U SVAKOM broju i BESPLATAN primjerak knjige

HACKER

BROJ 102 • SVIBANJ 2004. • CIJENA 30.00 KN, 1000 SIT, 220 DIN, 270 DEN, 7.30 KM

DOKAZ DA POSTOJE KORISNE OVISNOSTI

ISSN 1330-7126
00102

3 HIT RECENZIJE

FAR CRY

UT 2004

BATTLEFIELD VIETNAM

XBOX - PS2 - GAMECUBE - GBA - N-GAGE

SCORE

32 STRANICE

BROJ 5 TVOJ MINI ČASOPIS ZA MAKSI ZABAVU

HIT SCORE

PlayStation2

Kya Dark Lineage
Project Zero 2:
Chrimson Buterfly

Xbox

Deus Ex:
Invisible War
Ninja Gaiden

GameBoy AD

Teenage Mutant
Ninja Turtles

Java igre

Splinter Cell:
Extended Ops

NINJA GAIDEN

Spektakularna ninja akcija

Vrhunska PS2 zabava

FINAL FANTASY CHRONICLES

IGRAJ I OSVOJI

Gameboy Advance

Konzolu za pravu zabavu!

EKSKLUZIVNO

WARHAMMER 40K DAWN OF WAR

Spektakularna najava broja

Pobjedujte s MSI

MSI
www.msi.com.tw

K8T Neo, prva i najnagrađivanija na tržištu!

BUG BEST BUY
PC PC-PRESS
PC STATS.COM Recommended Product Award
tecCHANNEL TEST-REFERENZ 10/2003
Computer ČTENÁŘI ZVOLILI
BEST GETEST COMPUTER! 2004 januari
HARDWARE.INFO GOLD AWARD
UNIQUE PRODUCT HARDWARE-TEST.DK
CHIP tip leden 2004

- Podržava 32 i 64-bitni OS!
- Hladna i tiha
- MSI Corecell
- 5.1 kanalni zvuk
- S-ATA Raid
- Gigabit Lan
- USB 2.0
- IEEE 1394

AMD 64 Athlon

VIA® KT800 čipset

K8T Neo-FIS2R

Dobavljiva i u FSR izvedbi

DVD ±R ±RW **DR8-A**

MiniForm
A.B.S.
HyperGuard
SoftBurn

Intel 865P+ICH5 **865PE Neo2-PFISR**

CoreCell
DOT
HT ready!
FSB 800
USB 2.0
Gb LAN
5.1 Channel Audio
IEEE 1394

nVidia GeForce FX **FX5900XT-VTD128**

DOT
TOP TECH.
Media Center Deluxe II
Live Update 3
Hottest Game Bundle

MSI
www.msicroatia.com

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

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

NAGRADNA IGRA

HACKER

vam daruje

1x Igra Far Cry

3x Hacker majice

NAGRADNI KUPON

Far Cry

ime i prezime

adresa

telefon / e-mail

odgovor na nagradno pitanje

Igru FAR CRY osvojit ćete ukoliko točno odgovorite na smiješno lagano nagradno pitanje:

Gdje se odvija radnja igre Far Cry

a) U šumi
b) U bunaru bake Kate
c) Na otoku
d) Na poljima tete Roze

Svoj točan odgovor i popunjen nagradni kupon pošaljite do 12.05. 2004. na adresu:
HACKER, Čakovečka 17, 10000 Zagreb, s naznakom: **"DALEKOPLAČ"**

U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 20.05.2004

HIT RECENZIJE

HITMAN CONTRACTS

I OF THE DRAGON

FIRESTARTER

... i još mnoge druge

NAJAVA BROJA

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

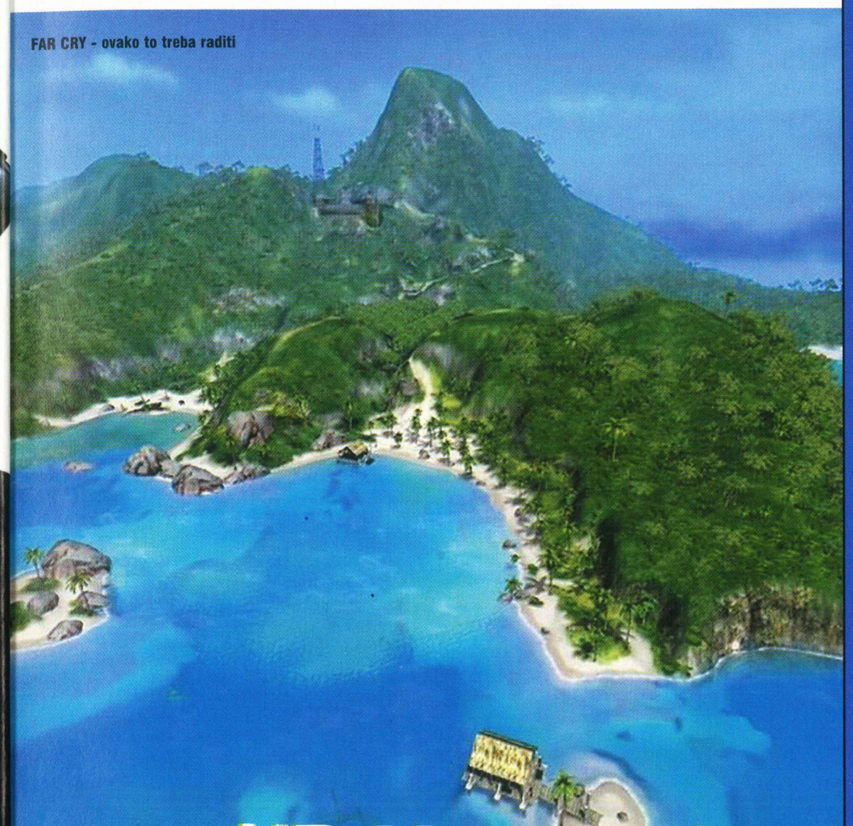
Najpoznatiji SF univerzum iz nešto drugačije perspektive

AKCIJA JE RIJEČ MJESECA

Konačno svi zajedno možemo odahnuti, suša koja u industriji igara već tradicionalno vlada početkom godine sada je i službeno prekinuta pa se tako blaga kišica kvalitetnijih naslova ovaj mjesec pretvorila u snažnu bujicu iznimno velikih akcijskih megahitova. Sve nas je, dakako, najviše opčinio *Far Cry* svojim prekrasno dočaranim virtualnim prostranstvima, postavivši pritom i posve nove standarde za grafičke engine budućnosti. Za sve vas žedne *multiplayer* igranja, ožujak i travanj donijeli su prava iznenađenja. Bez obzira koji stil *multiplayer* akcije preferirali, superdinamičan i brz *Unreal Tournament 2004* i taktično-akcijski ratni naslov namijenjen masovnijem *multiplayer* igranju *Battlefiled: Vietnam* zadovoljit će sve vaše želje, garantirano. Začudo, u svoj sili naslova kojima smo bili zapljusnuti ovaj mjesec i avanturisti će nakon duljeg vremena pronaći nešto za sebe, pa će tako moći uživati u igrama *Syberia 2* i *Crystal Key 2*, respektabilnim nastavcima kvalitetnih gejmerskih ostvarenja. Na kraju bismo vas željeli samo još jednom podsjetiti kako najveći i najglamuroznji sajam industrije igara, E3, već polako kuca na vrata te da će nam, zahvaljujući tom događaju, za malo manje od mjesec dana biti razotkriveno lice budućnosti svijeta igara u idućih dvije godine. Kao i uvijek, u idućim brojevima Hackera očekuje vas veliki, ekskluzivni report o E3-ju 2004 i svim velikim naslovima predstavljenim tijekom njegova trajanja. A do tada, uživajte u obilju igara.

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

FAR CRY - ovako to treba raditi



NE PROPUSTI U OVOM BROJU

NAJAVA BROJA: Warhammer 40.000: DOW
str. ?? Warhammer univerzum u Relicovoj izvedbi

IGRA BROJA: Far Cry
str. ?? Virtualna prostranstva nikad nisu izgledala ljepše

RECENZIJA: Syberia 2
str. ?? Ponovno vrhunski slatkiš za prave avanturiste

HACKER ekipa

DAMIR ĐUROVIĆ
urednik

DAMIR RADEŠIĆ
novinar

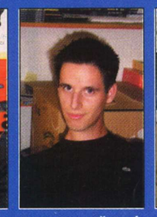
TIBOR HITRI
novinar

KRISTINA JEREN
novinar

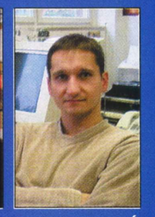
KREŠIMIR JOZIĆ
novinar

BERISLAV JOZIĆ
novinar

KREŠIMIR LAUŠ
novinar



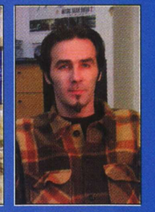
IVAN KOVAČEVIĆ
novinar



GORAN MARAVIĆ
hardver

MISLAV MATAIJA
novinar

PATRIK PENCINGER
hardver



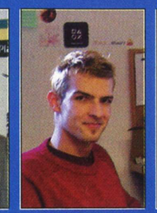
MARIN PERIC
grafički urednik

STIPE PERKOVIĆ
DTP

IVAN POLOJAC
novinar

GORAN RAČIĆ
novinar

DAMIR RUKAVINA
novinar



RAJKO TRKULJA
novinar

ZORAN ŽMIRIĆ
novinar

impressum

HACKER

DOKAZ DA POSTOJE KORISNE OVISNOSTI

» Izlazi mjesečno

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

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

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

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

LEKTURA
Ankica Đerek

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
voditelj marketinga - Hacker,
tel. 01/ 6161949
Krešimir Mijić
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, dr. Stjepan Orešković

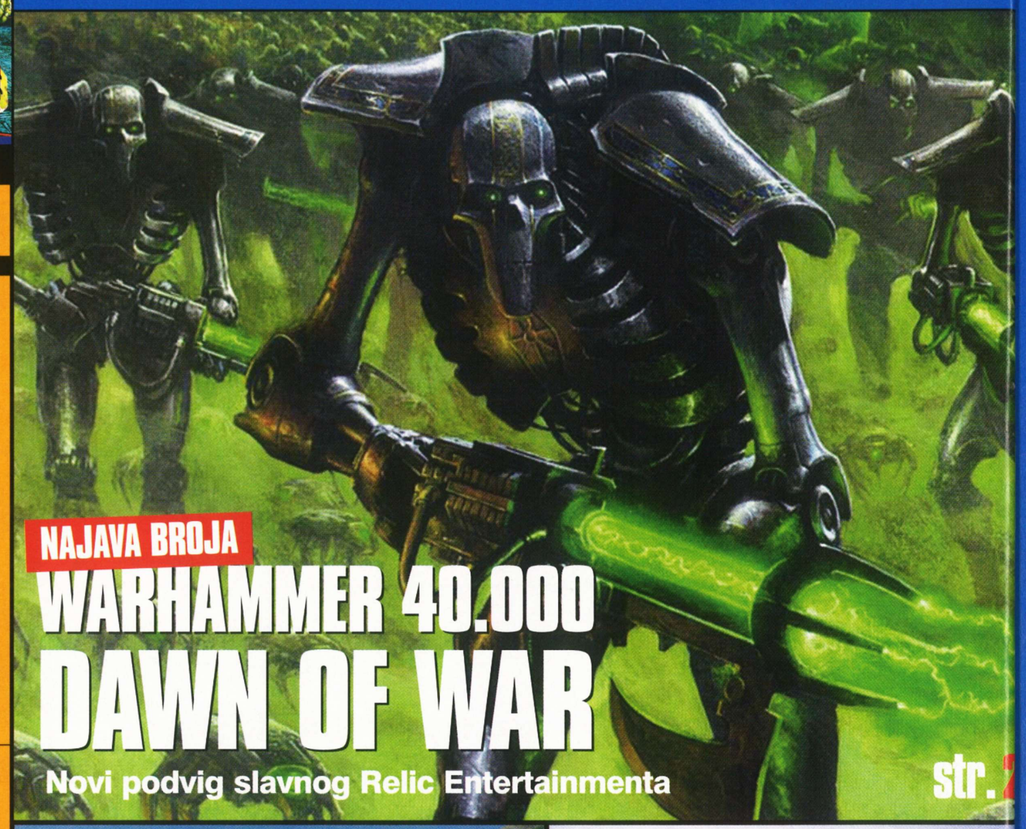
PRETPLATA
Kiosk d.o.o.
Odranska 1/1
10 000 Zagreb
Besplatni telefon (za pozive iz Hrvatske)
0800/606 303
Tuzemna / Inozemna pretplata
01/616 2631 • 01/6162632
Broj faxa
01/6162633
e-mail
pretplata@eph.hr

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

europapress HOLDING

sadržaj #102

Hacker broj 102 | issue 102 | **časopis za PC-igre** | pc gaming magazine | **svibanj 2004.** | march 2004

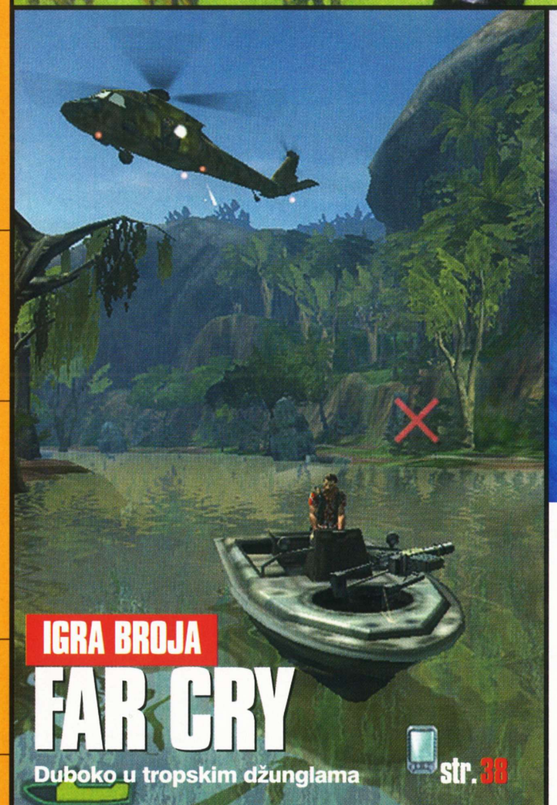


NAJAVA BROJA

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR

Novi podvig slavnog Relic Entertainmenta

str. 7



IGRA BROJA

FAR CRY

Duboko u tropskim džunglama

str. 38

HARDWARE TEMA

PROCESORI

Srce i duša vašeg PC-ja

str.

PROČITAJ:

Intel ili AMD
Vječno pitanje u procesorskim ratovima

Savjeti za kupnju
Što je trenutačno najisplatljivije u svijetu procesora

RUBRIKE

8 PC Info
14 Tech Info
16 Aktualno - Odiseja u svemiru konzola
74 HackChat - Pisma čitatelja
76 HackChat - SOS
78 HackChat - Bez panike
80 MobiReport
82 Mikroskop
96 Internet kalendar
98 Kolumna by Zoran Žmirić

PRVI POGLED

18 Sid Meiers: Pirates!
20 The Saga of Ryzom
22 Periah

NAJAVA BROJA

24 Warhammer 40.000: Dawn of War

NAJAVA

28 Star Wars: Battlefront
30 Silent Hill 4: The Room
32 Neverend

ZAVRŠNICA

34 Soldner
34 World Of Warcraft
34 Hitman 3: Contracts
35 Blitzkrieg: Burning Horizon

RECENZIJE

38 Far Cry
42 Unreal Tournament 2004
46 Battlefield: Vietnam
50 Dead Mans Hand
54 Syberia 2
56 Rainbow Six 3: Athena Sword
58 Crystal Key 2: The Far Realm
60 Lord Of The Realms 3
62 Sacred
70 Forever Worlds
70 Pac Man World 2
71 Yu Gi Oh! Power of Chaos
71 Gangland
71 War Times

HARDWARE

HARDWARE MJESECA

83 CLUB 3D ATI All In Wonder 9600 PRO

HARDWARE TEMA

84 Procesori

HARDWARE MINITEST

90 Recieveri

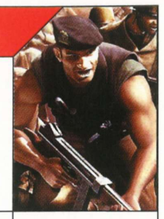
HARDWARE RECENZIJE

92 Kućno kino - Spartak
92 Zvučne kartice - Gainward Hollywood@Home 7.1
92 Optički snimači - Sony 8x DVD snimač
93 Modding - Zalman ZM80C-HP
93 Modding - Zalman ZM-OP1
93 Wireless - Canyon Wi-Fi kartica
94 Monitori - Iiyama LCD ProLite E4315
94 Modding - Sharkoon Luminous II
94 Dodatci - Video Adapter Bandridge USB 2.0
95 Digitalna fotografija - Casio Exilim QV-R40
95 Gaming Konfiguracije - Microline IQ

» **IDEALNI suparnici za borbu "prsa o prsa"**

IZRAVAN RIJENOS

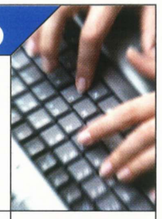
PCinfo



EIDOS

Novi hitovi u pripremi str. 12

TECHinfo



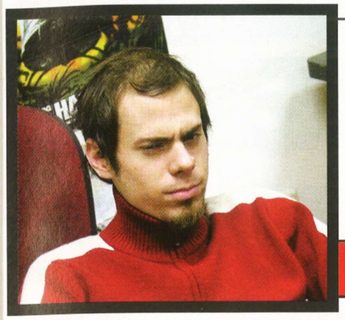
MAX DSL

Od sada dostupniji broadband str. 14

Aktualno

NOVA GENERACIJA KONZOLA

Odiseja u svemiru konzola str. 16



NEZAUSTAVLJIVA LOKOMOTIVA

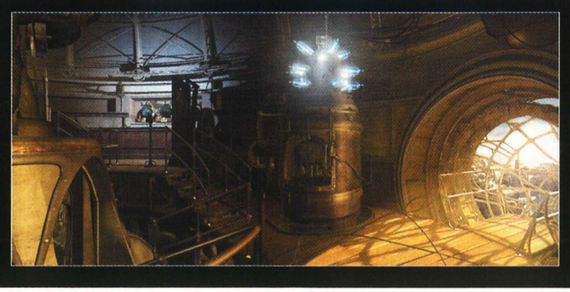
Iako možda u prvi tren niste povezali uopće kakve veze ima gornji naslov s trenutačnom situacijom u svijetu igara, stvar je i više nego jasna - količina ekskluzivnih vijesti i glasina o novim projektima iz dan u dan bivala je sve veća i veća, da bi na kraju sve kulminiralo na E3-ju, velikom i glamuroznom spektaklu industrije igara koji se već tradicionalno svake godine održava u Los Angelesu.

Izravno za vas prenosi: DAMIR ĐUROVIĆ

MYST 4: REVELATION

AVANTURA KOJA JE JEČNA

Ubi Soft je nedavno najavio da radi na novom nastavku ultrapopularne *Myst* mitologije. Igra će se zvati *Myst 4: Revelation* te počivati na istim onim vrijednostima zbog kojih su prijašnji nastavci i dospjeli u sam vrh prodajnih ljestvica diljem svijeta. Drugim riječima, na prerenderiranoj 3D grafici prepunoj prelijepih surealističnih lokacija, laganom istraživanju Mystovog svijeta te postupnom rješavanju sve težih zagonetki. Inače, radnja će se ticati otmice zasad misteriozne curice, u koju su upletena dvojica braće čija su imena Sirrius i Achenar. Kako bi riješio misterij, igrač će morati shvatiti motive koji su ih na to ponukali. A da bi mu to uspjelo, morat će se zaputiti u njihov mračan i dijaboličan svijet kreiran na temelju njihovih bolesnih umova. Prema tome, čini se da će novi *Myst* biti mračniji nego ikad prije, a za dodatnu atmosferu pobrinut će se i atmosferična glazba koju će i dalje raditi renomirani Jack Wall. Osim njega, za određen broj glazbenih brojeva bit će zadužen i planetarno poznati Peter Gabriel, što je svakako još jedan od pokazatelja ozbiljnosti ovog projekta. Spomenimo još i to da ćete se svi vi koji volite *mystovati*, morati još malo strpiti, najkasnije do polovice jeseni.



SERIOUS SAM 2

OZBILJNI SAM SADA SASVIM OZBILJNO

Daroviti momci iz Hrvatske uzvraćaju udarac u *Serious Samu 2*, koji nije ni polunastavak ni mission disk, nego posve nova igra s posve novim engineom. Premijerno prikazana u obliku kratkog *in game teasera* na Game Developers Conferenceu, zapalila je mnoge! Ponajprije svojom sjajnom grafikom, koja je znatno bolja i detaljnija nego ona iz originala, iako se i dalje temelji na veselim bojama i otvorenim prostranstvima. Mogla se uočiti i nevjerojatna složenost 3D modela, koji s lakoćom pariraju i najnovijim hitovima poput *HL-a 2* i *Far Crya*. Tu je i realna fizika zahvaljujući kojoj su nazočni uživali u složenim scenama vožnje (!!!), *ragdolla* te kotrljanju brojnih buradi niz veliku liticu. A potpuna otkvačenost i naglasak na čistom napucavanju se podrazumijevaju, pa slobodno možemo reći da će to biti još jedan hrvatski hit!

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

HITMAN 4

Da, da dobro čujete, iako trojka tek treba zajahati PC-je diljem svijeta, već je i četvrti nastavak popularnog *stealh'em/shoot'emupa* u razvoju. Razlog takvoj žurbi je vjerojatno financijske prirode - glavonje iz Eidosa vjerojatno smatraju da još uvijek nisu dovoljno napunili džepove.

HARRY POTTER NAVALA

Budući da je do filmske premijera novoga *Harryja Pottera* ostalo tek nešto više od mjesec dana, očekuje se navala Electronic Artsovih naslova temeljenih na toj licenciji. Dakako, uvjereni smo da će se među njima naći i pokoji vrlo kvalitetan i simpatičan uradak.

STALKER ODGOĐEN

Bauljanje po radioaktivnim pustopoljinama Chernobila morat će, nažalost, pričekati. *STALKER* je, naime, ponovno odgođen. Razlozi su tehničko dotjerivanje igre i glacanje grafičkoga enginea kako bi što bolje vrtio sve te silne detalje. Novi predviđeni datum izlaska je rujan.

DVD USKORO STANDARD

Dolazak *Far Crya, Unreal Tournamenta 2004* i još nekolicine igara ovaj mjesec u DVD verzijama samo je potkrijepilo tvrdnju kako će do kraja 2005. i na PC-ju DVD medij postati standard za distribuciju igara. Dragi CD-u, vrijeme ti je prošlo!

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

PCinfo TOP3

NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA

01. DOOM 3

02. MEN OF VALOR:VIETNAM

03. HITMAN CONTRACTS

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

OCTAGONOV NOVI RPG

Fantastičan uspjeh *Knights Of The Old Republica* i brojne nagrade koje je taj izvrsni *rolepayling* pokupio naveli su brojne manje izdavačke kuće da svoje resurse preusmjere na razvoj različitih RPG klonova i kojekakvih akcijsko-*roleplayerskih* hibrida. Toj skupinici veseljaka pridružuje se i Octagon sa svojim RPG uzdanikom pod imenom *Vision*.
Više o samoj igri saznajte već u idućem broju.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

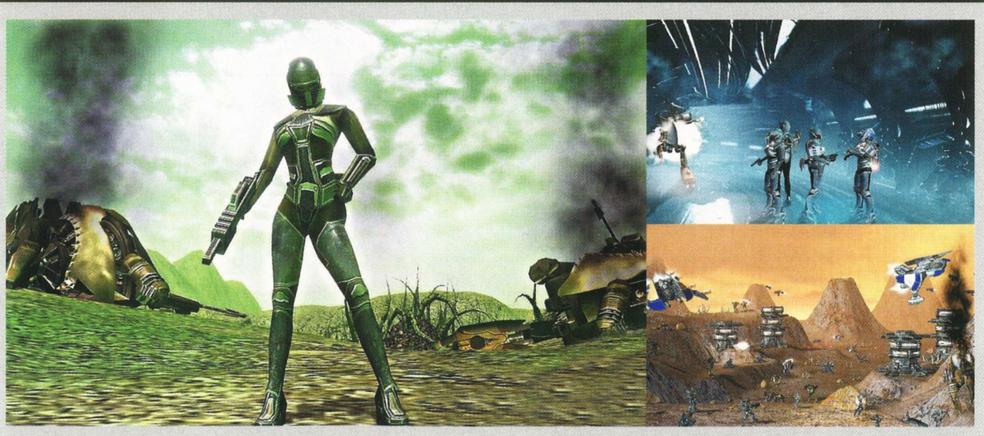
HELLFORCES

ZOMBIJI NE POSUSTAJU

Zli naučnik pronašao je novi izvor visokovrijedne energije - ljudsku dušu! Dakako, dušu treba izvaditi iz tijela, što znači da će zemljom besciljno lutati čete "bezdušnih" zombija. No, ne zadugo, u prazne ljušture počet će se naseljavati demoni iz samoga pakla, koji uz pomoć svojih sotonističkih sljedbenika žele zavladati svijetom! Normalno, *Hellforces* će biti FPS stare škole, što potvrđuju i čak dvadeset i četiri oružja, hrpa dodatnih spravica poput dalekozora, termalnih vizira itd. Također, najavljuju se i hektolitri krvi, otkinuti komadići mesa i mozga, te sva

moguća unakaženja kojih će se još dosjetiti. A igru će pogoniti "domaći" engine, koji bi, između ostalog, trebao biti nakrcan i mnogim Dirext 9 *featuresima*. Čini se da je zombijima krenulo.

EARTH 2160



NEVIĐENA GRAFIKA U JEDNOM RTS-u

Ova podugačka RTS saga još će nas jednom okupirati u igri koja se već najavljuje kao jedna od većih uspješnica *Earth* franšize... Još ćemo se jednom boriti oko Sunčeva sustava, i to nakon velike katastrofe koja je uništila Zemlju. Na raspolaganju će nam biti četiri strane, a posebno izdvajamo usnule Marsovce, koje je probudila robotska horda te sada traže osvetu. Od taktičkih elemenata, spominje se višestruko istraživanje tehnologija ograničeno pukim brojem istraživačkih centara te konačana implantacija agenata, tj. AI vođenih suradnika koji će vam olakšavati brojne aspekte *micromanagmenta* kako biste se mogli posvetiti stvarima koje više volite, primjerice borbi. Sve to u četiri *single player* kampanje sa po sedam misija, te brojnim MP modovima o kojima više-manje možete pretpostaviti sve. Posve novi grafički enginę? Pogledajte slike!

WHITE

- **FAR CRY**- Došao je i oborio nas s nogu! Novi FPS *benchmark* svakako je postao trend kojem se, hoćete-nećete, morate prikloniti
- **HRVATSKA**- Najave rezultata domaće pameti poput otkupljivanja originalnog Serious enginea i izrade *Sama 2* ispunjavaju nas nacionalnim ponosom
- **PLAHTE**- Uglavnom su bijele, pa samim time spadaju u našu rubriku. Da ne govorimo što se sve može raditi ispod njih!

KAKO SU OVAJ MJESEC PROŠLI...

- **NOFCI** - Količina novca koju valja uložiti u stroj da bismo glatko zavrtjeli nove naslove ponovno se penje do neslućenih I zabrinjavajućih iznosa
- **TURN BASED STRATEGIJE**- Zaostatak iz prošlosti koji se, sudeći po nekim najavama, ipak forsira i dalje. Dajte nam radije dobar *real-time* RTS!
- **PC TEHNOLOGIJE**- PC je konačno počeo gaziti konzole naslovima o kojima krckava plastika može samo sanjati!

BLACK

SUPREME RULER 2010

STRATEGIJA NA POTEZE

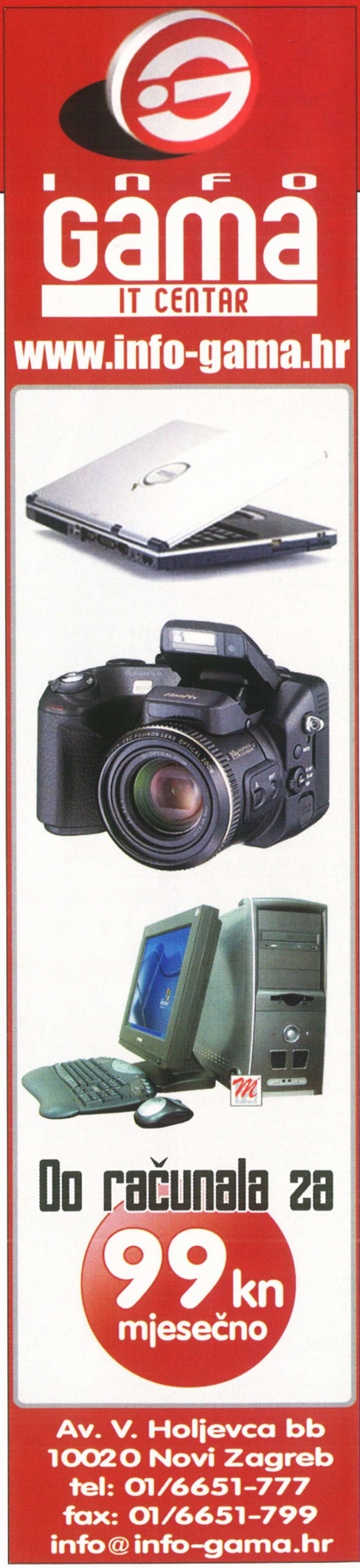
Godina je 2010. i svijet je otišao kvragu; podijeljen je na ekonomsko-interesne sfere koje su u stalnom sukobu za sve oskudnije resurse. Bio bi to ukratko opis najnovijeg *turn based* RTS-a koji se najviše reklamira svojim potpuno autentičnim satelitskim snimkama pomoću kojih je napravljen cijeli reljef. Više od jednog gigabajta sirovih podataka osiguravat će veliku realnost, a tome će svakako pripomoći i cjelokupna izrada igre uz pomoć američke vojske. Naime, određeni časnici ponudili su svoju stručnu pomoć kako bi pregršt jedinica i naoružanja koje će *Ruler* ponuditi bilo što vjernije prikazano. Kampanja u kojoj će se sve odigravati sadržavat će više od šezdeset misija te čak dvjesto mogućih početaka igre, ovisno o

izabranim ekonomsko-vojnim modelima. A pomoć u ekonomskom modu pružat će vam sve popularniji AI agenti, koji će vam svojim savjetima olakšavati život. Čini se da se *turn basedu* još ne nazire kraj...

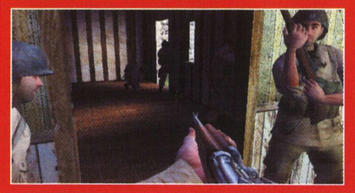
DUNGEON SIEGE 2

GRAFIČKI ENGINE S ODRIJEŠENIM RUKAMA

Možda najinteresantnija informacija vezana uz dugoočekivani *Dungeon Siege 2* je da će igra koristiti apsolutno isti engine kao i u originalu. No, to nikako ne znači da će biti zastarjela - zato što taj isti engine ovaj put neće biti toliko ograničen kao prije, već će mu biti "odriješene ruke". To jest, prilagodit će se najnovijem PC hardveru koji je danas višestruko jači nego što je bio u vrijeme originala. O nekim drugim informacijama zasad još uvijek možemo samo nagađati jer je u javnost pušten tek kratki *trailer* u kojem se mogao vidjeti samo mali dio onoga što će igra ponuditi. To jest, gotovo filmsku kvalitetu *in game* grafike, novi repertoar čudovišta, nešto smjelije kutove kamere te nekoliko velikih *bossova*. Sudeći po viđenom, čini se da će igra sadržavati i realnu fiziku, što bi mogla biti premijera za jedan RPG naslov jer su, naime, te fore dosad bile vezane isključivo za pucaljke. I to je to, za dodatne novine ipak ćete se morati strpiti do recenzije.



PCinfo



CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

Očaravajući ratni akcijski spektakl *Call Of Duty* uskoro će svojim brojnim fanovima diljem svijeta pružiti novih desetak sati uzbudljive zabave. Naime, kako je bilo i očekivano, konačno je najavljen prvi službeni expansion za *COD* pod nazivom *United Offensive*, koji će donijeti potpuno novu *single player* kampanju i cijeli niz novih oružja i različitih neprijatelja.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

MEDIEVAL LORDS

Nova simpatična *city building* igra koja u taj interesantan žanr unosi i određenu dozu RTS ratovanja dolazi nam iz malenoga Monte Cristo Gamesa. Kako se i iz imena igre da zaključiti, svoje vještine gradskog oca u *Medieval Lordsima* iskušat ćete ovaj put u srednjem vijeku. Izlazak je zasad najavljen za jesen.

MANHUNT

Kontroverzni akcijski naslov tvoraca jednako kontroverznoga *GTA* serijala *Manhunt*, kako je bilo i najavljeno, krajem travnja stiže i na naše kućne PC-kante.
Naravno, u znatno prihvatljivijoj i kvalitetnijoj vizualnoj izvedbi, zahvaljući preradi tekstura specijalno namijenjenih upravo PC-jima.

GHOST RECON 2

Pred samo zaključenje broja dobili smo ekskluzivnu vijest kako je razvoj *Ghost Recona 2* i službeno potvrđen te da se izlazak očekuje negdje krajem godine. Iako će radnja ovaj put biti preseljena na bojišta budućnosti, igra će zadržati sva ona obilježja zahvaljujući kojima je i stekla veliku bazu poklonika i relativno velik financijskih uspjeh.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

EIDOS

EIDOS NAJAVLJUJE NASTAVKE

Ultrauspješna tvrtka Eidos, koja nam je dosad ponudila uglavnom same hitove, najavila je svoj poslovni plan za 2005. godinu. Bez iznimke, svi su naslovi nastavci popularnih franšiza koje su matičnoj kompaniji donijeli veliku zaradu te je renomirali kao izdavačku kuću kojoj se može vjerovati. Najavljene igre tako uključuju svojevrsnu akcijsku inačicu popularnog *Deus Exa*, koji bi barem u toj verziji trebao ostati bez svog tipičnog RPG obilježja. No, zato će i dalje biti temeljen na naprednoj grafici i uznapredovalom fizičkom modu koji bi konačno trebao doći do svog punog izražaja. Idući naslov je *Tomb Raider 7*, za koji se samo nadamo da će biti potpuno završen i čist od bugova, kako ne bi doživio debakl kao i najsvježiji uradak s Larom Croft. Idući u nizu je *Hitman 4*, a kako još nije izašao ni treći dio, o njemu se zasad ne zna apsolutno ništa. Potom nam stiže *Commandos Tactical Shooter*, koji bi, sudeći po samom naslovu, također trebao napustiti svoju izvornu filozofiju te se vjerojatno pretvoriti u neki oblik pucačine iz prvog lica smještene u Drugi svjetski rat. Tu su još i dva sportska naslova, *Backyard Wrestling 2* te *Championship Manager 5*, a baš kao i svi ostali, i ljubitelji sporta će se morati strpiti barem do jeseni, kada bi o svim igrama mogle stići neke konkretnije informacije.

ROLLERCOASTER TYCOON 3

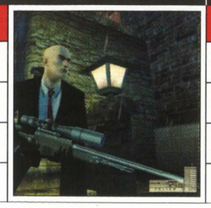
LUDA VOŽNJA U 3D-u

Rollercoaster Tycoon 3 bit će lijep pokazatelj ubrzanog razvoja tehnologija digitalne zabave - po prvi put smješten u puni 3D, bit će veliki generacijski skok i iskustvo o kojem igrači prethodnih nastavaka nisu mogli ni sanjati. Vaš će park ovaj put biti pod potpunom kontrolom i svevidećim okom, što bi značilo da će kamera biti potpuno slobodna, tj. s njome ćete se spuštati do nivoa samog tla. Ili se pak vinuti u nebo i promatrati cijeli park iz ptičje perspektive i tako dobiti božanski uvid u napredovanje vašeg carstva. Što je najbolje, konačno ćete moći uživati u svojim kreacijama iz perspektive gosta naselivši mu se u glavu! Letimičan pogled na slike odaje da je doista riječ o impresivnim scenama, koje bi se trebale odvijati u tridesetak sličica po sekundi jer će engine biti i iznimno brz. Normalno, podrazumijeva se i hrpa novih menadžerskih opcija te jedna potpuna novina. Naime, po prvi put ćete moći "izrađivati" vlastite goste, što nas jako podsjeća na *Simse*. Veselo, šareno i zabavno!

PREGLED

NAJIŠĆEKIVANIJIH NASLOVA U IDUĆIH 3 MJESECA

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



SVIBANJ	
01.	Sam&Max 2
02.	Star Wars Republic Commando
03.	Four Horsemen of the Apocalypse
04.	Thief 3
05.	Black 9

LIPANJ	
01.	World of Warcraft
02.	LOTR: Battle for Middle Earth
03.	Perimeter
04.	Ground Control 2
05.	Driver 3

TKO JE TKO U 5 POTEZA

Christopher Taylor

STAROST: srednje tridesete
PREBIVALIŠTE: SAD
ZANIMANJE: dizajner, programer

1. Tko je, što je?
Problem s Christoperom Taylorom je njegovo ime. Naime, na svijetu ima prokleto previše Christopera Taylera, što znači da nevini Internet *search* rezultira izlistavanjem desetina osoba tog imena, ali ne game designera već pijanista, kuhara, *goddemit* nebitnih pizdeka koji s razvojem igara nemaju baš nikakve veze. Zapravo, ovo je dobar trenutak za malo trabunjanja o tome kako su pojedini game developeri u medijima strahotno zapostavljeni te, da za njih, osim u ovoj rubrici, valjda nitko nije ni čuo. Niti će!

2. Koliko već dugo igra?
Sudeći po svojim godinama, a i po vlastitom svjedočenju, Chris je još jedan od onih "starkelja" koji se s računalima druži od osmobitnika poput C64 i Spectruma. Za neke davna prošlost, za Chrisa još uvijek romantično razdoblje lagano prohujale mladosti. Kako sam kaže, upravo ga je primila kriza srednjih godina te se pita tko je i što je, a mi bismo ga samo uputili na broj 1 ovog malog pregleda eminentnijih gaming facera diljem svijeta. Nitko je i ništa, eto što, zato što, opet ponavljamo, Chrisa Taylora jednostavno ima previše, pa svaki pojedini Chris Taylor zbog toga vrijedi manje! Aaaarrrr...

3. Voli li se igrati?
O da, jer prije "krize" glavni mu je problem bio upravo odabir igre koju će taj dan igrati, što nas opet vraća na prethodnu tvrdnju da je nitko i ništa!

4. Kog vraga radi u životu?
Osim proživljavanja životnih kriza i odabira igre dana, u slobodno se vrijeme bavi gaming dizajnom te je tako radio na RPG naslovima poput *Stonekeepa* i *Fallouta*. Nakon toga se seli u RTS vode (vjerojatno uzrokovano životnom krizom), dajući svoj obol izradi *Starfleet Commanda* i *Fallout Tacticsa*. Znamo, znamo, nije baš nešto impresivno, što nas opet vraća na...je li, da, čovjek jednostavno ne zaslužuje živjeti!

5. Na čemu trenutačno radi?
Trenutačno je ugniježđen u tvrtki Vivendi, gdje punom parom rinta na *Lord Of The Rings: Middle-earth Onlineu* kao dizajner nivoa i tako to. Veselu narav ovog momka odaju i vrckavi intervjui, u kojima se čak šali na račun svojega šefa, kojeg uspoređuje s čudovištima iz Tolkienove mitologije. Na kraju, ne znamo zašto, ali Chris kaže da mu je broj Mordor Express kreditne kartice 01101101110. Pa vi to prevedite u heksadecimalno...

Piše: Goran Maravić

TECHinfo

FO INFO INFO INF

BLITZ

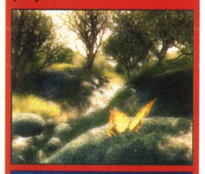
NFO INFO INFO IN

CIJENA MEMORIJE OPET U PORASTU

Memorije u računalu nikad ne može biti previše, stoga se nadamo da ste iskoristili početak godine da si pojačate tu komponentu zato što slično razmišljaju svi korisnici, pa i graditelji računala. Zbog povećane potražnje, cijene DRAM čipova su skočile 10%, a očekuje se da će rasti i dalje.

NV40 VELIKI SKOK U PERFORMANSAMA

Posljednje dvije generacije grafičkih čipova proizašlih iz nVidijinih laboratorija ne služe na čast tom proizvođaču. Neki su se pokazali sporijima od čipova dvije generacije ispred, dok su oni koji su zadovoljavali performansama imali velike probleme s pregrijavanjem ili, točnije, hlađenjem, koje je zauzimalo golem prostor i proizvodilo nesnošljivu buku. Nova generacija koja se razvija pod kodnim imenom NV40 trebala bi iznenaditi tržište skokom u performansama kakav dugo nismo vidjeli. Navodno su testiranja pretproizvodnih primjeraka davala rezultate veće od 12 000 bodova u 3DMarku 2003 build 340. Svakome tko je ijednom pokušao završiti taj *benchmark* na svom računalu jasno je koliki je to dobitak u performansama. No, nemojte misliti da konkurencije spava, navodno i ATI-jev budući proizvod bez problema postiže rezultate iznad 10 000 bodova u istom programu.

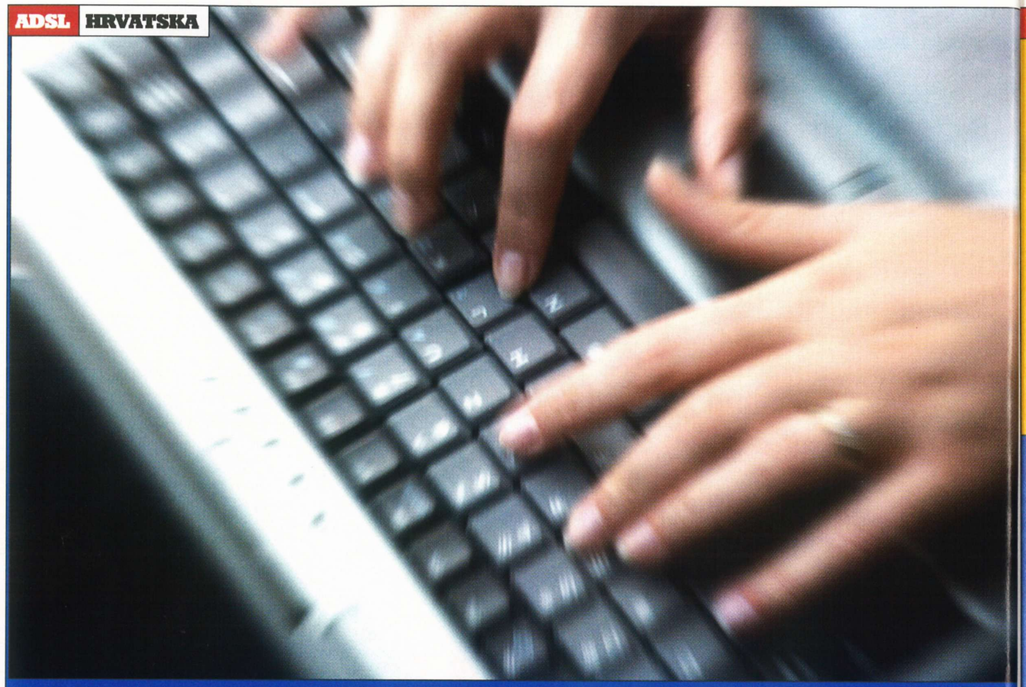


FO INFO INFO INF

BLITZ

NFO INFO INFO IN

ADSL HRVATSKA



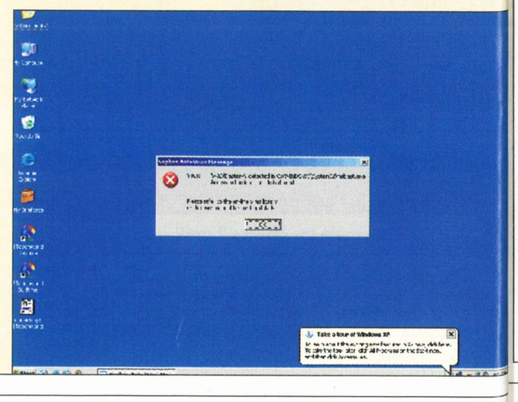
KRENUO MAXdsl

Napokon je i HT odlučio Hrvatsku staviti na kartu zemalja u kojima je *broadband* Internet doista dostupan. Dosadašnja pokusna faza ADSL-a u Hrvatskoj bile je specifična po slaboj pokrivenosti uslugom i iznimno visokim cijenama prometa. Situacija se nešto popravila uvođenjem MAXdsl-a kojim je značajno snižena cijena DSL priključka (200 kn + PDV) te je retarifirana naplata prometa, čime će se ponajprije okoristiti zahtjevniji korisnici (512 MB prometa sada stoji 20 kn + PDV). Dosad je prekoračenje limita u prometu uključenog u pretplatu bilo iznimno skupo (od oko 450 kn do oko 600 kn + PDV za 1 GB prometa), sada je ta cijena daleko umjerenija, no tzv. *flat rate* pristup, gdje se plaća samo pretplata, a korisnik može napraviti koliko god želi prometa, neće nikada biti uveden. HT-ovo službeno stajalište je da je *flat rate* neisplativ za providera. To bi onda značilo da svi telekomi svijeta posluju s gubicima jer nude *flat rate* pristup DSL-om na Internet. Ne bismo bili pošteni kad ne bismo rekli kako neki provideri u zapadnoj Europi nisu već razmišljali o uvođenju limita za surfanje. Jedan švedski provider je pred odlukom da svojim korisnicima ograniči promet na 10 GB na dan ili 300 na mjesec. Valja reći da bi HT trebao omogućiti i drugim providerima mogućnost pružanja usluge pristupa Internetu putem DSL-a, no to se zasad još nije dogodilo. Pretplata čija visina ovisi o brzini priključka bi se i dalje plaćala HT-u, ali bi se napravljeni promet plaćao provideru.

VIRUSI BLASTER

BLASTER ZARAZIO 16 MILIJUNA RAČUNALA

Microsoft je objavio da su prve procjene o "efikasnosti"Blastera bile preblage. Gotovo godinu dana nakon što se pojavio, ovaj crv stvara probleme milijunima korisnika. Početne procijene od nekoliko stotina tisuća zaraženih računala čine se prilično skromnima kada se uzme u obzir da je više od 16 milijuna puta skinut *utility* za uklanjanje crva. U skladu s tim, Microsoft je procijenio da je oko 8 milijuna računala zaraženo jer je nesumnjivo bilo i duplih *downloada*, kao i skidanja *utilityja* od strane korisnika koji su samo željeli provjeriti je li im računalo zaraženo, a nije bilo. Analitičari su čak skloni procjeni da je broj stvarnih zaraza bliži brojci 16 milijuna nego 8. Relativno jednostavnim apliciranjem *patcheva* za operativne sustave Windows 2000 i Windows XP moguće je spriječiti zarazu ovim virusom i njegovim varijantama. Symantec je proveo istraživanje na 2000 nezaštićenih računala i došao do zaključka da će prosječno računalo biti zaraženo Blasterom ili nekom njegovom varijantom samo sekundu nakon spajanja na Internet. Stoga vodite računa o antivirusnoj zaštiti i apliciranju sigurnosnih zakrpa za vaš OS.



osoft

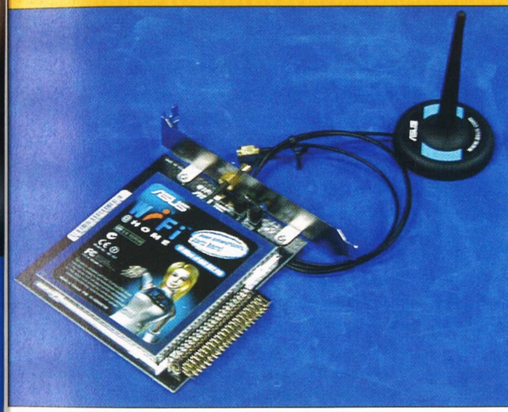
MICROSOFT STOJI IZA... TAJVANSKOG DVD STANDARDA?

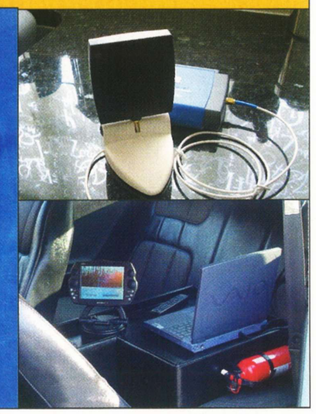
Taiwan Economic News objavio je da je Microsoft najavio podršku za FVD (Forward Versatile Disc). Riječ je o standardu zapisivanja na optički medij koji će koristiti postojeću tehnologiju crvenog lasera, ali će zapis biti gušći. Tako će mediji s jednim slojem zapisa imati kapacitet od 6 gigabajta. Za dva sloja bi kapacitet bio 11 gigabajta (he, zeznuli ste se tu, sigurno ste očekivali 12). Zasad taj format podržava 29 tajvanskih proizvođača elektronike.

WIFI BEŽIČNO

POPULARNOST WiFi-ja U NAGLOM PORASTU

Do 2008. g. na tržištu će biti 177 milijuna bežičnih uređaja ugrađenih u raznoraznu elektroniku poput prijenosnih računala, desktop računala, mobilnih telefona i ručnih računala. Analitička kuća Scott Smyser objavila je da je tržište bežičnih uređaja u 2003. naraslo 82 posto u odnosu na godinu prije. Vrijednost tržišta proizvodnje čipseta narasla je 112 posto. Veliki utjecaj na taj trend imalo je Intelovo predstavljanje Centrino prijenosne platforme koja je u sebi nosila bežičnu klijent karticu. Danas sve više prijenosnih računala ima serijski ugrađen bežični adapter točnije, 50 posto prijenosnika isporučenih 2003. imalo je predinstaliranu bežičnu mrežnu karticu. Nije riječ samo o Centrino sustavima. Danas 36 posto prodanih klijentskih bežičnih uređaja otpada na one predinstalirane u računalu, a taj broj će narasti na 80 posto 2008. godine. Kao što je to danas slučaj s Ethernet adapterima ugrađenim u matične ploče i prijenosna računala, tako će tada biti s bežičnima adapterima. WiFi se toliko širi da ga već Motorola i Nokia počinju ugrađivati u neke svoje mobitele pa postoji mogućnost da mobilnim providerima ukrade dio tržišta u budućnosti.





PRETRAŽIVAČI GOOGLE

GOOGLE NUDI E-MAIL SA SANDUČIĆEM OD 1 GB

Najkorišteniji, a usudili bismo se reći, i najbolji pretraživački engine Google krenuo je s predstavljanjem usluge e-maila. Takve usluge već posjeduju MSN i Yahoo, no Google je najavio kapacitet sandučića za našu e-poštu od čak jednog gigabajta. Microsoftov Hotmail daje korisnicima 2 MB, a Yahoo 6 MB za spremanje mailova. Ako se te najave ostvare, moglo bi doći do masovne migracije korisnika na Google. No, naravno da priča nije tako lijepa kao što se čini na prvi pogled. Tako velik kapacitet sandučića dobit ćete zato što će vam na vašu e-mail adresu dolaziti reklamne poruke. One će biti tematski vezane pa ako ćete, primjerice, pričati o računalima, u vašim mailovima očekujte reklame prodavača računala.

TOP 5 GADGET

Proljeće je stiglo, nešto je divlje u zraku i želite biti jedinstveni kako bi vas primijetile jedinke suprotnog spola. Ako niste lijepi, užasno bogati ili što već, kupite si nešto što nitko drugi nema.

01. ROBOSAPIENS

Robot koji ugrubo sliči na čovjeka, a ne košta kao sportski kabriolet. Ultrabeskorisno, ali zabavno i još vas žena/cura neće ostaviti kad vidi kolika mu je cijena

02. AUTOMATSKI PIŠTOLJ NA KUGLICE

Toplo je vani, sve moguće životinjice sve su glasnije i idu vam na živce - puškica koja ispucava kuglice punom automatskom paljbom od 120 komada u minuti je ono što vam treba za miran proljetni san

03. SUMO BORAC NA NAPUHAVANJE

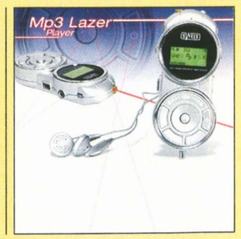
Sumo borci su jedni od najobožavanijih i najcjenjenijih pojedinaca u japanskom društvu, iako ni nama nije jasno zašto, ali pomoću ovog balona možete vidjeti kako im je, a možda skupite i koju Japanku usput.

04. SAT KOJI MJERI BRZINU VJETRA

Kome to treba? Nemamo pojma, ali tko još u vašem društvu ima sat koji mjeri brzinu vjetra!? ;)

05. MP3 LASER

Ovaj mali uređaj je MP3 player s 128 MB memorije, laser pointer, FM radio, diktafon i baterija - zar vam još nešto treba?



autor Patrik Pencinger

ODISEJA U SVEMIRU KONZOLA

Nova generacija konzola već kuca na vrata. S obzirom na tehnološke inovacije koje će nam donijeti nova Microsftova, Sonyjeva i Nintendova konzola te njihovu procesorsku snagu, čini se da će se nova genaracija tih igraćih naprava konačno u cijelosti odvojiti od PC-ja, kojem je ipak namijenjena inferiorna pozicija. Evo što nas je natjeralo na takvo razmišljenje

Nova generacija kućnih konzola kuca nam na vrata. Naime, životni ciklus tijekom kojeg određena konzola donosi dobit je kakvih 5 godina, stoga je iduće godine krajnji čas za izbacivanje novih modela. Poučeni iskustvima iz prošlosti, gdje prvi pobere sve vrhnje, očekuje se da će sva tri takmaca u sferi konzola iduće generacije izbaciti svoje uređaje u vrlo kratkom vremenskom razmaku. Tako Sony sprema Playstation 3, Microsoft Xbox 2, a Nintendo konzolu pod nazivom N5. Te tri konzole bit će sličnije nego ikad prije. Dvije od njih će će imati identičan procesor, dok će sva tri CPU-a proizvesti IBM. Xbox 2 i Nintendov N5 koristit će IBM Power 5 CPU, što je prepravljena i poboljšana inačica postojeće PowerPC obitelji čipova - kakvi, primjerice, pogone Apple računala. Poznajući dosadašnju situaciju, predviđamo da će većinu kolača, baš kao i u aktualnoj konzaškoj utakmici, podijeliti Sony i Microsoft.

Mobilne konzole nove generacije

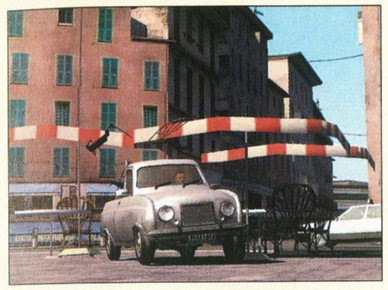
Prije velike revolucije "kućnih" konzola, spremite se za idući korak onih prijenosnih. Već na ovogodišnjem E3-ju bit će prikazan novi hardver i gomila novih igrica. Već postoji obilje dokaza da su prijenosne konzole i cijeli fenomen *handheld gaminiga* postali iznimno važan segment tržišta. Sony je demonstrirao dostignuće stavljanja grafike PS2 kvalitete na prijenosnu konzolu. Nintendov Gameboy Advance SP, s dvama zaslonima osjetljivima na dodir, postao je najprodavanijom konzolom (uključujući i one "klasične") u prvoj godini prodaje u Americi. I trećeg velikog igrača – finsku Nokiju ne treba otpisati. Naime, tek što nije izašla gomila novih N-Gage igara, a uskoro bi trebao biti predstavljen i N-Gage druge generacije!
Zanimljivo je da su kružile i glasine da će na to polje uskoro ući i Microsoft s prijenosnim Xboxom, no Microsoft je to opovrgnuo.
Do Božića na tržištu očekujte Sonyjev PSP, Nintendov DS i N-Gage 2. Bit će to pravi mobilni sukob titana. Prijenosne konzole već nazivaju *walkmanom* 21. stoljeća…

Playstation 3

Playstation 3 malo zakomplicirava situaciju. Njega će pokretati revolucionarni CPU Cell, za koji se očekuje da bi mogao naglavačke okrenuti svijet konzola, ali i potrošačke elektronike. Cell je, naime, zajedničko dostignuće tzv. Cell konzorcija koji čine Sony, IBM i Toshiba. Taj procesor do maksimuma koristi koncept paralelizma, te podržava konfiguracije od čak nekoliko stotina individualnih procesora koji rade zajedno. Očekuje se da će Sonyjev Playstation 3 imati između 4 i 8 Cell procesora u paralelnoj konfiguraciji. Dakako, i Sony i Toshiba od Cella imaju velika očekivanja. Naime, on bi se trebao koristiti u velikom broju drugih komponenti kućne elektronike, no tek nakon što godinu-dvije bude ekskluzivno korišten samo u Playstationu 3. Ipak je to razdoblje najbolje prodaje konzola, stoga se očekuje i iznimno velika potražnja, a Sony, dakako, ne bi htio ostaviti svoje kupce da čekaju. IBM će, dakako, nakon nekog vremena licencirati Cell drugim proizvođačima pa ovisno o performansama CPU-a u stvarnom životu, tko zna što se sve može dogoditi. Možda ćemo za 5 godina svi u svojim osobnim i prijenosnim računalima imati neki napredni oblik Cell multi-CPU konfiguracije. Cell će se, osim u konzole, implementirati u cijeli niz uređaja – od superračunala koje će sačinjavati stotine tih čipova preko mobilnih telefona do digitalnih fotoaparata i linijskih komponenti za HDD snimanje TV programa.
Glasine kažu da Sony radi na OS-u za Cell, što, ako je istina, predstavlja golemu prijetnju Microsoftu. Svaki napredak tehnologije kućne zabave miče fokus s PC-ja kao središnje multimedijalne jedinice. To bi u narednim godinama moglo značiti značajno slabljenje Microsoftova utjecaja, što mu je, vjerujemo, najcrnja noćna mora.

Xbox 2

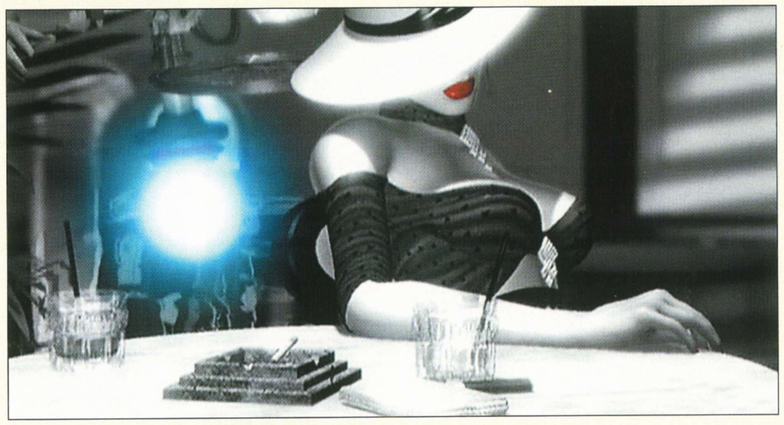
No, nije ni Microsoft bez svojih aduta. I iz njegova tabora pristižu informacije da će novi Xbox biti pravo superračunalo. Itekako važno za tržišnu utakmicu trebalo bi biti daleko lakše razvijanje igara za Xbox 2 negoli za Playstation 3. Posljednji korak u tom "ratu za proizvođače igara" Microsoftovo je izbacivanje šminkerskog novog XNA SDK-a.



Razvoj računalne igre trenutačno stoji oko 10 milijuna dolara po naslovu, no očekuje se da će s novom generacijom konzola cijene pasti. Hoće li to značiti i pojeftinjenje za krajnjeg korisnika, ostaje vidjeti. Vrlo je zanimljivo da XNA SDK (Software Development Kit) radi na specijalno opremljenom dvoprocesorskom Apple Power Macu G5 s Radeonkom 9800 PRO. Kad postane dostupna, ovaj R350 bit će zamijenjen finalnim ATI-jevim čipom koji će se naći u Xboxu 2 – ATI R420. Već zamišljamo kako se Apple OS X vrti na *crackanom* Xboxu. Jedna od važnih mogućnosti XNA SDK-a je lako programiranje mrežnog igranja tako da na istim serverima mogu međusobne borbe voditi i konzolaši i PC-jaši.
Xbox 2 neće imati tvrdi disk. Više je potencijalnih razloga za to, no o pravome možemo samo nagađati. Sigurno veliku ulogu ima konačna cijena uređaja. Potom dimenzije. Xbox 2 bit će mnogo manji od "jedinice". Baš kao i PS3, i njega će pogoniti nekoliko procesora u paralelnoj konfiguraciji - najvjerojatnije tri komada - te će imati 256 MB memorije. Podaci će se snimati na *flash* memoriju, i to navodno mnogo veću od uobičajenih kapaciteta na kakve smo danas navikli (1 GB i više). Ono što nas je najviše iznenadilo je da se još uvijek ne jamči kompatibilnost s prvom generacijom Xboxa. Nije poznat ni medij na kojem će dolaziti igre. Naime, kao i kod Playstationa 3, i kod Xboxa 2 se spekulira da bi to mogao biti DVD/CD, no to još nije sigurno.

PS3 Cell - Najnapredniji procesor današnjice?

Cell konzorcij je samo posljednjih mjeseci u PS3 tehnologiju uložio više od 2 bilijuna dolara. CPU-ovi će se proizvoditi u tri tvornice na različitim dijelovima planeta, i to od 2005. godine. Nove tvornice proizvodit će najpreciznije procesore ikad, uz minimalan trošak. Na velikim 300 mm *waferima* čipovi će se proizvoditi u 65-nanometarskom proizvodnom procesu.
Trenutačno najjači procesori koriste 90-nanometarski proizvodni proces. Snaga jednog Cell procesora je navodno 1000 puta veća od snage originalnog 300 MHz MIPS procesora iz PS2.
U industrijskom žargonu prozvan je "superračunalom na čipu". Koliko je to istina, a koliko marketinški trik, ostaje vidjeti.



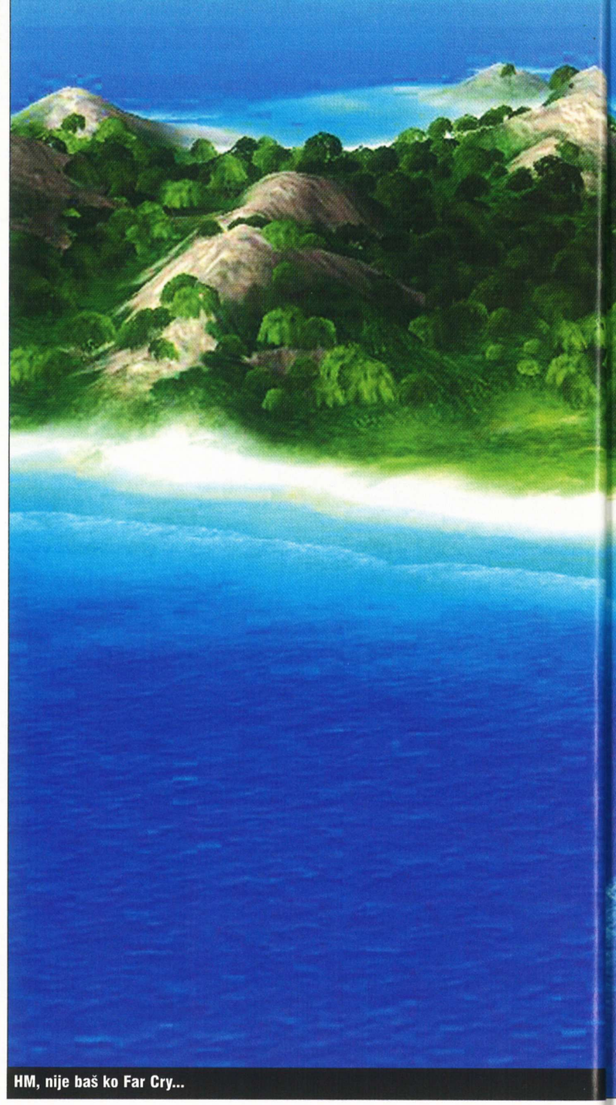
Vrijeme izlaska

Pokušajmo smjestiti izlazak novih konzola u nekakve vremenske okvire. Na E3-ju, koji vjerojatno još uvijek traje dok ovo čitate, bit će, nadamo se, otrivene barem neke nove informacije i prikazani barem neki od nadolazećih naslova iduće generacije. Točne hardverske specifikacije očekujte negdje tijekom ljeta. Premijera Xboxa 2 se očekuje negdje tijekom jeseni 2005., a Playstationa 3 nekoliko mjeseci poslije. Microsoft je očigledno dobro naučio lekciju kad mu je Sony, izbacivši svoj PS2 znatno prije negoli on Xbox, pokupio značajan dio tržišta, unatoč njegovoj hardverskoj superiornosti.

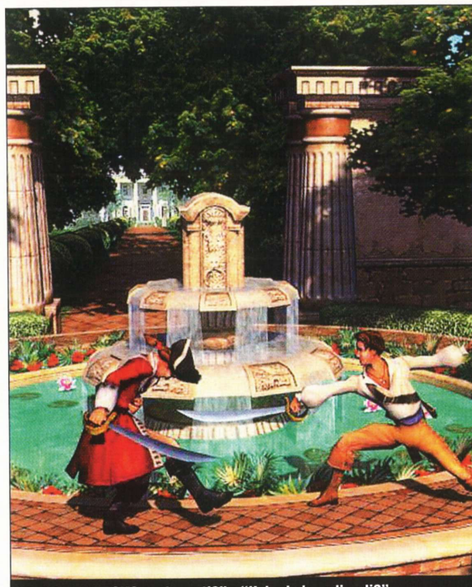
PRVI POGLED NA

AHOJ, di je rum??!

BRAVO, KAPETANE, majku smo mu... unesrećili



HM, nije baš ko Far Cry...



"E, KAJ TI JE OVO na kravati?" –"Koje, koje, gdi, gdi?"

OVDJE BI BAŠ FINO LEGLA jedna termonuklearna bomba

Povratak *pirovatanju* nakon 17 godina

SID MEIER'S PIRATES!

INFOBOX PROIZVOĐAČ / Firaxis Games ■ IZDAVAČ / Atari ■ ŽANR / akcija/avantura/RTS ■ www.firaxis.com.com

Onda, što kažeš za moj "dvostruki aks!"? O'š me ženit il' što? »

« Što?

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

Remakeovi prastarih igara baš i nisu previše popularni u ovo doba ultrabrzog razvoja hardvera i softvera u kojem svi teže za apsolutnim sjajem i savršenstvom. Razumljivo. Stoga se takvim naslovima uglavnom vesele zagriženi nostalgičari koje stalno ždere pomisao kako bi ta divna igra izgledala da je naprave danas. Jašta. No, kad jedan *remake* radi legendarni Sid Meier, sve predrasude padaju u vodu i igračka se zajednica pretvara u jedno veliko, nabrušeno i, nadajmo se, štapićima s vatom očišćeno uho. Sjetite se samo preobrazbe originalnog *Civilizationa* u remek-djelo *CIV3*, te pokušajte povući paralelu s ovim o čemu pišemo danas! Riječ je o nekima tako poznatim *Piratesima*, koji su debitirali prije (pre)dalekih 17 godina te za ono vrijeme bili nevjerojatno inovativni, pružajući igraču još nevidenu slobodu nesputanog istraživanja. Osnovni principi *Piratesa* bit će zadržani i u novoj verziji, pa stoga počnimo s novom/starom pričom. Godina je tamo neka (autoru teksta se ne da točno provjeravati), vi ste mlad i nadobudan mornarčić i, kako to obično biva, našli ste se na brodu usred pobune te silom prilika ubrzo prigrabili vlast! Tj. postajete pravi pravcati kapetan, koji sa svojom malom posadom mora otkriti svoje mjesto pod karipskim suncem. Informirajući se u obližnjoj luci, saznat ćete da je *Piratesov* svijet prilično otvorenog

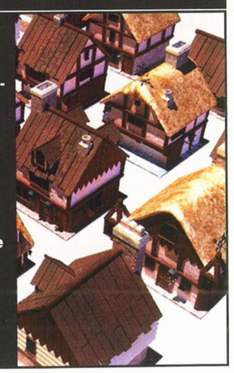
U redu, kmica je. No čemu, zašto taj rasistički prizvuk?

"Pitanje je može li oživljavanje prastarih koncepata dovesti do uspjeha u ovo moderno doba"

karaktera, te da se sastoji od bezbrojnih otočića i kolonija koje nastanjuju zaraćene strane Španjolaca, Francuza i Danaca. Idući potez ovisit će samo o vama jer je osnovni cilj igre, uz iznimku otkrivanja davno izgubljenih rođaka te usmrćivanja zlog *uber* kapetana, nedefiniran, a igra se završava tek kad svojevoljno odete u mirovinu.

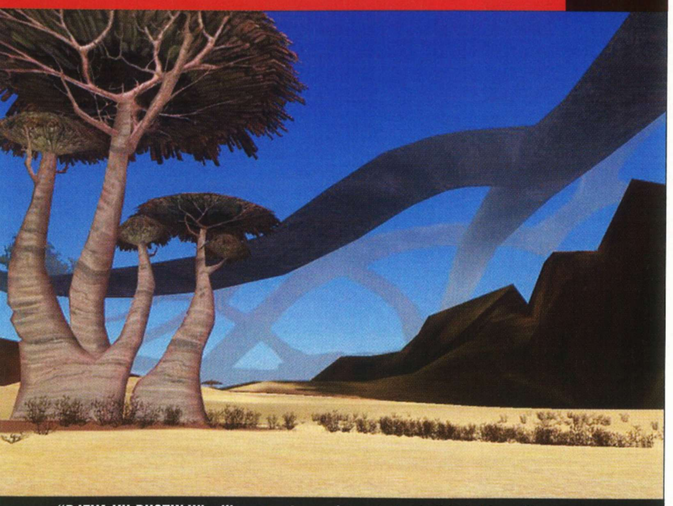
IZDVAJAMO / STARI SE

Ako ne znate, u *Piratesima* vas neće moći ubiti! Nema šanse, jer se svaki poraz, bilo to na moru, kad vam unište brod, ili na kopnu, kad vam poraze vojsku ili vas srede u *hand to hand* mačevanju, pretvara u zarobljavanje! Nema nikakvog vješanja, ni kugle u čelo, nego vas lijepo strpaju u hladnu ćeliju, iz koje onda u jednoj miniigri pokušavate pobjeći. ALI, ako u tom pokušaju ne uspijete, bivate vraćeni u rešt, bez ponovne mogućnosti za bijeg na neko duže vrijeme. Tu smo - vrijeme je zapravo glavni faktor zarobljavanja, jer se protjecanje zatvorskih godina aplicira i na vaš lik, koji je sve stariji i stariji te se bori sve lošije i lošije, a ni kapetanske mogućnosti mu više nisu iste kao prije. O potenciji da ne pričamo! Prema tome, ako budete loši, stupit ćete u životno razdoblje u kojem više nećete moći ništa, pa će vam preostati jedino mogućnost završetka igre u vidu - umirovljenja!



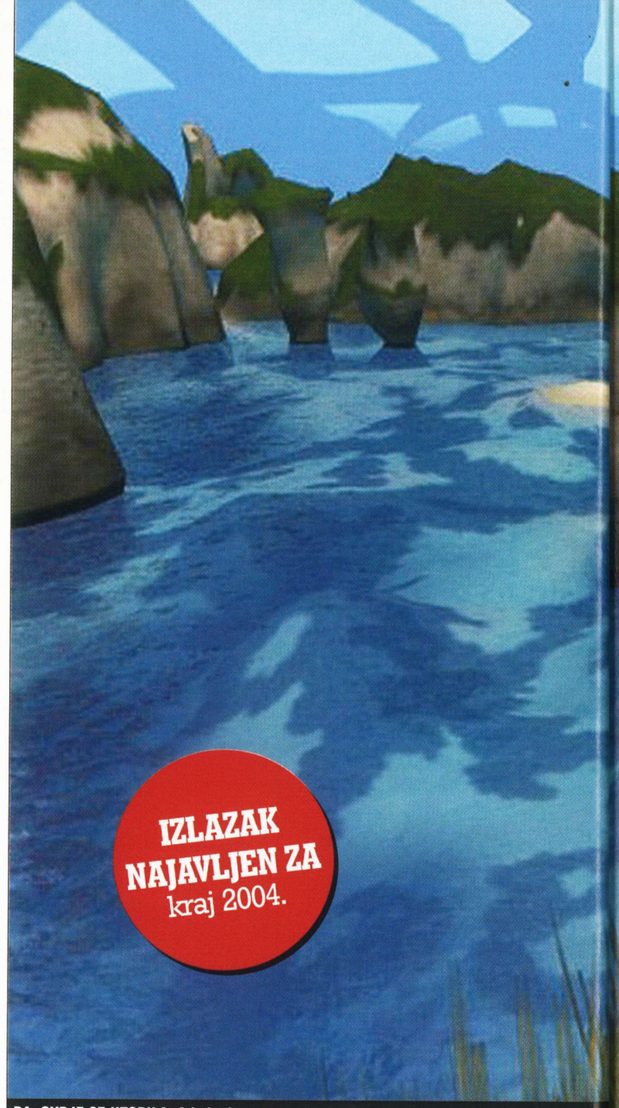
Dakle, ako želite, možete se malo šetati kolonijama, ploviti po moru, istraživati otoke s blagom, ofirati s guvernerovom kćerkom te, naravno, ratovati. Ofiranje? Da, prije neizbježnih sukoba valjalo bi učvrstiti saveze s određenim stranama, jer vam one daju i posebna ovlaštenja kojima vas legitimiraju da napadate one druge, kako ipak ne biste spali na pijanu piratčinu. A kako se bolje umiliti lokalnim guvernerima nego ženidbom s njihovim čedom, koje pak *barite* ili tako da joj pronađete neku skupocjenu ogrlicu ili pak u miniigri plesanja. Yep, pravilno stiskajući određene tipke uhvatit ćete ritam i impresionirati izabranu ljepoticu, a upravo je ples prvi primjer sveprisutnih podigara. Idući je npr. jedrenje po moru, koje se odvija jednostavnim pomacima miša, a njega, dakako, nadopunjenje borba s drugim brodovima! Koja se pak dijeli na napucavanje iz "pogleda odozgora" te gadanja topovima iz prvoga lica. Kad brod dovoljno oštetite, škvadra će se uglavnom predati, a ako pak uopće ne kanite nagrđivati nekog lijepog macana, fino ga napadnite svojim mornarima. Aha, onda slijedi 3D mačevanje, a ako vas prikolju, bacit će vas u zatvor, iz kojeg pak morate pobjeći u najboljem šuljalačkom stilu. Tu su i napadi na gradove, koji se odvijaju u apsolutnoj RTS maniri, mada ni u snu nemojte pomisliti kako će RTS biti prevladavajući element! Takvog elementa jednostavno nema, jer *Piratesi* će definitivno biti razvedena igra, čija je čar upravo u kombinaciji svih tih trikova i fora. Normalno, svi će se oni odvijati u prilično modernoj 3D grafici, koja će uprizoriti još desetine štosova za koje jednostavno nemamo mjesta (npr., pobijedite li kakvu mrgu u lokalnoj birtiji, konobarica će ga udariti bocom po glavi). Sveukupni grafički stil trebao bi biti negdje na granici između realnosti i crtića, te tako svemu dati neobvezan i veseo karakter. Lijepo.
E sad, sigurno je da je Sid Meier velika faca, no svejedno se postavlja pitanje hoće li ovaj pomalo arhaičan, ali, s druge strane, i prilično originalan pristup uopće upaliti?! To ćemo saznati negdje u četvrtom kvartalu ove godine. □

PRVI POGLED NA



"DJEVA VU PUSTINJI", slika poznatog majstora naive koji je još kao dijete...

MIIR, Oksimorone, miiiir, Svetozare!

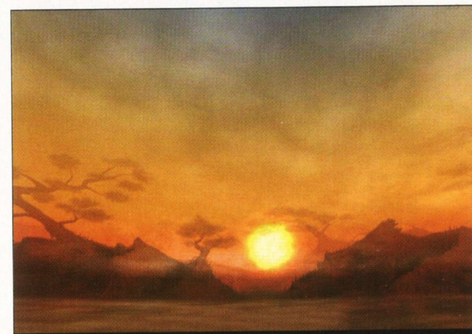


IZLAZAK NAJAVLJEN ZA kraj 2004.

DA, OVDJE SE UTOPILA. A kako je samo znala lijepiti tapete...

TREĆI NEČAK Darha Wadera

NISMO LI MOŽDA malo zalutali u Star Wars? Ili barem u Lothlorien???



AH, od ovoga se topi duša...

MMORPG bez vilenjaka i zmajeva

THE SAGA OF RYZOM

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Nevrax** ■ IZDAVAČ / **Wannadoo** ■ ŽANR / **MMORPG** ■ **www.ryzom.com**

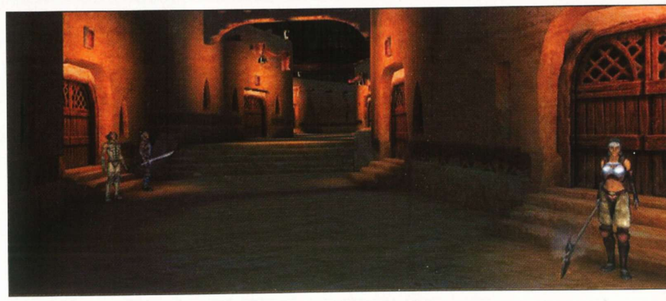
PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

Dosad nezabilježen prodor MMORPG-a nastavlja se *Sagom iz Ryzoma*, jednim pomalo netipičnim primjerkom tog mladog žanra. Okej, htjedoh reći, mladog barem u pogledu odlaska u impresivni 3D. Naime, u njem se nećete klati u kvazisrednjovjekovnom svijetu prepunom mačeva, sjekirica, zmajeva i pijanih patuljaka, nego u čudnoj, nedefiniranoj budućnosti, Bogu iza nogu. Tj. na svijetu Atyru, koji pati od određenih problema, koji bi se, da je riječ o medicini, zvali rakom. Naime, Atyru mori podivljali rast vegetacije, koja se širi u visinu i tako gotovo zaklanja sunce, ali i u dubinu, mrveći koru planeta. Srećom, na njem živi rasa mudrih Humisa koji bi je željeli spasiti, no zbog svoje malo(brojnosti), taj će zadatak morati dodijeliti drugima. Oni su: Matisi, Fyrosi, Trykeri i Zore. Matisi su kao neki napredni genetičari, koji žive u skladu s prirodom (ekolozi prokleti!) i sve što im je potrebno dobivaju manipulacijom iz doista bujne vegetacije. Čak i žive na drveću, gdje grade svoje viseće nastambe pa ih također možemo shvatiti i kao nabrijane inačice pijanih druida. Drugi su Fyrosi, a kako im samo ime govori, žive u vrućim pustinjama na čijem uglačanom staklastom pijesku i sjajnom kamenju peku jaja na oko. Ma šalim se, to sam izmislio samo da bih navukao potreban broj karaktera. Idemo dalje, Fyrosima je, logično, primaran način borbe vatra, za koju znamo da je itekako učinkovita kad je riječ o suhom raslinju. A ako je još u pitanju turistička sezona, gdje je kraj piromanskom veselju?! Treći su Trykeri, koji se služe snagom vjetra, a povijest pamti da su nekoć bili robovi, koji su se, eto, sada oslobodili te više nisu...robovi. Najbrži su i najagilniji od svih rasa (igra očito podržava i *staminu* koja će vam koristiti prilikom trčanja i borbe) te prilagođeni igračima koji uživaju u nešto skrovitijem načinu igre. Zadnji su Zore, svojevrsne verzije *magic usera*, jer im je primarno oružje upravo čarolija, dok su im oružja i tehnologija sasvim strani. Mogli bismo reći i da su prilično karizmatični, jer nose neke čudne plave maske zbog kojih djeluju poput pravih facera. E sad, to su bile samo osnovne rase, s tim da će igrač moći birati između čak trideset i dva (32) takozvana "posla", to jest smjernice na koji će se način igrati igra. Tako veliki izbor ne bi vas trebao previše zabrinjavati jer se najavljuje mogućnost promjene mišljenja tijekom same igre. Što znači da, ako ste se, npr., dobro izvježbali u nekim čarobnim *skillovima*, nakon ne znam koliko sati druženja s *Ryzomom* možete se mirne duše preorijentirati na Fightera. Sve dotad savladane magije ostat će vam na raspolaganju, počet ćete razvijati neke nove i zapravo postati neka vrsta multiklase. Ipak, s tim ne treba pretjerivati, jer se oprečne strane prilično mrze, pa tako tehno frikovi ne vole one koji se služe čarolijama i obrnuto. No, bit će mjesta za suradnju, jer će se igra temeljiti upravo na interakciji između živih igrača, dok će utjecaj NPC-ova biti sveden na minimum. Prema tome, *guildovi* i opće dobro postat će vaš drugi način života, jer bez suradnje stvarno nećete postići apsolutno ništa! Tomu je prilagođen i sustav skupljanja iskustva, u kojemu neće biti bildanja nad nebitnim čudovištima ili slabim igračima, jer će vam bodovi dolaziti selektivno. Npr. koknete li strijelom nekog jadničkа na dva metra, očekujte mnogo manji bonus nego da ste ubili neku mrcinu na deset! Kao što vidite, grafika je sasvim na mjestu i u skladu s novi MMORPG grafičko-impresivnim trendom. Takav bi valjda trebao biti i zvuk, baš kao i mrežna podrška koja će omogućiti glatko igranje stotinama igrača. Završna riječ? Pa samo da nam se *Ryzom* čini zanimljivim upravo zbog svog posve pomaknutog svijeta, koji bi u MMORPG mogao unijeti poveću dozu inovativnosti i odmak od već ustajalog *fantasy settinga*. ☐

IZDVAJAMO / INTERAKCIJA

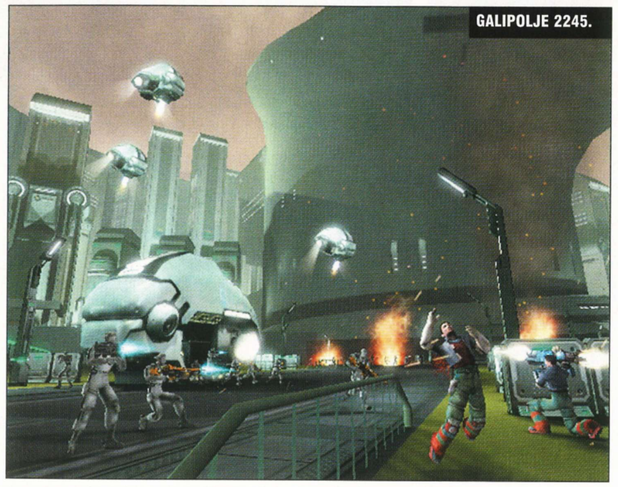
Ryzom **bi trebao biti ultrainteraktivan! Iako se ne zna točno o čemu će biti riječ, jer se dosta toga drži pod ključem, čini se da će se interaktivnost ticati promjene okoliša i svijeta ovisno o postupcima igrača. Tj. o postupcima njegovog *gilda* i šire zajednice, jer će *Ryzom* biti skupna igra do konačnog ostvarivanja višeg cilja. U medijima se govori o tri stupnja progresije, i to "individualnom, skupnom (gildskom) i civilizacijskom" a sada vi lijepo nagađajte o čemu je tu riječ. Kako bude, bit će, ali dotad nam se čini da će i engine biti sposoban za velike interakcije, tj. deformacije terena, promjene u broju i gustoći raslinja itd., što bi, s obzirom na *Ryzomovu* priču, bilo itekako dobrodošlo. Zasad više informacija znaju isključivo Francuzi iz Francuske (možda je nešto načuo i pokoji iz bivših kolonija), gdje je igra već otišla na beta-testiranje, što je sasvim u redu jer su autori upravo "žabari".**

"Daleki planet kojeg ždere biljni "rak" svakako je dobra podloga za jedan uzbudljivi MMORPG!"



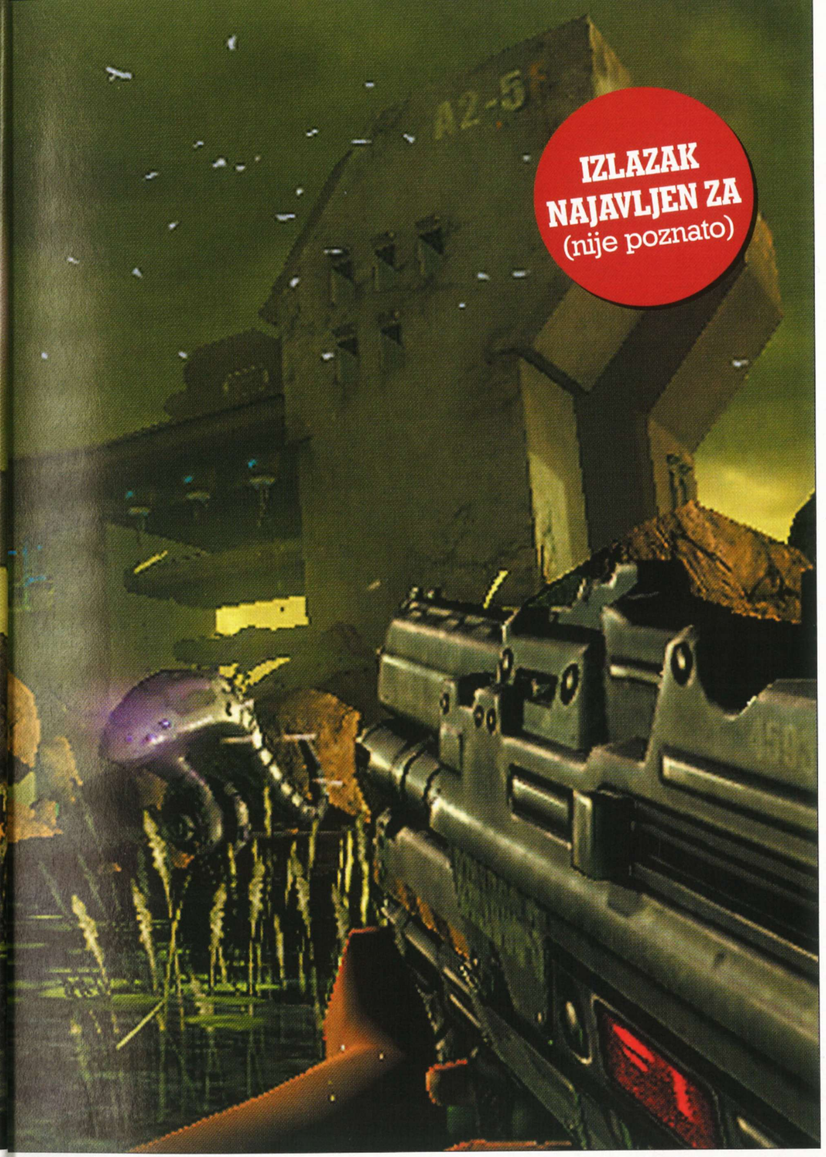
PRVI POGLED NA

JOŠ JEDNA IGRA koja obećaje besprijekornu realnost



GALIPOLJE 2245.

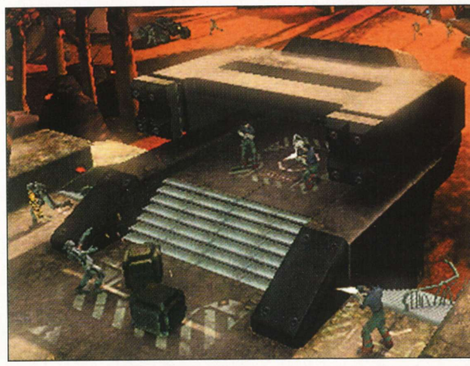
OVAKO NEKAKO će izgledati bojna polja budućnosti



IZLAZAK NAJAVLJEN ZA (nije poznato)

MARS U JESEN, predivnog li prizora

VOZILA će ponovno imati važnu ulogu



Tajanstvenost iznad svega

PERIAH

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Digital Extremes** ■ IZDAVAČ / **Groove Games** ■ ŽANR / **FPS** ■ **www.digitalextremes.com**

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

"Pariah će istodobno izaći i za PC i za Xbox"

Nevjerojatno kako neke igre podignu prašinu u sekundi. Uzmimo, primjerice, neki prosječan naslov koji rade anonimusi. Može se o njem pisati kao čudu neviđenom i nevjerojatnim *featuresima* koje će donijeti, no rijetko tko će zapamtiti išta od toga. Čak ni vrhunski *screenshotovi* ne mogu odagnati uvjerenje kako je riječ samo o marketinškom triku sve dok to ne vidimo na djelu. Nažalost, povijest nas je tome naučila – naime, koliko su samo puta igračima obećavana brda i doline, a tek mali dio tih ambicioznih najava se i ostvario.

Istina, ima iznimaka, poput aktualnog *Far Crya* koji je otvorio novo poglavlje FPS žanra, no to je samo kap u moru. Osim toga, ni njegovim developerima nismo vjerovali dok se vlastitim očima nismo uvjerili u nadmoćnost enginea i *gameplaya* nad trenutačnim hitovima. No, vratimo se mi temi. Za razliku od anonimusa, kad se spomenu tvorci nekog vrhunskog naslova od prije nekoliko godina, svi odmah padaju na koljena, klanjajući se do poda njihovom ostvarenju još u fazi izrade premda o njemu nema nikakvih informacija, nego tek pretpostavka kako će rulati kao i prethodni naslovi.

Upravo takav primjer imamo pred sobom. Naime, kao po nekom nepisanom pravilu, developeri taje detalje o ovoj igri kao zmija noge, no to nimalo ne umanjuje zainteresiranost igrača i novinara za nju. Iako su objavljena tek četiri *screenshota* i vrlo štur opis *gameplaya* putem službenog *press releasea*, cijeli se *gamerski* svijet digao na noge jer developeri su - Digital Extremes. Zvuči poznato? I treba biti, s obzirom da je riječ o ljudima koji su sudjelovali u stvaranju svih dosadašnjih *Unrealova*, počevši od prvog koji je Unreal engine i proslavio. Upravo je taj, sada već zastarjeli *Unreal* bio osnova za početak rada na igri jednostavna naziva *Pariah*, jer su je autori i zamislili kao primarno *single player* iskustvo s jakom pozadinskom pričom kao nositeljem cjelokupnog naslova, dok je *multiplayer* tek bonus koji bi mogao zarulati. Sjetite se samo *Return to Castle Wolfensteina* koji je na isti način prezentiran i najavljivan, a kada je izašao, *single player* je bio osrednji, dok je *multiplayer* postao instant hit u cijelome svijetu (eh, to su bila vremena).

Dakle, *Pariah*, igra koja je u razvoju već više od dvije godine, zamišljena je kao klasični FPS s nekoliko uleta *survival- horor* elemenata u službi priče. Ništa novo i dosad nepoznato, no radovat će vas činjenica da će grafički igra rulati u svim segmentima budući da je riječ o provjerenom najnovijem Unreal engineu sa svim specijalnim efektima koji uza nj dolaze plus nekoliko njih za koje autori tvrde da će biti iznenađenje. Nadamo se ugodno i nezahtjevno, jer prema njihovim riječima, detalji ovog naslova izlaze na vidjelo na nadolazećem E3 sajmu, što je vrlo brzo, a i sama igra je već prilično dovršena, uključujući MP komponentu koja je u fazi testiranja već šest mjeseci, tako da bi bilo realno očekivati da *Pariah* zaigramo već ove godine. Doduše, izbor relativno malih izdavača, a ne Epica (na što smo svi ostali začuđeni) nije baš ohrabrujući, no prema priječima Digital Extremesa, nije im bitno ako se dogodi da igra bude odgođena u nekoliko navrata, za što bi, da su se odlučili za Epic, vjerojatno plaćali velike penale, nego im je najvažnije da, kad se pojavi, izazove veliki prasak.

U njihove odluke ne bismo se željeli miješati, no u protekle dvije godine nije iscurila nijedna informacija koja bi potvrdila njihove riječi kako je doista riječ o velikoj igri. Ali opet, uzmemo li u obzir njihovo dosadašnje iskustvo i projekte na kojima su radili, s pravom možemo očekivati i nadati se najboljem, u protivnom će sami sebe pokopati. Kako god bilo, o *Pariahu* ćete sigurno još čitati na našim stranicama prije no što izađe, možda čak i u idućem broju, nakon najvećeg gamerskog sajma, kad se sve karte stave na stol. ■

INFOPLUS

DIGITAL EXTREMES osnovao je James Schmalz davne 1993., i od tada uporno rade na svim *Unreal* naslovima, uključujući *Unreal Championship* koji se pojavio samo na Xboxu. Svoju karijeru započeli su virtualnim fliperima, a nakon godina skupljanja iskustva na području FPS-a, odlučili su sami pokrenuti neke projekte od kojih je jedan predstavljen u ovom tekstu, dok je drugi, *Dark Sector*, misteriozno najavljen i o njemu nema nikakvih informacija, osim da će ove godine biti objavljeno što se s njim događa. Očito, Digital Extremes kod svih svojih naslova cilja na tajnovitost kao glavno sredstvo pobuđivanja interesa kod publike.

"Izborom osrednjeg izdavača za tako jak naslov zajamčeno je preusmjeravanje svih resursa isključivo za njegovu promidžbu"

IZDVAJAMO / LIKOVI

Na jednom od popratnih *screenshotova*, koji prikazuje žensku osobu, može se vidjeti koliko je truda uloženo u izradu samih likova, s tim da je velika pozornost posvećena njihovoj realnosti. Nažalost, trenutačno ne možemo govoriti o samoj animaciji, jer ipak je riječi o statičnoj slici, no čak se i na njoj može uočiti ten osobe, boja očiju, bore, trepavice, pa čak i madeži. A nije zgorega spomenuti ni da je riječ o djevojci imenom Karina, koju ćete tijekom igre vrlo često sretati jer je jedan od bitnijih likova, i to je zapravo jedini provjereni detalj, jedino što je procurilo sve ovo vrijeme koliko je igra u razvoju.

INFOBOX

- Warhammer 40.000: Dawn of War
- PROIZVOĐAČ **Games Workshop/ Relic Entertainment**
- IZDAVAČ **THQ**
- ŽANR **RTS**
- IZLAZI **najesen**

www.relic.com

RELIC Tvrtka koja se 1999. proslavila iznimno inovativnim *Homeworldom* do današnjeg je dana ostala vjerna sebi. Pod tim, dakako, mislimo na prirodu njihovih projekata, koji su prije svega maštoviti i odvažno drukčiji. Dobro, istina, *Impossible Creatures* i nije bio baš pretjerano drukčiji od ostatka igara. Međutim, to nipošto ne znači da nije bila riječ o kvalitetnom naslovu. Njihov *Homeworld 2* također je postigao pristojan uspjeh, iako bez pretjerano velikog broja inovacija, osiguravši Relicu popriličnu zaradu. Njihova odluka da počnu raditi na igri temeljenoj na Warhammer 40k svemiru prilično je neočekivan potez, no sigurni smo da će, ako nitko drugi, barem fanovi franšize biti zadovoljni.

"Ekstremno i nasilno"

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR

Opaka borba na mračnim bojištima budućnosti

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

Nekoliko mjeseci nakon debakla pod imenom *Fire Warrior*, čini se kao da je THQ konačno pronašao način kako nedavno kupljenu licenciju za *Warhammer 40.000* iskoristiti kako spada, a pritom se ne obrukati. Znajući da im to neće baš poći zarukom ako to doista ne bude ziheraški projekt, okrenuli su se nikom drugom doli Relicu. Samim tim već su načinili prvi korak prema nečemu što će, ako se sve završi kako spada, *WH40k* fanove oboriti s nogu.

Igrači su cjepidlake. Ne, ispravljamo se: igrači su proklete cjepidlake. Najveći propust developera pri izradi igre rađene, recimo, prema nekom analognom predlošku je upustiti se u hrvački meč sa stotinama sitničavih *fanboya*.

"*Warhammer* se vraća na PC-je u velikom stilu"

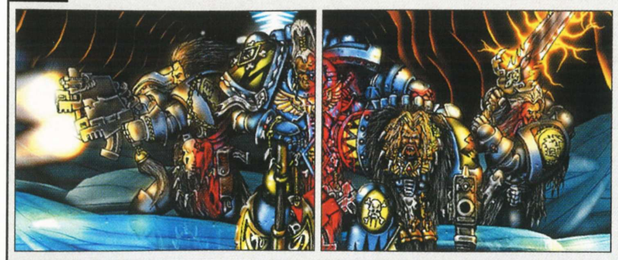
Dotični, naime, imaju vrlo nezgodnu naviku očajnički čekati pravu priliku da na službenom forumu u točno tempiranom trenutku ulete sa zamjerkom vezanom uz integraciju najopskurnijeg pravila poznatog ljudskoj vrsti. Jasno, to je tipičan scenarij noćne more, koji se, na svu sreću, u 80% slučajeva jednostavno ne događa jer velik broj takvih igara ipak ima relativno prizemnu bazu fanova. Najgora stvar koja se, dakle, može dogoditi je da nekim ludim slučajem započnete rad na igri koja opisuje neko razdoblje Drugog svjetskog rata. Tada vam kao prijedlog za novi *patch* dvadeset ljudi napiše kako montirana strojnica na jednom od njemačkih džipova ima kalibar 18, a ne 17 milimetara. Na sreću svih zaposlenih u Relicu, događaji u *Warhammeru 40.000* se još nisu dogodili, a iskreno se nadamo da i neće. Prema tome, nije li logično zaključiti da spomenutom timu preostaju jedino mnogi sati rada na finalnom proizvodu. Pravila, jasno, valja poštovati, i to je, ukratko, osnovni imperativ za pravilnu konverziju stolnog *wargamea* u digitalni oblik. Činjenica da društvo iz spomenutog developerskog tima zapravo i igra *Warhammer 40k*, više je nego solidna baza za obeshrabrivanje

INFOPLUS / *Warhammer* kao hobi

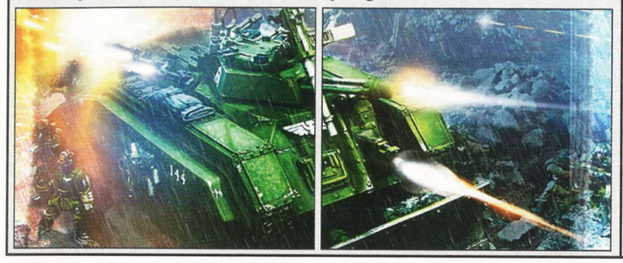
Kao tvrtka specijalizirana za analogne ratne igre, Games Workshop već dobrih tridesetak godina igračima donosi posebno zanimljivu kombinaciju igre na ploči i hobija. Naime, minijature koje se koriste u stolnoj verziji igre potrebno je sastaviti i pobojati. Naravno, *Warhammer 40.000* nije Games Workshopova najpopularnija franšiza. Originalni *Warhammer Fantasy Battles* smješten je u (pogodili ste) fantazijski svijet, gdje se, za razliku od specijalnih odreda, bore goleme vojske ljudi, vilenjaka, patuljaka, živih mrtvaca i druge žgadije. Ukratko, spomenuti je hobi uzeo takav zamah da neki ljudi (neki, napominjemo) skupljaju vojske doslovce samo zbog bojanja i konvertiranja (modificiranja figura). Nažalost, skupljanje *Warhammera* ili *Warhammera 40,000* strahovito je skup sport (prosječna *Warhammer* vojska sa svom potrebnom opremom za bojanje i slaganje stoji od 2.500 do 3.500 kuna), no ako imate vremena, interesa i novca – vjerujte nam, to ne smijete propustiti.

4 RAZLOGA ZA NESTRPLJIVO ČEKANJE ČETRDESETOG MILENIJA

1. Zbog jako dobro dočarane *Warhammer 40k* atmosfere



2. Zbog neumoljive želje za promatranjem međusobnog poništavanja stotina tisuća poligona



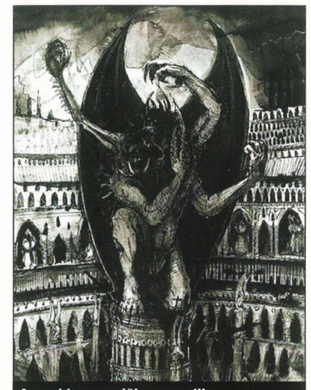
3. Zbog zanimljivog sustava borbe i vrlo masivnih bitaka

4. Zbog obećavajućeg i vrlo dinamičnog *multiplayera*

Waaaaaaaaagh Ork!

IGRAT ĆETE JER...

- ste ružni ko noć, pa vam ionako stavljaju kacigu na glavu
- njihov imperator pojede 10000 djece na dan, a ne dobije ni kile
- ubijaju izvanzemaljce, a nitko ih ne pita zašto
- nose oružje veličine prosječne "veš-mašine"



Apgrejdana gorička gargolija. Rečenica sliči šifri, ali nije

Ultramarines chapter priprema se za još jednu mirovnu misiju

Ispala mi je leća! Pobogu, ispala mi je leća!

Hahaha! Metež!

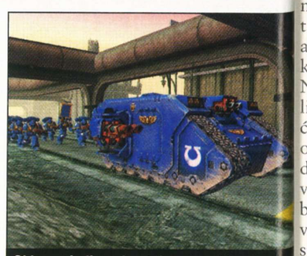
"Igra je prije svega zamišljena kao strategija u pravome vremenu - što će možda malo razočarati ljubitelje *Dark Omena*"

skeptika. Oni koji ga ne igraju, a vole eksplicitne scene nasilja bit će oduševljeni. Treba li stoga dodatno komentirati slogan igre, koji doslovce glasi "u mrkoj tami daleke budućnosti postoji samo rat"? Treba – i to zato što igru, osim nevjerojatne količine eksplicitnog nasilja, krasi i fantastično osmišljena pozadinska priča.

IMPERIJ I OSTALO

Ljudska vrsta u *Warhammeru 40.000*, za razliku od stereotipne predodžbe u velikom broju znanstvenofantastičnih priča, ne spada među pozitivce. Štoviše, nijedna od rasa koje nastanjuju svemirska prostranstva ne zastupa velik broj moralno prihvatljivih načela. Što se ljudske vrste tiče, ona se iz dana u dan agresivno širi poznatim svemirom. U *Dawn of Waru* preuzimate ulogu zapovjednika jednog dijela Adaptes Astartesa, koji slijedom događaja biva poslan u važnu misiju. Dotični su, naime, izabrani da budu glavna crta obrane tijekom nadolazećeg orkovskog ratnog pohoda. Ali, pobogu, gdje bismo sada bili da iza svega ne stoji druga mračna sila - protiv koje ćete se, kao i protiv zelenokožaca, boriti do zadnjeg

Ništa, ništa... to je samo ogrebotina



Oklopne jedince igrat će vrlo veliku ulogu

pucnja *bolterom*. Kako ćete taj pothvat izvesti, pitanje je i osnovnog mehanizma igre.

KONCEPT

Dawn of War osmišljen je kao klasična strategija u pravom vremenu, s tim da je u originalni koncept dodana nekolicina interesantnih zaokreta. S obzirom da se u stolnoj verziji *Warhammera 40.000* sukobljavaju odredi do zuba naoružanih ratnika, Relic se pobrinuo da slično ozračje vlada i u digitalnoj varijanti. Marince će biti moguće voditi kao specifično opremljene grupe koje, prema zahtjevu, vode specijalno osposobljeni časnici. Gradnje kao takve u igri, na sveopće olakšanje stotina zadrtih fanova *Warhammera*, neće biti. Jedina pomoć koju ćete, osim inicijalne pošiljke do zuba naoružanih *Blood Ravena* (ime *chaptera* iz kojeg dolazite), dobiti je putem specijalnih *dropshipova*. Tijekom misija takva pojačanja bit će ograničena, a njihov broj ovisit će izravno o količini osvojenih ključnih točaka. Naime, standardna procedura prilikom igre za jednog igrača sastojat će se od ispravno tempiranih i organiziranih napada na određeni dio karte, nakon čega slijedi krvava obrana te iste lokacije. Što je broj osvojenih *objectivea* veći, i vaša će logistika biti jača. Naravno, statičke obrane, kao i oklopljenih jedinica (legendarni Leman Russ tenk uključen) bit će u izobilju. I što je najvažnije, 90% opreme na koju ćete naići tijekom igre potječe iz Codexa (knjige s popisom jedinica koje se koriste u stolnoj verziji igre). Osim teškog pješaštva, na raspolaganju će vam biti i nešto okretniji izviđači te iznimno teško oklopljeni *space marine terminatori*. Potonji su u *Warhammeru 40.000* tretirani kao elita među svojom braćom, te u ime toga nose svete terminator oklope (zahvaljući kojima, između ostalog, mogu preživjeti izravan pogodak tenkovske granate). Ako vam ni to nije dovoljno, na raspolaganju će vam biti i hodajuće grobnice pod imenom Dreadnoghti. Neprijatelji će, jasno, također imati dostatnu količinu teškog naoružanja, što će, na sveopće oduševljenje igrača, uvijek dovoditi do spektakularnih demonstracija igrinog pokretača. Kao što se da zaključiti iz slika, stvari će biti nevjerojatno kaotične – čemu su igrači donedavna mogli svjedočiti samo na Games Workshopovim posterima. Inače, kao maleni *teaser* na kraju spomenut ćemo samo da će Chaosu na raspolaganju biti Greater Demon of Khornea (za neupućene, mišićav monstrum visine nekih trideset metara). Sve u svemu, ove jeseni će fanovi *Warhammera 40.000* jamačno doći na svoje. Drugi igrači, jasno, imat će priliku osloniti se na više od jednostavnog *fluffa*, s obzirom da će napokon iskusiti dio taktičko-strateške igre koja u svojem analognom obliku već više od deset godina uspješno privlači mnogobrojne rafinirane *wargamere*. Ako im ni to ne bude dovoljno, bit će tu i *multiplayer*. Ma uostalom, strpite se pa istražite sami. ■

Mali leteći nosači smrti

IZDVAJAMO/ Kratka povijest Imperija

Prema priči u *Warhammeru 40.000*, u jednom trenutku populacija na Zemlji toliko je porasla da je čovjek bio prisiljen krenuti u potragu za novim domom. Putujući pomoću iznimno nepouzdanih svemirskih brodova, Imperij je uspio naseliti velik broj dalekih planeta. Ljudsko društvo, predvođeno božanskim Imperatorom, s vremena na vrijeme stupalo je u kontakte s drugim žiteljima svemira. Međutim, zbog pomanjkanja priručnika za ophođenje s nezemaljskim civilizacijama, odlučeno je da se male zelene po kratkom postupku eliminira. Što je, jasno, dovelo do mnogobrojnih ratova. Neki od njih vodili su se u obrani, neki u napadu – no svi su trajali jako dugo i u svima su izginuli nebrojeni milijuni. Ljudi su u jednom trenutku naišli čak na ulaz u sam pakao, te u nj poslali nekoliko tisuća najelitnijih bataljuna svoje vrste. Time su prouzročili da nakon nekoliko godina dotični izvire iz mračne rupe, opsjednuti demonima te predvođeni nemilosrdnim bivšim visokim časnikom pod imenom Horus. Razočaran takvim slijedom događaja, i sam Imperator odlučio je krenuti u rat, koji je nakon gomile bitaka završio tako da su se dotični zajedno s odmetnutim poglavnikom svemirskih marinaca simultano sasjekli. U trenutku sveopće histerije, Imperatorov kult spojio je gotovo mrtvog vladara na hrpu kabela, odlučivši ga održavati na životu dokle god je to moguće. Pokretač Imperatorove egzistencije simbolična je svakodnevna žrtva u krvi 10.000 telepatske djece - koja, među ostalim, održavaju njegove nadljudske psihičke moći. Njegovi izabrani, nazvani zajedničkim imenom Adaptes Astartes (ili po naški svemirski marinci) jedina su sila koja ljudsku vrstu štiti od neminovne propasti. Zgodno, zar ne?

INFOBOX

STAR WARS: BATTLEFRONT

- PROIZVOĐAČ: **Lucas Arts**
- IZDAVAČ: **Activision**
- ŽANR: **taktički FPS**
- IZLAZI: **najesen**

www.lucasarts.com

PANDEMIC STUDIOS Tvrtka s povećim iskustvom, koja se okušala uglavnom u netipičnim i pomalo hibridnim naslova. Njihovi nešto stariji naslovi su *Battlezone 2* i *Dark Reign 2*, te *Army Men* RTS. Čak su se okušali i u sportu, i to s *Triple Playom*, a od novijih tu je prilično neuspješni *Clone Wars* te nešto bolji *Full Spectrum Warriors*. Iako nikad nisu izbacili istinski hit, može se ipak reći da ljudi iz Pandemica znaju napraviti sasvim prolaznu igru. Nadamo se da nas ni ovaj put neće razočarati.

HMH, tko mi se to dolje smuca?

Battlefield 1942 susreće Star Wars

STAR WARS BATTLEFRONT

MOMCI, nema sad "Ja bih doma, 'oću mamu i takole", potpisali ste!

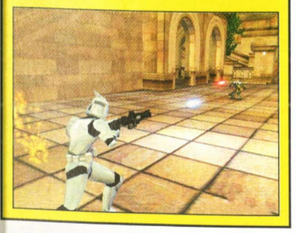
PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

Svi su se već navikli da Lucas Arts izda barem dva - tri *Star Wars* naslova na godinu, pa ako je samo jedan od njih prolazne kvalitete, u redu je ako ostala dva izgledaju i mirišu kao smrdljivi drek. Po svemu sudeći, čini se da će baš *Star Wars: Battlefront* izbjeći "zahodski" sindrom i igračima pružiti iskustvo kakvo još nisu doživjeli! Riječ je o čistom *Battlefield 1942*, a sada već i *Battlefield: Vietnam* plagijatu/klonu/*rippoffu*, zato što će spomenuta igra osim prilično sličnog naziva imati i prilično (prokleto prilično, to jest) sličan način igre! Natjeravanje po brojnim planetima i grupni pokušaj osvajanja *checkpointa* kako biste zgazili drugu stranu kradući im bodove svakako je nešto što je jako milo svakome ko cijeni spomenute legende. No, prije nego vas obaspemo sočnim podatcima vezanim uz lokacije te igrivost, moramo spomenuti i jednu rezervu koja se tiče paralelnog razvoja za PC i konzole. Originalna *SW:BF* verzija radi se na tehnološki prastarom Playstationu 2, iz kojeg autori, po vlastitom priznanju, crpu zadnje molekule, atome, kvarkove, tj. one jako, jako sitne pizdarijice snage. Što, naravno, znači da će i tako iscijeđena grafika i dalje biti DALEKO ispod PC usvojenih standarda, uz tek dobrodošla povećanja rezolucije i tekstura! A kao najveći grafički efekt najavljuje se "romantična kamera", tj. inteligentno zamuljavanje/defokusiranje drugih planova, kako bi igra dobila filmski karakter. Straaašno! Za ostale efekte i dide bacite pogled na slike, na kojima se već sada vidi itekakav manjak poligona. No, u *Battlefrontu* će ionako biti najvažniji SW atmosfera, što će se postići brojnim planetima, lokacijama i vrstama vojnika tako tipičnim za SW *mitos*. Bit će ih hrpa - *Battlefront* u sebi objedinjuje obje SW vremenske linije, tj. događanja iz originalnog "novog" i najnovijeg "starog" filmskog serijala od čijih likova boli glava. Stoga očekujte Hoth, Geonosis, Yavin, Tatooine, Endor, Kamino, Naboo i još pet-šest kugli koje su trenutačno pokrivene krpom tajne, te znajte da će se na svakom planetu kriti barem nekoliko posve različitih karti. A u *single player* modu svaka će se strana sastojati od 32 vojnika sastavljenih od sveukupno 24 (dvadeset i četiri) klase, poput imperijskih oficira, pobunjeničkih pilota, drone snajperista itd. No, kako će zaraćenih strana biti četiri, očekujte i neka funkcionalna preklapanja jer određene jedinice u različitim periodima ipak služe istoj svrsi. No, da se s time ne bi pretjeralo, neke će klase imati i posve jedinstvene osobine poput sposobnosti pobunjeničkog pilota da iskoči iz uništenog vozila ili pak *clone warriorove* mogućnosti da se pomoću *jet packa* popne na drugima nedostupna mjesta. Naravno, u igri će biti i gotovo sva SW vozila i letjelice, a dosad su potvrđene delicije poput AT-ST-a, AT-AT-a, X-Winga, Tie Fightera, Naboo Fightera te neka od onih čuda viđena na kraju Epizode 2. Zgodno je i što će karte biti prilagođene različitim tipovima borbe, pa tako računajte na one nešto urbanije, poput Moss Eiseliya, gdje ćete se maklјati s prašinarima, te na velika prostranstva, poput Tatooina pogodnog za klanje u vozilima. Na kraju, tu je i Galactic Conquest mod, tj. *Battlefrontova* kampanja u kojoj treba osvojiti sve dostupne planete, a nešto slično se najavljuje i za *multiplayer*. U kojem ćete pak na Gamespyju međusobno komunicirati između PC-ja i PC-ja te Playstationa 2 i PC-ja, dok se Xbox zbog svoje LIVE pizdarije ne uklapa u tu jednadžbu. Jasno, i ovdje će PC biti daleko superiorniji pa se tako na konzolama očekuje do 16 igrača po strani, dok se pak na kanti ta brojke penje do 32! Iskreno, *Star Wars: Battlefront* nam se u najmanju ruku (desnu) čini zanimljivim, jer iako će sasvim sigurno biti inficiran konzolaškim sindromom, njegova plagijatorska mehanika igre i da, da, SW kao takav, fino će leći okorjelom PC-igraču. Jedino čega se bojimo je mogućnost da ispadne LOŠIJI od svojih tako očitih uzora, koji su mu već u startu postavili itekako visoke standarde. Jer, potući jedan *Battlefield* na njegovu vlastitom terenu je malo, je li, mda...zahebano! ■

IZDVAJAMO

PC ili PS2?

SW: *Battlefront* radi se paralelno za tri platforme (PC, PS2, Xbox) te će kao takav biti gotovo identičan, to jest kompatibilan neovisno o sustavu na kojem se vrti. Osim negativnih posljedica takve izrade, poput zastarjele grafike na moćnijim platformama, postoji i jedna pozitivna, koja se tiče *multiplayer* podudarnosti. Naime, velike su šanse da će zbog toga biti moguće internetsko igranje s umreženim PC-jima i Playstationima 2, mada to još uvijek nije konačno potvrđeno. Zašto ne i na Xboxu? Zato što je Xbox LIVE jedan zatvoreni sustav, u kojemu Microsoft pobire sav profit! Recimo još i da se na konzolaškim verzijama očekuje i *split screen* igranje, kojeg, kao i obično, na PC-ju neće biti, što nas neobično ljuti! Najnoviji monitori dovoljno su veliki za naguravanje barem dviju osoba ispred jednog ekrana, pa nam stvarno nije jasna ta uporna delozacija tog zanimljivog i prije svega praktičnog načina *multiplayer* igranja.



BRZO, BRZO, gdje mi je Pips?!

BRRMM, BRRRMMMM... krcc, škrip, sproinnggg! Jebemu...!!

ČEMU, čemu ova bezumna destrukcija i razaranja?

"Iako je, očito, riječ o *Battlefield 1942* plagijatu, *SW: Battlefront* bi čak mogao ispasti i sasvim zgodan!"

IGRAT ĆETE JER ...

- **se palite na *SW/Battlefield 1942* kombinacije**
- **želite divljati u *speeder bikeovima***
- **ste puni čežnje za "tamnom" stranom**

KAPETANE, zašto je sve iza nas ovako zamuljano?

PEČENA piletina...

ČEMU, čemu ova bezumna destrukcija i razaranja?

A VIĐE VAS što ste ko mali mravci...

ELEKTROMOTORIĆ iz mamine rerne plus dva sestrina hula-hopa i voziii...

INFOBOX

SILENT HILL 4: THE ROOM

- PROIZVOĐAČ
  Konami
- IZDAVAČ
  Konami Europe
- ŽANR
  survival-horor
- IZLAZI
  jesen

www.konami.com

KONAMI Ovaj japanski izdavački div jedno je od najvećih imena u industriji igara i proizvođač nebrojenih hitova. Iako je uglavnom orijentiran na konzolaško tržište, tijekom zadnjih godina počeli su sve više pažnje pridodavati i industriji PC igara.

KAD UKUĆANI ZAKLJUČE da je psa najbolje ostaviti u stanu

Kućna atmosfera

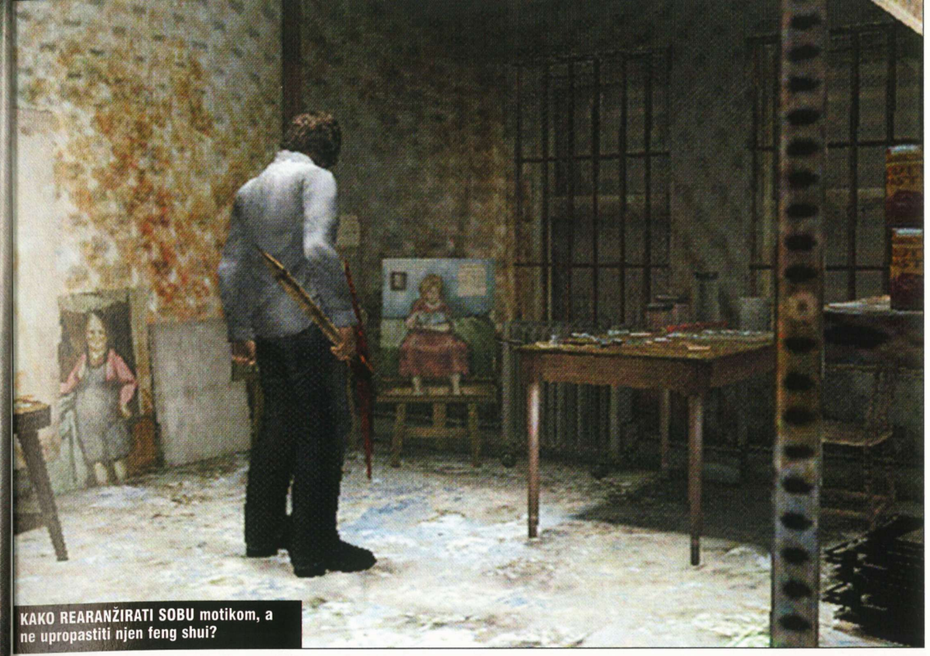
SILENT HILL 4 THE ROOM

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

Od svojeg prvog izlaska, 1999., *Silent Hill* serijal je stekao status Konamijeva najuspjelijeg *survival-horor* serijala. Štoviše, i za one koji su imali priliku zaigrati i ostale predstavnike žanra, on je u većini slučajeva apsolutni favorit. Zahvaljujući dinamičnoj kameri, nevjerojatnoj atmosferi i gomili bizarnih čudovišta postupno je stekao kultni status. Znajući da pred sobom ima nevjerojatno unosnu franšizu (prvi *Silent Hill* prodao se u milijun primjeraka), Konami nije gubio vrijeme, nego je počeo raditi na četvrtom nastavku. Međutim, to nije moglo proći bez određenih problema.

BRAINSTORMING

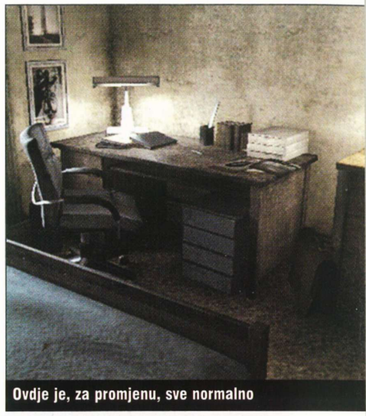
Naime, ako ste pratili priču koja se proteže kroz prva tri nastavka, vjerojatno ste i sami došli do zaključka da je ona na neki način uspješno zaokružena i da jednostavno nema potrebe za četvrtim nastavkom. Međutim, tvrtka koja je napravila serijal pokušala je ipak pronaći način kako da cijelu stvar produži, želeći se, dakako, dokopati dodatne love. No, na svu sreću starijih fanova, ali i zagovornika dobro zaokruženih serijala, ovaj više nego očiti *fan service* odrađen je kirurškom preciznošću. Svijet, tj. dimenzija koja je zatrovala dobro nam poznati gradić u *The Roomu* se spominje u svojem originalnom kontekstu, s tim da je sada postala univerzalna. Da bismo pojasnili ovu pomalo hermetičku rečenicu recimo da ste u novom *Silent Hillu* zapravo udaljeni od originalnog mjesta radnje. Točnije, upadate u hlače protagonista koji je iz nekog razloga zarobljen u vlastitom stanu. Da stvar bude još neugodnija, iz



KAKO REARANŽIRATI SOBU motikom, a ne upropastiti njen feng shui?

IGRAT ĆETE JER ...

- volite mrak
- volite strah
- volite da se igra, igra s vašim mozgom
- čeznete za tihim brežuljkom



Ovdje je, za promjenu, sve normalno

IZDVAJAMO

STRIPOVI I FILMOVI

Budući da je tijekom ovih pet godina *Silent Hill* serijal stekao iznimno veliku bazu fanova, Konami se odlučio na novi korak u njegovoj promociji. Točnije, nedavno je počeo rad na njegovoj ekranizaciji. Na filmu će, kako stvari stoje, raditi Francuzi, a u kina će stići negdje krajem ove godine. Što se tiče kreativnog tima koji radi na adaptaciji, drago nam je što možemo reći da iza svega stoji europska tvrtka jer, ako nas pitate, *Resident Evilova* ekranizacija bila je previše razvodnjena za *horor* film. Drugi rezultat uspješno prodanih autorskih prava je novi strip-serijal, na kojem trenutačno radi IDW. Više od njemu možete pročitati na... www.idwpublishing.com.

"Četvrti nastavak popularne franšize donosi mnoge zanimljivosti i za početnike i za veterane serijala"

nekog čudnog razloga, tvar koja sačinjava stvarnost polako se gubi jer u tom istom stanu nastaju prolazi u paralelne svjetove.
Da bi upotpunili zanimljivu scenografiju, Konami uvodi i klasičnu plejadu misterioznih sporednih likova koji će, među inim, igraču pomoći da

OVOG NIJE BILO prije onih sumnjivih gljiva za ručak

GURNUTI GLAVU u WC-školjku ili misterioznu rupu u zidu? Školjka ili zid...

razotkrije misterij svojeg zatočeništva. Što se tehničke strane tiče, vjerujemo da bi bilo u redu spomenuti da je u priču uveden (duboki udah) pogled iz prvoga lica. Prije nego što počnete pljuvati, recimo da je ta perspektiva rezervirana samo za dio igre koji se odvija u ukletom stanu. Dakle, da bi povećao napetost, kreativni tim je šetnju po stanu uobličio u malo osobnije iskustvo. Takav dizajnerski potez opravdan je prije svega zanimljivom pojavom koja će se u vašem stanu pojavljivati kako budete napredovali kroz paralelne svjetove.
Naime, kako vi šećete nedodijom, tako i materija stvarnosti u vašem stanu polako, ali i sigurno puca.

Tako ćete polako početi dobivati halucinacije, vizije i, naravno, sve češću priliku da završite na nekom izrazito negostoljubivom mjestu.
Za razliku od prvog i drugog nastavka, *Silent Hill 4* bit će malo više akcijski orijentiran. Dakako, to nipošto ne znači da ćete igrati *david-lynchevsku* varijantu *Devil May Crya* nego da ćete se malo više boriti i trčati, a manje rješavati slagalice. Da uklonimo nepotrebne slutnje, recimo da je *Silent Hill 4*, što se akcije tiče, za nijansu nategnutija inačica *Silent Hilla 3*. Stvorenja protiv kojih ćete se boriti također su vrhunski dizajnirana, što je i više nego logično za očekivati od majstora iz Konamija. Dvoglave nakaze, duhovi koji izlaze iz zidova, trzave prikaze i križanci pasa i mravojeda zasad su jedini predstavljeni negativci, no vjerujemo da će ih biti još mnogo. Jasno, također vjerujemo da će ove jeseni u trendu biti igre rađene za igranje u mraku (sa slušalicama na ušima, dakako). ■

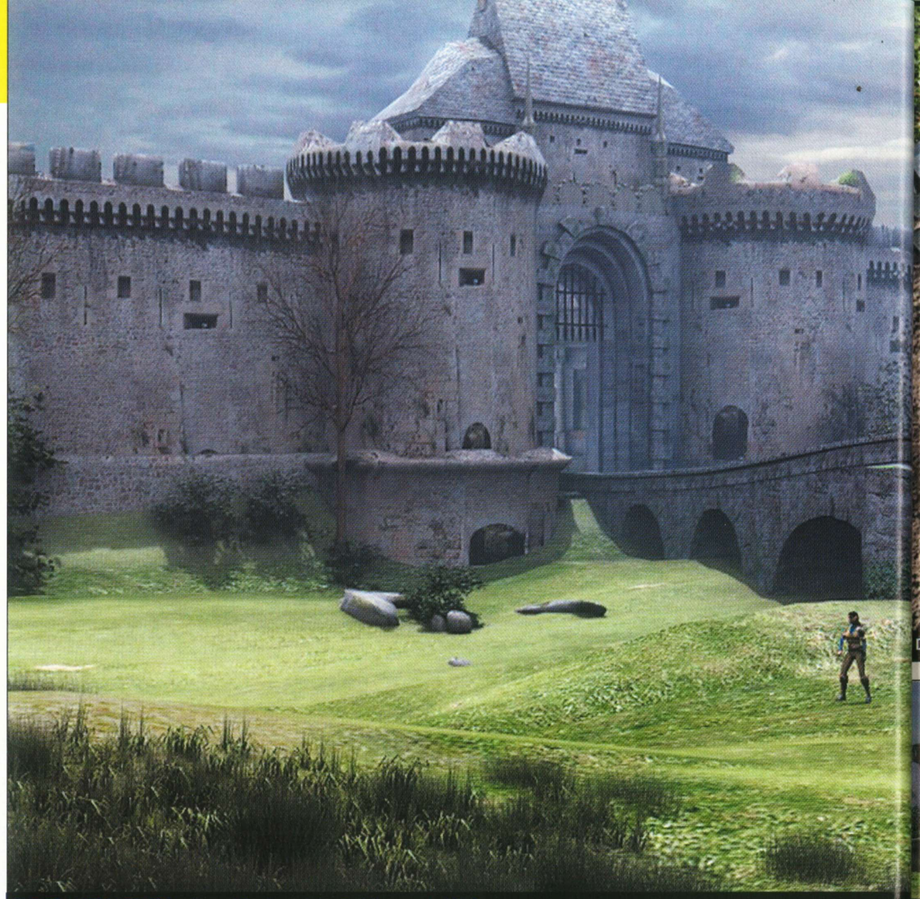
INFOBOX

NEVEREND

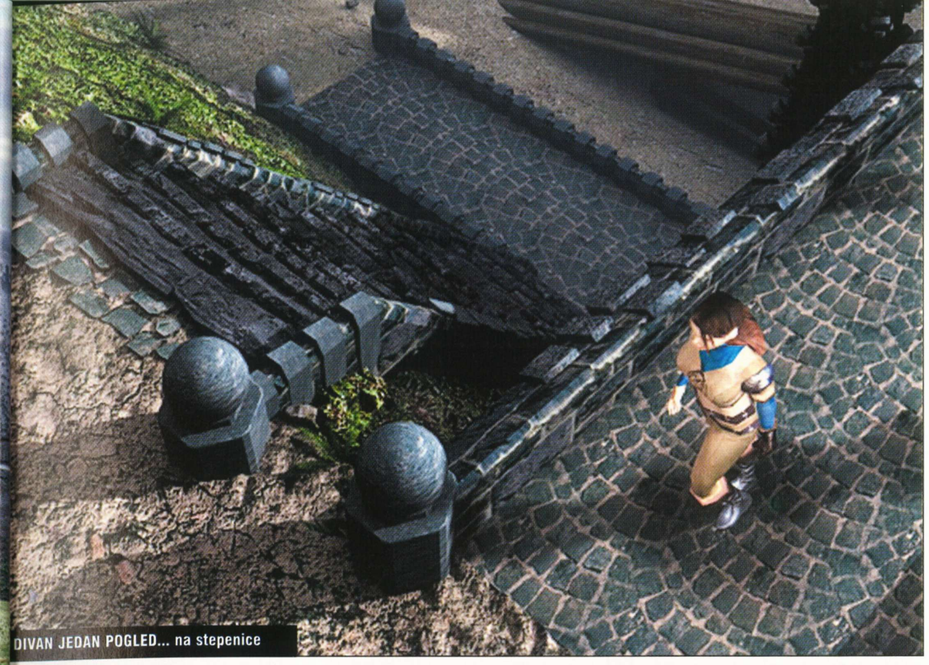
- PROIZVOĐAČ
  Mayhem Studios
- IZDAVAČ
  N/A
- ŽANR
  akcijski RPG
- IZLAZI
  proljeće 2004.

www.mayhem.sk

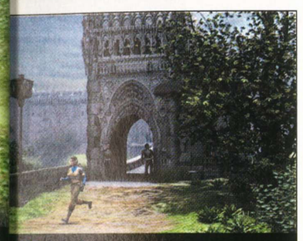
MAYHEM STUDIOS osnovan je prije točno deset godina, a sjedište mu je u Bratislavi. U njihovoj arhivi nismo pronašli neke naslove koji bi nam zvučalo poznatoi, premda su dosad objavili nekoliko njih, uglavnom za slovačko tržište. Iskreno se nadamo da nisu previše zaglibili s odgodom *Neverenda*, jer bi ta igra mogla biti njihov proboj u svijet. Na kraju krajeva, čuda se događaju, zar ne?



SVE TO LIJEPO IZGLEDA, ali ne vidim Lancelota. Kud li se opet skita?



DIVAN JEDAN POGLED... na stepenice



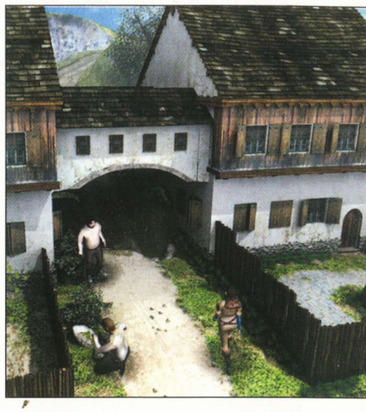
HOP, hop, hop...

EJ, MALA! Jesil' mi ti ovo posikla hrast?

NEKA PUCA, neka puca...

IGRAT ĆETE JER ...

- želite vidjeti zlu vilu
- volite akcijske RPG-ove
- u dubini duše ste konzolaš



IZDVAJAMO

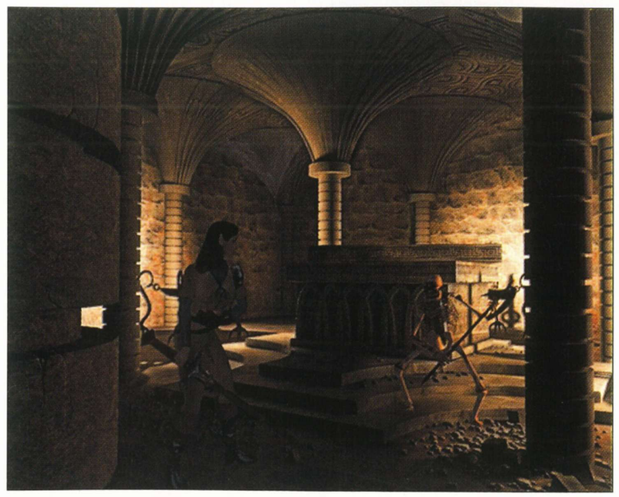
VIZUALNO BOGATSTVO

Vizualno bogatstvo
Cijelo područje po kojem ćemo haračiti s našom vilom (dobrom ili zlom - već prema vlastitom afinitetu), krcato je vizualno atraktivnim lokacijama poput dvoraca, crkvi, zaselaka, napuštenih ruševina nekoć velikih gradova i različitih drugih građevina i područja. Kako bi sve bilo na visini, autori su se potrudili i osmislili "Mayhem's Doubleform Technology", odnosno sustav koji kombinira prerenderirane pozadinske scene s 3D okruženjem u stvarnom vremenu. Na taj način likovi se na ekranu kreću kao da je riječ o stvarnom 3D terenu bez ikakvog gubitka u grafičkim detalja, dok hardverski zahtjevi ostaju u granicama normale. Koliko je taj način uspješan, saznat ćemo vrlo brzo. Barem se nadamo.

Ratoborna vila

NEVEREND

"Epska priča prati transformaciju naizgled obične djevojke u vilu"



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

Istočnjački programeri polako, ali sigurno oduzimaju posao svojim zapadnim kolegama. Iako su se kasnije uključili u razvoj igara, svojom maštovitošću i, prije svega, svojim umijećem da svoje zamisli pretoče u pokretne slikice na ekranu nadmašuju zapadnjake u gotovo svim segmentima. Razloge treba tražiti u iscrpljenosti zapadnog svijeta koji je iznio teret užurbanog napretka računala i tehnoloških rješenja glede grafičkih mogućnosti današnjice, pa je poplava nastavaka i *add-onova* bila nešto što su svi očekivali i čime se bave mnoge kolumne u časopisima za igre. Prilično je žalosno svakodnevno čitati kako se raspadaju razvojni timovi koji su nam podarili nezaboravne igre, no s naše točke gledišta, dakle, *gamerske*, situacija je bolja no što se na prvi pogled čini. Japan i okolne zemlje imaju prilično čudne nazore što se tiče igara i ne bismo ih htjeli previše uvlačiti u ovu priču, ali jednostavno moramo, jer upravo ti segmenti njihove kulture polako stižu i u naše susjedstvo, te imaju velik utjecaj na daljnji razvoj igara. Očit primjer je i *Neverend*, igra koja je prvobitno najavljivana za PC, no tijekom vremena ponuda je proširena i na Xbox konzolu, iz jednog jedinog razloga - brza zarada, s obzirom na sastav i preferiranje tržišta. Ovako smiona izjava nije pala s neba, niti je produkt divljanja moždanih stanica pisca ovih redaka, već realno gledište na razvoj situacije i kronologije događaja koji su više nego znakoviti. Mnogi od vas ne znaju da je *Neverend* najavljen za kraj 2002., to samo za PC, no autori su očito došli do zaključka kako će se akcijski RPG s mnogo prebacivanja kamere svidjeti najviše konzolašima, pa su cijelu stvar odgodili do daljnjeg samo da bi se igra istodobno pojavila na obje platforme. Naravno, ne zamjeramo im takav potez jer, realno gledajući, konzole su kao stvorene za takav žanr igara, čiji je najočitiji predstavnik upravo japanska sapunica koju vlasnici malih kutijica toliko ljube. Uglavnom, priča se vrti oko vile Agavaen. Prave vile, fantazijskog bića s krilima, koja se pojavljuje u mnogim dječjim pričama, a u ovu je uletjela jer su joj, nesretnim slučajem, slomljena krila te je, jadnica, ostala zaglavljena u ljudskom svijetu. Ljudi, kakvi jesu, nisu mogli prihvatiti biće drugačije od sebe, pa je dobra vila lutala tim nepoznatim svijetom sve dok nije naišla na družinu lopova, koja je ionako cijelo vrijeme pijana pa ne razlikuje vilu od čovjeka. Stvar je funkcionirala sve dok nije izbila svađa, podgrijana, dakako, velikim količinama alkohola, oko podjele plijena, i nakon te burne noći, nekoliko pripadnika te vesele družbe netragom je nestalo ostavivši je bez prebijene pare. Voda bande nemoćno je slegnuo ramenima i odlučio iskaliti svoj bijes na osobi "ravnopravnoj" sebi - našoj vili s početka priče. No, naša je vila izvukla skriveni adut iz rukava (bit će neki bodež) i lider pada već u prvom naletu. Raspadom družine kreće i njezina avantura u potrazi za srećom i mirom, a kad nakon uvodne animacije napokon krene u nju, u igru uljećemo mi i preuzimamo kontrolu nad djevojkom kojoj bi trebala izrasti krila, no tek na kraju tog, kako ga autori nazivaju, epskog putovanja.

Pa ono... nije baš neki zaplet, no barem nije riječ o probuđenom i podivljalom polubogu koji je uskrsnuo svoje podanike i želi uništiti svijet, mada bi performanse glavnog lika više spadale u takvu priču, budući da je dotična pravi majstor borilačkih vještina i baratanja različitim ubojitim oružjem, a ako joj ni to nije dosta, na raspolaganju su joj i brojne magije. Klasičan pogled iz trećeg lica imat će vrlo promjenjivu kameru, koja će skakutati oko scena na ekranu kako bi igraču što zornije predočila pravilno izvedene poteze i *combo* udarce. Ipak, u takvom okrutnom svijetu, mladoj dami ne priliči da hoda sama pa će vrlo brzo steći i suborce, čime će bitke postati još masovnije, okrutnije i dakako - efektnije. Trenutačno nije poznato na koji će se način izvoditi magije, no sigurno je da će se čarobne

"U modi je biti zao, pa vam je ponuđena i ta mogućnost"

kombinacije slagati pomoću *runa*, te da je moguće stići na dva načina do krajnjeg cilja. Nije teško zaključiti da je ovo igra u kojoj vile mogu biti vrlo zle prema ljudima, premda je po *defaultu* zapisano da su dobročinitelji.

Od prvobitnog plana izlaska prošlo je gotovo dvije godine, a slovački razvojni tim Mayhem Studios je u tom razdoblju dovršio Xbox inačicu te dodatno ispolirao onu za PC, no sada se pojavio drugi problem. Premda je sve spremno za izlazak na tržište, momci još uvijek nisu pronašli izdavače koji bi cijeli projekt marketinški adekvatno odradili i namaknuli im neku pinku u džep. Jesu li njihovi zahtjevi neprihvatljivi ili su potencijalni izdavači zaključili kako se razvoj previše odužio, nije nam poznato, no bilo bi šteta da ovaj naslov ne vidimo na svojim strojevima. Možda upravo on predstavlja sponu između konzola i PC-ja ili, gledano s malo veće distance, igru koja u sebi objedinjuje japansku i europsku školu. U svakom slučaju, *Neverend* je na čekanju. ☐

najnovije vijesti, slike, komentari i analize igara u razvoju

"Dosta više tog *kempanja!*"

SOLDNER

INFOBOX
- SOLDNER
- PROIZVOĐAČ: Wings Simulation
- IZDAVAČ: Joowood
- ŽANR: taktički FPS
- IZLAZI: 30. travnja
- www.joowood.com

"Moderno naoružanje i poštena *single player* kamapanja bit će itekakva konkurencija *Battlefieldu* i sličnima"

Konačno da se netko sjetio napraviti nešto što sliči na *Battlefield 1942*, a istodobno ima i poštenu *single player* kampanju. Saznali smo da će *Soldner* imati baš sve, jer će se, osim bogatog MP moda, koji će na običnim serverima podržavati do 32 igrača, a na Linux inačicama čak do 128, moći pohvaliti i solo igrom. Preciznije, dinamičnom kampanjom koja čak simulira nekakav "politički" mod zbog kojeg bi igrač mogao imati izravan utjecaj na budući tijek radnje ili nešto slično. No, bez obzira na spomenute modove igre, *Soldner* će ionako nuditi mnogo! Ultramoderna oružja iz bliske budućnosti bit će upotpunjena i mogućnošću razaranja svih kuća i zgrada, koje se, doduše, neće urušavati po fizički realnom sustavu nego po predefiniranim točkama raspada. No, i to će biti sasvim dovoljno za totalnu eliminaciju *kempanja*, jer tenkovske granate neće oprštati ni tvrdom zidu iza kojeg se krije nečija pametna glava. Također, bit će dokinuta i snajperska superiornost, pa tako više ni metak u glavu neće ubijati odmah, a i na snajperistima će se osjećati posljedice straha. Naime, ako se previše zadrže na jednom mjestu, a oko glave im fijuču metci, ciljanje postaje gotovo nemoguće! Inteligentno, fino i pametno, pa izgleda da se *Soldner* lagano pretvara u jedan od većih hitova godine... *(kl)*

"BETA je vani!"

WORLD OF WARCRAFT

INFOBOX
- WORLD OF WARCRAFT
- PROIZVOĐAČ: Blizzard
- IZDAVAČ: Blizzard
- ŽANR: MMORPG
- IZLAZI: uskoro
- www.blizzard.com/wow/

"U hrpi MMORPG-ova možda bi se zbog svoje *Warcraft* franšize mogao probiti upravo *World Of Warcraft*"

Ajde, ajde, brzo na Inernet, upoznajte nekog američkog frajera ili frajericu i na brzinu se oženite kako biste dobili Zelenu kartu. Ili pak, nekim čudom, postanite državljanin Južne Koreje, jer upravo su sretnici koji ondje žive odnedavno postali beta-testeri *World Of Warcrafta*. Yep, *WOW* je otišao u betu, a uskoro se očekuje isto i u Europi, mada mi se zbog nekog čudnog razloga ipak čini da će prostori s juga Balkana biti zaobiđeni. No, to barem znači da je finalna inačica ovog itekako obećavajućeg MMORPG proizvoda vrlo, vrlo blizu (*Warcraft*, e!). Također, konačno smo saznali sve rase s kojima ćemo zaigrati igru, koje su podijeljene na The Alliance i na The Horde. "Saveznici" su tako stvoreni od ljudi, noćnih elfova, patuljaka i gnoma, dok je 'Horda' kreirana od orkova, taurena, nemrtvih i trolova. Tu je još i rasa dvoglavih ogreova, koja ne spada ni u jednu navedenu kategoriju. A da vam sada ponovno idemo pričati o hrpetini *featuresa*, poput brojnih *questova*, nebrojenih artefakata, zračnih transporata, 6 velikih gradova, klasa paladina, priesta, huntera, warlocka, druida, warriora, maga i shamana, nećemo, jer više jednostavno nemamo mjesta! *(kl)*

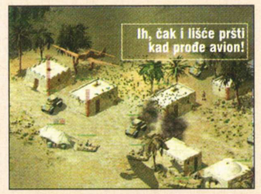
"Kvazisamostalan mission disk"

BLITZKRIEG BURNING HORIZON

INFOBOX
- BLITZKRIEG: BURNING HORIZON
- PROIZVOĐAČ: Dark Fox
- IZDAVAČ: CDV
- ŽANR: RTS
- IZLAZI: 23. travnja
- www.cdv.com

"RTS iz Drugog svjetskog rata s više od trideset sati igre! Kako, ali kako, bilo što može poći po zlu?"

Je li to nastavak? Mission disk? Ili možda oboje? Ili nijedno? – s pravom bi se mogao pitati svaki igrač koji iz mjeseca u mjesec gleda ove čudne naslove koji iza originalnog naziva imaju dvotočku te neke zanimljive riječi. Tako će i *Burning Horizon* biti nešto između, to jest samostalni polunastavak/polu mission disk koji će svim željnim ljubiteljima originala priuštiti još malo RTS WW2 zabave. A kako je ipak riječ o proizvodu koji se nastavlja na stvarno izniman uzor, zaboravit ćemo gornje prigovore i pokušati ući u samu srž ove igre. *Burning Horizon* sastojat će se od jedne velike kampanje i osam "brzih misija". No neka vas ova brojka jedan nimalo ne brine, jer će pojedine misije biti doista goleme i vrlo atmosferične, zato što će pratiti ratni put nikog drugog doli velikog Rommela. Pustinjske lisice koja je Britance potukla do nogu i pokazala im svu snagu vojne sile Trećeg Reicha. Kampanja će vas prije svakog okršaja napaljivati stvarnim informacijama, a moramo li uopće reći i kako će se apsolutno sve misije i dalje temeljiti na stvarnim događajima. Kod Rommela stoga očekujte bitke za Tobruk, El alamein itd. no i dio njegove europske kampanje u Belgiji i Francuskoj, te čak neke crtice iz zračnih operacija iznad Sicilije. Osim toga, svaka će misija imate i neke povijesne specifičnosti, poput onog famoznog trika kad je Rommel zavarao Engleze izgradivši drvene tenkove koje je vukao na traktorima! Normalno, sve će se odvijati na dodatno optimiziranim kartama, koje će posebno doći do izražaja u *single* misijama, u kojima ćemo se nagledati sasvim novih struktura poput istočnjačkih pagoda i hramova, mediteranskih vila te friških terena poput močvara itd. U *Burning Horizonu* će biti i više od pedeset jedinica, od kojih su mnoge potpuno nove, kao primjerice premijerno prikazani japanski tenkovi, modificirane inačice *štuka* i slično. Jasno, *Blitzkrieg* i dalje ostaje vjeran taktičko-simulacijskoj realnosti pa će tenkovi imati oklope različite jakosti, stoga neće biti nevažno gdje ih gađate s RPG-om. Dodatna poboljšanja trebala bi se vidjeti i u AI-u, koji bi čak trebao biti u stanju ispipavati liniju fronte i napadati tamo gdje je najtanja, ili se pak pametno povući ako naiđe na prejak otpor. Računajte i na divote poput jedinica koje zvučnom triangulacijom određuju položaj neprijateljskog topništva ili obavještajce koji će vas čak informirati o neprijateljskom moralu! Kad se sve zbroji, u *Burning Horizon* će biti natrpano oko 30+ sati igre, što je MNOGO! Normalno, kako ovo ipak nije pravi nastavak, zadržat ćemo određenu dozu rezerve i konačan sud dati kad naslov stigne, a to bi trebalo biti već krajem ovog mjeseca. *(kl)*



VIBRA

"Moralni ubojica, treći put"

HITMAN 3: CONTRACTS

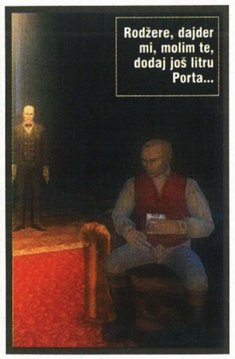
INFOBOX
- HITMAN 3: CONTRACT
- PROIZVOĐAČ: IO Interactive
- IZDAVAČ: Eidos Interactive
- ŽANR: FPS
- IZLAZI: 30. travnja
- www.eidos.com

Ljudi su najobičnija govna! Naravno, kako i sebe ipak smatram (barem donekle) čovjekom, u tu zahodsku kategoriju spada i moja malenkost. Govna smo zbog toga što toliko volimo smrt svojeg bližnjeg da igramo igre poput *Hitman* serijala, u kojem je upravo isisavanje života iz bratskih ljudskih bića opisano na najgore načine. Ali kako su te radnje istodobno neopisivo zabavne, oprostit ćemo si ovaj gaf i tješiti se da je ipak daleko gore takvo što raditi u stvarnosti negoli samo promatrati u virtualnosti. No, kako god okrenuli, nepobitna je činjenica da je tako "ogavan" naslov upravo pred svojim trećim izlaskom! Plus da će, kao što ste već prije mogli pročitati u svojoj izabranoj tiskovini, biti najbezobzirniji i grafički najdorađeniji od svih. Same kulise, poput mesnica, sadomazohističkih diskoklubova i sličnih, govore dovoljno same za sebe, i tako su lijepo uparene sa srodnim oružjima poput bilijarskih štapova, kuka za vješanje itd. No, možda najviše od svega čudi što je ovaj izvorno PC-naslov u svom trećem izdanju najavljen za sve bitnije konzole, osim Nintendova Game Cubea, koji je ipak namijenjen nešto mlađima igračima. Koji bi, bez obzira na sve negativne strane bezumnog kriziranja nasilja u igrama kao takvog, ipak mogli biti istraumatizirani ovim nasilnim iskustvom. S druge pak strane, autori uporno pokušavaju *Hitmanu* dati određenu notu moralne opravdanosti, pa je tako u prvome dijelu Agent 47 ubijao zle klonove, u drugome ubojice novostenečenog svećeničkog prijatelja, dok se pak u trećemu već ozbiljno propituje o vrijednostima svog života. Pa ipak, iz intervjua jednog od suradnike ove iznimno kontroverzne igre, u kojem govori o omiljenim načinima ubijanja likova, lako se dade zaključiti kako su ta moralna prenemaganja zapravo samo krinka koja bi trebala zavarati nešto kritičniji dio tržišta. Uostalom, pročitajte ga i sami izvucite zaključke. *(kl)*

"Klanje, gušenje, drobljenje i propucavanje lubanje oduvijek je bio san svakog malo dlakavijeg muškarca"

Intervju | NEIL DONNEL

viši producent



Nabrojite nam neka od novih oružja kojima ćemo ubijati neprijatelje u novom *Hitmanu*.
Na raspolaganju će vam biti mnoga nova hladna i vruća oružja, poput kuka za meso, sjekirica za meso, bilijarskih štapova, pa čak i mačeva! Kad govorimo o balističkim oružjima, spomenimo pregršt novih oružja koja se drže dvjema rukama, SMG-ove, pa čak i snajpersku pušku. Tu su također i stara oružja s unaprijeđenim zvukom, grafičkim efektima i realizmom. Uključili smo i nekoliko ubilačkih poteza poput davljenja, gušenja, nabijanja, utapljanja te unaprijeđenog *stealth* moda.

Što možemo očekivati od misija? Napucavanje i trčanje, *stealth*, ili pak oboje?
Kako ćete završiti misiju, u cijelosti je na vama. Jedna od *Hitmanovih* jačih točaka bila je upravo sloboda odlučivanja. Na početku nivoa dobivate glavne objektive, a potom je sve na vama, s tim da smo vam u prošlom *Hitmanu* ponudili još više načina za odigravanje misija.

Recite nam nešto o lokacijama.
Igra će sadržavati dvanaest nivoa smještenih u potpuno različite krajeve svijeta, u kojima ćete se sukobljavati s nekima od najopasnijih kriminalaca. Na primjer: Rumunjska koljačnica, Sibirsko odlagalište podmornica, Englesko imanje i tako dalje. Sve će te lokacije u cijelosti zadovoljiti vaše ubilačke tendencije.

Čini nam se da je grafika mnogo bolja nego prije...
Da, igra je pogonjena najnovijom inačicom našeg "Glacier" enginea, koji je četiri puta brži nego u prijašnjim inačicama, što opet znači da može izbaciti i četiri puta više poligona. Najveća poboljšanja zapravo su u grafičkim filtrima koji se apliciraju na scenu nakon što se izračuna 3D scena. Oni nam omogućuju efekte poput *motion blura*, dubinske oštrine, šuma, sjaja te korekcije boja. Tu su i neki specijalni efekti, poput dinamičnih vremenskih uvjeta, refleksija u realnom vremenu, eksplozija i udaraca metaka.

Recenzije #102

AKCIJA, AKCIJA... Uvaj će mjesec svi krvoželjni ljubitelji akcije konačno doći na svoje, jer imat će što odlučiti uživati u izvrsnim *multiplayer* napucavaljkama poput *Unreal Tournamenta 2004* i vrlo dobrog *Battlefield: Vietnama*, ili pak prelijepome *Far Cryu* radi kojega je pola redakcije odlučilo pokupovati nove grafičke kartice i goleme količine dodatnoga RAM-a. No, to je tek početak, idući mjesec nas očekuje gomila fantastičnih naslova, na čelu s iznimno obećavajućim *Hitman Contractsom*. Možda okrutno zvuči, ali virtualno ubijanje je, čini se, ponovno u modi!

KAKO OCJENJUJEMO

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

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

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

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

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

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

IGRA BROJA

Unreal Tournament 2004

Nastavak koji će opravdati staru slavu originala

str. 42

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

Syberia 2

Avantura je spašena

str. 54

RECENZIJE BROJA

NAZIV IGRE	OCJENA
Far Cry www.farcry.com	92
Unreal Tournament 2004 www.unrealtournament.com/ut2004	90
Colin McRae Rally 04 www.codemasters.co.uk/colinmcraerally04	89
Syberia 2 www.syberia2.info	85
Battlefield: Vietnam www.eagames.com	83
Rainbow Six 3: Athena Sword www.raven-shield.com	81
Railroad Pioneer www.jowood.com	75
Dead Mans Hand www.dmhgame.com	74
Sacred www.ascaron.com	70
Forever Worlds www.adventurecompanygames.com/tac/forever_worlds	70
Yu Gi Oh! Power Of Chaos www.yugioh.com	70
Lord Of The Realms 3 www.sierra.com/games/lordsIII	66
Crystal Key 2 The Far Realm www.adventurecompanygames.com/tac	65
Deep Sea Tycoon www.deepseatycoon.com	55
Pac Man World 2 www.konami.com	50

TEST RECENZIJA

Battlefield Vietnam

Okusite gorčinu ratovanja u dubinama vijetnamske džungle

str. 46

HACKER Top 10 PC

Far Cry / Ubi Soft

Trenutačno daleko najspektakularnija akcija

2. Unreal Tournament 2004	Atari
3. Battlefield Vietnam	EA
4. Broken Sword 3	Adventure Company
5. Deus Ex Invisible War	Eidos Interactive
6. Syberia 2	Microdis
7. Max Payne 2	Take 2 Interactive
8. Colin McRae Rally 4	Codemasters
9. Prince of Persia Sands of Time	Ubi Soft
10. Dead Man's Hand	Atari

SCORE Top 10 konzole

Ninja Gaiden / Tecmo

Treba li se što reći o drevnoj moći jednog... nindžeeee!!

2. Final Fantasy Chronicles	Nintendo
3. Baldur's Gate Dark Alliance 2	Interplay
4. Kya Dark League	Sony
5. Deus Ex Invisible War	Eidos Interactive
6. Final Fantasy X-2	Square
7. Jak 2 Renegade	Sony
8. Top Spin	Microsoft Games
9. Ratchet&Clank 2	Sony
10. Star Wars: KOTOR	Activision

RECENZIJA

BLITZ RECENZIJE

str. 70

IZDVAJAMO RECENZIJE

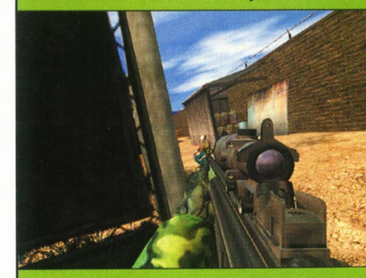
Dead Men's Hand
Povratak Divljeg zapada na naša računala, dugo smo to čekali! str. 50

Collin McRae Rally 4
Pola godine nakon konzolaških verzija, evo nam najboljeg relija i na PC-ju str. 66

Counter Strike Condition Zero
Kako je *Counter Strike* doživio izlet u svijet *single player* igara, provjerite u našoj recenziji str. 64

Lords Of The Realm 3
Očekivalo smo mnogo više od trećeg nastavka ovog simpatičnog strateškog serijala str. 60

Ghost Recon: Athena Sword
Nakon nebrojenih odgoda, expansion za izvrsni taktički *shooter* konačno je tu str. 56



IGRA BROJA

INFOBOX

Far Cry

- PROIZVOĐAČ
  Crytek
- IZDAVAČ
  Ubi Soft
- MIN. KONFIGURACIJA
  P3 1800, 256 MB, 3D-kartica
- NAŠA PREPORUKA
  Athlon 2400+, 512 MB, ATI Radeon 9800PRO
- MULTIPLAYER
  net/lan/modem
- WWW IGRE
  www.farcry.com

UVOD U PRIČU

Prije nekih četiri godine dečki iz Njemačke napravili su jedan zgodan *benchmark* za tada revolucionarne GeForce 256 grafičke kartice. Zvao se *Crytek*, a svodio se na predefinirano letenje kroz prilično upečatljiv otočni okoliš ispunjen različitim drvljem i raslinjem. Mda, tu i tamo se po ekranu promuvao i svim mogućim T&L forama oblijepljen dinosaur, koji je zorno prikazivao tada dostignute grafičke tehnologije. Demo je došao i prošao, a kugla koju znamo kao Zemlja još se je nekoliko puta okrenula oko one veće lopte koju znamo kao Sunce. Što, dakako, ne bi bilo ništa neprirodno da danas pred sobom nemate čistokrvnu FPS raspucačinu rađenu na temeljima upravo tog komada softvera i da vam ta ista pucačina neće... hm... da vam neće... razvaliti majku, oca, đeda, babu (prvo)rođenu, baciti vas sa stolca, stola, obližnjeg mosta, te od vas napraviti podivljalu kreaturu koja se neće micati od PC-ja 24 sata na dan!!!

Remek-djelo!

FAR CRY

Došao je prije *Half-Life 2* i *Dooma 3* da im nešto radi s majkom! I vjerujte nam, radit će im...

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

Zašto? Zato što je *Far Cry* toliko dobar da će vam se od njega tresti gaće, zato što o nečem sličnom niste mogli ni sanjati, a u to slobodno ubrojite i onu beta-inačicu iz prošloga broja, zato što je nakrcan stvarima od kojih ćete dobiti erekciju. U prenesenom značenju, DAKAKO. Ozbiljno, svaki njegov dio je toliko impresivan da se slobodno može reći kako je *Far Cry* definitivno najbolji FPS nakon *Half-Lifea*, a ako bismo bili dovoljno hrabri, možda čak i od njega. Da, bolji... pametni moji. Valjda jedini element inficiran nedostatcima bila bi prilično traljava priča, koja se silno trudi biti što sličnija pričama iz nekih prijašnjih FPS hitova, no zapravo nema nikakvu drugu ulogu osim da posluži kao podloga za ostale divote. A ide ovako... Plovite. Plovite u turističkom brodu, a onda više ne. Zato što su vas NEKI tamo (patent pending) malo potopili, te vas zbunjenog ostavili da naglavačke hrlite moru pod...oblake. Ajd. Onda se fino malo brčkate, nagutate slane vode... i probudite u nekoj šupi. Samo da bi vam u sjećanju bljesnulo da je s vama gnjurila i sada odsutna teta, od koje pamtite isključivo njene sekundarne spolne oznake. Nakon 3.5 sekunde hoda pronalazite uključeni *Smartphone* s kojega vam se smiješi jedna crna faca, obavještavajući vas da se nalazite na otoku na kojem se vrše neke kriminalne radnje. Za koje će se opet ispostaviti da se tiču genetskog inženjeringa i stvaranja zlih mutanata "Trajđena" što tako neodoljivo podsjećaju na one beštije iz *Dooma 3*. Baš kao što nas prilično neukusno odjeven (havajka, ljudi, havajka) glavni lik podsjeća na onog čiču s naočalama iz *Half-Lifea*, što je sve samo vraćanje na prijašnju tvrdnju da se tim prozirnim scenarističkim trikovima igračima pokušava PODILAZITI. Što je totalno nepotrebno jer - s obzirom na svoje vizualne (a bogami i zvučne) delicije, *Far Cry* će se jednostavno svidjeti svima, bez obzira je li riječ o zanimljivoj priči ili ne. Dakle, *Far Cry* je trenutačno najljepša igra na cijelom svijetu! Nevezano uz platforme ili žanrove. Nevezano uz bilo što. Ukratko, njegova je grafika kategorija za sebe!!! A dijelimo je na dvije komponente - interijere i eksterijere. Unutrašnji prostori tako su nakrcani naprednim sjenčanjem koje rezultira ultrarealnim projiciranjem svjetla i sjene, ali i specifičnim efektom *shadeanja* koje svim objektima daje realističnu plastičnost. Npr., hodate oko neke stolice ili kante koju obasjava svjetiljka, a na njezinim se bridovima i površinama u realnom vremenu mijenja raspored i intenzitet svjetla. Vrhunske perverzije vidljive su pak u pomičnim izvorima rasvjete koje možete pomicati i sami tako da npr. puknete u luster i promatrate kako se šarene šare svjetla po okolnim zidovima i objektima. Također, tu je i potpuno volumetrijska para i magla koja, osim efekta dima, uvjerljivo zamuljava sve što se nalazi iza nje, a krajnji rezultat bi se mogao opisati kao fatamorgana. Sličnim se *shaderima* (u ovom slučaju Vertexovim) postižu i efekti zamuljavanja prilikom ranjavanja ili pak jedinstvenog pogleda kroz optiku različitog oružja. Prema tome, što se tiče interijera i čvrstih konstrukcija općenito, *Far Cry* je daleko bolji i od dosadašnjeg kralja na tom području, *Unreal Tournamenta*, pa se pitam što li nas tek očekuje kad izađemo van!?

"SASVIM JEDNOSTAVNO, *FAR CRY* IMA NAJBOLJU GRAFIKU OD BILO KOJE POSTOJEĆE IGRE NA PLANETU"

PROSTRANSTVA I LEVEL DESIGN

Da, da, vani će vam se činiti da je riječ o posve drugoj igri. I to ne zbog eventualne neusklađenosti sa zatvorenim prostorima, nego zato što ćete jednostavno biti impresionirani tim golemim prostranstvima. Kao prvo, pogled puca u beskonačnost, nema nikakvih debilnih magli i maglica, pa će doslovce jedino ograničenje vašem divljanju biti zaobljenost Zemaljske kugle. Kao drugo, reljef je toliko zaobljen i razveden da izgleda poput renderaža u profesinalnim programima za izradu pejsaža! No, kao što vidite, nije gol, nego je, dapače, bogato prekriven florom. Kako vam to najbolje predočiti? Pa recimo ovako: na svaka dva- tri kvadratna metra računajte na barem jedno do dva stabla te barem pet-šest grmova i/li busena trave! Konačan rezultat je kao da šećete po pravom botaničkom vrtu jer, osim gustoće i impresivnosti, raslinje prati i savršena realnost zato što je svaki primjerak biljnog svijeta brižljivo kopiran iz udžbenika. Dodajte tome ultravisoke teksture koje dočaravaju srebrnaste pješčane plaže te od lave uglačane vulkane (u igri su tri vrste terena: džungla/plaža, močvara i vulkan) i, dakako, neviđeno more koje ritmički zapljuskuje obalu, i dobit ćete...raj! Apsolutni grafički raj koji je savršeno igriv i na strojevima s Athlonom 2.2 te GF-om 4200, dok će se ipak u svojoj punoj raskoši pokazati tek na Radeonkama 9800. Fora je što se smanjivanjem detalja igru uvijek može natjerati da ide sasvim brzo, no tek se na vrhunskim konfiguracijama može glatko zaigrati i na *ultra highu*. Sve se to izravno proteže i na *level design*, koji je prije svega zanimljiv i impresivan; interijere krasi atmosferičnost i žanrovska korektnost, dok su, jasno, najveći hit upravo prostranstva. Brda i doline nisu nikad nabacani tek tako, već planski i ciljano, a i pojedini šumarci su tamo gdje jesu također s nekim dobrim razlogom. Ukratko, dizajneri su imali dvije niti vodilje - igraču omogućiti što ljepši pogled te od svega stvoriti i neke taktičke elemente. Tako su neki proplanci pravi raj za GLEDANJE, gdje će se određeni vrh tako lijepo stopiti s nekom uvalom, samo da bi kao šlag na kraju uletio otočić ili dva. Ukratko, igra je dizajnirana poput razglednice čiji je osnovni cilj pobuditi ushit u oku promatrača! Što se tiče taktičkih prednosti razumskog stvaranja nivoa, mogli bismo se pomoći primjerima poput jedne sobe ispunjene hrpom visokih kontejnera koja je dala dušu za labirintsko natjeravanje i napucavanje iza uglova. Ili pak jednog nivoa u kojem se na dnu kanjona nalazi ljudska baza koju s okolnih padina napadaju mutanti, gdje je sve posloženo na takav način da sliči na kartu iz jednog *Battlefielda*. Momci su očito vrsni poznavatelji psihologije - naime, lukavo će vas navući na *Far Cry* tako što će vam dozirati nagrade i novine do samoga kraja igre. Igra stoga nikad ne pada u monotoniju, pa ako se i nade neki nivo koji bi vas eventualno mogao zagnjaviti (možda jedan!), već u idućoj minuti bit ćete bogato nagrađeni, primjerice letom u prekrasnom zmaju. Isto tako, većinu misije možete rješavati na samo vama željene načine, pa tako primjerice možete birati između *stealtha*, divljeg jurcanja kroz bazu u džipu, flankiranja iz obližnje šume itd.

Čovjek!? Zrakomlat!? Neprijatelj!? Zrakomlat!? Svjetlo? Zrakomlat? Bang, bang, ahhh... čovjeekhkhh... Kraj

PLUS

- grafika
- level design
- AI
- oružja
- vozila

MINUS

- slabašna priča

Sveta kravo, ovo djeluje ko špica iz neke stare igre! Ma bolje!

Progutao je vilicu. Inače mu nije ništa

Ovaj X je tu tek toliko da vas pošteno iživcira

» ALTERNATIVNO

- **Chrome**
  Kako to NE treba izgledati.
- **Ne postoji**
  Alternativa ovome zasad ne postoji!

Uaaaaaauuuuu!! Noćno kupanje

Uočavate li da je slika zamuljana od vruće lave???

Zvonko i Mario; vrlo, vrlo nezadovoljni trenutačnom situacijom u državi

Vozila

Nabrojimo ih sve: dvije vrste džipa, gumeni čamac, gliser, kamion i zmaj koji, ipak, spada u posebnu kategoriju (vidi prvi okvir). Kao što znate i iz recenzije bete, sva vozila pružaju veliki užitak, mada nam se ipak čini da su mogla biti malo bolje integrirana u ostatak igre. Naime, šumoviti teren baš i nije najbolje prilagođen za divlje jurnjave, pa vozila uglavnom služe kao sporedni element motivacije, a gotovo nikad kao primarni moment igrivosti. Također, moglo je biti i malo više nivoa u kojem vaša kolegica vozi dok vi prašite iz montiranog mitraljeza. Ipak, strašno nam se svidio nivo u kojemu se čamcem probijate kroz uski kanjon i čak u punoj brzini preskačete prepreke, dok oko vas fijuču metci i rakete!!!

Zapravo bismo mogli reći da *Far Cryeve* vizualije i *level design* tvore svojevrsnu sinergiju slobode i mogućnosti koja još nikad nije bila viđena u ovoj vrsti "tipičnog" FPS-a.

AI

A jeste li primjetili da se napucavanja još nismo ni dotakli? Srećom, ono je sasvim u skladu s ostatkom igre, pa ga kao i sve drugo prije svega krasi preciznost i perfekcionizam. Sva su oružja tako iz pravog svijeta te bi se zbog svoje upečatljivosti mogla uvrstiti i u kakav profesionalni ratni simulator. Kao prvo, izgledaju predivno, pogotovo kad se na njima ocrtavaju sjene kakvog granja i listova, dok su pak animacije punjenja streljiva i ostalih štosova koje prate *gunove* prokleto sočne i jedinstvene. Nadalje, strašno se razlikuju pa je pucanje jednim *hechlerom* posve različito od pranja teškim mitraljezom; posve je drugačija razina trzanja, broj izbačenih metaka po sekundi, preciznost gađanja te prije svega ubojitost. Također, neka imaju po dva moda vatre, poput izbora između automatske i pojedinačne paljbe te korištenja ili nekorištenja ugrađene optike. A bez obzira je li riječ o snajperima ili ne, računajte i na poprilično drhtanje ruke, koje se minimalizira u čučećem ili još boljem, ležećem položaju. Nažalost, i dalje nema nišana, nego pljuce tek prislanjate na rame, pri čemu se također smanjuje trešnja te uvelike povećava preciznost pogotka. Osim pljuca, od velike će vam pomoći biti i termalni vizir te dalekozor, koji osim svoje primarne svrhe, služi i kao teleskopski mikrofon pomoću kojega možete prisluškivati razgovore vaših neprijatelja. Tj. istih onih gadova koje će u pravilu rušiti jedan metak u glavu i pet do deset komada olova u torzo. Kažemo u pravilu, zato što pojedini imaju kacigu, koja u nekim slučajevima amortizira inače smrtnosno zrno, a i oni koji je nemaju su uglavnom opremljeni prilično efektivnim pancirkama. Što je posebno zgodno, jer ima i onih jadnika koji nemaju nikakvu zaštitu, pa samim tim puno lakše i padaju, što je još jedan element poluvojničke realnosti koja igri daje dodatnu čar. Znači, sektorsko gađanje se uglavnom svodi na razlikovanje između glave i torza, što će s obzirom na nižespomenutu fiziku biti sasvim dovoljno... Kako se macani brane? Izvrsno, reagiraju na vizualnu ili zvučnu identifikaciju, nakon koje se možete sakriti te ih natjerati da pomisle da vide bijele miševe ili pak krenuti u otvoreni sukob. Samo pripazite, onaj koji vas je spazio u pravilu će potrčati do svojih kolega i uzbuniti cijelu bazu, pa bi bilo pametno da ga što prije pošaljete na onaj svijet. A ako dođe do neizbježnog sukoba, nagledat ćete se njihovih prilično pametnih poteza, poput izbjegavanja metaka šuljanjem i pretrčavanjem od zaklona do zaklona, što opet, s obzirom na količinu zaklona (drveća), odaje podatak da se ovdje nikako ne radi o skripti. Također, gamad se znade prišuljati (doslovce hodaju na prstima) i sleda kako bi vas sigurno smaknuli iz blizine, a očekujte i poveću upotrebu ručnih granata. Bombe, naravno, imati i vi, no bandu je ponekad pravo umijeće njima ubiti - AI skuži eksplozivnu spravicu i svim se silama trudi pobjeći. Osim toga, dečki se kojiput voze u džipovima i gliserima, i to tako da jedan vozi, a drugi na vas puca iz montiranog mitraljeza.

HALO

Koji HALO??? Tu i tamo će vas napasti i iz helikoptera, kad će se po užetu spuštati na tlo! Nažalost, AI se ponekad zglupira pa neke od ovih divnih reakcija padaju u vodu, ali će u većini slučajeva ipak funkcionirati kako treba. Nasuprot vojnicima, tu su i "Trajden" čudovišta, kojima AI i ne treba (skaču prema vašem grlu i grizu) te su kao takva možda malo *autsajderskog* karaktera, no kako smo rekli, njihova primarna funkcija je zapravo "pariranje" *Doomu 3*.

TRUMAN SHOW

Sve je to začinjeno nevjerojatnom HAVOK 2.0 fizikom, koja zapravo djeluje kao objedinjavajući element cjelokupnog *Far Cry* svijeta - štos je u tome da je baš svaki pomični objekt integriran u sveukupnu fizičku cjelinu, što znači da je sve u interakciji. Npr., bacite bombu na krov, ona se otkotrlja dolje i eksplodira pokraj kante benzina, kanta rukne, razbaca okolne kutije po vodi, a vojnika pak na krov, odakle se odskliže na tlo i na kraju sruši zadnju kutiju koja je ostala "stajati". Ili pak ovo: džipom prijedete preko bandere koja je žicama povezana za druge, srušite je s mosta, ona povuče ostatak, koji padne na džip te vas također zgura u more! Prema tome, ne moramo ni govoriti kako će izboj iz puške u lijevu stranu tijela momka odbaciti udesno, a ako ga pogodite iz blizine u sredinu (*aka* trbuh), sasvim će se sigurno zalijepiti za obližnji zid (rekli smo da je sektorska šteta nebitna!). S kojeg će se lagano cijediti krv, dok će leš još laganije kliziti prema podu... Vidite, zahvaljujući HAVOKU te spomenutom *level designu*, prevladavajuće iskustvo prilikom igranja će biti nesputana sloboda najrazličitijih mogućnosti! Stoga ponovno odigravanje istog nivoa nikad ne mora biti identično, jer uvijek se može dogoditi nekakav drugačiji fizičko-pirotehnički efekt, ili se pak možete odlučiti za nešto drugačiji taktički pristup. Iako se igra nikad ne seli u domenu jednog *Flashpointa*, te iako je u duši zapravo čisti FPS, nevjerojatno je da su baš tim stvarima autori dobili na širini te od igre napravili nešto više. Čak su i neka nužna ograničenja zapravo maskirana pa je tako uistinu moguće gliserom se udaljiti od otoka koliko vas volja – naravno, samo ako ne želite umrijeti. Vidite, iako ne postoji nikakav nevidljivi "zid" (kao u Trumanovom showu), oko obale patroliraju helikopteri, skidajući sve koji s njega žele pobjeći. Naglasimo i da je igra nevjerojatno dugačka, pa će tako prosječnom igraču za kompletiranje trebati dvadesetak sati, što je, usporedbe radi, gotovo dvostruko više nego kod većine ostalih FPS igara. Osim brojnim nivoima (oko 20 velikih), *Far Cry* svoju dugotrajnost može zahvaliti i priličnoj težini, koja će čak i na *easy* postavkama igrača prilično "izmučiti" i zahtijevati veliku koncetraciju. Pogovo što nigdje nema *autosavea*, nego igra snima na unaprijed predviđenim *check pointovima*, što je zapravo super jer će od vas tražiti dodatnu pozornost i podizati vam adrenalin. Doznali smo da 1.1. verzija *patcha* unosi i mogućnost standardnog snimanja, pa tko voli, nek' ga skine i izvoli... Tu je, normalno, i *multiplayer*, koji zasad podržava tek standardne *deatmatch* i CTF modove, a i karte su malo prevelike ako ne igra hrpa igrača. No, kako je *Far Cry* dosta otvoren za *modere*, vjerujemo da će se i tu situacija promijeniti nabolje. Eto, ne biste vjerovali, ali stigosmo polako do kraja recenzije, na kojem ćemo reći sljedeće: *Far Cry* je pravo remek-djelo! Zašto? Bacite pogled na slike! Zašto? Nabavite igru i prvi put opalite iz puške! Zašto? Ne morate biti tajkun da biste je zaigrali! Zašto? Zato jer je pljunula u oko i *Half-Lifeu 2* i *Doomu 3*, otevši im dobar komad slave, jer se sada druge igre neće mjeriti prema njima, nego će se sve zajedno ravnati prema NJOJ! A sada još jednom razmislite zbog čega je "dinamični duo" opet odgođen, nisu li im možda pune gaće zbog ove nevjerojatno kvalitetne *igrice?* ■

Zmaj

Zmaja definitivno moramo svrstati u posebnu kategoriju jer užitak što ga pruža jednostavno je nevjerojatan. Zamislite samo situacije u kojima se s litice bacate u ovom letalu i nošeni blagim povjetarcem lagano lebdite i klizite prema dolje. Jasno, cijelo vam je vrijeme u ruci i omiljena puška, kojom tamanite male pizdeke na tlu ili se pak borite protiv helikoptera koji vas napadaju na istoj razini. A fora je i u tome što on nema vlastiti pogon pa je neminovno poniranje prema tlu i upravo se u vašoj vještini da što duže ostanete u zraku zapravo krije najveći gušt. Moramo li na kraju reći da ćete upravo pomoću zmaja uhvatiti i shvatiti svu *Far Cryevu* grafičku perspektivu?

Obilje *particle* efekata

"NEVJEROJATNO, U BLISTAVI CELOFAN NIJE ZAMOTAN NIKAKAV ŠKART NEGO ODLIČNA IGRA PREPUNA AKCIJE I SADRŽAJA!"

HACKER OCJENJUJE » Far Cry

Najljepša igra na planetu Zemlja, prepuna odlične igrivosti i napucavanja

92

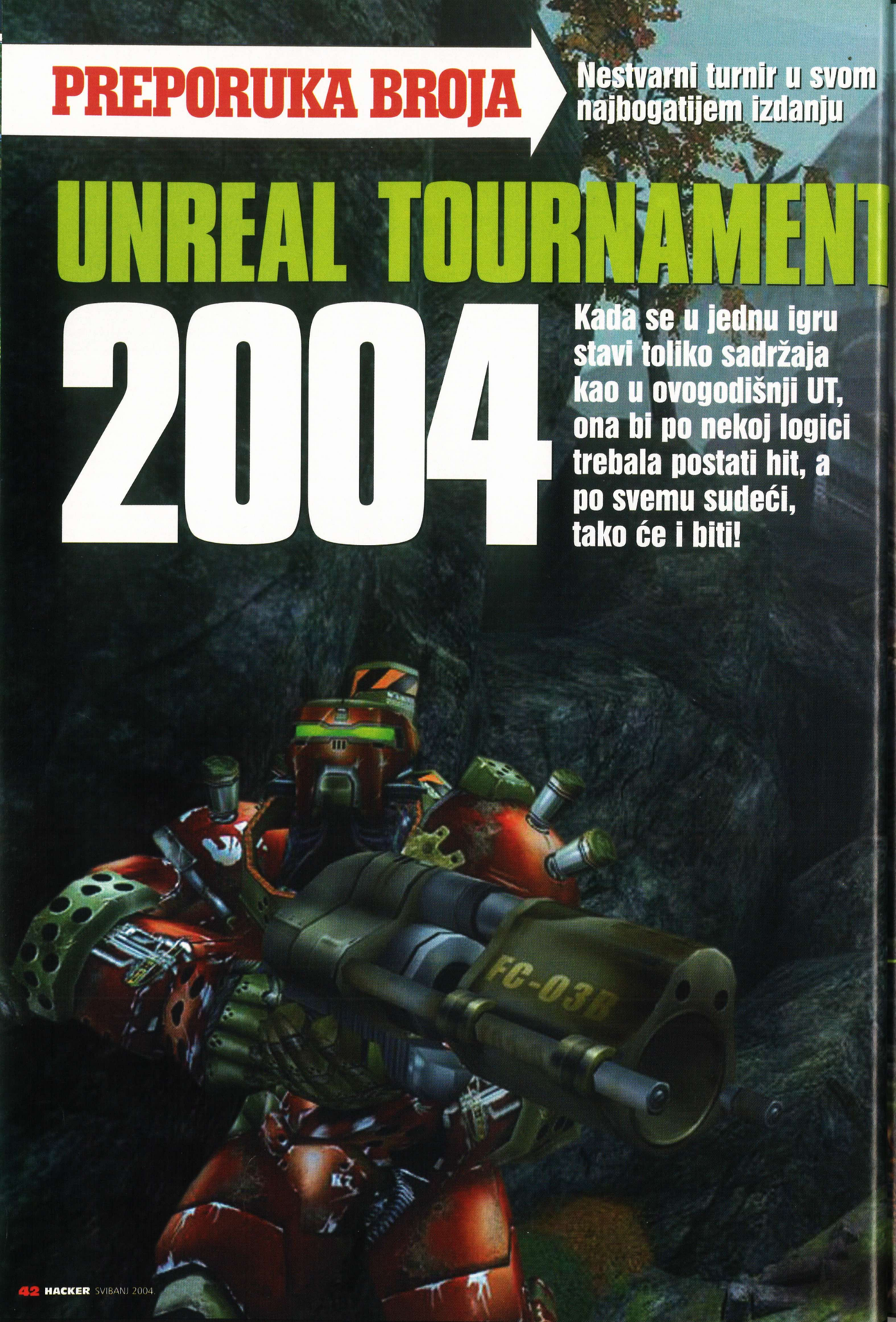
POSEBNO IZDVAJAMO/PROSTRANSTVA

PREPORUKA BROJA

Nestvarni turnir u svom najbogatijem izdanju

UNREAL TOURNAMENT 2004

Kada se u jednu igru stavi toliko sadržaja kao u ovogodišnji UT, ona bi po nekoj logici trebala postati hit, a po svemu sudeći, tako će i biti!



INFOBOX

Unreal Tournament 2004

PROIZVOĐAČ ■
Epic Games

IZDAVAČ ■
Atari

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 1800, 256 MB, 3D-kartica

NAŠA PREPORUKA ■
Burton 3000+, 1Gb RAM, ATI Radeon 9800PRO

MULTIPLAYER ■
net/lan/modem

WWW igre ■
www.unrealtournament.com/ut2004

UVOD U PRIČU

Jedna poruka mrziteljima sveg vezanog uz *UT*: Bez obzira na vaš prezir prema *Unrealovim* "drečavim" bojama, njegovom (pre)furioznom DM i CTF napucavanju, specifičnom hi-tech SF settingu ili bilo čemu drugom čega se možete sjetiti, načas stanite! Stanite u svojoj slijepoj mržnji i dajte šansu ovom ultimativnom UT iskustvu, koje je toliko natrpano najrazličitijim sadržajima i izglancano gotovo do granica savršenstva da bi vam se možda moglo i svidjeti. A sada poruka *UT* ljubiteljima: Slavite, jer novi *UT* je stigao! I mada se ne temelji na sasvim novim tehnologijama, već uložena količina truda i materijala koja je ušla u taj proizvod jamči njegov uspon na sam vrh!

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

Kao što vjerojatno znate, UT je jednom već bio na vrhu – da, riječ je originalnoj inačici iz 1999., kad je zanimljivim modovima, jedinstvenim oružjima i prije svega ultrainteligentnim botovima potukao tada aktualni Quake 3. Idući je pak nastavak (UT 2003) prilično popušio, iako je bio pogonjen posve novim Warfare engineom, jer ga je, nažalost sredio tada još aktualniji Battlefield 1942. S njim je mrežno igranje otišlo u jednu novu dimenziju te su se naslovi poput UT-a počeli smatrati zastarjelima i prije svega vizionarski ograničenima. Sušto fraganje u kojekakvim hodnicima postalo je sasvim passe, a interes igrača se preselio na otvorena prostranstva, uz obilatu upotrebu najrazličitijih vozila. Tako na pojedinim LAN partyjima i dandanas možete prisustvovati i više nego žučnim raspravama i prepucavanjima oko igre izbora, gdje jedan tabor želi promišljenu taktiku, a drugi sirovo klanje. Jasno, takove se rasprave često završe spominjanjem Isusa Krista i bliže mu obitelji, dakako, u negativnom kontekstu. Koliko god da su pojedini glasovi u pravu, svi bi ipak trebali priznati da će upravo novi UT biti itekako pogodan za oba izbora jer u svojim brojnim modovima stvarno nudi svašta! Kako bismo zadovoljili vašu nestrpljivost, krenimo s onim što je sasvim friško, tj. premijerno ugrađenim modom Onslaught, te ponovno vraćenim Assaultom. Onslaught je timska igra u kojoj se dva tabora napucavaju na UT-u ponešto netipičnim kartama, koje se barem po svojoj veličini izdižu iz očekivanog prosjeka. Drugim riječima, odigravaju se na otvorenim prostorima poput šumaraka i golemih pustinjetina te zbog toga više sliče upravo gore-spomenutoj konkurenciji. Glavni cilj ovog moda je osvajanje neprijateljske baze koja se napaja pomoću energetske crte isprekidane specifičnim power nodovima. Kad osvojite određeni broj tih "skretnica", moguće je napasti bazu koja u tom trenutku ostaje bez štita, s tim da uvijek imate na umu da i vama isto može učiniti neprijatelj. A iz tog jednostavnog načela proizlaze nevjerojatno složene borbe i strategije, pa će tako primjerice strana koja je ostala bez štita uložiti sve napore ne bi li ga ponovno podigla, čime će koncetrirati ultrahektičnu bitku na ograničeno područje. Inače, zbog određenih restrikcija u vezi napada pojedinih čvorišta (ne možete napadati ona koja su trenutačno iza linije "fronte"), borba se i ovako i onako koncentrira oko dvije-tri točke, što je, s obzirom na veličinu karti, izvrsno. Dinamičnu akciju osigurava i mogućnost teleportacije između prijateljskih/aktivnih čvorišta, što je još jedna stvar koja će smanjiti dugotrajno i dosadno hodanje od akcije do akcije. Ali, sve skupa će postati nebitno kad prvi put sjednete u jedno od šest vozila koja prijeđu goleme karte u nekoliko sekundi! S nama je, dakle, tenk goliath, džip hellbender, buggy scorpion, lebdjelica manta i letjelica raptor... Svako od tih čuda možete voziti iz prvoga ili trećeg lica te pucati primarnim i sekundarnim oružjima, uz još pokoje iznenađenje, poput scorpionova izbacivanja postraničnih sječiva kojima...siječete.

"BEZ OBZIRA ŠTO NE NUDI SASVIM NOVE TEHNOLOGIJE, UT 2004 NAJBOLJI JE UNREAL TURNIR DOSAD!"

AVRIL

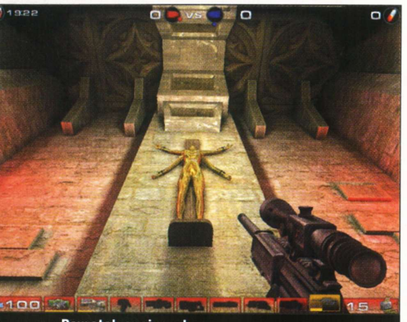
Da, UT s vozilima je nešto sasvim drugo i sasvim genijalno, jer će vam već njihova puka implementacija osigurati barem dvadesetak sati uzbudljive igre. Stvari poput gnječenja nesretnih pješaka jednom mantom, kad komentator još izvali "Pancake!", svakako su prokleto dobri načini da iskolačite oči. Ili pak promatranje tako vam poznate UT ikonografije iz jednog sasvim novog kuta kad se phoenixom vinete u nebo! Savršeno, savršeno... No, nemojte misliti da ćete pomoću vozila postati apsolutni gospodari igre, i obični prašinari imaju svoje adute kojima održavaju ravnotežu. Prva stvar su definitivno fiksni turreti, koji u nekoliko izboja i od najjačih mrcina poput goliatha stvaraju prašinu, a druga neka nova oružja poput famoznog AVRIL-a. To jest Anti-Vehicle Rocket Launchera koji dere samonavođene rakete primjerene kako uništavanju prijetnji s neba, tako i, Sotone mi, i onih s tla! Ipak, mehaniziranu mašineriju se mora promatrati s velikim respektom, pa budite svjesni da goliath u većini slučajeva rješava situaciju jednom jedinom granatom! No opet, tu je i mogućnost običnog vojnika da u pomoć pozove automatiziranog bombardera phoenixa koji svojim carpet bombingom rješava mnogo toga. Ukratko, spomenute stvari UT-u daju definitivno svježinu i tako potrebno oružje za borbu s konkurencijom. Jedini prigovor Onsslaughtu išao bi

Single play

***Single play* se u novome *UT*-u također temelji na svojevrsnoj kampanji, to jest virtualnom turniru u kojemu se borite protiv botova. Svaka mapa tako i dalje ima svoju malu pričicu, to jest scenarističku pozadinu kojom vam objašnjavaju zašto se tamo borite. Turnir počinje polako; prvo se borite jedan na jedan, zatim lagano prelazite u deathmachove sa minimalnim brojem igrača, a tek dok se kvalificirate bit će vam otvoreni i drugi načini igri. No ovaj su put sa vama i timske kolege koje morate plaćati te čak liječiti njihove ozljede koje pretrpe nakon žešćih borbi. Kredite zarađujete uspješnim borbama i pristajanjem na dvoboje u kojima se čak možete kladiti na dobiveni iznos. No isto kao što ih zarađujete, novce možete porazima lako izgubiti, što znači da poslije nećete moći kupovati sve jače i kompetentije borce. Nekima se to može činiti kao zanimljiv dodatak solo igri, no vašem autoru ponajprije zvuči kao prvorazredna muka i bepotrebna frustracija...**

Jedan vozi, drugi puca, treći se bacio na gradele... i tako prolaze dani

Prilično neslavan pokušaj emuliranje svemirske raspucaćine


Povratak snajpera!

Link gun je sada još zamamniji!

Šteta što ovo ne vidite u pokretu; presijavanja, svjetlucanja...

Što češ, gomila drvadi je trend

PLUS

- bogastvo sadržaja
- Onslaught mod
- Assault mod
- brzo izvođenje vozila

MINUS

- rađen na već viđenim tehnologijama

Guštanje u Phoenixu iz sasvim druge perspektive

drugima situacija nešto zanimljivija. Naime, Domination iz prošlog nastavka sada je "evoluirao" u Double domination u kojemu na svakom nivou sada ima samo dvije domination točke koje trebate osvojiti i zadržati u posjedu da biste osvojili bod. Točnije, morate ih zadržati deset sekundi, a ako vam samo jednu netko u tom vremenu makar takne, brojač se resetira i od pobjede ništa. Invasion i Mutant su modovi koji su već i prije bili izdani ali u obliku nezavisnih mutatora, da bi ih sada autori ukomponirali kao potpuno službene načine igre. U prvome se "živi" igrači ujedinjuju u obrani od AI kontroliranih botova, tj. čudovišta koja su se pojavljivala u prijašnjim UT inkarnacijama, uključujući i prvi prvcati Unreal koji je i pokrenuo tu nevjerojatnu buru. Napucavanje Skaar gamadi i onih svinjolikih beštija kojima smo se divili u 800*600 piksela ipak je ograničeno jednom forom, naime - poginuli se igrači ne mogu respawnati dok traje pojedini invazijski val. Ali ako ga preživi barem jedan, prije svakog idućeg napada ponovno se spawnaju svi koji se nisu uspjeli obraniti, kako bi pokušali još jedanput. I tako do neminovnog kraja, kada će vas jednostavno napasti previše beštija da biste imali bilo kakve realne šanse. Mutant je još zanimljiviji. Prvi igrač koji postigne frag postaje...erm, mutant te automatski biva obdaren svim oružjima, viškom streljiva, nevidljivošću, agilytiem i berserkom. NO, kvaka je u tome što mutantovo zdravlje stalno pomalo pada, a obnoviti se može jedino ubijanjem drugih igrača! S tim, da ti drugi igrači postižu bodove jedino ubijajući mutanta, osim, pazite ovo, takozvanog bottom feedera, ili tipa koji trenutačno ima najmanje fragova. On može kokati i nemutirane, na račun "malobrojnih" karti, kojih je "samo" devet, no svaka je potpuno drugačija te izrađena s velikom pozornošću za detalje i strateški raspored čvorišta, turreta i dostupnih vozila. Sve u svemu, UT 2004 bi se samo s tim mogao provući kao cjelovita igra, ali to je, dakako, daleko od njegove blistave stvarnosti jer je Onslaught tek mali dio njegove neupitne golemosti. Mda, Assault iliti mod kojeg su bedaki stavili u original, samo da bi ga zbog ne znamo kojega razloga izbacili iz UT-a 2003... Osnovni Assaultov cilj je obavljanje objektiva poput uništavanja različitih komponenata baze, otimanja i praćenja konvoja itd., s tim da se nakon svake runde raspored mijenja, pa napadači postaju branitelji i obrnuto. Nažalost, Assault karti ima još manje, tj. samo šest, no s obzirom na njihovu nevjerojatnu složenost, to vas ne treba zabrinjavati. Npr., Robot Factory počinje snažnom izmjenom baražne vatre, samo da bi se nakon nekoliko minuta makljaža preselila unutra, gdje pak počinje potjera za rezanjem strujnih kabela i uništenjem generatora. Ili Junkyard u kojemu otimate buggy, a natjeravate se između strahovito detaljnih komada odbačenih vozila i svih ostalih level designerskih pizdarijica. A najambicioznji i, nažalost, najlošiji nivo je Mothership, koji započinjete u pravom Freespace stilu - letom u svemirskim brodićima te napadom na obrambene turrete velike svemirske stanice. Poslije se čak u nju i spuštate te borbu nastavljate pješke, a možda bi bilo najbolje da ste je tako i započeli. Naime, Warfare engine nije ni najmanje prilagođen svemirskim simulacijama, pa sve djeluje nategnuto, polovično i pomalo amaterski.

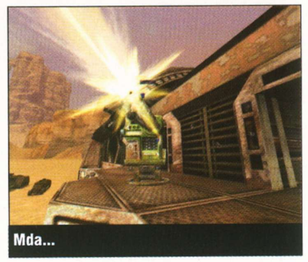
MUTANT

Ostali modovi su redom: Deathmatch, Team deathmatch, Capture the flag, Double domination, Bombing run, Mutant, Last man standing i Invasion. Većina vam je poznata iz UT-a 2003, dok je s

Warfare engine strikes back!

Arrr, niskorezolutivno čudovište iz Anrila!!

Interijer svemirskog broda iz *Assault* moda


Mda...

"ONSLLAUGHT MOD I NJEGOVA BROJNA VOZILA MOGLI BI SE SMATRATI KAO IGRA U IGRI"

no čim mu se bodovi malo popnu, njegovo mjesto zauzima netko drugi, tj. onaj koji je sada na dnu ljestvice. Možda će to ispočetka biti malo zbunjujući mod, na koji se stvarno treba priviknuti, ali s vremenom postaje jako zanimljiv - pogotovo ako je mutant neki kolega prema kojemu baš ne gajite pretjerane simpatije. Tj. mrzite ga do dna njegove crne, okužene, davolske duše, proklet bio daboga... Ostali modovi su više-manje ostali isti te je u njima zadržan, pa čak i unaprijeđen dobri stari UT feel. Tako je sve prošarano brojnim poboljšanjima, koja su, doduše, na prvi pogled gotovo nezamjetna te ćete ih početi primjećivati tek nakon dužeg igranja. Osobno mi je za oko zapeo unaprijeđeni efekt ubijanja link gunom, čija zelena plazma ovaj put neprijatelja topi do njegovih digitalno zelenih kostiju. Osim toga, link gun će vam biti od koristi i u modovima gdje ima vozila, jer ih svojom energijom može i popravljati, a ne smijemo zaboraviti ni tri još nespomenute pljuce - grenade launcher, koji ispucava autonomne mehaničke paukove koji se kače i uništavaju pješake i vozila, pa grenade launcher, koji ispucava... granate, i novi stari sna… snaj… snajper!

ZAGREB

Ah, ah, vratio nam se snajper iz Prvoga turnira, za koji se ispostavilo da može sasvim lijepo koegzistirati s onom kretenskom energetskom zamjenom koja je prošli put zeznula njegovo klasično veličanstvo. Snajper nam može poslužiti i kao veza s još nekim starim sadržajima, tj. strahobolno brojnim kartama kojih sve skupa ima, nećete vjerovati, oko 100 (slovima, sto)! Naime, oko pedesetak posto ih je sasvim novo, dok su ostale zapravo reprize iz prošlih nastavaka, tj. UT-a 2003 i njegovih mission diskova. No, na repertoaru su čak i neki remakeovi iz originala, koji su zbog svoje, sada ipak zastarjele, "obične" Unreal tehnologije prerađeni u znatno moćniji Warfare. Najbolji predstavnik ovih "novorođenih" je svakako karta Facing Worlds, s onim orbitirajućim asterodiom s dvama nasuprotnim kulama popraćenim golemim planetom Zemlja koji se tiho valja u njihovoj pozadini. A kad vidite novoizrađenu kompleksnost masivnih kula, ili još bolje Zemljicu na kojoj se čak vide noćna svjetla Rijeke i Zagreba (strahovito detaljne teksture), odrezat će vam se noge i shvatit ćete zašto je UT 2004 najbolji UT svih vremena! A karte već od prije pogonjeneWarfare tehnologijom doživjele su tek neke kozmetičke promjene, poput malo oštrijih tekstura, eventualno boljeg osvjetljenja te tu i tamo pokojeg viška poligona. Isto kao i likovi, te oružja, koja nam se sada čine nešto detaljnijima, no ipak nije riječ ni o čemu što bi se moglo nazvati "drastičnim promjenama". S druge strane, neke od ganc novih karti (ili obrađenih nivoa iz expansion packova, ubijte me ako sam fulao) su prava remek-djela, poput jednog ledenog nivoa koji se cijeli presijava od brojnih uglačanih površina i reflektirajućih hladnih ploha. Znači, grafika i level design su sasvim na razini, što prati i sama brzina izvođenja, koja se tek malčice usporava u nekim najnovijim i najkompleksnijim interijerima - nažalost, pogotovo u Onslaught eksterijerima. Srećom, nije riječ o nekom drastičnijem padu performansi, pa ipak, na testnoj konfiguraciji sastavljenoj od Athlona XP 2200, GeF Ti4200 vanjski nivoi znaju malo zatrzati i ponekad se spustiti na kojih 20 fps. No, sve je to još uvijek sasvim igrivo. Zvuk je također na zavidnoj razini, pa sada na raspolaganju imate odabir od čak pet komentatora koji će vas još jednom obasipati pohvalama "Adrenaline rush", "Killing spree", i sličnim dok će multiplayer koljačina biti optimizirana i mogućnošću sintetičkog čitanja napisanih poruka. Iako sinteza glasa dosta vuče na Stevena Hopkinsa, hvalimo i taj inovativan pokušaj! Zadrtim singleplayerovcima botovi će ovaj put pružiti još veći izazov, zato što je njihova najnovija inačica umjetne inteligencije jednostavno savršena! Na kraju spomenimo i podatak da će vam UT 2004 požderati čak 5 gigabajta harda, no s obzirom na njegovu golemu količinu sadržaja, nije nam ni najmanje krivo. Nakon svega, vjerujem da su vam svi ovi slatki podatci rekli dovoljno sami za sebe i da vam se u glavici (Bože!) dosad već iskristalizirao zaključak kako je novi UT prokleto dobra igra, koju jednostavno morate imati! Fanatici jedni, dabili fanatici. ■

» ALTERNATIVNO

- **Battlefield 1942 i BF Vietnam**
  Trenutačno hit kad je riječ o MP igranju diljem svijeta.
- **UT 2003**
  Tek toliko da vidite i da znate cijeniti UT 2004 dodatke.
- **Quake 3**
  A koji se moj tu ima još za reći.

Pažljivo Zbitomire, samo pažljivo...

A na priloženim smrekama zdesna možemo vidjeti pojavu mahovine Guzarice koja...

HACKER OCJENJUJE » Unreal Tournament 2004

UT s deset modova, devet vozila, 100 karti plus iznimno visoka razina adrenalina

90

POSEBNO IZDVAJAMO/ONSLAUGHT MOD

TEST RECENZIJA

Bojno polje preseljeno u bliš̌lost

BATTLEFIELD VIETNAM

Vijetnamci se ponovno bore, jurišaju i ginu za dobrobit svoje domovine, to se zove patriotizam!

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

Battlefield 1942 smo svi voljeli, bili ovisnici o njemu, proglašavali ga igrom godine, a Electronic Arts je pak sve te naše reakcije pomno bilježio i pamtio. Gotovo da nema igrača koji nije čuo više dobrih nego loših stvari o igri u kojoj je na najbolji mogući način ostvarena ravnoteža između simulacije i arkadnosti. Sjećate se, bili smo stavljeni u čizme vojnika Drugog svjetskog rata jedne od zaraćenih strana i samo smo timskom igrom mogli ostvariti pobjedu. Dakako, ta timska koordinacija bila je više od pukog čuvanja leđa i hvatanja u unakrsnu vatru jer, osim FPS dijela, koji je bio klasično povlačenje okidača, veliku ulogu imala su i vozila, uključujući tenkove, zrakoplovstvo, pa čak i brodovlje poput nosača zrakoplova. EA ne bi bio to što je da nam nije podario još dvije ekspanzije (*Road To Rome* i *Secret Weapons Of WW2*), koje su, istina, donijele neka poboljšanja, ali i veće troškove za nekog tko je želio iskušati sve segmente te odlične igre jer im, naime, cijena baš i nije bila povoljna.

INFO

Battlefield: Vietn

PROIZVOĐAČ
DICE

IZDAVAČ
Electronic Arts

MIN. KONFIGURACIJ
P3 900, 128 MB R
32 MB grafička

NAŠA PREPORUKA
PIV 2.0, 512 RAM,
128 MB grafička

MULTIPLAYER
TCP/IP

WWW IGRE
www.eagames.co

DOBRO DOŠLI U VIJETNAM

Kad je *Battlefield: Vietnam* prvi put najavljen, sve rečeno zvučalo je predobro da bi bilo istinito, pa su, logično, otad sve oči bile uprte u nj i s velikim se nestrpljenjem čekao njegov izlazak. Svaki novi *screenshot* mamio je uzdahe pa je usporedba sa scenama iz filmova o vijetnamskom ratu bila jednostavno neizbježna. Svaka najava bila je nabijena izjavama kako će pred nama oživjeti Apocalypse Now!, Full Metal Jacket i slični filmovi, omogućujući nam da u njima aktivno sudjelujemo. Sad kad je igra pred nama, konačno možemo provjeriti je li doista sve onako kako je rečeno da će biti. Dakle, *Battlefield: Vietnam* će, kao što mu i samo ime kaže i kao što smo već spomenuli, pred našim očima oživjeti Vijetnam i ratna događanja te donijeti, dakako, cijeli niz novina, no ipak - usporedbe s *BF1942* su jednostavno neminovne, jer kad jednom pokrenete igru, shvatit ćete da su mnoge stvari vrlo slične. Igra nam nudi dvanaest karti u 14 scenarija i većina ih se temelji na povijesnim operacijama poput Ia Drang Valley, Tet Offensive i Operation Flaming Dart. Za razliku od onih u *BF1942*, ove su nekako više razvodnjene, u smislu da ne postoje strateška mjesta oko kojih bi se vodila većina borbi.

"HELIKOPTERI SU JEDINA PRAVA NOVINA KOJA MIJENJA *GAMEPLAY*"

Naravno, uvijek je najžešće oko *spawn pointova*, što je i logično, ali neke druge pozicije jednostavno nisu toliko istaknute, pa u *multiplayer* igrama ljudi bezglavo lunjaju jer nemaju predodžbu gdje bi trebali presresti protivnika.
A što se pak tiče terena, moramo reći da je prilično vjerno prenesen i da za mnoge predstavlja pravo iznenađenje. Naime, kad netko spomene Vijetnam i vijetnamsko ratovanje, obično nam pred oči iskrsnu guste džungle kakve najčešće viđamo u filmovima, no stvarne su se borbe odvijale i na drugačijim terenima, poput razrušenih gradova ili travnatih udolina, pa tako u ovoj igri guste vegetacije poput one u *Vietcongu* jednostavno nema, odnosno postoji, no tek na nekim kartama i u zanemarivim količinama. Mnogi će to smatrati nedostatkom, no kad jednom zaigrate i shvatite da nemate pojma odakle je metak doletio, i to se ponovi nekoliko puta zaredom, znat ćete cijeniti čak i omanju travu, koja također može poslužiti kao vrlo efikasan zaklon. Premda na prvi pogled ne izgleda tako, na gotovo svim kartama je moguće pronaći mjesta pogodna za zasjede, a vješto uigran tim iskorištavat će ih nemilice i bacati vas u očaj ako se nalazite na suprotnoj strani.

ZDRUŽENE SNAGE

Oružja koja susrećemo u igri autentična su onima iz ovog rata u kojem je velika Amerika dobila po nosu, što će reći da su nam na raspolaganju M16 i njegov ekvivalent AK-47 poznatiji kao

Nit' MI5 nit' KGB, već ruski monstrum MI8

Huey, američko zraklomlatno letalo. Korisno

TESTIRALI SMO / MULTIPLAYER ISKUSTVO / TESTIRALI SMO

Već je na prvi pogled očito kako je ova igra rađena poglavito za *multiplayer* igranje, pa smo stoga odlučili testirati neke od komponenti koje smatramo nositeljima takvog načina igranja.

Pješaštvo

Vojnici koji isključivo koriste svoje noge kao prijevozno sredstvo vidno su neizbalasirani. Omiljenog jurišnika kojeg smo toliko voljeli u *BF1942* zamjenjuje teški mitraljezac, lik nevjerojatne razorne moći.

Ocjena: 7/10

Tenkovi

Iako je nakon učitavanja karte borba za vozila neizbježna, imamo osjećaj da su tenkovi preslabi. I dalje njihovo pojavljivanje izaziva strahopoštovanje, no nisu ravni teško opremljenom pješ[tvu.

Ocjena: 3/10

Helikopteri

Velika novina koja mijenja način igranja. Brzo premještanje cijelih vodova čini ova vozila jednima od najcjenjenijih u cijeloj igri, no samo ako su pod kontrolom iskusnog pilota, zbog otežanog upravljanja.

Ocjena: 9/10

Avioni

Premda je riječ o daleko modernijim zrakoplovima, njihova se uporaba ne razlikuje vidno od starijih modela u *Battlefieldu 1942*. Zbog navođenih raketa, zračne borbe su mnogo lakše i za početnike.

Ocjena: 7/10

Karte

Kartama bismo mogli zamjeriti premali naglasak na strateška područja, koja su u prethodniku bila izrazito naglašena. Kao i ondje, neke su goleme i onoga tko ne uhvati kakav prijevoz čeka duga šetnja.

Ocjena: 6/10

Serveri

Već je prvog dana pojavljivanja igre u trgovinama Internet vrvio brojnim serverima, stoga nema straha da je potencijalni igrači neće imati gdje zaigrati. Za normalno igranje minimalna je ISDN veza.

Ocjena: 9/10

UKUPNA OCJENA ZA MULTIPLAYER

***Battlefield: Vietnam* ispunio je ulogu moderne *multiplayer* igre koja traži nešto više od pukog napucavanja. Odlična podrška i velik broj igrača na serverima čine ovaj naslov vrlo isplativom investicijom.**

7/10

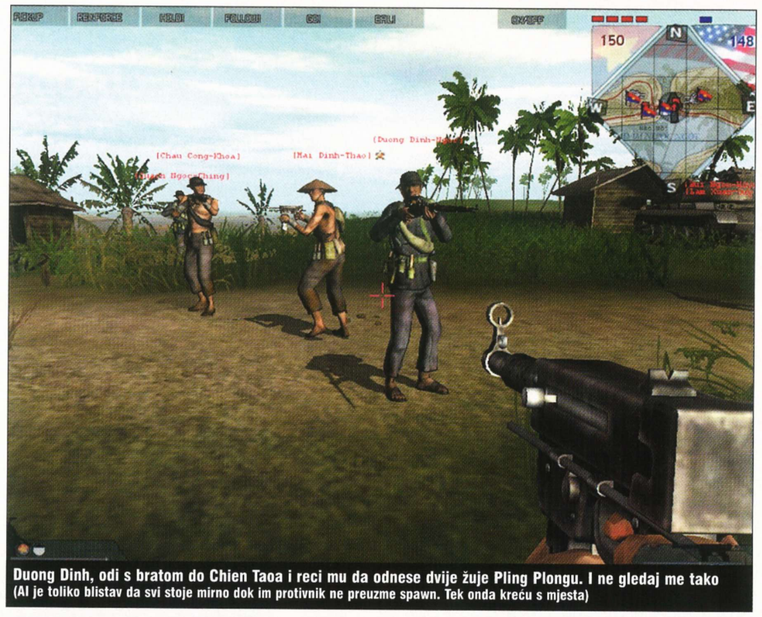
» ALTERNATIVNO

- **Battlefield 1942**
  Stariji brat
- **Enemy Territory**
  Besplatan timski FPS
- **UT 2004**
  Trenutačni hit

Opaka zamka za neoprezne

// HELIKOPTERSKO RATOVANJE

Kad prvi put sjednete za upravljač helikoptera, ne očajavajte što je let kratko trajao. Dobro je dok vozite ravno, no skretanja su problematična, ali ne i nesavladiva. Zbog mogućnosti prijevoza vojnika, vrlo često će biti korišteni za brze prodore na neprijateljske *spawn* točke, ali ako je vozač neiskusan, moglo bi se završiti zabijanjem u obližnje brdo. Ako se sjećate filma Apocalypse Now! i "mirisa napalma u rano jutro", *Battlefield: Vietnam* među mnoštvom odlične glazbe ima i "Ride of the Valkyries", pa ako želite da se žuti "useru od straha", razvalite zvučnike do daske i u brišućem letu pometite sve što vam se nađe na putu.



Duong Dinh, odi s bratom do Chien Taoa i reci mu da odnese dvije žuje Pling Plongu. I ne gledaj me tako
(AI je toliko blistav da svi stoje mirno dok im protivnik ne preuzme spawn. Tek onda kreću s mjesta)

PLUS

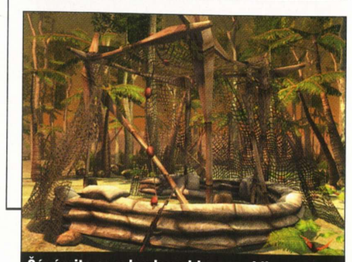
- multiplayer
- masivne borbe
- helikopteri
- soundtrack

MINUS

- preduga učitavanja
- malo istinskih novina
- single player
- razvodnjene karte

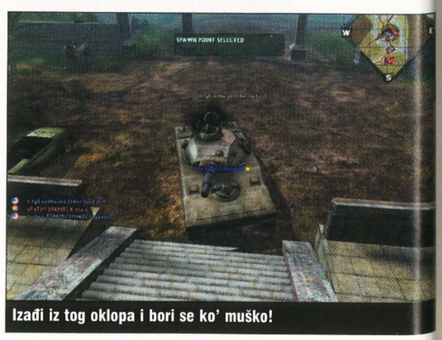
Samo ti nadlijeći moje područje, imam ja nešto za tebe

Masovno prenošenje trupa na lokaciju po želji



Ščućurite se u bunkeru i ko vas vidi... svaka mu dala, bila velika il' mala

Jurnjava u istočnjačkom Jeepu do spawn pointa



Izađi iz tog oklopa i bori se ko' muško!

kalašnjikov, protuoklopna oružja, teški mitraljezi, snajperi, rasprskavajuće mine, pa čak i zamke sa šiljcima ili ninja-čavlići za neoprezne šetače :). Prije no što spomenemo vozila, po kojima je *Battlefield* nadaleko poznat, kratko objašnjenje o tome kako je običan vojnik ovdje zapravo potpuno beskoristan. Sjećate se, u *BF1942* pješak je bio jedan od najcijenjenijih likova upravo zbog vatrene moći koju je posjedovao, dok su ostale klase bile nužna potpora, dok ovdje pak uloga vojnika s M16 pada u vodu iz jednostavnog razloga što umjesto njega možemo izabrati teškog mitraljesca koji tegli M60, mrcinu goleme vatrene moći.

"NAKON DUŽEG IGRANJA, OSJEĆAJ DA SE SVE MOGLO STRPATI U JEDAN VEĆI MOD JE NEIZBJEŽAN"

U stvarnosti, vojnik s tim oružjem bi teško mogao raditi iste stvari kao i kad je lagano naoružan, no ovdje nije tako, jer pri pucanju iz stojećeg stava nema trzanja nišana kod dugih rafala, ponovno punjenje je tek nešto duže od onog s lakom jurišnom puškom, a kao bonus, umjesto bombi, ova mrcina sa sobom nosi protuoklopni bacač raketa s četirima punjenjima. Drugim riječima, on je car na bojnom polju i najveće su mu šanse da preživi.

Ovako se prave ćevapi za 500-600 osoba

Prevrnuh tenk u kaljužu i izazvah gnjev suboraca. A sorry :(

Ne koristite ovaj splav jer je spor i laka ste meta za svakoga

RPG je u sekundi uništio protivnički teški tenk

Dok ja napunim tandžaru, već mi je neprijatelj za vratom

Vozila su, s druge strane, odlična, mada bi se o njihovoj primjeni dalo pričati. Ako se osvrnemo na prošli odlomak i teško naoružanog vojnika iz te priče smjestimo na neko zaklonjeno mjesto, jasno je i malom djetetu da se pokraj njega neće probiti nijedan tenk. Dok je u *BF1942* tenk bio vladar bojnog polja, ovdje to nije, te se njegova uloga uglavnom svodi na potporu pješaštvu. Zračne su pak snage modernizirane i sastoje se od nekoliko tipova zrakoplova i helikoptera čije je djelovanje opisano u posebnom okviru. Bilo je najavljivano da će upravljanje njima biti mnogo teže jer će biti znatno brži od legendi iz Drugog svjetskog rata, no nikako se ne možemo oteti dojmu da im je brzina tek malčice povećana, što je daleko od realnosti. Doduše, zračne su borbe sada lakše zbog navođenih raketa, ali za gađanje zemaljskih meta ipak treba malo usporiti i spustiti se dovoljno nisko kako biste izbacili napalm na glave protivnika, a ne na vlastite snage.

AI? MA LOL, I TO OVEĆI

Ono što je najavljivano i za što se mislilo da bi moglo biti odlično je poboljšanje AI-a u *single playeru*, no pokrenuvši igru na taj način, jednostavno nismo mogli doći sebi. Ne da nije unaprijeđen, nego kao da je unazađen, jer toliko gluposti i očitih nedostataka već dugo nije viđeno. Na stranu spoznaja da vaši suborci lutaju kartom kao muhe bez glave ne razmišljajući o ciljevima misije, ili pak mirno stoje na jednom mjestu unatoč žestokim borbama uokolo, ali neke situacije jednostavno će vas natjerati da odmah ugasite igru i posvetite se nečem drugom (govorimo o solo igranju, dakako). Primjerice, vojnik u tenku uopće neće paziti jeste li mu možda na nišanu nego će automatski ispucati granatu čim ugleda protivnika, pa ako ste se slučajno zatekli baš na tom mjestu ili na putanji granate, tko vam je kriv, ali to još nije sve - pojedinci će protrčati kroz protivničke redove i zaleći baš među njih jer su po nekoj svojoj logici odabrali metu stotinama metara daleko, dok ove na nekoliko metara uopće ne primjećuju. Bilo bi smiješno da nije žalosno.

JOŠ DA NAM JE DOORSA...

U svakoj recenziji je neizbježno spominjanje tehnikalija, pa tako ni ova nije iznimka. *Battlefield: Vietnam* je kao što smo i pretpostavljali zahtjevniji od prethodnika, ali i vizualno daleko dojmljiviji. Mnoštvo detalja krasi svaki pedalj terena, no s druge strane, žalosno je što se na njemu ne vide posljedice razaranja, poput spaljene zemlje nakon napalma. Za zvučnu kulisu skidamo kapu – naime, igra je popraćena autentičnom glazbom tog vremena, pa ćemo tako čuti naslove poput Surfin' Bird, Somebody to Love i I Fought the Law, u originalnim izvedbama. Ako i niste ljubitelj takve glazbe, vjerujte na riječ - postat ćete. Nazovite nas okaminama, no ugođaj Drugog svjetskog rata u *Battlefieldu 1942* daleko je bolji od Vijetnamskog rata prikazanog u naslovu što smo ga opisali. Mogli bismo ići i malo dalje, pa reći da sve skupa izgleda kao jedna oveća modifikacija jer, ruku na srce, upravo to i je! ■

HACKER OCJENJUJE » Battlefield: Vietnam

Premalo pravih novina

83

POSEBNO IZDVAJAMO/MULTIPLAYER

DEAD MANS HAND

Vidite što se dogodi kad maštovitim dizajnerima dadete mogućnosti Unreal enginea i naredite im da rekreiraju Divlji zapad

UVOD U PRIČU

Ovo je prava poslastica za sve ljubitelje američkog Divljeg zapada, a i ljubitelji FPS-a bi se mogli solidno zabaviti. Dobro došli u *Dead Mans Hand*, FPS napravljen u špageti-vestern stilu. Napunite svoj vjerni kolt, nataknite šešir, stavite duhan u čvalje i pucnjava po prašnjavom krajoliku može početi.

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

Odgledavši uvod u igru, malo smo je i zaigrali te ostali zatečeni kao da nas je pogodio grom iz vedra neba – pa ovo je čisti vestern Kill Bill (FPS). Naime, stavljeni ste u ulogu Ej Tajona – člana nemilosrdne bande koji je ipak, znate već kliše, zadržao svoju plemenitost i dobrotu. Dakako, te vas osobine dovode u nezavidan položaj, pa vas vaša družina u jednom trenutku odluči nafilati olovom i ostaviti pustinjskim lešinarima. Ipak, sudbina je htjela da preživite (s metkom u srcu ili glavi, kao da je bitno) i nakon turbobrzog autosugestivnog liječenja u zatvoru, spremni ste na *vendettu*. Osveta je jelo koje se jede hladno, rekoše Klingonci – a vaše se upravo toliko ohladilo da je vrijeme za konzumaciju. Spretni kakvi jeste, a i stjecajem okolnosti, šmugnete iz zatvora i krećete na svoj revolverašk pohod protiv "Devetorice" (The Nine), vaših bivših kolega bandita. Kampanja za jednog igrača nudi cijelu lepezu događaja iz "zlatnog" doba američke povijesti. U *Dead Mans Handu* vas očekuju šore u barovima, naravno, gomila pucnjave – uključujući i dvoboje, natjeravanje kočija, pljačke vlakova – i mnoge druge klišeizirane scene kakve ste zasigurno vidjeli u vesternima. Tu je, naravno, i dobra ponuda 'dama noći', koje iz razumljivih razloga, bacite pogled na slike uz tekst, od milja prozvasmo Cice-kaubojke.

Nemojte se zavaravati te pomisliti da je Divlji zapad loš predložak za scenarij FPS-a i korak unatrag u usporedbi s, recimo, udaljenim planetima kakve ste inače navikli gledati u Unreal engineu koji, eto, koristi i *Dead Mans Hand*.

"JEDAN OD NAJZABAVNIJIH I NAJINOVATIVNIJIH DIJELOVA IGRE JE JAHANJE NA KONJU..."

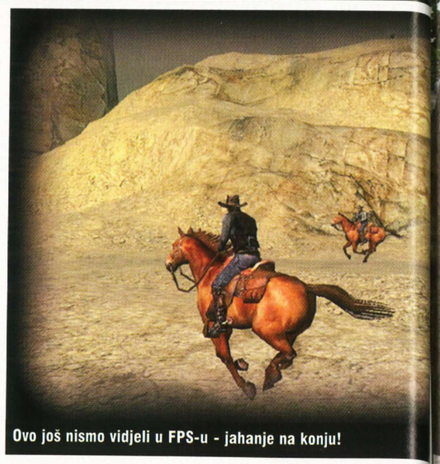
WILD WILD WEST

Dead Mans Hand akcijski je orijentiran (nema šuljanja, drugim riječima...) *first person shooter* (FPS). Igra je podijeljena na nekoliko desetaka misija koje i nije nužno linearno igrati. U određenom trenutku bit će vam na odabir ponuđeno nekoliko mogućnosti, pa ćete sami odlučiti što iduće želite igrati. Dizajneri su se maštovito, u konzolaškom stilu, odlučili onemogućiti snimanje igre unutar pojedinog nivoa. Želite li napredovati dalje – morate ga proći od početka do kraja. Upravo tu će dobro doći mogućnost da, kad vam dosadi ili ste frustrirani određenom dionicom gdje uvijek pogibate, odigrate onako, za odmor, neku drugu misiju. Naime, često se zna dogoditi da umrete sasvim neočekivano, primjerice ako neoprezno stanete pokraj bačve s barutom, a vaš neprijatelj je detonira preciznim pucnjem. Dodatna olakšavajuća okolnost je mogućnost biranja težine na svakoj misiji. Upamtite, tri su razine težine, pa tako na *easyju* doista nijedan nivo ne bi trebao predstavljati problem umjereno uvježbanom i vještom FPS igraču, dok nas je pak na najtežoj živcirala nerealna pre-

INFOBOX
Dead Mans Hand

- PROIZVOĐAČ: **Human Head Studios**
- IZDAVAČ: **Atari**
- MIN. KONFIGURACIJA: **P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB AGP DirectX 9 kompatibilna grafika**
- NAŠA PREPORUKA: **P4 2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB AGP**
- MULTIPLAYER: **do 8 igrača online**
- WWW IGRE: **www.dmhgame.com**

Maštovita uporaba starog Unrealovog enginea doista čini čuda


Ovo još nismo vidjeli u FPS-u - jahanje na konju!

PLUS

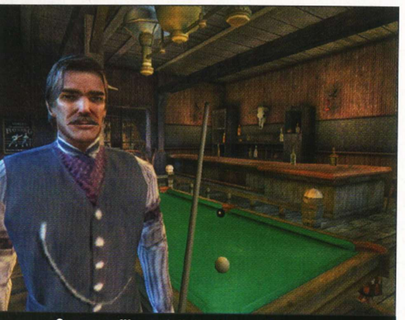
- ugođaj Divljeg zapada
- brzo i zapadno
- privlačan 3D krajolik

MINUS

- iako atraktivna, grafika ne koristi trenutačne hardverske mogućnosti do maksimuma
- linearnost i skriptiranost pojavljivanja neprijatelja

Preciznim uzastopnim gađanjem meta izvo combo, a bodovi suludo rastu...

Nisam ja Čiko nego Zagor!!!

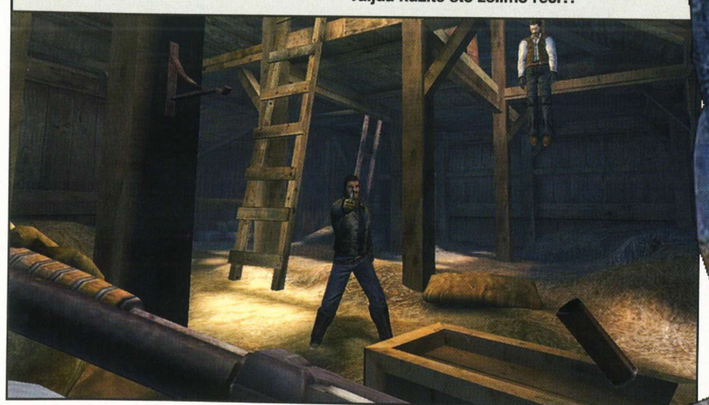

Scenografija zaslužuje čistu peticu

Grafika je prilično detaljna, vidite doista daleko, a za sve to je dovoljna osrednja grafička

Nije sve u tipičnom FPS-iranju?

Osim klasičnih FPS izazova, tu je još nekoliko vrlo maštovitih vidova igre, koje bismo gotovo izdvojili kao nešto najbolje u ovoj igri. Iscrpan fizikalni engine dopušta vrlo visoku razinu realnosti, stoga su u igru uključene i dionice na konju. Nema pravog vestern-ugođaja bez galopiranja na omiljenoj vam ragi (onoj pravoj, s četirima nogama, repom i kopitama) i napucavanja sa zlikovcima. Još kad tome dodate jurnjavu za vlakom, ljubiteljima vesterna će se najeżiti dlake na leđima. Štoviše, u određenim sekvencama ćete se naći i u vlaku ili na njemu, jer ga morate očistiti od nepoželjnih. Tu su još i jurnjave s rudarskim kolicima u Indiana Jones stilu itd.

Od malo mirnijih dodatnih *featurea* igre treba svakako spomenuti opcionalni poker prije svake misije. Riječ je doslovce o igri sreće i malo iskustva, a ako pravilno odigrate karte, možete prije samog početka misije osvojiti vrijedne bonuse koji će vam dobro doći. Naravno, dobitak nije ograničen. Možete, po želji, odustati kad prikupite dovoljno *goodiesa* ili izgubite jednu *ruku* karata – pri čemu gubite SVE osvojeno. Stoga, nemojte biti lakomi...bolje malo metaka u ruci, nego gomila zlata na grani. Hmm, valjda kužite što želimo reći?!



"DEAD MANS HAND POKAZUJE ŠIROK SPEKTAR MOGUĆNOSTI UPOTREBE UNREALOVOG ENGINEA"

ciznost naših protivnika. Osim klasičnom FPS-akcijom, igra je obogaćena i maštovitim dodatnim nivoima, gdje se način igre uvelike mijenja, no o tome više u okviru. Misija, tj. "avantura" koje prolazite s glavnim likom je dvadesetak, a na tom ćete putu proći i pustinje i brda, ali i gradove američkog zapada. Bit će tu mnogo lutanja po planinama, ali provlačenja kroz uska rudarska okna. Posebna poslastica svakako su pitoreskni zapadni gradići i veliki rječni parobrodi na kojima je obično bio kasino. Doista raznolika scenografija. Naše strepnje o beskrajnom lutanju po jednoličnoj pustinji bile su potpuno neopravdane. Izdvajamo i misije gdje se obračunavate pojedinačno s članovima svoje bande - gdje je glavni zlikovac i šef, koji vas je zapravo i napucao, ostavljen za kraj.

Neobičan detalj, koji dosad nismo vidjeli u FPS-ovima, je sustav bodovanja. Naime, u duhu najčišćih arkada, za pogađanje meta, pogotovo *bed-guy'sa*, dobivate bodovnu nagradu. Ako u ograničenom vremenu pogodite nekoliko meta jednu za drugom, započinjete *combo*, a što imate više pogodaka u nizu, to vam bodovi brže rastu. To će pravim arkadašima predstavljati itekakav izazov, a oni najvještiji moći će proći i cijeli nivo u jednoj velikoj *combo*-seriji.

Gledano s tehničke strane, igra izgleda prilično impresivno i rijetko koga će ostaviti ravnodušnim. No, skloni smo vjerovati da je to zato što se krajolici Divljeg zapada u 3D igrama viđaju iznimno rijetko, stoga je već zbog toga iznimno zanimljiva. Mišljenja smo da su se broj poligona, detaljnost objekata, kao i razlučivost tekstura mogli još prilično podići bez većeg utjecaja na igrivost. Na dvije godine staroj konfiguraciji s GeForce Ti4200 igra radi savršeno brzo na maksimumu detalja i 1600x1200. Takav stupanj detaljnosti je, čini se, proizašao iz činjenice da je igra izvorno rađena za Xbox, gdje potencijalno može donijeti više novca, koji je za današnje pojmove već ozbiljno hardverski ograničen. Ukratko, grafika je *cool*, ali mogla je biti i bolja.

Glazba je pak totalno tematska. *Soundtrack* podsjeća na očigledan uzor za ovu igru – serijal špagetivesterna koji su, između ostalih, proslavili i velikog Clinta Eastwooda. Zvučni efekti (pucanje, eksplozije i to) su solidni, no rasrdio nas je izostanak 3D pozicioniranog zvuka. Zaboravite na identificiranje položaja neprijatelja prema smjeru iz kojeg dopire zvuk...

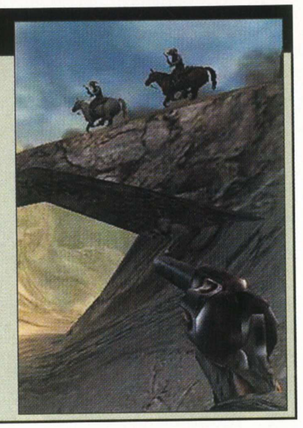
Ni *multiplayer* nije zaboravljen. Igra je izvorno izašla na Xboxu, gdje je postigla prilično poražavajuće rezultate – ponajprije zbog nespretnog kontroliranja likova i velikog *laga*. Na PC-ju je situacija, na svu sreću, potpuno drugačija.

Pitoreskno napucavanje po rudniku zlata

Divlja zapadna fizika

Jedno od vrlo važnih obilježja ove igre korištenje je Karma fizikalnog modela povrh Unreal grafičkog enginea. Drugim riječima, specijalni efekti nisu skriptirani (kao, primjerice, radnja i pojavljivanje *bed-guy'sa*) nego se događaju u stvarnom vremenu. Što to konkretno znači? Pa iznenađujuće realnu interakciju s okolišem. Pokušajte, primjerice, pucati u znak i vidite što se s njim događa kad ga pogodite s jednim, a što s više metaka. Okreće se brže – jer ga je svaki dodatni metak ubrzao! Moguće je primjerice i rušiti neke od građevina i zidove - a kako će neke od misija reciklirati postojeće karte, interesantno je da ono što ste u prethodnom posjetu napravili, ostaje i za idući put! Ta dosjetka Human Headova je izmišljotina (tvoraca *Dead Man's Handa*), a zove se "Semi Persistent World", iliti SPeW.

Fizikalni model za likove vrlo je sličan onima koji se koriste u *Max Payneu 2* ili *Deux Ex: Invisible Waru*. Riječ je o tvz. *rag-doll* fizici, gdje komplicirani 'objekti' poput tijela imaju nekoliko centara mase i nekoliko "kostiju" obješenih na njih, koje onda lamataju ovisno o primijenjenoj sili. Kad roknete štapin dinamita, scenografija, a bome i statisti će letjeti na sve strane. A ako baš želite, svoj sadizam možete ispoljiti na nedužnim okolnim kaubojima, skidajući im metcima šešire s glava.



"NAJBOLJA VESTERN-IGRA DOSAD"

Doživljaj FPS-a korjenito se mijenja kad igru kontrolirate tipkovnicom i mišem umjesto *gamepadom*. PC inačica je općenito znatno ugađenija te predstavlja odličnu razbibrigu i odmor od sveprisutnih WW2 *multiplayer* i SF laserska-napucačina igara. Posebno su zanimljivi Bounty i Posse mod. U prvome je jedan igrač lovina, tj. zec, i jedini mu je cilj ostati živ, tj. neuhvaćen, što dulje. Svi ostali ga love. Drugi je pak defenzivan – naime, vas i vaše drugare računalo stavi u malu utvrdu ili kolibicu, puštajući potom na vas AI napadače u valovima. Zabavno. Imajte, doduše, na umu da je u tom modu nemoguće pobijediti, no zato je pravi izazov izdržati što dulje. Znate ono, General Custer ili Alamo spika...

Općenito gledano, *Dead Mans Hand* je FPS osrednje kategorije, čija je glavna prednost rijetko korišten ambijent Divljeg zapada, što je samo po sebi dovoljno da ga zaigrate. Malo promjene scenografije za 3D napucavanje dobro će vam doći. A možda se, ako budete dovoljno ugađeni, upoznate i s kaubojkom Cicom. ◻

HACKER OCJENJUJE » Dead Mans Hand

Zajašite svog vjernog pastuha i napunite zlikovce olovom!

74

POSEBNO IZDVAJAMO/JAHANJE DIVLJIM ZAPADOM

» ALTERNATIVNO

- **Outlaws**
  Vjerojatno najveći hit među vestern-igrama ovaj je Lucas Artsov naslov.
- **Gun Smoke**
  Prastara arkada iz automata koju ćete pronaći budete li kopali po *abandonware siteovima*

Pogodite gdje Cica-kaubojka skriva svoju pljucu!

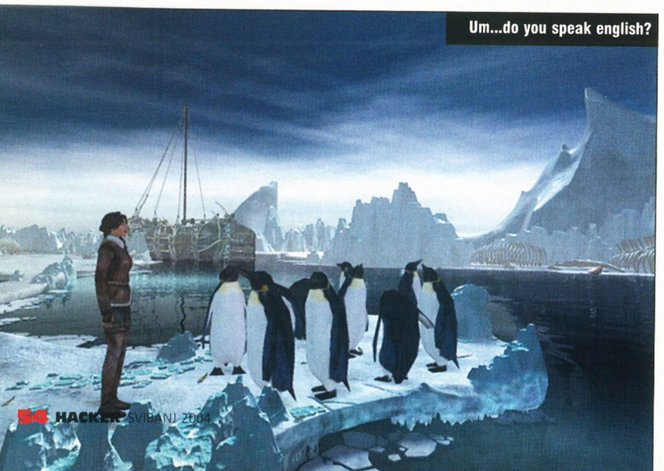
Kapetane Blek, pomozi mi!

Grad duhova prazan je samo na prvi pogled

Zgodno mjesto. Previše kostiju, doduše

SYBERIA 2

Igrali su je prije kojih godinu dana i sada svi žele nastavak. Zar im nije dosta pretraživanja misterioznih lokacija, skupljanja misterioznih predmeta i razgovora s misterioznim ljudima? Očito nije.



Um...do you speak english?

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

Kao zadrti poštovatelji svih poznatih žanrova, valja priznati da skidamo kapu *point'n'click* avanturama. Na kraju krajeva, gledamo ih već dvadeset godina i, na naše oduševljenje, nisu ni blizu svoje neminovne propasti, što se, ruku na srce, ne može reći za dobar dio popularnijih žanrova. Jedini problem s igrama poput primjerice *Monkey Islanda* i *Syberie* je taj što vrijeme inovacija za njih kao da je odavno prošlo. I upravo to i jest najveći nedostatak druge Syberie. Naime, ma koliko autori govorili kako je drugi nastavak napredniji od prvog, ne možemo se oteti dojmu da, osim priče, nigdje, ni u jednom segmentu igre nije načinjen korak naprijed, stoga nam je zapravo vrlo teško procijeniti koliko će stari igrači uopće uživati u njemu. Jedino što bi ih eventualno moglo privući je doista majstorski složena priča.

BILO JE...

Sukladno prirodi svojeg žanra, *Syberia 2* se i dalje drži striktne narativne i nerijetko lineарne forme. Što, između ostalog, znači da ćete se, ako vam se svidi, priče sjećati i nakon što završite još trideset pucačina iz prvog lica. *Syberia* je zamišljena kao mješavina bajke i fantastičnog romana. Humor, koji je ovdje rijedak, suptilne je prirode, što će možda otjerati igrače navikle na dinamičnije naslove. Nasreću, likovi (koji vrlo često izgledaju poprilično nakaradno) su konstruirani sa simpatičnom dozom osobnosti, te vrlo uspješno igru vraćaju s ruba suicidalne depresije. Kao što vjerojatno znadete, *Syberia* vas trpa u ulogu sada bivše

"U *SYBERIJI 2* NAKLIKAT ĆETE SE DOK VAM PRSTI NE OTPADNU"

odvjetnice Kate Walker, uvučene u putovanje koje će ostvariti san starog ekscentrika. Putovanje je započelo tijekom regularnog putovanja koje je trebalo odrediti primopredaju ključeva stare tvornice automatona u izmišljenom gradiću smještenom u švicarske Alpe. Automatoni su, za razliku od npr. robota, strojevi koji funkcioniraju na temelju opruge. Sukladno tome, za pokretanje ne trebaju nikakvu energiju, što ih čini nezavisnijima od njihovih visokotehnoloških alternativa. Bilo kako bilo, u *Syberiji* ste ih se imali prilike nagledati, s obzirom da se igra dobrim dijelom odvijala u mjestu koje je njima doslovce vrvjelo. Upravo zbog hrpe bizarnih mehaničkih kontrapcija, tihe i diskretne glazbe te jedinstvenog vizualnog stila ova igra i u svojem drugom nastavku odiše misterioznošću, što joj, dakako, daje specifičan šarm, koji će fanovi serijala odmah prepoznati.

KLASIKA

Osim toga, svi koji su igrali prvi nastavak, odmah će primijetiti da i ovaj izgleda gotovo identično, nema tu nekih velikih promjena i novina, što, doduše, nekima neće uopće smetati, dok će se pak neki osjećati prevarenima, kao da su izdvojili novac za kakav preskupi mission disk. Međutim, da *Syberiu* 2 nazovemo ekspanzijom, bilo bi ipak nekorektno jer je, kao cjelina, vrhunski napravljena. Kad govorimo o vrhunskom, onda mislimo na prekrasno osmišljene lokacije, nevjerojatno lijepo urađenu grafiku te glazbu koja neobično paše uz samu atmosferu. Slagalice, koje se nižu od lakih do nevjerojatno zamršenih, zahtijevaju klasičnu kombinaciju apstraktnog razmišljanja i napipavanja hotspotova. Takva metoda napredovanja kroz igru vraća nas na početak članka, gdje smo govorili o tome kako je žanr stigao do mrtve točke, kad više nema nikakvog napretka. Naime, *Syberia* 2 nema nijedan element koji bi bio istinski inovativan u odnosu na druge predstavnike žanra. Jedino čime se, kao i svaka druga avantura, ističe je vizualni stil kombiniran sa snažnom pričom. Nadalje, likovi koje susrećete savršeno su uklopljeni u svoju pozadinu, dajući igri autentičnu atmosferu koja (uz gore spomenutu glazbu) predstavlja doista jedinstveno iskustvo. Problem bi eventualno mogao nastati ako žanru niste vični. Naime, velik broj slagalica je nepotrebno kompliciran, što će u nekim slučajevima početnike vrlo brzo otjerati. Jasno, osim ako ne otidu na najbližu stranicu s *cheatovima* i *downloadaju* rješenje.

Sve u svemu, ako se smatrate dovoljno strpljivima i ako vam se igra avantura uz koju ćete sa užitkom provesti desetak sati, vjerujemo da je *Syberia 2* za vas. Uostalom, pogledamo li trenutačnu ponudu avantura, ovu sasvim sigurno možemo svrstati u sam vrh. ☐

INFOBOX

Syberia 2

PROIZVOĐAČ ☐
XS Games

IZDAVAČ ☐
Microids

MIN. KONFIGURACIJA ☐
P2 350 MHz, 64 MB RAM, 3D kartica 16 MB RAM

NAŠA PREPORUKA ☐
P3 800 MHz, 128 MB RAM, 3D kartica 32 MB RAM

MULTIPLAYER ☐
nema

WWW IGRE ☐
www.syberia2.info

ALTERNATIVNO

- **Syberia**
  Prvi nastavak Syberie. Trebamo li još što reći?
- **Endless Journey**
  Sjajna avantura s elementima fantastike.
- **Beneath the Steel Sky**
  Stilski upečatljiva cyberpunk avantura s početka devedesetih.

Dakle, ovako izgleda Maslenički most. Mala razlika u odnosu na onaj na prospektima

Kvragu. Sve ove kosti, a ni traga mesu

Glavni negativac ili Kovačević - odlučite sami!

IZDVAJAMO / JAKNE I KVANTNA MEHANIKA

Kao jednu od zanimljivosti Syberia serijala možda bismo mogli izdvojiti jaknu glavne junakinje. Iako je to na prvi pogled relativno jednostavan odjevni predmet, ona ima sposobnost koja bi (da postoji, jasno) mogla zainteresirati mnoge moderne znanstvenike. Naime, u nju stane nevjerojatna količina predmeta. Štoviše, u jednoj epohalnoj sceni Walkerova u nju uspije strpati čitav karnistar za gorivo. Pomanjkanje grafičarskih ideja ili kvantna mehanika na djelu? Tko zna. Bilo kako bilo, daljnji razvoj ove teme moći ćete vjerojatno pronaći u nekoj od emisija na Discovery Scienceu.

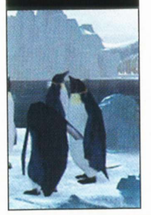
Rab u prosincu - sunčano, ha? Putna agencija će me čut za ovo

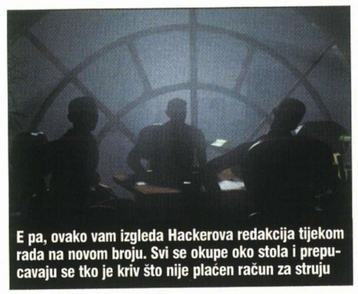
PLUS

- zanimljiva priča
- grafika
- glazba

MINUS

- premalo inovacija u odnosu na prvi nastavak
- nerijetko depresivne lokacije





E pa, ovako vam izgleda Hackerova redakcija tijekom rada na novom broju. Svi se okupe oko stola i prepucavaju se tko je kriv što nije plaćen račun za struju

HACKER OCJENJUJE » Syberia 2

U trenutačnoj ponudi point'n'click avatura, Syberia 2 definitivno vodi glavnu riječ.

??

POSEBNO IZDVAJAMO/VRHUNSKU PRIČU

"Hladnokrvni specijalci ovaj put spašavaju čak i Hrvate"

Dubrovnik u praskozorje, trenutak prije nego počnu praskovi

RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD

Kao i obično, bit će tu disanja u masku, krckanja radiouređaja, zvukova koračanja... No, nažalost, kad počne pucnjava, nivo je završen

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

Jedan od načina za eliminaciju GMO voća i povrća

Treći nastavak *Rainbow Six* serijala dobio je svoj prvi paket dodatnih misija, oplemenjen, dakako, dodatnim naoružanjem za vaš elitni antiteroristički tim. *Athena Sword* je razvijan u talijanskoj podružnici Ubi Softova studija, a ista je zemlja uzeta i kao mjesto radnje svih osam misija, s tek povremenim izletima u Monako, Grčku i Hrvatsku. Ako se sjećate, uvodna priča *Raven Shielda* počinje u Zagrebu 1945., dok ste u samoj igri hvatali ustašu Gospića, pokušavajući ga spriječiti u njegovoj nakani da uništi svijet. Sličnim ćete se poslom baviti i u *Athena Swordu*. Naime, Gospićeva je organizacija mnogo veća nego što se u početku mislilo, a neki njegovi sljedbenici domogli su se čak i oružja masovnog uništenja. Riječ je o talijanskim operativcima Gospićeve organizacije.
Dakako, da bi se operativci Rainbow tima mogli nositi s novim teroristima, treba im i oružje, a njega je sada i više nego dovoljno. Naime, već je i original imao zavidan arsenal, čak 57 komada, a sad je tu još i sedam novih. Doduše, nije bogzna kako atraktivno i nećete ga baš često koristiti, što je, iskreno, propust koji su developeri mogli bez problema izbjeći jer današnja industrija naoružanja nudi mnogo toga zanimljivog pa im jednostavno neće proći isprike kako nisu imali što staviti.

INFOBOX

Rainbow Six: Athena Sword

PROIZVOĐAČ ■
Ubi Soft

IZDAVAČ ■
Ubi Soft

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D

NAŠA PREPORUKA ■
1.5 GHz ili više, 512 MB RAM, Radeon 9500 ili noviji 3D akcelerator

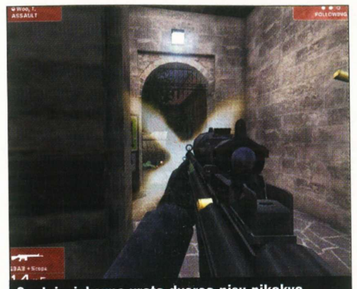
MULTIPLAYER ■
Internet, LAN

WWW IGRE ■
www.raven-shield.com

ALTERNATIVNO

- **Battlefield Vietnam**
  Izvrstan multiplayer, doduše malo prezahtjevan.
- **Call of Duty**
  Odlična pucačina, koja će doista biti pravi odmor nakon *RS3*.

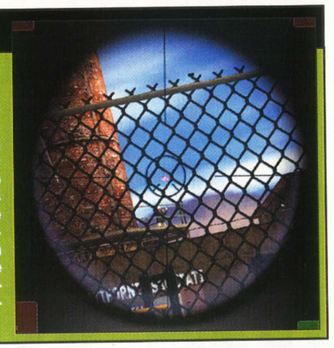
Koji put je zadovoljstvo gledati kako drugi obavljaju vaš posao



Srednjovjekovna vrata dvorca nisu nikakva prepreka za *Rainbow*

Gmizanje po krovovima posao je snajperiste

IZDVAJAMO / PATCHEVI I UPDATEI



Iako je *Rainbow Six 3* vrlo kvalitetna igra, ipak pati od sitnijih nedostataka, vezanih uglavnom za igranje na Internetu, s tim da u verziji 1.0 postoji i jedan doista velik nedostatak. Naime, pogrešno su određene snage jurišnih pušaka kad se na njih postavi prigušivač - one tada postaju potpuno neupotrebljive, snaga im je manja od pištolja. Ako ste redovito aplicirali *patcheve* izdane na *siteu* igre, s verzijom 1.4 riješili ste taj nedostatak, no ako vas nije bilo briga za njih, *Athena Sword* će vam podignuti verziju igre na 1.54 te time riješiti i taj problem. Loše je što Ubi Soft stalno izdaje neke *patcheve* pa je tako, primjerice, samo nekoliko dana nakon izlaska *Athena Sworda* izdan *patch* 1.55, a odmah poslije i 1.56, s tim da je promijenjeno i označavanje verzija. Naime, nakon instalacije *Athena Sworda*, on se označava ponovno ispočetka pa tako njegov najnoviji *patch* nosi oznaki 1.02. Što je najgore, riječ je o odvojenim *patchevima*. Sva ta zbrka ne ide na čast Ubi Softu.

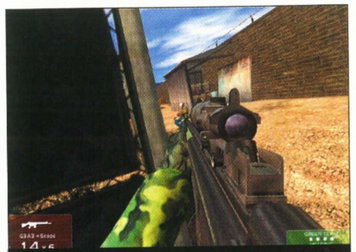
S druge strane, moramo priznati da smo vrlo ugodno iznenađeni dizajnom karti na kojima se odvijaju misije. Vidi se da je u njih doista uloženo mnogo truda i da nisu sklepane tek toliko da bi se zgrnuo novac na slavi originalne igre. Uglavnom su velike i prilično složene. Da biste ih što bolje upoznali, morat ćete čak nekoliko puta igrati istu misiju, ali isplati se. Misije nisu nimalo dosadne, a težina igranja je dobro uskladena s igračevim početnim odabirom razine sposobnosti neprijatelja. Posebno bismo izdvojili misiju u Dubrovniku, koja

"DOBRO RAZRAĐENE KARTE I ZVUČNI EFEKTI ADUTI SU OVE EKSPANZIJE"

osim što je grafički atraktivna, izvrsno prikazuje splet uličica i stanova te omogućuje domišljato improviziranje pa tako sada možete skrenuti sa zacrtane rute i iznenaditi neprijatelja uletjevši kroz prozor ili preko balkona. Prilično velika novina su dvije vremenski ograničene misije, gdje valja demontirati jednu ili više bombi prije isteka zadanog roka. Iako misije donekle odstupaju od filozofije *Rainbow Six* igara, gdje se valja kretati oprezno i bez žurbe, to nimalo ne narušava imidž igre nego samo podiže razinu adrenalina za vrijeme igranja. Recimo još i to da se spomenutih osam misija odvija na samo šest novih karti, jer se dvije ponavljaju, kao što je to i dosad bio običaj u ovim igrama. Gotovi planovi za izvršenje misija su doživjeli neznatnu promjenu, pa je tako kretanje svakog tima u 90% slučajeva označeno posebnim GO kodom, što znači da sada možete pomicati i svaki posebno, a ne nužno zajedno kao što je to bilo dosad. Vjerujemo da postoje zaljubljenici koji rade svoj plan ni iz čega, ali mi smo ipak skloniji modificiranju ponuđenih nam planova dok ne dobijemo rezultat koji će nas zadovoljiti.

DRUŠTVENA IGRA

Uključeno je i pet novih *multiplayer* karti. *Rainbow Six* serijal oduvijek je bio poznat po izvrsnom *multiplayeru*, koji je često bio i nagrađivan, stoga s iznimnim zadovoljstvom možemo reći da je i ovdje postignuta ista razina kvalitete. *Athena Swordu* smo se više radovali zbog novih karti za medusobne obračune u *multiplayeru* negoli zbog zabave koju bi nam mogao pružiti u *single playeru*.
Naravno, i on je izvrstan, no na ovu igru ćete se dolovce navući tek kad je zaigrate u društvu. Podržano je igranje na LAN-u i na Internetu preko Ubi Softovih servera. Zanimljivo je da je Ubi Soft svoj naslov dodatno zaštitio ograničavanjem njegove funkcionalnosti u *multiplayeru*. Pokušate li igrati u LAN-u s kopiranim igrama, računalo će pasti autentifikacijski proces serijskog broja spajanjem na Ubi Softov server. Osim toga, svi klijenti moraju imati drugačije serijske brojeve.
Grafički se igra nije pomakla od svog originala, koji je temeljen na Unrealovu engineu. Možemo reći da ne zaostaje mnogo za aktualnim naslovima te da je grafika u cijelosti u skladu s potrebama naslova. Nema litara krvi i odvojivih komada tijela. Najvjernije što ćete vidjeti je mrlja na zidu iza neprijatelja kojega ste smaknuli. Ono što nas svaki put ugodno iznenadi je zvuk. Zvukovi su izvrsno snimljeni i nesumnjivo su jedan od značajnijih faktora, koji pridonose realnom ugođaju ovog naslova.
Navodno, zvučnu kulisu su radili tonmajstori zaslužni za Matrix trilogiju. Nastranu sadržaj tih filmova, ali tehnička izvedba doista je besprijekorna, baš kao i zvuk u *Athena Swordu*. Vjerujemo da ste shvatili našu poruku: ovaj paket misija ne smijete nipošto propustiti ako ste se već okušali u bilo kojem *Rainbow Sixu*. ■



Nagni se i pucaj - osnovni potez, koji će vas odvesti daleko

PLUS

- izbor oružja
- način igranja
- karte

MINUS

- nemaštovita oružja
- inteligencija suboraca koji put i nije baš na zavidnoj razini

HACKER OCJENJUJE » Rainbow Six 3: Athena Sword

Po našem mišljenu, vrlo visoka ocjena za jednu ekspanziju

81

POSEBNO IZDVAJAMO / PATCHEVE I UPDATE

"Po šumama, gorama i još koječemu"

Kućica zle vještice. Nije od čokolade, ali iz nje jednostavno emanira zlo

CRYSTAL KEY 2 THE FAR REALM

Nastavak ZF-avanture otprije nekoliko godina, čija su glavna obilježja nevjerojatno dobra izvedba, vrlo intrigantna priča te sanjivi istraživački osjećaj poznat nam iz *Myst* serijala i sličnih igara

Gdje god otišli, veliko oko vas nadgleda. Streeepiteeee!

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

Nakon kraćeg uvoda koji vas upoznaje s fantazijskim svijetom i prošlim ratovima te međusobnim porobljavanjima planeta, bivate bačeni ravno u akciju. Radnja se odvija u fantazijskom univerzumu napučenu rasama iz originala, i to na nekoliko planeta. Iako je naizgled sve idilično, s vašim se matičnim planetom događa nešto vrlo sumnjivo. Sve upućuje na zlu rasu predvođenu Ozgarom, koja na vrlo podmukao način širi svoj utjecaj po svjetovima, koji zapravo ništa i ne sumnjaju. Vaš planet Evany je u opasnosti i vi ste mu jedina nada. Pomoću zvjezdanog portala putujete u nepoznate svjetove, od pustinja preko staklenih tornjeva Merarija do drevnih morskih

INFOBOX

Crystal Key: The Far Realm

PROIZVOĐAČ ■
The Adventure Company

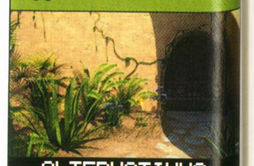
IZDAVAČ ■
Dreamcatcher Interactive

MIN. KONFIGURACIJA ■
Pentium 3 600 GHz, 64MB RAM, AGP 32 MB DirectX 8

NAŠA PREPORUKA ■
Pentium 3 800 GHz, 128MB RAM, AGP 32 MB DirectX 8

MULTIPLAYER ■
Nije podržan

WWW IGRE ■
www.adventurecompanygames.com/tac



ALTERNATIVNO

- **Myst**
  Legendarna prastara igretina za one koje vole soliranje, istraživanje i glavolomke.
- **Nastavci Mysta**
  Sve što je popularno doživi nekoliko nastavaka u sličnom/istom stilu.

Asocijacija... popraviti! A što? To biste se vi trebali dosjetiti

Jedna od lošijih strana igre svakako je služenje predmetima u inventaru

Na mjestima koja nemaju orijentira, poput džungle, lako se izgubiti

ljudi koji vode organiziranu pobunu protiv snaga zla. Kad to ovako čitate, zvuči prilično suhoparno i klišeizirano, no igra vam sve to, kao uostalom i cijelu priču, prezentira vrlo inteligentno sročeno, s dramaturške strane. Općenito, najbolji dio cijele ove igre njezina

"OVA IGRA ČISTA JE NIRVANA ZA MALEN KRUG OBOŽAVATELJA USPAVANIH" AVANTURA, DOK ĆE DRUGE ODBITI VEĆ NA *PRVU*"

je priča i atmosfera koja je prožima. Zaljubljenicima u *Myst* i slične samotnjačke istraživačke igre razgalit će se srce kad im okrijemo da *Crystal Key 2* pobuđuje iste onakve osjećaje kakve je prije mnogo godina i on pobudivao. No, pojasnimo to mlađoj generaciji koja vjerojatno i ne zna da nekoć rage od PC-ja nisu imale snage za 3D grafiku, pa se zanimljivost u igrama morala postići na druge, maštovitije načine.

MISTIČNO

Cijeli prostor na kojem se igra odvija je predrenderiran. Glavni lik pratite iz perspektive prvog lica, a svaka lokacija predstavljena je u nekoliko desetaka 360-stupanjskih panoramskih slika. Prednost takvog pristupa nad "pravim 3D-om" je daleko manja hardverska zahtjevnost te veća detaljnost predrenderiranih 3D krajolika. S druge strane, interakcija je daleko manja, a i kretanje vam je ograničeno. Ipak, panoramske scene u *Crystal Keyu 2* vrlo su "agilne", tj. brzo reagiraju na pomake miša, pa će ih neuvježbano oko zamijeniti za pravi 3D.
Prostor igre podijeljen je na 47 lokacija raspoređenih u desetak različitih okoliša na tri različita planeta. Između naseljenih svjetova putujete specijalnim portalima, koji se otvaraju kristalnim ključem, pa otud i naziv igre. Iako je takav tip igara po samom svom ustroju osuđen na određen stupanj linearnosti, tvorci *Crystal Keya 2* su se trudili da to što manje osjetite. Možete se kretati po dostupnim planetima i brojnim lokacijama, no imajte na umu da se sve na kraju svodi na *trigeriranje* određenih dijelova igre, nakon čega vam se odmota manji ili veći dio priče.
Svjetovi su krajnje maštoviti, koloristični i bogati detaljima. Iako se igra odvija isključivo u 800x600 piksela, često ćete i nesvjesno stati da biste razgledali okoliš ili pak predivnu panoramu.
Kako to obično biva u ovakvim igrama, likova je malo i prilično su površni.

IZDVAJAMO / AVANTURE SE VRAĆAJU?

Nekako nam se čini da je razdoblje apsolutne i slijepe fascinacije 3D grafikom i šminkerskih svjetlosnih efekata iza nas te da se sve više, barem starih, igrača vraća avanturama. Broj avantura koje se izdaju je u porastu, a od nekih naslova koje očekujemo u narednim mjesecima već nam sada rastu zazubice. Jedan od glavnih izdavača tog novog vala avantura je američki The Adventure Company, koji potpisuje i ovaj naslov...

Doduše, solidno su realizirani, a pohvalu svakako zaslužuje i njihova vrlo nepretenciozna glasovna realizacija. Vrlo ih je ugodno slušati. Inače, kroz igru ćete voditi naizmjence dva lika, no kako i zašto nećemo vam otkriti jer bi vam to moglo pokvariti iznenađenje izazvano naglim prevratom.
Zagonetke su doista različite. Neke su, naime, posve jednostavne, no kako napredujete kroz igru, pojavljuju se i one izazovnije, a tu je i nekoliko mozglomki teške kategorije, koje će vam oduzeti možda čak i nekoliko sati.

TEHNIČKI NEZAHTJEVNO

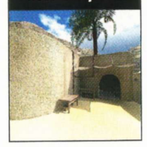
Što se tiče tehničke strane, igra je potpuno nezahtjevna. Zadovoljit će je nešto memorije i procesorske snage, a 3D akceleratorska kartica je u minimalnoj konfiguraciji forme radi – jer su ionako u današnje vrijeme sve grafičke kartice i 3D ubrzivači. Na minimalnoj konfiguraciji sve će biti itekako igrivo. Stoga, ako vas dave frendovi s prastarim ragama kako nemaju što igrati, bez straha im preporučite *Crystal Key 2*. Igra vrlo malo sama procesira, tj. reprodukcija svjetova po kojima se krećete isključivo se oslanja na predrenderirane 360-stupanjske panoramske slike i kraće animirane klipove. Bez daljnjega, ova je igra vrlo kvalitetna, no problem je što je današnje tržište vrlo razmaženo te očekuje instant akciju, bilo da je riječ o akcijskoj pucačini, naganjanju auta ili pak avanturi, a kod mystolikih avantura to jednostavno ne funkcionira - one su zamišljene da ih se igra polako i zapravo više uživa u samoj atmosferi i intrigantnoj radnji negoli u rješavanju zagonetki. Ako u nekom trenu osjetite da ste spremni usporiti i izaći iz hektičnog svakodnevnog tempa, preporučujemo vam da odvojite nekoliko dana i potpuno se opustite uz ovu igru. ■

PLUS

- mystoliki osjećaj
- maleni hardverski zahtjevi
- intrigantnost priče

MINUS

- izgleda kao nešto od prije 5 godina
- poneke zagonetke su preteške i nezanimljive



HACKER OCJENJUJE » Crystal Key 2 - The Far Realm

Samo za okorjele avanturiste

65

POSEBNO IZDVAJAMO/MYST SPIKU

Misije su popraćene zgodnim animacijama, koje često imaju humoristične elemente

LORD OF THE REALMS 3

Nastavak davno zaboravljenog serijala najavljuje se već nekoliko godina, a sada kad je konačno ugledao svjetlo dana, preostaje nam samo da se zapitamo "Pa što ste radili toliko dugo, nesretnici?"

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

Kad mi je urednik rekao da je stigao *LOTR3*, prisjetio sam se sredine devedesetih, kad sam posljednji nastavak igrao na Amigi. Ah, nostalgija... upravljanje rotacijom kultura na srednjovjekovnim engleskim poljima, regrutiranje pješaka i sklapanje saveza s drugim lordovima koje su oni tako rado kršili... To su bili dani. Daj *simo* "trojku", nema me tjedan dana!

SPUŠTANJE NA ZEMLJU

No, nakon prvih pola sata, promijenio sam mišljenje, a nakon nekoliko sati, potpuno sam se otrijeznio od sjećanja. Treći *Lord Of The Realms* još uvijek je strategija smještena u kasni srednji vijek, no težište je s upravljanja zemljom, uz povremene i jednostavne bitke, prebačeno na zahtjevne sukobe uz krajnje jednostavno upavljanje kraljevstvom. Jesu li se momci komercijalizirali? Ipak, ne mogu potpuno zamjeriti kreatorima, neki od bitnih elemenata originala još uvijek su tu, i još su uvijek zanimljivi. Tako, primjerice, svaka pokrajina ima

INFOBOX

Lord of the Realms 3

PROIZVOĐAČ ☐
Impressions

IZDAVAČ ☐
Sierra Entertainment

MIN. KONFIGURACIJA ☐
800 MHz P3, 128 MB RAM, 16 MB videokartica

NAŠA PREPORUKA ☐
1.5 GHz P4, 256 MB RAM, 32 MB videokartica s GeForce 3, Radeon 8500 ili boljim chipsetom

MULTIPLAYER ☐
Modem/LAN

WWW IGRE ☐
www.sierra.com/games/lordsIII

ALTERNATIVNO

- **1503 A.D. The New World**
  Real-time ali znatno razrađenija ekonomija.
- **Medieval: Total War**
  Daleko bolja simulacija srednjeg vijeka i strategija uopće.

Tako vam je to kad ne utvrdite gradić – nakupi vam se svakojakog ološa

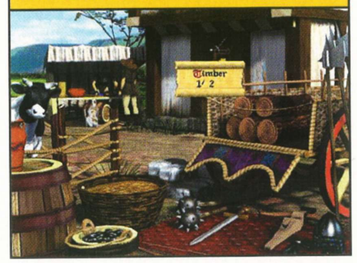
U editoru koji dolazi uz igru, a možete ga i besplatno skinuti na Internetu, moguće je kreirati dvorce iz snova

"KRERATORI IGRE PREVIŠE SU VEZANI ZA PROŠLE NASTAVKE, ŠTO ĆE CIJENITI SAMO NOSTALGIČARI"

Vruće ulje loše je za moral i živce... ali je dobro za pomfrit

IZDVAJAMO / SJEĆANJA NA STARU SLAVU

Prvi *Lords Of The Realm* izašao je davne 1994. i oduševio ljubitelje strategija ravnotežom između upravljanja kraljevstvom i borbe. Povijesna vjerodostojnost u brojnim detaljima bila je za svaku pohvalu. Dvije godine poslije izašao je nastavak obogaćen dodatnim opcijama, među kojima je bilo i *online* igranje, koji je potom nadograđen i expansion packom *Siege Pack* (1997.), nudeći velik broj misija i načina igre. Iako serijal vizualno nikad nije privlačio pozornost, kombinacija jednostavne bitke u RTS stilu i dobro razrađenog upravljanja ostatkom kraljevstva na poteze imala je određenu čar, što ni jednog pravog stratega nije moglo ostaviti ravnodušnim. Obje se igre mogu naći na www.the-underdogs.org, pa imate li malo slabiji stroj, možete iskusiti *LOTR* u izvornom obliku – i znajte da ne gubite mnogo u odnosu na treći nastavak.



vazali se stalno mijenjaju pa treba povremeno provjeriti nije li se možda pojavio kakav s boljim obilježjima negoli ih imaju oni koji već rade za vas – no, nestala je zato kupnja krava, ovaca i žita, definiranje plodoreda na oranicama i uveseljavanje seljaka, toliko bitno u prošlom nastavku. Nema više ni drveta i željeza za opremanje vojnika – vitezovi vazali dolaze s vlastitim jedinicama, za čije su obnavljanje (nakon bitke) potrebni samo ljudi, a dodatna vojska uvijek je na raspolaganju u obliku plaćenika – samo treba imati dovoljno novca i gradova u kojima ćete ih angažirati.

Sklapanje i razvrgavanje saveza, objavljivanje ratova i slične aktivnosti također su na najnižoj razini kompleksnosti, a diplomatska opcija tako je slabo razvijena da bi bolje bilo da je nema. Koristit ćete je tek da objavite rat protivniku prije napada, jer ako to propustite, riskirate da vam se smanje pokazatelji časti i viteštva. Te veličine, uz brojač 'kršćanstva', utječu na ponašanje drugih lordova prema vama (da, mrze vas i ovako, ali da li vas mrze više od ostalih?), kao i na moral i lojalnost vaših trupa na bojištu. A bojište je najznačajniji dio igre pa ćemo se sada posvetiti njemu.

U BOJ! U BOJ!

Bitka je u "trojci" napravljena kao i u prošlom nastavku - u obliku RTS-a koji po svojim obilježjima zaostaje za najnovijim naslovima tog žanra. Teren je osrednje raznovrsan, bez nekog većeg utjecaja na ishod borbe, a grafika je - kao i u cijeloj igri - tek prosječna. Izbor jedinica prilično je bogat, a svaka ima različite vrste formacija te je bolja ili lošija u sukobu s drugim jedinicama (po principu kopljanici protiv konjice, konjica protiv strijelaca, strijelci protiv kopljanika). Vrlo je značajan i vođa svake jedinice, koji joj može dati dodatne bonuse, ali ako pogine, moral boraca naglo pada. Među bitkama se najviše ističu opsade dvoraca, koje su i najbolji dio cijele igre. Naime, koliko god vi bili jaki u otvorenom sukobu, vaša vojska pješaka ima male šanse da osvoji dobro čuvani dvorac. Tu će vam trebati opsadna mašinerija u obliku katapulta, balista, ovnova za razbijanje vrata i slične opreme, a tu istu opremu treba dobro čuvati jer protivnici samo čekaju da izjure iz grada i unište je. S obzirom da opsade (pa i normalne bitke ako su velike) mogu potrajati, dobro je da se usred borbe možete vratiti na stratešku kartu koja je, kao i bitka, u realnom vremenu. U zapetljanijim scenarijima trebat će često uskakati i iskakati iz bitaka koje će se odvijati na različitim dijelovima karte, što cijeloj igri daje toliko neophodnu dozu kompleksnosti. Grafički ispodprosječan, prilično jednostavan i siromašan opcijama, *LOTR3* ne bi zavrijedio ni ovoliku ocjenu kakvu je dobio da nema *multiplayera* (zanimljiv, ali će vam trebati *broadband* ako želite više od jednog suigrača), različitih kampanja i mogućnosti dizajna vlastitog dvorca. Ukratko, preporučujem ga sama nostalgičarima koji još uvijek žale za drugim nastavkom, izgubljenim u maglama povijesti. ☐

PLUS

- povijesna vjerodostojnost
- humor
- opsade dvoraca

MINUS

- jednostavnost
- osrednja grafika

HACKER OCJENJUJE » Lord of the Realms 3

Strategija siromašna mogućnostima, koja ipak uspjeva kreirati atmosferu srednjovjekovnih sukoba

66

POSEBNO IZDVAJAMO/HUMORISTIČAN PRISTUP

Ako vam ne pozli od količine svjetlosnih efekata, svaka vam čast

SACRED

Srednjoeuropski autori igara nisu već dugo napravili jedan akcijski RPG. Ascaron, tvrtka koja očito smatra da *Diablo* još nije u cijelosti eksploatiran, donosi nam, stoga, *Sacred* - igru u kojoj putujete i koljete

Obrana farme od najezde goblina. Kako čestito...

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

Koncepcija akcijskih RPG-ova prilično je jednostavna. Uostalom, treba li uopće raspravljati o tome koliko je taj žanr legendaran znamo li da se prvi akcijski RPG u sedamdesetim godinama prošlog stoljeća vrtio na računalima veličine prosječnog komada masivnog namještaja?! U njemu su igrači mogli pomicati lik koji je predstavljao znak @ i ubijati različita slova abecede, dok je u igrama novijeg datuma sve prepušteno milozvučnom nabijanju po mišu.
Dakle, kao što se iz priloženog da zaključiti, akcijske RPG igre su tijekom vremena dostigle doista zadovoljavajuću razinu. Istina, za vrijeme njihova recentnog oživljavanja u obliku *Diablo* serijala mnogi bi si dali ruku otkinuti samo da dokažu kako je žanr vječan. Što je još gadnije, velik broj igrača smatra da i dandanas takve igre u sebi kriju mnogo neotkrivenog potencijala. Zahvaljujući tome, srednjoeuropska softverska tvrtka sastavljena od ljubitelji gore-spomenutog žanra Ascaron Entertaiment nedavno je završila rad na *Sacredu*, igri koja na doista zanimljiv način nastoji probuditi *Diablo* nostalgičare u nama. Da bi im to pošlo za rukom, morat će mnogo toga učiniti. No, krenimo od početka.

BLA, BLA, PRIČAŠ BEZVEZE

Svaka od ponuđenih klasa u *Sacredu* obilježava neko podneblje te posjeduje posebne moći. I da se sve ne bi svelo na banalni klišej, poput same priče (pogledajte okvir, op.a.), u njihov dizajn uneseno je podosta mašte. Jasno, među njima je i nekoliko predstavnika stare škole RPG-a, no i oni su prikazani s ponešto stila, što u neku ruku spašava stvar. Primjerice, gladijator i šumski vilenjak najviše podsjećaju na "već viđeno", dok ostale klase poput *dark elfa*, *serapha* i vampirice predstavljaju dašak svježine. Vampirica, primjerice, unatoč besmisleno blentavom naličju, posjeduje specijalne moći koje se mogu koristiti jedino kad padne noć. Tada će se moći pretvoriti u svoje pravo obličje te, ovisno o broju postignutih udaraca, nanositi sve veću štetu. *Seraph* pak predstavlja izravnog potomka legendarne rase anđela, pa sukladno tomu koristi "božanske" čarolije i simpatičnu kolekciju poteza koji uključuju zamahivanje strahovito oštrim krilima (zvuči blesavo, ali izgleda dobro).

"VELIČINA KARTI I RAZNOVRSNOST PODRUČJA KOJA POSJEĆUJETE DOSLOVCE SU NEVJEROJATNI"

KOMBINACIJE

Svaki od dostupnih poteza ima nekoliko razina vještine, a svaku od njih unaprijedit ćete jedino tako da koristite specijalne predmete u kojima su one ugravirane. Svaki od tih predmeta dobiva se iznimno rijetko, tako da ćete, unatoč visokoj razini iskustva, itekoliko vremena provesti skupljajući specijalne poteze. Osim toga, igra u sebi sadrži poseban kombo sustav, pomoću kojeg specijalne poteze možete kombinirati u različite smrtonosne nizove. Svaki od takvo napravljenih poteza ima svoju cijenu, a kad ih izvedete, morat ćete se poprilično strpjeti do idućeg izvođenja. Svaka od čarolija i kombinacija u igri ne koristi zalihu mane, nego se oslanjaju na zasebnu statistiku vezanu uz oporavak tih vještina. Da stvari ne ostanu samo na tome, tu je i silno zabavna opcija borbe na konju. Budući da će vam spomenuto prijevozno sredstvo i te kako biti od koristi (naime, cijela se igra odvija na jednoj nevjerojatno golemoj karti), velika je vjerojatnost da ćete u jednome trenutku poželjeti poboljšati svoju jahaću vještinu. Sve u svemu, velik broj zanimljivih dodataka izdvaja ovu igru od ostatka konkurencije, dajući joj i određenu dozu avanturističnog duha.
Međutim, sve ima svoju bolnu točku, pa tako i *Sacred* ima problema sa sučeljem. Naime, da biste *kliknuli* na protivnika, potrebna vam je iznimna preciznost, a s druge pak strane, ako niste užasno strpljivi, igru ćete prestati igrati zbog loše složenog seta kontrola. Ako to prevladate, vjerujemo da ćete se uz *Sacred* jako dobro zabaviti. Jedini je problem što će ga zbog njegova podrijetla, mnogi zapadnjački igrači zaobići. A što se pak nas tiče, mi znamo za bolje od toga, zar ne? ■

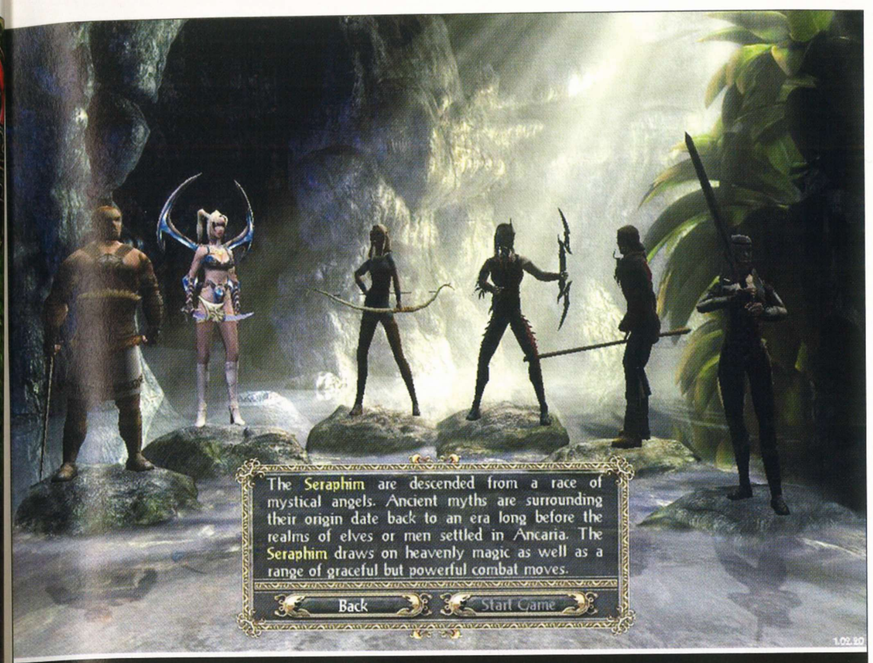
INFOBOX

Sacred

PROIZVOĐAČ ■
Ascaron Entertainment
IZDAVAČ ■
Ascaron Entertainment
MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 800 MHz, 256 MB RAM, 3D kartica s 16 MB RAM
NAŠA PREPORUKA ■
P4 1.4 GHz, 512 MB RAM, 3D kartica s 64 MB RAM
MULTIPLAYER ■
LAN, Internet
WWW IGRE ■
www.ascaron.com

ALTERNATIVNO

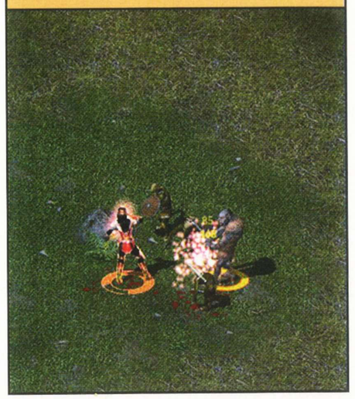
- **Diablo**
  Legendarni akcijski RPG. Jedan od Blizzardovih najpoznatijih moneypitova.
- **Diablo 2**
  Još legendarniji akcijski RPG. Još jedan od Blizzardovih moneypitova.
- **Throne of Darkness**
  Simpatičan rezultat izvanbračne veze Dungeon Siegea i Sedam samuraja.



Koga izabrati... debelog s motkom ili ovu šminkericu?

IZDVAJAMO / PRIČA

Svijet u kojemu se *Sacred* odvija spada u klišeje vezane uz fantastične zemlje u opasnosti. Naime, neki neprisebni čarobnjak u sumanutom napadu megalomanije odluči zazvati i kontrolirati moćnog demona. Na sveopće iznenađenje, eksperiment u jednome trenutku otide k vragu, demon se oslobodi i, eto ti vraga, zemlja je u opasnosti. Igrač, koji igru započinje kao jedan od šest ponuđenih likova, nesvjesno je uvučen u vrtlog događaja koji će, među inim, odrediti sudbinu svijeta.



Sjajno, samoposluga!

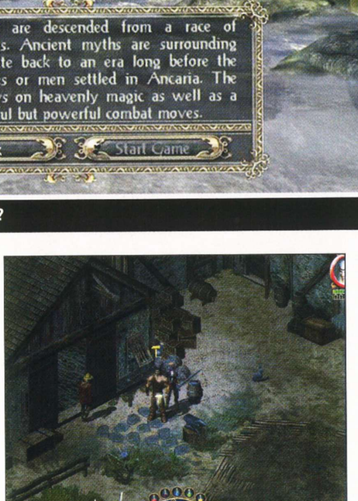
Šta je, macane? Gdje ti je srp?

PLUS

- slobodno kretanje velikom kartom
- radnja koja se provlači kroz niz primarnih i sekundarnih zadataka
- maštovito zamišljeni likovi

MINUS

- detekcija objekata
- sučelje
- slabo reagiranje likova na naredbe



Bam, bam, bam – bezveznjaci jedni

Prokleti svjetleći mobiteli...

HACKER OCJENJUJE » Sacred

Vrhunska igra okaljana slabim izvođenjem

70

POSEBNO IZDVAJAMO/VELIKE PROBLEME

Jason wannabe!

COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO

Igra kojoj su često mijenjani developeri, pa i sama koncepcija, ugledala je napokon svjetlo dana, ponudivši nam ono u čemu bismo uživali prije nekoliko godina, ali ne i danas

Ovakva mirnoća lika netipična je za ovaj naslov

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

Napokon smo dočekali da toliko dugo najavljivan naslov stigne u trgovine. *Counter Strike: Condition Zero* imao je sve predispozicije da postane jedan od krupnijih slučajeva *vapourwarea*, no to se nije dogodilo. Odmah ćemo vam priznati da nismo baš oduševljeni njime, što uostalom možete vidjeti i po konačnoj ocjeni, koju ste nesumnjivo pogledali prije nego što ste uopće počeli čitati tekst, no ipak nam je drago da je izašao, razriješivši konačno misterij. Bolje je, naime, saznati i razočarati se nego vječno razmišljati kakva je to igra mogla biti.

Vjerujemo da svi znaju što je *Counter Strike*, ali ponovit ćemo za one najmlađe i one zaboravne. Riječ je o *multiplayer* modu izvrsne pucačine iz prvog lica *Half-Life*. Važno je napomenuti da su radnje tih dvaju naslova potpuno različite, jedino što dijele je grafički engine i razina igrivosti. *Half-Life* je priča o borbi protiv izvanzemaljskih nametnika kombinirana s vrhunskom državnom urotom, dok je *Counter Strike* jednostavno napucavanje između dviju sukobljenih strana, terorista i antiterorističkih jedinica. Na vrhuncu popularnosti prvo jednog, a potom i drugog naslova najavljen je *Condition Zero*, prvotno zamišljen kao *single player* za društveni

INFOBOX

Counter Strike: Condition Zero

PROIZVOĐAČ ■
Turtle Rock

IZDAVAČ ■
Sierra

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D

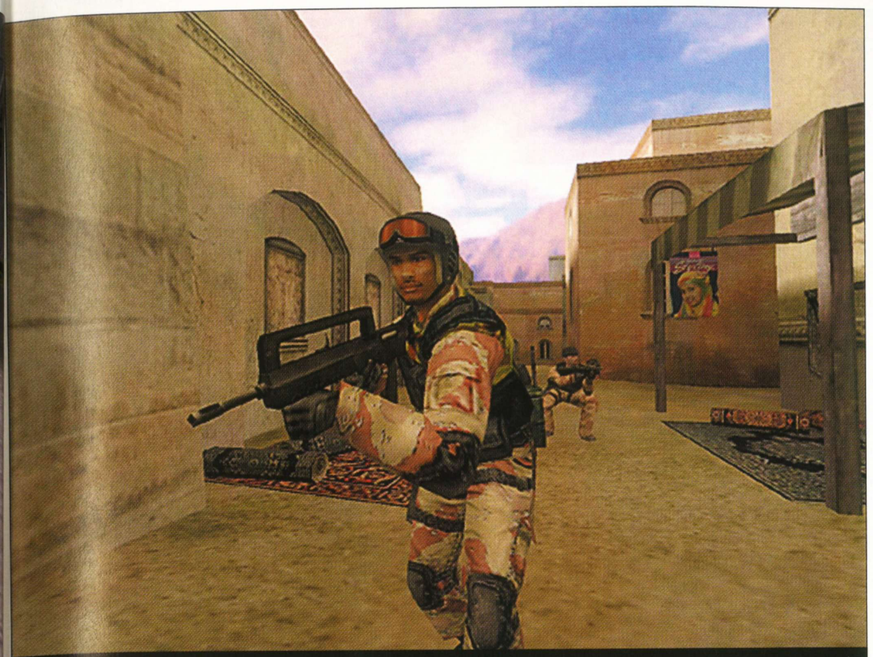
NAŠA PREPORUKA ■
1 GHz ili više, 256 MB RAM, 64 MB 3D

MULTIPLAYER ■
Internet, LAN

WWW IGRE ■
www.cs-conditionzero.com

ALTERNATIVNO

- **Raven Shield**
  Najbolji multiplayer ikad
- **Battlefield Vietnam**
  Novije, dorađenije i grafički ljepše.

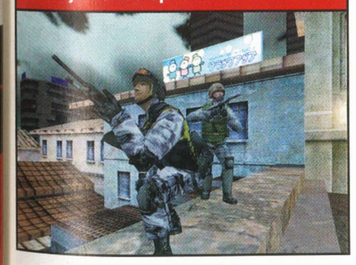


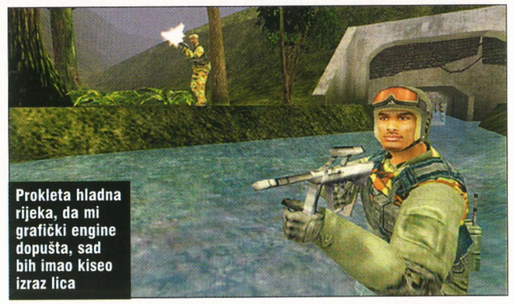
Timski igrači se uvijek pokrivaju

Snajperska oružja nemaju križić za ciljanje pa nije zgorega uključiti zoom mod

IZDVAJAMO / ZANIMLJIVO NAORUŽANJE I OPREMA

Naoružanje u igri temelji se na primjercima koji se mogu pronaći kod pravih specijalnih jedinica. Nije riječ o običnim serijskim puškama kakve nose obični prašinari. Većinom je modificirano za preciznije pogotke i lakšu uporabu, stoga i nosi malo egzotičnije nazive. Jedna od novina je taktički štit. Riječ je o velikom štitu izrađenom od specijalnih materijala koji bi trebao zaustaviti metak, no njegova učinkovitost nije uvijek 100-postotna. Ipak, vjerujemo da ćete u igri s ljudskim suborcima uspjeti iskoristiti taj zanimljiv komad opreme.





Prokleta hladna rijeka, da mi grafički engine dopušta, sad bih imao kiseo izraz lica

Counter Strike. Njegov razvoj započeo je u Valveu, kući koja je iznjedrila *Half-Life* i trenutačno se užasno kilavi, laže i muku muči s izlaskom drugog nastavka. Poslije je razvoj preuzeo Gearbox, pa Ritual

"INTELIGENCIJA *BOTOVA* NAJVEĆI JE ADUT OVE IGRE!"

Entertainment, da bi na kraju igra završila u rukama Turtle Rock Studiosa. Narodna poslovica kaže: puno babica, kilavo dijete – ili tako nekako, u svakom slučaju, isto vrijedi i za svijet softvera, a pogotovo igara. Vjerujemo da bi uspjeh *Condition Zero* naslova bio golem da se pojavio na vrijeme, a ne kad su ga već svi otpisali. Ovako, kao da je ostao pomalo zarobljen u vremenu, iako se vidi da su developeri nastojali anulirati taj problem. Nažalost, u kasnijim stadijima razvoja bilo je nemoguće sanirati njegovu najslabiju točku, a to je svakako zastarjeli engine utemeljen na DirectX 7 tehnologiji. Vidi se da je izgled igre ispoliran koliko je to bilo moguće (ako autora ne vara pamćenje, sam *Half-Life* je napravljen na modificiranom Quake 2 engineu), ali kada je nešto zastarjelo, onda se to vidi bez obzira na uloženi trud. Dakle, ne očekujte prekrasne svjetlosne efekte na rubu realnosti. Ako ste ovisnik o poligonima i najnovijoj tehnologiji, koji stalno ulaže u svoje računalo i nadograđuje ga, teško da će vam se ovaj naslov svidjeti.

IGRA S DODATNIM MATERIJALIMA

S obzirom da je grafika prvo što vidite kad pokrenete igru, prvu smo vam je i opisali, no sada bi ipak trebalo reći kakva je zapravo *Condition Zero* igra. Naime, riječ je o *multiplayer* naslovu kao što je i prethodnik mu. Posve se odustalo od *single player* koncepcije. No, znatiželjnici imaju mogućnost ne samo vidjeti, nego i odigrati *single player* kampanju koja je dodana u igru kao *Condition Zero: Deleted Scenes*, sintaksa koja podsjeća na dodatni materijal na filmskim DVD-ima, a označava materijal izbačen iz finalnog proizvoda. *Single player* broji 12 misija i teško da može konkurirati današnjim naslovima. Da se pojavio prije 4-5 godina bila bi to solidna igra, ali danas, kada ga je preteklo tri generacije pucačina iz prvog lica, doima se kao neki *value* naslov. Prije nego se odlučite spojiti na Internet i igrati sa živim protivnicima, vjerujemo da ćete pogledati kako izgleda igranje protiv *botova*, a dobro je upoznati i karte na kojima se igra. Ima ih 18 i da biste ih sve prošli, osmišljena je mala *single player* kampanja, gdje su svi protivnici zamijenjeni *botovima*, a karte morate igrati po redu jer tek prelaskom jedne otključavate drugu. Posložene su i po težini, pa tako postoje karte različitih razina težine. Njihovim prelaženjem dobivate više bodova za biranje svojih suboraca. Naravno, što vam više bodova oduzme izbor pojedinog borca, to će on biti bolji saveznik, sa snažnijim naoružanjem. Zanimljivo je da na svakoj karti, osim što morati pobijediti *botove*, imate i poseban zadatak, poput ubijanja jednog protivnika sačmaricom ili nekim drugim oružjem. Na višim razinama težine morate ubiti jednog protivnika nožem i preživjeti do samog kraja - da biste poslije mogli pričati o tome.

Moramo priznati da nas je iznenadila umjetna inteligencija *botova*. Već pri samom biranju, donekle je vam prikazano kako će se boriti - neki su dobri u timskoj borbi, dok drugi preferiraju samostalni pristup. Odmah po pokretanju partije vidjet će se tko će ostati s vama i napredovati u skupini, a tko će odjuriti sam u nepoznatom pravcu. Timski igrači će uvijek pokušati pokrivati kolege pa makar bila riječ o vukovima samotnjacima. Ako jedan od *botova* ili vi vodite taoce, očekujte solidnu pomoć od timskih igrača. AI jako dobro pozna karte i iskorištava njihovu konfiguraciju na način do sada viđen samo kod ljudskih protivnika. Kad je u jednoj misiji *bot* propucao staklo i skočio kroz prozor, zadobivši manju ozljedu, samo da bi prije stigao do bombe koju treba deaktivirati, moramo priznati da smo ostali zaćuđeni. *Kempanje* je dosad bilo rezervirano samo za prijezira vrijedne ljudske igrače, no nakon postavljanja bombe očekujte da *bot* zauzme neko skrovito mjesto, odakle može motriti na bombu, i jednostavno sačeka vas ili vaše suborce da joj pridete.

Karte na kojima se borite su mješavina novih proizvoda i rješenja preuzetih iz *Counter Strikea* pa ćete se na njih brzo naviknuti. Osim grafičke dorade, preuzete karte pretrpjele su i koncepcijska poboljšanja pa su tako nekima skraćeni dugi prilazi, nekima dodana mjesta za skrivanje i kvalitetno napucavanje snajperom. Iako će mrežno igranje biti nesumnjivo jednako zabavno kao i u *Counter Strikeu*, naše je mišljenje da igra ne sadrži dovoljno novih ili barem poboljšanih elemenata koji bi opravdali njezinu punu cijenu, stoga smo joj i dali takvu ocjenu. ■

PLUS

- igrivost
- nezahtjevnost
- AI botova

MINUS

- zastarjeli grafički engine
- potpuno ista igra, bez novih elemenata

HACKER OCJENJUJE » Counter Strike: Condition Zero

Premalo, prekasno i preskupo da bi dobilo višu ocjenu

57

POSEBNO IZDVAJAMO / TAKTIKU I NAPUCAVANJE

Mitsubishi EVO VII. A di je VIII? Nema licence, a?

COLIN MCRAE RALLY 04

DA! Došao je i taj dan! Osim brojnih generacijskih poboljšanja u odnosu na prethodnika mu, *Colin McRae Rally 4* donosi i ono najvažnije - LAN i online *multiplayer*. Svi koji su se hvalili tamo nekim svemirskim vremenima završetaka staza sad će patiti. Oh, da, patiti...

Evo ga! Dolazi. Dolazzzvuššššš...

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

Samo desetak mjeseci nakon 'trojke' stiže nam novi nastavak ultimativnog relija za PC. U tom, za razvoj igre kratkom vremenskom razdoblju Codemastersi su doista napravili mnogo. Prilično su poboljšali grafiku, dodali nove modove igre, *multiplayer* za najviše 8 igrača, dok je pak fizički model dosad najrealniji što smo ga vidjeli u PC simulacijama... Što se razvoja igre tiče, sve je savršeno, i tu su se Englezi doista iskazali. Ali, zato neke druge muke muče *Colin Mcrae* serijal. Muke koje bi ovo, iako veličanstveno, četvrto izdanje moglo učiniti posljednjim *Colinom*. Sony je, naime, otkupio sva prava na WRC i odlučio ih, iz očitih razloga, zadržati za PS2, tako da je *CMR04* ostao visjeti u reli svijetu prošlosti. A tu je i diletantski škot Colin, koji kao da se trudi Codemasterima zagorčati život. Prvo prebjegne iz Forda u Citroen usred sezone - dok je *CMR3* s Fordom na kutiji bio još na policama - a sad, da bude još gore, više uopće i ne vozi WRC. Njegovi su dani,

INFOBOX

Colin McRae Rally 04

PROIZVOĐAČ ■
Codemasters

IZDAVAČ ■
Codemasters

MIN. KONFIGURACIJA ■
PIII 750, 256MB RAM, 32MB 3D grafička

NAŠA PREPORUKA ■
P4 1.4GHz, 512MB RAM, 32MB 3D grafička

MULTIPLAYER ■
Do 8 igrača, LAN ili On-Line

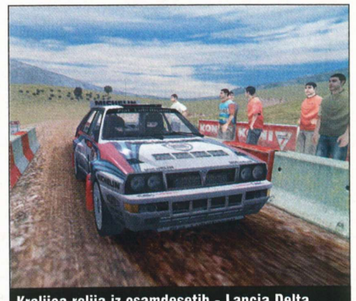
WWW IGRE ■
www.codemasters.co.uk/colinmcraerally04

ALTERNATIVNO

- **Rally Challenge**

Microsoft još uvijek živi u zabludi da se može natjecati s Colinom na PC-u...

Folksvagendije će biti zadovoljni – možete voziti i (pre)popularnog Golfa



Kraljica relija iz osamdesetih - Lancia Delta HF Integrale

Expert mod igranja je čisti mazohizam te vam ga ne preporučujemo ako niste apsolutni veteran

IZDVAJAMO / UMREŽENO

Jedna od novina koja nas je najviše uzbudila u novom PC Colinu svakako je mogućnost igranja u mreži. Istodobno se može natjecati najviše 8 igrača, bilo na lokalnoj mreži ili na Internetu. I stvar doista funkcionira kako spada. Možete igrati Championship utrke ili pojedine dionice relija natječući se s drugima. U modovima gdje u stvarnom životu inače vozite solo protivničke igrače vidite kao poluprozirne duhove. Osim uobičajenih single player modova, tu su i brojni multiplayer načini igre gdje se bori momčad protiv momčadi.

očigledno, prošli, stoga je zadnji čas da se iskoristi njegovo ime i još malo izvuče iz nekoć licencirane franšize – što je vjerojatno bio i glavni razlog ovako brzog izdavanja četvrtog nastavka. Prisjetite se samo koliki je razmak bio između drugog i trećeg nastavka.
Tvrdokorne WRC pratitelje izostanak licenciranih replika automobila iz WRC-a će vjerojatno odbiti od ove igre, no svaki pravi ljubitelj autosimulacija za PC naprosto je mora odigrati. Riječ je jednostavno o prvorazrednoj igri – najboljem *Colinu* ikad, što je, dakako, čini i najboljim relijem za PC i vrlo ozbiljnim kandidatom za najbolju auto-sportsku igru svih vremena. Dakako, Colinovim raskidom s Fordom završena je i vladavina tog proizvođača u CMR igrama pa tako u *CMR 04* od samog početka možete odabrati gotovo sve od dvadesetak automobila koji su uključeni u

Stari WRC Peugeot 206. Samo se ne smije zvati WRC jer je Sony kupio ime za svoju PS2 igru

"PO SVEMU SUDEĆI, OVO JE POSLJEDNJA U SERIJALU RELI-SIMULACIJA S IMENOM COLINA MCRAEA"

igru. OK, ne baš apsolutno sve, neki moraju ostati kao nagrade. Što se njihove ponude tiče, najveća novost je dodatak Grupe B, tj. natjecanja s mrcinama iz osamdesetih. Ta sezona je u stvarnom svijetu WRC-a donijela mnoge izmjene na autima, no u *Colinu* vrijeme kao da je stalo, što je zapravo i naša najveća zamjerka igri.
Brojni novi sitni detalji ugrađeni u igru čine ovaj nastavak više evolucijskim nego revolucijskim uratkom. Totalno zabavna su testiranja novih dijelova koja imate priliku dobiti između staza. To su testovi poput prolaska određenog dijela staze u zadanom vremenu ili kočenje na točno određenom mjestu – takve stvari!
Nisu zaboravljeni ni super-reli-frikovi. Njima je namijenjena posebno teška "Expert Championship" verzija igre, gdje su oštećenja na sasvim realnoj razini, a AI

PLUS

- Grafika
- Fizikalni model
- Zvuk

MINUS

- Nema WRC licence
- Možda premalo izmjena za čitav novi nastavak

praktički nepobjediv. Obično je samo jedna greška dovoljna da vas izbaci iz utrke. Samo za hardkoraše.

FIZIKA

Znamo da počinjemo zvučati kao pokvarena ploča, no fizikalni model novog PC *Colina* ponovno pomiče sve granice – kako u realnosti, tako i u zabavnosti vožnje. U prethodnim inačicama - zbog ograničenih procesorskih resursa - nikad se nije mogao u pogon pustiti ovako kompleksan i opsežan fizikalni model. Osjećaj vožnje je prirodniji, ali istodobno i kompleksniji te zabavniji. Primjerice, nije nam jasno kako, ali točno osjetite kako vam auto pluži po snijegu, tj. kako ga ovaj koči. Isto tako, na makadamu kao da plivate, no ako samo na tren iskočite na asfalt, moćne gume prianjaju punom snagom kao u stvarnom svijetu. Znatno su doređeniji i sudari. Očekujte mnogo realnija prevrtanja i okretanja po stazi.
Granicu totalnog razbijanja auta sada nije teško doseći. Jedno zabijanje u nezgodno postavljen kamen i auto se raspada u stotinu dijelova. Sve to dodatno je potencirano specijalnim *replay* modovima – tzv. kamerom sudara.

KAKO DALJE?

Codemastersi su četvrtim PC izdanjem *Colina* doista postigli mnogo. I ondje gdje su svi mislili da nema mjesta poboljšanju, oni su sve podigli na jednu posve novu razinu. Preostaje nam, stoga, da se zapitamo može li se uoče nakon ove inačice *Colina* još što poboljšati – ili je ovo posljednji reli za PC? Zbog peripetija oko licencije i odlaska diletanta Colina iz svijeta relija, definitivno je posljednji *Colin McRae Rally*... ■

HACKER OCJENJUJE » Colin McRae Rally 04

I dalje najbolji reli

89

POSEBNO IZDVAJAMO / MULTIPLAYER

Lijepo, lijepo, nema što

INFOBOX
Railroad Pioneer

PROIZVOĐAČ ■
Kritzelkratz 3000

IZDAVAČ ■
JoWooD

MIN. KONFIGURACIJA ■
P2 450, 128 MB, SVGA

NAŠA PREPORUKA ■
P3 1.5, 256 MB, GeForce MX

MULTIPLAYER ■
LAN, Internet

WWW IGRE ■
www.jowood.com

ALTERNATIVNO
- **Railroad Tycoon**
  Ponajbolji "vlakomenadžer" dobio je ozbiljnu konkurenciju.
- **Oil Tycoon**
  Grananje naftne mreže.

Baš je mrak!

INFOBOX
Deep Sea Tycoon

PROIZVOĐAČ ■
Anarchy Enterprises

IZDAVAČ ■
Anarchy Enterprises

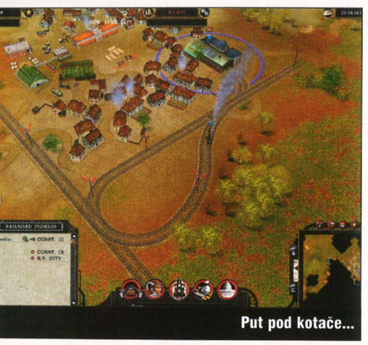
MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 800, 128 MB, 3D katica

NAŠA PREPORUKA ■
P4 1.5, 256 MB, GeForce MX

MULTIPLAYER ■
LAN, Internet

WWW IGRE ■
www.deepseatycoon.com

ALTERNATIVNO
- **Sim City 3000**
  Grad, ali na suhom.
- **Gadget Tycoon**
  Izumitelj.
- **Railroad Tycoon**
  Ponajbolji "vlakomenadžer" dobio je ozbiljnu konkurenciju.


Put pod kotače...

Gdje ima dima, ima i vatre...

U planiiiine...jer tamo nema zime!

RAILROAD PIONEER

Menadžerski naslovi obično sadrže "tycoon" u nazivu stoga je JoWooDu odlučio svome uratku promijeniti ime u "pioneer". Dakako, to nije jedina razlika

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

Početak je 19. st. i početak razvoja SAD-a, i to ponajprije komunikacijskih pravaca prijeko potrebnih kako za transport ljudi, tako i za razmjenu različitih sirovina potrebnih za razvoj zemlje. Vrijeme je to najvećeg pothvata u povijesti novoga kontinenta – izgradnje transkontinentalne željeznice koja će povezati istočnu i zapadnu obalu SAD-a.

Na izbor su vam ponuđena tri načina igranja – *multiplayer*, *single player* i *campaign*. Dok vam *single player* omogućava slobodno igranje bez ograničenja, *campaign* pred vas stavlja deset misija kroz koje ćete se polako, ali sigurno probijati od New Yorka pa sve do Kalifornije. Na početku svake misije na raspolaganju vam je određena količina novca, koja se, nažalost, ne može prenijeti u iduću. U svakoj misiji postoji glavni zadatak te nekoliko podzadataka koji donose bonus bodove. Budete li trebali povezati dva grada smještena na različitim dijelovima karte, nećete to moći učiniti odmah. Prvo treba razgranati željezničku mrežu i uspostaviti trgovačke rute kako biste zaradili dovoljnu količinu novca potrebnu za izgradnju pruge.

Jedna od glavnih razlika u odnosu na slične naslove jest istraživanje nepoznatog teritorija. Prije nego postavite tračnice morat ćete istražiti nepoznata prostranstva, suočavajući se pritom s mnogim opasnostima, od Indijanaca pa do odmetnika i divljih životinja. Da biste se zaštitili, morate okupiti dobar tim stručnjaka koji će putovati zajedno. Najvažniji član tima je prospektor, koji se bavi samo istraživanjem. Njemu je poželjno pridružiti lovca, koji će ih štititi od opasnih životinja, i *gun slingera*, koji će poslužiti kao zaštita od odmetnika i kriminalaca.

Napredujući kroz igru, otvaraju vam se nove mogućnosti, kao što je, primjerice, čovjek koji upravlja balonom, što će uvelike ubrzati transport preko planina, potom kuhar i dr. Nakon što ste osigurali nesmetan prolaz vašoj budućoj pruzi, potrebno je još postaviti tračnice i izgraditi postaje. Svaki grad karakteriziraju potražnja i ponuda. Ključ uspjeha je uspostavljanje što više ruta uz što efikasniju razmjenu resursa. S vremenom vam se otvara mogućnost istraživanja novih lokomotiva i vagona, kao i nadogradnja objekata u gradu koji pospješuju proizvodnju objekata kao što su pilane, tvornice i dr. Mogućnosti su velike, ograničava vas jedino novac i vrijeme određeno za završetak svake misije.

Grafičko sučelje u cijelosti je trodimenzionalno, s mogućnošću zumiranja. Kako se približavate majčici zemlji, zvukovi, primjerice vlaka, postaju sve izraženiji. Sučelje je, baš kao i vizualna prezentacija, vrlo dobro riješeno. Do gotovo svih opcija možete doći u dva klika mišem, kojim inače upravljate svim funkcijama igre. Glavna zamjerka ovoj igri bila bi njezina sporost. Naime, neke dosadne dijelove, kao što je, recimo, istraživanje velikih prostranstava kad nemate novca, ne možete ubrzati. Unatoč tome, ovo je vrlo dobar naslov, koji će ljubitelji žanra znati cijeniti. ■

"IDE VLAK, IDE VLAK, IDE VLAAAK...!"

HACKER OCJENJUJE » Railroad Pioneer

Uz bok legendarnom *Railroad Tycoonu*

75

POSEBNO IZDVAJAMO/ISTRAZIVANJE

Netko nije pazio

Nema podzemne, ali su tu podvodne tube

Sunce je izašlo

"Konobaru, dajte kakvu ribu"

DEEP SEA TYCOON

Nakon što su iscrpljene gotovo sve opcije na zemlji, menadžerski žanr spustio se ispod morske razine, na samo morsko dno

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

Bez obzira na doba godine, menadžerskih naslova ne manjka. Ako ste možda pomislili da su sve ideje već iscrpljene i da ste već sve vidjeli, grdno ste se prevarili – naime, opet ćemo graditi, no ovaj put u prekrasnom 3D okruženju ispod morske razine.

U *Deep Sea Tycoonu* u prvom je planu grafika. Riječ je o prekrasnom vizualnom naslovu koji vas neće ostaviti ravnodušnim. U trodimenzionalnim morskim dubinama uživat ćete u raznolikom biljnom i životinjskom svijetu koji je doista prekrasno prikazan. No, uvijek postoji ono ali. Kretanje i zumiranje, odnosno upravljanje kamerama, jako su loše izvedeni, što uvelike otežava igranje. Morat ćete napraviti pravi mali harakiri kako biste došli do željenog pogleda, a pogotovo će početnici imati problema. Istina, nakon nekog vremena čovjek se navikne, ali treba izdržati do tada. Samo igraće sučelje nije previše kompliciranо, ostavlja dojam kao da je riječ o igri za malu djecu, a ne poprilično kompleksnom naslovu. Na rapolaganju vam je igranje u *single player* modu, *campaign* igranje i *multiplayer*. U isrpnim turitorijalima upoznat ćete se sa svim nepoznanicama.

U prvom planu ove igre je, naravno, izgradnja objekata, odnosno naseljavanje morskog dna. Na raspolaganju vam je gotovo stotinu raznolikih gradevina, od nastambi za različita podvodna stvorenja kao što su, primjerice, morske kornjače, pa do špilja za sirene, trgovačkih centara, sportskih klubova ili pak pogona za proizvodnju podmornica.

Zanimljiva novina svakako su RTS elementi, koje još nismo susretali u menadžerskom žanru. Obrana vašeg podvodnog carstva jedan je od važnijih elemenata igre. I sami se možete uključiti u borbu iz prvog lice te obraniti grad od gusara i ostalih neprijateljski raspoloženih došljaka. Jasno, oni nisu jedina prijetnja gradu. Naime, jedan od neizostavnih elemenata ovakvih igara su i katastrofe dobro nam poznate iz naslova kao što je *Sim City* pa ćete se tako morati čuvati divovskih lignji, potresa, izlijevanje nafte, pa čak i brodova, koji se neritjetko potapaju baš iznad vašeg podvodnog carstva.

Deep Sea Tycoon je prema svim pokazateljima trebao biti i više nego solidan sim naslov. Njegova je izrada trajala tri godine i vidi se da je u nj uloženo mnogo truda. Tu su krajolici, pregršt različitih objekata, morskih životinja (ima i dinosaura) i katastrofa koji doista izgledaju vrlo lijepo, no sve to pada u vodu (sve se odvija pod vodom pa nemojte shvatiti doslovno) zbog nespretne kamera s kojom se borite cijelo vrijeme. Osim toga, pomalo neozbiljno sučelje ostavlja dojam površnosti, što ova igra definitivno nije. ■

Raskoš podmorja

"20 000 MILJA POD MOREM..."

HACKER OCJENJUJE » Deep Sea Tycoon

Da nije problema s kamerom i pomalo neozbiljna sučelja, bilo bi i 25% više.

55

POSEBNO IZDVAJAMO/RTS ELEMENTE

"PAKAO NARKOTIKA"

FOREVER WORLDS

INFOBOX
- Forever Worlds
- PROIZVOĐAČ: Adventure Company
- IZDAVAČ: Dreamcatcher
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM
- MULTIPLAYER: nema

www.adventurecompanygames.com/tac/forever_worlds/

OCJENA: 70

"Suptilan humor kombiniran s impresivnim i golemim paralelnim dimenzijama"

U dalekim svjetovima, gdje sve izgleda kao da je rađeno od plastelina, stanuju čudna bića. Zvuči zanimljivo, zar ne? Ako ste na ovo pitanje spremno odgovorili "da", iskreno mislimo da biste trebali zaigrati *Forever Worlds*. Njegov "suptilan humor kombiniran s impresivnim i golemim paralelnim dimenzijama" bit će dovoljan da vas uz ekran priljubi dovoljno dugo da ne kažete kako ste na igru spiskali novac namijenjen za dnevnu dozu opijata. Uostalom, kako autori kažu, *Forever Worlds* je bolji od droge. Dobro, ne kažu, al' išlo bi dobro uz naslov. *(dr)* ■

U ovom grmlju sigurno se krije droga!

Mirko, pazi kokoš od plastelina...

"MALI OD TABLETA"

PAC MAN WORLD 2

INFOBOX
- Pac Man World 2
- PROIZVOĐAČ: Konami
- IZDAVAČ: Konami
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 700 MHz, 64 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 700 MHz, 64 MB RAM
- MULTIPLAYER: nema

www.konami.com

OCJENA: 50

On je sretan zato što stoji na santi leda. E to, to se zove skromnost...

Zbog količine progutanih tableta, Pliva je ozbiljno razmišljala da uzme PacMana kao službenu maskotu!

Prije dobrih trideset i kusur godina Konami je izdao igru koja se zvala *Puck Man*, no u Americi je to promijenjeno u *Pac Man* jer se lokalno pučanstvo sprdalo njezinu imenu (zbog vrlo logičnih implikacija vezanih uz seksualnu prirodu riječi koje se rimuju s Puck). Nakon dugo vremena i gomile zarađene love, autori rade nastavak njenog *revampa*, a mi u Hackeru imamo čast svjedočiti tom veličanstvenom trenutku. Na našu žalost, igra nije bogzna što (koncept je već prije deset godina dao svoje), no dobro je znati da barem netko drži duh malog žumanjka živim. *(dr)* ■

"JEFTINIJE NEGO ZA PRAVO"

YU GI OH! POWER OF CHAOS

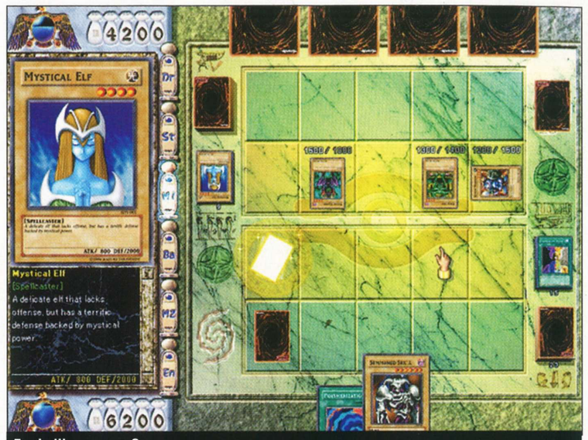
INFOBOX
- Yu Gi Oh! Power of Chaos
- PROIZVOĐAČ: Konami
- IZDAVAČ: Konami
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 1000 MHz, 64 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 1000 MHz, 64 MB RAM
- MULTIPLAYER: Hotseat, Internet, LAN

www.konami.com

OCJENA: 70

Trading Card Gameovi su postali prava pošast za sve uzraste. Osim što se odlikuju visokom razinom zaraznosti, opasno ugrožavaju žiroračune vaših roditelja. *Yu Gi Oh!* vrlo uspješno iskorištava popularnost stečenu zahvaljujući animeu i kartaškoj igri te će svi fanovi tog TCG-a moći i po treći put uživati u njegovoj virtualnoj inačici. Što je zapravo super, jer će roditelji koji ga odluče kupiti svojoj djeci izbjeći nepotrebno bacanje novca kupujući im svako malo neke druge, daleko skuplje igre. Super, zar ne? *(dr)* ■

Slaganje savršenog špila u punom jeku!



Zanimljivo, zar ne?

"SVI MRZE MAFIJAŠE"

GANGLAND

INFOBOX
- Gangland
- PROIZVOĐAČ: MediaMobsters
- IZDAVAČ: Whiptail Interactive
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 500 MHz, 256 MB RAM, 3D kartica
- NAŠA PREPORUKA: Neka druga igra
- MULTIPLAYER: LAN, Internet

www.whiptailinteractive.com

OCJENA: 05

Gangland je jedno iznimno opasno mjesto. Osim što u njem vlada zakon niskog broja poligona, žestokih momaka i vrlo prostih izjava, igra se proglašava u najmanju ruku jednako dobrom kao i *Grand Theft Auto*. Istina, ona bi to mogla postati jedino kad bi *GTA* doživio temeljite promjene. Kao prvo, u njem bi vas trebalo napadati sve što hoda – prolaznici, policajci, drugi gangsteri i psi lutalice. Kao drugo, vaši suradnici trebali bi imati instinkt za preživljavanje suicidalnog leminga, s obzirom da se prpošno zaliječu protivnicima pred nišan. I kao treće, sustav slučajnih misija trebao bi biti toliko loš da nakon dva sata bezuspješnog navlačenja s nemogućim zadatcima igru jednostavno deinstalirate, uzmete komad što glomaznijeg namještaja i razbijete nekom glavu. Kao prvog kandidata definitivno predlažemo nekog od autora ove igre. *(dr)* ■

Vrag ih odnio, kako su zgodni...

Ne znamo tko je ovdje veća budala - onaj kreten koji trči pred auto ili onaj tko kupi ovu igru!

"REAL TIME KAPITULACIJA"

Opa! Nekome je pukla guma

Šulj, šulj! Svi već šuljaju o tom

INFOBOX
- War Times
- PROIZVOĐAČ: Legend Studios
- IZDAVAČ: Strategy First
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 1000MHz, 128Mb RAM, 3D kartica
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 1000MHz, 128Mb RAM, 3D kartica
- MULTIPLAYER: LAN, Internet

www.strategyfirst.com

OCJENA: 40

WAR TIMES

Igre temeljene na Drugom svjetskom ratu u posljednje su vrijeme, čini se, totalno zabavne. Legend Studiosov *War Times* stavlja vas u ulogu jednog od sudionika tog krvavog sukoba, te vam na raspolaganje daje golemu količinu mašinerije sveže proizvedene u jednoj od vaših instant-tvornica. Autori igre tvrde da ona uzima sve najbolje od *Warcrafta III*, *Starcrafta* i *Command&Conquera*. Mi kažemo: poprilično odlučna izjava za igru koja će u roku od šest mjeseci zbog slabe prodaje završiti na *budget* polici. Zašto ovo kažemo? Zbog toga jer u satdva, koliko smo proveli igrajući ovu igru, nismo uspjeli otkriti ni trunku gore spomenutih real-time strategija. *(dr)* ■

DARUJEMO SVM ČITATELJIMA POPULARNU SERIJU KNJIGA!

NE PROPUSTI

Iz broja u broj

64

Stranice prepune
savjeta, objašnjenja
i korisnih informacija

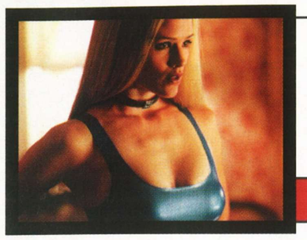
S HACKEROM DO ZNANJA TAKO LAKO!

ČITAJ HACKER I SASTAVI SVOJU BIBLIOTEKU KORISNOG I ZANIMLJIVOG ŠTIVA

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.



Kad će, kad će, kad će... Ovaj mjesec uputili ste nam nebrojenu količinu pisama, u kojima vas je manje-više zanimalo kad će neki veliki, dugoočekivani hitovi konačno isplivati i zasjati na vašim kućnim kantama. E pa, neke od njih predstavljamo vam već u ovom broju u obliku opširnih recenzija, dok je dobar dio njih ponovno odgođen pa ćete ih morati pričekati do jeseni (*Half-Life 2*, *STALKER*). A sada trk u džungle *Far Crya* i pokažite im tko je pravi Rambo!

Prigodno odgovara: ALIAS *www.alias.com*

Nek' se kandidira i uđe u svijet velikih ljudi s još većim novčanicima

MOJA DOMOVINAAA!

Dragi, Hacker team!
Ovaj mail vam šaljem zbog svoje duboke zabrinutosti. ŠTO VAM SE DOGAĐA?!?!?!?!?!? Sve moje brige su počele još prije kojih godinu dana. Taman kad sam se pretplatio na časopis, on je prestao dolaziti. I otad se ovo pismo počelo polako sastavljati u mojoj glavi. Da počnem. Izbacili ste strip, a imali ste Macana i jeb*n strip. Čak nam niste ni rekli što se dogodilo (to, nismo pitali?). A mobiteletina i hardver... živite li vi u istoj državi u kojoj i ja? Nisam baš siguran, jer država u kojoj ja živim se zove Hrvatska i vrlo malo ljudi si može priuštiti to što vi testirate. 6500 kn za DVD player i zvučnike? 3ooo kn za mobitel? Pa nemojte me zezati! Ne radim ja u studiju. A ni stari mi nije predsjednik države. Gdje je CD? Da,da, sad će. Samo što nije. Evo već radimo na njemu. Nacrtamo drugi kružić kad ostane mrlja od kave na papiru. Nemam riječi. Ipak će se naći još toliko da dovršim svoj mail. Spustite se malo na zemlju. Tu, k nama (u Hrvatsku :)). Mi smrtnici ne želimo mnogo, samo želimo svoj Hacker. Časopis kojem ću se veseliti svaki mjesec i na koji ću se, na kraju, i pretplatiti. :D
P.S. Pozdrav svim ET-ovcima i onima koji se takvima osjećaju
Postanite najbolji!

Sve te teme o CD-u i stripu smo već nebrojeno puta prošli i doista ih nema smisla dalje prežvakavati. Što se pak tiče naših testova "super-skupih" spravica, tu se baš u cijelosti ne bismo mogli složiti s tobom. Primjerice, odlučiš li u ovom trenutku kupiti novo računalo, i za njega ćeš izdvojiti negdje oko 6500 kn, a za najkasnije 2-3 godine bit ćeš ga prisiljen mijenjati za novo, dok će ti se isti taj novac uložen u spomenute zvučnike i DVD player itekakako isplatiti kroz idućih desetak godina, koliko će te minimalno služiti jedno pošteno kućno kino. To što možda nisi imao priliku doći u kontakt s istim i vidjeti, tj. čuti sve njegove mane i prednosti samo po sebi ne znači kako je to bolesno skupa investicija ili na bilo koji način bacanje novca u vjetar. Što se mobitela, pak, tiče, njihove cijene doista variraju iz mjeseca u mjesec pa će tako, primjerice, jedan mjesec određeni model stajati čak do 4000 kn, a za kojih pola godine moći će se u pravilu pronaći gotovo po upola nižoj cijeni. S druge strane, čitaš li automobilske časopise? Imamo li mi Hrvati novca za kupiti sve one bolesne beštije koje se mogu vidjeti unutra? I za kraj, naše rješenje tvoje situacije bilo bi sljedeće: ili se zaposli u studiju ili natjeraj starog da se kandidira na idućim predsjedničkim izborima, trećeg nema.

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) Mystique
b) Electra
c) Spider Man

TELEGRAM

Hacker je zakon !!!!!!!!!!!!!!!
P.S. Znam da mi nećete objaviti mail jer je predugačak
Jopa

To volimo, kratko i jasno :)

KONZOLE, KOME TREBAJU KONZOLE

Pozdrav, Hackerovci!
I tako, sjedim ja neki dan za netom i malo vrludam raznoraznim webovima o igrama, kad ono posvuda gomila članaka o novim konzolama... "Xbox 2 ono", "PlayStation 3 ovo". Ili se to meni čini ili se stvarno u novije vrijeme užasno puno priča o konzolama, a sve manje o igrama za PC? Koja je zapravo prednost tih jednostavnih spravica za igranje pred jednim vrhunskim PC-jem? Pa, nema je, ljudi moji! To što puknuti Japanci lude za Playstationom ne mora značiti da se i svi mi moramo pretvoriti u Pokemone i pobacati svoje PC-je u smeće i kupiti neku od tih šarenih dječjih kutijica. PC-jaš!

Eh, dragi naš PC-jašu, kad bi stvari bile samo tako jednostavne kako ti se čine. Prije svega, tržište igara za konzole sada je već nemjerljivo veće od onoga za PC-igre, a samim tim i profiti od izrade igara za konzole su daleko veći, pa samim tim dolazi do totalne komercijalizacije cijeloga svijeta igara i trošenja sve veće količine novaca na razvoj baš konzolaških projekata. No, cijela ta stvar zapravo se i nije pretjerano negativno odrazila na PC, iako je došlo do raslojavanja žanrova. Očigledno je kako je PC postao jako uporište vrhunskih FPS-ova, detaljnih strategija, superrealnih simulacija i predivnih *roleplayinga*, dok su konzole više okrenutije komercijalnijim žanrovima poput sportskih igara, borilačkih naslova, raznoraznih utrka,

To je ta "mala" spravica koja izaziva kontroverze unutar poštene gejmerske populacije

kojekakvih spektakularnih akcija itd. Dakako, kao što smo to već nebrojeno puta spominjali, konzole sa sobom donese cijeli niz pozitivnih strana i same po sebi predstavljaju znatno jeftiniju investiciju za kvalitetno igranje. Doista je istina da se od iduće generacije konzola (Xboxa 2 i PlayStationa 3) može očekivati užasno mnogo, no s druge strane, isto to možemo reći i za PC-tehnologiju koja će biti dostupna u trenutku izlaska novih konzola. Na kraju, sve se to svodi na stvar ukusa i osobnih preferencija pri odabiru igara i načinu igranja istih.

PUCAJ!

1. Kad ćete pisati nešto o novim *Piratesima*, spomenuli ste ih u jednom od prošlih brojeva?
2. Gdje pronaći originalnu inačicu *UT-a 2004*?
3. Hoće li za *Neverwinter Nights* izlaziti još koji expansion ili možda nastavak?
4. Koliko, prema vašem mišljenju, u današnje vrijeme čovjek treba potrošiti novca za jedno kvalitetno računalo za igranje (bez monitora).
5. Prijatelj mi kaže da je za kvalitetno igranje *Far Crya* potrebno oko 1GB RAM-a, pa je li to moguće?
6. Tko je najveći *roleplaying* fanatik u vašoj maloj redakciji?
7. Hoćete li ponovno organizirati Hackerov veliki UT turnir sada kada je izašao novi nastavak?
8. Što kažete na to da u jednom broju objavite top-ljestvicu najboljih *soundtrackova* u igrama u novije vrijeme?

1. Prvu najavu tog nostalgijom natopljenog naslova možeš pronaći upravo u ovom broju.
2. U manje-više bilo kojoj prodavaonici Algoritma.
3. Nastavak je u budućnosti vrlo izgledan, dok se pak, kako službeno doznajemo, zasad ne radi ni na jednome expansionu za taj izvrsni D&D RPG.
4. Za jedno 5000 kn možeš si, uz poman odabir komponenti, složiti pravu malu zvijer od računala.
5. Oh da, itekako moguće, uskoro nas očekuje čitava navala igara koje će doslovce proždirati gigantske količine RAM-a.
6. To bi vjerojatno bila moja malenkost (urednik).
7. Ideja postoji, treba još vidjeti koliki je stvarni interes za takvo što među našim čitateljstvom i UT gejmerima na našim prostorima.
8. Izvrsna ideja, očekuj jednu takvu top-ljestvicu već u idućem broju.

DRŽAVNI POBJEDNIK U NEUVLAČENJU

Pozdrav redakciji! Najbolji ste itd. Dok sam prilazio kiosku, zgrčeno držeći svojih trideset kuna koje sam teško zaradio žicajući starce, maštao sam o novom Hackeru. Nadao sam se CD-u, DVD-u ili nečemu boljem. Već sam kod kioska, dajem lovu (teško zarađenu!!!), srce je počelo kucati jače kad sam vidio foliju - odmaknuo sam se nekoliko koraka, potrgam je i vidim to predivno čudo. Čekaj malo, bila je to knjižica, o DVD-ima, knjižica!!!
Agh, o DVD-ima?! Pa sve piše na kutiji kad kupiš čitač, ili na uputama. No dobro, što ću, nisam ja glavni urednik, ne odlučujem ja o tome. OK, hajdemo dalje. Gdje je poster, pa niste bar njega trebali razrezati i napraviti SCORE, koji bih radije zapalio, jer me samo podsjeća na Xbox kojeg nemam, i mobitel koji podržava Javu, koji, pogodili ste, također nemam. Dobro, rekao sam svoje. Sad mislite da ću se početi ulizivati, e neću! Znam da ovaj mail nećete objaviti, ne daj bože da ispadnete loši, jer koliko vidim, objavljujete pisma samo državnih pobjednika u uvlačenju (teške kategorije). Čitam vas samo zbog vašeg humora, super izvedene hardver rubrike i nade da će biti bolje.
P.S. Odsad igram svaku nagradnu igru kako biste vi imali tanju riznicu zbog koje nas držite u pokornosti i tjerate nas da trošimo na markice i mailove.
Vaš Twisted T.

Ha! Sigurno si sada preneražen, objavili smo ti pismo i još odgovaramo na njega. Što se igranja na Xboxu tiče, kutijica je već dosegla iznimno nisku cijenu, pa je čak i na našim prostorima sada već totalno isplativa investicija. Uostalom, ne želiš valjda gledati kako susjed gušta danima i noćima u *Fableu*, dok ti iz očaja smišljaš najbizarnije načine kako mu skinuti smiješak s lica zbog tog Xboxa?

Pisma čitatelja

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

U prodaji svakog 20. u mjesecu

ECA » PATNJE MLADOG GAMERA #2 » PISMO MJESECA » PATNJE MLADOG

Poštovanje cijeloj redakciji. Čitam vas od 1. (prvog) broja, stvarno ste OK, ali mogli biste vratiti CD. Naime, ovo vam pišem u vezi s našom državom (je l' ima što normalno u njoj?). Naime, jednog lijepog hladnog dana, šećem ja gradom i prođem pokraj dućana s raznim glupostima koji, između ostalog, drži i prazne CD-e svih mogućih proizvođača pa si mislim "Pošto imam pržilicu, mogao bih si kupiti nekoliko praznih CD-a te snimiti na njih add-onove, patcheve i ostale njima slične gluposti". Pljunem ja tako kojih 27 kn za 10 praznih Traxdata CD-a i 10 običnih kutijica (debljih), znači, sve skupa 37 kn jer je jedna kutijica 1 kn. Sav sretan, odjurim doma da ispraznim ionako mali hard. Upalim komp. Dignu se friško instalirani XP-i, pokrenem Nero (nanovo updatiran), ubacim prazni CD pa složim listu što da snimi (jesam napisao da su to Traxdata CD-i koji podržavaju 40x). Postavim ja tako to sve lijepo i krasno, te stavim "Burn" brzinom od tih 40x. Šaltam po televizoru, kad odjednom, čujem duboki "doink" (Windowsov zvuk za error). Nero mi javi Write error (ostalo je 9 CD-a). Ja si mislim, možda treba CD-e ostaviti da se istemperiraju, te ponovim postupak za kojih sat vremena, ali opet taj duboki "doink", opet ista stvar (ostalo ih 8). Pokušam ponovno na 32x (već pogađate, "doink") ponovno isti error (ostalo ih 7, već sam 10 kn stavio u smeće) i tako sam pokušava sve dok mi nisu ostala 3 CD-a i 10 kutijica, koje ponosno čekaju da stavim u njih pune CD-e. Postavim brzinu snimanja na 16x i sve prolazi OK te tako snimim 3 CD-a s različitim glupostima. Nakon tog iskustva, pomislio sam, vjerojatno se u dućanu potkrala jedna serija neispravnih CD-a. Nakon kojih mjesec dana, kupim ja opet 5 praznih CD-a da posnimam što mi je ostalo i pogađate - opet "doink". Odnesem ostala 4 prazna CD-a frendu koji je

"... Postavim ja tako to sve lijepo i krasno, te stavim "Burn" brzinom od tih 40x. Šaltam po televizoru, kad odjednom, čujem duboki "doink"..."

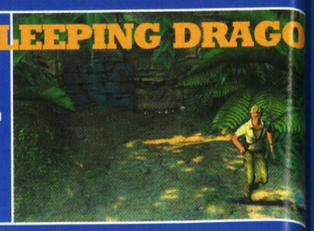
nedavno kupio komp sa istom pržilicom (Teac w552e 52x24x52x najnoviji firmware), mislio sam možda mi je pržilica otišla k vragu, no i kod njega se javlja taj već iritantan "doink". I od tada neću čuti za Traxdatu.
I tako, nakon 3 mjeseca trošenja novca na Internetu za skidanje posljednjih zakrpa, drivera za grafičku, modova za igre velikih po 300 MB uz 56k modem, sav u nadi da ću posnimiti to na CD-e, odem prije dan-dva u drugi dućan te vidim Traxdatu 52x pa si mislim da li da je kupim ili ne (cijena 2.70 kn/kom.). Već sam je gotovo kupio, ali onda sam ugledao "Verbatim" pa pitam kol'ko on stoji. Nakon nekog vremena, prodavač mi kaže da je "začudo" iste cijene kao i Traxdata (mislio je da su skuplji za nekoliko lipa) pa ja njemu velim: Dajte mi radije Verbatim 48x, na što mi on reče da bi i on tako odlučio. Nakon toga, dođem doma i počnem snimati te gluposti koje sam skidao po 2 dana, a (zamislite sad) opet "doink", ista stvar kao i s Traxdatom. Rodiuma neću jer nema otiska, a takvim CD-ima ne vjerujem (iz iskustva). Sad me zanima što se to događa s praznim CD-ima??? Da li mi (Hrvati) dobivamo tako lošu robu ili što? Ako nas varaju na CD-ima, čija je cijena 2,70 kn, kako nas ne bi varali i na drugim stvarima. Jedini je problem što mi ne možemo ili nećemo ništa učiniti protiv toga. Jedno veliko hvala.
Pozdrav svima u redakciji od moje malenkosti.

Nažalost, sve masovnijom proizvodnjom praznih CD medija njihova kvaliteta je općenito dosta pala. Naravno, još uvijek postoje proizvođači koji itekako drže do svojeg branda i insistiraju na vrhunskoj kvaliteti svojih medija, no oni su u pravilu i nešto skuplji od prosjeka. Naša osobna preporuka, kad je riječ o praznim CD medijima, su TDK mediji ili, kad je pak riječ o DVD-ima, upravo Verbatim, pa nas stoga čudi da si imao, tj. imaš tolikih problema. Možda je jednostavno riječ o kutiji robe s greškom te bi bilo najbolje pokušati je zamijeniti u trgovi. Budući da smo tvoje pismo odabrali kao pismo mjeseca, darujemo ti kutiju superkvalitetnih praznih TDK CD medija, da ti barem malo umanjimo muke. Javi nam se svakako u redakciju sa svojom adresom :)

Možda je kvar na pržilici? Probaj s ovakvom, zadnji model, ESA-ina tehnologija :)

SOS

BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGO



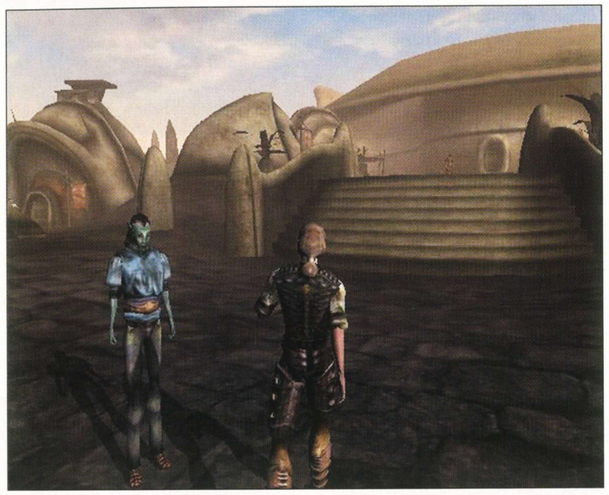
A Neven se nalazi u dvorcu i želi uzeti bocu s police u kuhinji, no u tome ga ometa kuhar.

O U Petrinoj sobi malo bolje pogledaj kutiju u kojoj si našao periku. Otkrit ćeš skriveni gumb, pritisni ga (nećeš moći prstom, upotrijebi olovku) - naći ćeš tajni odjeljak u kojemu je kamen za oštrenje. Odnesi ga kuharu, koji će početi oštriti noževe i više neće obraćati pozornost na boce.

Idalje nas zasipate pitanjima, a mi dajemo sve od sebe da na njih odgovorimo. Stoga, ako vaše pismo nije objavljeno u ovom broju, pričekajte idući, sigurno ćemo vam odgovoriti, morate samo biti strpljivi. I još nešto, na vaš zahtjev, povećali smo broj šifri.

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

Iz SOS-a vas vadi: KREŠIMIR JOZIĆ



A Marko je čuo kako je moguće započeti ljubavnu vezu s Bastillom. Zanima ga kako.

O Moguće je, ali vjerojatno ne s posljedicama koje ti očekuješ. Očekuje te samo mnogo dijaloga, doznat ćeš kako se ona muči razmišljajući o tome i... to je to. Koliko znam, nema nikakvog posebnog završetka ili nešto drugo. Kako postići vezu? Jednostavno uvijek razgovaraj s njom, drži je u grupi kad imaš izbor i uvijek odaberi opciju (bilo u razgovoru ili na djelu) koja pokazuje tvoje zanimanje za nju.

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

A Mario bi se, u ulozi kapetana zvjezdanog broda, želio prošetati po brodu, pa pita je li to moguće i kako.

O Iako je igra izvrsna, u cijelosti se odvija iz kapetanske stolice. Čak i ne razgovaraš s drugima nego to obavlja tvoja prva časnica, a ti samo daješ automatizirane zapovjedi.

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

A Poludjeli Majmun pita kako postići temu za Nerevarinea. Naime, završio je igru već jednom, ali sada igra ponovno i ne sjeća se kako započeti prelazak u Nerevarinea.

O To je prilično veliki dio igre, moraš razgovarati s mnogo ljudi, skupljati informacije, a i raditi još mnoge druge stvari da bi mogao uopće pričati o toj temi. Prvo moraš pitati Sharn, potom razgovarati s Huleeyaom, pa Mehraom. Kad prikupiš sve podatke (uključujući i oone o Ashlanderima), odnesi ih Caiusu, koji će ti reći kako bi ti mogao biti Nerevarine. Tek tada kreni prema kampu, gdje također moraš obaviti mnoge razgovore. Naravno, to je samo ukratko popis ljudi s kojima moraš pričati, moraš još mnogo toga napraviti da se pojavi tema.

STAR WARS: KOTOR

SUDDEN STRIKE 2

A Warriora zanima može li se kontrolirati zrakoplove u ovoj igri.

O Na nekim misijama možeš zauzeti zrakoplove (na nekima čak i brodove), ali kontrola ti je ograničena na davanje zapovjedi, tako da ih ne možeš micati kako bi ti to htio.

RED FACTION

A Nepotpisani čitatelj pita kako natjerati superrobota u lavu?

O Vrlo teško, zato što moraš i preživjeti. Ako znaš da ga trebaš namamiti na poklopac, onda mu pridi i napadni ga. Počni se povlačiti, ali pritom cijelo vrijeme pucaj po njemu kako bi te slijedio. Štos je u tome što moraš preživjeti dok se sporo povlačiš i pucaš po njemu.

CHEAT TERMINAL

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

U folderu igre, pod offline/system, nađite file koji se zove splintercell2user.ini. Trebate dodati iduće redove da biste vezali određenu funkcijsku tipku za određeni efekt:

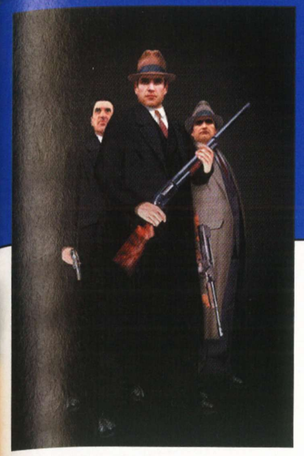
F1 -	OPSAT
F2 -	Invisible
F3 -	Invincible
F4 -	ammo
F5 -	Savegame
F6 -	summon echeloningredient. estickyshocker
F7 -	summon echeloningredient. eringairfoilround
F8 -	Loadgame
F9 -	summon echeloningredient. efraggrenade
F10 -	summon echeloningredient. estickycamera
F11 -	summon echeloningredient. ediversioncamera
F12 -	summon echeloningredient. ecamerajammer

F2 vam daje nevidljivost, F3 neranjivost, F5 snima poziciju, F8 učitava, a ostale funkcijske tipke vam daju predmete.

STAR WARS: JEDI KNIGHT - JEDI ACADEMY

Stisnite SHIFT + ~ te upišite (u nekim inačicama morate upisati devmapall ili helpusobi 1 prije nego počnete upisivati šifre):

svi predmeti i oružja -	give all
ne možete umrijeti -	undying
streljivo -	give ammo
oklop -	give armor
zdravlje -	give health
god mod -	god
prolazite kroz zidove -	noclip
namjestite silu na jačinu od 1 do 4 -	setforceall (broj 1, 2, 3 ili 4)
ubijte sve NPC-ove -	npc kill all
nevidljivost -	notarget



MAFIA

A Stefan je zaglavio na misiji You Lucky Bastard! Ne zna što treba napraviti.

O Kad dođeš u luku i središ neprijatelje, moraš povući ručku pokraj tračnica kako bi ih prebacio. Potom makni blokadu s kotača vagona i gledaj kako će vagon (koji na sebi ima znak za eksplozive) odjuriti u zgradu. Sada samo sredi preostale ljude i...

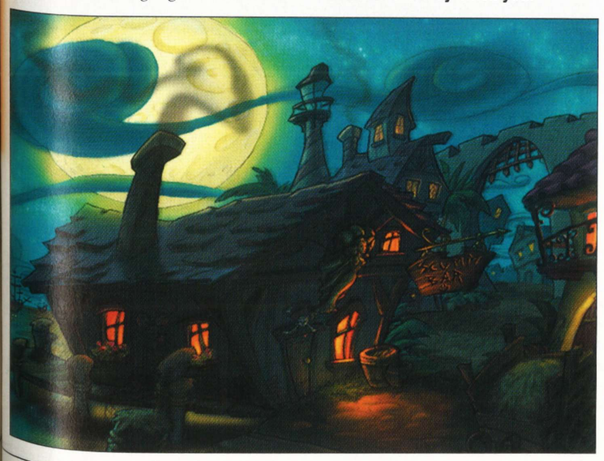
SILENT HILL 2

A Luka se nalazi u miniigri Born from a Wish. Stoji s Marijom pokraj neke kamene ploče i treba posložiti tri metalne probušene ploče - no ne zna kako.

O Prvo ubaci bijelu ploču, zatim crvenu, ali je okreni ulijevo, i na kraju ubaci crnu.

MONKEY ISLAND™

A Arni nas je iznenadio pitanjem za Monkey Island jedinicu. Još zanimljivije, kaže da ga igra na AMIGI.



THE NEVERHOOD

A Vuk, Andrej i Nikola su u staklenoj komori gdje su nekakvi kristali koji se vide tek kada ugase svijetlo. Ne znaju što tu treba napraviti i kako.

O Kad upalite svjetlo, vidjet ćete da na stroju piše Bobby. Potom ga opet ugasite i gumbima mijenjajte boju kristala (možete upaliti svjetlo svako malo da vidite koje je sad boje) dok ih ne namjestite na boju koja počinje određenim slovom - prvi mora biti plavi (B), drugi narančasti (O), treći i četvrti plavi (B), a peti žuti (Y). Kad namjestite boje, kliknite lijevi gumb da pokrenete stroj.

Treba pobijediti Sword Mastera, ali nitko mu ne zna dati odgovor na njegove uvrede.

O Sve stare igre su bolje izgledale na AMIGI, ako mi ne vjerujete, možete slobodno pokrenuti ovu igru na AMIGI i na PC-ju i sami se uvjeriti. No, vratimo se Arnijevu pitanju. Dakle, odgovor nećeš nigdje dobiti jer ga vjerojatno već imaš. Na Sword Masterove uvrede koristiš obične odgovore koji pašu. Ne mogu ti ih reći sve, ali evo nekoliko primjera (iz sjećanja) pa druge možeš sam smisliti:

I hope you've got a boat ready for a quick escape!
- Why, did you want do borrow one? My name is known in every dirty corner of these islands!
- So you got that job as a janitor. People run away when they hear me coming!
- Even before they smell your breath?
I've a long, sharp lesson for you to learn tonight.
- And I've got a little tip for you too, get the point?
You are a pain in the backside sir!
- Your hemorrhoids are giving you trouble again?
I'm gonna milk every drop of blood from you!
- How appropriate, you fight like a cow!

GREŠKE U IGRAMA

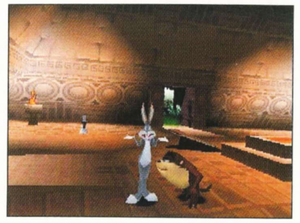
A Rider se žali kako ga jedna igra jednostavno izbaci van na jednom mjestu, dok mu pak u drugoj stvari na ekranu počnu nekontrolirano treptati. Pita je li to zbog CD-a ili treba neki *patch*.

O Općenito, do grešaka u igrama ne dolazi zbog ogrebotina na CD-u ili sličnih oštećenja, nego je riječ o softverskom problemu. Da je to zbog CD-a, igra ili Windowsi bi te upozorili. Stvar je dakle u potrebi za patchem igre ili nekim driverima za tvoje računalo.

BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS

A Ivan treba nahraniti kipove lavova s mrkvama, ali ne zna kako.

O Uđi u Snipe mode pa nanišani lavlju glavu i ispali mu mrkvu u usta.



CHEAT TERMINAL

AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS

Tijekom igre pritisnite enter da bi se pojavila kućica za poruke, pa upišite:

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

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

Kao ime svog igrača upišite: GONZOANDJON, pa ćete moći unijeti jednu od ovih šifri kad god poželite.

CTRL + I -	neranjivost
CTRL + V -	nevidljivost
CTRL + SHIFT + X -	ubija neprijatelje
SHIFT + X -	teleportira vas na željenu lokaciju
CTRL + SHIFT + N -	završite misiju kao da ste je pobijedili

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3

Tijekom igre pritisnite TAB i upišite jednu od šifri.

sve zgrade u dvorcu -	nwconlyamodel
odmah gubite -	nwcsirrobin
odmah ste pobijedili -	nwctrojanrabbit
35 Archangela -	nwcavertingoureyes
heroj dobije šator, katapult i streljivo za njega -	nwcantioch
Death Knightovi -	nwcfleshwound
posvijetljenje boja -	nwcphisherprice
heroj skoči na novi nivo -	nwcigotbetter
najveća sreća za heroja -	nwccastleanthrax
heroj ima neograničen broj movement pointa -	nwccoconuts
moral za heroja je na maksimumu -	nwcmuchrejoicing
cijela karta	
tajnog predmeta -	nwcalreadygotone
cijela karta -	nwcgeneraldirection
povećanje svih resursa -	nwcshrubbery
puna magija i 999 magic pointa -	nwctim

SUDDEN STRIKE 2

Pritisnite ENTER tijekom igre te upišite šifru.

bez Fog of War -	*omniscience*
pobjeda -	*blitzkrieg*
god mod -	*koenigstiger*

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

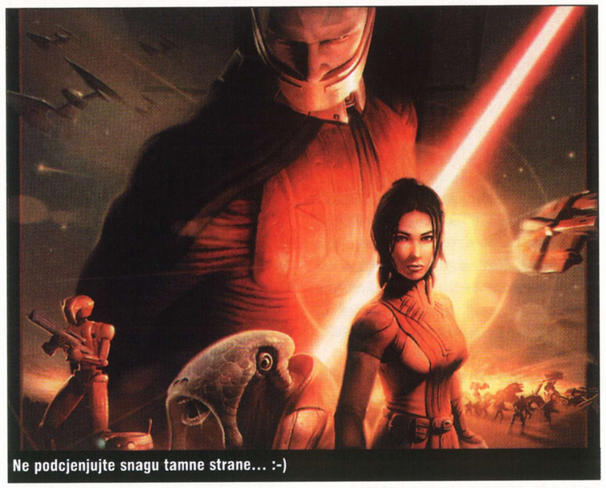
Panike vas rješava: IVAN POLOJAC

USB povezivanje u mrežu – jednostavno, ali sporo

MULTIPLAYER PUTEM USB-A?

Bit ću vrlo kratak. Upravo sam kupio USB kabel i spojio osobno računalo s laptopom. Veza radi dobro i podatci se prenose bez problema. Ono što mene zapravo zanima je je li moguće preko te veze igrati igre u multiplayeru na spomenutim računalima (znam da je LAN bolje rješenje, ali imam problema s instalacijom, a USB bi trebao biti dovoljno brz). Unaprijed hvala na bilo kakvom odgovoru.
P.S. Najbolji ste i samo tako nastavite! Igor

Pozdrav! USB veza nije baš najsretnije rješenje, ali poslužit će. LAN bi definitivno bio bolje rješenje. Za što ti je potreban crossover kabel dovoljne dužine, dok pak u "podešenjima mreže" moraš namjestiti da su ti oba računala u istoj radnoj grupi. Takav LAN bi vjerojatno radio dobro s DHCP podešenjima IP adresa, ali ako bi eventualno imao problema, dodijeli računalima statičke IP adrese (npr. 192.168.0.1 – za računalo i 192.168.0.2 – za laptop; subnet mask 255.255.255.0 na oba računala). Problem s USB-om (barem ako je riječ o USB 1.0) je nedovoljna propusnost podataka.



Ne podcjenjujte snagu tamne strane... :-)

NEDOSTAJE OPENGL

Poštovanje, uvaženi gospodine Polojac!
Siguran sam da ćete mi pomoći jer jedino Vi to možete. E ovako, za igricu *Star Wars: Kotor* mi je potreban OpenGL 1.4 koji ja nemam, jer na Internetu samo pronalazim OpenGL headere, extension viewere... Molio bih vas da mi pomognete i kažete na kojoj stranici bih ga mogao *downloadati*?? Unaprijed zahvalan, Marko!!!

OpenGL driveri se obično nalaze u istom paketu u kojem i driveri za grafičku karticu, rijetko kad stoje kao stand-alone aplikacija. Najpametnije ti je skinuti nove drivere za grafičku i eventualno *patchirati* igru.

Fuji FinePix A310 - dobar i kompaktan fotić

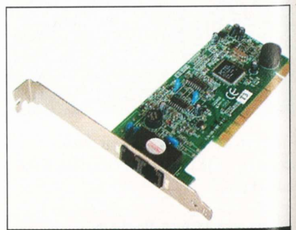
DIGITALNI FOTIĆ...

Molim Vas da mi preporučite digitalni fotoaparat do 2000 kn.

Volim ovakva kratka i jasna pitanja :-). U tom cjenovnom razredu preporučio bih ti Canon PowerShot A-60, Fuji FinePix A310 ili Sony DSC P52. Guba je i Olympus Camedia C-450 Zoom – 4 mpixa i još puno lipih stvari - ali on stoji oko 2150 kuna. Pogledaj, razmisli i kupi :-)

SPOROST VEZE NA INTERNET...

Formatirao sam i C: i instalirao Windows XP Professional, no kad sam se spojio na Internet i išao otvoriti stranicu, nije je mogao otvoriti, tj. ide skroz sporo nakon što dođe do polovice. Prije, kad sam imao Windows 98, sve je bilo u redu. Unaprijed hvala!
Toni



PCI modemi – jeftini, ali ponekad problematični...

ZAPINJANJE IGARA

Pozdrav!
Imam problema s dvjema igrama povezanim driverima. Riječ je o *Soul Reaveru 2* i *Need For Speed: Undegroundu*. Prva spomenuta vampirska igra ima nekakav problem. Instalacija normalno prođe, i već pri ulasku se pojavi problem. Sve je plavo, a ultrazabavan filmić odlično radi, ali ekran je potpuno zelen. Jedanput sam uspio igrati normalno igru, ali drugi put nije išlo jer je sve zeleno kao što sam rekao. Smatram da je to zbog drivera, stoga sam snimio i *patch*, ali nije pomoglo. Postoji li bolje rješenje? Druga igra, *Need For Speed*, mi je isprva normalno radila, ali kad sam nabavio igru *Beyond Good And Evil* te zbog nje snimio novu inačicu DirectX 9.0 b i nove drivere koje je tražila, *Need For Speed* je počeo jako štekati, što nije normalno. Sredio sam problem s driverima, ali igra još šteka. Malo manje, ali ipak iritira. I sve to zbog drivera. Ima li pomoći u vidu patcha ili treba određeni driver? Driveri su nVidia.
Konfiguracija je ovakva:
AMD Athlon procesor 1000
256 MB RAM
Geforce FX 5600
Windows XP
Hrvoje

Mislim da bi najpametnije bilo patchirati igru i skinuti nove Detonatore s nVidijinog sitea. Isto tako ne bi bilo zgorega skinuti nove drivere za matičnu ploču, pogotovo ako koristiš integriranu zvučnu karticu (često dolazi do zastajkivanja upravo zbog nekompatibilnih ili zastarjelih drivera za zvučnu karticu).

Heh mda - Brzi i žestoki na kompu...

Radeonka 9600 PRO, dobar odnos uloženog i dobivenog...

Problem je najvjerojatnije u driverima za PCI modem. Ako imaš originalni CD s driverima koji si dobio s modemom, instaliraj te drivere, a ako ih nemaš, zapiši koji je modem i kod prijatelja odi lijepo na www.driverzone.com – tamo imaš linkove na stranice s driverima proizvođača modema, pa ih skini, prebaci doma na komp i instaliraj. Ako to slučajno ne upali, javi se s detaljima svog računala na moj mail.

BEŽIČNI LAN...

Puno pozdrava!
Imam jedno pitanje, na koje ćete vjerojatno znati odgovoriti. Želio bih se sa svojim bratićem bežično umrežiti. Računala su nam međusobno zračno udaljena nekih šezdesetak metara. Molio bih da mi kažete koje kartice ili što trebamo kupiti da bi naša veza radila dobro

Za veće udaljenosti lukavo je imati Wi-Fi s antenom...

te da bismo preko nje mogli igrati igre, kopirati filmove i ostale standardne stvari koje se rade na LAN-u. Molio bih vas da mi napišete više varijanti za koje vi smatrate da bi trebale zadovoljavati gore navedene uvjete. Unaprijed Vam se zahvaljujem. Darijo

Pozdrav i tebi! Bežični LAN bi za tebe i bratića bio pravo rješenje, s tim da vas moram upozoriti prije svega da su brzine Wi-Fi mreže još uvijek dosta sporije nego brzine LAN-a putem žice. Ono što vam treba su dvije wireless LAN kartice s mogućnošću dodavanja vanjske antene, kako biste osigurali što je moguće bolji prijem signala. Za oko 340 kuna po komadu dostupne su D-Linkove PCI kartice koje podržavaju brzinu prijenosa od 22 Mbps (dakle, gotovo 5x sporije nego fiksne LAN mreže, ali dostatno za mrežno igranje i dijeljenje manjih datoteka). Nadam se da će se uskoro pojaviti i kartice koje će podržavati brzinu prijenosa od 54 Mbps, stoga bih vam preporučio da se još malo strpite ako vam baš nije hitno.

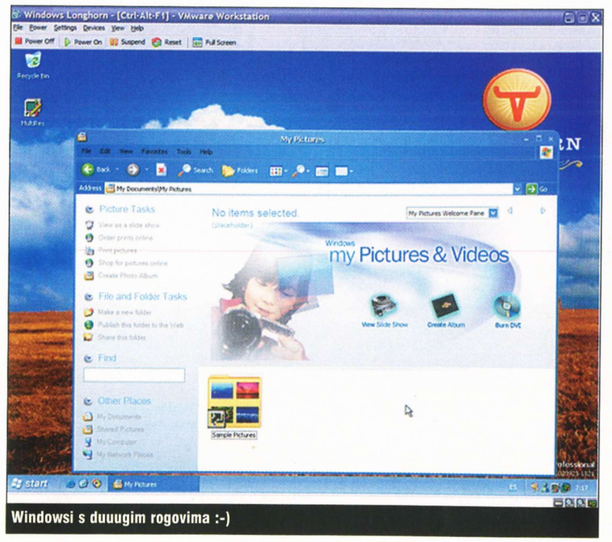
DVOJBE OKO GRAFIČKE KARTICE

Pozdrav!
Mislim kupiti novo računalo, ali se dvoumim oko grafičke kartice. Koju biste mi vi preporučili, GeForce FX 5700 Ultra ili ATI Radeon 9600 XT?
Mateo

Živio! Iskreno da ti kažem, meni je oduvijek ATI bio draži od GeForcea, tako da bih ti preporučio R9600 XT, mislim da ti neće biti žao. I svakako nemoj štedjeti na matičnoj ploči. Uzmi također i dobro kućište (s kvalitetnim napajanjem), tipkovnicu i miša!

BUDUĆNOST I BRIGE

Poštovani gospodine Polojac!



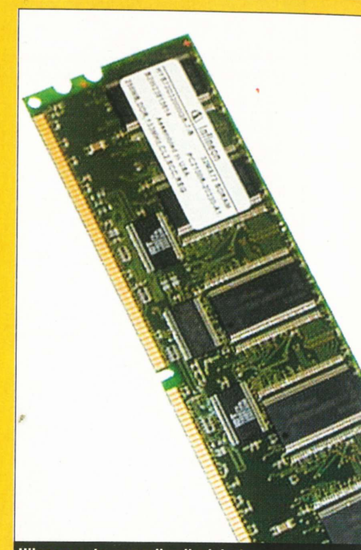
Windowsi s duuugim rogovima :-)

PITANJE BROJA

PITANJE GLEDE NADOGRADNJE

Pozdrav mom najboljem časopisu! Želim Vas Hackerovce nešto upitati. Što mislite o mojoj konfiguraciji Intel Celeron4 2400 MHz -Asus GeForce MX-440 AGP 8x, 64MB, hard disk: WDC-WD400BB na 40GB, matična ploča: Asus P4S8X-X, FSB 533/400 MHz, Socket478, Chipset SiS, LAN SiS 963 10/100 Mbps, 6 PCI -SAMSUNG DVD-ROM SD-616E (16x/48x DVD-ROM) -SAMSUNG CD-R/RW SW-252F - RAM 256 MB - monitor Samsung SyncMaster 753s? Što bih mogao nadograditi za otprilike 1500 kuna?
Hrvoje

Pozdrav! Ako računalo koristiš za igre, mislim da ti je najpametnije investirati u grafičku karticu (R9600 s taktom procesora od 325 MHz se da nabaviti za 787 kuna) i dokupiti još 256 MB DDR-a (DDR400 je oko 409 kuna). Ostatak konfiguracije je sasvim OK. Ako se eventualno možeš rastegnuti još 200 kuna, uzmi R9600XT (1280 kuna), ipak ima osjetno brži takt GPU-a (500 MHz).



Hijaaaooo, te memorije nikad dosta...

Zanima me hoće li Windows Longhorn, koji su najavljeni za 2006. ili 2007., doista tražiti konfiguraciju od 4,5 GHz i hrpu RAM-a ili će raditi i na konfiguraciji koju ja namjeravam uskoro nabaviti i na kojoj će i *Doom 3* savršeno raditi: AMD 3000 XP, 1024 DDR 400MHz i ATI Radeon 9800 PRO 128 MB?
Hrvoje iz Zaprešića

Što se Longhorna tiče, ne bih želio ništa nagađati, ali činjenica je da operativni sustavi traže sve više i više resursa. Što se tvoje konfiguracije tiče, mislim da će vrtjeti Doom 3 i sve nove naslove bez ikakvih problema. I tebi, kao i Mateu, savjetujem da ne štediš na matičnoj ploči, kućištu/napajanju i tipkovnici i mišu. Računaj da ti kvalitetno napajanje čuva deseterostruku, ako ne i veću, vrijednost u ostatku hardvera!

SPAŠAVANJE LAN-a

Pozdrav! Imam jedan problem, koji ćete vi, nadam se, riješiti. Jednog dana igram ja s prijom igru na LAN-u i kad je on otiša na WC, ja sam prošetao po opcijama u Network Connections na fileu Local Area Connection i više ga nije bilo, možda sam ga slučajno izbrisao. Moje je pitanje kako napraviti Local Area Connection i što u properties promijeniti? Molim vas, odgovorite mi jer se s tim mučim već 14 dana. Niko mi ne može pomoć u mojem malom gradu gdje samo desetero njih zna upaliti PC. Bog!
Tome

Bog!
Nema razloga za paniku. Za početak, u *Device Manageru* provjeri je li ti instalirana mrežna kartica. Potom trebaš otići na *Control Panel* i pronaći *Network Connections*, i onda jednostavno proći kroz Wizard "Set up a home or small office network". Ako bi bilo kakvih poteškoća, javi se na mail pa ću ti objasniti točno korak po korak što treba učiniti.

E, ovakve majice treba nabaviti!

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

MOBIREPORT

NOVOSTI I TRENDOVI
IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

DICK TRACY MOBITEL...

...KAKO GA ZAMIŠLJAJU INDIJCI

Reliance Mobile predstavila je Telson TWC 1150, mobitel-sat s kamerom, koji je za njih izradila južnokorejska tvrtka Telson Electronics. Kameru je, po želji, moguće i odvojiti. Zasad je dostupan u Mumbaiju, Delhiju, Chennaiju, Bangaloreu i Hyderabadu po cijeni od 529 dolara. Teži 98 grama, ima *hands-free* zvučnik, diktafon, mogućnost glasovnih naredbi, infracrvenu vezu i polifone melodije. Fotke je moguće koristiti za pridruživanje kontaktu u adresaru, pa će prilikom dolaznog poziva uz broj biti prikazana i slika osobe koja zove.
www.relianceinfo.com

...A OVAKO GA VIDE KOREJCI

Samsung je napravio najmanji GPRS mobitel na svijetu, koji teži samo 80 grama, podržava WAP i Bluetooth te ima OLED zaslon koji može prikazati 256 boja u razlučivosti od 94 x 64 piksela. Kao i indijski Telson, ima *hands-free* zvučnik, polifone melodije zvona i glasovno biranje. Na europskom tržištu trebao bi se pojaviti već ove godine.
www.samsungelectronics.com

Sony Ericsson T630
ELEGANTAN NASLJEDNIK...

Sony Ericsson T630 nasljednik je vrlo uspješnog T610, mobitela koji je izvukao Sony Ericsson iz krize i postavio na uzlaznu putanju. Na prvi pogled, među njima nema većih razlika. Funkcionalnost je ostala ista, a razlikuju se utoliko što T630 umjesto STN ima TFT zaslon razlučivosti 128 x 160 točaka u 65 tisuća boja. 630-ica, kao i stariji brat T610, ima apsolutno sve što bi dobar poslovni mobitel trebao imati – Bluetooth, infracrvenu vezu, radi na tri frekvencije, moguće ga je, naravno, sinkronizirati s Outlookom i tako organizirati dnevne obveze, kontakte u adresaru, podsjetnike...
Usto, ima i predinstalirane Java i Mophun igre, mogućnost glasovnog biranja i glasovnih naredbi, GPRS, MMS i odlične polifone melodije (i dalje nam je najdraži zvuk starog bakelitnog telefona). IR sučelje koristi se, naravno, i za prebacivanje sličica (wallpapera), desktop tema, a vjerujemo da će u bliskoj budućnosti biti podržano i njihovo ispisivanje putem Bluetootha.
Zaslon je odličan - iznenadili biste se koliko tih 32 piksela razlike u visini znači za preglednost i čitljivost. Dakako, on sam po sebi ne bi toliko dolazio do izražaja da ga ne prati (Sony) Ericssonova provjerena softverska platforma – Mophun. Kao i na T610-ici, glavni izbornici su organizirani u četiri reda po tri ikonice, tako da je sve potpuno jasno i pregledno. Podizbornici su organizirani u standardnom obliku, a moguće je koristiti brojke kao prečice za brže rukovanje (npr. Meni tipka, potom pritisak na 7 - otvara izbornik slika i zvukova, pa 1 - koja otvara *folder* s *wallpaperima* i fotografijama).
Za navigaciju izbornicima koristi provjereno rješenje – *joystick,* koji se kreće u pet smjerova. Kao i T610, izgubio je Ericssonove "Yes" i "No" tipke i umjesto toga ima dvije tipke izbora, tipku za povratak korak unatrag te "c" tipku za brisanje. Istom tom tipkom moguće je i prekinuti dojavu poziva. Tipkovnica je vizualno manje atraktivna od one na T610-ici, ali je ugodna za korištenje.
Što se estetike tiče, to je stvar ukusa. Nekima će T610 biti draži, drugima T630. 630-ica je praktički jednobojna, a novost je što na ledima ispod leće fotića ima malo zrcalo za snimanje autoportreta. Zamjerili bismo joj isto što i T610-ici – relativno mali kapacitet interne memorije od samo dva megabajta. Ali budete li prebacivali fotke s mobitela na računalo, i to će biti sasvim dovoljno. I za kraj ono po čemu se Sony Ericsson razlikuje od konkurencije – cijena, koja je gotovo dvostruko niža od konkurentskih telefona sa sličnim performansama.

INFOBOX
DIMENZIJE: 102 x 43 x 17 mm
TEŽINA: 92 grama
FREKVENCIJA RADA: 900/1800/1900 MHz
BATERIJA: litij-polimer
VRIJEME RAZGOVORA: ?? sati
VRIJEME ČEKANJA: ?? sati
CIJENA: oko 2400 kuna
www.sonyericsson.hr
USTUPIO: Sony Ericsson Hrvatska

CAMPHO ADVANCE

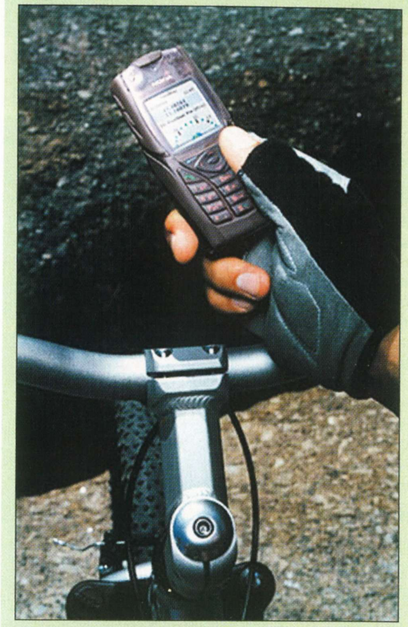
Pretvoriti igraću konzolu u videotelefon? Nemoguće! Ili ipak nije? Japanska tvrtka Digital Act predstavila je dodatak za GBA kojim se isti pretvara u videotelefon. Campho Advance (samo Japanci mogu smisliti tako besmislen naziv) ubacuje se u utor za *cartridge* s igrom i povezuje s klasičnom telefonskom linijom. Koristeći brojčanik na zaslonu, moguće je nazvati prijatelja ili prijateljicu s istim takvim uređajem i videoveza je uspostavljena! Prijenos se odvija brzinom od oko deset slika u sekundi, što je gotovo prihvatljivo.
www.gameboyadvance.com

Nokia 6220
POSLOVNJAK U MALOM PAKETU...

Nokia 6220 je mobitel koji smo svi željno iščekivali kao potencijalnog nasljednika legendarnog modela 6310(i)... Ali... smo se, nažalost, razočarali (i potiho se nadamo da će 6230 učiniti to što 6220 nije). Ne kažemo da to nije dobar mobitel, nego smo jednostavno očekivali više.
Nokia 6220 zasniva se na već poznatom konceptu – modelu 7250i koji je dobio EDGE tehnologiju. Infracrveno sučelje i tipka za paljenje i gašenje mobitela su po dobrom starom običaju na vrhu, dok su pak u dnu Pop-Port sučelje i utor za punjač. Zaslon je već dobro poznat iz Nokijine serije 40 – riječ je, naime, o zaslonu razlučivosti 128 x 128 točaka, koji može prikazati 4096 boja.
Tipkovnica je dobra, iako će onima koji su navikli na ravne tipkovnice trebati da se naviknu. Donji red alfanumeričkih tipaka manje je površine pa su nešto nespretnije za korištenje. Da je uređaj namijenjen poslovnim ljudima, pokazuju četiri megabajta dinamičke memorije, s mogućnošću sinkronizacije s računalom, a tu je i XHTML preglednik Interneta i klijent za pregledavanje elektroničke pošte.
Kamera je namijenjena jedino MMS-u, zato što joj je razlučivost mala – samo 0,1 megapiksela. U odnosu na 7250(i), može snimati kratke videozapise u trajanju od 20 sekundi.
Nažalost, nema Bluetooth, tako da ćete za sinkronizaciju morati koristiti infracrveno sučelje. 6220 dolazi s nekoliko predinstaliranih Java aplikacija, među kojima je i pretvornik valuta i svjetski sat. Izbornici su klasični za Nokiju, jasni, pregledni i intuitivni. Mobitel se, doduše, prilikom pregledavanja fotografija ili nakrcanog dolaznog spremnika poruka zna usporiti. Drugih primjedbi zapravo nema, ali kao što smo rekli – očekivali smo više. Ukratko, 6220 možemo pohvaliti što se tiče pouzdanosti, memorije i trajanja baterije. Zamjerke se pak odnose na nepostojanje Bluetootha, nisku razlučivost kamere i dosta visoku cijenu.

INFOBOX
DIMENZIJE: 107 x 45 x 19 mm
TEŽINA: 92 grama
FREKVENCIJA RADA: 900/1800/1900 MHz
BATERIJA: litij-ion
VRIJEME ČEKANJA: do 12 dana
VRIJEME RAZGOVORA: do 5 sati
CIJENA: oko 3700 kuna
www.nokia.com
Ustupio: Mobis Electronic

NOVOSTI I TRENDOVI
IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE



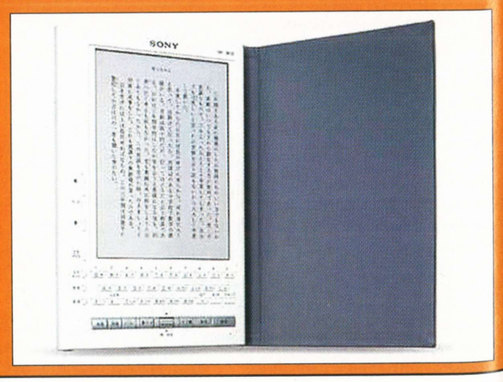
RFID KIT ZA NOKIJU 5140

Nokia je predstavila novi dodatak za svestrani mobitel 5140 – RFID (radio-frekvencijska identifikacija) kit, koji se sastoji od dviju Xpress-On RFID maski (preciznije, u ovom slučaju ljuske kao na 5100, odnosno prethodnici 5210), aplikacije na mobitelu i dvadeset RFID markica.
Dakako, brojne su njegove primjene u poslovanju. Korisnik lako može pokrenuti aplikaciju i pristupiti funkcijama mobitela kao što su biranje broja ili slanje poruka približavanjem objektima označenim RFID karticama. Čitač u mobitelu skenira sadržaj pametne markice i prevodi ga u akciju. Tako, primjerice, terenski inženjeri mogu intuitivno početi pretraživati Internet u potrazi za savjetima kako popraviti stroj na terenu. Osim toga, moguće je prikupiti i mjerne podatke unošenjem podataka u mobitel, čime se vrlo uspješno može zamijeniti metoda prepisivanja olovkom i papirom, upisujući pritom i točno vrijeme mjerenja.
Nokijin mobilni RFID kit radi na frekvenciji od 13,56 MHz, što omogućuje čitanje na malim udaljenostima od 2 – 3 centimetra, koristeći ISO-14443A standard. Kratki domet optimalan je za rješenja na terenu, gdje su pametne markice postavljene u blizini uređaja i čitaju se individualno od strane radne snage u pokretu.
www.nokia.com

trendovi

SONY PREDSTAVIO PRAVU ELEKTRONIČKU KNJIGU

Vodič kroz galaksiju za autostopere – ali pravi, a ne djelo Douglasa Adamsa – postao nam je korak bliže. Sony je, naime, lansirao prvu elektroničku knjigu koristeći materijal nazvan "elektroničkim papirom". Sonyjeva elektronička knjiga, nazvana Librié, ima zaslon znatno veće rezolucije od klasičnih monitora – čak 170 piksela po inču. Koristi Philipsov sustav elektroničke tinte (*e-Ink*) koji se sastoji od elektriziranih crnih i bijelih čestica. Čestice pod utjecajem elektroničkih polja prijanjaju uz panel i ostaju ondje gdje je struja uklonjena. Ukupna rezolucija zaslona je 600 x 800 piksela. Librié 1000-EP teži 190 grama, a dimenzije su joj 12,6 x 19 x 1,3 centimetara. U tako mali prostor Sony je uspio nagurati i USB 2.0 port, QWERTY tipkovnicu, zvučnik i priključak za slušalice.
Arthur C. Clarke je jednom rekao da će elektronika zamijeniti papir kad proizvođači spuste cijene na razinu standardne, papirnate knjige. Sudeći po Libriéu, još uvijek su daleko od toga – naime, uređaj će stajati oko 365 dolara, a sadržaj za njega bit će dostupan u neograničenim količinama uz pretplatu od 1,90 dolara na mjesec.
www.sony.com



novosti

NOKIA PREDSTAVILA MEGAPIKSELNI MOBITEL

Nokia je predstavila prvi mobilni telefon s kamerom razlučivosti milijuna točaka, koji nastavlja tradiciju mobitela s vrlo bizarnim rasporedom tipkovnice. Nosi ime 7610 i nalikuje pomalo na rastegnutu 7600, s tom razlikom da je tipkovnica ipak ispod, a ne s obje strane zaslona.
Istini za volju, 7610 se jedva približava razlučivosti od jednog megapiksela, jer kamera, naime, snima fotografije razlučivosti 1152 x 864 točke (što zapravo znači 995,328 točaka). Inače, kamera posjeduje i 4x zoom funkciju. Zaslon je dobro poznat – 176 x 208 točaka, s 16-bitnom dubinom (65 tisuća) boja.
Što se komunikacijskih svojstava tiče, 7610 je tri-band GSM/GPRS mobilni telefon, koji će se isporučivati u inačicama za europsko i američko tržište.
Dobro je poznato i korisničko sučelje serije 60 sa Symbian operativnim sustavom. Kao i prethodnik mu, 6600, ima i Bluetooth funkcionalnost te Kodakovo rješenje za ispis fotografija. Podržava i POP3/IMAP e-mail klijente, ima Web preglednik te MP3/AAC glazbeni svirač. Zanimljiva je i funkcija "Movie Director", koja omogućuje spajanje filmova u sekvence u trajanju do 10 minuta zahvaljujući kapacitetu memorije od 72 megabajta (8 MB interne memorije + 64 MB MMC kartica).
Prema službenim podatcima, na čekanju bi trebala moći izdržati do 250 sati, odnosno do tri sata razgovora. Težina ovog mobilnog terminala je 118 grama, a cijena oko 500 eura.
Na tržištu bi se trebao pojaviti tijekom idućeg tromjesečja.
www.nokia.com

Pregaranje

Kako smo ipak časopis koji promovira digitalnu zabavu, a bogme od nje i živi, iduće misli uzmite s velikom rezervom, da vam se ta ista zabava ne bi kojim slučajem zgadila. Shvatite to i kao svojevrsno propitivanje životnog puta vašeg autora, koji je valjda ušao u svoj drugi pubertet te više ne zna što bi sa sobom. S tim da bezočno opijanje i uništavanje svog tako plahog i perspektivnog života ipak ne vidi kao neku valjanu alternativu. Također, očekujte i djelomično iskupljenje na samom kraju ovog sasvim ''nekomercijalnog'' teksta koji će se baviti problematikom čistog zasićenja igrama kao takvim...

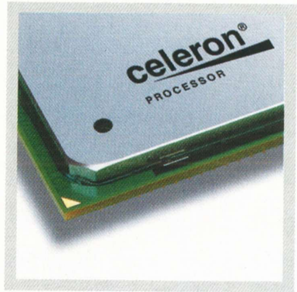
UZGAJANJE MAČKI CIBUTKI

Razmislite i odgovorite: bi li vam se računalne igre ikad mogle zgaditi? Pitanje je, dakako, upućeno isključivo nešto starijim igračima, a ne novopridošlim mladićima i djevojkama kojima je digitalna zabava još uvijek nešto sasvim novo. To jest onim ''klincima'' koji tek ulaze u svo obilje virtualne stvarnosti u kojoj je svaki bit i bajt iskustvo za sebe i način otvaranja bezbrojnih vratašaca koja pružaju ovaj vid življenja. No, takvi ste, naravno, bili i vi, samo što ste se poslije možda pretvorili u nešto drugo - staru gejmerčinu kojoj ima apsolutno sve u malom prstu i koja je o svakom vidu igranja sposobna napisati kolumnu. Upravo se tu krije dvosjekli mač, jer biste se baš zbog potpune upoznatosti s trenutačnom ponudom mogli pomalo svega zasititi, i jer s pravom smatrate da barem u nekoj doglednoj budućnosti možda i nećete vidjeti nešto sasvim novo. Tome tako lijepo paše i već toliko puta prežvakano zatvaranje žanrova i bezbrojne polemike o odlasku ili daljnjem ostanku tete originalnosti. Pa iako i dalje smatramo da se svakim novim naslovom u sveukupni igrači korpus ipak pridodaje nešto novo, činjenica je da te novine možda više i ne primjećujete. Što je, dakako, strašno, jer izostanak sirovog ushićenja upravo vodi u stanje letargije i zasićenja, što je, jasno, pojava dobro poznata i iz šireg životnog konteksta. No, možda je takvo razmišljanje donekle inducirano i vašim stavom, koji vam potiho govori kako lagano odrastate te da nekadašnja neobvezna zabava možda više nije prikladna vašim godinama i društvenom statusu. Iako je i to jedna predrasuda, koja lagano kopni u truležu prošlosti, sudeći čak i prema introspekcijama vašeg autora, još uvijek ima određenu dozu psihološke uvjerljivosti. S druge strane, ako igranje igara shvatite kao svojevrsni hobi, bit će vam tako svejedno budete li se time bavili i do sedamdeset sedme, jer biste se jednako tako do tih godina mogli baviti i zalijevanjem fikusa... okopavanjem vrta, rezbarenjem maaalih brodića, neprofitnim uzgajanje mačaka cibutki itd. Mda. Ipak, jedno je stav, a drugo čista potreba, koje u ovom slučaju, kako pokušavamo reći, možda više i nema, te vam automatski fali bilo kakve inspiracije za igre, bez obzira na sve društvene konotacije. Normalno, sada se postavlja pitanje osnovne motivacije, a ona, osim u gore-spomenutoj fascinaciji novim, leži i u čistom guštu koji vas prožima dok se bavite ovom aktivnošću.

NOVI AUTO

Gušt, adrenalinski *rush*, rješavanje problema - nazovite to kako hoćete, no jasno je da zbog nečega volite igrati te *fucking* igre! Užitak igranja često prelazi u životni stil, te vam se naseljava u dio mozga odgovoran za nagrade, a ako taj isti užitak jednom nestane, problem je vjerojatno u nečem drugom. Da, opet se vraćamo na odrastanje, ali ne nužno na shvaćanje igranja kao nečeg neozbiljnog, nego na one probleme, ali i ugode višeg reda koje će zauzeti mjesto koje vam je dosad zauzimalo *fraganje*. O negativnim pojmovima, poput osnovnog trganja glede održavanja vlastite egzistencije, ipak nećemo, jer okolnih sranja ima i previše, pa si svaki čitatelj u roku dvije sekunde može predočiti sijaset vlastitih problema. Radije ćemo se osvrnuti na neke pozitivnosti koje vam također mogu popapati mjesto dosad rezervirano za uživanje u onome čime se bavi ova tiskovina. Npr., kupili ste novi auto ili si 'našli' novog partera, pa vam ono prije djeluje tek kao puka sjenka nekad blistavog provođenja vremena... Narodski rečeno, govorimo o promjenama interesa te prirodnom procesu čovjekovog rasta i razvoja, koji ne može izbjeći nitko osim najinfantilnijih primjeraka ljudskoga roda. U redu, možda APSOLUTNO griješimo, jer su nam igre zapravo posao, a nažalost, činjenica je da svaki posao nužno sa sobom donosi i gašenje barem djelića uživanja u nečemu što je nekada bila dokolica. Razmislite sada o nečem posve drugom, što nema baš nikakve veze s procesima u vašoj glavi, nego o pukoj potrebi nadogradnje PC komponenti koja vam takva kakva je oduzima dobar dio kućnog budžeta! Tu se već rađaju i frustracije, jer konstantno održavanje operativne razine vašeg stroja na kojemu guštate u igrama često postaje itekakva tlaka, koja je u stanju obeshrabriti i najveće entuzijaste. No, ako nešto istinski volite, onda ćete tome posvetiti svu moguću energiju i trud da taj odnos i sačuvate. A vjerujem da ste svi vi koji ste se jednom zakvačili za igre itekakvi ljubitelji svega što vam one mogu pružiti, te da nema neke veće opasnosti da to bez nekog većeg razloga ne budete i dalje. Jednostavno se razlikujete od ostatka populacije, štoviše, uvelike ste tipizirani, što isključivo morate shvatiti kao čisti kompliment. Baš takvi smi i mi, koji zajedno s vama istražujemo sve čari digitalne zabave, jer da nismo, odavno bismo sve poslali u tri krasne materine. Da, istražujemo i otkrivamo ono neviđeno, te stoga ne smijemo klonuti i lakonski reći da smo sve svarili i vidjeli, nego, dapače, lupiti glavom u zid zato što nam priroda nije podarila malo duže živote kako bismo stigli vidjeti sve obrise stvari koje će tek doći... Prema tome, od pregaranja ništa!

Planuti je lako, ugasiti je onaj teži dio



HARDWARE

HARDWARE TEMA

PROCESORI

MINITEST

RECIEVERI

HARDWARE RECENZIJE

MICROLINE IQ KONFIGURACIJA

HARDWARE MJESECA CLUB 3D ATI ALL IN WONDER 9600 PRO

POSLJEDNJA GRAFIČKA

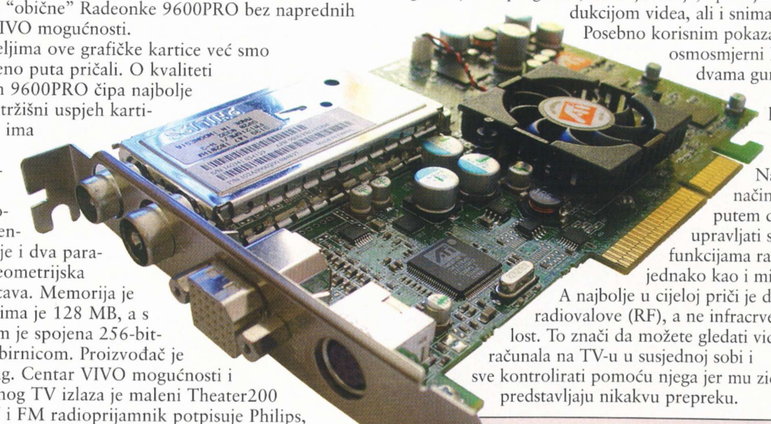
KARTICA KOJU ĆETE IKAD KUPITI?

All In Wonder kartice temeljene na ATI čipovima već su dobro poznate u svijetu PC-ja. Danas ćemo vam predstaviti jednu iz najnovije generacije, i to prilično povoljne cijene, koja vaš PC pretvara istodobno u konzolu i multimedijalno središte vašeg stana.

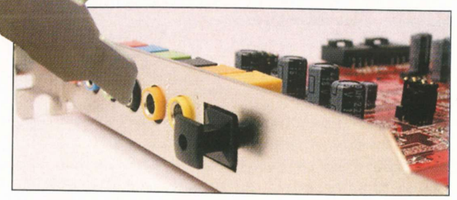
ZA ONE KOJI SLUČAJNO JOŠ NE ZNAJU, All In Wonder su specijalne ATI-jeve grafičke kartice koje imaju TV i radioprijamnik i VIVO mogućnosti. Za hardver mjeseca odabrali smo jednu takvu iz srednje kategorije – izgrađenu oko ATI Radeon 9600Pro čipa. Dakako, za one kojima performanse više srednje kategorije grafičkih kartica možda ipak nisu dovoljne, rješenje je dvostruko skuplja, izgrađena oko Radon 9800Pro čipa. Testirani model, po nama, ima vrlo povoljnu cijenu i doista ga se isplati kupiti - samo nekoliko stotina kuna više od "obične" Radeonke 9600PRO bez naprednih TV i VIVO mogućnosti.

O temeljima ove grafičke kartice već smo nebrojeno puta pričali. O kvaliteti Radeon 9600PRO čipa najbolje govori tržišni uspjeh kartica. Čip ima četiri paralelna cjevovoda za renderiranje i dva paralelna geometrijska podsustava. Memorija je DDR i ima je 128 MB, a s GPU-om je spojena 256-bitnom sabirnicom. Proizvođač je Samsung. Centar VIVO mogućnosti i naprednog TV izlaza je maleni Theater200 čip. TV i FM radioprijamnik potpisuje Philips, poznat po kvalitetnim TV uređajima. Kvalitetan TV izlaz i digitalizaciju video ostvaruje pomoću par kvalitetnih 12-bitnih analogno-digitalnih pretvarača. Eventualne manje nepravilnosti u prijamu i digitalizaciji videa reducira hardverski filtar šumova i smetnji. Svi videoulazi i videoizlazi realizirani su na jedinstven način. Philipsov prijamnik ima standardne antenske ulaze. Videoizlazi račvaju se iz doista jedinstvenog multimedijskog izlaza koji objedinjuje dvostruki RGB D-Sub (VGA), S-Video, kompozitni video, stereo audio i S/PDIF koaksijalni audioizlaz. Jedna od rijetkih zamjerki koju bismo mogli uputiti ovoj kartici je nedostatak digitalnog DVI izlaza. Audioulazi (stereo analogni) i videoulazi (S-Video i kompozitni) nalaze se na specijalnoj konzoli koja video AV ulaz čini pristupačnijim – možete je tako, primjerice, staviti na stol pokraj monitora, pa se više nećete morati saginjati, pokušavajući doći do stražnje strane kućišta iza stola.

Po mnogim sitnim detaljima može se zaključiti kako ATI i njegovi partneri iz generacije u generaciju poboljšavaju All In Wonder seriju kartica, pa valja priznati da su one danas vrlo kvalitetne te da testiranom modelu nismo mogli pronaći nekih većih mana. Dapače, postoji jedan detalj koji nas je oduševio, a mnogima bi možda mogao biti presudan pri donošenju odluke o kupnji ove grafičke kartice - izvrstan daljinski upravljač. Stvarčica koja se u stručnoj termnologiji zove "Remote Wonder" kontrolira sve žive funkcije vezane uz gledanje TV programa, slušanja radija, upravljanja reprodukcijom videa, ali i snimanje.

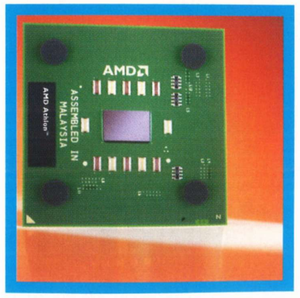


Posebno korisnim pokazao se i osmosmjerni D-pad s dvama gumbima kojim kontrolirate kursor miša. Na taj način možete putem daljinskog upravljati svim funkcijama računala jednako kao i mišem. A najbolje u cijeloj priči je da koristi radiovalove (RF), a ne infracrvenu svjetlost. To znači da možete gledati video s računala na TV-u u susjednoj sobi i sve kontrolirati pomoću njega jer mu zidovi ne predstavljaju nikakvu prepreku.



INFO CLUB 3D ATI ALL IN WONDER 9600 PRO

PROIZVOĐAČ	ATI
USTUPIO	HGSpot
CIJENA	1539 KN
ZA	OPREMLJENOST, ODLIČAN DALJINSKI, KVALITETA PRIKAZA
PROTIV	NE POSTOJI NIJEDAN DVI IZLAZ
DOJAM	TV KARTICA ZA NAJUGODNIJE MOGUĆE GLEDANJE DIVX-a U SUSJEDNOJ SOBI



TEMA PROCESORI

HARDWARE

NA PRAGU VELIKE MIJENE

Odabir pravog procesora i njegovo kombiniranje s odgovarajućom matičnom pločom i memorijom nikad nije bilo komplicirano kao danas. AthlonXP, Pentium 4, Athlon64, Athlon64 FX, Duron, Celeron, Opteron, Pentium M, Xeon, Itanium, barem po 3 čipseta za svaki te tko zna koliko vrsta memorije vas napadaju s polica dućana. Što odabrati? | **PIŠE:** Patrik Pencinger | partik.pencinger@janus.hr

Konačno je došlo vrijeme da malo opširnije progovorimo i o procesorima. Pritom imamo dva osnovna cilja. Naime, prvo ćemo vas malo poučiti o njima, a nakon toga vam opisati današnju tržišnu situaciju koja vlada u svijetu što se procesora tiče. Usporedit ćemo snage procesora koje u nas možete kupiti i savjetovati vam što je najisplativije kupiti te također najaviti skoru smjenu generacija PC-ja, koja će obuhvatiti znatno više elemenata nego što je izmjena sučelja između CPU- i matične ploče.

"NAJBRŽI PROCESORI NA TRŽIŠTU APSOLUTNO SU NEISPLATIVI. ZA NJIHOVU CIJENU MOŽETE DOBITI 30% SLABIJU CIJELU KONFIGURACIJU I TO S MONITOROM!"

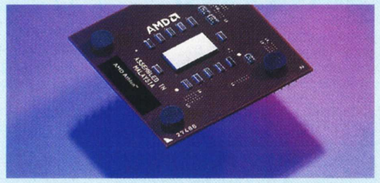
NJEGOVO VELIČANSTVO - PROCESOR

Procesor je srce svakog računala. Ta najvažnija komponenta diktira tempo cijelom računalu i ključna je za izvršavanje većine zadaća na njemu. Povijest procesora seže unatrag tridesetak godina, koliko su uostalom stara i računala, do Intela 4004. Taj procesor, predstavljen 1971., i nije mogao baš mnogo. Konkretno, mogao je zbrajati i oduzimati 4 bita, što je znatno manje od ikojeg kalkulatora, koji danas možete praktički dobiti u bescjenje. No, napredak se zapravo ogledao u tome što su sve potrebne funkcije za tu naizgled banalnu zadaću bile strpane na jedan čip. Poznajete li malo elektroniku ili digitalnu elektroniku, znadete koliko je čipova i logičkih sklopova potrebno za izvođenje običnog zbrajanja. Time je, dakle, počelo doba minijaturizacije i ništa ga nije moglo zaustaviti. Prvi kućni procesor bio je opet Intelov - 8080 iz 1974. Njegova unaprijeđena

KRALJ ZRAKA

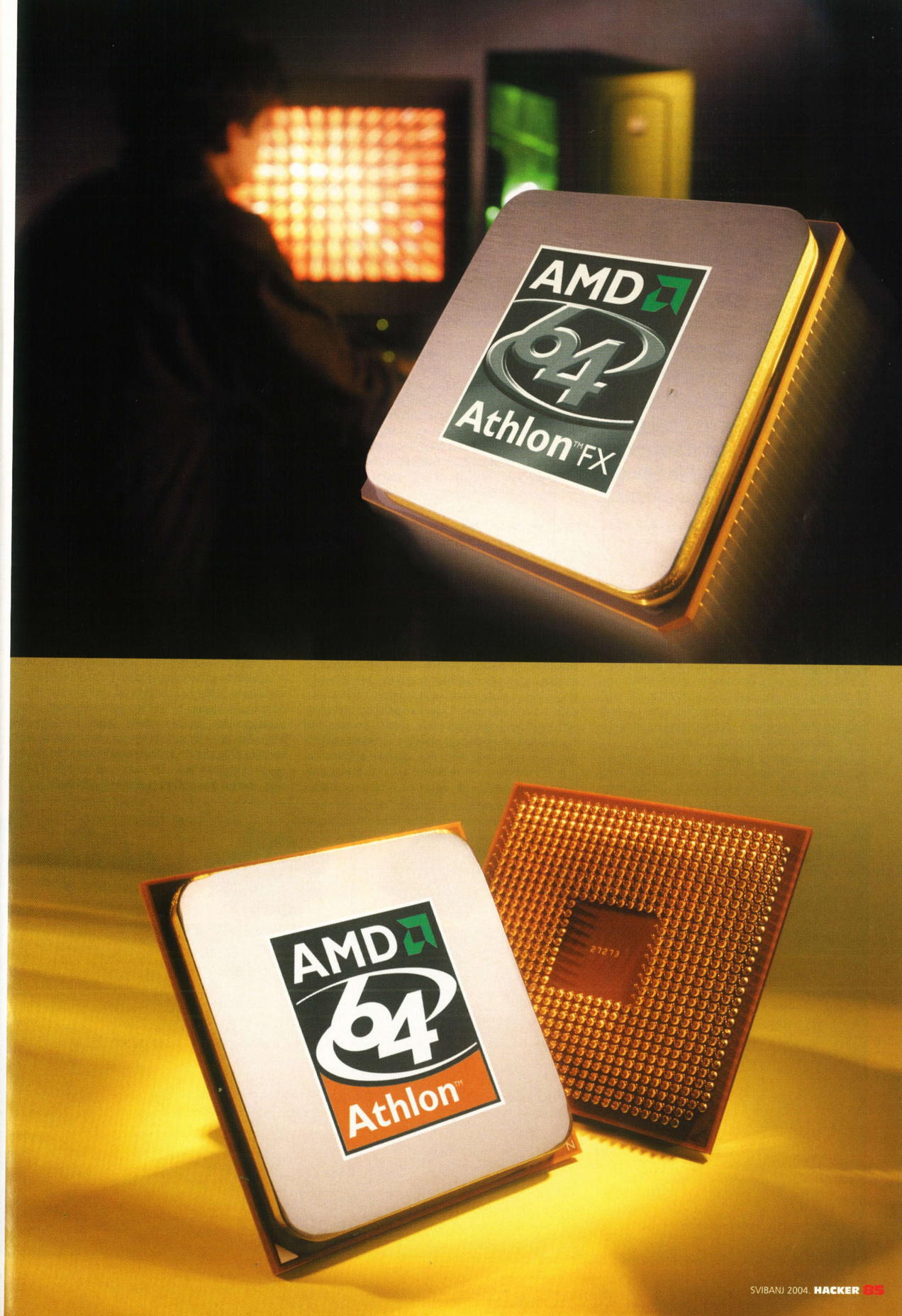
Ovaj mjesec na testnom stolu našlo nam se i jedno vrlo zanimljivo hladilo. Riječ je o impresivnom 700-gramskom Zalmanovu čudovištu. Unatoč paprenoj cijeni, oko 400 kn, jednostavno nas je oduševio. I što se tišine i što se hlađenja tiče. Uza nj dobivate regulator, kojim možete ručno mijenjati brzinu vrtnje. Pri "tihom" radu apsolutno je nečujan. Neki vlasnici vodenih hlađenja čak su nam se potužili da radi tiše od njihovih višestruko skupljih kontrapcija. Masivni bakreni radijator i goleme lopatice će u "overclockerskom" načinu rada ohladiti i najusijaniji procesor, tako da će granica overclockabilnosti biti ili ograničenje memorije ili L2 *cachea*, a nikako prevelika temperatura procesora. Hladnjak je univerzalan, što znači da ga možete ugraditi i na Pentium 4, Athlon XP i Athlon64. Uza nj dobivate prilagodnike, ali i specijalne aluminijske nosače koji će ga držati na mjestu. Napomena, ovo hladilo fizički ne stane na sve matične ploče, stoga dobro izmjerite prije kupnje. Mjere nađite na www.zalman.co.kr. Inače, za one malo manje zahtjevne te nešto tanjeg džepa postoji inačica koja je napravljena u kombinaciji bakra i aluminija. Po glasnoći je ista, 30% jeftinija, ali - nešto lošije hladi.

KAKO KUPOVATI PROCESOR?



Nadogradnja procesora jedna je od najkompliciranijih nadogradnji računala uopće. Daleko kompliciranija od kupnje nove grafičke ili tvrdog diska. Razlog zbog čega je to tako je što procesor, da bi ispunio svoje potencijale, uvelike ovisi o memoriji i matičnoj ploči (točnije, *chipsetu* oko kojeg je ista izgrađena). Drugim riječima, ako nadograđujete postojeću matičnu ploču i memoriju, prvi korak pri kupnji novog procesora je istraživanje njihovih mogućnosti. Ako vam matična nije prestara, vjerojatno ćete moći samo dokupiti procesor i sve će raditi kako spada. U suprotnom, vrijeme je za prodaju postojeće matične, memorije i procesora i kupnje nove jezgre računala. U ovom trenutku je ne kupiti matičnu ploču koja podržava dvokanalsku memoriju na 400 MHz i maksimalnu brzinu sabirnice jednostavno loš potez. Za AMD vam bez mnogo filozofiranja preporučujemo neku nabrijanu inačicu nForcea 2, a za Intel i875 ili barem i865.

Imajte na umu da su najisplativiji najjeftiniji procesori. Što se više penjete po brzini, to je više plaćate. Sve iznad kakvih 1500 kn za procesor s hladnjakom ravno je bacanju novca u vjetar. Čak i najslabiji od današnjih procesora pokrenut će svaku igru bez problema – pod uvjetom da imate adekvatnu količinu memorije i dobru grafičku karticu. U usporedbi s operativnim sustavima, procesori su ionako otišli daleko naprijed, te ih OS-ovi trenutačno jednostavno ne mogu iskoristiti.



inačica iz 1979. - 8088 - temelj je PC računarstva kakvo danas poznajemo. Nakon njega uslijedili su 80286, 80386, 80386, 80486 te cijela serija Pentiuma. No, svi su oni zapravo vrlo slični spomenutom modelu 8088. Zadržana je programska kompatibilnost unatrag, tj. i Pentium 4 može pokrenuti program napisan za 8088. Svaka nova generacija procesora donosila je obilje novoga – znatno više tranzistora, kompliciraniju logiku, specijalne multimedijalne instrukcije, više interne *cache* memorije itd.

Dakako, nije Intel jedini koji je proizvodio procesore. Što se *gaminga* tiče, dugo vremena je ispred Intela bila zapravo Motorola (prisjetite se samo Amige i Atarija), no tamo negdje s pojavom 486-ica Intel i PC/Windows platforma preuzimaju dominaciju, da bi pak negdje na zalasku te generacije procesora na tržištu ozbiljnije Intelu počeo konkurirati AMD. Od K5 preko K6 i K7 Athlona, AMD-ov utjecaj na tržištu je stagnirao, da bi strelovito, pogotovo na tržištu poput hrvatskog, počeo rasti s Athlonima XP. Kad bismo išli gledati statističke podatke o tipovima računala kod gamerske populacije, siguran sam da bi Athlon XP bio apsolutni pobjednik. Zanimljivo je da to nije zbog brzine (naime, Intelov P4

"SVI ŠUŠKAJU KAKO IM TREBA 64-BITNI PROCESOR, A NE ŽELE PRIZNATI DA JE TAJ DODATNI POTENCIJAL U OVOM TRENUTKU (A I IDUĆIH MJESECI) NEMOGUĆE ISKORISTITI!"

EE 3.2 GHz brži je od Athlona64 FX), nego zbog daleko povoljnije cijene AMD-ovih pulena. U svijetu je situacija nešto drukčija – ondje Intel još uvijek dominira tržištem. Je li to uistinu zbog veće kvalitete ili su ljudi tromi u mijenjanju navika, ostaje vidjeti u godinama koje su pred nama. U svakom slučaju, AMD će se morati itekako boriti da zadrži trenutačni trend rasta.

No, vratimo se mi strukturi procesora. Procesor vam je iznutra jedno pravo mikroelektroničko čudo. Minijaturizacija tranzistora je praktički na fizikalnoj granici izvedivosti. Današnji procesori su toliko sofisticirani i kompliciranu da bi nam opširno objašnjavanje kako radi jedan Pentium 4 ili Athlon XP uzelo pedesetak stranica. Ipak, pokušat ćemo vam ukratko objasniti što se to čudnovato događa u procesoru i oko njega.

Matična ploča najbliži je suradnik procesora, jer mu ona servira i od njega prihvaća podatke. CPU i ona komuniciraju putem glavne sabirnice (Front Side Bus – FSB). Doduše, kod Athlona64 situacija je malo drukčija – oni imaju HyperTransport sustav, no bit je ista. Brzina njihove komunikacije je u prošlosti bila identična taktu procesora, no danas je 15-20 puta manja. Razlog tome je strelovit napredak brzine procesora i nemogućnosti ostatka sustava da je prati. Ipak, različitim poboljšanjima (četverostrukom razmjenom podataka po jednom taktu, dvokanalskim DDR memorijama i slično) ipak se osigurao dovoljno brz protok podataka i za najbrže današnje procesore. Ne želite li da vam matična ploča ili memorija budu usko grlo sustava, obvezno kupite matičnu s najbržom sabirnicom i istom takvom memorijom koje vam procesor podržava. Matična ploča i memorija, dakle, predaju podatke procesoru, koje on onda dalje obrađuje. Unutrašnjost procesora je podijeljena na brojne logičke komponente, koje su izvedene od desetaka milijuna tranzistora. Procesor u sebi ima sabirnicu, međuspremnike podataka – često u 2 nivoa brzine (famozni L1 i L2 *cache*), registar s instrukcijama, dekoder instrukcija, različite brojače itd. Glavni dio procesora za koji sav taj okolni dio radi je ALU, tj. aritmetička logička jedinica. To je srce procesora, a svi ti okolni dijelovi su njegovi "pomoćnici", koji mu pomažu da maksimalno dobro i brzo odradi svoj posao. Kad kažemo da je neki procesor 16, 32 ili, u novije vrijeme, 64-bitan, mislimo upravo na veličinu, tj. "zapremninu" ALU-a. Dotična brojka se odnosi na broj bitova, ili količinu informacije koju ALU može odraditi u jednom taktu. Osim ALU-a, 64-bitni su i registri, interne sabirnice itd. Znači, teoretski, u optimalnom slučaju bi 64-bitna aplikacija mogla raditi dvostruko brže pri istom taktu procesora nego 32-bitna. No, nemojte se prerano veseliti. 64-bitno računarstvo, pogotovo na kućnoj potrošačkoj razini, je još nekoliko godina daleko od nas – naime, nakon hardvera, sad još treba razviti i odgovarajući softver.

BRZINA SABIRNICE

Nakon što ste kupili i instalirali novi superbrzi i superskupi procesor, vrag vam ne da mira i idete malo prtljati po BIOS-u. I odjednom, hladan šok! Kakve su to tamo *brzinice* napisane – nekakvih 200 MHz od sabirnice? Kako je to moguće, pa na kutiji piše 800 MHz? Jeste li prevareni? Pa... i jeste i niste. Naime, najveća brzina sabirnice koju postižu današnji procesori je 200 MHz. No, kako bi to stvaralo ozbiljno usko grlo modernih višegigahercnih CPU-a, pametni projektanti su se sjetili nekolicine vrlo zgodnih trikova, a još pametniji marketingaši su te trikove preveli kao udvostručenje, tj. učetvorostručenje brzine sabirnice. Konkretno, kod brzine sabirnice trik je u tome da takt dosita i ostaje nizak, no podatci se više ne prenose jednom za vrijeme takta nego dva ili četiri puta -tako da se doista dolazi do protoka podataka koji bi se postigao da sabirnica radi na 400 odnosno 800 MHz. Sličan efekt ima korištenje DDR naspram klasične memorije (iako radi na 200 MHz, zbog dvostruke brzine protoka podataka to se piše 400 MHz). AMD-ovi procesori podatke prenose dvaput unutar jednog takta, a Intelovi četiri. To i povećana L2 memorija unutar jezgre procesora kod Pentiuma 4 3.2 GHz glavni su razlozi što je upravo taj procesor trenutačni kralj brzine. Ilustracije radi – *Quake 3* vrti u gotovo 700 sličica u sekundi! Sedamsto!!!

Zanimljivo je da će jedna od prvih pravih opipljivih koristi 64-bitnih kućnih procesora biti količina memorije koju mogu adresirati. Naime, današnji 32-bitni su ograničeni na 2 odnosno 4 GB, što bi vrlo skoro moglo biti premalo, dok su pak 64-bitni procesori u stanju adresirati 2^{64} bita memorije, što je otprilike ekvivalentno trilijardi gigabajta RAM-a.

Moderni procesori su u cijelosti ili djelomično izvedeni kao podatkovni cjevovodi. To znači da dopuštaju paralelizam u obradi podataka. Konkretno, jedna instrukcija ne mora čekati iduću da završi nego se izvršava paralelno s njom, što u konačnici rezultira poboljšanjem iskoristivosti resursa procesora. Vrlo dobar primjer paralelne procesorske arhitekture su najnoviji Intelovi P4 HT procesori (HT – HyperThreading). Kad je HT aktiviran, operativnom sustavu se čini kao da radi na dva procesora. Svi *power-useri* Windowsa XP (pazite, ne i Windowsa 2000!) potvrdit će vam značajno lakše "disanje" sustava pod velikim naporom ako radi HyperThreading. U igrama HT ima manji utjecaj.

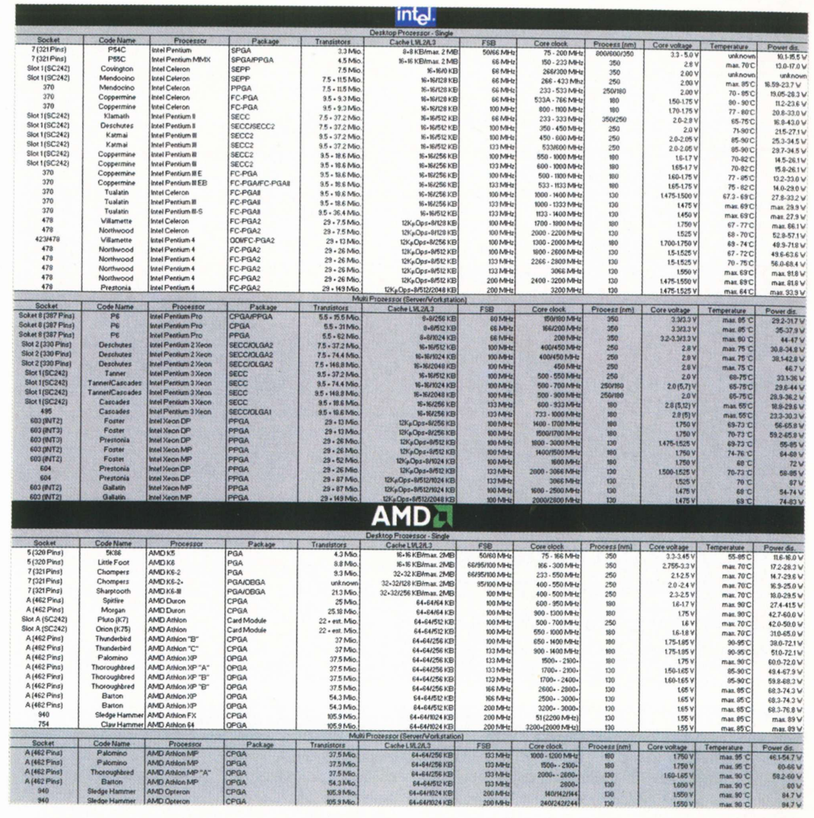
Programeri koji rade s procesorom na najnižoj razini (gotovo da pišu program od jedinica i nula... u stilu Matrixa...) programiraju u strojnom kodu (*assembleru*) u kojem se programiraju sve naredbe i funkcije za neki viši programski jezik (C, Pascal...).

KAKVO JE STANJE NA TRŽIŠTU?

Trenutačno na tržištu postoji barem 10 različitih PC procesora – i to brojimo li samo AMD-ove i Intelove. Njihova uporaba varira od najslabijih "Internet-pisaći stroj" računala preko multimedijalnih i igraćih stanica do pravih profesionalnih radnih stanica i servera. Potonje smo izbacili iz usporedbe jer ne vjerujemo da će itko igraću pilu opremati Dual Xeonom, Itaniumum ili pak Opeteronom (njegov brat za komercijalnu upotrebu je, uostalom, Athlon64FX). Ono između čega će se danas prosječan kupac dvoumiti su AMD-ov Duron, AthlonXP, Athlon64 i Athlon64 X. Intelova ponuda za stolna računala uključuje Celerone i Pentiume 4. Cjenovni raspon tih procesora doista je velik. Najjeftiniji Duron 1.6 GHz otprilike je dvadeset puta jeftiniji od najskupljeg Pentiuma 4 EE 3.2 GHz. Između ta dva ekstrema je dvadesetak procesora – uvjetno rečeno, što skupljih, to boljih. Naime, zakonitost "koliko para – toliko muzike" vrijedi samo unutar jednog proizvođača. A suludo je očekivati da npr. Celeron 2.8 GHZ i Athlon XP 2800+ imaju iste performanse – iako je Celeron čak i skuplji pedesetak kuna. Općenito su cijene na strani AMD-a. Gdje se god na skali omjera cijene i performansi nalazili, cijena je uvijek povoljnija kod AMD-a. Koji put je riječ o znatnim razlikama u cijeni (npr. procesor istih performansi je kod AMD-a dvostruko jeftiniji) a koji put je to jedva zamjetno. OK, matične ploče za Socket A koji koristi AMD su u prosjeku malo skuplje od Socketa 478 za Intel, no na kraju svejedno cjenovno AMD ostaje povoljniji.

Vjerujemo da mnoge među vama zanima i kakva je situacija s *overclockingom* – više o tome koliko se pojedini tipovi procesora daju ili ne daju *overclockati* u pratećem okviru.

Za kraj smo prošetali trgovinama, udahnuli malo proljetnog zraka te dobro proučili što se na domaćem tržištu, kad je riječ o procesorima, nudi. Procesore smo testirali PC Markom, 3D Markom 2003, te benchmarcima u igrama. Konačna ocjena ("PERFORMANSE") pojednostavljena je kumulirana veličina koja stavlja performanse procesora u što točniji omjer. Bili smo slobodni u usporednu tablicu staviti i isplativost pojedinog modela pored gomile ostalih tehničkih podataka. Kupujete li procesor, detaljno se pozabavite ovom tablicom te ako nemate pojma koji vam treba, poslušajte naše preporuke – nećete se razočarati.



Desktop Procesori - Single

Socket	Code Name	Procesor	Package	Tranzistora	Cache L1/L2/L3	FSB	Core clock	Process (nm)	Core voltage	Temperature	Power dis.
7 (321Pins)	P54C	Intel Pentium	SPGA	3.3 Mio.	8+8 KB/max. 2 MB	50/66 MHz	75 - 200 MHz	600/600/350	3.3 - 5.0 V	unknown	10.5-15.5 W
7 (321Pins)	P55C	Intel Pentium MMX	SPGA/PPGA	4.5 Mio.	16+16 KB/max. 2 MB	66 MHz	150 - 233 MHz	350	2.8 V	max. 70°C	13.0-17.0 W
Slot 1 (SC242)	Covington	Intel Celeron	SEPP	7.5 Mio.	16+16/0 KB	66 MHz	266/300 MHz	250	2.00 V	unknown	unknown
Slot 1 (SC242)	Mendocino	Intel Celeron	SEPP	7.5 - 11.5 Mio.	16+16/128 KB	66 MHz	266 - 433 MHz	250	2.00 V	max. 85°C	16.59-23.7 W
370	Mendocino	Intel Celeron	PPGA	7.5 - 11.5 Mio.	16+16/128 KB	66 MHz	233 - 533 MHz	250/180	2.00 V	70 - 85°C	19.05-28.3 W
370	Coppermine	Intel Celeron	FC-PGA	9.5 - 9.3 Mio.	16+16/128 KB	66 MHz	533A - 766 MHz	180	150-1.75 V	90 - 90°C	11.2-23.6 W
370	Coppermine	Intel Celeron	FC-PGA	9.5 - 9.3 Mio.	16+16/128 KB	100 MHz	800 - 1100 MHz	180	1.75-1.75 V	77 - 90°C	20.8-32.0 W
Slot 1 (SC242)	Klamath	Intel Pentium II	SECC	7.5 - 27.2 Mio.	16+16/512 KB	66 MHz	233 - 333 MHz	350/250	2.0-2.8 V	65-75°C	16.8-43.0 W
Slot 1 (SC242)	Deschutes	Intel Pentium II	SECC/SECC2	7.5 - 27.2 Mio.	16+16/512 KB	66 MHz	350 - 450 MHz	250	2.0 V	75-90°C	21.5-27.1 W
Slot 1 (SC242)	Katmai	Intel Pentium III	SECC2	9.5 - 27.2 Mio.	16+16/512 KB	100 MHz	450 - 600 MHz	250	2.0-2.05 V	67-90°C	25.3-34.5 W
Slot 1 (SC242)	Katmai	Intel Pentium III	SECC2	9.5 - 27.2 Mio.	16+16/512 KB	133 MHz	533/600 MHz	250	2.0-2.05 V	85-90°C	29.7-34.5 W
Slot 1 (SC242)	Coppermine	Intel Pentium III	SECC2	9.5 - 18.6 Mio.	16+16/256 KB	100 MHz	550 - 1000 MHz	180	1.6-1.7 V	70-82°C	14.5-26.1 W
Slot 1 (SC242)	Coppermine	Intel Pentium III	SECC2	9.5 - 18.6 Mio.	16+16/256 KB	133 MHz	600 - 1000 MHz	180	1.65-1.7 V	70-82°C	16.8-26.1 W
370	Coppermine	Intel Pentium III E	FC-PGA	9.5 - 19.6 Mio.	16+16/256 KB	100 MHz	500 - 1100 MHz	180	1.60-1.75 V	77 - 85°C	19.8-32.1 W
370	Coppermine	Intel Pentium III EB	FC-PGA/FC-PGA8	9.5 - 28.1 Mio.	16+16/256 KB	133 MHz	533 - 1133 MHz	180	1.65-1.75 V	75 - 82°C	14.0-29.0 W
370	Tualatin	Intel Celeron	FC-PGA8	9.5 - 19.6 Mio.	16+16/256 KB	100 MHz	1000 - 1400 MHz	130	1.475-1.500 V	67.3 - 77°C	27.8-32.2 W
370	Tualatin	Intel Pentium III	FC-PGA8	9.5 - 19.6 Mio.	16+16/256 KB	133 MHz	1000 - 1333 MHz	130	1.475 V	max. 69°C	max. 29.9 W
370	Tualatin	Intel Pentium III-S	FC-PGA8	9.5 - 30.4 Mio.	16+16/512 KB	133 MHz	1133 - 1400 MHz	130	1.450 V	max. 69°C	max. 27.9 W
478	Willamette	Intel Celeron	FC-PGA2	29 - 7.5 Mio.	12K μOps+8/128 KB	100 MHz	1700 - 1800 MHz	180	1.750 V	67 - 77°C	max. 66.1 W
478	Northwood	Intel Celeron	FC-PGA2	29 - 7.5 Mio.	12K μOps+8/128 KB	100 MHz	2000 - 2200 MHz	130	1.525 V	68 - 70°C	52.8-57.1 W
423/478	Willamette	Intel Pentium 4	OOI/FC-PGA2	29 - 12 Mio.	12K μOps+8/256 KB	100 MHz	1300 - 2000 MHz	180	1.700-1.750 V	69 - 74°C	48.9-71.8 W
478	Northwood	Intel Pentium 4	FC-PGA2	29 - 26 Mio.	12K μOps+8/512 KB	100 MHz	1600 - 2600 MHz	130	1.5-1.525 V	69 - 72°C	49.6-63.1 W
478	Northwood	Intel Pentium 4	FC-PGA2	29 - 26 Mio.	12K μOps+8/512 KB	133 MHz	2266 - 2800 MHz	130	1.5-1.525 V	70 - 75°C	56.0-68.4 W
478	Northwood	Intel Pentium 4	FC-PGA2	29 - 26 Mio.	12K μOps+8/512 KB	133 MHz	3066 MHz	130	1.550 V	max. 69°C	max. 81.8 W
478	Northwood	Intel Pentium 4	FC-PGA2	29 - 26 Mio.	12K μOps+8/512 KB	200 MHz	2400 - 3200 MHz	130	1.475-1.550 V	max. 69°C	max. 81.8 W
478	Prestonia	Intel Pentium 4	FC-PGA2	29 + 149 Mio.	12K μOps+8/512/2048 KB	200 MHz	3200 MHz	130	1.475-1.525 V	max. 64°C	max. 103.9 W

Multi Procesori (Server/Workstation)

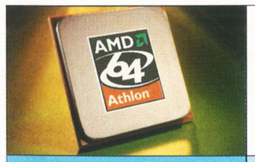
Socket	Code Name	Procesor	Package	Tranzistora	Cache L1/L2/L3	FSB	Core clock	Process (nm)	Core voltage	Temperature	Power dis.
Soket 8 (287 Pins)	P6	Intel Pentium Pro	CPGA/PPGA	5.5 - 15.5 Mio.	8+8/256 KB	60 MHz	150/180 MHz	350	3.3/3.3 V	max. 85°C	20.0-29.7 W
Soket 8 (287 Pins)	P6	Intel Pentium Pro	CPGA	5.5 - 21 Mio.	8+8/512 KB	66 MHz	166/200 MHz	350	3.3/3.3 V	max. 85°C	35-37.9 W
Soket 8 (387 Pins)	P6	Intel Pentium Pro	PPGA	6.5 - 62 Mio.	8+8/1024 KB	66 MHz	200 MHz	350	3.2-3.3/3.3 V	max. 80°C	44-47 W
Slot 2 (330 Pins)	Deschutes	Intel Pentium 2 Xeon	SECC/OLGA2	7.5 - 37.2 Mio.	16+16/512 KB	100 MHz	400/450 MHz	250	2.8 V	max. 75°C	30.8-34.1 W
Slot 2 (330 Pins)	Deschutes	Intel Pentium 2 Xeon	SECC/OLGA2	7.5 - 74.4 Mio.	16+16/1024 KB	100 MHz	400/450 MHz	250	2.8 V	max. 75°C	38.1-42.8 W
Slot 2 (330 Pins)	Deschutes	Intel Pentium 2 Xeon	SECC/OLGA2	7.5 - 144.8 Mio.	16+16/2048 KB	100 MHz	450 MHz	250	2.8 V	max. 75°C	46.7
Slot 1 (SC242)	Tanner	Intel Pentium 3 Xeon	SECC	9.5 - 37.2 Mio.	16+16/512 KB	100 MHz	500 - 550 MHz	250	2.0 V	69-75°C	33.3-36 W
Slot 1 (SC242)	Tannen/Cascades	Intel Pentium 3 Xeon	SECC	9.5 - 74.4 Mio.	16+16/1024 KB	100 MHz	500 - 700 MHz	250/180	2.0 (5.7) V	65-75°C	29.6-44 W
Slot 1 (SC242)	Tannen/Cascades	Intel Pentium 3 Xeon	SECC	9.5 - 144.8 Mio.	16+16/2048 KB	100 MHz	500 - 900 MHz	250/180	2.0 V	65-75°C	29.9-36.2 W
Slot 1 (SC242)	Cascades	Intel Pentium 3 Xeon	SECC	9.5 - 18.6 Mio.	16+16/256 KB	133 MHz	600 - 933 MHz	180	2.0 (5.10) V	max. 75°C	max. 59.0 W
495	Cascades	Intel Pentium 3 Xeon	SECC/OLGA1	9.5 - 18.6 Mio.	16+16/256 KB	133 MHz	733 - 1000 MHz	180	2.0 (5) V	max. 55°C	23.3-30.3 W
603 (INT2)	Foster	Intel Xeon DP	PPGA	29 + 13 Mio.	12K μOps+8/256 KB	100 MHz	1400 - 1700 MHz	180	1.750 V	69-73°C	66-68.8 W
603 (INT3)	Foster	Intel Xeon DP	PPGA	29 + 13 Mio.	12K μOps+8/256 KB	100 MHz	1500/1700 MHz	180	1.750 V	70-73°C	59.2-68.8 W
603 (INT3)	Prestonia	Intel Xeon DP	PPGA	29 - 26 Mio.	12K μOps+8/512 KB	100 MHz	1800 - 3000 MHz	130	1.475-1.525 V	69-73°C	69-85 W
603 (INT2)	Foster	Intel Xeon MP	PPGA	29 - 26 Mio.	12K μOps+8/512 KB	100 MHz	1400/1500 MHz	180	1.750 V	74-76°C	64-88 W
603 (INT2)	Foster	Intel Xeon MP	PPGA	29 + 52 Mio.	12K μOps+8/1024 KB	100 MHz	1600 MHz	180	1.750 V	68°C	72 W
604	Prestonia	Intel Xeon DP	PPGA	29 - 26 Mio.	12K μOps+8/512 KB	133 MHz	2000 - 3066 MHz	130	1.500-1.525 V	70-73°C	59-85 W
604	Prestonia	Intel Xeon DP	PPGA	29 + 87 Mio.	12K μOps+8/512/1024 KB	133 MHz	2066 MHz	130	1.525 V	70°C	87 W
603 (INT2)	Gallatin	Intel Xeon MP	PPGA	29 + 87 Mio.	12K μOps+8/512/1024 KB	100 MHz	1600 - 2500 MHz	130	1.475 V	69°C	54-74 W
603 (INT2)	Gallatin	Intel Xeon MP	PPGA	29 + 149 Mio.	12K μOps+8/512/2048 KB	100 MHz	2000/2800 MHz	130	1.475 V	69°C	74-83 W

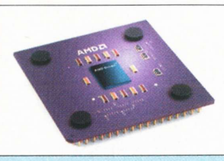
Desktop Procesori - Single

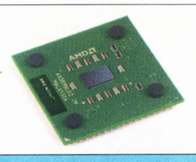
Socket	Code Name	Procesor	Package	Tranzistora	Cache L1/L2/L3	FSB	Core clock	Process (nm)	Core voltage	Temperature	Power dis.
5 (320 Pins)	SK5&6	AMD K5	PGA	4.3 Mio.	16+16 KB/max. 2MB	50/60 MHz	75 - 166 MHz	350	3.3-3.45 V	55-86°C	11.6-16.0 W
5 (320 Pins)	Little Foot	AMD K6	PGA	8.8 Mio.	16+16 KB/max. 2MB	66/95/100 MHz	166 - 300 MHz	350	2.755-3.2 V	max. 70°C	17.2-28.3 W
7 (321 Pins)	Chompers	AMD K6-2	PGA	9.3 Mio.	32-32 KB/max. 2MB	66/95/100 MHz	233 - 550 MHz	250	2.1-2.5 V	max. 70°C	16.7-29.1 W
7 (321 Pins)	Chompers	AMD K6-2+	PGA/CBGA	unknown	32-32/128 KB/max. 2MB	95/100 MHz	400 - 550 MHz	250	2.0-2.4 V	max. 70°C	16.9-25.9 W
7 (321 Pins)	Sharptooth	AMD K6-III	PGA/CBGA	21.3 Mio.	32-32/256 KB/max. 2MB	100 MHz	400 - 500 MHz	250	2.3-2.5 V	max. 70°C	18.0-28.5 W
A (462 Pins)	Spitfire	AMD Duron	CPGA	25 Mio.	64+64/64 KB	100 MHz	600 - 950 MHz	180	1.6-1.7 V	max. 90°C	27.4-41.5 W
A (462 Pins)	Morgan	AMD Duron	CPGA	25.18 Mio.	64+64/64 KB	100 MHz	900 - 1300 MHz	180	1.75 V	max. 90°C	42.7-60.5 W
Slot A (SC242)	Pluto (K7)	AMD Athlon	Card Module	22 + ext. Mio.	64+64/512 KB	100 MHz	500 - 700 MHz	250	1.6 V	max. 70°C	42.0-50.6 W
Slot A (SC242)	Orion (K75)	AMD Athlon	Card Module	22 + ext. Mio.	64+64/512 KB	100 MHz	650 - 1000 MHz	180	1.6-1.8 V	max. 70°C	31.0-65.0 W
A (462 Pins)	Thunderbird	AMD Athlon "B"	CPGA	37 Mio.	64+64/256 KB	100 MHz	650 - 1400 MHz	180	1.75-1.85 V	90-95°C	33.0-72.1 V
A (462 Pins)	Thunderbird	AMD Athlon "C"	CPGA	37 Mio.	64+64/256 KB	133 MHz	900 - 1400 MHz	180	1.75-1.95 V	90-95°C	51.0-72.1 V
A (462 Pins)	Palomino	AMD Athlon XP	OPGA	37.5 Mio.	64+64/256 KB	133 MHz	1500+ - 2100+	180	1.75 V	max. 90°C	60.0-72.0 V
A (462 Pins)	Thoroughbred	AMD Athlon XP "A"	OPGA	37.5 Mio.	64+64/256 KB	133 MHz	1700+ - 2100+	130	1.50-1.65 V	85-90°C	49.4-67.2 V
A (462 Pins)	Thoroughbred	AMD Athlon XP "B"	OPGA	37.5 Mio.	64+64/256 KB	133 MHz	1700+ - 2400+	130	1.60-1.65 V	85-90°C	59.8-68.3 V
A (462 Pins)	Barton	AMD Athlon XP "B"	OPGA	37.5 Mio.	64+64/512 KB	166 MHz	2600+ - 2800+	130	1.65 V	max. 85°C	68.3-74.3 V
A (462 Pins)	Barton	AMD Athlon XP	OPGA	54.3 Mio.	64+64/512 KB	166 MHz	2500+ - 3000+	130	1.65 V	max. 85°C	68.3-74.3 V
940	Sledge Hammer	AMD Athlon FX	CPGA	105.9 Mio.	64+64/1024 KB	200 MHz	3200 - 3000+	130	1.65 V	max. 85°C	68.3-76.8 W
754	Claw Hammer	AMD Athlon 64	OPGA	105.9 Mio.	64+64/1024 KB	200 MHz	51(2200+@1.4GHz)	130	1.55 V	max. 85°C	max. 89 V
940	Sledge Hammer	AMD Opteron	CPGA	105.9 Mio.	64+64/1024 KB	200 MHz	1400/1600/1800/2000/2200/2400	130	1.55 V	max. 85°C	max. 89 V

Multi Procesori (Server/Workstation)

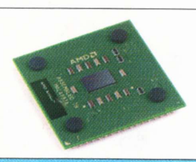
Socket	Code Name	Procesor	Package	Tranzistora	Cache L1/L2/L3	FSB	Core clock	Process (nm)	Core voltage	Temperature	Power dis.
A (462 Pins)	Palomino	AMD Athlon MP	OPGA	37.5 Mio.	64+64/256 KB	133 MHz	1000 - 1200+ MHz	180	1.650 V	max. 85°C	46.1-54.7 V
A (462 Pins)	Palomino	AMD Athlon MP	OPGA	37.5 Mio.	64+64/256 KB	133 MHz	1500+ - 2100+	180	1.750 V	max. 95°C	60-66 V
A (462 Pins)	Thoroughbred	AMD Athlon MP "A"	OPGA	37.5 Mio.	64+64/256 KB	133 MHz	2000+ - 2800+	130	1.60-1.65 V	max. 90°C	68.2-69 V
A (462 Pins)	Barton	AMD Athlon MP	OPGA	54.3 Mio.	64+64/512 KB	166 MHz	2800+	130	1.650 V	max. 90°C	69 V
940	Sledge Hammer	AMD Opteron	CPGA	105.9 Mio.	64+64/1024 KB	200 MHz	140/142/144	130	1.550 V	max. 90°C	84.7 V
940	Sledge Hammer	AMD Opteron	CPGA	105.9 Mio.	64+64/1024 KB	200 MHz	240/242/244	130	1.550 V	max. 90°C	84.7 V

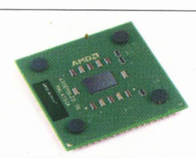


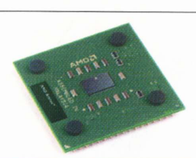


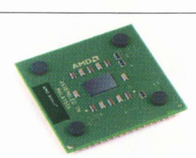


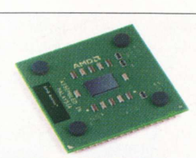
PROIZVOĐAČ	AMD	AMD	AMD	AMD
MODEL	Duron 1800	Athlon XP 2000+	Athlon XP 2200+	Athlon XP 2500+
UTOR	Socket A	Socket A	Socket A	Socket A
KODNO IME	Applebred	Thoroughbred	Thoroughbred	Barton
RADNA BRZINA /FSB	1800 MHz / 266 MHz	1666 MHz / 266 MHz	1800 MHz / 266 MHz	1833 MHz / 333 MHz
L1/ L2 CACHE	128 kB	256 kB	256 kB	512 kB
PERFORMANSE	1	5	5	6
ISPLATIVOST	4	8	9	10
PROSJEČNA CIJENA	340 kn	480 kn	510 kn	640 kn
OCJENA	3	6	7	8
DOJAM	Čak i ako slažete jeftinu konfiguraciju, pokušajte se nekako rastegnuti do Athlona XP	Početni Athnon XP, vrlo isplativ, jamči solidne performanse uz odgvoarajuću grafičku	Za zanemarivo manje novca dvadesetak posto veće performanse i nešto veći OC potencijal	Trenutačno apsolutni *Best Buy*, za smiješno nisku cijenu nudi pregršt performansi



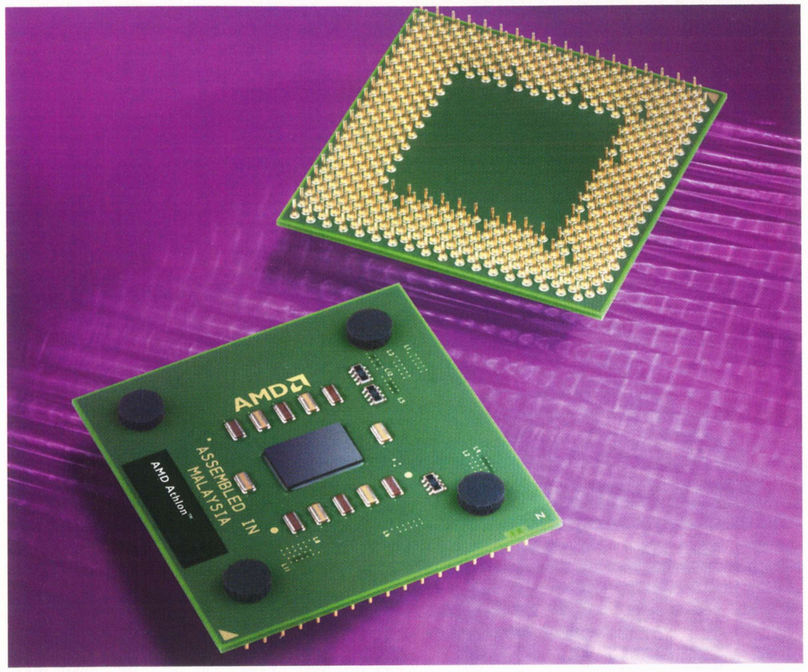








AMD	AMD	AMD	AMD	AMD
Athlon XP 2600+	Athlon XP 2700+	Athlon XP 2800+	Athlon XP 3000+	Athlon64 3000+ (BOX)
Socket A	Socket A	Socket A	Socket A	Socket 754
Barton	Thoroughbred	Barton	Barton	Clawhammer
1917 MHz / 333 MHz	2167 MHz / 333 MHz	2083 Mhz / 333 MHz	2167 MHz / 333 MHz	2000 Mhz / 800 MHz
512 kB	256 kB	512 kB	512 kB	512 kB
6	7	8	8	9
9	7	7	6	4
710 kn	860 kn	920 kn	1300 kn	2000 kn
6	7	8	7	7
Mrvicu veće performanse i nesrazmjerno veća cijena. Radije se vratite na 2500-tku	Još nekoliko postotaka više performanse i 20% viša cijena. Upamtite, što su procesori brži, to su i neisplativiji!	Trend se nastavlja s ovim 2800 Bartonom. Iako je, definitivno, povoljnija kupnja od 2700 T-breda.	Za magičnu granicu od "3 gige" ćete morati već malo više iskeširati	Athlon64 utire put budućnosti AMD procesora. Kako li će tek odskočiti kad mu se omogući da se razmaše u 64 bita!



NOVA GENERACIJA PC-ja

Dobro razmislite želite li baš u ovom trenutku kupovati novu matičnu ploču, memoriju i procesor. Naime, za koji mjesec očekuje se prelazak i Intelovih i AMD-ovih procesora na nove Sockete. Intel će svoj trenutačni Socket 478 zamijeniti novim Socketom 775 – a ta promjena bi se trebala dogoditi unutar tri mjeseca. AMD će pak prijeći s 745 i 940-pinskih utora na 939-pinski dizajn. Doći će i do prelaska na finiji proizvodni proces, s 130 na 90- nanometarski. Novi procesori bit će megarasipnici energije, tako se, primjerice, očekuje da će Intelov Prescott nabrijan na kakvih 3.8 GHz cuclati oko 150 W.

Na matičnim pločama doći će do radikalnih izmijena, pa je upravo zbog toga kupnja nove matične ploče u ovom trenutku vrlo upitna. Do promjena će doći i na polju memorije - DDR memoriju zamijenit će DDR-II potpuno drukčijih utora od sadašnjih DIMM-ova.

Nova kućišta bit će u cijelosti oslobođena standarda iz prošlosti, poput PS/2 portova, 3,5" disketnih jedinica, paralelnog i serijskog porta i sl. Grafičke kartice spajat će se preko novog PCI Express porta, diskovi će podatke slati preko Serial ATA 2.0 sučelja itd.

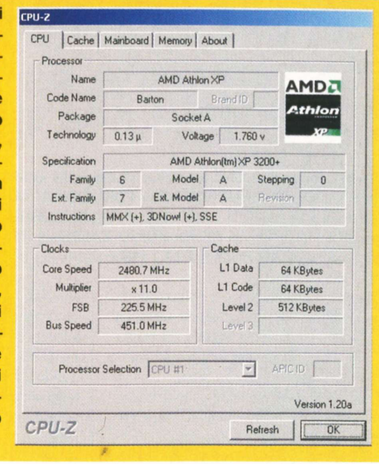
PC-je će zadesiti brojne promjene, tako da doista nije pretjerano govoriti o smjeni PC generacija. Drugim riječima, uz hardver koji kupujete ovih mjeseci, dobivate i ograničenje proširenja u budućnosti.

PENTIUM M

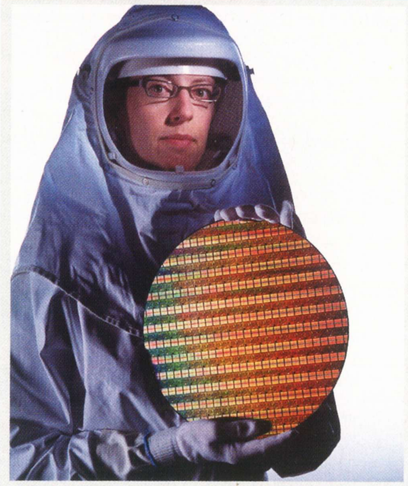
Najnapredniji i trenutačno iznimno uspješan Intelov procesor je Pentium M – koji se nalazi u sve više i više prijenosnika. Taj mališa natjerao je Intel da promijeni notaciju brzine procesora te da odustane od lova na megaherce. Pentium M na 1.5 GHz ima procesorsku snagu koja je identična Pentiumu 4 na 2.4 GHz. I to uz uvjet da Pentium M radi u okružju prijenosnog računala, a Pentium 4 stolnog. U te brojke smo se osobno uvjerili pomoću stvarnih i sintetičkih *benchmarka*. S druge strane, to i nije tako nevjerojatno jer AMD već dugo daje bolje performanse "po megahercu" od Intela. Trenutačno AMD još uvijek imenuje procesore – barem Athlon XP seriju, tako da imaju oznake Intelovih ekvivalenata po performansama. Novost u označavanja procesora sprema nam Intel, i to vrlo skoro. Naime, po novome, njihovi će procesori imati brojčanu oznaku koja će se sastojati od tri broja. Prvi će označavati seriju procesora (3 - Celeron, 5 - Pentium4, 7 - Pentium M) , a kombinacija drugih dvaju će predstavljati brzinu sabirnice i radnog takta. Ta nomenklatura će se prenijeti na postojeću paletu procesora, stoga se unaprijed počnite pripremati za konfuziju koja će nastati. Kod AMD-a je pak Athlon64 FX 51 glasnik budućih vremena (pod pretpostavkom da je 51 doista oznaka performansi) – znači, isto se napušta frekvencijska notacija performansi.

OVERCLOCKING

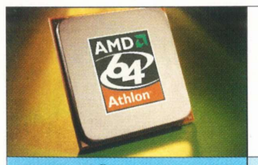
Kako se proizvodni proces poboljšava, procesori postaju sve pouzdaniji. Da vas podsjetimo, svi procesori pojedine generacije su identični. Tek u jednom od završnih stadija proizvodnje rade se kvalitativni testovi, koji otprilike određuju pri kojoj će brzini pojedini procesor moći raditi. Tako se često događi da se procesori preskromno "procijene", pogotovo oni kojima je "prikrpana" najmanja brzina serijala. Ako imate sreće i dobijete jedan takav, s relativnom sigurnošću ga možete voziti na većoj brzini od "preporučene". Ukratko, ono što želimo reći je da je trenutačno sigurnije i isplativije *overclockati* nego ikad prije. Dakako, ako od računala očekujete višednevni rad bez rušenja, *overclocking* ne dolazi u obzir. Jasno, ostajete i bez jamstva. Ne zaboravite, ako ste naumili *overclockati*, kako dižete brzinu procesora, morate mu lagano podizati i voltažu te paralelno stavljati sve skromnije i skromnije postave *timinga* memorije. Pripazite samo na adekvatno hlađenje, a ako što pođe po zlu - mi vam nismo krivi.



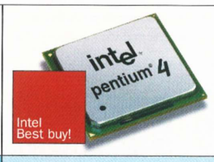
ŠTO JE, DOVRAGA, PROIZVODNI PROCES?



Jedna vrlo često spominjana kategorija uz CPU-e je proizvodni proces. Problem je jedino što dobar dio čitatelja nema pojma o čemu je riječ. To vam ide otprilike ovako... Iz godine u godinu minijaturizacija mikroelektronike napreduje sve više i više. Inženjeri su na istu površinu u stanju nagurati sve više tranzistora. Kad kažemo 90-nanometarski proizvodni proces, govorimo zapravo koliko je malen najmanji dio procesora. Dodatna prednost minijaturizacije je što elektroni moraju manje putovati, pa se i manje sudaraju na putu s drugim elektronima. Zbog manjeg puta, treba im manje energije, tj. struje, a pošto se manje sudaraju s drugima, kumulirano s manje struje – procesor se i manje zagrijava. Očekuje se da će iduća generacija procesora biti izvedena u 65-nanometarskom proizvodnom procesu. Najnovija saznanja u industriji kažu da će se minijaturizacija i nakon 65-nanometarskog procesa nastaviti barem još dvije generacije procesora – u istoj temeljnoj proizvodnoj tehnici.



PROIZVOĐAČ	Intel	Intel	Intel	Intel
MODEL	Celeron 1700	Celeron 2000	Celeron 2400 (BOX)	Celeron 2800 (BOX)
UTOR	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478
KODNO IME	modificirana Willamette	modificirana Northwod	modificirana Northwod	modificirana Northwod
RADNA BRZINA /FSB	1700 MHz / 400 MHz	2200 MHz / 400 MHz	2400 MHz / 400 MHz	2800 MHz / 400 MHz
L1/ L2 CACHE	128 kB	128 kB	128 kB	128 kB
PERFORMANSE	1	2	4	5
ISPLATIVOST	1	2	4	2
PROSJEČNA CIJENA	460 kn	550 kn	575 kn	990 kn
OCJENA	1	2	4	4
DOJAM	Bijednog, malog Celerončića izbjegavajte pod svaku cijenu, baš kao i Durona	Zaboravite, Radije Athlon XP 2200+	Uvjetno rečeno, najisplativiji Celeron procesor. No, još uvijek iznimno loša kupnja	Najbrži Celeron. Skuplji je od Athlona 2800 XP+. Ne vidimo nijedan razlog zašto bi ga netko kupio



PROIZVOĐAČ	Intel	Intel	Intel	Intel
MODEL	Pentium 4 C 2800	Pentium 4 HT 2800	Pentium 4 C 3000	Pentium 4 C 3200	Pentium 4 EE 3200 + BOX
UTOR	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478
KODNO IME	Northwood	Prescott	Northwood	Northwood	Prescott
RADNA BRZINA /FSB	2800 MHz / 800 MHz	2800 MHz / 800 MHz	3000 MHz / 800 MHz	3200 MHz / 800 MHz	3200 MHz / 800 MHz
L1/ L2 CACHE	512 kB	1 MB	512 kB	512 kB	2 MB
PERFORMANSE	8	9	9	9	10
ISPLATIVOST	6	7	5	4	1
PROSJEČNA CIJENA	1530 kn	1610 kn	1864 kn	2400 kn	7500 kn
OCJENA	7	9	8	8	10
DOJAM	Vrlo solidan P4 koji će svoj maksimum dati u paralelnom radu u više aplikacija - doduše, nevoljko	Najbolji odabir za sve Intelaše. 1 MB dodatnog *cachea* čuda radi. I igre i aplikacije pod velikim opterećenjem jednostavno lete	Najjeftinijih "pravih" 3GHz. Ponaša se solidno, no pripazite da ne poludite od buke ako imate loše hladilo	Najbrži klasični Pentium 4. Na granici isplativosti. Ako imate novca, nije vas briga	Ekstravagantni model za lovaše. Tražite li ono najbrže u svijetu PC-ja, vaša potraga ovdje završava

PRIUŠTITE SI PRAVI VIŠEKANALSKI ZVUK

MNOGE NOVE ZVUČNE KARTICE NUDE VAM *INSTANT* 5.1 ILI ČAK 7.1 ZVUK, A RAZLIČITI VIŠEKANALSKI ZVUČNIČKI PAKETI *DESKTOP* KUĆNOG KINA POKUŠAVAJU VAM SE NAMETNUTI KAO ULTIMATIVNO ZVUČNO ISKUSTVO. NO, UŠI VAS NEĆE PREVARITI I AKO STE ISTINSKI LJUBITELJ DOBROG ZVUKA, I SAMI ĆETE ZAKLJUČITI DA SE ZA VISOKU RAZINU ZVUKA IPAK MORA KUPITI ZASEBAN *RECEIVER* I HI-FI ZVUČNICI. A EVO ŠTO SE NA NAŠEM TRŽIŠTU NUDI OD DOSTUPNIJIH *RECEIVERA* | PIŠE: Patrik Pencinger | patrik.pencinger@janus.hr

Započnimo s odgovorom na pitanje što je *receiver*, jer smo sigurni da postoje mnogi kojima to još nije sasvim jasno.
Receiver je, dakle, linijska hi-fi komponenta koja zapravo objedinjuje tri zasebna uređaja – višekanalsko pojačalo, digitalni procesor signala i AM/FM radioprijamnik. Ne postoji odgovarajući hrvatski prijevod, no u dućanu će vas sasvim dobro razumjeti ako se poslužite engleskim nazivom. Postoje, doduše, napredni odvojeni sustavi zasebnog dekodera i pretpojačala signala i višekanalskog pojačala te, naravno, radioprijamnika (čija je cijena u toj kombinaciji zanemariva), no riječ je o vrlo skupim komadima hardvera kućnog kina rezerviranima za najvišu klasu. Sve do prije koju godinu je uporaba *receivera* bila ograničena samo na kućna kina, no kako multimedijalna računala i svijet zabavne elektronike sve više postaju identična stvar, uporaba tih višefunkcijskih uređaja proširila se i na poboljšanje zvuka PC sustava, te kao pripomoć pri baratanju različitim tipovima audio i video signala.

ŠTO SVE MOŽE RECEIVER?

Očigledno, prvo što će vam ponuditi *receiver*, dakako, u sprezi s odgovarajućim zvučnicima, je bolji zvuk od ikojeg PC zvučničkog kompleta. Za potrebe gledanja filmova, slušanje glazbe i sličnog, da biste dobili maksimalnu kvalitetu zvuka, *receiver* ćete sa zvučnom karticom spojiti optičkim kabelom. Koaksijalni S/PDIF kabel može se bez problema razvući do dvadesetak metara, tako da vam *receiver* ne mora nužno biti smješten uz računalo. Za specijalne *gamerske* formate poput višekanalskog EAX-a, Aureal3D-a i slične preporučujemo vam spajanje na *receiverov* tzv. *ext-decoder* ulaz. Naime, taj način spajanja osigurat će da iz kombinacije računala i višekanalskog *receivera* izvučete maksimalnu kvalitetu zvuka, ali i da sačuvate specifične računalne *real-time* višekanalske formate zvuka, za koje nijedan *receiver* nema ugrađen dekoder. Dalje, *receiver* će vam olakšati spajanje višestrukih uređaja bilo za reprodukciju, bilo za snimanje zvuka i/ili videa te međusobni promet signalima između njih. Npr. na *receiver* možete spojiti konzolu (mnogi čak i imaju specijalnu GAME stavku), čiji signal, osim na glavni TV, možete poslati na videoulaz grafičke kartice, što vam omogućava da snimite kako igrate. U tom slučaju možete, ako baš želite, i igrati na PC monitoru, nije vam potreban VGA izlaz na konzoli. Iduća bitna stvar je lagano proširenje sustava vaše kućne zabave. Zbog gomile audio/video ulaza i izlaza, možete kad god zaželite dokupiti nove komponente i bez ikakvih problema integrirati ih u postojeći sustav. One mogu biti vanjski DVD player, prijenosni MP3 player, TV uređaj, mini-disc, igraća konzola, čak i gramofon (s kojega se inače glazba ne može snimati izravno, kao s primjerice mini-disca, u računalo bez specijalnog pretpojačala).
Na tržištu postoji mnogo kategorija *receivera*. Osim po kvaliteti zvuka, razlikuju se po načinima pretvorbe i obrade ponajprije audiosignala, a kvalitetniji i videosignala.
Esencijalne funkcije *receivera* su da ima 5-kanalsko pojačalo, te da je u stanju dekodirati Dolby Digital i DTS zvučne standarde. Po želji, možete kupiti i *receiver* s 6 ili čak 7-kanalskim pojačalom. No, nemojte se dati zavesti nepotrebnim brojem zvučnika. Dobra ideja je potražiti model koji podržava neki od kvalitetnijih načina *up-mixanja* dvokanalskog sterea u 5.1-kanalski zvuk. Dolby Pro Logic 2 i njegove podvarijante, kao i DTS neo:6 to čine i više nego solidno.
Opširan prikaz *receivera* pojelo bi nam cijeli broj Hackera, no nadamo se da ćete i iz ovog kraćeg pregleda modela i ilustracije scenarija koje vam oni omogućuju, ponešto naučiti te da smo vam našim izborom povoljnijih *receivera* na tržištu olakšali kupnju. *(pp)*

DSP POBOLJŠAVA ZVUK

Receiver **će vam u većini slučajeva pomoći da poboljšate zvuk. Naime, više-manje svi *receiveri* imaju ugrađen DSP procesor velike snage, kojem ostaje mnogo procesorskog vremena i nakon dekodiranja filmskih formata zvuka, koje može iskoristiti za eliminiranje nedostataka koje vaš prostor može nanositi zvuku. Ta digitalna obrada uključuje EQ i raspored zvuka u prostoru, tj. vremenu, zahvaljujući mogućnosti varijabilnog kašnjenja pojedinih kanala i doista može nevjerojatno poboljšati zvuk, ali mu i promijeniti obilježja prema vašim preferencijama. Ti isti sklopovi automatski detektiraju tip signala te ga prilagođuju prema svom mišljenju – ili vašoj naredbi izlazima. DSP sklopovi, ako želite, mogu zvučno povećati prostoriju ili simulirati određene prostore – od *jazz* klubova do crkvi i stadiona. To često zna biti zabavno, no rijetko tko ostavi tu opciju uključenu dulje vrijeme.**

PROIZVOĐAČ	SONY	KISS	HARMAN KARDON	KENWOOD	KENWOOD
PROIZVOD	STR-DE 695	DP-470	AV	KRF-V5070DS	KRF-X9070D
SNAGA	6X 100W	5X 50W	6X 50W	5X 100W	6X 100W
ZVUČNI FORMATI	DD, DTS, DD EX, DTS ES, DPL, DPL2	DD, DTS	DD, DTS, DD EX, DTS ES, DPL, DPL2, DTS NEO:6, LOGIC 7 VMAX	DD, DTS, DPL, DPL2	DD, DTS, DD EX, DTS ES, DPL, DPL2, DTS NEO
POSEBNOSTI	VRLO POVOLJNA CIJENA ZA SNAGU I MOGUĆNOSTI KOJE DAJE.	IMA UGRAĐEN DVD PLAYER S DIVX PODRŠKOM.	SPECIJALNI HK-OVI MODOVI DIGITALNE DORADE ZVUKA.	NAPREDNO PODEŠAVANJE BASA POMOĆU SUBWOOFER REMIX FUNKCIJE.	PODRŽAVA DODAVANJE JEFTINOG PASIVNOG SUBWOOFERA.
KVALITETA ZVUKA	4	5	9	7	8
OCJENA	7	7	7	8	9
DOJAM	TIPIČAN SONYEV UREĐAJ, VRLO OPREMLJEN ĐIĐAMA I DIGITALNIM IGRAČKICAMA, NO NEMOJTE GA OPTERETITI PREVELIKIM ZVUČNICIMA JER OVIH 100W NA PAPIRU U STVARVNOSTI ZVUČE PRILIČNO TANKO.	VRLO PREPORUČLJIV PAKET, POGOTOVO KAD SPOMENEMO DA OSIM ŠTO VRSNO ODRAĐUJE ZADAĆU DVD RECEIVERA REPRODUCIRA I DIVX FILMOVE, A ZNA PREPOZNATI I NAŠA SLOVA U DIVX TITLOVIMA!	OVO JE APSOLUTNI *MUST BUY* AKO IMATE MODDANO KUĆIŠTE U PLAVOM TONU. ZVUČI VRLO DOBRO, MOŽDA ČAK NAJBOLJE OD TESTIRANIH. NAŽALOST BOJIMO SE DA JE MALO PRESKUP ZA PROSJEČNI GAMERSKI DŽEP.	SREDINU KENWOODOVE PONUDE KARAKTERIZIRA SOLIDAN ZVUK I PREGRŠT INTERESANTNIH FUNKCIJA PODEŠAVANJA ZVUKA. ZA KVALITETU JE ZADUŽEN RENOMIRANI CRYSTAL 24 BITNI DSP ČIP.	MODEL NAKRCAN ELEKTRONIKOM KOJA VAM DOPUŠTA MANIPULIRANJE ZVUKA DO NAJSITNIJIH DETALJA. IMA THX SELECT CERTIFIKAT I SNAŽNO 6 KANALNO POJAČALO IDEALNO ZA 6.1 SUSTAVE KUĆNOG KINA.
CIJENA	1635 KN	3500 KN	4482 KN	2629 KN	4462 KN
PRODAJE	HG Spot	LOST	HG Spot	HI-FI CENTAR	HI-FI CENTAR

		Best buy!			Naš izbor!
PROIZVOĐAČ	YAMAHA	YAMAHA	DENON	YAMAHA	NAD
PROIZVOD	RX-SL100	RX-340	AVR 1404	RX-V640	T743
SNAGA	6X 100W	5X 80W	5X 75W	6X 125W	5X 50W
ZVUČNI FORMATI	DD, DTS, DD EX, DTS ES, DPL, DPL2, DPL2X, DTS NEO, DTS:NEO6	DD, DTS, DPL, DPL2	DD, DTS, DPL, DPL2	DD, DTS, DD EX, DTS ES, DPL, DPL2, DPL2X, DTS NEO, DTS:NEO6	DD, DTS, DPL, DPL2, EARS
POSEBNOSTI	DIZAJN OD KOJEG ZASTAJE DAJ.	5 POJASNI GRAFIČKI EQ ZA FINO PODEŠAVANJE ZVUKA.	I U TEMELJNOM MODELU ČUJNA JE BESKOMPROMISNA DENONOVA KVALITETA.	VISOKA SNAGA 6 KANALNOG POJAČALA PROTREST ĆE I DIVOVSKE ZVUČNIKE.	DALJINSKI SA SPOSOBNOŠĆU UČENJA KODOVA I MAKRO FUNKCIJOM.
KVALITETA ZVUKA	8	7	9		9
OCJENA	8	9	7		9
DOJAM	FASCINANTNO JE ŠTO YAMAHA DAJE IZ SVOJEG MALOG ŠMINKERSKOG METALNOG KUĆIŠTA. DIGITALNO 6X 100W POJAČALO PROTREST ĆE I VEĆE SOBE. DEKODIRA NAJVIŠE FORMATA ZVUKA KUĆNOG KINA OD USPOREDENIH MODELA.	POČETNI YAMAHIN RECEIVER ITEKAKO OPRAVDAVA REPUTACIJU OVE TVRTKE. NAJJEFTINIJI JE OD TESTIRANIH. IAKO MU SNAGA NIJE GOLEMA, OBILUJE OPCIJAMA,A SRCE MU JE JYAMAHIN LSI YSS-938 KOJI NALAZIMO I U SKUPLJIM MODELIMA!	DENONOV UREĐAJ MOŽDA NE IZGLEDA KONKURENTNO PREMA KARAKTERISTIKAMA NA PAPIRU, NO TO SVE NADOKNAĐUE IZVRSNIM ZVUKOM. DA JE SAMO MALO JEFTINIJI BIO BI BEST BUY...	JOŠ JEDNOM ZAŠTO JE OVAJ PROIZVOĐAČ OMILJENI ODABIR KUPACA U SREDNJOJ KLASI. PREGRŠT MOGUĆNOSTI, PRETVARANJE VIDEO SIGNALA, PREDNJI DIGITALNI ULAZI, 44 DSP MODA ITD. SAMO SU NEKI OD RAZLOGA...	IAKO SKROMNIH KARAKTERISTIKA NA PAPIRU U PRAKSI NAM SE OVAJ MODEL NAJVIŠE DOPAO. ESKOMPROMISNA KVALITETA ZVUKA, JEDNOSTAVNO KORIŠTENJE TE ČAK 165W MAKSIMALNIH WATTA U STEREO REPRODUKCIJI ČINE GA NAŠIM IZBOROM.
CIJENA	3366 KN	1618 KN	2690 KN	3578 KN	3521 KN
PRODAJE	AUDIO & CINEMA ART	AUDIO & CINEMA ART	KOMTEH	AUDIO & CINEMA ART	AUDIO & CINEMA ART

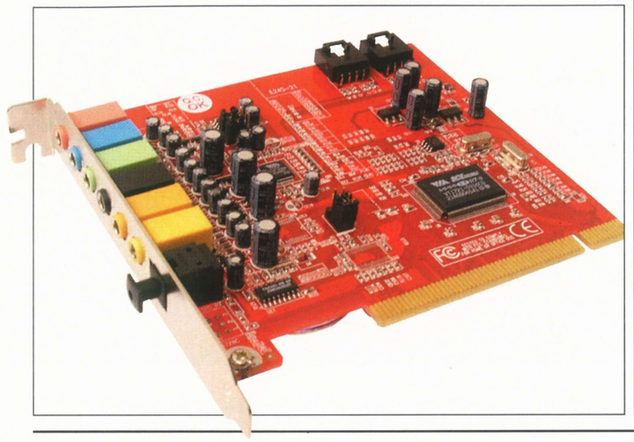
ZVUCNE KARTICE HOLLYWOOD@HOME 7.1

Dašak Hollywooda iz vaših zvučnika

OSIM GRAFIČKIH KARTICA, asortiman popularnog proizvođača odnedavna je nadopunjen i kvalitetnim "kućnim" zvučnim karticama. Hollywood @Home 7.1 namijenjena je ljubiteljima filmova, a njezina glavna značajka je podrška za 7.1 surround zvuk. Naravno, možete je smjestiti u koju god zvučničku konfiguraciju, od najobičnije stereo pa sve do velikih sustava kućnih kina s osam zvučnika. Za izravno spajanje na receiver brine se optički S/PDIF digitalni audioizlaz.

INFO GAINWARD HOLLYWOOD@HOME 7.1	
PROIZVOĐAČ	GAINWARD
USTUPIO	HGspot
CIJENA	NAZVATI!
DOJAM	SOLIDNA ZVUČNA KARTICA, KOREKTNE CIJENE ZA ONE KOJI MORAJU IMATI "7.1"

Srce kartice je solidan Ice Envy24 čip, vrlo je jednostavna i nepretenciozna te obavlja svoj posao bez problema. Riječ je o vjerojatno najjeftinijoj 7.1 alternativi, po kvaliteti otprilike u rangu Creative Labsovih Audigy zvučnih kartica ili tek mrvicu lošijoj. *(PP)*



OPTICKI SNIMACI SONY 8X DVD SNIMAČ

Sonyjevih cmih "8X"

I SONY JE NA TRŽIŠTE IZAŠAO s DVD pržilicom osmerostruke brzine. DRU-530A-B, što je točna oznaka testiranog modela, potpuno je crn, za razliku od ostalih šminkerskih prozirnosrebrnih Sonyjevih pržilica. Svojedobno je ta tvrtka prešla u vodstvo što se DVD snimača tiče izbacivši prvi kombinirani "plus" i "minus" pekač, koji je zapravo izravan prethodnik ovog modela. Maksimalna 8x brzina odnosi se na snimanje DVD+R medija, i to Z-CLV brzinom. To konkretno znači da se medij počne snimati s manjom brzinom, a kako snimanje fizički napreduje po disku te se povećava kutna brzina, i brzina snimanja poraste do 8x. DVD+RW, DVD-RW i DVD-R diskove ovaj uređaj snima maksimalno 4x CLV brzinom. Ono zbog čemu će mu mnogi dati prednost pred primjerice Pioneerom A07 brzina je snimanja CD-a. Naime, Sonyjev DRU- 530A-B CD-R medije snima maksimalno 40x, a CD-RW-ove 24x. *(PP)*

INFO DRU-530A-B	
PROIZVOĐAČ	SONY
USTUPIO	HGspot
CIJENA	NAZVATI!
DOJAM	BRZ ZA CD-e, ALI ŠTETA ŠTO I "MINUS" DVD-e NE SNIMA S 8X

KUCNO KINO SPARTAK *(različiti proizvođači)*

Komplet nevjerojatno povoljne cijene

Na testiranje nam je pristigla prethodno spojena kombinacija komponenti i zvučnika nevjerojatno niske cijene

NAKON PROŠLOMJESEČNE KNJIŽICE o kućnom kinu, doslovce ste nas zatrpali pitanjima, a jedno od najčešćih bilo je kako složiti jeftino i dobro kućno kino. Stoga smo odlučili istražiti što se nudi na našem tržištu i po kojoj cijeni. Na testiranje nam je tako stigla prethodno složena kombinacija komponenti i zvučnika nevjerojatno niske cijene s obzirom na gabarite zvučnika - Spartakovo kućno kino sastavljeno od Amstarovog 5.1 zvučničkog sustava, Mingo M-981 višekanalskog pojačala te SYSBAY 1000 DVD playera. Dalekoistočni (kineski) proizvođači okrenuli su, čini se, europsko tržište naglavačke svojim nevjerojatno niskim cijenama. DVD player i reciver srebrne su boje i dizajnerski si odgovaraju. Prednji par zvučnika su samostojeći trostazni divovi s basom od 16 centimetara! Maksimalna im je snaga 120 W. Nešto pak slabiji su glavni zvučnik i dva satelita s 20-centimetarskim zvučničkim jedinicama, čija je maksimalna snaga 40 W po komadu. Nevjerojatno je da je Spartak u isti cjenovni razred uspio ugurati i aktivni subwoofer snage 150 W, presudnu komponentu koja zapravo omogućava korištenje relativno slabog pojačala (2x60 W + 3x25 W). Naime, smanjenjem basa na glavnim zvučnicima uvelike ćete rasteretiti pojačalo, a duboke tonove će i tako realno reproducirati subwoofer.
Sukladno cijeni, od ovog paketa ne možete očekivati čuda. Ipak, izgleda moćno, a ako ga još i podesite pravilno, tako će i zvučati, s tim da ćete za nj izdvojiti koliko i za malo bolji glavni zvučnik ili DVD player renomiranog proizvođača. *(PP)*

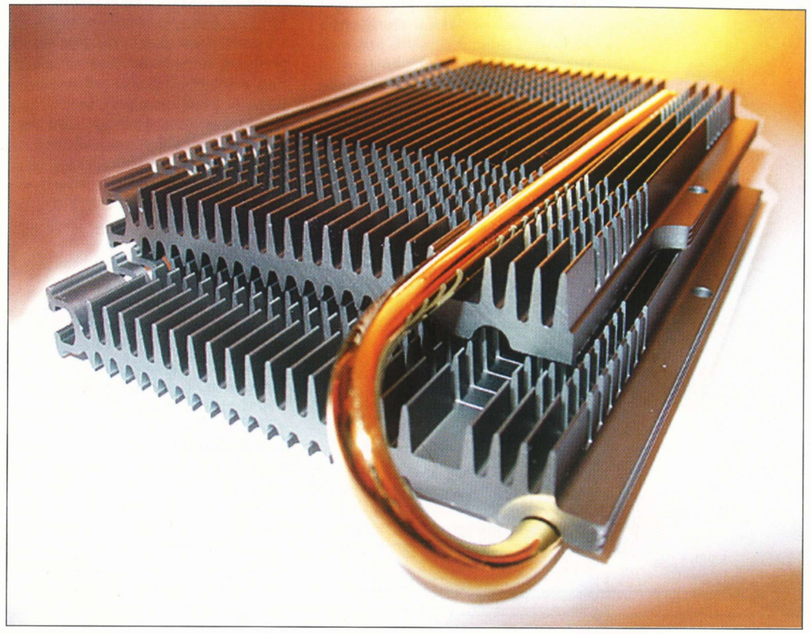
INFO SPARTAK KUĆNO KINO	
PROIZVOĐAČ	RAZLIČITI PROIZVOĐAČI
USTUPIO	SPARTAK
CIJENA	2999 KN
ZA	CIJENA, KVALITETA IZRADE, GABARITI
PROTIV	ZVUK BI ZNAČAJNO PROFITIRAO KORIŠTENJEM RECEIVERA VEĆE SNAGE!
DOJAM	PRAVO VELIKO KUĆNO KINO ZA CIJENU MALO BOLJEG CENTRALNOG ZVUČNIKA

MODDING ZALMAN ZM80C-HP

Apsolutna tišina

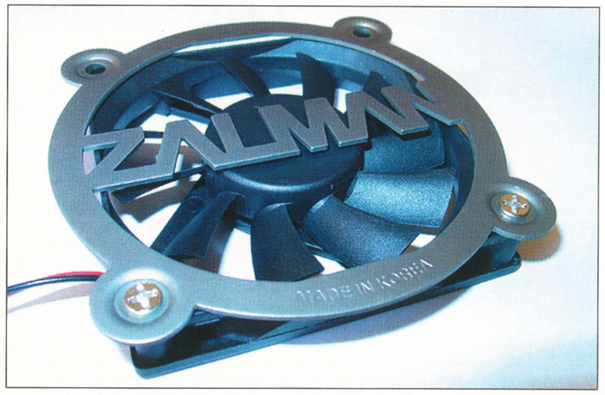
Inženjeri korejskog Zalmana sve su uzeli u obzir i projektirali hibridni hladnjak za grafičku karticu koji koristi dva velika radijatora i toplinsku cijev

TRENUTAČNO VRLO POPULARNA poddisciplina moddanja računala je postizanje što tišeg rada. A najtiši način hlađenja, bez ikakve konkurencije, su pasivni radijatori, i to, dakako, zato što nemaju apsolutno nikakvih pokretnih dijelova. Radijatori inače rade tako da na sebe preuzimaju toplinu preko termalne paste s CPU-a ili GPU-a, te je putem svoje velike površine efikasnije od površine čipa otpuštaju u okoliš. Medutim, moć pasivnih radijatora je ograničena, ponajviše površinom čipa. Inženjeri korejskog Zalmana uzeli su sve to u obzir i projektirali hibridni hladnjak za grafičku karticu koji koristi dva velika radijatora i toplinsku cijev (heat-pipe) koji toplinu s CPU-a na dotične hladnjake distribuira. Heat-pipe je vrlo zanimljiva tehnologija, za koju ste sigurno čuli, no ne znam je li vam poznat i način rada. Naime, heat-pipe je upravo to – toplinska cijev. Ona služi za prijenos, tj. pravilnu distribuciju čak i malenih razlika temperature. Unutar "cijevi" nalazi se materijal isprepleten malenim kapilarama u kojima se nalazi medij koji provodi toplinu u vakuumu. To može biti voda, alkohol, tekući metal. Toplina se provodi tako da vodljivi medij mijenja agregatno stanje, a toplinska energija se upija, tj. oslobađa iz njega upravo u trenutku promjene agregatnog stanja (iz tekućeg u plinovito i obratno).
Na konkretnom slučaju Zalmanova hladila toplinska cijev s tjemena i dna GPU-a skuplja toplinu te je pomoću 30-centimetarske toplinske cijevi u obliku slova U prenosi na dva velika pasivna hladila koja odvode toplinu s grafičke kartice u apsolutnoj tišini.
Ako vas je ovaj proizvod zaintrigirao, dobro proučite uvjete koje vam mora računalo zadovoljavati za instalaciju, a tiču se primarno prostornih ograničenja na stranici **www.zalman.com.kr**. *(PP)*



INFO ZALMAN ZM80C-HP	
PROIZVOĐAČ	ZALMAN
USTUPIO	HGspot
CIJENA	237 KN
ZA	APSOLUTNA TIŠINA
PROTIV	IPAK LOŠIJE HLAĐENJE OD VENTILATORA
DOJAM	ZANIMLJIV DODATAK KOJI ĆE DODATNO UTIŠATI VAŠE RAČUNALO I UČINITI GA MAKAR MRAVICU POSEBNIJIM...

MODDING ZALMAN ZM-OP1



Ventilator za apsolutnu tišinu

OPISANI ZALMANOV heat-pipe pasivni hladnjak nema baš obilježja koja bi vam omogućila overclockanje grafičkih kartica. Osim toga, njegovu kompatibilnost s najjačim GPU-ovima treba uzeti s određenom zadrškom. No, performanse tog pasivnog hladila možete značajno poboljšati ako u njega uperite neki od ventilatora raspoređenih po kućištu, ili ako ga dogradite ovim ultratihim Zalmanovim ventilatorom - ne brinite, lako ćete ga pričvrstiti. Vrlo je tanak, promjera 80 mm, a može raditi u dva režima rada – tihom (1400 okretaja u minuti, 20dB) i u dvostruko bržem "normal" modu (2800 okretaja u minuti, 30 dB). Prvi omogućava normalan rad pri pedesetak ili manje stupnjeva svim mogućim grafičkim karticama uključujući i jače poput 9800Pro, dok drugi dopušta i bezbrižno overclockanje, dakako u razumnim granicama... *(PP)*

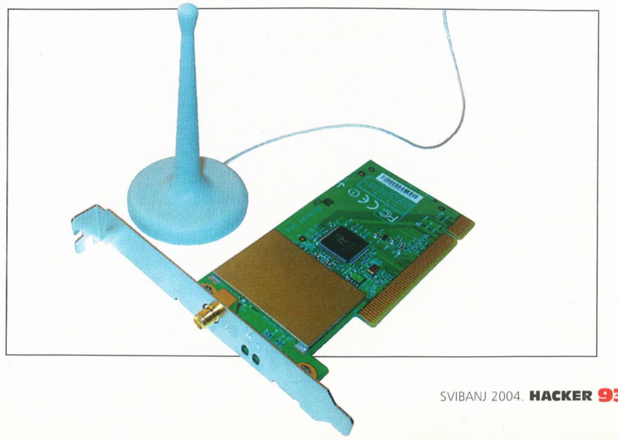
INFO ZALMAN ZM-OP1	
PROIZVOĐAČ	AUDIOTRAK
USTUPIO	HGSpot
CIJENA	95 KN
DOJAM	POBOLJŠAVA PERFORMANSE PASIVNOG HLADILA, A NE POGLAŠNJAVA RAČUNALO

WIRELESS CANYON WI-FI KARTICA

Mainstream umrežavanje

KAD POGLEDATE CIJENU ove mrežne kartice, postat će vam jasno da je wireless umrežavanje postalo totalni mainstream. Što, dakle, dobivate za 160 kn. Pa, PCI bežičnu mrežnu karticu, zgodnu gumenu antenu i solidan softver. IEEE 802.11b mreža radi kako spada, a vrlo zanimljiv softverski feature kartice je način rada kada radi kao access point. Naime, želite li bežično spojiti više od dva računala, ne možete više koristiti peer-2-peer komunikaciju, nego vam treba dodatni uređaj koji se zove access point. Ova kartica taj problem rješava softverski te, uz određeno žrtvovanje performansi u usporedbi s "pravim" AP-om, omogućava bežično umrežavanje i više od 2 računala. Maksimalna propusnost 802.11b standarda je 11 Mbps, što je dovoljno za mrežno igranje, uredski rad i streaming videa. Ako pak kanite kopirati više desetaka gigabajta podataka u kratkom vremenu, preporučujemo da računala ipak spojite žicom... *(PP)*

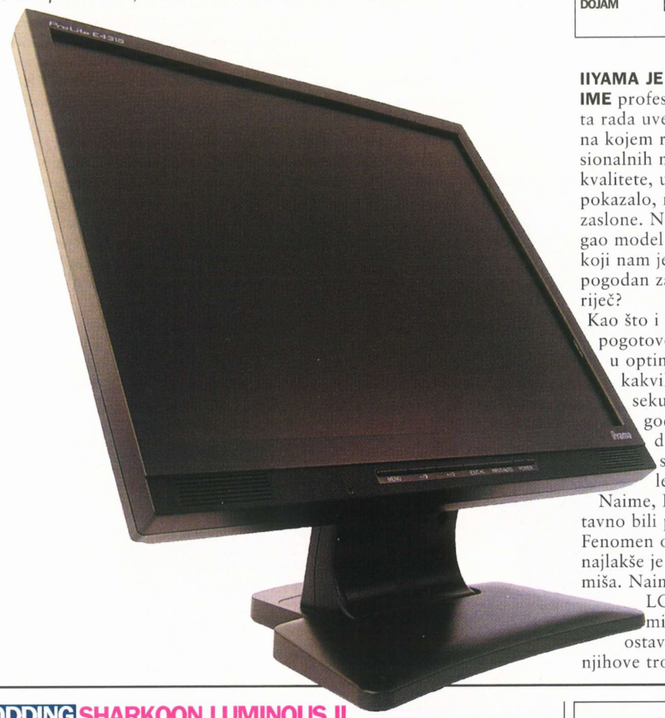
INFO CANYON PCI 802.11B	
PROIZVOĐAČ	CANYON
USTUPIO	HGspot
CIJENA	160 KN
DOJAM	NISKA CIJENA, SOLIDNE PERFORMANSE. JEFTINO DO WI-FI VODA



MONITORI IIYAMA LCD PROLITE E4315

Gamerski LCD

Osim profesionalnih monitora visoke kvalitete u Iiyami, kako se pokazalo, rade i vrlo dobre LCD zaslone



INFO IIYAMA LCD PROLITE E4315

PROIZVOĐAČ	IIYAMA
USTUPIO	INFO GAMA
CIJENA	NAZVATI!
ZA	BRZO OSVJEŽAVANJE ZASLONA, KVALITETA SLIKE
PROTIV	MALEN KUT GLEDANJA, PRESVIJETLA CRNA BOJA
DOJAM	ODLIČAN LCD MONITOR ZA IGRE, PONAJPRIJE ZBOG IZNIMNO KRATKOG VREMENA REAKCIJE PIKSELA

IIYAMA JE DOBRO POZNATO IME profesionalcima čija kvaliteta rada uvelike ovisi o monitoru na kojem rade. No, osim profesionalnih monitora visoke kvalitete, u Iiyami, kako se pokazalo, rade i vrlo dobre LCD zaslone. Na testiranje nam je stigao model iz ProLite serije, za koji nam je rečeno da je posebno pogodan za igranje. O čemu je riječ?

Kao što i sami znate, današnje, pogotovo 3D, igre odvijaju se u optimalnom slučaju u kakvih pedesetak sličica u sekundi. Prije nekoliko godina tako visoka razina dinamike slike predstavljala je veliki problem za LCD monitore. Naime, LCD paneli su jednostavno bili previše tromi. Fenomen o kojem govorimo najlakše je opisati na kretanju miša. Naime, kada ste na starijim LCD zaslonima prešli mišem po njima, on bi ostavljao trag – upravo zbog njihove tromosti. U igrama se pak ta tromost manifestirala mutnom slikom, vrlo neugodnom za gledanje. Malo-pomalo, s usavršavanjem tehnologije, taj problem se rješavao. Rješenje je bilo u što manjem vremenu odaziva pojedinog piksela. Konkretno, ovaj Iiyamin monitor ima vrijeme odaziva od 20 ms, što znači da bez zamjećivanja ikakvih smetnji možete igrati igre brzinama do 50 sličica u sekundi. Što se pokazalo i više nego dovoljno.

Iiyamina crna zvijer dijagonale 43 cm (17") pokazala se vrlo ugodnom i za uredski rad i za igranje. Nativna rezolucija LCD panela je 1280x1024 piksela, maksimalna brzina horizontalnog osvježavanja zaslona 80 kHz. Svjetlina zaslona je prosječnih, ali vrlo ugodnih 250 cd/m2, dok je kontrast vrlo solidnih 500:1. Crna boja čini ovaj monitor neuobičajenim. Dizajn mu je nenametljiv i diskretan te kao da se trudi zauzeti što manje mjesta. U nj su ugrađeni i zvučnici, koji će poslužiti u slučaju nužde. *(PP)*

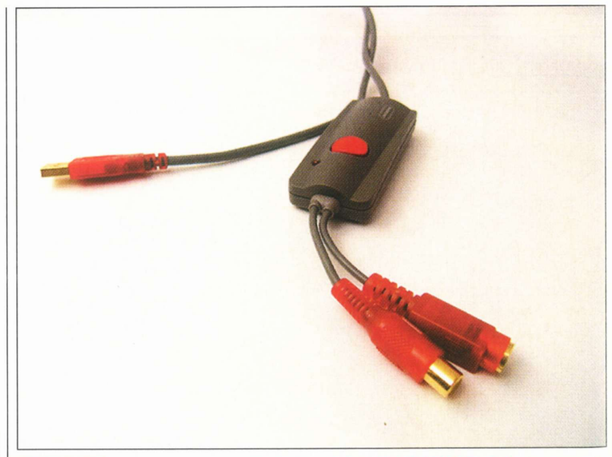
MODDING SHARKOON LUMINOUS II

Tipka i svijetli

INFO SHARKOON LUMINOUS II

PROIZVOĐAČ	SHARKOON
USTUPIO	HGspot
CIJENA	300 KN
DOJAM	VIZUALNO, VRLO ZANIMLJIV DODATAK, NO S MNOGO UPITNOG DIZAJNA

EVO PRAVE STVARČICE za megamoddere. Tipkovnica s pozadinskim osvjetljenjem. Ovaj feature, osim što vizualno "uljepšava" PC, omogućit će onima koji tipkaju gledajući u tipkovnicu da to čine i u mraku – uz zagasitoplavo pozadinsko osvjetljenje. Po želji, možete ga i ugasiti. Nas, okorjele tipkače, najviše je naživcirao neuobičajen raspored tipaka na ovoj tipkovnici, doista je krajnje neprikladna za one koji mnogo tipkaju. Njima, ali i igračima, će sigurno smetati što su različite skupine tipaka doslovce spojene jedne uz druge (a pogotovo spajanje strelica i ENTERa s drugim tipkama), zbog čega će često u brzini stisnuti krivu i pozvati neželjenu akciju. Budući da je tipkovnica prilagođena njemačkom govornom području, vjerojatno će proći neko vrijeme dok se prilagodite na neke oznake na njoj. *(PP)*



DODACI VIDEO ADAPTER BANDRIDGE USB 2.0

Digitalizacija videa bez VIVO grafičke

ZANIMLJIV i u najmanju ruku neobičan dodatak za računalo, koji se spaja na USB 2.0 port i omogućava digitalizaciju videa iz nekog analognog izvora, npr. kamere, VHS videorekordera ili nečeg sličnog. Na sebi ima kompozitni (RCA, tj. činč) i S-Video ulaz. Moguće je digitalizirati video u 640x480 pri 30 sličica u sekundi, no imajte na umu da je riječ o sirovom videu. Drugim riječima, za duže digitalizacije trebat će vam veliki nefragmentirani disk, a ni jači procesor ne bi bio naodmet. Na tijelu uređaja je gumbić koji je povezan sa softverom i služi za "hvatanje" sličica pojedinih zaslona. Neke od zamislivih koristi ovog uređajčića su korištenje računala kao TV-a pomoću starog VHS videorekordera, videokamere pomoću digitalnog fotića s videoizlazom, sigurnosne kamere sa softverskim detektiranjem pomaka itd. *(PP)*

INFO VIDEO ADAPTER BANDRIDGE USB 2.0

PROIZVOĐAČ	BANDRIDGE
USTUPIO	HGspot
CIJENA	644 KN
DOJAM	DODATAK KOJI ĆE VAM IZVRSNO POSLUŽITI AKO VAM BAŠ TREBA VIDEOULAZ, A NEMATE GA NA SVOJOJ KARTICI

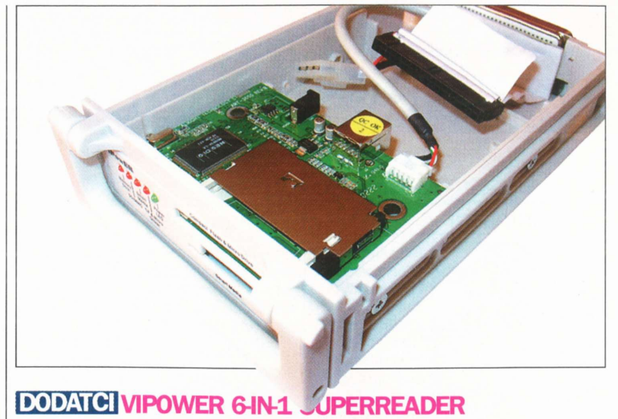
DIGITALNA FOTOGRAFIJA CASIO EXILIM QV-R40

Čarobni Exilim

INFO CASIO EXILIM QV-R40

PROIZVOĐAČ	CASIO
USTUPIO	HGspot
CIJENA	3038 KN
DOJAM	ŠMINKERSKI DODATAK VAŠEM IMIDŽU, KOJI ĆE POSLUŽITI I ZA FOTKANJE ITEKAKO SOLIDNIH FOTOGRAFIJA

IAKO CASIO I NIJE NEKA VELIČINA u svijetu digitalne fotografije, svojom Exilim serijom digitalaca napravio je na planetarnoj razini pravi boom. Naime, vrlo je dopadljiva izgleda i usto dovoljno malen i lagan da stane u džep košulje i bude neprimjetan, ili da ga primjerice nosite na špagici, što je postalo iznimno popularno u svijetu mobitela. R40 jedna je od jačih izvedbi, a od starije generacije ponajprije se razlikuje po CCD senzoru veće rezolucije (4.0 megapiksela). Zanimljivo je kako su u Casiu uspjeli u tako mali volumen nagurati i leću s 3x optičkim zumom koju potpisuje Pentax. Ovaj digitalac naprosto odiše luksuzom. U cijelosti je izrađen od kromiranog i brušenog metala te je vrlo robustan i ugodan za baratanje. Korištenje je vrlo jednostavno, a kadrirati možete po želji pomoću divovskog LCD-a ili malenog optičkog tražila. *(PP)*



DODATCI VIPOWER 6-IN-1 SUPERREADER

Kad križanje pođe po zlu...

LADICA ZA TVRDI DISK i čitač memorijskih kartica u jednom? Hmm, zvuči zanimljivo – da vidimo kako su to izveli! Ladica je zapravo klasična, u ružnoj bež boji, s jednim strašno glasnim ventilatorom (moguće ga je isključiti). Kartica čita "6" formata memorijskih kartica. Naivni kupac bi pomislio da to uključuje sve moguće memorijske kartice, no nije tako, pametni marketingaši su se sjetili MS/SD/MMC kartice koje su zapravo identične brojati kao tri kategorije. Drugim riječima, ne podržava Sony Memory Stick niti xD memorije, stoga pripazite ako imate Sony, Olympus ili Fuji digitalac. Također, neobjašnjiv nam je dizajnerski propust da u ovu HDD ladicu NE STANE TVRDI DISK. Kabeli postoje, kao i napajanje, ali ako želite unutra staviti hard disk, prvo morate izvaditi modul za čitanje memorijskih kartica. Isti se na računalo spaja putem USB-a – morate provesti kabel kroz kućište, izvesti ga van i upiknuti u eksterni USB port. *(PP)*

INFO VP-15R 6-IN-1 SUPERREADER

PROIZVOĐAČ	VIPOWER
USTUPIO	HGspot
CIJENA	346 KN
DOJAM	KUPITE ZASEBNU LADICU I ZASEBNI ČITAČ, MANJE ĆETE SE NAŽIVCIRATI

HARDVER GAMING KONFIGURACIJE

Microline IQ

Srce joj je izvrstan AMD-ov Athlon XP 3000+ procesor. Barton jezgra ima 512kB cachea i odličan je izbor, pogotovo za igre.

INFO MICROLINE IQ

PROIZVOĐAČ	MICROLINE
USTUPIO	MICROLINE
CIJENA	NAZVATI
ZA	JEDINSTVEN IZGLED
PROTIV	DOBRO BI DOŠLA I DVD PRŽILICA
DOJAM	IZBALANSIRANA KONFIGURACIJA SA SNAŽNIM PROCESOROM I VRLO POVOLJNOM CIJENOM

NA TESTIRANJE nam je stigla *gamerska* konfiguracija ekstravagantna izgleda. Dotična će se sigurno svidjeti *gamerima* jer je kućište izvedeno u žarkocrvenom sjajnom finišu, a ima čak i dršku za lakše prenošenje na LAN *partyje*. Zanimljiv dodatak je "BMW" dizajn prednje stranice kućišta koja je izvedena tako da sliči na taj automobil. Tipični "bubrezi" nepogrešivo upućuju na to. Vrlo efektno je i pozicioniranje LED-ica u otvore koji nalikuju automobilskim svjetlima.

Pozabavimo se malo gradivnim elementima ove konfiguracije. Srce joj je izvrstan AMD-ov Athlon XP 3000+ procesor. Barton jezgra ima 512kB cachea i odličan je izbor, pogotovo za igre. Sam procesor radi na 2.17GHz. Za grafiku je zadužena MSI-eva Geforce FX5700 koja je trenutačno jedna od *best-buy* opcija što se grafičkih kartica tiče. Igre ćete skladištiti na 60 GB Maxtorovom tvrdom disku, a poželite li snimiti koji CD, LG-jev hibridni DVD-ROM i CD-RW pržilica to će učiniti maksimalno 52x brzinom. Ova konfiguracija spremna je i za Internet, bilo preko ugrađene mrežne kartice, ili *dial-upom* pomoću ugrađena modema. Kućište jedinstvenog dizajna nadopunjeno je crnim optičkim mišem i multimedijalnom "Fun Touch" tipkovnicom, gdje su nam se posebno korisnima pokazali Copy, Cut i Paste gumbići.

Operativni sustav su Windowsi XP Home.

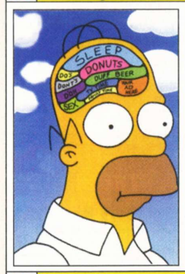
U radu se konfiguracija pokazala vrlo stabilnom, pogotovo pri našoj u posljednje vrijeme sve češćoj redakcijskoj razonodi – LAN igranju *Far Crya*. *(PP)*

internet kalendar SVIBANJ

FIJU BRIJU INTERNETOM KROZ IDUĆIH MJESEC DANA

KRATAK VODIČ ZA INTERNET RAZBIBRIGU

01 simpsoni

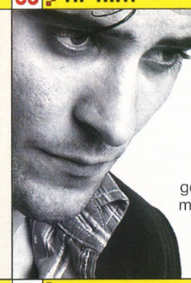


Saznajte i vi tajnu zabranjene krafne na službenim stranicama Homera Simpsona, popratne mu obitelji te grada i bagre koja dolazi uz njih.
www.thesimpsons.com

02 namještaj

Ako se od ugođaja trkaćeg automobila ne možete odvojiti ni kod kuće, svakako nabavite barem jedan komad namještaja specijalno dizajniranog za frikove poput vas. **www.racingfurniture.com**

03 hr film



Hrvatski web totalno je poludio za filmom pa je tako nedavno u pogon pušten i glavni "državni" hrvatski filmski *site*. Pogledajte gole hrvatske glumice (you wish...)
www.film.hr

04 treš

Interesantna treš filmčina ugnijezdila se i na webu na doljespomenutoj adresi. Pogledajte kako samo graciozno vitla tom motorkom!
www.chainsawsally.org

05 fetiš

Jeste li znali da postoji nekolicina "bolesnika" koje napaljuju graciozna stopala ljepotica u visokim oštrim potpeticama koja gaze igračke iz djetinjstva? http://home.t-online.de/home/Darragh/homepage.htm

06 spika

Dosta je folirancije, vrijeme je da naučite izvornu *nigga* spiku.
www.rockandrollconfidential.com/cribs.htm

07 download

Kad vam dosadi rad i besciljno surfanje, posjetite ove dvije tete i pridružite im se u zabavi pokraj bazena.
http://mirrored.flabber.nl/boob.cursor/ciagnij-cycka.swf

08 sigurnost na cesti

Ako ste vozač ili jedan od onih koji dotičnima vole pametovati, svakako posjetite odličan i informativan *site* ...
www.sigurno-voziti.net

09 fake!

Ovaj put fejkovi su slike Star Trek koki, uključujući i Kiru iz Deep Spacea 9 koji se prikazuje na HTV-u.
http://www.erostrek.tu/andromeda/aus04.html

10 zvuk

Saznajte sve o filmskom zvuku kroz povijest. Od nijemog filma do višekanalskih gromoglasnih sustava...
http://www.mtsu.edu/~smpte/thirties.html

11 poslovno

Hrvatske svježe poslovne dnevne novine imaju i izvrsno online izdanje, gdje o poslovnim novostima možete čitati onako kako se i događaju...
www.dnevnik.com.hr

12 erotika

Malo azijatskih koki u čednim pozama nikad nije na odmet...
www.dynamix.net/gallery

13 sklad

Postignite sklad duha i tijela trenirajući drevnu vještinu kempo. Više informacija na odličnim stranicama kluba ...
www.bijeli-lotos.hr

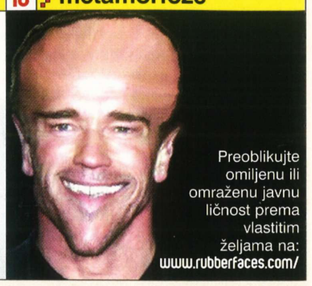
14 globalizacija

Jeste li sigurni da ste pobornik globalizacije? Moglo bi vam se, naime, dogoditi da se zaposlite u MCDonaldsu, a onda će vam radni dan izgledati suludo monotono, tj. ovako:
www.conceptlab.com/simulator/

15 mini mini mini

Vjerujte nam ovo je najmanji *site* na svijetu. Ne vjerujete? Uvjerite se sami...
www.guimp.com

16 metamorfoze



Preoblikujte omiljenu ili omraženu javnu ličnost prema vlastitim željama na:
www.rubberfaces.com/

17 3d art

Vrhunski majstor 3D-a Steven Stahlberg podučit će vas mnogim naprednim tehnikama modeliranja, između ostalog i kako u 3D programu napraviti sliku poput ove...
www.optidigit.com/stevens/

18 kviz

Pokažite koliko ste vrstan poznavatelj pozadina poznatih komada u ovoj zabavnoj interaktivnoj igrici...
www.bissor.com/interactive/assets/buttface.swf

19 adsl

Sprema li nam to i Iskon ADSL? Najsvježije informacije nadite na...
www.iskon.hr/adsl

20 plaćanje

Izvrsna alternativa PayPalu koji u Hrvatskoj ne funkcionira je odličan PayingEZ sustav. Iskušali smo ga - radi...
www.payingez.com

21 kazalište

Web stranice MALE SCENE jedne su od najvećih u teatarskoj branši na domaćem Internetu – pohvale!
www.mala-scena.hr

22 moda

Atraktivan povremeni zagrebački modni *happening* dobio je atraktivne Internet stranice (sa slikama još atraktivnijih manekenki)...
www.fashionweekzagreb.com

23 kraj svijeta

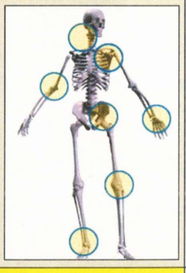
Presmiješan Flash filmić. Obavezno pogledati, nasmijat ćete se do suza! Le Shite!
www.cikes.net/swf_funny/endoftheworld.swf

24 hi-fi

Pregršt recenzija, savjeta i trikova profića. Posebna poslastica – galerije kućnih kina. **www.hometheaterhifi.com**

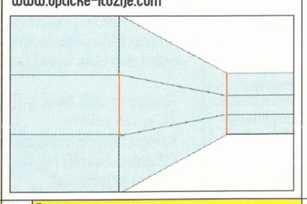
25 zdravlje

Dogodi li vam se da se ozlijedite prakticirajući omiljeni sport, online interaktivni liječnik na ovim stranicama otkrit će vam kako ozljedu sanirati...
www.sportsinjuryclinic.net



26 optičke iluzije

Zgodni trikovi koji otkrivaju često skriven aspekt ljudske gluposti. Crvene crte na slici su identične duljine!
www.opticke-iluzije.com



27 koke

Ali ne one u badićima, nego prave, pernate. Saznajte jeste li i vi kokoš, kojoj vrsti pripadate, te obožavate li Svetu Veliku Koku.
www.tupikit.tupiga.com/testovi/kokosh/index.htm

28 morbidno

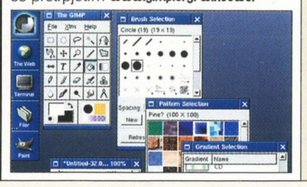
Online oaza gdje možete ostaviti svoje posljednje želje. Da da, i toga ima...
www.lastwishes.com

29 lopovluk

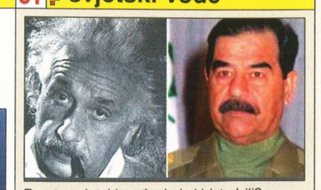
Evo što će vam se dogoditi ako neovlašteno sa svog *site* linkate tuđe slike
www.bluecherry.droughnut.com/wallpaper/bustedhotlinkers.jpe

30 gimp

Znate li da je izašao odličan besplatan alat za obradu slike – ovaj put i u Windows varijanti? Instalacija tipično unixo-hipijevski zakomplicirana, ali isplati se pretrpjeti... **www.gimp.org/windows/**



31 svjetski vođe



Da ste svjetski vođa, kakvi biste bili? Odgovorite na pitanja i saznajte. Autor ovog teksta ispao je Sadam, a vrli nam urednik Einstein. Jeste li vi možda Majka Tereza? **http://similarminds.com/leader.html**

Zoran Žmirić
gandalf@boa.hr

Remi

[multimedia log: uz čitanje preporučljivo slušati: "Bring Me To Life" - Evanesance]

U diktafon govori, piše i razmišlja: ZORAN ŽMIRIĆ

Da nije klinaca, ne bih ni primijetio da starim. Svoje sam rođendane prestao slaviti još negdje u srednjoj školi, pa mi je jedino mjerilo prolaznosti vremena E3 sajam, svjetsko prvenstvo u nogometu i dječji rođendani. Vrijeme gazi, iza sebe ostavlja stvari dovršene i poludovršene i ne obazire se na njih, samo pere podignute glave kao zahuktali vlak bez strojovođe. Evo, prošli tjedan Copetov nećak je po ne znam koji put ove godine imao rođendan. OK, buncam, istina je da mi se čini kako je njegov posljednji rođendan bio prije nepuni mjesec dana, no kako god, Cope i ja smo se tog dana našli nasred riječkog Korza, odvagujući u kom pravcu krenuti u potragu za prigodnim darom. Srećom, ne pijem alkohol, ali da sam kojim slučajem konzument istoga, popio bih koji promil prije *shopinga* jer - kupnja s Copetom prava je noćna mora. Naime, na Copetovu popisu nepoželjnih darova nalazi se gotovo sve osim lego-kocaka i drvenih bojica, no s obzirom da mi sasvim pristojno ide ubjeđivanje da je vrijeme kad smo mi bili klinci debelo iza nas, i da su danas u opticaju neke druge igračke i sadržaji, na koncu se ipak gotovo po pravilu nademo u kakvoj knjižari ili trgovini hardverom, samo što mi za tu rabotu treba sat vremena natezanja.

Već lagano izmoždeni od šalaplastenja po gradu, napokon smo se našli u jednoj ovećoj trgovini, koja na svojim policama ima sve što od zabavno-edukativnog sadržaja možete poželjeti. Nakon desetak minuta razgledavanja, obojici nam je za oko zapeo Atlas svijeta. Ono što je bilo zanimljivo jest da je ta stvar na polici stajala u dva oblika. Kao podebela knjiga i kao CD-ROM. Ista naslovnica, isti naslov, isti izdavač, ista godina izdanja, sve je isto osim medija. Naravno, posegnuo sam rukom za CD izdanjem, dok se Cope mašio za papirnatu varijantu.

- Snimi, čovječe, kolika knjižurina, ima 900 stranica! - oduševio se Cope.
- Da! - dodao sam. A u CD varijanti dolazi na 4 CD-a.
- Pogledaj, molim te - nastavio je Cope zadubljeno gledajući u raskriljenu knjigu - piše da u atlasu ima više od 800 detaljnih svjetskih zemljovida, raspoređenih po regijama.
- Mda, i u CD varijanti je ista stvar, samo što tu ima i multimedijalnog sadržaja. Za svaku državu možeš, recimo, poslušati zvučni zapis nacionalne himne.

Cope me pogledao krajičkom oka, kao jako je zainteresiran za knjigu, no uhvatio sam taj pogled koji je odavao nesigurnost, pogled koji je govorio da smo ušli u fazu nadmudrivanja.

- Više od tisuću fotografija i dijagrama! Jaka stvar! - naglasio je Cope kimajući glavom u znak divljenja.
- Mda, u CD inačici tu je više od 250 zvučnih zapisa i satelitskih snimaka površine Zemlje.

Cope je nastavio, ali ovaj put vičući na sav glas:
- Pazi ovo, Gande, unutar knjige su posteri s kartama kontinenata, i to u dimenziji 200 x 200 centimetara. Fenomenalno!
- Fora. A na CD-u je 3D modelirana karta svakog kontinenta, s mogućnošću virtualnog leta iznad svakoga od njih. Možeš i zumirati površinu do 12 puta, kao da balonom preliječeš neki dio zemaljske površine s detaljnim pregledom cestovnih pravaca, rijeka, naselja, svega vidljivoga, kao na satelitskoj snimci.

Copetu su se nosnice raširile, a oči stisnule. Otvoreni znak da ulazimo u fazu prepiranja. Sad argumenti više nisu imali nikakvu težinu.

- Ovo je knjiga, možeš je listati gdje god želiš. CD može gledati samo na PC-ju! Knjiga je u prednosti! - počeo se derati po knjižari.
Ta knjiga je teška tonu, za unošenje u stan trebat će ti dizalica, a mali će je listati uz pomoć još trojice iz razreda! - odvratio sam uz ništa manje buke.
- Barem je ne možeš izgubiti kao što možeš CD!
- Ne bulazni, zašto bi netko izgubio CD?

... Vrijeme gazi, iza sebe ostavlja stvari dovršene i poludovršene i ne obazire se na njih, samo pere podignute glave kao zahuktali vlak bez strojovođe...

- Zato što ih je četiri. Svaki put kad nešto bude pretraživao, morat će mijenjati CD-e.
- Pa ako i izgubi jedan, ostaje mu još tri! A ako izgubi knjigu, ne ostaje mu ništa osim kuknjave.

Prodavačica nam se bogobojazno približila i obratila ispod glasa:
- Gospodo, molim Vas, možete li biti malo tiši?

Cope je nije ni pogledao. Samo je dobacio: "Ne možemo!" i nastavio mahati knjigom. Žena se potiho povukla koračajući unatrške.

- Knjigu možeš čitati gdje god želiš!
- To si već rekao!
- Knjigu lakše pretražuješ nego CD!
- Glupost. Search opcija je brža!
- Knjiga je jeftinija!
- Nije, jednako stoje i knjiga i CD.
- Lakše je čitati tekst s papira nego s monitora!
- Svako vrijeme ima svoje, ne kažem da je knjiga zastario medij, ali progres čini svoje. CD jednostavno nudi više sadržaja.
- Jasno je da ćeš prednost dati CD-u ako je sadržaj prilagođen mediju! Primjerice, ne možeš nešto što je primarno multimedijalno, kao igra za PC, recimo, konzumirati drugačije nego li na PC-ju! Ali knjiga!? Pisana forma, slova i slike, to je jednostavno nepotrebno pohraniti na CD medij i kao takvo plasirati na tržište. Kužiš ključnu riječ? Nepotrebno!

Na trenutak smo zašutjeli pogledavajući se vrteći po rukama svatko svoju verziju iste priče.
Prodavačica se ohrabrila i prišla nam još jednom:
- Mogu li Vam možda pomoći da se odlučite?
- Nema potrebe - odgovorio sam. Mislim da smo već odlučili.
- A da? - začudila se žena. I što ste odabrali?
Cope i ja smo odgovorili u isti glas:
- CD! - odvratio je Cope!
- Knjigu! - rekao sam!

Pogledali smo se u čudu!

- Dakle, ubijedio sam te! - pobjedonosno sam uzviknuo!
- A ne, ja sam tebe ubijedio!

Žena je zakolutala očima i otišla dalje. Opet smo bili na početku.

- Gande, ti kod kuće, koliko znam, imaš nekoliko enciklopedija na CD-ima. Točno?
- Imam enciklopediju o oceanima, nekoliko općih enciklopedija, nekoliko atlasa svijeta, dvije filmske enciklopedije, dvije enciklopedije o životinjama, enciklopediju o svemiru, i masu edukativnih CD-a.
- Imaš i papirnatih, je l'?
- Svijet oko nas i još masu sličnih stvari. Atlase, enciklopedije biologije, enciklopedije lijepih umjetnosti, sva sila toga. Zašto?
- Pa nisi li prije nekoliko godina, kad si instalirao Windosw XP, kukao kako ti pola tih enciklopedija ne radi? Radile su na starim Windozama, ali na XP-u neće. Što je najbolje, na službenim *siteovima* tih izdavača ne postoje zakrpe koje rješavaju taj problem. Pisao si i u *tech support*, ali nisi dobio odgovor! A što je najbolje, sve si te enciklopedije kupio karticom preko Amazona i platio ih jednako koliko bi platio i knjige! Pa sad mi reci, Gande, za koju se enciklopediju isplatilo dati novac? S kojom si više profitirao?

- S kojom sam profitirao?

Bila je već kasno popodne kad smo izašli iz knjižare. Pozdravili smo na izlasku, no umjesto inače ljubaznog odgovora ispratila nas je šutnja i bijesni pogledi prodavačica. Čak mi se učinilo da je jedan ženski glas iza nas doviknuo da smo kreteni. Ne zamjeram. Žene koje su svojim kolegicama u 14:00 predale smjenu pokazale su prstom u nas dvojicu, upozorivši ih da, osim stanja na blagajni, nakon smjene predaju i dva majmuna koja se od podneva ne mogu odlučiti što bi kupili. Kako god, cijelo sam vrijeme u glavi vrtio Copetovo posljednje pitanje. Tko je profitirao? Ja ne, svakako. Vrijeme čini svoje i u toj bitci ne možeš izvući čak ni neriješen rezultat. Jedina stvar koja ti na trenutak može dati privid da si profitirao, jedina stvar koja te u tom času može vratiti u život dječji je osmijeh, a osmijeh koji smo obojica tu večer dobili bio je veći od svih zemljopisnih prostranstava oslikanih u atlasu. Mali od sreće nije znao koji dar prije otvoriti. Knjigu ili CD.

GILERA NEXUS 500

VIŠE OD SKUTERA

Izlazna snaga: preko 40 KS. Avangardna motociklistička linija plus udobnost i lakoća upravljanja. Predstavljamo vam najsportskiji skuter svih vremena.
GT (Gran Turismo) maxi skuteri predstavljaju posljednjih nekoliko godina pravi tr□išni fenomen. Praktičnost i lakoća upravljanja dolaze u kombinaciji s vrhunskim performansama motora «kubika□e» veće od 400 cm3.
Gilera Nexus je rezultat posebne filozofije - kri□anja sportskog karaktera marke Gilera sa skuterom. To podrazumijeva slobodnu primjenu motociklisti□ke tehnologije, a pritom se ne zapostavlja najva□nija prednost skutera - lakoća upravljanja.

Ovaj Gilerin naum datira još od 1997, kada je Runner napravio preokret na tr□ištu skutera primjenom tehnologije motocikliskti□ke šasije da bi se postigao što veći u□itak u vo□nji.
Gileru Nexus se mo□e svesti na samo nekoliko brojeva; 195 kg te□ine u omjeru od gotovo pedeset / pedeset (točnije: 48 % sprijeda i 52 % straga). Snagu od 40 KS generira sofisticirani pogonski agregat s elektronskim ubrizgavanjem. Posljednja, najsna□nija verzija MASTER motora, razvijena isključivo za potrebe Nexusa.
Nova rješenja pojačala su snagu na 40.12 KS kod 7.500 o/min i zakretni moment na 43 Nm kod 5.500 o/min. Svu ovu snagu glatko razvode remenice u CVT mjenjaču da bi optimalnim prijenosom osigurali meku i elastičnu vo□nju
Ipak, najviše o ovom proizvodu govore brojna tehnička inovativna rješenja, počevši od dijelova ciklistike - progresivnog "Power Drive" Gilera stra□njeg ovjesa koji je spojen na "Direct Link" sustav kojim je motor učvršćen na okvir i osigurava veću ukupnu čvrstoću šasije. Nadalje, po prvi puta na jednom skuteru, tu je i mogućnost podešavanja visine stra□njeg ovjesa prema stilu vo□nje svakog vozača.

Široko i udobno sjedalo za vozača i suvozača nameće prirodan polo□aj u vo□nji i povećava osjećaj potpune kontrole nad vozilom. Prostor ispod sjedala mo□e primiti jednu integralnu kacigu , a opremljen je unutarnjom rasvjetom i utičnicom za punjenje mobitela. Sjedalo se mo□e otvoriti pritiskom na dugme na unutarnjoj strani upravljačkog stupa ili daljinski, pritiskom dugmeta na kontakt ključu. Dodatni prtlja□ni prostor nalazi se unutar upravljačkog stupa - vrlo praktično rješenje kojega bi se teško odrekao ijedan skuteraš, čak i na sportskom vozilu poput *Gilere Nexus*.
Gilera Nexus je opremljen elektronskim protuprovalnim uređajem (Immobiliserom) koji onemogućava startanje ako elektronski upravljački sustav motora ne prepozna šifru ključa (pa i onih koji rade na mehaničkom principu).

OPREMA

Pored prostora ispod sjedala i pretinca unutar upravljačkog stupa, *Gilera Nexus* nudi prtlja□nik koji povećava kapacitet prtlja□nog prostora za još 28 litara.

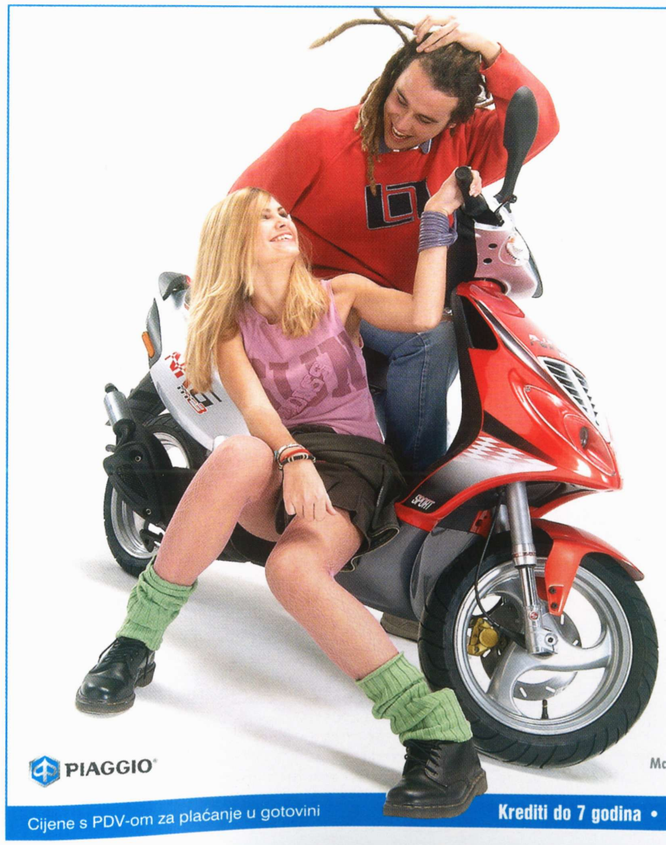
U istoj boji kao vozilo, isporučuje se u kompletu s vlastitom učvrsnom pločom.

BOJE

Četiri boje u kojima se *Gilera Nexus* javlja na tr□ištu naglašavaju njegovu trkaću liniju do savršenstva. Crvena Dragon, crna Opaco, □uta LightSpeed i siva Ghiaccio.

MOGUĆNOST NABAVE

Gilera Nexus se nalazi u prodaji diljem Hrvatske, po cijeni za gotovinsko plaćanje od 49.990,00 kn



NRG mc3

NRG mc³ DD
17.880 Kn

Mjesečna rata
već od 292 Kn

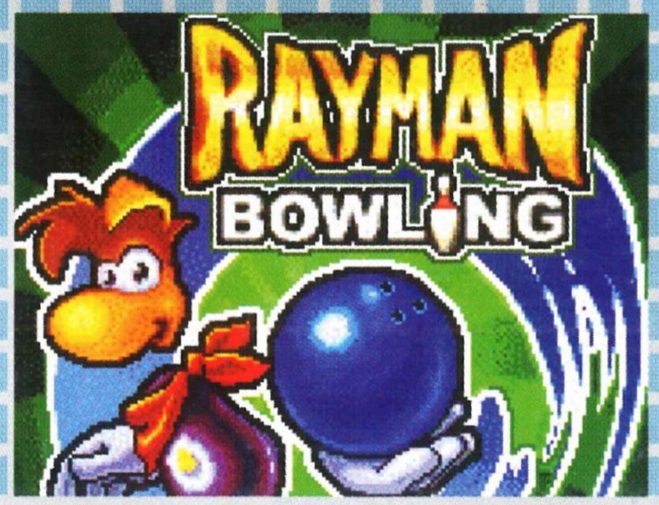
PRODAJA: SPLIT "PIAGGIO CENTER SPLIT" 021 383 898 • "SKUTER BUTIGA" 459 730 ŠIBENIK "PIAGGIO CENTER ILJADICA - RAPO" 022 213 159 TROGIR "PROMOTO" 021 881 655 ZADAR "PIAGGIO CENTER ZADAR" 023 305 861 DUBROVNIK "ETNA" 020 313 061 • "MOTO CENTAR" 311 440 MAKARSKA "MOTO CENTAR OKLOPČIĆ" 021 679 343 METKOVIĆ "MARA 959" 020 684 147 KORČULA "MARA 959" 020 716 635 RIJEKA "SCOOTER SPACE" 051 641 494 • "SPRINT" 211 629 MATULJI "MOTO MATUŠIĆ" 051 277 799 CRIKVENICA "MOTO INI" 051 242 658 KRK "AB!" 051 222 013 RAB "BALTY MOTOR SPORT" 051 725 721 MALI LOŠINJ "MOTOMAR TRADE" 051 232 481 PULA "CIKLI" 052 534 947 • "HP MOTORI" 383 505 ROVINJ "PIAGGIO CENTER DODIĆ" 052 815 616 POREČ "ESPO" 052 452 784 ZAGREB "PIAGGIO CENTER ZAGREB" 01 6183 116 • "BOX 15" 3777 294 • "MOTO MONDO" 301 2700 KRAPINA "BAUER" 049 372 014 KARLOVAC "AMI TRADE" 047 414 160 SISAK "MOTO DEL VECHIO" 044 524 678 VARAŽDIN "AUTOMOBIL LONČAR" 042 214 833 • "SUPERBIKE TRGOVINA" 320 898 ČAKOVEC "ALFACAR" 040 364 000 OSIJEK "MOTO CENTAR IVANDIJA" 031 303 355 • "TOM.OS" 373 133 SLAVONSKI BROD "AUTO MOTO NAUTIK" 035 452 151 VINKOVCI "ANTONINA" 032 306 270 BJELOVAR "MOTO CENTAR BJELOVAR" 043 221 780 KOPRIVNICA "MOTO BICIKLIST" 048 622 191 VIROVITICA "AUTO CENTAR PEPA" 033 726 780 VUKOVAR "ANTONINA" 032 441 115 NOVA GRADIŠKA "AUTO-MOTO KUMIĆ" 035 364 824
BOSNA I HERCEGOVINA: BIHAĆ "AUTOCOMERC" 037 328 084 TUZLA "LIBERO TRADE" 035 255 018 ZENICA "AUTO CENTAR BEGANOVIĆ" 032 446 100 MOSTAR "MAXIMA TRADE" 036 320 327 BANJA LUKA "MOTO TRADE" 051 323 351

SELENIA MOTO RIDER

Cijene s PDV-om za plaćanje u gotovini

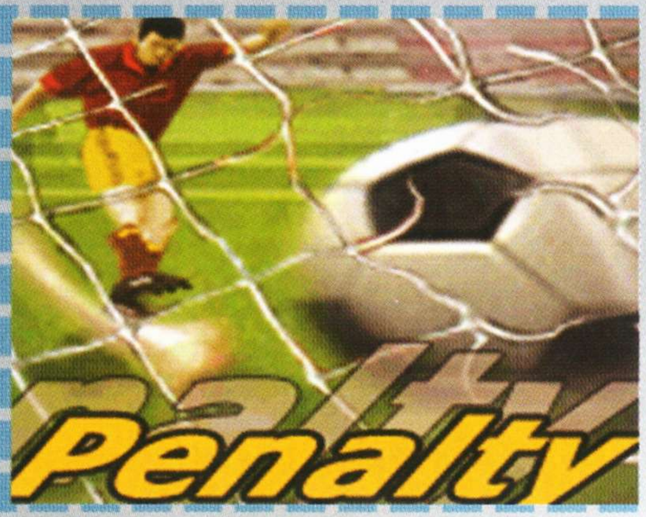
Krediti do 7 godina • Jamstvo 2 godine • Povoljno obvezno i kasko CROATIA OSIGURANJE

Moto-utrka 2
Cijena: 24,40 kn Ključna riječ: **Mot**
Mobilni telefoni: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7650, N-Gage; Siemens C60



Rayman® bowling
Cijena: 18,30-24,40 kn Ključna riječ: **Bowl**
Mobilni telefoni: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 8910i; Siemens S55, SL55, M55, C60, MC60; Sony Ericsson T610, Z600

Pećinski čovjek
Cijena: 18,30-24,40 kn Ključna riječ: **Pecina**
Mobilni telefoni: Nokia 3300, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7650, N-Gage; Siemens M50, MT50, M55, S55, SL55; Sony Ericsson T610, Z600



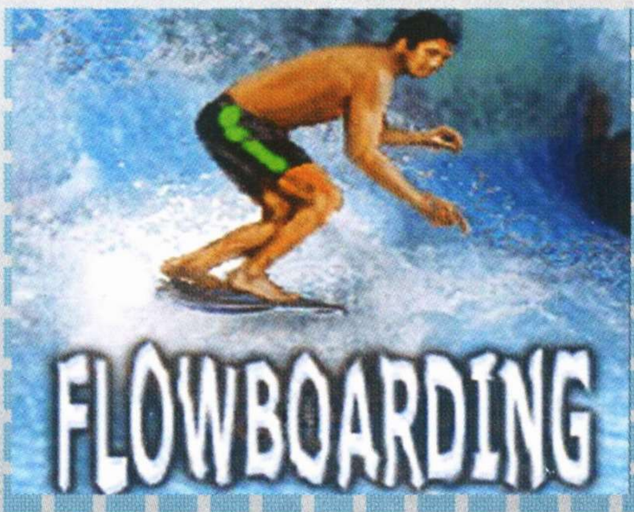
Penalty
Cijena: 18,30 kn Ključna riječ: **Nogomet**
Mobilni telefoni: Nokia 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650

Strange Maze
Cijena: 18,30-24,40 kn Ključna riječ: **Maze**
Mobilni telefoni: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7650, N-Gage; Siemens C55, M50, MT50, S55, SL55, M55, C60

Bitka za Titan
Cijena: 18,30 kn Ključna riječ: **Titan**
Mobilni telefoni: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7650, N-Gage; Siemens S55, SL55, M55, C60

ConQuest 1773
Cijena: 24,40 kn Ključna riječ: **Kvest**
Mobilni telefoni: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage; Siemens S55, SL55, M55, C60

Crash n Burn
Cijena: 24,40 kn Ključna riječ: **Crash**
Mobilni telefoni: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650



Surfanje
Cijena: 18,30-24,40 kn Ključna riječ: **Surf**
Mobilni telefoni: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250; Siemens C55, M50, MT50, M55, S55, SL55

Zabavite se uz nove JAVA™ igre

Više od 140 fantastičnih Java™ igara spremno je pretvoriti vaš mobilni telefon u moćnu mobilnu konzolu. Novi izazovi su pred vama!
Pošaljite VIP.sms poruku s ključnom riječi igre na broj **333** i zakoračite u svijet Java™ igara. Uživite se u šarolike igre pomoću svoga mobilnog telefona neovisno o vremenu i mjestu gdje se nalazite. Top listu i nove igre za vaš model mobilnog telefona provjerite slanjem poruke sljedećeg sadržaja na broj **333**:
• npr. **TOP 6610, NOVO S55**.
Igre potražite na VIP.wap portalu u kategoriji Zabava/Stil te na web stranici java.vip.hr.

Napomena: naručivanje Java™ igara putem VIP.sms poruke, VIP.wap portala ili VIP portala (java.vip.hr) naplaćuje se prema standardnom VIP cjeniku. Dodatne informacije potražite kod Službe za korisnike na 091 77 00. Pozivi upućeni na ovaj broj iz VIP mreže su besplatni.

VIP
SNAGA KOMUNIKACIJE

www.vipnet.hr