još 512 MB, ali ne znam koja mi točno treba. Na mojoj sadašnjoj memoriji piše SAMSUG Korea 0238 256MB/8 MR16R1628AFO-CM8 800/04. Moram li za nadogradnju kupiti baš tu memoriju, ako ne, koju mogu?
Marko

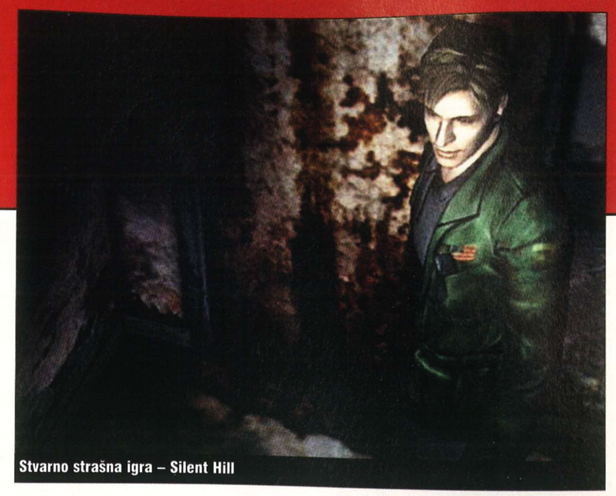
Pozdravljen budi, Marko! Riječ je o Samsungovoj DDR memoriji, stoga predlažem da pohitaš do najbližeg computer shopa i kupiš Samsungov modul od 512 MB. Što se brzine tiče, trebat će ti modul takta 400 MHz.



Pouzdan i cjenovno prihvatljiv – Samsung DDR...

PROBLEMI S JAVOM

Pozdrav cijeeeloj ekipi Hackera i, naravno, najbolji ste! Dakako, imam i jedan problemčić! Dok sam na intnetu, sve češće mi se pojavljuje "onaj" glupi bijelo-zeleno-crveni kvadratić (valjda znate na kaj mislim), ono, neke slike mi neće otvoriti, a na *chat* uopće nemrem jer mi je opet takav kvadratić. Ni na Iskon, VIP ili Vidi, e, ja bum poludjela. Ma sve sam pokušala: još jedanput sam instalirala Javu i druge stvari, a sad mi ostajete samo vi. Moja sudbina je u vašim rukama :)
Ajd Ciao! Iva



Stvarno strašna igra – Silent Hill

jako dobar web-browser...

**Hi, Iva!
Najbolje ti je skinuti Netscape ili Operu, koji imaju u sebi integriranu podršku za Javu i rade s appletima fakat bez problema.**

SILENT HILL 3

Imam Celeron 1.7 GHz, 512MB RAM, GeForceMX440 64MB proizvođač Asus. Ne mogu uopće pokrenuti igru *Silent Hill 3* zato što mi grafička navodno ne podržava nekakve *pixel shadere*. Isto tako, ni novi *Prince Of Persia* mi ne radi, isto je problem u tim *pixel* i *vertex shaderima*. Imam najnovije *drivere* za karticu i OS WinXP. Što da radim?
Hrvoje

Rješenje je vrlo jednostavno – odeš u dućan i kupiš noviju grafičku karticu. Preporučio bih ili Radeonku ili neku GF4 Ti, ovisno o financijskim mogućnostima, dakako.

DIREKTNI IKS...

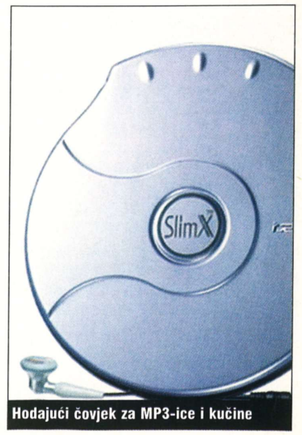
Kapetanov dnevnik, zvjezdani nadnevak 54210. 25.
Pozdrav svima Hakerovcima!
Kad pokrenem igru Star Trek: Starfleet command 3 pojavi mi se poruka "DirectX 8.1 not installed - Please install DirectX version 8.1. or later." Nakon toga se pojavi poruka: "Runtime error! Program: C:\PROGRAM FILES\ACTIVISION\SFC3\SFC3.EXE abnormal program termination. Sto sad trebam napravit? Imam DirectX 9.0 i Windows 98 (igru je prije pokretalo bez problema).
Najbolji ste!!! Nadam se da mail neće zavrsiti u smeću.
Mario

Rješenje problema prilično je jasno – igra neće raditi sa DX9. Predlažem odsurfati do Activisionovih stranica i vidjeti da li je izašao patch za igru kojim se to rješava. IF NOT patch nula bodova THEN sve pet ELSE nađi DX9 uninstaller (progooglaj, odmah će ti naći jedno pet do deset hitova), makni DX9 i instaliraj DX8.1 koji ti je jamačno na CD-u sa igrom.

MP3CE I KUČINE...

Pozdrav!
Zanima me jedna stvar oko glazbe, pošto se ja tu baš ne kužim. Naime, imam par glazbenih CD-ova (audio oblik) i zanima me kako da ih pretvorim u mp3 oblik ako je to uopće moguće.
Hvala unaprijed!
Damir

Damire pozdrav. Naravno da je moguće. Budući da si newbie onda bih ti preporučio da si dobaviš neki dobar programčić za ripanje CD-a. Predložio bih ti CDex (www.cdex.n3.net) koji je u tvom slučaju rekao bih idealan. Potrebno ga je skonfigurirati pa ako bi imao tu kakvih nejasnoća molim te javi mi se na mail.

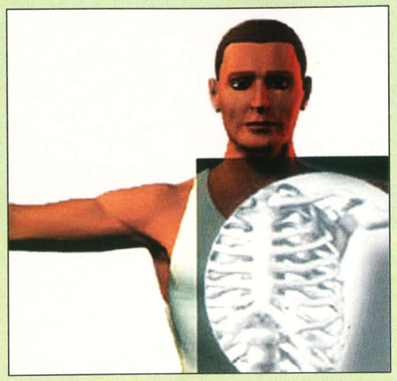


Hodajući čovjek za MP3-ice i kučine

PIŠE Ivan Polojac | ivan.polojac@janus.hr

MOBIREPORT

NOVOSTI I TRENDOVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE



LIJEČNICI KORISTE MMS ZA SLANJE RENTGENSKIH SNIMKI

Danski liječnici i specijalisti koji su udaljeni od bolnice mogu sada pomoći pacijentima u nevolji kako bi bili bolje obrađeni u slučaju traume. Koristeći mobitel s kamerom, liječnici u bolnici fotografiraju sliku pacijentovih rentgenskih sminaka i šalju ih kolegama na terenu ili onima koji su dežurni u drugim bolnicama. Mogu, dakako, i nazvati liječnike i razmotriti najbolju mogućnost liječenja.
Općinski liječnici sa sjevera Danske surađuju sa Sonofonom i Nokijom na testiranju MMS-a na polju kirurgije kostiju. Ukupno je sedam liječnika uključeno u pilot-projekt, riječ je o stručnjacima s triju različitih odjela ortopedije iz glavnih bolnica u Aalborgu, Fars¸u i Frederikshavnu.
Tvrde da se liječnici često susreću s problemom koji je tretman najbolji za pojedinog pacijenta. U takvim slučajevima mnogo pomaže konzultacija s drugim liječnicima.

BRITANCI POŠALJU GOTOVO 2 MILIJARDE SMS-ova MJESEČNO

Britanski Mobile Data Association (MDA) objavio je da je broj poruka poslanih putem četiriju GSM mreža u Velikoj Britaniji narastao na 1,8 milijardi tijekom listopada 2003. Dnevni prosjek poslanih poruka je oko 58,5 milijuna (2002. prosjek je bio 50 milijuna, a 2001. oko 38 milijuna). Primjerice, na prošlu Novu godinu poslano je više od 100 milijuna poruka, na Valentinovo 78 milijuna (6 puta više nego tiskanih čestitki!), na dan Sv.

Sony Ericsson T230
ZGODAN GPRS POČETNIK U BOJI

Nova nada Sony Ericssona za početnike odaziva se na ime T230. Kao što je Nokia već pokazala, i niža klasa mobitela sada posjeduje zaslon u boji i napredne mogućnosti prijenosa podataka kao što je GPRS.
Izvana je vrlo sličan modelima T100 i T610, dvama najuspješnijim modelima tvrtke Sony Ericsson do danas. Novina koja nam se nije svidjela su gumene tipke. Istina je da je ta guma tvrda, ali ipak, riječ je o gumi koja nema dovoljno dobar povrat prilikom brzog tipkanja, a i brže se unište nego plastične.
Poznate Ericssonove Yes i No tipke su premale i preduboko smještene pa ih je potrebno malo jače pritisnuti. Zašto je uklonjen *joystick*, nije nam jasno, kao i korištenje preizbočenog skupa tipaka za smjer te srednjeg za potvrdu. Na sve se da naviknuti, ali držimo da je *joystick* bio elegantnije rješenje.
T230ica ima zaslon u boji koji prikazuje sliku u 256 boja, a razina kvalitete prikaza i smještaj izbornika je vrlo sličan onome na starijem i svima poznatom modelu T68(i). Nažalost, T230 je naslijedio manu nemogućnosti manipulacije s telefonskim imenikom na SIM kartici, pa je potrebno prekopirati sadržaj kartice u telefon da bi se moglo služiti svim opcijama.
Među opcijama za prikaz na zaslonu nalazi se i mogućnost povećanja fonta, koja će, iako smanjuje količinu podataka na zaslonu, biti vrlo korisna starijim osobama i osobama s oštećenim vidom. Vibra je snažna, kao što je to uvijek bio slučaj s Ericssonovim proizvodima. Osim nje, na poziv će vas upozoriti polifoni tonovi. Nama se najviše dopao snimljeni zvuk starih bakelitnih uređaja.
Gameri će se razveseliti jer mobitel ima predinstaliranu igru *Vrally 2*.

INFOBOX
PROIZVOĐAČ: SonyEricsson
FREKVENCIJA RADA: 900/1800 MHz
DIMENZIJE: 101 x 43.9 x 18 mm
MASA: 99.2 g
BATERIJA: li-ion 670 mAh
VRIJEME ČEKANJA: do 300 sati
VRIJEME RAZGOVORA: do 12 sati
DOSTUPNE BOJE: Steel Blue, Blade Grey
POSEBNOSTI: Vrally 2 igra, kompatibilan s Communicamom
USTUPIO: SonyEricsson Hrvatska
www.sonyericsson.com

U KINI VIŠE MOBITELA NEGO FIKSNIH TELEFONA

Kineska izvještajna agencija *People's Daily* izvjestila je da u Kini trenutačno ima više korisnika mobilnih nego fiksnih telefona. Naime, brojke kažu da je prvih 259.638 milijuna, dok je drugih 255.139 milijuna.
Ove godine broj korisnika fiksnih telefona porastao je za 40.917 milijuna, a korisnika mobitela za 50.933 milijuna. Zarada od telekomunikacijskog biznisa iznosila je 46,12 milijardi dolara, što je porast od 14,5 posto u odnosu na prošlu godinu.

Samsung SGH-A800
JOŠ JEDNA POPULARNA "VEŠ-MAŠINA"

Samsung je u posljednje vrijeme zaslužio reputaciju najpopularnijeg proizvođača preklopnih, tzv. školjkastih mobitela, u šali zvanih "vešmašina" zbog vanjskog zaslona. A800 se pojavio na tržištu nakon popularnog modela T100 kao dodatak u nižem cjenovnom segmentu, kako bi zadovoljio glad kupaca željnih jeftinijih, ali elegantnih i vrlo laganih mobitela. A800 teži samo 70 grama, tako da ga je i po dimenzijama i po masi jedino potukao Siemens CL50. Vanjski zaslon može prikazivati analogni ili digitalni sat, s mjeračem signala i indikatorom kapaciteta baterije. Prilikom poziva, dakako, prikazuje broj/ime osobe koja vas zove. Ispod vanjskog zaslona nalazi se LED indikator koji može prikazivati sedam različitih boja. Rasklapanjem zaslona otkriva se već uobičajeni raspored tipkovnice s četverosmjernim D-padom te zaslon koji ovaj put nije u boji nego prikazuje četiri nijanse sive. Razlučivosti je 128 x 128 točaka, tako da je preglednost vrlo solidna.
A800 ima polifone melodije zvona, može reproducirati 16 tonova istodobno, a nove melodije moguće je pohraniti s ostalim podatcima u dinamičku memoriju (primjerice, SMS poruke, kontakte i tako dalje). Nažalost, ne postoji mogućnost sinkronizacije s računalom, što bi korisnicima znatno olakšalo uređivanje adresara. Kako bi se postigla niža cijena, A800 ima samo WAP pretraživač, ima 14,400 modem (koji zbog nedostatka IR porta možete eventualno iskoristiti kupnjom podatkovnog kabela). Sve u svemu, po vrlo povoljnoj cijeni dobit ćete *stylish* preklopni mobitel koji će zadovoljiti sve šminkerske želje potencijalnih kupaca.

INFOBOX
PROIZVOĐAČ: Samsung
FREKVENCIJA RADA: 900/1800 MHz
DIMENZIJE: 73 x 39 x 22 mm
MASA: 70 g
BATERIJA: li-ion 750 mAh
VRIJEME ČEKANJA: do 150 sati
VRIJEME RAZGOVORA: do 3 sata
DOSTUPNE BOJE: pijesak srebrna, metalnoplava, kraljevski plava, tamnosiva, perla bijela, metalnosrebrna, šampanj (*ovisno o tržištu)
POSEBNOSTI: WAP 1.2.1, polifone melodije, 3 igre
USTUPIO: Europatrade
www.samsungelectronics.com

NOVOSTI I TRENDOVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

Patrika, 17. ožujka, 65.7 milijuna, a na posljednji dan ovogodišnje sezone britanske nogometne lige 65 milijuna.

VODAFONE RECIKLIRA MOBITELE

Vodafone Portugal pokrenut će oko Božića nacionalni program skupljanja i reciklaže rabljenih mobilnih telefona, potičući tako korisnike da se na siguran i ekološki način riješe svojih neželjenih uređaja. Prema toj inicijativi, kupci novih telefona će dobiti popust od 12 dolara prilikom reciklaže starog uređaja. Kao dodatak, za svaki reciklirani mobitel Vodafone donira 30 centi Ligi za očuvanje prirode (LNC). Vodafone je prvi mobilni operater u Portugalu koji je pokrenuo akciju reciklaže uređaja na nacionalnoj razini. Od studenog 2001. svi Vodafone dućani opskrbljeni su malom "bankom" za odlaganje rabljenih mobitela. Skupljeni uređaji potom budu odnešeni tvrtki koja se specijalizirala za sigurnu reciklažu takvih elektroničkih uređaja. Vodafone kaže da je ta inicijativa daljnji korak u želji da se podigne svijest javnosti o važnosti očuvanja okoliša. www.vodafone.pt

PLAKATI POKUŠAVAJU ZABRANITI MOBITELE U BOJI

Na zidovima u Jeruzalemu počeli su se pojavljivati plakati koji pozivaju pobožne židove da ne prodaju niti ne kupuju mobitele sa zaslonima u boji. Plakate su potpisali ortodoksni rabini Pinhas Sheinberg, Shmuel Auerbach, Nissim Karelitz, Eliyahu Abu-Shaul i Naftali Nussbaum.
Smatra se da je kampanja bazirana na uređajima koji imaju pristup Internetu, na koji se mrko gleda u pojedinim židovskim sektama.
Utjecajna sekta Belz Hasidic nametnula je zabranu korištenja Interneta svojim članovima u listopadu 2000. zbog sve veće rasprostranjenosti pornografije na tom mediju.

trendovi

ZA NOKIU 7700 KORISNICI ĆE MORATI PLAĆATI TV PRETPLATU

Planirate kupiti novi Nokia mobitel i gledati na njemu televiziju? Ne zaboravite to javiti nacionalnoj televizijskoj kući – možda im morate platiti pretplatu.
Nokia je nedavno predstavila model 7700, uređaj uistinu svemirskog dizajna s velikim zaslonom osjetljivim na dodir, uređaj koji omogućuje korisniku gledanje televizijskog programa. Cijena bi mu trebala biti oko 600 eura, a na tržištu će se pojaviti u drugoj polovici iduće godine.
Ali, postoji jedan problem. Većina europskih zemalja naplaćuje građanima licenciju za gledanje nacionalne televizije. Tako u Finskoj vlasništvo TV-prijamnika trenutačno stoji građane gotovo **190 eura** na godinu. Jedna licencija pokriva sve televizijske aparate u kućanstvu. Jedan od vodećih ljudi finskog komunikacijskog čuvara FICORA izjavio je da će korisnici Nokije 7700 morati imati licenciju, no nije smatrao da će to biti problem za vlasnike. "Ako je možete koristiti kao televizor, to jest televizor. Ako možete platiti takav mobitel, mislim da možete platiti i naknadu televizijske pretplate", rekao je Esko Kotilainen, direktor administracije televizijskih pretplata pri FICORA-i.
Nokia je izjavila da će pregledati regulativna pitanja glede novog uređaja, za koji se očekuje da će otvoriti novu kategoriju mobilnih uređaja za zabavu. "Jedan od ciljeva pri izradi ovog pilot-projekta je istražiti koji su problemi koje treba riješiti, a, očito, regulativna pitanja su veliki dio toga", rekao je glasnogovornik Nokia Mobile Phonesa Damian Stathonikos.
www.nokia.com

novosti

PROBLEMI S KOREJSKIM VOAJERIMA

Uzbunjena korištenjem mobitela s kamerom za slikanje pojedinaca u kompromitirajućim situacijama, Južna Koreja naredila je proizvođačima mobitela da svi mobiteli s kamerom moraju ispustiti zvučni signal prilikom snimanja fotografije.
Tako je, primjerice, jedna žena koristila svoj mobitel s kamerom kako bi snimila fotografiju obnažene žene u jednoj od popularnih sauna kupelji, a potom je tu fotografiju prodavala web-stranicama.
Novi mobiteli s kamerama moraju ispuštati zvuk jačine barem 65 decibela prilikom fotografiranja i ne smije postojati mogućnost da se to isključi, čak ni ako je uređaj podešen na bešumnu dojavu zvona, odredilo je južnokorejsko Ministarstvo telekomunikacija novom odredbom.
Parlament razmatra ostale mjere rješavanja problema narušavanja privatnosti koji izviru indiskretnim korištenjem mobitela s kamerom i digitalnih fotoaparata. Tijekom protekle godine, južnokorejci su kupili više od četiri milijuna mobitela s kamerom pa je posve uobičajeno vidjeti ljude kako snimaju svoje prijatelje, sebe, ili bilo što što im je u vidokrugu. U zemlji u kojoj ljudi mijenjaju mobitel jednom u dvije godine, prema izvorima u industriji jedna ih je petina opremljena kamerom.

Ovog Božića želimo Vam dati još i više.

HP već sad nudi najviše proizvoda za digitalnu fotografiju na tržištu. Ali ovog Božića, želimo Vam dati još i više. Od sada do 15. siječnja 2004. što više kupujete, više dobivate. Ako, na primjer, kupite jedan od promoviranih Photosmart digitalnih fotoaparata ili pisača, dobit ćete na poklon memorijsku karticu od 64 MB u vrijednosti od 280 kuna. Kupnjom dva proizvoda uključena u ovu promotivnu akciju, dobivate poklone u vrijednosti od 500 kuna. Uz toliko poklona za Vas, Vašu obitelj i prijatelje, svatko može ovog Božića dobiti još i više od HP-a. Detalje potražite na našoj Internet adresi ili već danas posjetite Vašeg lokalnog HP dobavljača.

Kupite dva HP Photosmart proizvoda iz promocije i dobivate poklone u vrijednosti od 500 kuna.*

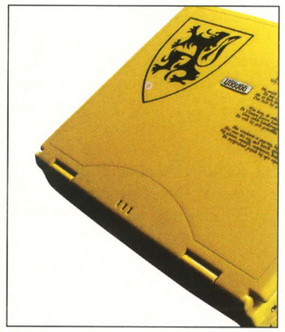
hp invent

Detalje potražite na letku u trgovinama ili na www.hp.com/hr/xmas

© 2003 Hewlett-Packard Development Company,L.P. All rights reserved. *Prikaz na ovom oglasu služi samo kao ilustracija. Pravi poklon može izgledati drugačije.

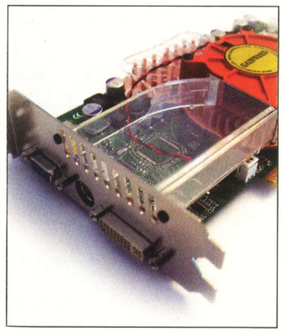
HARDWARE TEMA

GAMING LAPTOPI



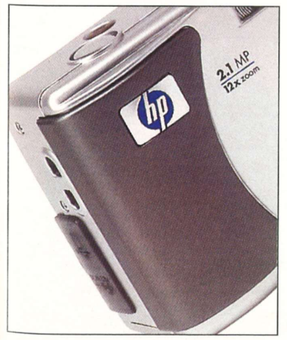
MINITEST

GEFORCE FX SERIJAL



HARDWARE RECENZIJE

HP XMAS



HARDWARE

HARDWARE MJESECA ASUS GEFORCE FX 5600 ULTRA

APSOLUTNO NAJBOLJA KUPNJA!

nVidija se ozbiljno vraća u srednju klasu 3D grafičkih akceleratora s uvelike poboljšanom i bogato opremljenom FX-icom 5600 u "ultra" varijanti

MORAMO PRIZNATI da s Asusom oduvijek imamo samo dobra iskustva – bilo da je riječ o matičnim pločama, grafičkim karticama ili brojnim drugim komadima hardvera. Vaš recenzent u svojoj kanti već dvadesetak mjeseci vozi njihovu GeForce 4 Ti4200, koja radi apsolutno pouzdano te ne gubi nimalo dah u novim vrlo zahtjevnim igrama. Stoga bez imalo straha stavljamo njihov hardver na testni stol. Najnovija grafička pokretana nabrijanim Geforce FX 5600 čipom samo je potvrdila da smo i ovaj put bili u pravu. Zgodan marketinški trik s velikom kutijetinom u kojoj stiže daje naslutiti da je riječ o nečem posebnom. Bogato opremljen paket osim same kartice uključuje i DVI-VGA pretvarač te specijalni Asusov VIVO (Video In Video Out) terminal. Na njemu su kompozitni i S-video ulazi i izlazi. Izlazi će, naravno, uvijek dobro poslužiti kod primjerice gledanja DivX-a ili igranja na velikom ekranu, dok vam videoulazi omogućavaju korištenje grafičke kartice kao digitalnog videorekordera koji u letu komprimira video u MPEG2, MPEG ili AVI format, već po želji. Uz karticu dobivate i Asus Video Security aplikaciju koja vam, ako na videoulaz uključite nekakvu kameru, može pomoći u nadgledanju prostora. Naime, softver je inteligentan i detektirat će kretanje u vidnom polju kamere! Valja pohvaliti i bogatu ponudu besplatnih igara koji dolaze u paketu. Tu su *Morrowind*, *Black Thorn* te *Worms Blaster*. Osim njih, u kutiji ćete naći i demo verzije igara, aplikacije za reprodukciju DVD-a te brojne Asusov korisničke alate koji vam olakšavaju podešavanje grafičke kartice.

Dotaknimo se konačno najvažnijeg dijela paketa – same grafičke kartice. Što vam donosi taj magični "ultra" sufiks? Dosta toga. Kao prvo i najlogičnije, daleko veće radne frekvencije. GPU radi na 400 MHz, što je 75 MHz više od za GeForceDX uobičajenih 325 MHz. Dalje, korištena je daleko kvalitetnija memorija, koja dopušta (DDR) rad na 800 MHz, dok je to kod standardne 5600-ke tek 550 MHz. To u praksi - kako nam je pokazao 3D Mark - donosi ubrzanje od stvarnih 30%, što je itekako vidljivo! I tiskana pločica je izvedena u 8 slojeva, za razliku od klasičnih 6 za 5600-tku. Također, korišteno je BGA pakiranje memorije, koje je kvalitetnije i cjenjenije od TSOP varijante. Kod ove kartice već na prvi pogled u oči upadaju dvije stvari. Prva su golemi bakreni hladnjaci na GPU-u i memorijskim čipovima. Oni su jednostavno nužni, kako bi karticu držali na normalnoj temperaturi zbog agresivno postavljenih radnih brzina. Ipak, kako se pokazalo, rade svoj posao izvrsno, a jedinu zamjerku bismo uputili ventilatoru koji je ponekad malo glasniji nego što bismo voljeli. Sva ta oprema na kartici zahtijeva mnogo struje, stoga nas nije začudio *molex* konektor za dodatno napajanje kakav smo inače susretali samo na modelima 5800 i 5900 serija.

Ovaj model kartice trenutačno bismo istaknuli kao *best buy* za zahtjevnog korisnika. Ima doista visoke performanse u igrama, sastavljen je od vrhunskih komponenti, što je svojevrsni Asusov zaštitni znak, i ima bogat softverski paket. A za razliku od različitih Radeonki 9800, ili FX-ica 5900, ne stoji niti 4000 niti 2500 kuna nego samo 1700. *(pp)*

3DMARK03	
GEFORCE FX 5600 OBIČNA	2450
GEFORCE FX 5600 ULTRA	3259

INFO ASUS GEFORCE FX 5600 ULTRA

PROIZVOĐAČ	ASUS
USTUPIO	INFO GAMA
CIJENA	1,700 KN
ZA	PERFORMANSE, OPREMLJENOST PAKETA
PROTIV	NIJE BAŠ NAJJEFTINIJA, A NI NAJTIŠA, ALI ZA SVOJU CIJENU DOISTA MNOGO DAJE!
DOJAM	VIVO, KVALITETNE KOMPONENTE I BOGAT BUNDLE, A TU SU I DOISTA IMPRESIVNE PERFORMANSE, TE CIJENA OD KOJE NE BOLI GLAVA, ŠTO JE ČEST SLUČAJ S NAJJAČIM GRAFIČKIM KARTICAMA

TEMA GAMING LAPTOPI

HARDWARE

LAPTOP, NOTEBOOK, PRIJENOSNIK – KAKO GOD GA NAZVALI, JEDNA ČINJENICA OSTAJE NEPROMIJENJENA: TE PC MINIJATURE PRIMAMLJIVA FORMATA I SVE PRIHVATLJIVIJE CIJENE DANAS SU SVIM SEGMENTIMA TRŽIŠTA SVE ATRAKTIVNIJE. POGOTOVO U USPOREDBI S *DESKTOP* KANTAMA. PA ČAK I ŠTO SE TIČE *GAMINGA*. A EVO I ZAŠTO

U proteklih desetak godina *laptopi* su prerasli iz ezoterije za menadžere koji se njima nisu i znali služiti nego su ih nosili kao statusni simbol u alat čest gotovo kao i stolna računala. Kupujete li u današnje doba računalo, činite veliku grešku ako odmah u početku eliminirate prijenosnike kao mogući izbor. Istina, nešto su skuplji od klasičnih stolnih računala i, uvjetno, nešto sporiji, no te razlike u brzini daleko su manje nego što su bile prije. Čak bismo se usudili reći da su toliko malene da ih u većini slučajeva - pa čak i pri igranju - ne biste ni osjetili. Ipak, u svijetu prijenosnih računala vrijede nešto drukčija pravila nego kod klasičnih *konfiguracija*. Većinom je riječ o sitnim i intrigantnim detaljima, stoga vam ih želimo detaljno objasniti kako biste, educirani, sami mogli zaključiti jesu li prednosti što ih donosi *notebook* računalo dovoljne da, kad budete razmišljali o kupnji, ono ipak odnese prevagu nad starim "dobrim" konfiguracijama.

Ovako vam je izgledao prvi *laptop*

MALO POVIJESTI

Ideja o prijenosnim računalima zapravo je vrlo stara. Naime, već na samim početcima digitalne revolucije, znanstvenik Alan Kay iz Xeroxa zamislio je prenosivo računalo, ne veće od današnjih *notebooka*, koje bi bilo dostupno svima te sposobno skladištiti i obrađivati sve korisniku relevantne podatke i bežično komunicirati s ostatkom svijeta. Nazvao ga je Dynabook. Ljudima je tada takvo što jednostavno bilo nezamislivo, kao nešto iz romana znanstvene fantastike, nešto nemoguće, otprilike kao da danas netko kaže da ćemo za 10 godina svi uživati u holografskim sobama s kojima možemo ostvarivati interakciju. Dakako, nadamo se da ćemo takvo što doživjeti – baš kao što je i prije spomenuti g.Kay doživio ostvarenje svoga sna. Godine 1979. stvoren je prvi stroj koji bi se mogao nazvati prijenosnim računalom. Imao je 340 kB memorije, kućište od lijevanog magnezija (kao i mnoga današnja računala!) te elektroluminiscentni zaslon. Uskoro, 1983., tržište je ugledao nešto sofisticiraniji Gavilan Computer. Godinu poslije, 1984., iz Applea nam stiže Apple Iic, koji je, doduše, bio malen, no moralo ga se, kad bi ga se prenijelo na željenu lokaciju, slagati prije korištenja. Prvi pravi *notebook* u današnjem obliku izašao je iz IBM-a 1986., pod nazivom IBM PC Convertible. Imao je LCD zaslon, težio je 5,4 kg i prodavao se za 3,500 dolara. I tako je započela era prijenosnog računarstva. Nakon IBM-a, sličan uređaj - gotovo pa klon IBM-ova modela - izbacila je i Toshiba. Obje te kompanije zadržale su se u svijetu prijenosnih računala sve do danas – štoviše, zajedno s HP-om i Dellom drže većinu današnjeg svjetskog tržišta, no i Apple sa svojim predivnim Powerbookovima također zauzima popriličan postotak. Mnogi se slažu da su upravo Appleovi Powerbookovi trenutačni domet elegancije i dizajna prijenosnih računala.

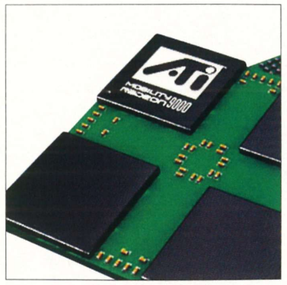
KONAČNO ZRELOST

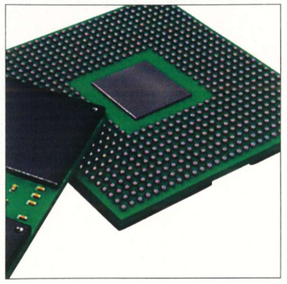
I tako, kroz godine, od sredine osamdesetih pa sve do danas, gotovo sredine "desetih", prijenosna računala su konačno zaživjela u punoj raskoši inicijalne Kayeve vizije, pa čak bismo se usudili reći da su je i premašili. Sa zadovoljstvom možemo konstatirati da su *laptopi* ušli u punu zrelost, što znači da su im performanse na dovoljno visokoj razini, a i cijenom su postali gotovo svima prihvatljivi. Budući da su u stanju obavljati sve funkcije stolnih konfiguracija, logično je da su sastavljeni od identičnih komponenti, pa tako prijenosna računala u sebi imaju matičnu ploču, CPU, radnu memoriju grafičko čipovlje i pripadnu memoriju, čvrsti disk, optičke jedinice, različite izlazne portove (PS/2, USB (2.0), Firewire, S-Video, VGA...), ventilatore, zvučnu karticu, monitor, zvučnike itd. Sve te komponente po funkciji su iste onima u stolnom računalu – ipak, na specifičan način prilagođene su zahtjevima koji proizlaze iz samog formata prijenosnog računala. Ono što kod prijenosnih računala ima daleko veću ulogu nego kod braće im "sa stola" je, dakako, veličina komponenti. Slijedi povećano zagrijavanje i njegovo izbjegavanje zbog pretjerane naguranosti komponenti te, naravno, što manja potrošnja električne energije kako bi autonomija prijenosnog računala od strujne utičnice bila što dugotrajnija. Neke od komponenti u prijenosnim računalima su nadogradive ili pak potpuno promjenjive. Fiksni su, naravno, elementi poput matične ploče, zaslona i procesora. Iako je te komponente moguće zamijeniti ako se slučajno pokvare, najčešće ih se, zbog njihove cijene i kompliciranosti same ugradnje, ne mijenja.

" GOTOVO SVI *LAPTOPI* IMAJU IRDA PRIMOPREDAJNIK. NOVIJI I LUKSUZNIJI PAK MODELI IMAJU UGRAĐEN I BLUETOOTH, KOJI KORISTI ISTU ANTENU KAO I WI-FI RADI VIŠE KVALITETE BEŽIČNE KOMUNIKACIJE"

MIKROSVEMIR

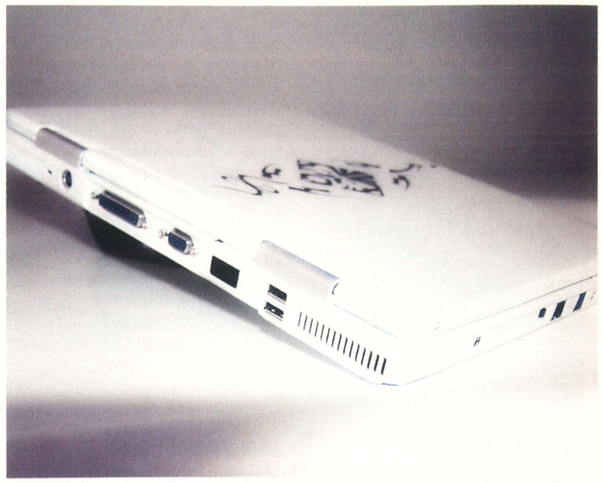
KRALJICA GRAFIKA

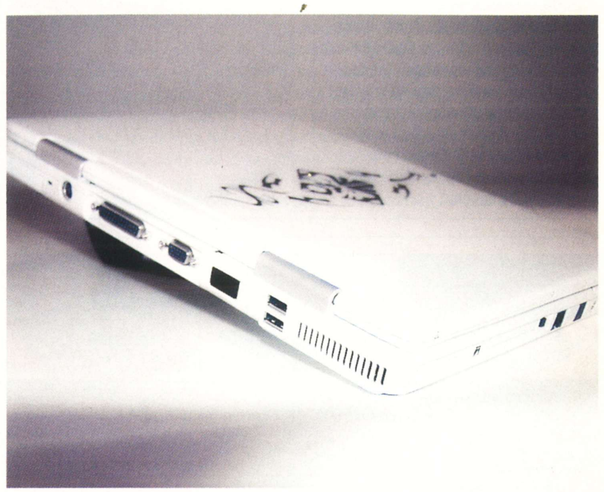




Bez pogovora, najvažnija komponenta za ugodno igranje na prijenosnicima je grafička kartica. Nimalo ne čudi što su glavna, tj. jedina dva igrača i ovdje, kao i u svijetu desktopa, nVidia i ATI. Naravno, mislimo samo na grafičke kartice koje bismo vam preporučili za igranje. Ako na *notebooku* mislite igrati neku od 3D igara, onda bježite kao vampir od češnjaka od *notebooka* s grafičkim sustavima koji koriste "dijeljenu memoriju". To je samo ljepši način da vam se kaže da grafički sustavi nemaju svoju superbrzu memoriju izravno na grafičkoj sabirnici nego odgrizu dio glavne memorije, tj. onoliko koliko im dodijelite (16, 32 ili 64 MB), i onda rade s njom. Iako je to umjereno usporavajuće u radu s "prozorima", igre jednostavno zakolje. Takve grafičke sustave proizvode SiS, Trident, Intel, a tu su i neki ATI-jevi modeli itd. Za igranje vam preporučujemo modele opremljene nekim od ovih grafičkih podsustava: kod nVidije to su GeForce 4 Go i GeForce FX Go serijali te ATI-jev Radeon Mobility (po mogućnosti neki 9x00 model). Od nVidijinih modela definitivno najbolje rezultate daju GeForce 4 Go 4200, te GeForce FX 5600 Go, 5650 Go i najnoviji 5700 Go – upravo tim redoslijedom! Mobility Radeone predvodi model 9600, a performanse postupno padaju s brojkom modela – tako su ispod njega 9200, 9100, 9000, 7500 itd. Postoje i specijalizirani 3D ubrzivači za grafičke radne stanice poput FireGL, i GeForce FX Quadro GPU-a, no oni se najčešće nalaze u prijenosnicima čija cijena znatno probija vaš *gaming* budžet. Nikako nemojte ići ispod 32 MB grafičke memorije, nekakav optimum performansi i cijene trenutačno predstavlja 64 MB, dok se najjači modeli busaju s 128 MB! Iako prijenosna računala s Mobility Radeonom 9600 ili GeForce FX 5700 nisu brža od najbržih desktop *gaming* konfiguracija, dovoljno su brza za iznimno kvalitetno igranje i najnovijih naslova u maksimalnim detaljima i, preporučujemo, u nativnoj rezoluciji LCD zaslona...

"KAD JEDNOM KUPITE PRIJENOSNIK, MORAT ĆETE DOBRO PAZITE NA NJ – NAIME, NEODOLJIVO PRIVLAČI LOPOVE"





DOBAR IZGOVOR

Prijenosna računala sve češće se koriste u edukacijskim ustanovama, poput elitnijih škola ili fakulteta. I eto vam odlične izlike da natjerate starce da vam ga kupe. Sve više studenata i učenika u stranim – ali i domaćim (iako još uvijek u zanemarivom postotku naspram inozemstva) školama i na fakultetima sa sobom nosi i računalo. Koriste ga za bilješke na predavanjima – a najnaprednija učilišta gotovo sve resurse za učenje daju učenicima u digitalnom formatu kako bi lakše naučili. Primjerice, u obliku Powerpoint prezentacija ili PDF dokumenata. Na nekim učilištima je posjedovanje vlastitog računala, tj. *laptopa* obvezno.

MEMORIJA

Gotovo kod svih *notebooka* memorija je nadogradiva. Gotovo svi oni danas koriste SODIMM memoriju. Ti memorijski moduli imaju nešto drukčiji raspored čipova od klasičnih – točnije, upola su manji. Dolaze u različitim brzinama (266 – PC2100 do 400 MHz – PC3200 DDR) i veličinama. Prijenosnici imaju uglavnom po dva utora za memoriju. Jedan je ispod tipkovnice i nezgodno ga je doseći, dok je drugi s donje strane računala i vrlo lako dostupan. Korisno je raspitati se prilikom kupnje koja je konfiguracija memorije u prijenosniku kako biste znali da li možete bez prodavanja starog memorijskog modula jednostavno dokupiti novi i samo ga utaknuti. Inače, za razliku od prijašnjih vremena – cijena memorije za prijenosnike je identična cijeni za *desktope*. Kad smo kod memorije, istaknuli bismo da ukupne performanse prijenosnika još i više ovise o količini instalirane memorije nego kod stolnih računala. Naime, moderni operativni sustavi, a direktno vezano na njih, koriste intenzivno virtualnu memoriju – tj. privremenim spremanjem sadržaja radne memorije na čvrsti disk. Stoga brzina rada računala izravno ovisi o količini memorije, jer prijenosnici imaju u prosjeku sporije diskove (4.200 ili 5.400 RPM). Prema našem iskustvu, minimum za ugodan rad i igranje na prijenosnom računalu uz Windowse XP je 512 MB memorije, no eventualnih dodatnih 256 MB ili čak 512 MB itekako će se osjetiti u performansama. Općenito, sabirnice i memorija rade nešto sporije u prijenosnicima, tako da je još uvijek nekakav standard DDR266, a tek najnoviji modeli koriste DDR333. Jedini *notebook* s kojim smo se susreli, a da koristi DDR400 je Alienwareova superskupa zvijer Area-51M.

MONITORI

Kad je riječ o *laptopima* i *gamingu*, jedna od glavnih sumnji vezana je uz LCD monitore. LCD monitori trenutačno su dovoljno brzi da bez ikakvih tragova i smetnji mogu osvježavati sliku pri 60 Hz – što je standardni *refresh rate* LCD monitora. Većina *notebooka* ima nativnu rezoluciju ekrana od 1024x768 piksela ili 1400x1050 – u kojima će grafički akceleratori koje smo preporučili i najkompleksnije igre vrtjeti bez ikakvog zastajkivanja. Situacija postaje malo kompliciranija ako se odlučite za kupnju zaslona čiji je omjer stranica 16:10. To je inače standardni "širokozaslonski" omjer stranica za *laptope*. Inače, ustaljeni omjeri stranica iz TV svijeta su 16:9, no to se pokazalo preširokim u normalnom radu. Tako da se došlo do kompromisnog gorenavedenog rješenja, koje zadovoljava i pri gledanju filmova i pri radu s aplikacijama. "Široke" rezolucije zaslona su 1280x853 (WXGA), 1680x1050(WSXGA) i 1920x1200(UWXGA). Inače, većina novih igara podržava te rezolucije, pa tako nema straha od "debele slike". Naime, ako na široki zaslon stavite normalnu "kockastu" sliku, ona biva razvučena po cijeloj širini. *Driveri* nVidijinih kartica dopuštaju korekciju *aspect ratia*, što se očekuje u idućim verzijama ATI *drivera*, pa tako ako i naletite na igru koja ne podržava 16:10 rezolucije, uvijek je možete igrati s crnim crtama s lijeve i desne strane. Nekako smo od same pojave širokozaslonskih monitora bili im skloni. Koliko je prirodnije gledati u njih najbolje shvatite kad se nakog nekog

vremena vratite na 4:3. Totala je uživancija raditi s nekoliko prozora otvorenih paralelno jedan do drugog. Dok pak igre koje podržavaju *widescreen* nude potpuno nov doživljaj i imerziju u igranje. Inače, praktički svi prijenosnici imaju dodatni VGA i/ili S-Video/kompozitni izlaz (često oba), zato što je jedna od njihovih primarnih namjena upravo održavanje prezentacija, što vam onda omogućuje da ih, kad je riječ o multimedijalnoj zabavi, koristite na još jedan način. Naime, prijenosnik vam može odlično poslužiti za igranje igara na TV-u ili da pogledate pokoji DivX na TV-u. Većina *laptopa* ima na razini sustava *hotkey* kojim prebacujete sliku s monitora na TV i obratno te taj postupak funkcionira bez greške. Dodajte u miks 2 USB *gamepada* i dobit ćete moćnu konzolu.

OČVRSNUTO DISKOVLJE

Jedan od glavnih ograničavajućih faktora za prijenosna računala upravo je čvrsti disk. Naime, još donedavno 2,5" diskovi bili su iznimno skupi u usporedbi s 3,5" modelima. Jasno, zbog dimenzija, ali i potrošnje električne energije, a pogotovo zbog zagrijavanja, u prijenosnik se ne može strpati 3,5" disk. Mali 2,5" modeli trenutačno dosežu 60-80 GB, a brzine rada su im od 4.200 do 5.400, pa čak i do 7.200 RPM – s 8 MB *cache* memorije. Ipak, potonji se trenutačno nalaze u modelima gdje trajnost baterije nije primarna jer su, naime, projektirani kao potpuna zamjena *desktopa*. Smatramo da je mnogo bolje kupiti prijenosnik s umjerenim hard diskom (maksimalno 40-60 GB), a za onu razliku u cijeni kupiti eksterno USB 2.0 kućište i gigantski disk za nj i onda u njemu držati sve podatke koji zauzimaju većinu prostora – poput MP3-ca i DivX filmova. Takva kućišta stoje nekoliko stotina kuna, a višestruko povećavaju skladišni prostor prijenosnika.

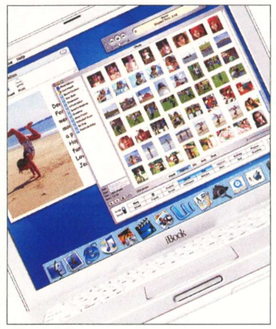
OPTIKA

Nekako je preraslo u praksu da svi prijenosnici imaju barem neku vrstu pisača / *combo drivea* na sebi. To je samo jedan od znakova zrelosti uređaja. Iako su DVD pržilice još uvijek nekoliko stotina kuna skuplje od CD-RW/DVD uređaja, nalazimo ih u sve više prijenosnih računala. Tipična brzina CD-RW-a je 24x, a DVD-RW-a 2x. I više nego dovoljno. Inače, optički *driveovi* nalaze se u standardiziranom utoru – što znači da, ako imate uređaj koji posjeduje samo CD/DVD, možete dokupiti za nj interni DVD-RW za kakvih 1400 kuna.

UMREŽAVANJE

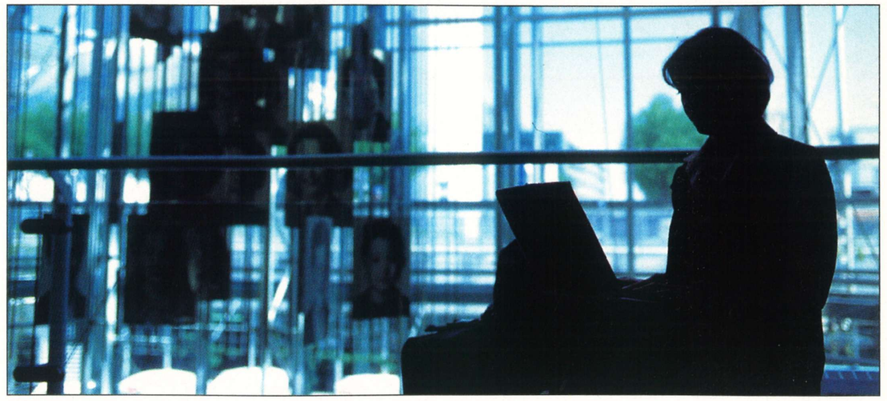
Bez daljnjega, umrežavanje je jedan od najvažnijih aspekata što se *laptopa* tiče. Praktički svi prijenosnici na sebi imaju 10/100 ethernet i V.90 modem. S druge strane, iznimno su rijetki oni koji imaju ISDN TA, tako da svi vi koji pristupate netu na taj način, ne pročitajte još prodavati stare eksterne ISDN "modeme". Uza sve više prijenosnika dolazi podrška za bežično umrežavanje. Najpopularniji je stari dobri Wi-FI na 11 Mbps (IEEE 802.11b), no pomalo biva zamijenjen višestruko bržim 802.11a i 802.11g standardima. Te brzine i više su nego dovoljne za surfanje Internetom, protok podataka u normalnom uredskom poslovanju i sl. Dakako, mislite li prekrcavati desetke gigabajta, *prištekajte* se – isplatit će vam se! Neki rafiniraniji modeli posjeduju WLAN prekidač kojim možete fizički ugasiti antenu i na taj način biti sigurni da se baterija ne troši, ali i da ne postoji način da itko neovlašteno pristupi vašim vrijednim podatcima. Osim WLAN-a, za *ad hoc* umrežavanje često se koristi i Bluetooth.

PREOSTALI BISERI

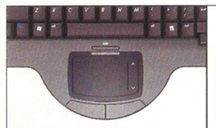


Što se zvuka tiče, *laptopi* ga podržavaju – ali u onoj esencijalnoj formi. Preporučujemo vam da pročitate test Audigy 2 NX-a u ovom broju koji je namijenjen upravo prijenosnicima, gdje smo se detaljnije pozabavili tom tematikom. Budite vrlo oprezni pri odabiru tipkovnice. Nekako se ustalilo da najbolje tipkovnice - zbog dodatne širine - imaju *laptopi* s *widescreen* zaslonima. Svakako iskušajte kakve su tipke prije kupnje!

BUDUĆNOST LAPTOPA



Što, dakle, čeka prijenosnike u doglednoj budućnosti. Pa, svakako – još brži procesori, više memorije i brža grafika. Sve će to pogodovati još većem prihvaćanju *laptopa* kao *gaming* platformi. Iskreno sumnjamo da će zasloni rasti iznad 17", jer bi se u potpunosti izgubio smisao "prijenosnosti". Trenutačno najpopularnije litij-ionske akumulatore mogli bi zamijeniti moderniji nadopunjivi izvori energije poput gorivih ugljikovih ćelija – koji se već uvelike testiraju po tehničkim laboratorijima diljem svijeta. Minijaturizacija će dodatno smanjiti težinu i debljinu prijenosnika – ali i potrošnju energije. Čvrste diskove bi u cijelosti mogla zamijeniti skladišna rješenja bez pokretnih dijelova poput gigabajtnih *flash* memorija. Na taj način *laptopi* bi postali mnogo imuniji na kvarove. Za očekivati je da će u budućnosti, kad se razvije iskoristiva zamjena za zaslon poput lasera koji crta sliku izravno u oku, prijenosna računala postati "nosiva" računala, koja će nam postati sastavni dio života – baš kao što je to sada slučaj s mobitelima. Inače, nedavno su u svijetu dosta prašine podigli novi tanki zasloni, koji omogućuju percepciju dubine u slici na monitoru jer, zbog inovativnog načina konstrukcije, oba oka vide blago različitu sliku - tako da su već prozvani 3D LCD zaslonima.

		Za sulude bogataše!	Multimedijalni centar!	Gaming Best Buy!	Gaming Centrino!	
BRAND		ALIENWARE	TOSHIBA	GERICOM	HP	HP
NAZIV LAPTOPA		AREA 51M	SATELLITE P10-554	HUMMER P4 FORCE	NC6000	NX7000
PROCESOR		P4 3.2 GHZ FSB 800 MHZ HT	P4 2.8 GHZ FSB 800 MHZ HT	PENTIUM 4 2.53 GHZ	PENTIUM M 1.6 GHZ	PENTIUM M 1.5 GHZ
MEMORIJA		1 GB DDR PC 3200	512 MB	256 MB	512 MB PC2100	512 MB PC2100
GRAFIKA		ATI MOBILITY RADEON 9600 128 MB	GEFORCE FX 5600GO 64 MB	GEFORCE FX 5600 GO 128 MB	ATI MOBILITY RADEON 9600 64 MB	ATI MOBILITY RADEON 9200 64 MB
MONITOR		16,1" 1600X1200 UXGA	15,4" 1280X800	15.1" 1024X764 XGA	14.1" 1024X768 XGA	15,4" 1680X1050 WSXGA
FORMAT ZASLONA		4:3	16:10	4:3	4:3	16:10
HARD DISK		60 GB, 7.200 RPM, 8 MB CACHE	60 GB	40 GB	40 GB, 4.200 RPM	40 GB, 4.200 RPM
OPTIČKI UREĐAJ		4X DVD-RW + 16X CD-RW	2X DVD-RW / 16X CD-RW COMBO	24X CD-RW / DVD COMBO	24X CD-RW / DVD COMBO	24X CD-RW / DVD COMBO
UMREŽAVANJE		V.92 56K / ETHERNET 10/100 / 802.11A/B/G MINIPCI	V.92 56K / ETHERNET 10/100	V.90 56K / ETHERNET 10/100	V.92 56K / ETHERNET 10/100 / 802.11B MINIPCI	V.92 56K / ETHERNET 10/100 / 802.11B MINIPCI
ZVUČNA KARTICA		AUDIGY 2 NX	INTEGRIRANA NA PLOČU, STEREO	INTEGRIRANA NA PLOČU, STEREO	INTEGRIRANA NA PLOČU, STEREO	INTEGRIRANA NA PLOČU, STEREO
CIJENA		23,000.00 KN	18,300.00 KN	10,800.00 KN	NIJE BIO U PRODAJI U VRIJEME PISANJA ČLANKA!	15,160.00 KN
PRODAJE		ALIENWARE	INEA CR	RAJ	HP	HGspot
OCJENA GAMING PERFORMANSI		10	10	10	9	8
OCJENA		10	10	10	9	7
DOJAM		Totalno ekstravagantna pila na kakve smo već navikli od Alienwarea	Apsolutna pila, izvrsna za *gaming*, doduše, ne baš savršene autonomije, a i prilično se zagrijava. Ima i daljinski	Odlična igraća pila, čiji je jedini problem zagrijavanje i trajanje baterije. Performanse su prvoklasne, baš kao i cijena	Gotovo idealna pila za *gaming*. Na vanjskom monitoru bez problema vrti igre u 1600x1200	Tanak, elegantan, prvoklasno građen - a 9200-tka čuda radi u igrama. Posebno nam se sviđa zaslon!

			Filmovi spika!	Megazaslon!		Anti-Gaming!
BRAND	TOSHIBA	HP	GERICOM	NEC	DELL	DELL
NAZIV LAPTOPA	SATELLITE M30-354	NX9010	HOLLYWOOD XXL	VERSA P700	INSPIRION 8600	INSPIRION 1100
PROCESOR	PENTIUM M 1.4 GHZ	PENTIUM 4 2.8 GHZ	P4 2.8 GHZ	P4-M 2.2 GHZ	PENTIUM M 1.7 GHZ	CELERON 2.2 GHZ
MEMORIJA	256 MB	512 MB PC2100	512 MB	512 MB	256 MB PC2700	256 MB PC2100
GRAFIKA	GEFORCE FX 5200GO 64 MB	ATI RADEON MOBILITY	ATI MOBILITY RADEON 9000 64 MB	ATI MOBILITY RADEON 64MB	NVIDIA GEFORCE4/420 GO 64 MB	INTEL EXTREME, DO 128 MB DIJELJENE MEMORIJE
MONITOR	15,4" 1280X800	15" 1024X768 XGA	17" 1440X900 WSXGA	15" 2048X1536 QXGA	15,4" 1920X1200 WSXGA	15" 1024X768 XGA
FORMAT ZASLONA	16:10	4:3	16:10	4:3	16:10	4:3
HARD DISK	40 GB	40 GB, 4.200 RPM	60 GB	40 GB	60 GB	30 GB
OPTIČKI UREĐAJ	24X CD-RW / DVD COMBO	24X CD-RW / DVD COMBO	2X DVD-RW / 16X CD-RW COMBO	24X CD-RW / DVD COMBO	24X CD-RW / DVD COMBO	24X CD-RW / DVD COMBO
UMREŽAVANJE	V.92 56K / ETHERNET 10/100 / 802.11B MINIPCI	V.92 56K / ETHERNET 10/100	V.90 56K / ETHERNET 10/100	V.90 56K / ETHERNET 10/100	V.92 56K / ETHERNET 10/100 / 802.11B MINIPCI	V.92 56K / ETHERNET 10/100
ZVUČNA KARTICA	INTEGRIRANA NA PLOČU, STEREO	INTEGRIRANA NA PLOČU, STEREO	INTEGRIRANA NA PLOČU, STEREO	INTEGRIRANA NA PLOČU, STEREO	INTEGRIRANA NA PLOČU, STEREO	INTEGRIRANA NA PLO?U, STEREO
CIJENA	17,000.00 KN	12,500.00 KN	16,800.00 KN	14,900.00 KN	20,600.00 KN	9,400.00 KN
PRODAJE	INEA CR	MIKRONIS	RAJ	DINGO COMPUTERS	MIKRONIS	MIKRONIS
OCJENA GAMING PERFORMANSI	8	7	7	7	6	1
OCJENA	7	7	8	6	7	3
DOJAM	Fino zaokružena Toshiba, još kad bi samo imala malo više memorije - i mrvicu manju cijenu. No, ime se uvijek plaća	Brz procesor, no dosta se grije i poprilično ždere bateriju.	Nećete vjerovati, ali ova zvijer ima i web kamericu integriranu u kućište. A i najveći monitor od svih testiranih modela	Ova suludo velika rezolucija dopušta vam rad u kojoj god želite rezoluciji bez stvaranja artefakata na zaslonu	Dellova pila je najbrža od svih Centrina, a ima i zaslon gigantske ezolucije. Šteta što grafika nije na visini	Ovaj *laptop* izvrstan je za uredski rad, no najlošiji mogući odabir za igranje

I BI GEFORCE!

PROŠLI SMO MJESEC SECIRALI RADEONKE, STOGA SMO VAM OVAJ, LOGIČNO, ODLUČILI PREDSTAVITI I PROTIVNIČKI TABOR. DOBRO DOŠLI U SVIJET GEFORCE FX (5) KARTICA I NJIHOVE DOZLABOGA KOMPLEKSNE NOMENKLATURE! | PIŠE: Patrik Pencinger partik.pencinger@janus.hr

Nakon pomnog prebrojavanja, pri čemu smo se morali poslužiti prstima obje ruke i lijeve noge, došli smo do brojke od 12 inačica GeForce FX kartica. Ne vjerujete, slobodno bacite pogled na tablicu uz test. Pa se vi onda nemojte zbunit pri kupnji. A što bi tek bilo da smo brojali i inačice čipova za prijenosna računala. U zbunjivanju kupaca s nazivima proizvoda nVidija nije usamljena – i ATI joj i više nego kvalitetno parira. No, to je tema za sasvim drugu rubriku i priču (koja je u pripremi) – vratimo se mi našem Geforce 5, tj. FX serijalu. nVidijin GPU razvijan pod kodnim nazivom NV30 predstavljen je 18. studenog 2002. – znači prije nešto više od godinu dana. Paralelno s tim, nVidija je počela promovirati obnovljeno ime svog serijala grafičkih kartica koje su umjesto brojke 5 za petu generaciju dobile sufiks FX. To FX bilo bi skraćeno od *effects*, a tu je zbog implementacije grafičkih efekata i funkcija vezanih uz napredne *pixel shadere* i DirectX9 – koji se popularno nazivaju i *filmskim efektima*. Tu nikako ne smijemo zaboraviti spomenuti i dotad neviđenu razinu otvorenosti i transparentnosti programske arhitekture na koju su u nVidiji posebno ponosni. Ta fleksibilna programabilna grafička arhitektura zapravo je velik korak naprijed, čiji ćemo pravi utjecaj na svijet igara tek vidjeti. Tek se GeForce FX može zvati prvim pravim GPU-om u tom smislu. Interesantan je podatak da su u nVidiji smatrali da se zbog "fundamentalnih izmjena" ta generacija kartica treba potpuno odreći imena FX – no detaljno istraživanje tržišta otkrilo je vrlo zanimljive rezultate. Naime, ispalo je da daleko više ljudi zna za GeForce nego za nVidija brand! Pri izradi pete generacije GeForcea korištene su mnoge ideje iz projekta *Mojo* nekadašnjeg giganta i praktički začetnika prave 3D grafike - 3Dfxa (poslije ga je kupila nVidija, nakon dugotrajne borbe na sudu).

Sam GPU inače je izrađen u 0,13-mikronskoj tehnologiji, a sadrži 125 milijuna tranzistora. Ima 3 geomerijska i 8 pikselskih procesorskih jedinica. Napredni teksturni cjevovod ima 8 potpuno konfigurabilnih teksturnih jedinica. Standardno sučelje prema ostatku računala je AGP 8x. Imajte na umu da ćete se, ako spojite GeForce FS 5900 ili karticu slične snage na AGP, morati pomiriti s čestim trzanjem dok se 128 ili 256 MB memorije bude punilo s teksturama. Naime, AGP 4x je u tom slučaju usko grlo. Srećom, kad se iz glavne memorije teksture jednom presele na grafičku karticu, zastajkivanje prestane. GPU sa svojom lokalnom memorijom komunicira putem 128- bitnog DDR II sučelja putem 4-kanalskog kontrolera. U samu arhitekturu su ugrađena napredna optimizacijska rješenja poput kompresije podataka u međuspremniku – što je, kako se pokazalo, pozitivno utjecalo na performanse kod kvalitetnijeg *antialiasinga*.

nVidija je napravila za neupućene kupce nezgodan trik kad je davala nazive karticama FX serije. Tako umjesto da se zove GeForce FX MX550 ili slično, nasljednik GeForce 4 MX serijala prozvan je GeForce FX 5200. To je učinjeno kako bi se pojačala prodaja tog modela, uz jasnu aluziju da je riječ o nasljedniku iznimno popularnog i brzog GeForce Ti4200 GPU-a. Nažalost, stvarnost je da je GeForce FX 5200 dvostruko sporiji od GeForce 4 4200. U tom smislu si je nVidija napravila medvjeđu uslugu, okaljavši ime iznimno hvaljenog serijala 4x00. Slično se dogodilo s GeForce 4 4600 i Geforce FX 5600 – opet se nova generacija pokazala sporijom. Malo-pomalo imidž cijele generacije tih kartica u očima kupaca se srozao, što je zapravo nepravedno – pogotovo ako u obzir uzmemo najnovije kartice u FX serijalu, poput famozne NV38, tj. GeForce FX 5950 Ultra.

Kako nam trgovci priznaju, trenutačno se najbolje prodaju kartice ispod 1.000 kn – znači GeForce FX 5200 (Ultra). Mi vam to nikako ne preporučujemo – radije kupite rabljenu GeForce 4 Ti 4200. Sredinu ponude i prilično dobru kupnju predstavljaju GeForce FX 5600 Ultra kartice, dok su sve jače varijante praktički bacanje novca. Nakon svega, nVidija mora priznati da je ovu rundu izgubila, no priliku za revanš će imati već dogodine. *(pp)*

GEFORCE FX VARIJANTE ČIPA (ŠTO JE NIŽE, TO JE BRŽI ČIP – VEĆI BROJ NE ZNAČI UVIJEK I VEĆU BRZINU):

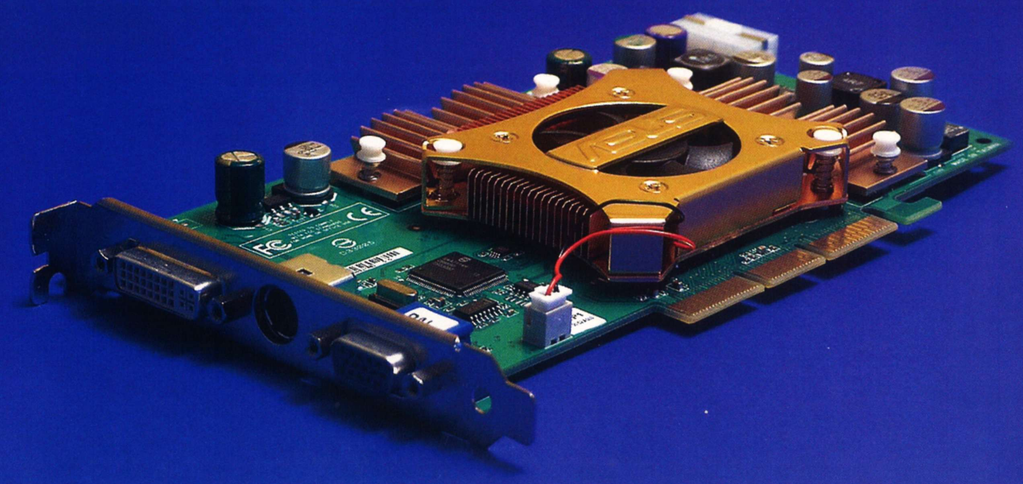
JEFTINA KLASA:
GeForce FX 5200
GeForce FX 5200 Ultra
GeForce FX 5600 XT

SREDNJA KLASA:
GeForce FX 5600
GeForce FX 5700
GeForce FX 5600 Ultra
GeForce FX 5700 Ultra
GeForce FX 5900 XT

TOP-MODELI:
GeForce FX 5800
GeForce FX 5900 SE
GeForce FX 5800 Ultra
GeForce FX 5900
GeForce FX 5900 Ultra
GeForce FX 5950 Ultra

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

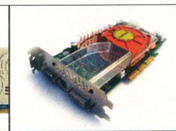
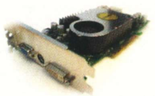
**Rezultati preuzeti iz 3DMarkove online baze.



NOVOST IZ nVIDIE

Posljednje obnavljanje nVidijina GeForce FX serijala - točno prije samog početka božićne groznice - donijelo nam je 2 nova modela – 5700, koji će još malo zbuniti kupce u srednjoj klasi, te 5950, koji je ekstranabrijana najjača inačica za one koji nikad nisu, pa neće ni sada, prezali od bacanja novaca u vjetar. Pojavila su se i neka zanimljiva, doduše sumanuto skupa, rješenja s vodenim hlađenjem, koja se nama više čine kao pokazna vježba sposobnosti kostruktora pojedinih kompanija i potez povučen radi imidža negoli razuman tržišni potez. Bacite pogled na tablicu da vidite gdje po brzini nove kartice spadaju.

					Best buy!	Naš izbor!	
PROIZVOĐAČ	CHAINTECH	CHAINTECH	CHAINTECH	MANLI	ASUS	3D MARK	
MODEL	GEFORCE FX 5200 ULTRA	GEFORCE FX 5600	GEFORCE FX 5900	GEFORCE FX 5600	V9560 TVD/ULTRA	GEFORCE FX 5700	
MEMORIJA	128 MB DDR @650 MHZ	256 MB DDR @500 MHZ	128 MB DDR @850 MHZ	256 MB DDR @500 MHZ	128 MB DDR @800MHZ		
GPU	NV 34 (FX 5200 ULTRA) @325 MHZ	NV 30 (FX 5600) @325 MHZ	NV 35 (FX5900) @400 MHZ	NV 30 (FX 5600) @325 MHZ	NV 31 (FX 5600 ULTRA) @400 MHZ	NV36 (FX 5700)	
3DMARK03*	1283	2328	4911	2382	3259	OKO 3200	
IZLAZI / ULAZI	VGA D-SUB, DVI, TV-OUT	VGA D-SUB, DVI, TV-OUT	VGA D-SUB, DVI, VIVO (S-VIDEO + KOMPOZITNI)	VGA D-SUB, DVI, TV-OUT	VGA D-SUB, DVI, VIVO (S-VIDEO + KOMPOZITNI)	VGA D-SUB, DVI, TV-OUT	
PRODAJE	TECHNOMAX	TECHNOMAX	TECHNOMAX	INFO GAMA	INFO GAMA	NIJE BILO JOŠ UVIJEK DOSTUPNO U DOMAĆIM TRGOVINAMA ZA VRIJEME PISANJA PRILOGA	
CIJENA	1229 KN	1319 KN	3289 KN	1060 KN	1700 KN	-	
OCJENA	6	7	7	8	9	8	
DOJAM	Solidna grafička kartica ipak no po našem sudu precijenjena. Brža od ostalih 5200-tki, no sporija od 5600-tica	Velika količina memorije uz prihvatljivu cijenu glavni su aduti ove kartice. Inače, među sporijim "600-tkama"	Brza jest, ali i suludo skupa. Dvostruki ventilator je zaslužan za manju glasnoću, a hvalimo i dizajn koji zauzima samo jedan *slot*	Vrlo jeftina GeForce FX 5600. Prema našim mjerilima u svakom slučaju bolja od ikoje verzije FX 5200. Fascinantna je i količina memorije koju dobivate po cijeni tek nešto većoj od 1.000 kn	Izvrsno uravnotežen proizvod izgrađen od najkvalitetnijih komponenti, koji nam se toliko svidio da smo ga proglasili hardverom mjeseca	Rafinirana 5600-tka s dodatnim optimizacijama koja rezultiraju ubrzanjima. Ipak sporija od 5600 Ultra. Shvatite ovo više kao svojevrstan marketinški trik	

Budući Best buy!	Suludo brzo i skupo!					Trenutačni kralj brzine - što se Geforce serijala tiče.
NVIDIA	NVIDIA	GAINWARD	GAINWARD	EXPERTVISION	XFX PINE	ABIT
GEFORCE FX 5700 ULTRA	GEFORCE FX 5950 ULTRA	GEFORCE FX ULTRA/1000 PLUS	ULTRA/800 PLUS	GEFORCE FX5200	GEFORCE FX-5900 ULTRA	SILURO GF4TI4200 OTES-8X
128 MB DDRII @900 MHZ	256 MB DDRAM @950 MHZ	128 MB DDR2 @1000 MHZ	128 MB DDR2 @800 MHZ	128 MB DDR @500 MHZ	256 MB	128 MB DDR @513 MHZ
NV36 (FX 5700 ULTRA) @475 MHZ	NV 38 (FX 5950 ULTRA) @475 MHZ	NV30 (FX 5800 ULTRA) @500 MHZ	NV30 (FX 5800 ULTRA) @400 MHZ	NV 34 (FX 5200) @250 MHZ	NV 35 (FX5900 ULTRA)	NV28 (TI 4200) @275 MHZ
OKO 3500	5000-6000	5099	4711	1398	5409	1546
VGA D-SUB, DVI, TV-OUT	VGA D-SUB, DVI, TV-OUT	VGA D-SUB, DVI, TV-OUT, FIREWIRE	VGA D-SUB, DVI, TV-OUT	VGA D-SUB, DVI, TV-OUT	VGA D-SUB, DVI, TV-OUT	VGA D-SUB, DVI, TV-OUT
NIJE BILO JOŠ UVIJEK DOSTUPNO U DOMAĆIM TRGOVINAMA ZA VRIJEME PISANJA PRILOGA	NIJE BILO JOŠ UVIJEK DOSTUPNO U DOMAĆIM TRGOVINAMA ZA VRIJEME PISANJA PRILOGA	NE PRODAJE SE VIŠE	HGspot	INFO GAMA	FENIKS KOMPJUTORI	NE PRODAJE SE VIŠE
-	-	-	2523 KN	OKO 500-600 KN	3420 KN	-
9	9	7	6	5	8	8
Da bi zbunjivanje protivnika bilo potpuno, tu je i Ultra verzija 5700-tke. Obilježava je bolje hlađenje i kvalitetnija memorija te stoga i značajno veće radne brzine. Brža od 5600, sporija od 5800 i 9700. Kužite?	Trenutačno top-model, koji prema svim testovima ipak ne dostiže ATI-jevu perjanicu - 9800XT kartice. Vrlo skupa - a postoje i specijalne inačice s vodenim hlađenjem, što već graniči s apsurdom	Iznimno glasna mrcina koja zauzima dva *slota*, a nije baš ni nešto brza. Jedan od tamnijih trenutaka nVidije. Poslije je zamijenjena 5900 serijom	Nešto manje ekstremna varijanta osamstotke. Bila je malo sporija, znatno tiša i za trećinu jeftinija, no ništa od toga joj nije pomoglo da je kupi više od par desetaka kupaca u čitavoj zemlji	Jedini razlog koji bi vas natjerao da kupite ovu Fx5200-tku prve generacije je da se pred neupućenim frendovima hvalite kako imate Geforce FX, uz mudro prešućivanje koji točno model	5900 Ultra ima najviše performanse u cijeloj FX seriji - osim naravno, od najnovijih 5950 modela. Čak se i cijena unormalila - u proteklih 2 mjeseca pala je gotovo 2 tisuće kuna	Čisto usporedbe radi stavili smo i jedan sočan primjerak prethodne generacije GeForce kartica. Ako ulovite gdje rabljeno - kupujte bez razmišljanja

DIGITALNI FOTOAPARATI CANON EOS 300D

Predvodnik nove (SLR) generacije

Pravi profesionalac

CANON je ove jeseni odlučio redefinirati pojam poluprofesionalne digitalne fotografije izbacivši na tržište SLR model s cijenom ispod 1000 dolara. EOS 300D gotovo je identičan svom dvostruko skupljem bratu EOS 10D, jedino što ima pojednostavljen softver te plastično umjesto magnezijskog kućišta. Ako ste ikad imali doticaja s digitalnim fotićima, vrlo ćete brzo uočiti neke od razlika. Npr., znatno je veći. Radi višestruko brže od ostalih *prosumer* modela s kojima smo došli u doticaj – tu prije svega mislimo na brzinu fokusiranja i okidanja. Podržava izmjenu objektiva te je kao i ostali Canonovi digitalni i analogni fotići s objektivima EF-serije. Inače, na tržištu postoje mnogi klonovi približne cijene, koja je ipak naoko niža nego kod proizvođača poput Sigme ili Tamrona. 300D koristi CMOS senzor od 6.5 megapiksela. Slike pohranjuje na CompactFlash karticama – preporučujemo vam kupnju barem 256 MB. CMOS senzor je inače isti kao i u skupljem EOS 10D modelu, baš kao i Canonov patentirani DigiC sustav, koji se brine za vrhunsku kvalitetu fotografija. Rad s ovim uređajem pravo je zadovoljstvo, bilo da ste potpuni amater ili profesionalac koji poznaje digitalnu fotografiju u dušu. Posebno smo bili iznenađeni kvalitetom slike. Šminkerima će možda najviše značiti detalj da ovaj fotić zbog svog SLR (single-lens-reflex) mehanizma ispušta onaj *cool* zvuk profesionalnog aparata (što i je, budimo realni), tako da s njime mogu paradirati okolo i glumiti velikog umjetnika fotografije. *(pp)*

INFO CANON EOS 300D

PROIZVOĐAČ	CANON
USTUPIO	HSM INFORMATIKA
CIJENA	8900 KN (BEZ OBJEKTIVA)
ZA	BRZINA, KVALITETA SLIKE
PROTIV	PLASTIČNO KUĆIŠTE, DODUŠE KVALITETNO
DOJAM	PROFESIONALNE PERFORMANSE PO DVOSTRUKO NIŽOJ CIJENI, POGODAN I ZA POČETNIKE I ZA ISKUSNE FOTOGRAFE

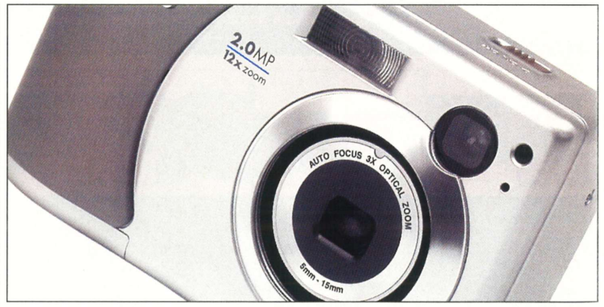
DIGITALNI FOTOAPARATI HP PHOTOSMART 945

Jednostavno do vrhunskih fotografija

HP nastavlja svoju filozofiju izrade digitalnih uređaja visoke kvalitete koju je iznimno jednostavno postići. Najnoviji u seriji trenutačno je najači njihov digitalac – Photosmart 945. Moćan vanjski izgled, zahvaljujući odličnoj kombinaciji crne plastike i gume, samo je nagovještaj kakve vas sve dobre stvarčice čekaju unutra. Kvalitetan 8x zum u kombinaciji s 5.3 megapikselskim senzorom čini i digitalni zum iskoristivim, tako da u konačnici možete ostvariti 56x povećanje. Zahvaljujući HP-ovu iznimno intuitivnom sučelju, i potpuni početnik će se snaći s ovom moćnom pilom. Novost koju unosi u svijet digitalne fotografije je *Adaptive lightning* tehnologija. Riječ je o ugrađenom algoritmu koji analizira sliku nakon što je fotografirate te napravi korekciju svjetline. Konačni rezultati su izvrsni, pogotovo na fotografijama gdje bi dobar dio ostao u mraku jer je drugi dio scene jako osvijetljen. *(pp)*

INFO HP PHOTOSMART 945

PROIZVOĐAČ	HP
USTUPIO	HP
CIJENA	OKO 4500 KN
ZA	KVALITETA FOTOGRAFIJA, JEDNOSTAVNO UPRAVLJANJE
PROTIV	BRŽI OBJEKTIV DOBRO BI DOŠAO
DOJAM	FOTKE PROFESIONALNE KVALITETE, BEZ POTREBE ZA DODATNOM OBRADOM NA RAČUNALU



DIGITALNI FOTOAPARATI HP PHOTOSMART 635

Jeftino u svijet digitalnog fotkanja

NAKON što smo nekoliko tjedana koristili ovaj novi HP-ov model, zaključili smo da jednostavno više nema nikakvih razloga da i vi ne uronite u svijet digitalne fotografije. Photosmart se pokazao kao prvoklasan odabir za početnike u digitalnoj fotografiji. U sebi ima 16 MB memorije, a slike hvata u maksimalno 2 megapiksela. Ima 3x automatski zum koji po želji možete digitalno "rastegnuti" do 12x. Rad s ovim uređajem je doista vrlo ugodan. Sve je jednostavno i na dohvat ruke, a sučelje obiluje zanimljivim detaljima poput zgodnih animacija, koje nisu nužne, no uljepšavaju život. Kvaliteta fotki je i veća nego što biste očekivali za ovu cijenu. Požurite li i kupite ga prije 15. siječnja , HP će vam darovati i dodatnu memorijsku karticu od 64 MB! *(pp)*

INFO HP PHOTOSMART 635

PROIZVOĐAČ	HP
USTUPIO	HP
CIJENA	OKO 1700 KN
ZA	NISKA CIJENA; JEDNOSTAVNO KORIŠTENJE
PROTIV	LOŠ ZA MAKROFOTKE
DOJAM	ODLIČAN I JEFTIN ULAZAK U SVIJET DIGITALNE FOTOGRAFIJE

ZVUČNE KARTICE AUDIGY 2 NX

Visokokvalitetan 7.1-kanalski zvuk odsad i na prijenosnim računalima

Creative Labs upotpunio je gamu zvučnih kartica u posljednjem proširenju s nasljednikom Extigyja. Nova kartica je manja i u mnogo čemu moćnija i što je najvažnije - jeftinija!

PRODAJA prijenosnih računala u proteklih godinu dana bilježi sulud rast – čak i na našem tržištu. Sve je više onih koji prijenosno računalo osim za rad koriste i za igranje ili kao multimedijalni centar preko kojeg slušaju glazbu i gledaju filmove. I upravo tu dolazi najviše do izražaja nedostatak što ga praktički imaju sva *laptop* računala, a to je inferioran zvučni podsustav. U najboljem slučaju riječ je o dvokanalskom zvuku integriranom na *laptopovu* matičnu ploču. Moderne igre zahtijevaju višekanalsku podršku, baš kao i DVD filmovi ili DivX-ovi s 5.1 Dolby Digital zvukom.
Rješenje leži u eksternoj zvučnoj kartici, koje su se sve dosad s računalom povezivale USB 1.1 standardom. Međutim, Audigy 2 NX koristi USB 2.0 sučelje. Pedeseterostruko veća propusnost negoli je ima USB1.1 donosi brojne prednosti – od više maksimalne kvalitete zvuka koja je ostvariva do lakšeg disanja cijelog sustava. Na srebrnom kućištu kartice su još i optički digitalni ulaz te optički i koaksijalni digitalni izlaz za zvuk, što je posebno pogodno ako spajate *laptop* na kućno kino i *receiver*. Na kućištu su također i potenciometri za glasnoću i osjetljivost mikrofonskog ulaza. Izvrstan i zapravo genijalno logičan dodatak cijelom paketu je daljinski upravljač – identičan onome u Audigy 2 ZS Platinum Pro paketu.
Kvaliteta zvuka je apsolutno superiorna klasičnim zvučnim karticama koje imaju *notebook* računala pa ovaj Creativeov doista zgodan multimedijski dodatak jednostavno moraju imati svi vlasnici *laptopa* kojima je stalo do kvalitete zvuka i višekanalskog ugođaja. *(pp)*

INFO CREATIVE LABS AUDIGY 2 NX

PROIZVOĐAČ	CREATIVE LABS
USTUPIO	INFO GAMA
CIJENA	1070 KN
ZA	KVALITETA ZVUKA, CIJENA
PROTIV	DRIVERI ZA 96 KHZ/24 BIT 5.1 JOŠ SU U IZRADI!
DOJAM	ODLIČNO I PRILIČNO JEFTINO VIŠESTRUKO POVEĆANJE KVALITETE ZVUKA NA VAŠEM LAPTOPU

VOLANI GAMEMON FT2004 5-IN-1

Apsolutna kompaktibilnost

AKO je kontroler koji radi na Playstationu 2 i PC-ju bio odlična ideja, što onda reći za volan koji radi s PC-jem, ali i svim igraćim konzolama današnjice – Playstationom 1 i 2, Xboxom i Gamecubeom. Oduševljeni smo. I pomalo osupnuti bezobraznošću ostalih proizvođača što ovakav proizvod nisu na tržište izbacili prije – već su nas tjerali da za svaki sustav kupujemo zasebne kontrolere! Volan inače podržava i *force feedback*, ima gumenu dršku. A uza nj dobivate još i konzolu s mjenjačem i ručnom kočnicom te pedale. Kvaliteta izrade bi mogla biti i bolja, no za tu cijenu i više smo nego zadovoljni. Nadamo se da će i drugi proizvođači *gaming* dodataka sada biti primorani promijeniti filozofiju i na tržište izaći s ovakvim *combo* kontrolerima. *(pp)*

INFO GAMEMON FT2004 5-IN-1

PROIZVOĐAČ	GAMEMON
USTUPIO	KVARK
CIJENA	239 KN
DOJAM	NA PC-ju FUNKCIONIRA BAŠ KAO I NA PLAYSTATIONU – IZVRSNO

MULTIMEDIJA PHILIPS TUOCAM II

Dobijte potpunu sliku

KAD smo birali hardver za ovaj broj, jednostavno nismo mogli, a da vam ne predstavimo ovu simpatičnu Philipsovu USB kamericu, koja će vam poslužiti za videokonferencije i lovljenje sličica do VGA (640x480 piksela) rezolucije. Vrlo je dopadljivog dizajna, a u paketu s njom dobiva se i mikrofon koji će vam biti nužan za videotelefoniranje preko Interneta. Podržan je video u 352x288 pri punih 30 sličica u sekundi. Vrlo simpatična digitalna igračkica koja će zbog umjerene cijene biti doista izvrstan dar pod bor dragoj osobi. *(pp)*

INFO PHILIPS TUOCAM II

PROIZVOĐAČ	PHILIPS
USTUPIO	TECHNOMAX
CIJENA	269 KN
DOJAM	SIMPATIČAN IZGLED, JEDNOSTAVNA ZA KORIŠTENJE, SOLIDNA KVALITETA. PRAVA MALA DIGITALNA IGRAČKICA

KUĆISTA ASUS PUNDIT AB-P2600

Tanko, maleno i elegantno

Računala ekstravagantno malenih dimenzija postaju sve popularnija. Kako su konstrukcijski zahtjevnija od ostalih, osnovna gradivna komponenta im je tzv. ogoljeno (barebone) računalo poput ovog Asusovog

ŠTO SE, dakle, krije iza pojma *barebone* PC? Riječ je zapravo o (obično malenom) kućištu sa svim potrebnim kabelima u koje je ugrađena Micro ATX matična ploča. U ovom slučaju, to je Asus P4SL8 sa SiS 651/962 *chipsetom*. Isti radi sa Socket 478 procesorima, podržava maksimalno DDR333 memoriju i FSB od 533 MHz. Grafička kartica integrirana na ploču poslužit će za uredski rad, ali za igranje vam preporučujemo da u slobodni AGP *port* ubacite nešto poput GeForce FX 5600 Ultra ili Radeonke 9600 PRO. Neuobičajeno za desktop računala je čitač memorijskih kartica s prednje strane. Posebno su nas razveselili i Firewire ulaz i izlaz, te optički digitalni ulaz i izlaz. Iako matična ploča možda nije san snova, valja istaknuti da je cijena cijelog ovog kompleta kao cijena bolje socket 478 matične ploča pa u tom kontekstu predstavlja doista odličnu kupnju. Osim 10/100 mrežne kartice, uređaj dolazi i s integriranim modemom. Zvuk je klasičan dvokanalski – za proširenje preporučujemo Audigy 2 NX, opisan također na našim stranicama. U unutrašnjost stane 3.5" tvrdi disk i jedan optički 5.25" uređaj.

Inače, izgleda nevjerojatno je elegantno i prema našem sudu idealano bi pristajalo uz crni LCD monitor i bežičnu miš/tipkovnica kombinaciju. Dakle, ako vam je najviše stalo do izgleda vašeg radnog stola i imidža koji imate među kolegama, a niste pretjerano opterećeni performansama (iako se u ovo kućište može smjestiti itekako nabrijana pila!), ovo bi mogao biti pravi odabir za temelj vašeg novog računala sa stilom. *(pp)*

INFO ASUS PUNDIT AB-P2600 BLACK

PROIZVOĐAČ	ASUS
USTUPIO	INFO GAMA
CIJENA	1.590 KN
ZA	IZGLED; CIJENA
PROTIV	OSREDNJA MATIČNA PLOČA
DOJAM	KUĆIŠTE JE ČAK OSAM PUTA MANJE OD STANDARDNOG – MJERILI SMO!

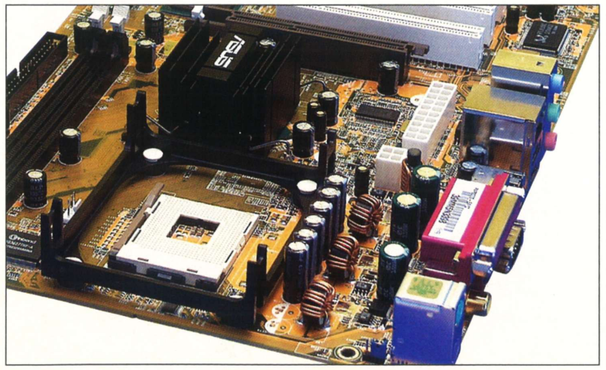
MATICNE PLOCE ASUS P4P800S

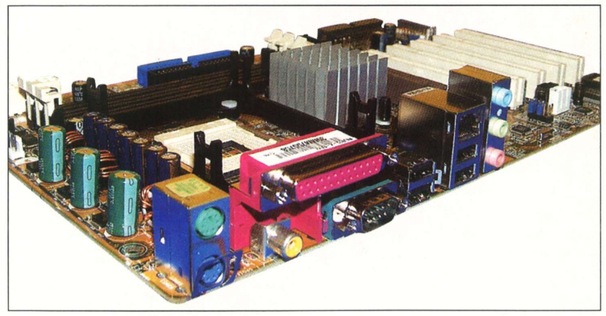
Solidan temelj

KOLIKO god mi to ponavljali, nikako da nam baš svi povjeruju da je matična ploča temelj računala i da na njoj ne treba štedjeti. Iskusni kompjutoraši uvijek će vam savjetovati kupnju *brand name* matične ploče – a kao jedan od najcjenjenijih *brandova* iskristalizirao se tijekom proteklih godina upravo Asus. Osim što je nova na tržištu, P4P800S matična ploča odličan je temelj za moćan PC iz više razloga: temelji se na Intelovom 848P *chipsetu* koji dopušta brzine FSB-a do 800 MHz te podržava DDR 400 memoriju (no samo *single channel*) i HT Pentium 4 procesore. Na sebi ima S-ATA i ATA 133 kontroler za diskove, a kao zgodan znak pažnje učinilo nam se i dodavanje 2 S-ATA podatkovna te kabela za napajanje. Na ploču je integrirana i solidna 6-kanalska zvučna kartica, a tu je i za Asus specifičan utor koji omogućava jeftinije bežično umrežavanje računala. *(pp)*

INFO ASUS P4P800S

PROIZVOĐAČ	ASUS
USTUPIO	INFO GAMA
CIJENA	920 KN
DOJAM	GOMILA MOGUĆNOSTI, ROBUSNA GRAĐA TE BROJNE SPECIFIČNE OPCIJE KOJE SE NALAZE SAMO NA ASUS PLOČAMA





MATICNE PLOCE ASUS P4V800-X

Slabiji chipset, više mogućnosti

AKO ŽELITE izgraditi vrhunsko računalo oko Intelova P4 procesora, više niste ograničeni na matične ploče s Intelovim *chipsetima*. Iako se isprva podiglo mnogo prašine oko VIA-inih *chipseta* za P4, s vremenom su nesuglasice prevladane pa sada VIA-in *chipset* poput PT800, oko kojeg je sagrađena ova ploča, nudi izvrsne performanse, ali i stabilnost. Od brojnih obilježja tog *chipseta* svakako treba izdvojiti podršku za DDR 400 memoriju, HT procesore i 800 MHZ sabirnicu – a posebno nas je, pored uobičajenog ATA 133 dvokanalskog kontrolera, razveselio i Serial-ATA RAID. Na ploču je integrirana i 5.1 Soundmax zvučna kartica s digitalnim izlazom, USB 2.0, a tu su i specifični Asusovi dodatci poput CrashFree BIOS-a 2, koji omogućava povratak računala u život nakon što su mu korumpirani podatci u BIOS-u. *(pp)*

INFO ASUS P4V800-X

PROIZVOĐAČ	ASUS
USTUPIO	INFO GAMA
CIJENA	700 KN
DOJAM	IZVRSNA MATIČNA PLOČA VRLO NISKE CIJENE, PA JE SVAKAKO PREPORUČUJEMO AKO VAS NE SMETA LOŠA VIA-INA REPUTACIJA IZ PROŠLIH VREMENA

BOŽIĆ U ZNAKU DIGITALNE FOTOGRAFIJE

DOSTA JE NEODLUČNOSTI. UZBUDLJIVI SVIJET DIGITALNE FOTOGRAFIJE ČEKA NA VAS!

DIGITALNI FOTIĆI NIKAD NISU BILI JEDNOSTAVNIJI ZA KORIŠTENJE, A UZ BOŽIĆNE PROMOTIVNE PONUDE OMJER ULOŽENOG NOVCA I DOBIVENE DIGITALIJE NIKAD NIJE BIO POVOLJNIJI

NAŠU JE POZORNOST POSEBNO PRIVUKLA BOŽIĆNA PONUDA HP-a. Ta je tvrtka posljednjih mjeseci predstavila tržištu brojne nove modele i tipove uređaja. Dotični do krajnjih granica olakšavaju suživot s digitalnom fotografijom. Uz minimalan trošak i znanje možete i kod kuće stvarati fotografije na papiru kao da imate fotostudio. Zapravo, adekvatan fotoaparat i dovoljno kvalitetan pisač koji može ispisivati na specijalno tretiran papir bez margina potpuno su dovoljni za stvaranje kućnog digitalnog fotostudija. Zahvaljujući inovacijama s kojima smo se susreli kod HP-ovih pisača i fotića te lakoći njihove međusobne komunikacije, računalo tu praktički postaje suvišna karika i nepotrebno komplicira. Naime, nakon fotografiranja digitalnim fotoaparatom, slika se mora srediti u smislu da joj se korigira raspored svjetline, balans boja – treba je kadrirati i sl. Također, dimenzijama se mora prilagoditi mediju na kojem se ispisuje. Kod novih HP-ovih uređaja sve to je potpuno pojednostavljeno – naime, sve to možete ostvariti na način da spojite digitalac s pisačem priloženim kabelom, ili jednostavno u pojedine modele pisača utaknete memorijsku karticu. Intrigantna novost na luksuznijim pisačima su LCD zasloni na kojima možete pregledavati slike s memorijskih kartica prije ispisa.

500 KN DAROVA

Toliko maksimalno možete osvojiti u HP-ovoj božićnoj promociji. O čemu je zapravo riječ? Ako kupite neki od novih HP-ovih digitalnih fotića (osim najjeftinijeg modela 435), dobivata na dar SD memorijsku karticu kapaciteta 64 MB, a dodatni skladišni prostor kod digitalnih fotića itekako dobro dođe - fotkanje je mnogo kompfornije i u konačnici se mnogo više uživa. Ako pak odlučite kupiti dva ili više uređaja iz HP-ove palete za digitalnu fotografiju, bit ćete počašćeni darom vrijednim 500 kn. Isti uključuje prije spomenutu memorijsku karticu od 64 MB, paket od 20 listova HP Premium Plus sjajnog fotopapira dimenzija 10x15 cm te posrebrenu kutiju za fotografije. U nju možete spremiti svoja digitalna umjetnička djela na koja ste najviše ponosni. Želite li saznati više o pravilima ove specijalne promocije, posjetite www.hp.com/hr/xmas. Samo požurite, jer ponuda vrijedi do 15. siječnja 2004.

MINI FOTO

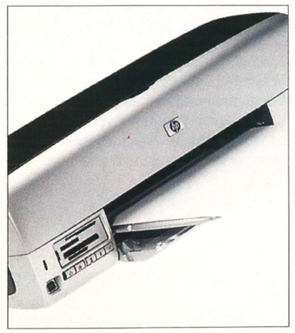
Te minijaturne verzije pisača i skenera namijenjene su isključivo ljubiteljima fotografije. Mogu raditi bez računala – a skener čak i na baterije. Dodatna memorijska kartica će vam poslužiti upravo za skeniranje fotki bez računala. Mali pisač ispisuje upravo na visokokvalitetne folije kakve se nalaze u nagradnom paketu.

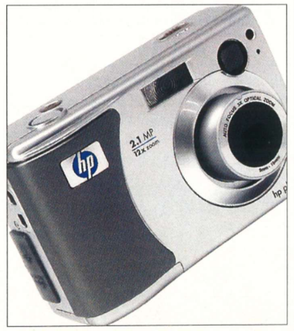
POBJEDNIČKE KOMBINACIJE

Švrljajući po HP-ovim stranica, tražeći novosti vezane uz digitalnu fotografiju, iz kataloga uređaja koji ulaze u specijalnu ponudu smo probrali tri intrigantne kombinacije s kojima dobivate 500 kn nagrade.

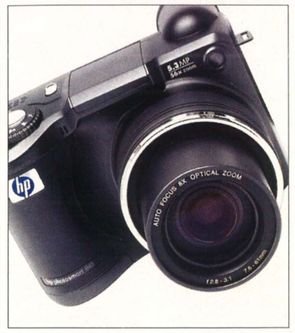
JEFTINO DO FOTOGRAFIJE

Photosmart 635 idealan je aparat za početnike, a do potpunog izražaja doći će s dodatnih 64 MB memorije (dolazi s ugrađenih 16 MB). 7260 je nešto ekonomičniji pisač koji svejedno bez ikakvog problema ispisuje fotke u kvaliteti kakve se ne bi posramio nijedan fotostudio.





IDEMO PROFESIONALNO



Najjači fotić i najjači pisač iz Photosmart serije rade čuda. Detaljniji opis modela 945 i 635 pročitajte nekoliko stranica dalje. Pisač 7960, osim što daje izlaz vrhunske kvalitete, zbog inteligentna rasporeda i upravljanja tintom, iznimno je štedljiv.

internet kalendar SIJEČANJ

FIJU BRIJU INTERNETOM KROZ IDUĆIH MJESEC DANA

KRATAK VODIČ ZA INTERNET RAZBIBRIGU

01 nova godinaaa

Današnji dan predlažemo vam da provedete krmeći i smišljajući opravdanja za neprovođenje novogodišnjih odluka. Idealan dan za 24-satno krepavanje u krevetu. www.ostanite-u-krevetu.com

02 moda

Zar niste odvijek htjeli znati koje marke odjeće nosi vaša omiljena popzvijezda? A da nije sponzorirana? Saznajte to upravo ovdje… www.celebfashions.com

03 cvixe

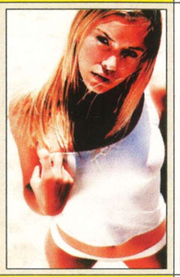
Htjeli biste, poput Nea, spasiti virtualni i stvarni svijet, ali ne znate kako? Nećete to znati ni nakon surfanja po ovom *siteu*, ali ćete zato moći kupiti *cool* Matrix cvike kakve ima vaš omiljeni Matrix junak. www.blinde.com

04 fotografija

Domaće stranice posvećene fotografiji, gdje se svako malo održavaju mininatjecanja za najbolju fotku na zadanu temu. Uskoro najavljuju i druge interesantne fotografske sadržaje. www.hrphotocontest.com

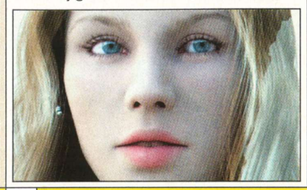
05 pms

Dobro promatrajte svoju partnericu i ako zamijetite koji od simptoma koji se navode na ovim stranicama, dvaput razmislite prije nego išta izustite i napravite, *or else*… www.about-pms.com



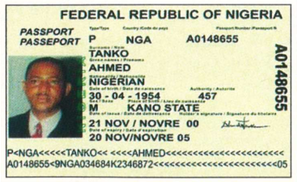
06 miss virtual

I izbori ljepotica konačno prelaze u modernu digitalnu formu. Dobro promislite prije negoli nekoj od najljepših digitalnih koka dati svoj glas! www.missdigitalworld.com



07 prevare

"Dobar dan, ja sam Kbubu Kbabu i htio bi vam darovati nekoliko milijuna dolara." Posjetite *site* posvećen afričkim prevarantima ovog tipa… www.419eater.com


FEDERAL REPUBLIC OF NIGERIA
PASSPORT
PASSEPORT
Type/Type P
Country Code/Code du pays NGA
Passport Number/Passeport A0148655
TANKO
AHMED
NIGERIAN
30 - 04 - 1954
457
M
KANO STATE
21 NOV / NOVRE 00
20 NOV/NOVRE 05
A0148655
P<NGA<<<<<TANKO<< <<<<AHMED<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
A0148655<9NGA034684K2346872<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Zoran Žmirić
gandalf@boa.hr

Faktor-vrijeme

[*multimedia log: uz čitanje preporučljivo slušati: Coldplay - Clocks*]

U diktafon govori, piše i razmišlja: ZORAN ŽMIRIĆ

Nevjerojatno je kako svako malo slušam nostalgične priče o svemu i svačemu. Zazivaju se stari Commodorci, Amige, prizivaju se u sjećanja zlatna vremena kad se *šrafcigerom* namještala glava na 'kazetaru' kako bi se pokrenula nekakva igra koja po današnjim standardima izgleda kao da je netko razlio tri nasumce odabrane boje u Paintbrushu. Što tu ima biti zlatno i nostalgično, vrijedno zaziva i vapaja? Recite mi da sam komotan, ali kako se nekakva igra na Amigi može usporediti s današnjim PC inovativnim sladoglednim igrama? Smatram to krajnje apsurdnim i ako me želite izbaciti iz takta, samo mi spomenete Amigu i slične starudije.

To će biti dovoljno da mi krv navre u glavu i da vas izložim salvama psovki. Reći ću vam da ste licemjeri i ništavila, beskičmenjaci i mlakonje te da nemate muda priznati istinu. I ludom je jasno da su vaše priče o tome kako su stare igre bile igrivije od današnjih tek puka tlapnja, a spike o tome kako ste gubili noći nad nekakvom arkadom su mi jednostavno smiješne jer sam prije nepuna 4 mjeseca znao i po 20 sati u komadu igrati *Enemy Territory*, a čovjeka koji mi je kadar reći da su ''one igre'' bile atmosferičnije od današnjih, zavezao bih za stolac ispred *video walla* i cijelu ga noć izlagao *Silent Hillu*!

Ljudi moji, vi ne radite ništa drugo nego pokušavate vratiti satove unatrag kako biste na tren opet osjetitili dašak mladosti i ushita koji ste osjećali igrajući svoje prve igre, i meni je jasno da su igre kao takve presudan faktor koji je obilježio vašu mladost, no vama očito nije jasno da su te igre ostale deset godina iza vas. Od tada do danas odrastale su s vama, sazrijevale i razvile se u ono što danas vidimo na PC-ju, baš kao što ni vi više niste onaj klinac iz osnovne škole. S obzirom da stalno kukate o prošlim vremenima, bojim se što bi se dogodilo da vam netko da moć da zaustavite prirodne procese. Na što bi sličila današnjost? Na trošnu sliku iz albuma, na ružnu kutiju spartanskog dizajna koja vrti *Pacmana*? Bijedno i ništa manje patetično od revitaliziranih Sex Pistolsa koji su se nakon 20 godina opet okupili i, olinjali i otromboljeni, pokušali s pozornice uputiti nekakvu poruku koju su pušili klinci sedamdeset i neke.

Općenito mi je nejasna kuknjava za tim vremenima kad smo bili klinci. Ako mislite da su klinci bezbrižni i da im je super u životu, pa vi niste normlani! Vaše povremeno izvikivane parole kako je super bilo dok ste bili mladi, odraz su vaše nemoći da prihvatite činjenično stanje. Je l' mi se čini ili me pitate želim li biti opet klinac? Stari moj, kad bih mogao birati, radije bih na svoje godine nakalemio deset godina više negoli manje. Pogledajte današnju djecu. Školski program im je toliko opsežan da sirotani nad knjigom provode po cijele dane kako bi koliko-toliko uhvatili nit i zadržali prosjek dobrih ocjena koji su donijeli iz prethodnog razreda. Ne sjećam se kad sam tijekom radnog tjedna vidio djecu da bezbrižno urlaju po parku. Ostali su im vikendi. U što je ovo društvo pretvorilo klince? U male ljude s velikom obvezom.

> **... Reći ću vam da ste licemjeri i ništavila, beskičmenjaci i mlakonje te da nemate muda priznati istinu...**

Sorry, možda sam ja lud, ali ja sam oduvijek mislio da mali ljudi imaju male obveze, a veliki velike, te da je privilegija klinaca to što imaju za odraditi neke sitnije stvari poput školske zadaće, i nakon toga im ostaje cijeli dan za igru. Kako da ne! Učenik vulgaris mora sjediti u školskoj klupi od 8:00 do 14:00, na tvrdom stolcu i u totalno neprirodnom prostoru okružen s 30 vršnjaka podivljalih hormona, i počesto slušati totalne idiotarije koje je napisao nekakav lapan koji je pravo na objavu udžbenika dobio preko veze i po političkoj liniji, a koje mu predaje nastavnik koji sebi i svom predmetu daje malo preveliko značenje. Dolaskom kući, iscrpljen i bez energije, s torbom čija težina iznosi četvrtinu njegove kilaže, sjeda za stol i podgrijava si ručak kojeg mu je majka još jučer pripremila. Kad mu u 17:00 dođu starci, prvo što mora učiniti jest raport po diktatu ''Što je danas bilo u školi?'', a ako je ne daj bože odgovor ''Ništa'', slijedo pranje mozga tipa ''Pa što ste cijeli dan radili?''. O piljenju mozga u stilu ''Jesi li pojeo cijeli ručak ili si ga bacio u WC školjku'' da ne govorim. Starci, umorni od šljake, nemaju vremena prelistati školske bilježnice i dijete, prepušteno samo sebi, odraduje zadaće i uči gradivo. Naravno, nitko mu ne daje podršku, a svi od njega očekuju rezultate. Podrška izostaje jer bi za kvalitetno odrađivanje gradiva s njim trebalo učiti barem dva sata na dan, no roditelji su za to preumorni, a ako još u kućanstvu imaju dijete predškolske dobi koje želi pažnju, u kući nastaje cirkus. Iznimka su obitelji u kojima otac poduzetnik u kuću na mjesec donosi 30 000 kuna, pa majka nema potrebu raditi nego se u cijelosti može posvetiti djetetu. Jasno, kao i milijun puta kroz povijest civilizacije, dobivamo potvrdu da je novac rješenje za sve. Osim za vrijeme! Ako je roditelj ne daj bože ambiciozan, dijete mimo škole ide i na nekakvu slobodnu aktivnost, počesto na onu koju su mu starci odabrali, pa se radni dan konačno zaokružuje tuširanjem poslije treninga i tek ovlaš datim poljupcem za laku noć. Da su odrasli izloženi ovakvom tempu, pola bi ih završilo na psihijatriji. Želim li ponovno biti dijete? Neka, hvala, bio sam jednom i dosta mi je. Danas sam, bogu hvala, svoj čovjek. Dodem sa šljake i radim što me volja i što je najvažnije, gospodarim svojim vremenom. Igram se na PC-ju bez da mi netko soli pamet kako ću ''izgubiti oči'', ako mi se ne da pojesti kuhani ručak, složim si sendvič bez bojazni da će mi netko držati nutricionistička predavanja, pa čak i ako mi se ne da pod tuš, smrdim sam sebi i nije me briga za to. Želim li opet biti dijete? Dozovite se pameti, ljudi! I molim vas, u mom prisustvu ne spominjite nostalgiju, ne spominjite mi pionire, dinar, shoping u Trstu, posjete Kumrovcu, kobasice ''29. novembar'', čitanku ''Sunce na prozorčiću'', školske kute i papuče, trenerke YASA, eurokrem, Karneks paštete, Velikog Bleka i Crvene mundire, Komadanta Marka i Vukove s Ontarija, Zagora i Čiku, ekskurzije ''Putovima revolucije'', AVNOJ, ZAVNOH, slet i štafetu, Hi-Mana, Automana, Sport Billyja, Oskara Bajsa, Uška i Zupka, Loleka i Boleka, Amigu, Comodore, Amstrad, Atari, ZX Spectrum, Defener of the Crown, Elite, Jet Set Willyja .... ne spominjite! Sjećajte ih se, smiješite im se u mislima, ali ne spominjite! Zašto? Kako to mislite.... zašto? Zato jer nemate hrabrosti priznati da nisu igre i konzole i sve nabrojane stvari te kojima se danas s nostalgijom klanjate, već vaša mladost, koja se više neće vratiti. Uporno odbijate spoznaju o osobnoj prolaznosti, a ne prolazi vrijeme, ljudi moji, prolazimo mi!

HO-HO-HO-HOĆU INTERNET

mjesečna rata 272 kunića

I ovog Božića stiže paket **Hoću internet**! U friškom paketu nalaze se: **supermoderni kompjutor HGspota**, full-color špricajući **printer**, **dvogodišnja pretplata za surfanje s 50% popusta** i **PBZ365 Optima**, usluga internet-bankarstva. I sve to za 5 990 kn u gotovini ili na dvogodišnji kredit PBZ-a uz fantastičnu mjesečnu ratu od samo 272 kunića.
Dakako, dostava na kućnu adresu i dvogodišnji servis su besplatni.

Potražite vaš paket **Hoću internet** kod ovlaštenog Djeda Mraza u svim HTcentrima i dućanu HGspota, a vi gladni dodatnih informacija, nazovite nas na besplatni info telefon 0800 0770 ili posjetite **www.htnet.hr**

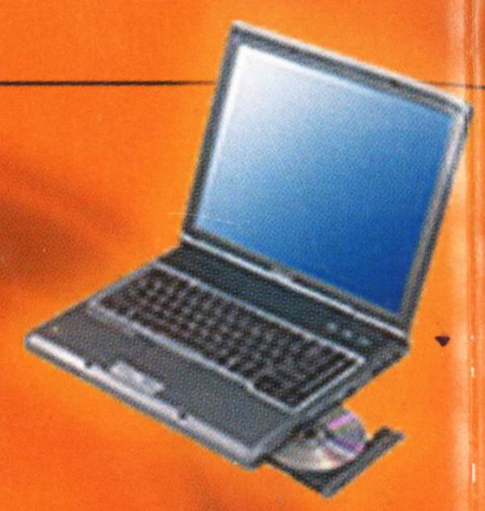
PRIVREDNA BANKA ZAGREB
HGspot®

HTnet
više od interneta

www.pentagram.hr

IZ PONUDE TIPKOVNICA:

Skyhawk KB 120 PS/2	39,00 kn
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 MONITORA:

17" Philips 107E	985,00 kn
17" Philips 107T real flat	1.147,00 kn
15" LCD Philips 150S4FG	2.753,00 kn
17" LCD Philips 170S4FG	3.573,00 kn
15" LCD Philips 150C4FS	2.622,00 kn
15" LCD Philips 150X4FS	2.805,00 kn
15" LCD Philips 170C4FS	3.659,00 kn
15" LCD Philips 170N4FS	3.781,00 kn

IZ PONUDE ZVUČNIKA:

SMARTBOX HN-161 200W PMPO	33,00 kn
SMARTBOX HN-280a-1 200W PMPO	79,00 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

PENTAGRAM BASIC GAMER Intel C2.5

MIDI TOWER ATX 300W, GIIA-811, PENTIUM4 READY
ASUS P4BGL-MX/533, i845GL, FSB533, 2xDDR, 3xPCI, 4xUSB;
int. VGA, LAN, AUDIO, socket 478, mATX; CPU INTEL
CELERON 2500/400MHz, 128K, PGA 478 /BOX;
DDR DIMM 256 MB, 184pin, 333 Mhz Bus, (brand name)
TEAC FLOPPY DISK 1.44 MB; MAXTOR 40 GB HDD ATA133,
7200 RPM, 2MB; LG CD ROM 52x speed, ATAPI , Bulk,IDE
ROCKWELL CONEXANT CHIP INTERNI ADAPTER 56K, V.90 PCI
ZVUČNICI SMARTBOX,200W; TIPKOVNICA SKYHAWK KB120
MOUSE SWEEX 4D, 3 tipke + scroll, PS/2 + PODLOŠKA
PHILIPS 17" COLOR MONITOR,107E51,1280*1024,30-70KHZ

Cijena: **3.299,00 kn** gotovina/virman (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