HARDVER TEMA › Moding računala i dodatna oprema

HACKER

BROJ 99 • VELJAČA 2004. • CIJENA 30.00 KN, 1000 SIT, 220 DIN, 270 DEN, 7.30 KM

POSTOJE KORISNE OVISNOSTI

SAMO U HACKERU

2 ČASOPISA ZA ISTU CIJENU

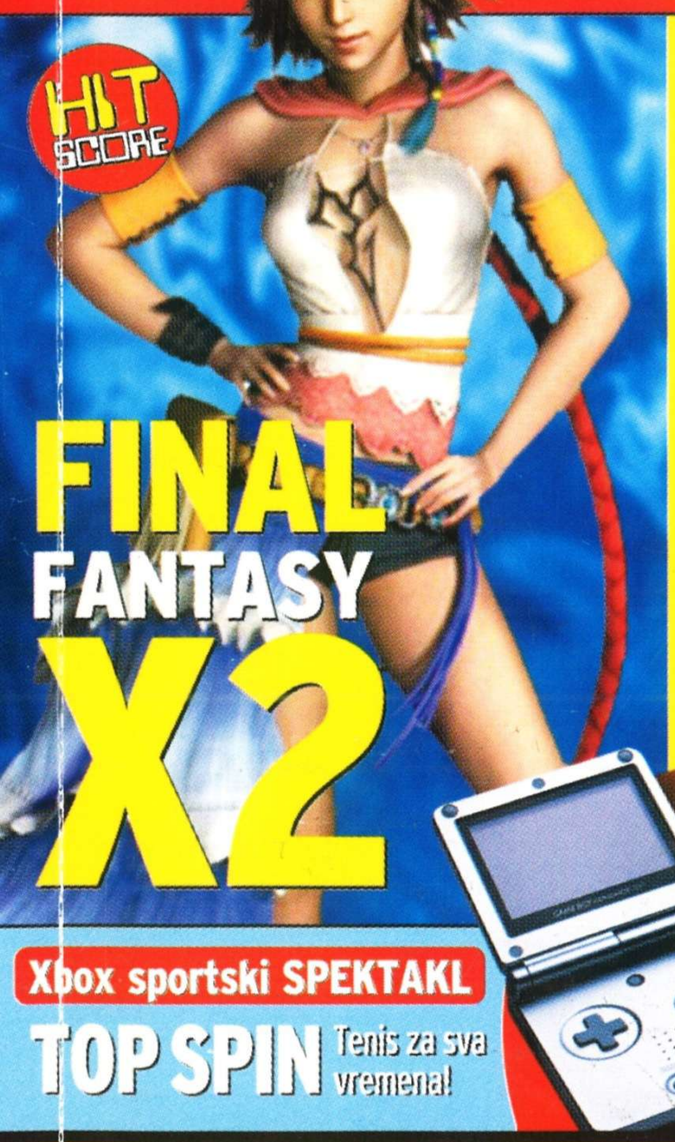
PlayStation 2 • GameCube
GameBoy Advance • Xbox
Nokia N-Gage • JAVA igre

XBOX - PS2 - GAMECUBE - GBA - N-GAGE

32 STRANICE

SCORE

BROJ 2 ... MINI ČASOPIS ZA MAKSI ZABAVU



PlayStation2
Ratchet & Clank 2
Harry Potter (new)
I Ninja

Xbox
Top Spin
Crouching Tiger Hidden Dragon

GameBoy AD
Advance War 2
Dragon Ball Z

Java igre
XIII
Moto Race 2

IGRAJ I OSVOJI Gameboy Advance Konzolu za pravu zabavu!

Xbox sportski SPEKTAKL
TOP SPIN Tenis za sva vremena!



OSVOJI SUPER NAGRADE!

THE HOBBIT
Prethodnik najljepše fantazijske sage svih vremena

Game Boy AD
Nintendov superzabavni prijenosnik

HACKER I SCORE MAJICE
atraktivne i korisne

ISSN 1330-7126

EKSKLUZIVNO

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Nastavak najvećeg akcijskog hita 2003

IGRA BROJA

NEVJEROJATNA SVEMIRSKA AKCIJA KOJU MORATE DOŽIVJETI

X2 THE TREATH

Fantastična epska pustolovina u nepreglednim dubinama svemira

U OVOM BROJU 6 EKSKLUZIVNIH NAJAVA

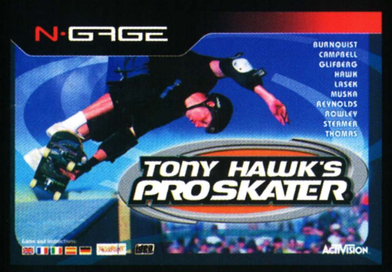
Jesi li spreman pokazati što znaš?



445 kn Samo na N-Gageu™: bežično multiplayer natjecanje putem Bluetootha



445 kn Samo na N-Gageu™: bežično multiplayer igranje za četiri igrača



445 kn Samo na N-Gageu™: bežično multiplayer igranje putem Bluetootha



445 kn Samo na N-Gageu™: tri nove, nikad prije obajvljene razine

Bežično multiplayer igranje
Igre najboljih izdavača
Podržava 3D grafiku
Bluetooth
MP3 music player - radio
Tri-band mobilni telefon

n-gage.com



N-GAGE NOKIA

bilo tko bilo gdje

Autorsko pravo © 2003 Nokia. Sva prava pridržana. Nokia i N-Gage su zaštitni znaci ili registrirani zaštitni znaci Nokia Corporationa. FIFA FOOTBALL 2004 © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA Sports i logo EA Sports su zaštitni znaci ili registrirani zaštitni znaci Electronic Artsa Inc. u Sjedinjenim Državama i/ili ostalim zemljama. Sva prava pridržana. Službeni proizvod FIFA. FIFA logo © 1977 FIFA™. Proizvedeno po licenci Electronic Arts Inc. Imena igrača i sličnosti upotrijebljene su pod licencom International Federation of Professional Footballers FIFPro, nacionalnih momčadi, klubova i/ili liga. RED FACTION ® - © 2003 THQ Inc. Red Faction®, THQ, THQ Wireless i pripadajući logo su zaštitni znaci i/ili registrirani zaštitni znaci THQ Inc. Sva prava pridržana. Svi ostali zaštitni znaci i imena su vlasništvo određenih vlasnika. Razvoj Monkeystone Games Inc. Monkeystone Games i pripadajući logo su zaštitni znaci Monkeystone Games, Inc. Sva prava pridržana. TONY HAWK'S PRO SKATER ® © 1999-2003 Activision, Inc. Activision i Pro Skater su registrirani zaštitni znaci Activisiona, Inc. Sva prava pridržana. Tony Hawk je zaštitni znak Tony Hawka. Svi ostali zaštitni znaci i imena su vlasništvo određenih vlasnika.. TOMB RAIDER STARRING LARA CROFT™ © Core Design Ltd., 2003. Razvoj Ideaworks3d Ltd. Tomb Raider i Lara Croft su zaštitni znaci Core DesignLimiteda. Eidos i logo Eidos su zaštitni znak Eidos Group of Companies. Svi ostali zaštitni znaci i imena su vlasništvo određenih vlasnika. Sva prava pridržana.



IZRAZI UVJERENJE

Snaga komunikacije

VIP
SNAGA KOMUNIKACIJE

NAGRADNA IGRA

HACKER

vam daruje

1x Igra HOBBIT

4x Hacker majice



Igru HOBBIT osvojit ćete ukoliko točno odgovorite na sniješno lagano nagradno pitanje:

Kako se zove glavni protagonist Hobbita

a) Frodo
b) Bilbo
c) Gimli
d) Marin

Svoj točan odgovor i popunjen nagradni kupon pošaljite do 12.02. 2004. na adresu:
HACKER, Čakovečka 17, 10000 Zagreb, s naznakom: **"HOBBIT"**

NAGRADNI KUPON

Hobbit

ime i prezime

adresa

telefon / e-mail

odgovor na nagradno pitanje

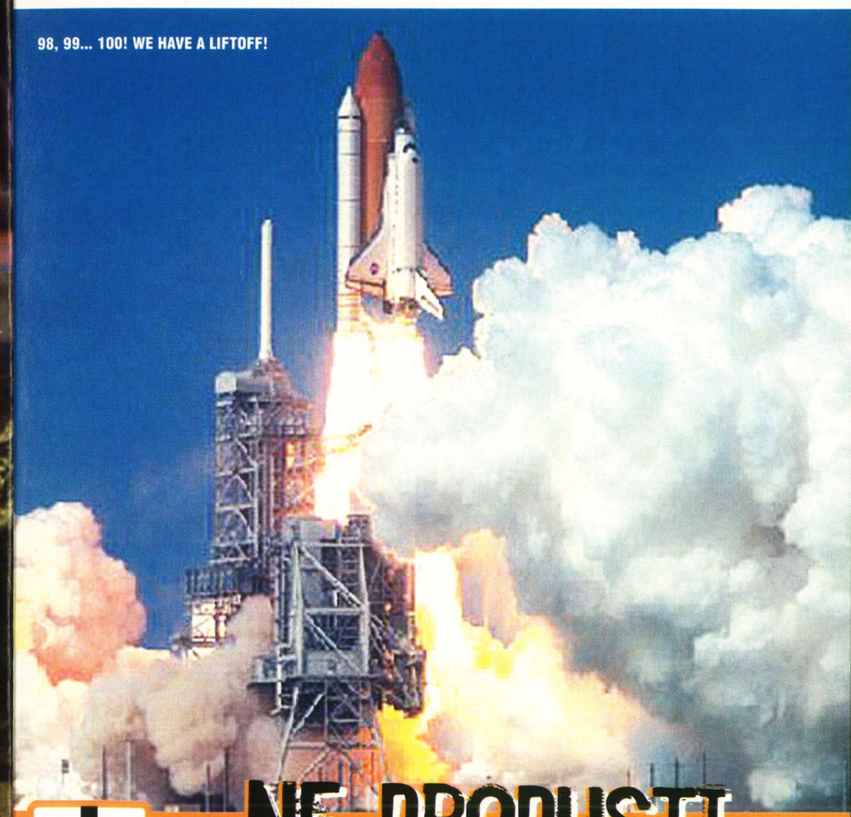
IT'S FINAL COUNTDOWN

Drago i cijenjeno čitateljstvo, nadamo se da ste ugodno proveli blagdane, da ste bili zatrpani darovima, da ste se odmorili te da ste barem dio slobodnog vremena utrošili na najbolji mogući način, tj. uživajući u nekim od ponajboljih naslova u prošloj godini. Snijega, doduše, nije bilo, tako da je izostao onaj pravi božićni ugođaj, no vi ste, vjerujemo, ionako većinu vremena provodili u nekim drugim godišnjim dobima, u dalekim svjetovima virtualnih prostranstava. Zahvaljujući nekim zanimljivim događajima i, dakako, novim, zanimljivim igrama, uobičajeno najsiromašniji mjesec u godini ipak je malo odskočio od prosjeka. Naime, zalomilo se nekoliko vrlo dobrih naslova poput svemirske epopeje *X2*, izvrsnog *LOTR*: *War Of The Rings* RTS-a i njemačkog, vrhunski isproduciranog *Spellforcea*, koji će vam, vjerujemo, prikratiti vrijeme do proljeća, kada se očekuju finalizacije projekata koji bi svijet *gaminga* trebali pogurati u novi evolucijski ciklus - da, da, dragi naši, *Doom 3*, *Half-Life 2* i *Thief 3* polako kucaju na vrata i odgode doista više nisu moguće.

Iznimno smo sretni što se vrlo pozitivno ocijenili naš novi mini časopis Score, koji je postao standardni dodatak Hackeru, i to bez bilo kakvih promjena u cijeni, te vam obećajemo da ćemo ga učiniti još boljim i da ćete u njemu doista moći pronaći sve o konzolaškim platformama koje pokriva. Još jednom bismo vas pozvali da sudjelujete u izboru za Hackerovu medalju 2003. glasujući za najbolja *gamerska* dostignuća u 2003., te tako podržite svoje favorite. Čitamo se u, pazite sad ovo, 100. broju - koji nikako ne smijete propustiti. Zašto? Otkrijte to već za mjesec dana!

P.S. Tko još uvijek nije pogledao LOTR: Return Of The King, nek' ga bude sram - trk u kino!!!

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



98, 99... 100! WE HAVE A LIFTOFF!

NE PROPUSTI U OVOM BROJU

NAJAVA BROJA: Splinter Cell: Pandora Tomorrow
str. 26 Tajni agent Sam Fisher pred novim izazovom

TEST RECENZIJA: Spellforce
str. 46 Vrhunska njemačka RTS/RPG produkcija

RECENZIJA: Lords of Everquest
str. 56 Po uzoru na jedan od naigranijih MMORPG-ova

HACKER ekipa



DAMIR ĐUROVIĆ
urednik



DAMIR RADEŠIĆ
novinar



TIBOR HITRI
novinar



KRISTINA JEREN
novinar



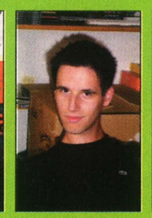
KREŠIMIR JOZIĆ
novinar



BERISLAV JOZIĆ
novinar



KREŠIMIR LAUŠ
novinar



IVAN KOVAČEVIĆ
novinar



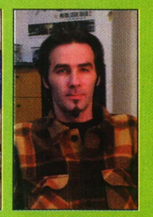
GORAN MARAVIĆ
hardver



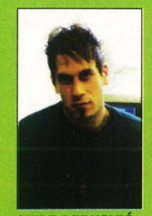
MISLAV MATAIJA
novinar



PATRIK PENCINGER
hardver



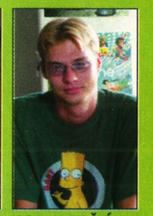
MARIN PERIC
grafički urednik



STIPE PERKOVIĆ
DTP



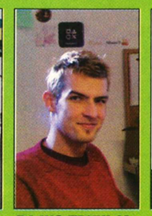
IVAN POLOJAC
novinar



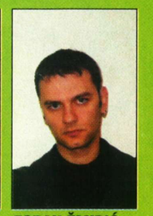
GORAN RAČIĆ
novinar



DAMIR RUKAVINA
novinar



RAJKO TRKULJA
novinar



ZORAN ŽMIRIĆ
novinar



impressum

HACKER

DOKAZ DA POSTOJE KORISNE OVISNOSTI

» Izlazi mjesečno

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

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

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

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

LEKTURA
Ankica Derek

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

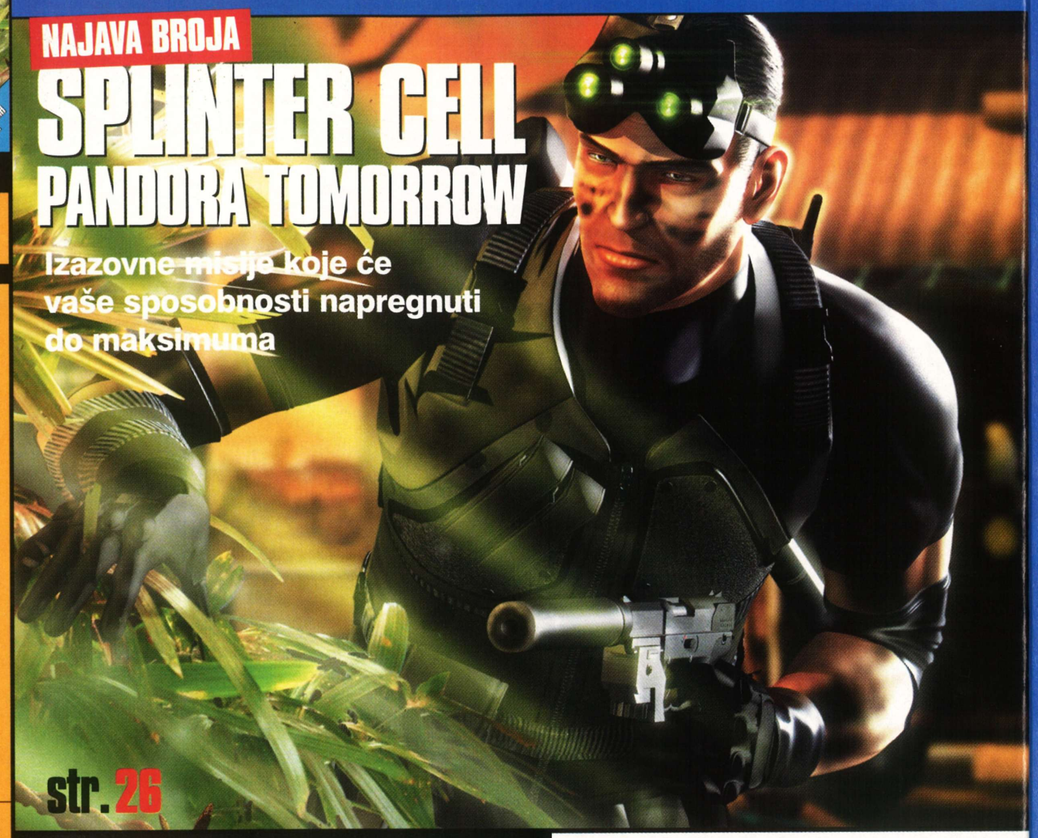
PRETPLATA
Kiosk d.o.o.
Odranska 1/1
10 000 Zagreb
Besplatni telefon (za pozive iz Hrvatske)
0800/606 303
Tuzemna / Inozemna pretplata
01/616 2631 • 01/6162632
Broj faxa
01/6162633
e-mail
pretplata@eph.hr

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 #99

Hacker broj 99 | issue 99 | **časopis za PC-igre** | pc gaming magazine | **veljača 2004.** | february 2004

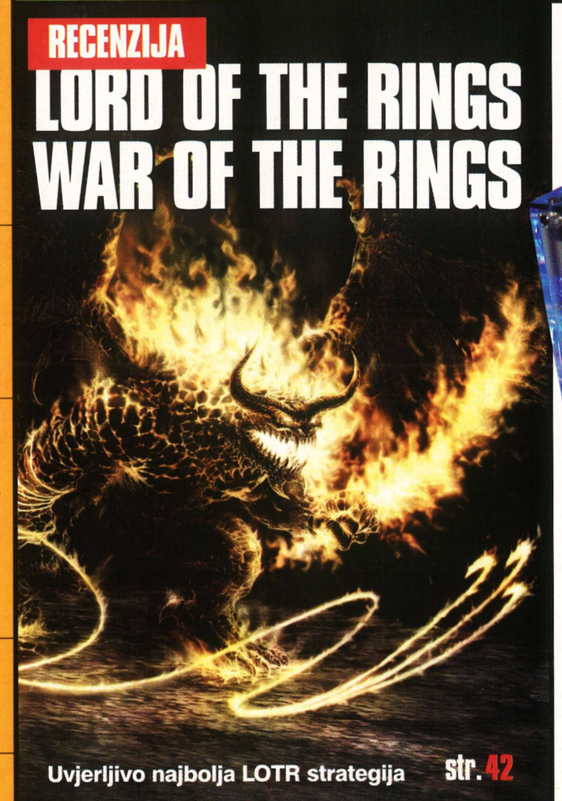


NAJAVA BROJA

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Izazovne misije koje će vaše sposobnosti napregnuti do maksimuma

str. 26



RECENZIJA

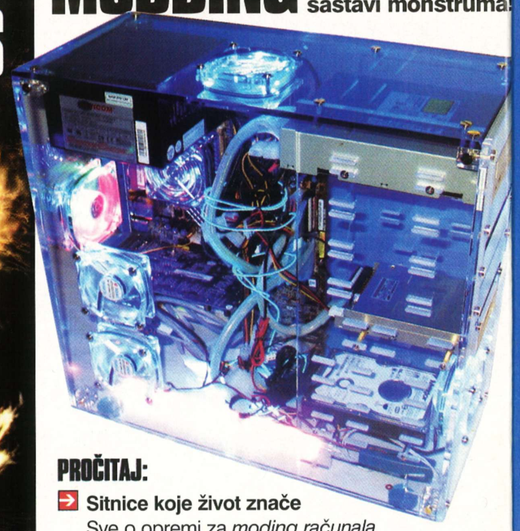
LORD OF THE RINGS WAR OF THE RINGS

Uvjerljivo najbolja LOTR strategija str. 42

HARDWARE TEMA

MODDING

Dodatno opremi svoje računalo i sastavi monstruma!



PROČITAJ:

Sitnice koje život znače
Sve o opremi za *moding računala*

Izbor i ponuda
Tko što nudi i po kojoj cijeni

str. 84

RUBRIKE

8 PC Info
14 Tech Info
16 Aktualno - Name That Game
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 Soldner
22 Mythica
24 Battle Mages

NAJAVA BROJA

26 Splinter Cell: Pandora Tomorrow

NAJAVA

30 I of the Dragoon
32 Manhunt

ZAVRŠNICA

34 Black & White 2
34 Rainbow Six: Athena Sword
34 Everquest 2
35 Painkiller

RECENZIJE

38 X2: The Threat
42 LOTR: War of the Rings
46 Spellforce: The Order of Dawn
50 Armed & Dangerous
52 LOTR: Return of the King
54 Hobbit
56 Lords of Everquest
58 Total Club Manager 2004
60 Gladiator: Sword of Vengeance
62 Blade & Sword
64 Beyond Good & Evil
66 Jetfighter
67 Wings of Honor
68 Pax Romana
69 Postal 2
70 Trackmania
70 NHRA Drag Racing: Top Fuel Thunder
71 RC Cars
71 Anito: Defend the Land Enraged
71 Dead to Rights

HARDWARE

HARDWARE MJESECA

83 Club 3D Radeon 9800 XT

HARDWARE TEMA

84 Modding

HARDWARE MINITEST

90 Barebone PC

HARDWARE RECENZIJE

92 Sony VPL-CX5
92 Club 3D Radeon 9600 XT 28 MB
92 Gainward Ultra / 960 GS 128 MB
93 Boyin 5.0
93 Pioneer DVR-SK12D
93 Trust QZ 501 Predator



VILENJAK s trofejem pod pazuhom i pola oružarnice na leđima, a tko zna što još po džepovima skriva

IZRAVAN PRIJENOS

PCinfo



Silent Hill 4

Povratak kralja horora — str. 12

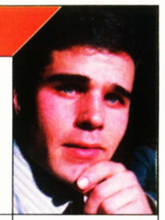
TECHinfo



Mini iPod

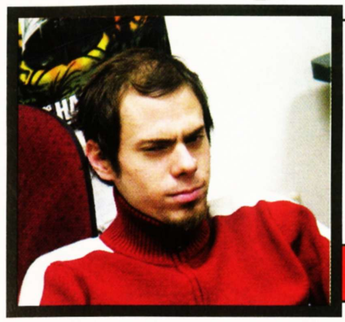
Appleov novi mezimac — str. 15

Aktualno



Name That Game

Sve o načinu imenovanja hardvera — str. 16



PRAZNINA

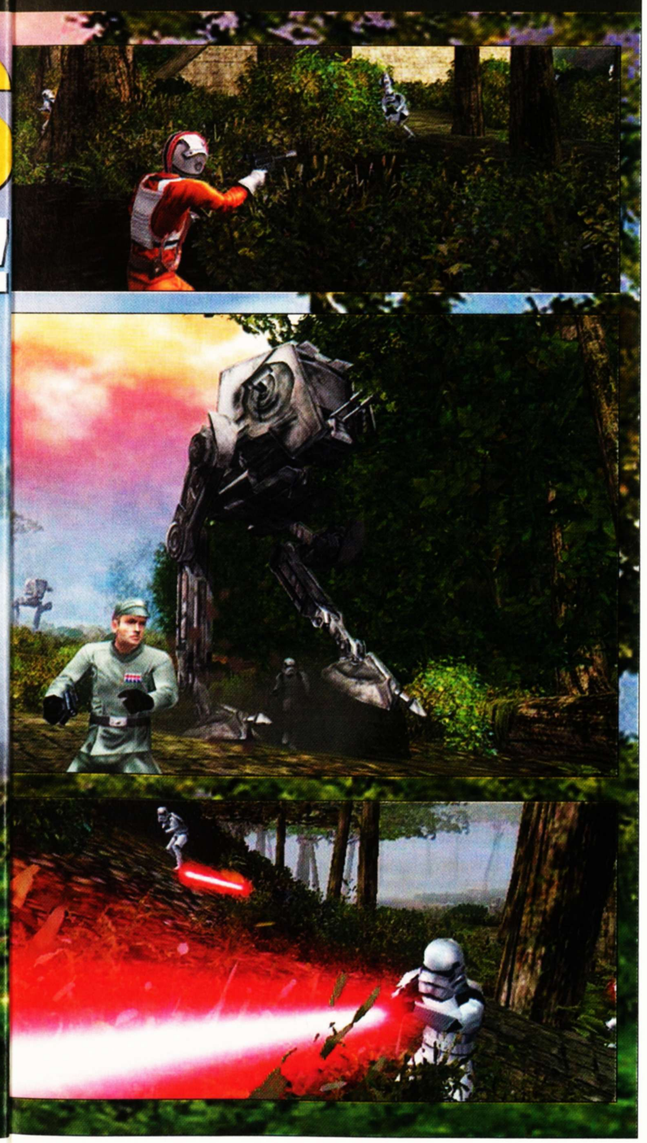
Iskopati kakvu zanimljivu vijest ovaj mjesec bilo je jednako pronalaženju igle u plastu sijena. No, dok su se izdavači odmarali, naši tajni agenti su kopali po njihovim skrovitim poslovnim prostorima i došli do zanimljivih otkrića. Definitivno najveći *highlight* ovog mjeseca je superatmosferična *Star Wars* igra namijenjena masovnijem *multiplayer* igranju u stilu *Battlefielda 1942*, provjerite o čemu je riječ.

Izravno za vas prenosi: DAMIR ĐUROVIĆ

STAR WARS: BATTLEFRONT

STAR WARS U BATTLEFIELD MANIRI!





Slavimo! Obznanjen je novi Star Wars naslov, koji bi se najlakše mogao opisati kao Star Wars *meets* Battlefield 1942. *SW: Battlefront* bit će ispunjenje snova svih igrača koji su maštali o stapanju upravo tih naslova i definitivno jedna od igara koja se mora imati. Bacivši vas u prvo lice običnih prašinara, u dvije velike kampanje pokušat će vam pokazati kako izgledaju pravi SW sukobi na tlu.

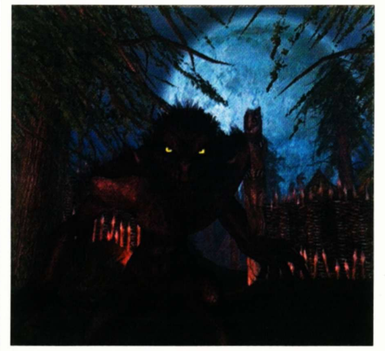
Na raspolaganju će vam biti dva vremenska razdoblja i četiri strane, pa tako očekujte makljažu između Pobunjenika i Imperije (stari filmovi!) te Republike i Separatista (novi filmovi!). Nažalost, autori tvrde kako neće omogućiti miješanje vremenski nekompatibilnih strana, želeći zadržati autentičnost SW mitologije. Šteta, jer bilo bi vrlo zanimljivo iskušati i nekoliko što-bi-bilo-kad-bi-bilo scenarija, no kako ima još podosta do izlaska igre, možda se ipak predomisle i ubace nešto slično. S druge pak strane, obećaju nam vožnju u gotovo svim vozilima SW svijeta, a tu onda spadaju i moćni AT-ST-ovi! Štoviše, spomenute će mrcine opsluživati više igrača, pa će tako jedan npr. voziti, a drugi pucati. Jasno, očekujte i iznimno bogatu *multiplayer* komponentu, na kojoj se *Battlefront* uostalom i temelji, te zajedno s nama izgarajte od nestrpljenja.

FABLE

Xbox EKSKLUZIVA ILI NE?



Iako je *Fable* trebao biti Xbox ekskluziva, možda ćemo ga ipak moći zaigrati i na PC-ju. Naime, Microsoft još uvijek razmišlja da li da lansira spomenuti naslov i za kantu, a ako to pak i učini, bit će to tek godinu dana nakon Xbox premijere. Sudeći po dostupnim informacijama, čekanje bi se doista moglo isplatiti – naime, riječ o jednoj uistinu epskoj avanturi/RPG-u. Otišlo se čak tako daleko da, ovisno o vašim akcijama tijekom igre, lik stari i mijenja izgled, pa tako ako ste zločesti, to se očituje i na faci, u obliku opakog pogleda, različitih tetovaža, naušnica itd. Podrazumijeva se i ultradetaljna grafika triple A-kvalitete, pa nakon svega rečenog, godinu dana čini se jako, jako dugo.



INFO INFO INFO INF
BLITZ
INFO INFO INFO IN

OBSIDIAN U USPONU

Nedavni razgovor s Obsidian Entertaimentom, studijom sastavljenim od bivših članova Black Islea, otkrio je kako je tvrtka u velikom usponu te da se punom snagom radi na novom RPG projektu, a u predprodukciji je i još jedna *roleplaying* poslastica. Čini se da za *roleplayere* budućnost ipak neće biti tako crna u idućih nekoliko godina.

ZATVOREN LEGEND

U nizu nepopularnih poteza što ih velike izdavačke kuće povlače u novije vrijeme, posljednjih se tjedana posebno istaknuo Atari zatvaranjem razvojnih studija Legend Entertainmenta. Riječ je o ekipi ljudi koja je gotovo uvijek stvarala vrlo kvalitetne i interesantne naslove, no očigledno nedovoljna profitabilnost istih učinila je svoje.

SYBERIA 2 IPAK USKORO U PRODAJI

Konačno je potvrđeno: nastavak od strane kritike iznimno hvaljenog avanturističnog naslova *Syberie*, nakon manjih poteškoća oko pronalaženja izdavača i distributera, uskoro će se ipak pojaviti u prodaji. Naime, Microidsi, koji stoje iza *Syberie 2*, konačno su postigli s Take 2 Interactiveom višegodišnji dogovor za izdavanje njihovih naslova.

AL CAPONE U AKCIJI

Gangland, novi Spellboundov projekt nastao po uzoru na njihov dosadašnji serijal igara koji je dosta toga preuzeo od uspješnih *Commandosa*, nakon nekoliko kraćih odgađanja, ovog nam proljeća ipak stiže na računala. Okušajte se u svijetu kriminala i proživite razdoblje najvećih gangstera u povijesti.

INFO INFO INFO INF
BLITZ
INFO INFO INFO IN

TOP3
NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA

01. THIEF 3



02. DOOM 3



03. HALF-LIFE 2



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-82 + MP3 player, LCD.... 546 kn
128MB USB Flash drive disk.... 339 kn
256MB USB Flash drive disk.... 536 kn
256MB USB 2.0 Flash drive disk, TwinMOS.. 602 kn

MULTIMEDIJA
Zvučne kartice CREATIVE
Audigy2/Audigy2 NX/Audigy2 ZS Platinum PRO.. 678/ 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/Inspire 7.1 T7700.... 565/1092 kn
CD-R/RW uređaji
AOPEN 52/32/52/TEAC 52/24/52/PLEXTOR 52/24/52.... 329/433/574 kn
DVD+R/RW uređaji
RICOH MP5240.... 715 kn !!!!!
DVD+R/RW uređaji
NEC ND-1100A/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)
Controller JoyTECH.... 150 kn
Controller LOGITECH, Feedback.... 216 kn
Controller MICROSOFT S.... 329 kn
DVD Movie Playback Kit.... 282 kn

WIRELESS-G LAN (54Mbit)
LINKSYS WMP54G PCI card.... 649 kn
LINKSYS WPC54G PCMCIA card.... 649 kn
LINKSYS WRT54G AccessPoint + Router.... 941 kn

DIGITALNI FOTOAPARATI
FUJI
Finepix A310/S5000/S7000.... 1.911/ 3.202/ 6.216 kn
OLYMPUS
C-150/C-350/C-750/C-5060WZ.... 1.083/2.024/3.861/5.745 kn
NIKON
Coolpix S0/4300/5700.... 2.627/ 3.343/7.807 kn
CANON
A70/ IXUS 400/ EOS 300D (w lens).... 2.684/ 3.663/ 8.457 kn
xD-Picture Card
128MB Fuji/128MB Olympus/ 256MB Olympus.... 499/546/988 kn

PDV je uračunat u cijene!

MACOM računala – VELIKA SIJEČANJSKA RASPRODAJA !!!
www.info-gama.hr
NAJPOVOLJNIJI WEB SHOP U HRVATSKOJ!

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

MARVEL SE POSVEĆUJE IGRAMA

Sve veći interes za superheroje, kako u svijetu filma, tako i u svijetu igara, naveo je Marvel da osnuje zasebnu diviziju unutar svojih redova koja će se posvetiti nadziranju brojnih novih superherojskih naslova koji se rade po njihovim licencijama, ne bi li bili što vjerniji prebačeni iz strip-oblika u digitalni medij.

PONOVNO U LOVU NA PODMORNICE

Za ratni simulacijski žanr ne možemo baš reći da cvjeta u novije vrijeme, no najavom trećeg *Silent Hilla* poklonici te vrste igara barem će na trenutak popuniti prazninu. Spomenuti nastavak klasične podmorničke simulacije ovaj put dolazi u paketu s potpuno funkcionalnim *multiplayer* modom, čime zanimljivost igre definitivno višestruko raste.

BLITZKRIEG EXPANSIONI STIŽU

Ove bi godine trebala izaći čak dva dodatka za *Blitzkrieg*, izvrsnu strategiju smještenu u razdoblje Drugog svjetskog rata. Prvi će se posvetiti Romelov ratnim zahvatima te donijeti čitav niz novina, dok će se drugi vrlo vjerojatno orijentirani na istočno bojište Japana.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

VIETCONG: FIST ALPHA

S DEMOKRACIJOM U DŽUNGLU

Mislili ste da ste, što se tiče *Vietconga*, vidjeli sve! Srećom, niste, uskoro stiže i prvi *mission* disk, koji sadrži sedam novih *single player* misija, dvije nove *multiplayer* karte i šest novih oružja. Od pljucaljki, posebno bismo istaknuli bajunete, a i znatno je veći naglasak na borbi prsa o prsa. Grafika je dodatno optimizirana, a nadamo se i sami kod, kako igra ne bi bila prespora. Nadalje, dodano je i pregršt novih letjelica, poput famoznog *fantoma*, koji ćete gledati kako isipava svoj smrtonosi teret napalma na jadne žutkane. Jedno je sigurno: igračima *Vietconga* nikad dosta, pa će stoga svi zaljubljenici u taj najveći američki poraz imati doista u čemu uživati.



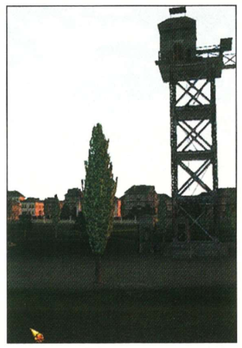




KOMBAT

DRUGI SVJETSKI RAT KOJI NIKAKO DA ZAVRŠI

U krajinci uzvraćaju udarac... u jednoj od najobećavajućih ratnih taktika u novije vrijeme, iliti *Kombatu*, koji će nas još jednom baciti u ralje Drugog svjetskog rata. Prvo ćemo biti najobičniji zapovjednik odreda, da bismo tijekom igre, probijajući se kroz cijeli rat i brojne borbe, postali general. Na raspolaganju su nam tri glavne strane, i to Amerikanci, Rusi i Nijemci, a igra dopušta i pobjedu sila osovine. No, najveća nada našeg *Kombata* je mogućnost zapovijedanja s 15 000 (petnaest tisuća) jedinica, s tim da je na jednom ekranu pod izravnom kontrolom taj broj nešto normalniji, naime, ne prelazi brojku 500.



WHITE

• MULTIPLATFORME - Htjeli ne htjeli, u modi su multiplatformske igre, koje se rade paralelno za konzole i PC!

• MISSION DISKOVI - Neki su dobri, neki pak ne valjaju ništa. No, budući da se stalno pojavljuju, nije bilo druge - jednostavno smo ih morali zavoljeti.

• KUPNJA NOVOG PC-ja - Ako niste uhvatili priliku za blagdane, zgrabite je sad, jer *Half-Life 2* i *Doom 3* samo što nisu stigli

KAKO SU OVAJ MJESEC PROŠLI...

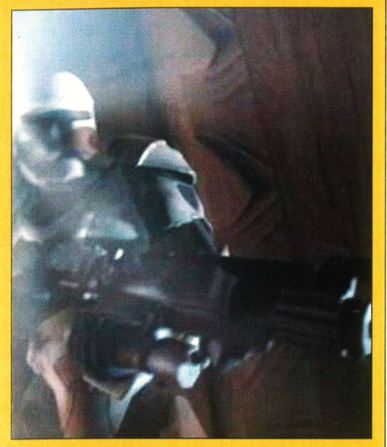
• DEUS EX 2 - Kao pripadnik "loših konverzija", *Deus Ex 2* je toliko spor da ga se jednostavno ne isplati igrati. Bacite ga kroz prozor!

• SIMULACIJE - Kad i stignu, strašno su bugovite, pa se ne može reći da žanru simulacija baš cvjetaju ruže.

• PREŽDERAVANJE - Dosta je! Skinite božićne kile, počnite opet sličiti na čovjeka i još se jednom osjetite bolje!

BLACK

SW: REPUBLIC COMMANDO



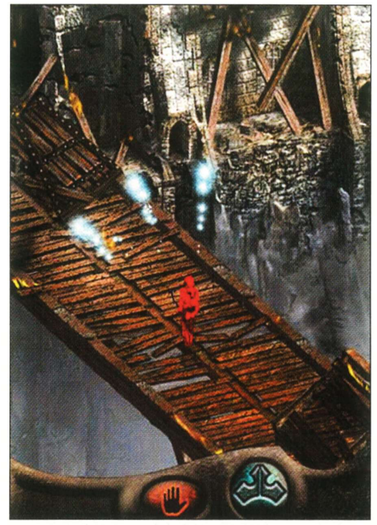
REALNI STAR WARS FPS

Lucas Arts radi na novom FPS-u smještenom u Star Wars svijet. No, ovaj put neće biti riječ o još jednom svemoćnom jediju koji, vitlajući svojim mačem, ubija dvadeset *stormtroopera* u minuti nego o nešto realnijoj viziji SW rata. Igrač će biti stavljen u ulogu republičkog specijalca od krvi i mesa, koji većinu svojih poslova obavlja iza neprijateljskih crta. Naglasak na *stealthu* i realnosti bit će veći nego ikad prije pa će igra više sličiti *Flashpointu* nego *Jedi Knightu*. Prisutna je optimizacija tehnologija, pa po prvi put SW FPS neće pogoniti zastarjeli Quake 3, nego Unreal warfare. A kako to izgleda u praksi, provjerite na priloženim slikama...

KULT

RPG SA STILOM

Ovaj obećavajući RPG trebao se pojaviti još prije dvije godine, ali iz samo autorima znanih razloga nije. Naime, bit će to nešto između *Diabla* i *Baldurs Gatea*, tako da će pod vašom kontrolom biti samo jedan lik, dok će ostali NPC-ovi vaše družine djelovati preko umjetne inteligencije. Posebno je zanimljiva kreacija likova- osim što možete birati iz hrpice tipičnih RPG klasa, svaki lik, čudovište i živinče u igri sastavljeno je od rastavljivih dijelova. To znači da nikad nećete sresti dva različita gada, ali i da će biti odsijecanja nogica, ruku... Brojni *spellovi*, *skillovi* i *featsovi* se podrazumijevaju pa ćemo samo reći: "*Kult*? Hoćemo ga!"



CONAN: THE DARK AXE

ŠAMO DA JOŠ JEDNOM ČUJEMO GLAZBU IZ CONANA!

Stiže nam *Conan*, igra rađena po legendarnim stripovima i još legendarnijim filmovima! Bit će to tipična *third person* akcijska avantura u stilu *Severanca* ili novog *Gladiatora*, no s obzirom da je ipak riječ o vječnom Conanu, usporedbe blijede. Gomila nivoa poznatih iz Conan mitologija, velike količine najrazličitijih kreatura te sve ostale stvari koje ste znali i zavoljeli bit će renderirane u glanc novom grafičkom enginu koje podržava dinamične sjene, volumetrijsko svjetlo itd. Pregršt oružja bit će zasjenjeno samo mogućnošću laganog RPG napredovanja i učenja novih poteza, a za neponovljivu atmosferu pobrinut će se i izvorna glazba iz prvog filma!!!



PCinfo



COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO

Nakon godina programiranja, konačno se dovršava ovaj dugoočekivani naslov, koji samo što nije stigao. Dok je originalni *Counter Strike* bio *multiplayer* derivat odličnog *Half-Lifea*, *Condition Zero* bi se trebao malo više približiti korijenima. Naime, sadržavat će i *single player* s trima načinima igre i više od sedamdeset pojedinih misija! Sukladno HL franšizi, očekuje se i dosad neviđeni AI, koji bi trebao zamijeniti žive igrače... Čini se da bi upravo taj pristup mogao privući poveću hrpicu novih *CS* poklonika.

TKO JE TKO U 5 POTEZA

STAROST: oko 40
PREBIVALIŠTE: SAD
ZANIMANJE: dizajner, programer



Geoff Crammond

1. Po čemu ga pamtimo

Za Geoffa Crammonda bi se moglo reći da je pripadnik gotovo izumrle romantičarske klase programera/dizajnera igara. Naime, *Grand Prix* serijal (trenutačno dosegao brojku 4) gotovo je isključivo plod njegova rada, što je u današnje vrijeme velikih timova od nekoliko desetaka, pa i stotinu ljudi pravi kuriozitet. Tako ostaje podatak da je u izradi najnovijeg *Grand Prixa*, osim njega, sudjelovalo još samo desetak autora.

2. Kako je počeo

Stari mačak počinje još na prastarom BBC-u s igrom *Revs*, koja je bila rudimentarna trkalica s prilično vjernim stazama. Istu igru potom portira na C64, a glavni proboj doživljava izdavanjem *Stunt Car Racera* za Atari ST i Amigu. Jedini izlet u netrkačke vode bio mu je *Sentinel* te njegov remake iz 1998., koji je izdao Psygnosis.

3. Životni stil

Formule, formule, formule - ono su što zanima Geoffa Crammonda, te njihova što vjernija replikacija u virtualnosti. Svoj perfekcionizam dokazuje i u posljednjem *Grand Prixu*, koji je, blago rečeno, ultimativna simulacija Formule 1 na bilo kojoj trenutačno postojećoj platformi.

4. Gdje je radio

Karijeru počinje u već zaboravljenom Hookstone Productionsu, nedugo potom seli u Microplay, da bi se konačno smirio u Microproseu koji je prihvatio i realizirao većinu njegovih ideja.

5. Gdje je sada

Teško pitanje i još teži odgovor, jer Geoffa Crammonda u javnosti gotovo više da i nema. Nadamo se da će veo šutnje uskoro pasti i da ćemo saznati na čemu je radio nakon izdavanja posljednjeg *Grand Prixa*, od kojeg je prošlo već dvije godine. Sudeći po njegovom dosadašnjem radu, vjerujemo da ima skrivenog asa u rukavu! No opet, s druge strane, zna se da je Geoff obiteljski čovjek i strastveni igrač golfa, pa mu je možda ipak već puna kapa svega...



BLITZ

NOVI NO ONE LIVES FOREVER

Kad neki generički izdavač shvati da pred sobom ima franšizu koja bi mogla postati vrlo uspješna te donijeti dobru zaradu i višegodišnji uspjeh, dobro znamo što slijedi - potpuno izrabljivanje iste. Vivendi je čini se odlučio tim putem krenuti sa svojim začinjenim *No One Lives Forever* serijalom pa u 2004./2005. priprema čak dva naslova smještena u taj brand.

LORDSI KASNE

Simpatičnoj srednjovjekovnoj strategijici *Lord Of The Realms 3* ponovno je pomaknut datum izlaska, i to na početak proljeća. Moramo iskreno priznati da je iščekujemo s velikim veseljem.

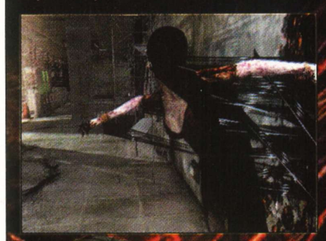
HITMAN NA VRIJEME

Iako je tek nedavno najavljen za izlazak već u travnju treći, cjenom produkcije super skupi nastavak Hitman trebao bi potvrđeno je iz Eidosa na trište doći bez apsolutno ikakvih odgoda.

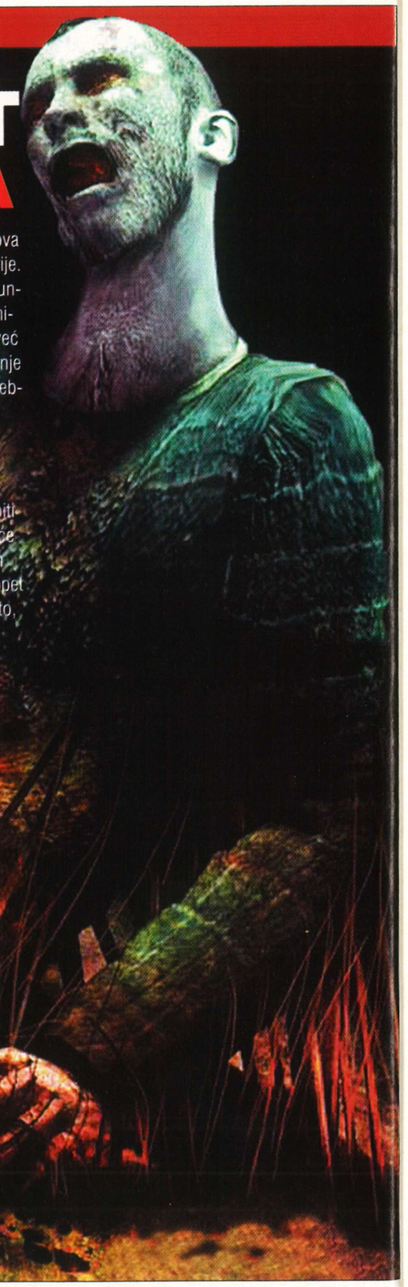
SILENT HILL 4: THE ROOM

SVA SLOŽENOST VIRTUALNOG ŽIVOTA

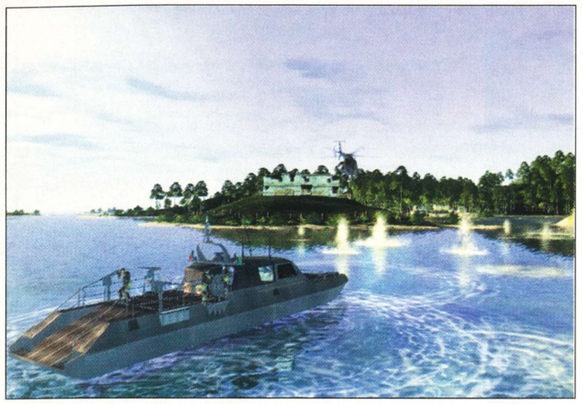
Nastavljajući svoju ultrahororno *Silent Hill* trakavicu, mali žuti iz Konamija, konačno su nam podarili neke zanimljive slike i informacije. Osim odvratne atmosfere i svih onih bolesnih dječjih pjesmica koje bolje pristaju u srce pakla nego u spavaću sobu, četvrti nastavak neće zapravo imati neke veće sličnosti sa svojim prethodnicima. A kad smo već kod soba, razjasnimo zašto će se novo *Silent Hill* uprizorenje zvati upravo tako. Pa zbog jadnog protagonista Henryja Townsenda, koji jednog dana postaje zarobljenik vlastitog stana! Nakon tjedan dana prilično će poludjeti i na svoju sreću (sreću?), u kupaonici pronaći nekakvu rupu. Rupu koja je zapravo portal do drugih svjetova i mogućnosti rješenja neobične misterije. Naravno, ti drugi svjetovi neće biti ispunjeni cvjetićima iz bajki nego najodvratnijim kreaturama iz noćnih mora! Tako već sada možemo najaviti odvratno stvorenje s dvije glave malih beba, pa nekakve lebdeće duhove koji izgledaju poput poluraspadnutih leševa i tako dalje, u već poznatoj SH maniri. Kad je riječ o samom načinu igre, kažu nam da će *puzzleovi* više sličiti originalu i da će biti znatno više akcije. Također, tu i tamo će uletjeti i pogled iz prvog lica, pa nakon svega možemo zaključiti kako ćemo opet umirati od straha poput male djece. Što, naravno, jako, jako volimo.







JOINT OPERATIONS



SMOTAJTE SI JEDAN...

Operacije u kojima se puši *joint*? Ne, nego nova Novalogicova pucačina u kojoj istrebljujete indonezijske separatiste iz bliske budućnosti. Ozbiljno. Budući da rabi patentirani Black Hawk engine, *Joint Operations* bi trebao biti u samom vrhu tehničke ponude. No, nije to sve - konačno ćete moći upravljati letalima i vozilima (za razliku od *Blak Hawka*!), pa očekujte preletavanje u helikopterima, vožnju džipovima kroz gustu džunglu, divljanje po brzacima u gumenom čamcu i tome slično. Za adrenalin bi se trebao pobrinuti nešto pojačani AI, a i sama igra će više vući na taktiku nego na čistu pucačinu. Vidjet ćemo, vidjet ćemo, no neupitno je da je grafika divna!

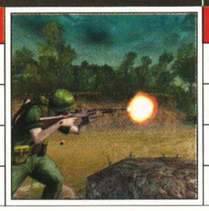


PREGLED

NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA U IDUĆIH 3 MJESECA

VELJAČA

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



OŽUJAK

01.	Sims 2
02.	Dead Men's Hand
03.	Black 9
04.	Battlefield Vietnam
05.	Joint Operations



TRAVANJ

01.	Hitman 3 Contracts
02.	Ultima X Odyssey
03.	City of Heroes
04.	Lineage 2
05.	Doom 3



Piše: Goran Maravić

TECHinfo



SVI PROIZVODE LAPTOPE

MSI planira isporučiti oko 150.000 prijenosnih računala u 2004., a njegov suparnik na bojnom polju proizvodnje matičnih ploča Asus postao je 10. u svijetu po proizvodnji prijenosnih računala. Takvim širenjem proizvodnje korisnici mogu biti zadovoljni jer to znači da će cijene prijenosnika i dalje padati.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

POVOLJNIJI DSL U HRVATA

U prošlomjesečnom broju Mreže objavljen je intervju s Ivanom Šoljan, glavnom operativnom direktoricom Htneta, gdje je najavljeno drastično snižavanje cijena usluga pristupa Internetu preko DSL-a, i to već početkom ove godine. Prema glasinama, već bismo u veljači mogli vidjeti novu ponudu HT-a, ali i drugih ISP-a jer je najavljeno, napokon, i davanje DSL pristupa Internetu preko drugih providera u Hrvatskoj. Nažalost, iskustvo nas uči da budemo oprezni s očekivanjima kad je u pitanju HT.

VIA ĆE PREDSTAVITI IGRAČU KONZOLU?

Na VIA-inim stranicama moguće je pronaći oglas da će VIA predstaviti igraću konzolu na CES-u početkom siječnja. Nema nikakvih tehničkih podataka niti ičeg sličnog. Navodno će se više znati nakon službene objave za novinare.

ALI JE LICENCIRAO INTELOV PENTIUM M

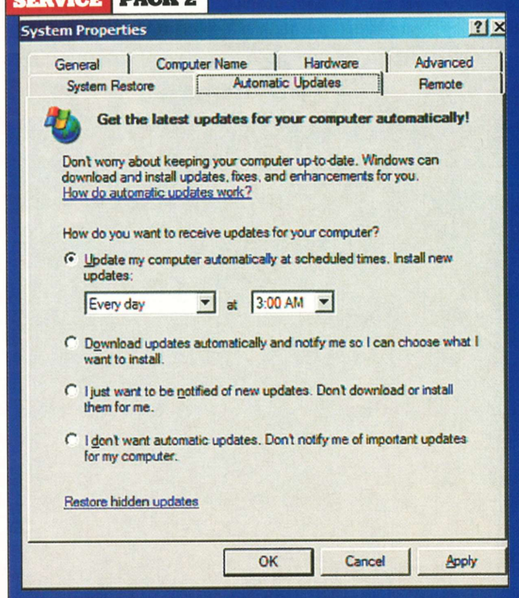
Ta tvrdnja bi značila da će taj proizvođač čipova početi proizvoditi matične ploče za Pentium M procesore. Malo je poznato da većinu svojih prihoda ALI ostvaruje upravo prodajući matične ploče za prijenosnike.

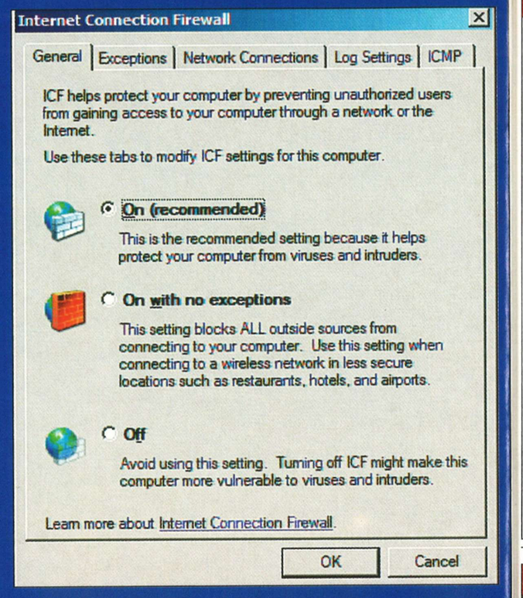
NOVE INAČICE OS-A

Lisu Torvalds je, na sreću korisnika besplatnog operativnog sustava Linux, pustio u opticaj službenu inačicu 2.6 Linuxa. Izdana potkraj 2003., to je prva službena inačica nakon siječnja 2001. i kernela 2.4. Apple je pak izdao Mac OS X 10.3.2 inačicu. Novi operativni sustav nazivaju Pantherom i najnovijom inačicom ispravljene su mnoge sitne pogreške koje su iritirale imalo naprednije korisnike.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

SERVICE PACK 2





SERVICE PACK 2
BETA MEĐU TESTERIMA

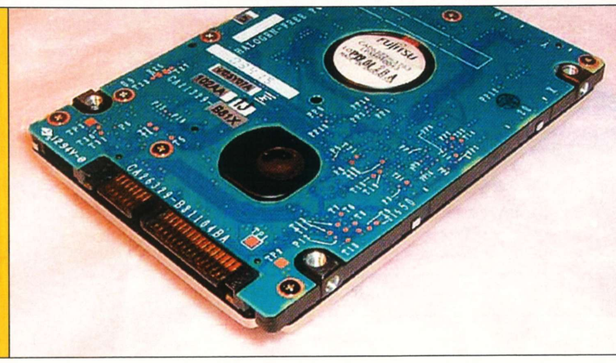
Microsoft je razdijelio betu svog novog *service packa* beta-testerima i očekuje se da će se završna inačica pojaviti negdje u prvoj polovici godine. Novi SP orijentirao se na četiri velike inovacije. Riječ je o novom *firewallu* unutar Windowsa poboljšanim sučeljem za automatsku nadogradnju, boljim kontrolama za bežične mreže i *pop-up* blokatorom za Internet Explorer. *Firewall* funkcija će sada biti više orijentirana na pojedine programe pa će tako biti i lakše programabilna od strane korisnika. Nakon stvaranja bilo kakve veze izvan vašeg računala, *firewall* će biti po *defaultu* upaljen za tu vezu. Automatska nadogradnja Windowsa moći će se nešto bolje programirati. Unatrag godinu dana vidjeli smo tisuće crva koji iskorištavaju sigurnosne rupe u Windowsima i napadaju naša računala. Dobar dio toga mogao se izbjeći pravodobnim nadogradnjama koje ispravljaju prvobitne propuste Microsoftovih programera. Što se tiče bežičnih mreža, tu će snalaženje biti uvelike olakšano jer će Windowsi sami inicijalizirati skeniranje pri paljenju i pronaći AP s najjačim signalom koji postoji u popisu željenih AP-a te se automatski priključiti. Unesena je podrška za više uređaja te bolja kompatibilnost s Bluetooth proizvodima.

Najpopularniji dodatak će sigurno biti blokator *pop-up* ekrana integriran u Internet Explorer, dosad su korisnici morali koristiti rješenja trećih proizvođača, a mnogi su mijenjali izvorni izgled Explorera, što je smetalo brojne korisnike. Daljnja poboljšanja vjerojatno nećemo vidjeti golim okom, ali radi se na intenzivnom poboljšanju sigurnosti Windows Messangera i Outlook Expressa te drugih komponenti.

FUJITSU 2.5-INČNI HDD

FUJITSU IMA PRVI SATA 2.5-INČNI DISK

Fujitsu je najavio da će početi isporučivati prve Serial ATA diskove namijenjene prijenosnim uređajima. Riječ je o diskovima kapaciteta 40, 60 i 80 GB namijenjenim poslovnim linijama prijenosnika. Za očekivati je da konkurencija neće dugo čekati s odgovorom. Nismo baš sigurni u veliki Fujitsuov tržišni uspjeh jer su mnogi proizvođači računala još u šoku zbog mnogih defektnih diskova tog japanskog proizvođača, koji tek treba vratiti svoj ugled.



APPLE iPOD

APPLE PREDSTAVIO MINI iPOD

U vrijeme nastanka ovog članka taman je otvoren Macworld 2004, a prva i najveća novost bila je predstavljanje novog iPoda, minijaturnog prijenosnog diska koji služi i kao iznimno kvalitetan MP3 player. U predbožićno vrijeme pokazalo se da je iznimno popularan među korisnicima, naime – toliko ih je prodano da su police i Appleove zalihe temeljito iscrpljene. Mini iPod je čak manji i od ionako već malog MP3 playera – tvrdog diska. Kapacitet mu je 4 gigabajta podataka, što je znatno manje od iPodovih 15 ili 20. Novost je i paleta boja u kojoj će biti dostupan kao i nešto niža cijena od 250 američkih dolara.





CELERON CENTRINO



CELERON U CENTRINU

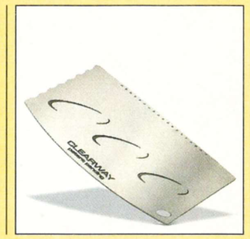
Intelova ideja o laganom računalu koje je jednostavno priključiti na bilo koju mrežu te da mu baterije traju duže nego na običnim prijenosnicima ostvarila se mnogo bolje nego što su se i nadali. Centrino platforma danas je vrlo popularna. Riječ je o spoju procesora, matične ploče i bežične kartice koje računalo treba posjedovati da bi dobilo Centrino markicu. Neki se proizvođači odriču Centrino kartice da bi stavili noviju i bržu bežičnu karticu u svoja računala, ali kvaliteta Intelove matične ploče, a posebice procesora je neupitna. Računala imaju solidne performanse, a potrošnja baterije je znatno smanjena.
Problem s Pentium M procesorima je što su poprilično skupi pa takve konfiguracije nisu dostupne svima. Da bi se približio još većem broju korisnika sa svojim rješenjem, Intel je odlučio kao dio Centrino sustava predstaviti i Celeron M procesore. Riječ je o oslabljenim Pentium M procesorima znatno povoljnije cijene. Osim što će raditi na manjem taktu od Pentium M procesora, tj. od 800 MHz do 1.3 GHz, značajno im je smanjena i količina *cache* memorije, no očekuje se da bi ona mogla rasti usporedno s rastom *cache* memorije na Pentium M seriji. Ista stvar vrijedi i za takt procesora. Treba spomenuti da je 800-megahercni model tzv. *ultra low voltage*, tj. vrlo štedljiv procesor, koji će vjerojatno biti najzanimljiviji graditeljima Tablet PC-ja.

TOP 5 GADGET

Kao i obično, i ovaj mjesec prikazujemo vam stvari bez kojih jednostavno ne možete živjeti; ako ste dosad nekako i mogli, više nećete moći kad jednom saznate za njih

01. GREBALICA ZA LED

Jednostavno je, jeftino, stane u novčanik i čini vam se glupo do bola, ali kad ujutro, kasneći već na posao, nađete auto sa zaleđenom „šoferšajbom", bit će vam najbolji prijatelj.



02. SIM CARD BACKUP



Izgubiti mobitel danas i nije tolika tragedija, ta samo što ih ne dobivamo u prašku za pranje rublja, ali brojevi koje ste marljivo skupljali godinama mogli bi vam nedostajati. Riješenje je backup!

03. GLASOVNI DALJINSKI UPRAVLJAČ

E ovo je uživancija, ne morate ni dirnuti daljinski upravljač, samo mu kažete što da napravi. Može pohraniti do 60 glasovnih naredbi



04. RUČNI FLIPER



Vuče li vas nostalgija za fliperima, kupite si ovu stvarčicu. Ne možete ga tući nogom da vam kuglica ode u pravom smjeru, ali ga možete baciti o pod (tad ćete kupiti novi)

05. SLAM MAN

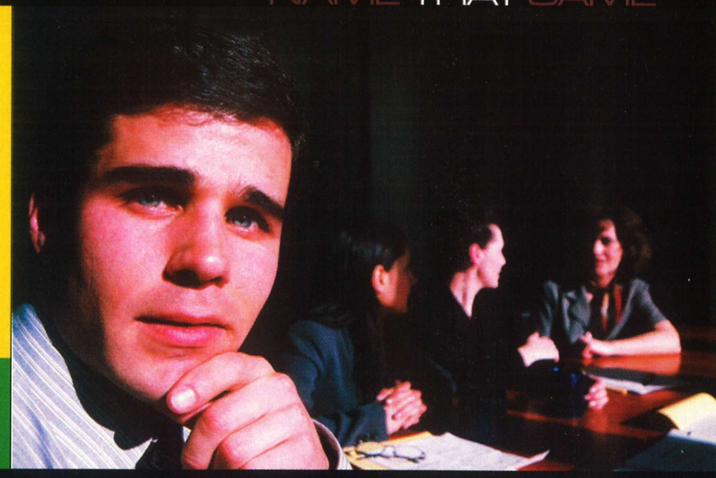
Pomagalo za naučiti se tući onako *za istać*, a ne samo u *Dead Or Aliveu 3*



autor Patrik Pencinger

Name That GAME

Konfuzija koju su grafičari unijeli u izmučene umove *gamera* u pohodu na ultimativnu grafičku karticu nikad nije bila veća. Što možete očekivati ako kupite XT/Pro/LE/Ultra grafičku karticu? Bolje ili lošije performanse od one bez spomenutih dodataka u nazivu?



Nakon kratkog vijećanja našeg redakcijskog vrhovnog svetog sabora (tako se urednik i ja volimo nazivatu u trenutcima megalomanije – a to je uvijek), jednoglasno smo odlučili da smjesta treba pogubiti cijele marketinške divizije proizvođača grafičkih kartica. Naime, toliko su nam zakomplicirali život s imenovanjem grafičkih kartica da je to naprosto nevjerojatno. Najjači i - budimo pragmatični - jedini igrači na polju igraćih grafičkih kartica, ATI i nVidija, svaku generaciju kartica izbacuju u tri podvarijante. To je još nekako i logično jer se i tržište dijeli na jeftine, *best buy* i sumanuto jake/skupe proizvode, no problemi nastaju kad svaku od tih kategorija još idu secirati na 3-4 pod-pod-kategorije s različitim prefiksima i sufiksima poput PRO, XT, LE, SE, koji onda, da zbrka bude još veća, kod svakog proizvođača imaju drugo značenje.

O.K., već odavno smo se navikli da pokoji model grafičke kartice ima slabiju SE (Special Edition) ili jaču Ultra inačicu. Iste su se poprilično razlikovale od originalnog proizvoda. Npr. tipično za SE kartice bilo je da imaju 64 umjesto 128-bitne memorijske kartice, dok su *Ultre* imale kvalitetnije čipove, memoriju i hlađenje koje su im omogućavale bolje hlađenje. I sve je to bilo donekle uredno i pregledno dok s proteklom generacijom grafičkih kartica nisu počele nelogičnosti. A za sve je kriv GeForce 4 Ti4800SE. Naime, prema logici u imenovanju, ako je 4200 sporiji od 4400, a 4400 pak od 4600 – nije li onda bilo logično zaključiti da će 4800 biti još brži? Ali ne, marketinški stručnjaci su se počeli izvlači li da famozna osmica u modelu simbolizirala AGP 8x kompatibilnost te da su si kupci sami krivi ako su naziv krivo protumačili. SE se, isto tako, moglo tumačiti kao Second Edition ili pak Special Edition – da bi se na kraju pokazalo da je najispravnije tumačenje bilo Slower Edition (usporena verzija). Tog trenutka otvorena je Pandorina kutija i već tada su oni najzloslutniji predviđali da će iduća (tj. sada aktualna) generacija grafičkih kartica unijeti potpunu i apsolutnu konfuziju. Tako i bi.

TRI RAZLOGA KONFUZIJE

Tri su razloga što dolazi do zbrke u nazivima grafičkih kartica. Prvi su brojčane oznake, drugi različito značenje sufiksa ovisno o proizvođaču (npr. XT kod ATI-ja = jače, dok je kod nVidije XT = slabije), a treći i pomalo nevjerojatan je da iako možda i možete naći isto nazvane kartice od dvaju različitih proizvođača, ti nazivi ne znače u oba slučaja istu stvar. Kartice će se gotovo kao po pravilu razlikovati u temeljnim radnim frekvencijama GPU-a i memorije. Ponekad su razlike i veće - primjerice Radeonke 9800 SE dolaze u varijanti s 128 i 256-bitnim memorijskim sučeljem. Jasno, cijenom se razlikuju, no ne i imenom, tako da ćete u želji da jeftinije prođete zapravo kupiti značajno sporiju grafičku.

Kao što možete vidjeti u tablici uz ovaj prilog, one uglavnom, no ne uvijek, prate performanse. Vjerujte, ni nakon višednevnog istraživanja ove teme nismo bili u stanju napamet posložiti brzinski poredak grafičkih kartica po nazivu. Priličnu zbrku unose dodatci u nazivu grafičkih kartica, pogotovo što postoje i dva načina na koji se oni koriste. Naime, proizvođači čipova nVidija i ATI specificirali su označavanje koje možete vidjeti u priloženoj tablici, no tzv. *3rd party* proizvođači kartica često, primjerice, Radeonkama dodaju *Ultra, a* GeForcicama *Pro* dodatak.

I nakon sve te zapetljancije ne čudi što je došlo do kontraefekta. *Gamerima* kupnja grafičke postaje sve veća nepoznanica – a kako i ne bi kad ni sami proizvođači ne znaju naizust nabrojati sve verzije GPU-a i kartica koje prodaju. A prema našoj računici, ima ih oko 35 (slovima: trideset i pet) ako u obzir uzmemo samo dva glavna proizvođača.

Iskreno se nadamo da su osobe na odgovarajućim mjestima u ATI-ju i nVidiji, ali i kod proizvođača samih grafičkih uvidjeli te probleme te da će biti izbjegnuti u idućoj generaciji kartica koja nas očekuje već ove godine.

Ako, dakle, kupujete grafičku karticu, dobro pogledajte što piše na njenoj ambalaži te svakako pitajte trgovca na kojoj frekvenciji radi GPU i memorija. Kod modela koji nemaju što skrivati često su te frekvencije istaknute na kutijama. Takve grafičke kartice trenutačno su zapravo jedina sigurna kupnja. Dakako, ako vam se baš ne žuri kupiti grafičku, detaljno zapišite naziv i po mogućnosti seriju kartice koju ste zapikirali i potražite recenziju dotične na Internetu kako biste bili potpuno sigurni da vas ne očekuju neugodna iznenađenja!





REFERENTNA TABLICA

Evo vam referentne tablice trenutačno aktualnih grafičkih kartica uspoređenih po brzini. Ako idete u kupnju, lijepo je izrežite kako biste bili sigurni da nećete preplatiti grafičku karticu zbog šarenih oznaka na kutiji.

GeForce FX 5200 SE	Radeon 9200 SE
GeForce FX 5200	Radeon 9000
GeForce FX 5200 Ultra	Radeon 9200
GeForce FX 5600 XT	Radeon 9000 Pro
GeForce FX 5600	Radeon 9200 Pro
GeForce FX 5700	Radeon 9100
GeForce FX 5600 Ultra	Radeon 9500
GeForce FX 5700 Ultra	Radeon 9600 SE
GeForce FX 5900 XT	Radeon 9600
GeForce FX 5800	Radeon 9600 Pro
GeForce FX 5900 SE	Radeon 9800 SE
GeForce FX 5800 Ultra	Radeon 9500 Pro
GeForce FX 5900	Radeon 9600 XT
GeForce FX 5900 Ultra	Radeon 9700
GeForce FX 5950 Ultra	Radeon 9800
	Radeon 9700 Pro
	Radeon 9800 Pro
	Radeon 9800 XT

SUFIKSI I PREFIKSI

Ovisno o proizvođaču i vremenu kad je kartica izdana, različiti dodatci u nazivu značili su različite stvari. Jedan od prvih sufiksa koji se pojavio bio je SE, i to kod GeForce 4 MX 440 SE. U tom slučaju to je značilo "Second Edition" i te su kartice doista bile nešto brže od običnih MX-ica 440. No, u idućoj generaciji SE počinje značiti "Special Edition", ali specijalno sporo izdanje kartice. Ta je oznaka trenutačno podjednako prihvaćena i od nVidije i od ATI-ja pa tako primjerice postoji Radeon 9800SE i GeForce FX 5900 SE. Slijedi LE, koji je rezerviran za ATI kartice. Dolazi od "Light Edition", a označava karticu *olakšanih* performansi i cijene – a ponekad dolazi i u ekstremno lošoj (kuku)"LELE" verziji. Pro kod ATI-ja je otprilike pandan oznaci Ultra kod nVidije i srećom oduvijek je označavao specijalne najbrže inačice kartica. Sve do oznake XT, koja unosi u cijeli ovaj čušpajz ultimativnu konfuziju, a dolazi od riječi "eXTreme". I doista, i kod ATI-ja i kod nVidije je to oznaka za ekstremne performanse – i to ekstremno dobre kod ATI-ja te ekstremno loše kod nVidije. Zlobnici su primijetili kako je nVidija lansirala XT seriju kartica samo kako bi sabotirala ATI-jev elitni XT serijal.

POWERED BY ATI RADEON 9600 PRO

Čitajte nas idući mjesec u velikom, jubilarnom broju...

100!

Već više od deset godina uz vas u predivnom svijetu igara

Dušebrižnici



Jeste li znali da ste teško bolesni? Da, vi. Svi vi koji u rukama držite ovaj zli časopis i čitate još pokvareniji tekst u kojem ste upravo saznali za svoje ozbiljno stanje. Nema vam spasa, jer duboko ste ogrezli u toj boleštini koje vas treba biti sram! A mogli ste se izvući samo da ste htjeli, imali ste šansu i upropastili je. Ovisni ste, bolesno ste ovisni o računalnim igrama i baš kao svaki ovisnik ne priznajete tu nemilu činjenicu, od koje bi zazirao bilo koji iole društveno osviješteniji član! Prokleti ste, doista prokleti, jer od svih ovisnosti, ova je najviše ispunjena istinskim zlom - sram vas bilo, jer radije birate maštovitu idilu virtualne alternativnosti nego da se kao pošten svijet radosno bakćete u usranoj stvarnosti... Ovisni ste...

FILTAR

Ili bi vas na tu pomisao htjeli natjerati dragi nam dušebrižnici, koji, sudeći po sve brojnijim medijskim biserima, ne posustaju u svom križarskom pohudu ocrnjivanja digitalne zabave. Takvi primjeri u novije su vrijeme čak i češći nego prije, što tumačimo eksplozivnim porastom tržišta igara, a kao i kod svake promjene ili stvaranja nečeg novog, stvaraju se i različiti krpelji i metilji. Tj. ljudi koji jednostavno moraju nešto reći o određenoj temi, tek toliko da bi se vidjela sva "širina" njihova pogleda, a ne zbog toga što o tome imaju neki duboko izgrađen stav. A prigovori i laprdanja stvarno su jadni, te spadaju u kategoriju lanjskog snijega (od prije deset godina) o tome kako igre asocijaliziraju, kako će vam od bujljenja u monitor ispasti oči, kako ćete ponukani novim *GTA-om* zgaziti susjedovu pudlu ili, ne daj bože, susjeda samog, bla bla, ser, ser... Mišeki, kakva vražja asocijalizacija? Jeste li možda čuli za LAN ili igranje na internetu, koje po samoj svojoj biti ljude upravo spaja, i "sili" ih na međusobni kontakt, a taj se ne mora nužno svesti na gutanje metaka u kakvom FPS-u nego se ta ista ekipa nakon sličnih seansi možda čak nađe i u stvarnome životu? Jeste li isto tako čuli za forume i IRC-ove s igraćom tematikom, u kojima ti isti klinci možda na početku i komentiraju 'ko je koga zaklo motornom pilom iz *Duke Nukema 52*, ali bi nakon nekog vremena sve moglo završiti pozivima na kavu, druženje ili, ne daj bože, romansom? Ispadanje očiju? Ne želim trošiti riječi pa ću samo napisati: KUPITE FILTAR! Povećena agresivnost i preslikavanje viđenog u igrama u susjedovo dvorište? Stara, stara, izlizana temetina i još izlizaniji odgovor koji glasi: ako je netko lud, ne budi mu drug, a ako je taj isti TOLIKO lud da zgazi susjeda, zgazio bi ga ovako i onako, bez neke veće potrebe da mu to u mozak usadi vražja igra. Uostalom, na to ga mogu "ponukati" i filmovi, sjebani roditelji, pa čak i neke knjige. Knjige? O daaaaa, sotonska djela, kažem vam. Ma čovjek bi im još i dao za pravo kad bi uopće znali o čemu pričaju, a upravo je nedostatak znanja uzrok straha od nepoznatog te svih lijepih reakcija koje iz tog straha i proizlaze. Profilirajmo ih: uglavnom je riječ o sociolozima, psihijatrima, nastavnicima, a ponekad i o glumcima s povećanom osjetljivošću za vjeru. Gledajte, nemam apsolutno NIŠTA protiv socijologije, psihijatrije (dapače, interesira me!), prosvjete, a ponajmanje religije, ali imam protiv praktičara tih zanimacija, koji misle da su po nekom automatizmu legitimirani da sude i o temi koja s njihovom strukom ima tek marginalne veze. Stoga čisto sumnjam da ću u skorije vrijeme napisati neku religijsku ili sociološku kolumnu, ali i kad bih se na to odlučio, najvjerojatnije bih se prije toga dobro informirao o temi, kako ne bih ispao agresivnim ignorantom.



Vrag je došao po svoje ... Buhahahaaa, hahaaa, ha...

ŽILA

Recite mi da li stvarno mislite da je spomenuta ekipa ikad u životu strastvenije zaigrala neku igru? Sumnjam, nekako mi sve smrdi na to da u njihovoj svijesti trepere tek neka površna znanja/nagađanja, koja se ograničuju na to "da postoji neki *Quake* koji je jako krvav i da na Playstationu 2 ima najviše *igrica." Igrica,* ma kakvih *igrica*? Ako ne barataju ni tim osnovnim pojmom, otkud im pravo da zalaze u dubinu te čak osuđuju i u startu negativiziraju ono što možda tek donekle razumiju? Dokle će biti potrebno braniti igre od takvih stavova, i kad će se konačno igra kao institucija uklopiti u širi društveni mentalitet? Barem što se tiče naše zemlje, čini se ne tako skoro, jer je evidentno da čak i na tom planu na svjetlo dana lagano proviruje ružna njuška balkanskog zbitoglavca. Što ćeš, svaki narod ima prirodnu tendenciju promatranja sebe u najboljem svijetlu, ali zato su tu popisi stanovništva sa svojim poražavajućim brojkama o postotku pismenosti i posjedovanja vodokotlića u prostorijama boravišta. Rješenje? Informirati, informirati, informirati... Utuviti ljudima o glavu o čemu je tu zapravo riječ te ih pomoću medija (pogotovo elektronskih) na neki način "obrazovati" i pojasniti da im od buljenja u ekran neće ispasti nožni prsti, a od nabijanja po mišu zubi. Stoga hvalimo čak i neke rijetke pokušaje, u kojima je očito da voditelji baš i ne znaju mnogo o temi o kojoj se govori, ali bitan je trend i razbijanje leda.

Normalno, ništa nije crno-bijelo, pa tako i neke dušebrižničke misli pogađaju živac i u sebi nose dosta istine! To se posebno tiče pretjerivanja, i kritiziranja gotovo kliničkih slučajeva pravih ovisnosti, u kojima se klinci ne odvajaju od ekrana 12 sati na dan. Što je svakako razlog za brigu i jedan fini alarm koji vas može informirati o pravim problemima koji su uzrokovali tu opsesiju. No, obratite pozornost na riječ "pretjerivanje", koja se može aplicirati na apsolutno svaku djelatnost koja čovjeku padne na pamet, pa je tako sasvim jasno da je prežderavanje do smrti prilično loše, ali da, isto tako, hrana ne mora biti nužno zla! Ne, ne podržavamo nikakva pretjerivanja, ali bogami ni prejudicirane osude bez prave podloge i znanja, koje na kraju djeluju poput najobičnijih ispada licemjerstva. U krajnjem slučaju, da su i u pravu, kad bi me pitali želim li radije biti ovisnik o igrama ili drogi (i svim ostalim kompatibilnim divotama), spremno bih si uštrcao poveću dozu bitova i bajtova i tako im zorno odgovorio na upit. Barem si poslije neću morati tražiti žilu.

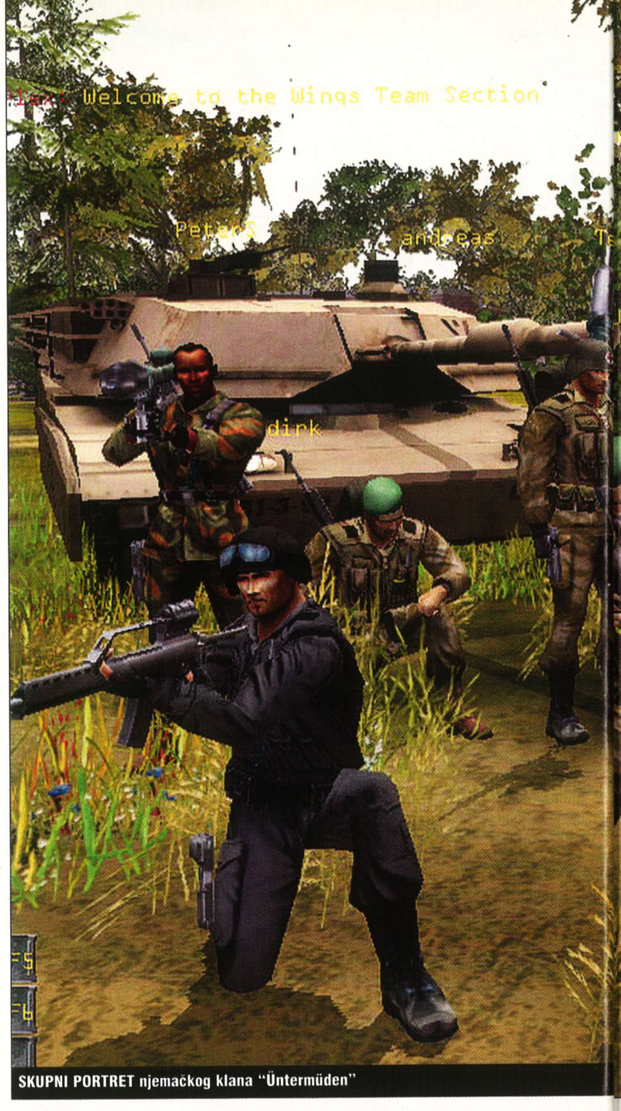
PRVI POGLED NA



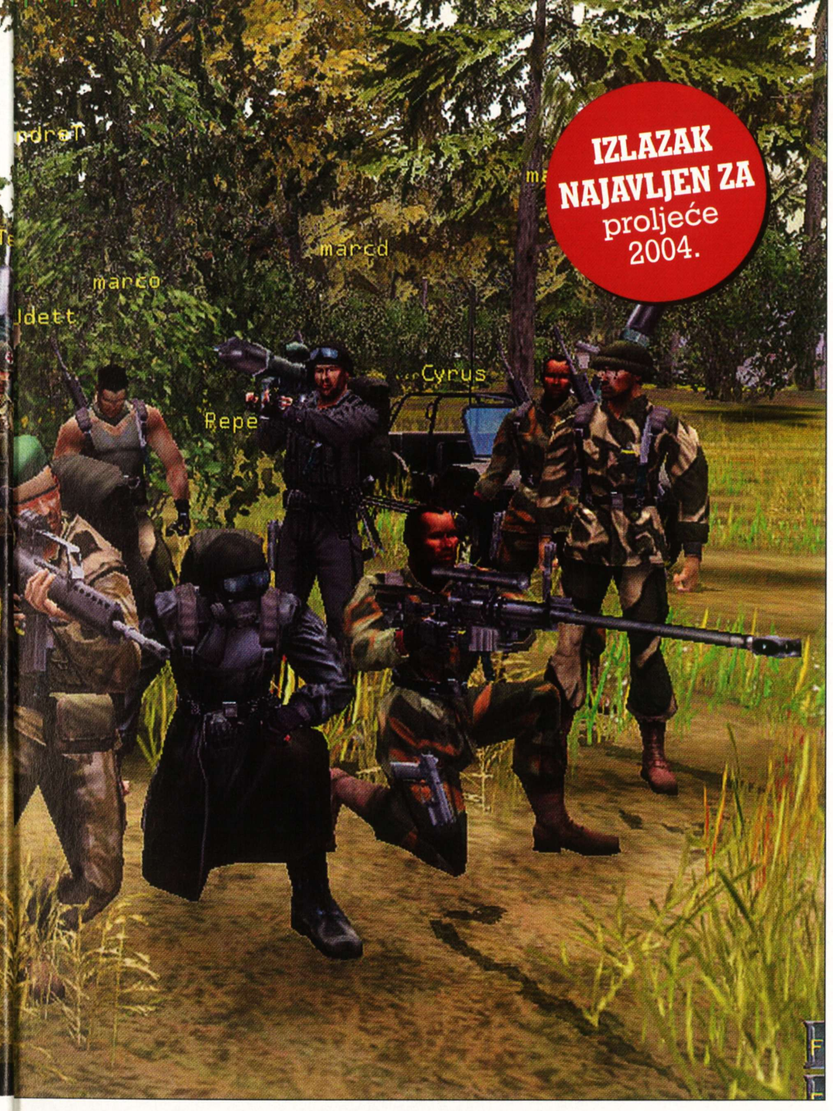
STANI! Imam filing da nas netko gleda



ZIMSKA IDILA kao rođena za motiv goblena



SKUPNI PORTRET njemačkog klana "Üntermüden"



IZLAZAK NAJAVLJEN ZA proljeće 2004.

SOLDNER: SECRET WARS



NETKO je zaboravio isključiti plin



SAD TI PRAŠI komarce Svetom Petru!

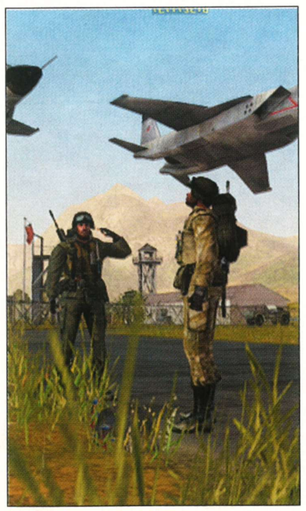


OBRATITE POZORNOST na detalje u okolišu

Taktički gemišt

SÖLDNER: SECRET WARS

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Wings Simulations** ■ IZDAVAČ / **JoWood** ■ ŽANR / **FPS/simulacija** ■ **www.soldner.jowood.com**



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

Igra koju vam danas predstavljamo već je duže vrijeme u izradi i ako je suditi po *screenshotovima*, čini se kako se posao užurbano privodi kraju. Bude li doista sve onako kako njemački developeri najavljuju, očekuje nas vrlo vruće proljeće i druženje uz igru koji će u žanr taktičkih pucačina unijeti mnogo inovacija, ali i kompromisa.

Radnja je smještena u vrlo blisku budućnost, tek kojih dvadesetak godina od današnjih dana. Svijet teži globalizaciji na svim razinama, pa su stoga ratovi postali vrlo nepopularni među državama, i to ponajprije zbog teških ekonomskih sankcija nametnutih zaraćenim zemljama jedno duže vrijeme. Ipak, neke stvari moguće je riješiti samo grubom uporabom sile, a da bi se iz svega izašlo čistih ruku, unajmljuju se Söldneri, tehnološki potkovani plaćenici koje nije briga ratuju li za Peru ili Nigeriju. Za sam koncept igre moglo bi se reći da je nešto između vrlo realne simulacije modernog ratovanja kakvu smo primjerice imali u *Operation Flashpointu* i arkadnog napucavanja u kojem smo uživali igrajući *Battlefield1942*, a tu je još i jedan zgodan element preuzet iz stvarnosti. Novac. Koji je, priznali vi to ili ne, jedna od najvažnijih stvari u životu jer je njime moguće kupiti gotovo sve. U našem se slučaju to odnosi na što sofisticiraniju opremu i vozila kojima ćemo opravdati izdatke i priskrbiti koju kunu više za iduće pothvate. Za svakog mrtvog protivnika i uspješno obavljenu zadaću dobivate određeni novčani iznos, kojim onda poboljšavate svoju vojnu jedinicu. U *single playeru*, kao voda jedne takve postrojbe, obavljate sve transakcije i dodjeljujete opremu AI vođenim subordinatima, dok je u *multiplayeru* situacija malo drugačija. Osim osobnih prihoda koje dobivate kao individua, postoji i zajednički račun, koji također služi za nabavu opreme, no tu novčanu transakciju mora vam odobriti zapovjednik (voda klana).

Koncept je, dakle, vrlo sličan onom u *Counter Strikeu*, samo što je vidno proširen, pa tako sada primjerice postoji 80 komada različite opreme kojom možete poboljšati svoje djelovanje na terenu. A da biste uopće stigli na mjesto sukoba, valja osigurati transport do tamo jer je, naime, karta na kojoj se sve odvija uistinu golema, 6500x3500 km (!!!). Nasreću, konflikti se ne odvijaju na cijelom tom području nego u određenim zonama, koje će u *multiplayeru* igračima odrediti server, dok će ih pak u *single playeru* sami birati – gotovo uvijek na izbor su ponuđene barem dvije misije kako bi se izbjegla linearnost. S tim u vezi, valja napomenuti da će ciljevi biti nasumce birani i s posebnim dodatkom, da se ne bi ponavljali, tako da soloigranje sigurno neće brzo dosaditi (barem što se tiče izbora zadatka).

Igrač će pri prvom ulasku u igru imati tek nužnu opremu za preživljavanje, no situacija će se rapidno mijenjati kako bude napredovao. Kad god ispuni kakav cilj, moći će poboljšati svoj arsenal dotad skrivenim hardverom, koji osim osobnog naoružanja uključuje i oklopna vozila i zrakoplove. Ako ste igrali *Battlefield 1942*, onda znate kako je teško zrakoplovom pogoditi pješaka koji trčkara po livadi, no ovdje će to biti još teže, tako da je njegova glavna namjena uništavanje protivničke mehanizacije te potpora kopnenim snagama u vidu strateškog bombardiranja terena, gdje je apsolutno sve moguće razoriti, što je ponajprije zasluga odličnog enginea koji je pisan iz korijena.

Uz spomenuto razaranje, koje nije tek puka eksplozija nego ima svoje fizikalne zakone (tenkovska granata srušit će zid kuće pa ako se snajperist skrio iza njega - tko mu je kriv :)), engine krasi i gomila naprednih efekata, od kojih će neki imati vidnog utjecaja na samu igrivost. Dakako, riječ je o izmjenjivanju dana i noći, koje je pri soloigranju određeno samim misijama, dok je pak u *multiplayeru* taj interval određen postavkama servera, pa se vrlo lako može dogoditi da odlično planirana akcija pod okriljem mraka propadne zbog izlaska sunca.

Sve nabrojano tek je mali dio onoga što nas čeka. Sudeći po *trailerima* koji su se pojavili na Internetu, čini se da će samo igranje biti nevjerojatno fluidno, a grafika odlična, no ipak, valja pričekati. Dakako, možemo se samo nadati da će *Söldner: Secret Wars* zadržati kvalitetu i ostvariti uspjeh prethodnog naslova Wings Simulationsa. ☐

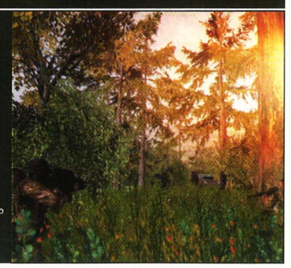
INFOPLUS

Mnogi među vama možda nisu ni čuli za Wings Simulations, vrlo uspješne developere, zaužne za igru *Panzer Elite*, koja je pokupila brojne nagrade kad se pojavila prije kojih četiri godine. Riječ je o tenkovskoj simulaciji izašloj pod okriljem legendarnog Psygnosisa, čiji je engine poslužio kao pokusni kunić u izradi onoga koji pogoni *Söldner*. Nakon uspjeha *Panzer Elite*, probitačni austrijski izdavač JoWood kupio je Wings Simulationse i odmah ih uposlio u izradi dvaju naslova, od kojih je jedan poznat (*Söldner*, dakako), dok je drugi još uvijek obavijen velom tajne i nosi radni naziv XX.

WINGS

IZDVAJAMO / MULTIPLAYER

***Multiplayer* okršaji nakon *Söldnera* neće biti isti zahvaljujući jedinstvenom sustavu oznaka preuzetom iz MMORPG-a. Klanski će igrači moći unificirati svoje odore, počevši od čizama, hlača, jakni pa sve do ruksaka, naočala i posebnih tetovaža na vidljivim mjestima, a sve u cilju što unikatnijeg izgleda i lakšeg prepoznavanja na terenu. Vozila će također nositi klanske oznake, pa slobodno možemo reći da je to jedna od novina koje će se ubuduće vrlo često viđati u *multiplayer shooterima*.**



"Pogled iz trećeg ili prvog lica - izaberite sami, jer *Söldner* vam nudi i tu mogućnost"

PRVI POGLED NA



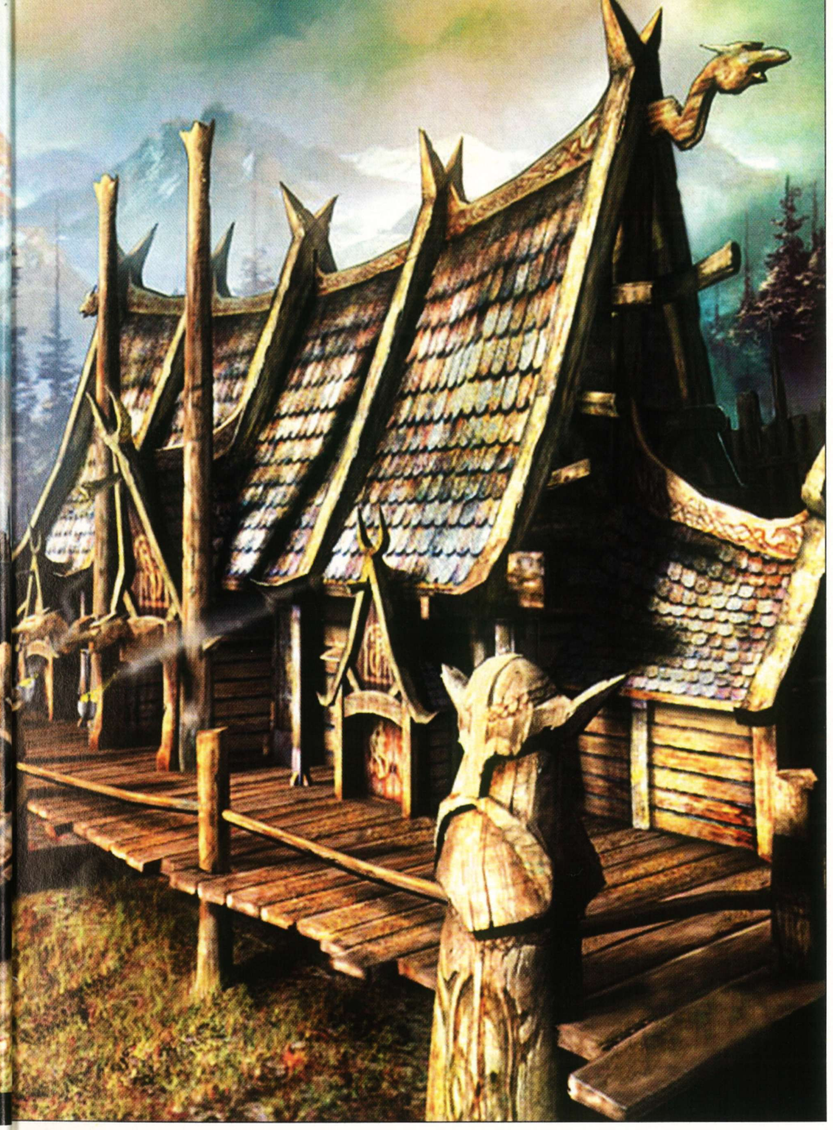
DARKEC??? I ja ću te paziti, i maziti...



ZDRAVO, ja se zovem Grug Ninski i Ekipa, skraćeno, GNE.



MYTHICA, iza Bantakove krčmetine odakle je pogled najljepši





DOBRO TI TO DOĐE za čitanje po mraku, a?



Hop, hop, army wings are made of gold, eskimo pussies are mighty cold...



Masivno multiplayer klanje na Microsoftov način

MYTHICA

INFOBOX

PROIZVOĐAČ / **Microsoft Game Studios** ■ IZDAVAČ / **Microsoft** ■ ŽANR / **MMORPG** ■ **www.microsoft.com**

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

"*Mythica* bi sasvim lako mogla biti najbolji MMORPG svih vremena"

U sad već pomalo nakrcan MMORPG svijet pokušava se gurati i *Mytchica*, najnoviji uradak velikog Microsofta, pa ako se prisjetimo njegovih *Asherons Callova*, mislimo da bi to moglo biti nešto prilično dobro. A kako bi unijela dašak svježine i razlikovala se po općoj tematici, *Mythica* će se doticati sjevernjačkih mitologija, preciznije vikinških saga prepunih borbi univerzalnog dobra i zla, bogova zaštitnika, patuljaka, vilenjaka itd. Jasno, dotičnih se priča neće držati kao da je u pitanju Sveto pismo pa očekujemo i malo slobodne dramaturgije; tako će vaši avatari biti pali ratnici, koje su iz smrti podigle Valkire, i to da bi ih poslale natrag na zemlju kako bi se borili protiv *fire* i *ice giantsa* koji žele izazvati Ragnarok (sjevernjačka verzija Apokalipse). No, to neće činiti samostalno, nego u službi jedne od triju rasa (*human*, *dwarf* i *elf*) te pod stalnim patronatom jednog od moćnih bogova. A upravo odabiranje božanskog zaštitnika definira vašu klasu pa će tako Thor i Tyr "stvoriti" ratnike, to jest *berserkere* i vikinge. Loki i Skald brinut će se za 'šuljače',



BJEŽ' OTALE, prdnuo je!

"Ovakva grafika je donedavno bila rezervirana isključivo za najmodernije FPS-ove i eventualno pokoji "pravi" RPG, ali za MMORPG nikako"

tj. *trickstere* i *huntere*, dok će još nedefinirana grupica pede..., ovaj, bogova kreirati klase *seidhra* i *sorcerera*, tj. macane koji se vole baviti magijom. Njam, njam, njam! Inače, kako bi neutralizirao rastući trend MMORPG kampiranja, ili slučajeve kad igrači pokušavaju završiti neki novootvoreni *quest*, da bi na kraju shvatili da je već odigran od strane luzera koji su valjda proveli cijelu noć iščekujući otvaranje, autori su izmislili nešto što se zove 'playscapes', odnosno posebne zone, odvojene od glavnoga svijeta, u koje bi pristup imala samo vaša registrirana grupica, kako bi u njima mogla nesmetano obavljati *questove* i skupljati iskustvo.

INFOPLUS / BOGA TI TVOGA

Za dodatno poistovjećivanje s vašom odabranom klasom i pripadajućim božanstvom zaštitnikom, pobrinut će se takozvani *timed eventi*. To su zapravo specifični *questovi* koje dobiva igrač specifične heroj/bog kombinacije i nitko drugi. Prema tome, ovdje se eliminira i negodno kampiranje koje je, kao što znate, jedna velika pošast MMORPG svijeta. Također, pomoću spomenutih *timed questova*, igrač će skupljati i prijeko potrebno iskustvo kako jednom, kad konačno dođe u otvoreni svijet, ne bi glumio topovsko meso i prepustio se na milost i nemilost nabrijanim igračima koji su imali tu sreću da su bili na serveru od samog početka.

IZDVAJAMO / GRAFIKA I SVIJET

Gotovo je s rudimentarnom i primitivnom MMORPG grafikom – uvjeravaju nas naslovi poput *World Of Warcrafta* i *Mythice*. Tako se pomnim "študiranjem" slika iz *Mythice* mogu uočiti sve najnovije grafičke fore, zbog kojih će voda biti namreškana, oklopi sjajni i refleksivni, svjetlosni efekti neprejeb...itd. No, ono što je posebno krasno su eksterijeri, naime, pretežni dio *Mythice* odvijat će se proplancima, goletima, šumetinama i slično, a ne u memljivim i klaustrofobičnim rupama i tamnicama.

Jasno, ako vam je pak do druženja s masom, nitko vam ne brani da posjetite i gorespomenuti širi svijet. Inače, za skupljanje iskustva bitno je i obožavanje vaše polubožanske ličnosti od strane prisutnih rasa, pa ako se npr. želite profilirati u izradi artefakata, najbolje je da impresionirate *dwarfove*. To ćete pak činiti tako da se posvetite rješavanju *miniquestova* koji muče upravo bradate čikice i čikane, da bi vam onda, zahvalni, uputili koju molitvicu. Prema tome, *questovi* se uglavnom temelje na interakciji s NPC-ovima, no ako vam je do malo makljaže sa stvarnim ljudima, najavljuju jedan PvP server u kojem ćete se moći slobodno okušavati i klati. A kako će sve to funkcionirati u praksi? Sudeći po viđenom na E3-ju, jako, jako lijepo. Tako se, primjerice, mogla vidjeti scena u kojoj je četiri-pet naših junaka moralo obraniti selo od napada vatrenih divova. Prvi je u priču uletio lovac i aktivirao nevidljivost kako bi se što više približio nemanima te ih na neki način "lockirao". Skupljene podatke prenio je čarobnjaku u pozadini, koji je na mete s više od jednog kilometra izbacio salvu *fireballa*! Nakon toga, čarobnjak se mogao približiti i iskoristiti obližnji katapult kako bi uništio barake. Na kraju, sva četiri junaka došla su do našeg 'magičara' i predala mu svoju čarobnu energiju (udruživanje čarolija, da, da!) kako bi stvorio jedan *superspell* pomoću kojega je sravnio glavni toranj i sve preživjele divove! Ludilo! I eto, s ovim bismo završili naš Prvi pogled, s obećanjem da ćemo se ovoj divoti sigurno vratiti. ☐



KOLEKTIVNA RASPALJOTKA u praksi



OSAMLJENI TORANJ krije mnoge tajne



NAS STO, a njih dvojica pokušavaju utjeći



POMALO kockasti graničari u patroli



Grom vas spalio!



PAHULJICE kao da su preuzete iz *Serious Sama*

Težak život čarobnjaka

BATTLE MAGES

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Targem** ■ IZDAVAČ / **Buka Entertainment** ■ ŽANR / **RTS/RPG** ■ **www.buka.com**

"Misije je moguće riješiti na više načina i različitim putevima doći do cilja"



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

Ne tako davni *Warcraft 3* pokazao je svijetu kako treba izgledati jedna klasična strategija u stvarnom vremenu s primjesama RPG-a. Prepričavati kako su to majstori iz Blizzarda izveli nema smisla, no ako vas baš zanima, pretražite jedan od prethodnih brojeva Hackera. Bilo je za očekivati da će brojni developeri slijediti njihov primjer, no, nažalost, nitko od njih nije uspio dati nešto novo, drugačije, što bi pobornike *Warcrafta* odvratilo od njihove omiljene večernje zabave. I ekipa Targema dobro je uvidjela da nema smisla bosti se s rogatim i izmišljati toplu vodu, pa je u tako u opće poznate stvari udahnula samo tračak svježine.

Priča počinje u jednoj divnoj zemlji zvanoj Daenmor, u kojoj sve rase žive u miru i ravnopravnosti otkako je Crystal of Life, magični predmet velike moći, takvo stanje blagostanja uspostavio. Problem nastaje kad zli čarobnjak napuni elfovima glavu kako su jednakiji među jednakima i da je njihovo povijesno pravo biti iznad ostalih, pa ih povede u rat protiv ljudi na čijem se području nalazi kristal. Točnije, ispod njega, zakopan duboko u zemlji. Prvi rat elfova i ljudi loše je završio po začetnike tog sukoba, a njihov predvodnik povukao se u nepoznato područje čekajući novu priliku za napad. I kad se mislilo da su sve razmirice riješene, ljudske zemlje preplavljuju horde orkova i različitih nemrtvih stvorenja, što je samo povod za opće ratno stanje koje će zahvatiti cijeli poznati svijet.

Prije no što krenemo u šoranje valja izabrati *maga* koji će predvoditi našu vojsku, s tim da su nam raspolaganju čak četiri škole iz kojih može stići naš izabranik: *chaos* (vatra), *nature* (zemaljske nauke), *energy* (munje i gromovi), i *commander* (malo magije uz utjecaj na klasične elemente borbe). Klikom na jedan od likova uvodno kreiranje nije završilo - moguće je također odabrati i koliko će nam magije u odnosu na druge elemente biti na raspolaganju. Konkretno, *magic skill*, *mana*, *combat* i *leadership* glavni su elementi koji određuju glavni lik i dodatno se mogu unaprijediti svakim novim nivoom što ga igrač stekne. Dakako, oni se dobivaju skupljanjem iskustva "na terenu" kao i u svakoj sličnoj igri, a svakim novim napredovanjem igrač dobiva i nove/jače magije ili, u slučaju da izabere *commander maga*, nove *skillove* koji će poboljšati akcije njegovih trupa na terenu.

Vrlo zanimljiva novost je glavni lik, čarobnjak, koji nije predstavljen kao figurica na ekranu nego je zamišljeno da je njegovo fizičko biće negdje daleko (u nekom tornju/dvorcu), dok događajima na ekranu nazoči zapravo njegov duh. U načelu, njegova nazočnost očituje se u pogledu na ekran te prilično slobodno možemo lutati po cijelom terenu, no da ipak ne bi nestalo *fog of war* efekta, autori su stavili neke ristrikcije. Što je naš pogled udaljeniji od glavnine jedinica pod našom kontrolom, to se mana potrebna za izvođenje čarolija rapidnije smanjuje i pomicanje postaje sve sporije, da bi završilo puževim korakom, što je vrlo nezgodna situacija. Takvim nasilnim vezanjem uz trupe igrač još uvijek može zaviriti i vidjeti što ga očekuje, ali ne i otkriti cijeli teren bez posljedica.

Kao i *magovi*, i jedinice svakim novim konfliktom postaju sve iskusnije i samim tim efikasnije protiv raznolikih neprijatelja koji će pred njih iskakati, a pohvalno je što su autori mislili i na formacije, koje će *melee* trupe staviti u prve redove, dok će strijelci zauzeti drugi red kako bi bili manje izloženi frontalnim napadima. Što se tiče same kontrole kamere, odnosno *maga*, kako smo prije objasnili, nekih većih problema ne bi smjelo biti jer, prema riječima developera, sve pokreće vrlo kvalitetan 3D engine s mogućnošću prikaza gomile detalja. Sve u svemu, jedva čekamo da se *pofajtamo* u ovom RTS/RPG hibridu koji nam uskoro stiže. ☐

INFOPLUS / TARGEM

Osnovan potkraj 2001. , Targem je relativno mlad razvojni tim. Kao predani igrači naslova kao što su *Master Of Magic*, *Warhammer*, *Warcraft* i *Heroes Of Might And Magic*, spomenuti su momci jednostavno odlučili iz svih tih igara izvaditi najbolje dijelove i ukomponirati ih u jedan posve novi naslov, koji samo što nije stigao. Potpisivanje ugovora s Bukom, kao najvećim ruskim izdavačem, osiguralo im je kontakte s mnogim svjetskim kompanijama, koje s nestrpljenjem čekaju iduće projekte tog darovitog tima.

TARGE GAMES

"Tijekom igranja naići ćete na različite predmete koji će vam olakšati daljnji pohod"

IZDVAJAMO / AI

Mnogim *real-time* strategijama često se zamjera loš AI kad je riječ o samostalnim akcijama koje bi jedinice na ekranu morale poduzeti same. Najbolji primjer je skupljanje resursa, koje je gotovo u svakoj igri vrlo nespretno riješeno, i to na način da likovi kojima je to osnovna namjena ne znaju sami naći drugi posao, npr. ako posjeku sva stabla, da se prebace na iskapanje rude. Autori posebno napominju da se takvo što neće događati u *Battle Magesu*, te da će cijeli svijet funkcionirati i bez uplitanja igrača, na kojem je samo da ih što bolje raspodjeli i da vodi brigu o vojnom aspektu, tj. najvažnijem dijelu igre.

NAJAVA BROJA

SPLINTER CELL

PANDORA TOMORRO

Duboko u raskošnom zelenilu džungle

"Ovaj put u još zahtjevnijim misijama"



INFOBOX

Splinter Cell:

- PROIZVOĐAČ
  Ubi Soft Montreal
- IZDAVAČ
  Ubi Soft
- ŽANR
  FPS/RPG
- IZLAZI
  u proljeće 2004.

www.ubi.com

Ubi Soft ENTERTAINMENT

UBI SOFT Još od 1986. Ubi Soft se polako razvijao i širio svoje područje djelovanja. Iako se na samom početku bavio isključivo izradom igara, sredinom devedesetih počinje se baviti i njihovom distribucijom. Za njegov međunarodni uspjeh prije svega su zaslužni megahitovi, među kojima vrlo važno mjesto drži upravo Tom Clanceyev *Splinter Cell*. O veličini Ubi Softa također govori i velik broj njegovih distribucijskih i razvojnih studija razasutih diljem svijeta.

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

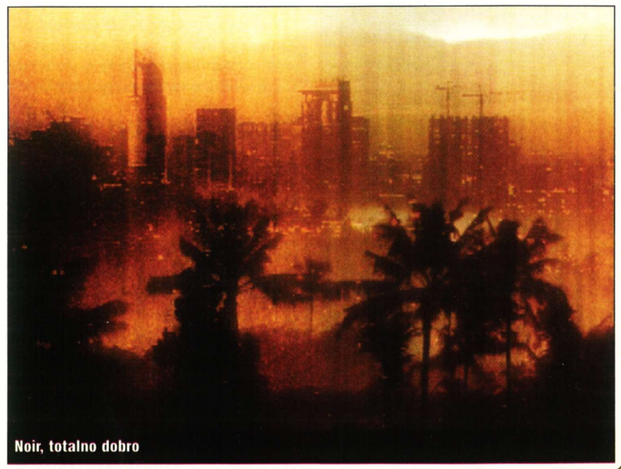
Prije otprilike godinu dana na Xbox je stigla Ubi Softova ekskluziva, omogućivši vlasnicima glomaznog Meksikanca da se okušaju u špijunaži, prikradanju i velikim svjetskim zavjerama. Kad je postalo i više nego očito da Konami radi na *MGS: Snake Eateru*, koji bi se uskoro mogao i pojaviti, ni Ubi Softu nije preostalo ništa drugo doli prići izradi *Splinter Cellova* nastavka, pod imenom *Pandora Tomorrow*, koji nam, na radost svih prikradatelja, stiže za svega nekoliko mjeseci, a u sebi krije stvari zbog kojih će vam poteći sline.

Jasno, činjenica je da Ubi Soft nije odgovoran za financijske i marketinške poteze proizvođača platforme za koju radi igre. Dakako, mi samo pretpostavljamo da Microsoft potiče izradu igara kako bi nabio rogove konkurenciji. Primjer kojim bismo to eventualno mogli potkrijepiti upravo je novi nastavak Kojimina kultnog sneakera *Metal Gear Solid*. Naime, društvo iz Microsofta je odmah procijenilo da je to igra koju *Splinter Cell* treba nadmašiti, iako je takav plan u načelu besmislen. Naime, i jedna i druga izašle su za obje konkurentske konzole. Kao što se i dalo pretpostaviti, *MGS* je najveću popularnost stekao na Playstationu 2, dok je *Splinter Cell* svoje poklonike stekao uglavnom među vlasnicima Microsoftova Xboxa. Što se nas skromnih (haha, da...) vlasnika PC-ja tiče, čini se da smo negdje na zlatnoj sredini. Naime, kako se god postavili, čini se da najpopularnije Playstation 2 i Xbox igre na jedan ili na drugi način na kraju priče završe na PC-ju u obliku - konverzija. Na sveopću radost brojnih igrača koji mrze konverzije, vjerujemo da se stvari polako poboljšavaju. Točnije, situacija *će* biti bolja ako autori koji planiraju raditi igre za više platformi i onu za PC završe kad i one za sve ostale platforme, kao što će to biti i u *Splinter Cell: Pandora Tomorrowu*. Naravno, to je poprilično težak posao, no znajući da na igri radi ista Ubi Softova podružnica koja je radila i prvi nastavak, vjerujemo da će sve doći na svoje mjesto.

"Novost u samom konceptu igre je uzbudljiv mod za više igrača"

INTELIGENCIJA?

Mada smo očekivali da će Ubi Soft ovih tjedana izbaciti malo više informacija o samoj radnji koja prati ovaj nastavak *Splinter Cella*, to se nije dogodilo. Naime, autor igre do današnjeg dana nije otkrio nijedan jedini podatak koji bi barem naznačio o čemu bi mogla biti riječ. Ipak, nakon dugotrajnog kopanja po različitim bazama namijenjenim novinarima, uspjeli smo se dokopati nekolicine zanimljivih podataka, prema kojima će *Pandora* biti i više nego interesantna. Kao prvo, u novom *Splinter Cellu* šetat ćemo prirodom. Osim što je koncept šuljanja beskrajnim hodnicima poput kakve krtice gotovo napušten, u igru su napokon dodani i veliki



Noir, totalno dobro

4 RAZLOGA ZA ODMOR U TROPIMA

1. **TAJCE** - koje se pripijaju bolje nego išta na svijetu



3. **KAMPANJA** - Veća i uzbudljivija kampanja za jednog igrača

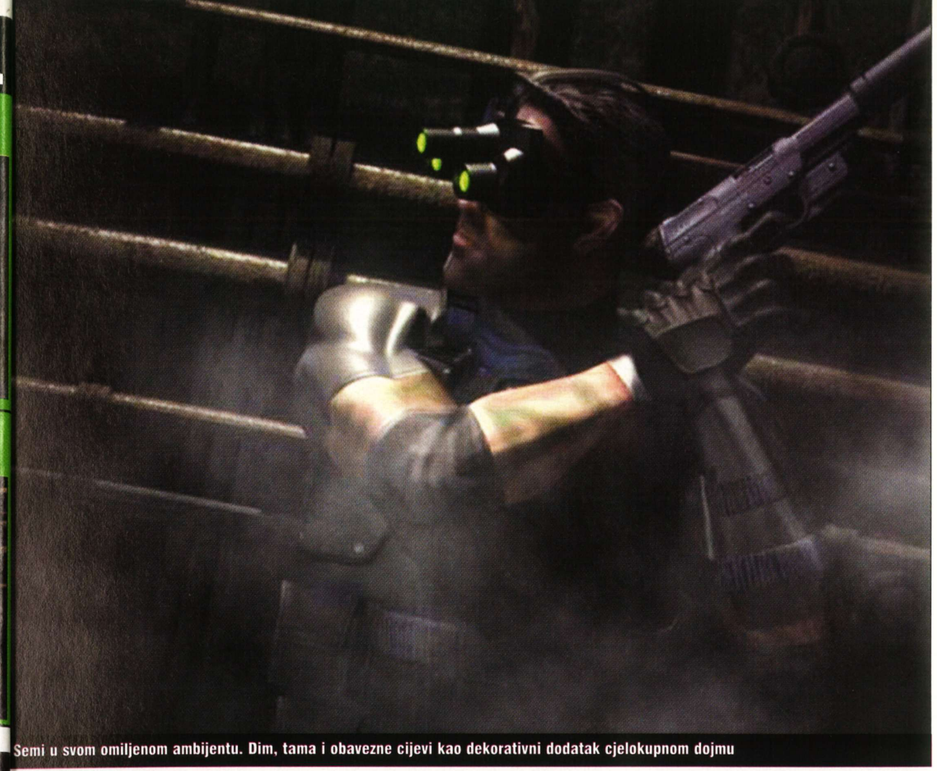


2. **MULTI** - u igri za više igrača može se igrati FPS protiv špijuna

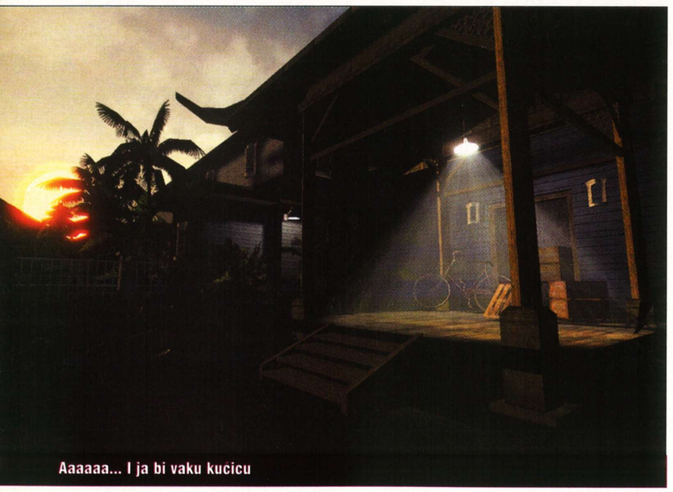


4. **AI** - Pametniji protivnici





Semi u svom omiljenom ambijentu. Dim, tama i obavezne cijevi kao dekorativni dodatak cjelokupnom dojmu



Aaaaaa... I ja bi vaku kucicu



Sudeci po sjenama... mislim da je oko 9 ujutro. Pitati cu onog tamo momka. Alooooo!!



Sam Fisher... jeeeeee!!!

otvoreni prostori pretrpani civilima. Da, civilima. Zanimljive situacije u kojima oni igraju dosta značajnu ulogu prikazane su u demoinačici, gdje se, naime, glavni lik pokušava uvaliti u jureći vlak. Držeći se za donju stranu vagona (dinamična kamera uključena) Sam se tijekom jedne od sekvenci pokušava uvući u vagon – dakako, neprimjećen. Ako

"Sada svako oružje što ga Sam nosi ima i sekundarni mod paljbe"

ga kojim slučajem tijekom pentranja uoči jedan od putnika, velike su šanse da će se dotični uplašiti i pozvati lokalnog stražara. Jasno, nakon toga, šuljanje po vlaku postaje daleko teže, pogotovo uzmemo li u obzir da sada gotovo svaki stražar zna da je u blizini nepoželjni gost. Takav zanimljiv, ali ne i bezazlen slijed događaja, začudo, nije skriptirana rutina. Putnici, kao i civili uopće, imat će svoju zasebnu AI rutinu, pomoću koje će doslovce voditi vlastitu (i logično, ograničenu) verziju slobodnog života. Jasno, bezbrižne prolaznike nećete nalaziti u vojnim instalacijama, no vjerujte nam – na tim mjestima tek počinje prava zabava. Vojnici pokraj kojih ćete se pokušati prošuljati razlikovat će se po stupnjevima treninga i bit će svakako inteligentniji nego oni u *Splinter Cellu*. Ovdje će, naime, negativci, u načelu daleko više obraćati pozornost na Samove tragove. Pošto svi, pa tako i zli likovi, dobro znaju s kakvom facom imaju posla, pozorno će motriti svaki njegov pokret. Bila riječ o laserskom ciljniku, šuštanju lišća, sjenama ili nekolicini "nestalih" kolega, vojnici će uvijek reagirati sukladno situaciji. Primjerice, nakon što Fisher uspješno eliminira jednog od stražara, drugi će, naiđe li na tijelo, javiti to kolegama te početi potragu za počiniteljem. Ako se



Mikroskop

situacija uskoro ne razriješi (pod tim mislimo na metak u glavu ili jako dobar bijeg), neprijateljski će vojnik početi usmjeravati džepnu svjetiljku prema zidovima, dozivati kolege, a s vremenom čak navući i teži oklop. Vjerojatno najbolje u cijeloj priči je ono što se događa nakon što društvo postane svjesno nazočnosti uljeza – naime, ne prestaju pretraživati. Kao što bi to svaka normalna osoba učinila, vojnici pojačavaju stražu, bolje se opremaju i šalju kolege da istraže mjesta s kojih je Sam mogao zapucati. Sve u svemu, protivnici su



Bilo kuda Kiki..., pardon, Sam svuda



"Osnopljen" sam snopom svjetlosti

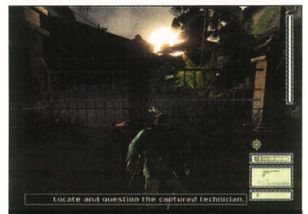
u novom *Splinter Cellu* daleko inteligentniji nego prije pa će, ako stvari ispadnu onako kako piše u najavama, predstavljati pravi izazov i za one najspretnije igrače. Naravno, težina igre je podesiva pa će tako ekstremno inteligentni protivnici biti zastupljeni samo u težinama od *normalne* pa naviše.

HAJDE SVI ZAJEDNO!

Za sve gejmere manje vične šuljanju i akrobacijama, evo jedne dobre vijesti: *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* bit će lakši od svojeg prethodnika. Naime, ako se sjećate, prvi *Splincer Cell* bismo bez većih problema mogli svrstati među teže igre. Shvativši da mnogi igrači jednostavno izgubi živce nastojeći prijeći neki kritični dio karte, Ubi Soft je odlučio da igra ipak bude malo otvorenija i prema neiskusnim/novim igračima. To nipošto ne znači da će ona biti ekvivalent *Manic Mineru*, nego da će, za razliku od svojeg *hardcore* prethodnika, imati daleko veće šanse da se svidi široj publici. Još jedna stvar koja će vam definitivno podići obrve uvođenje je moda za igru u više igrača. Ograničena na četiri igrača odjednom, ta opcija moguća je samo preko mreže, što, dakako, vrijedi i za konzole. U nas će, prema tome, *multiplayer* zasjati samo na PC-ju (s obzirom da o *online* igri na Playstationu 2 i Xboxu gejmeri u ovim krajevima mogu samo sanjati bar još dvije godine), što nas zapravo vraća na početak teksta, gdje smo govorili da je domaćim vlasnicima PC-ja ipak na kraju krajeva pala sjekira u med. No, vratimo se temi. Mogućnost igranja *online* inačice mačke i miša s ograničenim brojem članova ima i više nego realne razloge za ograničenje "područja djelovanja" na ovako mali broj sudionika. U njemu se, naime, timovi dijele na špijune slične Samu Fisheru te društvance elitnih vojnika kakve ste imali priliku upoznati na kraju prvoga *Splinter Cella*. Strahovito zanimljiv dio te inače već dobro poznate priče o "uzbudljivom" *multiplayeru* vezan je, naime, uz činjenicu da vojnike vodite isključivo iz prvog lica. Oni su, iako manje okretni od agenata, do zuba opremljeni kontrašpijunskom opremom. Specijalna oprema koju nose omogućuje im da osjete svaku kretnju u neposrednoj blizini, da otkriju svaki trag topline, te da opaze špijune čak i kad su skriveni iza neprozirne ograde. Specijalni agenti su, u drugu ruku, ono što je Fisher u kampanji za jednog igrača – okretna i gotovo nevidljiva gamad opremljena hrpom ludih *gadgeta* i oružja koja, kao i u igri za jednog igrača, odsad imaju sekundarni mod paljbe. Dodatna opcija ekskluzivno za igru u više igrača je uzimanje taoca te doslovce razgovor s njima putem seta slušalica s mikrofonom koje ćete, eto, morati kupiti u vašem omiljenom *computer shopu* za kakvih tridesetak kuna. Ukratko, to znači da ćete, ako se ne navučete na opsežnu i (navodno) dugu kampanju za jednog igrača, *Pandora Tomorrow* igrati isključivo zbog njegovog više nego zabavnog *multiplayer* moda. Igra bi, prema najnovijim informacijama, trebala izaći u proljeće, a vama jedino ostaje da molite koga god znate, dakako ako vjerujete u takve stvari, da demo stigne tijekom idućih nekoliko tjedana. ■



U kuhinji se uvijek nešto krčka



Lociraj tehničara i priupitaj ga štogod

IGRAT ĆETE JER...

- vam svi kod kuće već godinu dana govore da bosi ne hodate po parketu
- je *Splinter Cellu* baš i nedostajao dobar i solidan mod za više igrača
- ste oduvijek htjeli da vaši protivnici budu strahovito oprezni i vrhunski naoružani



Sam u polju riže, netom prije negoli se prekvalificirao

IZDVAJAMO/ Dobar timing

Kaže se: dobar timing zlata vrijedi. Ubi Soft je, očito, toga bio i više nego svjestan prije negoli je počeo raditi na igri. Naime, nastojeći biti *fair-play* prema svim igračima, novi će *Splinter Cell* na sve predviđene platforme stići istodobno. Među mnogobrojnim razlozima, od kojih većina nije bitna za ovaj članak, najjači argument za to je postojanje opcije za igranje u više igrača. Na taj će način vlasnici PC-ja, Playstationa 2 i Xboxa moći početi uživati u *multiplayeru* gotovo u isto vrijeme. Jedini kamen spoticanja koji će eventualno spriječiti nastajanje te globalne zajednice je hermetičnost matičnih servisa za igru u više igrača, poput Xbox Livea. Jasno, ako kreatori igre i proizvođači konzola ikad uspiju premostiti ograničenja koja im nalaže njihov matični *gaming* servis, novi *Splinter Cell* postat će *multiplayer* hit koji će svatko htjeti zaigrati. Razlog? Otkrijte to u glavnom dijelu teksta.

INFOBOX

THE I OF THE DRAGON

- PROIZVOĐAČ
  Primal Software
- IZDAVAČ
  Strategy First
- ŽANR
  akcijski RPG
- IZLAZI
  sredinom 2004.

www.primal-soft.com

PRIMAL

PRIMAL SOFTWARE
Primal Software ruski je developerski tim sa sjedištem u Moskvi koji već nekoliko godina proizvodi igre samo za tržište majčice Rusije. Prema njihovim riječima, kreirali su neke od najprodavanijih avantura temeljenih na herojima narodnog folklora, što god pod tim podrazumjevali, a neki od naslova su *Petka* i *Petka 2 - Judgment Day* (bez smijeha, molim). Nakon što su osvojili srca razgaljenih ruskih *gamera*, kreću u pohod na svjetsko tržište igrom *The I Of The Dragon*, koju danas najavljujemo, no nije baš sve teklo po planu, kao što ćete imati prilike pročitati u prvim redcima teksta.



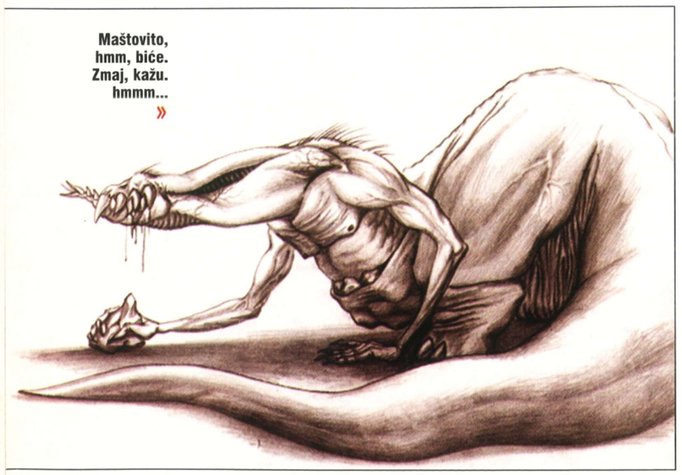
Polijetanje iz baze


Let prema kontrolnom tornju

Zmajevi rano lete

THE I OF THE DRAGON

“Legendarni *“Magic Carpet”* poslužio je kao temelj za izradu zmajolike igre”


Maštovito, hmm, biće. Zmaj, kažu. hmmm...

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

Koliko god ideja ove igre bila originalna, developeri dugo vremena nisu mogli pronaći izdavača za svjetsko tržište, dok se, s druge strane, ruska inačica već naveliko hakla. Dodatnu konfuziju unosi demo izašao prije gotovo dvije godine, koji su mediji odmah proglasili tek manjim dijelom potencijalnog hita. Što nije valjalo, ne bismo vam znali reći. Ili su izdavači nudili premalo novca, ili su smatrali da se igra neće dobro prodavati, ili je nešto treće, no činjenice je da se Primal Software dosjetio staviti zmaja kao glavni lik te napraviti vrlo privlačan akcijski RPG, koji će napokon stići i na svjetsku gamersku scenu, tako da ćemo konačan sud moći donijeti tek za nekoliko mjeseci i doista se nadamo da će on biti pozitivan.

Glavna priča se temelji na pretpostavci o fantazijskom svijetu u kojem zmajevi štite ljude od svih zala i neprilika. Budući da se u tom svijetu živjelo u miru, zmajevi nisu imali nikakava posla pa su ga napuštali jedan po jedan, dok na kraju nije ostao još samo zmaj Unkh-Agor. Tijekom vremena, oko njega je izgrađena cijela religija, a kad je i on ispario u nepoznatom smjeru, samo su još svećenici neko vrijeme održavali vjerovanje u nj, da bi na kraju cijela ta filozofija krenula u potpuno drugom smjeru i sjećanje na negdašnje velike pomagače palo je u zaborav. Sve je bilo krasno dok nisu prestale pristizati vijesti iz pograničnih gradova, a karavane na odredišta i dok hrpa zabrinjavajućih događaja nije potakla ljude na razmišljanje kako nešto nije u redu. U trenutcima kad je bilo očito da je čovječanstvo napadnuto od strane zlih neprirodnih sila, neki frik je, prekapajući po starim knjižurinama, naišao na proročanstvo Unkh-Agora, u kojem on govori o vremenu zla koje dolazi i posljednjem jajetu, koje je ostavljeno ljudima u temeljima prvog hrama izgrađena u njegovu čast. Dakako, iz jajeta će se izleći zmaj po našem izboru, o čemu više možete pročitati u okviru.

The I Of The Dragon žanrovski pripada akcijskom RPG-u, a letenje zauzima veći dio igre. Naravno, pristup je vrlo arkadan jer je glavni naglasak na akciji, koje neće nedostajati, a osnova svega je obnavljanje razorenih gradova, kako bi ljudi počeli raditi za vas, odnosno snabdijevati vas osnovnim potrebama i izučavati magije koje poslije možete koristiti u borbama. Tijekom igre, zmaj će napredovati kao što to rade svi likovi u jednom RPG-u skupljajući iskustvo na bojištu i ispunjavajući različite zadaće, bilo da je riječ o onima koje su strogo vezane uz glavnu priču, ili pak o potpuno sporednima, koje su tu i uvrštene samo zbog razbijanja monotonije i faktora ponovljivosti. Svakim novim nivoom zmaju je moguće dodijeliti određene čarolije, bilo da su ih ljudi izučili za vas ili ste ih pokupili nakon nekog od jačih protivnika (da ne kažemo šefova). Koliko će koncept magija biti uspješan, teško je reći jer se autori nisu držali prokušanog recepta nadogradnje postojećih nego su zamislili da se jednom dodijeljena magija ne može pojačavati, nego valja nabaviti nove.

Tijekom igre pojavljuju se mnogo jače magije negoli su one na početku, tako da ne bi bilo loše pripaziti malo što se uzima, poneku možda čak i preskočiti kako bi zmaj bio sposoban i za nešto bolje kad se pojavi. Taj je segment ostavljen igračima na izbor i samo je na njima da odluče hoće li se u idućih jedno duže vrijeme, zbog čega im je onda ponestalo vremena i novca za rad na dobrom *multiplayeru*.

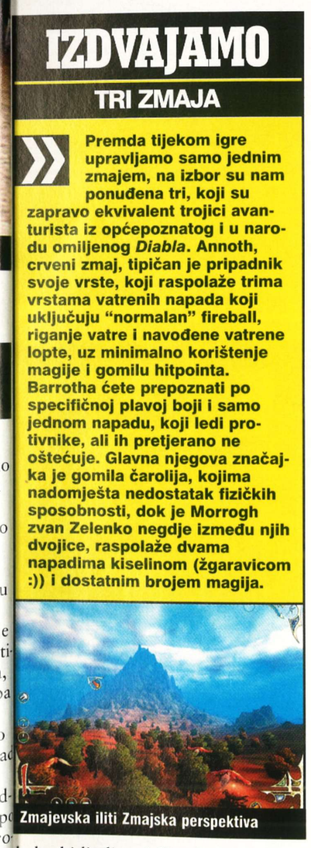
Prema posljednjim informacijama, razmatra se i o tom vidu zabave - dakako, to bi bilo riješeno *patchem*, no još je prerano za ikakve konkretnije informacije.

Hoće li *The I Of The Dragon* opravdati povjerenje koje mu je Strategy First ukazao potpisavši ugovor, saznat ćemo uskoro, jedino što može podbaciti je *gameplay*, a realno gledajući, to i je jedino što je bitno. Držimo fige da bude odličan. ■

IZDVAJAMO

TRI ZMAJA

Premda tijekom igre upravljamo samo jednim zmajem, na izbor su nam ponuđena tri, koji su zapravo ekvivalent trojici avanturista iz općepoznatog i u narodu omiljenog *Diabla*. Annoth, crveni zmaj, tipičan je pripadnik svoje vrste, koji raspolaže trima vrstama vatrenih napada koji uključuju “normalan” fireball, riganje vatre i navođene vatrene lopte, uz minimalno korištenje magije i gomilu hitpointa. Barrotha ćete prepoznati po specifičnoj plavoj boji i samo jednom napadu, koji ledi protivnike, ali ih pretjerano ne oštećuje. Glavna njegova značajka je gomila čarolija, kojima nadomješta nedostatak fizičkih sposobnosti, dok je Morrogh zvan Zelenko negdje između njih dvojice, raspolaže dvama napadima kiselinom (žgaravicom :)) i dostatnim brojem magija.


Zmajevska iliti Zmajska perspektiva



Dućan sa zmajevima


Gomila ikonica i nenametljiva minikarta

“Uporabom nekih magija moguće je potpuno izmijeniti izgled terena”

IGRAT ĆETE JER ...

- **su zmajevi c00l**
- **volite akcijske RPG-ove**
- **podupirete male developere**


Mutirani kukci poslužit će kao predjelo


Ne vjerujem da bi nešto ovakve boje bilo ukusno


NPC u ophodnji


Ne pitajte, ne znam što se događa

INFOBOX

MANHUNT

- PROIZVOĐAČ
  Rockstar Games
- IZDAVAČ
  Rosckstar Games
- ŽANR
  kvazi *stealth em up* iz trećeg lica
- IZLAZI
  u prvoj polovici 2004.

www.rockstar.com

ROCKSTAR GAMES
Nekada nitko i ništa, no nakon izdavanja *Grand Theft Auta* bog i batina. Prvi *GTA*, iako skroman, bio je remek-djelo u malom, zato što nam je pružio apsolutno neliarnu slobodu divljanja po velikome gradu, dok su pak 3D primjerci tog serijala nešto sasvim deseto, zbog čega su onda i upisani u najveće klasike igraće povijesti. Uglavnom, momci sa sto posto mašte i kreativnosti i nula posto lažne moralnosti i autocenzure. Svaka im čast!



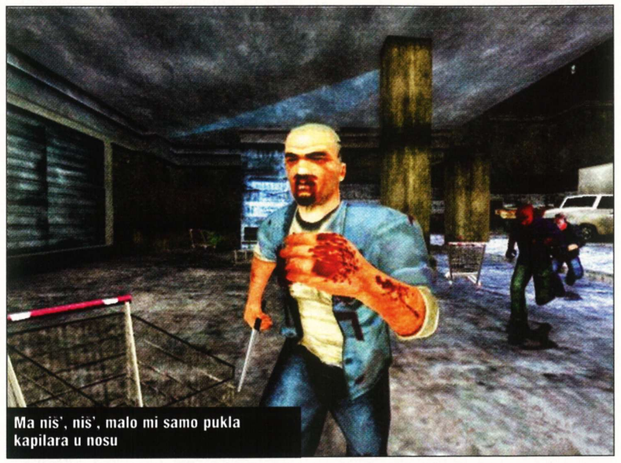
Ovo ti je za mamu, ovo ti je za bracu, ovo za strinu...



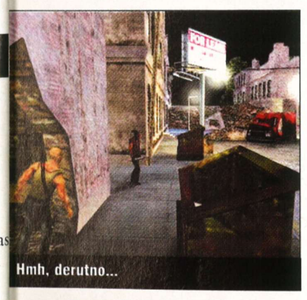
Skeletor? Pa di si bijo svih ovih godina???



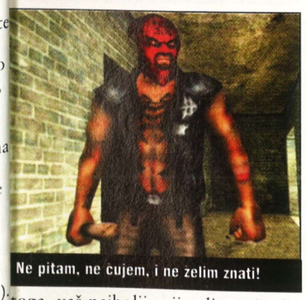
Put ya hands in di eir, put ya hands in di...



Ma nis', nis', malo mi samo pukla kapilara u nosu



Hmh, derutno...



Ne pitam, ne čujem, i ne želim znati!



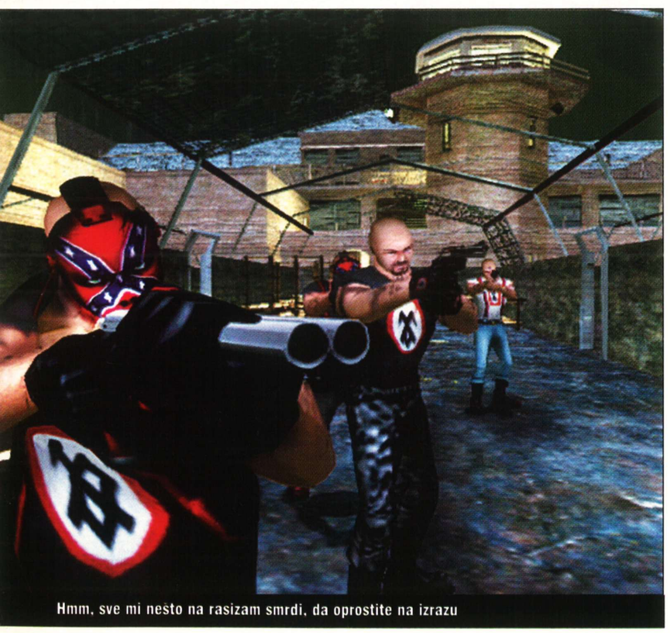
RasporenaUtrobaCAM!



A da me tek bez maske vidiš!

Nije GTA, al' ima psovanja, ubijanja, klanja...

MANHUNT



Hmm, sve mi nešto na rasizam smrdi, da oprostite na izrazu

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

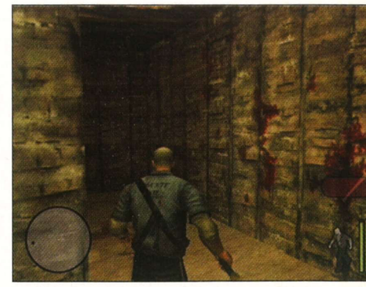
Sve donedavno ovaj je naslov bio rezerviran isključivo za Playstation 2, no na svu sreću, konačno je potvrđena i PC inačica. Sreću??? Ta zašto bi jedan *hard core* PC-jaš htio igrati PS2 *portove*? Pa, možda zbog toga što su autori ove 'curice' dečki (sumnjam da ženske tu imaju što tražiti) iz Rockstar Gamesa koji se itekako proslavio svojim legendarnim *Grand Theft Autom*. Prema tome, možete pretpostaviti da će i *Manhunt* biti prožet njihovim specifičnim stilom prepunim crnog humora, materijala za odrasle i svakojakih gadosti koje jednostavno nisu za malu djecu poput vas. Mda, no uradak se ovaj put neće ticati automobila nego će biti nešto klasičnija koljačka arkada iz trećeg lica. A po svojoj osnovnoj pretpostavci najviše nas podsjeća na legendarni film Runnig Man, gdje je naš junak Švarci morao spašavati goli život u bizarnom TV-showu neke morbidne polubudućnosti. Naime, nakon što vas zbog neke nepodopštine osude na smrt, smrtonosna injekcija biva zamijenjena onom uspavljujućom, nakon čega se, doduše, brzo budite iz sna, ali samo da bi vas dotični gospodin Starkweather informirao o novonastaloj situaciji. Žrtva ste, bijedna lovina bačena u zabačene gradske predjele, prepuštena na milost i nemilost različim bandama i svakakvim ludacima iz samoga pakla, a jedina šansa da ne budete ubijeni je da ubijate sami. Jasno, sve se snima brojnim kamerama i prenosi do bolesnih *snuff* lovera diljem svijeta (ako slučajno ne znate što je *snuff*, i bolje vam je...). Dakle, šetat ćete nepoznatim krajem i pokušati preživjeti! Kako? Pa, kao prvo, malo tišim pristupom, zato što ste brojčano slabiji (jedan prema nekoliko stotina) i što vam je jedina šansa u klanju jednog po jednog. Prema tome, očekujte indikator sličan onome iz *Thiefa*, koji vam označava trenutačni stupanj skrivenosti u sjeni, pa se stoga svakako preporučuje hodanje umjesto trčanja. Osim toga, vaš najbolji prijatelj u grčevitoj borbi za život bit će i radar na kojem ćete vidjeti moguće lokacije svih gadova željnih vaše krvi; male strelice, pak, ovisno o smjeru u kojem su okrenute, označavaju jesu li oni ispod ili iznad vaše trenutačne lokacije. Nadalje, indikatori će biti različito obojani pa će tako žuta značiti da vas nisu svjesni, narančasta da su u stanju pojačane budnosti, a crvena da su vas spazili i da vrlo vjerojatno idu prema vama. Odmah moramo napomenuti i da se najavljuju dva moda težine, s tim da će onaj teži izbaciti spomenuti radar, pa si onda zamislite razinu težine i frustracije. Ipak, niste ni vi mala beba, pa će vam tako na raspolaganju biti poveći arsenal hladnog i vrućeg oružja, koje će pak biti rasporedeno u četiri *slota* koji će u isto vrijeme moći primiti samo jednu igračku. Prvi će spremnik sadržavati jednokratna oružja koja se nakon "konzumacije" bacaju, poput prekrasne vrećice za gušenje (sjetite se *Killing Fieldsa*) pomoću koje ih, je li, gušite. Drugi je namijenjen oružjima na daljinu, poput Molotovljevih koktela, noževa za bacanje, bombi, granata itd, treći za standardne *gunčine* poput pištolja i sličnih, a četvrti za nešto težu artiljeriju poput pušaka, mitraljeza i sličnog. A moramo li reći da se maštovita ubojstva posebno boduju? Ma kakvi.

"Bez obzira na svoj koljačko-psovalački štih, trebala bi to biti sasvim dobra igra!"

Moramo li napisati i da će se malo žešća ispipavanja jetre, slezene i ostalih unutrašnjih organa snimati posebnim kamerama kako biste ih mogli vidjeti u *slow motionu* i iz što boljeg kuta? Ma jok. Prema tome, iz svega ovoga jasno se vidi da će *Manhunt* biti jedna od najbrutalnijih pucačina godine, te sasvim sigurno ispunjena svakvim gadarijama koje će joj priskrbiti "zabranjeno ispod 18" etiketu. Što je sasvim sigurno i bio cilj autorskog tima koji je itekako svjestan da upravo spomenuti pokušaji "moralne zaštite" napaljuju publiku i povećavaju prodaju. Jedino što već sada predvidamo podosta prigovora na igrinu možebitnu linearnosti od igrača naviklih na *GTA*, no to inako NIJE *GTA* nego nešto mnogo, mnogo jezovitije, krvavije i gore... *Slllurp*, brusimo noževe, šiljimo zubiće i čekamo, uahahahahahahahahahahaha!!!

IGRAT ĆETE JER ...

- **ste fan Rockstar Gamesa**
- **obožavate morbidne igre s mnogo klanja**
- **ste gledali Runnig Man i volite ga!**



IZDVAJAMO

PS2?

Već vam je vrlo dobro poznata moja skepsa glede PS2 *portova* na znatno moćniji PC. Tako će i *Manhunt* nedvojbeno patiti od nekih konzolaških bolesti, poput ipak nešto inferiornije grafike i smanjenog broja poligona. No, sudeći po Rockstarovim prijašnjim uradcima (*GTA* serijal), ipak se nadamo najboljem, jer su spomenute PC konverzije bile jednostavno genijalne! Znači, očekujemo APSOLUTNO glatko izvođenje i na dosta starijim strojevima, a ako i nabace koji grafički efekt ili poligon više, sigurno se nećemo žaliti. Ostaje nam još samo čekanje finalnog proizvoda i ponavljanje misli kako je ovo jedna od rijetkih prerada kojoj se stvarno treba veseliti i koju definitivno valja nabaviti.



NAJNOVIJE VIJESTI, SLIKE, KOMENTARI I ANALIZE IGARA U RAZVOJU

"CRNO I BIJELO U 16.7 MILIJUNA BOJA"

BLACK AND WHITE 2

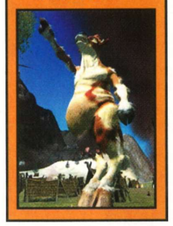
"Ponukani nedavno odgledanim kinohitom, ovu bismo igru mogli nazvati i Povratkom kralja"

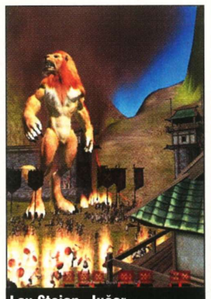
Back And White. Jebote, igra ultravisoke tehnologije, hibridni RTS apsolutno inovativnih ideja, simulator živih bića, car, kralj, dragi Bog! Jer kako drugačije opisati jednu od najboljih igara svih vremena? A sad se, eto, lagano bliži vrijeme izdavanja novog nastavka, pa ako se oko toga ne uzbudujete kao ja, vjerojatno niste normalni. Uglavnom, po najnovijim informacijama, i *dvojka* će težiti tehnološkom *cuting edge* savršenstvu, što je lijepo vidljivo iz sasvim superiorne grafike i potpuno novog enginea za kreaciju ultradetljanog terena. No, ono što se na prvi pogled ne može uočiti je da je posvećena dosad nevidena pozornost detaljima, pa će tako snijeg padati u pojedinačnim pahuljicama i polako se skupljati na tlu, trava će pak biti načinjena od pojedinačnih vlati i povijati se pod nogama, da bi se već malo poslije digla i oporavila. Jasno, osim ako preko nje ne prijede vojska i pretvori je u blatnu kaljužu, koja vam pak označava putove rata - uglavnom, detalji su apsolutno funkcionalni i genijalno se stapaju u svijet igre. Jasno, promjene su vidljive i u mehanici, pa je tako npr. čarobna ruka ovaj put u stanju selektivno odabirati pojedine tipove i proizvoljne količine ljudi, stabala, objekata i sl. Uglavnom, iz svega rečenog vidljivo je da igra napreduje prekrasno i mi jednostavno ne možemo dočekati datum njezina izlaska. *(kl)*

INFOBOX

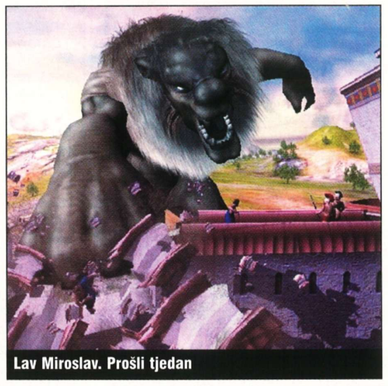
- BLACK AND WHITE 2
- PROIZVOĐAČ: Lionhead studios
- IZDAVAČ: Electronic Arts
- ŽANR: simulacija
- IZLAZI: u prvoj polovici 2004.

www.ea.com





Lav Stojan. Jučer.

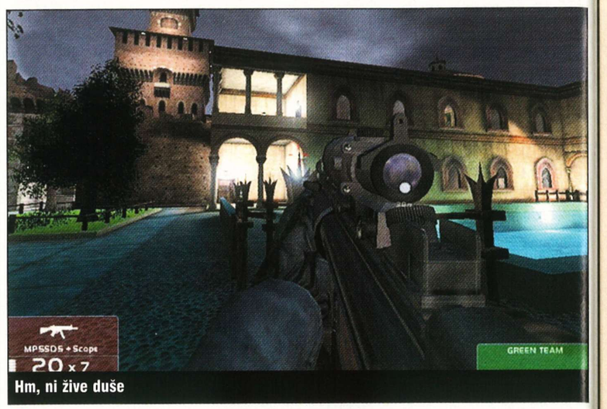


Lav Miroslav. Prošli tjedan

"DUBROVNIK???"

RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD

"Iako osam novih misija kampanje možda ne zvuči mnogo, sigurni smo da će biti suludo teške pa..."



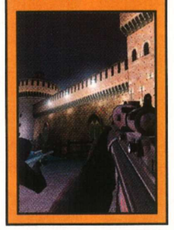
Hm, ni žive duše

Što možemo očekivati od jedne ekspanzije? U svaku slučaju, već dobro poznati repeortar sitnih promjena koje se tiču tek nekih manjih estetskih zahvata, pokoje friško oružje, kampanju, i to je to. Baš će se toga držati i novi *Rainbow Six*, tako da je već s grafičke strane negdje u rangu srodnog ostvarenja s Xboxa, što je s obzirom na prijašnju situaciju zapravo prilično pomak. No, od same mehanike nemojte očekivati nikakvu revoluciju, osim pokojeg ispravljenog *buga* i sl. A koga ćemo ovaj put ubijati? Čini se nekakve teroriste (neobično, stvarno neobično) koji žele otrovati svoje bližnje upotrebom kemijskog oružja. Ali ne bilo kakvog, nego europskog, i to zato što je za ekspanziju odgovoran autorski tim iz Milana, pa očekujte i jednu u najmanju ruku zanimljivu kampanju. Naime, u njezinih osam misija prošetat ćete se Milanom, Monte Carlom, Grčkom, Palermom i, i, i - Dubrovnikom!!! Aha, našim južnim biserom, kroz koji ćemo se šetkati te upoznavati njegove legendarne zidove i kulturne vrednote u liku poludjelog turističkog vodiča koji... Ne, u liku i djelu standardnog specijalca (oksimoron?), mada se ipak nadamo da je dovoljno pogođena poznata nam arhitektura kako bismo uživali u uspoređivanju stvarnog i virtualnog. Eto, mislim da bi ova informacija bila sasvim dovoljna za vaše igračko napaljivanje, pa vam još samo mogu reći - laku noć! *(kl)*

INFOBOX

- RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD
- PROIZVOĐAČ: Ubi Soft Milano
- IZDAVAČ: Ubi Soft
- ŽANR: FPS
- IZLAZI: početkom 2004.

www.rainbowsix.com



"DOBRI, STARI, *OLD SCHOOL* FPS"

PAINKILLER

INFOBOX

- MEN OF VALOR: VIETNAM
- PROIZVOĐAČ: People can fly
- IZDAVAČ: Mindscape
- ŽANR: FPS
- IZLAZI: početkom 2004.

www.painkiller.com

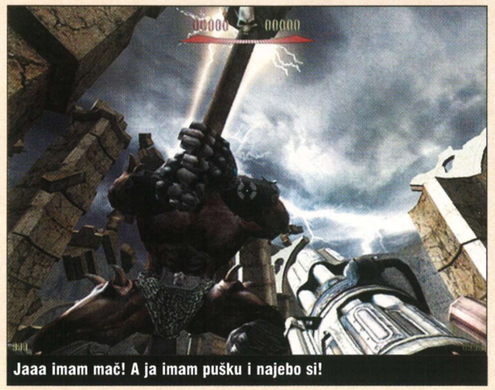


"S obzirom na pomanjkanje pucačina sa zombijima i horor čudovištima, od *Painkillera* očekujemo mnogo"

Na igru *Painkiller* smo se već osvrnuli u jednom Prvom pogledu u prijašnjim brojevima. Istina, postojeće informacije bile su vrlo šture, praktički jedino što je bilo sigurno je da je riječ o *hard core* FPS-u u kojem ćemo se napucavati sa zombijima. Lijepo. No, sad su tu već i neki minidemoi, a procurili su i neki nivoi, pa se može složiti mnogo bolja slika onog što vas očekuje u ovoj čistokrvnoj raspucačini. Tako vam odmah možemo reći da priča neće biti produkt najnovijeg dobitnika Pulitzerove nagrade, a ticat će se idućeg: opak ste momak, koji je sklopio pakt s vragom, tako da mu on nakon sto ubijenih nemrtvih duša podaruje neku specijalnu moć ili demonski oblik. Problem je jedino što onaj koji tikve s vragom sadi, bla, bla, bla, pa nas tako neće ni biti briga za priču nego će se sve pretvoriti u bezrazložno i nerazumno raspucavanje s hektolitrima usirene krvi. Što je dobro, jer - ako *Painkiller* nema neku priču, onda sasvim sigurno ima atmosferu, a ako bismo je željeli s nečim usporediti, tada bi to zasigurno bio legendarni *Blood* (prvi dio, naravno). Vidite, dugo nismo imali ovakvu zombicidnu FPS priliku, što su autori onda i iskoristili, podarivši nam uistinu maštovite lokacije (crkve, pakleni svjetovi itd.), zanimljive kreature i dopadljiv mračnjačko-B-filmski *setting*. Jasno, to se najlakše postiže impresivnom grafikom, a ona je ovdje upravo takva: "domaći" engine tako je u stanju iscrtavati sasvim dovoljno poligona, oplemenjen je *pixel shaderima* i dinamičnim svjetlom, na ekran odjednom baca desetke neprijatelja, a usto je i strašno brz! Osim toga, nivoi će se i krvnički razlikovati, ponajprije zbog toga što momci neće reciklirati teksture nego će u svakom napraviti apsolutno novi set. Nažalost, samo napucavanje, tj. neprijateljski AI, zasad je prilično rudimentaran – tj., čim vas spaze, jednostavno počnu trčati prema vama i vašem nesretnom vratu. Ipak, obećava se da će u punu inačicu biti implementiran skupni AI, pomoću kojega će napadati u čoporima te malo više paziti na vlastiti život. Što se tiče posebnih poslastica, možemo izdvojiti jedno golemo čudovište s kojim se natjerate po nekom mauzoleju, a ono vas pak, osim standardnih napada, pokušava ubiti i tako da trese okolne stupove kako bi se na vas srušila cijela zgrada! Prema tome, očekujte povratak "staroškolskih" FPS vrijednosti, što ni u kojem slučaju ne može biti loše. *(kl)*



Uf, uf, a reko sam mu neka mi da manju sjekiru!



Jaaa imam mač! A ja imam pušku i najebo si!



Havok 2.0 fizika na djelu!

VIBRA

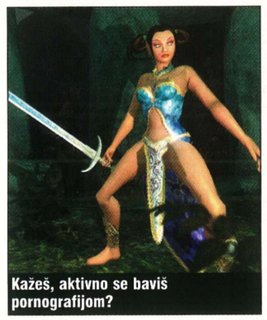
"DOSAD NEVIĐENA GRAFIKA U MMORPG IGRI"

EVERQUEST 2

Hm, jedno je sigurno, a to je da je vašem autoru već pun, da sad ne bude bezobrazan i ne kaže što, svih tih MMPORGOVA o kojima piše valjda u svakom broju. Ali što ćeš, očekuje nas prava oluja pripadnika upravo tog žanra, a kao vrh vrhova svakako se nameće *Everquest 2*. Koje su njegove specijalne kvalitete po kojima bismo ga mogli pamtiti i izdvojiti iz mora drugih? E pa, *Everquest 2* je teški tehnološki *freak*, što će reći da mu je glavni adut nevjerojatna grafika, u rangu s budućim moćnicima poput jednog *Half-Lifea 2*! U jednom MMORPG-u? Oh da, zato što je, između ostalog, velik naglasak na likovima, koje možete kreirati do najmanjih detalja poput oblika nosa, boje očiju i sl. Nadalje, čini se da će izmjena dana i noći biti nešto ludo jer s laganim padanjem mraka, početak će lagano pojavljivanje zvijezda, obojenih nebula i sl.. Normalno, tu su i svi mogući

"*Everquest 2* bi trebala biti igra koju ćemo igrati narednih pet godina..."

dosezi grafičkih tehnologija poput *bump mapinga* i sličnih, pa autori već sada priznaju da ciljaju na konfiguracije koje će se tek pojaviti za nekoliko godina, tako da ni trenutačni odabir ne idu niže od 3 GHz. Jasno, detalje možete i smanjiti, no ono što žele napraviti od novog *Everquesta* je beskompromisni estetski užitak koji bi trebao potrajati! Od ostalih elemenata izdvajamo čak 48 klasa u koje ćete se isprofilirati tijekom same igre, pa će tako npr. bezrazložno ubijanje rezultirati *warriorom* ili *barbarianom*, dok će plemenito odabiranje ciljeva i uništavanje mrskih vam nemani od vas napraviti pravog paladina. Također, kažu nam da su oplemenili sustav izrade predmeta, koji se temelji na slobodnom odabiru produkta proizvodnje od dostupnih materijala, pa će npr. majstor koji se domogne zmajeve ljuske od nje moći napraviti ili neprobojan štit ili pak čaroban i nepoderiv bodež. Sve ostalo uglavnom je nadogradnja već dobro poznatih temelja, o kojima nećemo mudrovati prije same recenzije, nego ćemo još samo napomenuti kako nas je ovog MMORPG-a čak pomalo i strah... *(kl)*

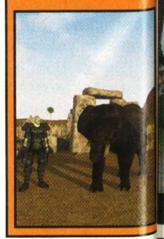


Kažeš, aktivno se baviš pornografijom?

INFOBOX

- EVERQUEST 2
- PROIZVOĐAČ: Sony online
- IZDAVAČ: Sony online
- ŽANR: MMORPG
- IZLAZI: u prvom tromjesečju 2004.

www.everquest2.com



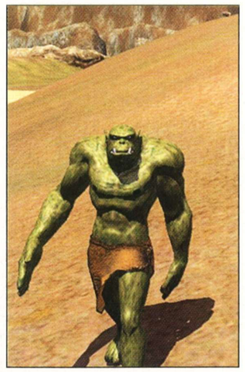






Švadro, ajmo mi najradije nekud pit!

Intervju | STEVE DANAUSER



Na koji je način prijelaz od *Everquesta* do *Everquesta 2* utjecao na poznate rase, *gildove*?

Pa, neki redovi su izumrli, a neki su se rodili, što će mnoge natjerati da se ostave starih i prime novih vještina i pravaca razvitka. Drugim riječima, jednostavno nismo htjeli precrtati stari sustav klasa i čarolija nego ih je većina novih. Također, neke vještine su se unaprijedile u nešto drugo, a nekih više nema.

Što nam možete reći o takozvanim "target" područjima?

Umjesto da cijeli oklop ima istu vrijednost *armor classa*, svaki pojedini dio ima svoj! Primjerice, ako imate kožne čizme i okloplјene rukavice pa vas netko udari određenim oružjem po rukama i nogama, ruke će, logično, pretrpjeti manju štetu. No, samo će igrači koji se dovoljno izvješte moći gađati pojedina područja. Također, još uvijek dorađujemo taj sustav kako bi bio dobro izbalansiran.

Recite nam nešto više o oružjima na daljinu. Hoćemo li imati samostrel?

Od oružja na daljinu, bit će tu i luk i strijela i samostrel, no razlike će ponajprije biti u animaciji i jačini oštećenja, dok će sustav ciljanja biti isti. I ne, ne kanimo implementirati katapulte i slično, jer ne mislimo staviti mogućnost osvajanja gradova.

Pojasnite malo sustav *gildova*...

Ovako, svaki član plaća određenu članarinu, a *gild* za uzvrat financira i potpomaže stranu koju je igrač od prije odabrao. No, problem je ako ste pripadnik neke frakcije koja je geografski jako udaljena od *gilda*, je tako nećete npr. dobivati čarobni bonus.

Recenzije #99

VELIKU SIJEČANJSKU PRAZNINU iznenađujuće uspješno su popunili naslovi od kojih, iskreno, i nismo baš mnogo očekivali. Naime, *X2*, *LOTR: War Of The Ring* i *Spellforce*, kojima je, kao pripadnicima respektabilnih žanrova, u ovomjesečnom Hackeru posvećena posebna pozornost, predstavljaju čisto kvalitetne uratke, koje će nesumljivo zaigrati dobar dio našeg čitateljstva. Zalomilo se ovaj mjesec i nekoliko zanimljivih konverzija uspješnih naslova s konzola, koji su već sami po sebi superzabavni, poput *Beyond Good&Evila* i *Armed&Dangerousa*. Ako ipak ne uspijete pronaći nešto što biste zaigrali ovaj mjesec, strpite se još samo nekoliko tjedana, kad kreće prva ovogodišnja navala hit-igara.

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

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

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

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

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

TEST RECENZIJA

Spellforce

Postanite veliki čarobnjak ratnik i osjetite moć u vašim rukama str. 46



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

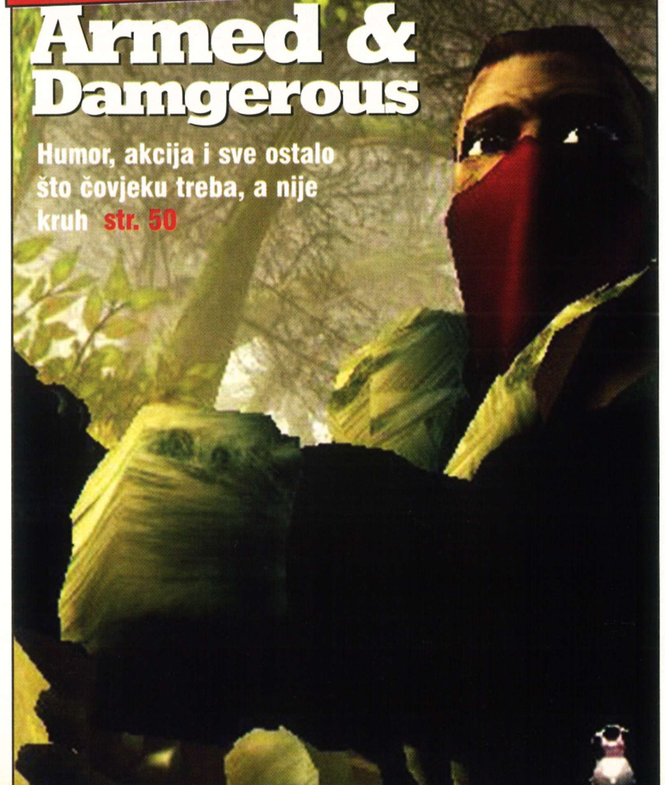
Ocjena je vrlo često predmetom komentara ili nezadovoljstva čitatelja. Sloboda svakog autora je da igru ocijeni onako kako on smatra da je najbolje. U tom smislu su obrazloženja ocjene neophodna

NE PROPUSTI

RECENZIJA

Armed & Damgerous

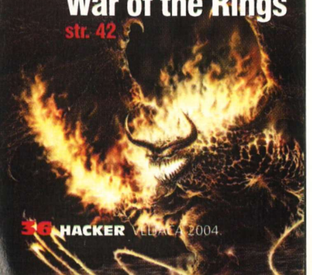
Humor, akcija i sve ostalo što čovjeku treba, a nije kruh str. 50



RECENZIJA

LOTR: War of the Rings

str. 42



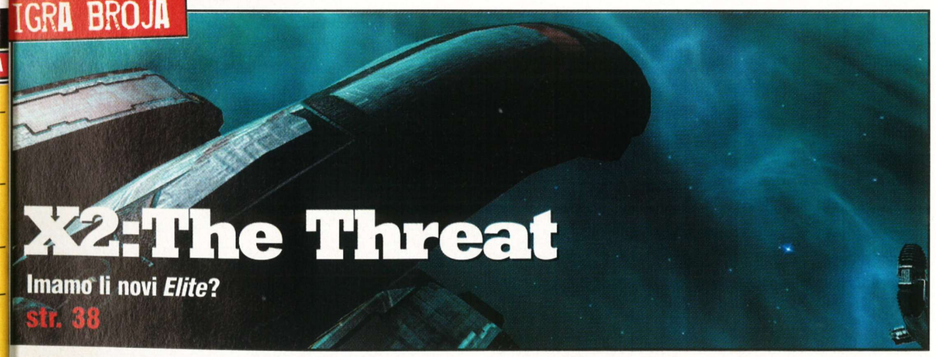
RECENZIJE BROJA

NAZIV IGRE	OCJENA
Total Club Manager 2004 www.totalclubmanager.com	89
The Lord Of The Rings: The Return Of The King www.eagames.com/official/lordoftherings/returnoftheking/	88
Armed And Dangerous www.lucasarts.com	85
X2:The Threat www.x2-game.com	83
Gladiator: Sword Of Vengance www.swordofvengeance.com	81
Pax Romana www.paxromana.com	81
Blade And Sword www.bladeandsword.com	79
Spellforce: The Order of Dawn www.spellforce.de	75
Hobbit www.thehobbit.sierra.com/flash.html	75
The Lord Of The Rings: War Of The Ring www.warofthering.com	75
Jetfighter 5 www.jetfighter5.com	67
Wings Of Honor www.wingsofhonor.com	65
Lords of Everquest www.soe.com	60
Postal 2: Share The Pain www.postal2.com	52

IGRA BROJA

X2:The Threat

Imamo li novi *Elite*? str. 38



HACKER Top 10 PC



Call of Duty / Activision

Još uvijek uvjerljivo najbolji naslov na PC-ju u zadnje vrijeme

2. LOTR War of the Ring	EA Games
3. Broken Sword 3	Adventure Company
4. Prince of Perisa Sands of Time	Ubi Soft
5. Deus Ex Invisible War	Eidos Interactive
6. Max Payne 2	Take 2 Interactive
7. X2	Take 2 Interactive
8. Spellforce	JoWood
9. Armed&Dangerous	Ubisoft
10. Silent Hill 3	Konami

SCORE Top 10 konzole



Final Fantasy X2 / Square

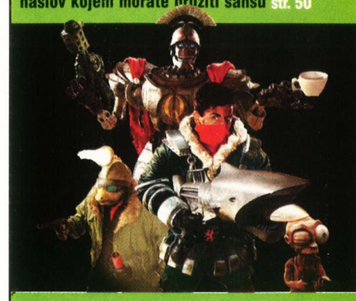
Square je ponovno stvorio pravi fantazijski ep

2. Jak 2 Renegade	Sony
3. Top Spin	Microsoft
4. Project Gotham Racing 2	Microsoft Games
5. Tony Hawk Underground	Activision
6. Ratchet&Clank 2	Sony
7. Manhunt	Take 2 Interactive
8. Voodoo Vince	Microsoft Games
9. Star Wars KOTOR	Activision
10. LOTR Return of the King	EA Games

IZDVAJAMO RECENZIJE

Armed&Dangerous

Jedno od većih pozitivnih iznenađenja u proteklo vrijeme, iznimno zabavan akcijski naslov kojem morate pružiti šansu str. 50



Lords Of Everquest

RTS nastao, očito, po uzoru na *Warcraft*, smješten u fantazijski svijet jednog od najigranijih MMORPG-ova danas str. 56

LOTR: Return Of The King

Treći i posljednji dio Tolkienove sage dobio je svoju digitalnu igraću verziju koja, nažalost, ipak ni približno ne može parirati kvaliteti filmskog uratka str. 52



Total Club Manager

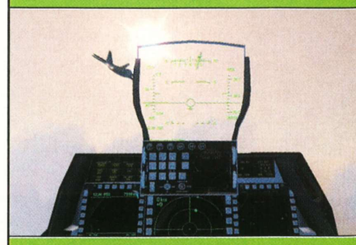
Uz *Championship Manager*, sigurno najbolji menadžer, namijenjen svim pravim zaljubljenicima u nogomet str. 58

Postal 2: Share the Pain

Kontroverzna igra nam se vratila! Dakako, dodatak za jednu od najšokantnijih igara otišao je korak dalje u svojem pretjerivanju str. 69

Jet Fighter 5

Slava nekoć legendarnog *Jet Fighter* serijala gotovo je potpuno izblijedjela, što potvrđuje i ovaj peti po redu nastavak str. 66

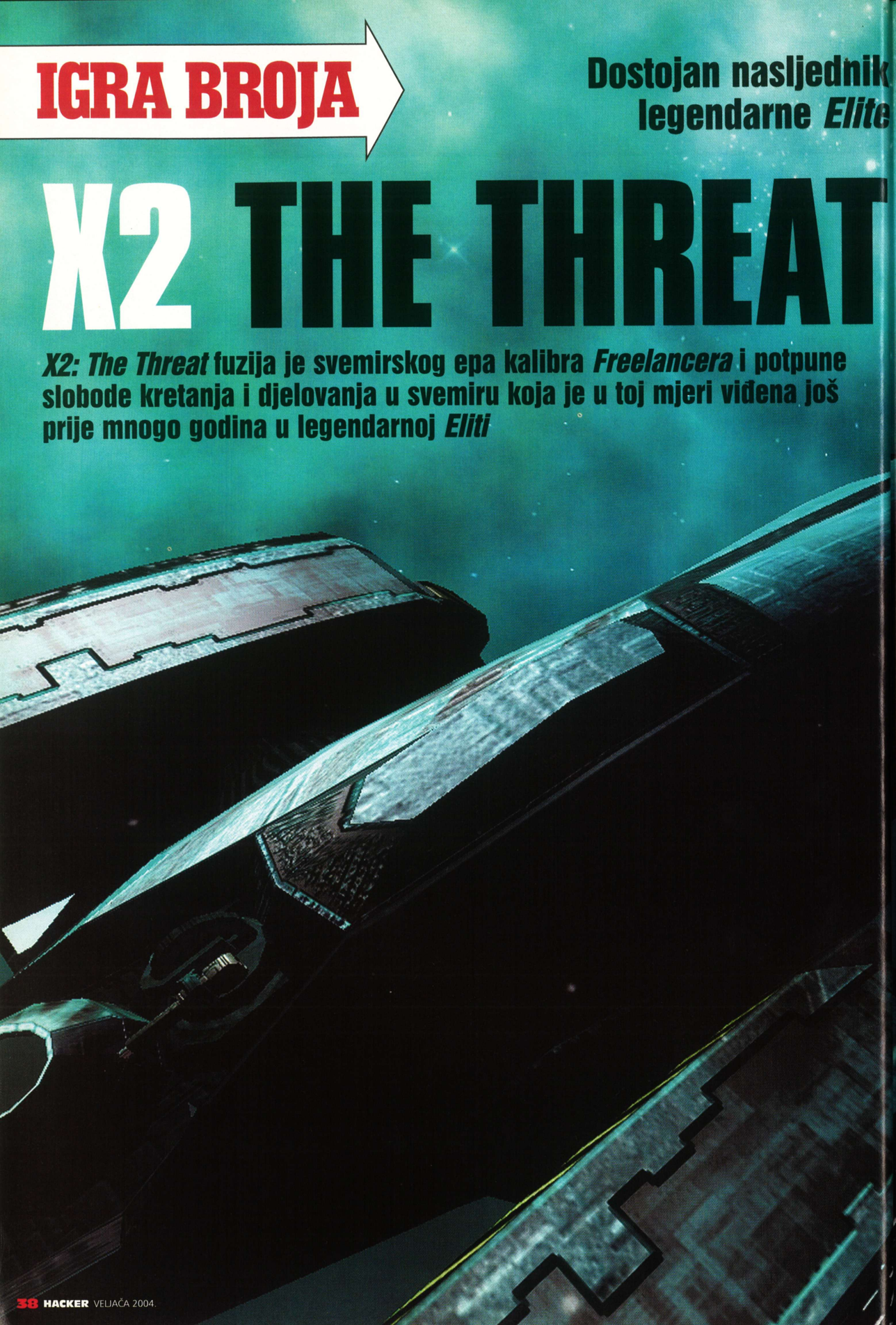


IGRA BROJA

Dostojan nasljednik legendarne *Elite*

X2 THE THREAT

X2: The Threat **fuzija je svemirskog epa kalibra *Freelancera* i potpune slobode kretanja i djelovanja u svemiru koja je u toj mjeri viđena još prije mnogo godina u legendarnoj *Eliti***





INFOBOX

X2: The Threat

PROIZVOĐAČ ■
Raven

IZDAVAČ ■
LucasArts

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

NAŠA PREPORUKA ■
Athlon 2400+, 512 MB, 128 MB 3D

MULTIPLAYER ■
net/modem/LAN

WWW IGRE ■
www.lucasarts.com

UVOD U PRIČU

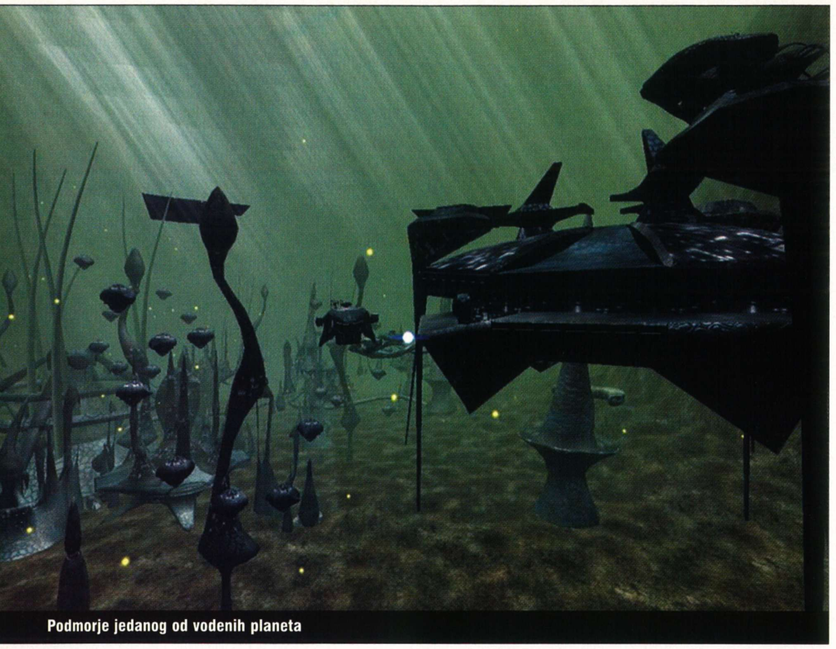
Priča u *Prijetnji* (*The Threat*) je, najblaže rečeno, osrednja, no i u nju je valjalo uložiti određeni trud, a radnja ide otprilike ovako. Igra počinje kakvih 25 godina nakon prethodne igre *X: Beyond the Frontier*. X-svemir mjesto je do kojeg su ljudi dospjeli pomoću tehnologije *crvotočina* te su tamo prisiljeni koegzistirati s brojnim vrstama, od kojih je popriličan broj neprijateljski nastrojen (pogotovo *Khaaki*). Vi ste u ulozi Juliana, mladog i sposobnog pilota koji stjecajem okolnosti biva stjeran u škripac, zbog čega je prisiljen raditi za TerraCorp, što je zapravo paravan za tajnu organizaciju Argonske Federacije... Zijev... Izvršavanjem različitih misija, počinje se pred vama razmatati intrigantna priča koja, kao i obično, uključuje intrige iz povijesti, potencijalno uništenje svemira, neprijateljske gušterolike izvanzemaljce i sve što ide uz to. Tipičan svemirski ep. Koji bi možda i bio probavljiv da nije trećerazrednih međusekvenci te isto takvih *voice-over* dijaloga. U suštini, priča je solidna, no nije na razini ostalih aspekata igre. Napominjemo da je nije nužno pratiti. Dakle, kad vam dosadi, jednostavno je prestanite pratiti i posvetite se vama najprimamljivijem vidu ove uistinu prave simulacije svemira.

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

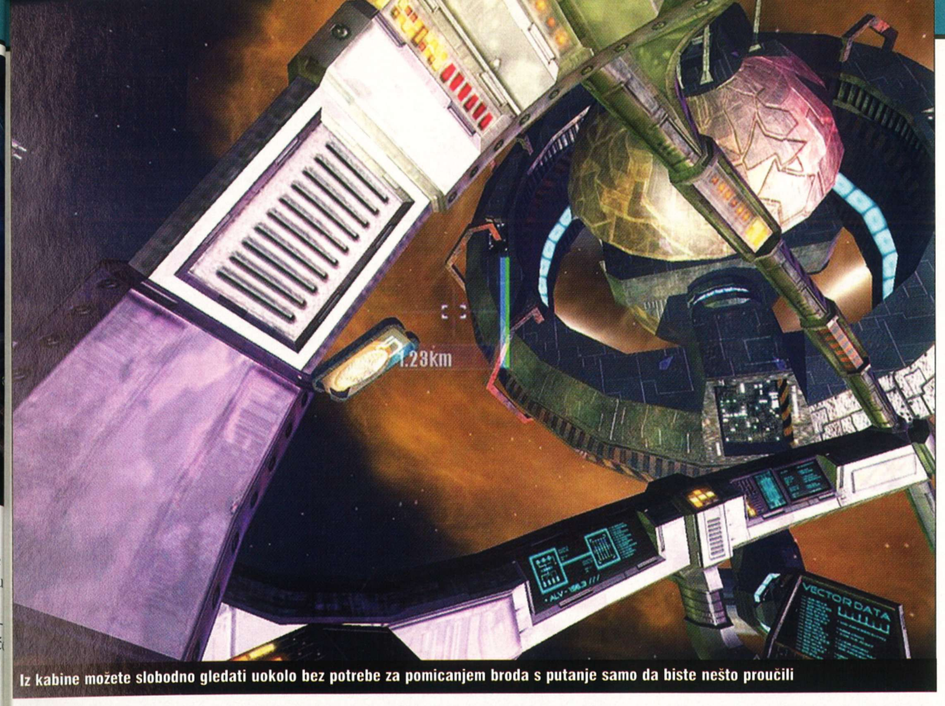
Čitava halabuka oko svemirskih igara počela je čuvene Orwellove 1984., koja je na ovim prostorima poznata još i po Olimpijadi u Sarajevu. Tada je, naime, roden *Elite* serijal, koji je obilježavala rudimentarna vektorska grafika i potpuna sloboda. Idući važan događaj bio je izlazak *Wing Commander* serijala, koji je bio svojevrsni temelj, na kojem su onda izgrađene neke od najpopularnijih svemirskih igara današnjice, od *Privateera* pa sve do prošlogodišnjeg hita *Freelancer*, a sve su izašle iz ruku iste ekipe, okupljene oko tvorevine koja se danas naziva *Digital Anvil*. Sve svemirske simulacije od samih početaka mješavina su *Elite* i *Wing Commandera* u različitim omjerima. Dakako, uvijek bi nekako prevladala akcijsko-arkadna komponenta, čemu je itekako pogodovao i razvoj grafike, koji je akcijske sekvence činio totalnim *eye-candyem*. I tako s vremenom, igre su *oglupjele*. I niti jedna nikako da ponese epitet pravog nastavka *Elite* – igre koja je, osim reflekasa, zahtijevala i finesu, inteligenciju i predanost. Upravo takav je i *X2*. Ima razrađenu epsku priču, no ona je samo djelić doživljaja koji vam *X2: The Treat* može priuštiti – ako mu dopustite ili, bolje reći, ako imate dovoljno vremena.

"ŠTO VAM JE DRAŽE - BITI TRGOVAC, INDUSTRIJSKI MOGUL, POLICAJAC ILI PIRAT? *X2* ODLUKU PREPUŠTA VAMA"

Naime, zbog neprijateljskih kontrola koje zahtijevaju privikavanje od 4-5 sati, prvih dvadesetak sati igranja nekako nam se čini da, što više odmiče, teži prema automatizaciji. Mnoge dvoboje trudit ćete se provest ćete takoreći na prosjačkom štapu. Tj. nećete moći ni prismrdjeti nekim vrlo zanimljivim aspektima igre, primjerice izgradnji vlastite borbene flote, industrijalizaciji planeta itd. Svemirska borba je, dakako, važan aspekt igre, no


Podmorje jedanog od vodenih planeta


Prvih nekoliko slijetanja na stanice bit će mučno iskustvo – baš kao i u Eliti...



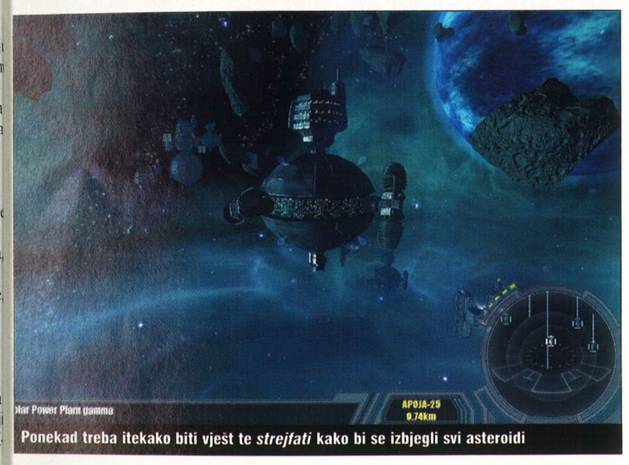
Iz kabine možete slobodno gledati uokolo bez potrebe za pomicanjem broda s putanje samo da biste nešto proučili


Raznolikost galaksija dočarana je maštovitim koloritom sunaca koje ih osvjetljavuju


Ne morate se uopće zamarati s istraživanjem – karijeru


PLUS
- predivna grafika
- potpuna sloboda
- beskonačna trajnost

MINUS
- duga krivulja učenja
- hardverski zahtjevna uza sve detalje
- neprijateljsko sučelje (dok ga ne savladate)



Ponekad treba itekako biti vješt te *strejfati* kako bi se izbjegli svi asteroidi

Što sve možete raditi u X2?

X2: The Threat **iznimno je svestrana igra. Drugim riječima, X-svemir vam dopušta da radite što god želite. *X2* je svemirski ep tzv. otvorenog završetka. Znači, ideja je da prođete misije koje će vas provesti kroz priču i onda nastavite uživati u simulaciji svemira. Na početku, dok se ne upoznate s kontrolama broda i aspektima igre, preporučujemo vam da izvršavate misije povezane za priču, a već nakon što ih projedete 5-6 trebali biste moći odabrati put kojim želite graditi karijeru. A uistinu ih je mnogo. Recimo, prilično unosna može biti trgovina, a usput biste se mogli baviti i prijevozom putnika. Dakako, riskantni putnici dovest će vas do sukoba, stoga brodić treba opremiti oružjem. A kad je već tako lijepo opremljen, zašto se ne biste malo bavili i plaćeničkim poslom? Ili vam možda više leži rovarenje s onu stranu zakona, pa biste možda mogli postanite pirat i odmetnik? No, sve je to samo početak! Možete izgraditi vlastitu flotu, bilo trgovačku ili borbenu (ili obje). Kupovati i graditi industriju pa čak i cijele svemirske stanice. Jeste li spremni za međuzvjeznau ekonomiju? Dubina ove igre i sloboda koju vam dopušta su očaravajući – no, nažalost, to ima i svoju cijenu. Igra se neće svidjeti povremenim igračima nego samo zagriženjacima, koji će na kraju biti itekako nagrađeni pa sati utrošeni na svladavanje upravljanja igrom i shvaćanje ekonomije X-svemira nikako neće biti uzaludni.**


Gigantski teretnjaci i iznutra izgledaju nekako, hm, gigantskije...

završiti sudaranjem brodova (baš kao u *Eliti)* ili ćete pak pustiti svojim pomoćnicima i automatiziranim *turettima* da suzbiju zlikovce. Što se kontroliranja same letjelice tiče, *joystick* je gotovo jedino rješenje. Barem za ugodan arkadni doživljaj. Doduše, upravljati možete i pomoću tipkovnice ili miša, no to jednostavno nije to. S druge strane, brojnost kontrola je toliko ekstenzivna da se za pristup pojedinim opcijama, osim tipke, koriste još i različite kombinacije tipaka. Priznajemo, *casual* igrače to će odbiti, no tvrdokorni letači, koji će uistinu provoditi sate i sate uz *X2*, bit će

sučelja nečega što bi se moglo opisati kao brodsko računalo. To je izvedivo prilično šeprtljavo pomoću miša – radije se držite tipkovnice. Štoviše, koristite li *joystick*, miš slobodno možete isključiti jer vam neć trebati.

REALNO DO BOLA

Ponekad su dubina i *realnost* igre gotovo iritantni. Primjerice, poziciji u igri ne možete snimiti nigdje osim na stanici. Ili ako kupite odgovarajuću policu osiguranja. Slijetanje na stanicu će vam u početku biti prava noćna mora, koja će nerijetko završiti i vašim uništenjem! Bilo bi dobro, ako možete, poslužiti se pritom *strejfanjem*. Dakako, ako st ugradili odgovarajuće motore koji vam to omogućavaju. Bez daljnjega, igra je teška čak i na najlakšem postavu, no jednom kad je svladate osjećaj pobjede je sladi. Trajnost? Onima koji izdrže prvih 20 sati igranja sigurno je nekoliko stotina sati. Pa čak i tada iskusit će tek djelić onoga što krije tisuće planeta i svemirskih brodova te najrazličitij likovi koji zajedno s nama žive u X svemiru.

A X-svemir je jednostavno golem. Toliko se toga događa da je fizički nemoguće sve pratiti. Naime, događaji na svim planetima događaju se paralelno. Tu su i različite rase koje uključuju Barone, Paranide, Splite, Teladije, Xenone i, naravno, glavne neprijatelje Khake. Postoje tu i nekakve federacije i organi reda i mira – ali i različite piratske frakcije Morat ćete dobro promisliti o svakom potezu kako se, čineći uslugu jednoj strani, ne biste zamjer ili drugoj. U igri možete upravljati s oko 70 različitih brodova, od svemirskih tankera preko letjelica za putnike do različitih svemirskih lovaca ili pak istraživačkih brodića velikog dometa. Svaki od njih

"AKO NE MOŽETE IZDVOJITI DESETAK SATI SAMO ZA UPOZNAVANJE S OVOM IGROM, NEMOJTE JE NI POČINJATI!"

je kombinacija tipki za koju naredbu. Ili si jednostavno napišite najčešće korištene kombinacije na papir. Kontrolama pristupate putem

potom možete nadograđivati brojnim poboljšanjima i specijalnim dodatcima koji će im povećati nosivost, vatrenu moć, otpornost ili

vam jednostavno olakšati život – poput automatskih laserskih kupola ili računala koje se brine o slijetanju na stanice. Svega doista ima u izobilju, no ipak, čini se da je ponestalo resursa ili motivacije kad je trebalo napraviti *multiplayer* aspekt igre. X2 je, mažalost, igra za samotnjake i ne podržava nikakav vid *multiplayera*. Ako vam je do svemirskog MMPORG-anja, nabavite si *Freelancer.*

NJEMAČKA KVALITETA

S tehničke strane, igri se doista nema što prigovoriti. Sjetimo li se vektorske grafike u koju smo prije dvadesetak godina buljili u *Eliti*, moramo priznati da se doista daleko doguralo. *Anti-aliasing*, *bump mapping*, sjene modelirane prema stvarnim izvorima svjetla, automatska kontrola kvalitete grafike uz zadržavanje prihvatljivih performansi. Uostalom, tu slike govore više od riječi. Iskreno, ova će igra opteretiti do krajnjih granica čak i najjaču pilu – no pristanete li samo na nekoliko kompromisa po pitanju grafike, ona postaje itekako igriva i na nekoj GeForce2 kartici i gigahercnom procesoru. Posebno efektno izveden je *bump-mapping*. Za neupućene, riječ je o apliciranju teksture na 3D objekt na specifičan način tako da opisuje hrapavost površine. Tako se kod refleksije svjetlosti postižu iznimno realistični efekti, najbolje vidljivi na površinama asteroida, izvanzemaljskih brodova i sl. Dizajn različitih letala, od svemirskih ladica do gigantskih stanica, je atraktivan i inovativan - od čega ih možete voziti barem sedamdesetak. Svemirska scenografija je, u najmanju ruku, impresivna. Sve to upotpunjeno je predivnim svjetlosnim i čestičnim efektima, primjerice tijekom putovanja kroz *crvotočinu.* 3D modeli u igri uključujući asteroide i stanice prate epsku grandioznost igre, što posebno dolazi do izražaja kad se krećete samo u svemirskom odijelu i letite, primjerice, uz svemirsku krstaricu. Pohvale idu i glazbenom odjelu njemačkog Egosofta. Iako su glasovi u medusekvencama mogli biti i bolje odrađeni, ostatak audiodoživljaja predstavlja pravi užitak. Tek na hi-fi zvučnicima, kakve je imala i naša testna konfiguracija, do punog izražaja dolazi sav trud uložen

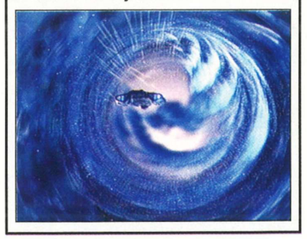
u miješanje i uravnoteživanje različitih audiokanala. Glazba je svemirsko-epsko-ambijentalna i idealna je podloga igri. Zvučni efekti su vrlo vjerni pa tako primjerice u borbama sve sasvim fino roka.

RIJETKA POSLASTICA

X2: The Threat poslastica je kakva

Crvi u Svemiru?

U posljednjih 10 godina mnoge se znanstvenofantastične igre i TV serijali temelje na ispravnosti pretpostavke o *crvotočinama*. Putovanje "bez putovanja" kroz prečice umjetnog ili prirodnog nastanka krajnje je zanimljiv koncept i putovanje preko nezamislivo velikih svemirskih prostranstava pričinjava ostvarivim. Prisjetite se samo filma Stargate (i istoimene serije koja uspješno ide vani već sedam sezona!), Star Treka Deep Space 9 (koji odnedavno i mi gledamo) pa eto sada i *X-a2*. Napominjemo nevjernima među vama da je riječ o stvarima ostvarivima u domeni teoretske fizike – a vjerujemo i praktične jednom kad se rafinira tehnologija. Vjerujemo da će iduće generacije doživjeti da vide koji će vid međuzvjezanih putovanja zaživjeti – hoće li se stvarno otkriti *crvotočine* ili će se ipak prije toga razviti pogon koji će omogućiti brzinu veću od svjetlosne.



» ALTERNATIVNO

- **Elite**
  Izvornik svih svemirskih simulacija star gotovo 20 godina. Već tada postavio je suludo visoke standarde.
- **Freelancer**
  Prošlogodišnja hrana za sve svemir-đankije. Vrlo solidno, iako ne toliko opsežno kao X2.


Znamo da krokodili imaju debelu kožu, ali da ista štiti od lasera nismo pojma imali


Svemirske maglice poput ove utječu vam na brodske sustave poput senzora i radara...



Ovo tamo zalijepi, obrni, dodaj i zavari. Gotovooo!!

se u svijetu videoigara relativno rijetko sreće. Nemojte se zavaravati misleći da jer riječ o pop ZF-arkadi! Naprotiv, riječ je o ekstenzivnom simulatoru života u jednom fiktivnom svemiru kakav bi u nekoj zamislivoj budućnosti mogao biti i naš. Ipak, širi krug igrača ne vjerujemo da će ikad to uspjeti otkriti zbog iznimne kompleksnosti i razrađenosti – i samim time velike zahtjevnosti za igrača. S druge strane, tvrdokorni obožavatelji ZF simulacija će Švabama iz Egosofta sasvim sigurno podići spomenik. Eh, kad bi dan trajao 48 sati pa da onda barem 20 mogu utrošiti na *X2!* ■

HACKER OCJENJUJE » X2: The Threat

Nevjerojatno duboka i široka svemirska simulacija – no nije za svakoga...

83

POSEBNO IZDVAJAMO/KONAČNO KVALITETAN NASTAVAK *ELITE*

IGRA BROJA



INFOBOX

LOTR: War of the Rings

PROIZVODAČ ■
Liquid Entertainment

IZDAVAČ ■
Vivendi Universal

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB AGP DirectX 9 kompatibilna grafika

NAŠA PREPORUKA ■
P4 2.5 GHz, 512 MB RAM, 128 MB AGP DirectX 9 GeForce FX5600 ili Radeon 9600 PRO

MULTIPLAYER ■
do 8 igrača online preko GameSpya

WWW IGRE ■
www.warofthering.com

Vrijeme je za još jednu rundu Middleeartha!

THE LORD OF THE RINGS WAR OF THE RING

Pogledali ste LOTR trilogiju? Sad ćete je s omiljenim herojima i proživjeti!

UVOD U PRIČU

Ako ste čitali knjige ili gledali film, sve vam je jasno. Epska borba između dobra i zla vodi se u Međuzemlju. Na strani dobra su patuljci, elfovi i ljudi predvođeni Gandalfom i Aragornom, dok pak drugu stranu, stranu zla predvodi Sauron uz pomoć Sarumana, Uruk-haia itd. Igra prati naše heroje kroz dobro poznate lokacije poput Mirkwooda, Dol Guldura, Lothlóriena. Imate priliku proživjeti neke od najpopularnijih bitaka i trenutaka iz knjige (ali i filma).

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

Izlazak Vivendi-Liquidovog fantazijskog RTS-a nije mogao biti bolje tempiran. Tjedan dana prije premijere posljednjeg filma u LOTR trilogiji – Povratak kralja – ova, po licenciji rađena igra našla se na policama trgovina, pa se doista može reći da je završetak 2003. bio u znaku Tolkiena i njegova djela.

"*WAR OF THE RING* PRVA JE STRATEGIJA U REALNOM VREMENU STAVLJENA U OKRUŽENJE GOSPODARA PRSTENOVA I MEĐUZEMLJE"

Dragi štovatelji Tolkienova i Jacksonova djela, nakon što ste odgledali proširene verzije prvih dvaju "Gospodara" te maratonski završni "Povratak kralja", vrijeme je za još jednu rundu uživanja u fantazijskom svijetu Gospodara prstenova. Ovaj put uživat ćete na PC-ju, a forma uživanja bit će jedan fini i sočni *old-school* RTS. Ime mu je *War Of The Ring*, a sastoji se od dviju zasebnih kampanja koje se bave istim predloškom – no jedna sa strane dobra, a jedna sa strane zla. Svaka kampanja sastoji se od deset misija koje se sadržajno prilično razlikuju - kako po vašem konkretnom zadatku, tako i po pristupu literarnom (zlobnici bi rekli – filmskom) predlošku. Naime, osim što su obrađeni neki od najznačajnijih trenutaka u sukobu dobra i zla, tu su i neke stvari kojih se film nije dotaknuo, a u samoj knjizi su tek natuknute pa se zapravo može reći da će igra proširiti horizonte čak i onima koji su više puta pročitali Tolkienove knjige. Primjerice 'kampanja dobrih' objašnjava vam kako to da su se u istom momentu u Rivendellu našli Boromir, Legolas i Gimli (uz ostalu šestoricu), dok vam je u 'kampanji zlih' zorno ilustriran Sauronov izlazak iz Mordora i osvajanje legendarnog grada patuljaka – Minas Tiritha. S druge strane, na odgovarajući epski način obrađeni su momenti poput velike borbe kod Helms Deepa, ali i mnoštvo drugih koje vam ovdje nećemo otkrivati kako ne bismo pokvarili doživljaj igranja.

RTS

Što se tiče realizacije, igra je čista strategija u realnom vremenu – RTS. Međutim, zbog tematike koja je trenutačno iznimno atraktivna najširim masama, autori su se ipak odlučili za jedan *lakši* pristup žanru. Kako i sam producent Marcus Lindblom kaže, *WOTR* nije dizajniran isključivo da zadovolji okorjele stratege realnog vremena, nego da se svidi što široj populaciji, što onda, dakako, uključuje i ljubitelje strategija, ali isto tako mora biti razumljiv i lako igriv i onima koji nikad dosad nisu igrali RTS. Osim što će takav pristup rezultirati povećanom prodajom igre među zaludenim novopečenim *fanovima* LOTR-a,

Tko tu koga kopira?

O.K., shvatili ste da smo na nekoliko mjesta htjeli istaknuti kako ova igra u mnogim aspektima gotovo slijepo slijedi svoj uzor – *Warcraft 3*. Dakako, to će mnoge razveseliti, i to zato što pri igranju nudi sličan doživljaj, doduše ovaj put s mnogo mesnatijom pričom – a tu je i globalni *hype* koji se stvorio oko filmova. Iako se, istina, pretjeralo s preuzimanjem rješenja iz Blizzardova hita, sličnosti koje se tiču rasa (elfovi, Undeadi, Nazgul, hodajuće drveće...) potječu zapravo iz originalnog Tolkienova predloška. U tom smislu, *Warcraft* je kopirao LOTR ikonografiju - kao i ostatak *fantasy* svijeta koji je stvari poput npr. rasa (patuljaka, elfova, čarobnjaka...) pretvorio već u svojevrsni arhetip.



Jahači gondora predvođeni braćom Faramirom i Boromirom



Visok stupanj zumiranja otkriva dizajn 3D objekata u premalo poligona - pretjerano su uglati



Stari Gandalf nije zavrijedio ovako loš *voice over* kakav su mu dodijelili vivendijevci

PLUS

- besramni *Warcraft 3* klon
- zabavno za igranje
- solidna, robusna izvedba

MINUS

- besramni *Warcraft 3* klon
- tehnički zastarjelo
- AI

Gospodar licencija: Dva tabora

Vivendiju se mora odati priznanje za domišljatost i iskorištavanje globalnog ludila oko Gospodara prstena. Naime, to je trenutačno najisplativija literarno-filmska franšiza, očekuje se da će ukupna zarada od trilogije prijeći 5 milijardi dolara. Stoga je sasvim logično da se za sve što je vezano uz filmsku trilogiju plaćaju masne licencije i tantijemi. No, to ne vrijedi i za Vivendi. Oni su, naime, licenciju kupili izravno od Tolkien Enterprisesa, što je praktički obiteljska tvrtka pokojnog Tolkiena. Jasno, riječ je o daleko manjem iznosu od onog koji je primjerice Electronic Arts platio New Line Cinemau za svoj *LOTR: Return Of The King*, akcijsko-avanturistični FPS. Isti je bliskiji filmu samo po glasovima junaka, koje su im posudili glumci koji i igraju u filmu. I orkovi su također u filmu drugačije dizajnirani. Eto, dakle, još jedan dokaz da industrijski mastodont EA nije svemoguć i da ga domišljatošću još uvijek mogu "namagarčiti" i neki manji igrači (iako Vivendi/Sierra nisu nipošto mali!). Stoga, ako ste antiglobalist i hipi, svakako odigrajte ovu igru :)





Međusekvenca čuvene scene kada orkovski bombaš samoubojica probija zid Helm's Deepa



Gimlijev rođak Gundir. treće koljeno po majci

"*WAR OF THE RING* NAPRAVLJEN JE PREMA TOLKIENOVOJ OBITELJSKOJ LICENCIJI I NEMA NIKAKVE VEZE S *LOTR* FILMOVIMA ILI ELECTRONIC ARTSOVOM IGROM *RETURN OF THE KING*"

smatramo ga pozitivnim i za općenitu popularizaciju RTS žanra. Doista, ako ste dosad imali averziju prema tom žanru, zaigrajte *WOTR* – možda postanete novi štovatelj.

RTS recept prema kojem je igra skuhana bio bi otprilike ovaj: postoje 2 tipa misija – one u kojima i gradite i borite se te one u kojima se samo borite. U onima gdje i gradite morate ispravno raspolagati resursima na karti – izgraditi bazu, vojsku do populacijskog limita i pomesti neprijatelja. Tip misija bez baze dijeli se na one gdje s grupicom nešto tražite po karti ili one gdje na raspolaganju imate fiksan broj ratnika i morate se obraniti od hordi nadolazećih neprijatelja (te su najzabavnije) – kakva je primjerice borba za Helm's Deep. Mikromenadžment se sastoji od skupljanja dviju vrsta resursa, kojih ima samo na određenim dijelovima karte – rude (vadi se s "hrpe") i hrane (stvara se u građevini koja se može izgraditi samo povrh bunara). Postoji prilično jednostavno stablo "istraživanja", koje vam dopušta izgradnju nekih jedinica i poboljšanja tek nakon što zadovoljite preduvjete. E, sad u igri postoji nešto što se zove "population cap", a riječ je zapravo o maksimalnom broju jedinica koje u nekom trenutku možete imati. Jače jedinice zauzimaju više "populacijskih mjesta". U prosjeku na kraju završite s 30-40 jedinica, u koje su uključeni i radnici na karti. Iako se to možda čini malo – zapravo je dobro. Naime, diktira brz tempo igre, gdje morate jako dobro paziti koji dio baze ćete štititi, s koliko jedinica te kako ćete krenuti u napad. To pogotovo dolazi do izražaja u *multiplayeru*. Inače, recept za prelazak svake misije je vrlo jednostavan: izgradite bazu, eventualno dvije, nakrcajte se vojnicima i pometite protivnika.



U bitci kod Helm's Deepa morate u pola sata pobiti tisuću orkova. Zakon!

HEROJI

Segment u kojem igra iznimno dobro iskorištava licenciju su - heroji. Naime, to su specijalne jedinice koje funkcioniraju na identičan način kao u *Warcraftu 3*. Značajno su snažnije i otpornije od klasičnih te imaju specijalne mogućnosti, kao što su primjerice kiša vatre od Gandalfa, Aragornovo liječenje, Frodova nevidljivost i sl. Igra pamti njihove statistike u kampanjskom modu, tako da vam preporučujemo da ih što više koristite kako biste ih što više nabrijali. Osim navedene trojice, tu su još Gimli, Boromir, Faramir, Sauron, Nazgul, preostali Frodovi hobitski prijatelji itd. Cijela garnitura, ukratko.

TEHNIČKA IZVEDBA

WOTR se dobrim dijelom oslanja na 3D pokretač iz *Battle Realmsa*. Unatoč brojnim poboljšanjima i šminkerskim dodatcima poput vode sa stvarnom refleksijom i trave koja se povija pod jedinicama, još uvijek izgleda kao nešto od prije 2 godine. Također, ni svjetlosni efekti nisu na razini glavnog uzora – *Warcrafta 3*. Osim toga, likovi su izrađeni od premalo poligona, a cijeli je svijet nekako presvijetao, što mu daje obilježja animiranog filma. S druge strane, igra ide doista brzo i ugodno ju je igrati čak i na najjeftinijim dostupnim konfiguracijama opremljenima osrednjom grafičkom karticom. Za široke mase, reklo bi se. Zvuk je solidno izveden - ako ne računate ogavni *voice over* Gandalfa. Valjda smo Gandalfa previše poistovjetili s genijalnom interpretacijom Iana McKellena u Jacksonovoj trilogiji.

MULTIPLAYER

Nakon što prijeđete suludo laku "dobru" i ipak mrvicu težu "zlu" kampanju, sigurno ćete se pozabaviti *skirmish* i *multiplayer* oblicima igre, koji su doista prilično zabavni. Igranje svake karte oduzet će vam, ovisno o postavkama, od 15 do 40 minuta. Neprijateljev AI je u *multiplayeru* značajno bolji i intrigantniji. Postoji nekoliko tipova igre za više igrača. *Razing* i *Survival* su manje-više klasične razbijačine, s tom razlikom da je za *Razing* mod dovoljno suzbiti protivnikove jedinice, dok u *Survivalu* sa zemljom morate sravniti i sve građevine. U *Control* modu cilj vam je određeno vrijeme zadržati pojedina mjesta na karti – tj. specifična *Places Of Power*, kako se u igri zovu. Definitivno nam se najviše svidio inovativni *Catapult* mod, gdje se nadmećete s protivnikom za vlast nad megaoružjem



Osnovni resursi su ruda i hrana koju stvarate građevinom na bunaru

» ALTERNATIVNO

- **Warcraft 3**
  Igra koju WOTR bezočno kopira, ali ipak ne dostiže.
- **Age Of Mythology**
  Punokrvan RTS koji svakako odigrajte ako vam se svidio WOTR



Kad se Gandalf zaigra sa svojim čarolijama, najbolje se maknuti



Places Of Power poput ove stare fontane kada su u vašem posjedu, pojačavaju obilježja vaše vojske



Igranje isključivo s herojima podsjeća na *hack'n slashere* poput *Diabla*

patuljaka koje je u stanju s 2 udarca obliterirati cijelu bazu. Posljednji mod namijenjen je više ekonomima nego borcima jer su resursi ograničeni i valja dobro procijeniti koje jedinice kupiti. Ako vam dosadi hrpica karti koje ste dobili uz igru, pomoću World Editor aplikacije možete stvarati i svoje. Inače, *multiplayer* i *skirmish* igre možete snimiti i poslije gledati ili podijeliti *replay* s nekim kome se želite pohvaliti.

TAKO MI NAPRSTKA

Zbog tehnološke manjkavosti bili smo prisiljeni igri dati nešto nižu ocjenu, no kada se sve zbroji i oduzme, itekako zaslužuje status preporuke mjeseca. Vrlo opuštajući način obogaćivanja dugih zimskih noći *fantasy* razbibrigom. ■

HACKER OCJENJUJE » LOTR: War of the Rings

Ukusna RTS-hrana spravljena po iskušanom, doduše već prilično zastarjelom, receptu

75

POSEBNO IZDVAJAMO/BESRAMNO KOPIRANJE WARCRAFTA

TEST RECENZIJA

Rune, rune i rune!

SPELLFORCE

THE ORDER OF DAWN

Iako je Phenomic tek prije nekoliko mjeseci objavio kako radi na inovativnoj mješavini RPG-a i RTS-a, igra je već završena jer se na njoj u tajnosti radilo gotovo tri godine, a pitanje dana, kao i obično, glasi: je li čemu? S obzirom na iskustvo autora, ne bi trebalo biti problema, no ipak

INFOBOX

Spellforce: The Order of Dawn

PROIZVOĐAČ
Phenomic Studios

IZDAVAČ
JoWood

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

NAŠA PREPORUKA
P4 2.4 GHz, 512 MB RAM, 64 MB videokartica

MULTIPLAYER
LAN, Internet

WWW IGRE
www.spellforce.de

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

Vidite, prilikom recenziranja hibridnih igara opreza nikad dovoljno. Naime, jednu prosječnu strategiju ili pak RPG možete primjerice usporediti s drugim člancima njihova žanra te pri ocjenjivanju uzeti u obzir sve pozitivne i negativne elemente. No, sa *Spellforceom*, Phenomicovim RPG-RTS hibridom, to baš i ne ide tako lako, stvar je dosta zbrljana. Prvi dojmovi nakon inicijalnog čitanja gomile najava i izjava za tisak bili su prilično zbrkani. Kao prvo, dobro nam je poznato da oba ta žanra zahtijevaju dosta visoku razinu koncentracije – što bi moglo dovesti do totalnog nereda kad se pomiješaju u jednu cjelinu. No, s druge strane, ideja da skupina heroja vodi vojsku od stotinjak jedinica zvuči i više nego zanimljivo. I treće, tu je još i zastrašujuća činjenica da igru rade – Nijemci. Naime, u proteklih desetak mjeseci imali smo priliku zaigrati nekoliko igara koje potječu od tog divnog i kreativnog naroda, no nažalost, nakon nekog vremena mogli smo jedino zaključiti ono što mnogi prigovaraju njihovoj autoindustriji već četrdeset godina: Nijemci su dobri inženjeri i katastrofalni dizajneri.

I što onda reći? Pa, očito da nas očekuje tehnički savršena igra, pomiješana s nehumanom količinom kiča i neukusa, no pitanje je može li ona, s obzirom na mješavinu žanrova, uopće funkcionirati. Pa, znajući kako su kreatori igre snalažljivi, u to nismo trebali ni sumnjati. Naime, Phenomic Software, tvrtka predvođena Volkerom Wertichom (vidi okvir), očito je znala što radi te se pobrinula da igrači u većini slučajeva ne osjete da igraju nešto što je moglo biti vrlo komplicirano i gotovo nemoguće izvesti. I doista, *Spellforce: The Order Of Dawn* igra je koja je uspješno utrla stazu RTS-RPG žanru i svom se silom trudi povezati i kvalitetno izvesti sve svoje elemente. Dakako, ono što se provlači kroz cijelu igru je priča, koja govori o tome kako je svijet *Spellforcea* nastao i zbog čega igrač u njemu putuje onako kako putuje.

CRVENKAPICA

Spellforce se, naime, bavi nekom vrstom postapokaliptičnog *fantasy* svijeta, u kojem su čarobnjaci nekoć davno jedan mali planet doslovce raznijeli u komadiće. Do toga je došlo tijekom 'elementarne' nepogode pod imenom Convocation (vijećanje). Naime, trinaest tada najmoćnijih magova svijeta okupilo se ne bi li iskoristilo čarobnu energiju koja se nalazila u tada novootkrivenim runama. Njihova je moć bila tolika da su se trinaestorica doslovce počela boriti za njih. Koristeći vlastite kolekcije runa, uspjeli su zazvati goleme vojske, koje su u posljednjoj bitci zajedno sa svojim gospodarima bile doslovce zbrisane s površine Zemlje. Naime, prekomjerno korištenje magične energije poremetilo je ravnotežu tako da je cijeli planet u jednom trenutku bio razbijen u komadiće. Nekom ludom srećom, ista ta energija koja ga je raskomadala uspjela ga je donekle održati na okupu. Pobijajući sve poznate zakone fizike, veliki komadi tla ostali su lebdjeti u zraku, ponijevši i velik broj ljudi sa sobom. Oni koji su se znali koristiti runama iskoristili su ih za izgradnju moćnih prolaza između otoka, ostvarivši tako toliko potreban kontakt među razorenim i oslabljenim rasama staroga svijeta. Nekoliko preživjelih članova trinaestorice (dobri i loši) stvorili su nove saveze te nastavili prtljati po šarenim kamenčićima. Nažalost, jedan od loših je uspio natapkati na one moćnije, te se odlučio na stvaranje drugog Convocationa, nadajući se da će pomoću njega dobiti *neograničene moći*™. Znajući da bi taj čin do kraja uništio ono što je ostalo poslije prošlog Convocationa, dobri čarobnjaci zazvali su velikog ratnika, koji će, eto, po tisućiti put spasiti naš divni krhki svijet. Dakako da ste vi taj jedini i sveprisutni znak spasenja koji će tijekom tridesetak sati igranja koristiti magične rune ne bi li napravio dobro djelo i spasio svijet od kaosa. Iako sama radnja i ne zvuči pretjerano blesavo, način na koji je autori interpretiraju čini je takvom. Štoviše, kad malo bolje promislimo, čini se da smo je mi uspjeli prepričali čak s više žara i ambicije negoli je to prikazano u samoj igri. Naime, *Spellforceova* metoda prezentacije pomoću dviju predrenderiranih animacija i nekolicine onih rađenih u

"ATMOSFERA I IGRIVOST ONO JE ŠTO ĆE VAS VUĆI DA ODIGRATE CIJELU IGRU"

TESTIRALI SMO / POVEZANOST RPG i RTS ELEMENATA + ...NJE / TESTIRALI SMO / POVEZANOST RPG i

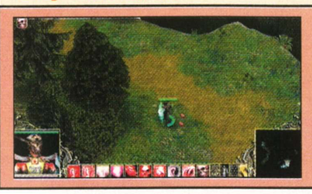
Spellforce **koristi, kao što ste i sami uočili, relativno nov koncept. Kombinacija strategije u pravome vremenu i RPG-a jednostavno traži jedno temeljito testiranje, pa je to, dakle, tematika ovog bloka. Naša je zadaća da pregledamo kako se *Spellforce* ponaša u praksi te da pronađemo stvari koje u tom sustavu ne funkcioniraju. Naravno, da sve ne bi ostalo na čistoj mehanici, pozabavit ćemo se malo i estetikom.**



SUČELJE

Click'n'Fight sustav je nešto što ćete u *Spellforceu* koristiti vrlo, vrlo često. Osim što vam omogućuje da se relativno lako snađete tijekom bitaka, omogućuje vam i mijenjanje aktivnih čarolija te munjevito izabiranje odgovarajuće specijalne mogućnosti usmjerene prema točno određenom protivniku. Pa ipak, bez obzira na relativno slabu strminu krivulje učenja, vjerujemo da je tu Phenomic doista zaslužio pohvalu.

Ocjena: 8/10



BITKE

Vrlo česta situacija u *Spellforceu* je metež u kojem ćete se naći tijekom bitke. Igra se, moramo priznati, i tu jako trudi, koristeći pritom *Click'n'Fight* sustav pomoću kojega bilo kojoj predefiniranoj selekciji, poput bojnih formacija ili heroja, možete narediti da bace čaroliju a, b ili c na trenutačno izabranog protivnika. No, kao i sve dobre stvari, tako i CnF ima problem – a to je raspoznavanje jedinica. Stoga...

Ocjena: 7/10



AI

Ako ste na trenutak pomislili da u ovoj igri nećemo imati prigovora na slabu AI rutinu, prevarili ste se. *Spellforce* se, naime, može podičiti umjetnom inteligencijom koja u jednom trenutku očarava, dok u drugom neumoljivo iritira. Doduše, čak se i "očaravajući dio" lako može opisati kao jednostavna varijabla. Razlog tomu je *Alert-attack* sustav, koji na realan način dočarava ponašanje protivničkih baza (koje šalju izvidnice i, ako se one ne vrate, dižu uzbunu.

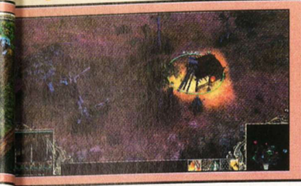
Ocjena: 4/10



RAZLIČITE FRAKCIJE

Svaka rasa koristi jedan dio dostupnih resursa (u ukupno ih je sedam) te ima autentičan pristup borbi. Forsiranje kombiniranja dviju vojski također je vrhunski izvedeno – s obzirom da svaka od strana ima jednu vojsku koja može graditi superjedinice pomoću njima nesakupljivih resursa. To vrlo dobro funkcionira u igri za jednog igrača, no ne i u dinamičnom *multiplayeru*, gdje cijelu situaciju ponekad zna nepotrebno zakomplicirati.

Ocjena: 9/10



PRIČA

Priča je - slaba. Štoviše, tijekom dvadesetak sati igranja nismo uspjeli pronaći niti jedan dio scenarija koji bi zaintrigirao prosječnog RPG-igrača. Ipak, koliko god ona bila jadna (što je očito i iz dijela glavnog teksta posvećenog fabuli), *Spellforce* uspijeva zadržati svoj šarm jednostavno zbog toga što je – svježe. Uostalom, znamo dobro da je kod igara najvažnija sama igrivost, zar ne?

Ocjena: 2/10

MULTIPLAYER

Spellforce je u modu za više igrača prilično zamršen. Ako spadate među igrače koji na tom području nemaju pretjerano velike zahtjeve, velike su šanse da ćete se ludo zabaviti. Iskreno, mi ipak preferiramo igru za jednog igrača. U igri za više igrača, unatoč velikom broju mogućih kombinacija i postavki, pravi fanovi mrežnog igranja neće pronaći baš mnogo toga.

Ocjena: 4/10

UKUPNA OCJENA ZA SNAGU MAGIJE

Spellforce **ima, jednostavno, nevjerojatno zabavan mod za jednog igrača. Sveprisutna atmosfera i iznimno velika igrivost imaju veliku šansu da vas na tridesetak sati navuku na RTS-RPG-anje kakvo vjerojatno nikad niste iskusili. Phenomicova igra ima velike šanse da se svidi širokom broju igrača – sve dok ne požele iskusiti i *multiplayer* mod igranja.**

7/10

» ALTERNATIVNO

- **Warcraft 3**
  Blizzardov RTS-hit koji je na početku svojeg razvoja trebao biti nešto slično *Spellforceu*.
- **Starcraft**
  Budućnost, ratovanje, čvrsta radnja i misije vezane narativnom metodom. I jako dobar *multiplayer*...da...
- **Rise of Nations**
  Malo više strategije i malo više koncentracije na istraživanje tehnologije. Naslov malkice skloniji fanovima *Civilizationa*.



Mali Ivica opet kasni u školu!

STRIJELCI/

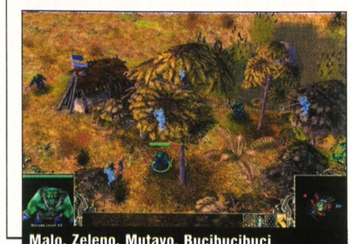
Iako u *Spellforceu* strijelci znaju i te kako biti korisni, problemi znaju nastati kad svog odlučite istrenirati u toj vještini. Naime, kao što to obično i biva u novijim RPG-ovima, oni gotovo redovito prvi pokupe batine jer su zapravo osmišljeni kao slabašne jedinice za potporu. Nažalost, vaš avatar trebao bi voditi svoju vojsku, što je, nažalost, u suprotnosti s njegovom izabranom vještinom. Uglavnom, ovaj problem, kao i neki drugi vezani uz različite škole čarolija, dokazuje da se *Spellforce* mogao malo bolje izbalansirati.



Skupilo se šumsko vijeće, a onda je medo prdnuo... i nema više šumskog vijeca



Ajde, djeco, tko prvi prepliva nabujali Dunav s ovim metalnim blokom u zubima - dobije još jedan metalni blok



Malo. Zeleno. Mutavo. Bucibucibuci. ARGH... MOJ VRAT!



Evo ih! Čuvena skupina SM-glass-fetish-ratnika!



Majku ti ljubim, ovo ja najradikalnija upala očiju koju sam ikad vidio!



Da, kreator mu je feminiziran. Vrlo

PLUS

- grafika masovne bitke
- više nego uspješno povezivanje RPG i RTS elemenata
- glazba

MINUS

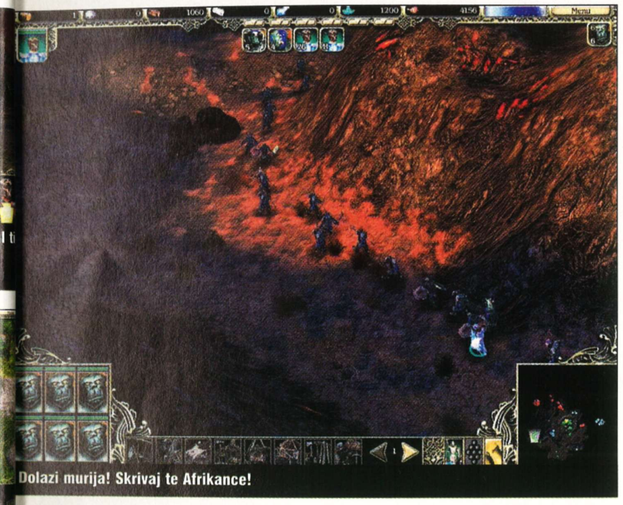
- *bugovi*
- AI
- priča
- sveukupni dizajn
- *voice overi*
- sučelje





I onda mi je rekel: Malki, dušo, minival ti uopće ne valja. E, znaš kak' sam mu šamarčinu zviznul. Bedak jedan.

'Ajde, baba, marš! Idem krumpire kupovat



Dolazi murija! Skrivaj te Afrikance!



Još jedna pustinja. Ma, mrak...sama turistička središta

je maštovito napravljen. Stari hramovi koje posjećujete, gomila *critera*, šarena sela i divne šume donose bodove na estetskom planu, no ipak – nešto tu nedostaje. Ne postoji osjećaj dizajnerske sjedinjenosti, odnosno homogenosti svih likova ujedinjenih u jedinstven vizualni stil. Prije bi se moglo reći da izgledaju kao izvanbračna djeca *Warhammera* i *Age Of Empiresa*. Naime, svi ljudski likovi imaju savršene proporcije, a tegle oružja koja im znaju biti do ramena. Kad to kažemo, ne mislimo na koplja nego na čekiće, sjekire i batine. S druge pak strane, magična žezla izgledaju kao goleme zvečke, tako da magovi, koji nose po jedan u svakoj ruci, više sliče članovima kakva samba benda nego moćnim gospodarima čarolija. Uglavnom, slične propuste mogli bismo nabrajati unedogled, no iskreno vjerujemo da su i oni dosad spomenuti dovoljni da steknete dojam o vizualnom identitetu ove igre. Što se glazbe tiče, tu doista nemamo što prigovoriti. Štoviše, na početku bitaka ona se mijenja, dajući im atmosferičnost kakvu već dugo nismo vidjeli. I da, riječ je o orkestralnoj glazbi. Kad smo već kod bitaka, spomenimo da one mogu poprimiti doista gigantske razmjere, pogotovo uzmemo li u obzir da u njih možete povesti do osamdeset jedinica. U takvom metežu umjetna inteligencija ima vrlo veliku ulogu, a to je sprečavanje nastajanja apsolutnog meteža. Na naše oduševljenje, AI i *pathfinding* su na solidnoj razini te dopuštaju igraču da se koncentrira na CnF (Click'n'Fight) sustav pomoću kojeg upravlja postupcima svojih glavnih likova, odnosno heroja. Konkretno, vojska se u velikom broju slučajeva ponaša dosta pametno, puštajući pješake naprijed, dok strijelce drži na siguroj udaljenosti. Što se RPG elemenata tiče, oni su (osim u *ključnim* misijama) uobličeni u različite *questove* koji vam obično omogućuju da se domognete poprilične gomile specijalnog oružja i čarolija. Dok vam prvo obično omogućuje nanošenje veće štete, potonje omogućuje apsolutno nevjerojatan broj taktičkih *modifikacija* koje mogu uvelike utjecati na ishod bitke. Bila riječ o auarama za iscjeljivanje, pojačavanje, usporavanje ili onesposobljavanje neprijatelja, iznenadit ćete se koliko je štete/zaštite od štete moguće *proizvesti* isključivo korištenjem auralnih čarolija. Što se vojski i heroja tiče, igrač ih stvara isključivo

samom pokretaču ima avanturističnog duha koliko i politički korektna verzija Grimmove Crvenkapice. Likovi su ili besprijekorno dobri ili neumoljivo loši, rase su opisane pomoću izlizanih stereotipa, a glasovi koji su likovima prikrpani zvuče kao da ih je dao rodak kumova programerove cure. Možda ćete pomisliti da smo malo pretjerali, no vjerujte nam, glumački debakl ovakvog kalibra nismo imali prilike čuti još od zlatnog doba FMV igara. Kao najbolji primjer spomenut ćemo glavnog ratnika plaćeničke vojske, koji u odlučnom napadu na protivničku vojsku uzvikne riječi mržnje u tonalitetu koji možete proizvesti jedino nakon pola litre votke pomiješane s tri-četiri apaurina. Istina, *voice acting* nikako ne može biti predsudan za sveukupni dojam, no problem je u tome što igra ni dizajnom nimalo ne odskače od standarda koji, evidentno, svi njemački developeri slijede.

ZBRKAN POSAO

Sučelje i način na koji vršite interakciju s okolišem napravljeni su vrlo dobro. Što se okoliša tiče, prilično

"IGRA JE JAKO DOBRA SVE DOK NE ČUJETE *VOICE OVERE*"

korištenjem magičnih runa, koje smješta u odgovarajuće utore na "ploči", tj. *runeboardu*. Različite rase kojima ćete se pozabaviti (koje, kao i heroje, zazivate nakon što avatar označi odgovarajući hram) se čak znaju boriti međusobno ako im *alignment* nije usklađen (orci i elfovi, primjerice). Svi ti faktori sjedinjeni sa interesantnim konceptom zazivanja vlastite vojske čine *Spellforce* iskustvom vrijednim barem nekoliko sati igranja. Jasno, da biste istinski u njemu uživali, potrebno je prebroditi sve silne rupe u konceptu (poput problema s knjigom čarolija iz koje čarolije ne možete brisati), kao i totalno blesavu radnju začinjenu *voice overima* iz pakla.

Ukratko, ako ste dovoljno odvažni da zaigrate jednu njemačku igru, iskreno vjerujemo da ćete se uz *Spellforce* dobro zabaviti. Naime, unatoč svih svojih problema, nevjerojatno je intuitivna i igriva te svaki vaš korak nagrađuje savršenim dizajnom karti i gomilom zabavnih i jedinstvenih situacija. Istina, velike su šanse da se miješanje RPG-a i RTS-a neće svidjeti puristima i perfekcionistima, što je sasvim razumljivo (pogotovo zbog nekolicine nedostataka spomenutih u testnom dijelu recenzije), no ipak, *Spellforce* predstavlja zabavnu i više nego igrivu igru koju biste, ako imate vremena, svakako trebali zaigrati (barem nakratko). ■

HACKER OCJENJUJE » Spellforce: The Order of Dawn

Genijalno igriva kombinacija RTS-a i RPG-a, no s gomilom dječjih bolesti i strahovito loše prikazanom radnjom

75

POSEBNO IZDVAJAMO TEHNIČKU DOTJERANOST



Naoružan i ružan?

ARMED AND DANGEROUS

Humor, akcija, neobična oružja, genijalna grafika, ne tražite dalje jer - *Armed* ima sve!

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

Želite jednu pravu, pomalo bolesnu raspucačinu bez dlake na jeziku? Želite raspucavanje do bola, neobuzdanu akciju, predivnu grafiku i igru koja vas neće opterećivati svojom složenošću i popratnim pizdarijama? Željeli ste, dobili ste - naime, *Armed And Dangerous* ima sve to, ali i mnogo, mnogo više!

MONTY PYTHON?

Ovako, *Armed And Dangerous* vam na prvu loptu, vjerojatno ne bi značio ništa kad vam ne bih rekao da su ga napravili tipovi odgovorni i za *Giants: Citizen Kabuto*. Aha, što sam rekao! Međutim, nemojte odmah pomisliti da sadrži i dašak *Giantsove* kompleksnosti, iako - osnovna atmosfera i opičen humor su tu! Da, humor, humor, humor, koji je, kako bijedno, izostao iz gotovo svih važnijih PC-naslova u ovome stoljeću, a kad ga i ima, uglavnom je namijenjen populaciji američkih čipsoždera s kroničnim viškom kolesterola. No ovdje nije tako, zato što je priča, ispričana i praćena zabavnim *cut scenama*, nakrcana uistinu kvalitetnim forama, aluzijama, zajebancijama i tome slično. Pogledajmo samo opičenu ekipu: riječ je o jednoj sjebanoj grupici obješenjaka koja se našla usred polumitološkog-polutehnološkog svijeta kraljeva i princeza koja bi ga, naravno, trebala i spasiti. Od čega? Od zlog kralja Forgea, koji se želi dokopati nekoć moćne Knjige moći, koja je nakon jedne čarobne nezgodice postala ne baš tako moćna Knjiga pletenja košara (???).

Luk ma, ajm faking flajing!



Nu, nu, eto vam eksplozije...

INFOBOX

Armed and Dangerous

PROIZVOĐAČ ■
Planet Moon studios

IZDAVAČ ■
Lucas Arts

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 1 GHz, 256 MB, 32 MB 3D

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

MULTIPLAYER ■
N/A

WWW IGRE ■
www.lucasarts.com



ALTERNATIVNO

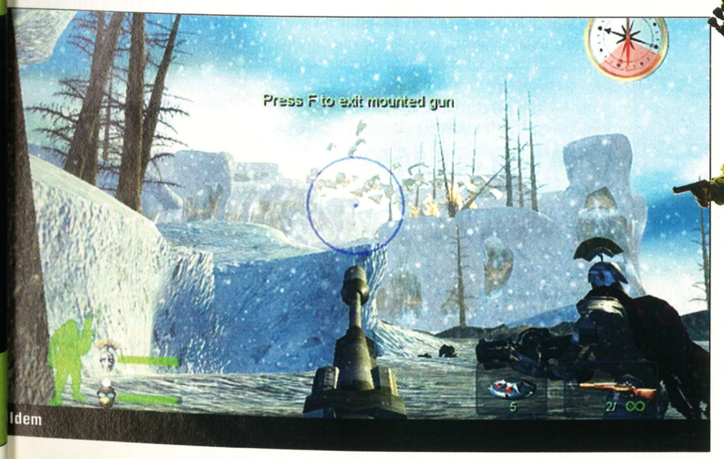
- **Giants Citizen Kabuto**
  Jedina igra slične atmosfere i humora.

"UGODNA ARKADAŠKA ZABAVA ZA SVAKOGA"

Inače, vaši momci su sve samo ne tipični; tako je vođa grupe misteriozni Roman, kojemu je pola face stalno pokriveno krpom kako ne biste vidjeli što je iza (e, neeeću vam reeeći!). Tu je i robot Q, koji izgleda poput kakvog britanskog dekadentnog kretena i uglavnom voli piti čaj. S nama je i krtica Jonesy iliti nabrušeni nadrkator bolesno škotskog naglaska, sličnog onome čarobnjaka Tima iz legendarnog Svetog grala još legendarnijeg Montyja Phytona (ggrrrrrreeeeil!). Na kraju moramo predstaviti i malog, smrdljivog čarobnjaka Rufusa, koji umjesto pravih ima staklene oči i zapravo bi se moglo reći daje nakaradna verzija SW Yode. Uglavnom, ekipa je kao i ostatak igre prilično bolesna, a u njihovim bedastoćama ćete najviše uživati u spomenutim *cut scene* animacijama koje jednostavno NEĆETE preskakati jer su zbog svoje vrckavosti, dakako uz akciju, glavni motivator radnje i neophodna cjelina igre. Okej, glavna akcija. Ovako, *Armed* je zapravo Xbox port (bez panike, molim!), ali, na slavu Božju, ovaj put i više nego uspješan. Tako je izvođenje i na sasvim prosječnim strojevima i više nego zadovoljavajuće, a u nekim slučajevima i brže nego na samoj konzoli (da, i to u 1024*768 rezoluciji). Osim toga, to je i vrlo vjeran port, pa nisu izbačeni nikakvi grafički efekti, tako da ćete još jednom guštati u najrazličitijim *shaderima*, *mappinzima* i ostalim ljepotama. Sve u svemu, tehnikalije su super, mada je vaš autor morao skinuti najnovije nVidijine drivere kako mu ekran ne bi bio gotovo potuno bijel.

LANSER MORSKIH PASA

Okej, a sama igra? Pa ovako, *Armed* se uglavnom temelji na čistoj akciji, koja je pak stvarno dinamična i frivolna, i nikad dosadna. Znači, riječ je o tipičnom prelasku od točke A do točke B kako biste spasili neke seljake, uništili kojekakve zgrade i štotijaznam, a na tom putu na vas će se obrušavati horde i horde neprijatelja. Vidite, uistinu ih je mnogo i napadaju vas sa svih strana, iskaču kroz prozore kuća, padaju s krovova, vrište, deru se, lijepo umiru itd., pa sve djeluje vrlo živo i zabavno. Osim toga, isprva će vam se činiti da nadiru u beskonačnim količina, iako je to tek djelomice točno - naime, oni uglavnom pristižu iz baraka, stoga znate što vam je činiti – jednostavno ih uništite i prekinete dotok materijala. Inače, glavna stvar u *Armedu* je stalna destrukcija, pa ćete tako, osim žive sile, rušiti drveće, aktivirati boce baruta, koje će uz zaglušujući zvuk započeti svoj let u nebo, rušiti cijele kuće i uživati u frcanju komada, drobiti goleme gromade stijena i uživati u njihovom padanju s litice... Sve u svemu, prava fešta razbucavanja i uništavanja, koja će vas svojom čistom sočnošću tjerati da igrate dalje i dalje. Inače, rokat ćete prilično neobičnim oružjima, koja su u itekakvom skladu s ostatkom igre, pa se tako kao broj jedan nameće lanser ajkula, koji ispucava žive morske pse koji ruju tlo i grabe nesretne vojnike. Tu je i golema kubura-top, koja ispucava velike bombetine, pa nekakve čudne navođene rakete i sl. Ipak, primarni *gun* ipak je *mitrać*, i to zbog velike frenkvencije paljbe i sasvim zadovoljavajuće preciznosti. Ne smijemo, dakako, zaboraviti ni snajper, no svejedno - najveći favoriti ipak su sekundarne igračke poput ljepljivih bombi (lijepe se za trčeće jadnike), portabl crnih rupa (usisavaju svoju bližu okolinu) te jedne spravice koja cijeli svijet okrene naglavačke i njegov sadržaj ispe u nebo!!! Genijalno, stvarno genijalno. A osim običnih gruntova, u igri ćete često nabasati i na fiksne mitraljeze i neke polubossove, za koje stvarno treba truda, pa stoga ovdje naglašavamo kako je *Armed*, uza svu svoju dopadljivost, ponekad prilično težak. Nema veze, jer će vas, uza sve navedeno, posebno razveseliti *jetpack*, koji imate samo u odredenim nivoima, a omogućuje vam goleme skokove i lagano lebdenje s ugrađenim krilima, čime igra dobiva jednu posve drugu dimenziju i pruža vam fino doziran osjećaj slobode i vedrine. Ah da, tu i tamo uživat ćete i u podnivoima, gdje ćete biti stavljeni u pomični *turret* kojim treba obraniti grad od stotina (stotina!!!) jurišajućih vojnika, i to je doista nešto što trebate vidjeti u pokretu. Zaključimo: *Armed And Dangerous* jedna je nakrcana, živa, zabavna i humorna pucačina, a ako vam treba nešto više od toga, onda s vama nešto ozbiljno nije u redu! ■



Idem



Hej, prljavi gade, požuri više – smrzlo mi se dupe!

IZDVAJAMO / GIT

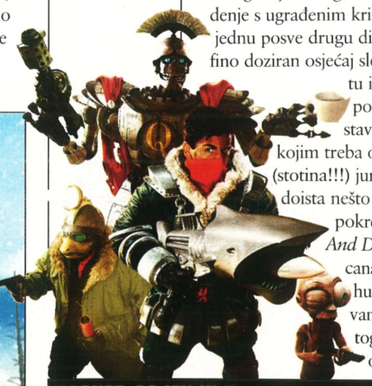
Ako ste primijetili da je vaš autor u glavnome tekstu upotrebljavao izraze poput "jebanja", "sranja" i njima sličnih, činio je to s razlogom. Naime, takva je i sama igra, koja se uopće ne srami prostačiti niti isfuravati kojekave aluzije na sami, jooooj, brrrr, seks! Yep, tako će naš krt Jonesy u više navrata starom Rufusu reći da je "najobičniji smrdljivi gad (git)", dok će Roman svako malo ispaliti "Ooooh, Fuck". Prema tome, *Armed* cilja i na nešto stariju publiku, što je jako lijepo. Jebeš cenzuru i jebeš dodvoravanje dekadentnim masama, dajte nam pravog humora, naturalizma i izvorne zajebancije. Palac gore za *Armed And Dangerous*.

PLUS

- dobra konverzija i grafika
- ultrazabavno napucavanje
- maštovita opičenost
- sjajan humor

MINUS

- ponekad pomalo repetitivna



HACKER OCJENJUJE » Armed and Dangerous

Dinamično, lijepo i slatko. Pun pogodak!

85

POSEBNO IZDVAJAMO/LEBDENJE S JETPACKOM

"Kralj se vraća! Bež'te orkovi i ostala gamadi"



Dođi, ptičice mala

THE LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING

I na PC-ju će se konačno zavrtjeti jedna konzolaška razbijačina

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



Gandalf je jedan od najmoćnijih likova, a njegove čarolije imaju najljepše specijalne efekte

Tko ne voli akciju ili Gospodara prstenova, neka odmah okrene stranicu jer ovaj je prikaz, baš kao i igra kojom se bavi, ispunjen i jednim i drugim. Ništa čudno, jer riječ je o drugoj igri u serijalu, koja u sebi objedinjuje akcijske elemente iz drugog (kraj) i trećeg (cijeli) filma Petera Jacksona koji tek što nije počeo igrati i u našim kinima.

BITKA NAM JE U KRVI

Da ne biste morali mnogo čitati, evo kratkog sadržaja igre: vi (i vaš prijatelj/ica, po želji) preuzimate ulogu likova iz Prstenove družine te jurite kroz lokacije poznate iz filmova, uništavajući orke, trolove, gobline i slične Sauronove sluge koji su baš sjeli za doručak. Nema razgovora – samo maklježa, čarolije, strelice i opet maklježa. Iako su misije prilično raznolike i što se tiče ciljeva i što se tiče samog pristupa, vaša je osnovna aktivnost borba protiv nepreglednog krda protivnika.
Sjećate se, rekao sam da je riječ o drugoj

INFOBOX

The Lord of the Rings: Return of the King

PROIZVOĐAČ ☐
Electronic Arts

IZDAVAČ ☐
Electronic Arts

MIN. KONFIGURACIJA ☐
P3 700 MHz, 128 MB RAM

NAŠA PREPORUKA ☐
CPU 1,8 GHz, 256 MB RAM

MULTIPLAYER ☐
Da

WWW IGRE ☐
www.eagames.com/official/lordoftherings/returnoftheking/

ALTERNATIVNO

- **Golden Axe**
  Možda je staro, ali je bilo legendarno. I još je uvijek.



Obratite pozornost na vatru i orkovske face



Bossovi su, naravno, neizbježni



Ni hobiti nisu mačji kašalj

igri u serijalu, no vlasnicima PC-ja zapravo e prva jer je *The Lord Of The Rings: The Two Towers* izašao samo na Xboxu, PlayStationu 2 i GameCubeu, a objedinavao je akciju iz prva dva filma. Dakle, mamo tri filma, po kojima su napravljene ve igre, a od te dvije samo jednu možete

"UVJERITE SE I SAMI KOLIKO JE LEGOLAS FEMINIZIRAN"

grati na svom računalu. Eto zašto moderni ovijek koji želi biti u toku mora imati sve graće platforme. Poznavanje prošlog nasavka nije nužno za razumijevanje ovog, no redznanje o Gospodaru prstenova moglo bi vam pomoći u shvaćanju priče. Dakako, ako ste fanatik koji ne želi vidjeti prizore, lokacije i događaje iz filma prije negoli ih vidi na kinoplatnu, igru stavite sa strane i odigrajte tek kad pogledate film. Iako ne sadrži mnogo *spoilera* (zbog pametne montaže), *LOTR* se ipak može pohvaliti scenama iz filma koje povezuju nivoe u cjelinu.

PRIČAM TI PRIČU

Sama priča prilično vjerno prati film, pa se kako igra dijeli na tri dijela – onaj u kojem sudjeluju Sam i Frodo, drugi s Aragornom, Gimliem i Legolasom te treći s Gandalfom. Odigrati ih možete redoslijedom kojim želite, ali ih sve morate završiti da biste se mogli okušati u konačnom sukobu. Razlike nisu pretjerane. Mali hobiti relativno su slabi, stoga će više trčati i skrivati se, mada se mogu i boriti – posebno kad im nakupujete dodatnih poteza i osobina. Ostali junaci nikad se ne skrivaju nego uvijek jurišaju u borbu. Povremeno ćete morati braniti određeni lik ili lokaciju ili, boreći se s vremenom, svladati određene prepreke, no, kao što sam rekao, borba ipak zauzima najveći dio igre.
Svaki lik ima jedno oružje za blisku borbu i jedno za gađanje na daljinu tako da je stil igre uvijek sličan, no valja imati na umu da je ravnoteža između brzine, snage i izdržljivosti različita od lika do lika pa ćete ipak malo morati promijeniti taktiku. Nakon što završite nivo, možete ga ponovno odigrati s nekim drugim likom, no najzanimljivije će ipak biti igrati udvoje. Nažalost, iako PlayStation 2 nudi opciju kooperativnog igranja putem Interneta, na PC-ju se morate zadovoljiti igranjem udvoje na jednom ekranu. Nije baš spretno, osobito ako vam je monitor malo manji, ali definitivno se isplati jer je užitak neusporedivo veći nego kod samostalnog klanja. Kad smo već kod načina igre, treba spomenuti još jednu specifičnost – *joypad* je neophodan. Igru je moguće igrati pomoću miša i tipkovnice, ali je to vrlo nespretno, pogotovo pri igranju udvoje – dva para ruku koje lupaju po tipkovnici znatno će joj skratiti životni vijek, a i užitak igranja bit će znatno manji, stoga ako već niste, svakako investirajte u *joypad*

DAJ MI DVIJE NERANJIVOSTI

Od početnih nivoa (Helm's Deep) pa sve do kraja igre vaši će likovi zarađivati iskustvene bodove ovisno o tome koliko efektno budu pobjeđivali svoje protivnike i koliko štete sami zadobiju. Tajna je obraniti se od udaraca i ne dopustiti da između dviju pobjeda prođe previše vremena. Naime, tada će se umjesto 'fair' i 'good' na ekranu češće pojavljivati komentari 'excellent' i 'perfect' koji donose znatno više iskustvenih bodova po orkovskoj glavi, što je iznimno bitno jer prikupljenim bodovima između misija kupujete dodatne pokrete i sposobnosti koje će vam biti prijeko potrebne u idućim misijama. Kombo udarci kakve možete kupovati na kasnijim nivoima doista su efektni i razorni pa ćete ih s užitkom izvoditi, a zanimljiva je i mogućnost "dijeljenja" iskustvenih bodova između različitih likova, što vam omogućuje da, igrajući jačim likom (Aragorn), prikupite bodove kojima ćete onda razvijati slabije (Sam).
Na kraju, osvrnimo se malo i na kvalitetu grafike, koja je doista izvrsna, i zvuka, koji će vas očarati glazbom iz filma i glasovima pravih glumaca – od kojih je veći dio preuzet iz filma, no postoje rečenice koje su snimljene ekskluzivno za igru. Također ekskluzivno, na disku se skrivaju različiti bonus sadržaji vezani uz film, koje možete otključati igranjem, pa vjerujem da će svi ljubitelji filma odmah pojuriti u dućane (ako već nisu). Odmah za njima mogu krenuti i ljubitelji akcijskih igara jer nešto slično na svojim računalima sigurno već duže vrijeme nisu vidjeli. ☐

IZDVAJAMO / MOĆ STROJA

Portovi s konzola rijetko dolaze na PC, ali kad dođu, možete usporediti izgled igre na svom monitoru i na TV-u i znati zašto ste bacili toliko kuna na procesor/grafičku karticu/RAM/monitor i zašto vam pola sobe zauzima zujeća kutijetina iz koje viri hrpetina žica. Bacite pogled na ovu sliku, gdje smo ugurali primjere iz svih četiriju inačica *LOTR-a*, i uvjerit ćete se da je vizualna kvalitete na PC-ju ipak najveća. Slično je i kod filmskih sekvenci. Naime, na konzolama je EA, zbog brzine dekompresije, morao ispustiti određeni broj frameova iz svake sekvence, što se očituje u povremenoj 'trzavosti' filma. Na svom PC-ju vi ćete gledati originalni *footage*, sa svim *frameovima* i savršeno glatko. Da ne pričamo da se igra na PlayStationu 2 učitava oko pola minute, dok se s malo jače mrcine diže za nekoliko sekundi. O.K., konzolaši imaju velike televizore pa se ne moraju gurati kad igraju udvoje, ali monitor je oštriji. Tko se hoće dalje svađati?



PLUS

- *multiplayer*
- ugođaj
- grafika i zvuk

MINUS

- kamera (ponekad)
- Internet / LAN
- podrška (nema je)

HACKER OCJENJUJE » LOTR: Return of the King

Rijetko dobra tabačina kakvih na PC-ju nema mnogo

88

POSEBNO IZDVAJAMO/BRDO BONUSA



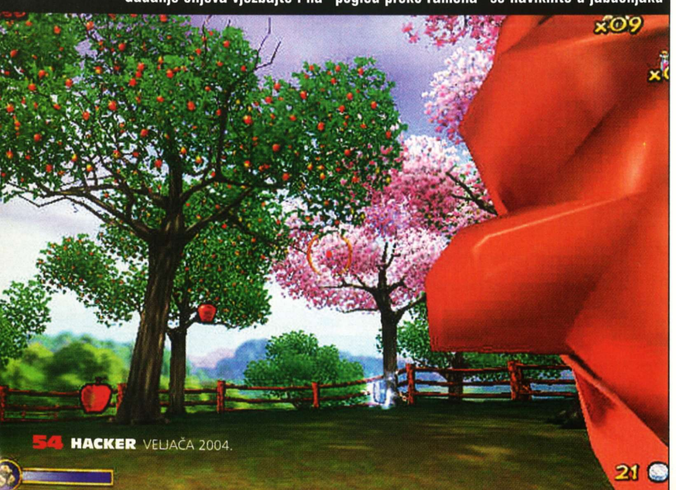
Već vidim da me čeka skakutanje po lopočima i platformama



HOBBIT

Tamo pa opet natrag

Gađanje ciljeva vježbajte i na "pogled preko ramena" se naviknite u jabučnjaku



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

I prije Gospodara prstenova mali su se čovječuljci zabavljali po Međuzemlju. Hrabri Bilbo Baggins junak je naše priče, koja će nas odvesti od mirnog Hobitona, kroz šume i planine prepune čudnovatih i opasnih bića, do Samotne planine u kojoj čuči stari zmaj Smaug na hrpi opljačkanog blaga. Kako će mali Bilbo i skupina patuljaka pobijediti zmaja, hoće li uopće stići do Samotne planine ili će usput naići na nesavladive opasnosti, otkrijte zaigravši igru!

TKO NIJE ČITAO?

Ljubiteljima Tolkienova djela odmah je sve bilo jasno čim su pročitali naslov – igra je napravljena prema Hobitu, pripovijetci koju je J.R.R. Tolkien napisao prije Gospodara prstenova i namijenio je nešto mlađem uzrastu čitatelja od onih koji će poslije obožavati njegovu epsku tilogiju. I sama je igra nužno takva, stoga je tako treba i gledati – ne kao tešku, ozbiljnu i napornu akcijsku avanturu za prekaljene igrače nego kao simpatičnu, veselu i zabavnu bajku namijenjenu onima koji Hobita još nisu čitali, a sam Gospodar prstenova vjerojatno im je pretežak za nošenje. Dakako, ako spadate u starije igrače, onda vam je priča zacijelo poznata, no to ne znači da vam igra neće biti zabavna – samo se pobrinite da joj pridete kao starom prijatelju – jer u njezinom će vam društvu biti sasvim ugodno, nostalgično i bez gnjavaža kakve nam inače znaju priuštiti mnogi drugi naslovi.

IDEMO NA PUT

No, za one koji ne znaju ništa o Tolkienu, Bilbu i družini, valja reći da je ovo igra o malenom hobitu Bilbu kojeg jedne večeri iznenada posjeti stari čarobnjak Gandalf. Nakon što ga posjeti još i 12 veselih patuljaka, on kreće u avanturu u kojoj će susresti trolove, vukove, orke i zmajeve, a naći će i moćni prsten, koji će poslije prouzročiti velike probleme. Igra će vas, u obliku akcijske avanture, provesti kroz većinu Bilbovih doživljaja, uz dodatak skupljanja bonus predmeta i rješavanja problema o kojima u knjizi nema ni riječi, no zato dopunjavaju i obogaćuju radnju. Bit će tu mnogo skakutanja po platformama, guranja sanduka, vješanja po užadi, a bome i mnogo više borbe nego što biste očekivali od jednog čovječuljka. Već na početku Bilbo je opasan sa svojim štapom za šetnju, a zamislite što će tek biti poslije kad nade stari elfovski mač Sting! Naime, i tu igra prilično odstupa od priče – u kojoj Bilbo tek u nekoliko sekvenci upotrebljava hladni čelik, dok ga u Vivendijevoj avanturi stalno koristi. Od ostale opreme bit će tu različiti čarobni napitci, kamenje kojim može gađati protivnike pa i sam prsten, koji ga čini nevidiljivim, što će mu itekako pomoći pri šuljanju i skrivanju, koje je jednostavno nužno kad se susretne s protivnicima koji su preopasni za njegov mali mač.

HVALEVRIJEDNI UZORI

Bacimo li pogled na stil igre, nije teško zaključiti da su programeri *Hobbita* veliki ljubitelji Nintendove *Zelde*. Od kretanja, načina borbe, rješavanja zagonetki i skupljanja iskustvenih kristalića pa sve do grafike, čiji je stil izrazito 'neozbiljan' i vrlo sličan onome u slikovnicama. Općenito, vizualni dojam koji igra ostavlja bitno je različit od serijala *Lord Of The Rings* (vidi prikaz u ovom Hackeru), koji je mnogo mračniji i 'ozbiljniji'. Iako će se i Bilbo u nekim nivoima naći u špiljama, tamnim šumama i na drugim opasnim mjestima, grafika uvijek ima dozu šarenila i veselja. I likovi su dizajnirani tako, što se možda neće svidjeti fanaticima Tolkienova djela (Golum je gotovo neprepoznatljiv), ali će mlađoj publici, kojoj je igra i namijenjena, sasvim odgovarati. Što se tiče enginea, on je za svaku pohvalu – brz, s ugodnim kretanjem te sposoban bez problema prikazati goleme nivoe prepune detalja. Dodatno se ističu efekti vode, detalji poput otisaka nogu i pogled 'preko ramena', kojim se služite za gađanje kamenjem. Jest da je stvar "popaljena" iz *Splinter Cella*, ali je sasvim dobro odrađena i nekako bolje odgovara atmosferi negoli čisti FPS pogled. Općenito se tehničkom dojmu igre malo što toga može prigovoriti. Kamera je mogla biti i bolja (a u kojoj 3D igri nije?), glazba i glasovi su prvorazredni, a cjelokupni dojam vrlo ugodan i zaokružen. Vidi se da je to 'dobro prokuhana' igra i da programeri nisu bili pritisnuti rokovima.

ZA STARE I MLADE

Uzevši u obzir sve rečeno, isplati li se onima koji su već pet puta pročitali pripovijetku, odigrali *Zeldu* i "doktorirali" konzolaške platformske arkade ovu igru uopće igrati? Odgovor je – možda. Naime, kao samo još jedna igra tog tipa u nizu sličnih, na konzolama će se avantura malog Bilba izgubiti među atraktivnijim ostvarenjima, no na PC-ju je stvar malo drugačija – ondje su takve igre znatno rjeđe pa će vam *Hobbit* biti dobrodošlo osvježenje. Što ste mladi, igra će vam biti zanimljivija, s tim da će najmladi ipak morati zamoliti roditelje da im pomognu oko engleskog i objasne pojedine zadatke – za samo igranje pomoć im neće biti potrebna jer je igra lagana. Na kraju procijenite sami. Meni se igra svidjela, ali ja sam Tolkien-fan, osim toga, volim igre koje se drže trči-skači-skupljaj formule. Ako ste i vi, ne oklijevajte. ■

INFOBOX

Hobbit

PROIZVOĐAČ ■
Sierra

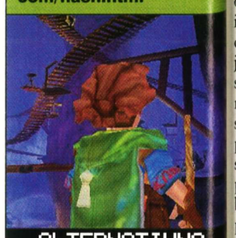
IZDAVAČ ■
Vivendi

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 450, 32 MB RAM, 32 MB videokartica

NAŠA PREPORUKA ■
P4 1.4 GHz, 128 MB RAM 64 MB videokartica

MULTIPLAYER ■
NE

WWW IGRE ■
www.thehobbit.sierra.com/flash.html



ALTERNATIVNO

- **Fellowship Of The Ring**
  Vrlo slična, ali znatno lošija prošlogodišnja RPG avantura.
- **Prince of Persia**
  To je glatko kretanje!



Bilbo se ne može ugušiti ma koliko bućkali pod vodom

IZDVAJAMO / USLUŽNOST U SLUŽBI IGRIVOSTI

Fanovi 'čistog' Tolkiena bit će razočarani dodatcima koje su programeri ubacili u igru, koji na vidjelo dolaze odmah u prvom nivou. Kad krenete iz svoje kuće u Hobbiton, da biste došli do patuljaka koji vas čekaju u krčmi, morate riješiti nekoliko lakših zadataka – što definitivno nije prema literarnom predlošku. Dodajte tome da će vas različiti susjedi moliti da im učinite različite usluge (nađi mi iglu, donesi mi kotao...) i imate standardnu dječju akcijsku avanturu s glupim zadatcima koji s pričom, fantastikom i Tolkienom nemaju veze. Ipak, treba biti tolerantan. Sama pripovijetka Hobbit bila bi premala za veliku igru, a razvoj lika bio bi gotovo nemoguć kroz avanturu sastavljenu tek od nekoliko velikih i značajnih događaja. Dodatni zadatci razbacani po nivoima u najvećem su broju slučajeva ionako neobvezni pa ih možete i zaobići – doduše, njihovo izvršavanje donijet će vam dodatne kristaliće iskustva koji vašeg Bilba čine opasnijim u borbi te čarobne napitke i druge korisne predmete. Pa što ako se malo odstupa od knjige? Što god igru čini zabavnijom – dobro je, a ovi *mini questovi* u tome svakako uspijevaju.



Ne diraj zmaja dok "aja"



Predmeta nema mnogo i jasno su označeni zbog lakšeg snalaženja

"SITAN, ALI DINAMITAN - BILBO JE UZOR SVAKOM PETOGODIŠNJAKU"

PLUS

- izvrsni glasovi
- lijepe animacije
- dobro riješena borba

MINUS

- prelagano
- problemi s kamerom



HACKER OCJENJUJE » Hobbit

Zabavna akcijska avantura namijenjena mlađim igračima

75

POSEBNO IZDVAJAMO/VELIKE I DETALJNE NIVOE



Doďavola! Robin Hood i vesela družba. Što li rade ovdje?

LORDS OF EVERQUEST

Svake godine nekolicina igara postavi standarde koje onda ostali nastoje slijediti. *Lords Of Everquest* ekstremni je primjer toga

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



Ajde sad... recite tko je pustio mačku van?

Tijekom prošlih nekoliko godina svjedočili smo ubrzanoj evoluciji RTS žanra, ponajviše zahvaljujući izlasku natprosječnog *Warcrafta 3*. Prateći postavljene standarde, Rapid Eye je iskoristio dva naizgled fenomenalna izvora ideja te napravio, prema njima, potencijalni hit. *Lords Of Everquest* koristi doista bogat izvor priča i anegdota vezanih uz razvoj svijeta koji je njegov veliki brat provlačio kroz nekoliko godina postojanja. Naizgled nepovezana priča prati najsvjetlije trenutke u životima nekih od najvećih heroja i vojskovoda u povijesti Everquesta. Konkretno, igrač na raspolaganju ima tri osnovne frakcije, koje u originalnoj igri predstavljaju više ili manje zaraćene strane. Unutar svake od njih na raspolaganju mu je pet-šest takozvanih lordova. Svaki od njih posjeduje individualnu kampanju koja opisuje neko od njegovih velikih (ne)djela. U prijevodu, po frakciji dobivate oko pedesetak misija u kojima ćete iskrčiti dovoljno neprijateljskih vojnika i struktura da višestruko umnožite *overkill* Prvog svjetskog rata.

DEJA VU

Iako se igra za jednog igrača može pohvaliti svojom trajnošću, pitanje je dostiže li zadovoljavajuću razinu i kada govorimo o njezinoj kvaliteti. Naime, sjećate se što smo u okviru govorili o kopiranju? Uglavnom, da skratimo priču, *Lords Of Everquest* preuzima elemente *Warcrafta 3* gdje god stigne. Bila riječ o tipičnoj poluptičjoj perspektivi, sučelju ili načinu kontrole i razvoja vaše vojske, *Lords Of Everquest* ima apsolutno sve. Štoviše, zbog nekog čudnog razloga, igra je uspjela stvoriti i isti onaj osjećaj koji dobivate igrajući igru s W u imenu. Jedinice, naravno, ne koriste istu mehaniku kao one u Blizzardovu naslovu, no stvar je tome da se sve zapravo vrti oko jednog te istog principa. Način na koji igra funkcionira je sustav kamen-papir-škare, koji, doduše, nije prvi put iskorišten u *Warcraftu*, no to ovaj put i nije toliko bitno. Ironično je, ali i istinito, da se za predočavanje gotovo svih dijelova igre (osim priče, jasno) mogu povući paralele s njezinim duhovnim izvornikom, odnosno *Warcraftom 3*. Iako vam sve to možda zvuči kao očit pokušaj kopiranja, valja priznati da nije tako, naime *Lords Of Everquest* toliko je dobro kopirao *W3* da je i sam postao dobrom igrom. Upravo zbog toga on u sebi sadrži i natprosječno dobar *multiplayer* mod. No, nažalost, samo trenutak prije zaključka da pred sobom imamo pretendenta za mjesto kopije najboljeg RTS-a ikad dolazimo do *Lords Of Everquestovog* kamena spoticanja – njegovog pokretača.

PROBLEMI

Lords Of Everquest, naime, ima katastrofalno loš grafički pokretač. Stvari koje bi mu se mogle prigovoriti više su nego brojne, no ona koja najviše smeta pri igri za više igrača definitivno je njegova sporost. Naime, na testnoj konfiguraciji (Athlon 2.5, 512 MB RAM, R9500 pro) igra ni u jednom trenutku nije prelazila *framerate* veći od 15 do 18 sličica u sekundi. Štoviše, spomenuto trzanje vrijedi za *single player* mod, tako da nije ni potrebno napominjati da bi *Lords Of Everquest* na slabijim konfiguracijama bio i više nego neigriv. Ipak, najgore od svega je što tijekom pet-šest sati testiranja nismo naišli na dio igre koji bi po nekakvom zdravom rasudivanju trebao biti grafički zahtjevan. Štoviše, velik broj likova izgleda poprilično jadno (niski broj poligona i teksture ispodprosječno niske rezolucije), smanjujući već ugrožen sveukupni dojam. Vizualni stil, napominjemo, ovdje nije u pitanju, s obzirom da je *Lords Of Everquestov* dizajn (ma koliko nama bezvezan bio) na razini. Ukratko, unatoč činjenici da igra sama po sebi zna biti i zabavna, zbog lošeg i neoptimiziranog pokretača postala je nešto što će malo tko htjeti zaigrati...sve dok retro gameri, koje li ironije, ne nabave dovoljno jake konfiguracije da je pokrenu bez trzanja. ■

INFOBOX

Lords of Everquest

PROIZVOĐAČ ■
Rapid Eye Software
IZDAVAČ ■
Sony Online Entertainment
MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 700, 128 MB RAM, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA ■
P4 2,4 512 MB RAM, 3D kartica
MULTIPLAYER ■
LAN, Internet
WWW IGRE ■
www.rapideye.com



ALTERNATIVNO

- **Warcraft 3**
  Daleko bolja alternativa *Lords Of Everquestu*.
- **Warcraft 2**
  Retro gejming u najboljem izdanju.
- **Kingdom Under Fire**
  Koreanski *fantasy* pandan *Warcraft* serijalu. Nije potrebno spominjati razliku u kvaliteti...



Maratonci Everquesta u svojem najsjajnijem trenutku

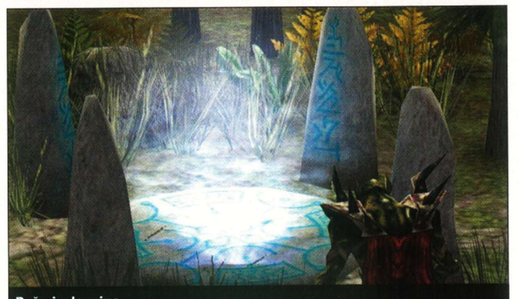
IZDVAJAMO / BILO JEDNOM NA INTERNETU

Everquest **je, kao što vjerojatno znate, jedan od najpoznatijih i najpopularnijih MMORPG-ova. Razvijana od strane Sony Online Entertainmenta, igra je opstala već pet-šest godina zahvaljujući iznimno odanoj korisničkoj zajednici, tako da se doista ne može reći da nije riječ o nečem posebnom. Istina, ona preuzima velik broj ideja što iz klasične *fantasy* literature, što iz nekolicine filmova iste tematike, međutim, upravo je to i čini privlačnom široj publici koja ju je, sudeći prema konstantno rastućem broju korisnika, iskreno prihvatila. No ipak, kad je njezin tvorac odlučio izdati PC-igru s tematikom Everquesta, pokazalo se da Sony Online *Everquest* poznatu *copy-paste* tehniku koristi apsolutno svugdje.**





Glavni lik vrlo je sramežljiv...



Rešo iz davnina



Barska tučnjava

PLUS

- izbalansirane jedinice
- velik broj heroja
- sučelje

MINUS

- riječ je o kopiji *Warcrafta 3*
- *engine* nije optimiziran hardverski
- zahtjevi
- grafika





Argh! Uništavaju naš pješčani dvorac!

HACKER OCJENJUJE » Lords of Everquest

Solidna baza za *multiplayer* i katastrofalno loš pokretač

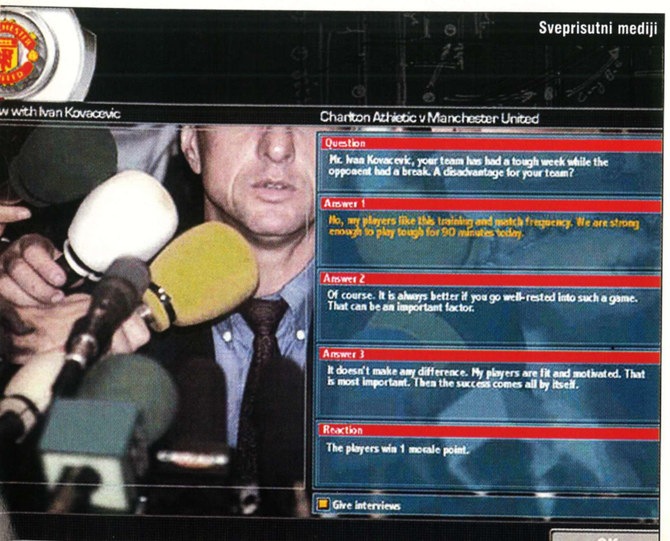
60

POSEBNO IZDVAJAMO / FANTAZIJSKI SVIJET



TOTAL CLUB MANAGER 2004

Druga inačica EA Sportsova aduta u borbi s *CM-om* je pred nama. Njemački odjel EA Sportsa doista misli ozbiljno - dobili smo još jedan opsežen menadžer, u kojem se ovaj put igra na kartu interaktivnosti!



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

EA Sportsov nogometni menadžer u ruke nam je obično stizao prije *Championship Managera*, pogotovo prošle godine, kad je "kralj" kasnio nekoliko mjeseci, no ove nije bilo tako - strastveni igrači već igraju tko zna koju sezonu *CM-a*, ne obazirući se na nadolazeće naslove. Svejedno, pogledajmo što jedini ozbiljni konkurent nudi.

Iako se još uvijek ne može mjeriti s *CM-ovom* bazom, *TCM* nam donosi respektabilnu brojku od 50 liga, odnosno oko 30000 igrača. Nažalost, ne i HNL, stoga ćete se morati okušati u nekoj od postojećih. Za utjehu, odmah na početku možete odabrati opciju istodobnog vođenja kluba i nacionalne momčadi po izboru, među kojima je naravno i Hrvatska. Igrači toliko spominjanog *CM-a* zasigurno će se pitati zbog čega bi, eventualno, trebali nabaviti ovaj naslov. Prije svega, zbog načina praćenja same utakmice. *CM* fanatici, ako žele, mogu odabrati sučelje gotovo identično *CM-ovom*, no mislim da je daleko bolji izbor gledanje cijele utakmice, što će vam oduzeti tek desetak minuta vremena. Riječ je o FIFA 2004 engineu koji

"OZBILJNA KONKURENCIJA CM-u"

vas doista stavlja u ulogu trenera koji sjedi sa strane, uz teren. Osim taktičkih izmjena igrača, za vrijeme utakmice možete davati naredbe svojim igračima (dodaj, pucaj, pozvati drugog obrambenog igrača, očisti loptu, vratar), što će vas, dakako, samo još više približiti događanjima na terenu. Atmosferi također pridonose i autentični igrači, stadioni, dresovi, navijanje publike... Sam prikaz akcije na terenu prošle je godine bio gotovo šablonski, nakon nekoliko utakmica sve bi postalo monotono jer su se akcije ponavljale. Sada to više nije slučaj - odigravši tridesetak utakmica, vidio sam samo nekoliko identičnih kombinacija pri samom postizanju zgoditaka. Upravo taj segment igre i je najveći adut *TCM-a 2004*.

Izvan terena pruža vam se mogućnost kontroliranja baš svih aspekata funkcioniranja jednog nogometnog kluba, i to do najsitnijih pojedinosti. Da se u svemu tome ne biste izgubili, pobrinut će se vrlo dobro sučelje, koje će vas u 2-3 klika dovesti do bilo kojeg izbornika u igri. Možete, primjerice, prodati prava imena stadiona, ili izgraditi cjelokupnu strukturu oko istog. Svaki objekt izravno će utjecati na određeni segment funkcioniranja kluba. Na nabrajanje svih opcija potrošio bih cijelu stranicu, stoga ću samo reći da je sve, ali baš sve što možete zamisliti tu. Od zanimljivijih novih opcija spomenuo bih, primjerice, mogućnost vođenja treninga uz odmah vidljivu reakciju cjelokupne momčadi, ali i pojedinih igrača. Mediji vas prate u stopu. Bit ćete primorani davati intervjue, dok će igre vaše momčadi biti popraćene u novinama nakon utakmice. Osim transfera igrača, veliku ulogu igraju i skauti, asistenti, liječnici i ostatak klupske mašinerije. Borba za njihov potpis na ugovoru neće biti ništa lakša od borbe za dobrog igrača. Taj segment igre iznimno je važan, posebice ako odlučite prepustiti dobar dio posla asistentima. Vaš osobni profil također je doraden. Možete, primjerice, tražiti djevojku te se, kad je nadete, njome i oženiti. Isto vrijedi i za kućene ljubimce, samo bez ženidbe.

Možda će se nekima doista mnogobrojne mogućnosti kontroliranja različitih dijelova funkcioniranja kluba činiti besmislene ili preopširne, no i za to postoji rješenje – naime, vođenje određenih poslova mogu prepustiti asistentima. Dakako, oni strpljivi uživat će u dodijeljenoj im ulozi alfe i omege u svom klubu. Jedina naša zamjerka odnosi se na bazu igrača, koja je daleko od one u *CM-u*, sve ostalo je doista izvrsno, stoga bi i zagriženi fanovi *CM-a* trebali pružiti šansu ovoj igri. ☐

INFOBOX
Total Club Manager 2004

PROIZVOĐAČ ☐
EA Sports Germany

IZDAVAČ ☐
Electronic Arts

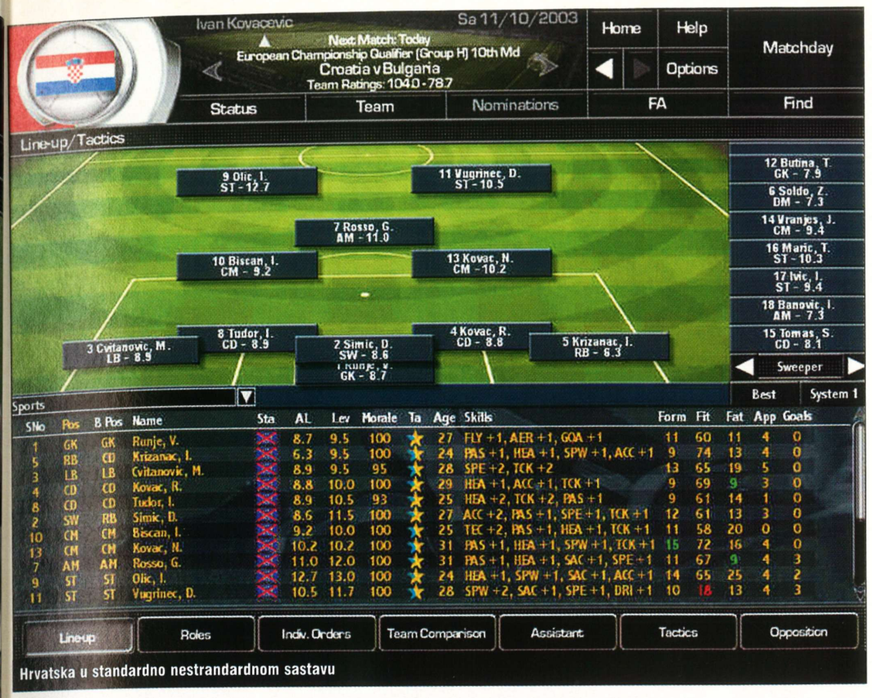
MIN. KONFIGURACIJA ☐
P4, 128 MB, 3D kartica

NAŠA PREPORUKA ☐
P4 2.0, 512 MB, GeForce MX

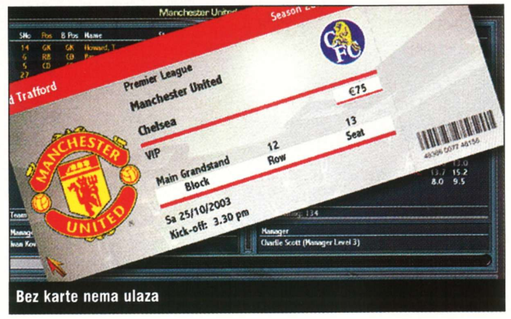
MULTIPLAYER ☐
nema

WWW IGRE ☐
www.totalclubmanager.com

ALTERNATIVNO
- **Championship Manager**
  Menadžer svih menadžera.
- **FIFA 2004**
  Ako vam utrne stražnjica na klupi...




Ipak je sve ovo zbog navijača (zar ne?)



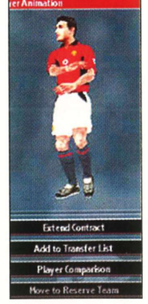
Bez karte nema ulaza



Nisu Sportske novosti, ali poslužit će

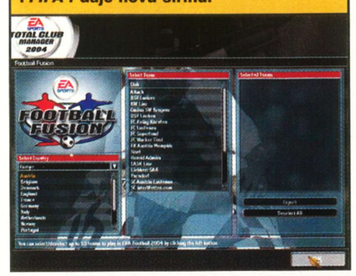
PLUS
- igrivost
- interaktivnost

MINUS
- baza (u odnosu na CM)



IZDVAJAMO / FOOTBALL FUSION

EA Sports nastoji povezati neke svoje igre ne bi li im dao jednu novu dimenziju. Tako je primjerice *TCM* moguće "spojiti" s novom *FIFA-om 2004*. Igrate li samo *TCM*, u samoj utakmici možete jedino davati savjete svojim igračima. Smatrate li da vi to možete odigrati bolje, nema problema -dovoljno je pomoću Football Fusion opcije importati vaš sastav, odnosno odabrati odigravanje utakmice u *FIFA-i*. Ne morate igrati sve utakmice, no ako želite pokazati što doista znate na zelenom travnjaku, to je izvrstan način da to i učinite. Kako *TCM* ima mnogo veću bazu momčadi negoli *FIFA*, možete jednostavno importati klub s kojim želite igrati te odigrati prijateljsku utakmicu u *FIFA-i*. No, ako želite s klubom iz nižeg ranga natjecanja igrati cijelu sezonu isključivo u *FIFA-i*, morat ćete prvo izboriti ulazak u neku od viših liga. U svakom slučaju, riječ je o zanimljivoj opciji koja kako ovom menadžeru, tako i *FIFA-i* daje novu širinu.





Momčad kola

HACKER OCJENJUJE » Total Club Manager 2004

Rame uz rame s novim Championship Managerom

89

POSEBNO IZDVAJAMO / INTERAKTIVNOST

"Otkidanje udova u gladijatorskoj maniri"



Sjaji se, sjaji...ko pasja jajca

GLADIATOR: SWORD OF VENGANCE

Nakon odličnog *Severanca*, trebale su proći gotovo tri godine da bismo dobili nešto slično i, na svu sreću, možemo reći da smo dobili nešto doista vrlo, vrlo dobro

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



Stari Rim je zahvalna tema za crpljenje najrazličitijih igraćih ideja! Pogotovo u kombinaciji s malo magije i mnogo arkadaškog mačemti-rasporim-jetru klanja, čega su momci iz Acclaima itekako bili svjesni kad su radili ovu igru. Stoga se pripremite za jednu ludu vožnju kroz prilično kvalitetan *hack and slash* prepun krvi, odsječenih udova, podivljalih demona, bogorodica, teniskih loptica...um...

FOBOSA MI I DEIMOSA!

Za živo čudo, *Gladiator* je akcijski naslov koji ima čak i priču. Naime, godina Gospodnja je sto i šesta i car Trajan je upravo prdnuo u fenjer (bacio žlicu, otegnuo papke). Kao dugogodišnji podanik, gladijator, drug i prijatelj Invictus Thrax, gorko ridate za omiljenim vladarom, ali vas u tom ubrzo prekida zli Arruntius, koji uz pomoć sila mraka želi zavladati Rimom, pa i cijelim svijeeetohohohommm. Pokušavši ga spriječiti u zlim nakanama, hrabro se suprostavljate zlom čarobnjaku, da bi vas pred tisućama ljudi zatukli ni manje ni više nego prilično nadrkani bogovi Phobos i Deimos. Bačeni u Elysium (rimska verzija raja), budite se i upoznajete Romula i Rema (a kog bi drugog?), koji vas informiraju da još nije kraj vašem boravku na majčici Zemlji i kako bi bilo kulturno vratiti se natrag te poraziti zlog Arruntiusa. A da se ne bi ponovio debakl s Fobijem i Demijem, bivate obdareni s malo jačom konstitucijom, poletnijim duhom te nekim čarobnim moćima. Otad pa nadalje sve je na vama, te vrlo brzo shvaćate da je riječ o koljačini iz trećeg lica gdje s naizgled jednostavnim komandama radite čuda. Na raspolaganju su vam tako četiri glavne tipke; dvije za primarne napade, jedna za čarobni udar, a jedna za vršenje ostalih radnji poput otvaranja vrata, uguravanja ključeva, spuštanja niz užad i slično. Dakako, najbolje bi ih bilo stiskati na jednom od brojnih PC kontrolera, zato što je igra derivat s konzola pa je igranje na tipkovnici ipak pomalo spetljano, mada ne i nemoguće. Riječ je o kontroli smjera s analognim gljivama, koja se jednostavno ne može vjerno rekreirati na digitalnim tipkama, pa vas još jednom upozoravam da ozbiljno razmislite o nabavci sad već sasvim jeftinih komada spomenute kontrolne plastike. Dakle, klanje. E ovako, iako su vam na raspolaganju samo dva primarna udarca, igrajući, učite najrazličitije *comboe* koje potom primjenjujete pritiskajući određenim redoslijedom tipke. Dakako, nemojte misliti da je riječ o kombinacijama u rangu onih u jednoj konzolaškoj šoračini, one su mnogo jednostavnije, a samim tim i lakše za izvesti. No, ono što igru čini toliko zanimljivom su oružja, kojima razbijate tintare svega živog i mrtvog na što naidete tijekom svoje avanture.

FINISH HIM!

Bitno je da ona nisu tek kozmetički dodatci, nego se svako ponaša sasvim drugačije, što će reći, da određeni *comboi* na određenim spravicama rezultiraju sasvim drugačijim potezima i zamasima. Također, neobično je važno čime mlatite po određenoj vrsti živine, pa je tako lupanje po nekoj brzoj beštiji sporom sjekiretinom ravno samoubojstvu. Uz pravilni odabir oružja, tu je i korištenje čarolija, koje će vas izvući u malo guščim situacijama, a kao našeg favorita izdvajamo *castanje* hordi mrtvih duša. Joj, joj, čak ni ta divota nije sve, *Sword Of Vengeance* ima i famozni *fatality* u stilu *Mortal Combata*, kojim dokrajčujete smrtno ranjene neprijatelje!!! Nažalost, ne možete ga primijeniti na svima, nego tek na onim jačima, no i to je dovoljno za sasvim ugodnu dozu iživljavanja; napikavanje na mač, bacanje u zrak, odsijecanja glave itd. bit će sasvim dostatan trip za svakog koljača amatera. Otkidanja udova, frcanja krvi i ostalih gadarija ima i u normalnoj borbi, a kako svi komadići ostaju na tlu, nakon žešćih okršaja bojište je ispunjeno odvratnim komadima svega i svačega, što je svakako divan prizor. Nažalost, uživanje u borbi prati i jedan problem, a tiče se prilično nepreciznog autotargetiranja, što je posebno izraženo kad vas okruže sa svih strana te Thrax ne zna kojeg bi gada prvog lockirao. Prilično iritantno, ali uz malo vježbe i izbjegavanja klopki, može se i s tim. Ono s čim se baš i ne može prilično je linearna filozofija nivoa koji, iako dopuštaju određenu slobodu kretanja, uglavnom igrača vode kao mačka svoje mačiće. Dakako, nekom to može smetati, a nekom ne, pa se tako primjerice vašem autoru to sviđa, jer smatra da se tako još više može koncentrirati na samu borbu... Grafika? Grafika je, s obzirom da je riječ o konzolaškom portu, prilično nevjerojatna! U prvi plan odmah izbija fenomenalana upotreba sjena te još impresivniji efekt *glowa*, koji stvara nevjerojatan sjaj sunca, specijalnih oružja, lave i slično. Znači, vizualije su na mjestu, mada ćete možda imati problema s tehnikalijama - naime, da biste igru uspješno zavrtjeli, računajte s najnovijim inačicama grafičkih drivera želite li izbjeći neke gluposti na koje smo mi naletjeli igrajući u redakciji. A kad to sredite, vjerojatno ćete se složiti s nama da je *Gladiator* jedna od zabavnijih koljačkih tabačina u novije vrijeme i jedan od naslova kojih na PC-ju manjka. Osim toga, ima mnogo krrrrviiii. Nabavite ga! ■

INFOBOX

Gladiator: Sword of Venegance

PROIZVOĐAČ ■
Acclaim

IZDAVAČ ■
Acclaim

MIN. KONFIGURACIJA ■
Pentium3 500, 128 MB, 32 MB 3D

NAŠA PREPORUKA ■
Athlon 2600 XP, 512 MB, DX9 128 MB 3D

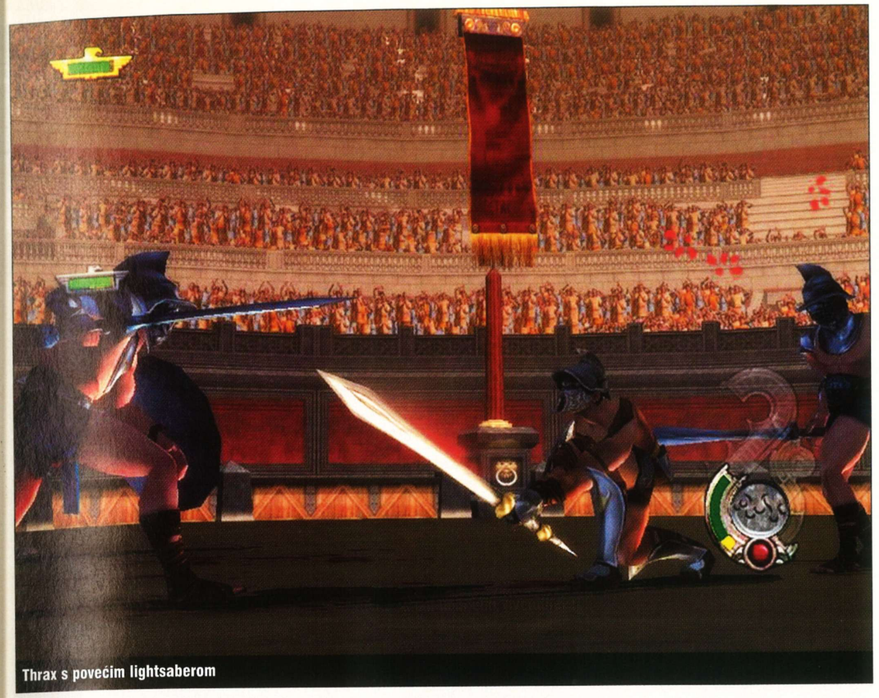
MULTIPLAYER ■
N/A

WWW IGRE ■
www.swordofvengeance.com

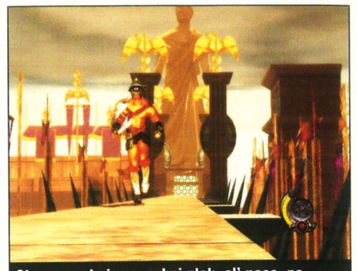


ALTERNATIVNO

- **Severance**
  Uistinu inovativna koljačina odličnog sustava kontrola.



Thrax s povećim lightsaberom



Gle, znam da imam zubni plak, al' neee, ne možeš mi to reć'

IZDVAJAMO / GLAZBA

Što reći nego da je genijalna! Po svojoj orkestralno mitskoj strukturi i prilično sličnosti s filmom Gladiator (koje li slučajnosti!), više bi pasala u jedan RPG nego u čistu makljažu. Ma hebeš ga, paše i tu, te će vas sigurno dobrano napaliti te cjelokupnu atmosferu dići za dvije potencije - vlasnicima najnovijih zvučničkih sustava sa subwofferima i sličnim đidama, možda čak i tri!



Thrax vs. braće kostura iz društva "Veseli kosturi"

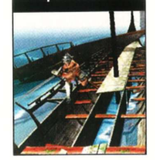
> "OBOŽAVAMO IGRE BEZ MNOGO MUDROVANJA I S MNOGO KLANJA, A OVO JE DEFINITIVNO JEDNA OD TAKVIH"

PLUS

- tematika
- zabavna borba
- *combo* udarci
- *fatality* potezi i komadi tijela

MINUS

- sitni tehnički problemi
- problematičan *autotarget*
- linearnost nivoa
- ponekad repetitivan



HACKER OCJENJUJE » Gladiator: Sword of Venegance

Zabavna, krvava i impresivna akcija u starome Rimu

81

POSEBNO IZDVAJAMO/KRV I DOBA



Naš junak u raljama života...

BLADE AND SWORD

Ispunenje snova za sve one koji su oduvijek htjeli zaigrati Diablo u Kini! A za one druge...

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



Dečki, a da se ipak grudamo, manje boli?

Priznajemo, zadnjih smo godina bili osupnuti kvalitetom naslova naše braće s istoka, no vidjeti proizvod isto tako naše braće s Dalekog istoka potpuno je druga pjesma. Sad imamo i tu čast, stigla nam je igra napravljena u Kini, no čini se da za razliku od Čeha, Poljaka i inih, Kinezi baš i nisu profilirani u kreaciji najmodernije 3D grafike nego se radije drže prokušanih recepata i pomalo neugodnog sustava plagiranja. *Diablo* plagiranja...

MAO ZE TUNG BI BIO PONOSAN!

Nije da ne volimo Kineze, no kineska tematika je ipak prilično udaljena od zapadnjačkog mentaliteta, kojemu jednostavno bolje leže tipične čarobnjačine, princeze i slično. No, ako mislite da će vas igra svojim uvodom malo uputiti u svoju tematiku i ikonografiju, grdno ste se prevarili! Lude Kineščine su, očito, previše egocentrične pa je izostalo BILO KAKVO upoznavanje, prilagodavanje i sl., nego vas već nakon nekoliko rečenica bacaju u kampanju! Bit će vam tako rečeno da je u nekoj pokrajini, pitaj boga gdje, nastala neka frka, bog te pitaj zašto, a na vama je da sve skupa fino uredite i tako to. No, to je još mila majka, jer ono što vas čeka tijekom čitanja teksta tek je prava groza; autori toliko slabo poznaju engleski da sve skupa ponekad ispada

"BLADE AND SWORD ZAPRAVO JE LUKA SPASA ZA SVE *HARD CORE HACK AND SLASH* ZALJUBLJENIKE"

komično. Totalno krivo napisane riječi, nemoguće strukture rečenica, i sl., pokazat će vam kako ovdje ipak nije riječ ni o kakvom AAA-proizvodu jer se za takve stvari ipak unajmljuju profesionalni prevoditelji. No, to nije jedini propust - i ostatak igre djeluje toliko neispolirano da od toga bole oči, pa će vas sasvim sigurno nervirati podatak da je rezolucija zaključana na 800*600, što je u današnje vrijeme neprihvatljivo. Srećom, 2D grafika je prilično dopadljiva jer je ipak riječ o rukom crtanim pozadinama koje evidentno potječu od nekog umjetnički nadarenijeg Kineza. No, opći dojam ubrzo kvari trzava animacija zbog koje se čak i glavni lik kreće pomalo sklerotično, tj. ne baš previše fluidno i uvjerljivo. Ista boljka prati i živine, a u pojedinim slučajevima se malo i pretjeruje, pa ćete se nagledati situacija u kojima beštije jednostavno nestanu samo da bi se pojavile nekoliko metara lijevo, i to bi kao trebali biti specijalni potezi. Prije će biti nedostatak radne snage (u Kini???), i pritiskanje rokova izlaska. No dobro, nakon što smo riješili te mučne gadarije, moramo biti pošteni i reći da je u svojoj Diablo klonovskoj srži *Blade And Sword* možda čak i zgodna igra... Naime, šljaka na jednostavnom *hack and slash* principu poznatom pod nazivom "lupi ga po tintari, skupi *health* i *magic* napitke te ponovi istu radnju".

KUNG-FU

Prema tome, sve vam je apsolutno poznato - birate između tri lika, od kojih je prvi prosječni *all around* mačevalac, drugi je brza, ali s nešto manje snage ženska, dok je treći spora, ali zato izdržljiva i okrutna mrcina.



Ček' malo, jen, dva, tri, četiri... osam ruku!

Tipično, tipično, tipično. Također, tu su još tipičniji inventoriji u koje umećete bočice, predmete, oružja, blblblba, dnevnik u kojem čitate (prilično stupidne i rudimentarne) objektive, ekran za opremanje lika, te tabela za bildanje specijalnih osobina. Specijalne osobine? Ovako, budući da igra potječe iz Kine, jasno je da se specijalni potezi tiču kung-fua, pa tako svaki lik može naučiti oko dvanaestak jačih šuseva te do četiri apsolutno razbijačka polumagična udarca. E, a upravo je to glavni moment cijele igre, zato što naučene poteze jednostavnom procedurom vežete u *comboe*, koje pak aplicirate na pet tipaka, s kojih ih birate i izvodite desnim mišem. Baš ćete se pomoću *comboa* rješavati horde neprijatelja, jer biste ih običnim potezima mogli tek gladiti po guzi. Također, vaši likovi udaraju i do nekoliko facera odjedanput, tj. sve one koji im se nađu u luku napada. Ispada da će se na vas slijevati desetine i desetine živine, što je zapravo i točno! No, upitno je je li i zabavno, zato što takav pristup ubrzo dovodi do repetitivnosti, zamora i teških posljedica po vaš miš, jer se igra ubrzo svede na bjesomučno udaranje lijeve i desne tipke nesretnog glodavca. Ipak, kako na sve strane frcaju otkinute glave zombija, krvavi udovi, otrovni plinovi i slične gadosti kojih su se mogli sjetiti, igra podosta kompenzira svojom blagom morbidnošću i finim osjećajem apsolutne destrukcije. A kako bi dodatno razbili monotoniju, tu i tamo se pojavljuju veliki *bossovi*, poput zmajeva, oklopljenih majmuna itd., koji su u prilično broju slučajeva zapravo cilj glavnih *questova*. Hvala Bogu, na defaultnom nivou igra nije previše teška, zato što ćete svako malo naletjeti na bočice zdravlja i *chia*, pa će je *Diablo* hardcoraši sto posto staviti na hard. Da. Znate, o ovome je stvarno teško dati nekakav suvisli zaključak- s jedne strane, riječ je o neispoliranom i neprilagođen B-proizvodu, dok se s druge stranea naziru sve njegove Diablo *like* AAA-kvalitete. Najbolje bi bilo reći ovako: ako ste teški *hack&slash* fan, ovo bi vam se vjerojatno moglo svidjeti, no ako ste tek na margini spomenutog žanra, prije će biti da će vas pošteno iživcirati! No bez obzira na sve, MOGLI su uzeti bolje prevoditelje. ■

INFOBOX

Blade and Sword

PROIZVOĐAČ ■
Pixel Multimedia

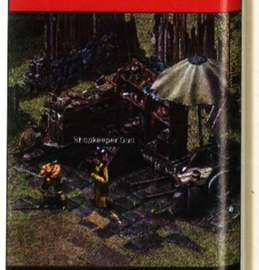
IZDAVAČ ■
Whiptail Interactive

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 500, 128 MB, 32 MB 3D

NAŠA PREPORUKA ■
Athlon 1600 XP, 256 MB, 64 MB 3D

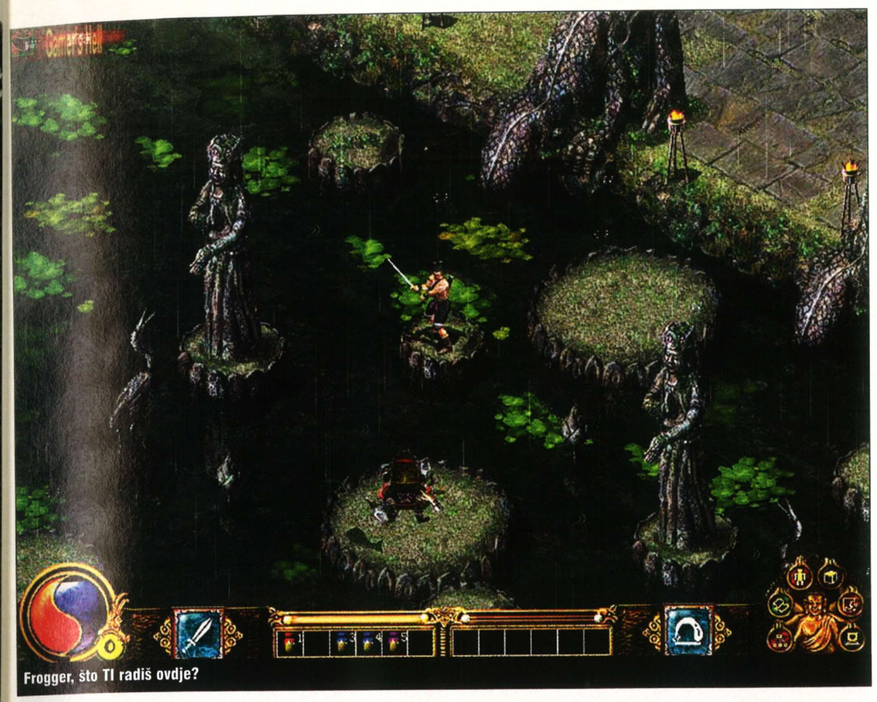
MULTIPLAYER ■
LAN/net

WWW IGRE ■
www.bladeandsword.com



ALTERNATIVNO

- **Diablo 2**
  Legenda nad legendama.
- **Dungeon Siege**
  Odličan 3D hack and slash



Frogger, što TI radiš ovdje?



S vaše desne strane možete vidjeti prekrasnu fotelju koja je vaša za samo...



Neću liftom, kaže, puf, ovako je zdravije, pant...

IZDVAJAMO / SAVE AND EXIT?

IZDVAJAMO - SAVE AND EXIT? Jojojojoj, joj... Igra nema SAVE, nego SAVE nad EXIT, što znači da kad god hoćete snimiti status, bivate bačeni u glavni izbornik!!! Ako hoćete nastaviti gdje ste snimili, morate iz glavnog izbornika UČITATI snimljeni status!!! Definitivno za analne anale *gaming* imbecilarija 21. stoljeća!



PLUS

- Diablo klon
- *combo* udarci
- dopadljiva grafika

MINUS

- Diablo klon
- nedorađenost
- 800*600 *res lock*



HACKER OCJENJUJE » Blade and Sword

Zgodan Diablo fiks u ovo vrijeme *hack and slash* nestašice

79

POSEBNO IZDVAJAMO / COMBO POKRETE


E da mi je ovdje fotoaparat. Ungh.

BEYOND GOOD & EVIL

Ubi Softov novi akcijsko-platformski naslov simpatična imena nedavno je stigao i na PC. U inozemstvu se baš i nije pretjerano dobro prodavao, zašto?

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



Um...zbog čega me slijediš?

Reklama, reklama, reklama. To je prva i osnovna stvar da bi se jedna igra dobro prodavala. Svi poznati serijali koje smo imali priliku pratiti tijekom prošlih godina nikad to zasigurno ne bi postali da njihovi autori nisu od njih napravili neku vrstu pop-fenomena. Pogledamo li tako, primjerice, aktualne sage poput *Metal Gear Solida* i *Splinter Cella*, opazit ćemo da je i za njihovu dobru prodaju zaslužno ponajprije kvalitetno informiranje kupaca o njihovu postojanju. Doduše, autor ovih redaka prvospomenuti je serijal prvi put vidio kod prijatelja na Playstationu, što znači da na nj – eto ti ga sad – u tom inicijalnom kontaktu s naslovom reklama i nije baš nešto utjecala. U nas su takve situacije zapravo vrlo česte - igre uglavnom postaju popularne zahvaljujući eventualnim preporukama, a ne reklamama u časopisima (dobro, dobro, nije da se baš ne reklamiraju, no vjerujemo da ste shvatili poantu). U inozemstvu, pak, kako

INFOBOX

Beyond Good & Evil

PROIZVOĐAČ ■
UbiSoft

IZDAVAČ ■
UbiSoft

MIN. KONFIGURACIJA ■
Athlon 700, 128Mb RAM, 3D kartica

NAŠA PREPORUKA ■
Athlon 1300, 256MB RAM, 3D kartica

MULTIPLAYER ■
nema

WWW IGRE ■
www.ubi.com

ALTERNATIVNO

- **Zelda: Wind Walker**
  Igra čiju je razinu atmosferičnosti BG&E uspješno dostigao.
- **Legacy of Kain: Defiance**
  Posljednji član serijala o Kainu. Trebamo li još što reći?



Super, zar ne?

IZDVAJAMO / MOĆ INFORMACIJE

Reklama, reklama, reklama. To je prva i osnovna stvar da bi se jedna igra dobro prodavala. Svi poznati serijali koje smo imali priliku pratiti tijekom prošlih godina nikad to zasigurno ne bi postali da njihovi autori nisu od njih napravili neku vrstu pop-fenomena. Pogledamo li tako, primjerice, aktualne sage poput *Metal Gear Solida* i *Splinter Cella*, opazit ćemo da je i za njihovu dobru prodaju zaslužno ponajprije kvalitetno informiranje kupaca o njihovu postojanju. Doduše, autor ovih redaka prvospomenuti je serijal prvi put vidio kod prijatelja na Playstationu, što znači da na nj – eto ti ga sad – u tom inicijalnom kontaktu s naslovom reklama i nije baš nešto utjecala. U nas su takve situacije zapravo vrlo česte - igre uglavnom postaju popularne zahvaljujući eventualnim preporukama, a ne reklamama u časopisima (dobro, dobro, nije da se baš ne reklamiraju, no vjerujemo da ste shvatili poantu). U inozemstvu, pak, kako u Europi, tako i u SAD-u, dobro informiranje znači apsolutno sve.



Jedan od divnih Hillysovih žitelja. Pitam se da li grize?



Prokleta veš-masina neće upalit. BAM, P***A TI MA....



Crno tržište uvijek i svugdje

Razlog zbog kojeg smo cijeli uvodni okvir doslovce potrošili na priču o reklamiranju je ujedno i poanta zbog čega *Beyond Good & Evil* već danas

"BEYOND GOOD & EVIL JEDINSTVENA JE PLATFORMSKA IGRA KAKVU NA PC-ju NISMO VIDJELI VEĆ JAKO DUGO VREMENA..."

možete kupiti za oko 120 kuna (to vrijedi za inozemne dućane – naši će vas vjerojatno šamarati s cijenama od 350 kn još dugo, dugo). Ubi Soft je, naime, u vrijeme njegova izlaska većinu svojih sredstava usmjerio prema drugim aktualnim projektima, što je ujedno značilo da mnogi baš i nisu imali priliku čuti za taj, nazovimo ga tako, *sleeper hit*. Zbog pomanjkanja opsežnih reklamnih kampanja, gomila najava i hrpe PR-ovaca koji se, uglavnom, nisu baš pretjerano pretrgali, *Beyond Good & Evil* ostao je jednostavno – neprimjećen. Uostalom, kao što su neki inozemni kolege primijetili, pseudofuturistički glavni lik opremljen fotoaparatom i nije baš nešto što biste mogli nazvati akcijskim junakom. Jao, jao...da su samo ljudi znali što propuštaju.

EVO OPET EJLEJIJENA

Vidite, *Beyond Good & Evil* je jednostavno briljantan. Kao prvo, igru krasi specifičan europski strip-dizajn. Likovi su šareni i savršeno usklađeno dizajnirani, što pridonosi vizualnoj ravnoteži same igre. Naime, paleta iskorištenih boja uglavnom nudi sve nijanse zelene, modre i plave, stvarajući tako jedinstven i zaokružen vizualni identitet. Glavni lik pod imenom Jade slobodna je novinarka koja živi s hrpom klinaca i "ujakom" u svjetioniku smještenom na otoku negdje u blizini glavnog grada sićušna i predivna planeta Hillys koji napadaju zli izvanzemaljci, dok su mu pak jedini saveznici misteriozni članovi intergalaktičke verzije Legije stranaca pod imenom The Alpha Section. Neki nadobudniji članovi Hillyskog društva počeli su primjećivati čudne stvari vezane uz njihove *spasitelje*, a oni spremni za akciju u velikom su broju slučajeva doslovce – nestali (zapleta-alert!). Angažirana od strane tajnog pokreta otpora, Jade ulazi u avanturu u kojoj će razotkriti mračne tajne Alpha Sectiona snimivši pomoću kamere inkriminirajuće dokaze koji dokazuju da i nisu baš tako dobri kako se čini.


Kad se male i goleme ručerde slože...

PLUS
- grafika
- atmosfera
- igrivost
- zabavnost

MINUS
- Prekratko



POANTA?

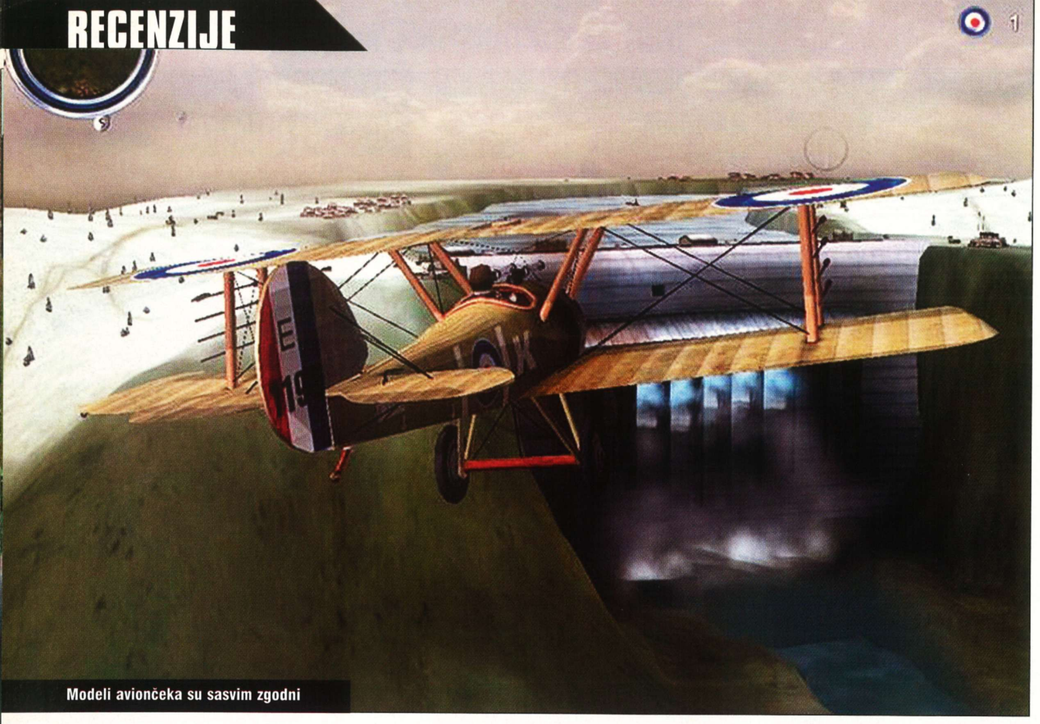
Upravo to nas vodi do opisa glavnog koncepta igre. Kombinirajući hrpu *tajnih* misija (u kojima nastojite biti neuočeni), vožnju u simpatičnom *hovercraftu*, utrke lebdjelica, fotografiranje ugroženih vrsta i još štošta, *Beyond Good & Evil* naslov je u kojem se možete i te kako dobro zabaviti. Naime, tajni zadaci u kojima sudjelujete pojednostavljena su (u redu, krvavo pojednostavljena) verzija *MGS-a*, izvedeni na jednostavan i legendarno zabavan način (kad vidite *flare* iz protivničkih vizora, oni gledaju prema vama). Što se fotografiranja životinja i dokaza tiče, ono iziskuje dobar tajming, malo sreće i dosta dobru moć zapažanja. Naime, za svakih pet-šest snimljenih životinja dobivate po jedan biser – valutu bez koje, među ostalim, ne možete završiti igru. Što se dijaloga među likovima tiče, oni su vrhunski odrađeni, dajući igri tipičnu europsku aromu (dobar dio likova ima simpatične naglaske). Jedina zamjerka ovoj igri njezina je kratkotrajnost, što nas doista užasno smeta. Ipak, uzmemo li u obzir njezine brojne dobre strane, bilo bi gotovo suludo ne preporučiti je. Uostalom, budite iskreni i priznajte si – jeste li ikad imali priliku kupiti bolju igru za 120 kuna? ■

HACKER OCJENJUJE » Beyond Good & Evil

Platformska igra s pedigreom. Mrak!

90

POSEBNO IZDVAJAMO / IGRIVOST



Modeli aviončeka su sasvim zgodni



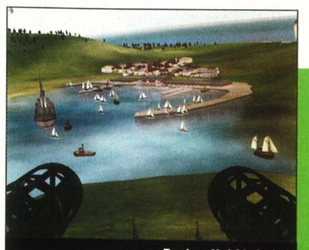
Barune? Crveni barune???



Žuti majmun vs. Ljubičasti grof



Plivačko/veslački dom Veseli mornari



Barke. Ushićujuće!

INFOBOX

NWings of Honor

PROIZVOĐAČ ■
City Interactive

IZDAVAČ ■
City Interactive

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 800, 128 MB, 32MB 3D

NAŠA PREPORUKA ■
Athlon 1600+, 256 MB, 128 MB 3D

MULTIPLAYER ■
N/A

WWW IGRE ■
www.wingsofhonor.com

ALTERNATIVNO

- **Wings**
  Prastara legenda sa sasvim druge platforme i iz sasvim drugog vremena.
- **Red Baron**
  Želite li uistinu uživati u 320*200 VGA grafici?

WINGS OF HONOR

Oni koji se sjećaju starog *Wingsa* u ovome će sasvim sigurno uživati, a ni ostali ne bi trebali biti razočarani

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

***Wings Of Honor* spada u onu zanimljivu skupinicu *low budget* igara koja se uglavnom zaobilazi, ali kako je ovdje ipak riječ o nečem vrlo rijetkom, ovaj put to nismo imali srca učiniti.**

KAD SJEVERNA KOREJA NAPADNE AMERIKU

Preciznije, riječ je o "simulaciji" dvokrilaca iz Prvog svjetskog rata, čega na PC-ju u novije vrijeme jednostavno nema, tako da su recentniji primjeri starine pogonjene niskorezolutivnom VGA grafikom! S obzirom da je zapravo riječ o zadnjem razdoblju viteškog vođenja rata, gdje se propelerci često pojavljuju kao svojevrstan lajt motiv, nevjerojatna je šteta da toga nema i više. Inače, *WOH* već na prvi pogled djeluje kao proizvod zaljubljenika u igre, a ne okorjelih profesionalca, iako se svim silama trudi ispasti nešto ozbiljniji i dopadljiviji. Tako ćete prije svake misije slušati lamentiranje vašeg lika, koji će vam ukratko opisati situaciju, što itekako podsjeća na jednu vrlo staru igru s Amige - legendarni *Wings*. Uglavnom, ako imate volje i vremena, poslušajte to, a ako nemate, uputite se do *trainig* i *campaign* glavnih izbornika. U trening misijama će vam tako biti objašnjene osnove letenja i ratovanja, koje odmah odaju da ovdje ipak nije riječ ni o kakvoj simulaciji nego tek o laganoj letačkoj arkadi. Slijetanje i poletanje tako je doista stvar formalnosti, a ponašanje zrakoplova definitivno nemoguće i nerealno, no opet, s druge strane, i vrlo responsivno i zabavno. Također, ni grafika nije fotorealistična, ali je svejedno lijepa zato što engine, između ostalog, iscrtava na stotine drveća, kuća i sličnih objekata, što svijetu daje dojam glomaznosti i fine proporcije.

ARKADA? SIMULACIJA? NE ZNAJU NI ONI...

Jasno, kako panoramsko-turistički letovi nisu odlika jednog RATA, osvrnimo se radije na samu bit *WOH*-a, a to je borba, koja se, logično, temelji na dvije komponente, zemaljskoj i zračnoj. Napad na zemaljske mete vrši se popularnim mitraljiranjem ili bacanjem bombi, a zahvaljujući činjenici da najrazličitije tenkove prate desetci neprijateljskih vojnika, sve ispada prilično zabavno. U igri je implementirano nekoliko pogleda, od kojih su najznačajniji onaj iz kabine, zbog osjećaja leta, te donekle zumirani *view*, najbolji za precizno gađanje i uništavanje neprijateljske žive i "mrtve" sile. Tu je još i vanjski pogled te prilično neupotrebljivi mod (top down view) za bacanje bombi, koje je stoga najbolje sipati dobrom starom taktikom poniranja iz prvoga lica. Ipak, najbolje od svega je napucavanje s njemačkim avionima zato što su, kao prvo, prilično inteligentni i, kao drugo, sve je dobro izbalansirano kako se ne bi pretvorilo u nemoguću frustraciju. I što je najvažnije od svega, jako je izražen osjećaj lova, pa su scene praćenja gadova kroz nišan scene za pamćenje. Nažalost, avončići se ne raspadaju baš onako sočno kako bismo htjeli, ali bože moj. Sve u svemu, ako želite malo neobvezne WW1 avionske zabave, *Wings Of Honor* je igra za vas! ■

"JEDNOSTAVNO, BRZO, SLATKO I DOPADLJIVO LETAČKO ISKUSTVO"

HACKER OCJENJUJE » Wings of Honor

Zgodna *low budget* igra koja je opravdala očekivanja, bez obzira što ona nisu ni bila pretjerano visoka

65

POSEBNO IZDVAJAMO/AVIONSKE POTJERE



Bracooo, ne ostavljajte me!

INFOBOX

Jetfighter 5

PROIZVOĐAČ ■
Renderware

IZDAVAČ ■
Interactive Vision

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 800, 128 MB, 32 MB 3D

NAŠA PREPORUKA ■
Athlon 1600+, 256 MB, 128 MB 3D

MULTIPLAYER ■
N/A

WWW IGRE ■
www.jetfighter5.com



ALTERNATIVNO

- **Lock On: Modern Air Combat**
  Nema se što reći, ne?



Sasvim prolazne teksture tla!



Igranje "chickena" s tvrdim tlom



Ikare, sunce ti tvoje, pazi na sunce...



Zanimljivo, ali zgrade su ipak malo preniske

JETFIGHTER 5

Ajde de da je "dvojka" ili "trojka", ali od "petice" smo ipak očekivali više...

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

Budući da je simulacijski žanr zapravo prilično zapostavljen u našem časopisu, ovaj smo vam se put ipak smilovali te određenim igrama posvetili čak i više prostora nego što objektivno zaslužuju. Pa uživajte!

KAD SJEVERNA KOREJA NAPADNE AMERIKU

Brojka 5 u nazivu igre lako bi vas mogla zavarati. Naime, služeći se zdravim razumom, što biste drugo mogli pomisliti nego da će proizvod koji ispljune pet nastavaka biti ako ne remek-djelo, a ono barem izglancan, fin, krasan i uglavnom, više nego dobar. No, već će vas uistinu debilna scenaristička podloga uvjeriti u suprotno - nastavljajući svoju "obrani Ameriku" filozofiju, *Jetfighter 5* priča o strašnoj sjevernokorejskoj prijetnji, tj. desantnom napadu na SAD, a samo je na vama i vašim wingmanima da ih od spomenute strahote i obranite! A o tome kako su se žuti uopće mogli provući kroz američki radarsko-raketni štit nećemo, jer ovo ionako graniči sa šund znanstvenom fantastikom. Simulacija? Pa možda, jer će vas, ako ništa drugo, onda barem grafika natjerati na pomisao da je riječ o pravom *simu*: krasne i detaljne teksture tla, zaobljeni i gusti reljef, sasvim prolazni 3D oblaci, gradovi i sela natrpani *autogen* kućicama, zgodni modeli zrakoplova, efekti pucanja itd. No, prvi susret s kontrolama opalit će vam šamarčinu i uvjeriti vas da je i dalje riječ o poluarkadi, u kojoj je moguće izvoditi nezamislive manevre za jedan F-16, F-35 ili F-22, te da je neprijateljska zemaljska prijetnja nešto što se rješava najobičnijom upotrebom *afterburnera*.

ARKADA? SIMULACIJA? NE ZNAJU NI ONI

S druge strane, u nekim se slučajevima realnost čak i forsira, poput sasvim neprimjerene implementacije stvarnih proporcijskih odnosa, zbog čega će vam tenkovi izgledati poput piknjica koje ćete u preletu jedva zapaziti pa će se uništavanje svoditi na puko promatranje raketnog traga koji odlazi u pravcu zaokružene mete. Istina, tu je i specijalni mod ciljanja, u kojem na zelenom ekranu ručno odabirete i lockirate mete, a potom potežete obarač, no to je ujedno i najviši doseg *Jetfighterove* "realnosti". Vidite, *Jetfighter* nije ni obična arkada, ni ozbiljna simulacija nego neki nesretni meduproizvod, koji sigurno neće privuće fanove ni jednog spomenutog tabora, i zapravo jedino što bismo mogli pohvaliti je ultrabrzo izvođenje i vrlo uvjerljiv i uzbudljiv osjećaj letenja! I eto, to bi, nažalost, bilo sve što se o ovoj igri ima reći - o hrpi bezličnih misija, nedostatku uvjerljivih i monumentalnih gradova (aka *Jetfighter 3*), takvom-takvom zvuku i svoj sili ostalih prosječnosti doista ne vrijedi pisati. Šteta, jer smo zbog sasvim solidne "trojke" od "petice" očekivali veliki *comeback*, koji je, kao što vidite, izostao, pa ljubiteljima arkadnih simulacija ili pak čistih *simova* savjetujemo da ipak potraže nešto drugo (možda "ovobrojni" *Wings Of Honour* ili "prošlobrojni" *Lock On*)... ■

"SIMULACIJA NIJE, ARKADA NIJE, GOVN..."

HACKER OCJENJUJE » Jetfighter 5

Simulacijski potencijal ove igre uništen je traljavom arkadaškom izvedbom

67

POSEBNO IZDVAJAMO/BRZINU IZVOĐENJA



Mislim, ima boljeg fetiša od žena koje povraćaju???

INFOBOX

Postal 2: Share the Pain

PROIZVOĐAČ ■
Running With Scissors

IZDAVAČ ■
Running With Scissors

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 800, 128 MB, 32 MB 3D

NAŠA PREPORUKA ■
P4 3.2, 1 GB RAM, GeForce 5900 ULTRA

MULTIPLAYER ■
LAN/modem/NET

WWW IGRE ■
www.postal2.com

ALTERNATIVNO

- **Nabijanje glavom u zid**
- Brzo, gotovo bezbolno i jednostavno, pokušajte i vi.

Vađenje očiju stvrdnutim tapetama

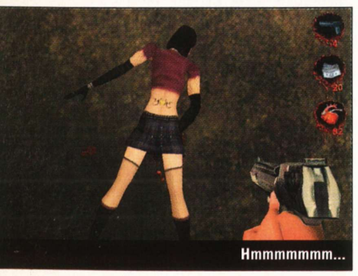
- Zabavnije od novog Postala!

POSTAL 2: SHARE THE PAIN

E, čovječe, ima jedna igrica u kojoj mo'š pišat! E, e, a je l' mo'š srat? E to ne mo'š, al' mo'š palit, i sve, i onda imaš tu lopatu i mlatneš ga...



Njezino još živo, hrskavo pečeno tijelo



Hmmmmmm...



Aaarg, aaarg, lud sam, paaalim!!!

"PRIMJER PRVORAZREDNE PLJAČKE: UMJESTO EKSPANZIJE, POD-VALE TI MP MOD"

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

Sveta Ironijo! Blagi Sarkazme! Spasi nas! Spasi nas od ovog nevjerojatno pogođenog naslova koji bi u hrvatskom prijevodu glasio *Podijeli bol*, jer upravo to i je ono što ćete činiti ako nekim nesretnim slučajem nabavite novi *Postal*! Jer, bez obzira na sve idiotizme prijašnjeg nastavka, u jednom malom kutku naše duše *Postalu 2* smo potajno odavali počast što se uopće usudio napraviti to što je. Odvratno sporo izvođenje tako smo kompenzirali mogućnošću pišanja po WC-ima i usplahirenim tetama. Nevjerojatno dugotrajna učitavanja nekako smo zaboravili zbog posjedovanja karnistra s benzinom i šibicama... Apsolutno krivo skriptirane misije ublažili smo stavljanjem mačke na cijev pištolja umjesto prigušivača, nadajući se i nadajući da će sve te kretenske pizdarije jednoga dana biti ispravljene i da će ostati samo divni kostur morbidnosti i slobodnog izražavanja. Ali avaj, početni ushit zbog pojave ove ekspanzije ubrzo je nestao kad smo shvatili o čemu je riječ! Ne, nije riječ o ispoliranoj igri s novim misijama, zgnječenim bugovima i sveukupnim podizanjem kvalitete, nego tek o dodatku *multiplayer* komponente. No, pazite ovo, supatnici moji, prije nego što se dotaknemo *Dijelenja patnje* (tm), prozborimo i o "optimizacijama" kojima se tako hvale. Tako je primjerice na prvom mjestu tvrdnja da se skratilo učitavanje! Bezočne li laži, jer na prvi "šus" tako nešto zapazili NISMO, a takvi kreteni da upotrebljavamo štopericu možda i - jesmo. Ali nam se nije dalo.

INSSSAAAAAANOOOO!

Nadalje, oh nadalje, tu su i dva nivoa težine koji "Insano" i "They hate me" se zovu, a zaboravit nećemo ni dvije nove karte što na izraz "Under Hub" i "Tora Bora" se javljaju. A sad prestat ćemo epski pisat i osvrnut se na... mda... *multiplayer*; sadrži čak četiri (brojkama, 4) moda poput *Deathmatcha*, *Team deathmacha*, *Snatcha* i *Graba*, s tim da u *Snatchu* morate neprijateljskoj ekipi krasti ženske, dok u *Grabu* skupljate nekakve torbetine , a, pazi ovo, u *Team modu* možete izabirati i između takvih smiješnih grupa kao što su "Team Talibani", a vrlo uskoro očekujemo i *patch* u obliku "Team Saddama Husseina kojem na CNN-u prčkaju po zubima i traže buhe". Dobro, lažem. Slušaj vamo, kužim ja da je to štosno, zabavno, vrckavo i u krajnju ruku uvredljivo bezobrazno (što je uvijek dobro), ali je problem u tome što je i dalje traljavo, sporo i debilno, pa stvarno ne shvaćam zašto bi netko htio igrao MP u kojem trza na sve strane i sustav se svako malo ruši. Isto tako, podvaliti najobičniju implementaciju *multiplayera* pod čistokrvnu kampanju je besramna pljačka i pokušaj otimanja dodatnih kunića jadnim budala koje su ovo uopće i kupile. Znate što, nije im prošlo ni prvi put a majke mi moje neće ni ovaj - jer prodavati svoju programersko-dizajnersko-grafičku - ajde, nećemo reći i idejnu - nekompetentnost pod barjak slobode digitalnih medija i odupiranja pritisku Velikog brata je u najmanju ruku jadno, neiskreno, prevarantski i podlo. Autori, postajte si mamu! ■

HACKER OCJENJUJE » Postal 2: Share the Pain

S obzirom na protok vremena, *Postal 2* je gori nego ikad

52

POSEBNO IZDVAJAMO/NE POSTOJI TAKVO ŠTO



Kompleksno ili sto???

INFOBOX

Pax Romana

PROIZVOĐAČ ■
Antik Games

IZDAVAČ ■
Dream Catcher

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 500, 128 MB, 32 MB 3D

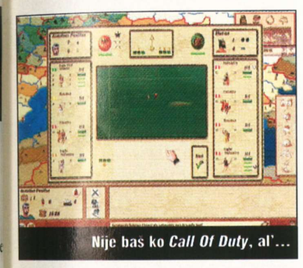
NAŠA PREPORUKA ■
P3 800, 128 GB RAM, 32 MB 3D

MULTIPLAYER ■
LAN/modem/NET

WWW IGRE ■
www.paxromana.com

ALTERNATIVNO

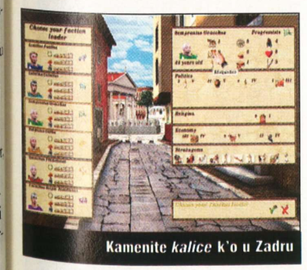
- **Europa Universalis**
  Sličan smireni tempo, povijesna autentičnost itd.



Nije baš ko *Call Of Duty*, al'...



Koristan tutorial



Kamenite *kalice* k'o u Zadru



Bitka, impresivno...

PAX ROMANA

Rimski "mir"? Hvala, ipak ne bih, ali ako ga želite dijeliti drugima, tu je *Pax Romana* da to i činite

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

Pax Romana tipična je velika strategija u stilu *Europa Universalisa* i samim time nužno ograničena na nešto uži krug igrača, koji se imaju volje baviti takvim epovima. Gornju tvrdnju potkrepljuju i priložene slike, na kojima se lijepo vidi sva jednostavnost i lakonska šturost grafičkog izričaja koji je ponajprije u funkciji uporabljivosti i ergonomičnosti sučelja. Inače, igra obuhvaća razdoblje nakon 272. godine prije Krista, to jest godine ujedinjenja talijanskog poluotoka, te se u svojih nekoliko kampanja prostire kroz naredna razdoblja. A kampanje se dotiču osvajanja Kartage, galskih ratova (Ad bellum Gallicum, sjećate se latinskog iz školice, zar ne?), sukoba s Grčkom u Maloj Aziji te konačno jedne fiktivne vojne na Parthiu Julija Cezara. Uglavnom, *Pax Romana* je nakrcana svom silom kampanja, misija i opcija, no za početak će vam biti nužna jedna druga, a to je odličan *tutorial*. Poznato vam je da se ovakve igre ne mogu igrati bez proučavanja treninga, pa na vašu radost možemo konstatirati kako je ovaj u *Pax Romani* sasvim solidan, i to prije svega zahvaljujući jednostavnom principu na kojem se temelji, gdje vam se, naime, preko niza prozorčića objašnjava funkcioniranje pojedinih opcija i prozora, i to na vrlo jezgrovit i koncizan način. Ipak, krivulja učenja je prilično duga, pa će vam za uspješno odigravanje prvih misija trebati barem nekoliko sati pripreme.

ZGRABITE MOĆ!

Sama igra sastavljena je od dvije glavne komponente, strategijske i političke. Strategijska je prilično jasna, imate veliku kartu srednje Europe, koja je podijeljena na provincije, državice itd. te nakrcana svom silom gradova, resursa i ostalih objekata važnih za vaše napredovanje. Prema tome, osnova igre je prikupljanje novaca, utvrđivanje obrane i izgradnja vojski kojima napadate susjedne pokrajine. Nažalost, sama borba je posve rudimentarna i svodi se na jednostavno pomicanje odreda na željeni teritorij te posljedično promatranje automatskog odvijanja bitke. Hajde, moguće je podesiti formacije, ali to je sve jer ostalo radi CPU, a o nekakvim *real-time* animacijama otkidanja udova i probijanja trbuha nemojte ni sanjati. Za pasionirane igrače možda bi bio zanimljiviji politički mod u kojem vodite odabranog rimskog uglednika i tijekom njegova života pokušavate ostvariti određeni cilj, poput ponovnog izbora za cezara, ulaska u senat itd. To se pak radi na uistinu mnogo načina, te po glavnom principu stalno pojavljujućih *taskova*. Tako će se od vas stalno tražiti kojekakvi savjeti, odluke i slično, a tu je i samoinicijativno lobiranje najrazličitijih društvenih slojeva. Elitu ćete npr. potkupiti brčkanjem u sauni, a seljake oblokavanjem u pivnici, itd., itd., jer nam ponestaje mjesta! Uglavnom, odlična igra za one kojima se takav tip igara uopće svida. ■

"JEDNA OD KVALITETNIJIH STRATEGIJA IZ DOBA STAROG RIMA"

HACKER OCJENJUJE » Pax Romana

Za one kojima se ovako nešto sviđa, prava stvar!

81

POSEBNO IZDVAJAMO/SMIREN STIL IGRANJA

"LEGO U KRVI"

TRACKMANIA

INFOBOX
- Trackmania
- PROIZVOĐAČ: Nadeo
- IZDAVAČ: Nadeo
- MIN. KONFIGURACIJA: P3 700, 128 MB RAM, 3D kartica
- NAŠA PREPORUKA: P3 700, 128 MB RAM, 3D kartica
- MULTIPLAYER: Internet, LAN
- www.nadeo.com

OCJENA: 70

Sjećate li se Accoladeovih *Stuntsa*? One više nego zanimljive utrke gdje ste u nekolicini zanimljivih vozila poput *formule 1* izvodili praktički nevjerojatne akrobacije? I gdje ste, kad vi vam sve dosadilo, mogli raditi svoje autentične i (u 45% slučajeva) više nego zabavne staze? E, pa ovdje imate praktički istu stvar, samo što je prastari 3D pokretač zamijenjen nešto atraktivnijim, a samu igru možete zaigrati s gomilom drugih igrača putem dediciranog web servera. Doduše, jedini eventualni problem s *Trackmaniom* je pomanjkanje bilo kakvih varijacija u samoj igri. Naime, svaka od staza nije ništa nego manje ili više dobra varijacija nečega što ionako možete za desetak minuta napraviti u editoru igre. No, budući da stoji tek oko deset dolara, to bismo joj možda mogli progledati kroz prste. Slažete se? *(dr)*


Da nam je samo vidjeti amortizere na ovim makinama!



"Let, let bubamaro, let, let, let... I tako dok vam ne dosadi"


Vozački ispit u Monaku

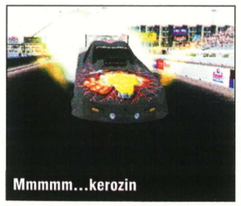
"TI SI MOJA BENZINA..."

NHRA DRAG RACING: TOP FUEL THUNDER

INFOBOX
- NHRA Drag Racing: Top Fuel Thunder
- PROIZVOĐAČ: Valuesoft
- IZDAVAČ: Tko?
- MIN. KONFIGURACIJA: P3 700, 128 MB RAM, 3D kartica
- NAŠA PREPORUKA: P3 700, 128 MB RAM, 3D kartica
- MULTIPLAYER: Internet, LAN
- www.value-soft.com

OCJENA: 25

Dugački auti. Adrenalin. Žene. Novci. Kerozin u krvi. Nasilje u lokalnoj birtiji. Svi ti uzbudljivi elementi čine život vašeg prosječnog Drag Racera, čovjeka kojemu će vjerojatno mnogi zavidjeti – čistači javnih WC-a, koloporteri na križanjima, osuđenici na smrt te tipovi što na tržnicama pile drva za ogrjev. Ostali, mišljenja smo, nemaju što tražiti u tom divnom sportu punom brzine i samozapaljenja pri sudaru. Dakako, ako kojim slučajem ipak poželite osjetiti kako to izgleda, uzmite ovu igru u ruke i uživajte, ni više ni manje, nego pet minuta, naime - toliko će vam trebati da shvatite da gubite vrijeme pritišćući "gore" za gas. Učinite si uslugu i potrošite planirani novac na nešto pametnije… kao investiranje u ovisnost o heroinu. *(dr)*


Mmmmm...kerozin


Mmmmm...kerozin x2



Pitamo se kako ovaj tip parkira bočno?

"RC IS DA BOMB!"

RC CARS

INFOBOX
- RC Cars
- PROIZVOĐAČ: Creat Studio
- IZDAVAČ: Whiptail
- MIN. KONFIGURACIJA: P3 700, 128 MB RAM, 3D kartica
- NAŠA PREPORUKA: P3 700, 128 MB RAM, 3D kartica
- MULTIPLAYER: LAN
- www.whiptailinteractive.com

OCJENA: 35


Malo zvuka motora, pražnjenja baterija i gaženja galebova. Jej!



Kenj, kenj...vruuuuuuuuuuuuuuuuum.

Na početku igre vidimo nekolicinu vrlo *cool* mladih heteroseksualnih mladića koji odlaze na plažu, otvaraju prtljažnik svojeg kombija i vade nekoliko autića na radioupravljanje. Nakon toga slijedi nekoliko vrlo *cool* scena gdje isti ti mladići istim tim autićima gaze galebove, zabijaju ih drugim posjetiteljima plaže u noge, preskaču atraktivne obnažene posjetiteljice plaže i govore "yea" i "cool". Jedna od zanimljivijih stvari koja nas je kako na početku, tako i na kraju igre probadala, je količina batina koje ti isti kreteni pokupe nakon što bivši prvak u brazilskom jiu-jitsu shvati da su mu autićem djetetu slomili nogu. Naravno, nakon rehabilitacije, ti bi *cool* tipovi krenuli na neka druga mjesta, poput parka i vojne baze (!), no to ionako nije bitno jer *RC Cars* nije ništa nego isprazna demonstracija in-house pokretača koja ni u kojem slučaju ne može nadmašiti naslove, poput, recimo, *Re-Volta*. *(dr)*

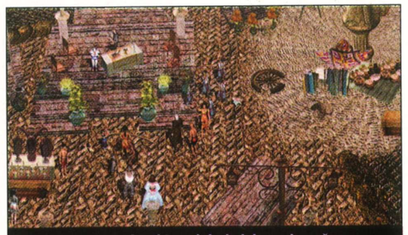
"ŠUMICA SVA SE TRESE"

ANITO: DEFEND THE LAND ENRAGED

INFOBOX
- Anito: Defend the Land Enraged
- PROIZVOĐAČ: Anino Interactive
- IZDAVAČ: Anino Interactive
- MIN. KONFIGURACIJA: P3500, 128 MB RAM, Internet
- NAŠA PREPORUKA: P3 500, 128 MB, RAM, Internet
- MULTIPLAYER: nema
- www.aninoentertainment.com

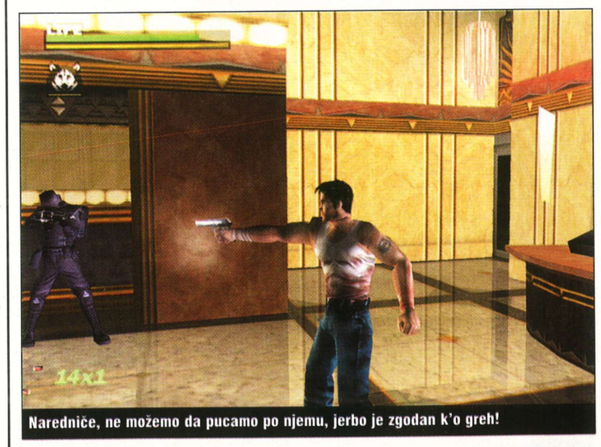
OCJENA: 30

Biti domorodac nije nimalo lak posao. U *Anitu* je to, pače, najopasnija profesija na svijetu. Osim što će vašem glavnom junaku hrpa osvajača pokušati oteti otok, jedino na što se možete osloniti je bijedno realiziran 2D pokretač, sučelje iz pakla te dijalozi koji zvuče kao da su snimani Fisher Price kasetofonom. I tako, nakon nekoliko sati igranja i zastrašujuće spoznaje da je naš junak zapravo beznačajan dvodimenzionalni statist u igri čija je priča toliko slaba i nepovezana da je ne bi prožvakala ni djeca iz vrtića – odlučujete se za finalni akt automatske samodeinstalacije. Ukratko, ako još niste shvatili: *Anito* ne valja. Jesmo li bili dovoljno jasni? *(dr)*


Ne brinite, samo glavni trgovi izgledaju ovako ružno


Da, neobrijani domoroče, ti si samo dvodimenzionalni *sprite* sačinjen od deset *frameova*! – Ne....neeeeeeeeeee!

"ON NIJE GAY!"



Naredniče, ne možemo da pucamo po njemu, jerbo je zgodan k'o greh!

DEAD TO RIGHTS

INFOBOX
- Sudden Strike 2 Sudden Stroke
- PROIZVOĐAČ: Light and Shadow Productions
- IZDAVAČ: Namco
- MIN. KONFIGURACIJA: P3500, 128MB RAM, 3d kartica
- NAŠA PREPORUKA: P31k, 128MB RAM, 3d kartica
- MULTIPLAYER: Internet, LAN
- www.namco.com

OCJENA: 30

Drago čitateljstvo, ovom prilikom bismo vas htjeli zapitati – jeste li gay? Ne, nemojte to nikako shvatiti kao provokaciju - nemamo vas namjeru propitivati o vašoj seksualnoj orijentaciji (štoviše, ne zanima nas), samo želimo saznati jeste li dovoljno ne-gay da zaigrate *Dead To Rights* – igru u kojoj igrate neobrijanog, krvavog, znojnog i smrdljivog klona Brucea Willisa. Koristeći *bullet time*, najboljeg prijatelja - psa, gomilu naoružanja i krvavu potkošulju, Jack, vaš hiperheteroseksualni alter ego, počistit će ovu igru od svakog živućeg kriminalca koji mu stane na put. No ipak, dobra inicijalna ideja, koja bi se čak i mogla svidjeti najzagriženijim ljubiteljima *Max Paynea*, raspada se u komadiće zbog katastrofalnih promašaja u arhitekturi same igre. Kao prvo, *Dead To Rights* izgleda kao da je rađen u prvoj inačici Quake 2 pokretača. Kao drugo, linearan je do te granice da glavni lik ne može proći ni kroz jedna vrata osim onih koja se nalaze na pravcu koji predstavlja put od točke A (početak nivoa) do točke B (kraja nivoa). Uglavnom, da previše ne duljimo (ovo su blitz recenzije, k vragu), poanta je: bježite od ovog kakogod znate i umijete. *(dr)*

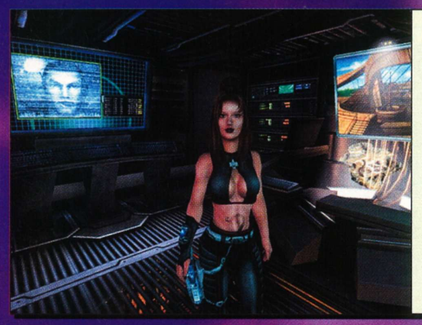
HACKEROVA MEDALJA 2003.

Nagrada časopisa Hacker za najveća gamerska dostignuća u protekloj godini



NAJBOLJA STRATEGIJA

1. Warcraft 3 Frozen Throne
2. Command&Conquer: Generals
3. Empires: Dawn Of Modern Age
4. Civilization 3: Conquest
5. Rise Of Nations



NAJBOLJA AKCIJA

1. Unreal 2
2. GTA: Vice City
3. Splinter Cell
4. Call Of Duty
5. Max Payne 2

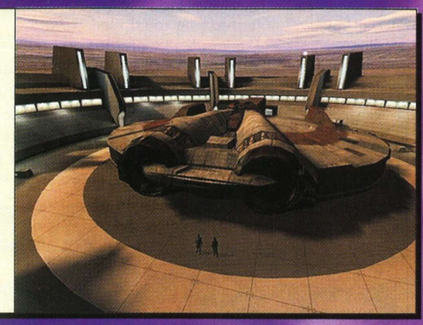


NAJBOLJA AVANTURA

1. Broken Sword 3
2. Ruanaway
3. Black Mirror
4. Silent Hill 3
5. Beyond Good&Evil

NAJBOLJI ROLEPLAYING

1. Star Wars KOTOR
2. DS: Legend Of Aranna
3. NVN: Hordes Of Underdark
4. Deus Ex: Invisible War
5. Gothic 2



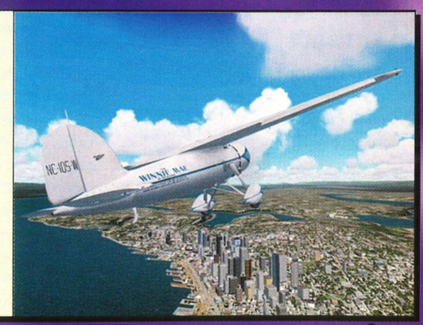
NAJBOLJI SPORT

1. FIFA 2004
2. NHL 2004
3. NFS: Underground
4. F1 Challenge 99'-02'
5. CM 2004



NAJBOLJA SIMULACIJA

1. Lock On
2. Freelancer
3. Jet Fighter 5
4. Wings Of Honor
5. MS Flight Simulator 2004.



NAJBOLJA IGRA GODINE

1. Call of Duty
2. Star Wars: KOTOR
3. Broken Sword 3
4. GTA: Vice City
5. Unreal 2



GLASAJ I OSVOJI

Glasanjem u izboru za Hackerovu medalju 2003 ujedno sudjelujete u nagradnoj igri u kojoj ćemo jednome sretnom dobitniku podijeliti svih TOP 5 igara te ostaloj desetorici čitatelja naše supernove Hacker majice. Odaberi JEDNU igru u svakoj od kategorija te joj daj glas zaokruživanjem njenoga rednoga broja na priloženome kuponu. Potrebno je zaokružiti po jedan broj u svakoj kategoriji kako bi kupon bio valjan te ga poslati do 12.02.2004 na adresu:

HACKER, Čakovečka 17, 10000 Zagreb

sa naznakom **"HACKEROVA MEDALJA!"**

ime		prezime				
adresa i grad						
NAJBOLJA AVANTURA	»	☐ 1.	☐ 2.	☐ 3.	☐ 4.	☐ 5.
NAJBOLJA AKCIJA	»	☐ 1.	☐ 2.	☐ 3.	☐ 4.	☐ 5.
NAJBOLJI RPG	»	☐ 1.	☐ 2.	☐ 3.	☐ 4.	☐ 5.
NAJBOLJA STRATEGIJA	»	☐ 1.	☐ 2.	☐ 3.	☐ 4.	☐ 5.
NAJBOLJI SPORT	»	☐ 1.	☐ 2.	☐ 3.	☐ 4.	☐ 5.
NAJBOLJA SIMULACIJA	»	☐ 1.	☐ 2.	☐ 3.	☐ 4.	☐ 5.
IGRA GODINE	»	☐ 1.	☐ 2.	☐ 3.	☐ 4.	☐ 5.

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.



Da ste se doista ugodno odmarali posljednjih tjedana, dokazuje i velika količina pisama koja su pristigla na našu adresu, u kojima ste nam iznijeli svoja iznimno zanimljiva promišljanja o Hackeru, gejmanju općenitu, kao i smislu života, što nas je ponukalo da ponovno uvedemo redovitu nagradu za najbolje pismo mjeseca – zasad će to biti novodizajnirana Hackerova majca, no u budućnosti očekujte i neke vrijednije nagradice.

Prigodno odgovara: SHE DEVIL *www.devil.com*



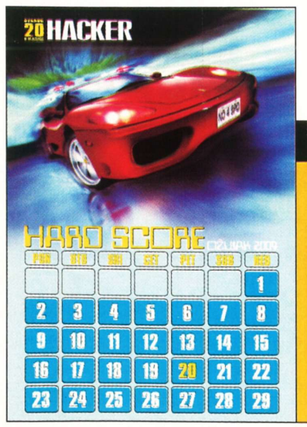
U boj, u boj! Za sebe i kasicu prasicu

liko sati i to me nije dovelo do fanatičnosti, ili "izgubljenosti pred ekranom" pa da se ne odvajam danima od njega. Niti će djeca poludjeti od toga, niti će roditelji nekim zabranama postići željeni cilj ili neko dobro, nego mogu samo pogoršati situaciju, dijete će tražiti još više. Ako im ne ustupimo jedan dio tog virtualnog svijeta te im time uskratimo jedan dio zadovoljstva, oni nikad neće saznati kako je to osjetiti pravi adrenalin. Kada vide što im virtualni svijet može pružiti, možda od njega odustanu ili postanu novi Bill Gates.
S poštovanjem Casper

Poštovani Casper, odluku o tome treba li mladima davati u ruke igre pune nasilja u cijelosti prepuštamo roditeljima naših mlađahnih gejmerčića. No, zato je tu ona magična brojka 18... nakon koje... ako ništa, barem možete igrati igre koje god želite bez nekoga pretjeranog kvocanja sa strane. :) S druge pak strane, prije nego što dijete uopće i zaigra kakvu ozbiljniju ratnu igru na svom kompu, zasigurno je već na TV-u odgledalo, htjelo ne htjelo, bar stotinjak filmova kojih je nasilje sastavni dio, a protiv čega se, priznajte, javnost u današnje vrijeme gotovo više i ne buni.

O LATINICI

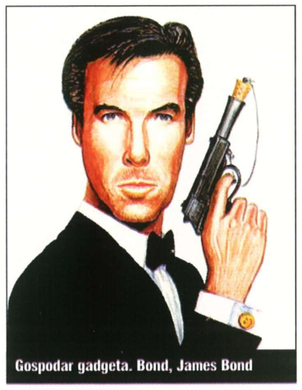
Poštovani urednici!
Čini se da vam nije dovoljan Hacker nego se širite i na HRT. Tako je Kristina Jeren bila u Latinici. U njezinom gostovanju i razgovoru ne slažem se samo u jednom. Rekla je da mladima ne treba davati igre poput one koju su igrali, tj. *Serious Sam*. Ja sam u svojoj četvrtoj godini stupio u igraonicu i peglao *Doom 2*, *Duke 3D* , *Warcraft 2* i druge po neko-



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) Terminatrix
b) Neverwinter Nights
c) Trinity



Gospodar gadgeta. Bond, James Bond

GADGETE NA SUNCE

Najdear HACKER!
Imamo pitanje, na koje nam, vjerujemo, možete odgovoriti.
U kojim se trgovinama (u Lijepoj našoj) mogu kupiti *gadgeti* koje "reklamirate" u vašoj rubrici Top 5 gadget? Možete li nam reći internet adresu barem jedne takve trgovine? S GOLEMIM poštovanjem i nadom da ćete nam odgovoriti, SAMO VAŠI: Ed, Edd & Eddy :)

Nažalost, u nas se jedno 90% tih suludih *gadgeta* ne može pronaći u slobodnoj prodaji nego se valja okrenuti kupnji preko neta. Međutim, kako nije riječ o jednom *siteu* na kojem bi bile dostupne sve te lude igračke, morat ćete se baciti malo ozbiljnije na pretraživanje.

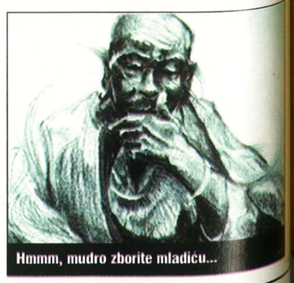
GODINE ISKUSTVA

Štovano uredništvo,
Dopustit ćete mi da Vam prije vremena čestitam na nadolazećem jubilarnom broju. Kao stariji čitatelj, pratim Vaš rad od samih početaka, promjena, uspona i bezazlenih padova koji su uvijek bivali uspješno riješeni. Možda sam u nekim mladim vremeni-

PUCAJ!

1. Priča se kako se u Rusiji u prodaji pojavio *Half-Life 2*?
2. Ima li u nas nešto slično E3-ju?
3. Zašto niste pisali o najnovijem expansionu za *Simse*?
4. Kad izlaze nove generacije grafičkih kartica?
5. Zašto ne biste uveli rubriku posvećenu različitim analognim igrama (CCG, RPG itd.)?
6. Hoće li biti *Deus Exa 3*?
7. Zadnji *Tomb Raider* nije bio baš najbolji, ali ipak - hoće li izaći još koji nastavak?
8. Jednom prilikom ste spomenuli igru *Star Wars: Republic Commando*, u kojoj je fazi?

1. Dobro si čuo - riječ je, naime, o ilegalnoj kopiji koja se prodaje po različitim ruskim buvljacima, i to o inačici napravljenoj kompajliranjem ukradenoga, nekoliko mjeseci staroga Half-Life 2 soucre koda, iliti o totalno ilegalnome poluproizvodu.
2. U doslovnom smislu, ne baš, no postoji nešto što se koliko-toliko približava konceptu masovnog igranja.
3. Stjecajem okolnosti, izašli su u mjesecu kad smo doslovce bili zatrpani novim naslovima, tako da smo bili prisiljeni izbaciti ih.
4. U travnju - kad će i ATI i nVidia istodobno lansirati svoje nove linije.
5. I to postoji kao jedna od varijanti u skorijoj budućnosti ako se s tom željom javi dovoljno velik broj čitatelja.
6. Odgovor je defintivno da i već se nalazi u fazi pretprodukcije.
7. Hoće, no pod novom dizajnerskom palicom - Eidos je iz cijele priče izbacio Core, koji je bio odgovoran za slabu izvedbu posljednjih Larinih avantura.
8. Baci oko na ovomjesečni Info, u kojem donosimo prve informacije i slike iz tog obećavajućeg naslova.



Hmmm, mudro zborite mladiću...

Pisma čitatelja

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

U prodaji svakog 20. u mjesecu



ma (Vašim i mojim) mogao razmišljati o primjedbama na rad, ali odnos koji proizlazi iz dugogodišnjeg čitanja brani mi da vas na takav način osujetim. Ne sumnjam da će se Vaš rad uspješno nastaviti. Imao sam nedavno priliku upoznati jednog od suradnika Vašeg časopisa i nakon tog kratkog druženja primijetio sam (doduše, malo komičnu) privrženost toj osobi, isto kao i ostalim suradnicima. U Vašim recenzijama očituju se Vaše osobnosti i priznajem da sam još kao mladi čitatelj od njih napravio male heroje koji, htjeli ne htjeli, i dandanas utječu na moje razmišljanje i odluke. Ne sumnjam da imam mnogo istomišljenika po tom pitanju. Nadajući se sretnoj budućnosti časopisa, od srca čestitam svim sadašnjim i prijašnjim suradnicima i rukovodstvu Vaše redakcije na pomno razvijenoj magiji koja nas &#8211, vjerno čitateljstvo, spaja s Vašim radom. Jay

Zahvaljujemo na dugodišnjoj vjernosti u čitanju Hackera i na svim dobrim željama. Upravo radi takvih čitatelja uvijek se s velik žarom trudimo biti što bolji i dati sve od sebe ne bi li svaki broj časopisa bio makar mrvicu bliži onome kakav biste htjeli da jednog dana postane.

POSTIGLI STE POTPUNI SCORE

Pozdrav štovanom uredništvu najjačeg gejmerskog časopisa na svijetu. Kao prvo, tražili ste mišljenje o SCORE časopisu - mislim da vam je to jako dobra ideja jer nam tako više ne uzimate dragocjene stranice za konzole. Što se tiče mjesečnog kalendara, glasam za legendarni *Indiana Jones*. Imam i nekoliko prijedloga: proširite SOS rubriku, bilo bi dobro da u svakom broju bude po jedan prohod jer ne pamtim kad ste ga zadnji put imali, a moglo bi se tu ubaciti i malo više šifrica. Dalje, vratite CD ili poster ili, ako može, oboje. Sve je ostalo uredu, nastavite samo tako i ne dajte se prevariti. Htio sam vas još pitati je li bila recenzija *Metal Gear Solida 2* i *Escape From Alcatraza* jer mi je to nekako promaklo, a ako nije, zašto jer mi se baš čitalo o tim igrama? Samo još jedno pitanje, nemojte se ljutiti: postoje li šanse da, ako izvučete kuvertu za nagradnu igru iz BiH ili Srbije ili Makedonije, nagrada stigne pošiljaocu ili pravo na nagradnu igru imaju građani Hrvatske?
TARIK iz Sarajeva

Iznimno smo sretni što je velik dio naših čitatelja SCORE prihvatio s nevjerojatnim oduševljenjem. Nastojat ćemo ga učiniti još boljim i zanimljivijim, pa vas stoga ponovno pozivamo da se javljate sa svojim idejama i prijedlozima. *Escape From Alcatraz* se pojavio u Hackeru još prije desetak brojeva. Dakako da postoji šansa, nekoliko puta su baš ljudi iz BiH dobili nagrade.



Prvo pa Score, što će reći... pogodak

SECA » VIJESTI U DVANAEST » PISMO MJESECA » VIJESTI U DVANAEST » PISM

Pozdrav ljudotinje. Vrijeme je za vijesti u 12 h.
Ratni vojni veteran Goran M16 Maravić sprema se za operaciju Spašavanje redova Džorda u Iraku. Maravić, inače veteran zaljevskog, vijetnamskog i somalijskog rata, pridružio se legiji stranaca i uskoro očekuje desantno iskrcavanje na neprijateljski teritorij. Prema tvrdnjama Maravićeva bliskog prijatelja Toma Clancyja, popularni M16 se na takav riskantan potez odlučio zbog nedostatka izazova na drugim frontovima.

Sjajni reli vozač Tibor Hitri trenutačno se nalazi na snimanju dvaju izvrsnih filmova domaće produkcije, Za somun više i Kafana kod dva goluba. Istodobno snimanje dvaju visokobudžetnih filmova ne predstavlja problem za Hitrog, koji inače ima ulogu test vozača – kaskadera. Prema izjavama njegovog menadžera, nekoć i sama vrlo uspješna kaskadera u formuli 1, Takume Sata, Hitrijeve bravure neće proći nezapaženo kod stranih menadžera.
Hardverski genije

Patrik Pencinger odlučio je vratite se u matičnu tvrtku manufakturalnog tipa Končar. Stalna razmimoilaženja s Bilijem i glavešinama iz Microsofta, te nedovoljno plaćen posao i neredovan regres, utjecala su da taj izvrsni stručnjak donese takvu odluku. Pencinger je inače poznat po izumu višekalibarskog procesora kodne oznake AK-47.
Poznati menadžer Ivan Kovačević odlučio je da se na neodređeno vrijeme povuče iz sporta.

Kovačević, koji je zadnje tri godine s Katarskim Al Shabanijem osvajao Al Kaida kup, odlučio se na takav potez zbog nesuglasica s vlasnikom kluba, šeikom Mustafom mula Omarom Hasan Ibrahimom dos Santosom. Za vrijeme pauze, Kovačević će se posvetiti manekenstvu, točnije angažirala ga je domaća kompanija Bez bora do groba da reklamira njihovu najnoviju liniju proizvoda za njegu lica.

Čuveni vojni strateg Berislav Jozić, za koga mnogi kažu da svojom taktikom neodoljivo podsjeća na Julija Cezara, objavio je knjigu pod nazivom Kako sam pomlatio Tračane kod Cibalie. U istoj knjizi Berislav iznosi i mnoge druge detalje iz svoje bogate osvajačko-imperijalističke karijere, kao i savjete te varanja za fajt s Apačima i Bili Kidom na Rio Grandeu. Knjiga je doživjela veliki uspjeh, pa je tako najveći revolveraš zapadno od Plitvica, Klint Istvud, unajmio Jozića da napiše scenarij za njegov novi film Zadnji vlak za Delnice.

Popularni kolumnista Zoran Žmirić ima problema sa zakonom. Naime,

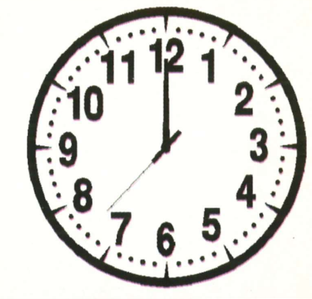
"... Poštovani uredniče Đurović, objavite bar dio ovog pisma..."

lokalni su ga murjaci uhvatili kako dvojici osmogodišnjaka pokušava podvaliti P2 procesor na 300 MHz za njihov P4 na 1.6 MHz. Da to ne bude kraj problemima, pobrinuo se Interpol. Naime, prije nekoliko dana misteriozni počinitelj je uspio ući u njihovo glavno računalo i uzeti mnoge strogo čuvane podatke, u koje spadaju i godinama čuvani dokumenti o gradnji pruge Brčko-Banovići. Interpol još nije raspisao potjernicu, ali Žmirić je u najužem krugu osumnjičenih. Njegove oštre kolumne u kojima nema dlačice na jeziku još ga više guraju u najuži krug osumnjičenih.
S.O.S. boy Krešimir Jozić koji je na sebe skrenuo pozornost rješavanjem prvih nivoâ planetarno popularne igre tetris ima problema na zimovanju. Naime, napala su ga dva devetogodišnjaka kojima je jednom, slučajno ili namjerno, poslao krive *cheat* kodove Mafije. Igra za koju mnogi kažu da je izvrstan priručnik za sve one koji žele postati mafijaši počela je tako uzimati svoje prve žrtve u vidu spomenute dvojice devetogodišnjaka. Jozić se trenutačno nalazi na oporavku u bolnici Dugo konačište.

Čuveni snajperist i osvajač nagrade Zlatni mitrać na Unreal prvenstvu, Krešimir Lauš, zadnjih dana ima problema sa stomakom. Lauš, koji je već unatrag dvije godine pobjednik izbora Mis Unreal & Alien vs. Predator, narušio je, prema riječima njegova kirurga Serious Doka, probavnu harmoniju rigoroznom ishranom (jedan jogurt dnevno i dva sanduka municije kalibra 7.62). Lauš je također koristio i multivitaminske tablete obogaćene vitaminima Ciklon i C+, koje mogu loše utjecati na probavni trakt ako se pretjeruje s njihovom upotrebom.

Budućnost za Damira Rukavinu počinje izgledati svijetla. Rukavina, koji je prije nekoliko mjeseci doživio težak potres nakon igranja Silent Hila 2, počinje se oporavljati. Za vrijeme višemjesečnog oporavka, usavršio je ratarske vještine te se sada sjećam kao sigurni voditelj emisije Plodovi zemlje. Da stvar bude još bolja po popularnog Đ-a, za njegove ratarske usluge zainteresirana je vlada Nikaragve, koja u Rukavini vidi spas za ovogodišnje slabe prinose uljane repice, kao i Sudan, u kojem je prepolovljen prinos kivija.
Poštovani uredniče Đurović, objavite bar dio ovog pisma, jer, ne zaboravite: JUSTICE FOR ALL. Pozdrav i puno sreće u daljem radu.
Kerozin

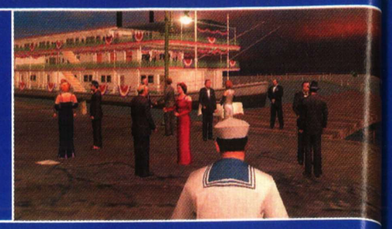
Što reći, nego da smo se stvarno dobro nasmijali. Ponukani tvojim pismom, ponovno smo odlučili početi dijeliti nagrade za najbolje pismo mjeseca. Zasad će to biti nova Hackerova majica, koju ćeš, dakako, i ti dobiti (jedino te molimo da se malo strpiš, jer nam tek uskoro stiže prva pošiljka).



Diiinnngg!! Zamalo je dvanaest sati. Vijesti...

'SOS

MAFIA



Željko bi htio ubiti Morella, ali ga ne može naći u zračnoj luci.

Dakle, u zračnoj luci trebaš srediti sve neprijatelje i onda se zaletjeti za zrakoplovom. Pretpostavimo da je Morello u njemu, što znači da trebaš otvoriti paljbu po propelerima.



Definitivno smo s obje noge zakoračili u novu godinu. Vraćamo se školi, poslu, odmor je gotov (jeste uspjeli spojiti dane?), polagano ulazimo u rutinu koja će nas pratiti do ljeta. Dakako, budući da je i HACKhelpline dio te svakodnevne rutine, ni mi vas nećemo razočarati – bit ćemo uvijek tu i pokušati riješiti sve vaše (informatičke) probleme.

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

Iz SOS-a vas vadi: KREŠIMIR JOZIĆ



BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

Ivan je došao u Prag, a kontrolira Nico. Pokupio je periku i fen, ali ne zna gdje treba ići i što dalje činiti.

U sobi gdje si pokupio fen i periku malo bolje pogledaj ormarić u kojem je ona bila, naći ćeš jedan gumb -stisni ga olovkom pa uđi u tajnu prostoriju i pokupi kamen. Dat ćeš ga kuharu da pokuša naoštriti noževe, a ti za to vrijeme uzmi izbjeljivač s police. Vrati se u sobu, stavi periku u lavabo i upotrijebi izbjeljivač na njoj, a potom je osuši fenom. Sad možeš proći pokraj stražara.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND™

I Josip ima pitanje za igru koja je i dalje među najproblematičnijima. Zanimaju ga majmuni u kazalištu te karta na ledima čovjeka.

Majmune u kazalištu možeš zasad ignorirati. Važno je nabaviti kartu, a to ćeš učiniti tako da uzmeš šalicu čovjeku koji se sunča i odeš u grad gdje se prodaje limunada. Zamijeni šalice i kupi limunadu. Sad uzmi vrč u kojem je bila limunada i napuni ga crvenom bojom (u cisterni pokraj) te idi na plažu - čovjeku ponudi piće: daj mu šalicu s rupom i natoči mu iz vrča. Kad ti pokaže leđa, upotrijebi ulje za kuhanje (koje si uzeo kad si *cabana boya* omeo ručnicima).

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Branko je došao na nivo Catacombs, ali je zapeo već na početku. Naime, došao je do mjesta gdje je gurnuo ploču, nakon čega se nešto izdiglo iz poda. Ne zna kamo dalje.

Moraš se vratiti na prijašnji nivo (Coastal Ruins) jer ćeš sada moći ući u Catacombs onim drugim putem.

WORMS 3D

Crvljivi se nalazi na nivou gdje neprijatelji ubijaju ovce, a on ih ne zna spasiti!

Pokupi sanduke jer ćeš naći korisne stvari - *freeze* i *girders*. Prve koristi na kraju svakog poteza kako bi se zaštitio od napada, a druge postavi tako da možeš doći do kućice, a kroz nju pak do prekidača.

NO ONE LIVES FOREVER: A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

Nepotpisani je čitatelj zapeo na zadnjoj misiji, Preemptive strike. Čak je izvršio prvi cilj, potopio podmornicu, a onda pri samom kraju zapeo - ne zna zaustaviti supervojnike.



Ukupno ih je osam. Prvo ih moraš onesposobiti (što znači ispucati nekoliko klipova streljiva u njih ili nekoliko eksplodirajućih rundi iz puške), a potom ih pogoditi ASSS pikadom. Ako ti ponestane ASSS-ova, možeš ih naći još na nekoj od triju lokacija gdje su bačene zalihe iz zrakoplova.

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Marko je zapeo na šestoj misiji, i to odmah na početku, kod onih srušenih građevina - smeta mu, kaže, neprijateljsko vozilo. Poubijao je sve stražare vani, ali nikako ne može dalje zbog vozila.

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

CHEAT TERMINAL

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

U glavnom izborniku igre uđite u Statistics te se vratite u glavni izbornik (pritiskom Delete) i upišite jednu od ovih kombinacija kako biste otključali dodatne aute.

667tiburon	-	tiburon
350350z	-	350Z
77peugeot	-	peugeot
899eclipse	-	eclipse
119focus	-	focus
371impreza	-	impreza
222lancer	-	lancer
777rx7	-	RX7
221miata	-	miata
334mygolf	-	golf
922sentra	-	sentra
893neon	-	neon
111skyline	-	skyline
2000s2000	-	S2000
889civic	-	civic
228supra	-	supra
240240sx	-	240SX
342integra	-	integra
givemenismo	-	nismo
239celica	-	celica
973rsx777	-	RSX

CONTRACT J.A.C.K.

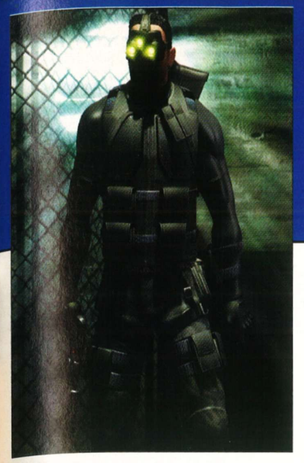
Tijekom igre stisnite T pa upišite:

god	-	god mod
ammo	-	streljivo
guns	-	sva oružja
kfa	-	sva oružja, max. streljivo, zdravlje i oklop
mods	-	omogućava zumiranje
armor	-	oklop
health	-	zdravlje
poltergeist	-	nevidljivost

ENTER THE MATRIX

Jedan je čitatelj zapeo na na nivou Airport, i to na dijelu gdje ga napadaju specijalci iz helikoptera

Savjetujem ti da promotriš kako leti helikopter. Naime, dok leti ulijevo, puca, a kad se vraća udesno, ne. Dakle, čekaj iza zida te izleti i pucaj po njemu (koristi *focus*) kad se vraća. Kad se spuste specijalci, sredi ih što prije (najbolje ako imaš koju granatu) pa sve ponovi. Helikopter bi trebao biti uništen nakon 3-4 takva rafala.



SPLINTER CELL

Jedan je čitatelj zapeo na sedmoj misiji, Chinese Embassy. Nikako ne uspijeva mikrofonom snimiti razgovor jer mu uvijek bude rečeno kako je propustio priliku da završi misiju.

To znači da jednostavno nisi bio dovoljno brz. Trebaš doći do grmlja iz kojeg imaš pogled na prozor i možeš vidjeti Kong Feironga, a onda upotrijebiti svoj laserski mikrofon prvo na prozor, a potom i na limuzinu.

Nina ima problema na prvoj misiji - treba šifru koju mora ukucati na vrata da bi ih otvorila.

U jednoj sobi pogledaj slike. Ako jednu uzmeš i otvoriš, naći ćeš šifru. Za slučaj da imaš problema s pronalaskom te šifre, ili pak one druge na istoj toj misiji, evo pomoći: 091772, 5929.

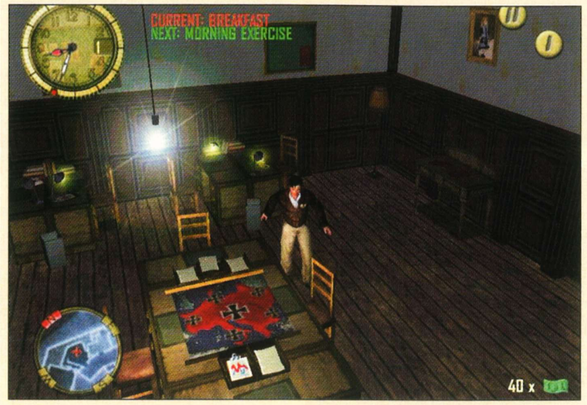
STAR WARS: KOTOR

Hrvoje je prošao cijelu igru s muškim i ženskim likom, no zanima ga je li što propustio. Posebno ga zanima postoji li mogućnost romantične veze kad igra kao ženski lik jer je to doživio kad je igrao kao muški lik.

PRISONERS OF WAR

Mirna je zapela na petoj misiji, kada se treba popeti i pogledati kroz prozor da vidi tko je izdajica. Sve bi bilo u redu kad bi mogla zakačiti uže s kukom na mjesto, očito, predviđeno za to.

Najteže u cijeloj igri je upravo bacanje tog užeta. Kao prvo, moraš se prilično udaljiti od prstena koji ciljaš i stajati ravno ispred njega – dakle, ne smiješ ukoso bacati uže. Ako si se pripremila, zavitlaj ga i digni pogled toliko da ti prsten koji gađaš bude u samom dnu ekrana. Pravi trenutak da ga baciš je kad se kuka približi prstenu, odnosno, ako je prsten baš u dnu ekrana, onda sekundu prije nego se kuka pojavi na ekranu, a ako je pak malo više, onda kad kuka malo izviri... znaš što mislim?



Koliko znamo, ne postoji romantična veza između ženskog lika i nekog frajera. Naravno, ako netko od naših čitatelja ima drugačija saznanja, neka nam javi.

GRIM FANDANGO

Ivan nas moli za pomoć jer je zapeo u Petrified Forest. Nakon zagonetke s drvom i pumpama, treba naći ključ, ali ne zna kako.

Idi do znaka i prevezi se preko njega, potom ga pokupi i idi na čistinu lijevo od tebe. Stavi ga u zemlju i čekaj da se zavrti. Ponovno ga pokupi i zabodi na mjesto koje je pokazivao - otvorit će se prolaz u podzemlje, gdje ćeš naći ključ...

SILENT HILL

Nepotpisani je čitatelj zapeo u školi u sobi s klavirom. Vjerojatno, kaže, treba nešto odsvirati, ali ne zna što.

Klavir možeš koristiti tek nakon što si stavio zlatni medaljon na njegovo mjesto pa pretpostavljam da si to učinio. Sada na klaviru treba odsvirati kombinaciju koju trebaš izvući iz pjesmice na zidu. Ako je ne možeš sam otkriti, trebaš, gledano slijeva nadesno, stisnuti drugu bijelu tipku, predzadnju bijelu tipku, zadnju crnu, petu bijelu te prvu crnu.

THE LONGEST JOURNEY

Još jedan nepotpisani čitatelj ima problema. Došao je do Westhousa (Rolling Man) i predao mu kartu. Kad je pokušao otići, dobio je sat, no nakon toga je zapeo, ne zna što dalje. Ne može ni u kuću, ni otići, ne može ništa.

Rješenje je vrlo jednostavno: trebaš uzeti iglu koju imaš i upotrijebiti je na satu.

CHEAT TERMINAL

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Otvorite file swkotor.ini te nađite podnaslov GAME OPTIONS. U tu sekciju dodajte red EnableCheats=1. Sada u igri pritiskom tilde (~) prizovite prozor, u koji upišite šifre.

givemed - stvorit će se pribor za liječenje
giverepair - stvorit će se pribor za popravljanje
addexp # - umjesto # upišite neki broj i toliko ćete iskustva dobiti
invulnerability - neranjivost
addlightside # - umjesto # upišite neki broj i toliko ćete dobiti bodova za dobru stranu
adddarkside # - umjesto # upišite neki broj i toliko ćete dobiti bodova za zlu stranu
givecredits # - umjesto # upišite neki broj i toliko ćete dobiti kredita
addlevel # - umjesto # upišite neki broj i toliko ćete dobiti nivoa

SIM CITY 4: RUSH HOUR

Tijekom igre stisnite CTRL + X (u nekim inačicama CTRL + ALT + SHIFT + X) da biste prizvali konzolu, u koju upišite:

weaknesspays - 1000 $
fightthepower - zgrade neće trebati struju
Howdryiam - zgrade neće trebati vodu
you don't deserve it - sve nagrade
whererufrom xxx - umjesto xxx upišite ime u koje želite promijeniti ime grada
hellomynameis xxx - umjesto xxx upišite ime u koje želite promijeniti gradonačelnikovo ime

HIDDEN & DANGEROUS 2

Tijekom igre pritisnite tildu (~) te upišite jednu od šifri:

hydroshock	-	god mod
heal1	-	izliječite se
heal4	-	izliječite sve u jedinici
kill	-	počinite samoubojstvo
anorexy 0 ili 1	-	upišite 0 ili 1, ovisno o tome želite li isključiti li uključiti vidljivost kroz igrača
giveitem IME	-	stvorit ćete predmet koji upišete (npr. binoculars, bazooka, carbine, colt, medikit)



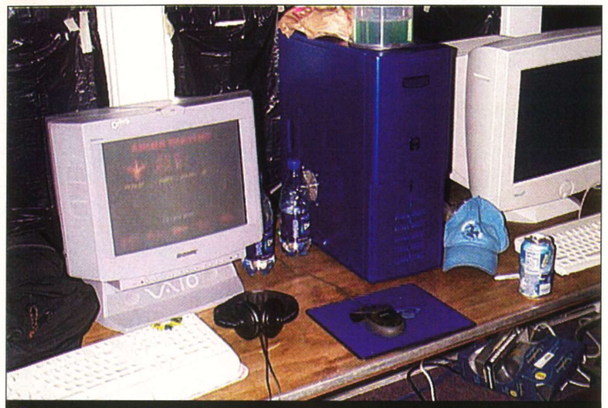


BezPanike



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



Alienware u svom prirodnom elementu – na LAN partyju

POZDRAVI IZ MAKEDONIJE

Pozdrav svima iz Makedonije!!! Imam nekoliko pitanja, pa idemo redom:
1. Za mjesec dana mislim kupiti novo računalo, što mislite o ovoj konfiguraciji:
MB - ASUS P4P800 VM,
CPU - 2,8 Ghz/800 512 kb,
RAM - 256 DDR 400,
HDD - 80 GB/7200 Maxtor,
VGA - ASUS V9520 128 MB (GeForce FX Magic8X),
LAN - 10/100 INTEL,
SOUND - 3D Sound 6ch S/PDIF?
2. Preporučite mi jedan dobar FLAT monitor do 200 $?
3. Gdje bih mogao naći Alienware Full-Tower Chassis (black) i kolika mu je cijena?
Petar

Pozdrav Petru,
pozdrav Makedoniji!
Konfiguracija koju si sastavio je O.K., s tim da možeš ići i na GeForceicu drugih provjerenih proizvođača kao što je primjerice Abit, mislim da bi mogao proći nešto jeftinije nego s Asusom, a kvaliteta je ista. Poslije, ako budeš htio malo ozbiljniji zvuk, možeš razmisliti o nekoj Audigy kartici ili o nekom malo opasnijem Terratecu.
Drugo se pitanje, pretpostavljam, odnosi na flat CRT monitore jer se LCD-ovi još ne mogu dobiti za tako malo novaca. Najbolji odnos uloženog i dobivenog u tom cjenovnom rangu pruža LG i Samsung – pogledaj modele F700B(P) LG-a, a kod Samsunga neke od NF (NaturalFlat) ili MB (MagicBright) serije – izbor je povećI, pa vidi koji ima najugodnije boje i kako se ponašaju što se tiče frekvencija osvježavanja pri višim rezolucijama.
Iskreno, ne znam gdje bi se Alienware mogao nabaviti u Makedoniji, ali sam siguran da imaju Internet dućan pa ako ti roditelji imaju kreditnu karticu, ondje ga možeš naručiti - stići će ti poštom na kućnu adresu.

ZVUK I SLIKA

Pozdrav!
Uskoro dobivam neku lovu pa bi mi dobro došlo nekoliko savjeta:
1. Monitor? Tražio sam po dućanima Sony G220, no nigdje ga nema. Osim njega, kakvi su LG F700B ili P i Samsung 753DFX srebrni?
2. Zvučnici i zvučna kartica? Mislio sam ubosti nekakav Audigy 2 i neke 5.1-kanalske zvučnike,



Vrlo solidan LG-jev 17" CRT monitor po prihvatljivoj cijeni

drvene po mogućnosti, može nekakva preporuka?

Dosadašnja iskustva s LG-jevim i Samsungovim monitorima su pozitivna, IMHO je LG-jev dizajn malo ljepši. Oba monitora koje si spomenuo su stvarno dobra, usporedi performanse pri višim rezolucijama (frekvencija osvježavanja, geometrija...) pa odluči koji ti se više sviđa.
Što se 5.1 zvučnika tiče, nekako sam najskloniji Creativeu, odnosno Cambridge Soundworksu. Pogledaj ih i poslušaj, makar nema zvuka do onog kad nakačiš komp na pojačalo i na par mrcina od zvučnika =)

KOMP PIŠTI

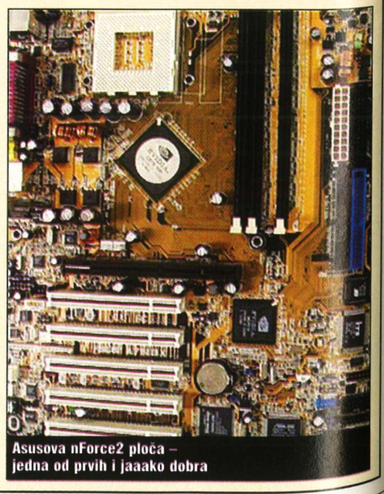
Poštovani doktore!
U novije vrijeme imam problem s *bootanjem* kompa. Prije negoli mi se išta prikaže na zaslonu, komp mi pet puta zatrubi te se ugasi. Nakon nekoliko restarta (dakako, na gumb restart), bez problema ustane iz sna. Znam da to i nije baš dobro, ali što ću kad me živcira. Pitao sam mnoge servisere što bi moglo biti, ali odgovora niotkud. Nekako mi je bilo sumnjivo to jeftino 300-vatno napajanje, pa sam stavio 400-vatno. Imao sam CD-RW, CD, DVD pa sam maknuo CD - ali on i dalje trubi. Ne da biste samo meni mogli spasiti živce, nego biste mogli spasiti i život mom kompu, jer bi se inače lako moglo dogoditi da mu doleti kakva cigla ili stolica, već što mi bude pri ruci! The_one_

Uh-oh... Obično takvo pištanje ploča proizvodi kad ima problema s hlađenjem procesora ili kad je nešto neispravno spojeno na nju (obično to bude RAM). U svakom slučaju, preporučujem da odneseš stroj u dućan gdje si kupio ploču da ti naprave jedan pošteni pregled i servis, jer bi ti inače moglo nešto pregoriti.

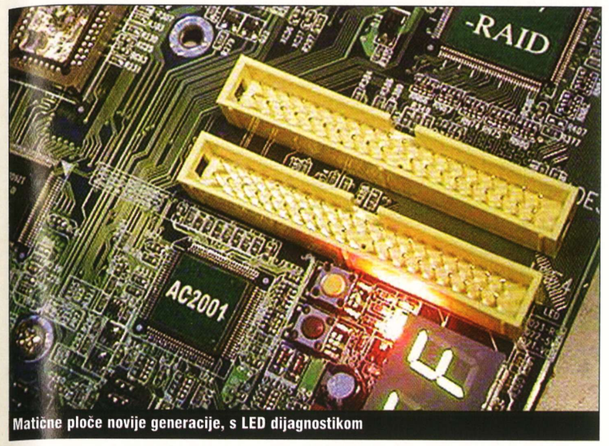
DVOJBE OKO GRAFIČARSKE

Bog svima u redakciji Hackera!
Imam AMD Athlon 2500+ (Barton), matičnu: ASUS A7N8X DELUXE/GOLD, 2x256 (3200) DDR RAM-a, hard: WD Expert 80 GB 7200 rpm (8 MB cachea), GeForce 2 MX/MX 400 64 MB. Kupio bih novu grafičku karticu (koja bi imala potpunu podršku za DirectX 9 te 128 DDR memorije), ali se dvoumim između ATI-jevih Radeona i nVidijinih GeForce FX-ica, što biste mi vi preporučili (a da nije skuplje od 2800 kn) ?
P.S. Ima li ATI još uvijek ima problema s upravljačkim programima (driverima), tj. hoću li, kupim li neku njihovu karticu, imati programa s kompatibilnošću/stablinošću u igrama? Imate li kakvu primjedbu (osim grafičke kartice) na moju konfiguraciju računala?

Iskreno, više-manje svi u redakciji su veliki pobornici ATI-ja, pa tako i ja (koji se još uvijek truckam sa starom R9000PRO i još je ne kanim mijenjati jer mi je skroz cool za ono što trebam). Dakle, samo ti sebi pikni neku opaku Radeonku i možeš mirno spavati. Sve novije inačice Catalysta su stvarno super, nikakvih problema ni s jednom igrom nisam imao. Inače je konfiguracija super (vrlo sličnu imam i sam pa znam jako dobro kako to radi, A7N8X DeLuxe sam kupio čim je izašla, stvarno je mrak ploča).



Asusova nForce2 ploča – jedna od prvih i jaaako dobra



Matične ploče novije generacije, s LED dijagnostikom

CD-ROM URLA

Gospodine Polojac, pomozite! Kad ubacim bilo koji CD i kad ga pokrenem, jednostavno počne vrištati (kuha). Mislim da trebam novi CD-ROM, možete li mi koji predložiti, samo da bude tih. Unaprijed hvala! Ivan



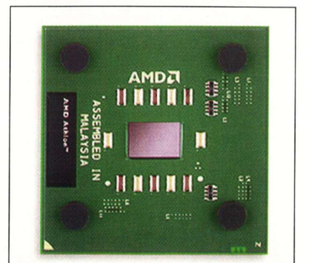
DVD-ROM-ovi su danas vrlo povoljni, a i svestraniji od CD-ROM-ova

Bog, imenjače!
Eh da, moguće je da se od uporabe sprava jednostavno rasklimala pa više ne prima CD na nosače kako bi trebala. Mogu preporučiti Toshibin DVD-ROM, Pioneerovi su isto tako vrlo tihi, a razlika u cijeni u odnosu na CD-ROM je sada gotovo zanemariva plus što možeš gledati filmove na kompu, što je vrlo zgodno =)

PREGRŠT PITANJA

Veliki pozdrav svima od Miroslava. Jedva čekam 20. ili 18. u mjesecu da otrčim na kiosk i kupim novi broj Hackera. Žao mi je što više nema CD-a, ali znam da niste vi krivi. Pišem vam drugi put i nadam se da ni ovo pismo neće završiti u RECYCLE BINU. Ne bih vam se ponovno javljao da ne trebam stručnu pomoć, no znam da se obraćam najboljem časopisu svih vremena, stoga pomozite. Prošli sam mjesec kupio novu matičnu ploču (ECS N2U400-A) i, naravno, imam jedan problemčić: imam dva slota po 256 DDR RAM-a, jedan na 2100 i jedan na 2700, pa me zanima funkcioniraju li oni na n-Force ploči ili rade kao na običnoj. Naravno, nije to sve, planiram ubosti novu grafičku karticu, ali ne znam koju. Obožavam ATI, stoga Geforce ne dolazi u obzir. Zanima me je li bolje kupiti ATI 9600XT s 256 DDR ili ATI 9600pro s 128 DDR jer im je razlika u cijeni neznatna? Planirao sam kupiti 9500, ali ga više nigdje nema. Čitao sam u Bugu da se oznake kao što su AMD Athlon 2500+ (1833 MHz) mogu uspoređivati, odnosno da je to po brzini isto što i Intel Pentium 4 na 2500 MHz? Zanima me što bi trebalo promjeniti u mojoj kanti: matična ploča je ECS N2U400-A, grafička ATI Radeon 9000 s 128 MBDDR (manli), Procesor AMD Athlon 2500+Barton, 512 MBDDR, HDD Maxtor 80 GB s 7200rpm, napajanje 550W, DVD-ROM i pržilica LG 52/32/52, mislim da nisam ništa zaboravio osim kante i sl. Pozdrav i sve najbolje u 2004.

Hvala na dobrim željama, tebi i tvojoj obitelji također sve najbolje. Dakle, krenimo redom – budući da su memorijski moduli različitog takta, ploča ne koristi TwinDDR funkciju. Morala bi biti dva DDR-a 400 da bi se ta funkcija aktivirala, i to tako da stoje u točno određenom rasporedu kako piše u bookletu matične pločice. Što se grafikanera tiče, mislim da ti je lukavije uzeti 9600PRO. Ono što si pročitao u BUG-u za procesore stoji, općenito svi AMD procesori posljednjih generacija (Thoroughbread, Thoroughbread B, Barton) koji nose oznaku XP-takt-+ zapravo označavaju procesore koji su po brzini obrade podataka na razini Intelova P4 procesora takta koji je označen. Brojka u zagradi je stvarni radni takt tog procesora – dakle, Barton 2500+ zapravo radi na frekvenciji od 1833 MHz. Inače, stroj ti je sasvim pristojan, možeš mirno spavati.



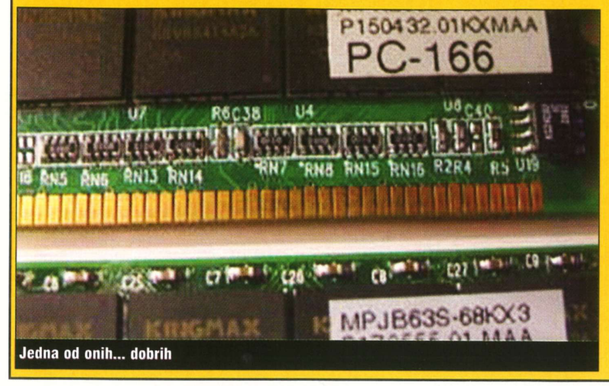
AMD rulez =)

PITANJE BROJA

MEMORIJSKE DILEME

Poštovani Hacker!
Imam jedan problem u vezi memorije. Imam staru kantu – AMD Athlon 900 MHZ, grafičku GeForce 4 MX440 64 MB, 128 MB SDRAM memorije. Planiram kupiti 512 MB DDR memorije ali sam čitao u knjižici od matične da podržava SDRAM. Ima li to kakve veze, bi li mogao staviti DDR memoriju bez ikakvog rizika? Imam matičnu MSI K7T turbo limited edition (via kt133a/vt82c686b chipset). Koju marku memorije preporučujete i koje brzine?
Max

Ne ne, tako ne bi išlo. Postoje velike razlike između SDRAM i DDR memorije i tvoja matična ploča, nažalost, ne može udomiti DDR memoriju. Možeš kupiti 2x256 MB SDRAM memorije brzine 133 MHz. Od proizvođača bih preporučio praktički bilo koju brand name memoriju – Infineon, Samsung, Kingmax... Cijena im je prihvatljiva, a i performanse su im sasvim dobre.



Jedna od onih... dobrih

POZDRAVI IZ SARAJEVA

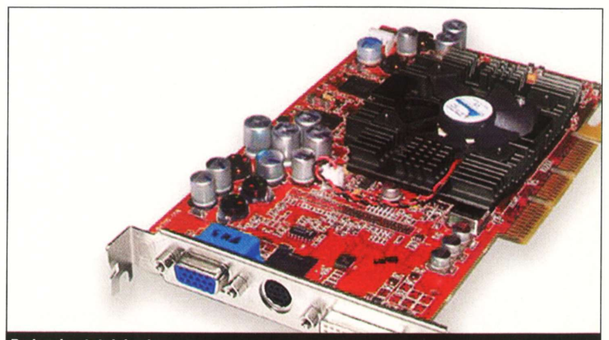
Vozdra svima! Pa kako ste nam, dural se? Hoću kupiti novi stroj, tj. neke dijelove. Sad imam Celeron P3, 1 GHz, 256 MB RAM-a, 30 giga na disku, prahistorijsku grafičku 3D, ostalo nije važno... uglavnom pitanje je koju bi grafičku, procesor i matičnu koja bi podržavala to dvoje mogao uzeti, a da nije iznad 400-500 konvertibilnih maraka (1600 kn)??? Konto sam o Radeonki 9200 PRO (jaran kaže da je dobra) ili GeForce 2 MX 400, o procesoru možda Athlon 2500+, ili tako nešto, uglavnom da može vrtjeti nadolazeće igre?. Unaprijed hvala, veliki pozdrav iz Sarajeva!

Đes' ba? Dura se dura, još da nisam bolestan gdje b' mi bio kraj! Čuj, za 1600 kn mislim da bi ti bilo najbolje uzet neku solidnu ploču, recimo Abit NF-7 (običnu), i na to stavit procesor najbolji što možeš. Radeonka 9200 PRO je cool, mislim da će ti sasvim dobro poslužiti. Pozdrav raji u Sarajevu!

KRATKO I JASNO

Može li se na matičnu ploču P2 Intel BX, ATX QDI staviti 128 RAM 266 MHz?

Nažalost, njet, ploščice s BX čipsetom primaju samo SDRAM... pa si pikni onda njega, 128 ili 256 megi, nemoj veće module od toga uzimat jer ti ih ploča vjerojatno neće skužit.



Radeonka, totalni zakon

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

MOBIREPORT

NOVOSTI I TRENDOVI
IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE



MLADI ZADOVOLJNI MOBITELIMA, RODITELJI BI TELEFONIRALI OD KUĆE

Prema novoj studiji koju je zatražio LG Mobile Phones, kad bi Amerikanci bili prisiljeni birati između fiksnih telefona i mobitela, mlade generacije odabrale bi mobitele, dok bi starije radije telefonirale od kuće.
Gotovo dvije trećine Amerikanaca u dobi od 16 do 29 godina odabrali bi mobitel umjesto fiksne linije, dok je među onima iznad 50 godina takvih tek trećina (61 prema 31 posto).
Jedan od razloga za odabir mobitela kod mladih je da tako mogu biti u boljem kontaktu s obitelji i prijateljima - tako tvrdi njih 70 posto. Dakako, mladi Amerikanci su i znatiželjniji, stoga će vjerojatno koristiti gotovo sve funkcije mobitela, za razliku od starijih generacija – posebice 'podešavanja' kako bi dali 'osobni' štih svom uređaju.
Još nekoliko zanimljivih primjera. Devet od deset mladih ispitanika koristilo je funkciju prikaza broja koji zove kako bi odlučili hoće li se javiti ili ne na poziv. Manje od polovice odraslih izjavilo je isto (40 posto).
Mladi imaju više interesa za personalizaciju uređaja. Gotovo ih polovica mijenja zvuk zvona svaki mjesec (47 posto), a više od trećine screensaver (33 posto).
LG-jevo istraživanje izradio je Kelton Research tijekom studenog ove godine. Odabran je slučajni uzorak od 802 građana u dobi od 16 i više godina, putem telefona. Razina pouzdanosti je 95 posto sa +/- 3 posto razlike. **www.lge.com**

Nokia N-Gage
KONZOLA I MOBITEL U JEDNOM

Kad zamislite kako bi trebao izgledati hibrid igraće konzole i mobilnog telefona, nije li N-Gage jednostavno idealno rješenje? Podignut je na provjerenim tehnologijama – ponajprije je tu riječ o Nokijinom korisničkom sučelju Serije 60, u kombinaciji sa Symbian operativnim sustavom u inačici 7,0s. Nokijina Serija 60 poznata je svim tehnosladokuscima: riječ je ponajpije o snažnom procesoru, zaslonu razlučivosti 176 x 208 točaka koji može prikazati 65 tisuća boja te, dakako, o Symbian otvorenom operativnom sustavu koji omogućuje *multitasking* te beskonačne mogućnosti presonalizacije uređaja – gotovo ga je moguće usporediti s Windows operativnim sustavom gdje korisnik po želji može instalirati i deinstalirati aplikacije, podešavati izgled sučelja i raspored ikona – bit ću malo zloban pa ću reći - uz znatno manje sigurnosnih propusta i bugova. *NHF*, Microsoft.
Kad sam spomenuo tehno-sladokusce, znaju oni dobro zašto su pozvani na red. Uređaj je optimiziran za grafičko 3D igranje, ima Bluetooth bežičnu tehnologiju, digitalni *player* glazbe i FM radio, MMS, punu podršku za e-mail (IMAP4, POP3, SMTP, MIME2), pregled sadržaja na Internetu putem GPRS-a i XHTML preglednika, rad na tri frekvencijska područja plus EGSM, mogućnost reprodukcije MP3, AAC, MIDI i WAV tonova kao zvuka zvona.
N-Gage dimenzijama nije baš malen, a bogme ni lagan. No, kad uzmete u obzir nakrcanost funkcijama te da je potreban prostor na koji ćete smjestiti tipke za kontrolu, D-pad, alfanumerički dio te dio tipaka koje omogućuju izravan pristup pojedinim funkcijama – sve je jasno. Taj uređaj nije samo igračka nego i snažan poslovni alat (iako tako ne izgleda) – ima PIM funkcije kojih se nijedan dobar poslovni mobilni uređaj ne bi posramio. Kalendar, dinamička memoriju u koju je moguće pohraniti gotovo neograničen broj kontakata (primjerice, oko 260 kontakata s imenom, prezimenom i po dva telefonska broja u prosjeku te e-mail adresom za gotovo svaki kontakt zauzima cca. 230 KB, a uređaj ima 3,4 MB vlastite memorije plus MMC karticu), podsjetnik itd. Sve PIM funkcije moguće je sinkronizirati s računalom putem priloženog PC Suite softverskog paketa. Iz nekog razloga isti ne želi (barem u inačici koju sam dobio s uređajem) raditi s Windowsima XP i priloženim USB kablom. Ali, zahvaljujući Mobisovim stručnjacima, ustanovio sam da zato besprijekorno radi s Bluetooth USB adapterom. Stoga potencijalne kupce iskreno savjetujem neka investiraju 250 kn u taj dodatni uređaj kako bi uistinu iskoristili sav potencijal N-Gagea.
Glede ergonomije, mišljenja oko N-Gagea su podijeljena. Ono što se ne smije smetnuti s uma je da je to ponajprije igraća konzola, a tek potom mobilni telefon. Naime, tijekom razgovora potrebno ga je okrenuti na bok jer se na gornjoj desnoj strani nalazi slušalica, a mikrofon na donjem lijevom bridu tik uz otvor punjača. Ako se tako osjećate nelagodno i čudno, N-Gage dolazi u paketu s parom stereoslušalica koje ujedno funkcioniraju i kao *hands-free* kit. Reprodukcija glazbe sasvim je solidna, FM radio funkcionira poslovično dobro, a reprodukcija MP3 datoteka također je sasvim uvjerljiva. Dakako, potrebno je imati MMC karticu kapaciteta barem 128 MB kako biste na nju "nakrcali" svoje najdraže pjesme i slušali ih putem u školu, primjerice.
Zaključno bismo mogli reći da je N-Gage zanimljiva alternativa svakodnevnom telefoniranju, a imam neki predosjećaj da će postati pravi hit među današnjom mladeži jer se može igrati u lokalnoj Bluetooth mreži protiv suparnika, a omogućeno je čak i mrežno igranje putem GPRS-a (koje, bojim se, u nas neće zaživjeti jer su većina mladih *pre-paid* korisnici, koji su, nažalost, za tu uslugu zakinuti).



INFOBOX
PROIZVOĐAČ: Nokia Mobile Phones
FREKVENCIJA RADA: 900/1800/1900 MHz
DIMENZIJE: 133,7 x 69,7 x 20,2 mm
TEŽINA: 137 grama
BATERIJA: BL-5C li-ion, 850 mAh
VRIJEME RAZGOVORA: 2 – 4 sata*
VRIJEME ČEKANJA: 150 – 200 sati*
WEB: www.nokia.com, www.n-gage.com
CIJENA: oko 2900 kuna
USTUPIO: Mobis Electronic
(*tvornički podaci)

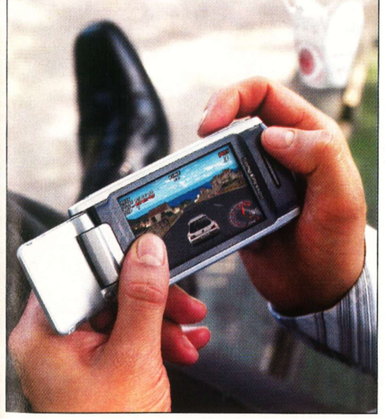
NOVI SENDO ZA POČETNIKE

Sendo je nedavno predstavio najnoviji mobitel u skupini proizvoda za manje zahtjevne korisnike - model S330. Novi Sendo ima zaslon koji može prikazati 4.096 boja i vrlo dopadljiv dizajn. Ima tehnološka rješenja koja omogućuju jednostavno glasovno i tekstualno dopisivanje, idealno za korisnike početnike, te jednostavno i prilagodljivo korisničko sučelje.
Uređaj će biti dostupan u različitim bojama, imati 6 predinstaliranih igara, 25 predinstaliranih melodija zvona s memorijom za još 150 melodija zvona i ikonica koje se mogu skinuti s Interneta. Ima deset vizualnih tema u boji, WAP pretraživač, EMS, T9 predvidivi unos teksta, SMS brbljanje te budilicu.
Dostupan je po cijeni od 50 funti na mreži Vodafone.
www.sendo.com



Sony Ericsson P900
PAMETNJAKOVIĆ =)

Najveća zamjerka starijem modelu bila je osjećaj plastičnosti na dodir, što baš i nije pružalo osjećaj dobre kupnje. Prvo poboljšanje na P900 je upravo to, naime, riječ je o mnogo solidnije napravljenom mobitelu manjih dimenzija. Tipkovnica je doživjela najviše promjena; dok je na starijem modelu bila samo plastični dodatak koji je tipkao po zaslonu osjetljivom na dodir, sada je riječ o čistokrvnoj preklopnoj tipkovnici. Treba spomenuti da je i ovdje, ako želite, možete ukloniti te koristiti samo zaslon osjetljiv na dodir. Priložen je alat za to i maska za pokrivanje rupe koju tipkovnica ostavi iza sebe.
Olovka za tapkanje po zaslonu osjetno je kvalitetnija nego prošla i može se mjeriti s onima na PDA (Personal Digital Assistant, osobni digitalni asistent) uređajima. Osnovnim funkcijama, osim tipkovnicom i tapkanjem, možete prilaziti i tzv. Jog dialom – kotačićem specifičnim za Sonyjeve proizvode. Pomoću Jog diala moguće je pomicati se kroz izbornike i potvrđivati izbor utiskivanjem kotačića.
Zaslon uređaja je iznimno kvalitetan, pogotovo u odnosu na prethodnika. Dimenzije su mu 208x320 točaka, a tipkovnica, ako je odlučite ostaviti, prekriva samo jednu njegovu trećinu.
Operativni sustav uređaja je Symbian 7.0. Ergonomija sučelja je solidna, postoje tek neke sitnije mane koje se najviše odnose na povratak u prethodni izbornik ili izlazak iz aplikacije. Najveći prigovor imamo na sustav za unos slova, koji baš i ne funkcionira najbolje pa je lakše izabrati virtualnu tipkovnicu za unos teksta i znakova. Interna memorija uređaja je 16 megabajta, a u paketu s njim dolazi i Memory Stick Duo kapaciteta 32 megabajta.
Kako telefon podržava puštanje MP3 glazbenih formata, možete snimiti i glazbu na karticu te je slušati.
Mobitel ima ograničenu uporabljivost sa serijski ugrađenim softverom pa ćete ga vrlo brzo spojiti s računalom da biste instalirali još softvera. Spajanje se može izvesti IR (infra red) portom, Bluetoothom ili USB kabelom.
Integrirani fotoaparat može snimati fotografije razlučivosti 640x480 i predstavlja velik napredak u kvaliteti u odnosu na one na kakve smo inače navikli kod takvih uređaja.
Podržano je snimanje MPEG4 kratkih filmova razlučivosti 176x144 piksela. Sve to zapakirano u uređaj mase 150 grama čini uređaj koji možemo bez problema preporučiti svakom zahtjevnijem korisniku.



INFOBOX
PROIZVOĐAČ: SonyEricsson
FREKVENCIJA RADA: 900/1800/1900 MHz
DIMENZIJE: 115 x 57 x 24 mm
TEŽINA: 150 g
BATERIJA: Li-Pol 1000 mAh
DOSTUPNE BOJE:URBAN Grey
POSEBNOSTI: PDA, JAVA, instalacija softvera, veliki zaslon, digitalna kamera
WEB: www.sonyericsson.com
USTUPIO: SonyEricsson Hrvatska

NOVOSTI I TRENDOVI
IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

SMS BIJES DOVEO DO AMPUTACIJE

Filipinski nacionalni radio objavio je kako je jedna Filipinka, otkrivši da joj je muž primao SMS poruke od neke druge žene, jednostavno pobjesnjela te mu odsjekla penis dok je spavao.
Nakon (ne)djela, odvezla ga je u bolnicu, gdje je obavljena operacija korektivne kirurgije. Liječnici su muškarcu uspjeli vratiti muškost, a on je pak ženi oprostio počinjeno.
Dečki – naravoučenije: *briši poruke od prileţnice, oliti hanume, čim ih pročitate i odgovorite =)*

NOKIA N-GAGE NA VRHU LJESTVICE DOWNLOADANJA IGARA

Prodaja igara za mobitel-konzolu N-Gage premašila je prodaju sadržaja za Nokiu 3510i za osam posto unatoč velikom disparitetu u broju uređaja, prema britanskom ponuđaču igara mProvision.
Tvrtka koja stoji iza *gaming* portala ngagegames.co.uk i mynokiagames.co.uk izjavila je da, iako N-Gage korisnika ima jedva 4,5 posto od ukupnog broja pretplatnika (3510i korisnika ima 17 posto), prodaja igrica za taj uređaj premašila je sve rekorde.
To je i dobra i loša vijest za Nokiju. Naime, pokazuje da se uređaj, unatoč kritičnim pogreškama kao što su tehničke ili dizajnerske, entuzijastično koristi kao igraća konzola. Isto tako, sugerira da korisnici biraju kupnju *download* igrica (koje stoje gotovo šest funti) radije nego N-Gage naslove koji se prodaju na MMC (multimedijskim memorijskim) karticama.
Taj podatak ne iznenađuje programere mobilnih igara, od kojih je mnoštvo izrazilo mišljenje da će N-Gage postati popularna platforma za standardne *downloadane* Java igrice, a ne za skupe *retail* igre koje se prodaju na čipovima.
www.ngagegames.co.uk
www.mynokiagames.co.uk



trendovi

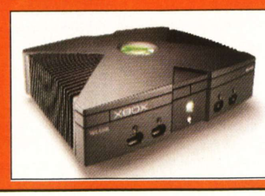
VODAFONE RECIKLIRA TELEFONE

U vrijeme Božića, Vodafone Portugal pokrenuo je nacionalni program skupljanja i recikliranje rabljenih mobilnih telefona, potičući tako korisnike da se na siguran i ekološki način riješe svojih neželjenih uređaja. Zahvaljujući toj inicijativi, kupci novih mobitela 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, koji 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**



PIŠTOLJEM PROPUCAO XBOX, POTPUNO GA UNIŠTIVŠI

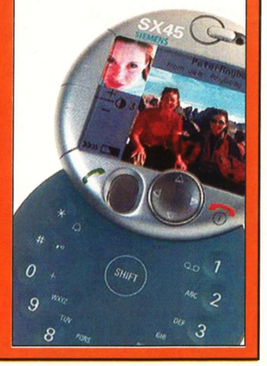
Ah, okrutnog li čina.
Čovjek je prostrijelio svoj Xbox u Edgewateru, u Marylandu, hicem iz neposredne blizine.
Robert Kersey podivljao je zbog buke koju je spomenuta konzola proizvodila u dva sata noću pa je preuzeo pravdu u svoje ruke.
Uletio je u dnevni boravak i raznio je hitcem iz pištolja.
Policija ga je poslije uhitila zbog nesmotrenog ugrožavanja i uništavanja imovine. **www.xbox.com**



novosti

SIEMENS TVRDI – ŽENE IŠČEKUJU 3G

Jutra uz kavu su *out*, mobilna komunikacija je *in*. Žene su već sada prvakinje svijeta kad je slanje tekstualnih poruka u pitanju. Dakako, prate razvoj tehnologije u smislu funkcionalnosti koju ona nudi - i pozitivno su raspoložene prema UMTS-u. Tako barem pokazuje istraživanje provedeno na tri tisuće korisnika u Njemačkoj, Francuskoj i Velikoj Britaniji, a izradila ga je komunikacijska grupa Siemens Mobilea.
Što se muškaraca tiče, tehnologija je emotivna tema. Ali ne i za žene. Što se tiče mobitela, ni po čemu više ne zaostaju za muškarcima. Istraživanje je pokazalo da je više od polovice ženskih ispitanika odgovorila pozitivno da će UMTS biti uspjeh na tržištu. Uspoređeno s Francuskinjama i Britankama, Nijemice su posebno optimistične glede budućnosti UMTS-a.
Europske su žene posebice zainteresirane za mobilne usluge kao što je elektronička pošta. U sve tri zemlje žene su više zainteresirane za slanje MMS-a nego muškaraci. Lokacijske usluge i informacije o stanju u prometu također su im vrlo zanimljive. UMTS ih intrigira u smislu što im ta tehnologija nudi u svakodnevnom životu. Većina ispitanika izjavila je da želi kupiti UMTS mobilni telefon u bliskoj budućnosti.
Rudi Lamprecht, član upravog odbora Siemens AG-a, izjavio je:
"Rezultati pokazuju da će žene igrati značajnu ulogu u budućnosti UMTS-a. Očekujemo ulazak na UMTS masovno tržište u 2005. Nova generacija mobilne komunikacijske opreme već je instalirana i pokriva 15 posto ukupnog poslovanja mobilnih mreža. Taj postotak nastavit će rasti, čime će UMTS postati bitan izvor zarade. Mi smo vodeća tvrtka u tom poslovnom segmentu i imamo prednost od tri do šest mjeseci u odnosu na konkurente u smislu konstrukcije UMTS mreža."
www.siemens.com



U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 20.02.2004.



RECENZIJE

NORTHLAND
JACK THE RIPPER
VIETCONG: FIST ALFA
JOAN OF ARC: WARS & WARRIORS

Saznajte sve o igrama koje ćete igrati u veljači

INTERVJU

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

U ovom broju pročitajte veliku najavu, a u idu'em ekskluzivni intervju s tvorcima igre

TEMA BROJA IGRE U 2004

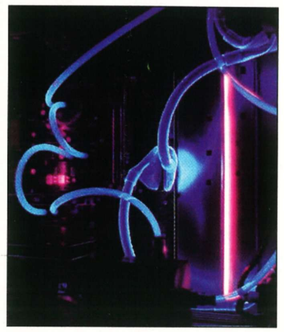
Veliki pregled nadolazećih hitova u ovoj godini



HARDWARE

HARDWARE TEMA

MODDING KOMPJUTERI



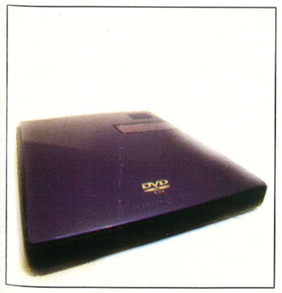
MINITEST

BAREBONE PC



HARDWARE RECENZIJE

PIONEER DVR-SK12D



HARDWARE MJESECA **CLUB 3D RADEON 9800 XT**

3D GRAFIKA BEZ PREMCA

Pročitajte što vam sve donosi ATI-jevo novo čudovište – najbrži 3D akcelerator na planetu

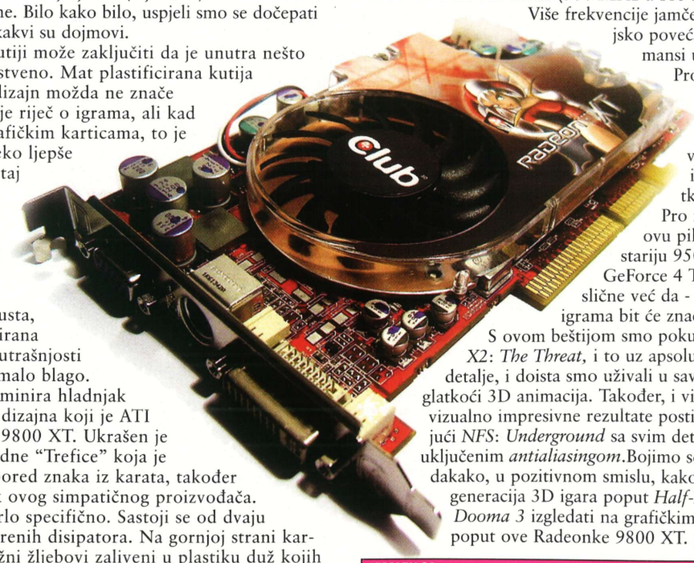
ISKEŠIRATI 500 EURA ZA NEŠTO, što god to bilo, nije malo. A pogotovo ne za grafičku karticu. Pa ipak, ako već kupujete grafičku karticu 'teške' kategorije, onda kupite najbolje i najjače - kupite Radeonku 9800XT. Među prvim XT-icama na našem tržištu bili su modeli novog proizvođača pod imenom Club 3D (pogledajte im *site* na **www.club-3d.com** – genijalan je!). Inače, iznenađujuće je koliko trgovina reklamira da ima dotičnu karticu, a kad kažete da biste došli i kupili je, doznajete da treba sačekati koji tjedan (mjesec...) da naručena pošiljka stigne. Bilo kako bilo, uspjeli smo se dočepati jedne i evo kakvi su dojmovi.

Već se po kutiji može zaključiti da je unutra nešto doista jedinstveno. Mat plastificirana kutija i decentan dizajn možda ne znače mnogo kad je riječ o igrama, ali kad je riječ o grafičkim karticama, to je sigurno daleko ljepše nego da ste taj komadić elektronike dobili u antistatičkoj vrećici s kopiranim uputama. Gusta, gotovo gumirana spužva u unutrašnjosti čuva pravo malo blago.

Vizualno dominira hladnjak referentnog dizajna koji je ATI napravio za 9800 XT. Ukrašen je crtežom zgodne "Trefice" koja je očigledno, pored znaka iz karata, također zaštitni znak ovog simpatičnog proizvođača. Hladilo je vrlo specifično. Sastoji se od dvaju golemih bakrenih disipatora. Na gornjoj strani kartice su uzdužni žljebovi zaliveni u plastiku duž kojih velikom brzinom struji zrak – koji tjera veliki 70-milimetarski ventilator s 13 lopatica. Vrlo atraktivno i, čini se, vrlo efikasno. Čak je i tiše nego što biste na prvi pogled pomislili.

Uz karticu dobivate CD s driverima i korisnim programima, originalnu kopiju Win DVD-a 4 te vaučer za besplatni *Half-Life 2* – kad izade. Ekipa iz Valvea itekako je zeznula ATI i njihove partnere kad je naprasno krajem jeseni odgodila izlazak igre za Božić - naime, sklopili su ekskluzivni dogovor da ATI uza svoje kartice daruje i tu igru. Da se to dogodilo, kartice bi se vjerojatno bolje prodavale. Bilo kako bilo – doći će i dan kad će se *HL2* pojaviti, a onda će vlasnici 9800-tki XT biti na konju.

Radeon 9800 XT (R360) temelji se na Radeonu 9800 Pro (R350), no dodatnim rafiniranjem proizvodnje, čipova i same tiskane pločice – te dizajniranjem gigantskog hladila postignute su više stabilne radne frekvencije. 256 MB BGA pakirane DDR memorije tako kuca na 365 MHz (340 MHz u Pro inačici), a R360 GPU na 415 MHz (380 MHz u Pro inačici).



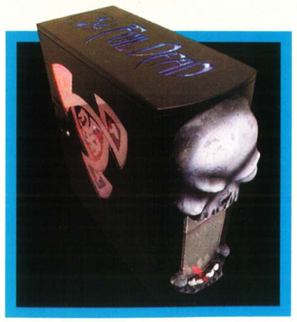
Više frekvencije jamče geometrijsko povećanje performansi u odnosu na Pro inačicu, i to za 10-15%. Bez daljnjega vam se ne isplati 9800-tku ili 9800 Pro mijenjati za ovu pilu, no neku stariju 9500 Pro, GeForce 4 Ti 4x00 i slične već da - ubrzanje u igrama bit će značajno.

S ovom beštijom smo pokušali igrati *X2: The Threat*, i to uz apsolutno sve detalje, i doista smo uživali u savršenoj glatkoći 3D animacija. Također, i više nego vizualno impresivne rezultate postigli smo igrajući *NFS: Underground* sa svim detaljima te uključenim *antialiasingom*.Bojimo se i pomisliti, dakako, u pozitivnom smislu, kako će iduća generacija 3D igara poput *Half-Lifea 2* i *Dooma 3* izgledati na grafičkim pilama poput ove Radeonke 9800 XT. *(pp)*

3DMARK 03	
CLUB 3D RADEON 9800 XT	6421

INFO CLUB 3D RADEON 9800 XT

PROIZVODAČ	ASUS
USTUPIO	HGSPOT
CIJENA	3800 KN
ZA	BRZINA, KVALITETA PRIKAZA
PROTIV	CIJENA
DOJAM	TRENUTAČNO NAJBRŽE I NAJBOLJE, A ZAMISLITE, NE I NAJSKUPLJE U GRAFIČKOM SVIJETU



TEMA MODDING

HARDWARE MODDING

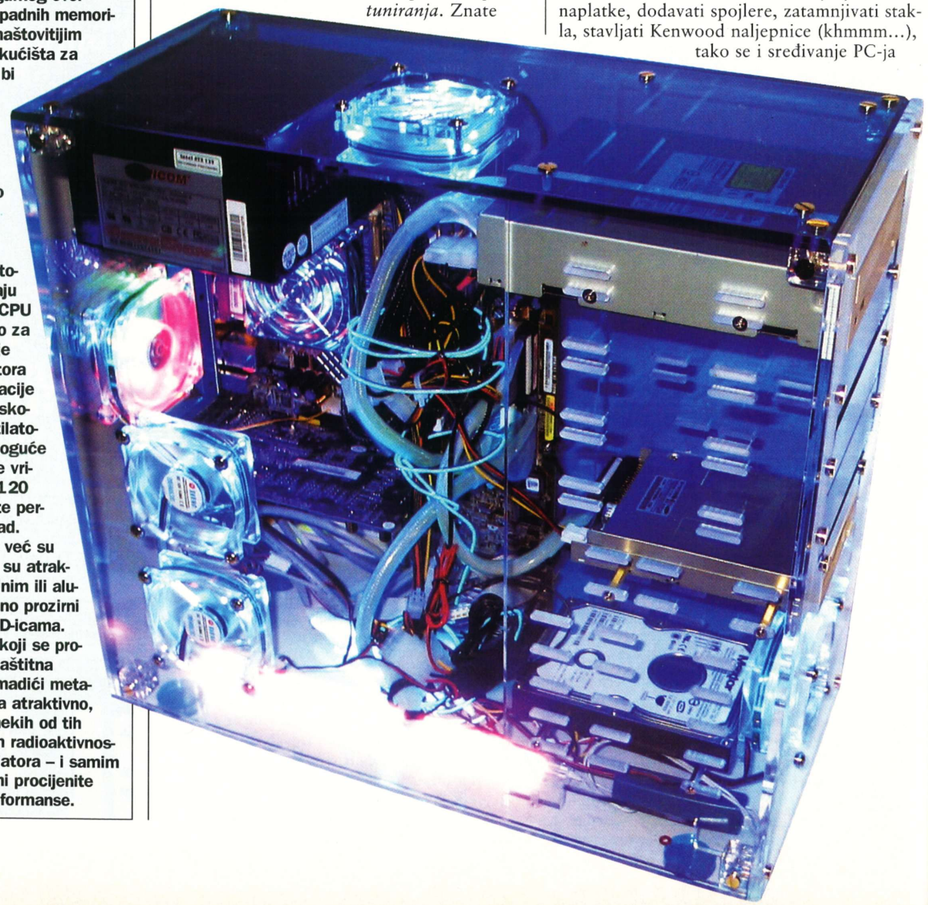
Sve je počelo ugradnjom malo jačih hladila u kućišta da bi se lagano *overclockani* PC-ji bolje hladili. Hrabriji su se pojedinci upuštali čak i u promjenu boje svojih bež kanti u, recimo, tada ekstravagantnu crnu. Proizvođači (pogotovo neonki, hehehe) su nanjušili zaradu i sve je krenulo strelovitom brzinom. Era *moddanja* je počela | **PIŠE:** Patrik Pencinger | partik.pencinger@janus.hr

VENTILACIJA

Može se reći da je od ventilacije sve krenulo. Naime, začetci *moddanja* računala povezuju se upravo sa zamjenom i dodavanjem novih rashladnih tijela u kućišta prije nekoliko godina. Naravno, osnovna funkcija ventilatora je da stvore strujanje zraka unutar kućišta kako bi komponente osjetljive na toplinu radile kako spada. Zgodan bonus od predimenzioniranja rashladnih tijela u kućištu je mogućnost relativno sigurnog *overclockanja* procesora, grafičke i pripadnih memorija. Ventilatore ćete pronaći u najmaštovitijim dimenzijama, nagurane u dijelove kućišta za koje ne biste nikad ni pomislili da bi mogao stati ventilator.

Najpopularnija mjesta za ventilatore su stražnja strana kućišta, gdje, ako pribrojimo i onaj od napajanja, ponekad znaju biti i četiri komada. Atraktivna, ali i vrlo korisna pozicija ventilatora je na stranici kućišta, negdje iznad procesora, jer, naime, taj ventilator izravno utječe na bolje hlađenje istoga. Ponekad se na stranicu stavljaju čak dva ventilatora – po jedan za CPU i GPU. Posljednje popularno mjesto za pozicioniranje ventilatora prednja je ploča. Osnovna zadaća tih ventilatora je, osim poboljšanja ukupne cirkulacije zraka u kućištu, hlađenje tvrdih diskova. Standardizirane dimenzije ventilatora na kućištu su 80x80 mm, no moguće je pronaći i većih i manjih. U novije vrijeme su sve popularniji veći 120x120 mm ventilatori zato što postižu iste performanse hlađenja uz daleko tiši rad. Ventilatori od obične crne plastike već su odavno izašli iz mode. Trenutačno su atraktivni ili ventilatori sa sjajnim metalnim ili aluminijskim lopaticama, ili oni potpuno prozirni – po mogućnosti s raznobojnim LED-icama. Atraktivan dodatak za ventilatore koji se prodaje zasebno je srebrna metalna zaštitna mrežica (*grill*). Laserski rezani komadići metala mogu izgledati na kućištu doista atraktivno, no imajte na umu da stavljanjem nekih od tih mrežica, primjerice one sa znakom radioaktivnosti, pogoršavate protok zraka ventilatora – i samim time hlađenje cijelog sustava. Sami procijenite što je važnijeestetski dojam ili performanse.

Dugo smo razmišljali kako bismo nekome tko nije u PC-svijetu i ne zna mnogo o računalima opisali i dočarali fenomen *moddanja*. A onda smo našli savršenu analogiju, koja nam je zapravo cijelo vrijeme bila pred nosom. Sređivanje PC-ja zapravo je vrlo slično *tuningu* automobila. Pritom mislimo na *Fast&Furious* i *NFS: Underground* tip *tuniranja*. Znate ono: šarenilo boja, brojni vizualni dodatci, hrpetina raznobojnih svjetiljki – i naravno suluda količina novca utučena da bi auto išao, odnosno računalo radilo brže. Konačni rezultati variraju od umjetničkih djela do pravih festivala kiča i lošeg ukusa. No, ono što je jednima kič, drugima je umjetnost i obratno pa o ukusima nećemo raspravljati.



ŠTO JE MODDANJE?

Baš kao što na autima možete mijenjati naplatke, dodavati spojlere, zatamnjivati stakla, stavljati Kenwood naljepnice (khmmm...), tako se i sređivanje PC-ja

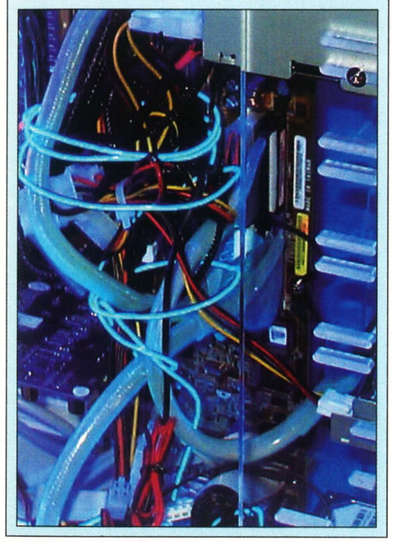
VRHUNSKO KUĆIŠTE TEMELJ JE SVAKE USPJEŠNE PRERADE PC-KONFIGURACIJE

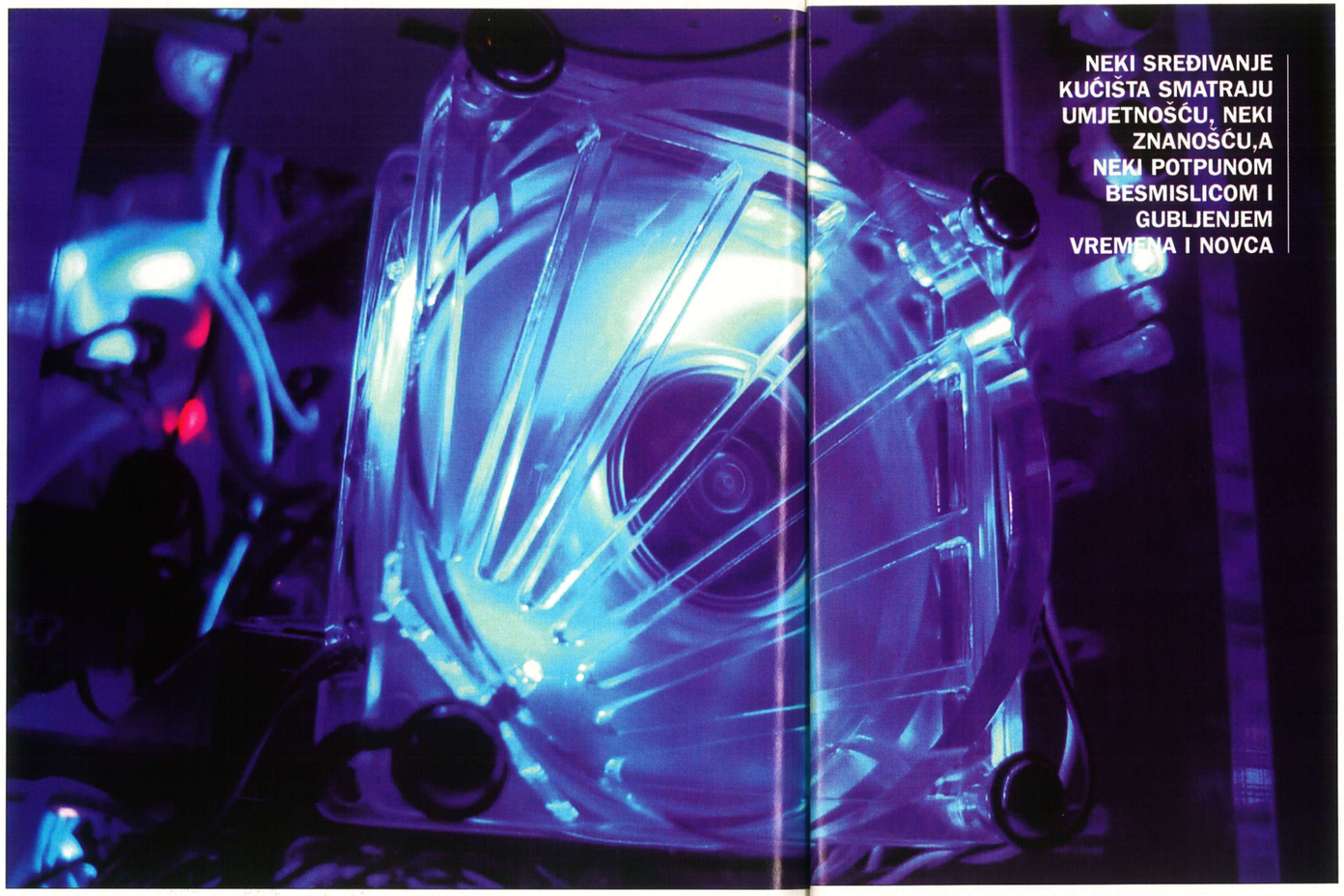
PREDNJA PLOČA

Vrlo čest element sređenih PC-konfiguracija je dodana funkcionalnost na prednjoj ploči kućišta. Ondje se stavljaju najrazličitije stvari. Najčešće su to prekidači ili potenciometri za rad ventilatora i rasvjetnih tijela. Dotični uređaji često i dolaze s odgovarajućim potenciometrima, samo se treba potruditi i izbušiti im adekvatne rupe na prednjem dijelu kućišta. Na nešto luksuznijim i ekstravagantnijim prednjim pločama česti su i različiti LED pa čak i LCD zasloni. Njihova funkcija je različita – od *light showa* preko ispisa unutrašnjih temperatura kućišta i brzina ventilatora do ispisa poruka po želji vlasniku kućišta.

KABLOVINJE

Vrlo važan aspekt modificiranja unutrašnjosti kućišta je sređivanje i uređivanje kabela. Osim što će vam unutrašnjost računala izgledati urednije – i protok zraka će biti veći, a sami tim I bolje hlađenje. Kvalitetnija napajanja dolaze s mrežastim omotačem za kabele. Ako vaše napajanje nema slučajno takvu mrežicu – ništa zato – spiralni omotač za kabele jeftin je dodatak, oko 10 kn po metru. Postoje i UV omotači za kabele. Sve rečeno odnosi se prije svega na kabele za struju (crno/žuto/crveni i molexi). Podatkovne kabele za tvrde diskove i eventualno *floppy* vam savjetujemo da kupite nove. Znatno bolji izbor od starinskih "plosnatih" su tzv. zaokruženi. Zauzimaju mnogo manje mjesta, a ima ih svih mogućih boja i dezena – uključujući i one koji svijetle pod UV svjetlom. Inače, valja spomenuti da, osim vizualnog dojma, kvalitetni kabeli mogu imati utjecaja i na performanse računala. Tu prije svega mislimo na videokabel kojim vodite sliku do TV-a i audiokabel koji ide od zvučne kartice do pojačala, no tu su primjerice i kvalitetni, od radiointerferencija zaštićeni ATA kabeli.





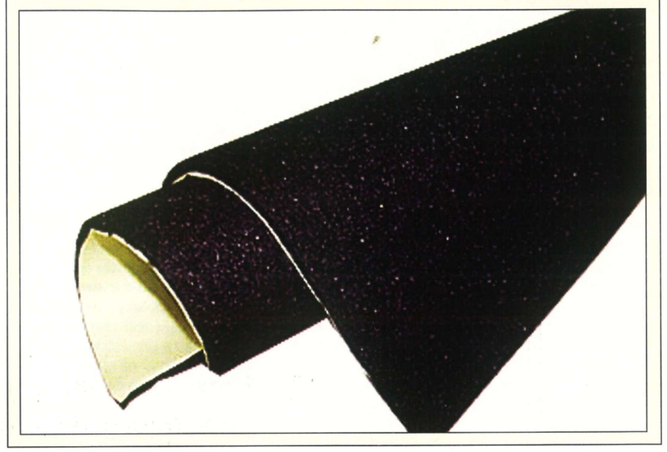
NEKI SREĐIVANJE KUĆIŠTA SMATRAJU UMJETNOŠĆU, NEKI ZNANOŠĆU,A NEKI POTPUNOM BESMISLICOM I GUBLJENJEM VREMENA I NOVCA

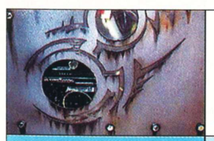
može podijeliti u nekoliko kategorija. Počnimo, primjerice, od kućišta. Postoje, naime, različita kućišta, iznimno pogodna za estetsko oblikovanje. Pravi, tvrdokorni *modder* odabrat će iznimno kvalitetno kućište poput nekog modela Anteca, Aopena, Chiefteca ili sličnog proizvođača koje nije prethodno nimalo modificirano, potom će ga sam, svojim trudom, pretvoriti u unikatnu tvorevinu kojoj će se nakon nekoliko stotina uloženih sati diviti i klanjati. Oni malo ljeniji ili jednostavno praktičniji kupit će pak predmodificirano kućište. Na tržištu se može pronaći doista mnogo kućišta uz koja dolaze različite razine vizualnih modifikacija. Najpopularniji od prethodno modificiranih dodataka su prozirne stranice od pleksiglasa. Naime, izbušiti stranicu na kućištu te nakalemiti na to prozirnu plastiku, a da to sve još i nekako izgleda nije nimalo lagan posao. Za neke od popularnijih modela kućišta, poput primjerice u nas prilično rasprostranjenih Chieftecovih Dragona, možete dokupiti samo "prozirnu stranicu". Postoji još gomila popularnih dodataka koji se susreću u *modderskim* kućištima - od predinstaliranih neonskih svjetiljki, prozirnih napajanja s ugrađenim osvjetljenjem, ventilatora s LED-icama, potenciometara za brzinu ventilatora itd.

Interesantno je da neka od najkvalitetnijih i najekstravagantnijih kućišta dolaze bez napajanja. Pretpostavlja se ili da korisnik već posjeduje kvalitetno napajanje ili da želi kupiti napajanje prema vlastitom izboru – što je zdravo razmišljanje proizvođača. Već i vizualni *modding* dodatci troše dodatnu struju. Imajte to na umu kada nakrcavate svoje kućište ventilatorima i neonkama. Upravo njihovih nekoliko desetaka vata može prijeći granicu tolerancije napajanja koje potom prvo stvara probleme radu računala, a na kraju i krepava. To ne bi trebalo predstavljati nikakav problem ako posjedujete ili kupite kvalitetno napajanje poput Anteca ili Enermaxa sa značajnom zalihom snage. Ako radite i ekstenzivni *modding* performansi, ili pak radite modifikaciju u smislu da stvarate

STIŠAVANJE

Apsolutno najveći bukači u računalima su ventilatori – kojih se u *moddanim* konfiguracijama nerijetko zna naći i više od desetak. Aspekt *moddinga* koji je u novije vrijeme sve popularniji, a nije izravno vezan za vizualnu atraktivnost kućišta je upravo smanjivanje buke. Zna se da ćete dobiti najtiše kućište ako u nj ugradite vodeno hlađenje. Osim što je daleko tiše od zračnog, ono je i efikasnije te dopušta u većini slučajeva značajno *overclockanje*. Nažalost, i iznimno je skupo. Ventilatore je najlakše stišati usporavanjem njihove vrtnje. Postoje specijalni potenciometri koji služe u tu svrhu, a i neka matične ploče imaju ugrađenu kontrolu vrtnje ventilatora, koja se može u cijelosti kontrolirati dodatnim programčićem poput SpeedFana. Imajte na umu da ćete smanjenjem voltaže ventilatora smanjiti i intenzitet kojim svijetle LED-ice ugrađene u njega. Idući lijek protiv buke, ali i vibracija, je umrtvljivanje komponenti koje na sebi imaju pokretne dijelove – pogotovo onih koji nisu žiroskopskog karaktera. Konkretno, riječ je tvrdom disku i optičkim čitačima i pisačima. Hardove se efikasno da dodatno stišati stavljanjem gumica između njih i kućišta. Sličan postupak može se napraviti i s napajanjem. Dotični postupak tek će djelomice ukrotiti optičke čitače jer se veći dio buke probija kroz prednja vrata. Da biste ih, dakle, doista ušutkali, treba obložiti upravo njih. Pomalo ekstravagantan dodatak vezan uz smanjenje buke je specijalni materijal kojim se *dampira* (prigušuje) unutrašnjost kućišta koji upija zvučne valove.

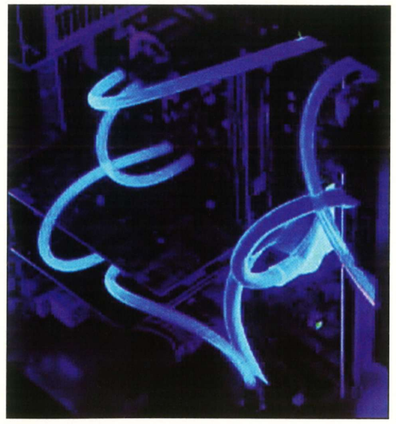




PROIZVOĐAČ	Aspire	Showcase Tower	Thermaltake	Chieftec	Ever Power
MODEL	X-Superalien	Acrylglas	Xaser III Black SUPER Tower V2000A	Big Tower 23CH-DA01BBD	23CH-DA01BBD
KATEGORIJA	kućišta	kućišta	kućišta	kućišta	kućišta
DOJAM	Vrhunsko premoddano kućište od aluminija. Robusna građa, ugrađenih dodatnih 5 svijetlećih ventilatora s kontrolama na prednjoj ploči, prozirna stranica, 500 W prozirno napajanje, prednji - informativni - LED, robusna bravica...Najbliže Alienwreu što se može dobiti na našem tržištu.	Temelj genijalnog i totalno ekstravagantnog moddanog kućišta. Potpuno je prozirno. Ali i bez ikakve dodatne opreme - sve morate sami dokupiti, od napajanja preko ventilatora do neonki... Ima 5 mjesta za ventilatore.	Gigantsko Xaserovo tower kućište. Ako vam u nj ne stane sve što vam treba, neće vam stati ni u jedno kućište. Ima prednja vrata robusna poput bankovnog sefa, prednji ekrančić, potenciometre za ventilatore. Iako je nama malo prekičasto, vjerujemo da će ga mnogi kupiti upravo zbog izgleda.	Djevičansko crno Chieftecovo kućište. Idealan temelj za ozbiljnog moddera, koji će ga izburgijat i preradit u unikatno umjetničko djelo. Prazna stranica kao da vrišti "ispili me!" Predviđena su mjesta za 4 dodatna ventilatora, Ima i kvalitetno 360-vatno napajanje.	Da aluminijska kućišta nisu rezervirana za "iznad 1000" klub, dokazuje ovaj Ever Powerov povoljan model. Predinstaliran bočni ventilator, bravica na vratašcima sa strane... Mnogo mjesta i lak pristup komponentama. Za ozbiljniju primjenu jedino vam predlažemo neko malo kvalitetnije napajanje.
CIJENA	1.130 kn	1.266 kn	1.806 kn	1.083 kn	571 kn
OCJENA KORISNOSTI	9	8	9	8	7
PRODAJE	Info Gama	Info Gama	Info Gama	HGspot	HGspot



Antec	Tiger	Sharkoon	Enermax	Coolermate	Titan
Super Lanboy	Fan Grill	Fan Grill	120 mm hladnjak	80 mm plavi LED hladnjak	120 mm hladnjak
kućišta	ventilacija	ventilacija	ventilacija	ventilacija	ventilacija
Aluminijsko akrilno kućište. Superkvalitetno tiho napajanje, plavo unutrašnje osvjetljenje i dva bešumna 120-milimetarska ventilatora. Uza nj dobivate i patent za lakše nošenje, a u sebi krije i kutijicu s alatom. Prava stvar želite li izazivati zavidne poglede na LAN partyjima - što mu i ime sugerira.	Ukrasne metalne mrežice za 80 mm ventilatore, različitih dizajna, od radijacije do uragana. Imajte na umu da ne štite odgovarajuće pristup lopaticama ventilatora, tj. ako gurate gdje ne trebate, ozlijedit ćete prste. Ista stvar je s kabelima - što dalje s njima od ovakvih polugolih ventilatora.	Ukrasne metalne mrežice za 80 mm ventilatore, različita dizajna, od radijacije do uragana. Imajte na umu da ne štite odgovarajuće pristup lopaticama ventilatora, tj. ako gurate gdje ne trebate, ozlijedit ćete prste. Ista stvar je s kabelima - što dalje s njima od ovakvih polugolih ventilatora.	Ovaj gigantski hladnjak za kućište od Enermaxa rashladit će i najusijanije glave. Za performanse i tih rad su zadužene dimenzije od 120 mm, a za posh izgled kromirani metal. Malo je i skup, ali kvaliteta se uvijek plaća. Troši do 2.5 W, a kad i najglasnije radi, to je s 26 dB buke.	Natrpate li dovoljno ovakvih u poluprozirno kućište, možete svoju kreaciju slobodno nazvati "plavi grom" i bez dodatnih neonki. Vrti se oko 2000 okretaja uz buku oko 20 dB.	Za hlađenje elegantnog kućišta od anodiziranog aluminija jednostavno ne postoji bolje rješenje od ove sjajne (bukvalno!) kulerčine. Ljeees, my preciousss!
Nazvati!	61 kn	25.60 kn i 40 kn	159 kn	77 kn	124 kn
10	6	6	7	7	8
Lab 2000	Info Gama	HGspot	HGSpot	HGspot	HGspot



kućište s dvadeset hardova (već učinjeno...), velika snaga napajanja još je i bitnija – pa čak i slabiji modeli renomiranih tvrtki mogu stvarati probleme.

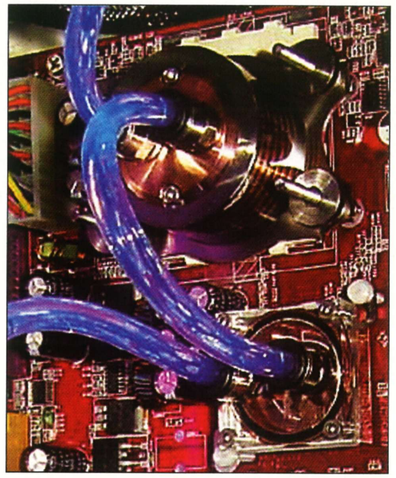
Jedno od prilično bitnih obilježja *modderskog* kućišta je predviđen broj i dimenzije lokacija za dodatne ventilatore i rasvjetna tijela, stoga obratite pozornost na to prilikom odabira. Vrhunsko kućište temelj je svake uspješne prerade PC-konfiguracije, što valja imati na umu kad planirate dizajn novog kućišta. Na njega se nadograđuju svi mogući dodatci, koji, ako je ono loše, jednostavno neće doći do izražaja.

ŠTO SE SVE DA SREDITI?

Dodataka za kućište ima toliko da ih je radi bolje preglednosti najbolje podijeliti u kategorije. U svakoj *moddanoj* konfiguraciji jedna od bitnijih stvari je dodatno osvjetljenje. Hoće li to biti neonke, LED-ice, njihova kombinacija ili

MODDANJE SE IZNENADA RAZVILO U PROTEKLE DVIJE GODINE I NA PREPAD ULOVILO PC- INDUSTRIJU, DANAS _MODDERSKIH_ DODATAKA IMA GDJE SE GOD OKRENETE

nešto treće, vaš je osobni izbor. Jednako neizbježni su i dodatni ventilatori. Neka od najbolje dizajniranih kućišta svoj vrhunski izgled (ali i performanse) mogu zahvaliti upravo strateški raspoređenim ventilatorčinama. Vrlo važan segment je i sređivanje kablovinja. Kako praktički svako sređeno kućište zahvaljujući svojim prozirnim dijelovima daje uvid u svoju utrobu, kabeli jednostavno moraju biti ili šminkerski ili skriveni – ili, u najmanju ruku, uredno posloženi. Bolja napajanja imaju kabele uredno spremljene u mrežici, što je dodatan razlog da pljucnete nekoliko stotina kuna više za kakvog Enermaxa.
Dobar štih vanjštini, ali i unutrašnjosti, ako ste totalni frik, možete dati bojenjem. Iako će za većinu ljudi sasvim dostatna biti izdašna ponuda boja kućišta na domaćem tržištu, oni u pohodu za unikatnim primjerkom željet će ga sami obojiti. Postizanje glatkog finiša visokog sjaja i glatkoće nije nimalo lak posao.
Naprotiv, morat ćete u 5-6 navrata bojiti,



OSVJETLJENJE

**Sigurno najuočljiviji detalj, na koji će se jamačno prvi zapiknuti početnici u estetskom modificiranju, je osvjetljenje kućišta. Kako je unutrašnjost *moddanih* kućišta vizualno sve pristupačnija, inače mrkli mrak unutrašnjosti metalnog kućišta nećete moći dovoljno osvijetliti samo ambijentalnim osvjetljenjem. Za taj aspekt *moddanja* postoji najviše dodataka. Prve su se pojavile neonske svjetiljke. Trenutačno su najrasprostranjenije one duljine 300 mm, no moguće je naći i kraće, primjerice od 120 mm naviše. Specifično za taj tip svjetiljki je da im treba iznimno visok napon (a mala struja), tako će 12 V od molexa na koji ih spajate pretvoriti u napon od oko 700 V! Imajte na umu da ćete, osim pozicioniranja same svjetiljke, morati smisliti i kako skriti transformator, koji nije baš zanemarujuće veličine. Neke svetiljke tog tipa imaju transformatore s dvama ili više visokonaponskih izlaza tako da možete npr. koristiti dvije svjetiljke uz samo jedan transformator – uštedjevši tako na prostoru. Taj tip svjetiljki pali se i gasi na prekidaču koji je tako izveden da ga se lijepo može ugraditi na vanjsku stranu kućišta – ili se jednostavno stavi na mjesto gdje bi jedna PCI kartica imala izlaz.
Neonke su dizajnirane tako da stanu uz stranice kućišta. Neke čak ne treba ni zavrtati nego uz njih dobivate dvostrani ljepljivi papir i čičak-učvršćivač. Poseban tip neonskih svjetiljki su tzv. žniranci, koji, doduše, slabije osvjetljavaju kućišta nego prave, velike neonke, ali ih zato možete postaviti kako vas god volja – a ako su vam slučajno predugački, možete ih skratiti na željenu duljinu škarama. Neonska svjetla i žniranci dolaze u više od deset različitih boja, tako da boju osvjetljenja kućišta možete u cijelosti prilagoditi stilu koji slijedite. Za osvjetljivanje unutrašnjosti kućišta još se koriste i LED-ice, bilo zasebne, bilo unutar ventilatora. Posebno su atraktivni kontroleri dioda koji im daju toliko struje koliku razinu ambijentalnog zvuka registriraju. Drugim riječima, ako želite, možete namjestiti da vam se svjetalca unutar kompa pale i gase u ritmu glazbe. Jao si ga jadnim svjetalcima ako slušate tamo neki turbo-folk. Često se unutrašnjost računala osvjetljava i svjetiljkama koje emitiraju svjetlost u nevidljivom ultraljubičastom (UV) dijelu spektra. Takva tzv. cma svjetlost bit će vidljiva na UV aktivnim površinama i materijalima. A dodataka za unutrašnjost kućišta od istih imate gomilu. Variraju od gumenih prigušivača napajanja preko IDE kabela do cijevi vodenog hlađenja. Interesantno je da i neka napajanja u sebi imaju ugrađena rasvjetna tijela, najčešće LED-ice.
Moguće je kupiti i male, usmjerene reflektore za unutrašnjost kućišta od istih imate gomilu. Variraju od gumenih prigušivača napajanja preko IDE kabela do cijevi vodenog hlađenja. Interesantno je da i neka napajanja u sebi imaju ugrađena rasvjetna tijela, najčešće LED-ice.
Moguće je kupiti i male, usmjerene reflektore za unutrašnjost računala kojima možete istaknuti pojedini detalj – npr. procesor, ventilator i sl. Osim unutrašnjosti računala, česta meta dodatnog osvjetljavanja su tipkovnice. Tako, primjerice, postoje već predosvijetljeni modeli poput Sharkoonovog, a ako vam se da malo prtljati sa žičicama, lako se u tipkovnicu može uglaviti neonka žniranac formata. To će, osim estetskog dojma, olakšati tipkanje u mraku onima koji nisu vični tipkanju na slijepo.

SCENARIJ JEDNOG MODDANJA

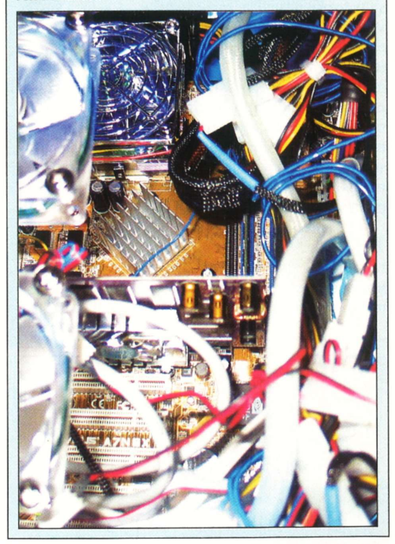
**Želite li realizirati kvalitetno prvoklasno modificirano kućište, tj. PC, poslu ne smijete pristupiti stihijski. Napravite plan – nacrtajte si ili zamislite u glavi kakav želite da finalni rezultat bude – a da sve ostane u granicama dostupnih vam sredstava. Prva stvar koju je pametno učiniti prije početka radova je kupnja svih komponenti koje planirate ugraditi. Tek si tada možete u glavi složiti prvu konkretnu sliku kako će nakon mnogo truda vaše konačno umjet(k/n)ičko djelo izgledati.
Kad se krene s realizacijom, prvo vas očekuje tzv. "burgijanje i pilež faza". Kućište koje planirate preraditi valja pripremiti kako biste na nj mogli nakalemiti sve moguće lampice, ventilatorčiće, cincilatore itd. Pod pripremanjem se misli na bušenje rupa i brušenje rubova, te naravno – dio koji većini ozbiljnih *moddera* oduzme najveći dio vremena – unikatno bojenje kućišta i njegove unutrašnjosti. Nakon što se sve posuši, prionite zagladivanju posljednjih detalja, izbrusite gdje treba i** brusiti (svaki put s finijim brusnim papirom) i onda ponovno bojiti. A između pojedinih bojenja valja čekati nekoliko dana da se lak osuši. Da bi doživljaj bojenja bio potpun, nužno je pobojiti i neizbježne plastične elemente – poput prednjih ploča dobrog dijela kućišta te prednjih maski CD i DVD uređaja. Oni najdosljedniji obojit će, osim kućišta i miša, i tipkovnicu te monitor. A možda i sebe, da lijepo izgledaju kad rade za računalom, hehehe. Za bojenje kućišta vrlo dobro će poslužiti autolakovi, dok pri kupnji boje za plastiku naglasite za što vam boja treba i po potrebi kupite i temeljnu boju. Zgodan završni detaljčić je prozirni sjajni lak koji, osim estetske, ima i zaštitnu ulogu.
Možda već imate i viziju što želite napraviti od svog kućišta – ili pak kanite krenuti od nule razvijajući postupno svoju ideju. Kako god bilo, nadamo se da smo vam s našim pregledom *modding* opreme u domaćim dućanima pomogli u odabiru. U pratećim okvirima uz tekst možete detaljnije pročitati o najpopularnijim aspektima estetskog dotjerivanja kućišta.
Sve je dobro dok modificiranje računala i rasprave oko toga ne počnete shvaćati previše ozbiljno. Riječ je o vrlo zgodnom hobiju za utući višak vremena i odnedavna sastavnom segmentu PC-tržišta koji se ne može zaobići.

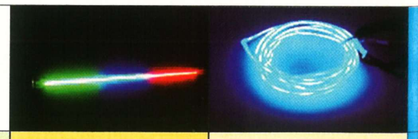
HARD MODDING

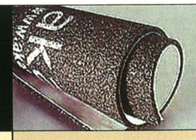
Iako smo se u ovomjesečnoj temi pretežno zadržali na vizualnom dijelu *tuniranja* iliti ugađanja PC-ja, moramo dio posvetiti i prilagođavanju performansi. Nabrijavanje performansi računala integralni je dio PC-*tuninga*. Povucimo ponovno paralelu s automobilskim svijetom: koja vam korist imati najljepši auto u kvartu ako ga svi ostali prestižu i ostavljaju na semaforu. Upravo stoga su vizualno dotjerane pile (mislimo na PC-je) opremljene i dodatnim konjskim snagama što se čistih performansi tiče. Na kupljene komponente, ako već nisu prethodno *overclockane*, možete dobiti i do tridesetak posto dodatnih performansi nabrijavanjem radne frekvencije. Tu se prije svega misli na CPU i GPU. Samo se pobrinite da hlađenje radi kako spada jer vas u suprotnom očekuje roštiljanje.

KABLOVINJE

**Vrlo važan aspekt modificiranja unutrašnjosti kućišta je sređivanje i uređivanje kabela. Osim što će vam unutrašnjost računala izgledati urednije – i protok zraka će biti veći, a sami tim i bolje hlađenje. Kvalitetnija napajanja dolaze s mrežastim omotačem za kabele. Ako vaše napajanje nema slučajno takvu mrežicu – ništa zato – spiralni omotač za kabele jeftin je dodatak, oko 10 kn po metru. Postoje i UV omotači za kabele. Sve rečeno odnosi se prije svega na kabele za struju (crno/žuto/crveni i molexi).
Podatkovne kabele za tvrde diskove i eventualno *floppy* vam savjetujemo da kupite nove. Znatno bolji izbor od starinskih "plosnatih" su tzv. zaokruženi. Zauzimaju mnogo manje mjesta, a ima ih svih mogućih boja i dezena – uključujući i one koji svijetle pod UV svjetlom. Inače, valja spomenuti da, osim vizualnog dojma, kvalitetni kabeli mogu imati utjecaja i na performanse računala. Tu prije svega mislimo na videokabel kojim vodite sliku do TV-a i audiokabel koji ide od zvučne kartice do pojačala, no tu su primjerice i kvalitetni, od radiointerferencija zaštićeni ATA kabeli.**



					
PROIZVOĐAČ	Sharkoon	Noname	Noname	Tiger	Tiger
MODEL	80-120 mm adapter	Potenciometar za ventilator	Prigušivač za ventilatore	Cold Cathode light kit	Neon string
KATEGORIJA	ventilacija	ventilacija	ventilacija	rasvjetna tijela	rasvjetna tijela
DOJAM	Više niste ograničeni na određenu dimenziju coolera zbog prethodno izbušenih rupa na kućištu. Osim ovog, postoje za kupiti i adapteri za druge dimenzije. Prozirna plastika fino će se uklopiti u moddana kućišta.	Elegantni metalni potenciometar poslužit će kao ukras, ali i za dodatnu kontrolu temperature u unutrašnjosti računala. Postoje i razrađenije inačice, koje možete ugraditi u izlaz PCI slota, 5.25" drive itd.	Dodatno utišavanje kućišta i smanjenje vibracija možete postići ugradnjom ovakvih gumenih tamponćića između računala i ventilatora.	Ovakve duguljaste svjetiljke najjača su osnovna rasvjetna tijela moddanih konfiguracija. Konkretno od ovog proizvođača postoje troboje, crvene, žute, plave, zelene...	Popularni žniranci dolaze u različitim bojama i dimenzijama (moguće ih je kratiti!). Imajte na umu da samostalno neće dovoljno osvijetliti kućište, više su namijenjeni da posluže kao ukras.
CIJENA	30 kn	26 kn	13,50 kn	154 kn	154 kn
OCJENA KORISNOSTI	6	7	5	6	6
PRODAJE	HGspot	HGspot	Links	Info Gama	Info Gama

					
PROIZVOĐAČ	Sharkoon	Sharkoon	Akasa	COOLTEK	Sharkoon
MODEL	Laser Spotlight	Neon komplet	Izolacija	PSU silencer	HDD silencer
KATEGORIJA	rasvjetna tijela	rasvjetna tijela	stišavanje	stišavanje	stišavanje
DOJAM	Minijaturni reflektorčić koji se sastoji od jedne ili triju (skupljih) LED-ica. Dolaze u različitim bojama (crvena, plava, zelena, UV), a služe za naglašavanje pojedinih detalja unutar kućišta.	Komplet od dvije 10 cm neonske svjetiljke i jednog transformatora. Dostupno u različitim bojama.	Zvučna izolacija za kućišta. Efikasnim dampiranjem doista utišava računalo, No, ne izgleda baš reprezentativno polijepljena po unutrašnjosti kompa, pa vam je predlažemo samo ako nemate velike prozirne stranice.	Gumeni podmetač stavlja se između napajanja i kućišta, čime se amortiziraju vibracije napajanja nastale zbog ventilatora pa se tako smanjuje buka.	Iako će vam ovom nadogranjom hard iz 3,5" preseliti u 5.25" slot, bit će prilično utišan i k tome lebdjeti u krevetu od tvrde gumirane spužve. Postoji i jeftinija alternativa - specijalni gumeni podmetači za vijke.
CIJENA	50 kn i 60 kn	102 kn	127 kn	30 kn	123 kn
OCJENA KORISNOSTI	5	7	4	3	5
PRODAJE	HGspot	HGspot	HGspot	HGspot	HGspot



BUDITE JEDINSTVENI!

ČIME BISTE VIŠE MOGLI ZADIVI SVOJE FRENDOVE NEGO JEDINSTVENOM, DIZAJNERSKI DOTJERANOM KUTIJOM U KOJOJ JE SPREMLJENO VAŠE RAČUNALNO BLAGO? TE MAŠTOVITO DIZAJNIRANE KUTIJE KOJE SE NE KONFORMIRAJU FORMI TIPIČNIH "MINI-TOWERA" I SLIČNIH U CJENICIMA TRGOVINA NAĆI ĆETE POD KATEGORIJOM "BAREBONE" PC-JA | PIŠE: Patrik Pencinger partik.pencinger@janus.hr

Već i sam naziv *barebone PC* daje naslutiti o čemu je riječ. Iza njega se krije nova kategorija temeljnih komponenti jednog računala. Riječ je o minijaturiziranim klasičnim PC-jima koji koriste standardne komponente (osim napajanja, matične ploče i hlađenja). Malene dimenzije dopuštaju estetski daleko dotjeranija kućišta negoli su naše stare "kante". Najčešće su kockastog oblika, što vidite i po modelima koje smo uspjeli pronaći na našem tržištu. Osim njih, popularna su i vertikalna tanka kućišta – poput Asusovog. Varijante dizajna minijaturiziranih PC-ja ne iscrpljuju se u formama koje imate prilike vidjeti u ovdje predstavljenim modelima – tu su još maštoviti dizajni inkorporiranja PC konfiguracije u namještaj, tijelo LCD monitora, potom uređaji koji izgledaju identično *laptopima*, no jeftiniji su jer nisu prilagođeni baterijskom radu i slično. Pretražili smo malo domaće trgovine u nadi da ćemo naći takve proizvode i evo što smo naučili.

Tipično *barebone,* tj. ogoljeno, računalo sastoji se od specijalnog minijaturnog kućišta i odgovarajuće mATX matične ploče. Matična ploča zapravo i nije nestandardnog formata, riječ je o mATX (micro ATX) formatu specijalno projektiranom upravo za takav tip računala. Elektronika im je prilično nagruvana te imaju obično samo jedan PCI i maksimalno dva memorijska utora, što je znatno manje nego kod klasičnih ATX ploča, no gotovo da imaju identične *chipsete*. Dakako, zbog manje ponude *barebone* računala od ponude matičnih ploča, logično je da izbor sužen na najpopularnije modele *chipseta*; no i oni bi trebali zadovoljiti većinu apetita. Koji *chipseti* su podržani te njihove specifikacije provjerite u priloženoj tablici.

Barebone računala po volumenu su tri do pet puta manja od prosječnih *midi towera* u kakvima dolazi većina PC-ja. Kad ih vidite u stvarnosti, izgledaju još i manje nego što biste pomislili kad ih vidite na slikama. Tipično minijaturno računalo ima u sebi mjesto za jedan 3,5" tvrdi disk, jednu eksternu 3,5" jedinicu, jedan optički 5,25" drive te u većini slučajeva dodatnu grafičku karticu. Naime, većina *bareboneova* dolazi s matičnom pločom koja ima integriranu grafiku, a za one najzahtjevnije - igrače - ostavljen je slobodan AGP *port,* gdje mogu ugraditi snažan 3D akcelerator.

Često uz ogoljene PC-je dolaze i specifična rješenja za hlađenje. Imajte na umu da konfiguracije u tako malenim kućištima jako loše podnose *overclockanje*, bilo da je riječ o procesoru, memoriji ili grafičkoj kartici, stoga vas iskreno odgovaramo od toga. Naime, u unutrašnjosti takvih konfiguracija se pri normalnom radu temperetura nerijetko penje do 65 Celzijevih stupnjeva.

Ako niste vješti u slaganju PC-konfiguracija, preporučili bismo vam da posao sklapanja mini PC-ja temeljenog na *barebone* paketu prepustite stručnjacima. Naime, riječ je o znatno kompliciranijem poslu negoli je primjerice slaganje tipičnog PC-ja uobičajenog formata. Specifični mehanizmi hlađenja moraju se ispravno postaviti, a za stavljanje komponenti poput tvrdog diska i optičkog uređaja nerijetko je nužno skidati i napajanje! Kad smo kod napajanja – neka vas ne obeshrabri niska nazivna snaga istih. Prosječna snaga od 200 W i više će biti nego dovoljna za sve žive komponente koje uspijete natrpati u minijaturno kućište. Usto, riječ je, barem prema našem iskustvu, o kvalitetnim i stabilnim napajanjima, koja su čak kvalitetnija od pojedinih modela nazivno dvostruke pa čak i veće snage!

Vrlo često su ta minijaturna kućišta multimedijski iznimno dobro opremljena. Kako nema mnogo mjesta za interno proširivanje, redovito imaju mnoštvo USB 2.0 utora, ali i Firewire – kako biste mogli zadovoljiti sve svoje potrebe za proširivanjem! U novije se vrijeme na tržištu pojavilo mnoštvo USB 2.0 i Firewire tvrdih diskova i optičkih uređaja tako da doista ne morate biti zabrinuti što se nadogradnje tiče.

Možda najzanimljiviji aspekt tih minijaturnih kućišta njihove su dodatne multimedijske mogućnosti. Posebno su nam se, primjerice, dopali MSI Mega PC i Abitov DigiDice. Oni imaju dualnu funkciju – naravno, rade kao PC-ji, no kad je računalo ugašeno, mogu svirati CD-e, ali i DivX-e i DVD-e. Interesantni su i zgodni dodatni detalji koje možete naći u tim paketima – primjerice uz Abitov DigiDice dobivate još i torbicu i eterično ulje koje se stavlja u *cooler*! *(pp)*

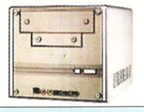
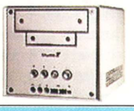


CENTRINO DESKTOPI

Već dulje vrijeme se spekulira o tome kad će se pojaviti stolne konfiguracije temeljene na Pentium-M čipovima - pogrešno nazivanima Centrino. Iako je sigurno da bi za takvo što sigurno postojao interes jer bi to omogućilo izradu minijaturnih potpuno tihih stolnih računala, po tržišnim kuloarima se šuška da Intel stopira cijelu stvar. Naime, Centrino tehnologija i Pentium-M procesori pravi su hit među prijenosnicima te je očito da bi asociranje iste sa stolnim računalima Intelu više naškodilo nego koristilo, što bi se onda odrazilo i na profit.





	Multimedia! 	Naš izbor! 					Relikvija iz prošlosti 			Best buy! 
PROIZVOĐAČ	**MSI**	**ABIT**	**ASUS**	**AOPEN**	**SHUTTLE**	**SHUTTLE**	**SHUTTLE**	**SHUTTLE**	**SHUTTLE**	**MSI**
MODEL	**MEGA PC**	**DIGIDICE**	**PUNDIT BAREBONE**	**H340H SLIM Tow./Desk.**	**XPC SN-41G2**	**XPC SN-45G**	**XPC SV-25**	**XPC SB-51G**	**XPC SB-61G2**	**HERMES 651**
PROCESOR	**Intel Pentium 4 / Celeron Socket 478 do 533 MHz FSB**	**Intel Pentium 4 / Celeron Socket 478 do 800 MHz FSB + HT**	**Intel Pentium 4 / Celeron Socket 478 do 533 MHz FSB**	**	**AMD Athlon XP Socket A do 333 MHz FSB**	**AMD Athlon XP Socket A do 333 MHz FSB**	**Intel Socket 370**	**Intel Pentium 4 / Celeron Socket 478 do 533 MHz FSB**	**Intel Pentium 4 / Celeron Socket 478 do 800 MHz FSB + HT**	**Intel Pentium 4 / Celeron Socket 478 do 533 MHz FSB**
CHIPSET	**SIS651 + SIS962**	**Intel 865G**	**SiS 651/962 chipset**	**	**nForce2**	**nForce2**	**VIA Twister-T PN133T /VIA 686B**	**Intel 845GE**	**Intel 865G**	**SiS651 + SiS962**
GRAFIKA	**VGA SiS315 256-bit, AGP za proširenje**	**Integ. Extreme Graphic 2 GPU, AGP za proširenje**	**VGA SiS315 256-bit, AGP za proširenje**	**	**GeForce 4 MX, do 128 MB dijeljene memorije**	**nema**	**VGA S3 Savage4, 8-32 MB dijeljene memorije**	**VGA Intel 845GE, performance 256-bit 3D engine**	**Intel Extreme Graphic 2**	**VGA SiS315 256-bit, AGP za proširenje**
MAX. RAM	**2 GB**	**2 GB**	**2 GB**		**2 GB**	**2 GB**	**1 GB**	**2 GB**	**2 GB**	**2 GB**
UTORI	**1X AGP + 1XPCI + 2X 5.25" + 2X3.5"**	**1x AGP + 1xPCI + 2x 5.25" + 2x3.5"**	**		**1xPCI + 1x5,25" + 2x3,5"**	**1xAGP + 1xPCI + 1x5,25" + 2x3,5"**	**1xPCI + 1x5,25" + 2x3,5"**	**1xAGP + 1xPCI + 1x5,25" + 2x3,5"**	**1xAGP + 1xPCI + 1x5,25" + 2x3,5"**	**1x AGP + 1xPCI + 2x 5.25" + 2x3.5"**
NAPAJANJE	**200 W**	**200 W**	**200 W**	**180 W**	**200 W**	**200 W**	**200 W**	**200 W**	**200 W**	**200 W**
SPECIJALNE MOGUĆNOSTI	**6 in 1 čitač memorijskih kartica, S/PDIF ulaz/izlaz, LCD display na kućištu, kontroliranje MP3-ca i CD-a dok je računalo ugašeno. Daljinski upravljač.**	**6 in 1 čitač memorijskih kartica, S/PDIF ulaz/izlaz, LCD display na kućištu, kontroliranje MP3-ca, CD-a, DivX-a i DVD-a dok je računalo ugašeno**	**4 in 1 čitač memorijskih kartica, S/PDIF ulaz/izaz...**	**Može stajati vertikalno i horizontalno. Postoje tri boje, bijela (jeftinija), srebrna i crna.**	**Realtek 6-kanalski zvuk s digitalnim izlazom, AGP 8x, dopadljiv dizajn, 2x USB 2.0, 2x Firewire, 2x VGA izlaz, S-video**	**Realtek 6-kanalski zvuk s digitalnim izlazom, dopadljiv dizajn, 2x USB 2.0, 2x Firewire**	**Dvokanalski AC'97 zvuk, 2x USB 1.1, 2x Firewire**	**I.C.E. heat-pipe hlađenje, ATA 100, USB 2.0+, Firewire, S/PDIF**	**Realtek 6 kanalni zvuk s digitalnim izlazom i ulazom, AGP 8x, 2x USB 2.0, 2x Firewire, Serial ATA**	**Realtek 6-kanalski zvuk s digitalnim izlazom, 2x USB 2.0, 2x Firewire. Može stajati uspravno ili položeno.**
DOJAM	**PC, a kad je ugašen, hi-fi minilinija. Vrlo simpatično, a i zgodno izgleda. Ima ugrađen radioprijamnik, a može se nadograditi i TV karticom.**	**Beštija koja osvaja na prvi pogled. Obilježavaju ga brojne napredne mogućnosti, odlična matična ploča... Odličan za multimedijalni centar vašeg malog carstva.**	**Vrlo elegantno kućište iznimno malenog volumena.**	**Moguće je proći i jeftinije kupnjom mATX kućišta poput ovog i ploče napravljene po tom standardu (cijena im je 500 - 1.000 kn).**	**Iako među najboljima od integriranih, jednostavno nije dostatan za igre, a problem je tim veći što ovaj *barebone* nema mogućnosti stavljanja nove AGP kartice.**	**Odličan temelj za jeftiniju gamersku konfiguraciju mikrofaktora, bez kompromisa po pitanju performansi.**	**Ostatak iz nekih starijih vremena. Ovdje je više kao upozorenje da znate da ove komponente, iako su totalno zastarjele, još uvijek drže cijenu, što može itekako zavarati.**	**Solidno aluminijsko Shuttleovo kućište, s nešto starijim, ali ipak kvalitetnim *chipsetom*.**	**Još jedno u nizu Shuttleovih XPC kućišta, ovaj put namijenjeno najjačim Intelovim procesorima.**	**Intrigantno MSI-jevo *barebone* računalo s nešto lošijim *chipsetom*, no zato vrlo niske cijene i dopadljiva dizajna.**
PRODAJE	**Dingo Computers**	**HGspot**	**Info Gama**	**Dingo**	**Formel**	**Formel**	**Formel**	**Formel**	**Formel**	**Dingo**
CIJENA	**2.010 kn**	**Nazvati!**	**1.507 kn**	**457 kn**	**2.503 kn**	**2.283 kn**	**1.924 kn**	**2.312 kn**	**2.312 kn**	**1.207 kn**
OCJENA	**9**	**10**	**8**	**6**	**5**	**9**	**1**	**6**	**6**	**7**

PROJEKTORI **SONY VPL-CX5**

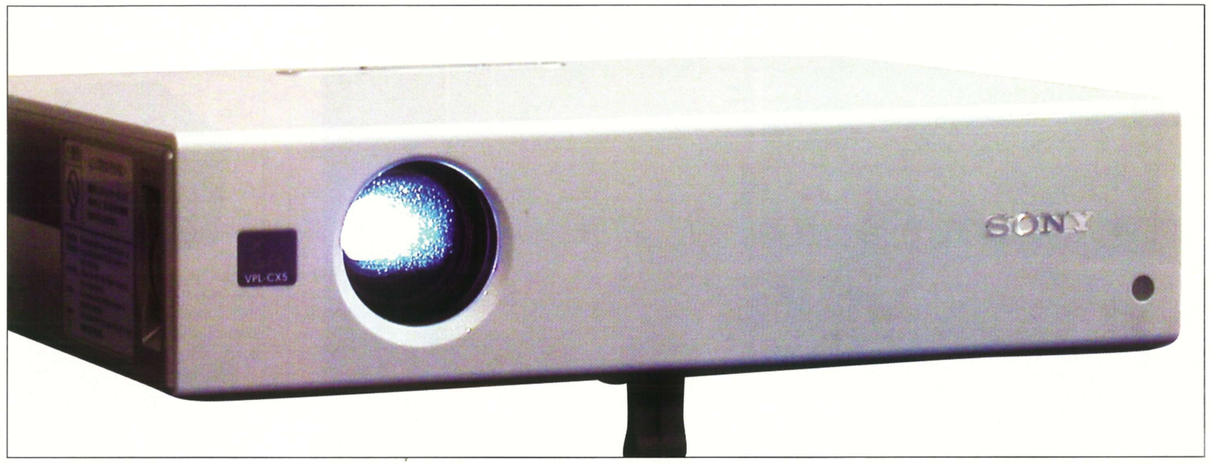
Kad zid postane monitor

Iako će malo tko moći izdvojiti toliko novca za jedan ovakav projektor, moramo priznati da je igranje preko cijelog zida doista vrhunski doživljaj

GLAVNE ODLIKE SONYJEVA MODELA CX5, koji spada u gornju klasu "pristupačnih" projektora, su izrazito elegantan dizajn, obilje naprednih mogućnosti i prvoklasna slika. Riječ je o *data* projektoru, što znači da je ponajprije namijenjen prikazu podataka iz računala. Poslužit će i za gledanje filmova, no to mu nije primarna namjena pa ako želite projektor samo za kućno kino, ima i jeftinijih i s boljom slikom. CX5 briljira kad mu date VGA signal, i to 1024x768, kolika mu je prirodna rezolucija LCD-a. Slika je izrazito oštra i svijetla. Dovoljno čak da bez problema možete raditi na računalu ili igrati i pri danjem svjetlu. Bez problema se nazire svaki piksel. Zanimljivo je na projektoru analizirati koliko doista *antialiasing* u igrama poboljšava kvalitetu slike! Pokušali smo igrati sve koje su nam bile dostupne, no moramo priznati da je ovako, preko cijelog zida, najbolje od svih izgledala *NFS: Underground,* toliko da je sada još više cijenimo. Inače, uz projektor dobivate i daljinski, koji će poslužiti kao miš. Projektor je opremljen motoriziranim *tiltom* (naginjanje po vertikali) kojim je moguće upravljati i daljinskim. Dok nije u upotrebi, leća je zaštićena automatskim prekrivačem. Vrlo korisna stvarčica je i automatski vertikalni *keystone* – funkcija koja sprečava da slika bude trapezoidnog oblika zbog nagiba projektora. *(pp)*

INFO SONY VPL-CX5

PROIZVOĐAČ	SONY
USTUPIO	HGSPOT
CIJENA	22.808 KN
ZA	SVJETLINA, DIZAJN, KVALITETA SLIKE, REZOLUCIJA
PROTIV	NIJE NAJBOLJE RJEŠENJE ZA GLEDANJE FILMOVA
DOJAM	DODATAK RAČUNALU KOJI IGRANJE IGARA I GLEDANJE FILMOVA DOISTA PRETVARA U PRAVU UŽIVANCIJU



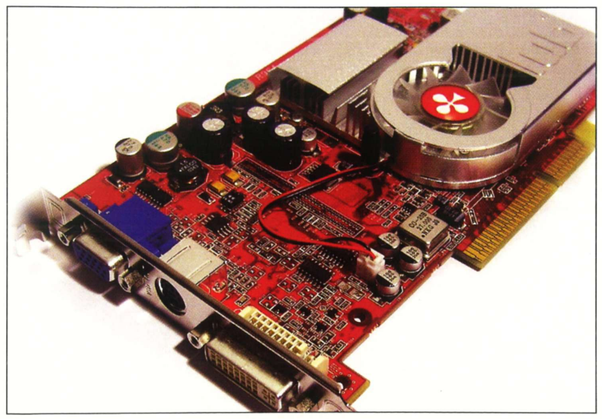
GRAFICKE KARTICE **CLUB 3D RADEON 9600 XT 28 MB**

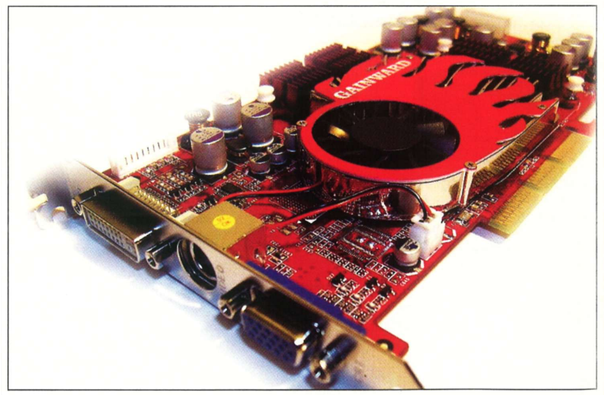
Trefov as

NA TESTIRANJE NAM JE STIGLA još jedna grafička proizvođača koji je tek odnedavno na našem tržištu, Cluba 3D (engl. *club* znači *tref* u kartama). Riječ je o najjačoj izvedbi ATI-eva Radeona 9600 koji nosi oznaku XT. Uz malo štednje na memoriji, koje sada ima 128 MB (325 MHz, BGA DDR – 25 MHz više od PRO verzije), dobili smo grafičku karticu iznimno solidnih performansi po prihvatljivoj cijeni. Podsjetimo se, 9600XT je izbačena potkraj prošle godine paralelno s najjačom 9800XT karticom (vidi hardver mjeseca). Temelji se na rafiniranoj jezgri Radeona 9600 Pro, što joj omogućuje veće radne frekvencije (500 MHz naspram 400 MHz kod PRO verzije). Testirani model ima i kvalitetni veliki aluminijski hladnjak, stiliziran u obliku zaštitnog znaka tvrtke (tref). Također, OVERDRIVE sustav omogućava mnogo lakše i sigurnije *overclockanje*. Vrlo solidna kartica koja opako pretendira da postane novi *best buy*. *(pp)*

INFO CLUB 3D RADEON 9600 XT 128 MB

PROIZVOĐAČ	ATI
USTUPIO	HGSPOT
CIJENA	1320 KN
DOJAM	TRENUTAČNO ATI-JEV BEST BUY MODEL





GRAFICKE KARTICE **GAINWARD ULTRA/960 GS 128 MB**

FX 5700 Ultra na djelu

GAINWARD je potkraj prošle godine u svoju ponudu uvrstio i grafičku karticu temeljenu na novom nVidijinom GeForce FX 5700 Ultra GPU-u. Na testiranje nam je stigla specijalna *Golden Sample* inačice. Istoj jezgra kuca na 500 MHz, a munjevita 2.2 ns DDR2 memorija na 475 (950) MHz. Doista je riječ o pravom osvježenju u nVidijinoj ponudi i istinskom konkurentu ATI-jevom 9600 XT GPU-u. Činjenica je da ATI u ovoj generaciji grafičkih ima kvalitetniju jezgru i bolji *antialiasing*, no visoke frekvencije i najkvalitetnija dostupna memorija daju i nVidiji dovoljno elana za borbu. Između ove 5700 Ultra i 9600 XT razlike su zapravo akademske prirode te se pojedini model izmjenjuje u prednosti zavisno od aplikacije. Ipak, u izravnom sučeljavanju s 9600XT predstavljenom također u ovom broju, moramo njoj dati malu prednost, i to ponajprije zbog cijene! *(pp)*

INFO GAINWARD ULTRA/960 GS

PROIZVOĐAČ	NVIDIA
USTUPIO	HGSPOT
CIJENA	1659 KN
DOJAM	TRENUTAČNO NVIDIJIN BEST BUY MODEL

ZVUCNICI **BOYIN 5.0**

Izvrstan omjer

Od svih testiranih zvučnika u proteklih nekoliko brojeva, vrlo atraktivan Boyinov 5.0 komplet pobudio je najviše interesa i reakcija. Sigurni smo da će vas zanimati i jedno njihovo malo drukčije kućno kino

SVE JE VIŠE *GAMERA,* ali i klasičnih korisnika računala koji kao audiokulisu umjesto klasičnih računalnih stereozvučnika oko svog PC-ljubimca slažu prava kućna kina. Srećom, ne morate izdvojiti mnogo novca da biste oko svog računala složili izvrstan hi-fi zvuk. Po nama, optimalan odnos dobivenog i uloženog pružaju upravo zvučnici poput ovih u Boyinovu 5.0 kompletu. Iako možda nisu najjeftiniji na tržištu (a stvarno ne možete reći da su skupi!), mnogo bolje zvuče od najjeftinijih paketa sličnih gabarita. Dakle, komplet koji smo vam pripremili za ovaj broj sastoji se od dva glavna samostojeća zvučnika BN-2040F u drvenom okviru koji sadrže po četiri zvučničke jedinice. U donjem dijelu kutije smješten je golemi *subwoofer* za bas grmljavinu, dok su u gornjemu tri dodatne zvučničke jedinice, raspoređene na najoptimalniji način. Inače, srednjetonske/bas jedinice na svih pet zvučnika su identične, tako da u predjelu srednjih i visokih zvučnika svi zvuče otprilike isto, što je iznimno bitno za totalnu imerziju u zvučnu pozornicu bilo da je riječ o igrama s višekanalskim zvukom ili DVD filmovima. Središnji zvučnik je BN-2040c. Osim što je magnetski okopljen, srednjetonska i bas jedinica imaju praktičnu metalnu mrežicu koja ih štiti od oštećenja. Satelite je najlakše opisati kao središnji zvučnik samo s jednom srednji/bas jedinicom. Nakon uživanja u punini zvuka ovog kućnog kinosustava, doista ne znamo kako se ponovno vratiti igranju igara uz zvuke malih PC- kreštavaca. *(pp)*



INFO BOYIN 5.0 KUĆNO KINO

PROIZVOĐAČ	BOYIN
USTUPIO	ALFA MODEL (WWW.BOYIN.HR)
CIJENA	1.998 KN
ZA	IDEALAN OMJER KVALITETE ZVUKA I CIJENE, BASOVI, UJEDNAČENOST ZVUČNE SLIKE
PROTIV	U PAKETU NISU PRILOŽENI I ŠILJCI
DOJAM	IZVRSNA VRIJEDNOST ZA ULOŽEN NOVAC BILO DA SLAŽETE KUĆNO KINO ILI OZVUČAVATE MULTIMEDIJSKI PC

DVD SNIMACI **PIONEER DVR-SK12D**



Seksi-plavuša

PIONEEROV novi eksterni DVD snimač toliko nam je seksi da smo mu jednostavno morali promijeniti spol, hehe. Riječ je, naime, o hibridnom (+ i -) DVD i CD RW snimaču formata kakav ide u prijenosna računala s predivnim metalik lakiranim kućištem. Na računalo ga možete spojiti putem Firewirea ili USB 2.0. Nažalost, za rad mu obvezno treba i električna energija iz mreže. *Minus* medije snima 2x, a *plus* 2.4x. Osim snimanja DVD-a, može još i 16x snimati CD-R te 10x CD-RW medije. Kao i svi najbolji estetski modni dodatci u životu, tako je i ovaj tanki DVD snimač ekstremno skup. Gotovo je trostruko skuplji od osrednjih 5,25" DVD snimača. Ali isplati se, ako ni zbog čega drugog, a ono zbog divljenja koje će izazvati svaki put kad ga pogledate… *(pp)*

INFO PIONEER DVR-SK12D

PROIZVOĐAČ	PIONEER
USTUPIO	HGSPOT
CIJENA	2478 KN
DOJAM	SKUP I NE BAŠ BRZ, ALI ZATO PREDIVAN I MAKSIMALNO MOBILAN

JOYSTICI **TRUST QZ 501 PREDATOR**

Užitak letenja

JEDNA OD NAJBOLJIH IGARA što smo je ovaj mjesec igrali - *X2: The Threat* - gotovo da je neigriva bez *joysticka*. Prošvrljali smo malo domaćim dućanima i pronašli Trustov predator. Ta mrcina od palice za igru kao stvorena je za simulacije letenja – bilo svemirske, bilo avionske. Masivan je i robustan, a za dodatnu stabilnost brinu se vakuumske hvataljke. Na računalo se spaja USB-om, što znači da su konfiguracija i instalacija dječja igra. Ima osmosmjerni HAT upravljač, 6 gumba te kontrolu potiska i zračnog kormila (zakretanjem palice oko z-osi. Pomicanje palice je vrlo ugodno, najbolje koje smo dosad vidjeli. Naime, ležaj palice je golema kugla koja nema uhodane x i y osi nego u svaku stranu ide uz pritisak identične sile. Kvalitetna izrada, vrhunska ergonomija i solidna izrada te prilično povoljna cijena čine ovaj *joystick* vrijednim naše preporuke. *(pp)*

INFO TRUST QZ 501 PREDATOR

PROIZVOĐAČ	TRUST
USTUPIO	HGSPOT
CIJENA	199 KN
DOJAM	IZVRSTAN DODATAK ZA LJUBITELJE LETENJA!



PRIJENOSNICI HP NC8000

Što će vam uopće desktop?

Veliki monitor u kombinaciji s vrhunskom grafičkom karticom i snažnim Pentium-M procesorom zadovoljit će sve gamerske apetite

NC8000 pripada sredini najnovije linije HP-ovih prijenosnih računala. Kao i većini *notebooka* danas na tržištu, srce mu je Pentium-M procesor na 1.6 GHz. Po našoj procjeni, nakon usporedbe sintetičkih CPU i GPU *benchmarka*, brzina u igrama mu je ekvivalentna Pentiumu 4 na 2.4 GHz opremljenom usporedivom grafičkom karticom. A njegova je prava *gamerska,* na domaćem tržištu još nismo vidjeli bolju 3D grafičku karticu u laptopu. Riječ je o ATI Mobility Radeonu 9600 Pro s 128 MB memorije. Svoje vizualne bravure prikazuje na 15-inčnom zaslonu nativne rezolucije od 1600x1200 piksela, što je vrlo sretna okolnost jer igre u "nativnom modu" bez *resamplinga* piksela možete igrati ili u njoj ili u 800x600, ako je baš riječ o nekoj iznimno zahtjevnoj igri. Ako prijenosno računalo radi na baterije, primijenjen je jedan zgodan trik - smanji se svjetlina zaslona – čime im se produljuje rok trajanja. Naime, i sami znate, pri normalnom radu baterija će izdržati 4-5 sati, no kad je riječ o igranju, pogotovo kakvog zahtjevnog 3D naslova, onda će ona biti dostatna samo za kojih 2 sata. Kad radi punom parom, i ovom su uređaju ventilatori prilično čujni – no to je neizbježno kod snažnih prijenosnika. Nadograđen je i bežični prijenos podataka – osim originalnog Wi-Fia 802.11 b (11 Mbps) podržan je i višestruko brži 802.11 g (54 Mbps). Teži 2,9 kg, debljine je 4 cm i nudi brojne mogućnosti dodatne optimizacije performansi i proširivanja. San svakog mobilnog *gamera. (pp)*



INFO HP NC6000	
PROIZVOĐAČ	HP
USTUPIO	HP
CIJENA	12.600 KN + PDV
ZA	BRZINA, GRAFIČKA, KOLIČINA MEMORIJE, MONITOR
PROTIV	IMA I MANJIH CENTRINOA, ČUJAN VENTILATOR
DOJAM	PRIJENOSNIK KOJI ĆE BEZ PROBLEMA ZAMIJENITI VAŠE STOLNO RAČUNALO!

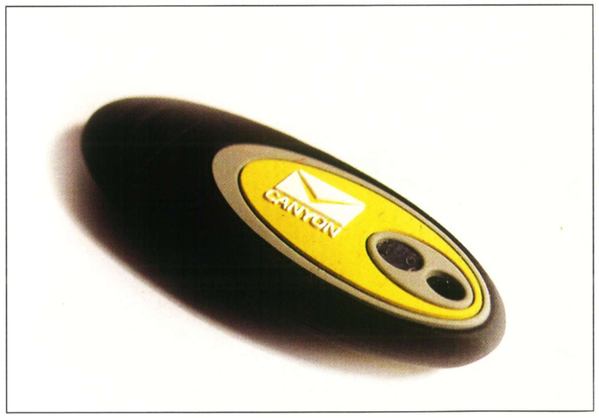
PISACI HP PHOTOSMART 245

Vaš osobni mini fotolaboratorij

DOBAR DIO tvrdokornih korisnika analognih fotića kao glavni razlog ne prelaska na digitaliju navodi da im nije gušt imati slike koje nisu u opipljivom obliku, kakve dobijete kad vam ih razviju u fotostudiju. E pa, HP-ov novi mini fotografski pisač namijenjen je ljudima poput tih te svim entuzijastima koji žele ispisivati slike klasičnog formata - kad žele i koliko žele. HP 245 znatno je manji od ikojeg drugog pisača, a za ispis fotografija uopće ne treba biti spojen na računalo. Ili ga se spoji izravno na fotić ili se u postojeće utore stavi memorijska kartica sa slikama. HP nudi i specijalni prethodno narezan papir na kojem je slika ispisa jednaka, ako ne i bolja od one koju dobijete u fotostudiju. *(pp)*

INFO HP PHOTOSMART 245	
PROIZVOĐAČ	HP
USTUPIO	HP
CIJENA	NAZVATI!
DOJAM	KORISTAN DODATAK ZA SVE LJUBITELJE DIGITALNE FOTOGRAFIJE KOJI SVOJE RADOVE ŽELE VIDJETI NA PAPIRU





MEMORIJSKI PRIVJESCI CANYON 256 MB

Gumiflex

FLASH memorijski privjesci sve su popularniji. Koliko vam takva stvarčica može biti korisna, shvatite tek kad je kupite i počnete koristiti. U nebrojeno mnogo situacija će vam 256 MB, kolika je sposobnost skladištenja ovog primjerka, pomoći da izbjegnete spajanje hard diska, trošenje CD-a ili traženje diskete (koristi li itko još uopće diskete?). Canyonov USB memorijski privjesak, bez ikakve dvojbe, najbolji je od svih s kojima smo se imali prilike poigrati. A razloga je nekoliko. Kao prvo, solidnog je kapaciteta, 256 MB. Nadalje, baratanje s tom količinom podataka putem USB 2.0 sučelja je sasvim ugodno – daleko brže nego kod starijih USB 1.1 memorijskih privjesaka koji su često frustrirajuće spori. No, što je najbolje od svega, izrađen je od fine i podatne – gume. Ukratko, doista jedinstven i vrlo koristan dodatak svakom korisniku računala. A da bi vam rad s njim bio još lakši, u paketu dobivate i produžni USB 2.0 kabel te lančić za objesiti ga na ključeve. *(pp)*

INFO CANYON 256 MB MEMORY KEY	
PROIZVOĐAČ	CANYON
USTUPIO	HGSPOT
CIJENA	680 KN
DOJAM	STVARČICA KOJU BI SVATKO MORAO IMATI, SAMO JOŠ DA JE MRVICU JEFTINIJA

SKENERI HP SCANJET 4600

Malo čudo iz HP-a

Koji je ovo vrag? Bilo je to prvo što smo se zapitali kad smo prvi put vidjeli HP-ov novi, vrlo atraktivni potpuno prozirni skener. Evo što smo o njemu otkrili tijekom desetodnevne uporabe

INFO HP SCANJET 4600	
PROIZVOĐAČ	HP
USTUPIO	HP
CIJENA	OKO 1500 KN
ZA	IZGLED, FUNKCIONALNOST
PROTIV	CIJENA
DOJAM	HP-ova INVENTIVNOST OŽIVLJAVA SUHOPARNI POSAO SKENIRANJA

HP-ov SKENER pruža vam potpuno novu razinu slobode pri skeniranju dokumenata. Radi bez problema u koju ga god poziciju stavili – pa čak i vertikalno. Zbog prozirne gornje strane olakšano je parcijalno skeniranje dokumenata koji su veći od površine za skeniranje. Pri njihovom spajanju od velike će vam pomoći biti softver za spajanje, koji taj inače zahtjevan postupak znatno olakšava. Razlučivost senzora je 2400 DPI u 48 bitnoj boji. Samo kućište konstruirano je na specijalan način od polikarbonata, a staklo je tretirano specijalnom kemikalijom koje ga učvršćuje te čuva od ogrebotina i napuknuća. Skeniranje je brzo i ugodno, pogotovo ako ga na računalo spojite putem USB 2.0 sučelja. Genijalna konstrukcija omogućava vam skeniranje sveg živog, od slika na zidu do najdebljih knjiga. Inače, isti ovaj skener dolazi i u opremljenijoj izvedbi (model 4670), gdje dobivate i specijalnu podlošku za skeniranje transparentnih predložaka poput filma te stalak koji mu omogućava vertikalno stajanje i rad – kako bi zauzimao manje mjesta u radnom prostoru. Rad sa skenerom olakšat će vam četiri funkcijska gumba na prednjoj strani. Valja spomenuti i iznimno brz *preview* skeniranog materijala. HP 4600 inovativan je proizvod, koji će skeniranja učiniti dinamičnijim i, ako smijemo dodati, zabavnijim nego prije. *(pp)*



KUCISTA DATASTOR USB 2,0 3,5"



Za one koji vole kopirati

U DANAŠNJE VRIJEME potpuno je normalno za kopiranje većih količina sadržaja iščupati tvrdi disk iz vlastite kante i uključiti ga na izvorištu podataka. Problem je jedino što valja odvrnuti sve one silne vijke, a postoji, dakako, i rizik od oštećenja diska pri prenošenju. Ovo USB 2,0 kućište za 3,5" disk rješava vas tih briga. U cijelosti je izrađeno od aluminija, a stranice su mu mrežaste kako bi disk ostao hladan. Podržava maksimalno ATA133 diskove, a po potrebi će raditi i preko USB 1.1 sučelja (što je mučenje i nikako ne preporučujemo). Nezgodno je što mu treba eksterno napajanje, tako da nije pogodan za korištenje uz laptop, gdje nema vlastiti izvor struje. Uz uređaj dolazi i stalak za vertikalnu orijentaciju, no *gamerima* će zacijelo "najvažniji" biti natpis na stranici – Metal Gear (Box) Substance. Dakle, ljubitelji spomenute igre znate što vam je činiti. *(pp)*

INFO DATASTOR 3500SA ALU ENCLOSURE	
PROIZVOĐAČ	DATASTORE
USTUPIO	TECHNOMAX
CIJENA	NAZVATI!
DOJAM	ODLIČNA ALTERNATIVA NATEZANJU NEZAŠTIĆENOG DISKA PO RUKAMA I JEFTINIJA VARIJANTA PO 1 GB OD 2,5" PRENOSIVIH DISKOVA

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 poslužiti kao izvrstan dar za 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



internet kalendar VELJAČA

FIJU BRIJU INTERNETOM KROZ IDUĆIH MJESEC DANA

KRATAK VODIČ ZA INTERNET RAZBIBRIGU

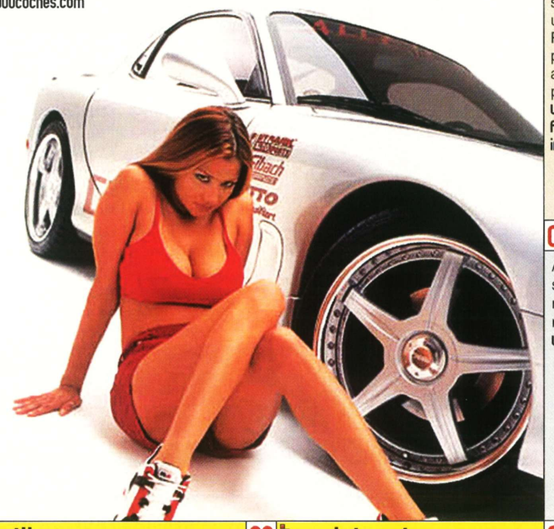
01 grafiti

Stranica posvećena urbanoj umjetnosti šaranja lijepih i čistih zidova. Što u Zagrebu, što u okolnim gradovima… **www.zagrebfever.com**



02 auti

Gomile kvalitetnih slika koje već danas mogu postati pozadina vašeg Windows desktopa. Neke su dodatno ukrašene ljepoticama poput Alley koju vidite na slici. **www.1000coches.com**



03 galerija

Predivne fotografije slobodnih umjetnika. Probrani pejsaži, arhitektura, priroda, ljudi… **www.photo.df.ru/fineart/authors_index.html**



04 invaders



ZBass invaders zasigurno je jedna od najboljih domaćih *clubbing* "drum'n bass" večeri koje se održavaju u zagrebačkom Ksetu. Osim *mjuze*, ondje ponekad možete i odigrati koju partiju *Invadersa*. **www.bass-invaders.com**

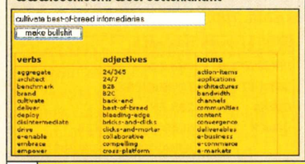
05 leđenda

Ako nikad niste čuli za *Space Invaders*, svakako posjetite ovu stranicu. Ona je, naime, kao i igra – *leđendarna*. Iako je pod njemačkom domenom, na engleskom je. **www.spaceinvaders.de**



06 internet tehnologije

Najlakši način za potpuno zbunjivanje poslovnih partnera, šefova ili podređenih je predati im izvještaj prepun novosloženica generiranih Web Economy Bullshit Generatorom. **www.dack.com/web/bullshit.html**



07 etika



Na ovim maštovito nazvanima stranicama pronaći ćete karlovačku Udrugu za etiku i kreativnost medija. Nama je *cool* zbog dizajna, no vi možda želite i nešto saznati o njima - stoga samo utipkajte: **www.ka-meleon.hr**

08 umjetnost

Ludi konceptualni umjetnički e-zin. Ako vas i ne zanima njegov sadržaj, svakako ga posjetite zbog njegova inovativna i superjednostavna koncepta. **www.thisisa-magazine.com**

This is a free online magazine, you may read it online or download it to your machine. You may make personal copies, even distribute it through electronic mail as long as the original document remains unaltered and you do not do so for profit or for any reason other than personal use.

09 topless dj-ana



Muške osobe je zapravo vrlo jednostavno hipnotizirati. Jednostavno im podvalite ovu adresu i proučavajte ih **www.corporate-eradiosucksass.com/freejunk/games/hypnotize.html**

10 guze



Baš kao i jučerašnja stranica - i ova se bavi atraktivnim dijelom ženske fizionomije. **www.greatlookingass.com**

11 humor

U novije vrijeme domaći *web masteri* su uvidjeli da im Internet stranice sa šaljivim *video klipovima* mogu donijeti i neku lovu – stoga se pojavljuju kao gljive nakon kiše. Evo jedne tipične: **www.funpedia.net**



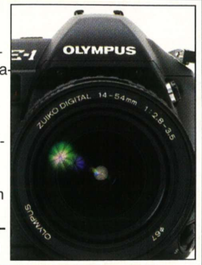
12 poduzetništvo

Kvalitetni visokobudžetni *siteovi* koje financiraju korporacije (u ovom slučaju Podravka) prava su rijetkost. Izvrstan primjer jednog takvog je Coolinarika. Tko skuži zašto se tako zove, vodimo ga na ručak! **www.colinarika.com**



13 digitalna fotografija

Prije kupnje svakako je dobro pogledati što globalna mudrost misli o predmetu za koji mislite iskešírati teško zarađenu lovu. U ovom slučaju... **www.photographyreview.com**



14 kućno kino



Pomoću savjeta za kupnju i postavljanje opreme vašeg kućnog kina koje možete pronaći ovdje, postići ćete kvalitetniju reprodukciju od one u kinu! **www.hometheatersound.com**

15 ulični trkači

Domaći Internet vrvi od autofrikova, stoga ne čudi da je sve više foruma s odgovarajućom tematikom - jedan se krije i na ovoj adresi. Saznajte i vi gdje će se održavati iduće tajne utrke. **www.raceonlimit.com**



16 buvljak

Dobro došli na buvljak.com – mjesto gdje možete prodati svoj i kupiti tuđi krep. **www.buvljak.com**



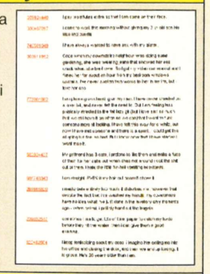
17 računala



Za one koji se nikako ne mogu zadovoljiti PC-jima običnog formata, kompanija Elonex razvija, hmmmm, neobične! Obavezno pogledati! **www.elonex.com**

18 ispovijedi

Pogledajte za kakve smo sve gadosti spremni - a ako ste željni katarze, možete napisati i vlastitu u ovoj *online* javnoj ispovjedaonici. **www.grou-phug.us**



19 pretraživači

Kad vam dosadi 'guglanje', lijepo otiđite na ovaj *site* i počnite *alltheweb*at. Prati sličnu filozofiju kao i Google, a koliko vidjesmo, i rezultati pretraživanja su im sumnjivo slični. **www.alltheweb.com**



20 fazan

Fazan - velebna ptica naših šuma koju lovci vole loviti i prema kojoj je ekipa prozvala ovaj hackerski *site*. Mi nismo skužili zašto - pokušajte vi. **www.fazan.org**



21 sreća

Što vas doista usrećuje - pobjeda u velikom *deathmatchu*, peterostruki *frag*, imati pilu s najviše 3DMarka u kvartu? Pokušajte saznati na ovim Internet stranicama: **www.authentichappiness.org**



22 mesotrix

Matrix svinjskog svijeta - Meatrix - uputit će vas u neke nezgodne činjenice masproizvodnje mesa kojim se tako obilato filamo. Nakon iskustva Meatrixa nijedan mesni ručak neće vam više biti istog okusa… **www.themeatrix.com**



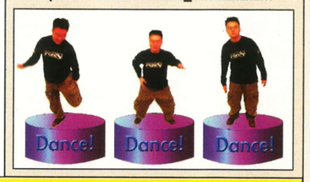
23 r u nerd?

Jedini način da odredite u kojoj ste mjeri *nerd* iliti, u našem slobodnom prijevodu, računalni šmokljan popunjavanje je upitnika na ovim stranicama: **www.mcphee.com/goodies/nerdtest.html**



24 morones

Ako imate viška vremena i radite Internet stranice, možete od sebe napraviti totalnog morona kojem će se smijati cijeli globus – poput kosookog Steve… **web.syr.edu/~shkim06/final_steveKim.html**



25 potrošnja

Stavite svoju potrošnju pod kontrolu uz pomoć Društva za zaštitu potrošača Hrvatske. **www.potrosac.org**



26 pravila

Ako ste novopečeni korisnik Interneta – prije negoli se uputite u velike rasprave i svađe kad vam netko nešto prigovori, svakako proučite *netiquette*, tj. pravila pristojnog ponašanja na Mreži. **www.albion.com/netiquette/corerules.html**



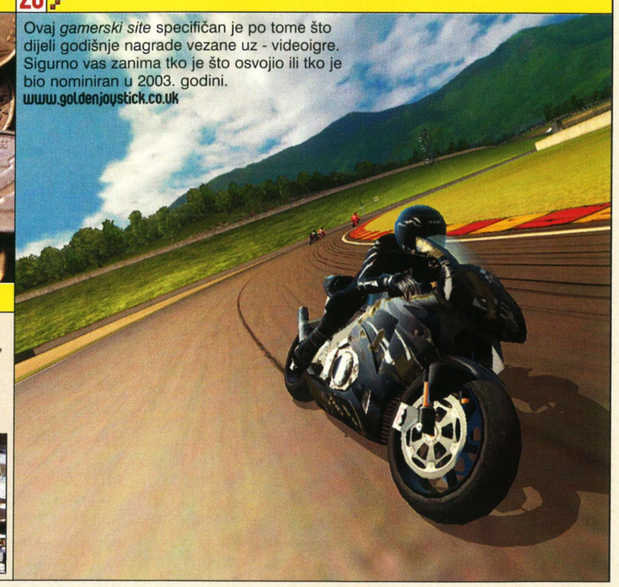
27 sir i vrhnje

Kako se pokazuje, globalizacija uništava tradiciju – naime, zbog strogih zakona EU, moglo bi se lako dogoditi da ostanemo bez naših "kumica" koje na placevima prodaju domaće mliječne proizvode. Spriječite to! **www.sirivrhnje.org**



28

Ovaj *gamerski site* specifičan je po tome što dijeli godišnje nagrade vezane uz - videoigre. Sigurno vas zanima tko je što osvojio ili tko je bio nominiran u 2003. godini. **www.goldenjoystick.co.uk**



Zoran Žmirić
gandalf@boa.hr



Obratnica

[*multimedia log: uz čitanje preporučljivo slušati: Zodiac Mindwarp - Backseat Education*]

U diktafon govori, piše i razmišlja: ZORAN ŽMIRIĆ

Sjedim u Copetovoj radnoj sobi koju od mog stana dijeli samo unutarnji nosivi zid zgrade i gledam ga kako s mudrim izrazom na licu tipka po plastičnim slovima, zanesen kao da upravo cijepa atom. Cope je čovjek koji je do prije godinu dana držao da je računalo paklenska naprava, jednako kao i mobitel, kalkulator ili bilo koji drugi elektronički uređaj. Kritičar mojeg pokušaja da uhvatim korak s progresom danas u džepu drži Nokiu s karticom na pretplatu, a PC na stolu se ne gasi ni noću. Posljednja rata bit će otplaćena idući mjesec. No jedno moram priznati, Cope nije poklekнuo pred najezdom neiscrpne informatičke ponude. I dalje će on zdušno popljuvati i Internet, i igranje na PC-ju, i svaku drugu vrstu tehnologije koja još nije u cijelosti postala standard. Da ga ne poznajete, rekli biste da je licemjer, no istina je da njemu računalo služi kao izvorište ideja za stjecanje zarade, što je, priznajem, sasvim čvrst materijal kojem ne mogu naći zamjerku. Sjećam se kako se prvi put zainteresirao za računalo. Došao je do mene kao i svakog dana, ritualno mi maznuo cigaretu iz kutije sa stola, nervozno je vrtio među prstima dok nije iz nje istresao gotovo pola duhana i, konačno zapalivši, upitao:

- Je l' se može s računalom zaradit kakva para?
- S računalom se, Cope moj, može lansirati i raketa na Mjesec, zašto se ne bi mogao zaraditi i novac?

To je bilo dovoljno. S cigaretom u zubima, samo se pridigao, potegao objeručke hlače da mu ne skliznu s kukova i namignuvši mi nestao iz stana. Od tog dana ne prestaje potraga za nepresušnim idejama i načinom razade, no moram naglasiti, zarade koja ne bi iziskivala pretjeran napor.

- Evo, Gande, napokon sam spreman otvoreno ući u biznis.
- Dakle, zato si me zvao? Hajde da čujem, što si ovaj put smislio?

Cope klika mišem, pali i minimizira prozore, a ja se prisjećam kako je, uzevši prvi put miša u ruku, njime mahao po zraku na deset centimetara od monitora.

- Evo ima već koji tjedan da sam se upustio u posao i mogu ti reći - nije loše. Zaradi se fino, posao nije težak, klijentela je u redu, mahom ozbiljni ljudi, počesto umirovljenici.
- Da čujem, stari, o čemu je riječ.
- Reci, Gande, kad si ti ono rođen?
- Deseti ožujka tisuću devetst...
- Datum će biti dovoljan. Evo ga. U koliko sati? Je l' znaš ili da ti zovemo mater?
- Ujutro u 9 i 45.
- Mjesto rođenja?
- Daj ne budali, pa znaš gdje sam rođen!
- O.K., dakle R. I.J. E. K. A. Psmtr, šta su morali ova slova ovako na široko postaviti po tipkovnici! Okej, stari, slušaj ovako. Ti si, dakle, po sunčevom horoskopu rođen u znaku riba.
- Da, znam.
- Ribe, dakle, ili Picses. Tvoj životni moto je "Ja vjerujem". Osobine: indirektan, zagonetan, romantičan, hipersenzitivan, selektivan. Ček' malo, što znači selektivan? Nije bitno, idemo dalje. Iako si bistar i prije ostalih shvatiš nešto bitno, voliš se praviti blesav. Održavaš imidž opakog tipa, a zapravo si teški romantik. Popustljiv si, emotivac, a u poslu si pravi lider. Živiš u svijetu mašte mada čvrsto stojiš na zemlji. Imaš snažno izraženu intuiciju, veliki si vizionar i lako realiziraš svoje ideje. Kreativan si...
- Oprosti, Cope, ali o čemu ti pričaš?
- Izrađujem ti horoskop, čovječe! Biznis! Kupio sam si softver s horoskopima. Instaliraš ga, pokreneš, uneseš osnovne podatke i imaš sve što trebaš. Astrologija, bioritam, numerologija... evo, primjerice, tvoj omiljeni broj je 9.
- Nije nego 108.
- Hm, zbroji 1, 0 i 8 i dobit ćeš 9. Dakle, računalo ne griješi!
- Hm, je l' piše tu i koja moja mana? Samo si hvalospjeve čitao.

> **... Svi prate horoskope! I oni koji u njih vjeruju i oni koji ne...**

- Pa da, evo, recimo, lažljivac si, dvoličan, sebičan prema bližnjima, ali human prema neznancima....
- Lupaš totalne budalaštine. Ne prepoznajem se ni u jednome, a osim toga... je l' to posao kojim se misliš baviti?
- Naravno! Svi prate horoskope! I oni koji u njih vjeruju i oni koji ne. Horoskop se čita ujutro uz kavu, popodne dok su na TV-u reklame, horoskop je zakon! Što je najbolje, uopće nije teško. Sve izračuna računalo, a ja samo čitam. Evo, tebi stoji da se dobro slažeš s vodenjacima...
- Daj ne drvi, pa i sam znaš da je Plavuša vodenjak, a što je najbolje vodenjaci i ribe se uopće ne slažu.
- Pa okej, moram malo upotrijebiti i psihologiju, ali slušaj recimo ovo! Tvoj numerološki broj je 2!
- Prije si rekao 9!?
- Nisam, rekao sam 2! Evo, dakle, za sve što si postigao u životu morao si se debelo potruditi, voliš biljke, pa nije isključeno da ih uzgajaš u stanu, dežurni si krivac za sve nesporazume, nesebično se daješ ne očekujući zahvalnost za svoje usluge...
- Mda, pravi svetac, sve ono što svaki klijent želi čuti, je l' tako, Cope? Nego, imam ja posla, stari, koliko stoji ta usluga, da platim i idem dalje.
- Za tebe ništa! Ovo je bila samo prezentacija, ali inače 200 kuna!
- Molim? 200 kuna? Uzmeš naivnim ljudima 200 kuna za 15 minuta trabunjanja *random* ispisanog teksta na monitoru?
- Nije na monitoru, mogu i isprintati pa to poneseš kući i još jednom u miru pročitaš. A osim toga, u cijenu još ide i izrada bioritma. Evo, najnestabilnije vrijeme predstavljaju tzv. "kritični dani" svakog ciklusa, i to kad ciklus prijeđe svoju nultu točku mijenjajući smjer iz pozitivnog u negativni, ili obrnuto. Tijekom ovih kritičnih dana tvoje sposobnosti široko variraju...
- Ne zanima me, hvala.
- Okej, ali u paketu idu i asteški i kineski horoskop. Evo, ti si u kineskom horoskopu recimo, pijetao! Dakle, pijetao je karakteran lik....
- Daj začepi! Govorim ti da uzimaš od ljudi 200 kuna za posao od 15 minuta i što je najgore, ti o tome nemaš blagog pojma, koristiš se softverom koji služi za zajebanciju. Osobno uopće ne vjerujem u horoskope, ali ljudi koji to rade izučavali su zanat godinama, valjda u tome i ima nekog Boga, ali ti? Ti si, pazi molim te, kupio nekakav dječji softver i odjednom si postao zvjezdoznanac. Još ti fali rogata kapa, kristalna kugla i crna mačka.
- Gande, ti si ljubomoran jer se toga nisi sjetio prije mene! Ovim poslom se bavi masa ljudi, a još ih je više koji su to spremni platiti. Nisam nikome ukrao novac, nisam nikoga prevario, ljudima izradim horoskop, naplatim i idemo dalje.
- Ali, čovječe, ti si amater! Prodaješ ljudima maglu, poluproizvod. 200 kuna svoj rad cijene astrolozi koji danima izrađuju natalne horoskope, ono, ne mogu vjerovati što mi pričaš!
- Ma nemoj? A kad kupuješ poluproizvode od igara, onda ti to ne smeta?
- Poluproizvode?
- Da, recimo, one konzervirane igre.
- Misliš konvertirane?

- Da. Inicijalno programerski tim napravi igru za PlayStation. Da li taj tim paralelno radi istu igru i za PC ili Xbox?
- Nekad da, neka ne.
- U slučaju 'ne', oni PlaySation igru konvertiraju i prilagode za PC. Tu dolazi do niza problema. Često sam slušao kako kukaš da je igra loše prebačena, da su u PC varijanti ostavili nemogućnost spremanja pozicija, loše prebačen sustav upravljanja, nelogično rasporedene gumbe, igra šteka, zapinje, grafika se zamagli, postane zrnasta....
- Ma dobro kakve to veze ima s temom?
- Evo kakve! Takvu igru originalno napravljenu za konzolu platiš 300 kuna, no istu tu igru koja je konvertirana za PC platiš, zamisli, isto toliko! Dakle, ljudi koji kupuju konvertirane igre automatski su budale, jer kupuju poluproizvod, i to po cijeni kao da dobivaju igru koja je bez bugova. Uzmimo primjerice film! Kad kupuješ film na DVD-u, dobivaš savršenu sliku i savršen zvuk, i to plaćaš 200 kuna. No kupuješ li isti taj film na VHS-u, dobivaš osrednju sliku i solidan zvuk, no i cijena je upola manja! To je po meni fer, za razliku od prodaje konvertiranih igara, gdje je očito da netko želi laku zaradu. Pa što je onda loše u tome što i ja želim laku zaradu? Po čemu sam ja lošiji od onog tvog Electronic Artsa i sličnih?

Izašao sam iz stana ne mogavši više podnijeti galamu, mada moram priznati da mu nisam imao što odgovoriti. Dobrim je dijelom bio u pravu, na što me podsjećao idućih pola sata lupajući mi u zid:

- Gande, nisam ti izradio kineski horoskop! Kukurikuuuuuuuuu, pi-pi-pi-pi, kukurikuuu!

www.my-siemens.com

SIEMENS
mobile



EXTRA



MC60 s integriranom kamerom

Novi Siemens MC60 sa svojim x-graphic dizajnom, zaobljenom tipkovnicom, integriranom kamerom i četverobojnim zaslonom, doista predstavlja izuzetan mobilni telefon. Iznimno je jednostavan za uporabu: dva klika do gotove fotografije, a jedan klik kasnije vaša je fotografija uz tekstualnu poruku već na putu.

Be inspired



pictoris design

DISTRIBUTER

OMNIA

OMNIA d.o.o., Zagreb, Koturaška 69, tel: 01/ 6170 433, fax: 6170 506, E-mail: omnia1@zg.tel.hr, www.omnia.hr
Osijek, Šetalište K. Franje Šepera 12, tel: 031/ 284 505, fax: 284 506, E-mail: omnia-os@os.tel.hr
BiH: OMNISA, Fra Anđela Zvizdovića 1, tel: 033/ 296 588, fax: 296 586 E-mail: omnisa@omnisa.ba