



HACKER

BROJ 107 • STUĐENI 2004. • CIJENA 33,00 KN, 1100 SIT, 330 DIN, 270 DEN, 8,50 KM

DO... ISNE OVISNOSTI

DVD
PRILOG
4.5 GB

PREPORUKA BROJA
EVIL GENIUS
Zabavno zločest do daske!



NAJAVA BROJA
PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN Legendarni Prince u supermračnom i opakom izdanju

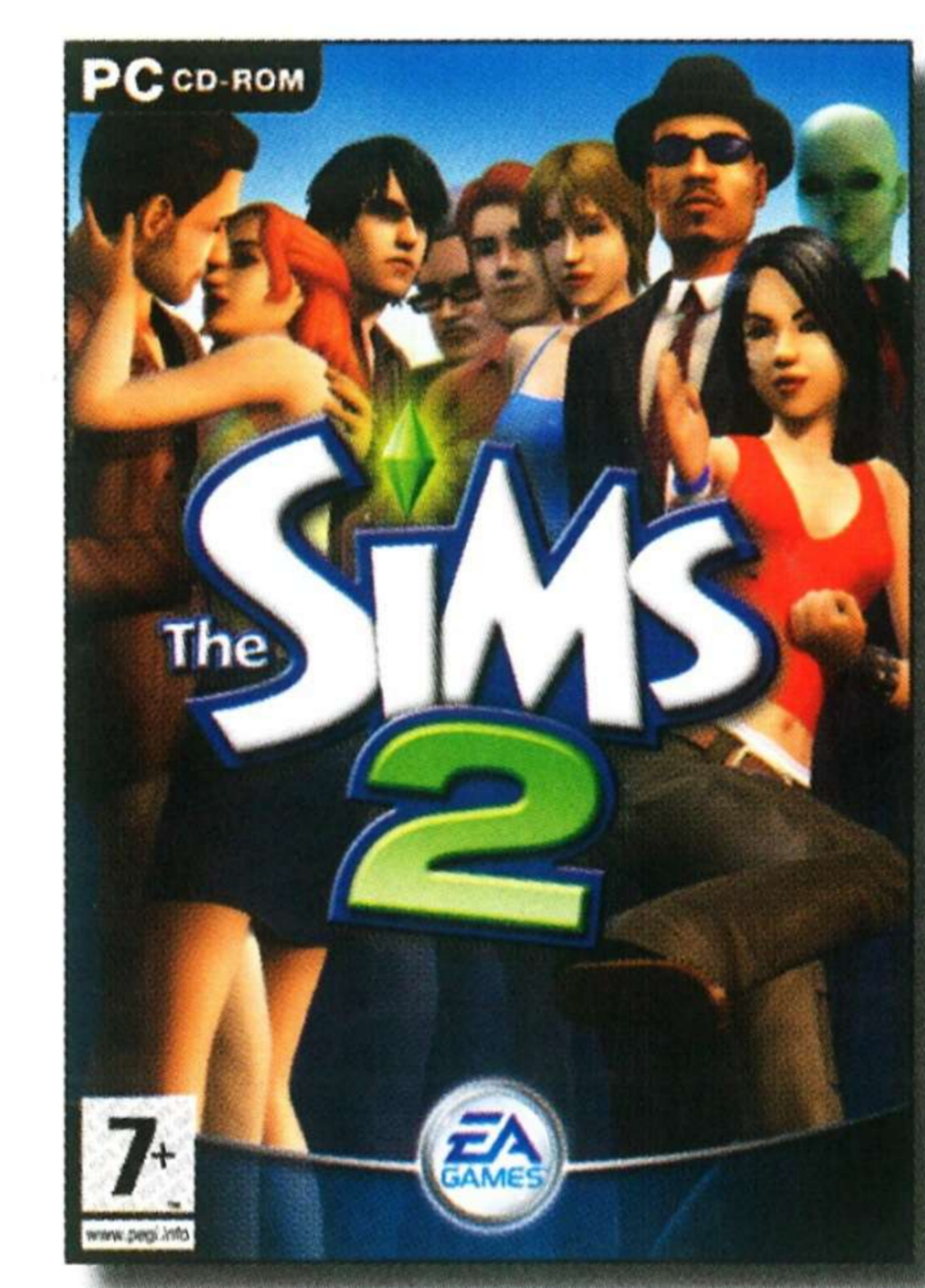
40 STRANICA JESENSKA NAVALA MEGAHITOVA
RECENZIJA Warhammer 40.000: Dawn of War, Star Wars Battlefront, Evil Genius, Silent Hill 4: The Room, Rome Total War, Call of Duty: United Offensive...



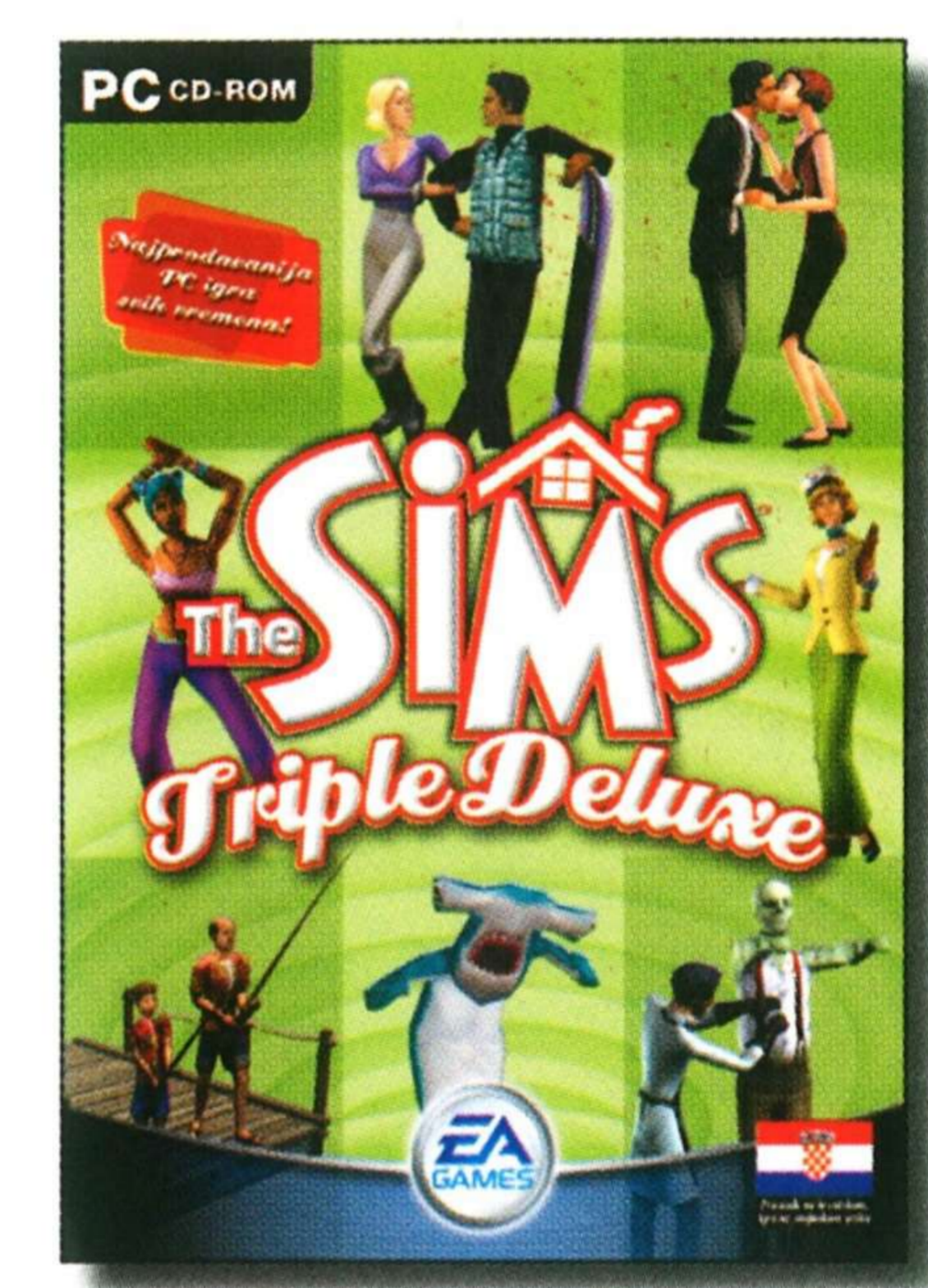
ISSN 1330-7126
00107
9 771330 712000

ALGORITAM

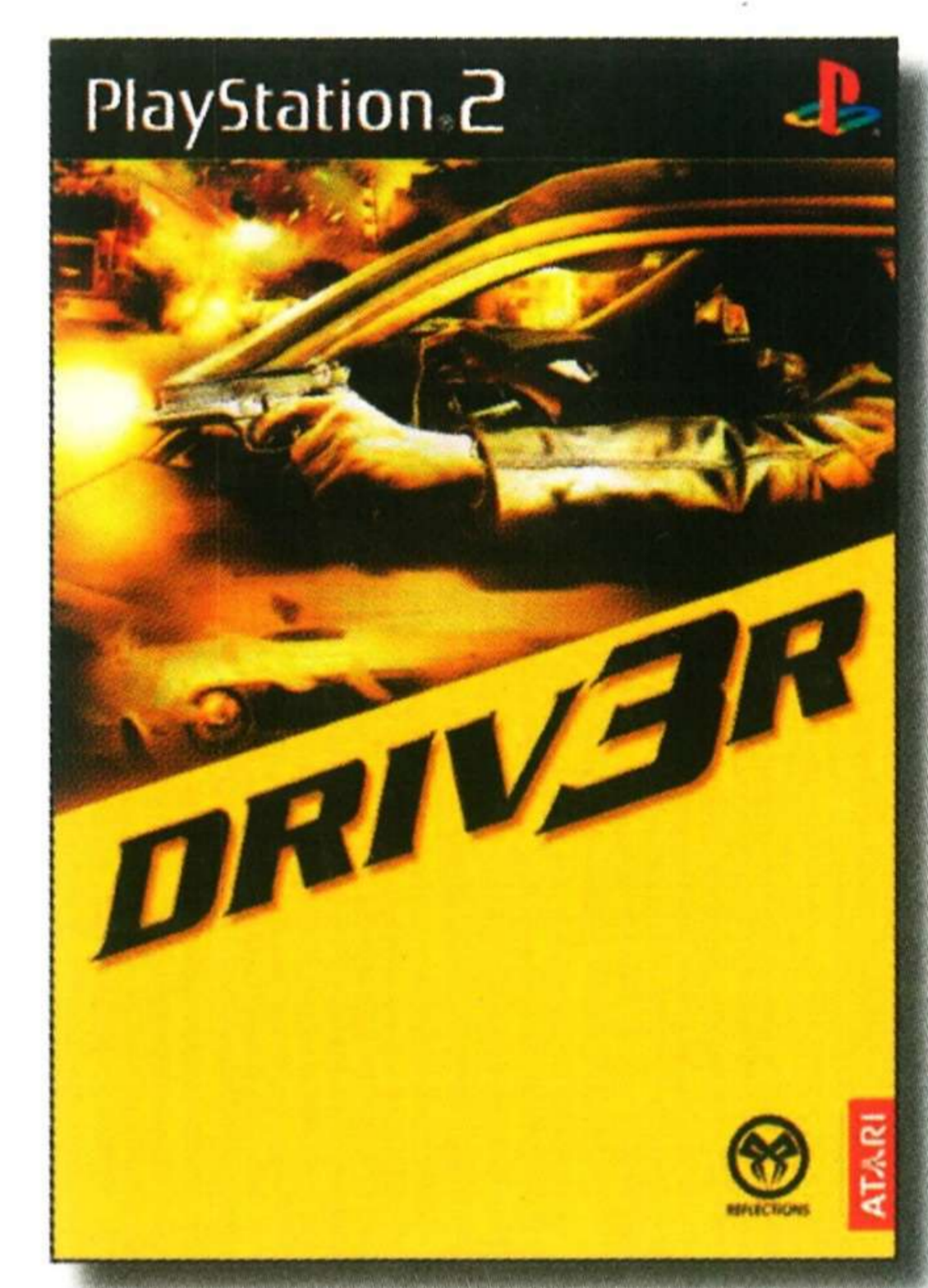
multimedija centar



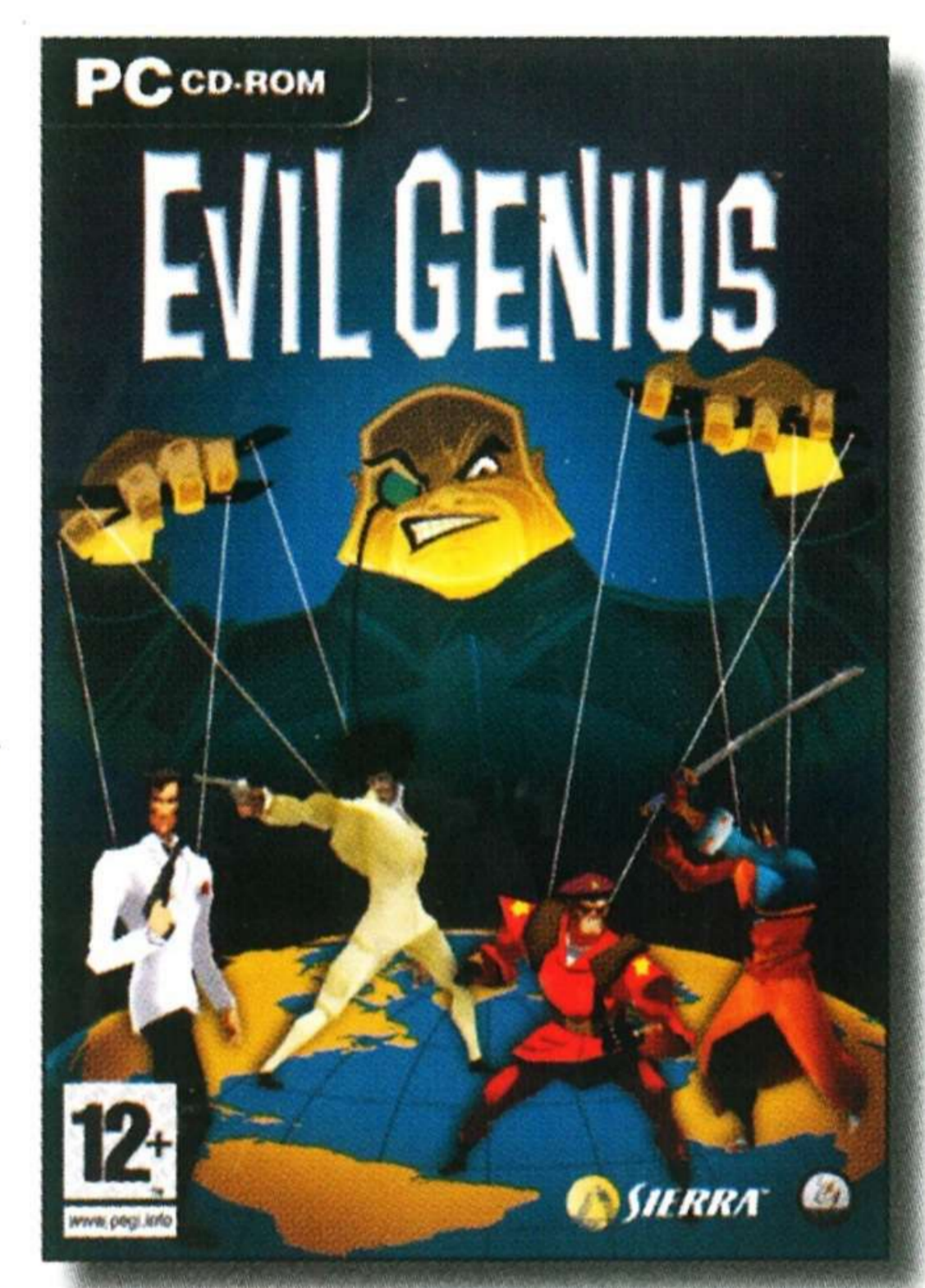
Sims 2
PC ▶▶ 349,99 kn



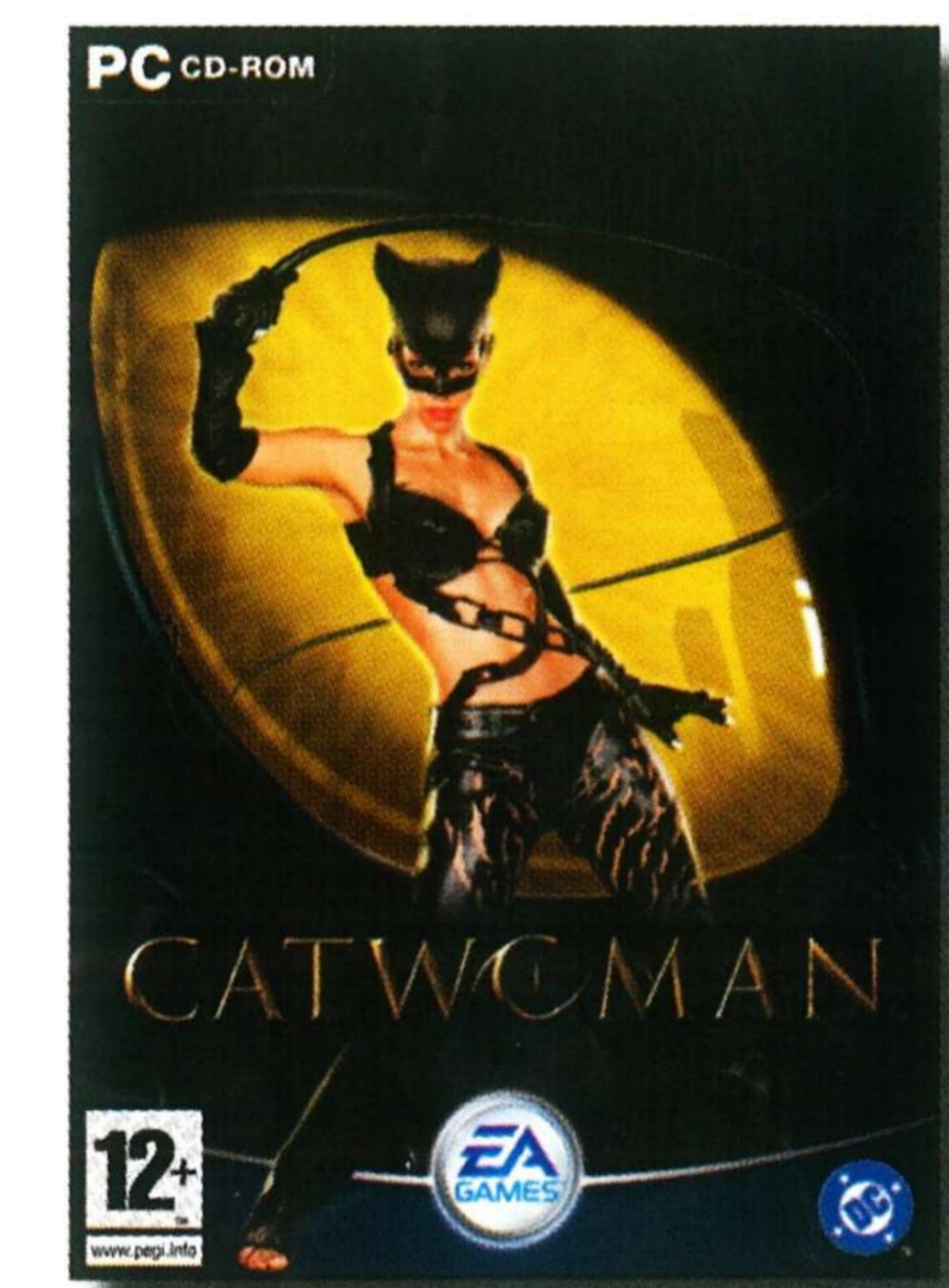
Sims/Trepledeluxe
PC ▶▶ 349,99 kn



Driver 3
PS2 ▶▶ 449,00 kn
XBOX ▶▶ 449,00 kn



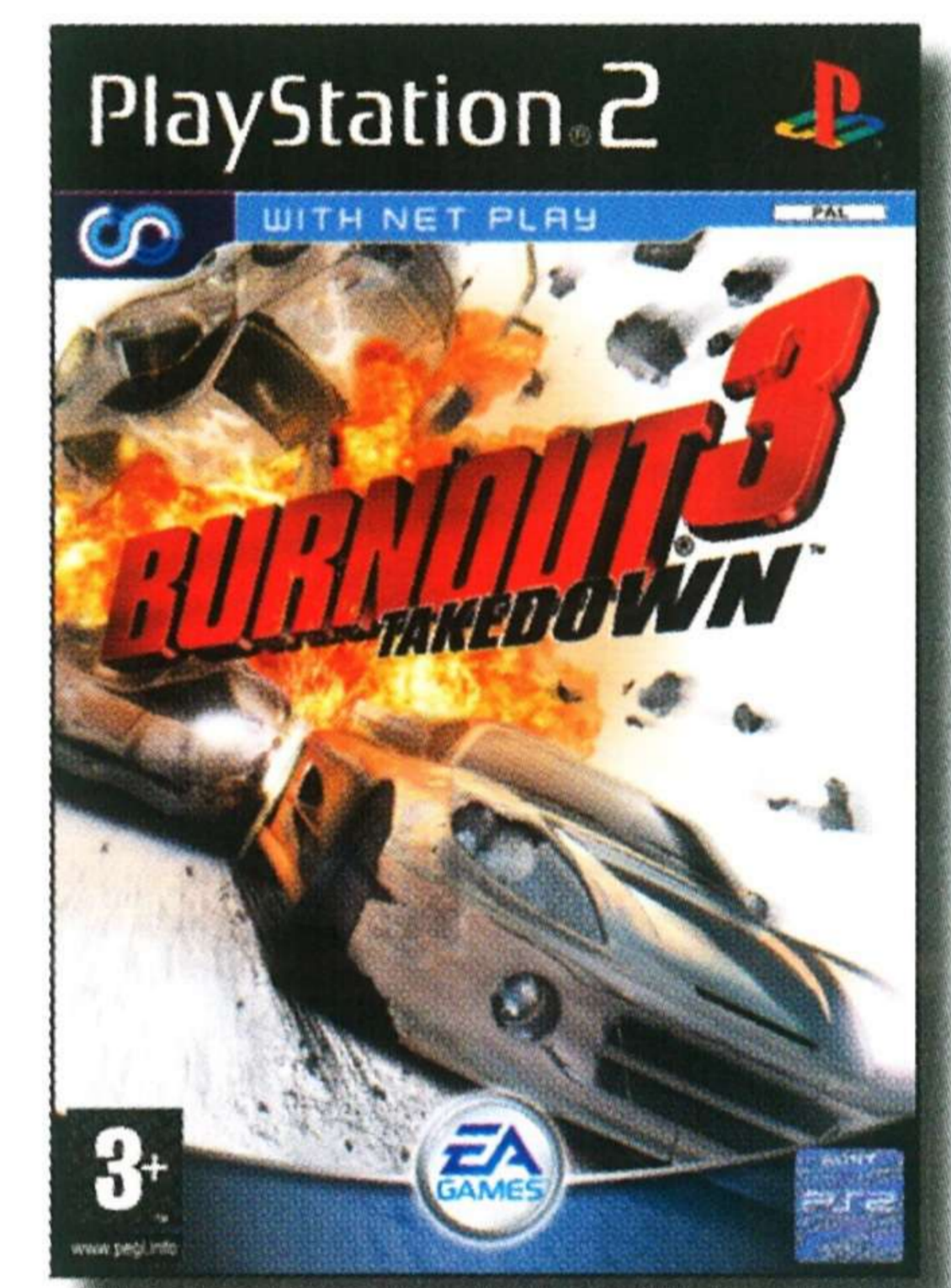
Evil Genius
PC ▶▶ 349,00 kn



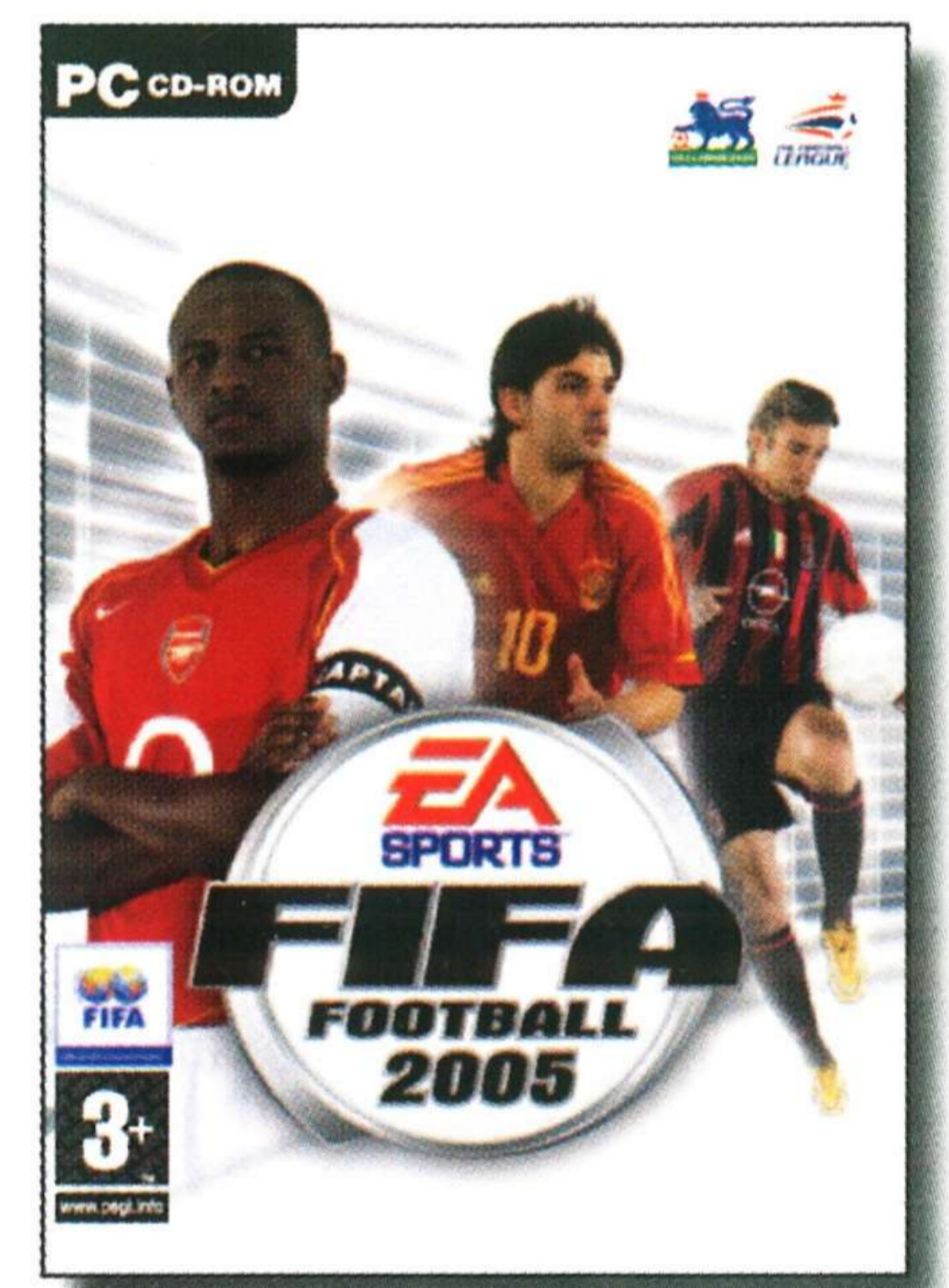
Catwoman
PC ▶▶ 349,99 kn
PS2 ▶▶ 449,00 kn
GC ▶▶ 449,00 kn
GBA ▶▶ 369,00 kn



Terminator 3/Dremption
PS2 ▶▶ 199,00 kn
GC ▶▶ 249,00 kn
XBOX ▶▶ 249,00 kn



Burnout 3/Takedown
PS2 ▶▶ 449,00 kn
XBOX ▶▶ 449,00 kn



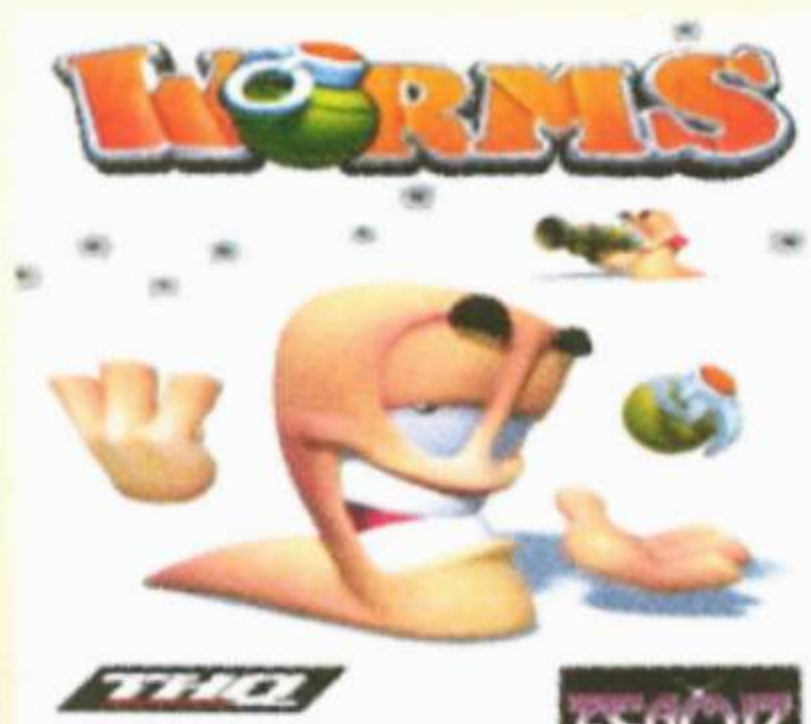
Fifa 2005
PC ▶▶ 349,99 kn
PS2 ▶▶ 449,00 kn
PS1 ▶▶ 199,00 kn
XBOX ▶▶ 449,00 kn
GC ▶▶ 449,00 kn
GBA ▶▶ 369,00 kn



www.algoritam.hr

ALGORITAM PRODAJNA MJESTA: Zagreb, Gajeva 1, 01/4881-554 ▶▶ King Cross Zagreb, Škorpikova 34, 01/3475-229 ▶▶ Dubrovnik, Placa 8 (Stradun), 020/322-044
▶▶ Split, Bajamontijeva 2, 021 348-030 ▶▶ Osijek, Trg slobode 7, 031/214-310 ▶▶ Pula, Prolaz kod kazališta 1, 052/393-987 ▶▶ Varaždin, I. Kukuljevića 7, 042/302-422

U sve cijene uključen je PDV. Ponuda vrijedi do isteka zaliha. Algoritam i Algoritam logotip su zaštićene trgovačke oznake tvrtke Algoritam d.o.o. Zagreb.



Worms®

Cijena: 24,40 kn
Ključna riječ: **Crv**
Žanr: **akcije**

Uništi sve protivničke crve, prije nego oni unište tebe!
Ovo je igra bespoštedne borbe do smrti!

Mobilni telefoni: Nokia 3200, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6230, 6610, 7210, 7250, 7650, 8910i; Motorola V500, V525

© 1995 Team 17. Team 17 and Worms are registered or trademarks of Team 17 Software limited. Original Concept Andy Davidson. THQ, THQ Wireless and the respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.



Speed devils™

Cijena: 24,40 kn
Ključna riječ: **Speed**
Žanr: **sportske**

Na putu si od Miamija do LA-a. Postoji samo jedno pravilo - Pravila nema!

Mobilni telefoni: Nokia 3100, 3300, 3410, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 7210, 7250, 7650, 8910i, N-Gage; Siemens C55, MT50, M50, M55

© 2002 Gameloft. All Rights Reserved. Speed Devils is a registered trademark of Ubi Soft Inc.



Ministry of Sound: Dance Nation™

Cijena: 18,30 kn
Ključna riječ: **Ples**
Žanr: **sportske**

Tko je najbolji plesač na svijetu? Možda baš ti? Dokaži se.

Mobilni telefoni: Nokia 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650; Motorola V500, V525; Sony Ericsson T610, Z600

© & TM Ministry of Sound. Java, J2ME and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc., in the United States and other countries. THQ, THQ Wireless and the respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.



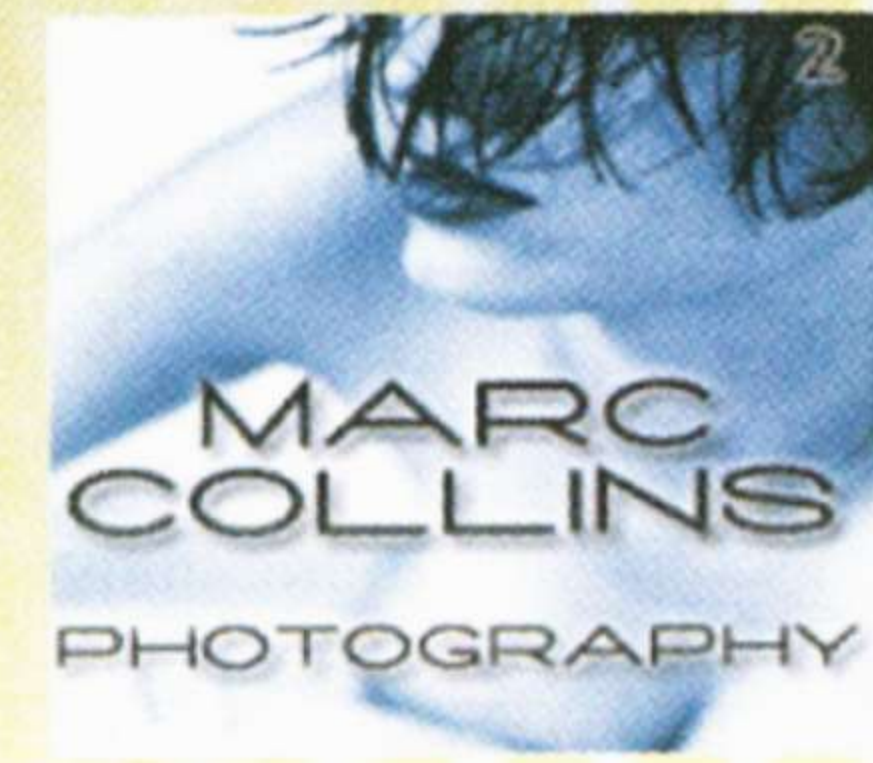
Tom Clancy's Splinter Cell® Extended Ops

Cijena: 24,40 kn
Ključna riječ: **Ops**
Žanr: **akcije**

Napuštena sovjetska baza je ponovno aktivirana. Infiltriraj se u neprijateljske redove i spriječi ih u uništavanju Zemlje!

Mobilni telefoni: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 8910i, N-Gage; Siemens C60, M55, SL55, S55; Motorola V500, V525

© 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Under license by Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell, Sam Fisher, Ubi Soft and the Ubi Soft Logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or in other countries.



Marc Collins 2

Cijena: 24,40 kn
Ključna riječ: **Marc2**
Žanr: **erotika**

Umjetničke fotografije Marc Collinsa prikazuju ženu i njenu prirodnu senzualnost. Riječe o bezvremenskim fotografijama s motivima ženskog tijela i njegove erotičnosti. Namijenjeno starijima od 18 godina!

Mobilni telefoni: Nokia 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i; Motorola T720



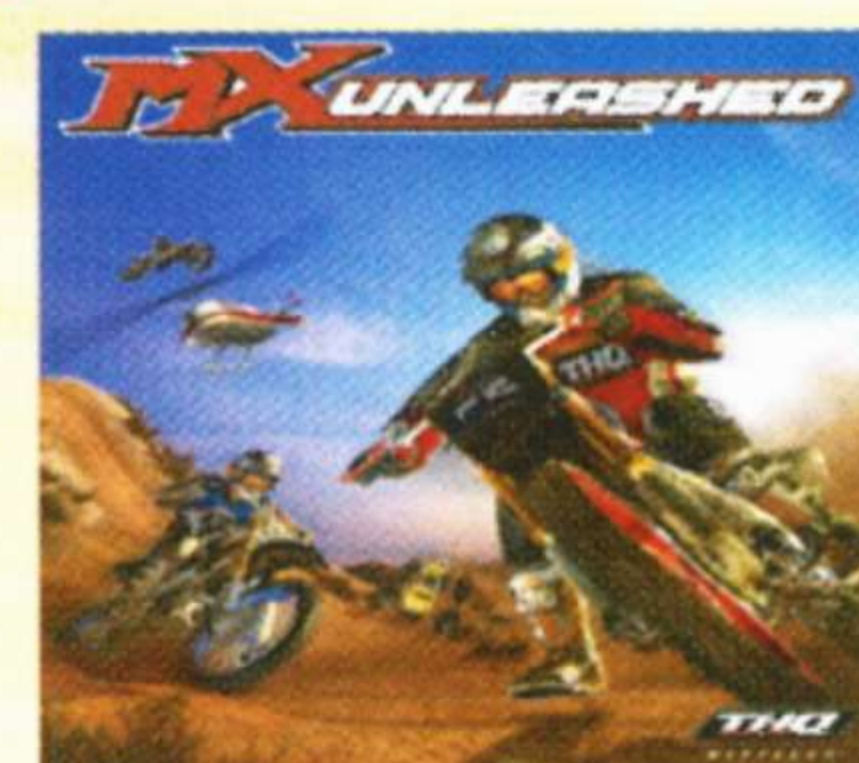
Spider-Man vs. Doc Ock

Cijena: 24,40 kn
Ključna riječ: **Pauk**
Žanr: **akcije**

Spider-Man 2™ je ponovno u akciji! Mjesto radnje: New York! Neprijatelj broj jedan je zli Doc Ock. Uništi neprijatelja prije nego što on uništi tebe!

Mobilni telefoni: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7650, 8910i, N-Gage; Sony Ericsson T610, T630, Z600; Motorola V500, V525

™ & © 2004 MARVEL and © 2004 CPIL. All Rights Reserved. © 2004 Sony Pictures Digital Inc. All Rights Reserved.



MX Unleashed™

Cijena: 24,40 kn
Ključna riječ: **Motor**
Žanr: **akcije**

Skreni s asfalta u prašinu, pijesak i blato. Jedino što će ti prolaziti mislima je da možeš ići brže, više...

Mobilni telefoni: Nokia 3200, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 7210, 7250, 7650; Motorola V525

Copyright © 2004 THQ Wireless. THQ, THQ Wireless, Madtap and their respective logos and the MX Unleashed logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.

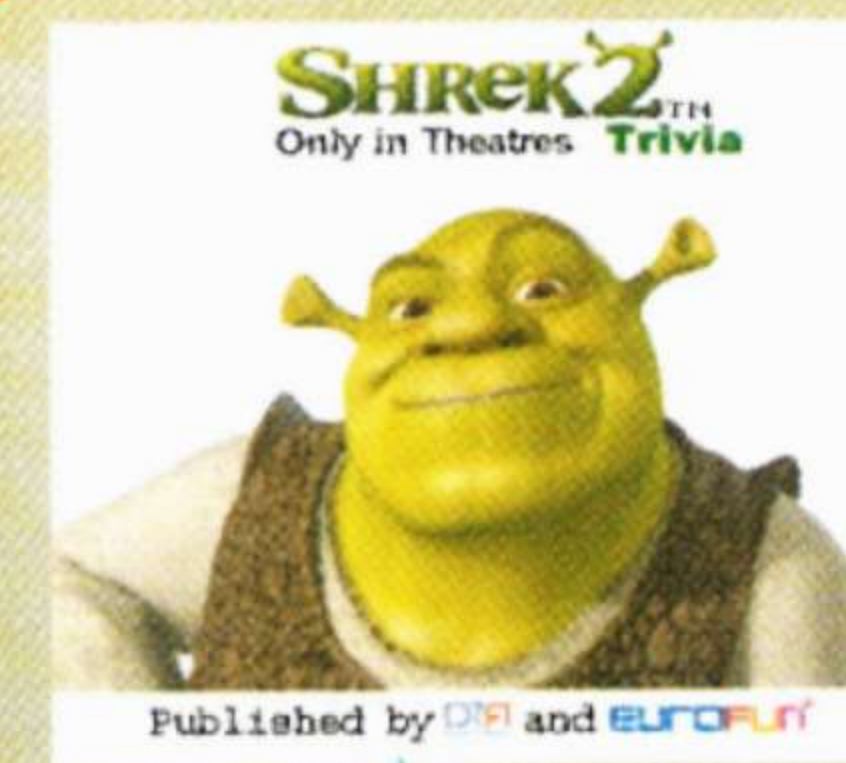


1805: French Empire

Cijena: 24,40 kn
Ključna riječ: **1805**
Žanr: **akcije**

Europa je plamenul! Vrijeme radnje: Francuska početkom 19. stoljeća! Sa svojom vojskom kreće u osvajački pohod.

Mobilni telefoni: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7650, 8910i, N-Gage; Sony Ericsson T610, Z600; Motorola C450; Siemens C60, MC60, M55, SL55, S55



Shrek 2™ Trivia

Cijena: 18,30 kn
Ključna riječ: **Shrek2**
Žanr: **humor**

Novi Shrek je tu! Proveri koliko si dobar poznavatelj filma! Sretno!

Mobilni telefoni: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 7210, 7250, 7610, 7650, N-Gage; Sony Ericsson T610; Motorola V525; Siemens MC60, M55, SL55, S55

Shrek is a registered trademark of DreamWorks L.L.C. Shrek 2™, Shrek Ear Design and Shrek "S" Design © and © 2004 DreamWorks L.L.C.

Provalite u svijet Download igara

Downloadajte čisti adrenalin u svoje mobilne telefone i uživajte u non-stop zabavi. Omiljeni sadržaj naručite VIP.sms porukom koja sadrži ključnu riječ odabrane igre na broj **333**. Ostale Download igre možete nabaviti i preko VIP portala na web stranici java.vip.hr ili se spojite na mobilni portal live.vip.hr.

Cijene igara su iskazane s PDV-om.
Za sve informacije nazovite Službu za korisnike na 091 77 00. Pozivi upućeni na ovaj broj iz VIP mreže su besplatni.



SNAGA KOMUNIKACIJE

NAGRADNA IGRA

IGRAJ I OSVOJI SUPERNAGRADU



GECUBE X800 GRAFIČKU KARTICU

KAKO BISTE DOBILI PONOVNU (3 OD 3) PRILIKU OSVOJITI SUPER JAKU GRAFIČKU KARTICU X800 POTREBNO JE IZREZATI TRI KVADRATIĆA S REDNIM BROJEVIMA, NALJEPITI IH NA DOPISNICU ILI STAVITI U KOVERTU TE DO 12.11. POSLATI NA ADRESU REDAKCIJE HACKERA S NAZNAKOM "X800 RUBY3"

**ADRESA REDAKCIJE:
REDAKCIJA ČASOPISA HACKER
ČAKOVEČKA 17 / ULAZ KRAPINSKA
10000 ZAGREB**

NAPOMENA - OPSJEDANJE REDAKCIJSKOG TELEFONA I POKUŠAJI PODMIČIVANJA ČLANOVA HACKER TIMA JANJETINOM, EGZOTIČNIM PLESAČICAMA I SLIČNIM MAMILICAMA BITI ĆE OSUJEĆENI!!!



EKSKLUZIVNI DISTRIBUTER

10010 Buzin, Buzinski prilaz 10 www.msan.hr
tel.: ++385 (0) 1/ 36 54 900, fax: 01/ 36 54 905



Za više informacija i kvalitetne desktop wallpapere sa zanosnom Ruby posjetite GECUBE lokalizirane internet stranice na www.msan.hr/gecube

Dragi i vjerni čitatelji!

Nakon duge stanke, Hacker od ovog mjeseca na velika vrata ponovo uvodi pretplatu. Prednosti pretplate su brojne i za sve naše pretplatnike vrlo korisne. Bili smo široke ruke i slobodno možemo reći - Hackerovi će pretplatnici ostvarivati brojne pogodnosti.

ZAISTA DOBRO ZVUČI - HACKER I ZA 23 KUNE!

Nije lako izdvojiti 33 kune svakog mjeseca za časopis. Mi nagradujemo Vašu vjernost sa čak 10 kuna mjesečnog popusta po broju za godišnju pretplatu! Ni polugodišnji pretplatnici neće loše proći, kupovati Hacker i za 26.4 kn po broju, zaista dobro zvuči.

POKLON ZA PRVIH 100 PRETPLATNIKA - ORIGINALNA HACKER MAJICA!

Super atraktivna, kvalitetna, u boji i zanimljivog dizajna, ova je majica sigurno prava nagrada. A kome će doći nego u ruke našem pretplatniku jer Hacker nagrađuje Vašu vjernost!

NE TRAŽI GA NA KIOSKU - HACKER STIŽE NA TVOJA VRATA!

Ne možete naći svoj primjerak? Rasprodan je? Nema ga? Od sada nema tih problema, odmah po izlasku HACKER prvo dolazi na tvoja vrata. Od sad ga čitaš i dobivaš prije svih!

HACKERCLUB[®]

ČITAJTE JEFTINIJE I KUPUJTE JEFTINIJE - SVI PRETPLATNICI DOBIVAJU KARTICU "HACKER CLUBA"!

Sa primitkom Vaše uplate, odmah uz prvi broj, na Vaša vrata stižu HACKER i «HACKER CLUB» kartica. Dobrodošli u klub sretnika koji će moći kupovati uz popust a mjesta i popuste koje možete uz nju ostvariti, objavljivat ćemo u svakom broju Hackera!

VEĆE ŠANSE ZA DOBITAK - SUDJELUJ U NAGRADNIM IGRAMA SAMO ZA PRETPLATNIKE!

Hacker će nekoliko puta tijekom godine, organizirati nagradne igre samo za svoje pretplatnike. Iako kroz časopis u svakom broju možeš sudjelovati u nekoj od nagradnih igara, organizirana samo za pretplatnike, nagradna će igra biti zanimljivija jer su šanse za dobitak veće - veći je broj nagrada, a manji je broj sudionika.

HACKERCLUB[®]
ZA KUPOVANJE POPUSTE I OST

HACKERCLUB[®]
ZA KUPOVANJE POPUSTE I OST

ime i prezime: _____ broj kartice: _____
adresa: _____
kartica vrijedi do: _____

Lijepa, plastificirana, s tvojim imenom, prezimenom i klubskim brojem, «HACKER CLUB» kartica stiže s prvim brojem pretplate na tvoja vrata. Od sljedećeg broja ćemo vas redovito obavještavati na kojim mjestima možete ostvarivati popuste pri kupnji

TEHNIČKI PODACI O KARTICI: -

Format 9,5 x 5 cm
PAPIR: 300 g/m²
TISAK: digitalni, obostrani color
PLASTIFIKACIJA
S NUMERACIJOM

HACKER POKREĆE PREPLATU! POKRENI SE I TI!

PRETPLATNIČKI KUPON

Da, želim se pretplatiti na časopis Hacker.

6 brojeva (za cijenu 26,40 kn)

12 brojeva (za cijenu od 23,10 kn)

* pretplata traje do njenog opoziva uz obavezan pisani opoziv od 30 dana prije isteka plaćenog razdoblja.

Zanr: akcije

Vrijeme radnje: Francuska 19. stoljeća! Sa svojom vojskom kreće u pohod.

Mobilni telefoni: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7650, 8910i, N-Gage; Sony Ericsson T610, Z600; Motorola C450; Siemens C60, MC60, M55, SL55, S55

Novi Shrek je tu! Proveri koliko si dobar poznavatelj filma! Sretno!

Mobilni telefoni: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 7210, 7250, 7610, 7650, N-Gage; Sony Ericsson T610; Motorola V525; Siemens MC60, M55, SL55, S55

Shrek is a registered trademark of DreamWorks L.L.C. Shrek 2™, Shrek Ear Design and Shrek "S" Design © and © 2004 DreamWorks L.L.C.

DO PRETPLATE NIKAD JEDNOSTAVNIJE!



Čitko ispisan kupon (kojeg možeš izrezati iz časopisa ili podatke ispisati na fotokopiji), pošalji na adresu :
EPH PRETPLATA, PP 900, 10 001 ZAGREB ili
POŠALJI NA BROJ FAXa: 01/6162-633

ili

POŠALJI E-MAIL

Na adresu:
PRETPLATA@ EPH.HR

ili

NA WWW.HACKER.HR

Ispuni pretplatnički kupon i podatke pošalji na
PRETPLATA@eph.hr

PODACI O PRETPLATNIKU

IME I PREZIME: _____

ADRESA ZA DOSTAVU: _____

ULICA: _____

GRAD: _____

E-MAIL ADRESA: _____

POREZNI/MATIČNI BROJ (ZA PRAVNE OSOBE): _____

DATUM I GODINA ROĐENJA (ZA FIZIČKE OSOBE): _____

*Po primitku uplate, svi pretplatnici dobivaju po primitku prvog broja pretplate karticu «HACKER CLUBa»

NAGRADNA IGRA

tvodnik

MJESEC ZA UMRIJETI

HACKER ekipa

IGRAJ I OSVOJI SUPERNAGRADU



PIXELVIEW 6600 ULTIMATE EDITION GRAFIČKU KARTICU

dnje: Francuska
om vojskom krećeš u

0, 3200, 3300, 3510i,
0, 6610, 6800, 6820, 7210,
ony Ericsson T610, Z600;
0, MC60, M55, SL55, S55

Novi Shrek je tu! Proveri koliko si dobar poznavatelj
filma! Sretno!

Mobilni telefoni: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i,
3650, 3660, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 7210, 7250,
7610, 7650, N-Gage; Sony Ericsson T610; Motorola
V525; Siemens MC60, M55, SL55, S55

Shrek is a registered trademark of DreamWorks L.L.C. Shrek
2™, Shrek Ear Design and Shrek "S" Design © and © 2004
DreamWorks L.L.C.

ŽELITE LI ZAPLIVATI SA SIRENAMA? PIXELVIEW 6600 ULTIMATE EDITION ILI JEDAN OD 30 PAKETA PODLOŠKA ZA MIŠ+KEMIJSKU OLOVKU MOŽETE OSVOJITI AKO IZREŽETE TRI KVADRATIĆA S REDNIM BROJEVIMA, NALJEPITI IH NA DOPISNICU ILI STAVITI U KOVERTU TE DO 12.11. POŠALJETE NA ADRESU REDAKCIJE HACKERA S NAZNAKOM "PIXELVIEW 6600"

ADRESA REDAKCIJE:
REDAKCIJA ČASOPISA HACKER
ČAKOVEČKA 17 / ULAZ KRAPINSKA
10000 ZAGREB

NAPOMENA - OPSJEDANJE REDAKCIJSKOG TELEFONA I POKUŠAJI PODMICIVANJA ČLANOVA HACKER TIMA EGZOTIČNIM SIRENSKIM LJEPOTICAMA, I SLIČNE SMICALICE BITI ĆE TAKODER OSUJEĆENI!!!

30 x



Za umrijeti od sreće, dakako. Ta tko ne bi nakon očajno duge ljetne suše u svijetu igara u zadnjih nekoliko tjedana jednostavno lukao od sreće pod svom tom navalom uistinu zvrskih uradaka, od kojih mnoge čekamo već godinama? Vjerujemo, stoga, da se nećete ljutiti što smo nekolicini njih odlučili posvetiti nešto više prostora i predstaviti vam ih u nešto iscrpnijim recenzijama, ta ne događa se često da u jednom broju imamo toliko kvalitetnih igara, iako smo zbog toga bili prisiljeni izbaciti neke, po našem skromnom mišljenju, lošije uratke (čitaj, izrode), kojima bi ionako prije bilo mjesto u Rukavininim Blitz recenzijama negoli na samostalnim pozicijama unutar časopisa. Ipak, koliko smo sretni, toliko smo i žalosni. Naime, zbog rokova, a i ograničenog broja stranica, u ovomjesečno izdanje, koliko god se trudili i žurili, nismo uspjeli nagurati neke fenomenalne igre koje su stigle doslovce 5 do 12. Tako da ćete sve o novome *Larryju*, fenomenalnom *Tony Hawk*u, kao i detalje o tome koliko je dobra ili loša ova *FIFA* moći pročitati tek u idućem broju. Kao i u prošlom Hackeru, i u ovome smo vas odlučili iznenaditi nečim posebnim. Naime, zbog iznimno velikog interesa (posljednjih nas mjeseci

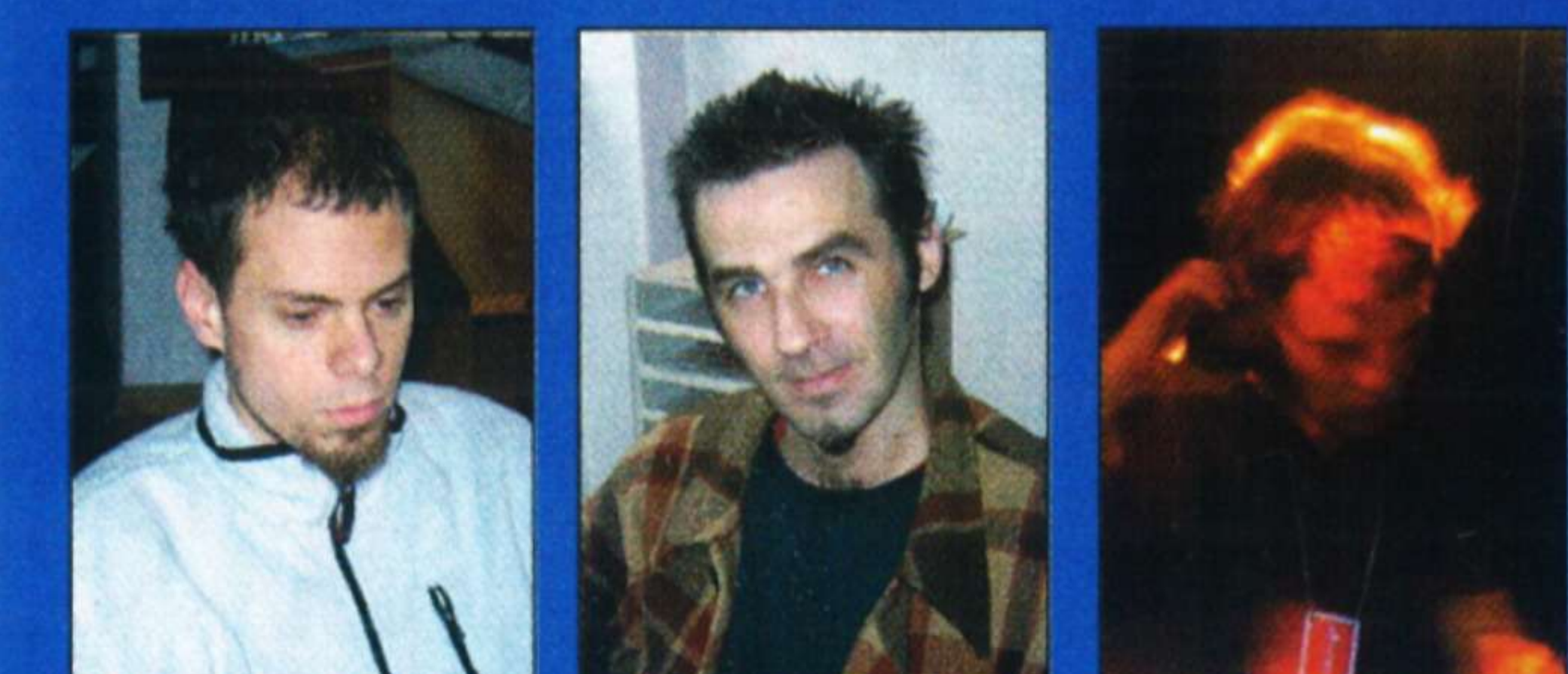
doslovce zatrpavate dopisnicama), odlučili smo u suradnji s M Sanom i PixelViewom pokrenuti novi serijal atraktivnih nagradnih igara u kojima ćete dobiti priliku osvojiti iznimno vrijedne grafičke kartice. PixelView nagradna igra kreće već ovaj mjesec, paralelno sa zadnjim dijelom fantastične GeCube nagradnjače (ovo vam je zadnja prilika da osvojite superjaki X800), te se nastavlja iduća dva mjeseca, sve do Nove godine. No, pazite sad iznenađenja, ovaj mjesec vam darujemo jedan primjerak grafičke kartice PixelView 6600 Ultimate Edition, idući DVA primjerka grafičkih kartica 6600GT, a u božićnom broju čak TRI čudovišta od grafičkih kartica, 6800GT. I da stvar bude još bolja, svaki mjesec podijelit ćemo i utješne nagrade - po tridesetak kompleta šarenih PixelView *mouse pad*ova i kemijskih olovaka. Hm, i da... napomena za kraj, pretplatite se, osigurajte svoj primjerak Hackera svaki mjesec (naime, nakon što je prošli broj jednostavno planuo, mnogi su opsjedali naše redakcijske telefone, nadajući se da mi znamo gdje pronaći primjerak viška) i platite ga samo nevjerovatnih 23 kn!!!

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

ZAIGRAJTE
našu novu PixelView nagradnu igru i zaplivate sa sirenama

NE PROPUSTI U OVOM BROJU

- ➔ **NAJAVA BROJA: PoP: Warrior Within**
str. 26 Mračna strana princa
- ➔ **PRVI POGLED: Empire Earth 2**
str. 22 Strahovito ambiciozan naslov
- ➔ **TEST RECENZIJA: Rome Total War**
str. 48 Strategija desetljeća



DAMIR ĐUROVIĆ
glavni urednik
najdraži žanrovi:
RPG, avanture
Ovaj mjesec igrao:
Fable, Wanted,
Sims 2

MARIN PERIĆ
grafički urednik
najdraži žanrovi:
RPG, strategije
Ovaj mjesec igrao:
Ground Control 2,
CoD: United Offensive

PATRIK PENCINGER
hardver urednik
najdraži žanrovi:
RTS, utrke
Ovaj mjesec igrao:
Warhammer 40.000,
Def Jam



KREŠIMIR LAUŠ
novinar
najdraži žanrovi:
FPS, simulacije, RPG
Ovaj mjesec igrao:
SW Battlefield,
CoD: United Offensive

DAMIR RUKAVINA
novinar
najdraži žanrovi:
RTS, horror, RPG
Ovaj mjesec igrao:
Warhammer 40.000,
Silent Hill 4

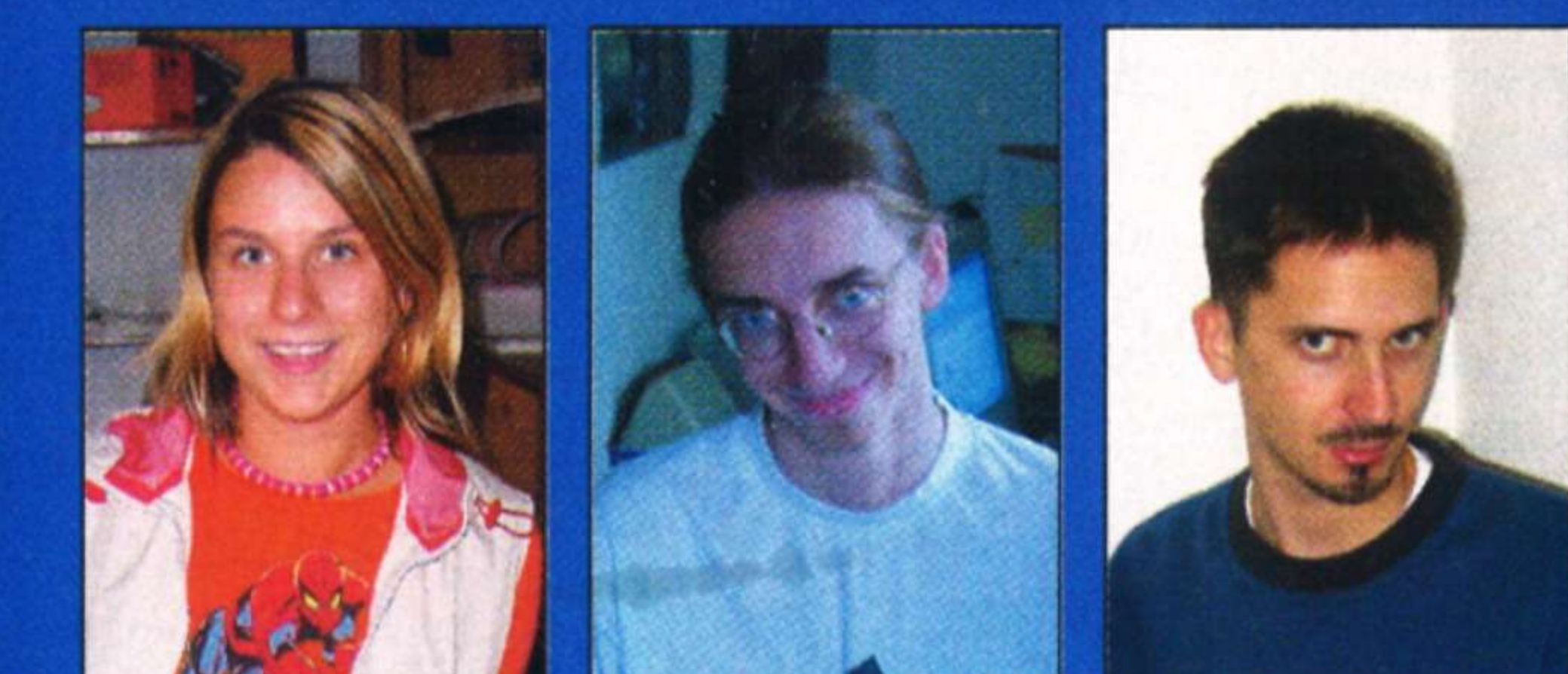
DAMIR RAKOVAC
novinar
najdraži žanrovi:
RPG, utrke, simulacije
Ovaj mjesec igrao:
Evil Genius,
CoD: United Offensive



DAMIR RADEŠIĆ
novinar
najdraži žanrovi:
FPS, strategije
Ovaj mjesec igrao:
Enemy Territory,
Panzers

IVAN KOVAČEVIĆ
novinar
najdraži žanrovi:
sportovi, tajkun sim
Ovaj mjesec igrao:
Fifa 2005, Sims 2

GORAN MARAVIĆ
hardver
najdraži žanrovi:
FPS, strategije
Ovaj mjesec igrao:
Full Spectrum Warrior,
CoD: United Offensive



KRISTINA JEREN
novinar
najdraži žanrovi:
avanture, strategije
Ovaj mjesec igrala:
Sims 2, Wanted

KREŠIMIR JOZIĆ
novinar
najdraži žanrovi:
avanture, arkade
Ovaj mjesec igrao:
Wanted, Burnout 3

BERISLAV JOZIĆ
novinar
najdraži žanrovi:
RPG, strategije
Ovaj mjesec igrao:
Rome Total War,
Fable



IVAN POLOJAC
novinar
najdraži žanrovi:
FPS
Ovaj mjesec igrao:
Enemy Territory,
CoD: United Offensive

ZORAN ŽMIRIĆ
novinar
najdraži žanrovi:
FPS, RPG
Ovaj mjesec igrao:
Enemy Territory



sadržaj #107

Hacker broj 107 | issue 107 | časopis za PC-igre | pc gaming magazine | studeni 2004. | november 2004.

IGRA BROJA

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR

Evo zore, evo dana, evo trola i dva orka



str.

TEST RECENZIJA

STAR WARS BATTLEFRONT

Battlefield na Star Wars način



str. 52

HARDWARE TEMA

ČIGRASTA VELEPAMTILA

Mali zvrkovi s velikim mogućnostima



str. 8

PROČITAJ:

➔ Standardi

Tvrđi diskovi iznimno velikog kapaciteta za pohranu podataka postali su standard u današnje vrijeme

➔ Odabir

Koji disk preko 150 GB odabrati

RUBRIKE

- 10 PC Info
- 18 Tech Info
- 20 Aktualno - 3D Mark 2005
- 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

- 22 Empire Earth 2
- 24 Project Snowblind

NAJAVA BROJA

- 26 Prince of Persia: Warrior Within

NAJAVA

- 30 Armies of Exigo
- 32 El Matador

ZAVRŠNICA

- 34 Medieval Lords
- 34 Area 51
- 34 Grand Theft Auto: San Andreas
- 35 Brothers in Arms

RECENZIJE

- 40 Warhammer 40.000: Dawn of War
- 44 Evil Genius
- 48 Rome Total War
- 52 Star Wars Battlefront
- 56 Silent Hill 4: The Room
- 59 Wanted: A Wild Western Adventure
- 60 Full Spectrum Warrior
- 64 Call of Duty: United Offensive
- 66 NHL 2005
- 68 Codename: Panzers, Phase One
- 70 Conflict: Vietnam
- 71 Saddle Up
- 71 Deer Hunter Season 2005
- 72 Carnival Cruise Lines Tycoon 2005: Island Hopping
- 72 Dovez: The Second Wave

HARDWARE

HARDWARE MJESECA

- 83 Logitech MX1000

HARDWARE TEMA

- 84 Čigrasta velepantila

HARDWARE MINITEST

- 90 Gaming miševi

92 HARDWARE RECENZIJE

Na Hack DVD-u



↓ DEMO MJESECA

WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR

Zaista fantastičan SF RTS koji jednostavno obiluje jedinstvenom atmosferskošću te ujedno Hackerova igra broja ovaj mjesec

↓ DEMO IGRE

CALL OF DUTY UNITED OFFENSIVE

Izvrstan iako, nažalost, prilično kratak expansion za nagrađivani Call of Duty

DOOM 3

Tek sada ste pribavili novu zvjer od računala i spremni ste zagristi u svijet grafički ultra zahtjevnih igara, okušajte prvo svoju kantu na ovom povećem Doom 3 demou

FULL SPECTRUM WARRIOR

Taktička ratna akcija koja se već počela koristiti kao vojni simulator u brojnim svjetskim oružanim snagama

MEN OF VALOR - MULTIPLAYER

Još jedan izniman akcijski spektakl u vietnamskom ratu i to iz ruku tvorca MOH serijala

COLLIN MCGRAE RALLY 2005 - MULTIPLAYER

Nova verzija rally demoa ovaj puta namjenja multiplayeru i sa dvije nove staze

RICHARD BURNS RALLY

Najveći konkurent Collina McRaea kako u stvarnom svijetu tako i u virtualnom

FIFA 2005

Godina dana je prošla i pred nama je još jedno interesantno izdanje ponajboljeg PC nogometa

PSYCHOTOXIC

Jedinstvena atmosfera, interesantan koncept, provjerite zašto tako željno isčekujemo ovu SF akciju

WANTED: WILD WESTERN ADVENTURE

Simpatična avantura na divljem zapadu, pravi pogodak za sve ljubitelje legendarnih Sierrinih avantura

- + 3DMARK 2005, WINDOWS XP SP2
- + PREKO 24 TRAILERA, PATCHEVI, MODOVI

impressum HACKER

DOKAZ DA POSTOJE KORISNE OVISNOSTI

» Izlazi mjesečno

UREDNIK
Damir Durović
[damir.durovic@janus.hr]

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

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

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

LEKTURA
Ankica Derek

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
Inoslav Tarabochia
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 PREDSEDNIK UPRAVE
Ninoslav Pavić

DIREKTORI
Cristoph Rohner, dr. Stipe 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 faks
01/6162633
e-mail
pretplata@eph.hr

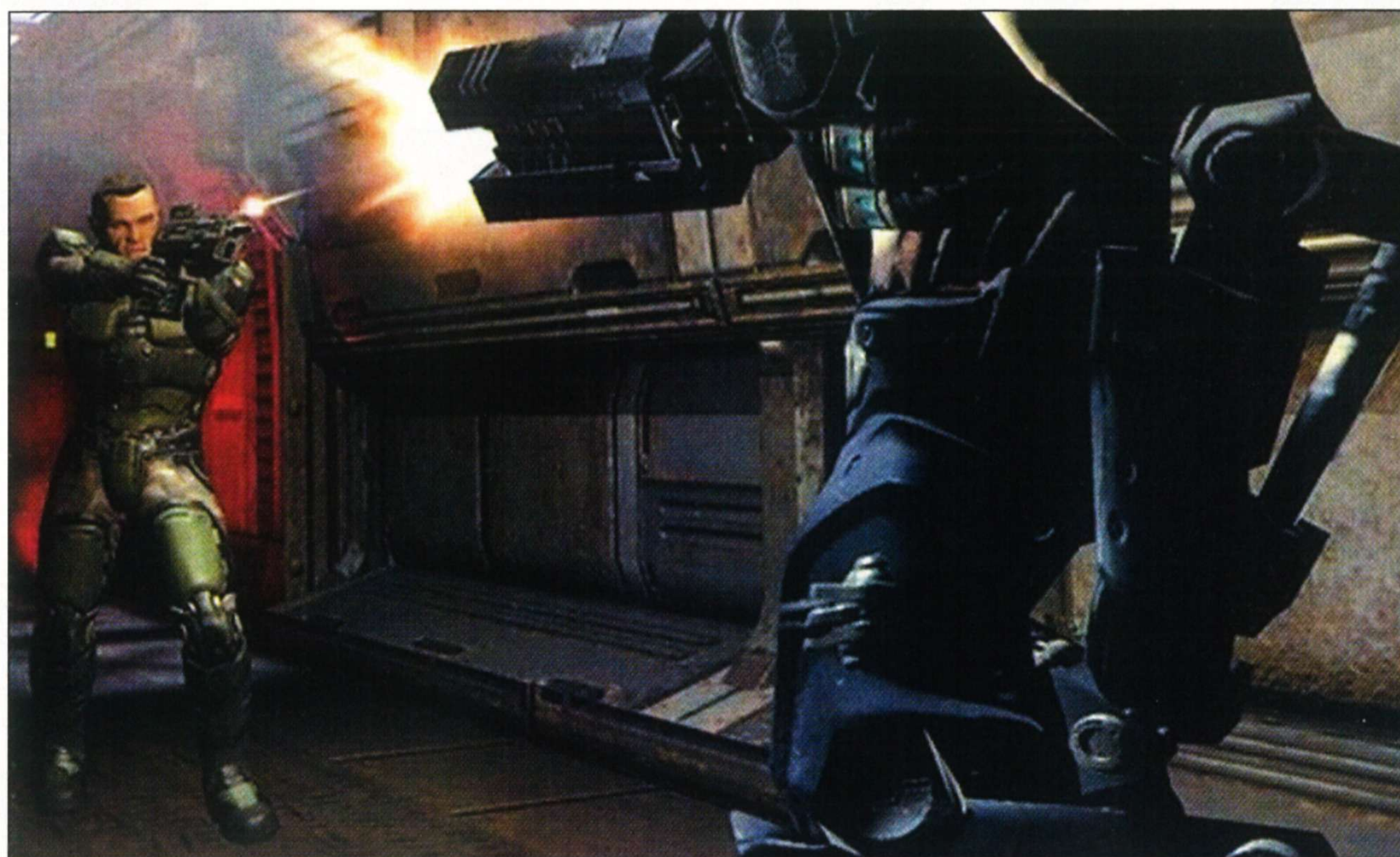
Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja Hackera bez suglasnosti izdavača

PRVE SLIKE I KOMENTARI ...

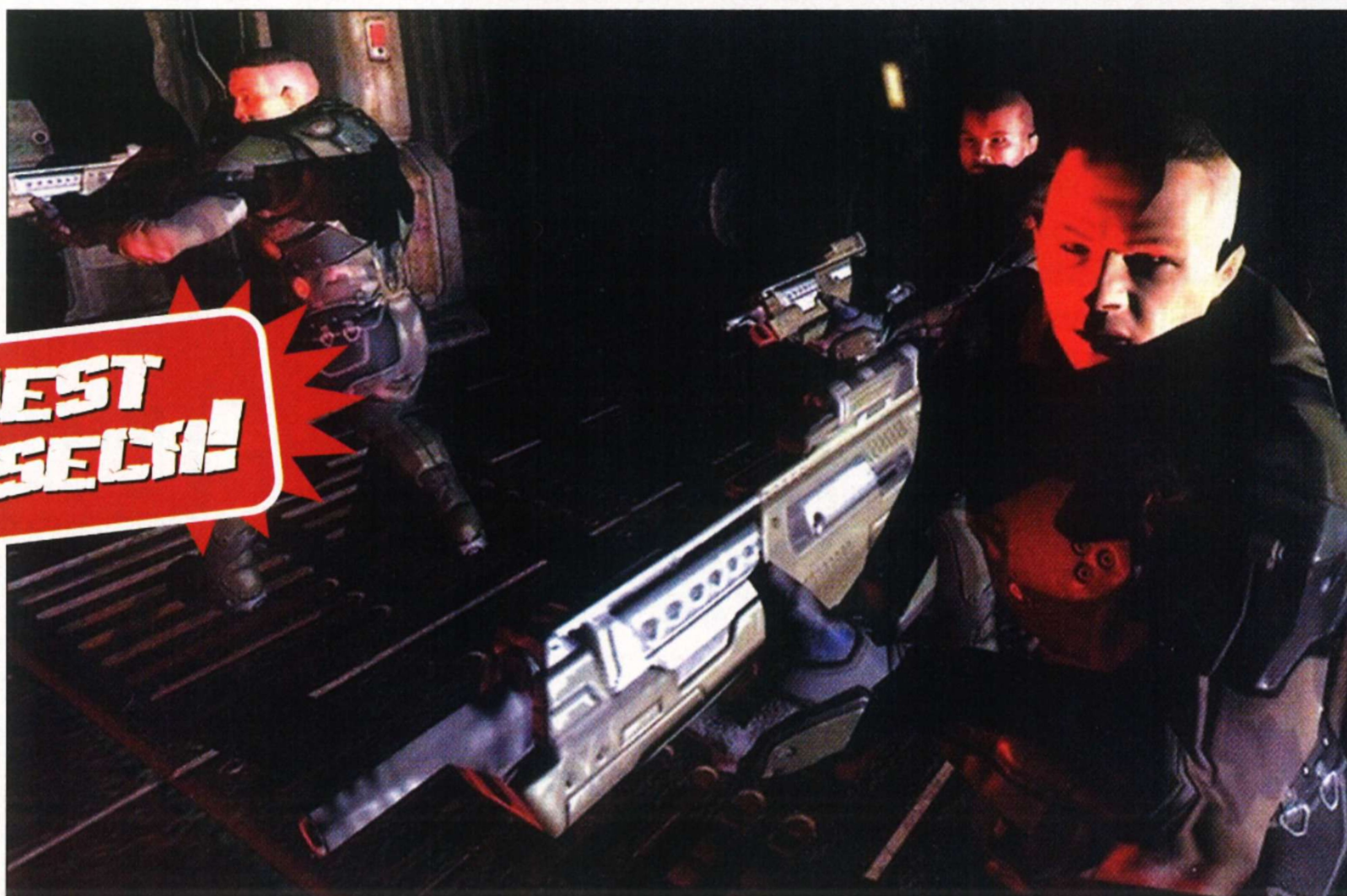
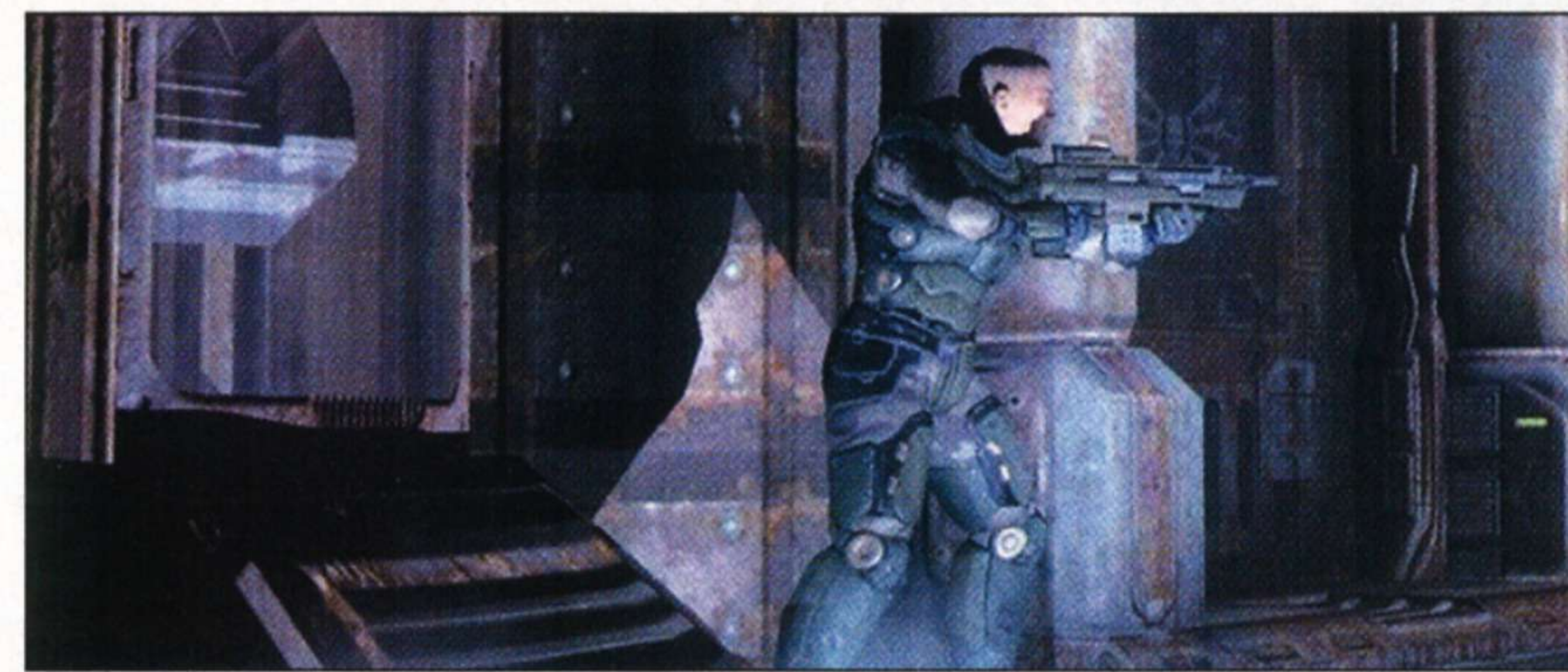
Quake 4

Quake svih Quakeova

Počelo je pucanje po šavovima. Neke informacije o *Quakeu 4* su konačno tu, a koliko su točne, zna samo dragi Bog, mi ćemo to doznati tek kad igra stigne, negdje krajem 2005. *Quake 4* bi, za razliku od prošlog nastavka, trebao biti čistokrva *single player* igra i svojevrsno vraćanje *Quake 2* filozofiji. Logično je za očekivati i nekakav *multiplayer*, mada se o njemu zasad ne zna apsolutno ništa. *Single player* kampanja će se tako odvijati nekoliko godina iza one u *dvojci* te vas kao svemirskog marina ponovno suprostaviti izvanzemaljskim *strogovima*, i to po svemu sudeći na njihovu matičnom planetu. Što se tiče *level designa*, trebao bi i dalje sadržavati dobru dozu *D3* klasurofobije, no i nešto otvorenija prostiranja, te velika podzemna postrojenja slična onima u *Matrixu*. Odgovornost za izradu marina i *strogova* ovaj je put pripala mladim 3D modelarima kojih je ukupno čak 26! Vidljivi su golemi pomaci u maštovitosti izrade, pa će tako neke mrcine hodati u mekoidnim odijelima s pričvršćenom gomilom naoružanja. Kako bi im parirali, osim standardnog naoružanja marina, govorka se i o mogućnostima nekakve RPG nadogradnje koja bi vam trebala povećati osnovne značajke. No najveća novost je implementacija vozila poput *strog* teškog tenka i *buggyja* na četiri kotača, u koje ćete moći ulaziti te ih voziti. Na njih će biti priključeni i standardni topovi i mitraljezi, što bi igri trebalo dati posve novu dimenziju. Čini se da ćemo se u nekim nivoima naći i ispod vode, a ne treba isključiti ni mogućnost letenja u stilu *HALOA*... Grafika je, kao što vidite, optimizirani *Doom 3* kod s povećanom upotrebom *bump-mappinga* i ultranaprednog sjenčanja te efekata svjetla. Ono što pak ne možete vidjeti na slikama je brže kretanje vašeg lika, koji se više ne vuče ko crknuta mačka iz *Dooma 3* nego nešto... brže, pa se *Quake 4* reklamira kao interaktivni Thriller. Vidjet ćemo, jer do njegova izlaska je još podosta, a dotad se mnogo toga može promijeniti.



"Vidljivo modificirani Doom 3 engine rezultirao je u još detaljnijoj realističnijoj vizualnoj izvedbi"



VIJEST MJESECI!

QUAKE 4

Quake serijal je svojevremeno imao podjednako veliku bazu svojih zagovornika kao i oponentata. No atmosfera i priča u igri ovaj puta toliko su jaki da će sigurno sebi privući veliku većinu i onih kojima se upravo radi manjka tih elemenata serijala i nije baš najviše svidjeo.



"Half Life 2, pokušaj dvadeseti, 26.11."

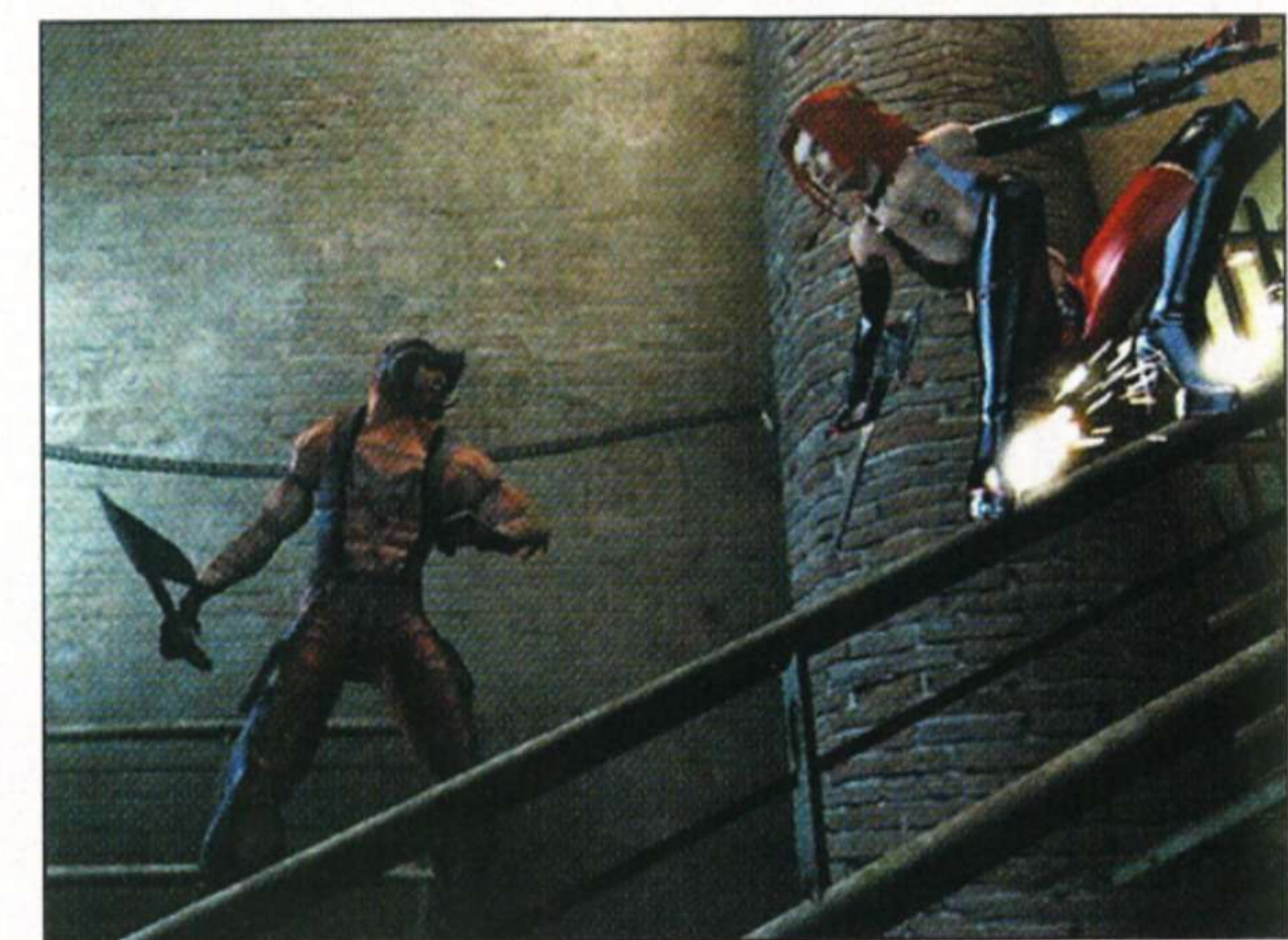
VALVE - Friško zakazani datum izlaska Half-Lifea 2, hoće li se ovaj puta i ostvariti?

BloodRayne 2

Do posljednje kapi krvi

U ovom malom *INFO updateu* o uistinu obećavajućoj vampirskoj koljačini. Igra će biti puno svestranija te nakrcana novinama od kojih smo u prvome dijelu vidjeli tek obrise. Ponajviše je unaprijeđen *combo* sustav, koji će sadržavati točno 30 *comboa*, i to onih koje izvodite s visokim i niskim *puchevima*, visokim i niskim *kickovima*, defenzivni *comboi* te, naravno, kombinacije skoka. U svakom trenutku, pritiskom na tipku, dobit ćete listu na kojoj će vam pisati što točno trebate učiniti da biste izveli željeni potez, tako da neće biti nikakvih zabuna. Drugi element je vješanje po horizontalnim i vertikalnim prečkama u stilu *Princa iz Perzije*, samo s integriranom borbom. Rayne će npr. visiti, držeći se objema nogama, i istodobno pucati, sklizati se po vertikalama i udarati nogama, te se "skejati" po tračnicama i oko sebe sijati smrt.

Oružja su, također, posve specifična - umjesto klasičnih, kojima trebaju meci, sada se koriste vampirski, koja se nadopunjuju krvlju. Znači, svaki put kad ih pogodite, dobit ćete malo streljiva, no ako previše fulate, pucat ćete i dalje samo što će se pištoljčice hraniti vama! Obožavani ugrizi ovaj će put također biti potpuno pod vašom kontrolom pa ćete moći birati između šest *fatalitija* kad im se nadete s prijedla, i šest kad ste im straga. Krvavo do bola.



PRIBLIŽAVANJE HOLLYWOODSKIH VRIJEDNOSTI U SVIJETU IGARA ODAVNO JE VIDLJIVO

Wanted: A Wild West Adventure

Dobročudna Wild West avanturica

Riječ je o povratku staroj školi - naime, *Wanted* će biti klasična *point an click* avantura, samo nacrtana u zgodnom 3D-u koji podsjeća na stripove o Taličnom Tomu. Tj. baš kao i cijela igra, jer između ostaloga prati avanture mladog Fenimora Fillmora koji se slučajne nade u malom zapadnom gradiću pogodenom gadnim problemima. Zli i pohlepni rančer John Starek se nameracio na idilično mjesto i ne preza ni pred čim

dok konačno ne bude njegovo. Jadni i bijedni stanovnici obratit će se nikom drugom doli Fillmoru ne bi li ih spasio nevolje. Dakako, bit će tu neizostavnog jahanja na konju, revolveraških obračuna i oslobađanja iz zatvora. Fenimor će se, dakako, u međuvremenu zaljubiti u prpošnu učiteljicu Rhiannon, koja je, pogadate, Starekova kćerka. Tona zgodnih Wild West fora, opuštenu način igre i jahanje u sumrak. Nice.



Acclaim potonuo

Društvu mrtvih izdavača krajem prošloga mjeseca i službeno se pridružio još jedan od veterana gejmerskog biznisa, Acclaim. Iako nas žalosti što još jedno legendarno ime odlazi u povijest s obzirom na njihov repertoar posljednjih godinu- dvije, možda je i bolje da je sve skupa tako završilo.

Xbox 2 kontroleri na PC-ju

Microsoftovo daljnje nastojanje da standardizira PC kao igraću platformu rezultiralo je viješću vezanom za standard igraćih kontrolera u bliskoj nam budućnosti. Naime, *gamepad* koji će dolaziti uz Xbox 2 predstavljat će standard za igraće kontrolere na PC-ju i bez problema će ga, izravnim priključivanjem na USB, biti moguće koristiti na vašoj kućnoj limenoj zvjerki.

Sims 2 expansioni u planu

Ako već danima neumorno vrtite *Simse 2*, i još uvijek vam nikako nije jasno zašto je Electronic Arts bio tako škrt s količinom predmeta i različitih objekata dostupnih u tome novom megahitu, ponudit ćemo vam prilično jednostavno objašnjenje. Iz pouzdanih izvora doznali smo kako već za iduću godinu spremaju prvi veliki *expansion* za *Simse 2*, a nakon njega će sigurno uslijedi barem još jedan. Priznajte da niste uopće iznenađeni.





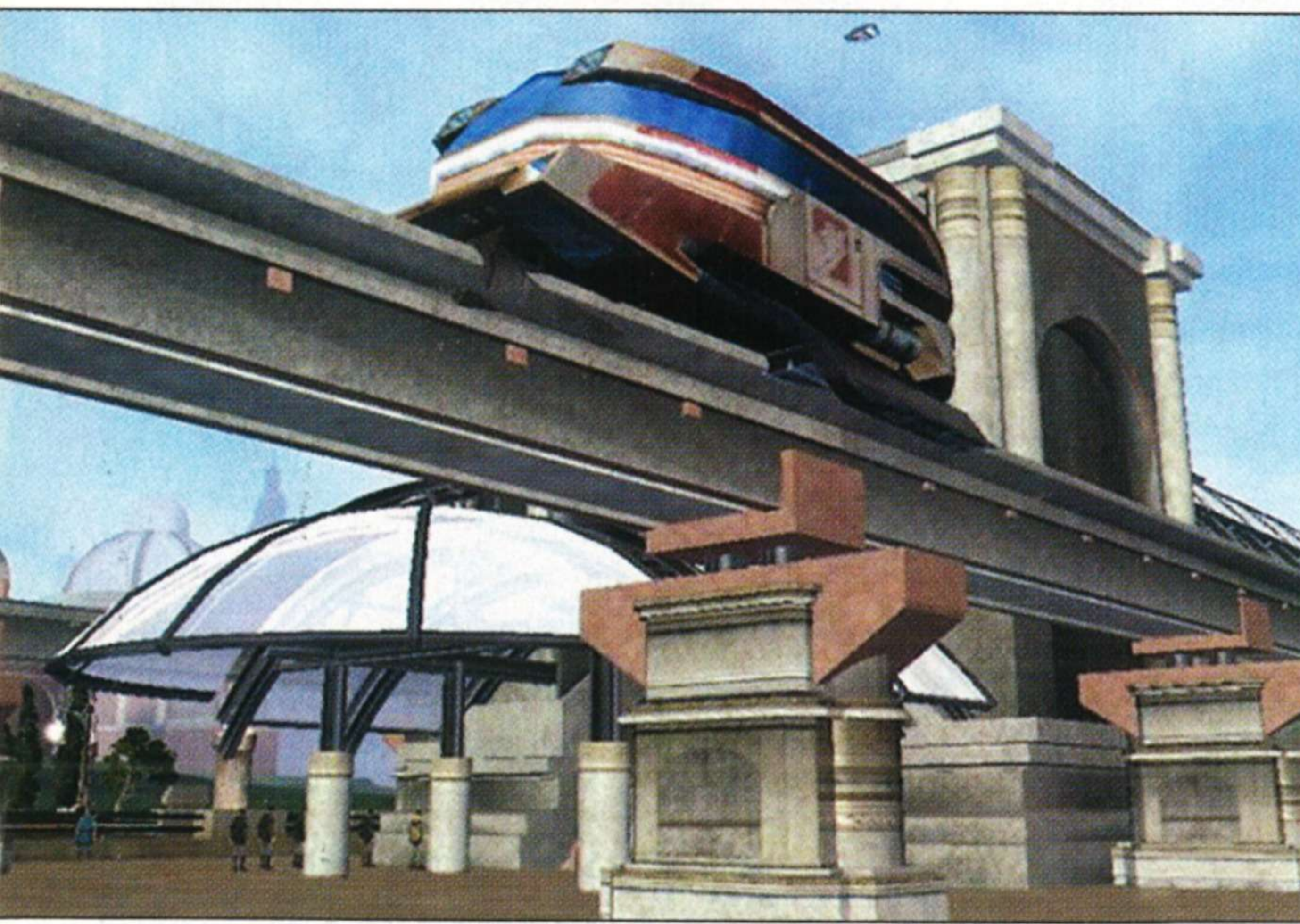
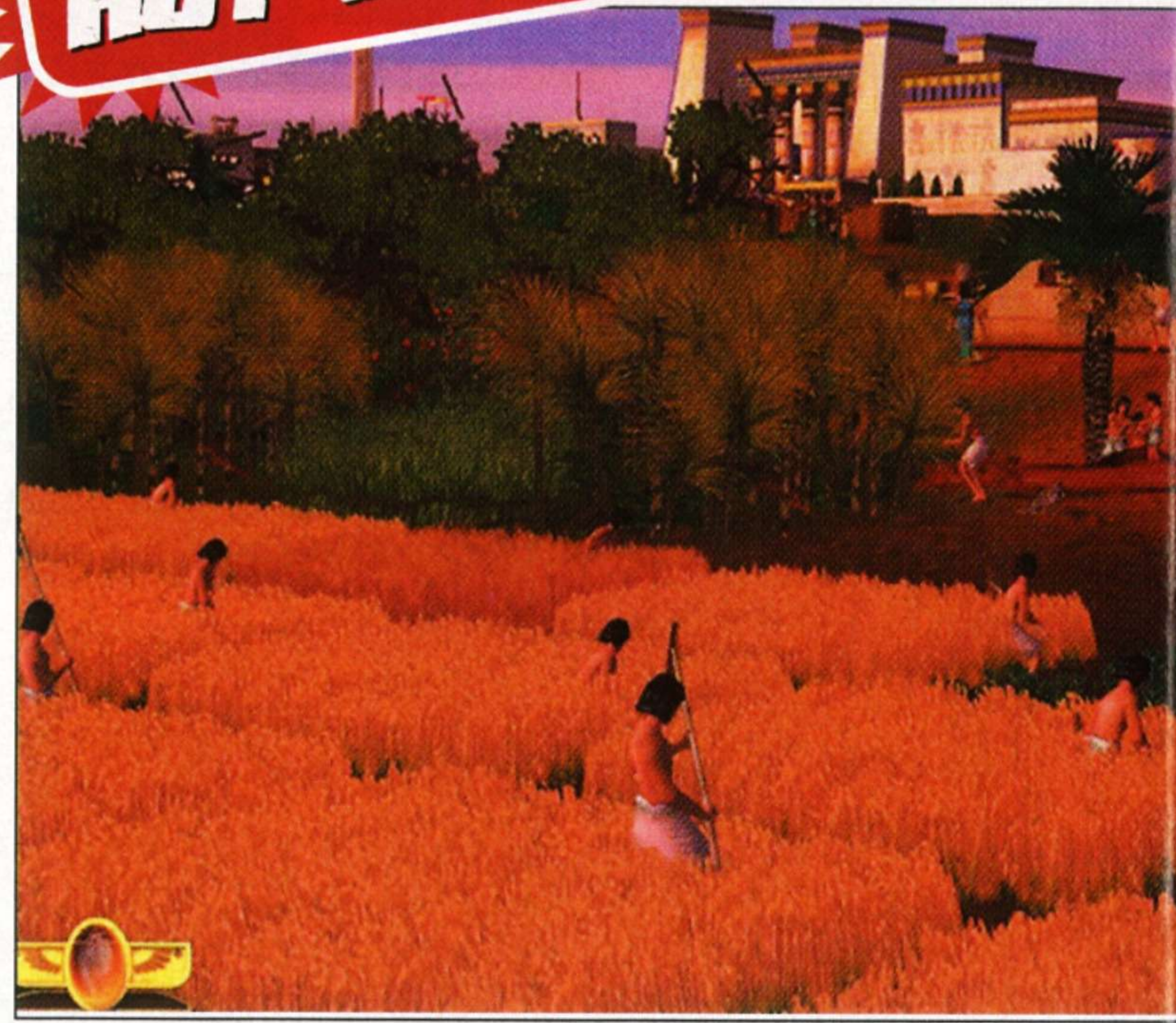
Children of the Nile

Žezlo u ruke i piramidu pod nebo

Postanite moćni faraon u novom naslovu izgradnje grada sa svim prednostima i nedostacima koje jedna takva titula nosi. 3D grafika prikazat će vam svaki kutak vašeg carstva, koje će zapravo izniknuti ni iz čega. Bit igre bit će postupni razvitak i izgradnja, s tim da se razvitak ponajprije odnosi na same ljude. Naime, započet ćete s jednostavnim skupljačima bobica i pecarošima te ih natjerati da postanu farmeri. Farmeri bi se pak trebali razviti u trgovce i obrtnike, što onda već podrazumijeva i ozbiljniji razvitak kulture. A tada nastupaju svećenici i prosvjetitelji, koji će neuki puk uzdići na novu razinu, a samim tim i vaše prihode koje skupljate od poreza.

Prihodi će vam pak trebati za izgradnju brojnih struktura od kojih će se posebno isticati veličanstveni spomenici, pa čak i grobnica koju ćete raditi za sebe, tj. piramida. Novčane zanimacije tog reda zahtijevat će i uspostavu prekomorske trgovačke mreže ili nešto jednostavniju uspostavu vojske te osvajanje okolnih teritorija. *Children of the Nile* će doći i s hrpom kampanja, *single player* misija te editora nivoa, pa u njegovu masivnost ne treba sumnjati. Posebni dodatak cijeloj priči su određene sims osobine vaših podanika, zahvaljujući kojima će obavljati neke nezavisne radnje iz svakodnevnog života. Čini se obećavajuće.

HOT STUFF



Imperator

Neugasla slava moćnoga Rima

Zamislite svijet u kojemu Rimsko Carstvo nikad nije palo. Nekoliko urota je na vrijeme otkriveno pa nikad nije došlo do kritične provale barbara, a rimski mir je potrajao još naredna stoljeća i tisućljeća. Moćni imperij čak se vinuo među zvijezde i kolonizirao mnogobrojne svjetove, donoseći im svoj jedinstveni prosperitet i red. No, ponovno su se pojavile neke stare nove civilizacije, poput Maya koje su također izbjegle zaborav prošlosti, samo da bi se sada suprostavile moćnome Rimu. Kao i neke izvanzemaljske rase kojima se očito ne sviđa totalitarizam, ma kako mirotvoran i sreden bio. Takav je svijet novog MMORPGA koji je još u vrlo ranoj fazi izrade, ali izgleda strašno obećavajuće. Čak se suška da bi se *Imperator* mogao pretvoriti u pravu franšizu koja bi uključivala izradu igara na ploči, a možda čak i hollywoodski film. Kakvi god bili ostali elementi, poput igrivosti, ova nevjerojatno maštovita postavka dovoljna nam je da počnemo sliniti.

Knights of Honor

Katapultom i udajom do uspjeha

B ože, spasi nas; još jedan *Stronghold* klon koji bi htio "prepisati pravila i biti najbolji od svih". Hmh, grafika je 2D, što može i ne mora biti loše, a igrivost sasvim tipična. Izgrađivat ćete svoje utvrde te ih opskrbljivati s različitim ekonomsko-vojno-obrambenim strukturama i jedinicama. Poseban naglasak bit će na viteзовima jer će imati određene specijalne osobine te neizbježan utjecaj na moral okolnih vojnika. Kad se odlučite za napad, izvodit ćete ga pomoću popularnih katapulta, ali i pomoću finesa kao što su trovanje vode psećim krkotinama. Ozbiljno. Uпустit ćete se i u neizbježnu diplomaciju i trgovanje, mada će se takav *micromenagement* moći staviti i na automatiku. Značajnu ulogu imat će i savezništva ostvarena pravilnim vjenčanjima, pa ćete dobro razmisliti komu ćete dati ruke vaših mnogobrojnih kćeri.



WHITE

- **LAN PARTIJI** - Dani su sve hladniji pa ćemo se vjerojatno zavući u zaštićenije sobe. Još ako su te sobe poprišta mrežnih obračuna!
- **POVRATAK PC-ja** - S nekoliko prošlih naslova (*SIMS*, *btw*), PC platforma se opet pokazalo vodećom, pa stvarno nema mjesta bezveznom strahu od konzola
- **DRUGI HACKER DVD** - Moramo se još malo hvaliti, barem dok ne splasne prvobitno oduševljenje

KAKO SU OVAJ MJESEC PROŠLI...

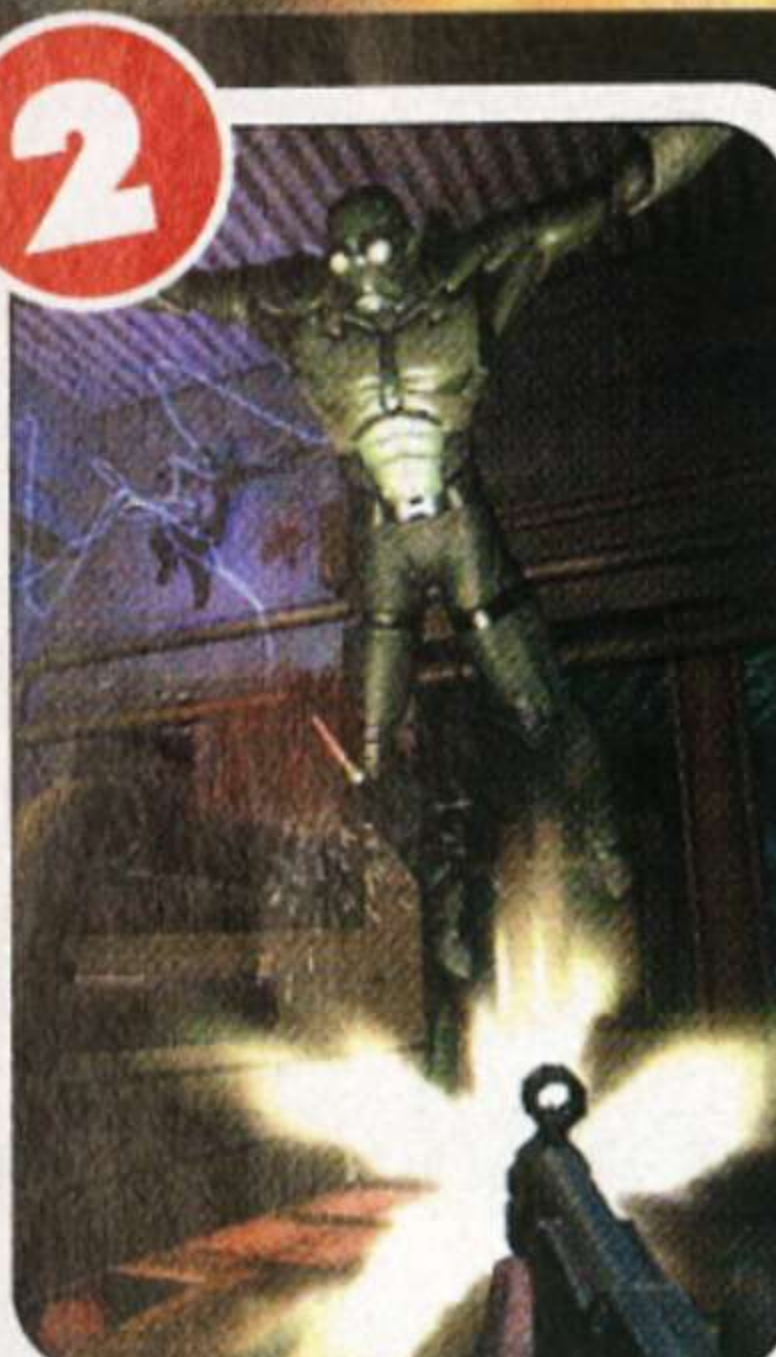
- **ZICE** - Gotovo je s mišjim repovima i ostalim anakronizmima - učas posla svoj PC možete pretvoriti u bežično carstvo
- **2D STRATEGIJE** - Bili pomodni ili ne, u životu više ne želimo igrati RTS-ove bez mogućnosti zumiranja rotiranja
- **DJED MRAZ** - Proklet bio gdje je? Hoćemo što prije tog pijanog dječicu i njegovu vreću najnovijih naslova hardveraja!

BLACK

TOP 5

HALF-LIFE 2

Službeno je; mrzimo ga, mada nam očevici kažu da je iznimno dobar



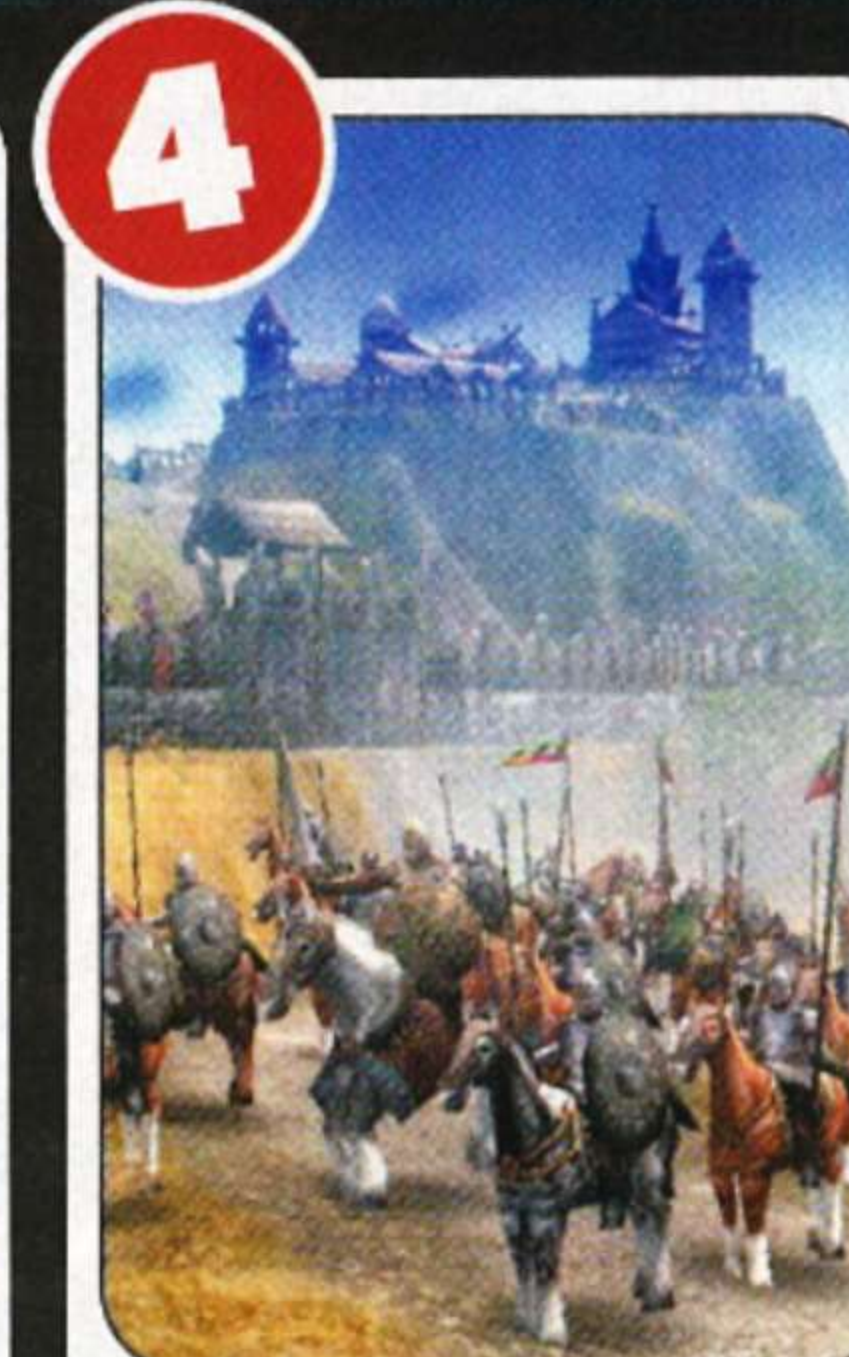
F.E.A.R.

I dalje ne odustajemo od ove divote za koju smo sigurno da će biti genijalna



SUDDEN STRIKE 3

Colin 2005 je stigao pa se *Sudden Strike* popeo na više mjesto



LOTR: BATTLE FOR MIDDLE EARTH

Nakon odgledanih video trailera, ne možemo vjerovati da su sve one stotine jedinica stavljene u pokret



BATTLEFIELD 2

Dosad možda malo zapostavljen, konačno je uvršten na našu ljestvicu

Cold Fear

Survival-horor na PC-ju

Prava je šteta što na PC-ju neće izaći *Resident Evil 4*. No, zato bi se uskoro moglo pojaviti nešto slično, tj. survival-horor s fiksnim pogledom iz trećeg lica u kojem ćete itekako koristiti pušku. *Cold Fear* možda neće biti naslov A-kvalitete jer ga radi malo poznata tvrtka Darkworks, no zato će sadržavati dobru dozu napete i jezive atmosfere. Zvat će se Tom Hansen bit će pripadnik američke Obalne straže, koji biva upućen u spašavanje ruskog šeretnjaka negdje u Beringovom moru. Došavši na veliku mrcinu, ubrzo ćete shvatiti da se događa nešto čudno, te ćete ubrzo biti primorani braniti se od ljudskih neprijatelja. Ali ne samo njih jer brod naslanjaju još i zombiji, utvare i općenito kreature iz najgorih zakutaka pakla. Jesu će dodatno povećati i česta ljuljanja broda, stoga bi doista mogla biti riječ o jednom vrlo zgodnom survival-horor naslovu.



BioShock

Prisjećate li se legendarnog *System Shocka* te kao i mi priželjkujete njegov nastavak? Ako je odgovor potvrđan, onda će vas sigurno razveseliti vijest kako Irrational Games sprema ne baš izravan, nego više spiritualni nastavak toga fantastično inovativnog serijala. Naziv novog projekta zasad je *BioShock*, a njegov razvoj odnedavno je u punom pogonu. Više informacija otkrit ćemo vam čim postanu dostupne

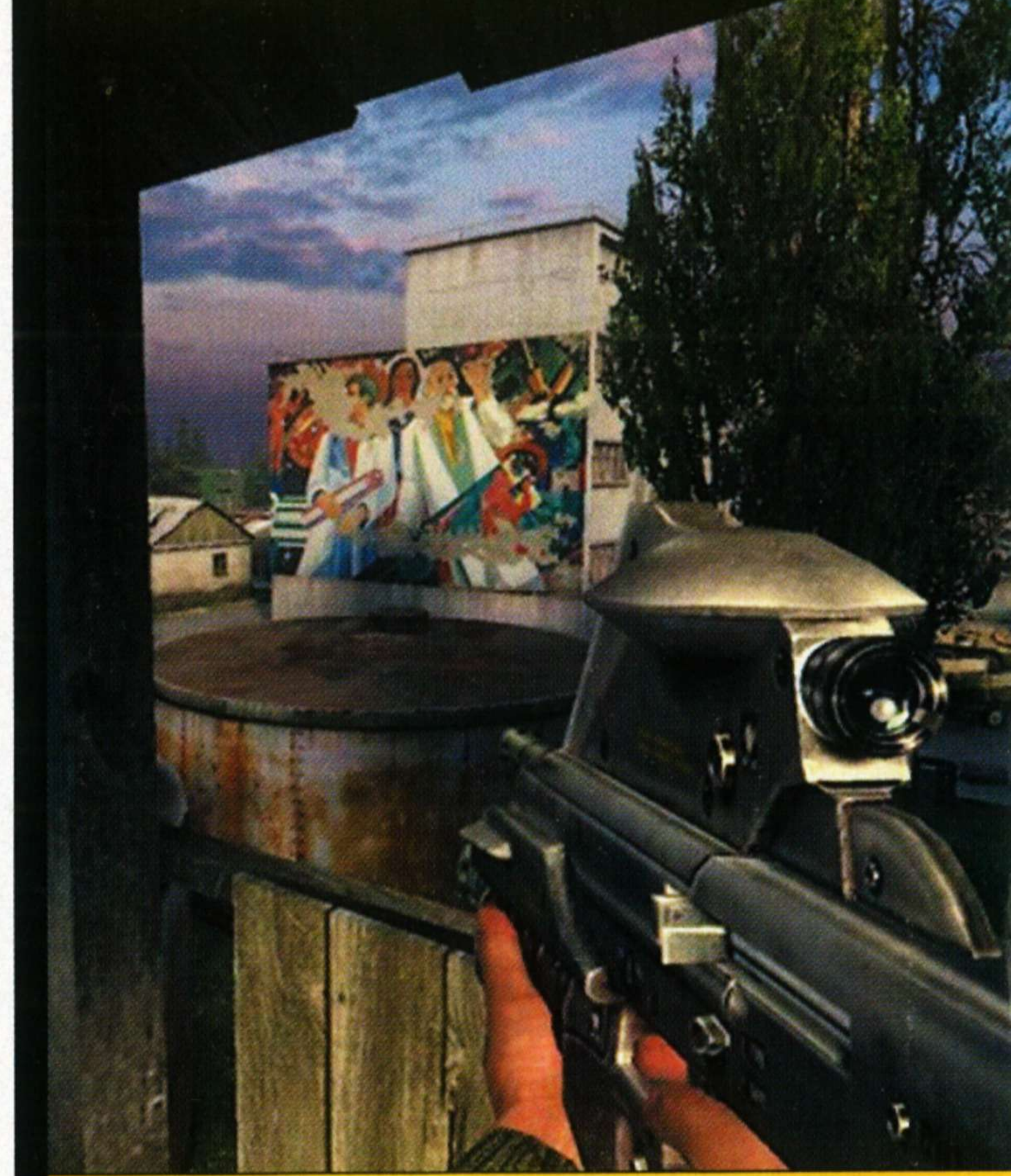


Datumi izlaza nove generacije konzola

Polako se definiraju datumi izlaza nove generacije konzola. Nakon brojnih izjava velikih izdavača na čelu s Electronic Artsom, moglo bi se zaključiti kako Xbox 2 stiže oko idućeg Božića, a PlayStation 3 najkasnije šest mjeseci nakon toga.

STALKERU, gdje si?

Doom 3 smo čekali koliko smo čekali, *Half-Life 2* nas dodatno uči strpljivosti, a *STALKER*, čini se, nastavlja tradiciju superveljkkih FPS hitova pa je tako i on odgođen do prve polovice iduće godine. Kada točno, još nije definirano, nadamo se što prije!



ČINJENICE I PODATCI...

Axis & Allies

Wargaming na kvadrat

DINAMIČNA KAMPANJA

Preuzmite kontrolu u svoje ruke i pokorite svijet. Izbravši jednu od čak pet zaraćenih strana Drugog svjetskog rata, otisnite se na veliku stratešku kartu i igrajte do pobjede. Vodeći svoje velike vojske, izabirajte pojedinačna mjesta sukoba te se nakon toga selite u tipični RTS mod. Ipak, kome se takvo što ne da, može se zadovoljiti linearnim ili povijesnim misijama.

POVIJESNE MISIJE

U nekoliko *single player* kampanja moći ćete se okušati u povijesnim misijama koje su se stvarno odigrale. To se prije svega odnosi na saveznike s kojima ćete morati pobijediti ondje gdje se i u stvarnosti pobijedilo te se tako držati stroge vremenske autentičnosti. No, igrajući sa silama osovine, okušat ćete se u "što bi bilo kad bi bilo" scenarijima, gdje ćete pretrubavati stvarne događaje kako vas volja.

STVARNE LIČNOSTI

Izvršna stvar za dodatnu težinu realističnosti bit će mogućnost interakcije s velikanima (ili zločincima, ovisno o gledištu) tog doba. Očekujte razgovore i

taktičku pomoć od tipova poput Romela Pustynjske Lisice, Eisenhavera zvanog *Ajk*, ludog Japanca Yamamotoa, briljantnog ruskog generala Zhukova te Amera Montgomeryja.

POLJANE RATA

Osim po livadicama, poljanama i šumama, klat ćete se i ispod zemlje, ali na potpuno drugačiji način. Dok će se ubijanje pod suncem izvoditi uz pomoću čitavih vojski, podzemna tumananja bit će potpuno u stilu čistokrvnog RPG-a. Vođenje tek nekoliko superjedinica, rješavanje zagonetki, uklanjanje zamki i otvaranje škrinja doista ne djeluje kao tipično RTS-arenje. Neka, neka, samo da je originalno.

KOLIČINA SADRŽAJA

Borbe će se odvijati na tlu, u zraku i u vodi, s tim da će tipovi terena biti uistinu brojni. Malo istočnih džungli, pa afričkih pustinja, europskih gradova i tako dalje i tako dalje. Svaka od pet strana imat će i tridesetak posve autentičnih vozila i oružja koja će se razlikovati po svojoj snazi. Spominje se i složeni editor nivoa, pa će *Axis & Allies* stvarno biti kapitalac.



▶ SUPER POZNATA TABLETOP LICENCA KONAČNO ĆE DOBITI IGRU KAKVU I ZASLUŽUJE

VideoToP
CD-ROM * Computers * Multimedia

NAJBOGATIJA PONUDA GAMING DODATAKA
THRUSTMASTER

360 MODENA UNIVERSAL
(PS2/X-BOX/GC)

DVD WIRELESS
GAMEPAD (PS2)

ENZO FERRARI
VOLAN (PC, PS2)

BERETTA 92FS - 100HZ

360 MODENA ANALOG
GAMEPAD (PS2)

FREESTYLER
BYKE (PC, PS2)

TOP GUN AFTERBURNER II
FORCE FEEDBACK (PC)

VELEPRODAJA:
ZAGREB, LAGINJINA 8
TEL: 01/ 4576 820, 4576 821
VIDEOTOP@VIDEOTOP.HR

FIRESTORM GAMEPAD (PC)
- DIGITAL
- DUAL ANALOG
- DUAL POWER

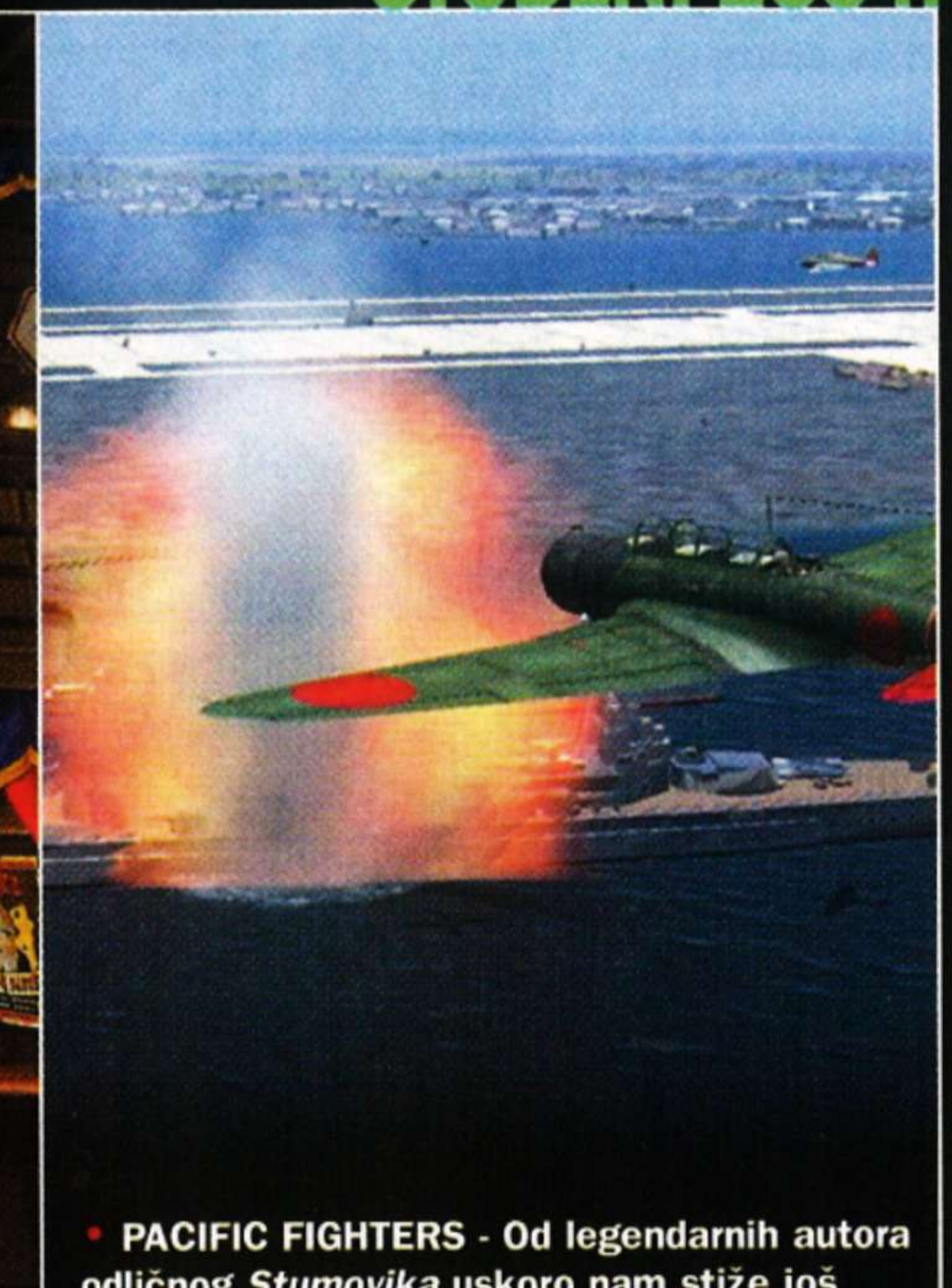
POD POVEĆALOM

Što nam donose najnovije igre i hoće li se koju isplatiti kupiti?

STUDENI 2004.



• LEISURE SUIT LARRY - Mada nam ono "Magna cum laude" nije ni najmanje bistro, veselimo se Larryjevim novim seksualnim dogodovštinama. Samo da u to svoje prste previše ne uplete teta cenzura...



• PACIFIC FIGHTERS - Od legendarnih autora odličnog *Stumovika* uskoro nam stiže još jedna *hard core* WW2 simulacija. Ali ovaj put smještena na pacifičko bojište prepuno razarača, podmornica i nosača.



• GALACTIC CIVILIZATIONS 2 - Pomalo zanearena "jedinica", uskoro dobiva galaktičko-strateški nastavak na koji ćemo obratiti nešto više pozornosti. Pogotovo zato što ga radi renomirani Strategy First.



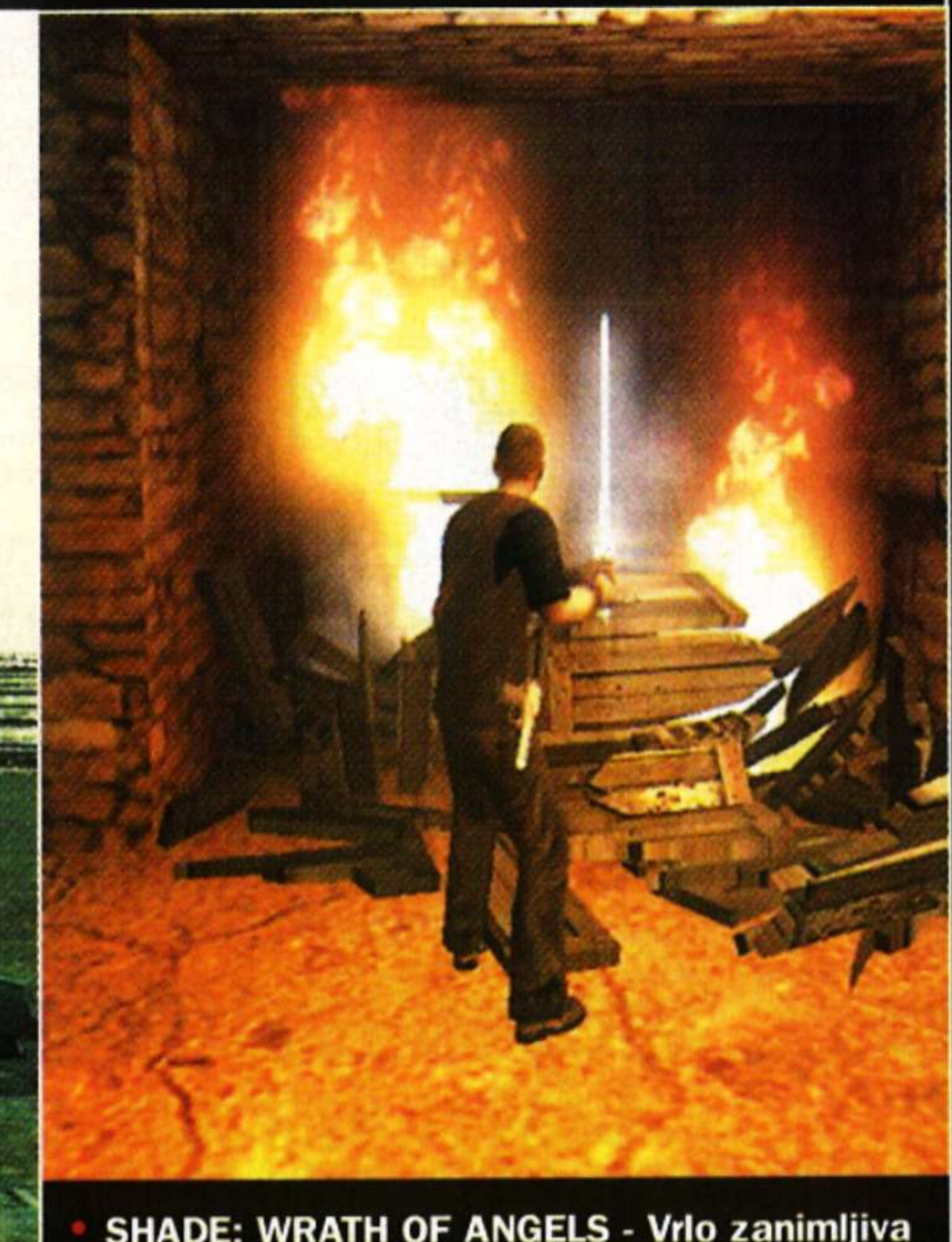
• SCRAPLAND - Ludi, futuristični svijet u kojima su glavni likovi roboti kojima možete krasti umove. Uz dobru dozu igrama tako potrebnog humora, kojeg u novije vrijeme baš i nije bilo



• WORLD RACING 2 - Što drugo trebate znati o ovoj trkalici, osim da predivno izgleda, da ćete voziti svakakve zvečke te da stiže i na PC, koji baš i nije poznat po simulacijama vožnje.



• MATRIX ONLINE - Može li postojati bolji žanr od MMORPG-a za prebacivanje čarobnog Matrixa na naša računala? Ne može, stoga ćete se u *Matrix online* baktati upravo sa živim igračima diljem svijeta.



• SHADE: WRATH OF ANGELS - Vrlo zanimljiva horor-avantura koja koketira s mnogim žanrovima. Osim toga, prošetat će nas sadašnjosti, srednjim vijekom, Egiptom te Zemljom sjenki. Brrrr...

TKO JE TKO?

PANDEMIC STUDIOS



TKO SU, ŠTO SU?

Američki *gaming freakovi* smješteni u jednoj prelijepoj zgradi u sunčanom i kriminalom ispunjenim Los Angelesu. Za sebe misle da su prave face, a posebno se hvale šuradnjom s vrlo etabliranim izdavačkim kućama. Što je, doduše, istina - naime, dosad su radili s divovima poput THQ-a, Lucas Artsa, Activisiona i sve-moćnog Electronic Artsa. Uostalom, u ovom broju Hackera imate priliku čitati o njihovom najnovijem naslovu vezanom uz Lucas Arts, tj. sasvim solidnom *Star Wars Battlefrontu*.

PROŠLA VREMENA

Iako su aktivni tek šest godina, po naslovima koje su radili, čini nam se da je prošlo mnogo više. Tu, primjerice, spadaju klasiци poput *Dark Reign 2*, *Battlezone 2*, ali i nešto manje poznati *Clone Wars* te *Army Men* RTS. Bez obzira na uspone i padove, logo Pandemic Studija nam se nekako urezao u podsvijest i svaki put kad ga vidimo, znamo da ćemo dobiti ako ne vrhunski, a ono barem zanimljiv i jedinstven proizvod. Isto tako, evidentno je da su se prije uglavnom bavili nastavcima i sudjelovali u franšizama koje su započeli drugi.

ŠTO JE U IZRADI?

Nedavno izdani *Full Spectrum Warrior* za Xbox te još svježiji *Star Wars Battlefront* svakako su ono po čemu ih pamtimo u novije vrijeme, a valja reći da rade i na novim igrama, *Mercenaries*u, *Destroy all Humans*u i *Project Q*. Posebno nas zanima drugi jer je, kažu, riječ o inovativnoj akciji iz trećeg lica gdje preuzimate ulogu sivog izvanzemaljca koji kani pokoriti ljudsku rasu. Samo se nadamo da će izaći i za PC, iako se trenutno najavljuje samo za Xbox.

INSIDE PIKANTERIJE

Pandemic Studios je specifičan po svojoj neobičnoj dozi "političke korektnosti". Naime, većinu zaposlenih čine ljudi sa svih strana svijeta, tj. iz čak dvanaest zemalja razasutih na četiri kontinenta. Svi su oni doputovali u Ameriku kako bi radili na razvoju igara, a preliminarno upoznavanje se, naravno, obavilo preko Interneta. Pandemic je u stalnoj potrazi za darovitim ljudima, pa ako se smatrate takvima, zašto im ne biste napisali *mail*, ponudili svoje usluge i vidjeli hoćete li i vi dobiti tu vražju zelenu kartu.

TIMSKI DUH

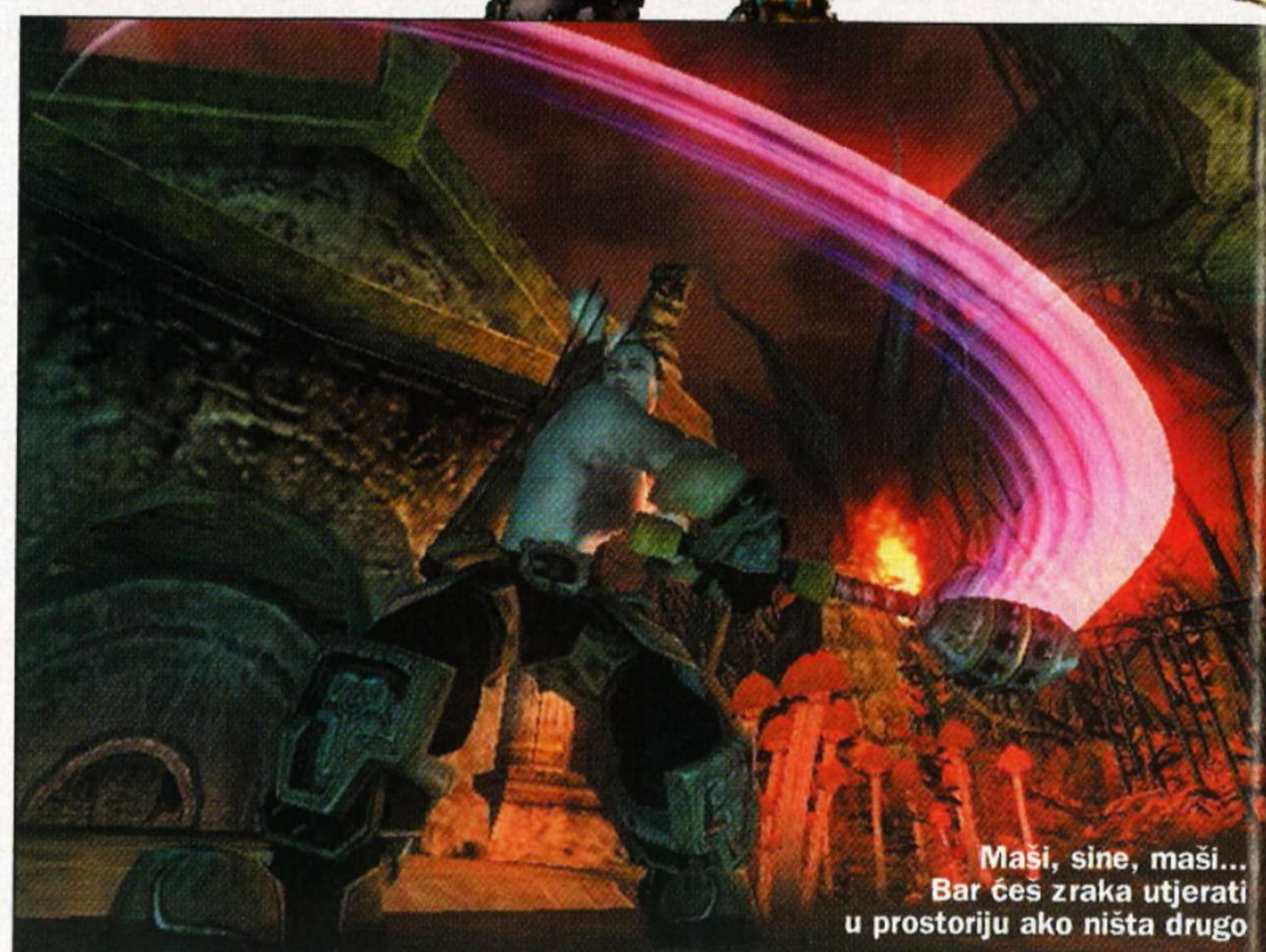
Pandemic nije nikakva stroga korporacija, već vesela, ljudska i topla tvrtka prepuna zezancije. Tako je, primjerice, jedan zaposlenik potpuno obrijao tjeme nakon što je njihov tim izgubio nogometnu okladu. Poznati su i po organiziranju svakakvih tematskih zabava na kojima se znaju pojaviti u kostimima pirata ili likova iz *Star Warsa*. Sve to možete vidjeti na njihovom prilično otkaćenom web siteu, gdje su nam odlučili povjeriti svoje tajne i štosove.

SIM HERO www.xbox.com/fable

Xbox: Priča iz sna

Na Xboxu je izašla još jedna od onih specijalnih, jedinstvenih igara. Opet noćima nismo spavali...

Čak i ako nemate Xbox, putem službenih stranica igre doživjet ćete barem djelić atmosfere i osjećaja što ga pruža ovaj monumentalni RPG. *Fable* je stvorila jedna od ikona videoigara, Peter Molyneux, i totalno u njegovom stilu praktički svaka vaša igra u igri nadalje nepovratno određuje vaše buduće vještine, izgled i ugled... Imate potpunu kontrolu. Stvorite cijeli jedan život, od začeca do smrti. Pretvorite neiskusnog adolescenta u najmoćnije biće na planetu. Odlučite želite li kročiti stazom dobra ili se pak prikloniti tamnoj strani zla. Sve na vama ostavlja traga. Mišići rastu pri svakom korištenju snage, a mentalna snaga sa svakom uspješno riješenom zagonetkom. Dnevna bića dobivaju brončanu boju od sunca, dok noćne duše blijede od mjesečine. Borba će vam donijeti ožiljke, a starost izmijeniti karakterne crte. Svaka osoba kojoj pomognete, svijet koji zgazite i stvorenje koje ubijete promijenit će vaš svijet zauvijek. Tko u svemu tome vi želite biti, to samo vi možete odlučiti. *Fable* je definitivno jedna od onih igara zbog kojih vrijedi kupiti konzolu. U našem okruženju opčinila je sve koji su s njom stupili u dodir, mlade i stare, ženske i muške... Nikako je nemojte zaobići.

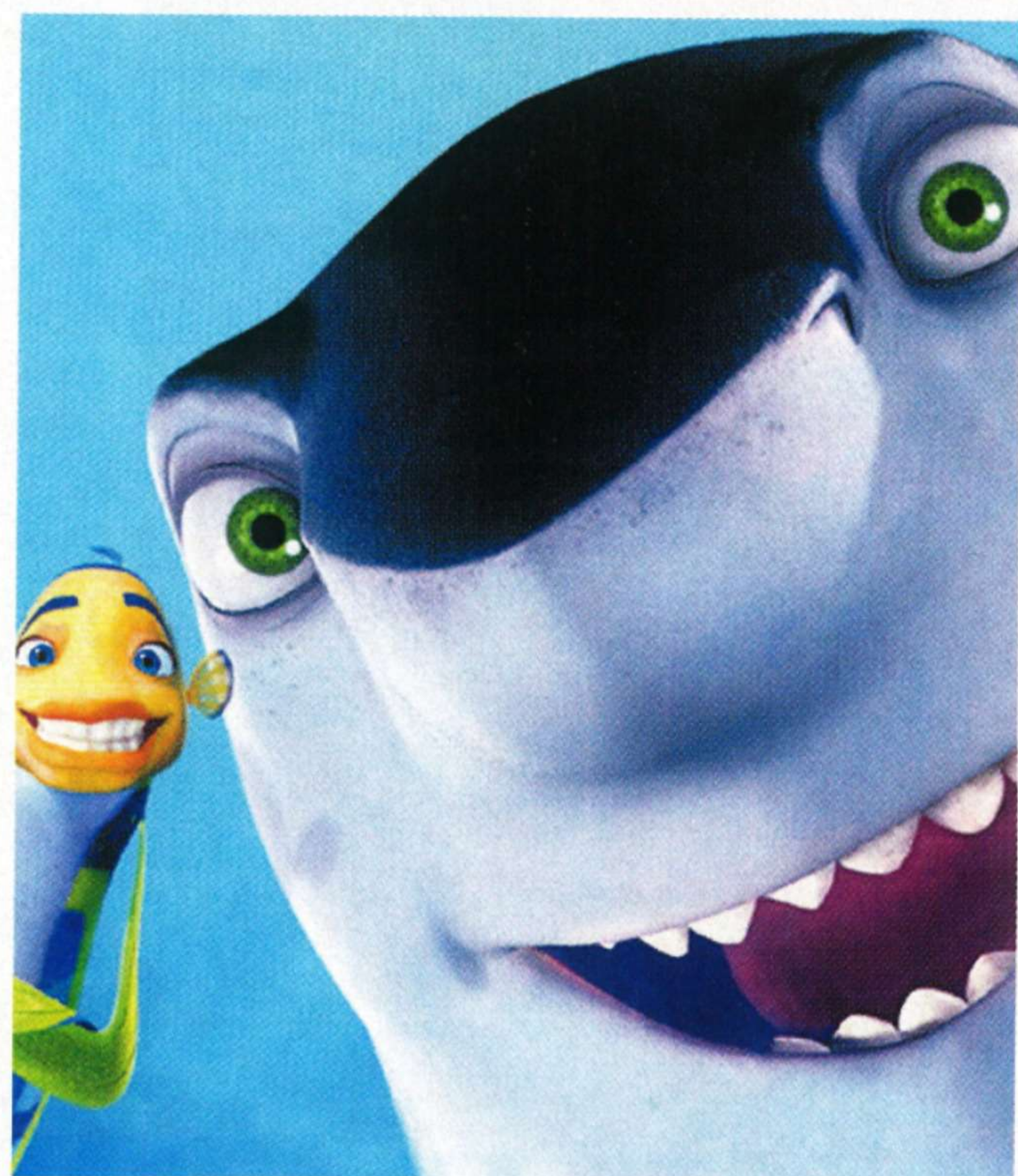


Maši, sine, maši...
Bar ćeš zraka utjerati u prostoriju ako ništa drugo

PODMORJA www.sharktale.com

Sopranosi pod morem

Simpatična baraža morskih kreature u ovom podmorskom akciji, glasovno i mimikom uobličena od strane nekih od najvećih i najskupljih glumačkih imena današnjice jamči dva sata izvrsne filmske zabave. Podzemlje podmorja biva potreseno kada veliki boss mafije morskih pasa biva nađen ubijen. Blesavko Oscar, u nadi da će mu to poboljšati ugled među grubijanima, zaslugu pripisuje sebi. I tu njegovi problemi počinju... Glavnim likovima glasove su posudili Will I-Robot Smith, Robert de Niro, Renee Zellweger, Angeline Jolie, Jack Black i Martin Scorsese. Sigurno je na samom snimanju pao i neki dogovor za idući megahit. Da je podmorska spika itekako unosna, pokazao je Finding Nemo - Dreamworksov odgovor u vidu Shark Talea praktički samo mora proći prethodno utabanim putem. Sigurni smo da će mu to uspjeti!



BENCHMARK www.maonion.com

Mjerenje više neće biti isto...

U četvrtak 29. rujna negdje oko podneva po našem vremenu premijeru je doživio 3Dmark. Tek nakon kakvih 6-7 sati, unatoč itekako širokoj Internet vezi, uspjeli smo ga se domoći. Malo je reći da smo ostali impresionirani - naime, 3D mark svojom najnovijom iteracijom doista postaje ikona svijeta 3D grafike i iduće 2 godine 3D kartice svoje performanse iskazivat će u 3Dm5 mjernoj jedinici. Više o svemu pročitajte u rubrici AKTUALNO, gdje smo 3Dm5 secirali u cijelosti!



FILOZOFIJA ŽIVOTA



Sve o gejmanju

Na Internetu postoji doista gomila solidnih *siteova* posvećenih *gaming* tematici. Osim starih, dobrih, legendarnih, svako malo otkrijemo i neki novi, inovativni, koji svakako valja spomenuti. Ovaj mjesec to je Games Fusion. Doista zaslužuje vaš klik. WWW.GAMES-FUSION.NET



Kakvi su vam refleksi?

Osnovni preduvjet za uspješno mrežno obliteriranje FPS protivnika svakako su refleksi. Provjerite svoje u ovom genijalno izvedenom jednostavnom testu, koji će vas natjerati da ga ponavljate i ponavljate i ... WWW.HUMORSAJTEN.COM/FLASH/REAKTION.SWF



5 do 100!

Četverokotačna opsesija zvana auti prošlog je mjeseca bila dodatno potencirana Paris Motor Showom. Mnogo toga novoga i zanosnoga je prikazano. Bit će novih kredita... WWW.CARDE-SIGNNEWS.COM

01 ducati monster

DUCATI MONSTER
Zadnji su sunčani dani u godini i treba ih iskoristiti. Ima li boljeg načina nego uživajući u vožnji prirodom na motoru? Monster je jedan od najljepših motora ikad proizvedenih pa imate li desetak tisuća eura viška, morate si ga priuštiti. A kad padnu kiša i snijeg, možete ga lagano, uz pivo, laštiti u garaži. Zanimacija za cijelu godinu.



04 tekstualni pokrivač

TEKSTUALNI POKRIVAČ

Sramežljivi ste i niste baš spretni u izražavanju svojih želja partneru? Nemojte ih izgovarati nego ih napišite. Neka vas ne brine što su natpisi na slikama engleski. Sustav koji će vas spasiti sastoji se od pokrivača i seta slova koja se hvataju za njega. Treba također napomenuti da pokrivač dolazi samo u veličini za dvije osobe.



06 chatterbox xb1

CHATTERBOX XB1

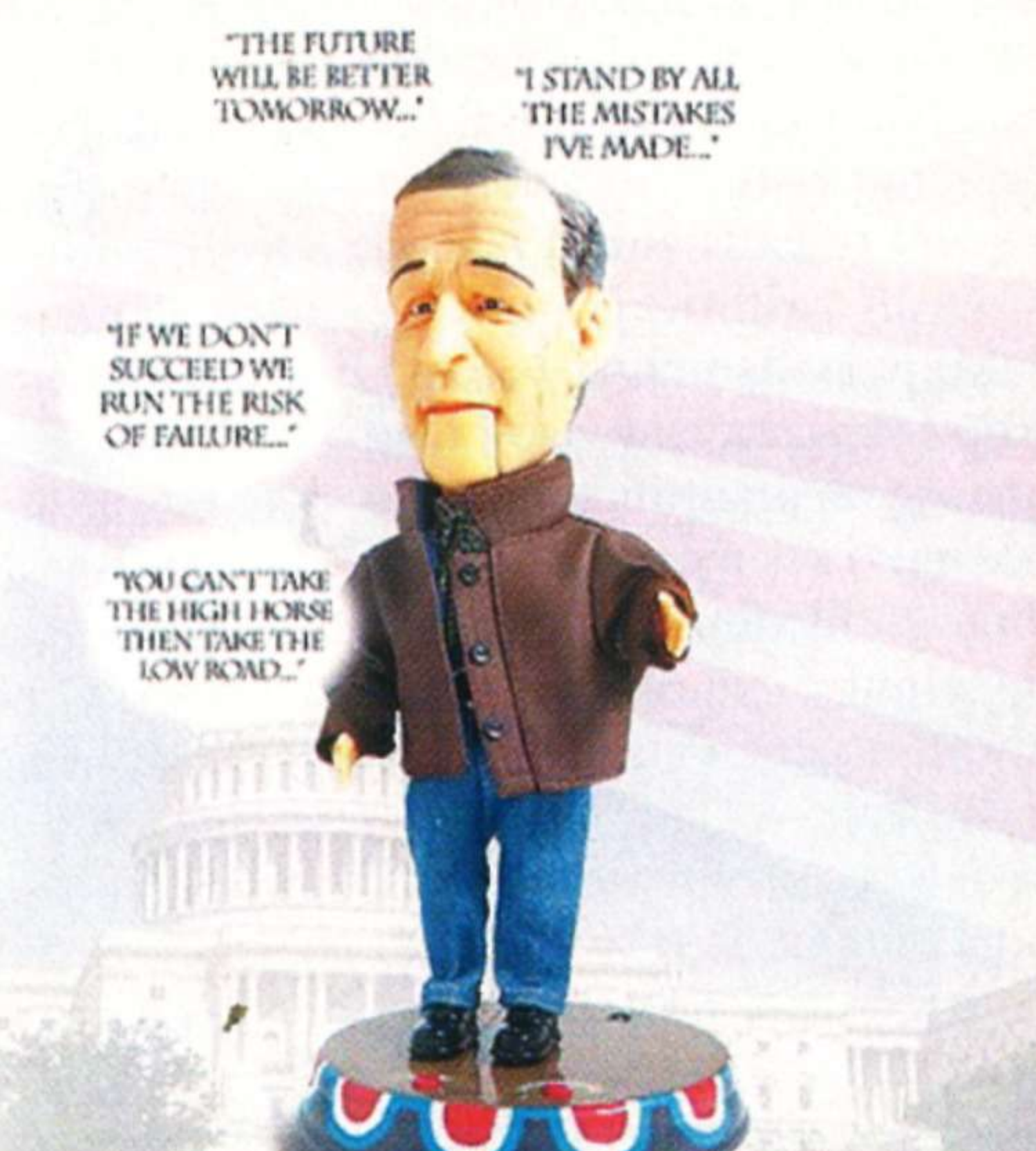
Ova sprava izravno je vezana uz *gadget* broj 1 ovog mjeseca. Služi, naime, za komunikaciju između vozača i suvozača na motoru, a može se spojiti i s istim takvim uređajem na obližnjem motoru te poslužiti za komunikaciju između grupe motorista. Sadrži i GPS navigacijski uređaj i MP3 player.



02 george w. bush - govori

GEORGE W. BUSH - GOVORI

Možemo mirne duše izjaviti da je on trenutno najomraženija osoba na svijetu. Zašto onda kupiti njegovu lutku? Pa zato što mu se ruga strašno, najstrašnije, i to tako što govori. Naime, u njoj memoriji pohranjeni su brojni biseri najmanje inteligentnog od svih svjetskih vođa na koje ćete pustiti suzu, od smijeha ili jada kad vidite kako glupi ljudi upravljaju svijetom.



03 palmone tungsten t5

PALMONE TUNGSTEN T5

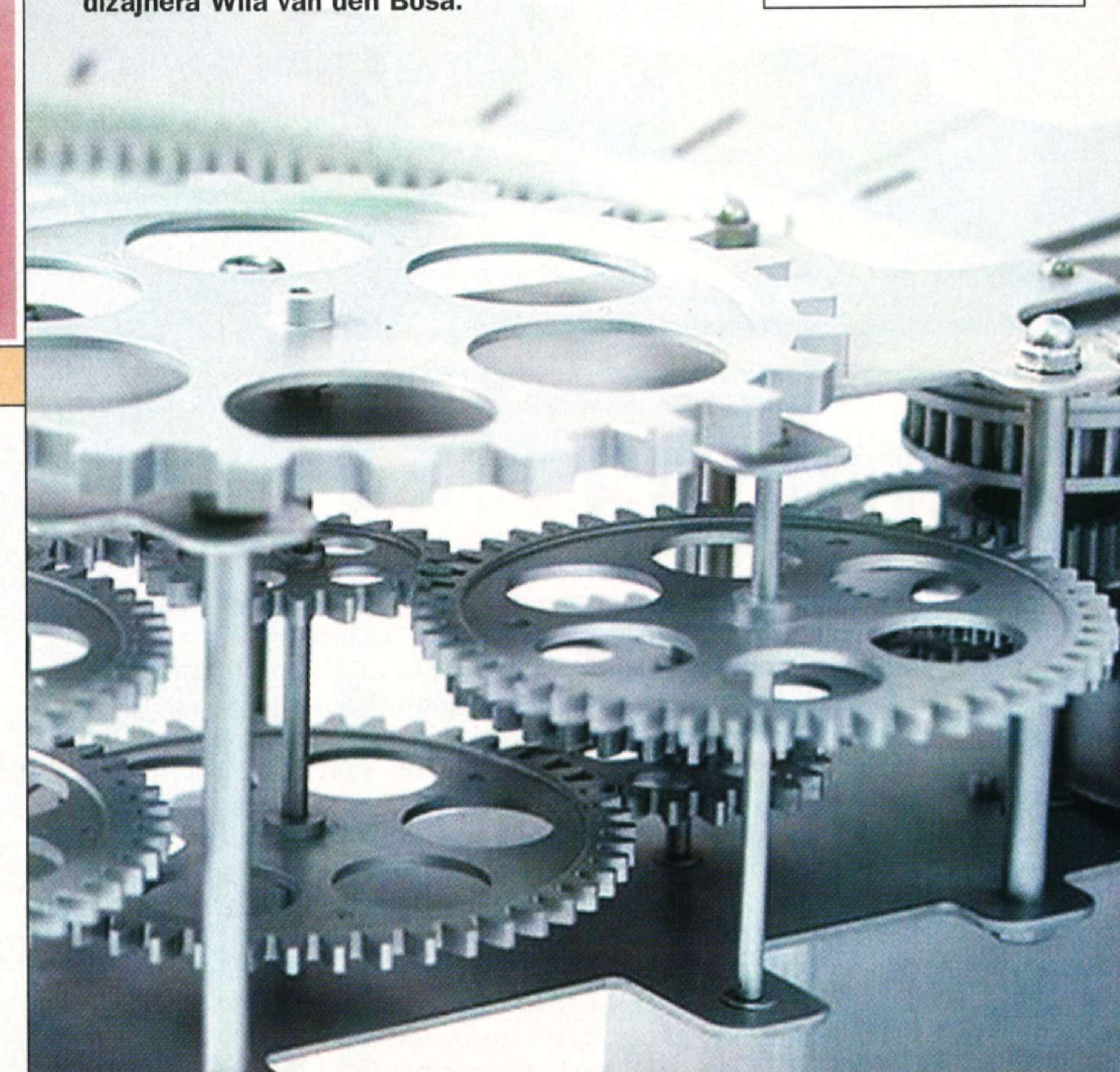
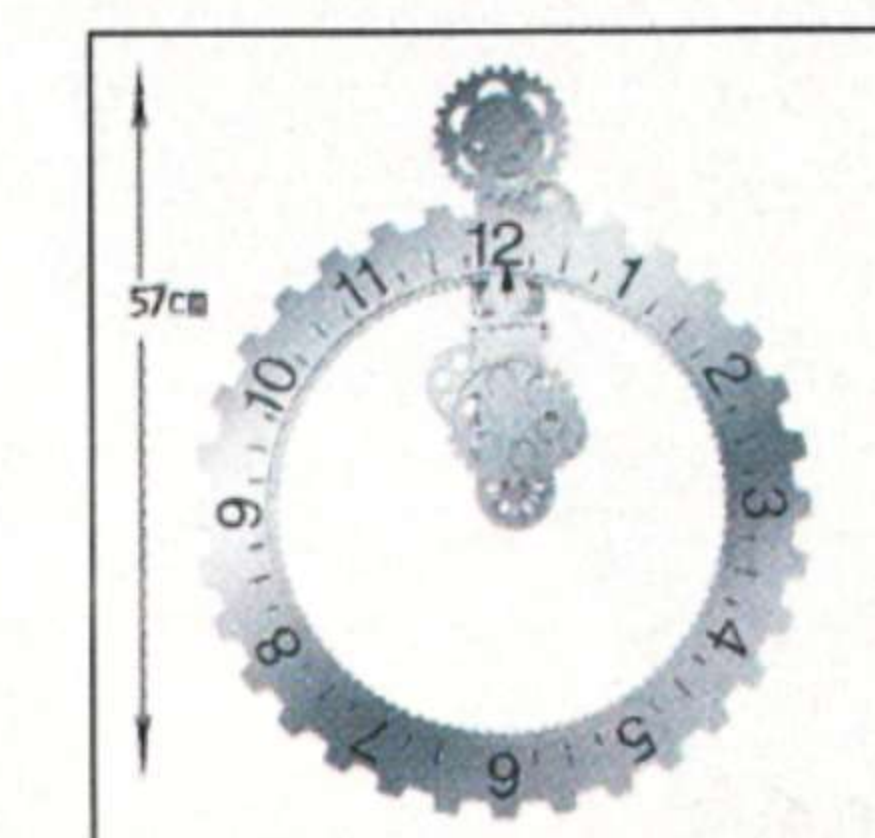
Imati ručno računalo uvijek je *cool*, pogotovo ako ga doista koristite za nešto korisno. Od postojeca dva standarda, oni temeljeni na Palm OS-u su manji, dakle - atraktivniji. Sad je izašao i model s 256 MB memorije, što je više nego na bilo kojem drugom, i to bi vam trebao biti dovoljan razlog za kupnju.



05 zvijer od sata

ZVIJER OD SATA

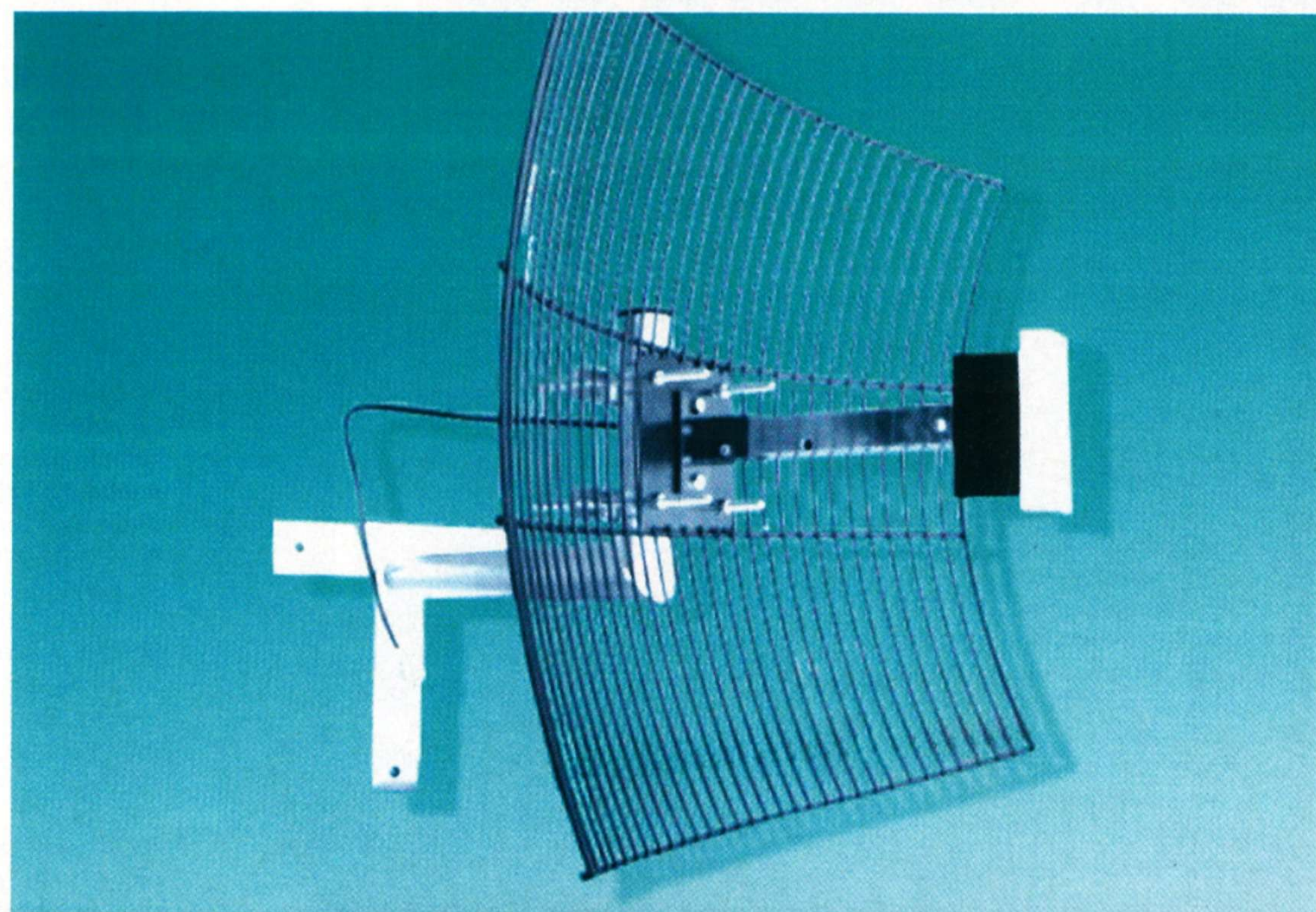
Dobro pogledajte sliku ovog sata, izgleda totalno neobično i dobro, ali ono što je najimpresivnije je da ta metalna zvijer ima 57 cm u promjeru i da će zauzeti popriličnu površinu vašeg zida. Nema teorije da prođe nezamiječena. Usto, djelo je poznatog europskog dizajnera Wila van den Bosa.



Iskon SF usluga

IskonInternet poslovnim korisnicima nudi novu uslugu, pod nazivom SF usluga, koja objedinjuje dva postojeća korisnička paketa - bežični pristup Internetu *Skynet* te vatrozidnu *Iskon Firewall* zaštitu. Tako je korisnicima Iskon SF paketa zajamčena visoka sigurnost računalnih sustava, a Iskonovi stručnjaci s dugogodišnjim iskustvom pobrinut će se oko instalacije i konfiguracije vatrozidnog uređaja, stalnog nadzora rada sustava te korisničke podrške i održavanja. Tvrkama se jamči kontrola nad podatkovnim

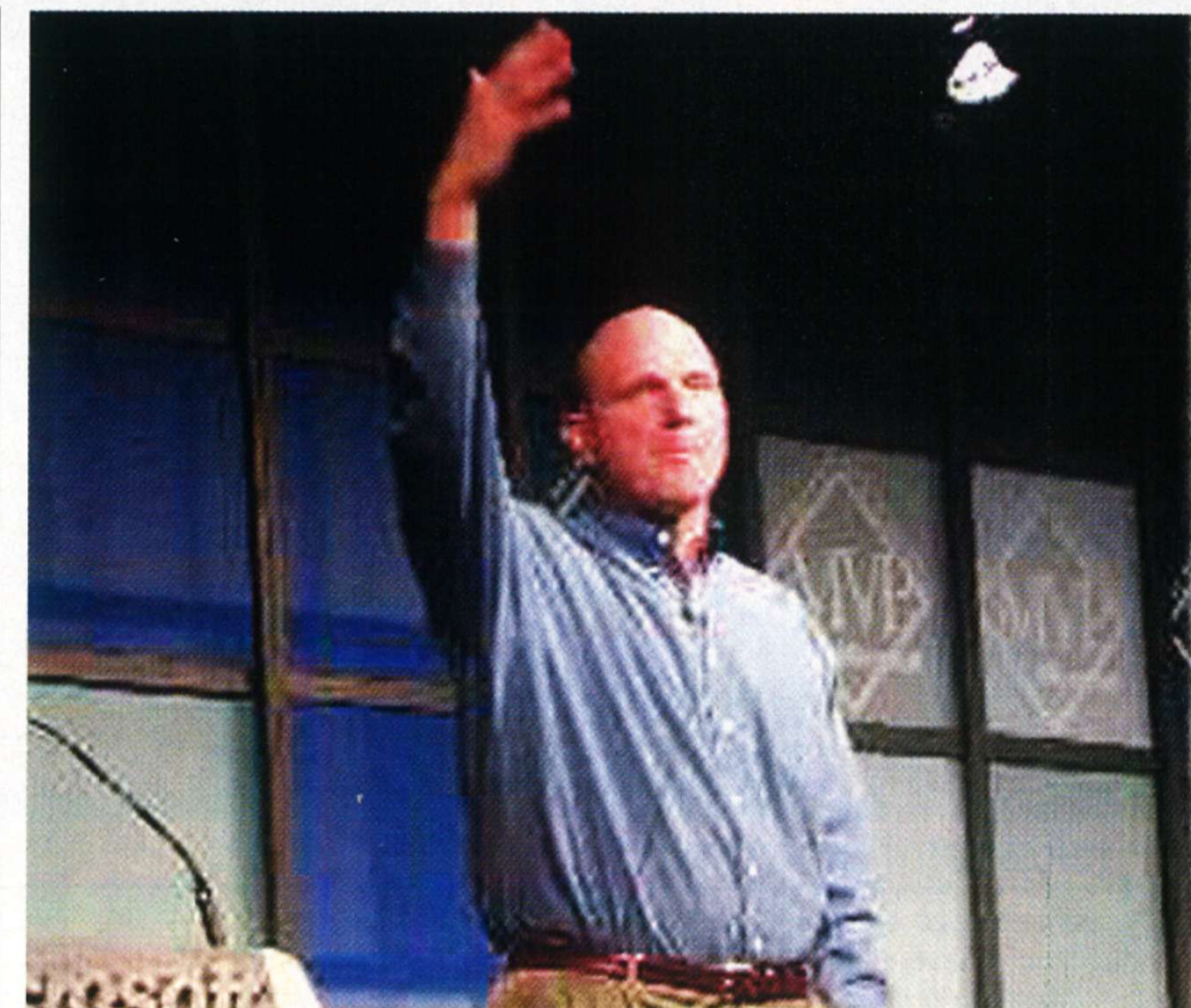
prometom što se odvija putem stalne veze na Internet, čime je poboljšana opća sigurnost informacijskih sustava tvrtke. Dakako, takav pristup ima i znatnih financijskih pogodnosti, budući da tvrtke korisnici usluge ne moraju kupovati niti održavati potrebnu opremu. Također, ugovaranje ove usluge povoljnije je od zasebnog ugovaranja stalne Internet veze i zasebne usluge vatrozida. IskonInternet za SF uslugu koristi provjerenu Cisco opremu, a ovisno o potrebama tvrtke, u ponudi su brzine od 256 do 2048 kilobita u sekundi.



INTERESANTNA USLUGA KOJA OBJEDINJUJE NAPREDNA KOMUNIKACIJSKA RJEŠENJA

Microsoft Ani-Spyware ?

Bill Gates najvio je proizvodnju *anti-spyware* softvera od strane Microsofta. *Spyware* je postao jedna od većih pošasti za korisnike Interneta u novije vrijeme. Ukoliko ne koristite jedan od programa za uklanjanje, vaše računalo vrlo brzo će prestati funkcionirati kako spada. Gates nije precizirao kad će taj softver biti dostupan korisnicima niti koliko će mu biti cijena, ako će se uopće naplaćivati. Mnogi se, naime, nadaju da će ga naći u jednoj od budućih nadogradnji operativnog sustava kao što je to bio slučaj s *firewall* aplikacijom u najnovijem *service packu* za Windowse XP. Gates je također dodao da njegova osobna računala nikad nisu bila zaražena računalnim virusom, ali da je imao problema sa *spywareom*.



Steve Balmer ocrnio iPod

Steve Balmer, direktor Microsofta, nedavno je izjavio da je najčešći glazbeni format, koji se nalazi u milijunima iPoda diljem svijeta, "ukraden". Time je aludirao na loš Digital Right Management (DRM) sustav proizvođača iPoda, Applea. Appleu je iPod već neko vrijeme najuspješniji proizvod, što je rezultiralo izdavanjem brojnih novih modela. Najavio je da će Microsoft i nadalje poboljšavati svoj DRM sus-

tav. DRM najviše podržavaju glazbeni izdavači jer tako mogu najbolje kontrolirati svoje proizvode. Brojna istraživanja su pokazala da ljudi zaobilaze DRM sustave ne toliko zbog novaca, koliko zbog činjenice da su komplicirani i otežavaju slušanje glazbe, pogotovo otkako su sve popularniji MP3 playeri. Balmer je rekao da će glavnina poboljšanja njihovog DRM sustava ići upravo u tom smjeru.

Photokina

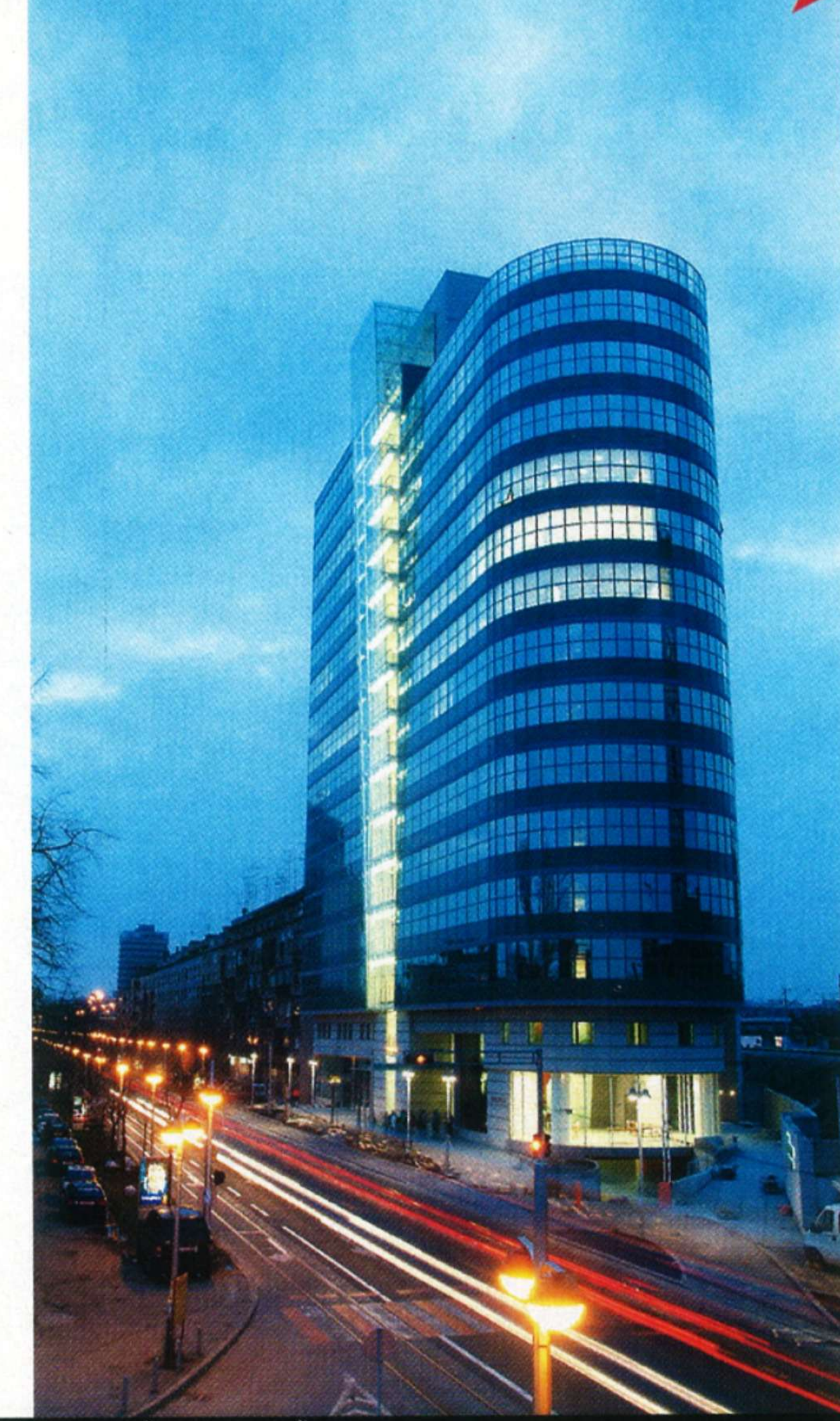
Photokina, veliki sajam fotografije i fotografske opreme koji se svake dvije godine održava u Koelnu, u Njemačkoj, ove godine je trajao od 28. rujna do 3. listopada. Budući da je to najveći događaj takve vrste u svijetu, proizvođači fotografske opreme počeli su s pripremama i najavama još prije ljeta. Na sajmu su se okupili svi veliki proizvođači, pokazavši masu novih proizvoda te postavili nove trendove u fotografiji, digitalnoj, naravno. Od ove čemo godine tako vidati sve više digitalnih fotoaparata s CCD čipovi-

ma od 7 megapiksela, dok će pak otisci tih senzora biti značajno manji. U isto vrijeme, LCD monitori na kojima pratimo fotografiranje i postavke aparata postaju sve veći. Kamere s jakim zum objektivima postaju cjenovno sve pristupačnije. *Brand name* proizvođači sve više odustaju od proizvodnje jako jeftinih modela zbog preplavljenosti tržišta takvim fotoaparata od strane nepoznatih proizvođača. U budućnosti možemo očekivati i bolju kvalitetu izrade digitalnih fotoaparata i svih digitalnih SLR modela.



Hrvatski Telekom postao T-Hrvatski Telekom

Hrvatski Telekom je u srijedu 15. rujna službeno predstavio novi korporativni identitet kojim HT postaje dio Deutsche Telekom. Na konferenciji za medije govorili su Ivica Mudrinić, predsjednik Uprave Hrvatskog Telekom, te René Obermann, član Uprave Deutsche Telekom i glavni izvršni direktor T-Mobilea International. Od 1. listopada imenu Hrvatski Telekom dodaje se slovo T, čime HT postaje T-Hrvatski Telekom, odnosno T-HT. Promjenu identiteta na korporativnoj razini prati i formiranje robnih marki dvaju odvojenih segmenata: T-Com i T-Mobile. T-Com objedinjuje nepokretnu mrežu (HTtel) i usluge pristupa Internetu (HTnet), dok mobilne komunikacije, odnosno kompanija HTmobile, postaju T-Mobile Hrvatska. «T» robna marka prisutna je trenutačno u 30 zemalja diljem svijeta. Korištenje njenih prednosti znači prije svega daljnje unapređenje domaćeg telekomunikacijskog tržišta uvođenjem međunarodnih standarda, pravodobno uključivanje u globalne tehnološke trendove ukorak sa svijetom te potpunu posvećenost korisnicima. Sinergija s «T» robnom markom osigurat će veću konkurentnost kompanije, a time i veću poslovnu stabilnost na dereguliranom domaćem telekomunikacijskom tržištu. Ujedinjavanje pod krovnom «T» robnom markom omogućit će jednostavniju komunikaciju proizvođača i usluga te jednaku kvalitetu i razinu inovativnosti proizvoda i usluga za svakog korisnika, bez obzira u kojoj se on zemlji nalazio.

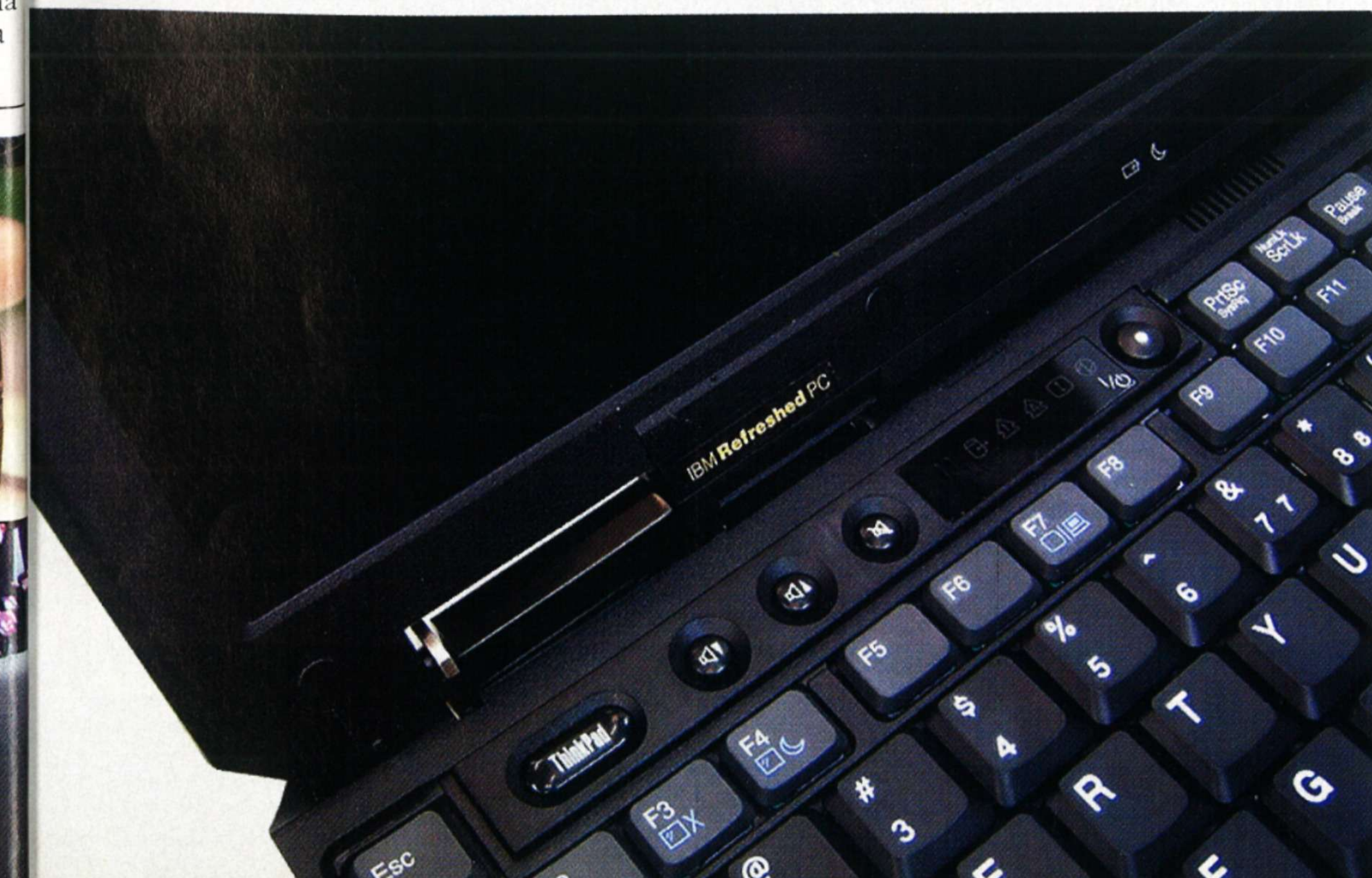


POZNATI TELEKOMUNIKACIJSKI BRAND KONAČNO I SLUŽBENO KOD NAS

IBM forum

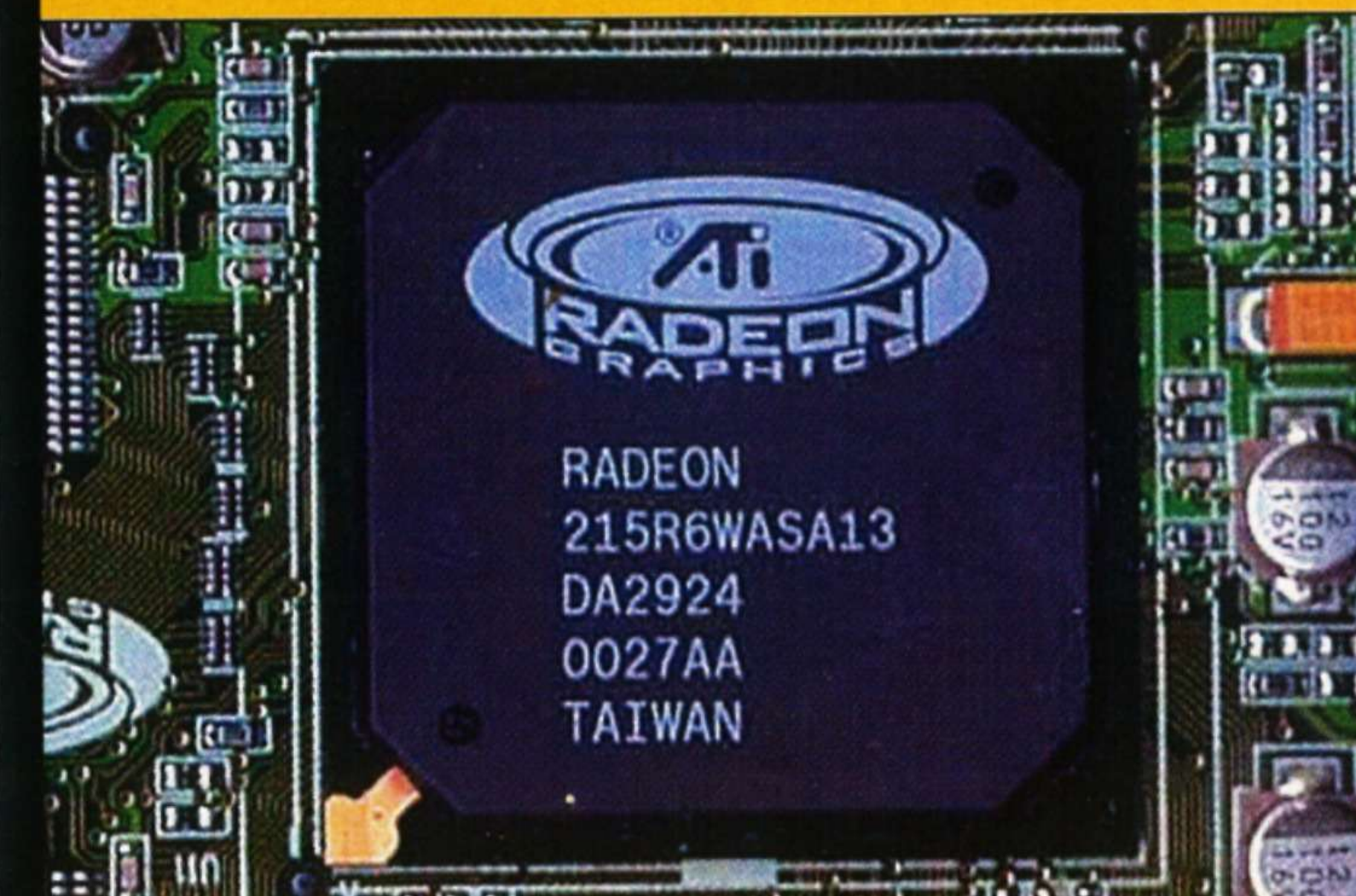
Umagu je 30. rujna započeo drugi IBM Forum, koji je prerastao u jedan od najvažnijih IT događaja u Hrvatskoj. Na otvorenju konferencije govorili su Ivan Vidaković, glavni direktor IBM-a Hrvatska, Miroslav Kovačić, državni tajnik Središnjeg državnog ureda za e-Hrvatsku, te Manny Arino, direktor Globalne prodaje softvera na Linuxu, i dr. Colin Harrison, direktor Strateških inovacija. Ovogodišnja IT konferencija odvija se pod sloganom "Jeste li ON?", predstavljajući hrvatskoj publici novu IBM-ovu viziju *on demand* poslovanja. Stručnjaci iz IBM-a Hrvatska te njihovi međunarodni kolege IBM-ovci održali su više od 40 predavanja i prezentacija koje su podijeljene u tri

konferencijska niza nazvana Servisi ON, Softver ON i Hardver ON. Skup je organiziran s namjerom da pruži najnovije odgovore na suvremene tržišne izazove, a osim predavača iz IBM-a, gosti su imali priliku čuti i predstavnike državnih institucija, vodećih banaka i ostalih velikih IT kompanija. Tehnologija POWER5 je jedna od zanimljivijih tema predstavljenih u Umagu. POWER5 daje IBM-ovim korisnicima još veću procesorsku moć i mogućnost definiranja više virtualnih servera unutar jednog računala. Procesori POWER5 pokreću najnovije IBM-ove sustave eServer p5, a nedavno je objavljena i nova generacija obitelji servera iSeries - sustav eServer i5.



ATI pojeftinio PCIe AGP konverziju

Trenutačno smo u prijelaznom razdoblju, što se tiče standarda grafičkih kartica. AGP polako odumire i prepušta tron boljem i bržem PCI Express sučelju, no čini se da konverzija neće proći tako bezbolno kao što je to bio slučaj kod prelaska s PCI na AGP sučelje. Proizvođači istih grafičkih kartica s AGP i PCIe sučeljem nije tako jednostavno, a ni jeftina. Barem to nije bila dok ATI nije objavio svoj *bridge* čip kojim će značajno olakšati i pojeftiniti takvu proizvodnju. Rješenja temeljena na oba standarda korištenjem ATI-jeve tehnologije vidjet ćemo u prodaji početkom iduće godine.



Gainwardova N6600 s DDR3 memorijom

Gainward je poznat po tome da voli čipove svojih kartica tjerati brže nego jedan drugi proizvođač. Kartica pod oznakom Gainward PowerPack! Ultra/1960PCX XP "Golden Sample" GLH (GLH znači Goes Like Hell) je zapravo N6600, čija jezgra radi na 540 MHz i više. Takt na kojem radi DDR3 memorija ugrađena na karticu je 1200 MHz, količina na kartici je 128 MB. Kad se pojavi u prodaji, cijena će joj biti oko 350 eura. AGP inačicu bismo mogli vidjeti početkom studenog.



Čitajte sitan tekst

Gigabyte je izdao matičnu ploču s Intelovim 915P čipsetom. Taj čipset u cijelosti podržava novo PCIe sučelje, što znači da korisnici ne mogu koristiti svoje starije AGP grafičke kartice. Gigabyte je stoga dodao GEAR (Gigabyte Enhanced AGP Riser) sučelje na ploču u koje je moguće utaknuti AGP karticu. Izvrsno, pomislili biste. No, prije toga valja pročitati upozorenje samog proizvođača, koje glasi: Preporučujemo da koristite PCIe sučelje da biste izbjegli štetu na svojoj AGP kartici. GEAR je proveden kroz PCIe sučelje te zbog konverzije napona i signala može značajno skratiti životni vijek vaše AGP grafičke kartice.



3D MARK 2005

NOVA MJERILA U SVIJETU 3D GRAFIKE



Otprilike svake dvije godine stiže nam novi 3D Mark. Dosad je on bio vezan uz generaciju DirectX-a, no kako nitko nema pojma kad će se "desetka" pojaviti, ovaj se put išlo na masno povećanje detaljnosti samih demoa i *benchmarka*. Naravno, i na baratanje s najnovijim "ficerima bez kojih ne možete" u svijetu 3D igara – Pixel shadera 2.0 i 3.0, ovisno o tome imate li najnoviju ATI ili nVidija grafičku karticu. I to upravo navedenim redosljedom.

Eyecandy

3D Mark je oduvijek bio najsladi *eye-candy* među *benchmarkima*. Davao nam je, a i dalje daje, izvrstan uvid u to kako će izgledati grafika u igrama otprilike do narednog 3D Marka. Svaka nova inačica tog programa ostavljala nas je uvijek bez daha, iznenađujući nas tehničkim napretkom grafičkih podsustava, stoga ne čudi što nas je i inačica 2005 ostavila jednostavno bez teksta. Na kojem god polju pogledali, grafika je napravila golem skok. Bilo da gledamo kinematičnost (specijalni efekti, eksplozije, dubina polja, čestice...), detaljnost 3D modela (savršeno dočarana priroda), bilo pak bliskost 3D modela stvarnom životu. Bit će vam dovoljno reći da su neke od najjačih kartica današnjice u našem labu polomile zube na 3D Marku 2005, uspjevši ga odvrtni brzinom koja je na momente padala na kakvih 2-5 fps. Za jedan stroj s gotovo 3 GHz procesorom i 768 MB memorije s X800PRO karticom, neupućenima to vjerojatno izgleda

da sramotno malo. Sve dok ne vide o koliko je detaljnoj 3D simulaciji doista riječ. Koja nova dostignuća u 3D grafici prikazuje koji novi demo pročitajte u okviru uz tekst. Kao i prijašnje inačice 3D Marka, i inačica "2005" je dostupna za besplatan *download*. Međutim, ta besplatna, "probna" inačica je osakaćenija nego ikad. Osim što nemate pristup *online* bazi podataka i nekim naprednijim testovima, "trial" inačica demoa završit će vam samo jedan od triju predivih scenarija. Dakle, od 300 MB *downloada*, koliko zajedno s posljednjom nadogradnjom DirectX-a 9 – C, koja je nužna za pokretanje 3D Marka 2005, ima spomenuti *benchmark*, koristit ćete samo stotinjak. Za potpuni pregled 3D Marka 2005 trebat će vam pristupna šifra, koju nabavljate na 3DMarkovu matičnom *siteu* www.madonion.com. Budući da smo kao predstavni-

Naš rezultat

Nakon što smo ga kakvih 90 minuta nakon svjetske premijere *downloadali*, bahato smo predviđali kako će ga naši supernabrijani strojevi bez beda prožvakati. Obje pile imaju X800PRO s 256 MB memorije pri normalnim frekvencijama – jedna je bila P4 2.4 GHz s 768 MB memorije (FSB 533 MHz, DDR333), a druga Athlon XP3000+ s 1 GB DDR400 Dual Channel memorije. Prvo pokretanje 3DM-05 doživio je s "D00M3" 4.9c Catalystim – i obje kante su polomile zube. Sporija, P4, je postigla kakvih 2900

ci medija komercijalnu inačicu imali prigodu pregledati uzduž i poprijeko, čini nam se da se doista isplati pljucnuti tih 19,95 dolara. Pogotovo sada kad je dolar na nevjerojatno niskim granama pa vas to dođe oko 120 kunoslava.

Rat grafičara

Ne znamo jeste li svjesni, ali između dva trenutačno iznimno izjednačena tabora proizvođača grafičkih kartica – ATI-jeva i nVidijina – vlada veća netrpeljivost nego ikad prije. Međusobno si podmeću gdje god stignu, a gigantske marketinške mašinerije prelijevaju superkomplicirani žargon 3D grafike iz šupljeg u prazno pokušavajući pod svaku cijenu diskreditirati konkurenta. Prijavo, ali pošto se obje strane koriste istim oruđem, očigledno općeprihvaćeno. U takvom ratu, gdje svatko na sva zvona svog grafičkog konja hvali, iznimno je teško naći nepristranog procjenitelja. 3DMark je to kroz godine nastojao biti, no golemi skandali oko prijašnje inačice ozbiljno su mu poljuljali kredibilitet. Treba li uopće reći da s najnovijom inačicom ponovno pokušavaju zauzeti mjesto neutralnog procjenitelja? S druge strane, grafičari su svjesni da držanje prvog mjesta u različitim cjenovnim kategorijama znači bolju prodaju i mnogo denaros na kraju sezone. Stoga ne čudi što je u samo nekoliko dana nakon izdavanja 3D Marka došlo do nekoliko prevrata na tronu 3D Mark 2005 kraljevstva. Prvo je krunu osvojila nVidija sa SLI konfiguracijom dviju 6800 Ultri. No, ne zadugo – naime, samo dva dana poslije ljudi finski overclocker Sami Makkinen (koji je inače bio zadužen za nadgledanje rada prototipa X800 na korporativnim prezentacijama...) X800XT PE je overclockao na gotovo dvostruku frekvenciju od normalne (806 MHz umjesto tvorničkih 520 MHz), koja je, tako nabrijana, satrla 7200 3D-05 Mark 2x6800 Ultra SLI konfiguracije. Vidjet ćemo koliko će se to uspjeti održati na tronu jer Ultri u dotičnoj konfiguraciji nisu bile overclockane nego su radile na tvorničkoj frekvenciji. Inače, XT Platinum Editionka je 806 MHz postigla pomoću kompresorske kaskade – načina hlađenja uz koji može raditi i 24 sata na dan ako treba pri toj brzini. Jedini je problem što je dotično hlađenje enormno skupo i nitko u Europi, osim bogatih Nordijaca, ne može si ga ionako priuštiti.

3D Marka, a jača tek nešto više – oko 3400. Nakon toga ATI je izdao novi driver, koji je prema njihovu pričanju najobičniji "bug fix", i, čudna li čuda, rezultati u 3D Marku su se brutalno popravili. Slabijoj konfi skočili su za 1050 bodova, na 3942, a snažnijoj na lijepih i lako pamtljivih 4444 3D-05 boda. Je li riječ o naštimavanju i muljaži, vrijeme će pokazati – što se vizualnog aspekta *benchmarka* tiče, mi nismo ništa zamijetili u smislu promjene kvalitete prikaza – osim što se sve vrtjelo za itekako vidljivih 30% brže!

Novi 3D Mark je izašao. Svijet 3D grafike bit će opet okrenut naglavačke. Kao i svaka prijašnja iteracija u svoje vrijeme, izgleda apsolutno predivno. Opterećujući čak i najjače dostupne grafičke kartice do apsolutnog maksimuma. S druge pak strane, utjecaj tog *benchmarka* nikad nije bio veći. Procjenjuje se da će mnogi kupci ove godine u vrijeme božićne potrošačke ludnice, koja se već lagano zahuktava, kupiti grafičku karticu upravo prema rezultatu koju dotična postiže u 3D Marku. To znači da igre mogu početi...

Glavne scene 3D Marka 2005

BIG MAMMA

Avantura kroz svijet grafike budućnosti počinje supernabrijanom svemirskom borbom. Prvo je dočaran let svemirskih brodova i njihova borba, a nakon toga surova borba u hangaru velikog razarača. Najkarizmatičniji lik je Big Mamma, teško naoružana koka koja obliterira sve živo što joj se nađe na putu.



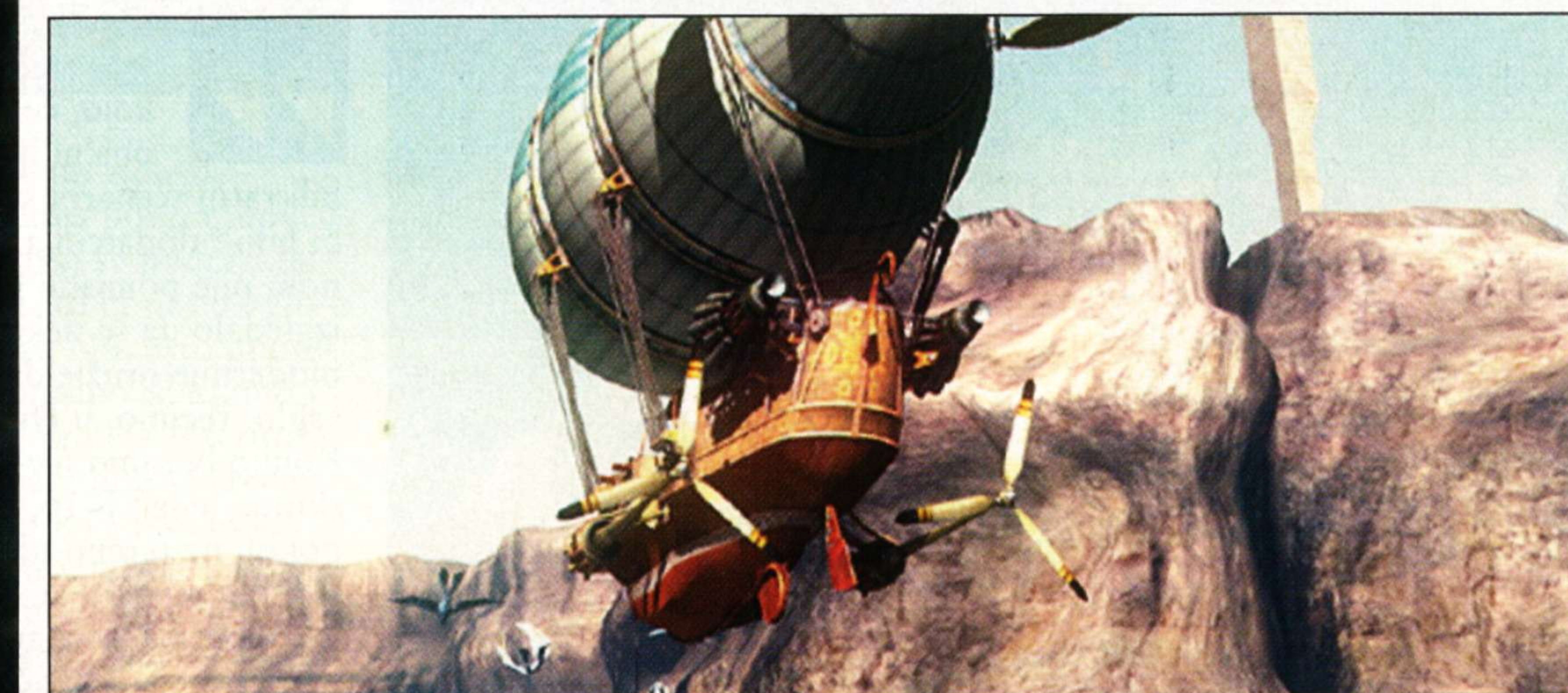
KRIJESNICA

Razigrana krijesnica leti kroz superdetaljno dočaranu šumu. Različite boje reflektiraju se od lišća i drveća, a svaka i najsitnija vlat trave ostavlja realnu, superdetaljnu sjenu. Virtualna priroda nikad nije izgledala divnije. Cijela scena završava u mističnom panju u koji uleti krijesnica ostvarujući predivan efekt.



ZRAČNA LAĐA

Najimpresivniji dio 3D Marka po nama je let zračne lađe kroz detaljni kanjon. I napad gigantske podvodne zvijeri koju spretni pilot ipak u posljednjem trenu uspijeva namagarčiti. Inače, ako se pitate, da, dobro ste primijetili, 3D kultura upravo je isto ono krme koje izleti iz asteroida u 3D Marku 2001.



PRVI POGLED NA



DINA PUSTINJSKOG PLANETA; oduvijek igra sa specifičnom... tup!



BUDŽET OPĆINE GORNJI STUPNIK prilično se istanjo nakon vatrometne proslave Nove godine



ARF! ARF! Predajem se, viš da su mi noge u zraku?

IZLAZAK
NAJAVLJEN ZA
proljeće
2005.

TRAGIČNE POSLJEDICE odabira snifera ljepila za glavnog arhitekta



KAŽE, pristupi vojsci i upoznaj svijet. Kaže, avantura života. Kaže...

Postanite gospodarem povijesti

EMPIRE EARTH 2

INFOBOX

PROIZVODAC / Mad Doc Software ■ IZDAVAČ / VU games ■ ŽANR / RTS ■ www.monolith.com



PIRAN JE NAŠ! Ne, nije, baš je naš! Pa to smo i rekli, da je naš! Ma nije, nego na...

PIŠE Krešimir Lauš
kresimir.laus@janus.hr

Omiljena tema znanstvene fantastike, o kojoj često razmišljaju i obični ljudi, oduvijek su bili ratni scenariji sa "što bi bilo kad bi bilo" dodatcima. Tko barem jednom nije pomislio kako bi to izgledalo da se nekim čudom najmodernije oružje današnjice preselilo, recimo, u Drugi svjetski rat. Koliko bi samo njemačkih štuka skinuo jedan F-16, ili kakav bi pokolj na terenu napravio jedan jedini Abrams? Sve daljnje asocijacije, poput bacanja atomskih bombi na nerazvijena afrička plemena, ostavljamo vašoj mašti, ali i obećavajućem naslovu koji nam

uskoro stiže. *Empire Earth 2* ponudit će vam čak petnaest vremenskih razdoblja, koja će se protezati od čak 10 000. godina prije Krista do 2230. godine naše ere. Svako od njih bit će potpuno drugačije, počam od jedinica, glazbene podloge pa do arhitekture. Budućnost čak koketira s jednim drugim naslovom iste izdavačke kuće (Vivendi), tj. moćnim *Earthsiegom* njegovim velikim robotima. Nevjerojatno, ali borit ćemo se upravo Amerika), mada, imajući na umu da vo s njima, gazeći pod nogama jadne sve skupa sadržavati oko tridesetnika koji su imali sreću glumiti malko zgnječene crviće i mravce. Broj civilizacija također je impresivan, čak posebna je pozornost posvećena četnaest, poput Britanaca, Asteka, Amerikanaca, Grka, Turaka, Inka, svaka imati posve drugačiji grafički Babilonaca i tako dalje. Glavni mostil te tri specifične jedinice koje uživanja u novom *Empire Earthu* bidruge nemaju. Bonusi poput brže

IZDAJAMO / PODLOSTI RATA

Velika je vjerojatnost da će famozni *Earthovi* vremenski efekti imati veću ulogu nego što smo očekivali. Znamo da su, primjerice, u stanju ometati letove i bombardiranje moćnih...er, bombardera, ali ako bude sreće, u igru će upetljati i nešto više. Naime, postoji jedna posebna struktura kontrolnog tornja koja javlja trenutno stanje vremenskih (ne)prilika. E sad, ako ste dovoljno zlobni, možda biste mogli poslati svog komandosa da smakne dežurnog prognostičara (Vakula, Vakulaaa!) i preuzme njegovo mjesto. Jasno, poslije samo morate "svojima" prognozirati baškarenje na milom

sunčecu i gledati kako ekipa majmumski uletava u oluju stoljeća i gubi pola svoje zračne flote. Kako rekosmo, sve to samo ako se autori odluče ubaciti taj feature u završnu inačicu.



izgradnje obrambenih zidova, učinkovitijeg ubiranja poreza, boljeg iskorištavanja resursa se podrazumijevaju i nisu nešto što bi nas moglo posebno razveseliti. No, zato umiremo od želje da konačno iskušamo posve novi sustav strateških teritorija zahvaljujući kojem bi EA2 trebao pružiti jedinstveno RTS iskustvo. Želite li prosperirati, morate osvajati susjedna područja i aktivirati ih izgradnjom središnjih baza! A zakaj, molim lepo? Zato što je to jedini način povećavanja zaliha resursa, ali i efektivnog nabildavanja gornjeg

"Uperite tenk u prepotopnog ratnika s kopljem i gledajte kako puni gaće"

plafona vaše populacije i, sukladno tome, broja regrutiranih vojnika i jedinica. Za sve pretile ljenčuge koje se kriju u vašim redovima, autori su izmislili i zanimljiv ekonomski planer, gdje ćete na shematskoj karti jednostavnim klikovima naređivati vašim radnicima iskopavanje određene rudače. Dakle, bez pojedinačnog pronalaženja malih prokletnika koji se uvijek nekamo zagube. Slična stvar je borbeni planer, u kojem pak naređujete okvirne napade na određene teritorije, dok se AI dalje brine o broju i tipu oružja koje će poslati u boj! Normalno, nitko vam neće braniti da se u svakom trenutku ponovno uključite u micromanegmant svakog tulipana koji nosi pušku. Velika novost je i obnovljena diplomacija, pomoću koje ćete sklapati saveze, ALI ih i vremenski ograničavati, moliti vaše saveznike da s vama



HA! Vid' zida, čvrsto. Što nam sad mogu s onim tnjekovima i heljijkopterima?!

napadnu neki teritorij, otvarati i zatvarati granice, dopuštati njihovim trupama da se slobodno šeću vašom državom, pa čak i dijeliti teško stečena dobra. Odluke vaših trenutačnih prijatelja bit će posve neovisne, te ovisiti ponajprije o NJIHOVIM interesima, a ne o vašim željama i prohtjevima. Slatko. *Empire Earth 2* će sadržavati i napredni sustav vremenskih neprilika koji će primjerice ometati bombardere u letu ili usporavati tenkove prilikom napredovanja u blatu. Računajmo i na bogato tehnološko drvo, složen *multiplayer* i snažni grafički engine, ali ne prije proljeća 2005., kada bi igra trebala stići. Dotle...dotle grizite nokte. ■

NAJVAŽNA BROJA

PRINCE OF PERSIA

WARRIOR WITHIN

“Mračniji i opakiji nego ikad”

Igra koja će još jednom pokazati svu okrutnost ljudske rase. I pritom vas nevjerojatno zabaviti

PIŠE Krešimir Lauš
resimir.laus@janus.hr

Bio jednom jedan princ. Iz Perzije. Pa su ga zvali Prince iz Perzije. A bio i jedan pokvareni sultan, koji mu je mazn-ao žensku. Pa mu zaprijetio da će o-joj otfikariti glavu i poslati snimku CNN-u. Ako mu ovaj u međuvre-
menu ne donese, što ti ja znam, mmm, neku lijepu kravu. Finu i lebelu, koja daje mnogo mlijeka. A ve to bilo je davne 1989., kad se na Amigama, Atarijima i prvim PC-ima pojavio prvi nastavak ovog danas legendarnog serijala. Odlična rotoskopska animacija i sve ostale kvalitete natjerale su razvojne kuće da se odmah bace u izradu brojnih *sequela*, a ovaj bi, ako dobro broji-mo, trebao biti peti.

VREMENSKI PARADOKSI

A onaj prošli, tj. četvrti, napravio je nitko drugi doli poznati UbiSoftov montrealški tim, koji trenutčno radi i na najnovijem *Splinter Cellu*. Igra je bila super, ali je igrači, zbog razloga znanih samo Mahuri Azdi, budi i eventualno Alahu, jednos-
avno nisu shvatili te se vrlo loše prodavala. Čisto nepoštenje, jer koliko vjerna, a opet inovativna pre-
rada starog klasika nikako nije zaslužila takvo nepoštipanje od gam-
ing zajednice, što očito misli i proizvođač s obzirom da se odlučio na novi pokušaj da vam se konačno vidi. Čini se da je jedan od glavnih razloga slabog prihvaćanja bila pomalo mlaka, tj. dobroćudna prezentacija prinčevog svijeta, u kojoj gotovo da su izostali vrišteći šeševi, raspadnuti zombiji itd. Ukratko, bili ste bačeni u roman-
ični svijet Tisuću i jedne noći, s blagim puhanjem pustinjskog pov-
etarca, glasanja ptica pjevača i relak-
irajućeg mjesečevog sjaja. Marš čice, marš mjesec, marš sjaj, kolji, kolji, krvi daj! Uf, vaš autor

ponekad jednostavno mora izbaciti taj silni poetski dar. Tražili ste, dobit ćete, jer je osnovna značajka novog *Princa* znatno mračniji štimung i sveukupna atmosfera, što se vidi već iz uvodne priče. Proganja vas prošlost i sve gnjusne stvari koje ste činili skupljajući one famozne pijeske vremena. A proganja vas i prilično nadrkani bog Dahaka, koji smatra da je prtljanje u pitanja vremen-
a koja se ne tiču njegovog čisto meteorološkog konteksta nešto...Nešto što je u resoru viših bića, a ne balavih ljudi koji se pri-
likom sličnih radnji uglavnom ograničavaju na skupljanje informa-
cija o brojevima lutrije ili naštimavanju žemskinja. Što drugo nego zbrisati u obližnji Zamak vremena, dokopati se svojevrsnog vremen-
skog stroja, otputovati u prošlost i smrviti blentave pijeske prije nego Dahaka uopće skuži da ste ih dirali. Aj, aj, vremenski paradoksi, boli mozak! Proganjanje prošlosti (i podatak da znate točan datum svoje smrti) jako se lijepo vidi i na samom princu, koji je mnogo ozbiljniji, skrovitiji i, da, da, mračniji. Što ne znači da biste ga u sumrak jedva vidjeli, nego da bi vas u taj isti sum-
rak vrlo vjerojatno priklatio sa svoja dva mača koji će biti glavni moment cijele igre. No, prije toga, osvrnimo se na njegovu uvelike poboljšanu akrobatiku. Provjereni izvori govore o zadržavanju svih starih štosova poput *swinganja* oko stupova, trčanja po zidovima i naskakanja na neprijatelje, ali i o zgodnim mogućnostima upotrebe konopca. Ne za SM bolesnoće nego za produženo trčanje po zidovima, pa čak i korištenje u Spidermanovom stilu, tj. bacanje na povišena mjesta i pentranje u visine. Akrobatika će još više biti integrirana u samu borbu, što znači da bi se nivoi trebali prelaziti na idući način: malo ćete skakutati, ali istodobno ih i klati po zraku, a potom doskočiti na tvrdo

tlo, gdje ćete skakati po njima i također ih klati, samo da biste, nad-
jačani, odskakutali u sigurnost, uz zadržavanje prava na klanje. To će omogućiti i nadograđena *key frame* animacija koja će sve postojeće pokrete stopiti u jednu transparent-
nu i fluidnu cjelinu. Zaključak: rješavanje *jumping puzzleova* više nećete doživljavati kao teret nego kao dio koji se isprepliće kroz igru i savršeno funkcioniše s cjelinom. Marketinški napor novog *Princa* ipak se kreću u pravcu promicanja spomenute borbe, koja je, istini za volju, ipak profitirala najviše od svega.

KOLJAČ ZNAN KAO PRINCE

Princek će se smetala ubudeće rješ-
avati pomoću dvaju oružja, prima-
rnog i sekundarnog. Od primarnih, spominju se različite vrste mačeva, sjekira, sjekirica, buzdovana i malje-
va, kojima će zapravo zadavati najveću štetu i koja će ga pratiti tijekom cijelog nivoa. Štos sa sekun-

broj kombinacija dok šibate s obje ruke penje u astronomske visine, jer tada kombinirate KOMBINACIJE i stvarno možete raditi svašta. Nadalje, princ će konačno biti u stanju *lockirati* pojedine neprijatelje kako biste bili sigurni da ćete ih se riješiti odmah, ali isto tako i izlaziti iz *locka* kako bi prao sve oko sebe. Znači, ciljanje ćete koristiti kad se sukobite tek s nekolicinom, dok će udaranje naslijepo biti korisno u situacijama kad vas brojčano nad-
jačaju i okruže sa svih strana. Bestijalnostima krvoločnog ubijanja tu nije kraj, pa ćemo se tako susresti i s nekim potezima za koje se slo-
bodno može reći da su izravno preuzeti iz *Splinter Cella*. Zašto ih, primjerice, ne biste zgrabili i fino bubnuli o zid ili, još bolje, kresnuli o njihova kolegu i jednim potezom sredili obojicu? Na povišenim područjima ćete ih čak gurati s klisura i bacati u smrt, što je, ako imalo pratite igre, nešto što će usko-ro izvoditi i popularni Sam Fisher.

“Nemajte iluzija; novi *Princ* će biti prepun okrutnosti i okrutnog ubijanja svega što hoda na dvije noge... i tri... i četiri...”

darnim je da se ona upotrebom troše, no to kompenziraju svojom nevjerojatnom brojnošću, pa biste ih do kraja igre trebali pronaći čak pedesetak. Svaka od te hrpe hladnih oštrica ima i neku posebnu nam-
jenu, poput vampirskog nožića koji kreaturama crpi životnu energiju i izravno je prebacuje vama. Dodatni plus je i to što neka možete bacati na daljinu, što otvara mogućnost dalekometnog ubijanja. I jedna i druga ćete koristiti uz povećanu upotrebu raznolikih kombinacija, koje se sastoje u jednostavnom stiskanju dvije do tri tipke potrebne za njihovo izvođenje. S tim da se

No, ni to nije sve (rekli smo vam da će igra biti ekstrakrvoločna!), možete im se prikrasti sleđa te ih preko kontekstualnog izbornika poslati Svevišnjem na nekoliko maš-
tovitih načina. Gušenjem - zagušite ih ko pse i na taj način osigurajte privatnost bez nepotrebnog alarmi-
ranja dodatnih stražara, rezanjem popola - isušite mač i odvojite im gornju i donju polovicu tijela, uz obavezno liptanje krvi i ostalih gadosti koje se obično nalaze u cri-
jevima, rezanjem glave - još jednom u ruci stisnete vjerni mač i provjerite informaciju je li glava nakon dekap-
itacije još neko vrijeme živa, lomlje-

INFOBOX

Prince of Persia: Warrior Within

PROIZVOĐAČ
Ubi Soft

IZDAVAČ
Ubi Soft

ŽANR
akcija iz trećeg lica

IZLAZI
potkraj 2004.

www.ubisoft.com



UBI SOFT Tvrtnica koja je dosad napravila i izdala poveću hrpu naslova, a egzistira još od leg-
endarnih dana Atarija i Amige. Besmisleno je uopće navoditi sve njihove naslove, no *Splinter Cell* (ups, *Prince of Persia*) proizvod je koji im je donio prilično neočekivanu zvjezdanu slavu. Odsad pa nadalje njihov glavni naslov, koji će u godišnjem ritmu eksploatirati na svim posto-
jećim igraćim sustavima današnjice. Ovaj tekst je prepisan iz najave *Splinter Cella*, he, he, he, baš smo prava...

4 RAZLOGA ZA MRAČNO PRINČEVANJE

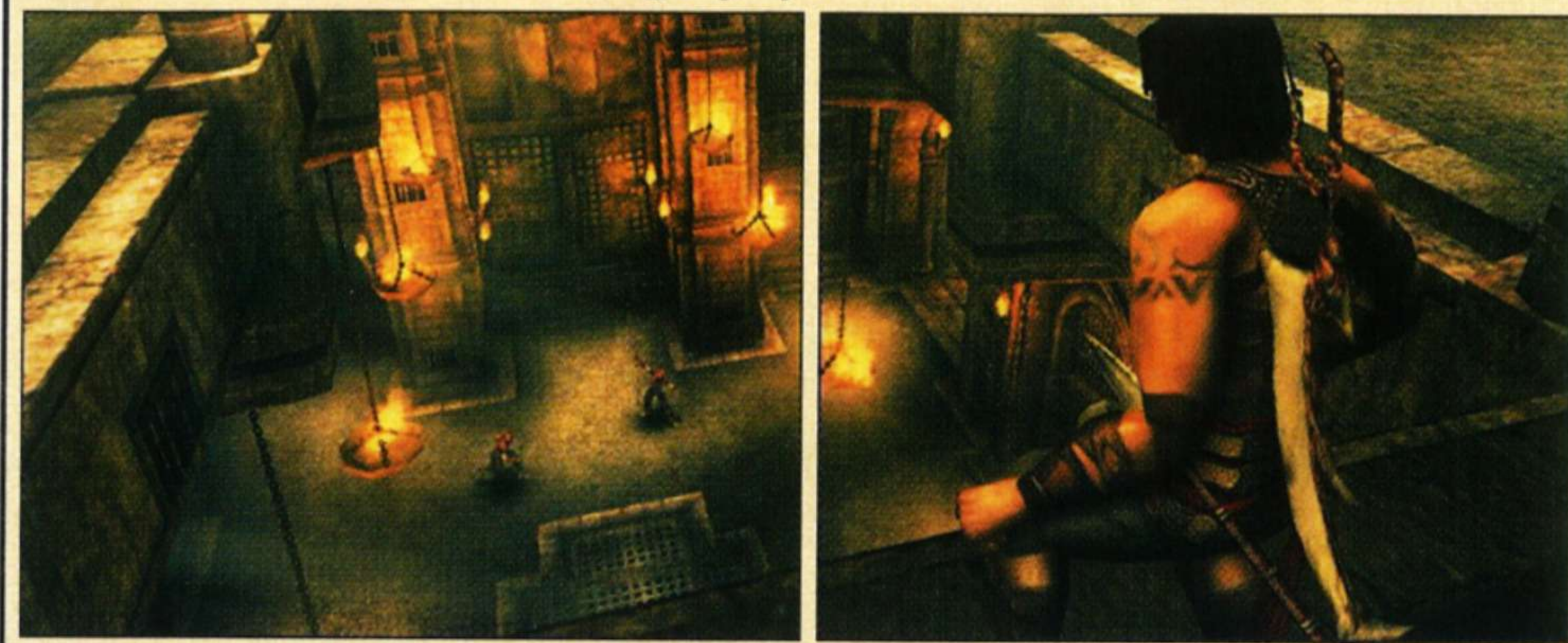
1. DVA ORUŽJA - zašto ih ubijati jednim kad to možete i s dva



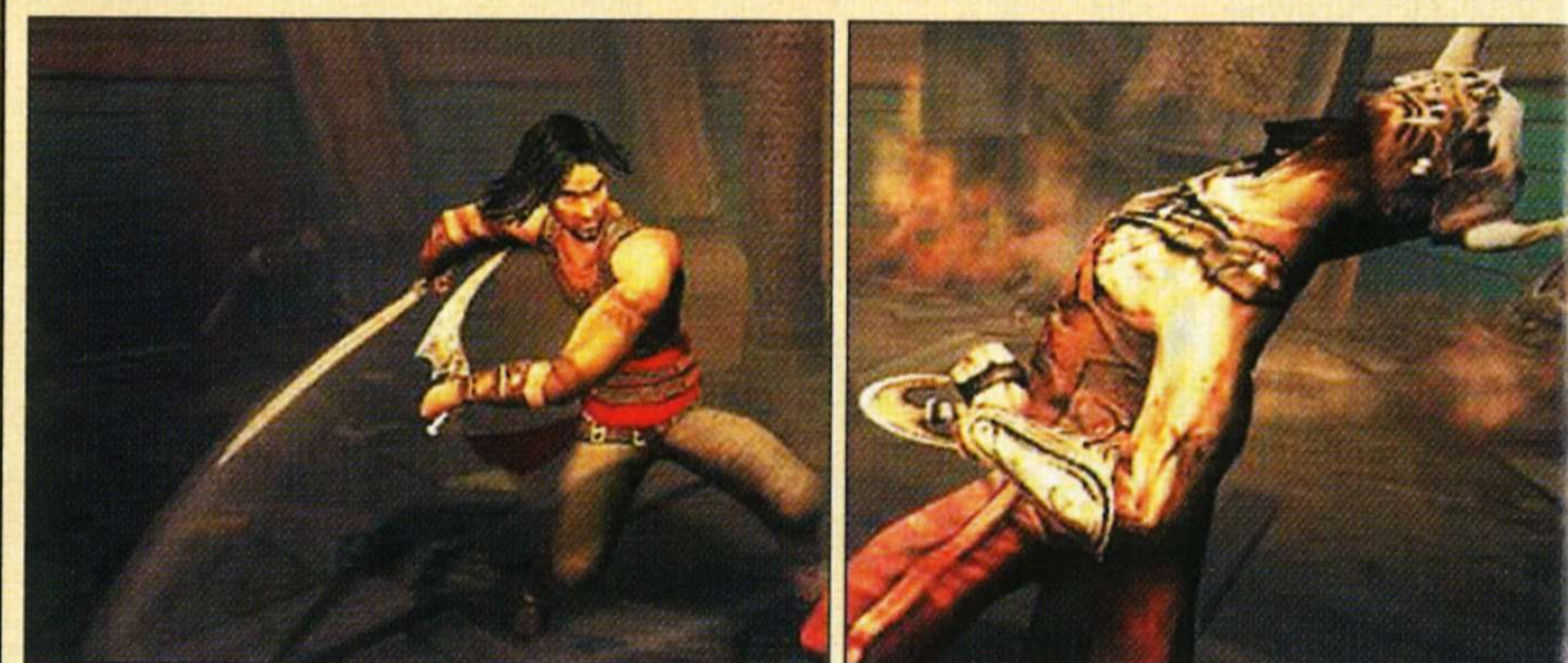
3. VRIJEME - manipuliranje protjecanjem vremena i usporavanje događaja oko vas



2. LEVEL DESIGN - posve drukčiji i mnogo mračniji nego prije



4. PRINČEVA PATNJA - mnogo realniji i turobniji glavni lik u skladu s modernim vremenima



nije lud... on nije normalan...

IGRAT ĆETE JER...

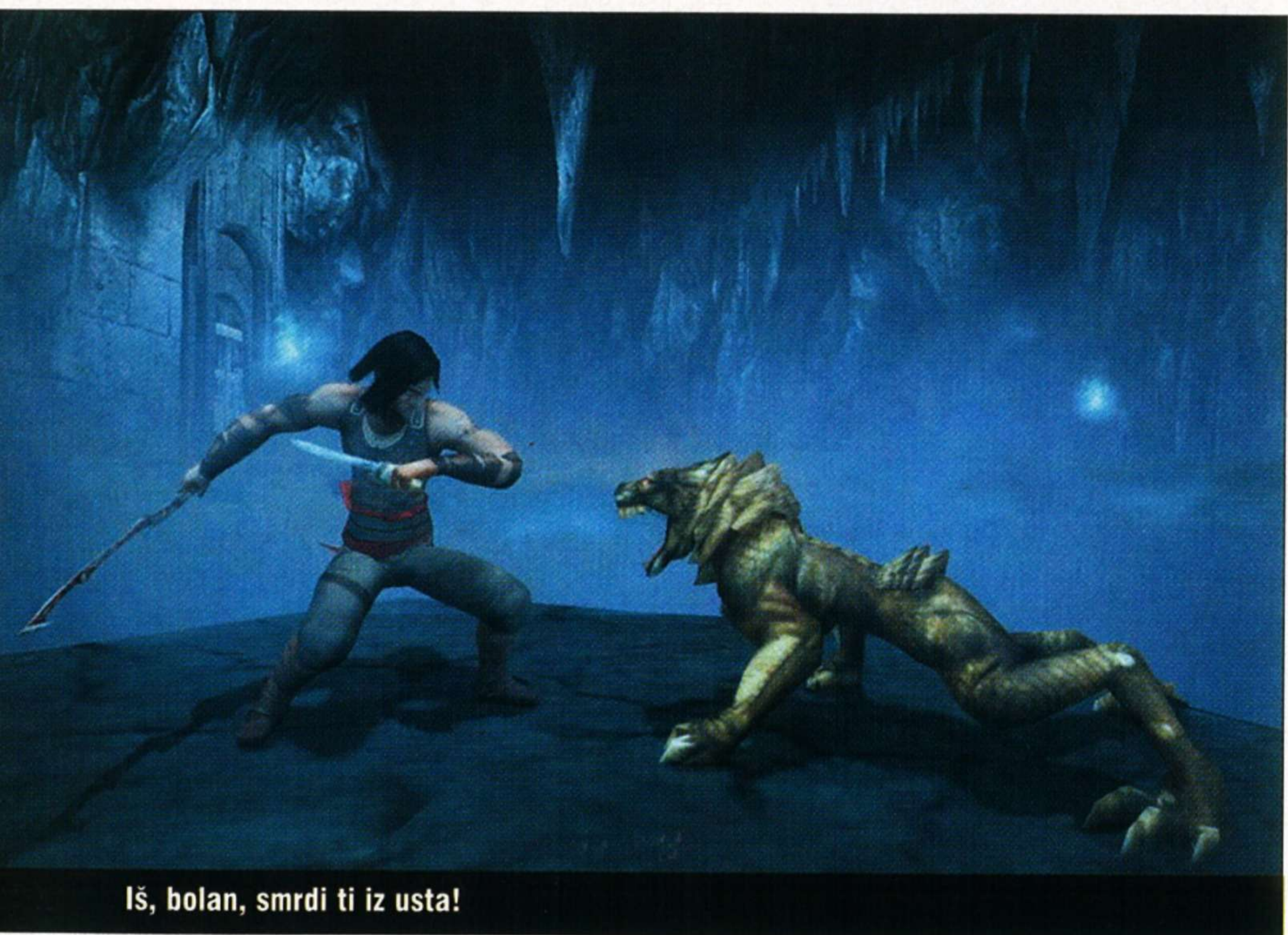
- ste mračni od dana rođenja
- želite rezati torzoe i glave
- ste upravo posadili deset kila krumpira



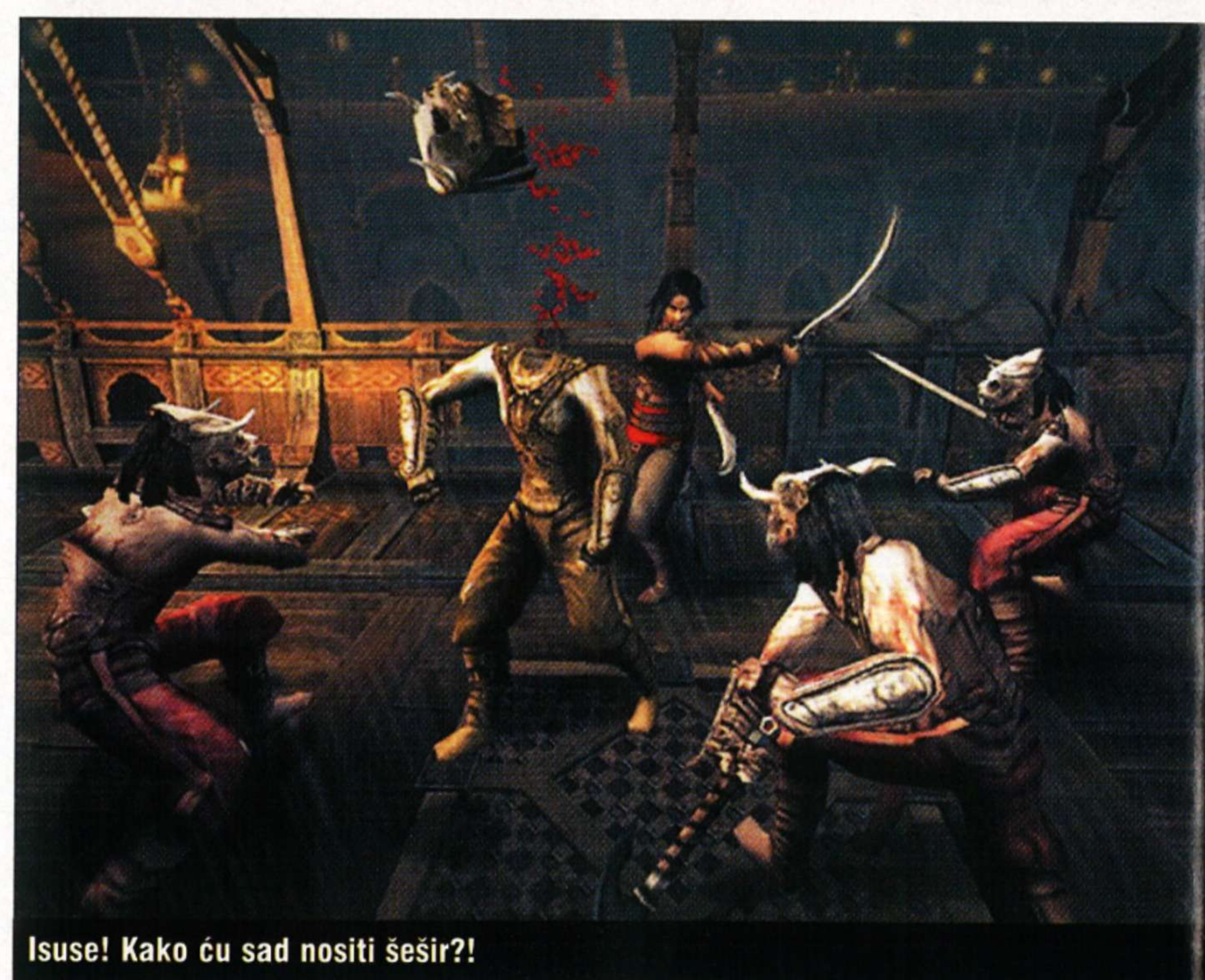
Ehm, gospon div, ono maloprije o vašoj cijenjenoj majci je bila samo šala



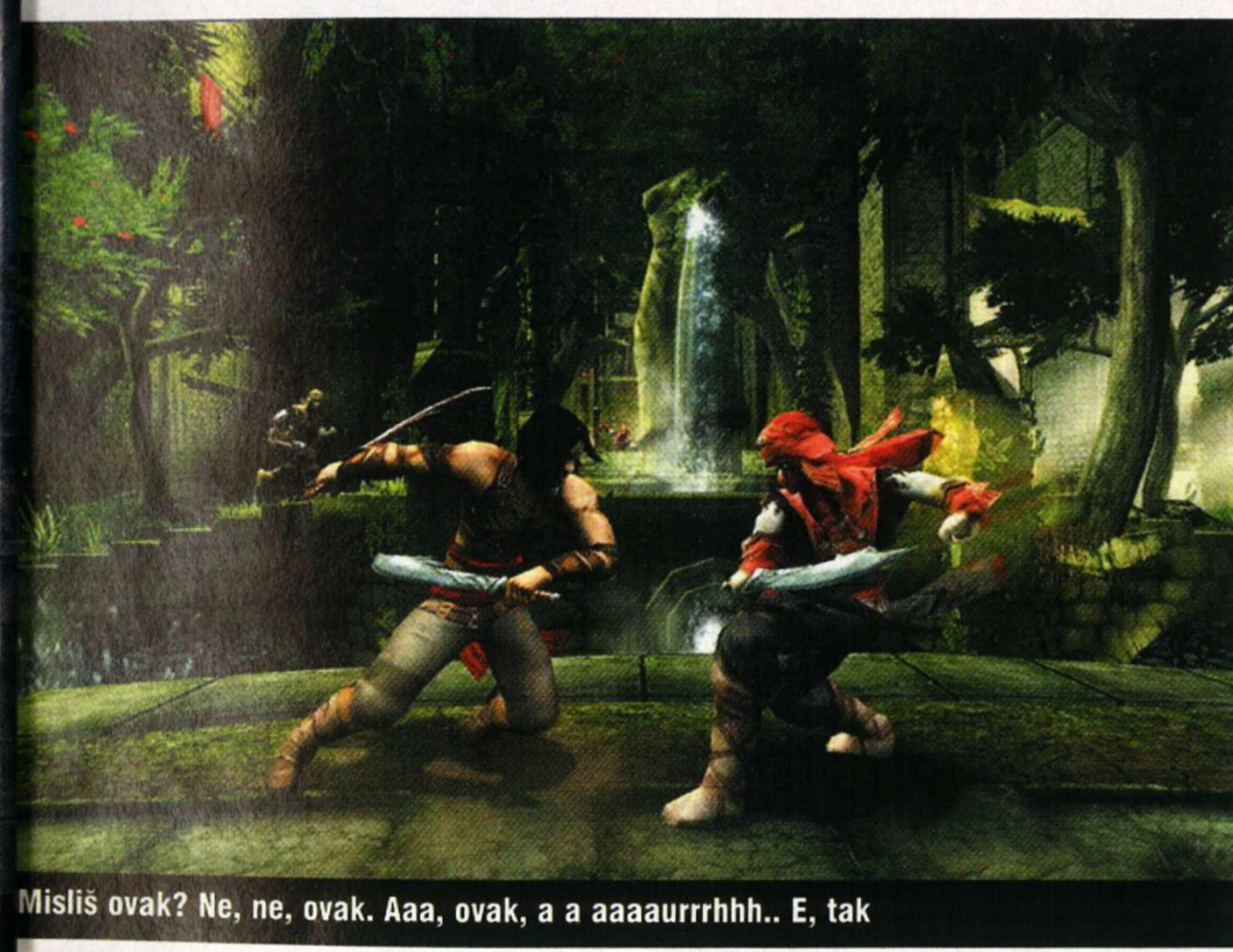
Poookreet sasvim retardiranog zdraaala



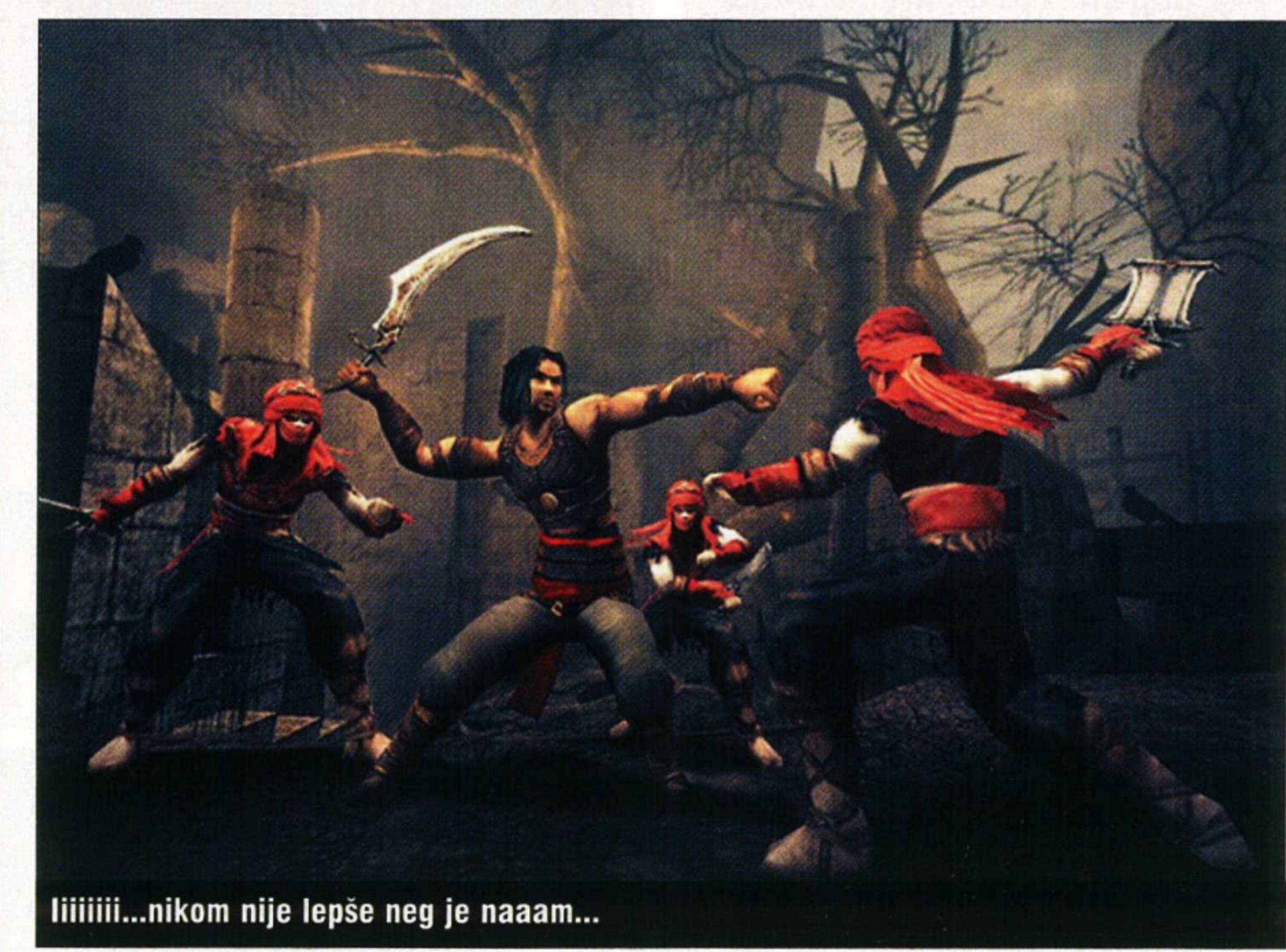
Iš, bolan, smrdi ti iz usta!



Isuse! Kako ću sad nositi šešir?!



Mišliš ovak? Ne, ne, ovak. Aaa, ovak, a aaaaaarrhh.. E, tak



liiiii...nikom nije lepše neg je naaam...

IZDVAJAMO/Ahooy matey!

Prvi nivo igrat ćete na palubi piratskog broda koji je baš pogodila snažna oluja. Zapljuskivanje valova i probijanje vodene stihije bit će tek kulisa, dok je glavni cilj ovog uvoda zapravo interaktivni tutorial koji će vas upoznati s osnovnim pokretima. Kao što vidite, klat ćete uglavnom trendovski odjevene demone, što je uvijek dobra stvar. Nakon što pobijete sve na krmi, provi, pramcu, koloturu, lignjunu, a ča sam ti reko za šta ti služi ova špaga, lipi moj, otići ćete u potpalublje. I tamo pobiti sve što se mota oko, a vidi ove lipe buradi, a gospe mi, što je krasan ovaj topić, pa je l' imaš malo baruta da ti zavrnem rukavicu. Zvuk sirene kola hitne pomoći koja vašeg autora odvodi u ludnicu...



liijuf, imaš pravo, stao si u govno



Op, op, šora, šora!

njem vrata i odskakivanjem - trzajnim pokretom zgloba obavite fatalnu kiropraktiku i istodobno se moćnim skokom odbacite od beživotnog leša te nađite drugi... Krasno, baš i ne voliš cvrkutanje ptica, noćne vjetrove i svjetlucaje mjesecine. Pod 'noćnim vjetrovima' mislimo na one koji pušu, a ne na one prouzrokovane prekomjernom konzumacijom graha. O AI-u još nema previše

informacija, ali barem znamo kako će nesretnici izgledati. Glavni autorski cilj bila je što veća raznolikost pa ćemo reći dovidjenja generalno i dobar dan zombijima, ženskim ubojicama, demonima, malim, ali brojnim kukcima koji podsjećaju na one iz Starcrafta.

TIM BURTON I SILENT HILL

Svi će biti izrađeni u horor stilu, što bi ih trebalo učiniti upadljivima i prije svega zastrašujućima, što se, između ostaloga, postiglo i pomoću orijentalno nerazjašnjenim puzzleovima, čestog korištenja odjeće od kože i

“Level design će biti strašno raznolik i potpuno drugačiji od onoga na koji ste navikli u prošlom nastavku”

prince. Pozornost će se obratiti i na kreaciju velikih šefova, poput goleog diva kojeg ćete koknuti na prilično zanimljiv način. Standardnim napadima nećete ga ni ogrebat, nego mu valja skočiti za vrat i malo pomalo gurati mu oštricu u lednu noždinu kako bi napokon pao! Genijalno. Na kraju, tu je i repriza korištenja manipulacije vremenom, s tim da osim poznatog premotavanja usporavanja postoji i nova vrsta usporavanja, koja usporava samo njih. Aaaaarh, usporavanja! Drugim riječima, vas ubrzava, dok se okolni svijet pretvara u pokazni primjerak low motion tehnologije. Nažalost, je sve što se zasad zna o manipulaciji vremenske oštrice, baš kao i o orijentalno nerazjašnjenim puzzleovima, koje se nadamo da će biti manje

iritantni nego prije. Level design je pak, s druge strane, odškrinuo svoja vrata, pa vam možemo reći da će glavni lajtmotiv biti opet to famozno manipuliranje vremenom. Nivoi će biti podijeljeni na one u sadašnjosti i budućnosti, a njihovu raznolikost ćete skužiti na prvi pogled. Sadašnjost je jedna uništena, sivosmeđa i gotovo bezbojna žalost, koja će naglasiti prinčev očaj i borbu protiv neminovne smrti. Prošlost će pak (ponekad je riječ o istim lokacijama) biti puna života, što se postiglo pomoću primarnih boja i nešto svjetlijih nijansi. Ondje vas također očekuje mnogo arhitektonskih ljepota poznatih iz originala, s tim da one više neće nužno biti povezane uz arapsku mitologiju. Naime, autori se u objavljenim intervjuima kunu kako

su im kao izvori inspiracije poslužili i filmovi Tima Burtona (Batman, Edward Škaroruki, Božićna noćna mora), mitologija Gospodara prstenova, pa čak i veliki konzolaški hit Silent Hill. Pretočit će ih u stvarno raznolike lokalitete zgrada i zgraditina, piratskih brodova šibanih olujnim nedaćama, pa čak i otvorenih livada, ali i šuma te spilja. Uglavnom, dizajn nivoa će biti toliko zanimljiv da bi već sam po sebi trebao natjerati igrača da se ne odvajaju od igre dok ne vidi što su sve u nju nagurali. Teren će biti i donekle interaktivan pa se osim vješanjanja za stupove i skakutanja po tendama najavljuje i namjerna aktivacija popularnih šiljaka na koje ćete napikavati nesmotrene stražare. Ukratko, novi vizualni identitet i nova, mračnijačko-realnija filozofija. Grafički engine će ostati isti, ali zato mnogo optimiziraniji, s tim da se Prince of Persia 2 za PC i konzole razvija paralelno, ali ne i identično. Znači, dok će PS 2 inačica biti grafički slabija, PC će podražavati specular highlightse,

napredni shading, pa čak i nazubljeni bump mapping. Sudeći po originalu, smatramo da će izvođenje ostati u solidnih četrdesetak sličica po sekundi, pa su tehnikalice za pet. Mrežnu konzolu (Xbox) i našu kantu pohodit će čak i multiplayer sa survival, deathmatch i speed runnig modovima, s tim da ćete se u potonjem utrkivati s igračima diljem kugle ili protiv vlastitog ghost cara. To jest ghost avatara. Mislim, mrežna igra u arkadnoj koljačini iz trećeg lica, pa nije li svijet jedno prekrasno mjesto?! Za sve ostale pikanterije upućujemo vas na pomno proučavanje slika, koje će vam možda otkriti još pokojih podatak koji je nama eventualno promakao. Nije, ipak smo mi gospodari svemira. Eto, Prince of Persia 2 će svakako biti jedan izniman proizvod, u skladu s modernim potrebama modernih igrača (nasilje), a svi oni koji se groze prosipanja utroba i rezanja glava neka radije igraju Simse. Jer, princ se vraća i ovaj put je jako, jako ljut. ■

INFOBOX

ARMIES OF EXIGO

PROIZVOĐAČ
Black Hole Games

IZDAVAČ
Electronic Arts

ŽANR
RTS

IZLAZI
u studenom 2004.

www.eagames.com



BLACK HOLE GAMES: Budući da o Black Hole Games nismo uspjeli doznati ama baš ništa osim da dolaze iz Mađarske (i to je upitno), pretpostavljamo da im je *Armies of Exigo* prvi projekt, koji bi, prema trenutno dostupnim *screenshotovima* i opisima svih *featuresa* koje nam spremaju, mogao biti i njihov veliki, veliki proboj. U svakom slučaju, za spomenutu ekipu sigurno ćemo još čuti.



JOŠ OVE RAZBIJEMO, pa u birtiju



PODZEMNE JEZERSKE ZMIJE? Što li će još izmisliti

IZDVAJAMO

ISKUSTVO NAŠE SVAGDAŠNJE

Bez doze RPG-a ne može se više otići ni u dućan, a kamoli zaigrati neku igru. *Armies of Exigo* se ne razlikuje od pomodarskog hita koji se svakim novim naslovom proširuje. Jedinice ove igre tijekom bitke skupljaju iskustvo, koje će, primjerice, Carstvu donijeti dodatno zdravlje, dok će pak Zvijerima donijeti bonus na brzinu i jačinu udara. Posrnuli pak jačaju sa svakim ubijenim protivnikom čija se duša seli u "kavez duša", pa je logično da će protivnici te rase pokušati osloboditi zarobljene duše i tako oslabiti protivnika.



NOINA ARKA. OK, nije Noina, al' je od ružnog gнома

IGRAT ĆETE JER ...

- ionako igrate svaki RTS
- vam se sviđa ideja zajedničke obrane
- njušite novi Warcraft 3



Tko to gmiže pod zemljom?

ARMIES OF EXIGO



PIŠE Damir Radešić
damir.radesic@janus.hr



Kad članovi jedne producerske kuće koja je sudjelovala u stvaranju velikih filmskih hitova odluče isto to ponoviti i u svijetu računalnih igara tada takav potez zaslužuje pozornost svih, a posebice renomiranih *game-skih* časopisa kakav primjerice držimo u ruci. Šalu nastranu (iako u svakom slučaju ima istine), pogledajmo zajedništo nam to sprema Black Hole Games koji je strateškog partnera pronašao u trenutačno najprobitačnijoj izdavačkoj kući na polju zabavnog softvera - Electronic Artsu. Znamo i sami koliko ih ljubimo, no nepobitno je da imaju smisla i nos za uspješne projekte, a prema najavama punim hvalospjeva, *Armies of Exigo* ima velike šanse za uspjeh, čemu, osim fenomenalnog vizualnog prikaza, pridonose i ne dosad nekorišteni koncepti. Sama priča vrti se oko fantastičnog kraljevstva u kojem su The Empire ili Carstvo i The Beasts ili, kako bi naš narod rekao, Zvijeri od pamti jeka ratovali, a kako stvari stoje, i dalje će, zbog vječite ljudske potrebe osvajanja novih prostora bez obzira jesu li nastanjeni nekim drugim



oblicima života ili potpuno prazni kao da je u stvarnosti drugačije). Kao grom iz vedra neba na sceni se pojavljuje i treća strana, koju nijedna od dviju spomenutih dosad nije vidjela - The Fallen ili u prijevodu posrnuli. Rasa simbolična imena dolazi s nekog udaljenog planeta i pravo predstavlja izvidnicu. Naime, dotični planet je pred kolapsom i na različite strane svemira poslane su ekspedicijske snage ne bi pronašle novo stanište za cjelokupno stanovništvo. Našavši se na Zemlji (fantazijskoj, dakako), jedini im je problem otvaranje porajala kojim bi ostatak ekipe dopremili u novo stanište, a on se može otvoriti samo čarobnim kristalom Heart of Void, koji se, guda, nalazi na području Carstva. Da bi ojačali, nastanjuju se u

podzemlju, gdje skupljaju moćnu armadu za napad na površinu, no igrom slučaja bivaju otkriveni i po prvi put u povijesti Carstvo i Zvijeri sklapaju pakt, zaboravljajući neprijateljstva, te se zajedničkim snagama suprotstavljaju novom protivniku. Ah, kako volimo ovakve epske zaplete i savezništva. Kao i gotovo svaki klasični RTS koji ste imali prilike vidjeti, i ovaj ima resurse, koje valja skupljati kako biste izgradili građevine, trenirali vojsku i širili se kartom. Doduše, ovaj put bit će ih vrlo malo, zlato, drvo i drago kamenje, pa se već po tome vidi da je igra više orijentirana na borbu, što zdušno pozdravljam. Svaka zaračena strana ima posebne građevine i jedinice koje može izgraditi, te, napominjem, sadrži po nekoliko rasa. Tako će se u vojsci Carstva rame uz rame boriti ljudski vitezovi, vilenjaci i patuljci, pa je njihov način igre uglavnom defenzivan, uz izgradnju golemih kamenih struktura poput zidina i zamaka. Zvijeri su, s druge strane, mnogo mobilnije i neovisne o fiksnom staništu, a u njihovim redovima naći će se ogre, trolovi, goblini i demoni koji doista znaju biti gadni. Fallen, u ovom slučaju osvajači, kukcolika je

“Dvodijelne karte nisu novost, ali ih na ovakav način još nismo igrali”

rasa koja se oslanja na kvantitetu, no pridružit će joj se i rase podzemnog svijeta kao što su tamni vilenjaci i različite druge spodobice. Sve karte, bilo u kampanjama, zasebnom scenariju ili u *multi-playeru*, imat će dvije razine. U opisu popratne priče spomenuli smo podzemlje kao mjesto nastanjanja pridošlica, pa je ono iskorišteno i kao mjesto koje će ravnopravno stajati uz inače vječno iskorištavanu površinu Zemlje, Mjeseca, Marsa ili nekog drugog stvarnog ili izmišljenog planeta. Prebacivanje između tih dviju razina trebalo bi biti vrlo lagano i bez gubitka orijentacije, a kako svaka strana posjeduje jedinice koje imaju sposobnost kopanja, njihova uporaba bit će od iznimne taktičke vrijednosti. Pogotovo za zaoblazne neprijateljskih zasjeda, utvrda ili teško prohodnog terena, pa

čak i skupljanje spomenutih resursa jer je, naime, koncentracija dragog kamenja i zlata veća ispod zemlje, dok je drvo u većim količinama na površini, što je i logično. Tolika površina ostavlja mnogo prostora za manevriranje, pa vam protivnik s agresivnom ekspanzijom vrlo lako u zaleđu izgradi masivnu bazu dok ste vi koncentrirani na njegovo prvobitno naselje. Dvije razine sasvim sigurno znače drugačiji stil igranja od onog koji smo dosad primjenjivali, pa se na to treba jednostavno priviknuti. Gledajući s distance, *Armies of Exigo* korak je unatrag kad je riječ o broju jedinica imamo li na umu brojke kojima se današnje strategije kite, budući da je plafon nekih 200 komada po strani, dok pak što se samog koncepta tiče, ne bi trebalo biti nikakvih zamjerki jer će se, naime, opasno približiti taktičkim igrama, gdje je razmišljanje i kvaliteta iznad pukih *rusheva* gomile *gruntova*. Jedino što nas zabrinjava su hardverski zahtjevi, koji bi, s obzirom na količinu detalja na *screenshotovima*, mogli biti oveći, no o tome ćemo razmišljati kad za to dode vrijeme. Na našu sreću, nećemo još dugo čekati. ■

INFOBOX

EL MATADOR

- PROIZVOĐAČ
Plastic Reality
- IZDAVAČ
Cenega Publishing
- ŽANR
Akcija iz 3. lica
- IZLAZI
u proljeće 2005.

www.plasticreality.com



SITE IS UNDER RECONSTRUCTION

PLASTIC REALITY
Heretici! Propalice! Beskičmenjaci! Kako, pobogu, niste čuli za Plastic Reality, tu tvrtku o kojoj mi nemamo blage veze i za koju nikad nismo čuli. Ako su i imali kakav projekt, nije nas briga jer očito nije bio vrijedan da bismo ga zapamtili. Nadamo se da će s *El Matadorom* biti bolje.



BEM TI TEČKU u plečku, vidi sad što si dobio

Nema veze s bikovima

EL MATADOR

PRODAJEM FICU, 62. godina, bolestan - nema motor, 2 'iljade maraka



PIŠE Krešimir Lauš
kresimir.laus@janus.hr

Španjolci nisu normalni. Koja bi još nacija suvremenog doba i dalje tako uporno nastojala popularizirati krvoločna izivljavanja u kojima se patološki muče i ubijaju jadne životinje? Gdje se, uza sve, još šepure i groteskne ubojice odjevene poput pijanih balerina te opake šiljke sladostrasno zabijaju biku u vrat. Lokalna rulja sve to puši, a spomenute imbecile zvane matadori slavi poput uzvišenih božanstava. Slava Bogu, unatoč nazivu, ova igra nema nikakve veze s jednom od najodvratnijih manifestacija ljudske okrutnosti jer je: a) rade Česi i b) *titl* objašnjavaju time što je vaš lik prava faca. A.K.A. (*znan kao*, prevod autora) Matador. Vidi se da ste završili školu. Naš bikolovac zapravo je agent DEA-e, to jest američke organizacije za suzbijanje trgovanja drogama, koja se, kao i ostale institucije mile nam nacije, voli petljati u poslove drugih država. Ovaj put on će njuškati po Južnoj Americi,

pokušavajući uhvatiti opasne narkobosove, ne bi li djeca SAD-a što češće zapadala u apstinencijske krize i što rjeđe nadrogirano balala i govorila "Blorbrbrbrffpf." Najlakši način za suzbijanje droge je, normalno, igranje iz trećeg lica u poluakcijskom-polustealth stilu. Iz provjerenih izvora tako smo čuli o kombinaciji obaju u tipičnim situacijama poput ove: saznali ste da se u jednoj vili krije velika zverjka koju bi trebalo *uapsiti*, no to nećete napraviti odmah, nego prije rušenja vrata potrebno postaviti agente na svoja mjesta. Upravljaajući glavnim likom i izdajući naredbe još nekolicini njih, lagano ćete se priušljati na taktički povoljne lokacije i tek tada otvoriti paljbu. Gdje će uletjeti spomenuta akcija, koja bi trebala profitirati od solidnog AI-a koji će biti odgovoran i za iduće situacije. Ako ih jednom prigodom napadnete na brzinu, odmah će zapucati u vašem pravcu i vatrom pokrivati jedni druge. No, ako malo pričekate, a prvo mogao poslati izviđača, a ako vas taj ne spazi, past će im



VO, tu ti je sto kila svinjskih rebarca, al' prvo 'oču vidit pare!



KAD TI NADEM KUĆU... mrmli... ču te spalim... pa rebarca u lonac... mrmli...



IZDRAV s Pantovčaka. Ili Ade Ciganlije, izaberite sami

ga budnosti te će se početi neobvezno šetati. Tada je vaš trenutak, a u ovom modu regirat će drugačije, te će se umjesto taktičkog okriivanja više koristiti bacanjem bombi i bezobzirnim pretrčavanjem terena. Također, neprijatelji će imati hijerarhijsku strukturu, što znači da će među njihovim redovima biti svojevrstnih 'velikih šefova', koji će poput vas izdavati naredbe svojim podređenima. Njihovoj

IZDVAJAMO

FICÓ

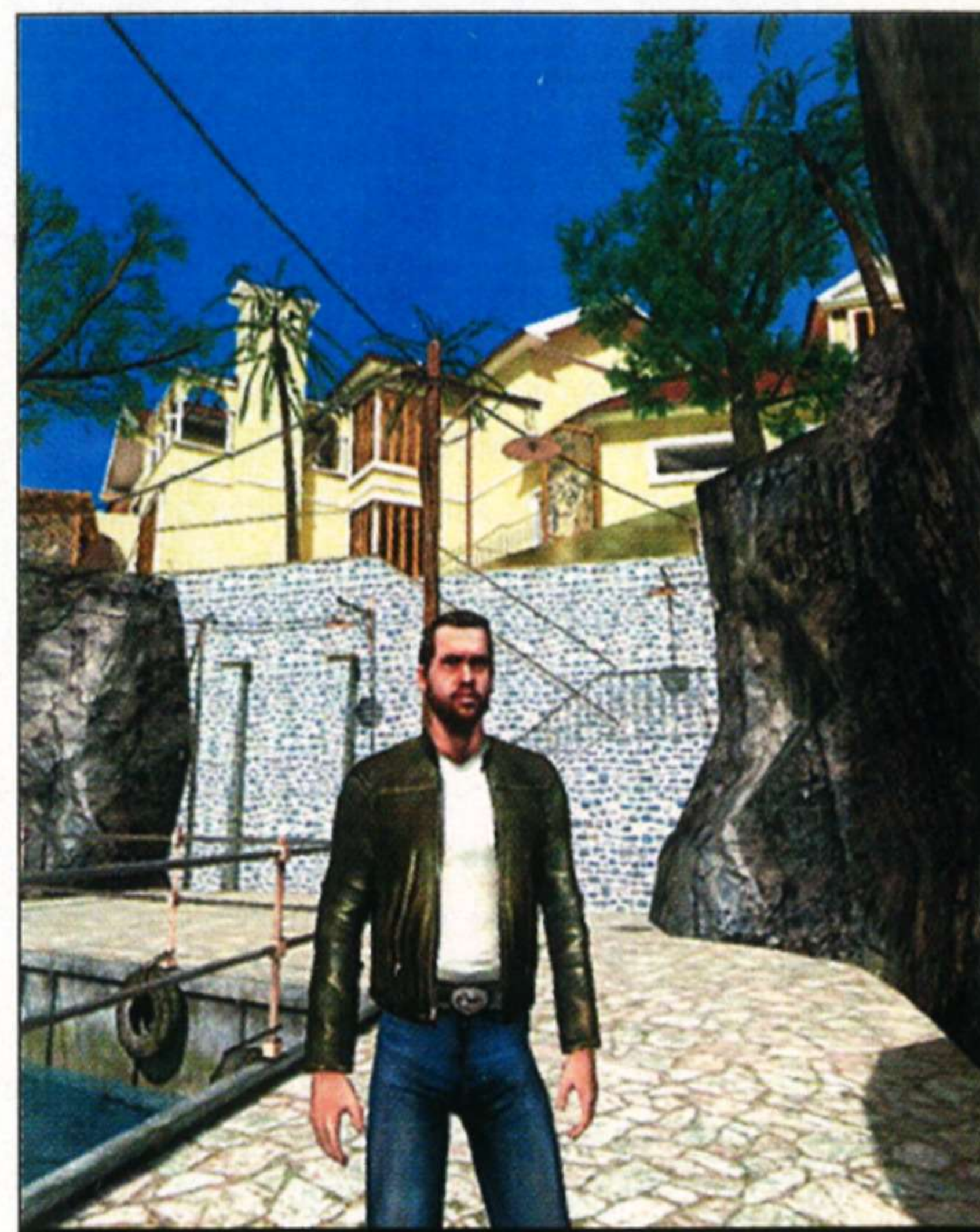
Jupiiiiiii! Vozilo vaše i naše mladosti, fičo! Sad, je l' baš originalni model ili neka od bezbrojnih inačica, nemamo pojma s obzirom da mi ipak ne pišemo u časopisu zvanom "Kršni automehaničari za po doma", nego u Hackeru. Bitno je jedino to da ćemo se u igri susresti i s tom legendom autoindustrije, ali i s brojnim drugim, što je i logično jer su autori iz istočne Europe. To se, dakako, ne bi dogodilo da igra vuče korijene iz Novog svijeta, što je još jedna od blagodatni središnje i istočne Europe kao zadnjeg bastiona nezavisne igrace produkcije i blještavog podsjetnika na...čekaj, čekaj, poč'o si pisat o vrazjem fiči.

"Ako ste ikad htjeli ubiti kakvog narkolorda i objesiti ga o zid spavaće sobe, *El Matador* će vam pružiti priliku za to"

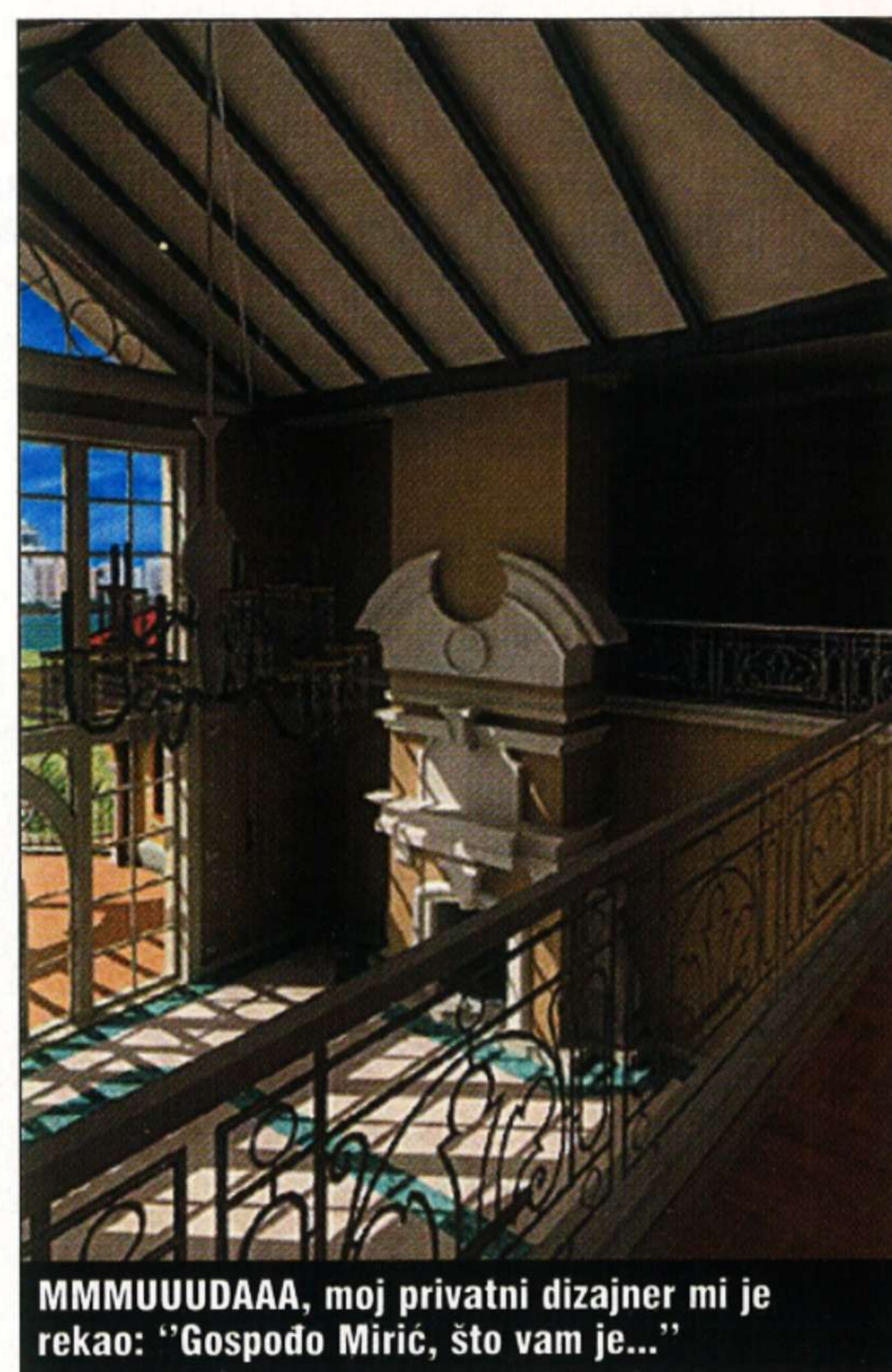
pati svoje metke po okolnim objektima i pritom uživati u njihovim fizikalno vjernim reakcijama. Ili, još bolje, u reakcijama vrištećih nesretnika kojima ste upravo reorganizirali raspored unutrašnjih organa! Posebno nas veseli najavljena mogućnost guranja neprijatelja sa stražarnica i visokih zgrada, što će rezultirati prilično opakim animacijama smrti. Doduše, nikad previše gnjusnim jer autori kažu da rade igru za najšire mase. Usput ćete se provozati u nekim vozilima poput džipova i kamiona, mada još nije

IGRAT ĆETE JER ...

- volite nezavisnu produkciju
- ne možete bez ragdoll fizike
- vam se baš igra još jedan *Splinter Cell* would be klon



SREĆOM, pa ne moram nosit uloske, HAR, HAR, HAR!



MMMUUUDAAA, moj privatni dizajner mi je rekao: "Gospodo Miric, što vam je..."

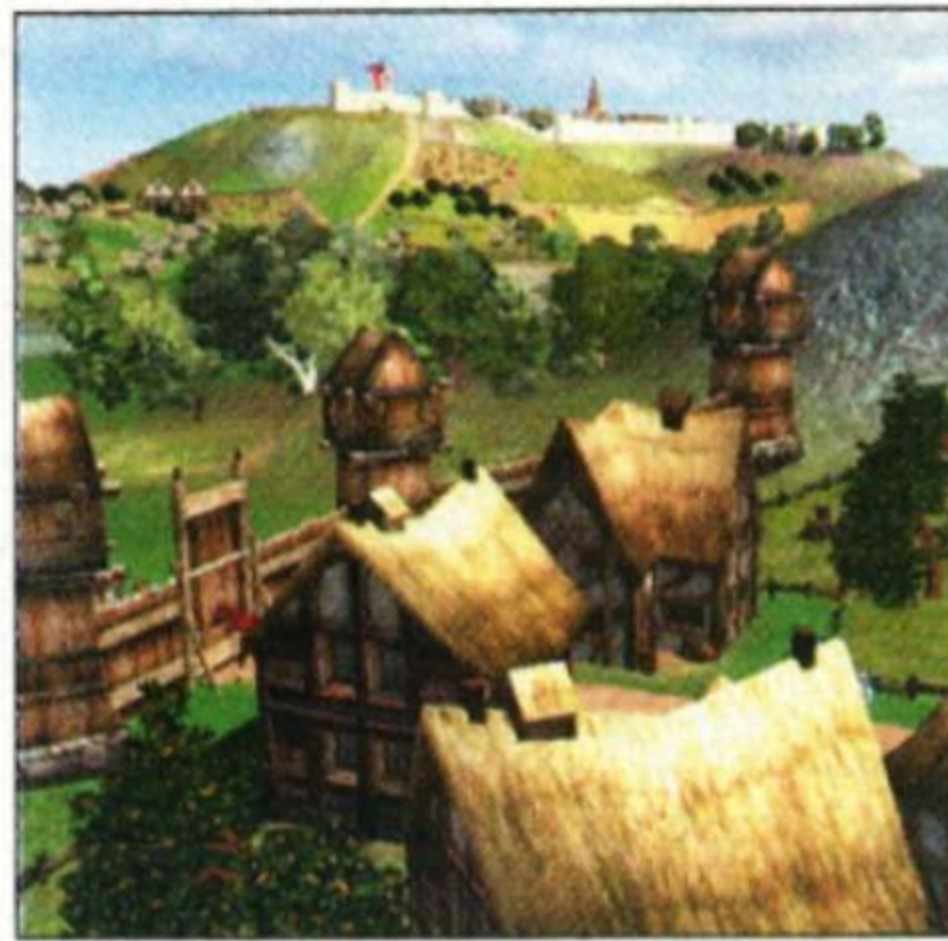


WOLKS WAGEN? Licenca, licenca!

jasno hoćete li biti samo suvozač ili ćete njima upravljati. Grafički engine zove se Typhoon 2, a kao što vidite, sposoban je za solidne vizualne efekte, od kojih se ističe rekreacija uvjerljive flore, a igra bi trebala izaći negdje u proljeće 2005. I to prvo za PC, a tek onda za konzole. I za kraj jedna molba: ako ikad sretnete nekoga tko strastveno obožava koridu, još mu strastvenije svom snagom pljunite u lice! Hvala. ■

Medieval Lords

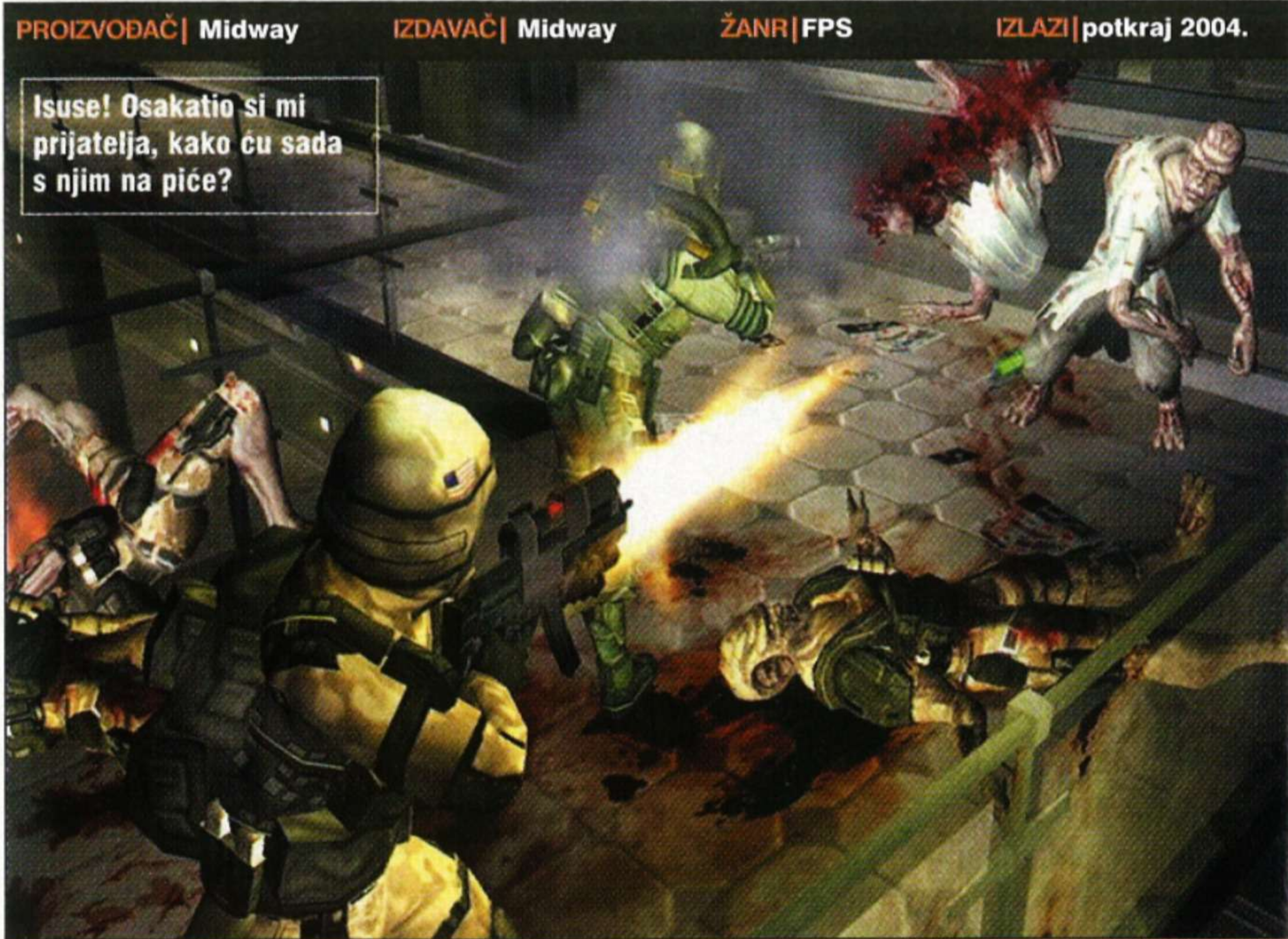
Nakon *Stronghold*, stiže nam još jedan zanimljiv, srednjovjekovni naslov izgradnje i obrane vašeg malog carstva



Reklamiran kao inovacija u žanru izgradnje gradova, *Medieval Lords* bi baš mogao biti interesantan. Za razliku od popularnog *Sim Cityja*, nećete graditi u sadašnjosti nego u srednjem vijeku, i to cijele utvrde opasane obrambenim zidinama. Ekonomija vaših naselja bit će u prvom planu, stoga vam je jedna od važnijih zadaća osigurati izvore resursa. Primjerice, izgraditi luku pokraj mora i crpiti njegove resurse, ili pak posaditi farmu krumpira i hraniti svoj puk vrućim pireom. Posebno se ističe mogućnost potpuno slobodne gradnje, što znači da graditi možete bilo gdje na terenu, ali i iskorištavati njegova reljefna svojstva. A kad se odlučite za lokaciju grada, i unutar njega će vam sve biti pušteno na volju. Preciznije, neke od struktura neće imati predefiniranu veličinu, poput groblja koje ćete "crtati" po karti i odrediti mu raspon i oblik. Broj različitih zgrada penje se na stotinjak, a sve one ispunjavaju jedan osnovni cilj. Naime, vaši stanovnici moraju biti sretni i uhranjeni da bi se redovito množili i tako vam osigurali potrebne regrute za vojnu silu. U svakoj od desetak misija *single play* kampanje jednom će doći trenutak kad će vas napasti neprijatelj, a onda, kud koji mili moji. Obrambena mehanizacija poput vrućeg ulja i kamenja bit će prijeko potrebna, a dobro je znati da ono što oni čine vama, i vi činite njima. Agresivna politika ogle-dat će se u osvajanju teritorija, koji će vam donijeti dodatne resurse kako biste mogli ojačati i napasti još teritorija koji će... i tako u krug. Zgodan klon famoznog *Stronghold*, koji će sigurno naći svoju publiku. (kl) ■



Kravnice. Pasu i mlijeko nam daju



Isuse! Osakatio si mi prijatelja, kako će sada s njim na pice?



A nekao bi čovjek plahi, dragi, ko mali mačići

Area 51

Nedovoljno korištena tematika malih sivih mogla bi *Area 51* osigurati solidnu prodaju

Za ovaj ste naslov sto posto već čuli, i to zbog njegova vrlo zvučnog naziva. Ne, nije nikakav trik, igra će vam doista dodijeliti ulogu specijalca koji mora pobiti alienske horde koje su okupirale najpoznatiju javno-tajnu bazu koja nešto prtlja s letjećim tanjurima. *Area 51* je zapravo pucačina stare škole s prilično zgodnom grafikom, bez obzira što se paralelno radi i za PC i za konzole. Itekako je vidljiv dizajnerski utjecaj Stana Winstona, koji je kreirao sve kreature te neke lokacije. Tko je Stan Winston? Genije odgovoran za dizajn dinosaura iz Jurskog parka, nekih aliena iz *Aliena* (ugh!) te famoznog i karizmatičkog Edwarda Škarorukog. Igra će imati još i jednu foru, naime, riječ je o tome da vaš lik zbog gutanja genetskih mutagena, polako počinje postajati alienom. Ta će mu transformacija tijekom igre i koristiti, podarujući mu određena specijalna svojstva (telepatija, pojačan vid itd.), ali ako želi spasiti ljudsku rasu, morat će pronaći lijek prije nego što bude kasno. Petnaestak pravih dobrih FPS oružja pobrinut će se za kolanje adrenalina, a posebni puzzle dijelovi za razbijanje monotonije i upotrebu sivih stanica. I bijelih. Crnih i ljubičastih... Dodamo li tomu još i dobru dozu svakojakih aluzija na teorije konspiracija, čini nam se da bi mogla biti riječ o vrlo sočnoj igri. Ako ni zbog čega, a ono zbog vrlo rijetko korištene tematike, koju smo dosad valjda vidjeli samo u RTS trakavici zvanoj *UFO*. Na kraju, igra će posebnu pozornost posvetiti mrežnoj borbi, što je, barem kad je riječ o PC-ju, informacija koju nismo morali ni spominjati. Ali ipak jesmo. (kl) ■

Brothers in Arms

Stodobno pucanje iz prvog lica i taktičko zapovijedanje svojom ekipom zapalit će brojne igrače željne WW2 akcije



A u pozadini odjekuju potmule eksplozije...

Manija izrade pucačina s temom Drugog svjetskog rata se nastavlja, pa je tako došli naslov kojem ćemo se skoro radovati *Brothers in Arms*. Riječ je o krasoti koja se temelji i na HBO-voj televizijskoj seriji *Band of Brothers*, gdje se u deset epizoda vrlo realistično prikazuju događaji nakon iskrcavanja u Normandiji. Realizam će biti poveznica i same igre, pa *BiA* ne bi trebao biti čista pucačina nego polutaktička zezancija u kojoj ćete zapovijedati svojim suborcima. No, prvo što će upasti u oči, a što je vidljivo i iz najnovijih *press* materijala, je nevjerojatno uvjerljiva rekreacija stvarnih lokacija od prije pedesetak godina. Autori su čak



Mislim, molim lijepo: etekt vodenih kapljica u FPS-u

Što ono kažu za korijen Mandragore ispod obješenog?

PROIZVODAC | UbiSoft

IZDAVAČ | UbiSoft

ŽANR | taktički FPS

IZLAZI | u proljeće 2005.

otputovali u Francusku da bi snimili hrpu fotografija, koje su poslije pretvorili u digitalni oblik. Na njihovim Internet stranicama možete vidjeti i usporediti jedne i druge, a kad vidite koliko su zapravo slične, zinet ćete od iznenađenja. Išlo se toliko daleko da se čak pričala da biste, odigravši igru, vrlo lako mogli postati turistički vodič kroz, primjerice, toliko spominjani gradić Carentan (gdje ste, *Call of Duty* LAN-ovci?!). Ipak, glavni moment je spomenuta taktika, koja, hvala nebesima, ne iziskuje pogled iz trećeg lica jer se sve odvija iz prvog, dok je upravljačko sučelje iznimno jednostavno, ali i vrlo efektivno. Sve naredbe izdajete pomoću jednog jedinog gumba, koji se mijenja ovisno o kontekstualnoj situaciji. Npr. ako pokazivač uperite prema nekom zidu, izdat će naredbu premeštanja i skrivanja iza prepreke, a ako ga stisnete na neprijatelje, aktivirat ćete napad.

Te su radnje izvedive ponajprije zbog napredne umjetne inteligencije, koja bi, sudeći po videnim demoima, konačno trebala biti dobra i uvjerljiva. Vaši vojnici tako imaju dobru dozu samostalnosti i stalno se prilagođavaju trenutačnoj situaciji, što znači da vas baš i neće poslušati ako im naredite trk po brisanom prostoru. Po kojem puca Hans mitraljezac. Pritom se još i pokrivaču, suraduju, dovikuju jedan drugome i brinu se za svoje ranjene, kojima odmah priskaču u pomoć. A najbolje od svega je da ćete ih tijekom njihovih akcija podržavati izravnom paljbom preko svojeg ciljnika! Prema najnovijim informacijama, riječ je o pravom pravcatom ciljniku, čiji je prednji dio čak defokusiran kako bi vam pružio najvjerniju iluziju pravog. U optičaju će biti i nešto teže naoružanje poput bombi i bacača raketa koji će vam možda spasiti život od teških oklopnjaka. Aha, uz

realizam ide i težina, pa je tako jedan tenk u stanju napraviti pravi kaos za svega pet sekundi, što znači da ga, kao u gomili drugih naslova, nećete ignorirati kad ga spazite. Jedna eksplozija i vaš prašinarski život bit će završen! Srećom, bojište će biti živo i integrirano pa je lako moguće da vas u pravi čas spase saveznički zrakoplovi ili topovski udari. Topništvo će, osim toga, nabrijavati atmosferu jer će se, naime, cijelo vrijeme u pozadini bojišta dizati plamen i dimni stupovi nastali nakon bombardiranja s obale. *BiA* bi trebao iskoristiti i sve napredne *shadere* *DirectX-a 9*, a znajte i da se paralelno radi za PC i Xbox. Što, prema videnim materijalima, neće biti nimalo loše jer je *Brothers* prije svega PC igra dobre stare FPS filozofije. U svakom slučaju, veliki, veliki konkurent novom *Medal of Honoru*, koji će prema našem sudu od njega biti čak puno bolji. Zar nismo sretnici? (kl) ■

VIBRA

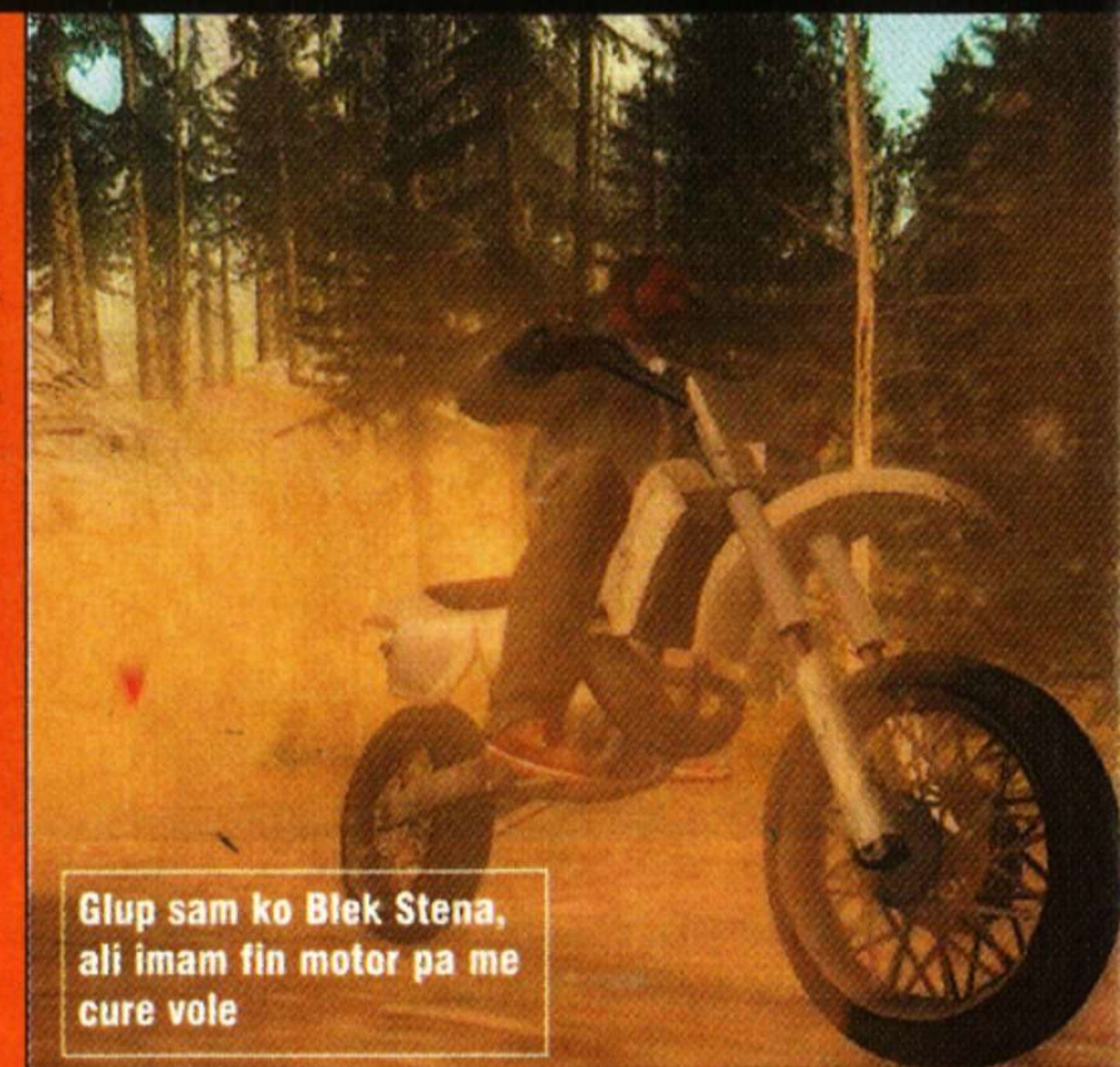
Grand Theft Auto: San Andreas

PROIZVODAC | Rockstar Games IZDAVAČ | Rockstar Games ŽANR | akc./sim. vožnje IZLAZI | prva polovica 2005 WWW | rockstargames.com

Mislili ste da znate sve o ovom naslovu, jer smo vas, između ostaloga, i mi sami bombardirali hrpom informacija u gotovo svakom drugom broju. No, ne bi *Završnica* bila to što je da dežurna njuškala (ja, ja, ja!) nisu iskopala neke nove pikanterije. Zapravo, želimo reći da će *San Andreas*, osim velike eksploatacije urbanih lokacija, otići i u prirodu te vam pružiti nešto sasvim novo. O kakvoj je prirodi riječ? O dionicama cesta i prostranstvima koja se protežu IZMEĐU triju opisanih gradova te će imati svoj poseban šarm. Dok ćete u metropolama, primjerice, natjeravati crnce kriminalce, u provinciji ćete guštati u gaženju svakojake *rednecke* a.k.a. američkih seljačina. Najbolje se prisjetiti odličnog filma *The Deliverance* (ekipa ode na kampiranje i biva proganjana od provincijalaca), koji je prema priznanjima autora i bio jedna od glavnih inspiracija. Seoski krajići trebali bi pokrивati čak pedesetak posto

"San Andreas će se zapravo pretvoriti u svojevrstni simulator zemljopisa i slobodnog igranja"

cjelokupnog teritorija, a po njima će biti razasuto barem dvanaestak naselja. Svako sa svojim posebnim šarmom spočetka devedesetih godina, koje su uostalom glavna tema novoga *Vicea*. Sukladno okruženju, u mjestima bogu iza nogu vozit ćete se u tipičnim igračkama koje se obično voze po provincijskim mjestima SAD-a. Džipovi, pickupovi, SUV-ovi i ostale divote koje baš i ne vidate često na gradskim ulicama ovdje će biti obvezni, a priča se da će čak postojati i mogućnost vožnje u bageru. Otvoreni prostori bit će idealni i za divljanje u *monster truckovima*, ali i za čisti užitek gledanja pojačan znatno moćnijom grafikom. Najviše se ističe četverostruko povećanje daljnje iscrtavanja, što znači da ćete nakon penjanja na neko brdo pred očima imati cijeli svijet. Osim na vremenske uvjete, pazilo se i na detalje, poput količine smoga tako da ćete se, približavajući se gradu, moći diviti otrovnoj magli tipičnoj za velika naselja. Sva



Glup sam ko Blek Stena, ali imam fin motor pa me cure vole

veličina *San Andreasovih* karti najbolje će se vidjeti iz zraka, tj. pilotirajući jednim od zrakoplova koji će vam konačno u ovoj izvršnoj franšizi omogućiti i nesputan let! Svemu dodajte još i dobru dozu pikanterija poput spuštanja niz litice s brdskim bicilima te svih ostalih krasota koje ste već doznali iz pera starog lisca Danila Rukavine i dobit ćete jedan od glavnih *blockbustera* svih mogućih platformi o čijoj kupnji nećete razmišljati pet sekundi, nego ga razgrabiti čim se pojavi na tržištu. (kl) ■



Sinestezija boja u sumaglično jutro oduvijek je...



Da vidimo: istuc ženu, napit se, zgazit dijete, pobit pola sela...

Intervju | DEAN RICHARDS
programer EA Sportsa

■ Pričajte nam malo o otvorenim prostorima

Najviše se ponosimo većim osjećajem brzine, koji je moguć samo na seoskim prostranstvima. Također, u igru smo ubacili i bolestan broj svakakvih vozila, od kojih su neka moguća samo u ovom tipu okruženja. Poput *Quad bikea*, na kojem ćete između ostaloga iskušati i poboljšanu fiziku ponašanja automobila. Seoska okruženja pomoći će i priči, jer ćete se doslovce natjeravati s degeneričnim kretovima rođenim u incestuoznim brakovima. Pazilo smo i na detalje, pa sela ne izgledaju poput gradova-igračaka, nego se na svakom koraku doista vidi itekakva briga za detalje. Kako god ih prolazili, bilo to na biciklu ili bageru, vjerujemo da će vam biti zabavno.

■ Hoćete li u igru ubaciti i plivanje?

Hoćemo, mnogi su nam prigovorili da nam to fali, pa neka im. Zbog toga npr. ako padnete s mosta u more ili rijeku, nećete se utopiti. Ako pak padnete u vodu autom, morat ćete pobjeći van da se ne biste utopili. Ako se ne odlučite za izlazak, imat ćete na raspolaganju određenu količinu energije, koja će vam lagano padati, dok se konačno ne ugušite. No, naglašavamo, ovo nije igra plivanja, niti

će to ikad biti, nego smo ga ubacili samo zato da bude dodatni element igrivosti. Gotovo je s danima *Playstationa 1*, gdje je u svakoj igri moralo biti periodičnog kupanja.

■ Čuli smo nešto o glupim frizurama. Da. Ako budete imali glupu frizuru, ljudi će upirati u vas s prstom i govoriti vam da izgledate glupo.

■ Znači, bit će i humora?

Aha, na pisanju zabavnih linija radi čak šest ljudi sa specifičnim britanskim darom za "smiješno". Humor smo imali i u prvom nastavku, u drugom nešto manje, u trećem malo više, dok se sada definitivno vraćamo korijenima i šalama posvećujemo znatno veću pozornost. Većinu štosova slušat ćete preko šaljivih radijskih reklama, koje ćete sami moći izabrati s neke od ponuđenih radiostanica. Zapravo, štosova i audiomaterijala ima toliko da ćemo igru izdavati na *dual layer* DVD-u, jer na običan DVD jednostavno ne stane!

■ Kad igra izlazi za PC platformu?

Iako smo dosad običavali prvo izdati konzolašku inačicu, i to znatno ranije, a tek onda onu za PC, možemo vam sa sigurnošću reći da će se *San Andreas* na PC-ju pojaviti negdje u prvoj polovici 2005. ■

Nove igre u Algoritmu

Praznici su gotovi, škola je počela, došla je jesen... Za ljubitelje videoigara to je siguran znak da se valja opskrbiti novim naslovima jer Božićna sezona u industriji videoigara već je počela. Zavirili smo u trgovine Algoritma da vidimo što se igračima nudi tijekom listopada.

Izdavači stalno iznenađuju igrače ne samo novim naslovima, već i specijalnim paketima s nekoliko hit igara po dosad nezamislivim cijenama. Tako među igračim krugovima iznimno veliku popularnost doživljavaju tri specijalna paketa u izdanju Electronic Artsa: *War Strategy*, *Sims and The City* i *Football Fusion*.

War Strategy paket objedinjuje čak tri glasovite strategije: *Command & Conquer Generals*, *Battlefield 1942* i *Medal of Honor: Allied Assault* po cijeni od 349,99 kn. Ako više naginjete simulacijama, tada je *Sims and The City* pravi izbor za vas jer za samo 299 kn dobivate neponovljive Maxisove igre *The Sims* i *Sim City 4*. Pritom valja napomenuti kako Simljane kreirane u igri *The Sims* možete useliti u grad koji izgradite u *Sim City 4*. Ljubitelji sporta će posegnuti za *Football Fusion* paketom koji za 199,99 kn nudi izvrsnu nogometnu simulaciju *FIFA Football 2004* i simulaciju nogometnog menadžmenta *Total Club Manager 2004*.

THE SIMS 2 je simulacija ljudi naredne generacije! Nikad u nijednoj igri dosad nismo vidjeli tako napredne algoritme umjetne inteligencije. Ova igra ima vlastiti život!



Simulacija ljudi naredne generacije

Očekivanja igrača vezana uz igru *The Sims 2* bila su golema, a proizvođač igre Maxis ih je opravdao u potpunosti, izradivši nastavak kojeg s originalnim Sim-

sima povezuje samo sličan koncept. Sve ostalo je doživjelo kvantne promjene nabolje, od fenomenalnog grafičkog pokretača koji na iznimno vedar i živopisan način prikazuje svijet Simljana u nevjerojatnim detaljima, preko napredne umje-

tne inteligencije dosad neviđene u bilo kojoj igri pa do originalnih ideja, poput one da se vaši Simljani rađaju, odrastaju i – umiru. Ako već niste, svakako nabavite nastavak najprodavanije PC igre svih vremena u svim trgovinama Algoritma.



Igra dolazi s omotom i priručnikom na hrvatskom jeziku po cijeni od 349,99 kn.

Od ostalih novih naslova u Algoritmu valja izdvojiti *Catwoman* za PC, PS2, GBA i GC. Igra je rađena prema istom imenom akcijskom filmu s Halle Berry u glavnoj ulozi. Dva najtraženija naslova u listopadu su nova *FIFA Football 2005*, najpoznatija sportska igra na svijetu, dostupna za PC, PSX, PS2, GBA,

GC i Xbox te izvrsni *Evil Genius* u izdanju Vivendija u kojem igrač preuzima ulogu "bad guyja" sakrivenog u vili koju opsjedaju topovi, Vladini agenti itd. Igrač ima na raspolaganju arsenal svih maštovitih oružja što ih koriste negativci pa konačno možete dizati u zrak pozitivce, namamiti ih u klopku, samljati u zamkama i slično. Igra izlazi za PC računala, s omotom i priručnikom na hrvatskom jeziku.

Jeftinije igre za sve platforme

Osim novih naslova, u Algoritmu možete naći i re-izdanja starih naslova po znatno povoljnijoj cijeni, što je prava prilika da se dočepate igara nad kojima ste slinili gledajući slike u časopisima i čitajući izvrsne recenzije. Za samo 119 kn možete dobiti PC strategije *Emperor* i *Empire Earth Collection* (s omo-

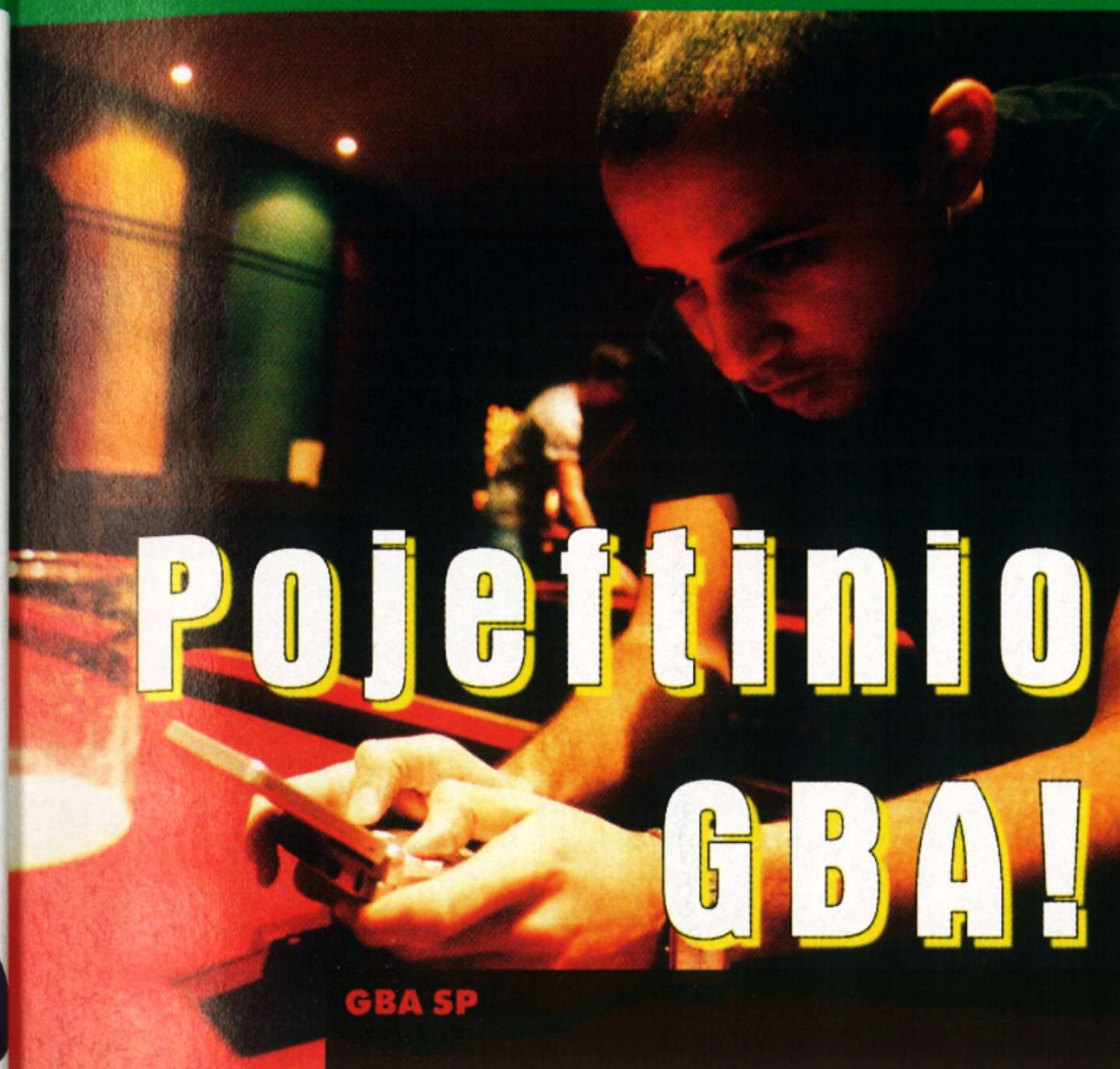
tom i priručnikom na hrvatskom jeziku) te *Enter the Matrix* i *Simpsons Hit & Run*. Za vlasnike GameCubea ističemo *Player's Choice* ediciju igara na sniženju (od 249 do 269 kn, ovisno o naslovu), od kojih izdvajamo *Super Mario Sunshine*, *Metroid Prime*, *Need for Speed Underground*, *FIFA Football 2004*, *Harry Potter Quidditch*, *Medal of Honor Rising Sun* i *Mario Party 4*.



ŽENA-MAČKA Seksipilna Halle Berry odsad ima i vlastitu videoigru, na radosti i zadovoljstvo svih igrača.



SPECIJALNI paketi Electronic Artsa po nevjerojatno povoljnoj cijeni nude kolekciju poznatih strategijskih, sportskih i sim igara.



Pojeftinilo GBA!
Iako se GBA SP i dosad prodavao po iznimno atraktivnoj cijeni od 999 kn, Nintendo je nedavno snizio cijenu na nevjerojatnih 749,99 kn (PDV uključen).

Ovim potezom GBA SP se na tržištu pozicionirao kao najjeftinija konzola za igranje, jeftinija čak i od Game Cubea i dostupna svakom kućanstvu. Konzola je trenutno dostupna u crnoj, crvenoj, plavoj, svijetlo plavoj i srebrnoj boji kućišta, a tijekom mjeseca u prodaji će se naći i roza boja – kao stvorena za žensku populaciju.

Osim šest raspoloživih boja kućišta, u prodaji su i dvije specijalne inačice: *Tribal* s uzorkom tetovaže na kućištu i *NES Classic* s redizajniranim retro kućištem. GBA SP je malih dimenzija, što vam omogućuje da konzolu bez problema spremite u džep i nosite sa sobom. Na taj način, omogućeno vam je igranje bilo kad i bilo gdje, u potpunom mraku, za vrijeme školskog odmora, pauze za ručak, u tramvaju itd. Zbog kompaktnih dimenzija, odlične grafike, izvrsnog ekrana u 65.536 boja te velikog izbora igara i dodatnog pribora, konzola ima široki krug poklonika svih dobi i uzrasta. Ljubitelji GBA SP ovog mjeseca mogu uživati u novim hit-igrama, poput naslova *Yu-Gi-Oh!*: *Reshet of Destruction*, *Spyro The Fusion*, *Van Helsing* i ostalih. GBA SP konzola, popratni pribor i dodaci te igre dostupni su u trgovinama Algoritma, ovlaštenog Nintendo distributera za Hrvatsku.

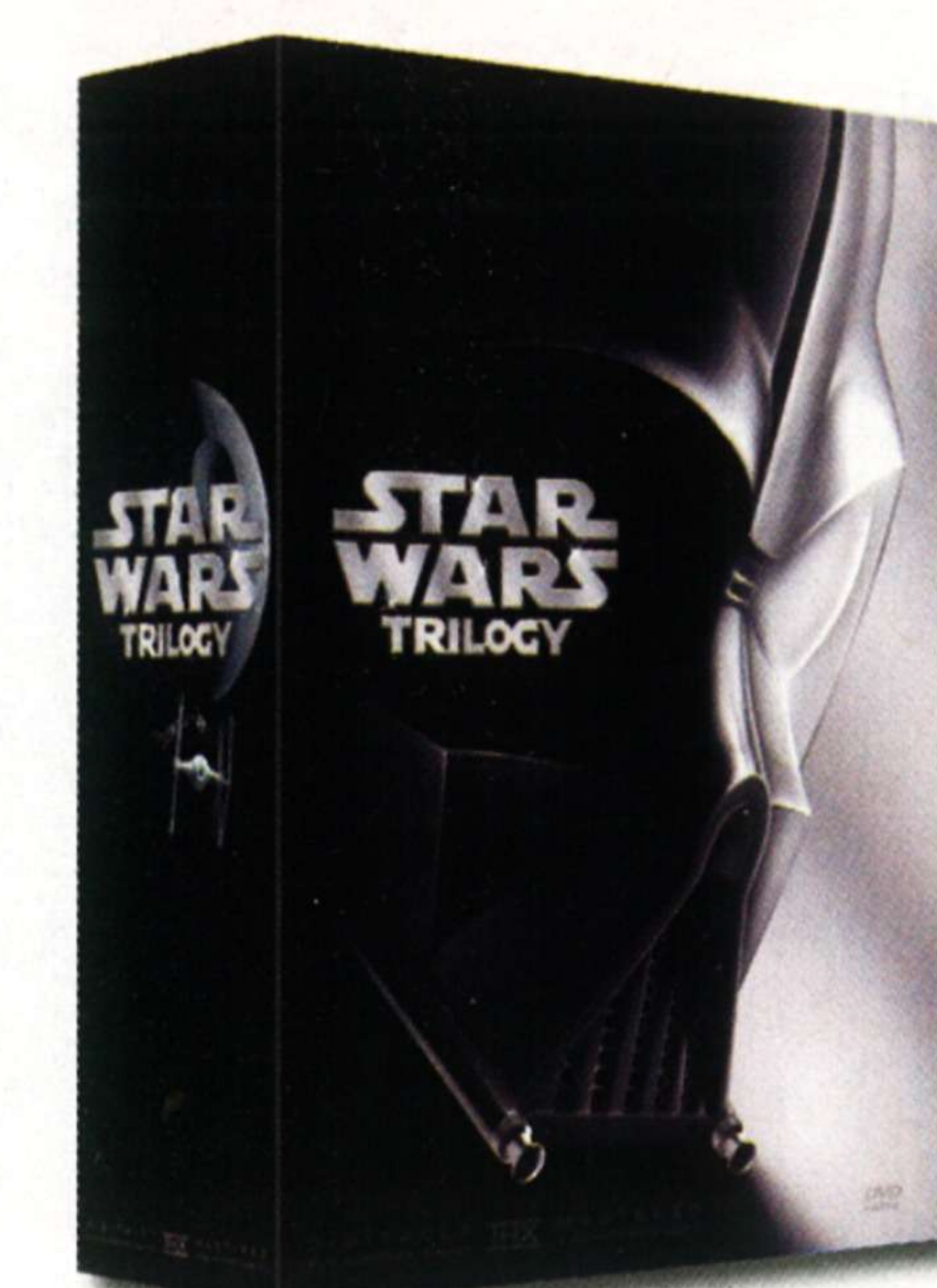
GBA SP će tijekom mjeseca biti osvježen novom bojom kućišta – rozom.



ALGORITAM

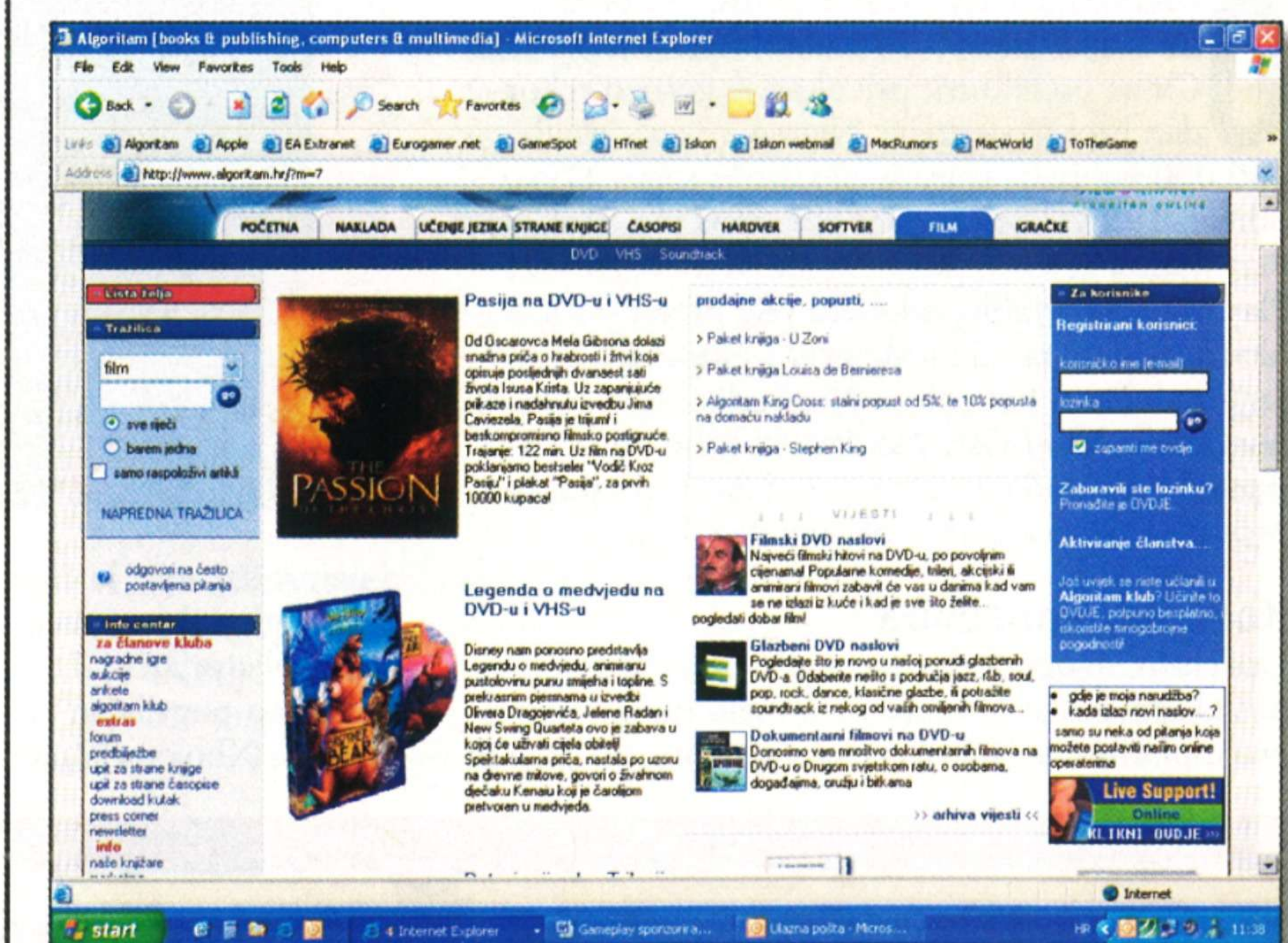
Uz široku lepezu zabavnog softvera te potrošnog pribora i dataka za konzole i računala, Algoritmov knjižara u centru Zagreba u Gajevoj 1 nudi najveći izbor DVD i VHS filmova u Hrvatskoj. Gotovo sve što se u Hrvatskoj od filmova pojavi na DVD i VHS mediju, dostupno je u Algoritmovoj trgovini u posebno izdvojenom dijelu trgovine nazvanom **Movie Corner**.

Filmofili će tamo doista doći na svoje jer osim filmskih blockbustera koje izdaju domaći distributeri na hrvatskom jeziku, Algoritam nudi i svjetski poznate dokumentarce glasovite medijske kuće BBC, poput naslova *Sherlock Holmes Collection*, *David Copperfield* ili *Around the World in 80 Days* te dokumentarce ostalih izdavača: *World War 2*, *Classic Cars*, *Classic Motorcycles*, *The Story of Hurricane*, na engleskom jeziku. Od najnovijih blockbustera u **Movie Corneru** za vas izdvajamo nedavno izdanu *Pasiju*, *Studengoru*, *Mističnu rijeku*, Disneyjevu *Legendu o medvjedu* i trilogiju *Ratove zvijezda* (epizode IV, V i VI). Da biste nabavili nove filmove, ne morate niti izaći iz udobnosti vlastitog doma jer kupnju možete obaviti putem Algoritmove višestruko na-



LUCASOVA dugo iščekivana *Star Wars* trilogija (epizode IV, V i VI) na DVD-u je iznimno traženi naslov u Algoritmovu **Movie Corneru**.

građivane web trgovine na adresi www.algoritam.hr, gdje vam je dostupno više od 1500 filmskih naslova. Prije kupnje, besplatno se registrirajte na stranicama jer Algoritam za svaku narudžbu od 400 kn ili više pokriva troškove dostave paketa u bilo koje mjesto u Hrvatskoj.



MOVIE CORNER sekcija Algoritmove weba filmofila nudi više od 1500 filmskih naslova na DVD i VHS mediju.

GDJE KUPITI Zagreb, Gajeva 1, 01/4881-554, **King Cross** Zagreb, Skorpikova 34, 01/3475-229, **Dubrovnik**, Placa 8 (Stradun), 020/322-044, **Split**, Bajamontijeva 2, 021/348-030, **Pula**, Prolaz kod kazališta 1, 052/393-987, **Varaždin**, I. Kukuljevića 7, 042/302-422 i **Osijek**, Trg slobode 7, 031/214-310 ili kupujte putem Algoritmove web trgovine na adresi: <http://www.algoritam.hr>

E3 na japanski način

Najveći japanski sajam elektroničke zabave već osam godina obilježava početak jeseni i priprema za božićnu sezonu. Iako u Zemlji izlazećeg sunca tek malobrojni slave taj blagdan, dani oko Nove godine i ondje su obilježeni izlascima novih igara – pa je to posljednja prilika izdavačima da pokažu što spremaju



Ovogodišnji Tokyo Game Show, već prema tradiciji održan u Makuhari Messe hali u Chiba prefekturi, privukao je gotovo rekordan broj posjetitelja. Naime, ovogodišnjih 160.000 ljubitelja igara nadmašio je samo TGS održan 1999., kada je zvijezda sajma bio Sonyjev PlayStation 2. Ovaj put tu je ulogu preuzeo PlayStation Portable, o kojem više pročitajte u okviru. Da se na sajmu pojavio i Nintendo sa svojom mobilnom konzolom Nintendo DS, možda bi posjetitelja bilo i više. No, kao i obično, taj se japanski div ondje nije pojavio, iako je do početka prodaje DS-a ostalo tek oko mjesec dana.

Konzole, konzolice

Općenito, ovogodišnji sajam više nego ijedan dosadašnji bio je posvećen relativno ograničenom broju platformi. Najjača igraća platforma u Japanu



i najprodavanija kućna konzola na svijetu – PlayStation 2 – zauzela je daleko najveći prostor, iako valja priznati da je i Microsoftov štand privukao popriličan broj znatiželjnika. Mada je prodaja Xboxa u Japanu iznimno loša, veliki M ne

odustaje i stalno pokušava privući nove poklonike (iako je konzola prilično zastarjela). Velik dio prostora zauzeli su i proizvođači igara za mobilne telefone, za koje u Japanu (ali i u ostatku svijeta) broj igara vrtoglavo raste. Iako

GameCube i Game Boy Advance u Japanu iznimno popularni, zbog već spomenutog Nintendova stava, na TGS-u je bilo vrlo malo igara za te platforme. To je zapravo značilo da su Xbox i PlayStation 2 mali sajam samo za sebe. Igre za kućna računala mahom su bile japanske *dating* simulacije i kvazi-borbičnice koji u ostatak svijeta ionako nikad ne dolaze, uz tek pokoju iznimku o kojoj smo već sve znali i prije početka TGS-a.

RPG-i, tučnjave i nastavci

Gotovo sve igre predstavljene na sajmu mogu se svrstati u neku od spomenutih skupina. Mnogi izdavači odlučuju se na siguran plasman svojeg novca, pa radije iskorištavaju već postojeće *brandove*. Tu svakako treba spomenuti Square Enix, koji je privukao najveću pozornost publike sedmim nastavkom RPG serijala *Dragon Quest*. Mnogo je znatiželjnika privukao i njihov trolist naslova vezan uz legendarni RPG *Final Fantasy 7 – Before Crisis* (za mobilne telefone), *Advent Children* (crtani film) i *Dirge of Cerberus* (za PlayStation 2). Iako nijedan od njih nije izravan nastavak sedmice, svi oni koriste likove i lokacije iz poznate igre, što im

jamči dobru prodaju. Dugoočekivani *Final Fantasy 12*, koji u Japanu izlazi na proljeće, prikazan je samo u obliku trailera, a RPG paket najpoznatijeg japanskog izdavača tih igara zaključuje *Romancing SaGa Minskel Song*, remake SNES naslova iz 1992. Microsoft je RPG-ljupcima ponudio u Americi upravo izašli *Fable* (o kojem čitajte u Scoreu) te novi BioWareov RPG *Jade Empire* smješten u okruženje srednjovjekovne Kine. Konkurencija Xboxa i PlayStationa 2 protegnula se i na 3D tučnjave i simulacije vožnje. Peti nastavak *Tekkena* (verzija za arkadne strojeve, koja će poslije biti konvertirana na PS2) oduševio je mnoge, iako se po relativno malo elemenata razlikuje od prethodnih nastavaka. Zbog popularnosti serijala, poznavatelji tržišta predskazuju mu platinastu prodaju, dok će se *Dead Or Alive Ultimate* s izvršno odrađenom mrežnom borbom putem Xbox Livea morati zadovoljiti s tek 100.000 prodanih primjeraka – tako barem kažu najinformiraniji. Sličan *offline-online* susret imali su i *Gran Turismo 4* i *Forza Motorsport*. Naime, iako se očekivalo da će *GT4* biti moguće igrati putem Interneta, na TGS-u je objavljeno da je ta opcija izbačena, dok je pak *Forza Motorsport* ponosno prikazan u svojoj Xbox Live ljepoti.



SONYJEV NOVI WALKMAN

PlayStation Portable, predstavljen na E3-u, na TGS-u je prvi put bio ponuđen posjetiteljima u svom konačnom obliku, s igrivim inačicama prvih naslova. Izvrstan Sonyjev dizajn, superkvalitetan ekran i moćni čipovi skriveni ispod njega oduševili su sve koji su ga imali u rukama te će definitivno biti jedan od najpoželjnijih *gadgets* za japanske *techno-freakove* ove praznične sezone. Uz igranje igara i gledanje filmova DVD kvalitete, PSP će, objavio je to Sony na TGS-u, omogućavati i slušanje glazbe u MP3 formatu. Također je objavljen i 'okvirni' podatak o trajanju baterije, koja bi, kažu, trebala izdržati oko 8 sati igranja ili 2-3 sata gledanja filma. O cijeni nije rečeno ništa konkretno, osim da će biti objavljena nakon sajma. S obzirom da je Nintendo već potvrdio cijenu od 149 eura za svoj Nintendo DS, Sonyju predstoji borba s jeftinijim konkurentom koji, unatoč slabijim tehnološkim mogućnostima, ima prednost zbog *imagea* kompanije koja mobilnim igranjem već godinama suvereno vlada.



Bilo je i bolje
Sveukupno, ovogodišnji TGS će i Japanci ocijeniti tek prolaznom ocjenom, dok je pak za nas europaljane bilo relativno malo interesantnih detalja. PlayStation Portable definitivno je najzanimljivija pojedinačna stvar prikazana na sajmu te mu možemo pretkazati prilično sjvetlu budućnost. Mada veliki broj prikazanih igara nikad nećemo vidjeti na našem tržištu, uvjerali smo se da su dugonajavljivani nastavci poznatih hitova (*Gran Turismo 4*, *Metal Gear Solid 3*, *Resident Evil 4*, *MechAssault 2*...) dobar znak za to da će većinom na vrijeme vidjeti na nas. Ono što nismo vidjeli je originalnost, po kojoj je Japan uvijek bio poznat. Čini se da je američka sklonost kopiranju uspješnog i odostajanju od originalnog uspijela zaraziti i Daleki Istok, za čijim slavnim danima već sada žalimo. (B.J.)

DOA Ultimate

Tecmov *Dead Or Alive Ultimate* možda ne donosi promjene u stilu igre, no predivne lokacije, golišavi modeli i mogućnost mrežnog igranja putem Xbox Livea čine ga jednom od najiščekivanijih borilačkih igara



Jade Empire

BioWare, kreator popularnog Xbox RPG-a *Knights Of The Old Republic*, privukao je veliku pozornost *Jade Empireom* – kako zbog akcijskog pristupa, tako i zbog orijentalnog okruženja u kojem se igra odvija



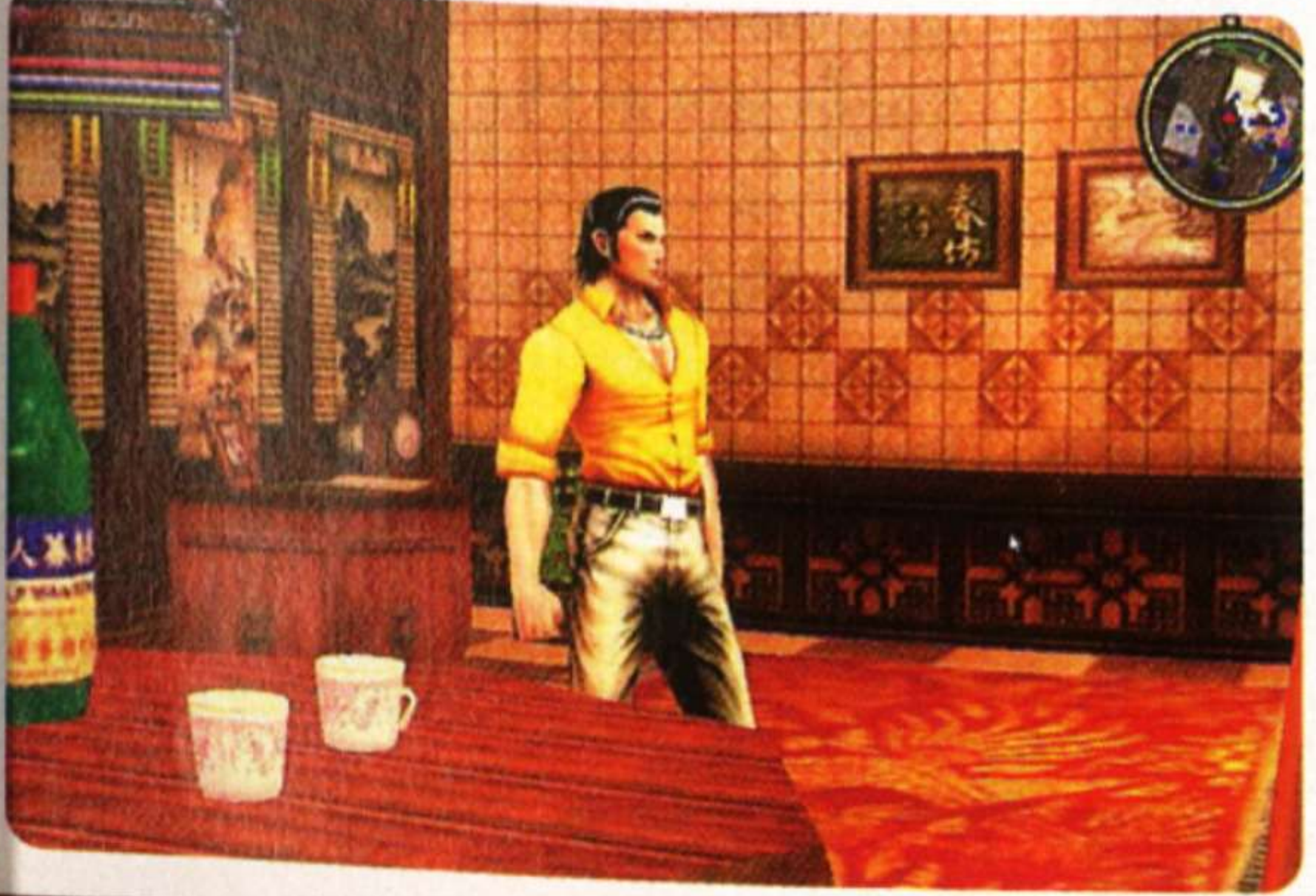
Rumble Rose

Simulacija hrvanja sa zgodnim djevojkama pod nazivom *Rumble Roses* pokušaj je Konamija da dostigne slavu *Dead Or Alive Beach Volleyballa*. Zasad izgleda iznimno primamljivo



Shenmue

Spoj mrežne avanture i simulacije stvarnog života *Shenmue Online* jedna je od rijetkih PC-igara koja može očekivati da će i u ostatku svijeta ostvariti bar djelić popularnosti kao u Japanu



FF7 Dirge of Cerberus

Dirge of Cerberus odvija se u svijetu poznatog *Final Fantasyja 7* i bit će prava poslastica za RPG-ljubitelje diljem Japana i svijeta



Resident Evil 4

Resident Evil 4 osvjetlao je obraz GameCubea i bio jedna od najzanimljivijih igara na sajmu



Recenzije #107

U VEĆA ZAPRAVO VIJEST U
KOMJESEČNIM RECENZIJAMA
vratka je našeg recenzentskog vet-
rana Daria Rakovca, čemu se iznim-
no veselimo – i to ne samo zato što
Hacker tim ponovno kompletiran,
go i zato što svaki žanr igara dobi-

va profesionalca koji će se poglavito
njime baviti u časopisu. Poplava hito-
va ovaj mjesec natjerala nas je da
nekima od njih posvetimo veći broj
stranica, što vam, vjerujemo, neće
biti mrsko, pa tako u ovom broju
dominiraju uglavnom strategije, i to

sve redom remek-djela... o *Dawn of
War* i *Rome Total War*, našim
nosećim igrama ovog mjeseca,
stvarno ne treba ništa dodatno gov-
oriti. A ako ste pak željni luckaste
zabave, *Evil Genius* će vam izvrsno
popuniti vrijeme.

IZDVAJAMO RECENZIJU

KAKO OCJENJUJEMO

Radi lakšega snalaženja pri
razlikovanju ocjena koje
dodjelujemo igrama pripre-
mili smo vam ovaj kratki
vodič. Još jednom napomi-
njemo kako su sve ocjene
prije svega subjektivni stav
svakoga od autora i ne uvi-
jek generalni stav redakcije

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 osta-
log, 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

RECENZIJU

BLITZ RECENZIJU

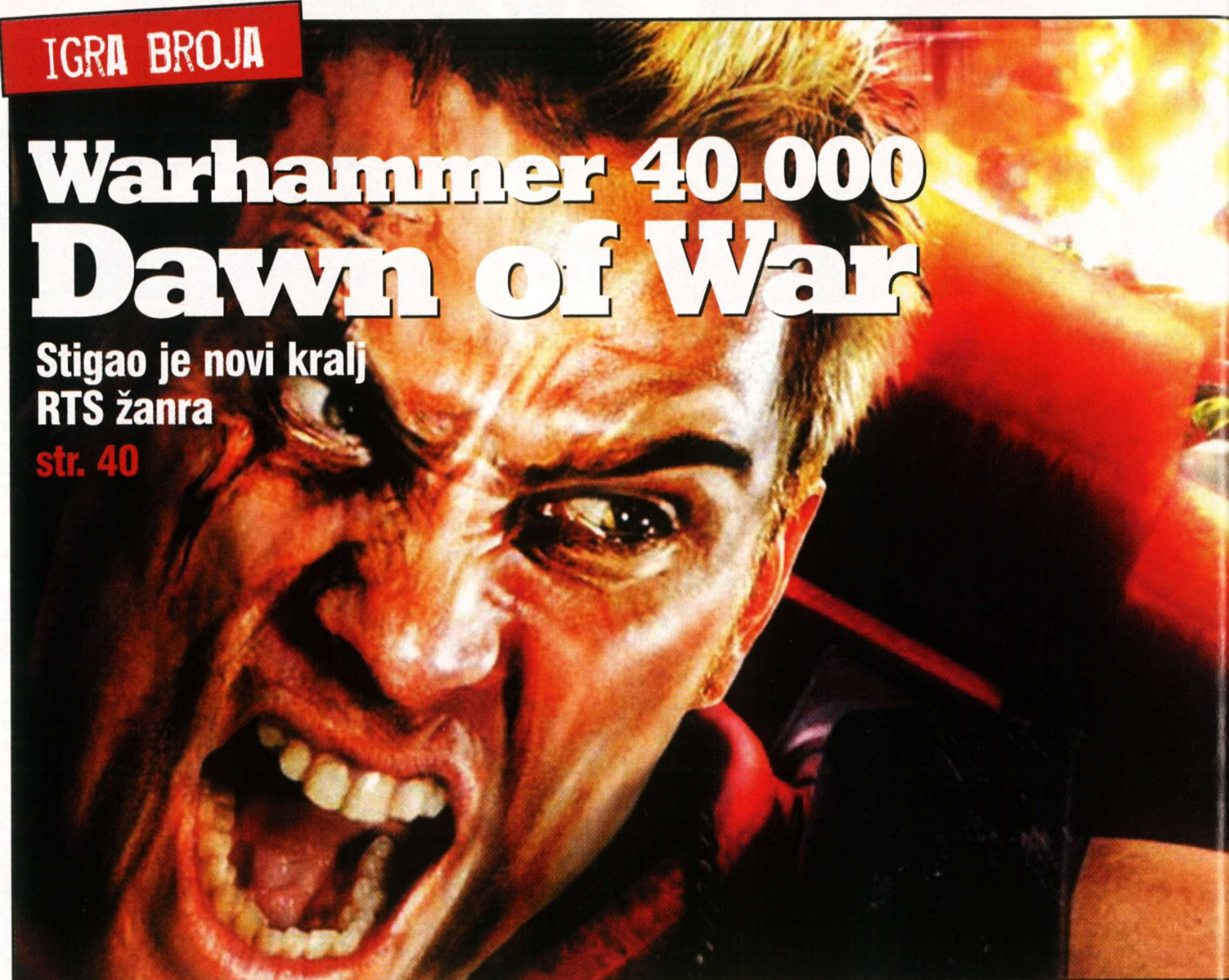


IGRA BROJA

Warhammer 40.000 Dawn of War

Stigao je novi kralj
RTS žanra

str. 40



NE PROPUSTI

PREPORUKA BROJA



Evil Genius

Zabavno je biti zao

str. 44

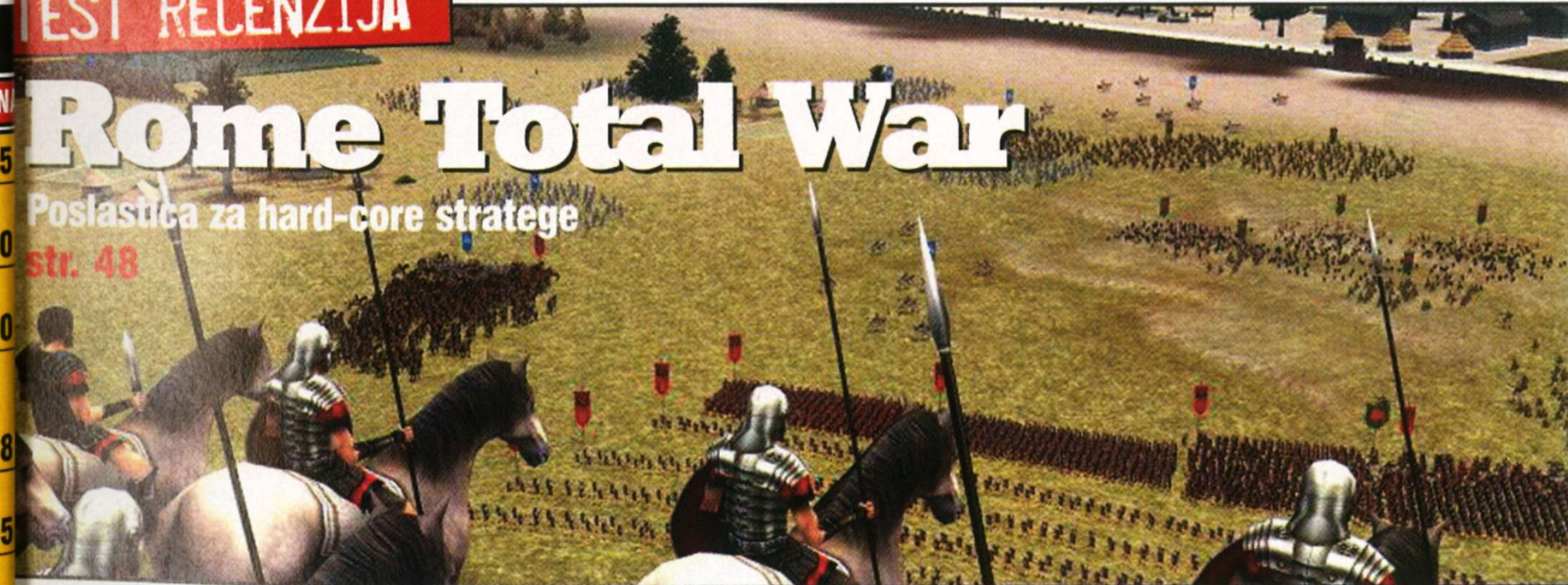
RECENZIJU BROJA

NAZIV IGRE	OCJENA
Rome: Total War www.rometotalwar.com	95
Warhammer 40.000: DOW www.dawnofwargame.com	90
Call of Duty: UO www.activision.com	90
Codename: Panzers, Phase One www.panzers.com	88
Evil Genius www.howevilyou.com	85
NHL 2005 www.easports.com	85
Star Wars: Battlefront www.lucasarts.com	82
Wanted: A Wild Western Adventure www.revisitronic.com	79
Full Spectrum Warrior www.fullspectrumwarrior.com	79
Conflict: Vietnam www.conflict.com	79
Silent Hill 4: The Room www.konami.com	75
Deer Hunter Season 2005 www.atari.com/us/games/deer_hunter_2005	50
Dovez: The Second Wave www.dovez.de	30
Carnival Cruise Lines Tycoon 2005: Island Hopping www.activisionvalue.com/titles/Cruise2	10

TEST RECENZIJU

Rome Total War

Poslastica za hard-core stratege
str. 48



Top 10 PC



The Sims 2
/ Electronic Arts

Od kada se p

- The Sims Triple Deluxe
- Doom 3
- Fifa Football 2005
- Ground Control 2
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- Need For Speed Underground
- Warcraft 3 Battlechest
- Enter The Matrix
- Prince Of Persia: Sands Of Time

- Electronic Arts
- Activision
- ElectronicArts
- Vivendi Universal
- UbiSoft
- Electronic Arts
- VivendiUniversal
- Atari
- UbiSoft

Top 10 konzole



Burnout 3: Takedown
/ Electronic Arts

Fantastično je sve

- Driver 3
- Resident Evil Outbreak
- Catwoman
- Terminator 3: The REdemption
- XIII
- LOTR: Return Of the King
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- Silent Hill 4: The Room
- Van Helsing

- Atari
- Electronic Arts
- ElectronicArts
- Atari
- UbiSoft
- Electronic Arts
- UbiSoft
- Konami
- Vivendi Universal

Top-ljestvica za PC i konzole izrađena je u suradnji s tvrtkom Algoritam, najvećim prodavačem i distributerom zabavnog softvera u Hrvatskoj. Za dodatne informacije posjetite web trgovinu www.algoritam.hr ili Algoritam bookshop u Gajevoj 1 u Zagrebu (tel: 01/4881-554).



HACKEROVA TABLICA ZA OCJENE

Izmijenjena, znatno uočljivija tablica ocjenjivanja i nadal-
je ostaje mjesto gdje ćete najbrže i najlakše otkriti naš
konačan dojam o recenziranoj igri. Uz ocjenu je i komen-
tar autora kojim je ona ukratko obrazložena te ukupan
dojam o recenziranoj igri. Na samom dnu tablice je nave-
den 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

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

Star Wars Battlefront

Masovne Star Wars bitke u multiplayer
izvedbi, nezaobilazan naslov za sve prave
SW fanove str. 52

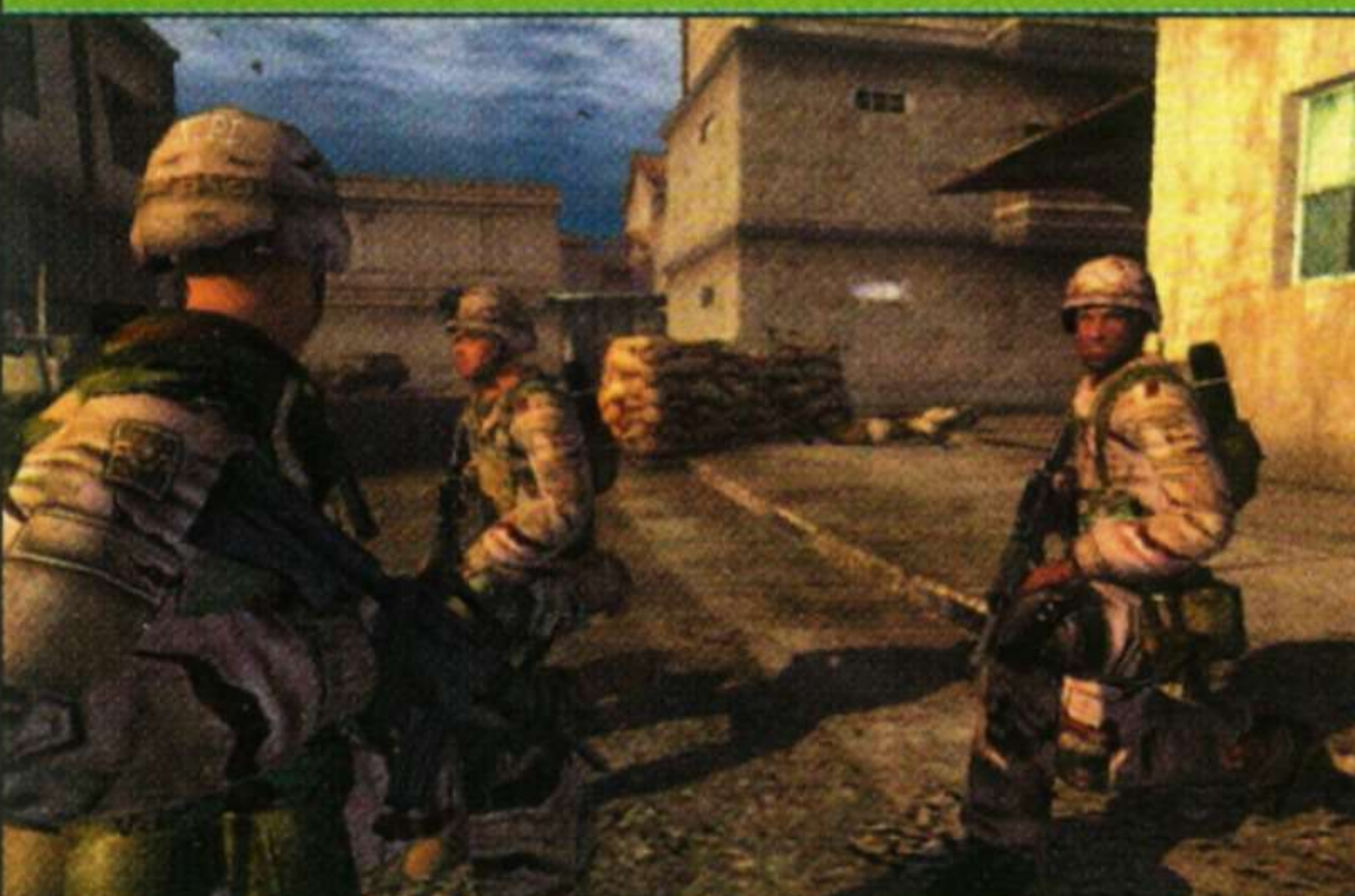


Silent Hill 4

Iako samom izvedbom nismo dokraja
zadovoljni, jedinstvena *Silent Hill* horor
atmosfera još uvijek je tu! str. 56

Full Spectrum Warrior

Taktička akcija po kojoj mnoge vojske
svijeta obučavaju svoje novake str. 60



Call of Duty United Offensive

Iako kratak, prvi expansion za *Call of
Duty* uistinu je izvrstan str. 64

NHL 2005

Prvi u nizu ovogodišnjih Electronic Artsovih
PC sportskih uradaka je stigao str. 66



Panzers

Simpatična i izvršno doručena strategija
smještena u razdoblje Drugog svjetskoga
rata str. 68



IGRA BROJA

Evo zore,
evo zore 40.000

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR

Kad jedan od potencijalnih megahitova godine izađe na datum objavljen gotovo prije dvije godine, dođe nam da autorima skinemo kapu. Još kad znamo da se taj "megahit" bavi Warhammerom 40.000, sve postaje još zanimljivije

INFOBOX

Warhammer 40.000:
Dawn of War

PROIZVOĐAČ ■
GW Interactive,
Relic Entertainment

IZDAVAČ ■
THQ

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 1400 MHz, 256 MB
RAM, 3D-kartica s 32 MB
RAM

NAŠA PREPORUKA ■
P4 2500, 512 MB RAM,
3D-kartica s 64 MB RAM

MULTIPLAYER ■
LAN, Internet (servis),
Internet (izravna veza)

WWW igre ■
www.dawnofwargame.com

UVOD U PRIČU

» Prije nekih dvadesetak godina jedna britanska tvrtka odlučila je spojiti minijaturistički hobi i *roleplaying* (koji je tijekom osamdesetih uzelo ponajveći zamah). Malo-pomalo, njihov ambiciozni projekt poznat nam pod nazivom *Warhammer* postao je dobro prihvaćen od strane mnogobrojnih igrača. Tijekom godina, postupno su ga razvijali pa smo tako u jednom trenutku dobili *spinoff* u obliku *Warhammera: 40.000*. Dok se prvi bavio tematikom *fantasyja*, drugi je posegnuo za temom futurističkog ratovanja.

PIŠE Damir Rukavina
damir.rukavina@janus.hr

» U svemiru Warhammera 40.000 postoji samo rat. Diljem tisuća zvijezda, različite rase slijede svoje interese te vode ratove, od kojih mnogi traju već tisućama godina. Ljudska vrsta, koja je nekoć davno krenula u svemirsko istraživanje, "danas" je najraširenija vrsta u poznatom svemiru. Nažalost, zbog vrlo slabe kontrole na samom početku tijekom utovanja *warpom* (svojevrsnim

podsvemirom), došlo je do nasumičnog rasipanja mnogobrojnih kolonističkih krstarica na neke poprilično udaljene točke svemira. S vremenom, ljudska rasa se susrela s drugim civilizacijama te zbog jednog ili drugog razloga krenula u rat. U doba tijekom kojeg se igra odvija civilizacija čovjeka poprilično je deteriorirala. Na čelu religijske diktature stoji car koji ne umire. A kako to da ne umire? Zato što je smješten u komoru pod nazivom Zlatno prijestolje, i to trenutak prije njegove fizičke smrti. Da bi ga se održalo na

životu, prijestolje je potrebno svakodnevno puniti krvlju desetaka tisuća telepata. Razlog zbog kojeg je

Naime, nekoć davno, jedan dio imperatorovih najpokornijih elitnih legija završio je u dijelu svemira

"OVDJE JE, OBJEKTIVNO, RIJEČ O NAJATMOSFERIČNIJOJ REAL-TIME STRATEGIJI IKAD..."

aktualni imperator pretvoren u zombija s potrošnjom prosječnog ruskog vojnog transportera leži u najmračnijem trenutku ljudske povijesti.

blizu trenutačne pozicije Eye of Terrora – mjesta gdje se *warp* i fizikalni svemir dodiruju. Korumpirane od strane iskonskih



E pa, draga, ovo je naš novi hausmajstor...



Nezaustavljivi nalet Space Orkova. Dobro, možda ne baš nezaustavljiv...



Tko prvi, njemu cevapi



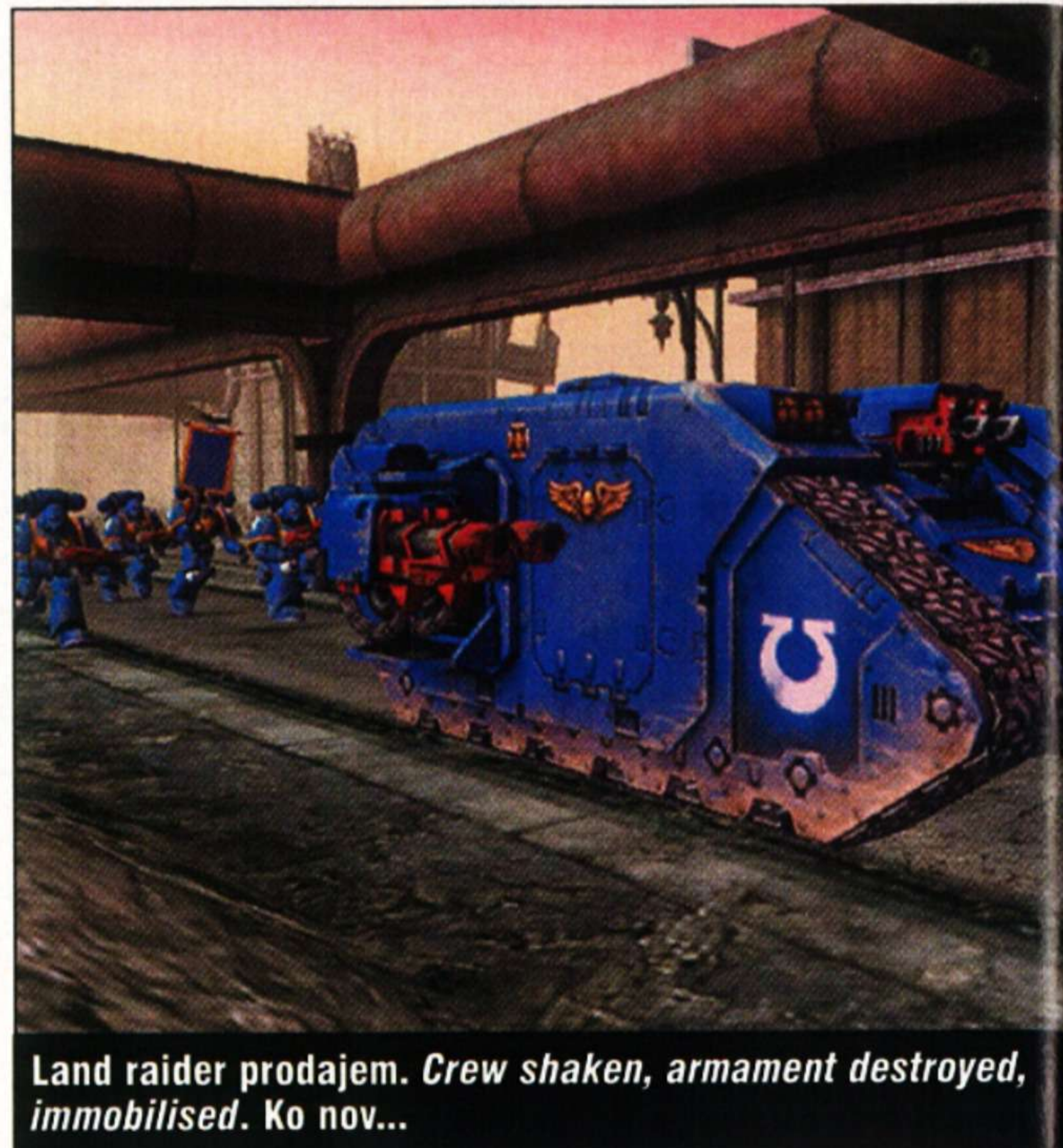
Dobro sad... tko je prduo, nek' prizna



Plavi sokovnik vs. desetak zelenih naranči



Transformer - ubijmo ga



Land raider prodajem. Crew shaken, armament destroyed, immobilised. Ko nov...

PLUS

jako dobro izbalansirane jedinice maštovito i majstorski odrađen vizualni stil igrivost grafika atmosfera igra u više igrača

MINUS

labava kampanja za jednog igrača



“RIJEČ JE O JEDINSTVENOJ TRANZICIJI STOLNE STRATEGIJE U AKCIJSKO-TAKTIČKI OBLIK”

entiteta nastanjenih u *warpu*, legije demonski inspiriranih članova (Adaptēs Astartēs (ili jednostavnije Space Marinesa) krenule su u rat protiv svoje borbene braće. U finalnom sukobu imperator je smaknuo Horusa (zapovjednika pobunjeničke legija), na pritom je i sam zadobio smrtnu ranu. Trenutak prije smrti njegovi su ga sljedbenici smjestili na Golden Throne (ili Zlatno prijestolje). Odande, kaže kult sljedbenika najvećeg vođe čovječanstva, on svojim umom vodi beskonačnu borbu protiv zlih bogova Chaosa. *Dawn of War* se savršeno uklapa u atmosferičnost i ideologiju svojeg predloška. U njemu, naime, preuzimate ulogu vođe *chaptera* Adaptēs Astartēs pod nazivom Blood Ravens. Vaša legija poslana je na udaljeni planet Tartarus ne bi li suz

Plavo i nemilosrdno

Multiplayer

Iako igra za jednog igrača predstavlja vrlo zabavno iskustvo, da biste doista guštali u *Dawn of Waru*, jednostavno se morate okušati u igri za više igrača. Razlozi? Kao prvo, moguće je igrati sa svim četirima dostupnim rasama (Eldari, Orci, Chaos, Space Marines). Kao drugo, vjerujemo da i danas vrijedi pravilo kako je zabavnije igrati protiv drugog igrača nego protiv računala. Kao treće, izbor karti dostupnih za *skirmish* (igra za jednog igrača protiv računala) i *multiplayer* napravljen je uistinu fenomenalno (jako dobar razmještaj strateških točaka, zaklona i startnih pozicija). Dodamo li tome *online matching* sustav za vaše međunarodne sukobe, sve što možemo reći je - mrak. Uglavnom, kad sve zbrojimo, pred sobom imamo doista iznimnu igru. Napominjemo, *Dawn of War* nije *Warcraft 3*. On je daleko više taktički usmjerena igra, koja koristi napredne i inovativne mehanike kako bi klasično RTS iskustvo podigla na višu razinu. I tako nam Imperatora, to joj je i uspjelo.



bila nedavno započetu invaziju Space Oraka. Kako se čini, spomenuti je planet iz nekog razloga postao idući cilj u (nepostojećem) ratnom planu Warbossa Orkamungusa, vojskovođe bračke horde. Kao što to obično i biva u igrama ovog tipa, iza svega se krije nešto daleko mračnije od životinjskog poriva uobličenog u orački Waaagh (njihov izraz za ratni pohod). Igrač će, drugim riječima, dočeti zapovjednika Angelusa kroz edanaest dostupnih misija pokušati ga spriječiti. *Dawn of War* je, kao što već vrlo dobro znate, strategija u stvarnom vremenu. Na svu sreću, to je točka u kojoj se on zapravo odvajao od klasičnog poimanja RTS-a. U *DoW*, za početak, koristite odrede, a ne pojedine jedinice. Svaki vaš odred sastavljen je od četiri početna člana, sukladno vašem tehnološkom nivou, noći ćete im davati najrazličitije i posebno oružje. Svako to oružje ima posebnu svrhu, što znači da prije napada valja dobro razmisliti kakav

tip odreda želite imati. Nadalje, svakoj pješadijskoj jedinici moguće je dodati i narednika, koji joj povećava moral, a samim time i borbenu učinkovitost. I to je dosta zanimljivo riješeno. Naime, svaka jedinica, osim crte za zdravlje, ima i crtu za, je l', moral. Kad on padne na nulu, borbenaost vaše jedinice strahovito opada, dok će joj se pak kretanje blago ubrzati. Dodatni taktički element u svemu tome su učinci određenih oružja – recimo, bacači plamena rade vrlo malu štetu, no protivniku vrlo brzo spuštaju moral. U igri postoji i zaklon, što znači da taktičke odrede možete sakriti u krater ili šumarak dok napadački *assault* određi središtu ono malo pucača što je preživjelo. Bliska borba je u *Dawn of Waru* napravljena na specifičan način. Kad netko uđe u borbu prsa od prsa, on ostavlja pušku i vadi nož/sjekiru/chainsword. Na taj način igrač vještijim taktiziranjem može smaknuti protivničku

» ALTERNATIVNO

- **Warhammer 40.000: Chaos Gate**
Zanimljiva strategija na poteze ukrašena tematicom Warhammer 40k svemira.
- **Warcraft 3**
Sjajna igra sa sjajnim *multiplayerom*.
- **Ground Control 2: Operation Exodus**
Taktičke točke, odredi i izvanzemaljci. I Francuzi s *mini* *gunovima*.



Tako, tako...ne dajte im da izađu iz jarka



Budi slobodan i leti! LETI!



AHAAAA!!! Ravno s neba



Animozitet? Kakav animozitet?!

vatrenu podršku (ne trebamo ni spominjati da se jedinice u bliskoj borbi doista tuku). Što se vozila tiče, ona također predstavljaju savršen dodatak vašem arsenalu. Doduše, prije nego što se domognete velikih pucaljki, morat ćete prikupiti dovoljno resursa. Za razliku od drugih RTS-ova, u *Warhammeru* materijale skupljate tako da osvajate strateške točke. Što ih više imate,

vaša će pojačanja moći biti jača. Zgrade, iako postoje, nisu pretjerano bitan faktor u igri. Za normalnu vojsku igrač će u većini slučajeva morati izgraditi maksimalno četiri veće građevine. Nakon toga, sve što treba raditi je nadograđivati, nadograđivati i nadograđivati. Na svu sreću, sučelje u *WH40k* jedno je od ponajboljih koje smo u novije vrijeme vidjeli. ■

HACKER OCJENJUJE » Warhammer 40.000: Dawn of War

Nesumnjivo najbolji *Warhammer 40.000* do danas

90

POSEBNO IZDVAJAMO ATMOSFERIČNOST

INFOBOX

Evil Genius

PROIZVOĐAČ Elixir Studios
 IZDAVAČ Vivendi Universal Games
 MIN. KONFIGURACIJA 800 MHz CPU, 256 MB, 3D-kartica
 NAŠA PREPORUKA 1,5 GHz CPU, 256 MB RAM, GeForce 3
 MULTIPLAYER nema
 WWW igre www.howevilareyou.com

UVOD U PRIČU

» "Bond... James Bond!" Diže li vam se želudac na spomen tog imena? Možda ćete misliti da sam čudan, ali nakon svakog filma o tom prepoznatnom špijuncu bio sam potpuno razočaran! S jedne strane, imate čovjeka, okej, možda pomalo ludog, koji godinama crnči, smišlja zle planove, upravlja mrežom jadnika koji ništa ne mogu napraviti kako spada... To je tip koji zrači autoritetom, cijeni i posjeduje najbolje stvari, karizmatičan do boli. Tako lijep i zao da jednostavno zaslužuje cijeli svijet! S druge strane, imate zalizanka koji desetljećima baca iste tri i pol fraze, ne propušta manikiranje ili bojanje kose da se ne bi primijetilo kako su ga godine već dobro načele... Zar je pošteno da taj jadničak baš svaki puta osjeti sve zle planove? Zar niste poželjeli da ona misteriozna crvena tipka barem jednom bude pritisnuta na vrijeme?

EVIL GENIUS

Igre koje nas stavljaju na "drugu stranu" nisu neka novost, no nijedna od njih nije imala ovoliko stila

PIŠE Dario Rakovac
 dario.rakovac@janus.hr

» Živimo u svijetu u kome je vrlo teško povući granicu između dobra i zla. Dovoljno je prolizati bilo koje dnevne novine da bismo se uvjerili koliko je to istinito. Takozvani "dobri momci" rade zle stvari, a najveći zlikovci ispadaju žrtvenom janjadi. Činjenica je da je zla oko nas sve više te da ga rijetko tko uopće primjećuje i prepoznaje. No, to nikog ne priječi da, svaki put kad se pojavi neka igra iz "zle" perspektive, ne krene i brdo prodika i lažnog moraliziranja. Stalno slušamo o opasnostima koje vrebaju s monitora, o lošem utjecaju igara na djecu, poticanju nasilja... *Give me a break!* Nedavno sam prozračio da se osobama svih dobi preporučuje određena doza računalnih igara jer to jako stimulira koncentraciju i usporava starenje mozga. Pa ipak, opet će se naći netko tko će pitati je li baš dobro da igra od nas traži da činimo zle stvari? Ja bih na to uzvratilo da će zla i nasilna osoba

ispuniti svoj naum i ovako i onako. Tko zna? Uхвати li neku zgodnu igru, možda ga prođe volja za prolizanjem prave krvi? Da je Staljin imao dobar PC i *Evil Genius*, možda bi dane providio smijući se zločesto pred monitorom umjesto potpisujući smrtnu presudu. Uostalom, *bad guys* su uvijek imali "ono nešto". Darth Vader je uvijek bio i bit će veća faca od Luke Skywalkera. Teško je to shvatiti, teško je razumjeti njihovu potrebu za zlom, ali zašto bismo to uopće trebali? Zaigrate li *Evil Genius*, možda se (i bolje) nećete približiti razumijevanju zlih umova, ali ćete se sasvim sigurno dobro zabaviti. Jer ono što ćete dobiti nije nimalo zlo. Atmosfera u igri mnogo je bliža filmovima o Austin Powersu nego onima o Jamesu Bondu. Svaki je vaš potez začinjjen dobrom dozom humora koji "izvlači" igru. Iako činite zlo, način na koji to činite ne čini se nimalo zao. Koncept je vrlo jednostavan: osvojiti svijet! Izvedba se bitno ne razlikuje od bilo koje *Sim* igre, ali je pristup jedinstven. Stalna boljka žanra uvijek je bila

dosada. Stalno provjeravanje jednih te istih izvještaja, izgradnja, izgradnja, izgradnja... A cijelo vrijeme zijevate ili čitate novine, dok vaši virtualni podanici rade kao mravi. U *Evil Geniusu* je priča potpuno drugačija. Sve aktivnosti koje se odvijaju pred vama su zanimljive i smiješne. Od ispitivanja zatvorenika u kuhinjskoj miješalici do promatranja vašeg zlog alter ega kako se podlo smije i trlja ruke dok smišlja zle planove. Osim toga, glazba i *look* igre izgledaju kao da su skinuti iz nekog Bond filma, tako da vas atmosfera ponese već pri prvom pokretanju igre. Ponekad vam je dosta svega i poželite isključiti računalno, ali čim ugledate glavni izbornik i čujete glazbu... odmah se sjetite snova o veličini, o osvajanju svijeta, žaleći što nikad niste kupili bijelu mačku. Odmah se vraćate igri i sigurni ste da će svijet uskoro biti vaš!

ZAO POČETAK

Svaki pravi zli *mastermind* mora negdje početi. U filmovima ih uvijek vidimo na samom, neizbježnom kraju karijere, ali dalek je bio put do zlog

carstva koje propada u trenutku kad Bond kukavički bježi s bujnom plavušom. *Evil Genius* vas vraća desetak ili više godina unatrag, u trenutku kad ste zaradili svoj prvi milijun, kupili si skriveni otočić i s taman dovoljno novca na tajnom računuu odlučili da svijet treba novog vođu. Iskrali ste se na obali s nekoliko radnika i poslovično velikim, zlim bodi-guardom. I tu počinje vaš pohod. Igrate se pod stalnim pritiskom tajnih agenata. Na samom početku izbor prostorija koje možete izgraditi vrlo ograničen. Općenito, *Evil Genius* na vrlo blagu krivulju učenja, koja vas doslovce vodi za ruku i objašnjava am sve aspekte igre "u hoduu". Tako vas, primjerice, na početku sile dobra neće preterano proganjati, ali s vremenom, kad postanete značajniji radnik na svjetskoj sceni, baza će vam biti pod stalnim pritiskom tajnih agenata. No, o njima poslije.

"RIJETKA IGRA KOJA APSOLUTNO DOČARAVA SVIJET BOND FILMOVA, ALI S DRUGE STRANE!"

gradnja i vođenje baze najslabije je *ungeon Keeperu*. Sve što gradite radnici prvo "izdube" u stijeni, a potom namještaju predmetima koji odgovaraju prostoriji. Sve skupa povezano je hodnicima punim signosnih kamera i sirena za uzbunu. I ni se sasvim jednostavno, no nakon koliko pokušaja, shvatit ćete zašto i svi zli geniji s vremenom postali

LUDI zli geniji. Naime, kako broj tipova prostorija raste, tako organizacija baze postaje sve važnija. Mnoge prostorije rade najbolje u neposrednoj blizini, ali postaju dostupne tek poslije, pa će vam se sigurno dogoditi da će radnici morati proći cijelu bazu da bi stigli od spavaonice do prostorija za rekreaciju. Jednom kad se to dogodi, baza neće raditi efikasno i gubit će se mnogo vremena na prazne

hodove, što će se itekako osjetiti. Isto tako, treba paziti i prilikom smještavanja predmeta u prostorije. Zbog jednog čisto tehničkog propusta, nećete baš moći apsolutno iskoristiti prostor. Naime, radnici ne mogu prolaziti kroz predmete iako među njima uvijek ostane dovoljno prostora za prolaz. Ako ih stavite jedne do drugih, radnici će ostati zarobljeni ili pak neće moći pristupiti predmetima

u pozadini, pa će se ti pokvariti, na kraju možda i eksplodirati, a vi više nećete na njihovo mjesto postaviti nove. Zato uvijek morate ostaviti prolaz koji se može lako izbjeći. To je jedna od stvari na koju vas "voditelj kroz igru" ne upozorava, pa budite spremni na nove početke. Nakon trećeg pokušaja znat ćete gdje treba ostaviti mjesta za poslije. Cisto sumnjam da su svi zlikovci uspjeli baš od prve. Jednom kad shvatite kako treba posložiti bazu, počete se zanimati i za ljude u žutom koji se njome šecu i obavljaju različite poslove. Osnovnu populaciju čine radnici, koje možete vježbati i promovirati u druge tipove jedinica. Svi imaju svoju namjenu i obavljaju određene poslove, zahvaljujući čemu drže bazu u operativnom stanju ili je štite od napada. Njihove osnovne značajke su snaga, izdržljivost, koncentracija i slično. Zbog toga je bitno ponoviti ono što sam već spomenuo, a vezano je za organizaciju baze. Svi će se radnici umarati pa ukoliko nemaju sadržaja, prostorija za opuštanje i rekreaciju, umorit će se, paničariti ili jednostavno pobjeći. Zato valja o tome

vodite računa na samom početku i rezervirati prostor. Kad baza naraste, kad je napunite različitim zamkama, vaši će radnici, zbog smanjene koncentracije, padati u njih pa ćete nepotrebno gubiti radnu snagu ako im spavaonica bude na drugom kraju baze.

ZAO PLAN

Naravno, za sve opisano potreban vam je novac, i to poprilična gomilica! Igru počinjete sa solidnom svotom, ali će se ona vrlo brzo istopiti. Tu u igru ulazi spomenuta 2D karta svijeta. Na njoj vidite regije i zone utjecaja, prihode i stupanj opasnosti istih te svoje agente. Nažalost, taj dio igre s vremenom postaje zamoran jer je previše statičan. Na otoku se stalno nešto kreće, nešto se događa, dok je ovdje uvijek sve isto. Novac prikupljate tako da svoje agente šaljete u bijeli svijet, naloživši im da kradu za vas. Najbogatije regije su Sjeverna Amerika i Europa, dok prihodi ostalih variraju, pa ih nije loše češće provjeravati kako biste bili sigurni da izvlačite maksimum u svakom trenutku. No, novac nije dovoljan. Da biste zavladaali svijetom, morate se





Zamislite zli smijeh... Konačno! Domsday Weapon leti prema cilju, a Bond gleda kako tratinčice rastu odozdo!



Iskreno, zum-funkcija mogla bi ići malo više. Ovakvo nikada ne možete vidjeti cijelu bazu odozgo



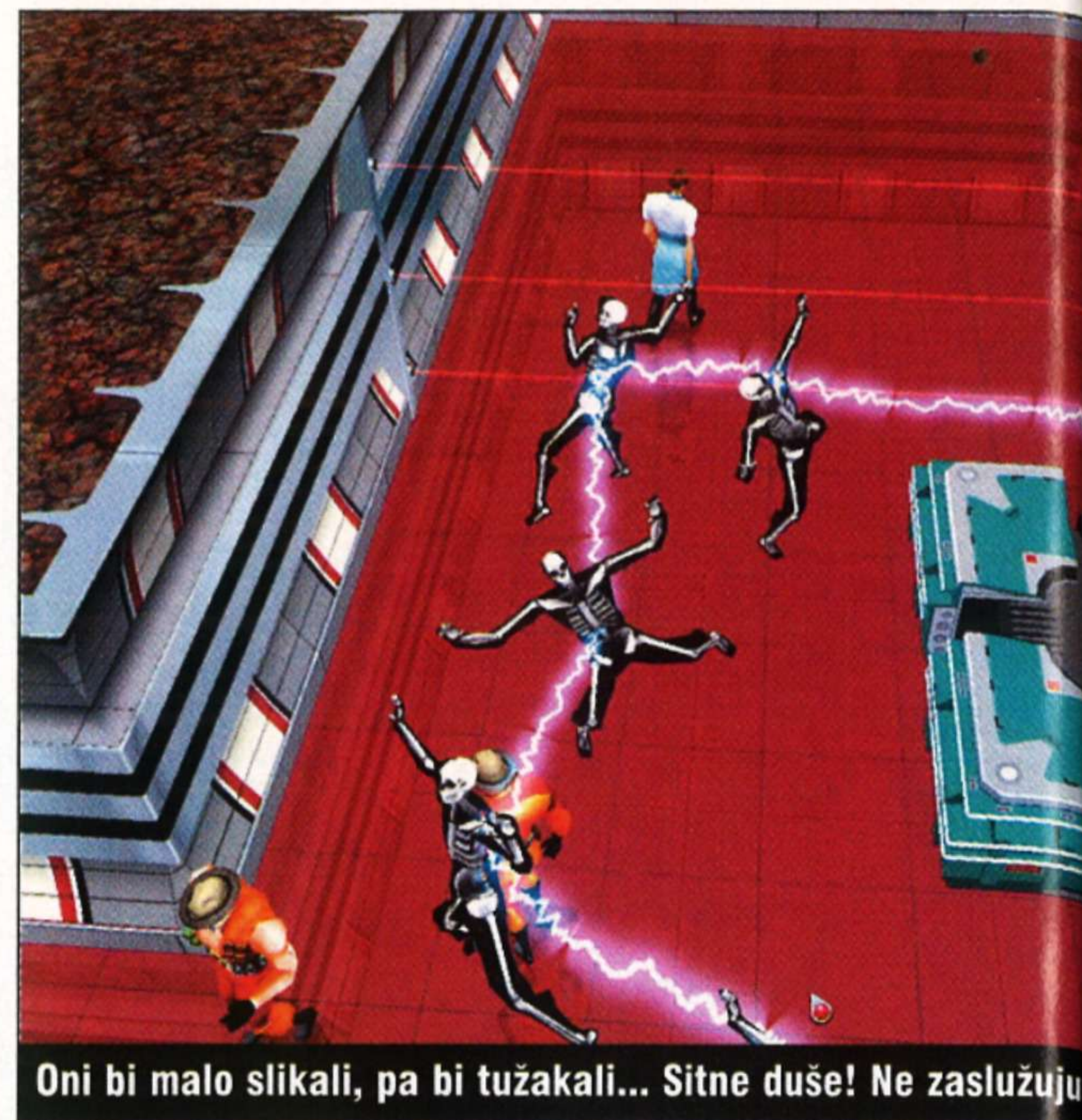
Skrivena baza? Nikad cuo, ali... Gospodine! Opet ste dobili! Zaboravite te gluposti...

Three Evil Stooges

Težak život, zadirkivanje u školi, zakašnjeli ulazak u pubertet, sredovječna kriza? Tko zna što je od mile dječice stvorilo zle megalomanijake, ali evo ih, spremni da osvoje svijet. Jedan je bogati industrijalac. Malen, debeo, čelav, ima čudan naglasak, ne vidi dobro... Hmmm, zar je čudno da se želi osvetiti cijelom svijetu? Drugi je razmažena multimilijarderka. Uvijek je dobila sve što je htjela, na ovaj ili onaj način. No jednog su dana dijamanti prestali biti dovoljno sjajni i naša je cura poželjela novu igračku! Treći igrač dolazi s Dalekog istoka. Prošao je sve. Bio je superkriminalac, pa specijalni agent, pa zli genij... Sada će dobro iskoristiti stečeno znanje i veze. Zna sve trikove i nije ga strah upotrijebiti ih.



“probiti”, doći na zao glas. To ćete postići različitim zlim djelima koja povisuju vašu ozloglašenost. Vaši agenti, osim krađe, mogu i špijunirati te tako otkrivati potencijalna zlodjela koja će vam dići rating. To mogu biti krađe poznatih umjetničkih djela ili industrijska sabotaža. Svaka takva akcija zahtijeva određen profil i broj agenata te uključuje rizik. Pri kraju igre morat ćete izvoditi spektakularne stvari, poput krađe Eiffelova tornja, kako biste došli do vrha. Naravno, snage sigurnosti nisu gluhe i slijepe, pa će vas svaki takav čin uvrstiti na njihovu crnu listu. Podići će vam se tzv. heat u regiji. Ako heat jako naraste, snage sigurnosti pohvatat će vaše agente, pa je to još jedna od stvari na koju treba obratiti pozornost. Agenti imaju i treću mogućnost, tj. da se sakriju dok se situacija ne smiri, no tada od njih nema prihoda ni informacija. Upravljanje svime time nije osobito teško, ali može biti jako heat ako heat jako naraste. Tada će vam organizacije koje kontroliraju regije poslati svoje agente u posjet. Oni će se pokušati probiti u vašu bazu te krasti ili sabotirati. Da biste se osigurali i od te prijete, na raspolaganju su vam brojne zamke i



Oni bi malo slikali, pa bi tužakali... Sitne duše! Ne zaslužuju



Još ćemo mi napraviti vojnike od vas...

PLUS

- atmosfera
- izvrsna grafika
- henchmeni
- zamke

MINUS

- linearnost
- sučelje bi moglo biti preglednije

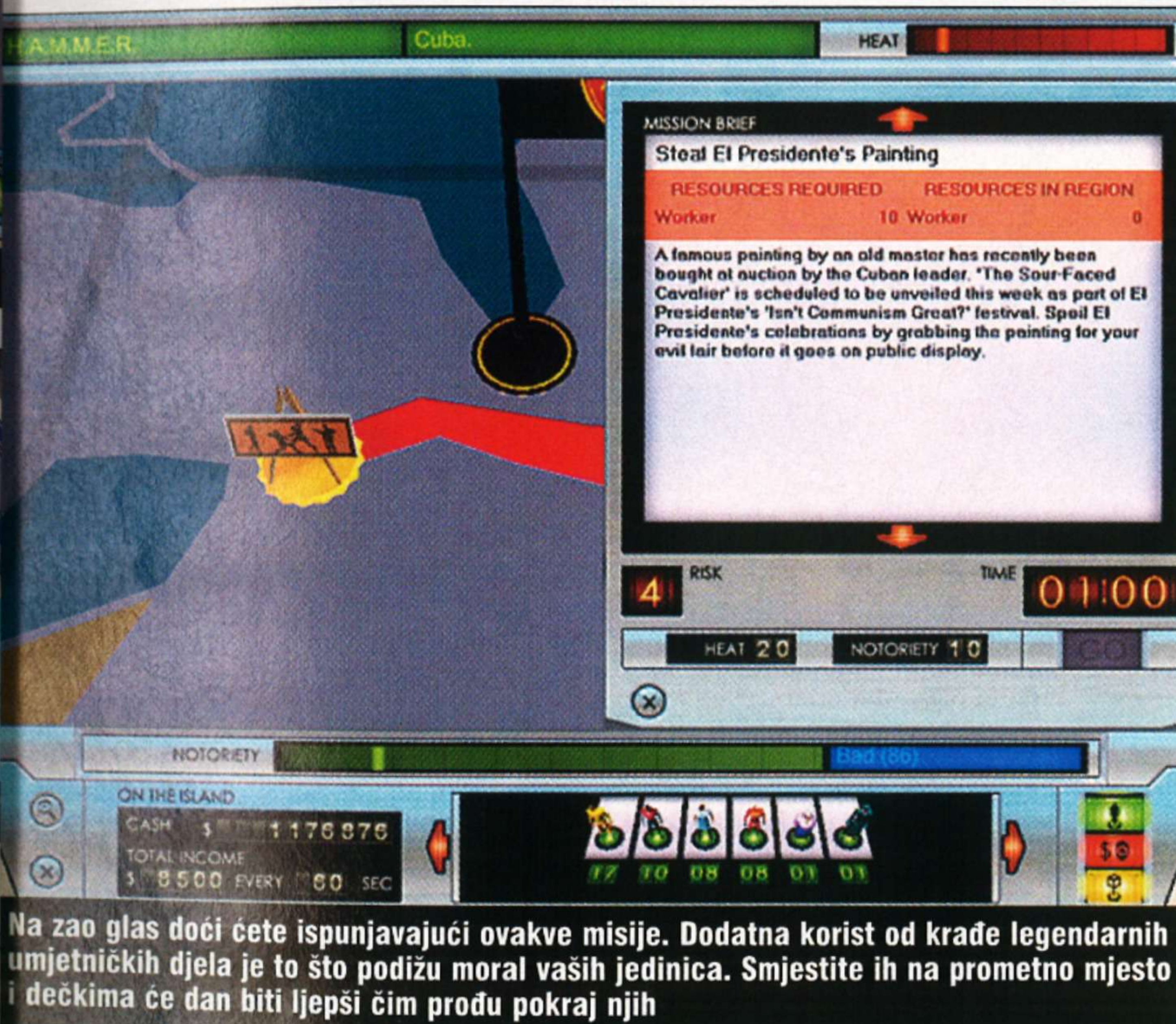


Ma tko te tukao? Reci ti meni gdje boli

sigurnosni sustavi. Njih možete postavljati svuda po bazi. Kamere k prate svaki kutak otkrit će uljeze. Možete čak stvarati zasebne sigurnosne sustave, tako da jedan prati ulaz, drugi unutrašnjost, pa ćete odmah znati gdje je opasnost. Zam su u početku jednostavne, ali poslije kada počnete istraživati nove tehnologije, moći ćete kombinirati osmišljavati vrlo maštovite načine uklanjanja potencijalnih Bondova. variraju od klasičnih bazena s pirama do... Bila bi stvarno šteta pokva vam užitak istraživanja, heh. Sprij se lukavci probiti kroz vašu smrtonu mrežu, past će u šake vaših stražara i henchmena. Henchmeni poseban tip jedinice, kojima, za razliku od ostalih, možete izravno upravljati. To su oni tipovi koje svaki pravi zli genij mora imati. Sigurno sjećate velikog dečka s metalnim zubi, kako se ono zvao? Jaws? Oni s vaše produžene ruke i imaju posebne vještine, koje dobivaju s iskustvom. Henchmeni su vaši najjači podanici, svaki od likova ima jednog na početku. Nove možete dobiti samo kad postanete dovoljno poznati, oni ne rade za bilo koga. Ako pak niste nasilan tip, agente možete za



I'm ready to take on Z World!



Na zao glas doći ćete ispunjavajući ovakve misije. Dodatna korist od krađe legendarnih umjetničkih djela je to što podižu moral vaših jedinica. Smjestite ih na prometno mjesto i dečkima će dan biti ljepši čim prođu pokraj njih

“DOSTA VAM JE IZGRADNJE, DOSTA VAM JE RAČUNA I SPLETKI? OTMITE NEKOG BOGATOG TURISTA I ISPLJUSKAJTE GA MALO U ZATVORU! POSTAVITE JOŠ NEKOLIKO OPAKIH ZAMKI I NEMA VIŠE STRESA”

izgradnjom hotela na obali. Svi znamo da su oni slabi na rulet i karte, pa se lako može dogoditi da svoj boravak na otoku iskoriste za odlazak u kasino umjesto tražeći neku “neposreću” tajnu bazu. ZAO KRAJ Jednom kad izgradite svoj zli imperij, dosegnete status potpunog ludaka i lansirate svoj Domsday Weapon, što onda? Ništa, nabavite novu igru. Evil Genius nije spektakularan naslov, ne nudi ništa novo, ništa dosad nevideno, ali ima dušu. Malo je vjerojatno da ćete ga igrati ponovno, jer je previše linearan, ali budite sigurni da će vam itekako ostati u sjećanju. I to upravo zbog vrhunske atmosfere koja ga izdvaja od konkurencije. Slične igre zaobilazim u širokom luku jer jednostavno nemam živaca za njih. Uvijek mi nedostaje nešto što bi me privuklo, nešto što bi me tjeralo da idem dalje i otkrivam nove stvari. A to nešto Evil Genius ima. Mislim da će u njemu uživati poklonici menadžerskih igara, jer posao će im biti sve osim lagan.

» ALTERNATIVNO

- **007 Collection**
Mislim na filmove, naravno. Otprilike isti broj sati potreban je za gledanje i igranje.
- **Dungeon Keeper**
OK, star je, ali je još uvijek klasika!
- **Sim, koji god**
Ako vam zli planovi ne leže, nećete pogriješiti uzmete li bilo koji Sim naslov. No, hoćete li tamo biti uspješni ako ste apsolutno dobri?



Boje pokazuju s kojom su sigurnosnom konzolom povezane pojedine kamere i zvučnici



Hey kid! Watch where ya going...



Ovakvo izgleda stvarna podjela svijeta. OK, podsjeća na Risk, ali svijet je svijet, ne?



Vidi ti luzera...

Organizacija baze, upravljanje resursima, zaštita i istraživanje, mnogo je stvari na koje treba paziti. No, čak i ako ste jedan od onih kojima je sve to u pravilu dosadno, pronašli ste igru koja će vas uvjeriti da se s malo začina itekako može uživati u izgradnji i organizaciji “posla”. Sam izgled igre je apsolutno autentičan i look potpuno odgovara onome na kakav smo navikli na filmovima. Ideja stavlja točku na i jer ima nešto posebno u činjenici da “igramo” evil mastermind. Kao što sam već rekao, ti su jedinici uvijek osuđeni na propast. Imaju savršen plan, savršenu organizaciju, savršeno oružje... pa zar nije stvarno nepošteno da uvijek, ali baš uvijek izgube? Ako ni zbog čega drugog, a ono barem zbog ravnoteže. Cijelo vri-

jeme igranja razmišljao sam o tome i svako malo pomislio da će ovaj put ipak biti drugačije. Ovaj put me nitko ne može zaustaviti! S podsmijehom bih promatrao patetične tajne agente kako aktiviraju zamku za zamkom na putu do unutrašnjosti baze. Zar im nije bio sumnjiv tako dug hodnik??? Nekako vas vuče ta želja da se konačno zada pravi udarac, da se osvete svi zli megalomani filmske povijesti. Zato igra i je dobra. Tehnički radi savršeno, izgleda dobro, zvuk je krasan... No, sve je to nebitno! Na sve smo to već odavno navikli. Ima li danas uopće igara koje ne izgledaju dobro? Uostalom, sam look nikad nije bio dovoljan. Jedino mjerilo uspjeha igara za mene je oduvijek - atmosfera. Bitno je kako igru “osjećate”. Ako uspije u vama pobuditi osjećaj da pripadate svijetu u koji je smještena, sve drugo postaje nebitno! Evil Genius je tu najjači! I još nešto, odlučite li ga nabaviti, razmislite i o nečem što sam nisam učinio, jer mi to moj pas nikad ne bi oprostio - o bijeloj mački s dijamantom ogrlicom. S njom u naručju, osjećaj bi bio stvarno potpun! ■

HACKER OCJENJUJE » Evil Genius

Gotovo savršena menadžerska igra. Detaljna, ali dovoljno zabavna da zadrži vašu pozornost

85

POSEBNO IZDVAJAMO ATMOSFERU

ROME: TOTAL WAR

Pred vama je kralj strategija. Ne samo onih *real-time*, koje je *Total War* serijal već davno zgazio, nego i onih na poteze. I onih koje se fokusiraju na diplomaciju. I onih ekonomskih. Apsolutno svih. Osim možda nogometnih.



PIŠE Berislav Jozić
berislav.jozic@janus.hr

» Kad je prije više od četiri godine na tržište stigao *Shogun*, programeri Creative Assemblya već su tada razmišljali o strategiji iz snova koja će objediniti strateško upravljanje carstvom na poteze i taktičku borbu u punom 3D-u. I evo, napokon su je napravili. Igru koja objedinjuje sve što ste voljeli u strategijama i, što je najbolje, svaki od tih elemenata izveden je na vrhunski način. I sve to ne u doba tenkova, pušaka i raketa nego dvije tisuće godina prije – u doba starog Rima.

SVAKI JE POČETAK TEŽAK

INFO

Rome: Total War

PROIZVOBAČ ■ Creative Assembly

IZDAVAČ ■ Activision

MIN. KONFIGURACIJA ■ P1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D kartica

NAŠA PREPORUKA ■ P2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB 3D kartica

MULTIPLAYER ■ Podržan

WWW IGRE ■ www.rometotalwar.com

Ako niste igrali nijedan *Total War* naslov (*Shogun*, *Medieval* i njihove ekspanzije), vjerojatno se nalazite pred nepoznanicom. Istina, propustili ste mnogo, no stignete još uvijek to nadoknaditi. Dakle, riječ je o serijalu igara u kojima vam je ponuđena karta (Japan, Europe i sada Mediterana) podijeljena u provincije po kojima pomičete svoje vojske. Kad dođe do borbe, akcija se sa strateške 2D karte prebacuje na 3D teren, gdje svoje jedinice vodite u stvarnom vremenu. I to, u dvije sam rečenice uspio sažeti nešto o čemu bi se mogle napisati cijele četiri stranice. No, ne brinite, *Rome* sadrži toliko detalja i sitnica da bi se o njemu mogle napisati knjige. Vidjet ćete i sami. Kad započnete igru kao glava jedne od rimskih plemićkih

obitelji, mnoge će vam se stvari činiti komplicirane i zapetljane, no već za nekoliko dana ovladat ćete vještinama potrebnim za uspješno kontroliranje političke situacije, vojne sile i razvoja vlastitih naseobina. Iskustvo u drugim strategijama definitivno će pomoći – od *Civilizationa* preko *Lords of the Realm* do *Settlersa* – jer ova igra objedinjuje najbolje elemente gotovo svih igara strateškog žanra.

POGLED ODOZGO

Krenimo od strateške karte po kojoj pomičete svoje trupe. Domet kretanja vaših vojski ovisi o tome kakve jedinice okupljaju (vojska se kreće brzinom najsporijeg odreda), ali i o terenu, tj. postojanju cesta po kojima su Rimljani poznati, te o njihovoj kvaliteti. Ako malo zumirate pogled, na karti ćete vidjeti i detalje poput resursa značajnih za trgovanje (rekoh vam, *Civilization*), trgovaca koji kolima putuju između naseobina i brodova koji plove morskim trgovačkim rutama. Naravno, tu su i različite vojske – vaša, drugih rimskih frakcija i protivničke. No, o njima poslije. Ono što je najvažnije je konfiguracija terena, koja je precizno preslikana s reljefne karte Europe i mediteranske obale. Za razliku od dosadašnjih *Total War* igara, koje su raspolagale tek ograničenim brojem terena za 3D bitku, u *RTW-u* gdje god se sastanu sukobljene jedinice taktička karta bit će zumirana verzija one strateške – s točno pozicioniranim vojskama. Ako se ne želite

boriti na terenu gdje vas od protivnika dijeli rijeka, nadite mjesto gdje ćete je prijeći i pridite mu s boka. Izgradite tvrđavu na uskom planinskom prijevoju koji neprijateljska vojska mora prijeći – i utvrdite u njoj svoje snage koje će vas zbog dobre pozicije moći braniti i od mnogo nadmoćnijeg protivnika. Povezanost strateške i taktičke karte nikad još nije bila toliko izražena – programeri kažu da igrajući *Rome* možete naići na oko 10.000 različitih bojišta, što bi trebalo biti više nego

dovoljno da vam nijedna bitka ne izgleda poznato. I doista, meni se dosad nijednom nije učinilo da sam na različitim mjestima strateške karte naišao na istu konfiguraciju kao s taktičke karte.

PRAVI MALI VOJNICI

Kad smo već kod borbe, treba istaknuti ono što svi koji su pratili najave sigurno znaju – da su sve jedinice u borbi 3D modeli, a ne 2D *spriteovi* kao dosad. Osim što izvrsno

AKO SE SMATRATE LJUBITELJEM STRATEŠKIH IGARA, OVO JE IGRA KOJU NE SMIJETE PROPUSTITI



Ovisno o snazi hardvera, moći ćete vidjeti kako se vlasi trave povijaju pod stopalima vojnika

STAR WARS BATTLEFRONT

INFOBOX

Star Wars: Battlefront

PROIZVOĐAČ ■ Lucas Arts
 IZDAVAČ ■ Activision
 MIN. KONFIGURACIJA ■ P3 1800, 256 MB, 3D-kartica
 NAŠA PREPORUKA ■ AMD 2200+, 512 MB RAM, GeForce 4
 MULTIPLAYER ■ LAN, modem, NET
 WWW Igre ■ www.lucasarts.com

UVOD U PRIČU

Neću! Baš neću po pedeset i sedmi put pisati glupave Star Wars uvode i o stalo bedastoće tipa "kaj ti je to Star Wars, pa evo još jedne SW igre, pa vidi Lucas dobio upalu bubrega..." Neću, čitajte glavni tekst! A da bismo ispunili predviđeni prostor, napisat ćemo blfrf dkjf dkkkhhrrrk emljijijij, khrrrk obblprrrrrr, fkkkkkfggjjj, hhh-hkkkkkkh, šmznnnnnug-gghghghgkk; bljprrrrrffffllllkk, augffjjrrtthhfdm d,md,...,fmltdffff, bggggrgrgmm-mmlfjjkkkk, hhhrrsssssskkkkk, bljfff-prrrrrfffff mmmmmmmmm. E, i još, hhrsskkkkkk mbmbmbmbmbmlfblflllffdfdf, fffffpprrrrssksksksks, šttsštstststststst, kljijijij oohhhoohhkhhmrmrmmr-rmr blbjblbjbk. Eto, uopće nije boljelo, a nekima se možda na facu navukao i smiješak. Odsad sve tekstove pišem tak'!

Ne, igra nije savršena, ali je trenutčno najbolji izbor želite li uživati u mrežnim FPS radostima Star Wars svijeta

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

» Dobro, ne baš doslovce tako jer bi mi karijera u Hackeru naprasno ugasla, a to baš i ne želimo. Ili možda želimo? Okej, *Star Wars: Battlefront* je čisti Lucasartsov plagijat kultnog *Battlefielda 1942*. Što je zaključak za koji vam ne treba diploma iz napredne molekularne biologije, ali je takav kakav je i potpuno je točan. Neki će reći da za *BF* već postoji mod koji ratišta Drugog svjetskog rata pretvara u bojna polja *Star Wars* mitologije, što je, istina, savršeno točno, ali to ipak nije to. Nesklad mapa i neizbježni amaterizam nikad ne bi bili u stanju dati kompletni i *SW* religiji vjeran proizvod kao što je ovaj ovdje, što je već jedan kompliment u samom startu. Bez obzira na sve njegove nedostatke, o kojima ćemo poslije, *SW: Battlefront* je ipak ultimativni

mrežni (ali, donekle i *single play*) proizvod za bilo kojeg *SW* ljubitelja, ali... ali i one koji će to tek postati, kako bi to rekao dotični TV novinar čija je glavna životna preokupacija bjesomučno kreštanje pretelih gospođa, iliti mila nam opera. *SW: Battlefront* također je svojevrsna kombinacija *SW* enciklopedije i simulatora jer vam, između ostaloga, nudi pregršt lokacija, pozadina i posve upravljivih vozila. Način igre je čvrsto vezan uz idejnog mu uzora pa tako *single play* sadržava instant akciju te kampanje Galaktičkog civilnog rata, Klonske ratove i Osvajanje galaksije. *Multiplay* je čista klasika te podržava sve moguće modove povezivanja i internetsko igranje kojem ćemo se vratiti nakon nekoliko minuta. A koje su zapravo razlike u *single playu* i kako se igra? Igra se gotovo identično kao, da, da, kao *Battlefield*, a razlike su, nažalost, minorne. Žalostan je podatak da većinu mapa možete

iskušati i u instant akciji, jednostavno izabravši teren i odlučivši se za pomaganje određenoj sukobljenoj strani. Jedini bonus u dvije minikampanje svojevrsno nagrađivanje u obliku gledanja inserata iz svih filmova te *mission briefing* prije ulaska u sami sukob. Nadalje, kampanje su prilično kratke te uglavnom sadržavaju pet do šest misija, koje ćete odigrati za dva sata! Najgore je što im fali i elementarne konzistencije, što će reći da će malo igrati s dobrima, malo s lošima i to bez nekog ultrapreciznog kronološkog reda. Drugim riječima, nakon pobjede s Pobunjenicima, još smo odigrali jednu misiju s Imperijom, što je, gledano isključivo s strane filmova, potpuna besmislica. Osvajanje galaksije je, s druge strane, trebao biti *Battlefrontov* ultimativni mod, ali će vam nakon što odigrate spomenute kampanje, jednostavno ići na žive. Naime, većina je mapa ista, a neke nove otključavaju se pod

sam kraj, dok su glavna fora *Conquesta* nekakve bedaste strateške nagrade. Izbor misija nije linearan, tj. nakon svake runde možete slobodno izabrati iduću planet, s tim da vam svaki donosi određeni bonus, poput prednosti u štitovima, jačini oružja i

"AUTENTIČNOST, SOLIDNA GRAFIKA I MOGUĆNOST UPRAVLJANJA SVIM MOGUĆIM SW VOZILIMA ONO JE ŠTO ĆE VAS PRIVUĆI OVOJ IGRI"

slično. Lucasovci valjda misle da smo s nekim crnim kozama pasli maglu ili tuđe opanke krpali (zašto bih, pobogu, nekome krpao OPANKE???) ili žutu vunu preli, pa ako smatraju da će nas kupiti s tim glupostima, malo su se prešli. Svi *SW* kampanjski modovi za solo igru nisu ništa drugo

do kozmetički proizužetci onoga što je u svojoj biti mrežna igra. A ako im se stvarno nije dalo smisliti nekakvu animaciju za jednog igrača, mogli su je fino izbaciti *alltogether!* No, budući da je igra paralelno radena i za konzole, a imajući na umu njihove

mrežne (ne)mogućnosti, sasvim nam je jasan takav pristup.
DARTH VADER VS. DARTH MAUL
 Baš kao što je i vama jasno da *SW: Battlefront* sadrži materijal, strane i lokacije iz svih dosad izašlih filmova, pa je uistinu pravi grijeh što je

nemoguće kombinirati vremenska razdoblja. Tj. zaboravite da ćete pomoću klonskih vojnika razbijati nosove dosadnim Pobunjenicima, jedini doseg kakve-takve kombinatorike je taj da se na nekim planetima možete zabavljati u različitim vremenskim razdobljima. Naglašavamo, samo na nekim, jer su ostali rezervirani za određene ekipe, pa tako npr. na planet Kamino (tvornica klonova) protagonisti iz Darth Vaderova doba ne mogu ni prismrdjeti. Udovoljimo vašoj znatiželji i nabrojimo glavne lokacije na kojima ćete ratovati: Bespin, Endor, Geonosis, Hoth, Kamino, Kashyk, Naboo, Rhen Var, Tatooine, Yavin 4. Njam, s tim da određeni planeti sadržavaju po nekoliko različitih mapa, pa se broj lokacija penje do sasvim respektabilnog broja. A svakom *SW* fanu sve će to biti itekako poznato, osim možda Rhen Vara koji je dio Proširenog *SW* univerzuma proizašlog iz naknadnog

objavlivanja *SW* knjiga, stripova itd. S tim što se pretpostavlja da bi upravo Rhen Var mogao biti jedna od lokacija posljednjeg filmskog ostvarenja! Što bi moglo biti i točno jer se, između ostaloga, na toj mapi inzistira i na jednoj novoj vrsti lebdećeg tenka koji se u dvojci eventualno vidio u onoj sceni masovne borbe... *Nerd alert!* Uglavnom, lokacija je cijela hrpa, a posebno je važno istaknuti da su napravljene apsolutno autentično, pa je tako primjerice teren na Hothu valjda prenesen do posljednjeg kvadratnog metra. Zato bi se mape možda nekima mogle učiniti premale, što su neki kritičari objašnjavali ograničenošću konzolaških mogućnosti, no mi bismo se ipak priklonili tezi o pokušaju što vjernijeg repliciranja filmske stvarnosti. Važno je samo to da ćete na tim prostorima osvajati megapopularne kontrolne točke (narodski, zastavice), koje će vam kao i u *BF: Vietnamu* točno reći



Konzolašku foru najviše odaju zamuljane teksture i pokoji uglati poligon



Planet Geonosis i popularni klonski "hrušt"



Nije li ovo identičan kadar kao iz filma?



Joooj, Miki, natjeravanje TIE fightera i X-wingova. Predivno!

Star Warsu s laserskim blasterima, a ne o WW2-u s mašingeverama.

UBIJTE TE EWOKE!

Taj je podatak neke ljude naveo da igru ocijene sterilnom, što je sasvim krivo jer je zapravo riječ samo o tome da se nakon igara klasičnog ratovanja treba priviknuti na znanstvenofantastične. Koliko god bila moćna, imperijska puška ipak ne proizvodi reški zvuk poput jednog MP 40 ili kalašnjikova, a bacač raketa zapravo izbacuje energetski naboj. No, već za pola sata osjećat ćete se kao kod kuće, pogotovo ako ste onaj famozni SW fan, kakvim se, barem po našim iskustvima, smatra gotovo svaki poludlakavi pripadnik muškog spola. Neupitno je da je zbog svega stil igre malo drugačiji, što se vidi i u

povećem broju laserskih zraka koje morate uputiti prema protivniku da se složi dolje. Nema više blam, blam i mrtav (osim snajperom!) jer ih je, kao prvo, teško pogoditi, a kao drugo, svi odreda imaju određene vrste oklopa koje ih štite od barem četiri do pet praznjenja pištolja ili puške. Zato se od brojnih SW promotala neće uspješno obraniti, jer ih, naime, jedan šus iz AT-ST-a odmah sprema u Valhalu ili na erotski tretman kod 72 djevice, ovisno o tome kojoj religiji trenutačno pripadaju. Ma da, konačno smo došli do glavne divote zbog koje ćete sigurno kupiti SW: Battlefront, a to je mogućnost upravljanja s apsolutno svakim značajnijim SW vozilom koje ste ikad vidjeli u bilo kojem SW filmu. Čak imaju i kabine (oj, Providnosti, oj, Sudbino, lijepa li si!),



Konačno! Pravi pravcati pogled iz kabine AT-ST hodača

PLUS

- gomila SW vozila
- kabine
- prisutnost obje vremenske linije
- dopadljivija i autentična grafika



Evo što dva pijana Ewoka mogu napraviti s moćnom hodaču

MINUS

- grozan AI
- neuvjerljiva struktura SP kampanja



"NAJVEĆI NEDOSTATAK U ODURNI AI, KOJI SPAŠAVA SAMO ČINJENICA DA SW: BATTLEFRONT TREBAO BI PONAJPRIJE MREŽNA IGRA

pa vam ne moram ni pričati kakav gušt voziti se u hodaču i gledati kako se oko vas u ritmu koraka pomiču brojna svjetalca i upravljačka konzola. Pa još kad opalite i čujete onaj famozni zvuk koji biste i u tri ujutro nepogrešivo identificirali kao izboj iz imperijskog naoružanja! Bože milosti, tek speeder bikeovi u kojima se divlje natjeravate kroz šume Endora, ili snow speederi pomoću kojih ćete u jednom podplesti noge AT-AT mrcina i gledati ih kako polako padaju na zaleđeno tlo... Za sve fanove novih filmova, tu su pak LAAT-i, i Gunshipi, Hailfire tenkovi, Spider Walkeri... Zaokružimo, sve što ste ikad htjeli voziti, vozit ćete, i to uz najveći mogući stupanj realnosti kad je riječ o voznim obilježjima, poput brzine, okretnosti, manevarbilnosti (ne)ranjivosti. Feštu završavaju letjelice (X-wingovi, B-wingovi, TIE fighteri, Naboo fighteri itd.), za koje su kritičari također imali gorkih riječi i to ponajviše zbog njihova teškog kontroliranja. Naše mišljenje? Kupite analogni kontroler i začepite gubicu. Mada su ih, priznajemo, malo udesili time što su prilično brze, a mape ba-



Hm, šanse za preživljavanje su mi danas neobično velike

Ewoks

Kill those little bastards! Koliko su god današnjim klicima odvratni Gungani, a posebice Jar Jar Binks, toliko smo mi kao djeca mrzili Ewoke. Kretenoidne plišane lutke/medvjedići sa izrezanim otvorima za nečije debele usne trebale su biti slatke. I bile su, barem dok ih AT-ST-ovi nisu počeli pretvarati u gomilu zapaljenog PVC-a! No najveća bedastoća vezana uz Ewoke je jedan grozomoran spinoff film, kojemu je Lucas čak prodao licenciju, a koji se zvao Bitka za Endor. Male beštije su najednom iz SW mitologije prešle u nekakve fantazijske gluposti s vilama, vješticama i čarobnjacima, a nama još ni danas nije jasno (film snimljen polovicom osamdesetih) kolika je količina droga bila potrebna za njegovu kreaciju.



nisu prevelike, pa će vam trebati dosta pilotskog iskustva da biste izveli poštenu bombing run i pritom ostali u granicama bojišta. No, kako letala nemaju takvu stratešku težinu kao npr. helikopteri u Vietnamu (znatno ih je lakše oboriti) već vam dođu kao turistički dodatak, to i nije strašno bitno. No, kod svih vozila postoji i jedan dobrodošao strateški štos - dok ste u njima, nikako ne možete osvojiti zastavu, nego trebate parkirati i izaći van. Odlična ideja, koja će donekle smanjiti kempanje, a "osvajanje" zastava izložiti znatno većoj pogibelji nego da samozadovoljno sjede u tenku i čekaju osvajanje pozicije. So far, so good, ali i letimični pogled na ocnenu dao vam je do znanja da su nešto morali ukenjati, što bi ovaj put bila ponajprije umjetna inteligencija, koja će, logično, najviše štete nanijeti igri za (Han) solo igrača. Glupi su ko uvozni krastavci iz Italije! Imbecilni su poput mljevenog kamenja koje je vaša sestra Marica donijela kući, pokazala mami i rekla "Gle, uhvatila sam divlju pračku, možemo li je nazvati Martina?"

PAMETNI? MOŽDA MALO

Ma joj, debilčeki ne znaju ciljati, pa ćete guštati u debilarijama poput onih

gdje čak tri vaša vojnika okruže jednog njihovog i još ga uspiju fulati, te on preživi i kokne vas. Mislim, ista stvar je i s drugom stranom, no to vam nimalo ne pomaže prilikom ratovanja jer ćete u većini situacija biti prepušteni sami sebi. Još su glupiji za osvajanje zastava, pa će tako nebrojeno puta dovući dupe pola metra od zone osvajanja, ali ne i dalje da bi skala počela teći, što znači da ćete zastavu morati osvojiti opet VI! Primjer za njihovu totalnu nekompetenciju bio bi i čisti broj fragova, pa su tako npr. vojnici s obje strane imali pet do osam fragova po partiji, dok je vaš autor uspio nabiti šezdeset i sedam. S tim da se ne smatra nikakvim bogom LAN-ovanja. LAN-iranja. LAN-ista. Kako hoćete. Rudimentarne naredbe tako postaju posve besmislene jer nisu u stanju poštivati čak ni njih; slobodno im se derite "Follow me" jer, osim reakcije "Yes sir!", teško da će za vama i krenuti. Ili hoće, samo što će nakon pet sekundi zaboraviti gdje su pošli i dati se u još jednu porciju zabijanja u zid. ZABIJANJA U ZID, da, zabijanja u zid, jer AI ponekad ne može pronaći ni pravi put i uporno glumi muhu na prozorskom staklu u ranu jesensku večer. Još je najbolje dok stoje, jer

tada barem ne čine nikakvu štetu, već vas samo tupo promatraju i nemaju ni najmanje namjere da se mrdnu. Gluparije bismo im donekle mogli i oprostiti zbog njihove brojnosti (tridesetak vojnika po strani), jer će tako barem određeni postotak vojnika raditi ono što bi trebali. Razlozi AI debakla? Loš programerski kod i neiskorištanje PC CPU potencijala jer je igra, znate već, paralelno razvijana za kantu i konzole. Ništa, kad vam se zgadi single play, nema vam druge nego pribjeći mrežnoj igri, koja svoj posao obavlja sasvim korektno. U mrežavanje u nečijoj kući ili stanu je totalna PC klasika i stvar kreacije servera, dok se na NET-u javljaju određeni problemi. Problem je u tražilici dostupnih servera, koja je malo eratična, zna izbaciti iz igre te, ako prebrzo kliknete na neku grupu, a lista se još nije osvežila, mogli biste učitati krivu mapu. I ponovno čekati

» ALTERNATIVNO

- **Desert Combat**
Za promjenu, predahnite malo uz ovaj odlični BF mod modernog amero-arapskog ratovanja
- **BF: Star Wars mod**
Provjerite kako se s Battlefrontom natječe poluamaterski proizvod fanovske zajednice



Famozni Rhen Var, koji bi možda, ali samo možda, mogao biti dijelom zadnjeg SW filma



"Čet'ri tice na

da vam se oveži maločas kompletna lista. Ipak, ništa strašno što uskoro neće popraviti neki patch. Znači, mrežna igra je super te joj predviđamo veliku popularnost, što se već nazire i iz zavidnog broja aktivnih Internet igrača. Samo, nemojte sanjati da ćete se na NET spojiti s piratskom verzijom, jer igra traži originalni i registrirani CD key. Tehnikalijske? Zanimljive; sve će vam raditi apsolutno brzo već i na 1.8 CPU-u i kakvom GeForce 4200 s 64 MB RAM-a, dok se, s druge strane, vidi utjecaj konzola u određenom nedostatku poligona. Mada je sve skupa ispalo znatno, znatno ljepše nego što smo se nadali zahvaljujući i nekim PC posebnostima poput sporadične upotrebe bump mappinga i pixel shadera. Nama se sviđa, a vi svojoj ocjenu donesite na osnovu bliži kraju, vašeg autora opet bole prsti od tipkanja na prastaraj Cherry tipkovnici, bla, bla, daj mi zaključak. Čujte, ako ste SW fanovi, nemate što čekati jer će vas igra oboriti s nogu. Ako niste, SW proizvode i dalje ne kupujete pa vas nećemo ni gnjaviti. Je, igra je mogla biti i znatno bolja, ali smo se isto tako svi skupa mogli roditi za tristo godina i guštati s uštekanim žicama po glavi. Ali nismo, pa ćemo se zadovoljiti i s ovim. I to je sve što ću ja ikad reći o tome. ■

HACKER OCJENJUJE » Star Wars: Battlefront

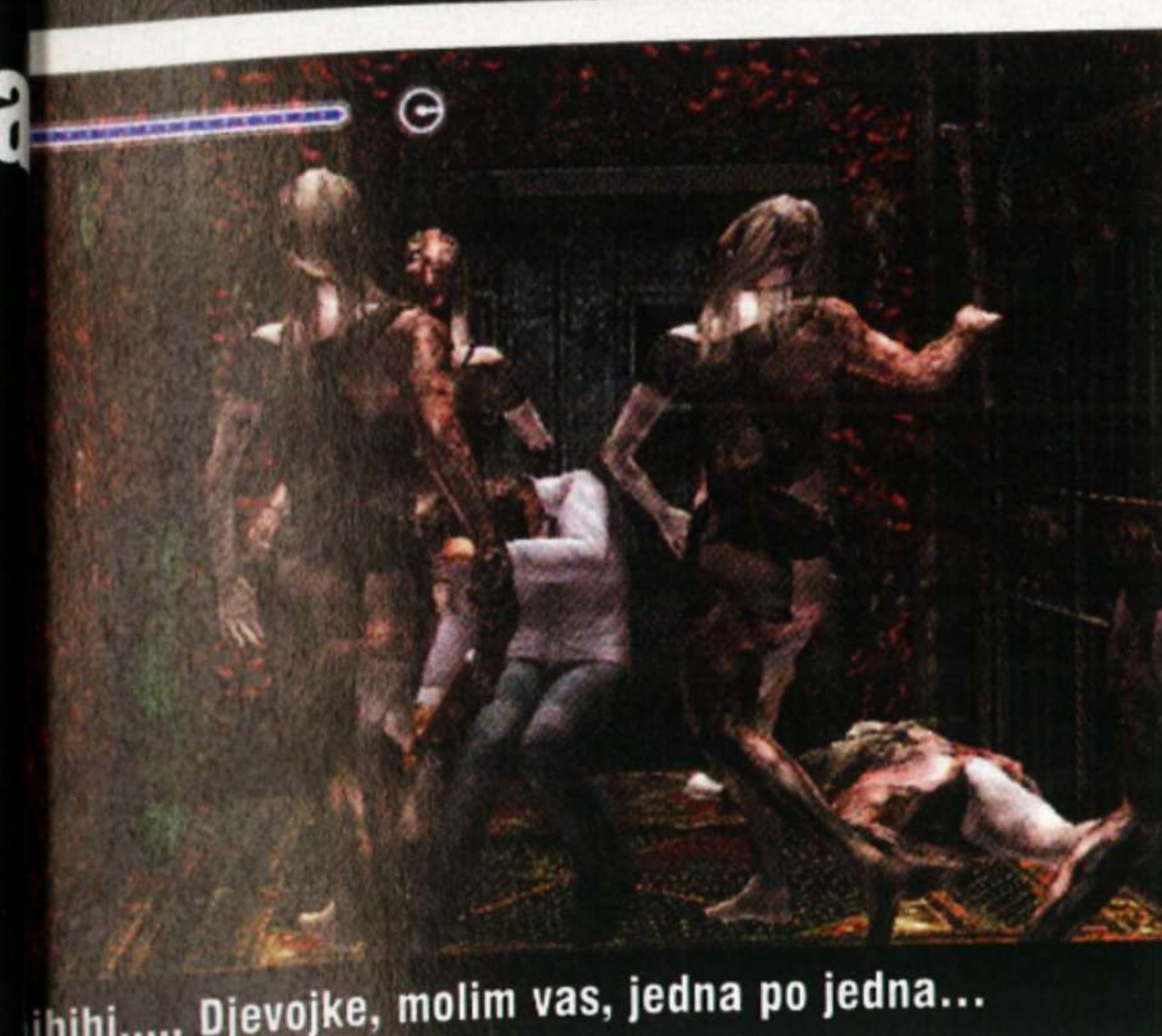
Prilično uspio, ali ne i savršen pokušaj spajanja Battlefield i Star Wars filozofija

82

POSEBNO IZDVAJAMO SW AUTENTIČNOST



“Soba ti materina



ihihhi.... Djevojke, molim vas, jedna po jedna...

ŠE Damir Rukavina
amir.rukavina@janus.hr

» *Silent Hill* jedna je od najpoznatijih svjetskih survival-horor franšiza. U doba kad su vlasnici Playstationa *Biohazard* (u Europi i Americi poznatiji kao *Resident Evil*) održali definitivnim izborom za digitalno strahovanje, pojavljivanje te igre praktički je redefini-
lo žanr. Na našu sveopću radost, Konamijev poslovni plan (započet prije otprilike dvije godine) koji je uključivao i konverziju popularnih naslova za PC-je donio nam je drugu inkarnaciju pomenutog serijala. Vjerojatno najveća razlika između *Silent Hill* 2 i ostalih PC-konverzija Playstation survival-horora je što se na njemu može uočiti da je odrađen profesionalno, dok bi ostali, u najboljem slučaju, mogli nazvati tek iselim surrogatima za pravu stvar. PC inačicu *Silent Hill* 4 je, naime, sadržavala i dodatke koje njegove PS2 ili Xbox inačice nisu imale, što je, jasno, vrlo pohvalno, dok je pak za samu popularnost igre možda najzaslužnija sveprisutna urealnost.

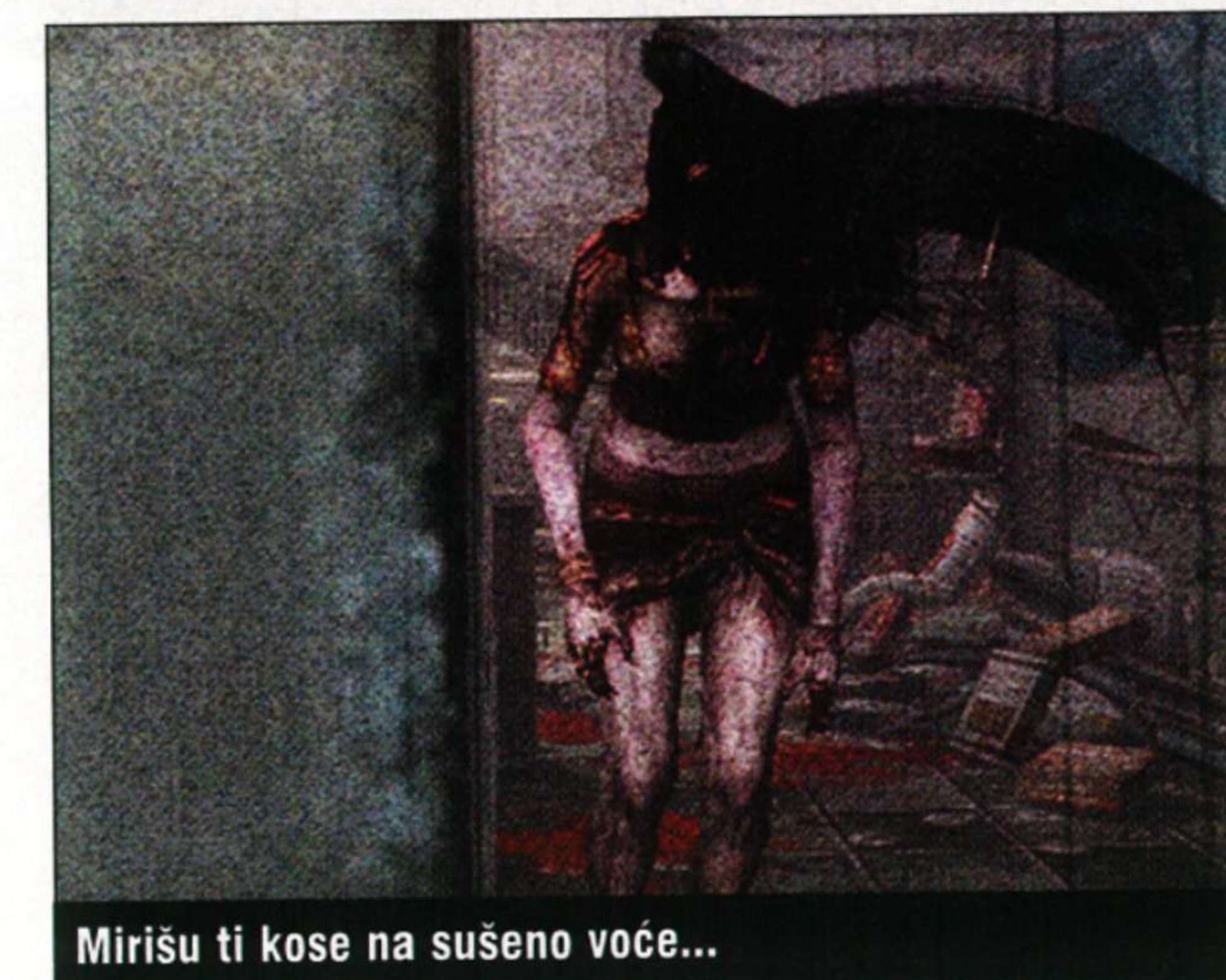
Količina mašte i natprosječno maštovitog vizualnog stila unesenog u kreaciju igre doista je pozamašna. *Silent Hill* serijal se, naime, bavi putovanjem putnika (ne)namjernika u tihi srednjoamerički gradić pod imenom Silent Hill. Naravno, mjesto u koje je doauljao je sve osim tihog. Naime, zbog nekog neobjašnjivog razloga, Silent Hill je ultimativni magnet za paranormalno. Upravo zbog toga cijeli grad izgleda kao da je preživio nuklearni udar. Na prvi pogled Silent Hill i nije pretjerano čudan. Da sve ne bi ostalo na (gotovo sveprisutnoj) magli, grad je nakrcan i nevjerojatnom količinom čudovišta.

TAJNE USPJEHA

Na prvi pogled, sve se čini kao klasičan material za teen-horror. Igra je, naime, prepuna klaustrofobičnih hodnika, hrdom prekrivenih soba i čudovišta koja trzaju kao da su ispala iz Toolovih spotova. No, upućeniji će vrlo brzo shvatiti da je igra konstruirana kao da njezini protagonisti proživljavaju živuću noćnu moru. Naime, radnja u *Silent Hillu* ne razvija se pomoću nekolicine akcijom nabijenih animiranih sekvenci, nego se oslanja na logično povezivanje sanjivih dijaloga i gotovo nevjerojatno surealnih sporednih likova. Laički rečeno, svi akteri, uključujući protagoniste, na jedan su ili drugi način grdo drmnuti u glavu. Dapače, nerijetki element radnje je sustavno uništavanje psihe jednog ili više glavnih likova. Uostalom, tko ne bi poludio nakon prolaska kroz grad koji ga namjerava pojesti živog. Doduše, najbolji dio ovog serijala činjenica je da su sve dosadašnje epizode snažno logički povezane. U prvome nastavku preuzeli smo ulogu brižnog oca kojem valja iz ukletog grada spasiti kćer. Drugi nastavak malo razjašnjava psihološki aspekt cijelog mjesta (ono, naime, mijenja svoj oblik prema podsvijesti posjetitelja). Treći, koji ujedno zaokružuje priču, tiče se avantura mlade dame pod imenom Heather.



Uznemirujuće, zar ne?

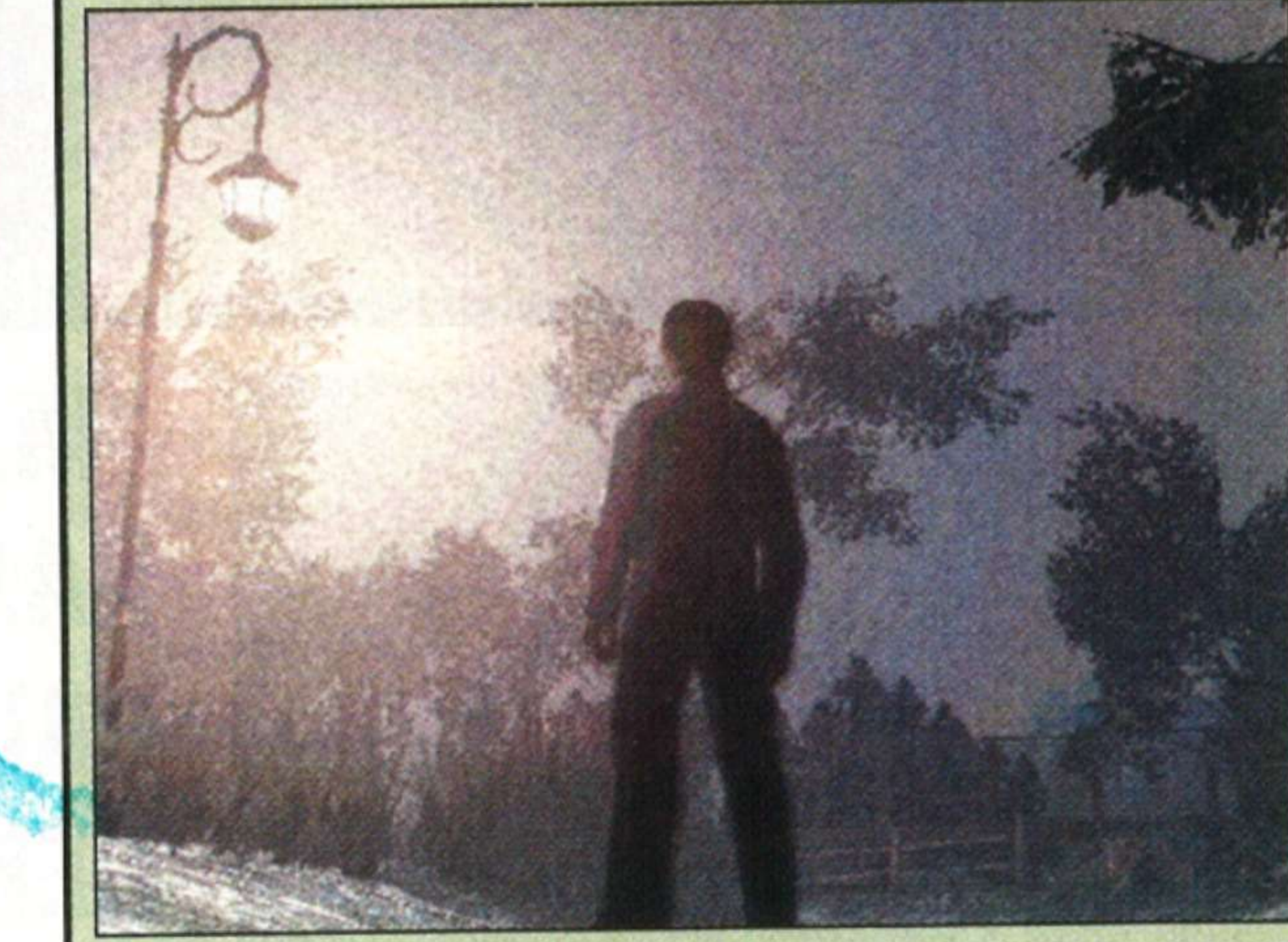


Mirišu ti kose na sušeno voće...

Ona se, između ostalog, u ukletom gradiću susretne sa svojom prošlošću, odnosno činjenicom da je usvojena kćer glavnog lika iz prvog *Silent Hill*a. Dakako, cijela igra time dobiva i duhovnu pozadinu u obliku hibridnog misticizma (zanimljiva priča o nekoj vrsti pogansko-kršćanskog kulta koji pokušava probuditi drevno božanstvo). I što je najbolje od svega, nijedan nastavak ne ističe posebno činjenicu da je fabularno povezan s nekim drugim nastavkom. Upravo zbog toga *Silent Hill* izgleda kao zanimljiva kombinacija Magle, Twin Peaksa i nekih ranijih uradaka Clivea Barkera. I naravno, ono što je najvažnije, cijela stvar je

IZDVAJAMO / KONAMI

Nastavivši više nego uspješnu strategiju kvalitetnih PC-konverzija, Konami se postupno približio i PC-igračima sklonim neopravdanom animozitetu prema konzolaškim igrama. Njihov vjerojatno najbolji port do danas, čiji četvrti nastavak upravo recenziramo, dobar je znak, koji, dakako, i ostalim njihovim PC-konverzijama otvara nebrojene mogućnosti u budućnosti. Još samo da nam peti *Silent Hill* ne upropaste kao četvorku...



ja, uključujući telefon, ne radi. Doduše, prave muke počinju tek kad pronade čudnu rupu na zidu kupaonice. Prošavši kroz nju, nade se usred

“SILENT HILL 4 OBJEKTIVNO JE NAJGORI NASTAVAK U SERIJALU”

uznemirujuća do zla boga. Četvrti nastavak je, prema tome, dobio doista nezavidan zadatak – nadovezati se na priču koja je praktički završena te nadmašiti maestralnu stravičnost prijašnjih nastavaka.

TRAJNI STANAR

U *Silent Hillu 4* igrač preuzima ulogu Henryja Townsenda, samca koji je nedavno uselio u novi stan. Na njegovu žalost, neposredno poslije useljenja počele su ga mučiti noćne more. Nakon posljednje (kojom igra zapravo i počinje), shvaća da je zarobljen. Naime, glavni ulaz u stan zaključan je gomilom lokota, prozori su zaglavljani, a nijedan od komunikacijskih ureda-

podzemne željeznice u Silent Hillu. Nakon što se vrati u stan, budi se iz sna, dok njegova životna sredina postaje sve čudnija i čudnija. Zanimljivo dizajnersko rješenje kojim autori razdvajaju “stvarni” od “nestvarnog” svijeta je perspektiva iz koje igrač prati igru. Naime, kad se krećete po stanu, radnju pratite kroz Henryjeve oči, dok u paralelnim svjetovima koristite klasičan pogled iz trećeg lica. Sve to u pravilu i više nego solidno pridonosi atmosferi same igre. Lošiji pak dio same realizacije igre tiče se osnovnih odluka kreativnog tima, koje se, konkretno, tiču *Silent Hill*ove orijentacije prema akcijskom žanru. Naime, u igri ćete se, ako ih idete brojati, pomlatiti s oko četiri sto-

INFOBOX

Silent Hill 4: The Room

- PROIZVOĐAČ
Konami
- IZDAVAČ
Konami
- MIN. KONFIGURACIJA
P4 1400, 256 MB RAM,
3D kartica 32 MB
- NAŠA PREPORUKA
P3 2000, 512 MB RAM,
3D kartica 64 MB
- MULTIPLAYER
Nema
- WWW IGRE
www.konami.com

ALTERNATIVNO

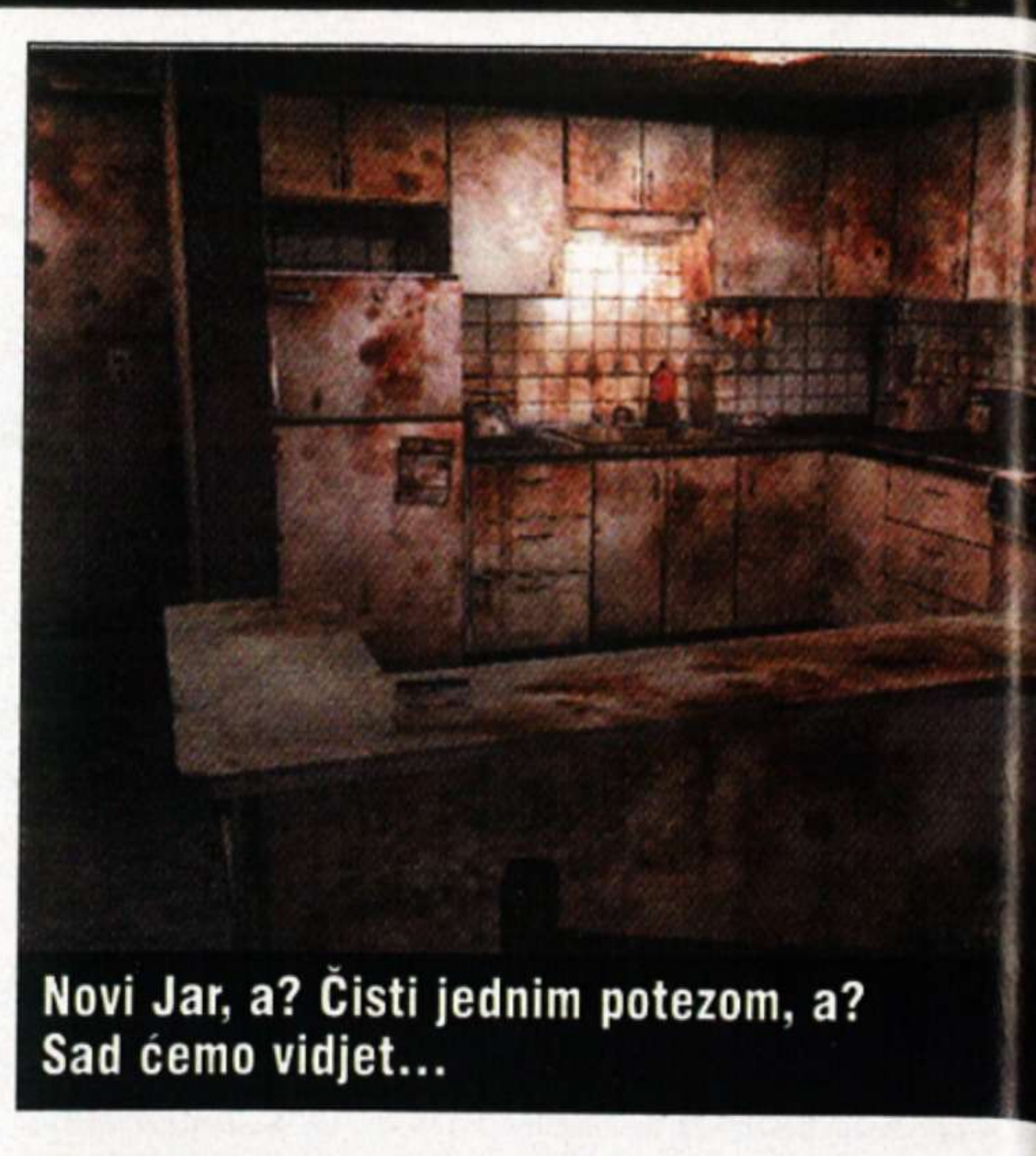
- Silent Hill**
PS klasik koji, ako možete, obvezno zaigrajte.
- Alone in the Dark**
Legendarni francuski survival-horor.
- Resident Evil**
*Silent Hill*ov glavni konkurent. Vrijedan pozornosti igrate li ga u GCN inačici.

SILENT HILL 4 THE ROOM

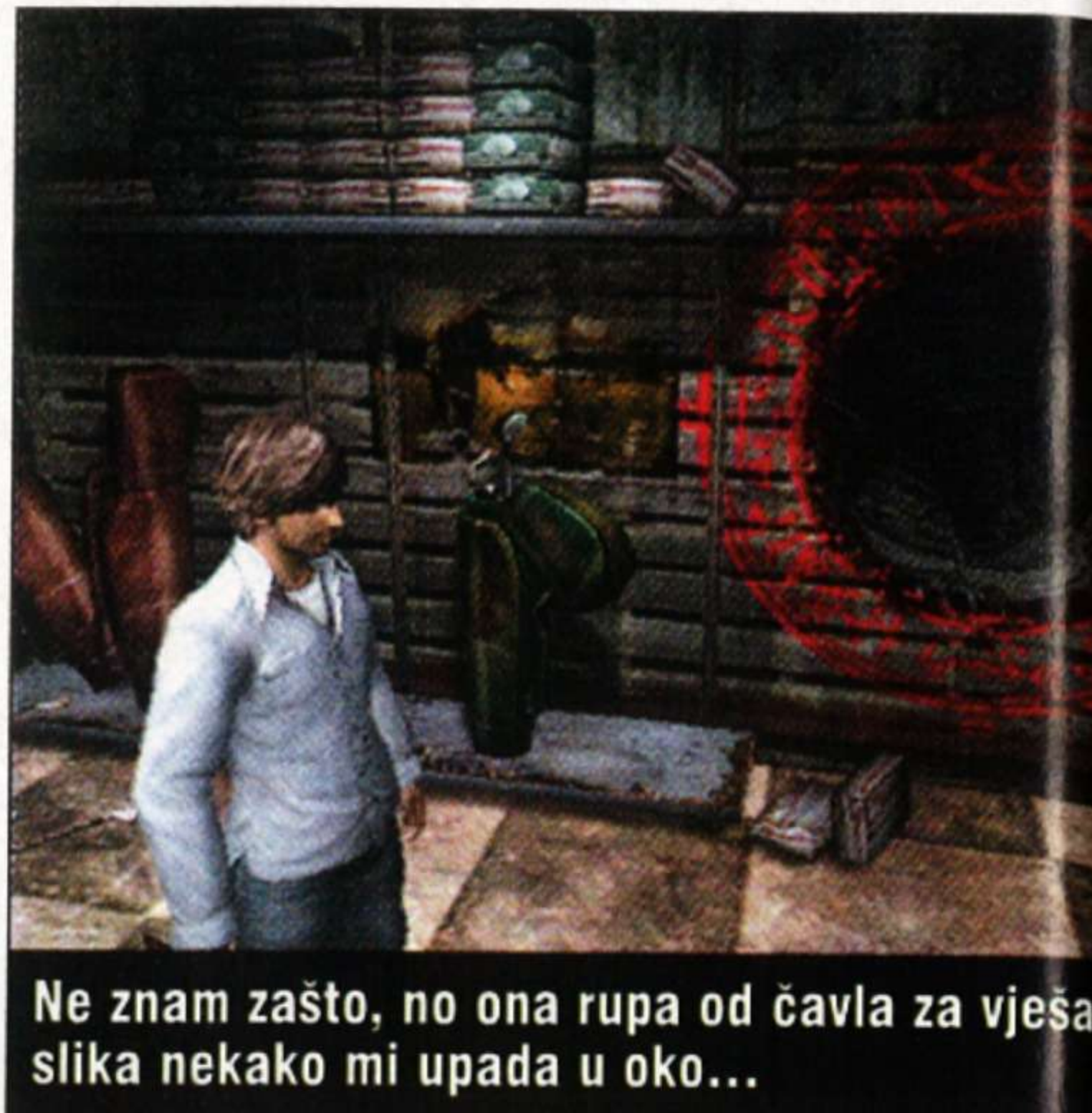
Tijekom svih ovih godina koliko se bavim recenziranjem igara često smo se znali zapitati hoće li se možda jednog dana i s njima dogoditi što i s filmovima. Sudeći prema novom *Silent Hillu 4*, do toga je doista došlo - sa svakim novim nastavkom postaju sve gore



Akupunktura smrti 2.



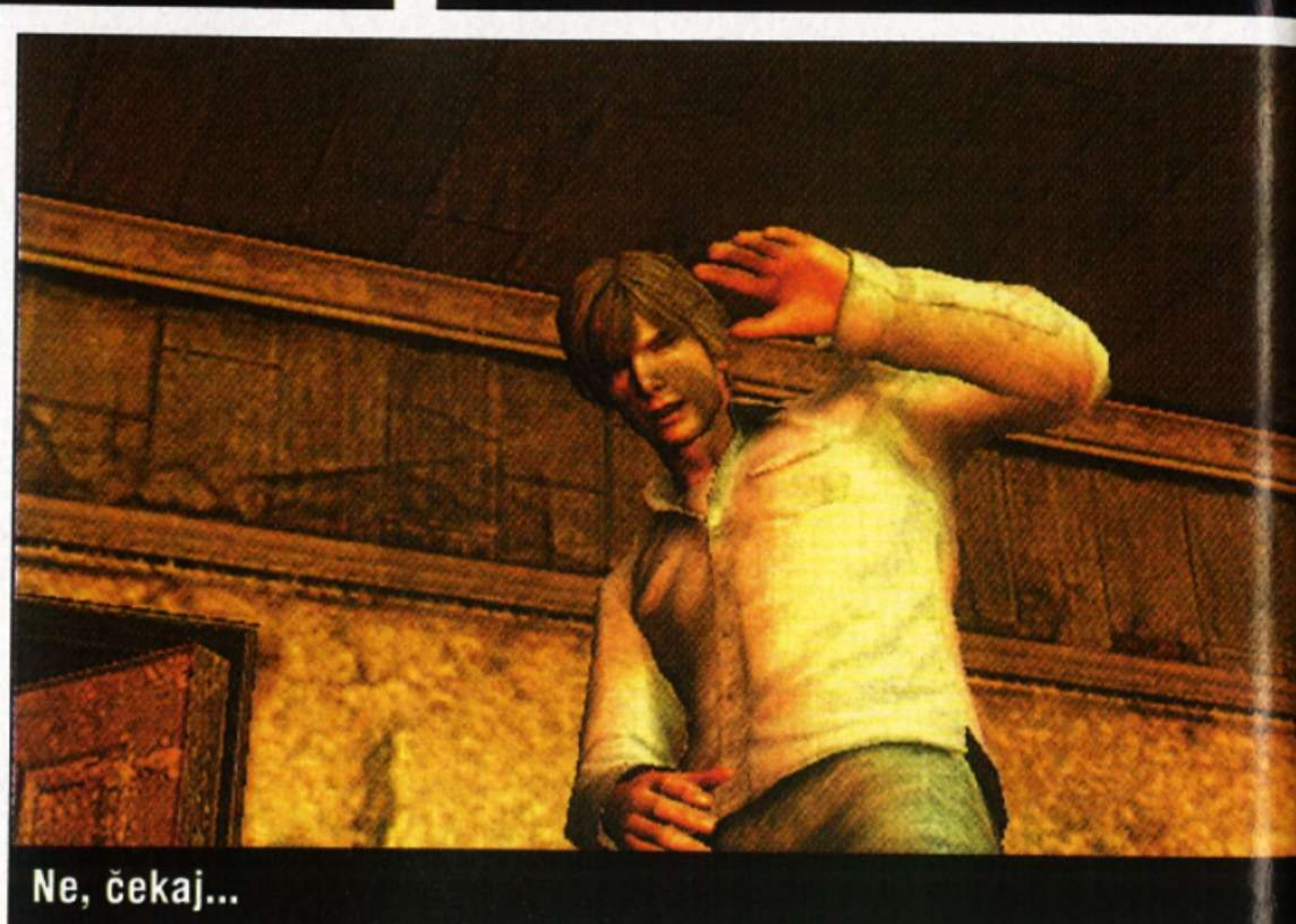
Novi Jar, a? Čisti jednim potezom, a? Sad ćemo vidjet...



Ne znam zašto, no ona rupa od čavla za vješanje konja i njegov vjerni jahač – vi! Slika nekako mi upada u oko...



Ma gle, odljepio se!? Sad ćemo mi to popraviti dok kažeš NEOSTIK



Ne, čekaj...

“MAESTRALNI NARATIVNI STIL I DALJE JE NENARUŠEN”

nastavcima bez vatrenog naoružanja niste mogli stići baš daleko. Naposljedku, cijela igra u nekim se trenucima čini plastičnom (munjevit glavni lik, čudan sustav kolizije i oružja koja pri rukovanju izgledaju kao da su napravljena od lakog papira), što je doista loše. S druge pak strane, ako ste poklonici vizualnog stila *Silent Hilla*, pripremite se na nevjerojatnu količinu bizarnosti. Naime, protivnici u *Silent Hillu 4* su vjerojatno najstrašniji i najčudniji od svih do sada. Za početak, tu su duhovi koji se projiciraju kroz proključale zidove (usljed čega se doslovce odljepljuju od površine iz koje izlaze), te vas napadaju tako da vam zarinu ruku u prsni koš. Drugi totalno simpatičan protivnik (i pretendent za najstrašnije glasanje u videoigri) su dvoglave nakaze koje se kreću uokolo koristeći dvije disproporcionalno velike ruke. No, kako vam ne bismo upropastili igranje, rećimo samo da bizarnosti s tim ne prestaju. Što se ostatka pohvalnih stvari tiče, tu su i sugestivni komentari

PLUS

- atmosfera
- protivnici
- zvučni efekti
- priča

MINUS

- previše akcije
- bizarnost
- sustav kontrole

glavnog lika (kada pogledate tuš kabinu vjerojatno najgoroj kupaonici u SAD-u, Henry kaže da je “normalno da u njoj nema nikog”). Soba u kojoj se nalazite također na fenomenalan način prelazi iz realnog u surrealan (čudni zvukovi i pojave, hrda, zgrušana krv itd. što samo pojačava i inače napetu atmosferu.

ZAKLJUČCI

Jedna jedina stvar koja nam nakon svega nikako ne ide u glavu je činjenica da prilikom imamo lošiju igru od *Silent Hillu 3*. Istina, ona je vizualno dovedena do vrhunca, no to se, nažalost, ne može reći i za igrivost. Naime, *Silent Hill 4: The Room* je objektivno najgori nastavak dosad. Međutim, uzmemo li u obzir da su svi njegovi prethodnici bili praktički remek-djela, vjerujemo da je objektivno ocijeniti ga barem s “vrlo dobar”. Uostalom, razmislite postoji li ijedna igra koja vas je na ovako profinjen način uspjela natjerati da je igrate s upaljenim svjetlima? ■

HACKER OCJENJUJE » *Silent Hill 4: The Room*

Iznimno atmosferski survival-horor ukaljan prevelikom koncentracijom akcije

75

POSEBNO IZDVAJAMO PERIODIČNU IGRU U 1 ICI



WANTED: A WILD WESTERN ADVENTURE

Zanosne učiteljice, bezobrazni konji, revolveraški dvoboji, Divlji zapad...

PIŠE Patrik Pencinger
patrik.pencinger@janus.hr

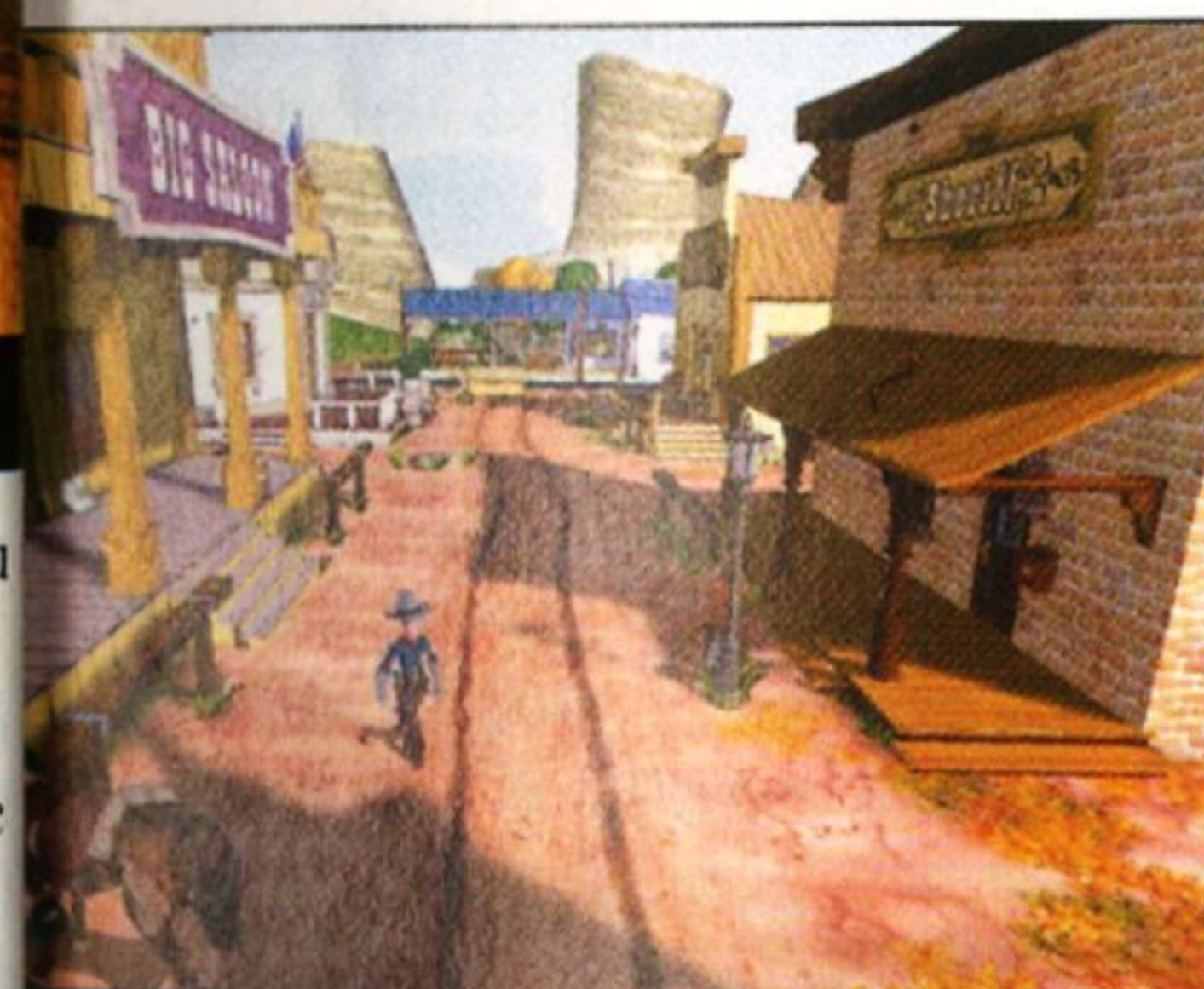
» The Adventure Company nastavlja nesmiljenom žestinom pumpati atraktivne i komične *point-and-click* avanture. Posljednja u nizu je *Wanted*, koja u akciju vraća nesprenog i boležljivog i nadasve komičnog kauboja Fenimora Fillmora.

Vjerujemo da su tek rijetki čuli za Fenimora Fillmora. On je junak jedne ne tako davne avanture – *3 Skulls of the Toltecs*. I sada se vraća pomoći stanovnicima Divljeg zapada u nevolji. Jašući svog vjernog konja, zvanog od milja Raga (The Rage), nabasa na malu farmersku zajednicu u nevolji. Stanoviti zli rančer nasilništvom pokušava običnom stanovništvu preoteti zemlju. Jedini koji ga može spasiti ste vi. Istodobno morate osvojiti dražesnu učiteljicu Rhiannon koja je – nesretnim spletnom okolnosti – nećakinja prije

“IZVRSNA HUMORIŠTIČNA WESTERN POINT AND CLICK AVANTURA”

spomenutog zlikovca. Pred vama je častan zadatak – pobrinuti se da pravda pobijedi, odbiti snage zla, osvojiti koku i, naravno, zajedno s njom na kraju svega odjahati u zalazak sunca. Zvuči romantično? Možda, no glavni osjećaj koji će vam pružiti ova igra nije romansa nego gomila humora. *Wanted: A Wild Western Adventure* (inače, igra je inicijalno izdana na njemačkom tržištu pod nazivom *The Westerner* i nikako nam nije jasno zašto je promijenjeno u ovo debilno, superdugačko) klasična je *point-and-click* avantura. Izrađena je u 3D grafici, a svojim likom upravljate, tj. usmjeravate ga, klikanjem miša. Osim klasične kontrole kretanja, tu je i kontekstualna kontrola desnim gumbom miša, gdje birate pojedinu akciju s nekim od predmeta. Intrigantan je i sustav dijaloga. Umjesto konkretnih rečenica, odabirete ikone koje predstavljaju ili temu ili vaše raspoloženje u nastavku razgovora. Najbolje od svega je što će vas baljezgarije koje će vaš junak izreći često nasmiati do suza. Inače, nedaće i intrige koje morate rješavati probijajući se kroz priču su krajnje maštovite. Lokalni nestaško zamijeni vam pištolje igračkama, vaš bezobrazni konj Ray ne želi vas nositi

ako ga obilno ne nahranite, totalno izgubite glavu kad se nađete u blizini svoje drage učiteljice itd. Zagonetke se većinom svode na kombiniranje stvari unutar inventara. No, u početku ćete vjerojatno biti malo zbunjeni količinom informacija jer kad jednom uzgajete dovoljno mrkve (za bezobraznog konja), možete se kretati gotovo po cijelom svijetu igre. Ako pomno pratite razgovore i opaske glavnog lika, zagonetke ćete riješiti glatko i iole umješiti avanturisti igru će završiti bez većih problema. Inače, specijalno smo se razveselili svojevrsnom *bomageu* jedne od najdražih nam avantura, *Monkey Islandu*, igri opijanja i vrijeđanja. Ako ste je igrali, znate o čemu govorim, a ako niste – odigrajte je, jer mnogo propuštate... Igra je krajnje intrigantna i šteta što je prilično kratka. Nakon što je dovršite, htjet ćete još i još... ■



Idilni zapadnjački grad, pitoreskno mjesto koje čuva strasne tajne...



To ste Vi, Fenimore. Tj. Fenimir po naški



Grafika kao iz *Toy Storyja*

INFOBOX

Wanted: A Wild Western Adventure

PROIZVOĐAČ ■ Revivronic
IZDAVAČ ■ The Adventure Company
MIN. KONFIGURACIJA ■ P3 700 MHz, RAM 128 MB, 32 MB AGP grafička
NAŠA PREPORUKA ■ Pentium 4, 256 MB RAM, DirectX9 128 MB
MULTIPLAYER ■ mane
WWW.IGRE ■ www.revivronic.com

ALTERNATIVNO

• **Monkey Island**
Najveća avanturistička legenda svih vremena



Dođi po udarac teti Beeti. Vuššš...

HACKER OCJENJUJE » *Wanted: A Wild Western Adventure*

Simpatično i zabavno

79

POSEBNO IZDVAJAMO BOLEŽLJIVOG I KOMIČNOG HEROJA

“Vojni simulator za po doma

FULL SPECTRUM WARRIOR

INFOBOX

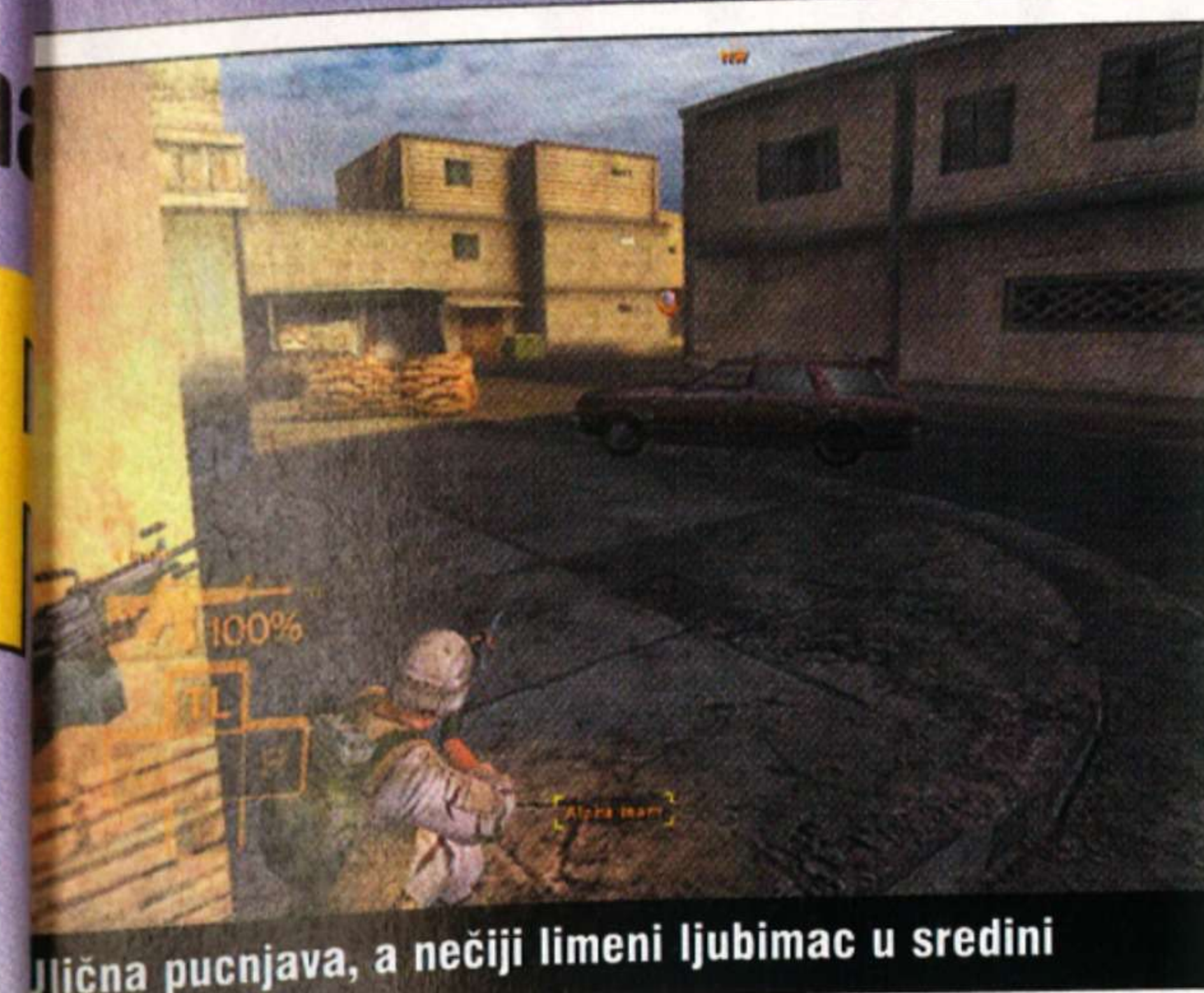
Full Spectrum Warrior

- PROIZVOĐAČ
Pandemic Studios
- IZDAVAČ
THQ
- MIN. KONFIGURACIJA
P3 1 GHz, 256 MB RAM,
DX9 kompatibilna
grafička kartica
(GF3 i bolje i Radeon
8500 i bolje)
- NAŠA PREPORUKA
P4 ili Athlon 2 GHz,
512 MB, DX9
(GF4 i bolje ili
Radeon 9500 i bolje)
- MULTIPLAYER
LAN co-op
- WWW IGRE
www.fullspectrumwarrior.com

ALTERNATIVNO

- **Starship Troopers**
Upravlјate vodom vojnika.
- **Conflict serija**
Više akcije, manje taktike.

Inovativan način igre i dobra atmosfera privući će vas ovom zabavnom naslovu



Ulična pucnjava, a nečiji limeni ljubimac u sredini



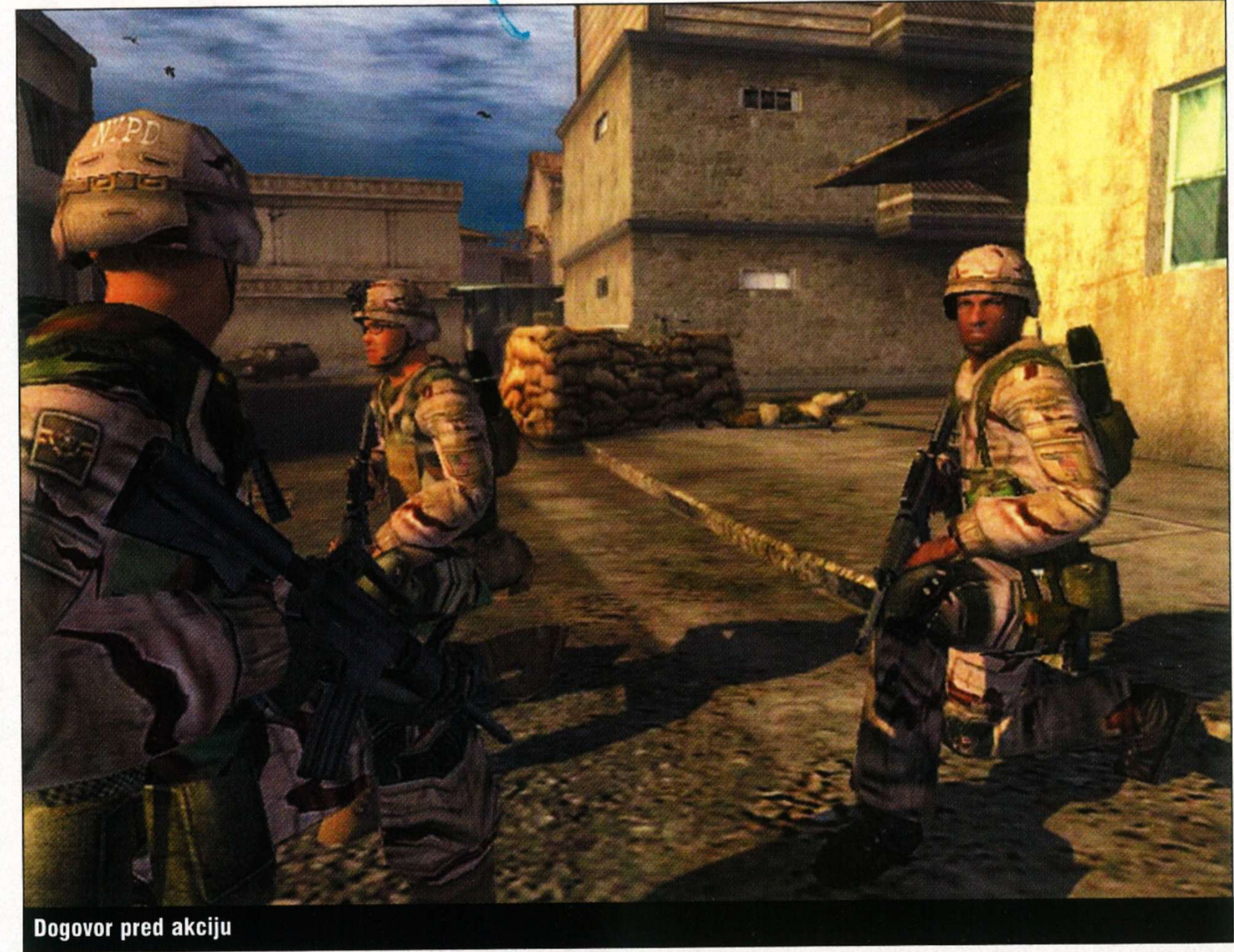
Dobar zaklon zlata vrijedi

PIŠE Goran Maravić
goran.maravic@janus.hr

Američka je vojska koncipirana kao profesionalna služba pa je osuđena na dobrovoljce, koji često nisu baš intelektualna krema društva, pogotovo u pješačkim jedinicama. Stoga je bilo potrebno osmisliti solidan sustav treninga, koji je s vremenom evoluirao od narednika koji urla u narednika koji urla i koristi računalo. Računalne simulacije sve se češće koriste u vojnoj izobrazbi zbog značajnog smanjenja troškova. Nije skup narednik koji urla, nego streljivo koje se ispuca, oprema koja se trga, teren koji se uništava, benzin koji se troši i eksploziv koji se aktivira. I računalni programi su također skupi, ali se ne troše, a mogu se, malo pojednostavljeni, prodati i nama civilima te dobro zaraditi na njima.

Full Spectrum Warrior svoj je život započeo kao vojni taktički simulator namijenjen treniranju zapovjednika malih vojnih jedinica. Hard core ovisnici o strategijama (ovdje je to nadvrsta u koju spada ovaj naslov) mogu odmah zatvoriti usta i prestati sliniti, malo je toga od profesionalnog simulatora ostalo u igri. Pa ipak, nema mjesta ni razočaranju, jer to nije ni tako loše. Sumnjamo da bi igrivost ostala na zadovoljavajućoj razini da smo bili primorani učiti koristiti pravi simulator. Dakle, sama igra pokupila je od u najavama često spominjanog simulatora samo koncepciju. Ostalo je nadograđeno i osmišljeno u formi prave računalne igre i moramo vam odmah reći da je taj posao odrađen jako dobro. Način upravljanja i ideja same igre originalni su i efikasno izvedeni.

Po ulasku u igru, pa i pokretanjem prve misije (treninga), dobit ćete dojam da je riječ o samo još jednoj pucačini. Što nikako nije slučaj, naime, već nakon prvog pokušaja pomicanja likova pod vašim zapovjedništvom postat će vam jasno da vi ne pucate izravno iz oružja te da zapravo bacate jedino ručne bombe. Točnije, većinu igre vodite dva četveročlana tima, od kojih svaki djeluje kao jedna jedinka. Nerijetko će se događati da se vašoj osmorici ili, bolje rečeno, dvama četvorkama, pridruži pokoji krnji tim. Bilo da je riječ o jedinici s ranjenicima, snajperistima i slično. Svaka četvorka ima svoju oznaku i vaše naredbe ispunjava kao jedan. Izdavat ćete ih za micanje, pokrivanje, pucanje, povlačenje i napredovanje. Njihov AI određivat će kako će to četvorka izvesti i koji će lik biti u prvom planu. Isprva će vam biti zanimljivo promatrati vaše borbene timove kako međusobno komuniciraju, izmjenjuju se na isturenim



Dogovor pred akciju



Četiri kruga su mjesto gdje će stajati vaši vojnici

“PRETRČAVANJE ULICE DOBIVA POTPUNO NOVU DIMENZIJU U OVOJ IGRU”

položajima dok neki članovi bježe u zaklon da promijene okvir, skrivaju se kao skupina iza omanjeg zaklona ili se jednostavno žale na nešto. Zbog svega nabrojanog, igra ima realističan ugođaj.

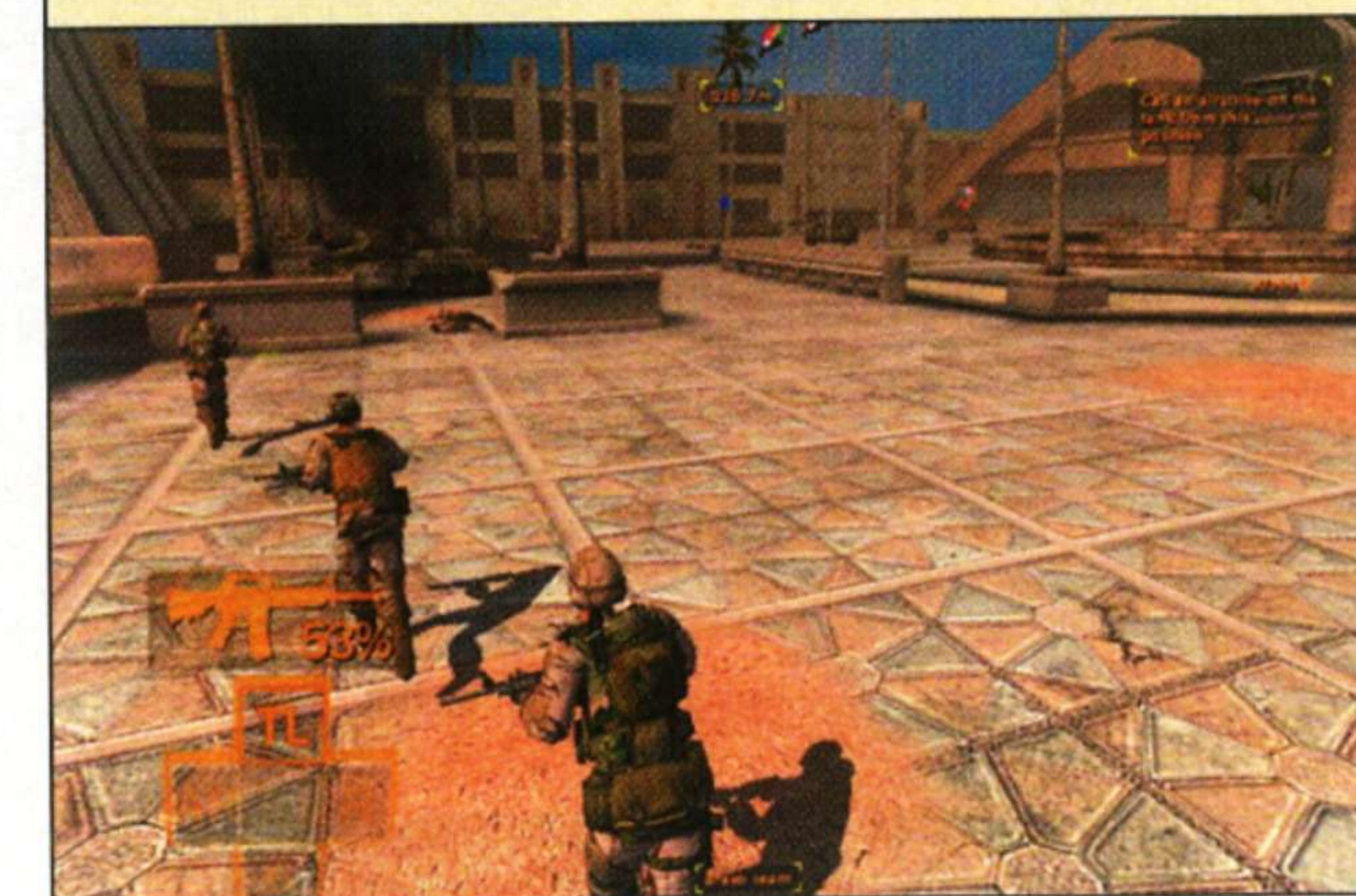
TRENING GLAVU ČUVA

Da biste ovladali svim tajnama upravljanja timom te snalaženjem u borbenom djelovanju, koje se sastoji od uporabe više timova taktiziranjem, postoji vrlo iscrpan i zanimljiv trening. Trening misije morate proći pod obvezno. U relativno kratkom vremenu svladat ćete sve što vam sučelje igre može ponuditi, kao i vrlo ergonomski sustav upravljanja timovima izveden većinom preko miša, a tek rjeđe i tipkovnice. Budući da se naslov prvo pojavio na Xboxu, i to poprilično prije, moramo pohvaliti developere koji su konverziju na PC napravili i više nego korektno, kvalitetno prilagodivši kontrole za miš i tipkovnicu. Osim njih, promijenjen je i grafički izgled igre, koji je daleko bolji zbog veće snage računala. Začudilo nas je što igra nije previše gladna za hardverom, kao što je to često slučaj kod tranzicije multiplatformskih igara.

Kretanje tima vrlo je zanimljivo izvedeno putem određivanja određišta mišem, pri čemu će na cilju biti prikazan i razmještaj članova tima u odnosu na građevinu ili prepreku u čijoj blizini se tim smješta. Sustav igre inteligentno određuje da, ako prim-

IZDVAJAMO/ UGOĐAJ U IGRU

Igra odiše vojničkom atmosferom. Od izbornika koji se razmeću vojnim izrazima, poput npr. Deploy umjesto load game ili start game, do samih misija. Kao što je to najčešće slučaj, zvučni efekti su ti koji najviše pridonose atmosferi pa tijekom misije uvijek čujemo dosta živu i maštovitu konverzaciju naših vojnika koja se ne ponavlja. Njihova konverzacija se miješa sa ozbiljnom vojnom radiokomunikacijom, koja je vrlo realno izvedena, a i glazba nije za podcijeniti. Dosta slični temi iz Black Hawk Down (ili istoimenog filma, ista je). Grafički je Zekistan (izmišljena zemlja u kojoj se događa rat) vrlo sličan Somaliji, a obilje detalja, kao što su smeća na ulicama, automobili, sanduci i namještaj te odlično modelirane građevine u koje, nažalost, ne možete ulaziti, pridonose realnosti.

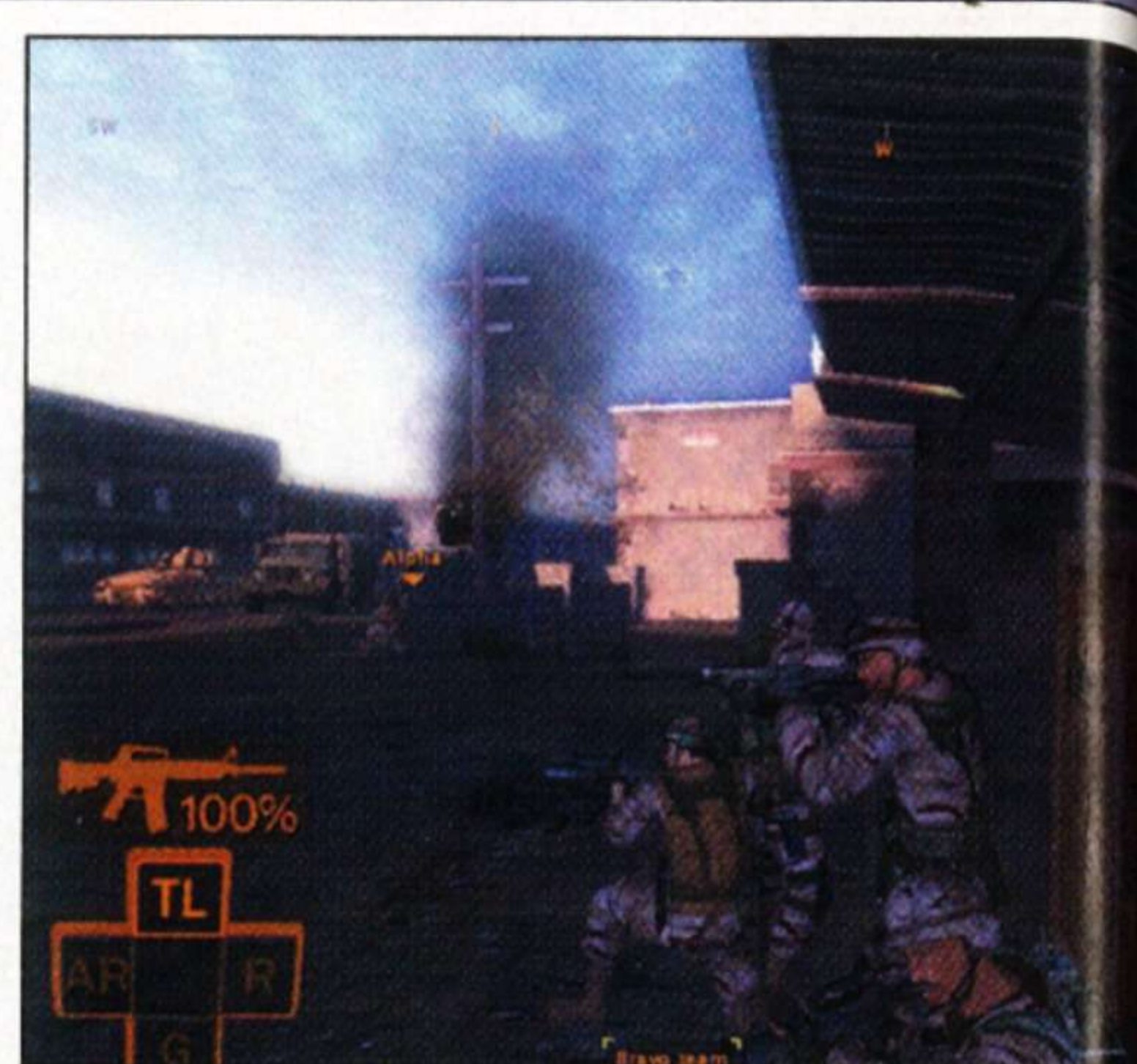


jerice smjestite tim u kut zgrade, vodeći čovjek lagano pride i provjeri ima li koga iza. Isti je slučaj i s preprekama. Vaši borci će se sakriti, ali će stalno gledati oko sebe, budno motreći na moguću prijetnju. Cijeli je tim zapravo prilično samostalan pa ako se nade pod paljbom, vjerojatno će se pokušati zakloniti i uzvratiti vatru. Ranjivi su kad se brzo kreću, ali zato uvijek možete narediti nešto sporije kretanje, kad se vojnici pokrivaju dva po dva i sporije hodaju sa spremnim oružjem.

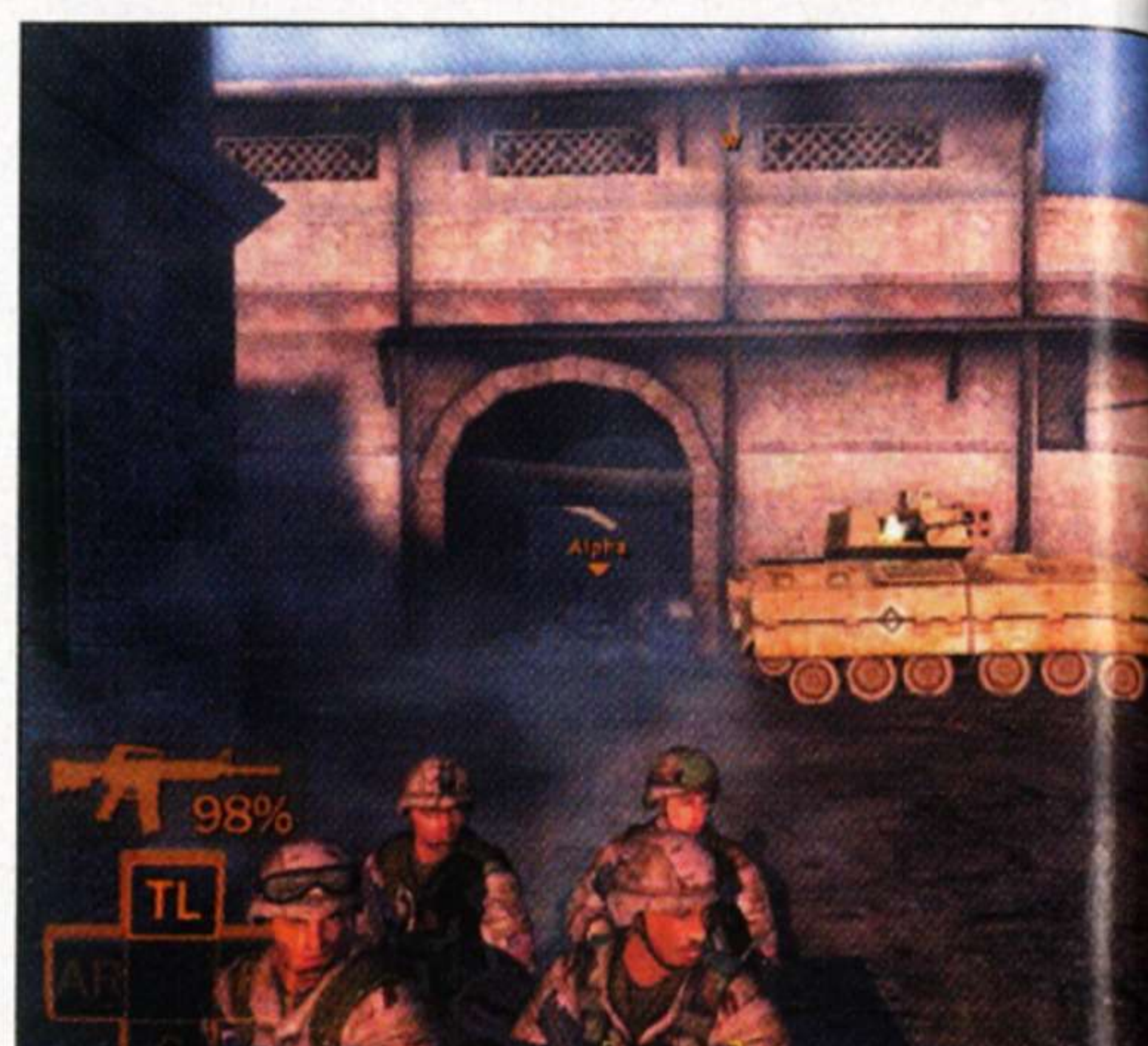
Naoružanje tima se sastoji od jurišnih pušaka, strojnica za potporu, granata, bacača granata i najopasnijeg oružja, radiouređaja. Naime, njime ćete u svakoj gusnoj situaciji moći dozvati topničku potporu ili pojačanje u vidu oklopnih vozila i/ili letjelica punih raketa i metaka. Pa ipak, samo jedan tim vrlo brzo bi se pokazao prilično beskorisnim, što ćete vidjeti već na treningu. Kao što smo već spomenuli, vi vodite dva tima, nekad i tri. Budući da je riječ o taktičkom simulatoru, prelaženje misija i svladavanje neprijate-



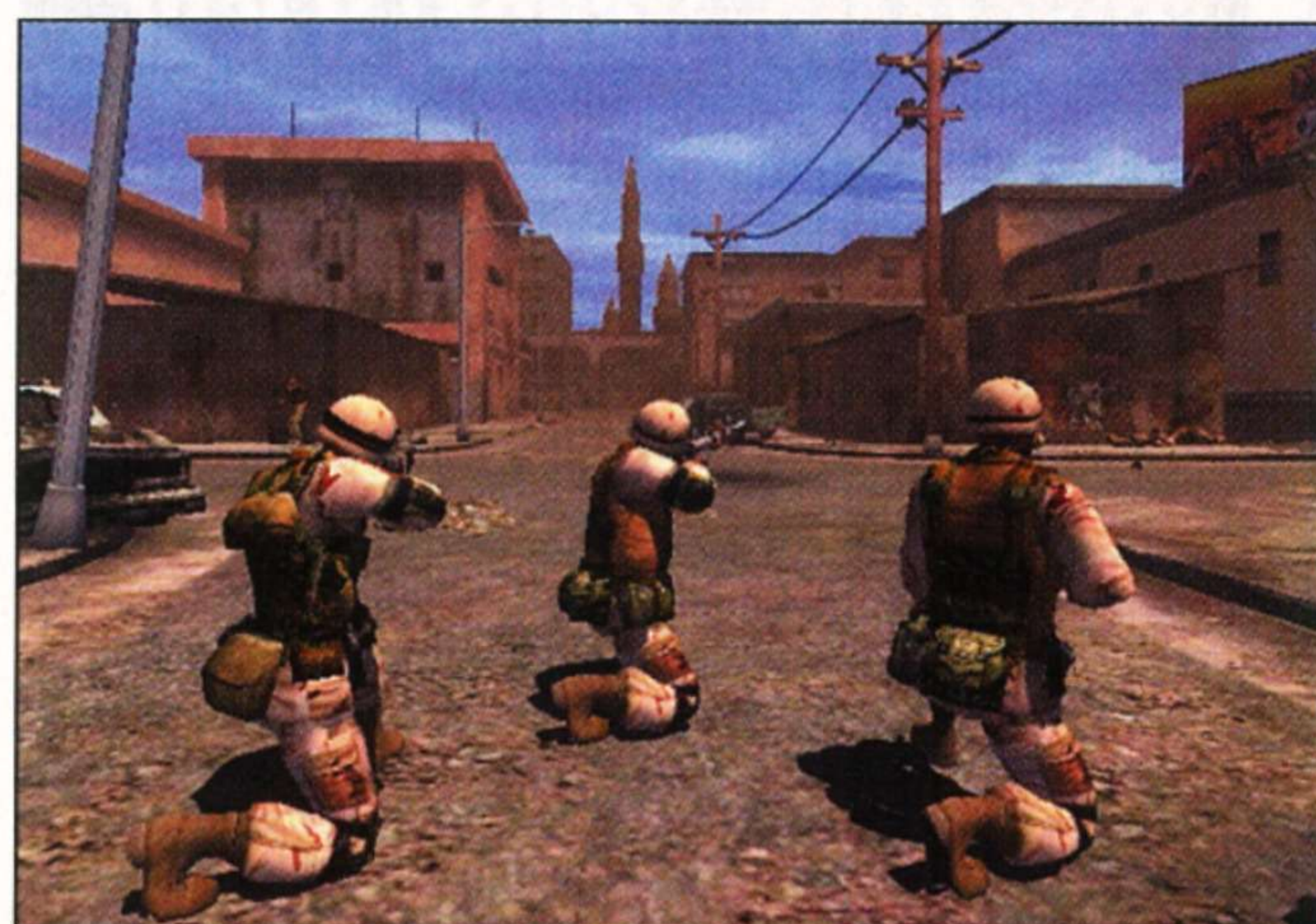
Sad moramo pješke



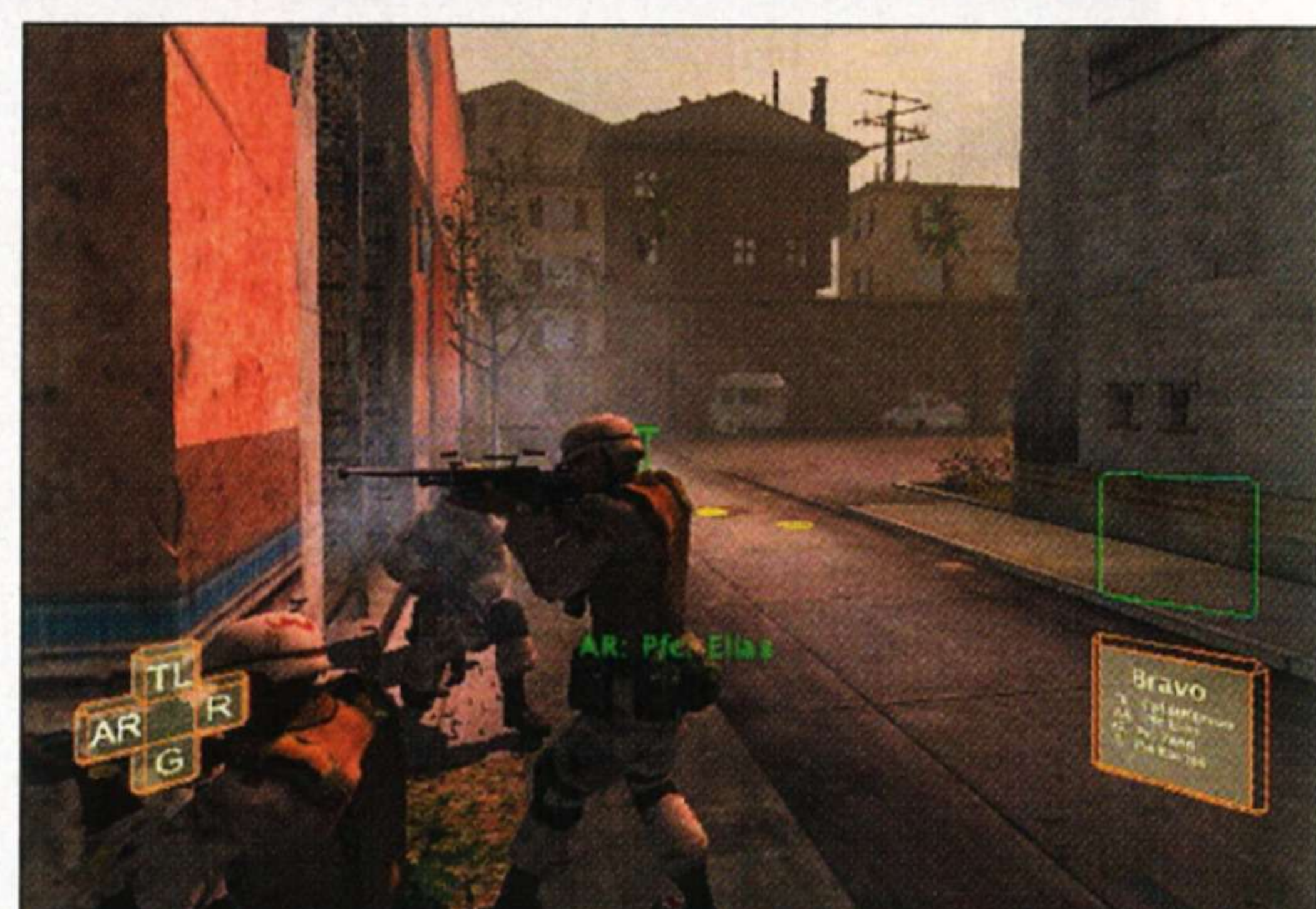
Puca se na konvoj - dakle, makni se od njega



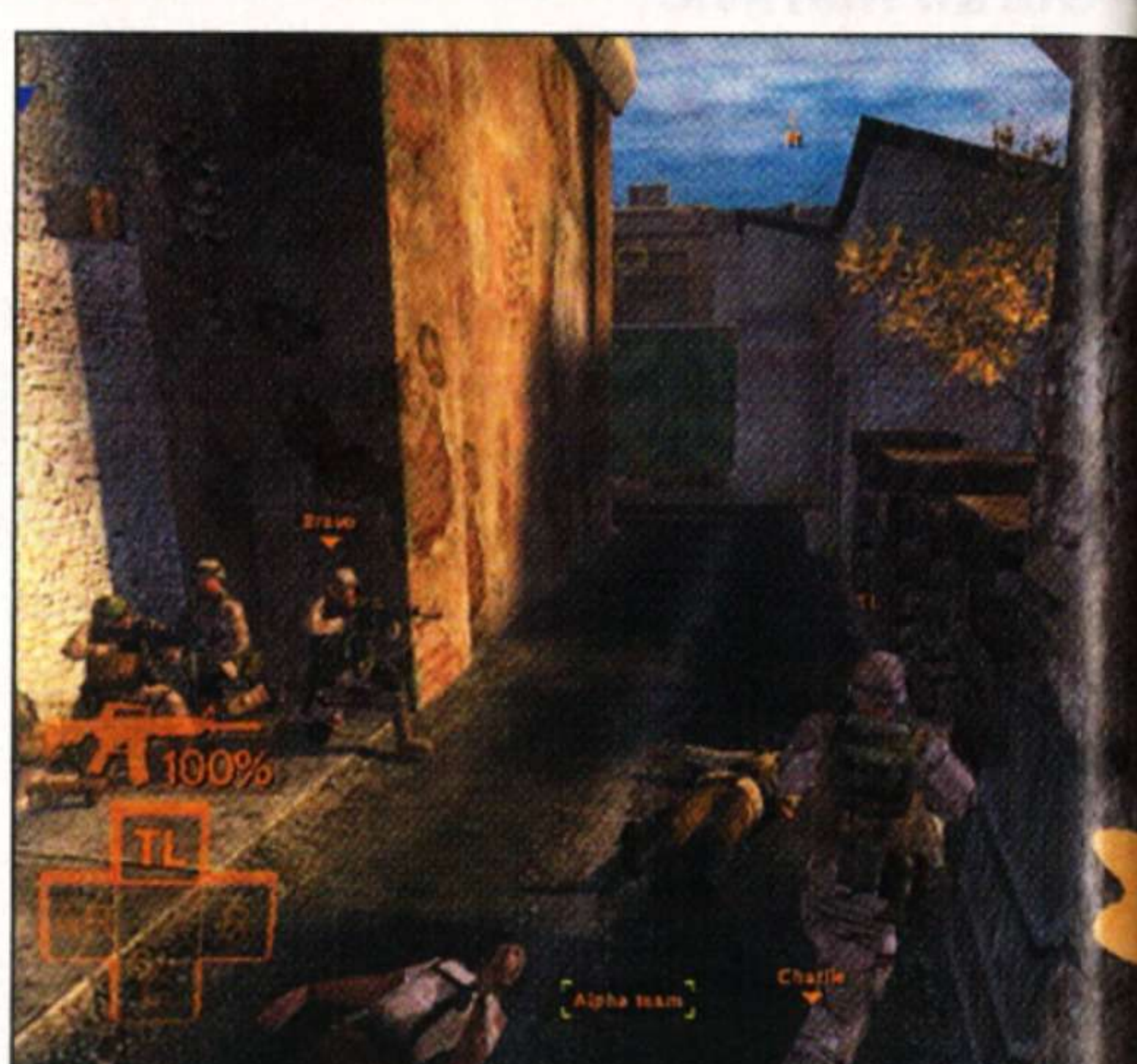
Lako je kad vas podržava tenk



Gdje Amerikanci pucaju, može se pronaći džamija



Mitraljezac u akciji - kad on puca, drugi se pokrивaju po glavi



Male ulice su iznimno opasne



Urbana sredina izvrsno izgleda

“OBRTATE POZORNOST NA MEĐUSOBNU KONVERZACIJU VAŠIH VOJNIKA”

shvatit ćete da ćete vrlo brzo početi ponavljati određen broj taktičkih manevara u borbi, tj. da nećete morati biti baš maštoviti. Osim toga, ni AI neprijatelja nije prezahtjevan. No, zaključujemo da je to napravljeno namjerno, jer je primjerice AI vaših vojnika vrlo dobar. Snimiti igru nećete moći kad vam se prohtije, nego će za to postojati određene pozicije unutar jedne misije - uvijek ih je nekoliko i, na svu sreću, smještene su uvijek prije neke teže i zahtjevnije akcije koja bi vam mogla donijeti žrtve, a one nikako nisu prihvatljive. Može se, primjerice, dogoditi da vam jedan vojnik primi pogotke koji će ga srušiti. Tada ga brzo morate prebaciti do mjesta za evakuaciju žrtava, gdje će ga doktor popraviti u stilu najkardnijih igara. Međutim, ako vam dva vojnika padnu kao pokošena, preostaje vam jedino krenuti ponovno od zadnje sačuvane pozicije. Ukratko, sustav čuvanja igre nikako nam se nije dopao: osim što je ne možemo sačuvati kad nam se prohtije, i sam proces čuvanja igre je

PLUS

- grafika
- sustav upravljanja
- AI vaših vojnika
- inovativnost

MINUS

- save game
- repetitivnost nakon određenog vremena
- nema vozila u igri, tj. stoje samo kao ukras



malo zbunjajući i previše obiluje vojničkim rječnikom, a premalo gamerskim. Osim same igre, moguće je sačuvati i snimku akcije, ali nam se to nije učinilo pretjerano zanimljivim jer igra nije toliko brza i dinamična kad je samo gledate. Opcije manipulacije snimkom su presiromašne pa ni funkcija uskakanja u akciju snimke nije naročito korisna. Nas je isprimo samo zbunjivalo što smo to sačuvali, snimku ili poziciju u igri. Nakon nekih desetak sati igranja, trebali biste završiti igru, što će vas možda motivirati za igranje na težoj razini, a možda i na Primite na znanje da postoji teža razina s više neprijatelja koji su opasniji u svom djelovanju, ali i realistična razina sa smrtonosnijim mecima, bez mjesta za čuvanje igre i s ne toliko efikasnim zaklanjanjem. Nažalost, bez obzira na svoju originalnost u pristupu i izvedbi, igra taktički postane dosta brzo repetitivna pa, po nama, gubi neku trajnu vrijednost zbog koje bismo je igrali više puta. No, bez obzira na to, zaslužila je da je barem jednom odigrate od početka do kraja. ■

HACKER OCJENJUJE » Full Spectrum Warrior

Lijepa grafika, inovativnost igre i dobar sustav upravljanja

79

POSEBNO IZDUJAMO / KONTROLE NA MIŠU

U IDUĆEM BROJU

PRODAJI 20.11.2004.



RECENZIJJE

- MAN OF VALOR**
- MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT**
- COLIN McRAE RALLY 2005**
- TONY HAWK'S UNDERGROUND 2**
- LSL: MAGNA CUM LAUDE**
- FIFA 2005**
- ROLLER COASTER TYCOON**
- NBA LIVE 2005**



Keep Moving!

Masovna scena bitke oko Kurska. Masovno



Šume su barem tripud gušće i detaljnije nego prije!



Kad nema Messerschmita, dobro dođu i domaći



Toliko truda, preciznog rada, njemačkog poleta, a onda skrš

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

Još jedan FPS naslov koji vraća vjeru u PC igranje

PIŠE Krešimir Lauš
kresimir.laus@janus.hr

Nije se s češkim turistima zahebatav...



Call of Duty je, jednostavno rečeno, najbolji FPS s tematikom Drugog svjetskog rata. Pa može li onda nekakav *ekspanzion pack* uopće dostići njegovu kvalitetu ili je, ne daj Bože, čak i prestiži? Može, i je – *Call of Duty: United Offensive* je igra perfekcije, odnosno dodatak kojem je uspjelo poboljšati izvornu igru i tako joj udahnuti novi život. Ona je također i dar s neba svim *CoD* fanovima koji su nestrpljivo iščekivali ekspanziju od minute kad su završili igru...

HITLER & CO.

Mada proizvođač nije isti kao i u originalu (Gray Matter umjesto Infinity Warda), *United Offensive* se drži starog i prokušanog recepta: stvoriti jedno dinamično i filmoliko iskustvo. Potpomogavši se kao i prošli put filmskim i TV klasicima poput *Band of Brothers*a, uspio je prerasti sama sebe i kod igrača stvoriti iluziju da je doista zahvaćen vatrama rata. Još jednom ćemo voditi tri lika u različitim vremenskim razdobljima, i to američkog padobranca, britanskog padobranca/specijalca i ruskog prašinara. Igra se otvara povijesnom Bitkom za Izbočinu, koja se odigrala nakon početnih američkih uspjeha u slamanju

INFOBOX

Call of Duty: United Offensive

PROIZVOĐAČ ■ Gray Matter
IZDAVAČ ■ Activision
MIN. KONFIGURACIJA ■ Athlon 1600, 128 MB, 32 MB 3D
NAŠA PREPORUKA ■ Athlon 2200 XP, 512 MB, 128 MB 3D
MULTIPLAYER ■ LAN, modem, NET
WWW IGRE ■ www.activision.com

ALTERNATIVNO

• *Call of Duty Original* je ipak samo jedna od najboljih FPS igara svih vremena.
• *Medal of Honor* Proverite kako je počelo WW2 FPS ludilo.

Hitlerove moći na europskom tlu. Kako vam je to zorno prikazala jedna epizoda famoznog *Banda*, Wehrmacht je uskoro prešao u pro- ofenzivu te zahvaljujući tome što Ameri- nisu imali dovoljno zimske opreme, napravio pravi pokolj. Mjesto radnje su, dakle, ardenske šume sa stotinama stabala, blagim povjetercem i snijegom koji pada svuda oko vas. Prvo na što ćete naići je njemačka zasje- da, koja će vam pobiti pola voda i natjerati vas da sa kolegom sjednete u džip. Znae već: on vozi kao ludak, a vi mitraljezom pokušavate skinuti što više Nijemaca. Nakon toga naći ćete se na prvoj crti bojišnice, nestrpljivo iščekujući njemačku ofenzivu, koja će se sastojati od desetina pojedinačnih vojnika, ali i tuceta tenkova, oklopnih transportera itd. Tu ćete prvi put spaziti da je *UO* puno inten- zivniji od prethodnika, jer se na vas jednos- tavno obrušava više toga u jedinici vremena. Frenečno pretrčavanje od rupe do rupe i zamjena mitraljeza za bazuku kako biste smaknuli oklopnjake završit će tek nakon desetak minuta vruće borbe. Kada će se pak bitka premjestiti u jedno uspavano seoce, koje ćete napasti kombiniranim pješako- mehaniziranim snagama. Eliminacija snajperi- sta, skrivanje iza zaleđenih stogova sjena, sna- žipiranje s vrha zvonika i sl. bit će završni momenti američke kampanje, nakon čega sli- jedi nešto posebno: let u velikoj Letećoj tvrđavi na zadatku bombardiranja Trećeg Reicha koji pak napadaju Luftwaffeovi lovci. Trčkanje po avionu, opsluživanje teških

“NAJBOLJE OD NAJBOLJEG, OD NAJBOLJEG, OD NAJBOLJEG”

strojnica, popravljnje pokvarenih sustava, pa čak i ručno otvaranje vrata za bombe na kraju će ipak završiti neslavnim obaranjem. Igra se tada seli u komando-akciju, gdje s ostatkom britanskih kolega u noćnoj misiji morate minirati vlak. Slijedi vremenski odmak i stupanje u SAS, koji se upravo zaputio u misiju na Siciliju, gdje mora uništiti velike obalne topove. Uživat ćete u predivnoj grafici, znatno impresivnijoj vodi, a na kraju se čak provozati u glicerima opremljenim protuavionskim topovima. Joj da, još ćete se na motoru natjeravati kroz uske uličice i bla, bla, bla...

GELEROM U GLAVU

Zadnja kampanja ponovno podiže akciju na maksimum i baca vas u ulogu jednog komada topovskog mesa ruske nacionalnosti koje je vlakom za stoku upravo stiglo na front oko Kurska! Riječ je o posljednjoj velikoj njemačkoj ofenzivi koja je na kraju rezultirala osmodevnom tenkovskom bitkom, i to najvećoj u povijesti ratovanja. A vi ste u svemu tome tek beznačajni pijun sa

IZDAJAMO / ŠARAC

Osim nekih poluautomatskih puški te dimnih bombi, novo oružje je i popularni šarac, tj. teški mitraljez, kojim možete pucati tek kad ga montirate na tlo ili okvir prozora, kada se pretvara u pravu tvornicu smrti. Ultimativni sjekač u pola sekunde zaustavlja svu živu silu, pa mu možete umaći jedino pukom srećom. Posebno je zgodan za LAN seanse, gdje zamjenjuje dosad fiksne mitraljeze koje niste mogli otkaçiti s postolja. Ipak, o njegovoj upotrebi valja dobro razmisliti, naime, za montažu vam treba oko pet sekundi, što u opasnijim situacijama zna biti prokletu dug vremenski period. E, kad je moj djed šarcem skido štuke i bombarderske eksadrile...

slabašnom pušicom u kojoj je svega nekoliko metaka... Ubrzo sjedate na kamion, vlak biva uništen, a oko vas lete štuke i frcaju bombe! Panični pogledi vaših kolega i ne- vjerica da front može biti ovako užasan usko- ro će biti zamijenjeni postavljanjem eksplozi- va na tenkove i odbijanja vala za valom agresivnog okupatora. U finalnom dijelu *United Offensive*a očekuje vas protunapad čiji je glavni cilj oslobađanje grada Kharkova, koji prilično podsjeća na onu misiju u Staljingradu. Samo što je sada još i teže jer iz svakog ugla vrebaju snajperi i mašingeveri. Zato će vam dobro doći premijerno dozivan- je artiljerijskih udara uz upotrebu zmanog dalekozora.... Na kraju ćete morati oslobodi- ti željezničku stanicu, i to u misiji koju ćete odigravati barem petnaestak puta dok je konačno ne završite; Nijemci napadaju sa svih strana i koriste gotovo sve u svojem arsenalu. Uh, sve ovo će vam potrajati kakvih dvanaestak sati, što je za običan *mis- sion disk*, po nama, i više nego dovoljno. A kao što vidite, natrano je sa svim i svačim te vam sigurno neće manjkati uzbuđenja, pa o bilo kakvoj monotoniji i dosadi jednos- tavno nema ni govora. Osim toga, kad je jednom završite, SP igru će zamijeniti *multi- player* poput onoga u *Battlefieldu 1942*. Dodana su dva specifična moda, i to *domi- nation*, u kojem osvajate određene strateške točke, i *base assault*, gdje morate uništiti neprijateljski bunker. Ali tako da ga prvo razrušite tenkovskom granatom, a potom ga iznutra minirate pješadijom. Aha, konačno ćemo se voziti u džipovima i tenkovima koji ipak neće biti svemoćne mrcine jer pješadiji trebaju tek dva-tri anti tenk projektila da ih skinu (pozdrav LAN-ovcima!). Tu je i sustav *rankova* koji vam se dodjeljuju nakon određenog broja *fragova*, a koji vam donose još više bombi, streljiva ili “naočale” za dozi- vanje topovskih udara. Grafika je prilično poboljšana, što se posebno vidi u ultrarealisti- čnim eksplozijama i efektu dima. No, zbog toga na nekim mjestima trzaka, ali ako je stavite na *medium* do *high* detalje, odlično će raditi na *konfama* na kojima se vrtio igr- inal. Zaključak? Kupiti, kupiti, kupiti, jer boljeg od ovoga, opet, nema! ■

PLUS

- dinamičnije nego prije
- bolja grafika
- tenkovi u multiplayeru

MINUS

- relativna kratkoca SP kampanje



HACKER OCJENJUJE » Call of Duty: United Offensive

Mission disk bez ijednog nedostatka; da nije relativne SP kratkoce, bio bi vrijedan poput prave igre

90

POSEBNO IZDAJAMO / FILMSKU ATMOSFERU



REPLAY



REPLAY

Najslabije ga je "ugurati" u gužvi

Pospremljeno



Na putu do obećane zemlje

NHL 2005

U razmaku od samo mjesec dana pojavila su se dva kvalitetna hokeja, ESPN NHL 2k5 i legendarni EA-ov naslov o kojem danas govorimo. Svaki ima svojih aduta

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

» Novac, novac i opet novac. Zašto bismo imali samo mnogo novca ako postoji mogućnost da ga imamo još mnogo više? O čemu je riječ? O još jednom sukobu igrača i vlasnika, i to, nakon *baseballa* i košarke, u hokeju. Rezultat cijele priče je (ne)popularni *lockout*, što znači da, gotovo sigurno, ove godine neće biti NHL hokeja na američko-kanadskim ledenim ploham. Međutim, to ne znači da mi nećemo virtualno igrati najbrži sport na svijetu. Naprotiv, pred nama je nova sezona računalnog hokeja, koja nam kao i svake godine donosi neke novine. Ne smijemo zaboraviti ni konkurenciju koja opasno puše za vrat dosad nedodirljivom EA Sportsu. Tu ponajprije mislimo na *ESPN NHL 2k5*, igru koja je prije nekoliko tjedana postavila nove standarde postavši najrealističnijom simulacijom hokeja. Kako se EA Sportsov naslov nosi s njom, saznajte u idućim retcima.

ŠTO JE NOVO?

U igri je došlo do nekoliko promjena, a kao jednu od zanimljivijih izdvojili bismo dva načina pucanja na gol. Za razliku od dosadašnje jedne tipke, sada su vam raspolaganju dvije, klasični, tzv. *slap shot* i *wrist shot*. Potonji se razlikuje po tome što diže pak sa zemlje prema gornjem dijelu mreže. Iako je osjećaj prilikom udarca na gol realan te sve izgleda doista lijepo i atraktivno, primjetan je *dealy* od nekoliko desetinki sekundi, što je u ovako brznoj igri doista mnogo, pose-

INFOBOX

NHL 2005

- PROIZVOĐAČ ■ EA Sports
- IZDAVAČ ■ Electronic Arts
- MIN. KONFIGURACIJA ■ P3 800, 128 MB, GeForce MX
- NAŠA PREPORUKA ■ P4 2, 512 MB, GeForce 4 TI
- MULTIPLAYER ■ LAN, modem, Internet
- WWW IGRE ■ www.easports.com

ALTERNATIVNO

- **ESPN NHL 2K5**
Najrealističnija simulacija hokeja.
- **ARKADA VS. SIMULACIJA**
Osim NHL lige i triju jačih europskih, na raspolaganju vam je i ovogodišnje svjetsko

ice uzme li se u obzir nabrijani obrambeni Al. Naime, na svim nivoima težine, osim najlakšeg, protivnički će vas igrači doslovce pokositi čim se približite njihovom голу. Ako volite taktizirati, graditi igru i stvarati šanse iz izrađenih akcija, to će vas posebno frustrirati. Nakon savršene kombinacije i izmjene dodavanja baš u trenutku kad se spremate podići prst s tipke za udarac doći će do ne baš ugodnog bliskog susreta s kakvom grdosijom. Pas igri se također može naći zamjerki. Jedna od glavnih je kontrola brzine odnosno jačine pasa koja je gotovo identična kontroli udarca na gol. Što dulje držite tipku za pas pritisnutom, to će pak biti brži. Više bismo voljeli da je obratno.

Off-the puck kontrol još je jedna dobrodošla novina u ovogodišnjem izdanju. Možete preuzeti kontrolu nad suigračem koji nema pak te se izboriti za poziciju,

“DINAMIČNA AKCIJA NA LEDU KOJA VAS NEĆE OSTAVITI RAVNODUŠNIMA”

navući protivničkog igrača ili nešto treće. Riječ je o korisnom dodatku koji definitivno daje igri na širini povećavajući broj opcija, međutim, kamera ostaje fokusirana na igrača s pakom tako da se zna dogoditi da igrač bez paka pobjegne iz kamere i sve ođe znate već gdje. Spomenimo još tzv. *wraparound goal*, koji je “ukraden” iz prošlogodišnjeg *NHL Hitz Proa*. Postavite se iza protivničkog gola, počnite klizati prema naprijed i uputite udarac. Nema ničeg lepšeg od “zabijanja noža u leđa” zbuđenom vrataru.

Osim NHL lige i triju jačih europskih, na raspolaganju vam je i ovogodišnje svjetsko

prvenstvo sa svih osam momčadi i autentičnim igračima. Tu je i nova tzv. miniigra *Free4All*. Igrica je to za jednog do četiri igrača koji istodobno pucaju na jedan gol. Moguće je odrediti broj pogodaka koje valja postići ili vremenski ograničiti pucanje. Iako je riječ o nadasve zanimljivom *multiplayer* modu, najznačajniji konkurent, *ESPN NHL 2k5*, posjeduje čak 15 takvih *in-game* igrica. Grafička prezentacija je, kao i uvijek, na najvišjoj razini. Najveći napredak vidljiv je na teksturama lica igrača koje ćete, ako ih dobro poznajete, bez ikakvih problema prepoznati. Dakako, isto se odnosi i na trenera i na suce. *Motion-capture* prezentacija nije doživjela bitnijih preinaka, kao ni ostali grafički aspekti.

NHL 2005 je brza, dinamična igra koja u prvi plan stavlja atraktivnost. Razorni udar-



Free4All mode. Mali igrači s velikim glavama

IZDAJAMO / DYNASTY MODE UPGRADED

Prošlogodišnji *NHL* označio je debi tzv. *dynasti* moda, menadžerskog elementa koji postaje standardni dio gotovo svih ozbiljnih sportskih simulacija. Neki će možda prigovoriti tom trendu, s obzirom da je riječ o zasebnom žanru, no većina će ga ipak prihvatiti s odobravanjem. Nek’ se nađe. Ovogodišnje izdanje donosi brojne novine koje *dynastiju* daju novu dimenziju. Na početku menadžerske karijere, ovisno o odabranoj momčadi, vlasnik momčadi daje vam dugoročne zadatke koje morate ispuniti u prve dvije sezone. Svaka momčad ima jednu, glavnu stavku koja je u prvom planu. To može biti ambicija, momčadski duh ili profit. Momčadi poput *Colorado* ili *Tampe* u prvom planu imaju rezultat, dakle, ambiciju, te će od vas tražiti uspjeh na sportskom planu. Vlasnik *Chicago Blackhawksa* od vas će tražiti financijsku pozitivu, dok mu rezultat nije primaran. Neke pak momčadi na prvo mjesto stavljaju stvaranje momčadi i lojalnost igrača. Iz brojnih *dynasti* opcija valja izdvojiti novu opciju pri sastavljanju igrača prve momčadi koja se odnosi na “kemiju” na terenu. Ako u napadu nagomilate izrazite strijelce, to ne znači da ćete zabit gomu golova. Zid robusnih obrambenih igrača možda će funkcionirati u obrani, no tko će dodati pravi pak prema naprijed? Svaki od igrača ima nekoliko glavnih obilježja te određenu orijentaciju. Dobra kombinacija različitih obilježja u linijama ključ je dobre “kemije” koja će dati rezultate. Kombinirajte. Uz standardna *dynasti* mode obilježja kao što su moral i kupoprodaja, najveći *upgrade* u odnosu na prošlu godinu doživio je tzv. *team upgrades system*. Kako vaša momčad napreduje, zarađujete novac, koji možete potrošiti na različite beneficije koje se odražavaju na igru. Bolji asistent povećat će mogućnost uspješne realizacije *tradea* ili kupovine igrača, bolja organizacija gostovanja odrazit će se na njihovoj spremnosti na gostujućim utakmicama itd. Tu je još mnoštvo opcija kojima se pridonosi ukupnom dojmu. Jedini veći nedostatak je početni zadatak. Ako ste, primjerice, fan *Blackhawksa* te želite pridonijeti njihovom uspjehu na sportskom planu, morat ćete prvo zadovoljiti halapljivog vlasnika kojem je bitan samo novac, što će se pak loše odraziti na druge aspekte. Ako pretjerate s cjenom ulaznica, navijači će vas napustiti, što će se loše odraziti na podršku momčadi i atmosferu u dvorani, a samim tim i na rezultate.

PLUS

- autentičnost
- grafika
- dynasti mode

MINUS

- težina na default nivou
- AI
- prearkadno za profi igrače

ci, brza dodavanja, žestoki okršaji glavna su njezina obilježja. Ipak, AI previše pozornosti posvećuje obrani. Iako je broj zgoditaka smanjen, povećavanjem inteligencije obrambenih igrača, posebice vratara, igranje na defaultnom, a pogotovo najtežem nivou predstavljat će pravi izazov. Zvučna prezentacija akcije na ledu doista je na zavidnoj razini, što se, nažalost, ne može reći i za komentiranje utakmice povratnika Jima Hugsona i Craiga Simpsona, koje je, blago rečeno, monotono. U usporedbi s *ESPN* hokejom, *NHL* je više arkadno orijentiran naslov. Ljubitelji taktiziranja i stvaranja igre iz koje nastaju šanse i atraktivni pogodci neće se previše usrećiti, stoga bi trebali pružiti šansu konkurenciji. Ipak, većini ljubitelja hokeja na brzinu *NHL 2005* bit će i više nego dobar izbor. ■

HACKER OCJENJUJE » NHL 2005

Više arkadno orijentiran te grafički nabrijan naslov, namijenjen ponajprije širokim masama

85

POSEBNO IZDAJAMO / DINAMIČNOST



Zapalili mi tenk! Gadovi!



Lovci u zitu. Točnije, bila su dva, al' je jedan zbog poteškoća s optikom odustao



Halt! Na tavanu ste našli travu pušit, a?

CODENAME: PANZERS, PHASE ONE

Strategija za koju možemo naći samo riječi hvale

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

» Stormregion. Gdje li smo čuli to ime? Pa da, to su frikovi koji su prije nekoliko godina napravili SWINE, zanimljivu strategiju u stvarnom vremenu u kojoj umjesto ljudi ratuju zečevi i svinje. Premda spomenuti prvijenac nije postigao planetarni uspjeh i pogurao RTS žanr u novom smjeru, već se tada dalo naslutiti kako autori imaju mnogo toga za pokazati. Dakako, pritom mislimo i na ovu igru. Iako mnogi navode samo jedan dio naziva kada govore o njoj, puni naziv je *Codename: Panzers, Phase One*, a pretražujući malo po službenim webstranicama, otkrili smo da autori planiraju izdati još dva nastavka, što je sasvim logično nakon uspjeha originala. No, zanimljivo je da su oni o *Panzers* trilogiji razmišljali i prije negoli je javnost vidjela prvi dio, a otkud im tolika sigurnost, vidljivo je već nakon prvih misija ove odlične igre.

Zaplet za ovakav tip igara nije pretjerano bitan, no za one koji dosad nisu čuli za nju i riječ Panzer ih ne asocira na tenkove određenog razdoblja ljudske povijesti, informacija o Drugom svjetskom ratu u

INFOBOX

Codename: Panzers, Phase One

PROIZVOĐAČ Stormregion
IZDAVAČ CDV Software
MIN. KONFIGURACIJA P3 750, 256 MB RAM, 32 MB grafička
NAŠA PREPORUKA P4 1.8 GHz, 512 MB RAM, 64 MB grafička
MULTIPLAYER TCP/IP
WWW IGRE www.panzers.com

ALTERNATIVNO

- **Sudden Strike**
Dušu dalo za slabije strojeve.
- **Blitzkrieg**
Vrlo slično *Panzersima*, samo u 2D-u.
- **Soldiers: Heroes of WW2**
Prekrasno i komplicirano

koji je utrpana trajava, no sasvim svrsishodna priča, više je no dovoljan podatak o čemu je zapravo riječ. Dakako – ratovanju. Gledano kronološki, prva je Njemačka kampanja, koja započinje napadom na Poljsku, potom Ruska, u kojoj branimo Moskvu i krećemo u protunapad, da bismo završili sa Savezničkom,

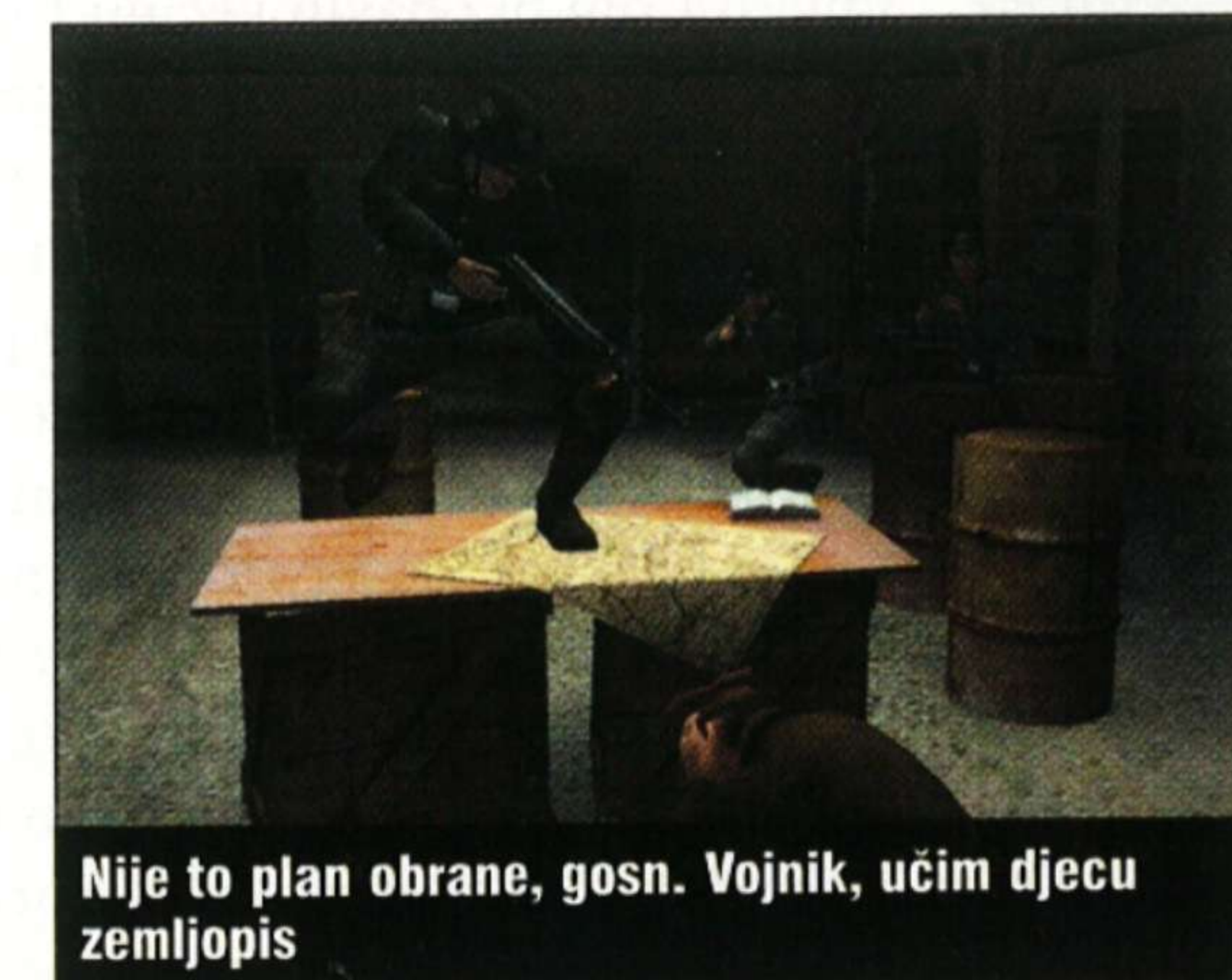
“POVOD PRVOJ MISIJI JE IZMIŠLJENI NAPAD POLJAKA NA NJEMAČKU”

koja miješa britanske i američke misije te započinje operacijama prije i tijekom samog iskrcavanja na plaže Normandije. Ono što nas je oduševilo je raznolikost misija, koje variraju od najobičnije obrane čekanja pojačanja pa sve do osiguravanja konvoja od naleta protivničkih tenkova ili inkarniranja nekih poznatih bitaka. Dakako, događaji su potpuno izmišljeni, no smješteni su u operacije poput protjerivanje Wehrmachta iz porušenog Staljingrada ili invazije Francuske. U nekim uz glavni cilj postoji i sekundarni, koji je na divno čudo, donosi bonus, kao i skriveni zadatci koje moramo sami otkriti, a nerijetko u misijama dolazi do prevrata,

IZDVAJAMO / UČINAK OKLOPA

Debljina oklopa tenkova u *Panzersima* nije tek puka brojka kao u ostalim strategijama u stvarnom vremenu, nego ima znatan učinak na samu mehaniku igre i na način razmišljanja igrača. Svako vozilo ima prednji, stražnji i bočne oklope, čija debljina varira ovisno od modela, a usto je važno i općenito stanje vozila, prikazano nekom brojkom. Pucajući po vozilu, nanosite štetu umanjenu za debljinu oklopa koji upija dio eksplozije, no time se i troši. Kad dođe do nule, vozilo svakim hicem dobiva najveću moguću štetu i vrlo brzo će biti uništeno. Najdeblji oklop tenkovi imaju sprijeda, što je i logično, dok je straga najtanji, što, dakako, daje određene taktičke mogućnosti, no važnije je napomenuti da uvijek napadate s više cijevi jednu metu, jer će tako biti najbrže uništena.

pa iz obrane krećemo u napad ili osvojeno ne smije ponovno pasti u ruke protivnika. Pozitivno je što tijekom igre jedinice skupljaju iskustvo, pa ih valja čuvati za naredne misije, osim ako igrate na najlakšem nivou, gdje se poginuli zamjenjuju svježim, ali već iskusnim snagama. Uz topništvo i kamione različitih namjena (uključujući opskrbu streljivom i mehaničare), osnovu vaših snaga čini pješništvo i tenkovi (u koje spada i samohodno topništvo). Kod tenkova je pravilo da se zastarjeli modeli zamjene novima, dok je pješništvo uvijek isto, ali različitih namjena kao što su snajperi, bacači plamena, bolničari, jurišnici i slično. Isprva će osnovnu vojsku činiti desetak jedinica, koje valja uspješno balansirati da biste se mogli nositi sa svim situacijama (a ne da



Nije to plan obrane, gosn. Vojnik, učim djecu zemljopis

PLUS

- vizualni prikaz oklopa
- svrsishodan multiplayer
- prenošenje iskustva

MINUS

- pješništvo marginalizirano
- sitniji problemi sa zvukom i pathfindingom



HACKER OČJENJUJE » Codename: Panzers, phase one

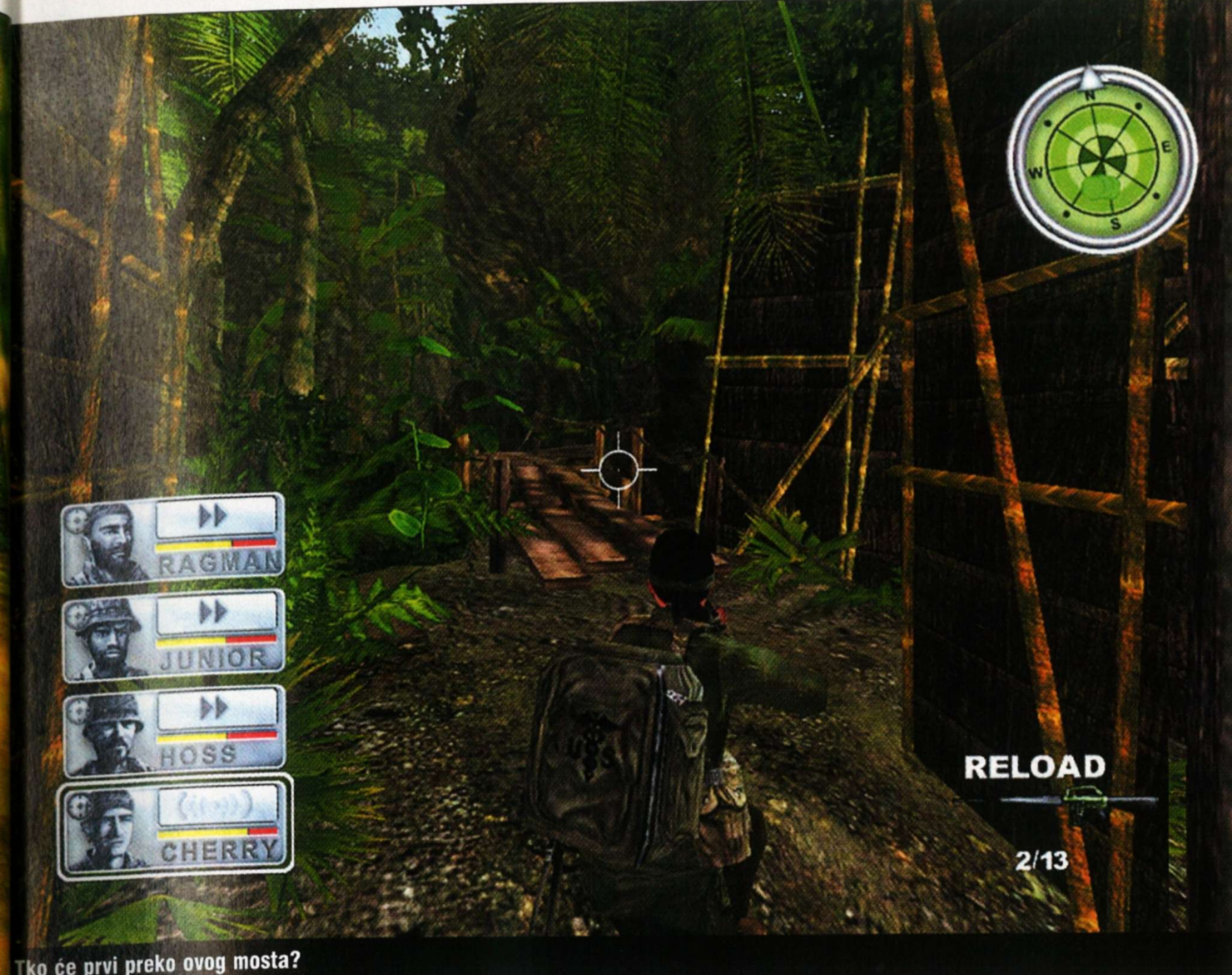
Čuvajte se Tigrova

88

POSEBNO IZDVAJAMO / TENKOVIMA



Zasjeda



Tko će prvi preko ovog mosta?

IZDVAJAMO / UMIRANJE

Smrt je česta i neizbježna u svakom ratu. No, virtualna stvarnost Conflict igara nije tako okrutna kao što bi se moglo učiniti na prvi pogled. Članovi vašeg tima su iznimno važni za lakše napredovanje kroz igru, stoga bi trebalo pripaziti da ne izgubite nekog odmah na početku. Obično se to u igrama rješava uporabom *save/load game* opcije, no ovdje to neće biti potrebno, naime, čak i kad vojnik izgubi svu svoju energiju, bolničar ga svojim *medikitom* može oživjeti. Dakako, problem nastaje kad nastradaju svi članovi tima, a onda vam preostaje samo *save/load* opcija. To, dakako, ne pridonosi realnosti igranja, ali mi ni za jedan Conflict nismo rekli da je realan nego ponajprije zabavan. U bitci s realnošću brzo bi izgubili, stoga ove naslove gledajte kao igrivu razbibrigu i više ćete uživati u njima.



CONFLICT: VIETNAM

Od ovog naslova nemojte očekivati revolucionarne novine i dobro ćete se zabaviti

PIŠE Goran Maravić
goran.maravic@janus.hr

» Conflict serijal svojom je jednostavnošću i pristupačnošću oduševio autora ovog teksta već u prvom nastavku. Jednostavnost upravljanja timom, ergonomsko komandno sučelje i igrivost bili su glavni aduti tog naslova. Činjenica koja je najviše plijenila pozornost, a mnogi su je previdjeli je da su se vaši specijalci doista ponašali kao specijalci i bili su vrlo uspješni u svom poslu. Dotad je, naime, obično bio slučaj da igrač, zbog manjkavog AI-a, odradi većinu posla, dok ovdje nije bilo tako - dovoljno ih je bilo gurnuti u pravom smjeru i oni bi obavili većinu toga. Dakako, to nije značilo da je igranje bilo dosadno nego da je ugođaj bio dobar. Sa zadovoljstvom vam možemo reći da je Conflict: Vietnam zadržao sve te prednosti, ali i donio neke nove. S tim da je izgubio multiplayer, koji je u originalnom Conflictu bio vrlo dobar i kao stvoren za mali broj igrača u LAN-u. Dakle, Conflict: Vietnam pružit će vam samo solo iskustvo. Kad je riječ o zamjerkama, spomenuli bismo totalno konzolaške izbornike, koje su ipak mogli malo više prilagoditi jed-

INFOBOX

Conflict: Vietnam

- PROIZVOĐAČ ■ Pivotal Games
- IZDAVAČ ■ SCI
- MIN. KONFIGURACIJA ■ P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D
- NAŠA PREPORUKA ■ 1.4 GHz ili više, 512 MB RAM, 64 MB
- MULTIPLAYER ■ nema
- WWW IGRE ■ www.conflict.com



ALTERNATIVNO

- Conflict Desert Storm 1 Bolje upoznavanje sa serijalom ne škodi.
- Raven Shield Ponajbolja taktička pucačina.

“ONI KOJI SU VOLJELI PRETHODNE CONFLICTE UŽIVAT ĆE I U OVOME”

noj PC-igri. Vidali smo, naime, vrlo solidne konverzije PC-igara na konzole pa smatramo da su se developeri onda mogli pobrinuti i za nas PC-jaše. Jasno, ovaj prigovor treba shvatiti više kao znak protesta nego kao objektivni problem u samom snalaženju u izbornicima. Igru je pametno započeti treningom jer se većina naredbi promijenila. Na prvi pogled nas je oduševila baza; naravno, svojim grafičkim izgledom i količinom pozornosti posvećenju detaljima. Oprema, nastambe, vojnici koji šecu oko, vozila i zvučna kulisa helikoptera i vatrene potpore uvelike pridonose atmosferi igranja.

DŽUNGLA, MECI I PUNJI ŠTAPOVI

Kad krenete u prave misije, uvidjet ćete da su kreatori jednaku pozornost posvetili i njima. Okoliš je doista dobro napravljen, biljni pokrov je uvjerljiv, a zvučna kulisa izvrsna. Okoliš kroz koji se krećete je vrlo

raznolik pa će tako vaša patrola hodati, šuljati se i boriti kroz sela, džunglu, uz rijeke, na rijeci, u hramovima i gradovima. Na putu će vam prepreke biti, osim neprijateljskih vojnika, brojne zamke, nagazne i potezne mine. Borba s neprijateljem će uvijek biti bučne i intenzivne. Sustav upravljanja je ostao nepromijenjen u odnosu na prethodnike, dakle, trčite i otprilike gadate u pogledu iz trećeg lica, dok precizno ciljate tako da se zaustavite i prinesete pušku licu. Oružje je vrlo raznoliko te tipično za to razdoblje. Kako su prije Amerikanaca ondje bili Francuzi, a u rat su se vrlo uspješno petljali Rusi i Kinezi, naići ćete na mješavinu opreme iz svih tih zemalja. Možete pokupiti naoružanje i streljivo od mrtvih neprijatelja ili ga pak pronaći u



Zašto su svi pobjegli kad smo mi došli u selo?



Gledamo se preko nišana

PLUS

- igrivost
- zvuk
- atmosfera

MINUS

- nema multiplayera
- povremena linearnost
- konzolaški ugođaj



HACKER OČJENJUJE » Conflict: Vietnam

Zabavna igra

79

POSEBNO IZDVAJAMO / ATMOSFERU

INFOBOX

Wanted: A Wild Western Adventure

PROIZVOĐAČ
Kineski seljak #2343253 i Kineski seljak #4325493

IZDAVAČ
Adventuresoft

MIN. KONFIGURACIJA
Pentium 500 MHz, 128 MB RAM

NAŠA PREPORUKA
Pentium 1000 MHz, 256 MB RAM

MULTIPLAYER
Nema...

www.adventurecompanygames.com/tac/wanted



Saddle UP: Time to ride

Diha, diha četiri noge

Znate li vi uopće koliko male djevojčice mole konje? Znate li vi uopće kolika želja za ponijima leži u srcima tih malenih princeza? E, pa ako ste dovoljni kreteni da kupite Saddle Up: Time to Ride, saznat ćete. Novi Dreamcatcherov proizvod koji, za razliku od drugih, zapravo i nije avantura stavlja vas u ulogu mlade poduzetne djevojke koja uzgaja, mazi, hrani i trenira konje. Problem s ovom igrom, doduše, ne leži u tome što je radena da razveseli male djevojčice. Naime,

“Dreamcatcherov proizvod koji, za razliku od drugih, zapravo i nije avantura...”

Saddle Up pati od gotovo fascinantno loše tehničke izvedbe koja, ruku na srce, konkurrira najgorim PC igrama u povijesti čovječanstva. Animacija koja, kako stvari stoje, daje dojam da glavi lik jaše androida nevjerojatno je smiješna. Kvaliteta grafike također gravitira negdje sredinom devedesetih, što znači da će u igri (ili barem njenom vizualnom dijelu) uživati uglavnom ljudi sa nehumanom dioptrijom. Naravno, ako se smatrate dovoljno otpornima da se



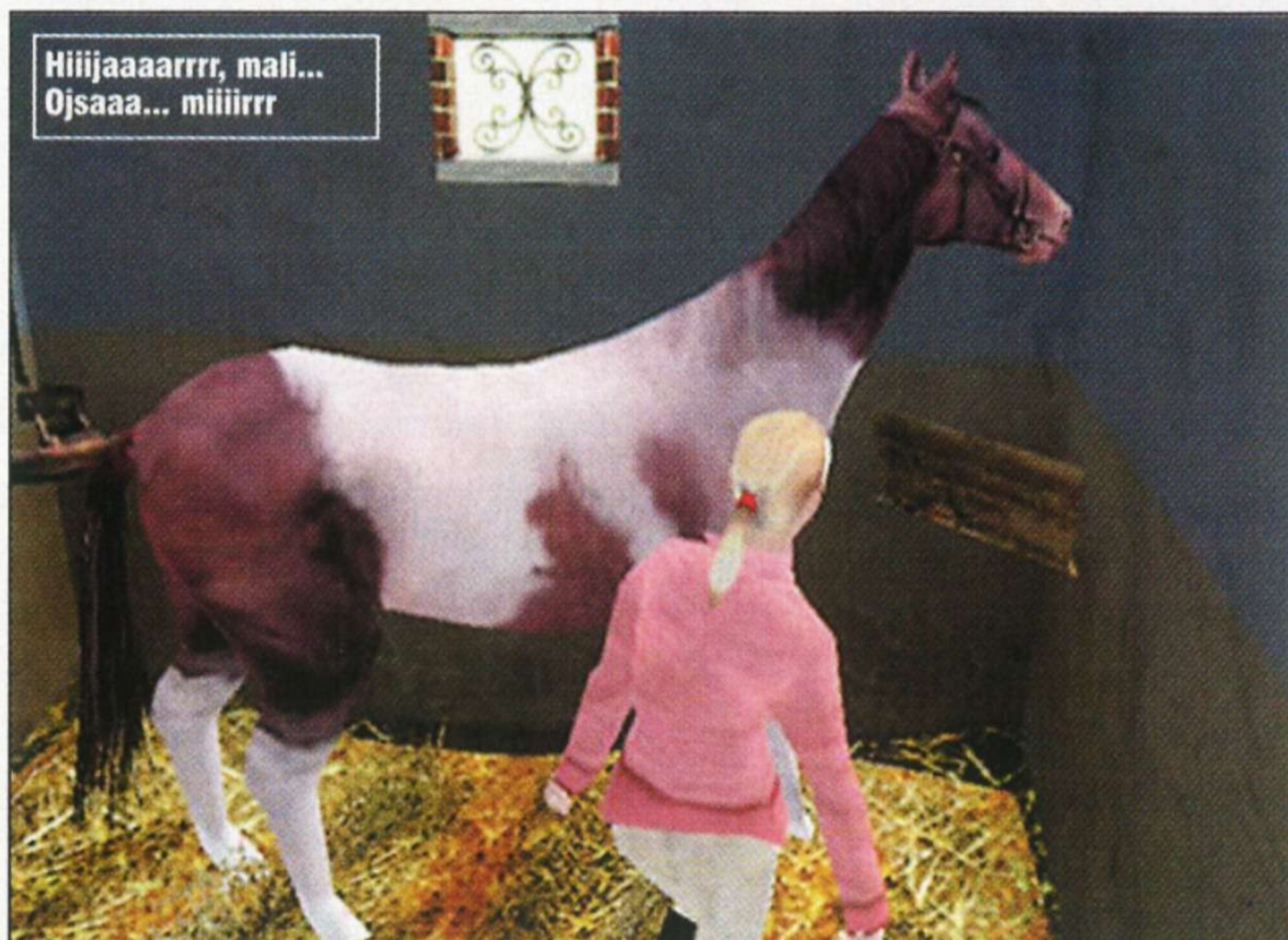
Ovakav konj zahtjeva mnogo ljubavi, pažnje i skrbi. Volite ga

sukobite sa samom igrom, iskreno vam želimo svu sreću s vijeta, s obzirom da pred sobom imate vjerojatno najgori naslov desetljeća. (dr)

HACKER OCJENJUJE Wanted: A Wild Western Adventure

Grozno **00**

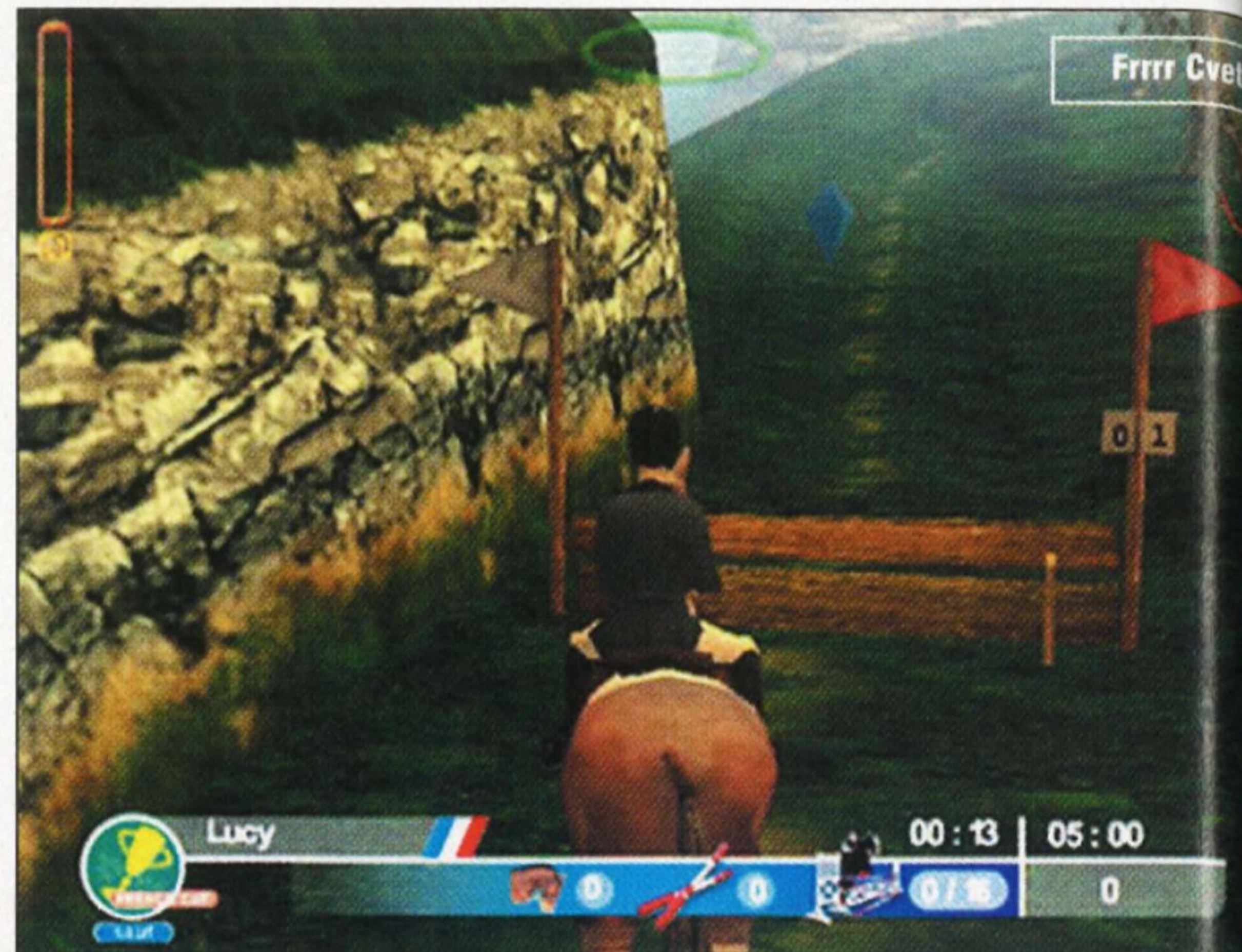
POSEBNO IZDAVANJE NEVJEROJATNO NISKA OCJENA



Hijijaaarrrr, mali... Ojsaaa... miiirrrr



Nakon dugog dahanja, djevojčica treba odmor. I odmori se imati, nakon izbrisemo igru s diska



Lucy 00:13 05:00

INFOBOX

Carnival Cruise Lines Tycoon 2005: Island Hopping

PROIZVOĐAČ
Arixx Software

IZDAVAČ
Activision Value

MIN. KONFIGURACIJA
Pentium 500 MHz, 128 MB RAM

NAŠA PREPORUKA
Pentium 1000 MHz, 256 MB RAM

MULTIPLAYER
Nema

www.activisionvalue.com/titles/Cruise2



dakle im samo ideja!?

Nakon mnogo napornih radnih sati na bezumno lobotomizirajućem radnom mjestu, radnička klasa se tu i tamo zaželi malo odmora. Pokupivši krpice, suncobran i najsmrdljiviji losion za sunčanje koji mogu pronaći, lagano se upute prema obližnjem ljetovalištu. No, ovo nije igra koja opisuje slobodno vrijeme kmetova, ona pokazuje kako svoje vrijeme provode bogatiji (i evidentno inteligentniji) socijalni slojevi.

“Činjenica je da je igra loša., Vrlo loša”

Točnije, Carnival Cruise Lines Tycoon 2005 bavi se krstarenjima. Kao vlasnik i odgovorni dizajner velikih putničkih brodova, na vama je da svoj poslovni imperij podignete na novu razinu, te pritom dobro zabavite svoju zahtjevnu i nerazumno simpatičnu klijentelu. Ako radite dobar posao, kapnut će lova. Ako ne, bankrotirat ćete te se prisilno pridružiti gorespomenutim kmetovima. A kako to nitko ne želi, vjerujemo da ćete igru htjeti igrati satima i satima. Unatoč činjenici da je loša. Vrlo loša. Hrpa statistika, nimalo duha, slaba grafika, nimalo inovacije i nimalo mašte.



Evo je, pomična platforma za čupanje vođovoda pomoću sidra

Naime, nakon nekoliko sati igranja, pokušali smo pobrojiti koliko zabavnih elemenata ova igra uopće ima. Rezultati su bili daleko od zadovoljavajućih. Štoviše, damo se kladiti da bismo više uživali gledajući boju kako se suši. CCLT2k5 vrlo je loša igra, namijenjena isključivo sloju ljudi koji smatra da svoj poduzetnički duh može razvijati u bescilnim igrama kojima malo fali da ih se ne dobiva besplatno u kutiji deterdženta. (dr)



Volim piti, volim piti, volim piti i krstariti!

HACKER OCJENJUJE Yu-GiOh! Power of Chaos

Čača te zakart' **10**

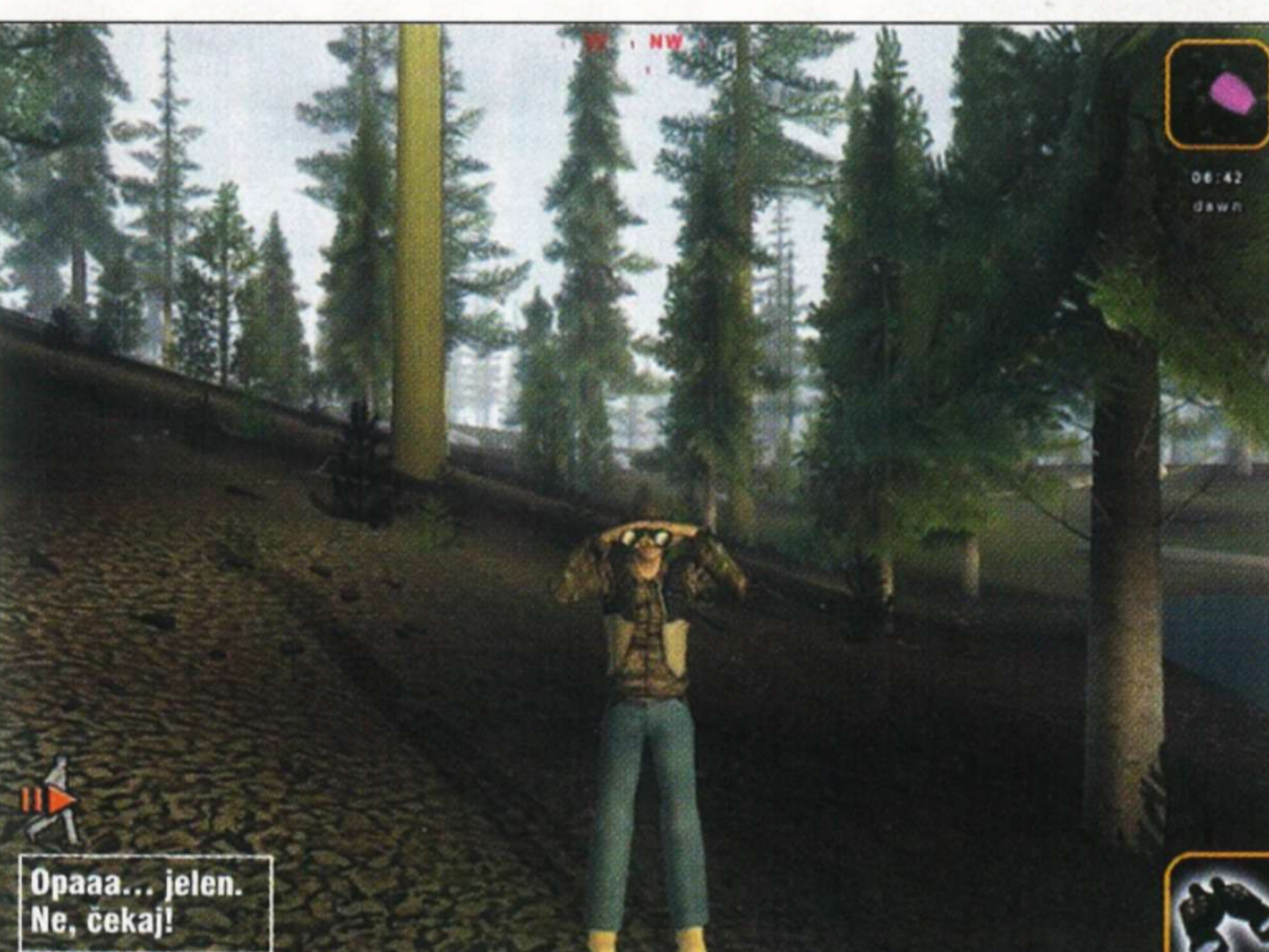
POSEBNO IZDAVANJE GALEBINE I TURISTE



Prokleti galebovi. Opet su mi se posrali na novu Paul&Shark majicu



Pa, inspektore Dane, u kojoj od ovih svih soba mislite da se nalazi droga?



Opaaa... jelen. Ne, čekaj!



Ovakav jelen je kalib iz Village Peoplea živ, zdrav i nabrijan na sirovu eliminaciju svih jelena s lica zemlje



Samo bježi, lane moje malo!

Deer Hunter Season 2005

Eh, ta divljač, krasna živad

Svi dobro znamo da je lov jedan od najpopularnijih sportova. Uostalom, kako osporiti činjenicu da se igre u kojima pucate po šumskoj divljači prodaju nevjerojatno dobro? U redu, prodaju se dobro u državama koje imaju dugu kulturu lova kao sporta (Kanada, primjerice). Medutim, ono što nas u cijeloj ovoj priči fascinira je evolutivni put lovačkog žanra. Prema svemu

sudeći, do dana današnjeg te igre nisu napravile ni koraka naprijed što se inovacije ili koncepcije tiče. Razloga je mnogo – no nama se čini da iza svega ipak stoji publika koja je te igre spremna kupovati. Ta klijentela kao da nije zainteresirana za napredak u igrivosti ili grafičkom prikazu, nego je savršeno zadovoljna varijacijama u oružju, zvukovima ptica te zanimljivim načinima na koje

“Mi, recimo, ovu igru smatramo totalnim gubitkom vremena”

divljač pada na tlo. Mi, recimo, ovu igru smatramo totalnim gubitkom vremena, međutim, itekako dobro znamo da postoje ljudi koji će je kupiti, smatrajući je najboljim izborom, odmah iza svjetskog prvenstva u *power-pullingu*. Smatrate li se članom te zanimljive socijalne skupine, samo naprijed. Inače, dalje od nje. (dr)

HACKER OCJENJUJE Deer Hunter Season 2005

Samo za loce **50**

POSEBNO IZDAVANJE JELENE

INFOBOX

Deer Hunter Season 2005

PROIZVOĐAČ
South Logic

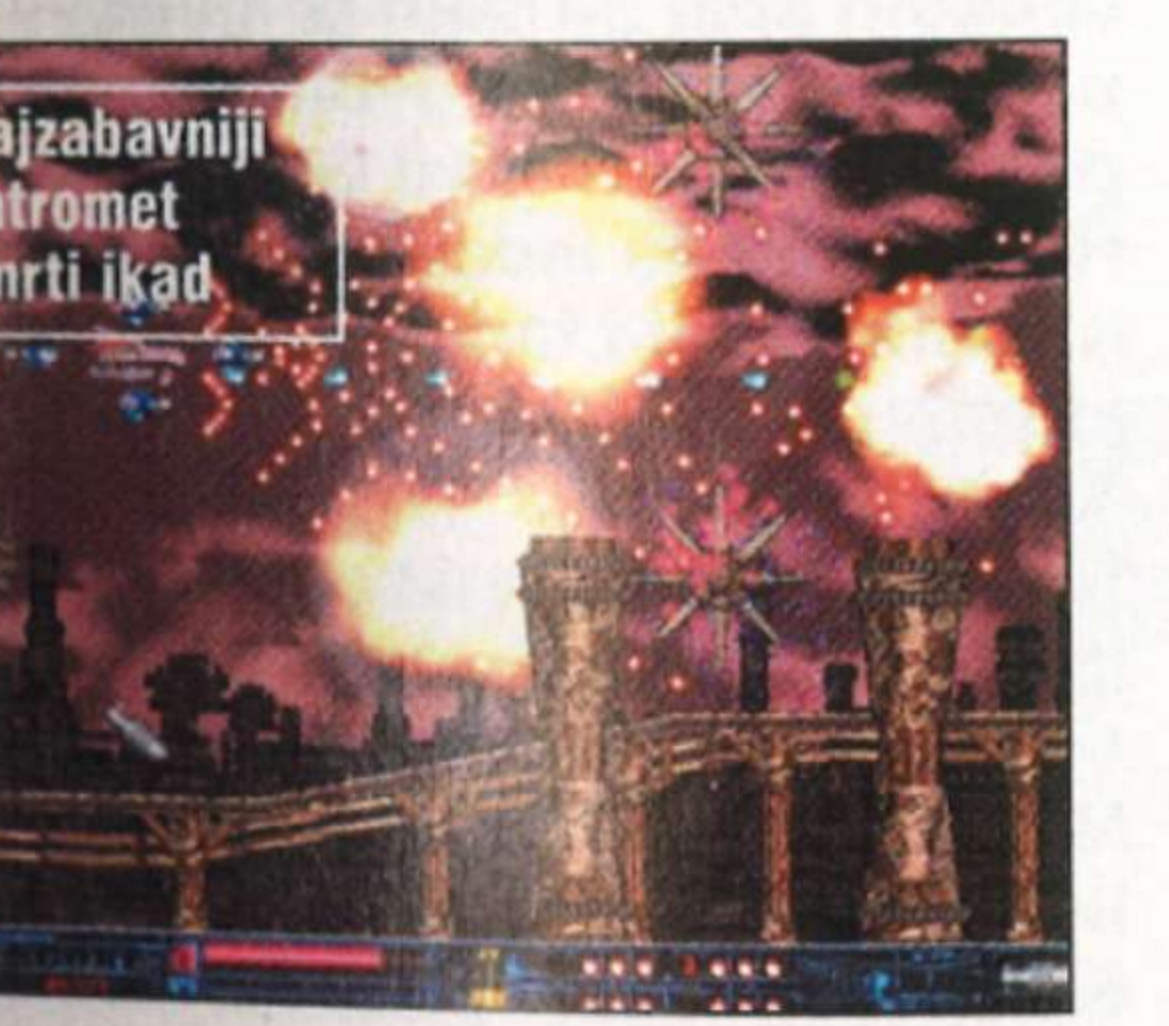
IZDAVAČ
Atari

MIN. KONFIGURACIJA
Pentium 500 MHz, 128 MB RAM

NAŠA PREPORUKA
Pentium 1000 MHz, 256 MB RAM

MULTIPLAYER
LAN, Internet

www.atari.com/us/games/deer_hunter_2005



Najzabavniji vatromet smrti ikad



Nijedan grad nije siguran od Doveza. Užas, zar ne?



Hipersvemiliir! BAM BAM BAM BAM

Dovez: The Second Wave

Čak i svemirski brodovi moraju tu i tamo na WC

Nedugo nakon izlaska prvog Doveza, autori te predivne njemačke pucačine napravili su i nastavak. Dovez: The Second Wave igra je koja bi se u širim krugovima bez problema mogla nazvati savršeno skockanim komandom ovčjeg govna. No mi, zagorjeli retro *gameri*, znamo daleko, daleko bolje. Vidite, mi, naime, imamo sposobnost da kao onaj tip iz Vrtloga života vidimo ljepotu u

“Drugi val”

svemu. I kao takvi, Dovez: The Second Wave bez problema možemo nazvati igrom koja će se svidjeti otprilike pedeseterici igrača. Što je, dakako, dobra stvar, jer će je kupiti taman dovoljan broj igrača da se autori opskrbe dvomjesečnom zalihom kobasica, piva i krumpira. S tehničke strane, taj broj prodanih kopija ništa nije opravdan – poglavito zbog činjenice da je ova igra DOISTA, ali doista nevjerojatno loša. Kad bismo se osvratali na igrivost, bili bismo razočarani, s obzirom da je

sve skupa dosadno i totalno nemaštovito. Naravno, ako ne spadate među igrače koji su spremni zaigrati apsolutno sve što spada u pucački žanr, a podsjeća na R-Type. Iskreno, ako želite zaigrati dobru pucačinu starog kova, bacite pogled na Star Monkey ili Ultra Assault, a ovu igru zaboravite što prije. (dr)

HACKER OCJENJUJE Dovez: The Second Wave

Old school pucačina oplemenjena nevjerojatnom količinom nemara. **30**

POSEBNO IZDAVANJE PUČIJE



Dovez na teritoriji zelenih

WARHOLE! TRASH RECYCLING AREA

INFOBOX

Dovez: The Second Wave

PROIZVOĐAČ
Intergenes

IZDAVAČ
Intergenes

MIN. KONFIGURACIJA
Pentium 500 MHz, 128 MB RAM

NAŠA PREPORUKA
Pentium 1000 MHz, 256 MB RAM

MULTIPLAYER
splitscreen

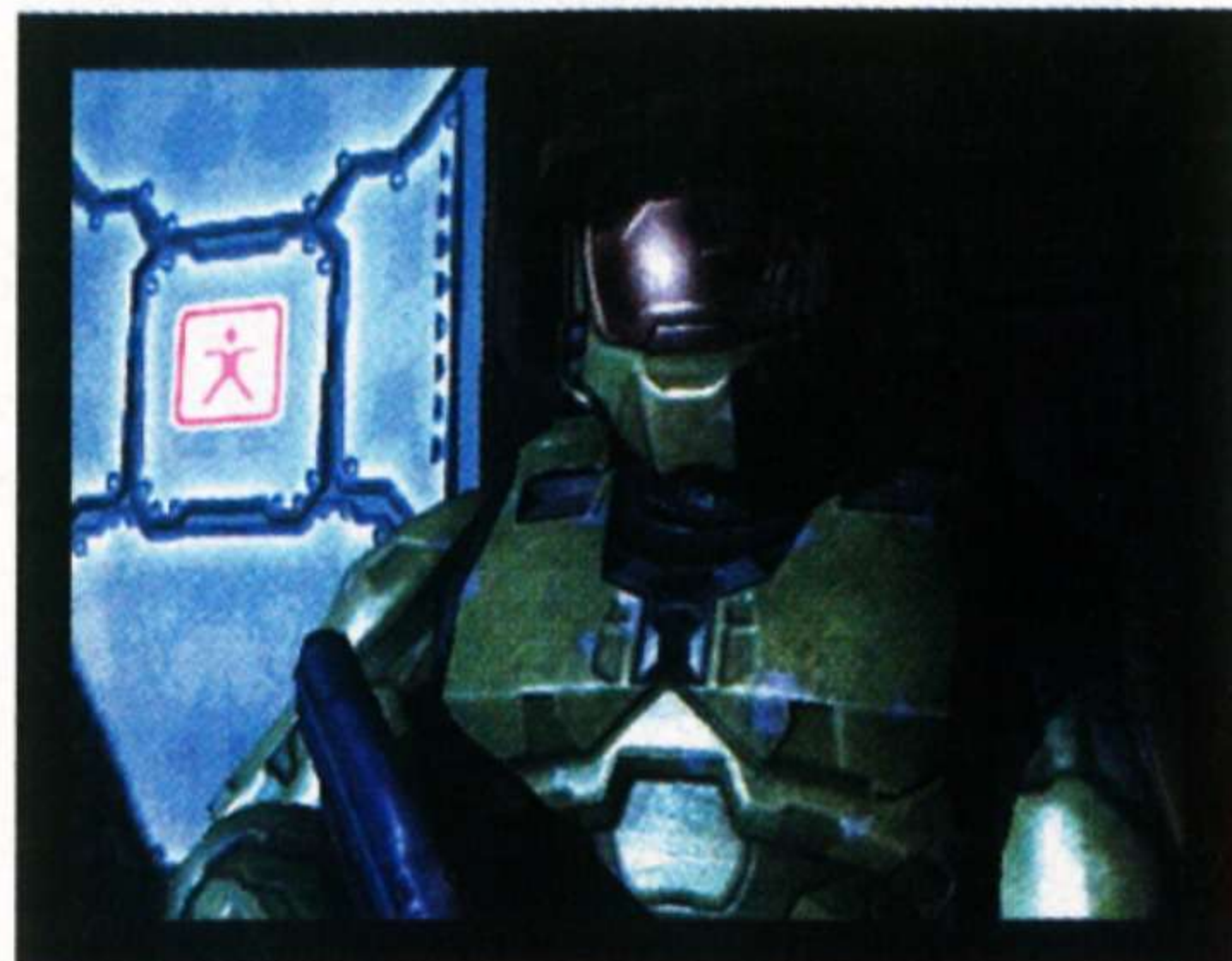
www.dovez.de



CHAT

**PISMA ČITATELJA
BEZ PANIKE
SOS**

Sva vaša pisma pristigla poštom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u The Ballu. Upute 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.



Još jedan broj, još jedan DVD i još jedna nevjerojatna hrpetina pisama i prijavnica za nagradnu igru, zbog čega naš lokalni poštar ima opakih problema s kralježnicom. Osim pokretanja nove, superatraktivne PixelView nagradne igre, druga velika vijest mjeseca je povratak našeg autorskog veterana Daria Rakovca u Hacker tim, što znači da smo, manje-više, ponovno u starom, zlatnom sastavu.

Prigodno odgovara: MASTER CHIEF www.punisher.com



Oplja, koja slika... Invazija svemirskog sjemenja - Earth & Beyond

OVDJE I TAMO

Bog, gameri! Mislim da ne moram govoriti da ste najčasopis, ali, dakako, imate i nekoliko mana. Nedavno sam bio u Njemačkoj i kupio njihov časopis (dosta slični vašem) za gamere. Čim sam otvorio prvu stranicu, svidio mi se. Časopis se zvao PCAction i stajao je 4,99 eura, tj. 38 kn. Imao je DVD s 8,5 GB s Trial verzijom igrice Earth & Beyond, 18 demoigrice, 17 videa, nekoliko patcheva i još pregršt koječega, i ono najvažnije - DVD je bio (kao u kaseti) čitljiv s obje strane: na jednoj strani su bili programi, patchevi, a na drugoj demoi i videi. A vi, vi imate samo 98 stranica, koje pročitam za dva dana, a onda moram čekati gotovo mjesec dana do idućeg broja. Ipak, moram vas pohvaliti za dvije stvari:

1. Lauš
 2. kvaliteta papira (kad god ugledam Hacker, ne mogu odoliti da ga ne dotaknem).
- Vaš DVD mi se isto jako svidio, ali kad sam vidio "Tell my more kids" pao mi je mrak na oči. Traileri su vam prva liga, pogotovo Resident Evil 4 i MGS3. Zašto nikad ništa ne pišete o tim igr-

cama (zapravo, možda se i pisali, no ja vas čitam tek od 105. broja), u nekim časopisima sam vidio da imaju čak 3 stranice posvećene samo MGS3. Jedino što bih želio da promijenite je da povećate broj stranica, i to znatno (baš sam skroman). Sve u svemu, super ste časopis.

A čuj, da mi koštamo 38 kn, bez problema bismo imali 2 DVD-a i još jedno tridesetak stranica više. Trenutačna cijena Hackera je, prema našim procjenama, optimalna, a ujedno i maksimum koliko su naši domaći gejmeri spremni platiti za gejmerski časopis s DVD-om. Svakako da nam je cilj u bliskoj budućnosti povećati broj stranica, a vjerujemo da ćemo zahvaljujući sve većem broju novih čitatelja i, dakako, našim starim, dobrim i vjernim čitateljima, to uspjeli i ostvariti.

NARKIĆ

Pozdrav, gospodo iz Hackera! Pratim vas pomno i kupujem svaki vaš broj i nestrpljivo ga čekam, kao što nekakav narkić čeka da povuče par dimova i da se riješi muke. Mogao bih vam nabrajati i pričati raznorazne glu-



Prince. Onaj što svira mačevima i sjekirama

posti, ali da prijedem odmah na stvar: čestitke zbog DVD-a, svaka vam čast, bilo je i vrijeme; mislim, konkurencija je velika, nemojte me pogrešno shvatiti, ja sam vaš podanik. Nego, da ovo brzo i kratko obavimo:

1. Hoće li uskoro izaći neka ekspanzija za Warcraft 3?
2. Kad izlazi Prince of Persia 2? Usput, može još jedno pitanje? Može, što da ne. Preferirate li MMORPG-ove ili pak igre tipa DOOM3 i Half-Life? Moram sad ići, stara će me objesiti ako ne isključim računalo. P.S. Bio bih vam zahvalan kad biste objavili ovo pismo.

Hvala ti na čestitkama i pohvalama, a odgovori na tvoja pitanja su: Warcraft 3 ekspanzije, nažalost, više neće izlaziti, sve o novom Princeu saznaj u velikoj ovomjesečnoj najavi broja, a što se tiče MMORPG-ova, vrlo radio bismo ih češće igrali da nam to lokalne telekomunikacijske "kompanije" svojim cijenama i omogućuju.

NOVAJLIJA

Ma, diste, ljudi, odlični se! Dobio sam komp prije dva mjeseca i odmah sam počeo kupovati samo Hacker, premda su neki govorili da ste pušiona (zbog CD-a, naravno). Mene taj CD-uopće nije mučio. Pa što ako ga nema (ipak, nemojte ga izbaciti, haha). Recenzije su vam odlične, smijem se ko divljak dok ih čitam, no u nekima je vrlo nejasno kakva je igra.

PUCAJTE

1. Kad izlazi Paraworld?
2. Hoćete li na DVD ubuduće stavljati modove za igre?
3. Trebam li uopće pitati više je s novim Half-Lifeom?
4. Što je s vašim legendarnim autorima Dariom Rakovcem i Danijelom Reškvcem?
5. Kad stižu ove igre: Men of Valor, Brothers in Arms i Medal of Honor: Pacific Assault?
6. Zašto Hacker ne izlazi tjedno?

1. Ako nas naša proročanska kugla nije prevarila, onda bi trebalo biti iduće godine.
2. Hoćemo, stavili smo ih već na DVD uz ovaj broj, no zbog dolaska Men of Valor demoa u zadnji čas smo ih izbacili da bi bilo mjesta za njega. U idućem broju obećavamo brdo najnovijih modova.
3. Zadnji službeni datum koji smo dobili je 26.11.
4. Dario se od ovog broja vraća velikom stilu pa tako iz njegovih pera možete čitati ovomjesečnu preporuku broja Evil Genius, Rešo radi kao jedan od urednika u GamePlayu i tamo ga možda čitati.
5. Men of Valor bi se trebao pojaviti u trenutku izlaska ovog broja u prodaju, Brothers in Arms se očekuje tijekom studenoga, MOH: Pacific Assault krajem listopada.
6. Eh, mi bismo htjeli, nije da ne bismo...

No, ni to nema veze. Kad već imate CD, dajte na njega stavite neke slike šifre i prohode, jer programa ima na svakom kompjutorskom CD-u (čak i Drvo znanja ima). Mogli biste u nekom od idućih brojeva napraviti nekakav popis igara koje su izašle i koje su hitovi, koje se moraju odigrati pa da i mi koji smo nedavno nabavili komp znamo što valja. To je to. I dajte se više odlučite što je bolje: Far Cry ili Doom 3!!!!!!!!! Nikako da netko izjasni, stoga ja glasno i jasno

NAGRAĐENI SU...

- **GeCubeATI X800**
Božidar Hadž, BIH
- **SpiderMan 2 igru**
Roberto Svatek, KRASICA
Igor Perlić, SAMOBOR
Dinko Petz, ĐAKOVO

Pisma čitatelja

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

kažem: meni je Doom 3 PUNO OLJII!! Dajte, objavite mi mail (ako uopće i dobijete) pa da se hvalim oko. OŠTANITE NAJBOLJII!!!!!!

Ispunjavamo ti želju i objavljujemo nismo. Problem CD-a, tj. DVD-a, ja riješen, a što se njegova sadržaja tiče, uvijek smo otvoreni za sve vaše želje i prijedloge, zato pucajte!

DAJTE MI PAPIRA!

Pozdrav, hackeraši! Ovo mi je prvo pismo i želio bih Vas pohvaliti. Stavljanjem DVD-a uz časopis, postali ste mi NAJBOLJI !! A još i bolji postali biste kad bi Vam kvaliteta stranica bila bolja, ko u drugim magazinima.

Svidi mi se to što ste stavili Score. Ja nemam nikakvu konzolu, ali volim uspoređivati recenzije za konzole i PC, tako da mogu drugima pokazati koliko je računalo bolje! Želio bih da na DVD stavljate neke stare igre koje su freeware. Najviše bih želio da stavite neki Mortal Combat ili sličnu šoru za dvoje, te Death Rally ili nešto takvo. Ostanite NAJBOLJI !!

Ne znamo što točno misliš pod

CA » POHVALE ZA DVD I OSTALO » PISMO MJESECA » POHVALE ZA DVD I

Okavo, iz Banja Luke sam, studiram... Toliko o meni, ono što je daleko važnije, Hacker čitam već sto godina. Ne znam točno od kojeg broja, ali vjerujem mi, jako, jako dugo. Uglavnom, odlučio sam poslati ovaj mail isključivo kao podršku za to što radite. Veoma me je iznenadila promjena dizajna, mislim da je to bilo kad ste uveli Score. Cover je izgledao profesionalnije, fino složen, pun OK detalja itd. Općenito, cijeli izgled, na grafičkom polju, se promijenio nabolje. Tekstovi su uvijek bili OK pa ih neću ni komentirati. Dalje, nedostatak CD-a, uopće nije bio nedostatak, ali eto... jednom prilikom sam otišao na vaše forum i čitao komentare nekih ljudi o časopisu. Postovi su u najmanju ruku bili smiješni jer su se, naime, svodili na to da je jedan drugi gejmerski časopis bolji, a kao razlog su navodili CD. Znači, grupa ljudi koja vas uopće i ne treba zanimati, ali postoje i takvi, a i OK je da što više ljudi kupuje Hacker, pa ste im s ovim DVD-om začepili usta. Osim

kvalitetom stranica, pretpostavljamo da misliš na kvalitetu papira? Deblji i voluminozniji papir ne znači automatski i kvalitetniji - kao što primjećuješ, na našem papiru je kvaliteta otisnutog, tj. boja, iznimna, sve je vrlo detaljno i čisto - na kraju krajeva, nije li to ono što je zapravo najvažnije. Freeware će, dakako, u budućnosti biti na DVD-u.

TEK SAD NAJBOLJI

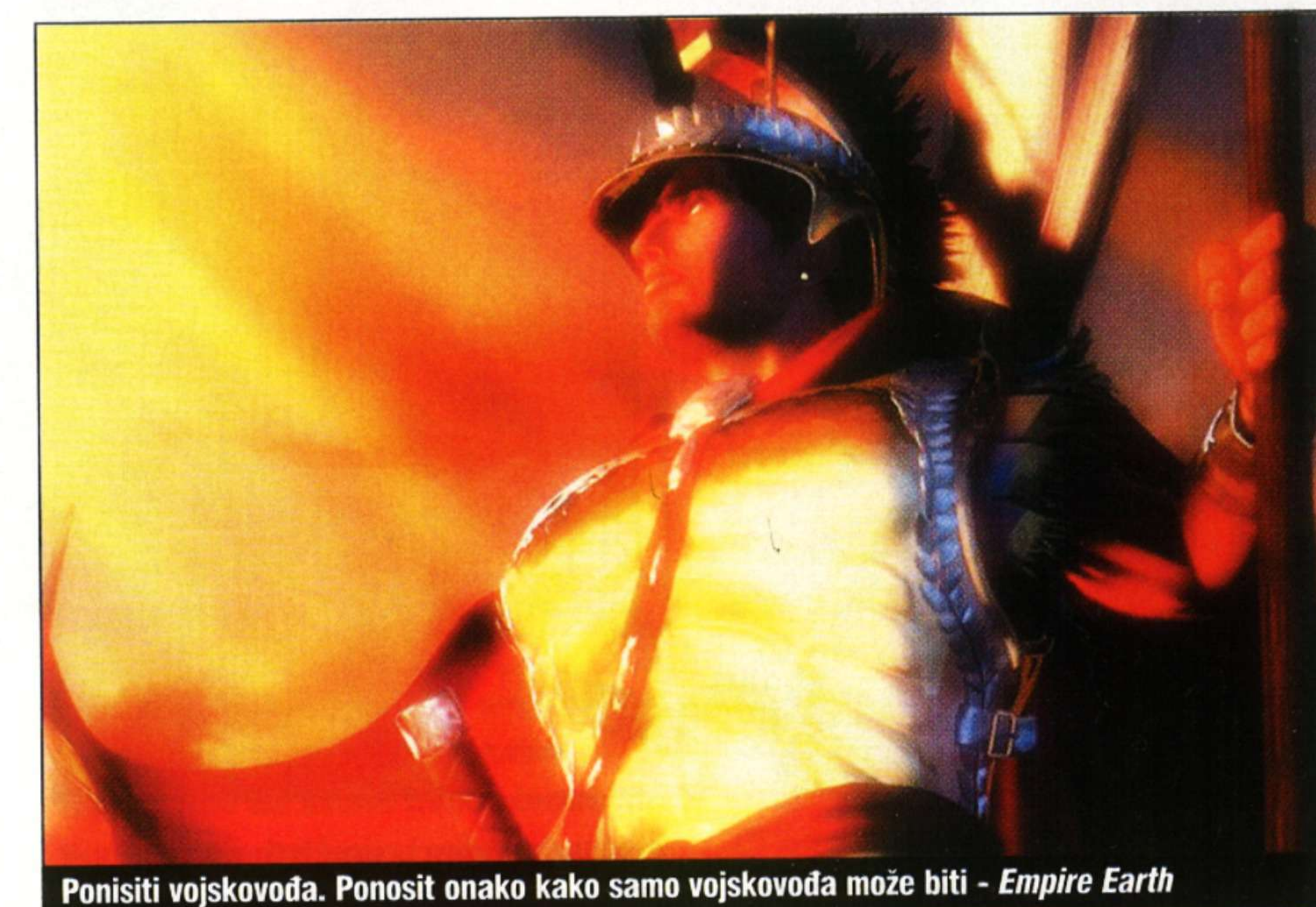
Pozdrav ekipi!!! Pišem vam jer ste me iznervirali. Dođem ja na kiosk i tražim novi broj HACKERA, a prodavačica mi kaže da nema i ja sav zburnjen pitam koji je datum, a ona mi kaže 20. Mislim si ja koji jadni kiosk - 20. je, a nema HACKERA i odem na drugi, a tamo ista stvar pa si ja mislim kakvi su ovo kiosci, nemaju Hacker, a 20. je te obidem cijelu Rijeku, no nigdje HACKERA. Kažem sam sebi: Dobro kupit ću ga sutra. Sutra opet ista situacija. Ja pomalo počinjem luditi, u školi dosadno, a nemam Hacker za čitat. I konačno, dođem ja 22. na kiosk sav živčan i tražim HACKER i konačno ga dobijem. Kad pogledam malo bolje, vidim da nema one glupe knjižice (koju valjda nitko nije ni čitao) nego je umjesto nje DVD. I moram vam reći da ste tek sada

najbolji. Nemojte misliti da je tu kraj, imam ja i prijedlog. Pogledao sam malo DVD i primijetio da je ostalo 700 MB prazno pa biste mogli utrpati jednu cijelu igricu. To bi bilo sve. Pozdrav najboljoj ekipi šalje vjerni čitatelj iz Rijeke.

Imam još samo 2 pitanja:

1. Ima li bilo kakvih naznaka da će se raditi Age of Empires 3 (ili se možda već radi)?
 2. Zna li itko na ovom planetu kad izlazi Half-Life 2?
- Pozdrav i ostanite najbolji!!

Eto, na novome DVD-u nismo ostavili gotovo ništa slobodnog prostora, nego smo, nažalost, čak morali i neke dijelove izbacivati kako bi sve stalo - tko zna, možda za koji mjesec osvanemo i s dva DVD-a u paketu. :) Što se Age of Empires 3 tiče, neprestano kolaju glasine da se radi u međuvremenu, mogao bi te zanimati Empire Earth 2, koji mi je konceptualno iznimno sličan. Na pitanje o Half-Lifeu 2 smo već odgovorili pa baci oko na okvir s kratkim pitanjima.



Ponisitit vojskovođa. Ponositit onako kako samo vojskovođa može biti - Empire Earth

kako postoje stvari koje nisu OK i još navede neki morbidan razlog. Brzo sam, normalno, skontao da su to vjerojatno neki klinici, ali eto, to me potaklo da napišem mail. Danas sam kupio novi broj, vidio DVD, demoigre na njemu (nema dalje, rokaju totalno) i ono, skontao da vas treba pohvaliti. Toliko. Ne morate objaviti mail, čisto ga pročitate.

Pozdrav iz Banja Luke

Stvarno si nas iscrpno iskomentirao, nema što, zahvaljujemo. Znamo da nam je jedan dio gejmerske populacije zamjerao izlazak časopisa bez medija, no eto i to se riješilo, nadamo se da su sada manje-više svi zadovoljni, te nam je cilj časopis samo dalje nadograđivati i poboljšavati.

24 SUPER TRAILERA

DEMO MJESECA

WARHAMMER 40K DAWN OF WAR

UTILITY PROGRAMI, MODOVI, PATCEVI...

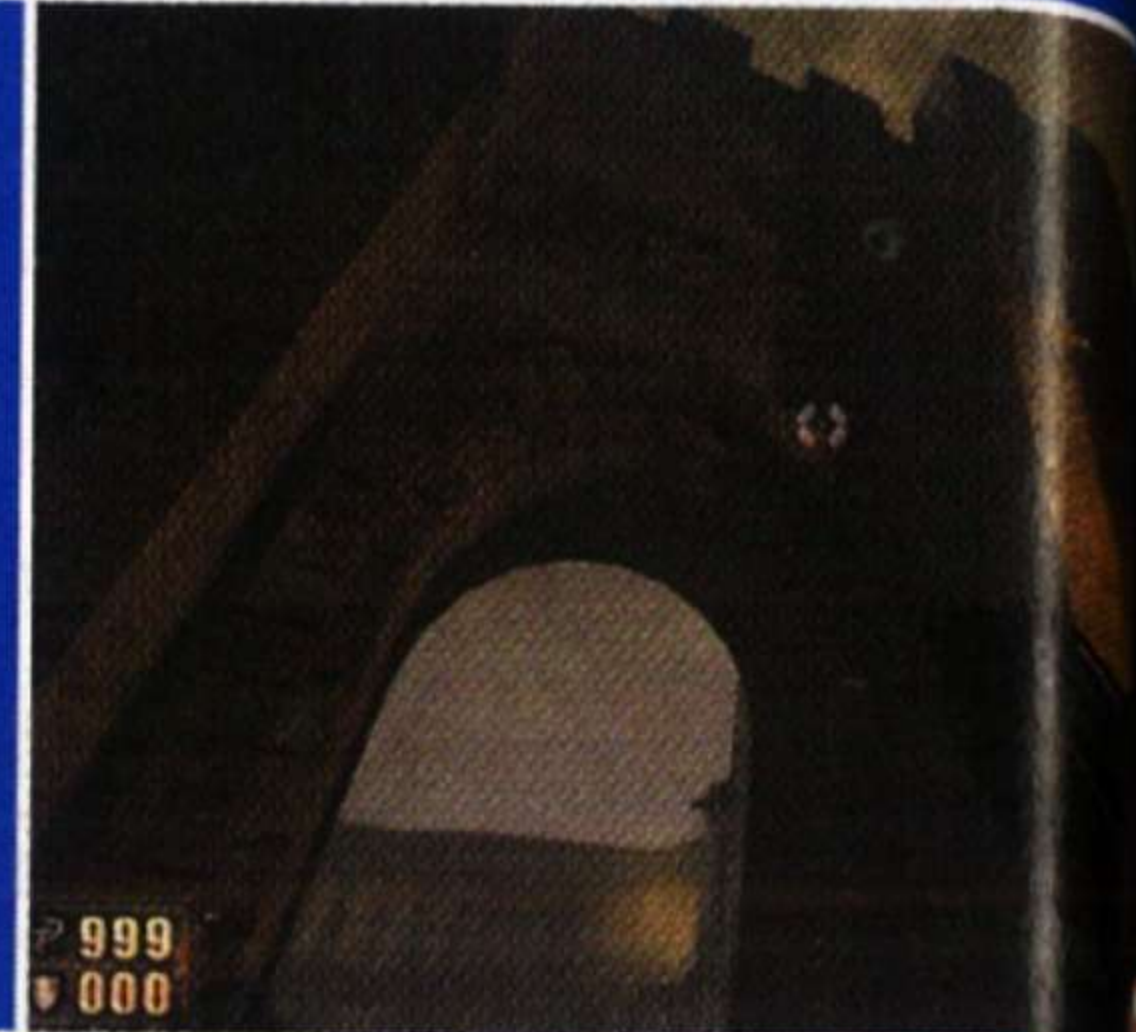
Ova bijela točka pri sredini je, da ne bi bilo pitanja, rupa u DVD. A lijep je DVD. Što je, je

SOS

PAINKILLER

Kiki je dogurao do trećeg nivoa prvog dijela igre i zapeo na borbi s bossom. Riječ je o neprijatelju kojeg ne može raniti nego ga mora nekako namamiti u vatru. Prvo pucaj u drvene daske na stropu (negdje u sredinu dijela koji

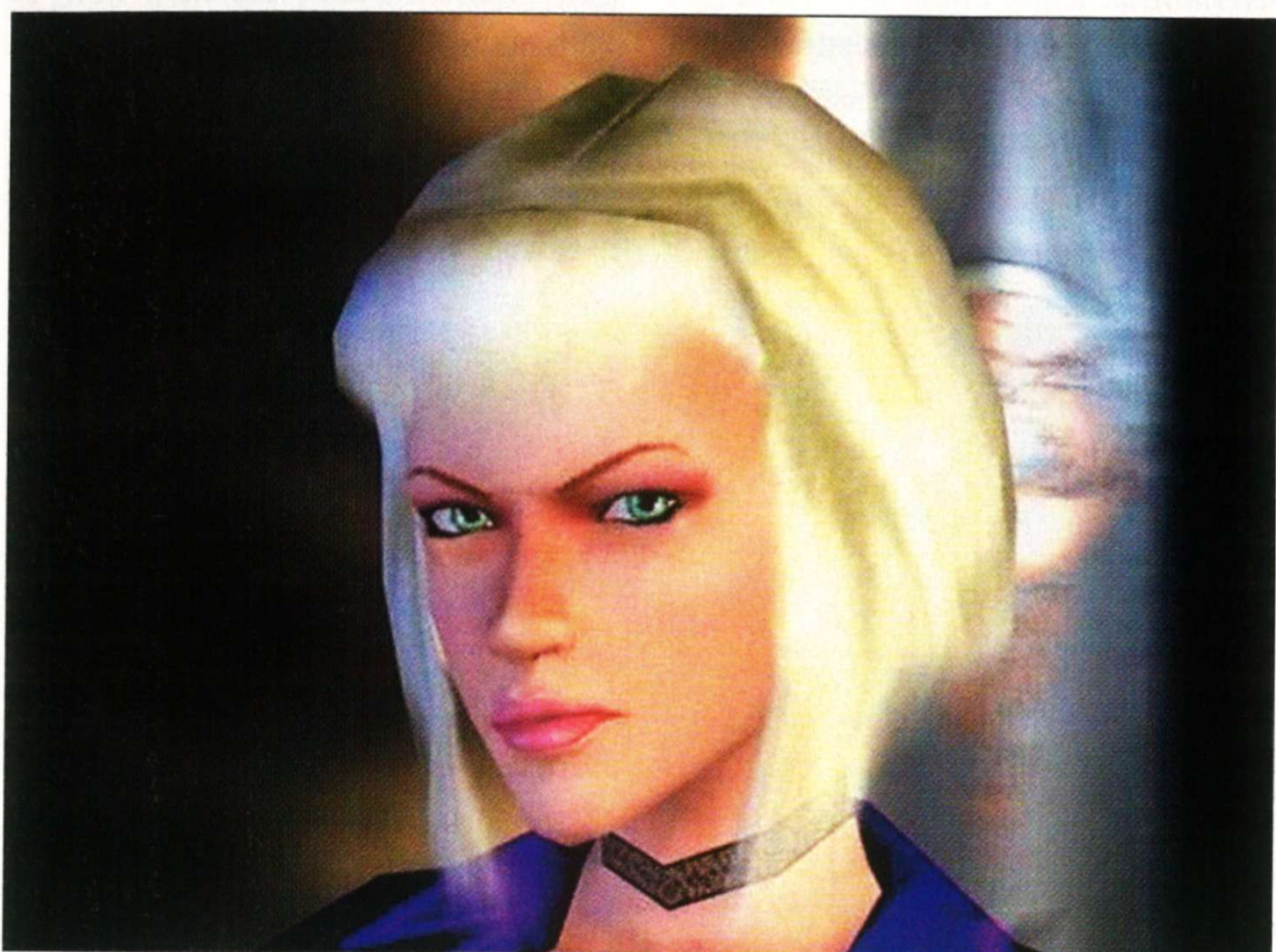
izgleda kao zvijezda), a potom stani na sredinu rupe u kojoj je vatra. Pričekaj da ti se neprijatelj jako približi te se okreni i trk pa skoči na ljestve koje se nalaze lijevo od tebe. Ako sve dobro izvedeš, on će upasti u vatru.



Stiglo je more novih igara, a stiće će ih još i više, stoga, dakako, valja što prije završiti sve započete naslove da biste se u cijelosti mogli posvetiti novim izazovima. A ako ste možda negdje zapeli, pišite nam, pokušat ćemo vam pomoći.

PIŠITE NAM... "HACKER" (SOS), Čakovečka 17, Zagreb | MAILLOM hacker_help@janus.hr subject: SOS

Iz SOS-a vas vadi: KREŠIMIR JOZIĆ



BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

Od nepotpisanog čitatelja stiglo nam je malo nejasno postavljeno pitanje - ako smo uspjeli shvatiti, nalazi se u prostoriji s nekakvim kristalima i ne može otvoriti vrata. Ako smo u pravu, trebaš ići do kontrolne ploče na drugoj strani prostorije - ondje se nalaze četiri pomične... nešto. Gornja desna je broj 1, donja desna broj 2, donja lijeva broj 3, a gornja lijeva broj 4.

Pomakni broj 2 u sredinu i okreni je za 90 stupnjeva pa je stavi u broj 1. Pomakni broj 4 u sredinu te je okreni za 90 stupnjeva (u smjeru suprotnom smjeru kazaljke na satu) i stavi u broj 2. Sada povuci broj 3 u sredinu i okreni za 180 stupnjeva te je stavi u broj 4. Zraka energije će poteći iz stroja u iduću sobu (ako ide u krivom smjeru, stisni tipku pored broja 1 kako bi stvarno tekla iz stroja). Idi u iduću sobu i okreni kristal na stupu tri puta u smjeru suprotnom smjeru kazaljke na satu. Sada idi do idućeg kristala te njega okreni dva puta na isti način, a nakon toga tri puta (također u smjeru suprotnom smjeru kazaljke na satu) kristal broj 3. Idi do kristala broj 5 i okreni ga jednom u smjeru suprotnom smjeru kazaljke na satu. Pojavit će se kontrolna ploča - idi do nje i aktiviraj je. Popni se po stubama te nađi Nico i



toranj sa satom, našao je cijev na kojoj je znak, ali ne zna kako se popeti.

Kad dođeš do cijevi, idi u udubinu ispod i počni se penjati po zapadnom zidu. Potom idi po zidu ustranu i spusti se na malu cijev - tek odavde možeš ući u veliku cijev i započeti misiju.

NEMA IGRE

Čitatelj iz susjedne države traži jednu igru. Nigdje je ne može nabaviti pa ga zanima bismo li mi mi mogli kako pomoći.

Budući da je to već starija igra, moguće je da je nema u dućanima. U tom slučaju, najbolje bi bilo da pogledaš na netu (ili na www.amazon.de, www.amazon.co.uk ili u pretraživač upišeš ime igre i buy), sigurno ćeš je naći - obično se može kupiti nova ili rabljena (jeftinija), jedino što ti treba kreditna kartica za takve transakcije.

GRAFIČKI PROBLEMI

Svako malo dobijemo neko slično pitanje. Ovaj put nepotpisani čitatelj kaže kako mu je grafika prilično zrnata. Ima jaku konfiguraciju i pokušao je podesiti detalje, ali ništa.

U svim ovakvim slučajevima riječ je o nekakvoj nekompatibilnosti igre s hardverom. To znači da ti ili treba najnoviji driver za grafičku karticu ili

CHEAT TERMINAL

SHELLSHOCK: NAM

U glavnom izborniku upišite: noescape - God mod kensentme - sve misije i slike norealguns - neograničeno streljivo freedelivery - uzmite si još jedno oružje inapurplehaze - psihodeličan mod

TRANSPORT GIANT

Za vrijeme igre stisnite jednu od idućih kombinacija tipki: CTRL + SHIFT + G - više novca CTRL + SHIFT + Y - dodatna godina CTRL + ALT + W - završite trenutačnu misiju

DOOM 3

Stisnite CTRL + ALT + ~ te tako privedite prozor, u koji upišite jednu od sljedećih komandi: g_dragEntity - kliknite na predmet i vucite ga po ekranu

give # - umjesto # upišite ime predmeta koji želite
give all - oružja i streljivo
give ammo - streljivo za vaša trenutačna oružja

give armor - oklop na 125
give health - zdravlje na 100
give keys - svi ključevi
give weapon_bfg - BFG
give weapon_chainsaw - Chainsaw
give weapon_machinegun - Machine gun
give weapon_plasmagun - Plasmagun
give weapon_rocketlauncher - Rocket launcher
give weapon_shotgun - Shotgun
god - God mod
noclip - prolazite kroz zidove
map # - upišite ime karte umjesto #

Ako vam neke od gornjih šifra ne rade, pokušajte pozvati prozor pritiskom na tilde i upisati: god - god mod notarget - isključite računalne protivnike noclip - prolazite kroz zidove

give weapon_chainsaw - Chainsaw
give weapon_machinegun - Machine gun
give weapon_plasmagun - Plasmagun
give weapon_rocketlauncher - Rocket launcher
give weapon_shotgun - Shotgun

patch za igru. Ako je riječ o driveru za karticu, naći ćeš ga na proizvođačevoj stranici, dok ćeš pronaći patch najlakše naći preko web stranice igre.

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Vedran se nalazi na 16. nivou Below Jerusalem, došao je do rupe



u kojoj je voda. Ne može je preskočiti - javlja mu se poruka kako bi trebao promijeniti razinu vode.

Na tom nivou postoji nekoliko takvih rupa s vodom. Za neke treba spustiti, a za neke podignuti razinu vode. Razina vode za svaku rupu se mijenja pomoću obližnje ručke. Ako ne možeš doći do nje (jer se ponekad nalazi na drugoj strani), naciljaj je i ispalj strijelju.

THE ELDER SCROLLS 3: BLOODMOON

Nepotpisani čitatelj zanima gdje se nalazi ulaz u Sovngarde te gdje bi mogao sresti jednog vukodlaka (u igri, ne u kvartu).

Da sretnoš vukodlaka, najbolje ti se šetkati ispred Greathalla i čekati da se pojave vukovi. Što se tiče Sovngardea, teško ćeš ga naći jer je



SYBERIA 2

Jane je u planini gdje se srušio zrakoplov i zna da treba nešto s radiom, ali nije siguran što i kako.

Prvo idi u zrakoplov i pregledaj kontrole. Nakon nekoliko klikanja trebao bi dobiti brojeve 03 i 28. Dakle, frekvencija je 0328. Sada idi do radija pored tornja, uključi ga te namjesti na spomenutu frekvenciju kako bi mogao razgovarati s pilotom.

Den ima problema pri penjanju na planinu. Kate zabije sjekiru i krene, ali vrh je nedostižan.

Nakon što zabiješ sjekiru i počneš se penjati, idi dokle možeš, a kad više ne ide prema gore, vrati se malo

niže i pokušaj naći drugo mjesto za primiti se u lijevu ili desnu stranu.

Nepotpisani čitatelj ne zna kako da pozove mamute pomoću roga.

Prvo ga "ukopčaj" tako da upotrijebiš Ivory key na ključanici. Nakon toga stavi ključ u drugu rupu s lijeve strane u donjem redu pa okreni kotač kako bi usmjerio rog u pravom smjeru. Sada još pogledaj taj rog koji se nalazi s lijeve strane mammoth phonea te namjesti u gornjem redu otvore na: otvoren, djelomice otvoren, otvoren, a u donjem na: djelomice otvoren, zatvoren, otvoren. Nakon toga povuci ručku...



to ekvivalent Valhalle. Idi do Thirska i nabavi knjigu u kojoj ćeš to saznati pa pođi to reći Ulfgaru. Možda u smrti nađe ulaz u Sovngarde.

GRIM FANDANGO

Nepotpisani čitatelj se nalazi u Petrified Forest i ne može naći potrebni ključ. Kaže da je već jednom netko pitao za isti problem, ali da mu nije baš jasno, pa moli za dodatno pojašnjenje.

Kod sebe bi trebao imati znak (ako ga nemaš, onda ga kupi) te ga zabosti u zemlju. Kad to učiniš, on će se zavrtjeti i pokazati neki smjer. Uzmi ga i kreni nakratko u tom smjeru, a onda ga opet zabodi.

FREELANCER

Cyber Lord pita gdje da nabavi Valkyrie Heavy Fighter te kako da ide u sustav Omicron Gamma.

Valkyrie Heavy Fighter možeš kupiti u Hamburg sustavu na svemirskom brodu (Battleship Westfallen). U sustavu Omicron Gamma možeš ući kroz obične Jump Holeove, a vjerujem da se jedan ulaz nalazi u lijevom sektoru Rheinland



CHEAT TERMINAL

HUNTING UNLIMITED 3

U folderu gdje se nalazi igra otvorite file config.cfg i nadite ovaj tekst: use_t console "0". Promijenite 0 u 1 da izgleda: use_t console "1". Sada započnite igru te pritiskom na tilde privedite prozor, u koji upišite jednu od šifri:

g_set_fov # - namjestite polje vida (upišite broj od 0 do 360 umjesto #)
g_set_time #.# - namjestite vrijeme dana tako da umjesto svakog znaka # upišete dvoznamenkasti broj (za prvi znak od 00 do 23, za drugi od 00 do 99)
gimme_tierz - svi redovi u challenge modu restart - započnite lov ispočetka

ALPHA BLACK ZERO

Pritiskom na tilde privedite prozor, u koji upišite šifru: /abz_cheatGod=100 - god mod

svemira (dakle, u prvom ili drugom sustavu, na lijevoj strani kada gledaš na karti, skreni s puta prema donjoj strani, opet na karti, sustava). Ako igraš po misijama, preporučujemo da ih sve prijeđeš prije nego ideš istraživati.

NEED FOR SPEED PORSCHE UNLEASHED

Nepotpisani čitatelj je otkrio da je moguće skinuti dodatne aute s Interneta, ali ne zna gdje da ih nađe.

Idi na stranicu <http://www.nfsunlimited.net>, ondje ćeš naći pregršt stvari za downloadati.



Bez Panike



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



Diabolic - pobjegao Vragu iz torbe :-)

BOJNO POLJE ZAPINJE...

Hy people! Da vas ne hvalim previše, ta već znate, najbolji ste. A sad pitanja. Imam kanticu s Pentium 4 1700, Radeon 9600 non Pro, 256 DDR, Windows XP i 98SE, HDD 40 GB 7200 rpm, matičnom ASRock P4S55FX, pa me zanima zašto mi gotovo sve igre donekle zapinju? *Battlefield Vietnam* na minimum detalja mi radi solidno, isto kao i *Far Cry* na medium detaljima, no *Battlefield 1942* mi očajno zapinje u *high* detaljima. Kakve su to fore? Zašto mi *Far Cry* radi bolje nego *Battlefield*? Usput, ima li igdje u Hrvatskoj za kupiti Alienwareovih

kućišta i ako ima, kolika im je cijena? Puno vas pozdravlja Marko

Oh! Ono što se vrlo često događa, a vjerujem da je problem i kod tebe, je integrirana zvučna kartica na matičnoj ploči. Ista, naime, zna propisno zafrkavati kod igara, i to tako da zauzme dosta procesorskog vremena, pa igra u nekim trenucima počne neizdrživo trzati. Pokušaj malo smanjiti detalje, poigraj se s postavkama - dok ne dobiješ onu na kojoj ti igra funkcionira dobro. Što se Alienware kućišta tiče, bojim se da ti ne mogu pomoći - koliko mi je poznato nijedan od naših distributera računalne opreme ih ne drži. Najbliže tome možeš naći u Linksu (Aerocool, Chenbro, Diabolic, Raidmax, Thermaltake), odnosno u Nobilisu (Thermaltake). Živio!

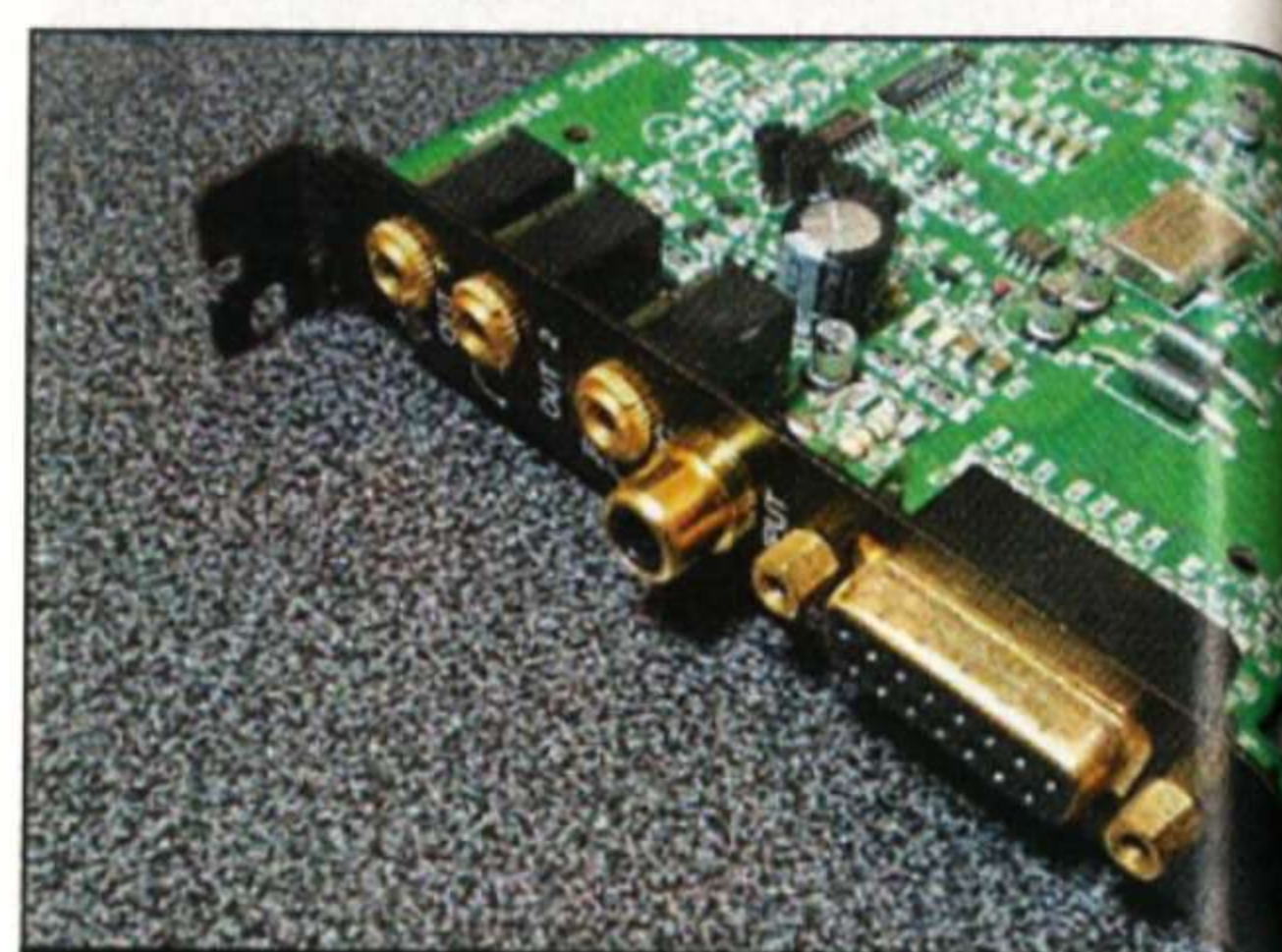
SP2 PROBLEMI...



BSPlayer, jedan od najboljih multimedia playera za PC

SP2 problems! Imam jedan problemčić, nadam se da mi možete pomoći. Dakle, instalirao sam hvaljeni SP2 i sve je bilo u savršenom redu dok mi jedan dan nije postalo dosadno, pa sam odlučio pogledati jedan filmić. Otvorih ja tako BS player... error. Dobro, hajdemo dalje. Win Media player... error. Uglavnom, isprobao sam sve playere koji postoje i u nijednom nisam uspio pogledati film. Što je problem i kako ga riješiti? Btw. Riječ je o DivX-u, da ne bi bilo zabune. Hvala unaprijed! Sven

Majstore, najbolje bi bilo da deinstaliraš BSPlayer, stare DivX codece, restartaš stroj. Nakon toga odi na [bsplayer.com](http://jdoe.host.sk) i skini novu inačicu BSPlayera, a potom na <http://jdoe.host.sk> skini Coda codec pack. Mislim da je problem u tome



Evo ovako izgleda optički izlaz... (vidi debeli konektor na slici tik do gameporta)

što ti stari codec za DivX-e radi kuršlus, a ovo bi trebalo to riješiti.

ZVUK NA KUĆNO KINO...

Super ste, još pogotovo kad sam pročitao da ćete prodavati časopis DVD-om. Ali, imam jedan problem želio bih spojiti računalo na Sony dav-s400 kućno kino, koje ima Digital in priključak pa me stoga zanima može li se to i ako može, treba li mi neka zvučna kartica, i koja? Hvala. Tomislav

Ako je to klasičan SP-DIF ulaz, onda mislim da nema problema, moraš samo imati karticu s takvim izlazom i kupiti dovoljno dugačak kabel. Neke novije matične ploče s ozbiljnijim zvučnim karticama imaju optički izlaz na sebi, a ako ga slučajno nemaš, onda uzmi Terratec ili Creative zvučnu sa istim. I da, krenuli smo s DVD-om, na sveopće zadovoljstvo nas, a bogme vas čitatelja :-)

KONZULTACIJE...

Pozdrav cijeloj redakciji, pogotovo tebi! Ovako, pošto nisam imao love za komp od 10 milja, a dosta mi je bilo igara na Gamecubeu i kronični mi je falio komp, uzeo sam si ovu konfiguraciju (možda ćete me nakon ovog htjeti ubiti, ali imam samo 13 godina, nemojte!):

Budući da imaš AGP4x utor mimo integrirane grafičke, toplo bih ti preporučio da uzmeš neku od novijih ATI ili nVidia grafičkih kartica, čim ti to financije budu dopuštale. Primjerice, Radeon 9600XT ili GF 5900XT.

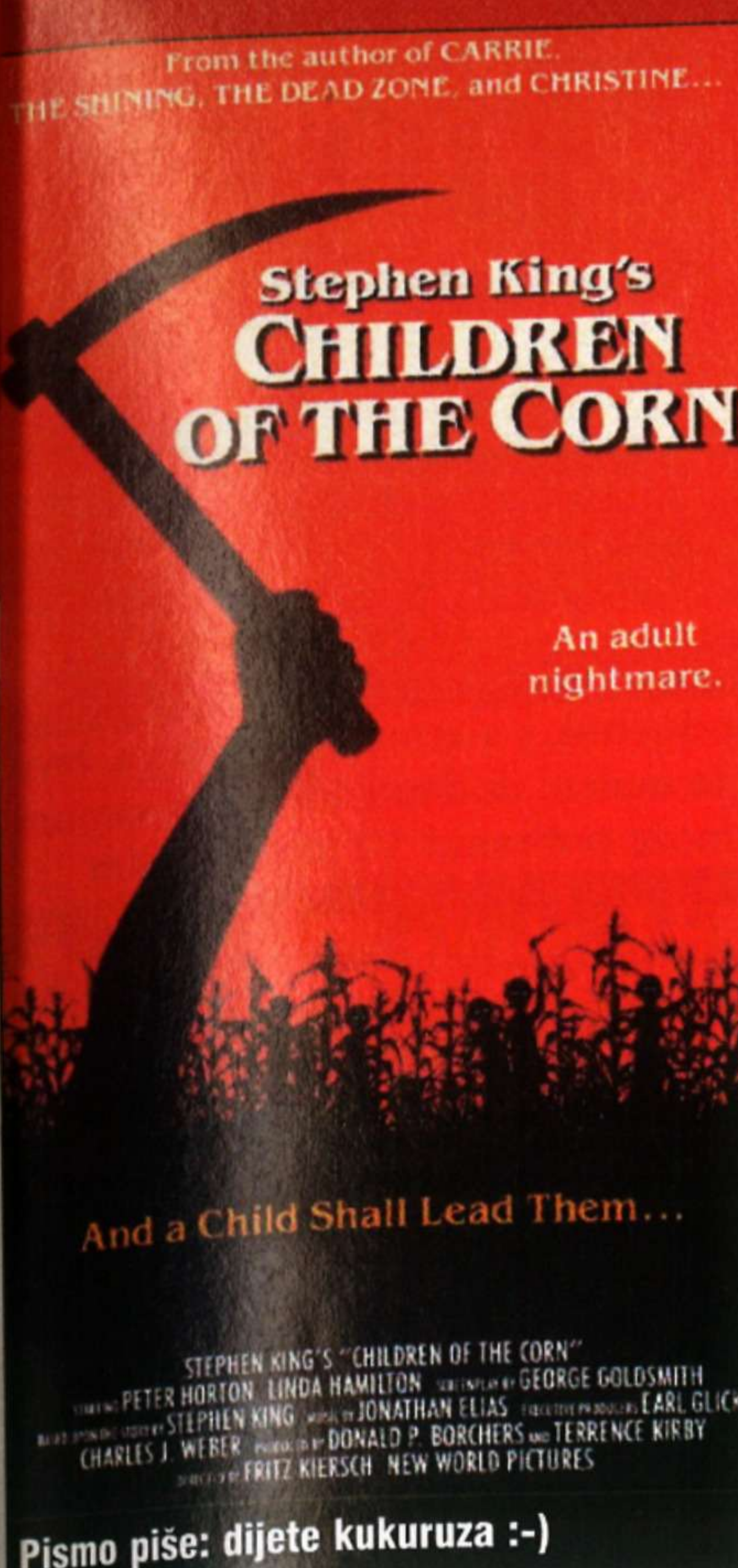
Warcraft 3 - Umijeće ratovanja...

DAJTE STEROIDE ZA RAČUNALO!!! :-)

Poštovanje! Moja konfiguracija računala je procesor Intel Celeron 1700 MHz s hladnjakom; matična ploča microATX s integriranom grafičkom (chipset SiS 650GX), AGP4x, 3xPCI, 1xCNR, 6xUSB, ATA 100, LAN 10/100, FSB 400 MHz; 128 MB DDR RAM, 266 MHz; HDD 40 GB, ATA 100; DVD ROM 16x; integrirana zvučna kartica; zvučnici i ostala oprema (koja je u redu). Evo mog pitanja: za razumnu svotu novca, kakve mi nadogradnje preporučujete te kakve su mi općenito mogućnosti za nadogradnju ovog stroja? Na primjer, igra *Arcanum* ne izgleda kao nešto što takvo računalo ne bi moglo podržati, ali se svejedno guši, i jedva pokreće igru. Po mom mišljenju, prvo što bih trebao učiniti je nadograditi memoriju. Ne trebam računalo na kojem ću uspjeti igrati

Far Cry, već samo nešto što će bez problema uspjeti podržati u najmanju ruku *Baldur's Gate*, *Arcanum*, a po mogućnosti i *Warcraft 3*, odnosno igre sličnih računalnih zahtjeva. Savjetujte me jer savjeti mi očajnički trebaju. Ante

Antimone, ono što ćeš svakako trebati učiniti, a i sam si to dobro zapazio, je kupiti još memorije. Bilo bi poželjno, pogotovo ako vrtiš Windowse XP, imati bar 512 megabajta RAM-a. Druga caka je u integriranoj grafičkoj kartici na



Pismo piše: dijete kukuruza :-)

procesor Intel Celeron 2.4 MHz/400 128k box matična ASRock GEPRO-M2 SIS 650 GX, MXS440 memorija 512 MB PC3200 DDR 400 MHz V-DATA hard disk 80 GB, MAXTOR 7200 2MB

CD-RW/DVD AOPEN 52X/32X/16X FAX MODEM SWEEX 56K PCI AMBIENT kućište MIDI TOWER ATX P4-300W CODEGEN COMBO WIN XP PRO.

Znam da je Celeron smeće, da ne treba uzimat takve konfe, al' kad vlada kronična besparica, i to je dobro (valjda! ups!). E sad pitanje: 1. Je li se isplatio kupiti ovakvu konfu za 2500 kn?

2. Koju biste mi grafičku preporučili, a da s njom mogu igrati *Doom3*, *HL2*, *Far Cry*, *Ground Control 2* i sve nadolazeće hitove (ako je ikako moguće, ali barem neke novije)? Cjenovni rang neka bude što niži (700-1500, ako je moguće više u donjem dijelu cjenovnog raspona, dakako ako je moguće!) računajući *HL2*, *DOOM3* itd., uglavnom best buy rang. Hvala! Još jedanput pozdrav, najbolji ste! kornkid, Crikvenica

Haj, mladiću! Muchos gracias na pozdravima! Ak' se mene pita, konfiguracija je okej, a i cijena je sasvim pristojna. Što se grafičkih kartica tiče, mislim da ti je najpametnije uzeti Radeon 9600XT ili GeForce 5900XT (ona je, doduše, 1550 kuna). To su kartice koje bez beda vrte HL2, D3 i slične radosti. I nećemo te ubiti danas, možda sutra :-)

PROBLEMI S GRAFIKOM...

Pozdrav najboljem PC časopisu! Imam jedan veliki problem: nedavno sam kupio novu grafičku ATI Radeon Sapphire 9600 XT i krenuli su problemi - iz likova u nekim igricama su mi počele izlaziti neke zrake, točnije izlazile su mi iz auta u *Colimu 4*, iz pješadije u *Ground Controlu 2* i iz lika u *Soldneru*. Prijatelji su mi rekli da stavim nove drivere, pa sam stavio najnovije 4,9

PITANJE BROJA

ČAVEL V GLAVI SVI IMAME. KAI SMO ZAGORCI...

E, bok, gospon Polojac! Ja bi si štel kupiti novi kompjutor pa me zanima kaj velite na ovu konjugaciju:

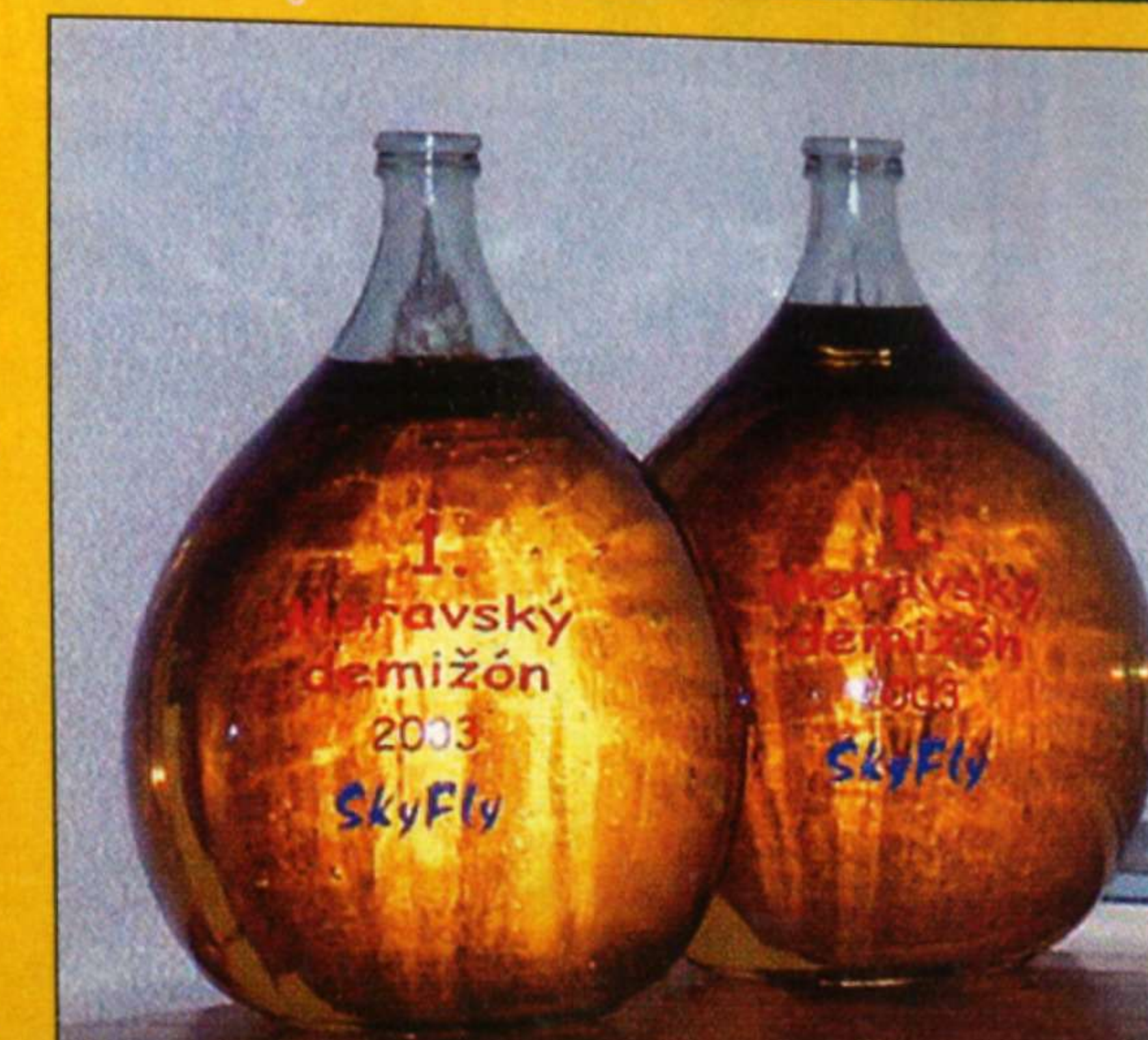
procesor: Pentium 1 ili slabiji - 20 kn
grafička: TXK 110 iz 1989. god. - 15 kn
RAM-i: 6 MB DDR - 3 kn
hard disk: 100 KB ili malo manje - 4 kn
televizor: Peaceok 2" - 25 kn
flopy: Samsung - 30 kn
hladnjak: Gorenje - 1000 kn

Ukupno - 1097,00 kuna
Čul sam da je hladnjak najvažniji,

pa sam odlučil uzeti skupog. Kompjutor bi' koristil za najnovije igre: DUUM 3, HALJF LJAJF 2, KOLL OFF DJUTI, GETEJA: SAM V HIŽI, SPLINTER SELL i ostalo. Treba tu kaj promeniti il' bu sve kaj piše delalo? Ha? Unapred se veselim odgovoru.
ŠTEFAN iz Zagorja

P.S. Objavite pismo! Objavite pismo u Hakeru broj 107. Hvala!!

Nja. I nek mi onda netko veli da ne objavljujemo pisma čitatelja :-)
Dakle, ovu konfiguraciju bi Mataković nazvao Tudum 1 overklokan na 4,5 gigaherca :-)



Štef, manje v demijon gledati!!!

ati catalyst i ništa. Prije ove kartice sam imao GeForce Mx440 i grafika je bila normalna. Trenutačno imam konfiguraciju Pentium 3 850 MHz, Ati Radeon 9600XT, 80 GB hard disk, 320 MB RAM, Windows Xp Pro. Ne znam je li to zbog malog procesora i matične, što moram nadograditi pa vas molim da mi pomognete. Unaprijed se zahvaljujem. Pozdrav iz Siska! Luka



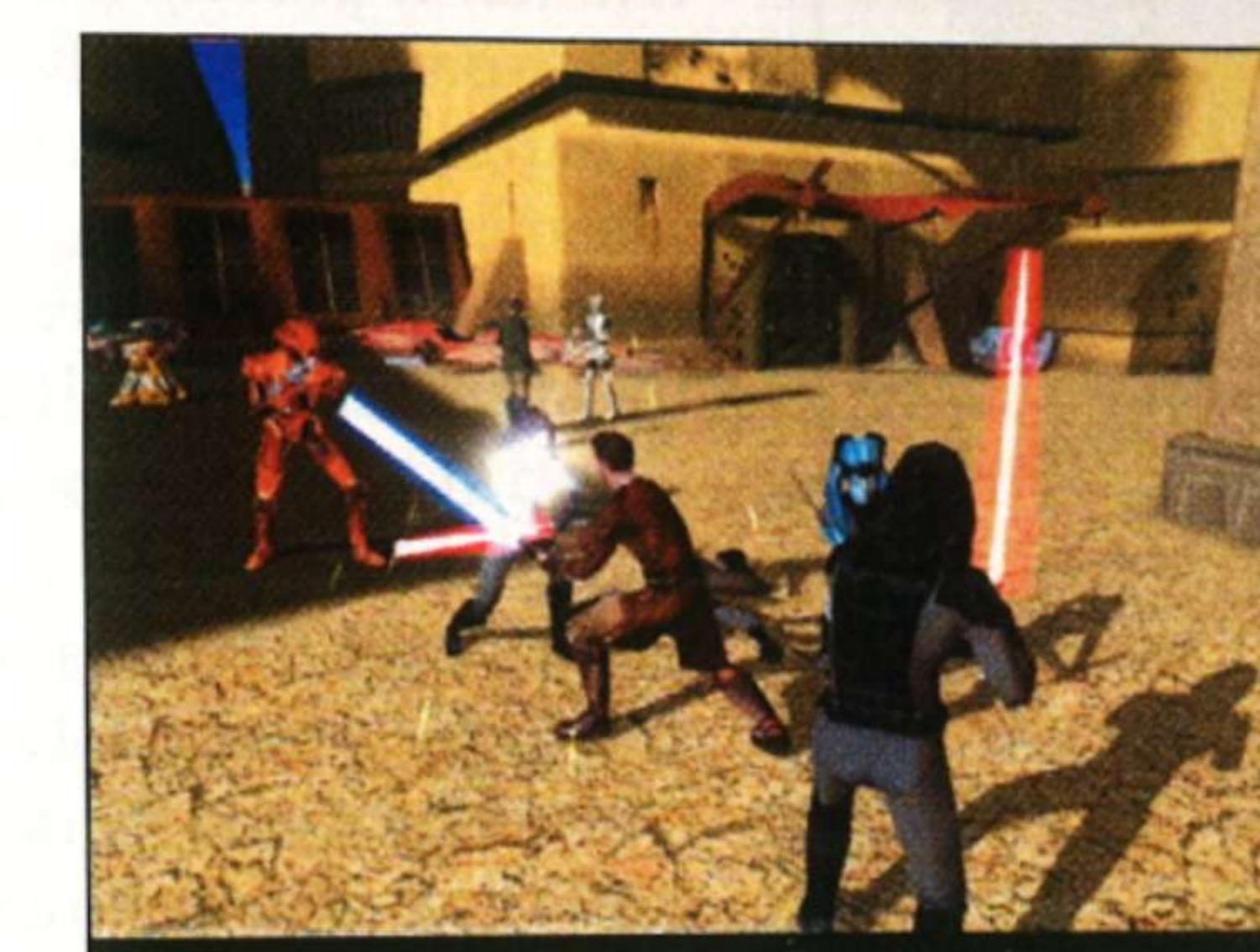
Collin McRae, u izdanju koje ne vidite svaki dan :-)

Po svemu sudeći, čini mi se da je problem u grafičkoj kartici. Taj problem stručnjaci nazivaju 'texture tearing', odnosno paranje tekstura. Osim toga, nisi mi napisao jesi li prije izmjenjiv grafičke kartice deinstalirao staru, kao i njezine drivere? Ako nisi, sram te bilo :-). Naime, može biti da je došlo do konflikta starih Detonatora od GeForcea i novih Catalista od Radeonke.

SW KOTOR PROBLEMI...

Pozdrav najboljem časopisu na svijetu! Instalirao sam SW:KOTOR i normalno počeo igrati, kad odjednom, restarta mi se stroj i tako svakih 20 minuta kad igram tu igru (sve ostale rade OK). Procesor mi se ne pregrijava jer sam nedavno kupio novi hladnjak i temperatura je uvijek oko 45 stupnjeva. Konfiguracija mi je: Athlon 2500 xp, 512 MB RAM-a, Geforce FX 5600 XT, 40 GB, a matična ASUS nForce2 A7N8X-X. Molim Vas, pomozite! Unaprijed zahvalan, Alex!

Eh. Odeš do pirata, izvučeš mu uši i kažeš mu da ti da kopiju igre



Koristi Silu, mladi padawane!

koja funkcionira kak' spada! :-)

KONFIGURACIJA DO 6000 KUNA

Pozdrav cijelom uredništvu! Molim vas da mi preporučite konfiguraciju do 6000 kn. Računalo bih koristio za igranje. Molim vas i da mi napišete gdje se takvo računalo može kupiti ili naručiti, naime, živim u Dubrovniku. Iwan

Pozdrav, imenjače. Za šest tisućica se da složiti vrlo dobar stroj. Moja preporuka bi bila nešto ovog tipa:

matična ploča - ASUS P4P800 SE (oko 840 kuna)
procesor - Pentium IV 2,4 GHz Prescott (oko 1040 kuna)
memorija - DDR 512MB DDR 400 dual channel (755 kuna)
grafička - GeForce R9550 EXTREME (825 kuna)
disk - Samsung 160GB 7200 rpm UATA133 (699 kuna)
DVD snimalica - TEAC +/-8x (model DV-W58G) (594 kune)
kućište - MS MJC-F4 srebrno (210 kn)
monitor - Samsung SM793DF 17" flat CRT (974 kuna)

I tu podvlačimo crtu, a ukupna cijena

je 5937 kuna. Nedostaju još miš, tipkovnica i zvučnici, no ti dodatci ionako nisu skupi. Što se tipkovnice i miša tiče, preporučujem nešto od Logitecha i Microsofta, u ponudi imaju doista odlične stvari, stoga vrijedi izdvojiti koju kunu više - ruke će ti biti zahvalne. Komponente su uzete iz aktualnog cjenika King-ICT. Porazgovaraj s roditeljima, pa ako se slažu, nazovi lijepo u King i naruči svoje računalo. Koliko sam upoznat s njihovom politikom, pošiljke vrijednije od xy kuna dostavljaju. Ipak, za svaki slučaj, nazovi i provjeri. A ako sam slučajno krivo shvatio njihovu politiku, onda iste komponente (ili vrlo slične) možeš uzeti u HGspotu, oni imaju dućan u Splitu.

GENERALNO SMRZAVANJE...

Vozdra! Imam jedan problem koji me užasno živcirao. Dok igram igrice, na monitoru mi se zamrzne slika i komp mi ode na stand by i više ga ne mogu vratiti i tako stalno. Pokušao sam staviti ventilator da puše u njega, ali onda je još gore - ode na stand by nakon nekoliko minuta. Molim vas, pomozite hitno, ako imate neku ideju! Konf. je ova: procesor: P4 2.8 Prescott matična: Asus P4P800 SE RAM: 768Mb DDR400 graf: Sapphire 9600XT 256MB. Žarko

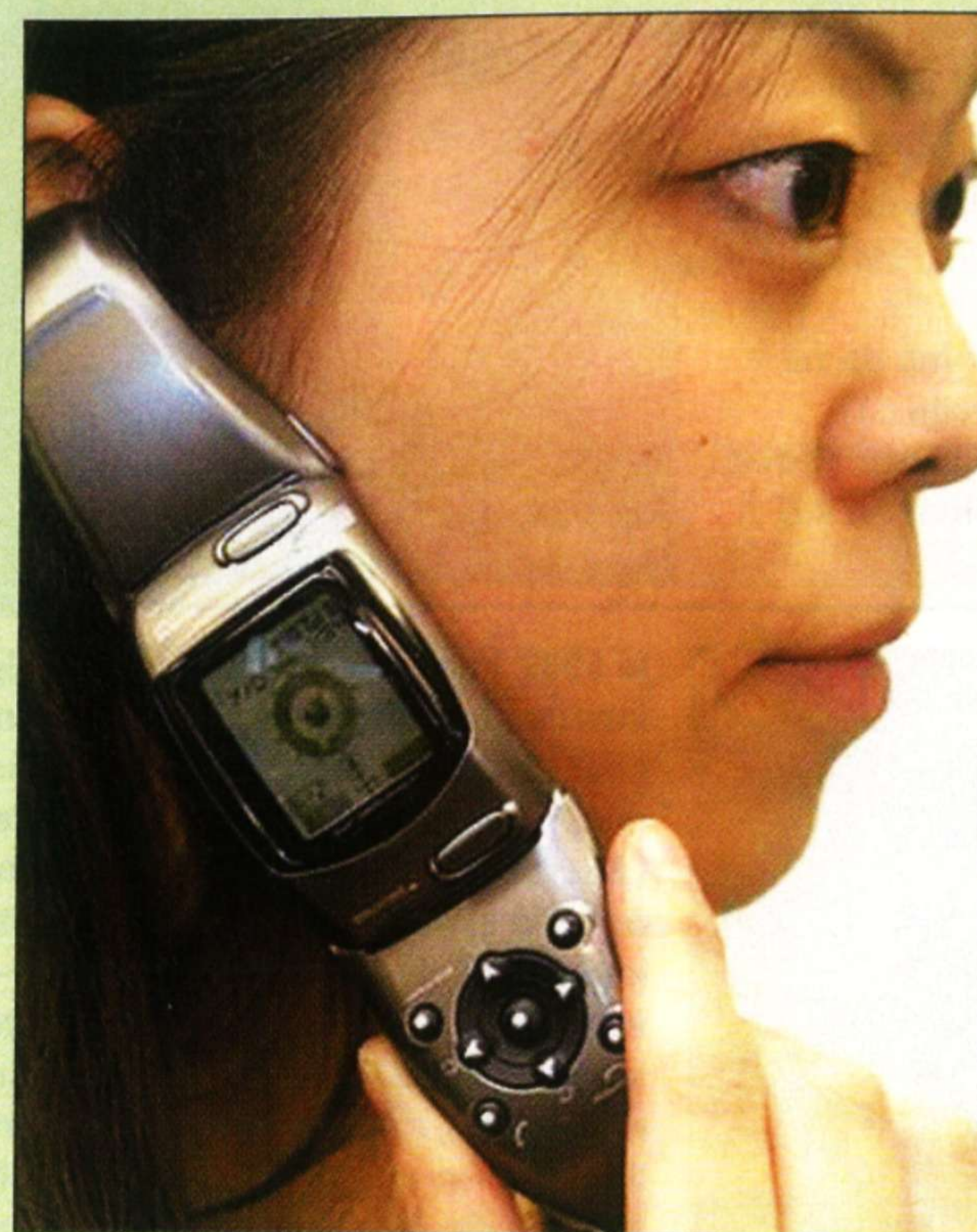
Žarko, sunce ti žarko! :-). Čuj, odnesi komp što prije u servis - neka ti temeljito pregledaju matičnu ploču i grafičku karticu jer mi se, po onome što si napisao, čini da nešto od to dvoje ne štima, smrznemo se (reko bi kolega Zver, 'ode u k_tu') pa ti monitor ne dobije signal i ode u stand-by... Sretno, mladiću!



Rapido 16 (macola 16 kila) - moj najdraži alat za trajno rješavanje hardverskih problema :-)

MOBIREPORT

NOVOSTI I TRENDVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE



STUDENTI MIJENJAJU MOBILNE SVAKIH 16 MJESECI

Korejski adolescenti i studenti mijenjaju mobitele prosječno svakih 16 mjeseci, a više od polovice njih željelo bi imati 'high-end' uređaje čija cijena prelazi 400.000 wona. Većina je izjavila da im roditelji plaćaju troškove telefoniranja, stoji u istraživanju koje je korejska Udruga za zaštitu potrošača provela nad 500 učenika i studenata. Korejska mladež mijenja mobitele dvostruko češće od odraslih. Kao razloge 'recikliranja', 47,6 posto ispitanika navelo je gubljenje ili kvar mobitela, a 31,6 posto ih je izjavilo da su jednostavno željeli novi model.

Prosječna cijena novog mobitela koji kupuju je 388.000 wona, a gotovo polovica (47,4 posto) ispitanika izjavila je da kupuje uređaje čija je cijena iznad 400 tisuća wona. Odlučujuću ulogu prilikom odabira novog uređaja za 40 posto mladih Korejaca ima dizajn, dok ih samo 19,2 posto daje prednost kvaliteti proizvoda.

Čak 92 posto ispitanika odgovorilo je kako njihove mjesečne troškove mobiteliranja pokrivaju roditelji, a među studentima čak 80 posto nosi račune roditeljima. Prosječni mjesečni račun za usluge mobilne telefonije iznosi oko 43.000 wona. Zanimljivo je da nitko od ispitanika ne preza od

Nokia 2300 PRAVI IZBOR ZA POČETNIKE

Nakon osnovnog modela 1100, Nokia je odlučila izbaciti još jedan model, za mrvicu zahtjevnije početnike – 2300. Dopadljiv dizajn i solidna bazna funkcionalnost govore da je on zamišljen kao prvi mobitel koji će mlada osoba imati u svom vlasništvu.

U prodaji su dvije osnovne inačice – jedna u tonovima ružičaste i ljubičaste boje, više namijenjena djevojčicama i djevojkama (i onima koji se tako osjećaju :-)), a jedna u tonovima sive, namijenjena dečkima i mladićima. Moguće je izmijeniti prednji poklopac i tipkovnicu, te poklopac baterije. Kao i na modelu 3200, primjerice, tipke su spojene u parove (alfanumerički 1 i 4, 2 i 5, 3 i 6...), što vizualno izgleda prilično zanimljivo, a ne kvari uporabljivost tipkovnice. Iznad alfanumeričkih tipki nalazi se d-pad (klackalica za navigaciju) koja se kreće u četiri smjera. Kao i na 'velikim' Nokijama, i na 2300 ima pridružene funkcije za smjerove s glavnog zaslona. Tako pomak ulijevo otvara izbornik pisanja poruke, prema gore listu biranih poziva, prema dolje adresar, a udesno je moguće programirati neke od 28 najčešće korištenih opcija. Vrlo praktično i jednostavno. Kao i na modelu 1100, relativno neobično rješenje je povratak tipkovnice za uključivanje/isključivanje uređaja i odabir profila zvona na prednju stranu uređaja. Zaslona je isto 'back to basics' – monokromatski, razlučivosti 96x64 točaka, i ima sasvim dobro i ugodno pozadinsko osvjjetljenje. Izbornici su, što bi se reklo, 'čista klasika'. A zašto nešto i mijenjati ako valja. Korisnici mogu birati s liste polifonih melodija, odabrati animirane čuvare zaslona (među kojima nam je nekako najpraktičniji analogni sat), a dojava poziva može biti popraćena i ritmičkom vibracijom. Od praktičnih dodataka, tu su

kalkulator, podsjetnik s alarmom, štoperica, brojilo vremena te maleni dodatni adresar u samom uređaju koji može pohraniti 50 imena. Osim standardnih 20/30 poruka na SIM kartici (ovisno o samoj SIM kartici!), 2300 može pohraniti još 50 SMS poruka. Zgodan dodatak je i FM radio, prijamnik te stereo slušalice. Sve u svemu, dobar izbor za početnike – s taman dovoljno funkcija, dopadljiva izgleda i umjerene cijene.

InfoBox

DIMENZIJE: 107x46x21 mm
TEŽINA: 92 grama
FREKVENCIJA RADA: 900/1800 MHz
BATERIJA: Li-Ion, 850 mAh
VRIJEME RAZGOVORA: do 4,5 sata
VRIJEME ČEKANJA: do 400 sati
www.nokia.com.hr
USTUPIO: Mobis Electronic
CIJENA: 896 kn



EMOTIVNI MOBILNI?!?!

Ako ste zabrinuti da slanjem tekstualnih poruka niste emotivno dovoljno intimni, mogli biste nazvati nekoga, za promjenu. No ako vas to ne privlači, Siemens će izraditi posebnu inačicu mobitela CX70 nazvanu Siemens CX70 EMOTY, koji ima tipkovnicu koja omogućuje izbor deset različitih emotivnih kategorija te ugrađene senzore dodira, pritiska i trešnje koji mogu uhvatiti vaše raspoloženje i prenijeti ga putem niza 3D animiranih likova. E pa, stvarno svašta. www.siemens-mobile.com



Nokia 7610 FUNKY "SMARTPHONE"

Nokia je, možemo slobodno reći, vodeći proizvođač 'Smartphone' uređaja, pri čemu je postavila Symbian na vodeću poziciju operativnih sustava za tu klasu mobitela. S modelom 7610 eksperimentiralo se samo što se izgleda tiče, a sve drugo je preuzeto ili nadograđeno s izvrsnog modela 6600.

Ono što je izdvaja od ostalih je neobičan raspored tipkovnice, koji u ovom slučaju čak i funkcionira kako spada. Osjećaj tipkanja je vrlo dobar i tipke su sasvim upotrebljive, iako su, recimo, tipka za prekid poziva ili alfanumerička tipka '3' čak triput manje od tipke sa znakom asteriska (ili zvjezdice, kako vam drago :-)). Čudnovati izgled tipkovnice nadopunjuje 'd-pad' koji se kreće u pet smjerova te je zapravo alternativa 'joysticku' koji možemo vidjeti na nekim drugim Nokijinim pametnim mobitelima (e.g. 7650, 6600).

Inače vrlo pozitivan dojam kviri tipka za paljenje i gašenje koja se tradicionalno nalazi izdvojena na vrhu telefona. Izrazito ju je teško pritisnuti. Korisnici koji često mijenjaju profile zvona bit će često ljuti zbog toga, osim ako ne koriste glasovne naredbe za tu funkciju. Simpatičan dodatak, koji je 7610 naslijedila od modela 3650 i 3660, je mogućnost izmjene maski kućišta, što neznatno kviri dojam čvrstoće i solidnosti mobitela. Zaslona je odličan, vrlo kontrastan i pregledan, što je razumljivo zahvaljujući tehničkim performansama – razlučivosti od 208 x 176 točaka te mogućnosti prikaza više od 65 tisuća boja. Iznad zaslona nalazi se zvučnik koji funkcionira kao klasična slušalica te kao zvučnik za razgovor bez ruku, pojačavanjem zvuka te osjetljivosti mikrofona. To znači da možete ostaviti mobitel na stolu i imati slobodne ruke dok primjerice tražite nešto ili zapisujete na papir. Krenimo dalje. Na leđima se nalazi druga specifičnost ovog mobitela – kamera razlučivosti milijun točaka, koja, moramo priznati, snima



InfoBox

DIMENZIJE: 109x53x19 mm
TEŽINA: 118 grama
FREKVENCIJA RADA: 900/1800/1900 MHz
BATERIJA: Li-Ion, 850 mAh
VRIJEME RAZGOVORA: do 3 sata
VRIJEME ČEKANJA: do 250 sati
www.nokia.com.hr
USTUPIO: Mobis Electronic
CIJENA: 4.495 kuna



NOVOSTI I TRENDVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

razgovaranja mobitelom na javnim mjestima i u javnom gradskom prijevozu, što znači da je osnovni bonton itekako zanemaren. Također je zanimljiv podatak da 51,6 posto ispitanika tvrdi da se osjeća nesigurno bez mobitela, a 42,6 posto da ne može živjeti bez njega, navodno zbog praktičnosti.

INSPIRIRAN TALIJANSKIM SPORTSKIM AUTIMA

Motorola je najavila Pininfarina Limited Edition izvedbu uređaja Motorola i833, koji je – kako mu ime uostalom i kaže – dizajnirao Studio Pininfarina, dizajnerska kuća zaslužna za ikone sportske automobilizma, ferrari i maserati. Novi Motorolin mobitel kao osnovu koristi uređaj i830, s tim da Pininfarina LE Motorola i833 ima titansko kućište elegantnih linija koje asocira na sportske automobile. Spomenuto kućište također ima i prozirnu 'leću' koja korisniku daje pogled 'pod haubu' uređaja, dok pak pokrov utičnice za slušalicu nalikuje pokrovu spremnika s gorivom, a unutarnja je strana mrežastog dizajna oko zaslona, čime podsjeća na karbonske umetke na konzoli automobila.

U Motoroli kažu da su ponosni na kombinaciju elegancije i tehničkih inovacija – kao što ferrari ili maserati spajaju visoke performanse i fantastičan dizajn, tako je i Pininfarina Motorola i833 mnogo više od lijepog dizajna, jer je 'nacrta' naprednim tehnološkim rješenjima. www.hellomoto.com



trendovi

NOVOSTI IZ FINSKE

Nokia rijetko kad predstavi samo jedan proizvod, stoga vam danas predstavljamo, ni manje ni više, nego četiri njihova noviteta: jedan mobilni telefon i tri dodatne džidže – nove Bluetooth slušalice, GPS modul te Nokia daljinska kameru.

Mobitel nosi naziv 6670, podržava rad na tri frekvencije, a dizajnom podsjeća na model 7610 (čiju recenziju ćete uskoro moći čitati) bez čudnovate tipkovnice i 'slikanog' kućišta. Nokia 6670 je zapravo prilično klasičan mobitelčić, doduše vrlo privlačan. Prati novu filozofiju asimetričnog dizajna kućišta, pogoni ga već dobro poznati ARM procesor te Symbian operativni sustav sa Series60 sučeljem. Od dodataka, treba spomenuti da, kao i stariji mu brat 7610, ima megapikselski fotić.

Nova Bluetooth slušalica nosi naziv HS-11W, a Nokia je najavljuje kao uređaj za osobe koje cijene jednostavnu bežičnu funkcionalnost te prilično

dobar odnos uloženog i dobivenog. HS-11W, prema tehničkim podacima, ima autonomiju razgovora od 6 sati, odnosno do 160 sati na čekanju, a sa svojih 17 grama možemo reći da je znatno lakša od prijašnjih modela. Na tržištu bi se trebala pojaviti potkraj godine.

Iduća nova džidža je GPS modul LD-1W koji se bežično povezuje s telefonom, računalom ili digitalnim pomoćnikom uporabom Bluetooth tehnologije, a na tržištu bi se trebao pojaviti u prvom kvartalu 2005. I konačno, treći dodatak u Nokijinoj obitelji je daljinska kamera, koja korisniku na zahtjev može slati slike ili videozapis sa zvukom, ili automatski prilikom detektiranja kretanja u 'radijusu djelovanja'. Ima fotić od jednog megapiksela (1152x864 točaka), može snimati noćne fotografije korištenjem infracrvenog svjetla, inte-

grirani detektor kretanja i temperature te bežičnu vezu s kojom se spaja na mobilni telefon ili elektroničku poštu. Dakako, u kameri se nalazi i pričuva baterija. Na tržištu bi se trebala pojaviti potkraj godine. www.nokia.com.hr



SPOJ BLACKBERRYJA I MOBITELA

Grupacija mobilnih komunikacija u Siemensu najavila je intenzivno fokusiranje na high-end segment tržišta mobitela. Predstavljanje novog modela SK65, prvog mobitela za europsko tržište s potpunom BlackBerry funkcionalnošću, imat će važnu ulogu u tom nastojanju.

Stručnjaci u Siemensu vjeruju da će stabilan porast potražnje za unificiranim komunikacijskim rješenjima dramatično potaknuti potrebu za mobitelima koji objedinjuju široki raspon uređajskih funkcionalnosti s praktičnim pristupom elektroničkoj pošti, primjerice. Stoga se očekuje snažan rast tog segmenta tržišta bežičnih uređaja, uz predviđanje da bi do 2006. mogao činiti oko 20 posto ukupnog bežičnog tržišta.

Osim modela SK65, Siemens će izraditi još četiri 'premium' mobilna telefona do kraja godine. Dva od njih, kompaktni poslovni model S65 te

pomodni SL65, već su doživjela premijeru. Tri-band Siemens SK65 je prvi mobilni telefon koji će ponuditi napredne e-mail mogućnosti u kombinaciji s MS Outlookom ili Lotus Notes putem pune integracije BlackBerry funkcionalnosti, čime će korisnici moći potpuno upravljati svojim dolaznim pretincem (Inboxom), bez obzira jesu li na putu ili u blizini uređa. Novi SK65 svakako nas je zaintrigirao zanimljivim oblikom i ergonomskim rješenjem tipkovnice skrivene ispod klasičnog pločastog (candy-bar) dizajna, koja se rotira za 90 stupnjeva čineći znak '+', čime se otkriva klasični QWERTZ raspored. Siemensov SK65 bit će dostupan tijekom studenog, u različitim inačicama, kako bi zadovoljio potrebe korporacijskih korisnika, korisnika u tvrtkama srednje veličine te malim uređima. www.siemens-mobile.com



Sustavi

Zahvaljujući nesebičnoj darežljivosti Geoga Lucasa, prevedeno s kretenskog, još jednom načinu zarade, odnosno prvom izdanju Star Warsa na DVD-u, dogodilo se nešto posebno. Naime, vaš autor dobio je ideju za još jednu kolumnu (sam Bog zna da mu u novije vrijeme itekako trebaju), ali ona koja neće rezultirati naslovima poput "Star Warsa u igrama", "Star Wars i ja" ili "Star Wars, piva i ja"... Ne, ne, u glavu ga je lupila besmrtna scena bitke na Hothu, i to ne zbog njezine neponovljive AT-AT impresivnosti, nego zbog toga što mu je palo na pamet da ju je dan prije igrao na svom PC-ju...

KOLIKO TI TREBA DA PADNEŠ?

Shatitete; igranje Star Warsa ili ostalih popularnih filmskih mitologija samo po sebi više nije nikakvo čudo, tu, naime, više nije riječ o bilo kakvoj grafičko-tehnološkoj komponenti, već o nečem sasvim drugom - o spoznanju da u tim divnim trenucima dok deremo po nekom "franšiziranom" naslovu, zapravo sudjelujemo u transformaciji svijeta. Jer film je bio pretočen u igru, točnije, filmski sustav se pretopio u sustav virtualnog, što na prvi pogled djeluje potpuno banalno. Pitate se: i što s tim, i zašto bi nam uopće trebalo biti čudno letjeti u Tie Fighteru ili se napucavati u Snow speederu kad to radimo već proteklih deset godina? E pa, trebalo bi vas zapanjiti upravo to što možda nikad niste ozbiljnije razmislili kako je to postignuto. Gledajte na to ovako: film je zacrtao tek neke osnovne smjernice, koje su u igri pretvorene u živi svijet sa svojim sustavom specifičnih pravila. Npr., u Imperija uzvraća udarac vidjeli smo kako Snowspeederi nekoliko puta puknu u moćnog hodača, njemu ništa, potom se zaleti Luke, opali još jednom i behemot se rastoči u tisuću komadića. Mislite li da je Lucas uopće razmišljao koliko točno laserskih zraka treba da bi se veliki konačno srušio? Sigurno da ne, jer je sve zapravo bilo vođeno ritmom kadrova i ATAT se raspao kad je to zahtijevala režijska dinamika. No, u igrama takve

aproximacije jednostavno ne prolaze, jer vam neće biti nimalo svjedeno koliko vam je u danoj sceni deobo štiti te može li vas s neba skinuti najobičniji vojnik. Ili je za to potreban malo žešći hardver... Problem pretvaranja neodređenih sustava u strogo egzaktno posebno je jezuzut ako je riječ o simulacijama ili multiplayer feštama poput natuknutog Battlefronta. Možete li uopće pojmiti kakvi problemi nastaju kad na bojištu istodobno imate na desetke jedinica i sve ih treba pošteno uskladiti kako bi sve skupa funkcioniralo? I to na temelju tako ograničenih resursa kao što je pet minuta kinoakcije! Tada se poseže za totalnim crpljenjem i najmanjih vidjenih detalja poput onih snježnih topova koji su u filmu služili tek kao kulisa, a ovdje su pretvoreni u itekako važan element igrivosti koji je popunio određene strateške rupe. A zgodno je što tek nakon igranja takvih igara počnemo uočavati analogne detalje iz filma koje smo prije jednostavno zanemarili. Komu je, primjerice, ostala u sjećanju kratka scena kada Snowspeeder zadigne krilce i tako zakoči? Prvi put to jednostavno niste ni percipirali, ali nakon sudjelovanja u naknadno kreiranom sustavu pravila, točno znate o čemu je riječ. Ili ona jedna jedina rečenica kad Luke u Novoj nadi svojim Wingmanima tek onako usput naloži da pojačaju stražnje štitive. Na PC-u je poslije oko toga stvorena cijela filozofija, pa ste samo uz pravilnu upotrebu zaštite i transfera energije bili u stanju preživjeti neki veći fight!

URUK HAIEVI HIT POINTOVI

To nas dovodi i do drugog zahvalnog primjera za ovu temu, tj. Star Treka i njegovih (duboko) svemirskih borbi. Pogledajte bilo koji film, bilo koju seriju i bilo koju epizodu ove fantastične SF trakavice i što ćete vidjeti? Nekoliko kadrova borbe koja se odvija bez nekih određenih pravila i gdje se situacija u najgorem slučaju rješava u svega dvije minute. Istina, Star Trek je pružio i znatno više strukturalno-kvazitehničkih podataka poput postojanja dinamike štitiva, principa rada phazera i fotonjskih torpeda, pa čak i popularnog gađanja pojedinih sektora broda. To su ipak pozadinske informacije, koje služe tek za

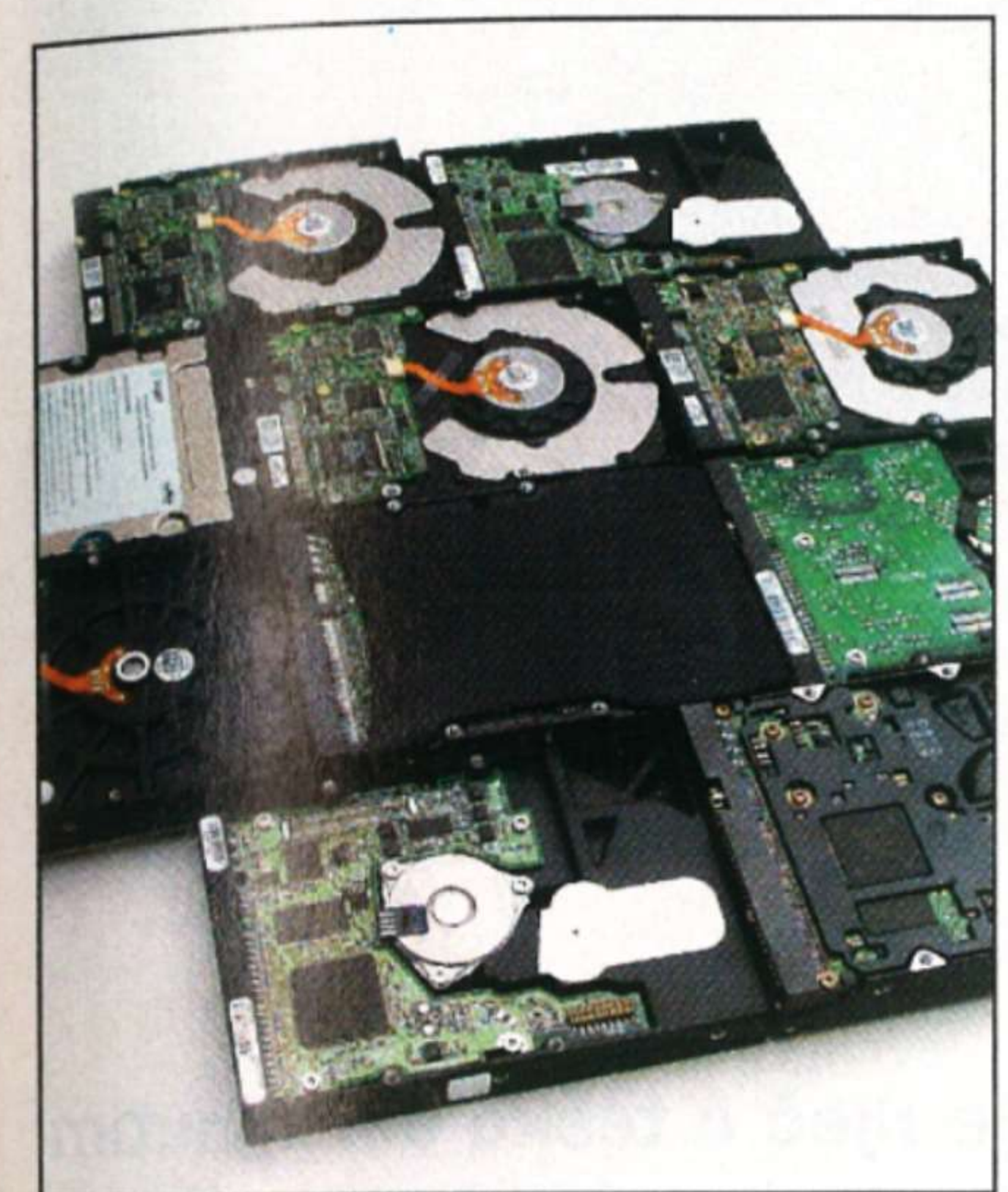
stvaranje mita i zadržavanje autentičnosti jer su se, napominjemo to ponovno, i najveće bitke sa stravičnim borgovima u najboljem slučaju rješavale po principu slučajnih brojeva. Mislim, ako jedan skromni Defiant ide u sukob s Borg Cubeom, svi znamo da je riječ o čistom estetskom triku, samo da bi se što bolje reklamirao dotični brodčić (i njegova pripadajuća DS 9 serija). No, u jednom Bridge Commanderu ili, ako hoćete, i u nekom od brojnih Star Trek RTS-ova, sve je na svojem mjestu i točno se zna što se može, a što ne. Osim pukog zapovjedanja iz kapetanske stolice, posebno je bio impresivan 3D taktički mod u kojem ste se borili po petnaestak minuta. Sve su letjelice odjednom postale simulacijski objekti sa stupnjem uvjerljivosti jednog simulatora danas postojećih letala. Moglo bi se čak reći da je došlo do jednog temporalno/fiktivnog paradoksa jer se, naime, sasvim vjerno rekreiralo nešto čega uopće nema... A kada se preskoči ta barijera, moguće je apsolutno sve i jednostavno ne postoje granice kreiranja zasebnih, ispravno funkcionirajućih sustava pravila. Stoga smo Star Wars i Star Trek uzeli tek kao ogledni primjerak poznat najširem sloju igrača jer se slične stvari rade na gotovo svim poljima kreativnog izraza. Uzmite npr. Gospodara prstenova i načas zanemarite da je u međuvremenu izašao film... U dolazećem Battle For MiddleEarthu tako ćemo upravljati s apsolutno svakim bićem iz Tolkienove divne mašte, a budite sigurni da stari profesor nije ni pojmio koliko će npr. jedan Uruk Hai imati hit pointova. Znao je tek da je npr. jači od jednog hobita, a sve drugo se malo-pomalo stvorilo kasnije. Rezultirajući na kraju u virtualnim igrama, koje su, neminovno, najbolji način za ŽIVOTNI prikaz bilo koje mitologije, filozofije i u krajnjem slučaju IDEJE. Prema tome, ne postoji više nijedna stvar koja se uz upotrebu kolektivnog napora ne može pretvoriti u svijet u kojem možemo živjeti i djelovati, a da nas pritom totalno ne obuzme iluzija njegove vjerodostojnosti. A što se barem PC-ja tiče, vjerujemo da će uvijek ostati čuvar vjerodostojnog prenošenja svih dosegaa ljudske mašte na tako nam drag sustav miša i tipkovnice...

Za koju sekundu uleće Luk i tad počinje pokolj



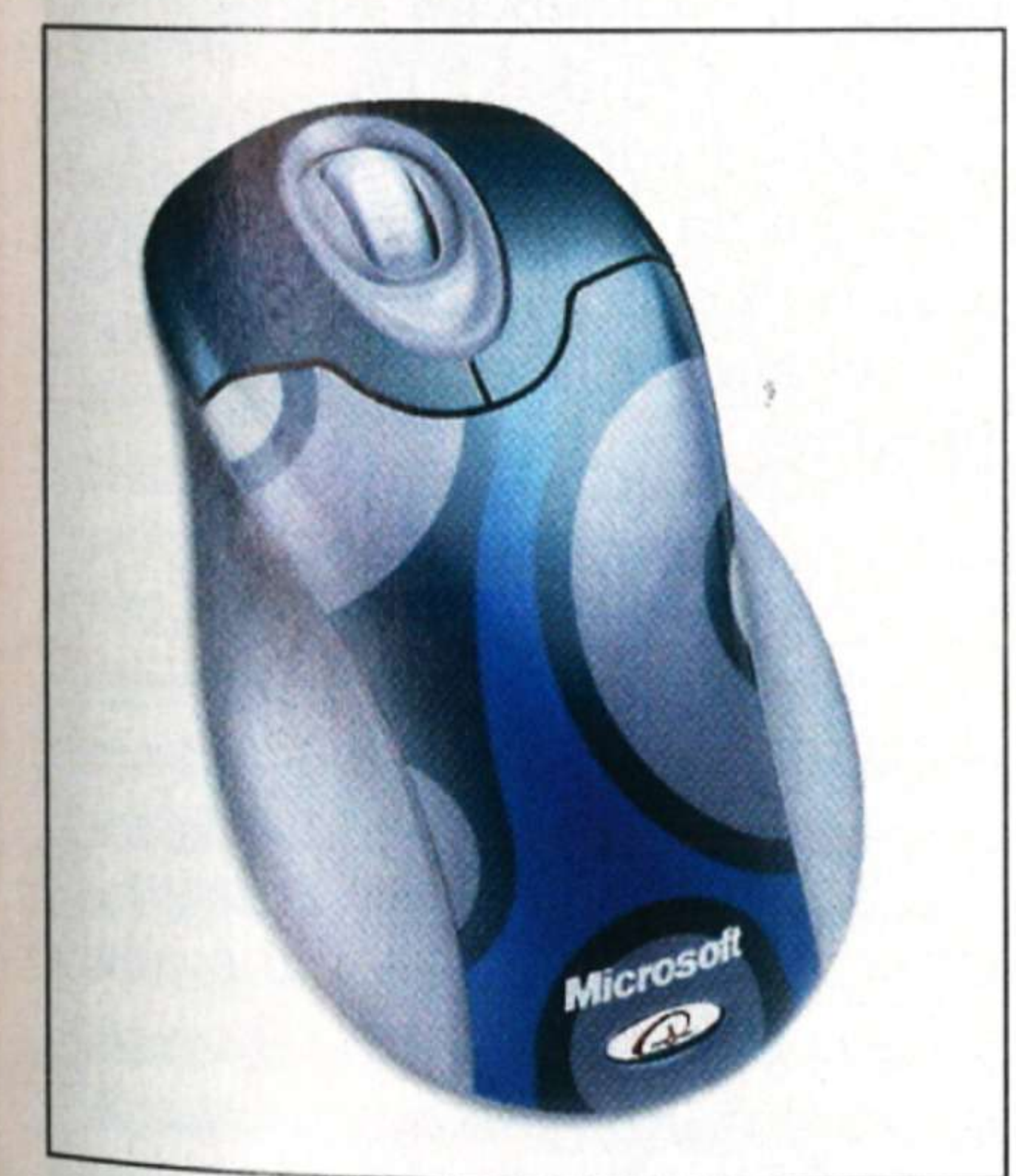
HARDWARE TEMA

TVRDI DISKOVI IZNAD 150 GB



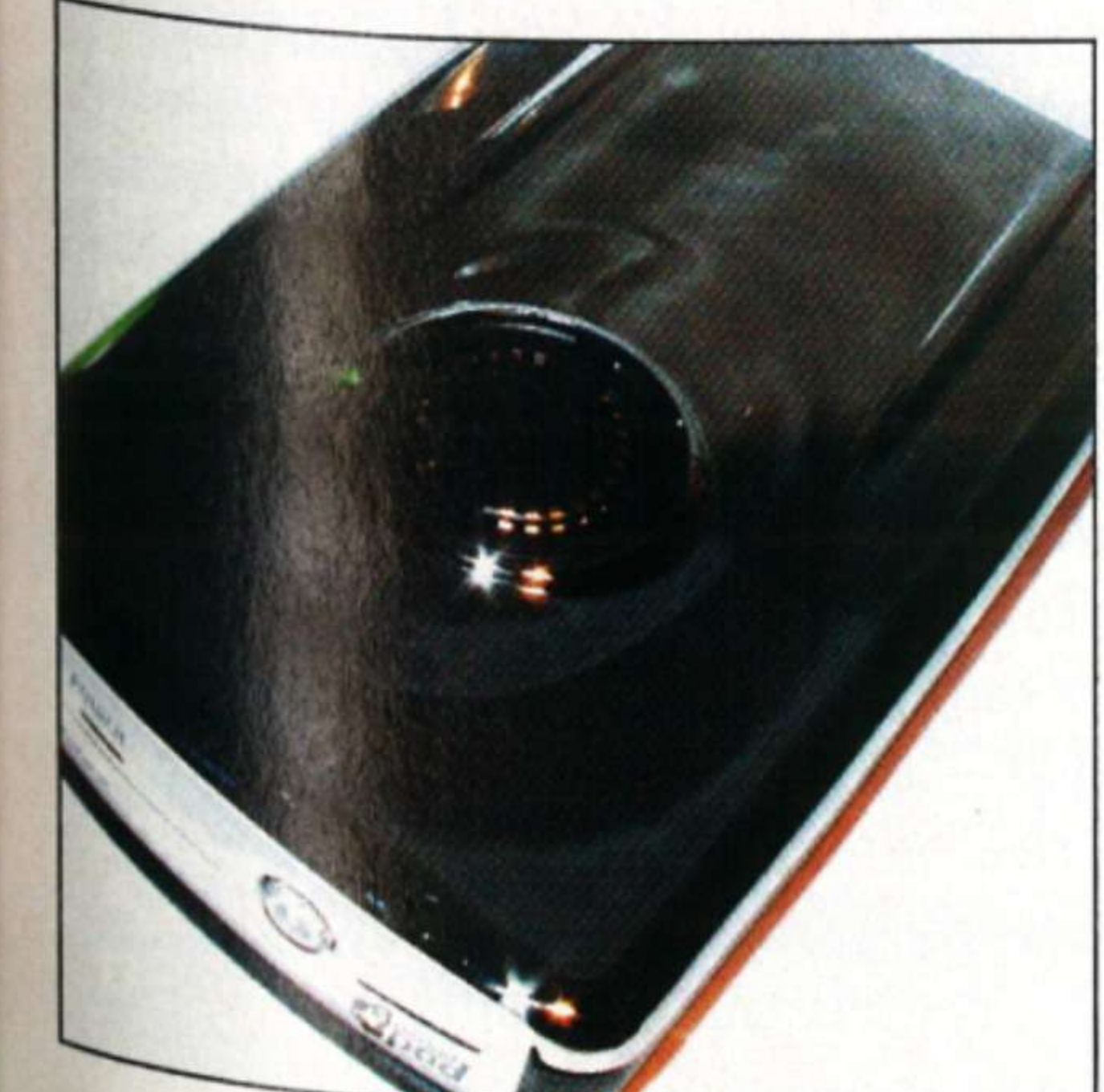
MINITEST

GAMING MIŠEVI



HARDWARE RECENZIJE

SHARKOON ROCKET POD



HARDWARE MJESECA LOGITECH MX1000

20 PUTA PRECIZNIJI!

Logitech je u suradnji s Agilentom unaprijedio tehnologiju, a to je postignuto zamjenom svijetleće diode unutar miša laserom

GODINAMA su Logitechovi miševi bili u samom vrhu i po inovativnosti i po kvaliteti. A onda se prije nekoliko godina u borbu uključio i Microsoft. Sustavnim napredovanjem, opasno mu se približio. Prema mnogima, on čak daje više za uloženi novac. Spomenita borba kulminirala je s najnovijom generacijom Microsoftovih Desktop kompleta koji su zbog znatno niže cijene, a iste pa čak i veće kvalitete i ergonometrije praktički pomeli Logitech. Logitech je pod hitno trebao izvesti snažan protuudar koji će ga vratiti u vrh - i učvrstiti poziciju lidera na polju miševa (i tipkovnica...). I dogodilo se, u obliku novog, veličanstvenog mišonje - MX1000. Vrlo je važno napomenuti da to nije Logitechov najskuplji bežični miš. Tu poziciju i dalje drže, pa čak i sad kad se prodaju po nižoj cijeni, MX900-tke, dok je njegova cijena identična onoj MX700-tki, s tim da daje znatno više. Osnovno obilježje koja ga odvaja od svih ostalih miševa je tehnologija detekcije pokreta. Naime, Logitech je u suradnji s Agilentom, tvrtkom koja je izmislila "optičke" miševne, unaprijedio tehnologiju, učinivši je dvadeset puta preciznijom. A to je postignuto zamjenom svijetleće diode unutar miša laserom. Laser, naime, "puca" mnogo precizniju i koherentniju svjetlost koja na CMOS senzoru miša (koji detektira pokrete) stvara mnogo jasnije promjene već i pri najmanjim pokretima. Iako je brzina analiziranja površine istovjetna najboljim LED optičkim miševima - oko 6000 puta u sekundi - laserska zraka uvelike olakšava rad algoritmima za raspoznavanje uzoraka koji s dodatnom preciznošću mogu odrediti pomak. I stvar doista radi. Možda ne dvadeset puta bolje, ali svakako zamjetno već i pri prvoj probi ovog mišonje. Dodatnu preciznost najviše će, osim dakako gamera, znati cijeniti oni koji rade u CAD/CAM aplikacijama, programima za stvaranje grafike... Osim veća preciznosti, laserska tehnologija je i znatno manje izbjirljiva glede tipa površine po kojoj se miš kreće.

Iako još uvijek neće raditi kako spada po prozirnom staklu, bez problema radi po neprozirnim, savršeno glatkim površinama (metal, mutno staklo, sjajna plastika...), na kojima se LED optički miševi izgube. Revolucionarna nova tehnologija detekcije pomaka samo je jedan od razloga što smo ovog miša proglasili hardverom mjeseca. Naime, svakako treba spomenuti i bateriju. Miš ima ugrađen Li-ion akumulator koji se puni na kolijevci koja je istodobno RF primopredajnik. Prednost takvog akumulatora nad klasičnim baterijama je manja težina. MX1000 je tako zamjetno lakši i ugodniji za igranje od MX700. Pregled nad količinom preostale energije u akumulatoru imate na 4-segmentnom LED displayu. Korisno, a i cool izgleda. I raspored gumba malo je izmijenjen. Tako je gumb za izmjenu aplikacija sada na mjestu koje se stiče palcem, između "forward" i "back" Internet kontrola. Gumbi za brzo skakanje gore i dolje (tzv. cruise control) nalaze se na stranama kotačića kojem je nadodana TILT tehnologija. Logitech je tako dobro realizirao TILT (službeno se to zove "tehnologija kliznog kotačića") kotačić da Microsoft može biti sram koliko mu je konkurent poboljšao vlastitu izmišljotinu. Posljednja stvar koja nam se dojmila je praktički savršeno ergonomičan dizajn. Klasična forma bi-end miša dodatno je poboljšana odmorštem za palac. Korištenje miša nikad nije bilo ugodnije. (pp)

INFO LOGITECH MX1000	
PROIZVOĐAČ	LOGITECH
USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	550 KN
ZA	CIJENA, PRECIZNOST, MOGUĆNOSTI
PROTIV	BEZ DRIVERA SE MOMENTALNO ZBLEŠIRA ČIM GA SE PODIGNE OD POVRŠINE
DOJAM	IDUĆA GENERACIJA OPREMLJENOSTI I PRECIZNOSTI BEZ POSKUPLJENJA!



TEMA TVRDI DISKOVI IZNAD 150 GB

HARDWARE

ČIGRASTA VELEPAMTILA

Tvrđi disk najvažniji je dio računala. Zapravo, onoliko koliko i sami podatci na njemu. Bilo da je riječ o teško dosegnutim *save-gameovima*, vašim osobnim dokumentima bez sigurnosne kopije, plaćenom softveru (npr. *downloadanom sharewareu*) ili primjericama vašim digitalnim fotografijama i filmovima. Nemojte zanemariti naša upozorenja jer, kad jednom vaš tvrdi disk ode na vječna lovišta, za vaše je podatke kasno | **PIŠE:** Patrik Pencinger | partik.pencinger@janus.hr

Veliki usporedni test tvrdih diskova posljednji smo put radili prije nešto više od dvije godine, stoga smo odlučili to ponoviti. Tim više što smo, razgovarajući malo s kolegama, došli smo do zaključka da prosječni korisnik u prosjeku svake dvije godine mijenja tvrdi disk. U ovom tekstu zasigurno ćemo ponoviti neke temeljne činjenice, ali vas i informirati što se u međuvremenu događalo s tvrdim tiskovima. Manje ćemo se baviti samom tehnologijom izrade i njihova rada, a više nekim tržišnim kretanjima i različitim zanimljivostima, koje će vam, jednom kad ih shvatite, omogućiti da dobro izaberete danas – ali i za deset godina. Tvrđi disk, osim što je bitan za sigurnost podataka, ima golem utjecaj na brzinu ili, bolje reći, osjećaj brzine rada s računalom. Mehanička tehnologija skladištenja podataka trenutno je usko grlo najtoca podataka u računalima, a brojni detalji tehnološkog napretka rezultiraju popriličnim, itekako vidljivim, pomacima naprijed u brzini. Takvi tehnološki biseri obično nakon nekog vremena počnu i dominirati tržištem. Odličan primjer su brzina vrtnje samog diska, gdje su 7200 RPM diskovi u cijelosti istisnuli sporije 5400 RPM modele. Kad malo bolje pogledate situaciju na tržištu, shvatite da 5400 RPM diskove uopće više i ne možete kupiti – osim eventualno u 2,5" inačici. Slična situacija, ali u nešto manjoj mjeri, dogodila se s memorijskim međuspremnikom od 2 i 8 MB. Potonji je trenutno apsolutno dominantan, a postoje najave da bi se uskoro trebali pojaviti modeli s 16 MB memorije. Prema nekim prijašnjim testovima, eksperimentalno povećanje na 16 MB nije polučilo neki veliki uspjeh, no očekuje se da će u kombinaciji sa S-ATA sučeljem i bržim računalima sada ipak uspjeti opravdati svoj dodatni trošak! Kad kupujete tvrdi disk, morate dobro razmisliti

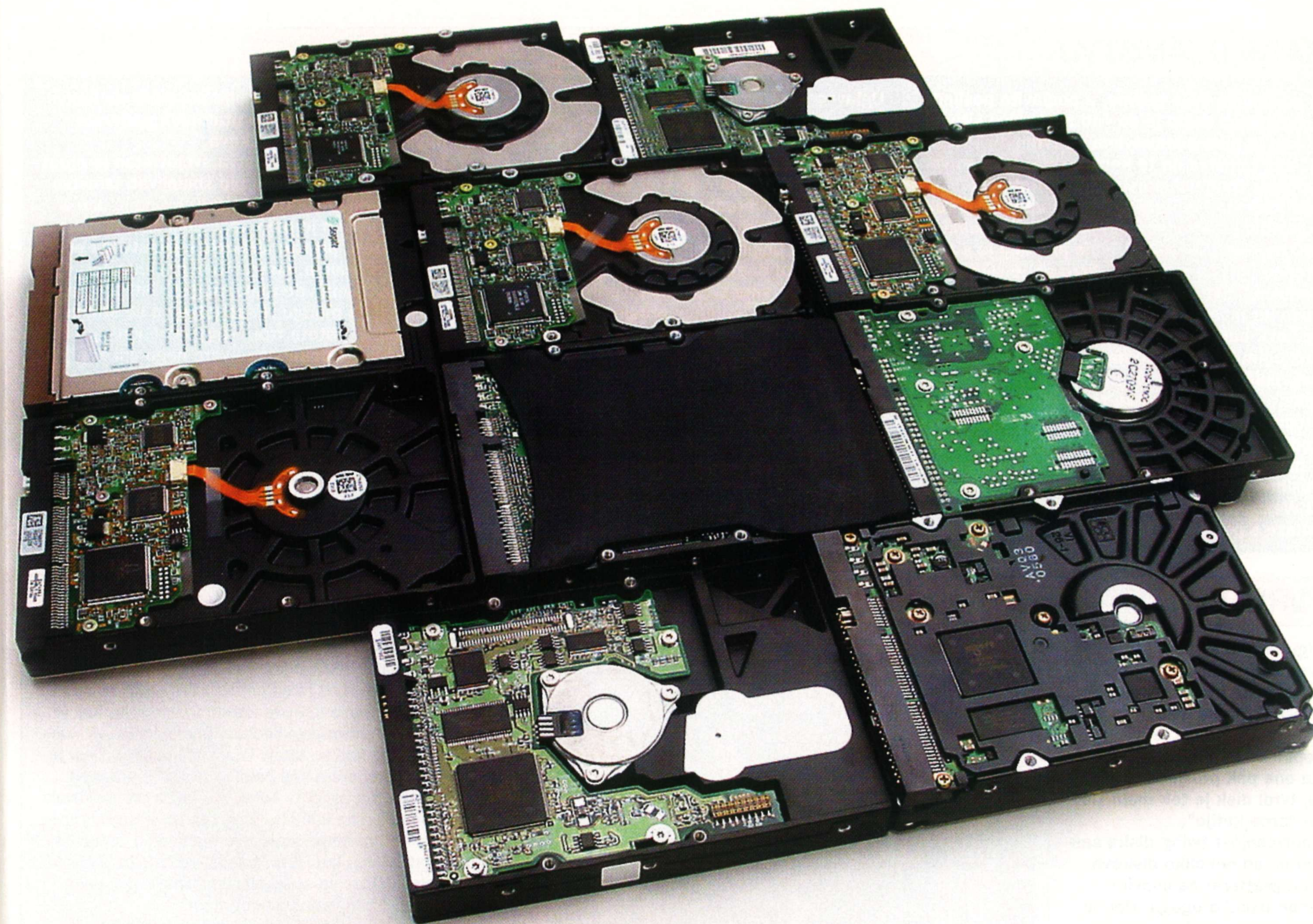
ZAŠTO JE S-ATA BOLJI OD ATA?

Zbog veće brzine prijenosa podataka. Moguće je koristiti duže žice od diska do matične te spojiti više diskova u seriju. Daleko tanji kabeli od standardnih IDE itekako će smanjiti zbrku unutar kućišta i poboljšati cirkulaciju zraka. Nema više prtljanja oko *mastera*, *slavea* i *cable selecta*. Diskovi ne rade više

paralelno i ne treba im mehanizam sinkronizacije. Treba li vam S-ATA disk? Da, svakako. Ako vam ploča podržava S-ATA diskove, nema razloga da gubite ponekad čak i desetak posto performansi. S-ATA je definitivno budućnost, itekako se isplati i doista vam preporučujemo taj standard!

koja bi trebala biti njegova glavna obilježja. Dakle, mora biti brz u baratanju s velikom količinom podataka, moći ih mnogo uskladištiti i pritom trošiti malo energije, biti nečujan i pouzdan da traje barem desetak godina. I, dakako, mora stajati gotovo pa ništa po megabajtu. Neka od tih obilježja nikako ne možete znati u trenutku kupnje, no neke možete, pa se za početak fokusirajmo na njih. Brzina uključuje brzinu čitanja i pisanja podataka (ali i baratanja – npr. pomicanja s jedne lokacije na drugu) te vrijeme pristupa podatcima fizički razbacinama po disku. Kad u računalu stavite novi i znatno brži disk, sve vam se čini znatno brže i lakše, pogotovo ako na nj prebacite sustav, što vam svakako preporučujemo jer će vam podatci biti na sigurnijem i bržem disku. Tvrđi disk sazdan je od sofisticiranih mehaničkih komponenti. A kad vam u računalnom svijetu sazdanom na finoj mikroelektronici netko spomene riječ "mehaničko", kao da vam je rekao pokvarljivo. Svaki tvrdi disk kad-tad će se pokvariti, to je definitivno istina – samo je pitanje kad će se to dogoditi. Što je tvrdi disk stariji, to je vjerojatnije da će možda već u idućem trenutku otkazati. Osim što se brzina mijenja s tehničkim obilježjima diska (brzina vrtnje, memorijski međuspremnik...), ona uvelike ovisi i kapacitetu diska. No, ne nužno uvijek linearno. U pravilu je brzina proporcionalna s količinom podataka

na jednom disku. Podsjetimo se, tvrdi disk skladišti podatke zapravo na više tankih metalnih diskova poslaganih jedan na drugog. Trenutačni domet u količini podataka na jednom disku je 80 GB. Svi tvrdi diskovi nemaju jednak broj diskova. Naime, što pojedini model ima MANJE diskova, to je brži, a isto tako valja reći da se brzina proporcionalno povećava i s gustoćom zapisa. To obilježje se inače u stručnoj literaturi naziva *per-platter-density*. Da biste zadržali visoku razinu performansi, posebno na sistemskom disku, uvijek ga držite što je više moguće defragmentiranog, a ako imate manje od 512 ili čak 768 MB memorije, posebnu pozornost posvetite virtualnoj memoriji. Preporučujemo vam fiksiranje njezine veličine, pozicioniranje na vanjske trake diska (koje imaju najveću kutnu brzinu i, dakako, defragmentaciju). Također, nakon što popunite 80% kapaciteta diska, početak će vam padati performanse. Unutar tih posljednjih 20% kapaciteta disk ponekad zna usporiti i 40% prilikom normalnog rada. Što posebno dolazi do izražaja kad snimate podatke na nj. Naime, što je manje praznog prostora, to disk mora više mehanički pomicati glave i trgati jednu datoteku na bezbroj komadića – fragmentirati. Kao i obično, kroz okvire ćemo proći najvažnije teme vezane uz tvrde diskove, a u tablici ćemo vam podastrijeti pregled tržišta i dati naše preporuke za kupnju!



PROŠLOST / SADAŠNJOST / BUDUĆNOST

Kad smo prije dvije godine imali sličan pregled tvrdih diskova, dali smo i neke prognoze, a većina ih se i ostvarila. Doduše, očekivali smo da će S-ATA malo brže penetrirati na tržište i da će se stari paralelni ATA ili ATA-133, ili UDMA 1.33, ili kako god ga zvali, pojavljivati samo u trgovinama. Vjerojatno glavni razlog što S-ATA diskovi još ne dominiraju je taj da optički uređaji postoje u S-ATA izvedbama tek u minijaturnom postotku. Otad je kapacitet diskova porastao u prosjeku četverostruko. Najjači model opisan u tom 85. broju (kad smo imali prethodni veliki pregled tvrdih diskova), imao je 120 GB, što je danas nekakav prosjek, s tim da najveći model ima 400 GB. Primijet ćete da se uopće nismo htjeli zamarati s modelima iznad 150 GB. Iznimno velik napredak dogodio se u pogledu cijena. Megabajt skladišnog prostora nikad nije bio jeftiniji. Megabajti (*gigabajti*...) na tvrdim diskovima postali su toliko jeftini da je stanovit broj korisnika odustao od trošenja novaca na optičke medije. Pa, kvragu, za cijenu *spindla* s 50 komada osrednjih DVD-a možete dobiti solidan tvrdi disk. Doduše, on će stajati dvostruko više po megabajtu, no prednosti koje korisnik za to dobiva su goleme. Iz prodaje su gotovo nestali 3,5" diskovi čija je brzina vrtnje 5.400 okretaja u minuti. Prije dvije godine njihov je udio na tržištu bio otprilike pedeset posto. Sve su popularniji S-ATA diskovi manjeg kapaciteta, ali veće brzine vrtnje poput famoznog Western Digitalovog Raptora. Velikom WD-u bi doista zbog toga trebalo spomenik podići. Još jedan detalj koji smo uočili je da su se produljili intervali između dolaska diskova novih kapaciteta na tržište. Tako su sve donedavno najjači diskovi bili oni od 200 ili 250 GB, da bi se gotovo preko noći odjednom pojavila cijela lepeza 400 GB modela. U doglednoj budućnosti mogla bi do jačeg izražaja



doći dva trenda. S jedne strane, nastavit će se ludu borbu za kapacitetima, no upitno je koliko će još moći padati cijena po gigabajtu. S druge strane, diskovi će se dodatno profilirati na one sistemske (poput Raptora), koji će raditi na 10.000 ili čak 15.000 okretaja, i one skladišne, koji će ozbiljno zaprijetiti prijenju podataka na CD-e i DVD-e. Kad cijena po gigabajtu tako suludo padne da će si svatko moći priuštiti 500 GB skladišnog prostora u *mirror RAID* konfiguraciji, snimanje na optičke medije izgubit će čak i na vrijednosti u kontekstu *backup* medija.

MIKROSVEMIR

Proizvođači tvrdih diskova našli su se u iznimno nezahvalnoj situaciji. Naime, u segmentu tržišta koji im donosi najveći promet, a to su 3,5" modeli, imaju zanemarivu zaradu. Štoviše, jedva je dovoljna da pokriju troškove (ponekad čak i nije za sve modele!). Srećom po njih, pronašli su rješenje. Zaradu, naime, ostvaruju na ostalim inačicama tvrdih diskova. Trenutačno strašan rast još uvijek bilježe minijaturni 2,5" diskovi. Osim što dolaze uza sve *notebookove*, koji još uvijek bilježe rast prodaje, postaju sve popularniji i kao prijenosni diskovi. Naime, 2,5" diskovi su višestruko manji od 3,5" modela, a i značajno su lakši. S druge strane, rijetko kome za jednokratno kopiranje treba više od 40-60 gigabajta, što je danas nekakav prosjek za 2,5" modele diskova. Ne smije se zaboraviti ni posljednja, vrlo važna činjenica zašto ih se preferira – naime, ne treba im eksterno napajanje kao 3,5" ragma. Treba li uopće spominjati da proizvođači na njima imaju daleko veću zaradu po megabajtu nego kod spomenutih modela? No, nije se stalo na tome. Na tržištu već postoje i 1,8" i 1" modeli. Riječ je o minijaturama od diskova – po svim gabaritima, osim po kapacitetu – koji će itekako zaprijetiti memorijskim privjescima zato što pružaju veću brzinu i manju cijenu po megabajtu. Također, očekuje se njihovo ugradivanje i u sve moguće prijenosne uređaje – od PDA-ova preko mobitela i *smart-phoneova* do digitalnih fotoćica, videokamera i tko zna još kakvih sve tehnoloških novotarija. Proizvođači tvrdih diskova su se izvukli. Mali problem, doduše, predstavlja to što im se margine profita i dalje sve više smanjuju, no nasreću, raste i potražnja, a osim toga, na tržištu se uvijek pojavljuju i novi, sve inovativniji i barem isprva vrlo skupi *gadjeti*.

SAGA O JAMSTVU

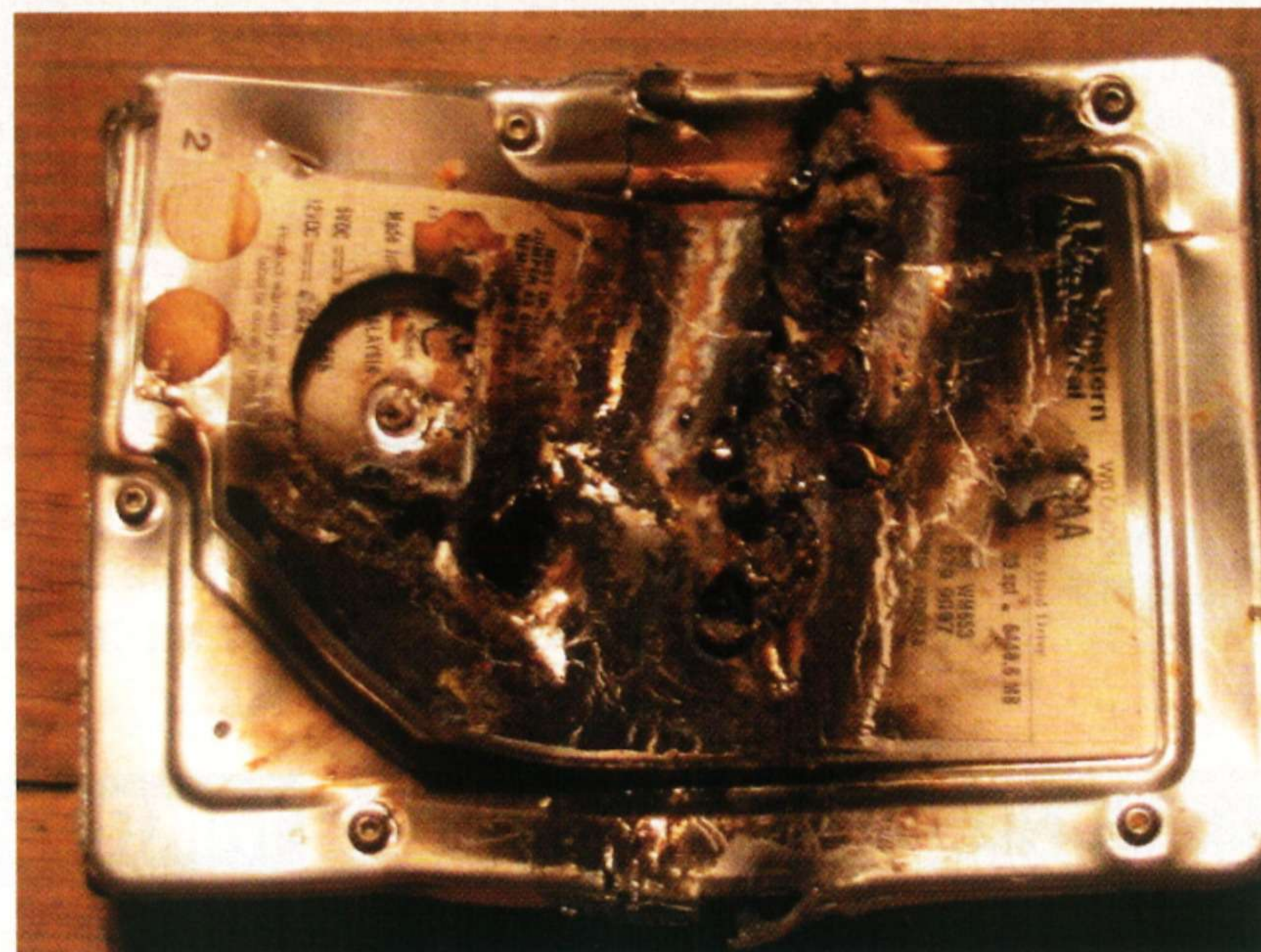
U posljednje dvije godine, a poglavito posljednjih mjeseci došlo je do vrlo zanimljive situacije kad je riječ o jamstvima na tvrde diskove. Naime, jamstva na te komponente, čija se vrijednost, zbog uskladištenih podataka na njima, često i ne može mjeriti, porasla su kod pojedinih proizvođača do magičnih 5 godina (60 mjeseci). Seagate je bio prvi koji je s tim krenuo potkraj srpnja, a ubrzo ga je slijedio i Samsung. Što, doduše, nije nikakvo posebno čudo jer je javna tajna da su "Samsung" tvrdi diskovi, barem nove Seagate serije, u malkice drukčijim kućištima i, naravno, s drukčijom naljepnicom. Baš u vrijeme završavanja ovog teksta očekivala se Maxtorova objava da i oni produljuju jamstvo svojih tvrdih diskova na 5 godina. Jasno, tako dugo jamstvo nećete moći u nas ostvariti još neko vrijeme. I tu ponajprije mislimo na 7200 RPM diskove. Nadalje, i elitni Western Digitalovi Raptori također ponegdje dolaze s petogodišnjim jamstvom.

Uglavnom, trajanje jamstva varira od 12 do 60 mjeseci pa imajte na umu da vam je uvijek isplativije platiti 5-10% više ako to znači godinu - ili čak više - dodatne sigurnosti. Znaite li da je prodavač koji vam daje jamstvo, ukoliko se uređaj koji reklamirate u međuvremenu prestane proizvoditi, dužan dati uređaj istih ili boljih obilježja? A u 5 godina se doista mogu dogoditi čuda. Prisjetite se samo kakve smo tvrde diskove imali 1999., 6-10 GB bio je nekakav prosjek, a u 20 GB se gledalo kao u svjetsko čudo - kao kad vam danas netko kaže da ima 400 GB disk. Dakle, da ste prije 5 godina kupili disk od 5 GB i dobili na njega 5-godišnje jamstvo, a on vam se pokvario neposredno prije isteka tog jamstva, danas biste u najgorem slučaju dobili 40 GB, što je 8 puta više. Dakle, kupite li danas disk od 80 GB, za 5 godina očekujte zamjenski disk od 500 GB. Istina, riječ je o navučenim usporedbama, ali htjeli

bismo vam samo što bolje pojasniti na kakve je kompromise tržišna utakmica natjerala proizvođače tvrdih diskova. Inače, produljenje jamstva svojevrstan je obrat jer je donedavno trend bio smanjivati jamstvo na tvrde diskove. Godine 2002. ono je bilo 3 godine, potom je palo na 1 godinu, dok sada pak možete pronaći diskove s jamstvima od 1-5 godina. Naime, suluda konkurencija ostavlja proizvođačima vrlo male mogućnosti profita. Troškovi se moraju rezati gdje god se stignu i, naravno, kvaliteta trpi. Stoga se današnji diskovi u prosjeku više kvare nego oni kupljeni primjerice prije 2-3 godine. Naš savjet vam je da uvijek kupite uređaj s duljim jamstvom, bez obzira što možda nije najtíši i najbrži te od onih koji se vrlo malo griju. Predlažemo vam kupnju novog diska čim i na našem tržištu budu postojala petogodišnja jamstva jer je malo vjerovatno da će taj trend u nas, ako ga uopće i bude, potrajati!

TVRDI DISK IZNUTRA

Sigurno ste se zapitali kako tvrdi disk izgleda iznutra. Za laika, tvrdi je disk samo "nešto" što se nalazi unutar računala i pitanje je bi li ga uopće znao pronaći u kućištu. Za one pak prosječnog znanja, tvrdi disk je tek malo više od "crne kutije". Unutrašnjost tvrdog diska sastoji se od nekoliko diskova (tzv. plattera) na osovinu jedan iznad drugoga. Oni su obloženi materijalom specifičnih magnetskih svojstava koji omogućava glavama da čitaju i pišu. Glave se nalaze na konstrukciji koja sličičešlju te simultano čitaju ili pišu po istim stazama, tj. sektorima na disku. Staze (cilindri) su koncentrične kružnice na diskovima koje se dodatno dijele na sektore.. Na kućištu tvrdog diska istaknut je broj staza (cilindara) te broj sektora po stazi.

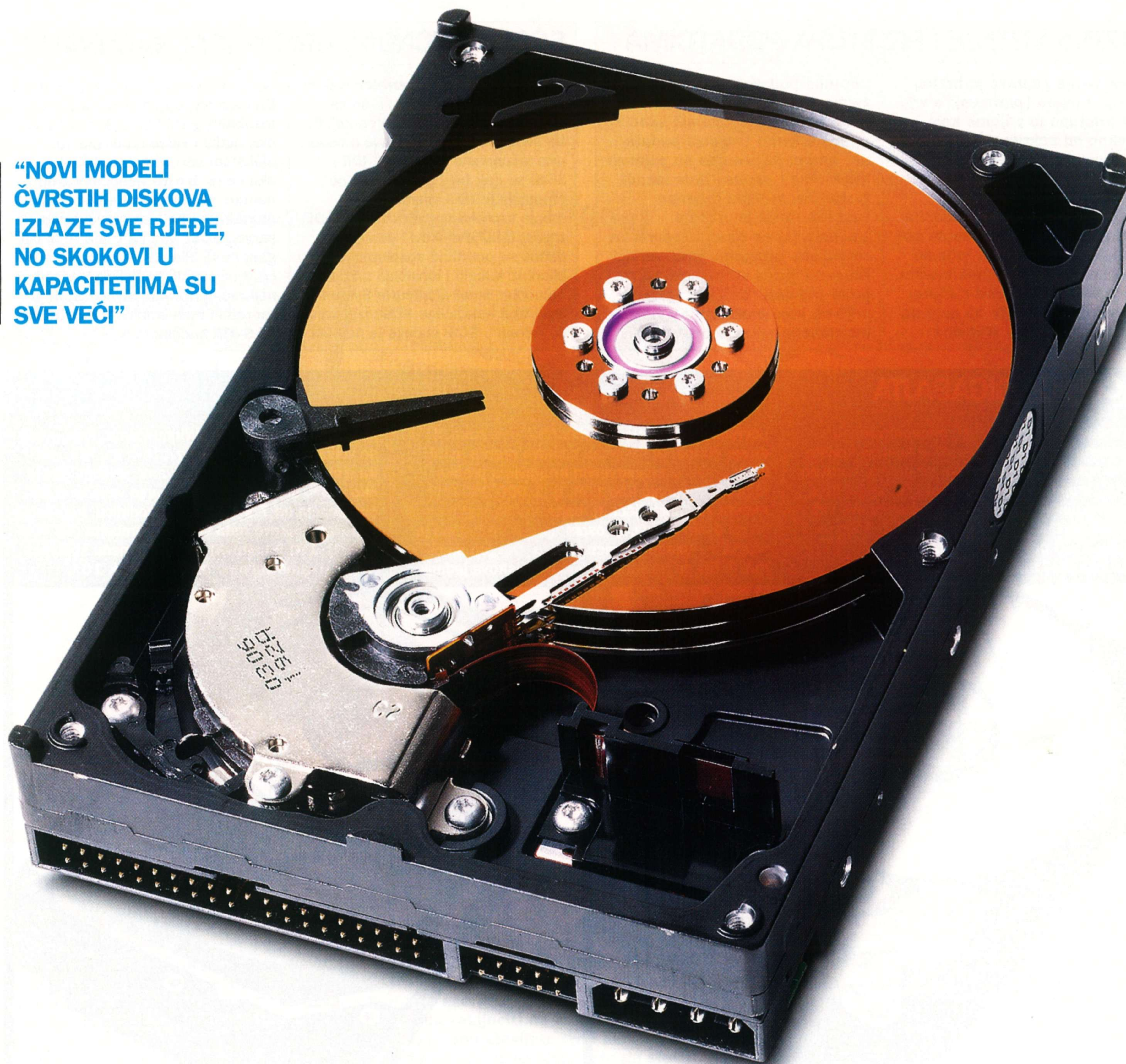


Glave pomiče precizni elektromotor. Tipičan tvrdi disk ima 2-5 tanjura (plattera) na čije obje strane su zapisani podatci. Prije dvije godine u prosjeku su diskovi imali manje tanjura (2-3!).

Unutrašnjost tvrdog diska je hermetički zatvorena, ali ne i vakumirana. I to zbog iznimne osjetljivosti na mikročestice prašine koje bi, kad bi mogle ući u njega, ometale ispravan rad diska.

BUKA

Za buku koju proizvode tvrdi diskovi glavni krivci su dva elektromotora i rotacija tanjura. Prva je konstantna i kod određenih modela se manifestira kao zvuk vrlo visoke frekvencije, koji je vrlo iritantan pojedincima. Sporadični zvuk koji se čuje kad se čitaju i zapisuju podatci zvuk je elektromotora koji pomiče "kran" s glavama. Osim tog aspekta buke, tvrdi disk prenosi svoje vibracije i na kućište, stoga ga se efikasno može dodatno utišati stavljanjem gumenih jastučića na ovjes u kućištu. Mnoga kvalitetnija kućišta već dolaze sa specijalnim vijcima s gumenim jastučićima upravo zbog toga. U standardnoj literaturi i dokumentaciji tvrdih diskova, buka se najčešće deklarira u belima. Ta mjerna jedinica je zapravo proporcionalna decibelima, a definira se kao logaritam omjera između dvije vrijednosti glasnoće. No, da ne kompliciramo previše, 1 bel je 10 decibela. Ako je glasnoća jednog diska 4 bela, a drugog 5, onda taj drugi nije 25% glasniji nego 10 puta! Ako vam je ultimativni cilj izgradnja *silent* PC-ja, tada je naša preporuka, baš kao i prije 2 godine, Seagateovi modeli. Jednostavno su nečujni. Isto vrijedi i za Samsungove jer je, prema našim informacijama, riječ o istoj mehanici, uz tek male izmjene na elektronicu i kućištu diska.



"NOVI MODELI ČVRSTIH DISKOVA IZLAZE SVE RJEĐE, NO SKOKOVI U KAPACITETIMA SU SVE VEĆI"

PROIZVOĐAČ	Maxtor	Seagate	Maxtor
MODEL	DiamondMax Plus 9	Barracuda 7200.7	DiamondMax Plus 9
KAPACITET	160 GB	160 GB	200 GB
SUČELJE	Ultra ATA 133	Ultra ATA 133	Serial ATA
BRZINA VRTNJE	7200 RPM	7200 RPM	7200 RPM
MEMORIJSKI MEDUSPREMNİK	8 MB	8 MB	8 MB
VRIJEME PRISTUPA PODATCIMA	<9.3 ms	9 ms	<9.3 ms
JAMSTVO	36 mjeseci	24 mjeseca	36 mjeseci
PRODAJE	HGspot	HGspot	HGspot
CIJENA	715,00 kn	677,00 kn	952,00 kn
DOJAM	U pregled smo uvrstili i nekoliko modela Maxtorovih diskova iz desktop serije. Ovaj je od svih njih najjeftiniji - no u klasi od 160GB možete i povoljnije proći. Tih je - iako ne najtíši - i poprilično brz	Seagateove diskove u ovom našem pregledu krasi dvije dobre stvari, superpovoljna cijena i praktički nečujan rad, a ono što nam se nije sviđelo je jamstvo od 24 mjeseca, jer većina ostalih ima 3 godine!	Ovaj model uglavnom krasi iste odlike kao i prethodni. Ugrađena je zaštita podataka i od udaraca, Fluid Dynamic Bearing motori, Quiet drive... Solidna vrijednost po GB, ali nije baš najjeftiniji!

PROIZVOĐAČ	Maxtor	Seagate	Seagate	Western Digital
MODEL	DiamondMax Plus 9	Barracuda 7200.7	Barracuda 7200.7 Plus	Caviar WD1600JB
KAPACITET	160 GB	160 GB	160 GB	160 GB
SUČELJE	Serial ATA	Serial ATA	Serial ATA	Ultra ATA 100
BRZINA VRTNJE	7200 RPM	7200 RPM	7200 RPM	7200 RPM
MEMORIJSKI MEDUSPREMNİK	8 MB	2 MB	8 MB	8 MB
VRIJEME PRISTUPA PODATCIMA	<9.3 ms	9 ms	9 ms	8.9 ms
JAMSTVO	36 mjeseci	36 mjeseci	36 mjeseci	36 mjeseci
PRODAJE	HGspot	HGspot	HGspot	King ICT
CIJENA	774,00 kn	788,00 kn	803,00 kn	724,00 kn
DOJAM	Kad je riječ o isplativosti, situacija za Maxtor mijenja se najbolje prelaskom na Serial ATA. Cijenom je, naime, najisplativiji (doduše, prvi takmac zaostaje tek za 6 kn). Vrlo dobar odabir za temelj Serial ATA konfiguracije	Seagateovi diskovi pri normalnom radu su iznimno tih. Buče samo 2.5 bela, tj. 25 decibela. To je toliko tiho da ga se praktički s udaljenosti od 1 m i ne čuje. Odličan odabir za ugradnju u tih PC	Sufiks "Plus" kod serial ATA Barracuda znači da disk ima sada već normalni 8 MB memorijski meduspremnik. Seagateovi diskovi dolaze s 36 mjeseci jamstva, a uskoro se to, kako čujemo, produljuje na 5 godina	Iako nije najjeftiniji P-ATA disk u pregledu, zaslužuje etiketu Best Buy zbog 3-godišnjeg jamstva. Kao i većina WD diskova, iznimno je brz, no solidno ga se čuje i dosta se zagrijava

BRZINA VRTNJE I PRISTUPA PODATCIMA

Brzina vrtnje zapravo je brzinu rotacije tanjura (*platters*), a vrijeme pristupa je vrijeme koje protekne od zahtjeva za podatkom na određenoj adresi do početka čitanja s te adrese. Riječ je o vremenu koje je potrebno glavi da se pozicionira na traženi cilindar uvećano za rotacijsku latenciju, tj. vrijeme potrebno da se glava pozicionira upravo na traženi sektor unutar nađene staze. Imajte na umu da se kod deklariranja vremena

pristupa podacima, proizvođači tvrdih diskova koriste trikom kako bi dodatno smanjili specifičirano vrijeme traženja podataka. Imajte na umu da su pojmovi *seek time* i *access time* različiti. Naime, vrijeme pristupa (*access time*) je vrijeme traženja (*seek time*) uvećano za rotacijsku latenciju. Proizvođači redovito ističu na diskovima vrijeme traženja, dok je zapravo vrijeme koje protekne do čitanja informacije vrijeme pristupa.

SCSI U KUĆNOM/UREDSKOM RAČUNALU?

Tek oni nešto stariji i sa slonovskim pamćenjem prisjetit će se da se svojedobno čak vodila borba koji će tip sučelja za tvrde diskove u osobnim računalima prevladati. IDE i SCSI su čak bili i podjednaki, no presudila je niža cijena (zbog manje kompleksne elektronike) IDE uređaja. SCSI diskovi i periferija danas su praktički apsolutno istrijebljeni iz kućnih i klasičnih uredskih računala. Small Computer System Interface - skraćeno SCSI; izgovara se "skazi". SCSI sučelje je napred-

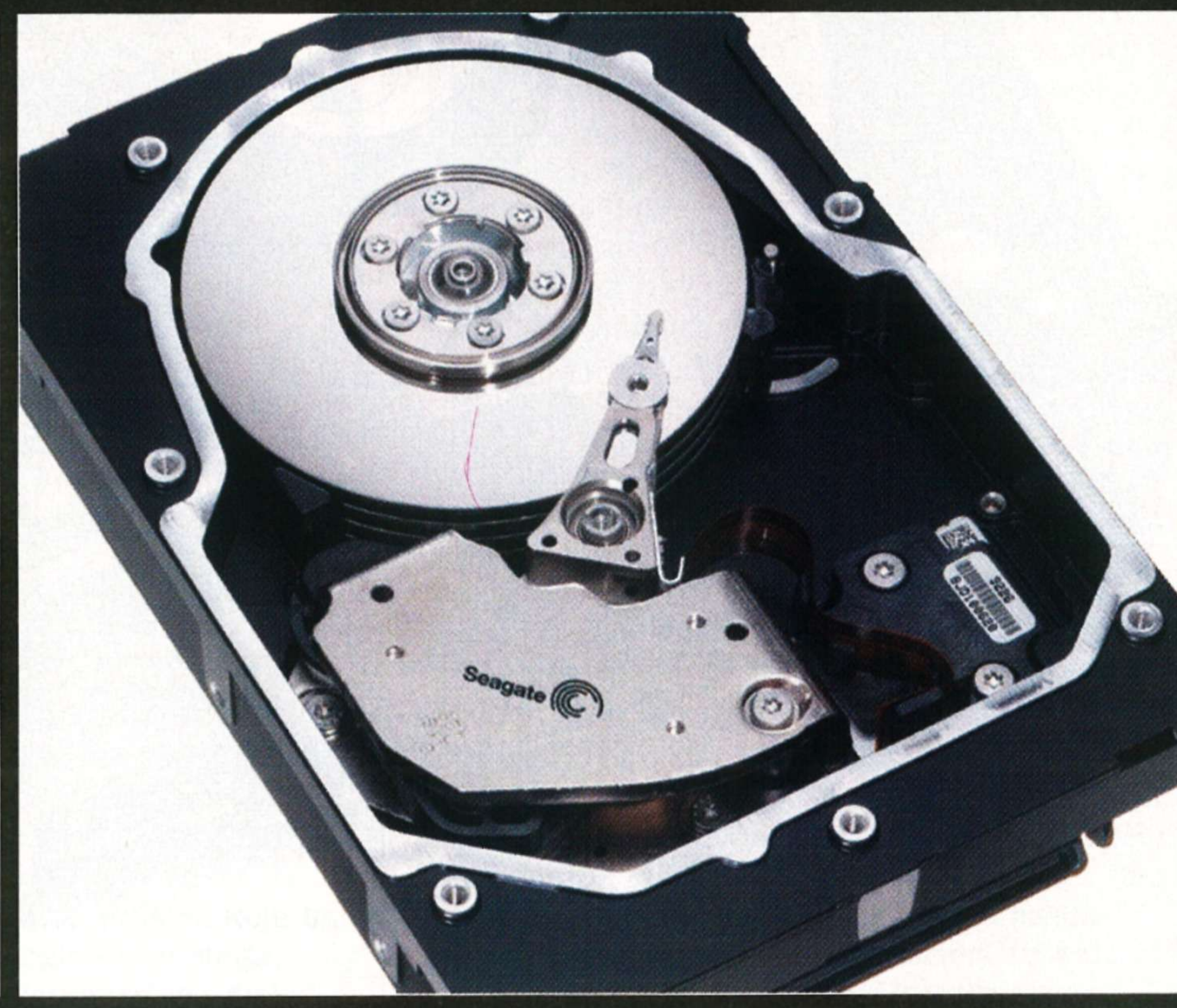
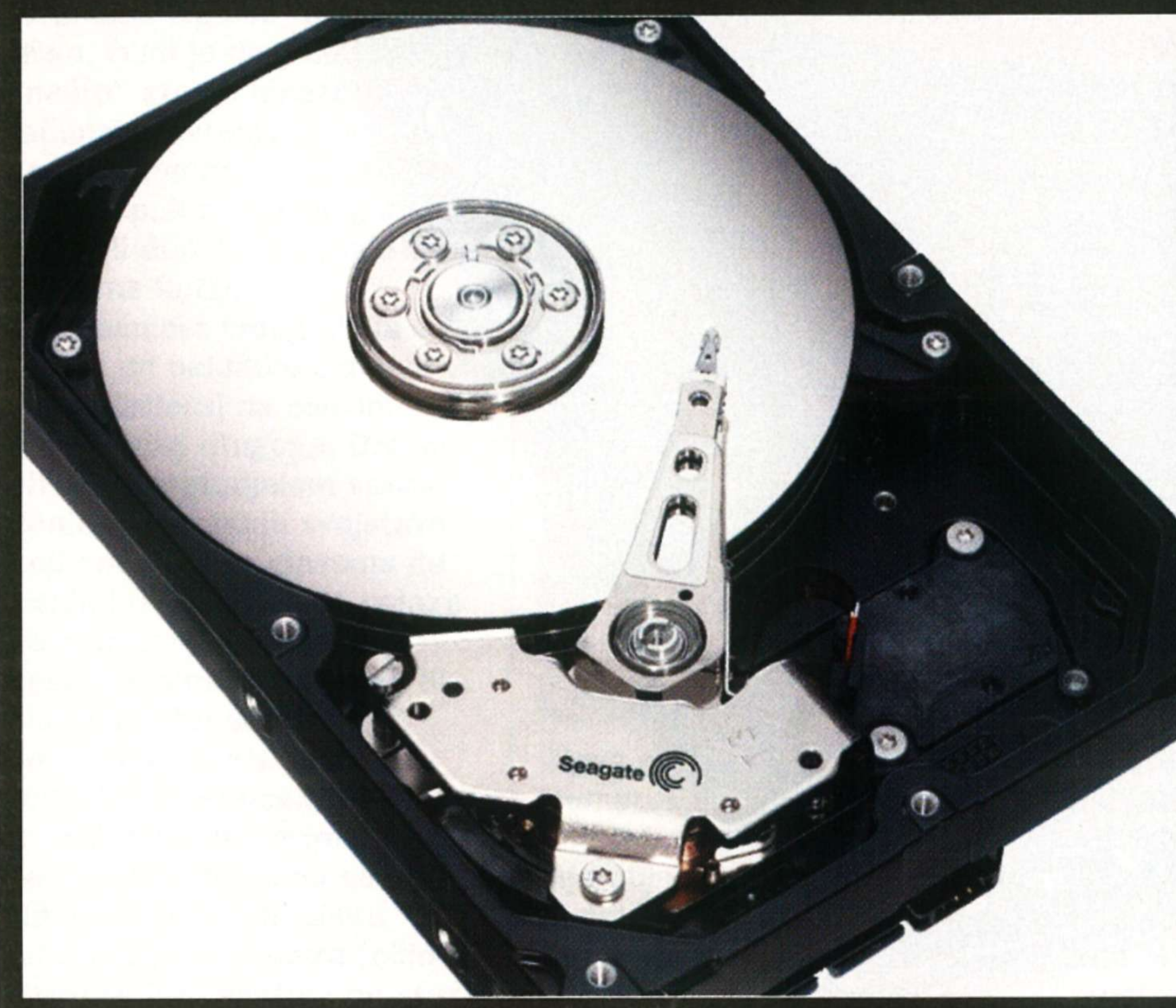
nije, kompleksnije i skuplje od IDE. Uređaje tog tipa danas nalazimo u različitim grafičkim radnim stanicama, audio i video studijima, kompleksnim serverima itd. Ukratko, ako se ne bavite videomontažom, nemate profesionalni studio, ili pak ne morate imati superkvalitetan server, SCSI vam ne treba te bi ulaganje u nj bilo suludo bacanje novca. I to poprilične količine. Inače, u najkraćim crtama, najbrži SCSI je teoretski maksimalno 2-3 puta brži od S-ATA sučelja.

RAČUNICA GIGABAJTA

Proizvođači računala koriste općeprihvaćenu znanstvenu notaciju, a operativni sustavi koriste binarnu notaciju. Marketinške brojke su, naravno, veće od brojki iz stvarnog života (tj. brojki koje vam pokazuju Windowsi). Vaše računalo sve vidi kroz jedinice i nule, u brojevnoj bazi 2. Tako je računalo 1 GB podataka 230, tj. 1.073.741.824 mjesta na kojima može na

površini diska zapisati jednu riječ podataka. S druge strane, proizvođači diskova prema ustaljenoj praksi u znanstvenim krugovima prefiks giga (G) računaju kao 109, tj. 1.000.000.000 mjesta za zapis riječi, tj. bajta. Jedan bajt sastoji se od osam bitova, tj. osam adresa na kojima je moguće zapisati jedinicu ili nulu. Drugim riječima, 1 GB na jeziku proizvođača diskova jednak

je 0,93 GB računalu, tj. Windowsima. Prije, kada se veličina tvrdih diskova izražavala u MB, razlika između specificirane i stvarne veličine bila je oko 4,8%, dok se kod izražavanja veličine u GB ona popela na 7,3%. Za koju godinu, kad ćemo kupovati diskove reda veličine terabajta (TB = 240, tj. 1012 bajtova), razlika između specificirane i stvarne veličine iznositi će čak 10%.



"POVEĆANJE GIGABAJTAŽE KAO I OPADANJE CJENA PO GBU PROSTORA NA DISKU NESMILJENO HRLE NAPRIJED ŠTO JE REZULTIRALO U PROSTORNO ENORNMO VELIKIM DISKOVIMA DOSTUPNIM PO IZNIMNO POVOLJNIM CJENAMA"



TEMPERATURA

Previsoka temperatura je tvrdom disku najveći neprijatelj, a posebno utječe na elektroniku. Dva su osnovna razloga njegova zagrijavanja. Prvi je trenje ovjesa i elektromotora, a drugi zagrijavanje kontrolne elektronike. Što se disk brže vrti, to se gotovo

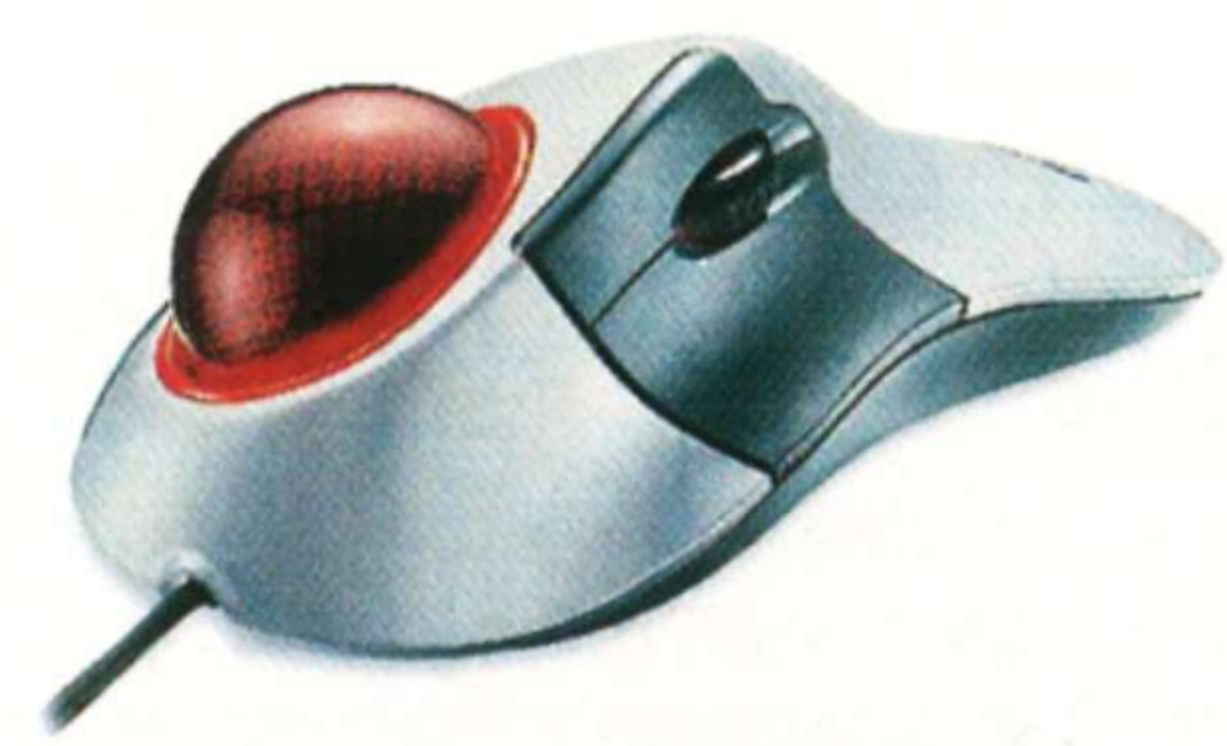
proporcionalno više grije. Također, zamijetili smo da S-ATA diskovi (ne uvijek) troše malo više energije – otprilike 5%, pa je logično onda zaključiti da se isto toliko više i griju. Ako sami stavljate tvrdi disk u kućište, dobro razmislite gdje ćete ga staviti. Nikako

ga nemojte izravno nasloniti na neki drugi izvor topline jer će im štetni učinak topline međusobno biti kumulativan. Pokušajte ga smjestiti blizu nekog od ventilatora u kućištu. Imajte na umu da je jedan od najvećih grijača kućišta.

PROIZVOĐAČ	Western Digital	Western Digital	Western Digital	Western Digital	Western Digital	Western Digital	Western Digital
MODEL	Caviar WD2000JB	Caviar WD2500JB	Caviar WD1600JD	WD1600SD RAID Edition	Caviar WD2000JD	Caviar WD2500JD	WD2500SD RAID Edition
KAPACITET	200 GB	250 GB	160 GB	160 GB	200 GB	250 GB	250 GB
SUČELJE	Ultra ATA 100	Ultra ATA 100	Serial ATA	Serial ATA	Serial ATA	Serial ATA	Serial ATA
BRZINA VRTNJE	7200 RPM	7200 RPM	7200 RPM	7200 RPM	7200 RPM	7200 RPM	7200 RPM
MEMORIJSKI MEDUSPREMNIK	8 MB	8 MB	8 MB	8 MB	8 MB	8 MB	8 MB
VRIJEME PRISTUPA PODATCIMA	8.9 ms	8.9 ms	8.9 ms	8.9 ms	8.9 ms	8.9 ms	8.9 ms
JAMSTVO	36 mjeseci	36 mjeseci	36 mjeseci	36 mjeseci	36 mjeseci	36 mjeseci	36 mjeseci
PRODAJE	King ICT	King ICT	King ICT	King ICT	King ICT	King ICT	King ICT
CIJENA	902,30 kn	1.368,00 kn	780,00 kn	883,00 kn	960,80 kn	1.439,00 kn	1.525,40 kn
DOJAM	200 GB je već jedna sasvim solidna veličina hard diska za dugotrajno skupljanje multimedijalnih sadržaja. Naime, jedan takav je u računalu vašeg autora u 24-satnom pogonu već kakvih 18 mjeseci i doista zaslužuje samo pohvale!	Ovaj golem među testiranim diskovima najveći je trenutno Ultra ATA disk na domaćem tržištu. Ima čudovišnih 250 GB. Osim kao prvorazredni temeljni hard disk, itekako će poslužiti kao prijenosno megaskladište	Western Digital je trenutno pod velikim pritiskom i očekuje se da će pod utjecajem ostalih igrača i on svoje jamstvo morati produljiti na 5 godina. Kuriozitet vezan uz njih, koji se dogodio taman pred završavanje ovog teksta, je predstavljanje novog logotipa...	Za stotinjak kuna više možete dobiti specijalnu RAID inačicu Western Digitalova kaviara. Obilježava ga dodatna elektronika koja optimizira RAID rad te specijalna konstrukcija, koja omogućava dugotrajni 24/7 rad bez imalo rizika	Okruglih 200 za izvršno S-ATA podatkovno skladište više klase. Mehanika je svim Western digitalima u seriji više-manje jednaka. Zanimljiv je proporcionalan rast performansi naspram 160 GB	Najveći Serial ATA disk koji smo uspjeli pronaći na tržištu. Iznimno isplativa kupnja, pogotovo ako vam ne trebaju prednosti koje donosi "RAID Edition" serija. Za najnaprednije i najzahtjevnije radne i igraće stanice	Ovu doista pravu poslasticu ostavili smo za kraj. Za 250 GB Caviar u elitnoj RAID Edition izvedbi se definitivno isplati nadoplatiti 80 kuna, koliko je skuplji od obične inačice. Zamislite si dva takva čudovišta u STRIPE raidu. Pola terabajta podataka... aaaa...



GLAVNI GAMING DODATAK SVAKOG PC-ja



PRIJE OTPRILIKE DVIJE GODINE PRIPREMILI SMO VAM PREGLED MIŠEVA KOJE SMO SMATRALI POGODNIMA ZA IGRANJE. BILO JE TO VRIJEME PRELASKA S MEHANIKE NA OPTIKU. SADA JE AKTUALNA LASERSKA TEHNOLOGIJA. ČEKA LI NAS JOŠ JEDNA SMJENA? | PIŠE: Patrik Pencinger / partik.pencinger@janus.hr

Da su dvije godine iznimno dugo razdoblje u svijetu računala, najbolje pokazuje napredak koji se dogodio mišonjama između ovog i našeg prethodnog velikog pregleda tog nezaobilaznog pratitelja svakog PC-ja. Kako se pokazalo, ispravno smo prognozirali smrt kuglice u korist detekcije pomaka algoritmom raspoznavanja uzoraka optičkih miševa. Optička tehnologija koju je lako prepoznati po većem ili manjem intenzitetu emaniranja svjetla iz miša trenutno je u punoj zrelosti i iznimno su rijetki miševi koji je ne koriste.

Što se više, pa čak i srednje klase miševa tiče, praktički svi su bežični. RF komunikacije između baze i miša je ubrzana tako da je po performanse u FPS-ima kobni lag u cijelosti eliminiran. Idućoj velikoj zamjerci bežičnih miševa – dodatnoj težini zbog inkorporirane baterije – također se efikasno stalo na kraj. Naime, ili posjeduju manji akumulator, koji se često puni, ili su u stanju raditi sa samo jednom od dviju AAA baterija – kao primjerice Microsoftovi. Tijekom godina, obilježja optičkih miševa su se postupno poljšavala, tako da danas čak i u najnižem cjenovnom rangu možete pronaći uređaje visoke preciznosti, s mnogo gumba i sofisticiranog softvera koji omogućava programiranje tipki – kakvih na početku "optičke" ere

LASERI

MX1000 možda čak otvara novo poglavlje u svijetu miševa. Detalje o mišonjama možete pročitati u našem hardverskom testu, dok ćete ovdje otkriti tek poneku činjenicu o "laserskoj" tehnologiji, koju su u suradnji razvili Logitech i Agilent (da, upravo onaj Agilent koji je zaslužan za optičku revoluciju). Laserski miš se po načinu rada znatno manje razlikuje od optičkog negoli njegov prethodnik s kuglicom. No, s druge strane, nova tehnika potencijalno omogućava dvadeset puta veću



preciznost, što je daleko veći napredak od onog ostvarenog prilikom prelaska s mehaničkog na

LED-optičke miševe. Laserski miš funkcionira kao klasični optički miš, no površinu umjesto LED-icom osvjetljava koherentnom fokusiranom laserskom zrakom. Sofisticirana optika radi u znatno manjem mjerilu – slično kao što se na DVD može zapisati mnogo više, ali sitnijih, podataka nego na CD. Unatoč ponekim bugovima koje smo susreli u MX1000 (manifestiraju se ako ne instalirate driver!), skloni smo prognozirati da je u laserima budućnost. Naš doživljaj Logitechova novog čuda pročitajte u hardver recenzijama.

miševa nije bilo ni među najskupljim modelima. Kotačić se danas pomiče u dva smjera – a pomalo je znakovito da je Logitech napravio bolju implementaciju tzv. TILT kotačića od njegova idejnog tvorca, Microsofta. Podsjetimo se malo zašto se optički miševi smatraju toliko superiorni relikvijama s kotačićem. Tehnologiju optičke detekcije pomaka razvila je tvrtka Agilent Technologies, a komercijalizirana je 1999. godine. U miš se umjesto kuglice i valjaka ugradi minijaturna kamera koja snima površinu ispod miša određen broj puta u sekundi. LED-ica (koja može biti crvena, plava...) emitira svjetlost koja "osvjetljava" površinu po kojoj vučete mišonju. Tu površinu slika mali CMOS tranzistor. U svaki miš ugrađen je

sofisticirani DSP čip koji pomoću algoritma za raspoznavanje uzoraka prati kretanje podloge (tj. miša) i svoja zapažanja šalje računalo. Tehnologija je jeftinija od kuglice, manje se kvari i gotovo je potpuno neosjetljiva na prljavštinu. Mjerilo kvalitete detekcije pomaka takvog sklopa je dvojak. Kvaliteta prijenosa pomaka sa stola na zaslon izravno ovisi o rezoluciji malenog fotića ugrađenog u mišu i brzini okidanja istog. Upravo su zbog razlike u tim dvama obilježjima neki miševi bolji, a drugi lošiji za igranje. U početku su optičari slikali površinu brzinom od nekih 1000 slika u sekundi, dok je to sada višestruko poraslo, do nekakvih 5-6.000 slika ili, bolje reći, uzorkovanja površine. Što je brzina slikanja površine veća, to se, logično, pre-

ciznije detektira pomak. Što pogotovo dolazi do izražaja kod brzih trzaja, koje "spori" optički miš neće ni uloviti. Brzina uzorkovanja (iliti po naški, "sempliranja") ubrzo je prestala biti problem – tako da će danas i jeftiniji žičani miševi poslužiti za kvalitetno igranje. No, tek odnedavno – štoviše, tek s najnovijom generacijom bežičnih miševa – možemo tvrditi da su dotični dorasli svojim žičanim kolegama što se igre tiče. U visokoj kategoriji boj biju dva vječita rivala – Microsofta i Logitecha. Trenutačno malu prednost dajemo Logitehu, no ne smijemo zaboraviti da je Microsoft na potezu. Kupujete li mišonju koji želite koristiti za igranje igara, svakako proučite pregled trenutačne tržišne ponude uz ovaj tekst.



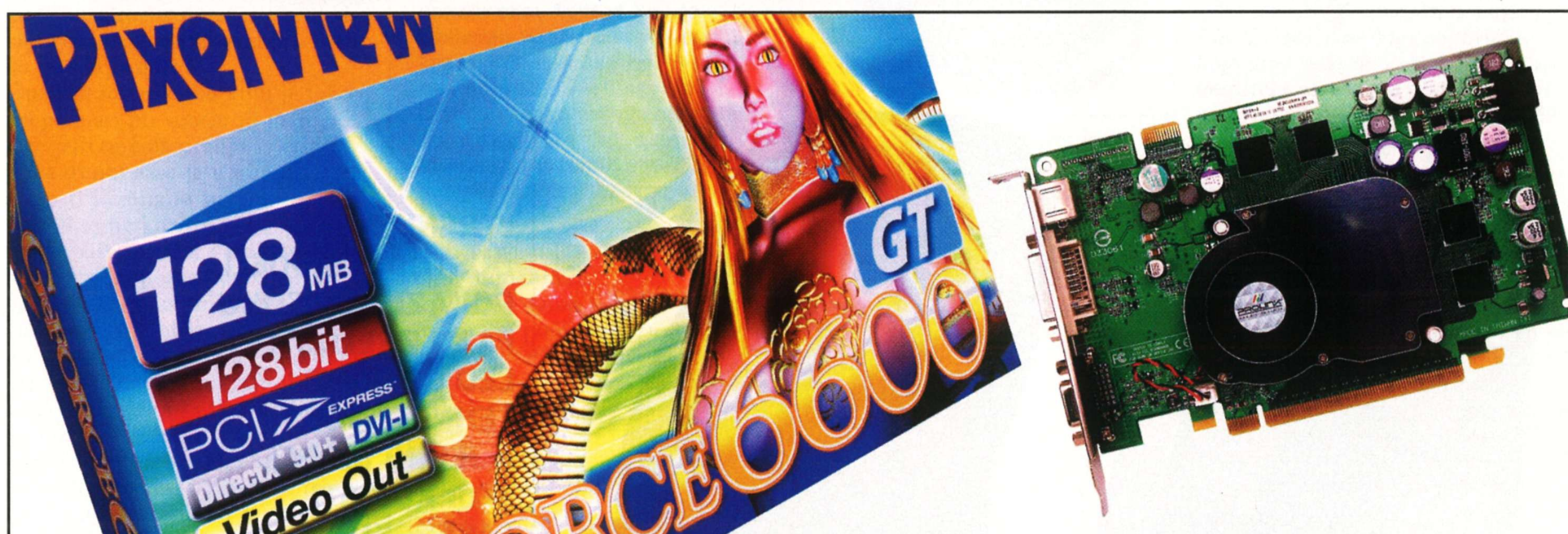
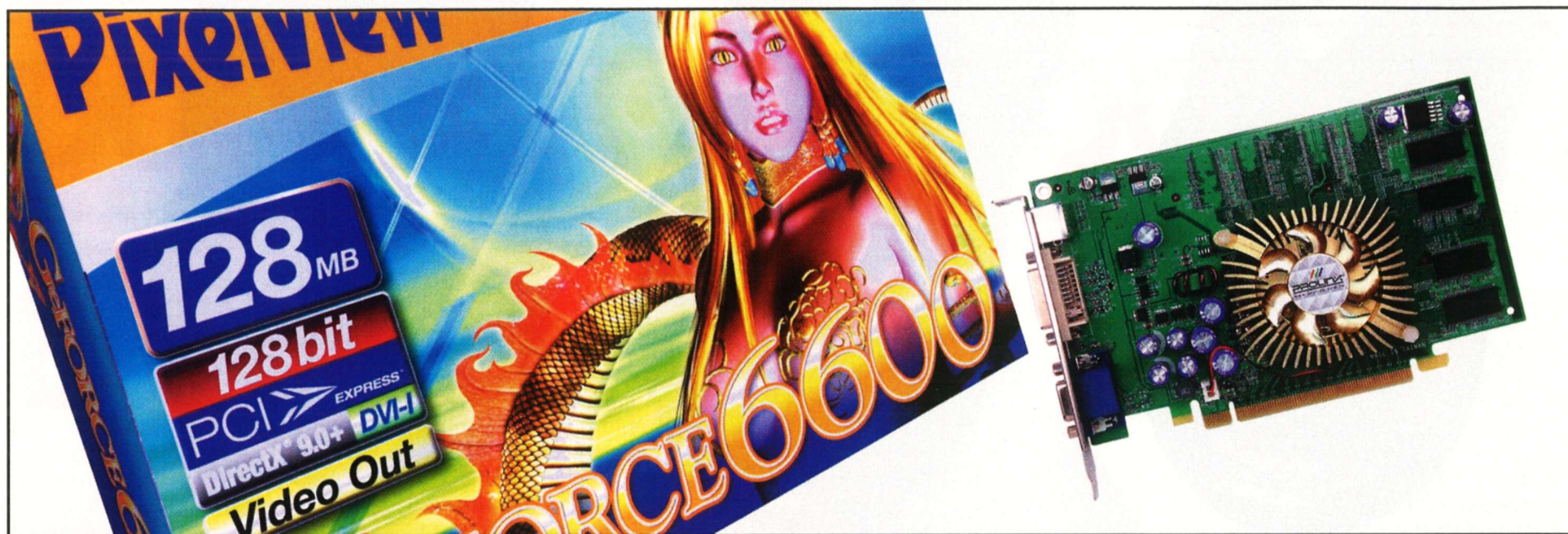
"TRENUTAČNO DOSTUPNI MODELI POKAZUJU VISOKU FAZU ZRELOSTI LED OPTIČKE TEHNOLOGIJE, A JEDINI MODEL KOJI KORISTI LASERSKU TEHNOLOGIJU UTIRE PUT BUDUĆIM MODELIMA..."

PROIZVOĐAČ	Microsoft	Microsoft	Microsoft	Microsoft
MODEL	Optical Mouse Blue	Optical Mouse STARCK	Intellimouse Explorer TILT	Wireless Intellimouse Explorer Tiltit
TIP MIŠA	optički	optički	optički	optički
SUČELJE	PS2 + USB	USB	PS2 + USB	PS2 + USB
POVEZANOST S PC-jem	žica	žica	žica	fast RF
PRODAJE	King ICT	King ICT	HGspot	King ICT
CIJENA	156,00 kn	257,00 kn	217,00 kn	319,00 kn
DOJAM	Plavi mišonja zamijenio je dosadne bež modele u temeljima ponude Microsoft miševa. Miš je jeftin, ima samo 2 gumba + kotačić, no iza spartanske funkcionalnosti (koja je dovoljna za 90% korisnika) krije se vrlo robustan proizvod	Totalna ikona stila. Miš koji morate posjedovati, makar ga i ne koristili, ako ste stilski osviješteni. Ovo je miš koje će se za desetak-dvadesetak godina spominjati po različitim almanasima te biti upamćen kao proizvod kad je visoki dizajn ušao u svijet PC-ja	Microsoftova jeftinija inačica TILT miša, za one koji žele jeftinije proći ili jednostavno nikako ne trpe bežičnu tehnologiju - iz samo njima znanog razloga. Ergonomski je dizajniran, no zbog toga pogodan samo za desnjake	Ovo je trenutačno najpopularniji miš, za one koji žele jeftinije proći ili jednostavno nikako ne trpe bežičnu tehnologiju - iz samo njima znanog razloga. Ergonomski je dizajniran, no zbog toga pogodan samo za desnjake

Logitech	Logitech	Logitech	Logitech	Logitech
MX1000	MX900	MX700	MX510	MX 310
laserski	optički	optički	optički	optički
USB	USB	USB	PS2 + USB	PS2 + USB
fast RF	Bluetooth	Fast RF	žica	žica
HGspot	HGspot	HGspot	King ICT	King ICT
560,00 kn	556,00 kn	523,80 kn	345,00 kn	280,00 kn
Novi car među miševima i naš omjesečni hardver mjeseca. Od ostalih modela izdvaja se cijelim mnoštvom zanimljivih obilježja, detalja, tehnološkim napretkom, ergonomijom... O svemu tome detaljnije pročitajte u glavnom tekstu	Logitechov Bluetooth miš nikad nam se nije svidao. Vjerojatno nas je odbila u početku umebesno visoka cijena. Trenutačno je ona između MX1000 i MX700. Bluetooth primopredajnik ugrađen u bazu ne radi kako spada s ostalim Bluetooth hardverom	U glavama mnogih Logitech MX7000 bio je najbolji bežični miš. I doista, vrhunski je izrađen, ima mnogo gumba, a tu su i famozne cruise control i application switch kontrole. Zahvaljujući brzom radiokomunikacij, itekako je pogodan i za igranje FPS-ova	Logitechov "radni konj" trenutačne generacije miševa. Svestran mišonja sa žicom, umjerene cijene i doista vrhunske preciznosti i brzine. Dolazi u plavoj i crvenoj varijanti. Zapravo je gotovo savršena kopija MX700-tke, samo što ima žicu i jeftiniji je	Čak i osnovni Logitechov model, kad je riječ o kvaliteti, svjetlošću je godinama udaljen od superjeftinih mišonja. Najlakše ga je opisati kao dodatno pojednostavljenu i pojeftinjenju inačicu MX510-tke

GRAFIČKE KARTICE PIXELVIEW GEFORCE 6600 ULTIMATE EDITION 256 MB VS PIXELVIEW GEFORCE 6600GT 256 MB*

Pripremite se za supersukob u srednjoj klasi!



PRED NAMA je najzbudljivija predbožična sezona otkako postoje 3D akceleratorne gaming grafičke kartice. Glavni (i jedini) takmaci, ATI i nVidija, nikad nisu bili ovako izjednačeni kao sada - oba su izbacila novu generaciju kartica, i to po nekoliko serija u posljednjih nekoliko mjeseci, a povrh svega, započela je migracija i na PCI Express. Rat na više frontova je počeo, favorita nema, a od svega toga najviše će, dakako, profitirati - kupci.

Za našu naklonost će se ove jeseni i zime boriti nekoliko serija grafičkih kartica. Srednja, među *gamerima* najprodavanija, klasa tako će se sastojati od ATI-jevih X600 i X700 serija te nVidijinih 6600 i 6700 (NV41, možda se neće tako zvati...). Nama, a vjerujemo i vama, kao potencijalnim kupcima je najzanimljivija nVidijina GeForce serija 6600, i to zbog najave da će se pojaviti i u AGP inačici. DOOM3 performanse bolje nego kod X800PRO - i upola jeftinije? Ta tko nakon takve tvrdnje ne bi zaslinio nad GeForce 6600GT?

Čak prije negoli je počela prodaja u Hrvatskoj, od PixelViewa, novog nVidijina igrača na domaćem tržištu, dobili smo na testiranje dva reprezentativna primjerka PCI Express GF 6600 serije. Treba li uopće reći da smo ih izvrnuli najrazličitijim testovima, samo da biste stekli što bolji dojam o budućoj srednjoj klasi grafičkih kartica za kojom će, statistički gledano, posegnuti najviše *gamera* tijekom nadolazećih tjedana požele li obnoviti svoje pile.

Dva modela koje smo sučelili bili su GeForce 6600 Ultimate Edition 256 MB i GeForce 6600 GT 256 MB, oba od prijespomenutog tajvanskog Pixelviewa. To je, inače, nova marka na domaćem tržištu, ali itekako poznata u svijetu. PixelView je marka grafičkih od velike tvornice grafičkih kartica i multimedije - Prolink Microsystemsa. Spada u tzv. prvu skupinu proizvođača nVidijinih kartica

koji smiju raditi vlastite preinake na referentnom dizajnu grafičke, npr. kao što "Ultimate Edition" 6600-tke imaju 20% bržu memoriju od referentne. Oni proizvode i tzv. OEM kartice, koje onda prodaju dalje markama poput u Europi iznimno popularnog (i skupog) Point Of Viewa. U obje testirane kartice kuca isto srce - NV43 GPU, no na različitim frekvencijama - i uz radikalno drukčiju memoriju. Osnovno obilježje ovog grafičkog procesora je 8 cjevovoda i Shader Model 3.0 (koji ova generacija ATI kartica, čak ni u najvišoj klasi, NE PODRŽAVA!). Memorijaska sabirnica široka je 128 bita, no svejedno ima veću propusnost od 5950 Ultra ili 9800 XT. Obična 6600-tka postaje najjeftinija kartica s SM 3.0 podrškom. Aduti 6600GT serije su SLI podrška i,

	3D MARK 2005	3D MARK 2003
6600	1842	5024
6600GT	2718	8520

INFO PIXELVIEW GEFORCE 6600 ULTIMATE EDITION 256 MB

PROIZVOĐAČ	PIXELVIEW
USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	1.289 KN
ZA	CIJENA, BRZINA NASPRAM REFERENTNOG DIZAJNA
PROTIV	NE NUDI NEKI VELIKI POMAK U BRZINI SREDNJE KLASJE. NO, TAKVA JOJ JE I CIJENA
DOJAM	SOLIDNA SREDNJA KLASA



naravno, značajno veća brzina od "obične" 6600. Referentnoj seriji 6600-tki GPU radi na 300 MHz, a memorija na 400 MHz (tipično 5 ns). Ultimate izvedbi od PixelViewa koju smo testirali ugrađena je brža 4 ns memorija, koja radi na 20% bržih 500 MHz - što je itekako zamjetno. Ono što fascinira je da je cijena takvih ubrzanih verzija praktički identična onim referentnima! GT verzija je doista jako nabrijana. GPU joj radi na 500 MHz, a memorija na okruglih 1 GHz (GDDR3, naravno!). Brutalno. Što se *overclockiranja* tiče, malo nas je ražalostila činjenica da su kartice nasvirane praktički do maksimuma. Jedino značajnije ubrzanje postigli smo na GT-jki uspješno odvrtivši testove uz 10% *overclockan* GPU (na 550 MHz umjesto na 500 MHz). Zasad su 6600-tke pobrale naše nepodijeljene simpatije. Ostaje vidjeti koliko će se to i hoće li se uopće promijeniti s dolaskom ATI-jeve X700 serije. A potom i nVidijinim protuudarom u obliku NV40 kartice (6700?). (pp)



INFO PIXELVIEW GEFORCE 6600GT 256 MB

PROIZVOĐAČ	PIXELVIEW
USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	1.755 KN
ZA	CIJENA, BRZINA NASPRAM REFERENTNOG DIZAJNA
PROTIV	SLABAŠAN BUNDLE
DOJAM	NASLIJEDNIK 5950 ULTRA I 9800XT USPOREDIVIH PERFORMANSI I 30% NIŽE CIJENE

DIGITALNA FOTOGRAFIJA OLYMPUS MINI MJU DIGITAL

Novo mjerilo stila među gadgetima...

NA NEDAVNO održanoj Photokini Olympus je predstavio superelegantan najnoviji izdanak "mju" serije koji će se, ako nas pitate, prodavati kao svi dosad digitalci te serije zajedno. Razlog za to je zapravo jednostavan - iznimno prihvatljiva cijena s obzirom na tehnička obilježja koja dobivate te superprivlačan dizajn koji će vas natjerati da ga nosite sa sobom čak i kad ne kanite slikati - kao ukras.

Otmjeni mališan ima metalno tijelo otporno na vremenske prilike. Drugim riječima, ne morate se bojati da će ga oštetiti kiša ili snijeg. U paketu, osim kamere, dobivate vrpču za nošenje, kabel za skidanje slike (USB 2.0, automatska detekcija bez drivera!) te punjač za priloženi Li-ion akumulator. Doima se krajnje robusno i vrlo je ugodan za rukovanje. Obojani dio tijela napravljen je od najfinije obradene brušenog metala. Na njemu nema nijednog plastičnog dijela - osim zaslona. On je, pak, velik, totalno u trendu s najpopularnijim lifestylerskim digitalnim fotičima, te zauzima gotovo cijelu stražnju stranu uređaja.

Od tehničkih obilježja izdvajamo 4-megapikselski senzor i 2x optički zum. Priloženu 16 MB xD memorijsku karticu predlažemo da nadopunite nekom većom prvom prilikom.

Nažalost, nema optičkog tražila, no iskreno govoreći, za njega nema ni mjesta. Osim toga, samo bi narušio čistu i superelegantnu formu uređaja, što bi po nama, iz perspektive ciljanog kupca, za ovaj uređaj bio veći grijeh nego izostanak optičkog tražila. Akcije će vam potvrđivati - ako ostavite upaljeno - kvalitetnim zvučnim efektima. Elektromotor objektiva i pokrova nastupa vrlo odlučno i brzo. Potpuno zatvorena forma i glatka površina čine ga idealnim za nošenje u džepu. Nekako nam se čini da bi iznimno mnogo cura moglo dobiti ovaj uređajčić kao dar za Božić (OK, OK, ima još do tada, no nikad nije prerano početi štedjeti za ovaj mali predmet obožavanja. (pp)



INFO OLYMPUS MINI MJU DIGITAL	
PROIZVOĐAČ	OLYMPUS
USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	2450 KN
DOJAM	NOVI MJU MINI GURA ANALOGNE "IDIOT" FOTIČE NA SAMU TRŽIŠNU MARGINU. TO NAM SVE SVIĐA!

GRAFIČKA KARTICA GECUBE X600XT INFINITY

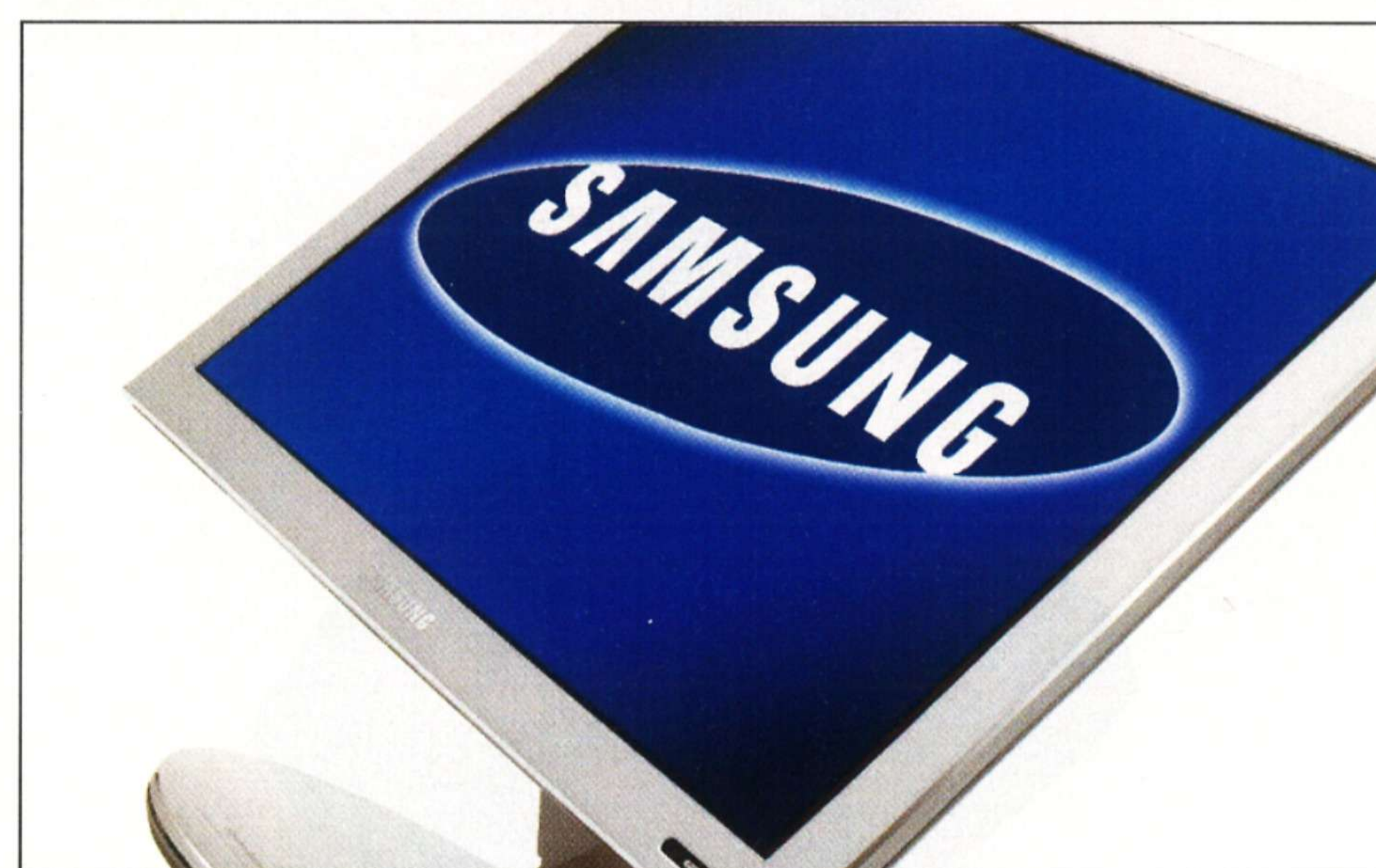
Najbrža X600 na svijetu...

UPRAVO S KRILATICOM iz naslova GECUBE promovira ovu doista elitnu verziju grafičke kartice temeljene na X600 GPU-u. Procesor je X600 u XT izvedbi koji radi na 500 MHz. Memorije ima "samo" 128 MB, no riječ je o iznimno brzom DDR-u koji normalno radi na 800 MHz. U najboljoj tradiciji elitnih GECUBE modela, hlađenje ove kartice je predimenzionirano, što znači da izvrsno podnosi *overclockanje*. I doista je tako, kartica brutalno dobro podnosi *overclockiranje*. Naš primjerak uspješno se nosio s GPU-om dignutim za 100 MHz i memorijom za 150 MHz. Izuzmemo li

INFO GECUBE X600XT INFINITY VIVO

PROIZVOĐAČ	GECUBE
USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	1.890 KN
DOJAM	MODEL KOJI JE VIŠE NAMIJENJEN DEMONSTRACIJU SILE NEGO OSTVARENJU TRŽIŠNOG USPJEHA

DOOM3 performanse, ova kartica je na tragu 6600GT u svim ostalim aktualnim naslovima. Trenutačno je to najbrža X600XT za koju znamo i ATI-jeva najjača kartica srednje klase dostupna na tržištu. Vidjet ćemo kako će se X700 nositi s njom i koja će mu biti cijena. (pp)



LCD MONITOR SAMSUNG 193P DALI

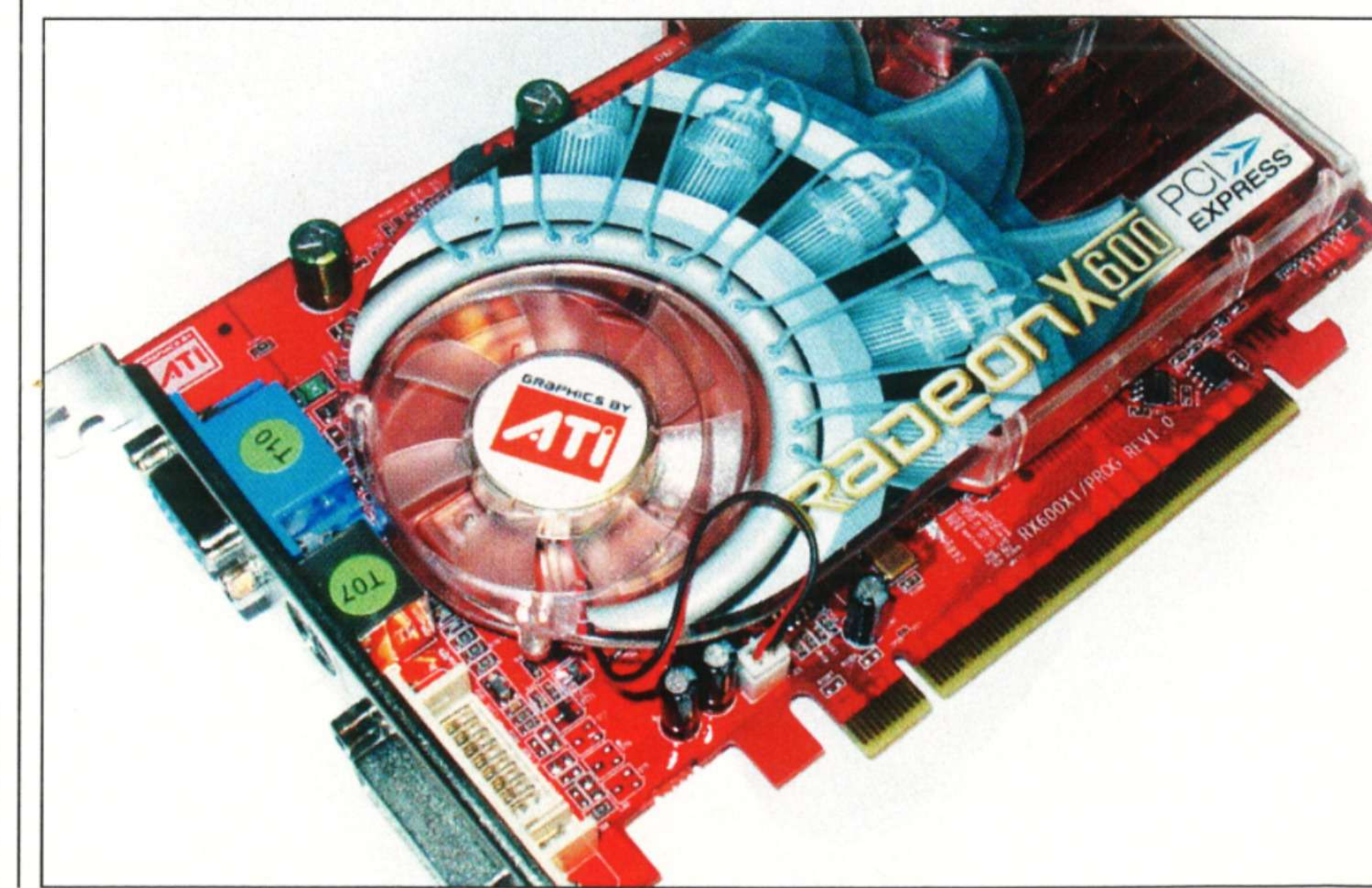
Ovako izgleda elita u svijetu LCD monitora...

VEĆ PRIJE smo bili u prigodi predstaviti vam 17-inčnu varijantu Samsungova premium monitora Dali serije - kojim smo bili oduševljeni. Još bolje reakcije izazvao je 19-inčni 193P, i to ne samo zbog veće dijagonale. Njega, naime, краси napredniji LCD panel od prethodnika. 20 ms vrijeme odziva značajno je bolje za igranje od 25 ms 17" varijante. Nažalost, ne i dovoljno za potpuno uklanjanje *ghostinga*. Ipak, jednom kad vidite tu čistoću slike, vjernost boja i dubinu crne boje, bit ćete mu spremni oprostiti nešto tromiji LCD

panel. Bez daljnega, ovo je jedan od najboljih i najljepših 19" monitora koje smo ikad testirali, prilično bolji od manjeg brata 173P, pa ipak, valja priznati da ne predstavlja optimalan odabir za *gamere*. (pp)

INFO SAMSUNG 193P DALI

PROIZVOĐAČ	SAMSUNG
USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	5.599 KN
DOJAM	VRHUNSKI DIZAJN, NAJLJEPŠA SLIKA (BOJE, KONTRAST/OŠTRINA) MEĐU LCD-IMA, NO OSREDNJE VRUEME ODZIVA



GAMING KONTROLERI LOGITECH FREEDOM 2.4 CORDLESS JOYSTICK

Zavodljivi tronožac

NAKON dugogodišnjeg igranja samo pomoću tipkovnice, uistinu nas je iznenadilo koliko je bolje neke igre igrati pomoću joysticka. A ako u rukama pritom imate kvalitetan proizvod poput Logitechova Freedom 2.4, užitek je to veći.

U spomenutom modelu Logitech je uspio objediniti dugogodišnje iskustvo, dakako, pomno osluškujući igrače i njihove potrebe, i kvalitetu, uz prilično prihvatljivu cijenu. Prvi dojam koji sprava ostavlja je iznimna robusnost. Joystick je izrađen od metala, gume i plastike. S tim da je plastika u manjini. Umjesto vakuumskih sisaljki, joystick se fiksira pomoću triju nožica podloženih kvalitetnom gumom koja poboljšava grip. Na taj način savršeno je stabilan na stolu, ali i na tepihu, pa čak i u krilu. Ergonomija je na apsolutnom maksimumu. Sila potrebna za pomicanje je iznimno fino kalibrirana. Gdje god pomaknete koji god prst, ondje se nalazi gumbić ili polugica. Uređaj koristi 2.4 GHz radijsku tehnologiju i ima solidan domet – desetak metara. Već nakon nekoliko dana igranja *space-simova* i simulacija leta bilo nam je lako zaključiti da je ovaj Logitechov model apsolutni šampion u komforu i performansama za ovaj tip igara. Ako letjelicama upravljate mišem ili tipkovnicom, pa čak i *gamepadom*, to nije ni upola zabavno kao s pravom, punokrvnom palicom za igru. (pp)

INFO LOGITECH FREEDOM 2.4 CORDLESS JOYSTICK	
PROIZVOĐAČ	LOGITECH
USTUPIO	KING ICT
CIJENA	522 KN
ZA	KVALITETNI MATERIJALI, SAVRŠENA ERGONOMIJA, GOMILA KONTROLA...
PROTIV	POSLUŽIT ĆE ZA KONTROLU OGRANIČENOG BROJA NASLOVA
DOJAM	NAJBOLJI BEŽIČNI JOYSTICK KOJI TRENUTAČNO MOŽETE KUPITI...



GAMING KONTROLERI LOGITECH CORDLESS RUMBLE PAD

Za konzolase – na PC-ju

U MINISERIJALU pregleda aktualnih Logitechovih igračih kontrolera došao je red i na ovaj bežični *gamepad*. Ovaj oblik kontrole uobičajen je na konzolama i prava je šteta što mnogi ne znaju da je i mnoge PC-igre genijalno igrati takvim uređajem. A uspoređujemo li ga s klasičnim PS2 i Xbox kontrolerima, doista ima što pokazati. Ergonomija kontrolera je individualna stvar, no ovaj Rumble pad pristajao je kao saliven medvjedim šapama recenzenta. Savršen nagib

zapešća, nimalo napora čak ni nakon duljeg igranja. "Rumble" prefiks u nazivu ovog uređaja naznačuje podršku za *force feedback*. Idealan kontroler za mnoge autosimulacije, simulacije leta, sportske simulacije... (pp)

INFO LOGITECH CORDLESS RUMBLE PAD	
PROIZVOĐAČ	LOGITECH
USTUPIO	KING ICT
CIJENA	355 KN
DOJAM	PRVORAZREDAN GAMEPAD. ŠTO POTVRĐUJE I CIJENA



GAMING KONTROLERI LOGITECH FORCE 3D



GAMING KONTROLERI LOGITECH FORCE 3D

Nasilnik

KAD SE FORCEFEEDBACK prije 6-7 godina pojavio, bio je to priličan bum. No, splet okolnosti učinio je svoje te tehnologija nikad nije ostvarila svoj puni potencijal. Više je tome razloga – velika potrošnja CPU resursa za izračun FF efekata, teško programiranje kvalitetnih efekata – no najveći od svih je bio što je ta tehnologija otežavala igranje, što se mnogima nije sviđelo... Bilo kako bilo, FF joysticki su trenutačno zrela tehnologija, koja se može dobiti po vrlo atraktivnoj cijeni. Odličan primjer ovaj je Logitechov Force

3D, čija je cijena vrlo korektna – čak i manja od bežičnog modela bez efekta povrata sile. Driveri su tako složeni da će emulirati silu u igrama koje nemaju specijalno uprogramirane FF efekte. (pp)

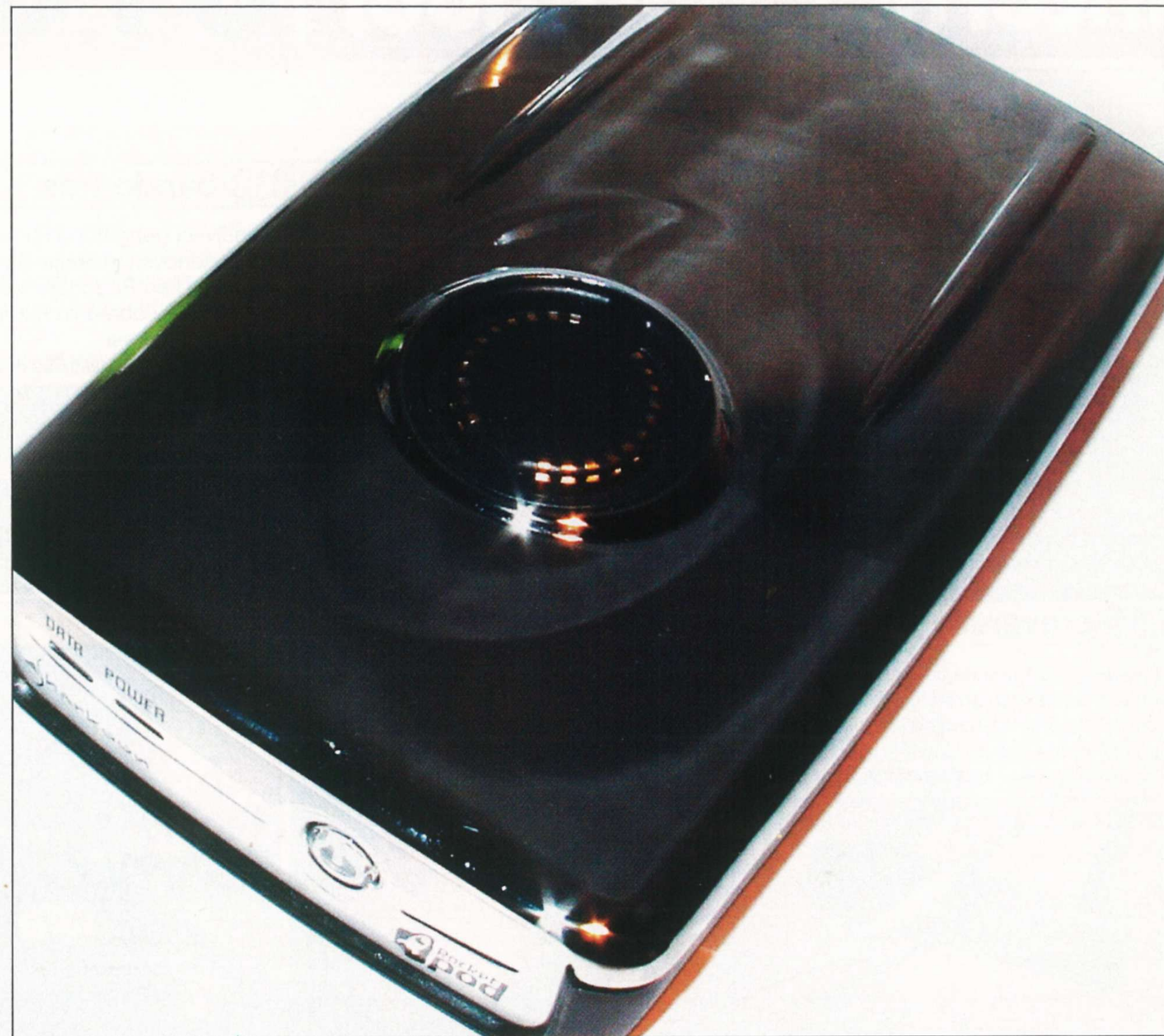
INFO LOGITECH FORCE 3D	
PROIZVOĐAČ	LOGITECH
USTUPIO	KING ICT
CIJENA	481 KN
DOJAM	AKO NIKAD NISTE ISKUŠALI FF TEHNOLOGIJU, OVO JE DOBAR JOYSTICK ZA TAKVO ŠTO, A NIJE NI PRESKUP

PRIJENOS PODATAKA SHARKOON ROCKET POD

Jedna sasvim posebna eksterna "ladica"...

PLANIRALI SMO kao dodatak temi mjeseca napraviti pregled prijenosnih kućišta za tvrde diskove i već smo ih bili gomilu prikupili od domaćih trgovaca, no na kraju ipak nije bilo mjesta za to. Međutim, jedno od njih toliko nas je impresioniralo da smo o njemu odlučili progovoriti ovdje, u hardver recenzijama. Riječ je o Sharkoonovu Rocket Podu, klasičnoj eksternoj 3.5" hard disk ladici iznimno kvalitetne i robusne građe s vrlo zanimljivim dodatkom. Naime, u nju je ugrađena elektronika koja dopušta slaganje više takvih ladica jednih na druge, koje se onda povežu specijalnim sučeljem, što eliminira potrebu za spajanjem USB kabela i napajanja svaki puta... Maksimalno se tako može složiti 5 ladica. Impresionira i kvaliteta izrade. Gornja ploča izrađena je od kvalitetnog kromiranog metala, a prednja od brušenog aluminija. Dizajn je totalno retro. Na prednjoj ploči nalaze se kontrolne LED-ice. Na računalo se spaja USB-om 2.0, no, nažalost, potrebno ju je spojiti i na električnu mrežu za ispravan rad. Stražnja strana ladice skriva ventilator koji održava radnu temperaturu diska, no bogme i buči. Zanimljiv i inovativan (u ovoj klasi) *stackable* koncept. Odlična stvar ako imate dva ili više vanjskih diskova. Šteta što stoji koliko i 100-gigabajtni disk. Naša je procjena da su 3,5" eksterna kućišta, popularne "ladice", došla do svog kraja te da će ih vrlo skoro zamijeniti. (pp)

INFO SHARKOON ROCKET POD	
PROIZVOĐAČ	SHARKOON
USTUPIO	HGspot
CIJENA	434 KN
ZA	INOVATIVNOST, KVALITETA GRADNJE
PROTIV	CIJENA
DOJAM	ROBUSNO I JEDINSTVENO ZBOG MOGUĆNOSTI SLAGANJA VIŠE LADICA JEDNE NA DRUGU



DVD +/- RW OPTORITE 12X DL DVD +/- RW

Jeftino do dvoslojnog snimanja

OPTORITE JE NOV, iznimno zanimljiv tajvanski proizvođač optičkih pisača i čitača. Specijalno nam je u oči upala njihova DVD prižlica. Pluseve snima s 12x (DL sa 2,4x), a minus s 8x te DVD +/-RW s 4x. Klasične CD-e snima maksimalnom brzinom od 40x. Već i to u kombinaciji s navedenom cijenom daje odličan dobitak za uloženo. No, pravi dragulj tek slijedi. Optoriteov uređaj podržava novu specijalnu Sanyjevu tehnologiju, tzv. HD-CD, koja dopušta zapisivanje 1,4 GB na

INFO OPTORITE 12X DL DVD +/- RW	
PROIZVOĐAČ	OPTORITE
USTUPIO	HGspot
CIJENA	NAZVATI!
DOJAM	ČINI SE DA CD JOŠ UVJEK NIJE MRTAV

običan CD. I takav CD je onda čitljiv u linijskim playerima, ali i klasičnim računalnim čitačima/pisačima. Naravno, uz eventualnu potrebu nadogradnje najnovijeg *firmwarea*. Već vidimo da će ovo postati omiljen način zapisivanja DivX-ova na CD za reprodukciju na linijskom DivX DVD playeru. (pp)

NAPAJANJA EVER POWER 500W SUPER SILENT

Revolucionarno hlađenje

JOŠ NEDAVNO smo EverPower smjestili u hrpu bežičnih proizvođača jeftinih napajanja lažiranih obilježja snage. Posljednja njihova sprava, 500-vatno napajanje s revolucionarnim rješenjem hlađenja, nam je totalno promijenila mišljenje. Naime, umjesto klasičnog ventilatora, ima horizontalno postavljenu turbinu promjera 15 cm. Veći radijus omogućava veći volumen protoka zraka i manju buku zbog manjeg broja okretaja. I doista, ovo napajanje je gotovo nečujno - proizvođač tvrdi jedva čujnih 20 dB. Testna raga radila je s 3 diska, 2 optička uređaja i jednom

INFO EVER POWER 500W SUPER SILENT	
PROIZVOĐAČ	EVER POWER
USTUPIO	HGspot
CIJENA	307 KN
DOJAM	PREMA SVEMU SUDEĆI, VRLO KVALITETNO NAPAJANJE. OSTAJE VIDJETI KOLIKO BI SE POKAZALO POUZDANIM NA DULJE RAZDOBLJE...

X800PRO i navedenih 500W s dotičnom konfiguracijom ni u jednom momentu nije imalo problema. Odlično i tiho napajanje srednje klase. Nadamo se samo da ne prrdi nakon nekoliko mjeseci. (pp)



01 > alkohol

Nema više vožnje pod utjecajem cuge ako ne želite završiti u bajbokani. Ako ste pod gasom, prema kući se uputite umjerenim kasom pješke, a na ovoj stranici naučite kako pritom uspješno održati ravnotežu. www.wagenschenke.ch

05 > bravarstvo

Nakon što odgledate filmić na ovoj adresi kako stara iskusnjara obija megalokot trećerazrednom kineskom kemijskom, shvatit ćete kako su brave suvišna i beskorisna stvar. www.engadget.com/entry/

07 > trash koke

U sveopćoj poplavi euro trasha domaće Lollobrigida cure predstavljaju doista pravo osvježje. Ma moramo ih spomenuti jer im naša Kristinky VJ-ira. www.lollobrigida-girls.com

08 > zle mededine!

Citat: "Proučite ovu stranicu i saznat ćete sve što ste ikad trebali znati o medvjedićima i tome kako ih uništiti." Naši idoli. Samo što bismo mi medvjede zamijenili dabrovima (pustite nas, naša bolest mentalna je neizlječiva!) zlimedo.topcities.com

12 > fajtl!

Popularnost megašora-eventa poput MMA i K1 turnira u Hrvata i dalje suludo raste, a *siteovi* poput ovog s gomilom filmova za downloadanje niču ko gljive poslije kiše... www.crofight.com

02 > klingon

Ako još uvijek među vama postoje nevjernici koji ne žele prihvatiti stvarnost da su Klingonci jedna od rasa našeg svijeta, neka lijepo odu na stranicu koja objavljuje vijesti upravo na klingonskom jeziku. Klingon.du-world.de/Klingon/index.php

06 > benga

Iako je cijena nafte skočila čak iznad 50 dolara po barelu, mnogi jednostavno ne mogu prestati obožavati visokooktanske četverokotačne bestije. Ovo je pravo mjesto za njih. www.oktani.com

03 > bando-tres

Iliti najveći gang-bang na svijetu organizira stanovita Victorija Givens (mi smo to preveli kao Radodajković). Želite li i vi sudjelovati u obaranju rekorda, prijavite se na ovoj adresi. www.victoriagivens.com/worldrecord.html

04 > pong-pong

Jedna od prvih, a po nekima (luđaci) i najbolja igra svih vremena dobila je svoju mehaničku izvedbu. Ajme, frikova, na što samo gube vrijeme. www.cyberniklas.de/pongmechanik

09 > gumball 2005

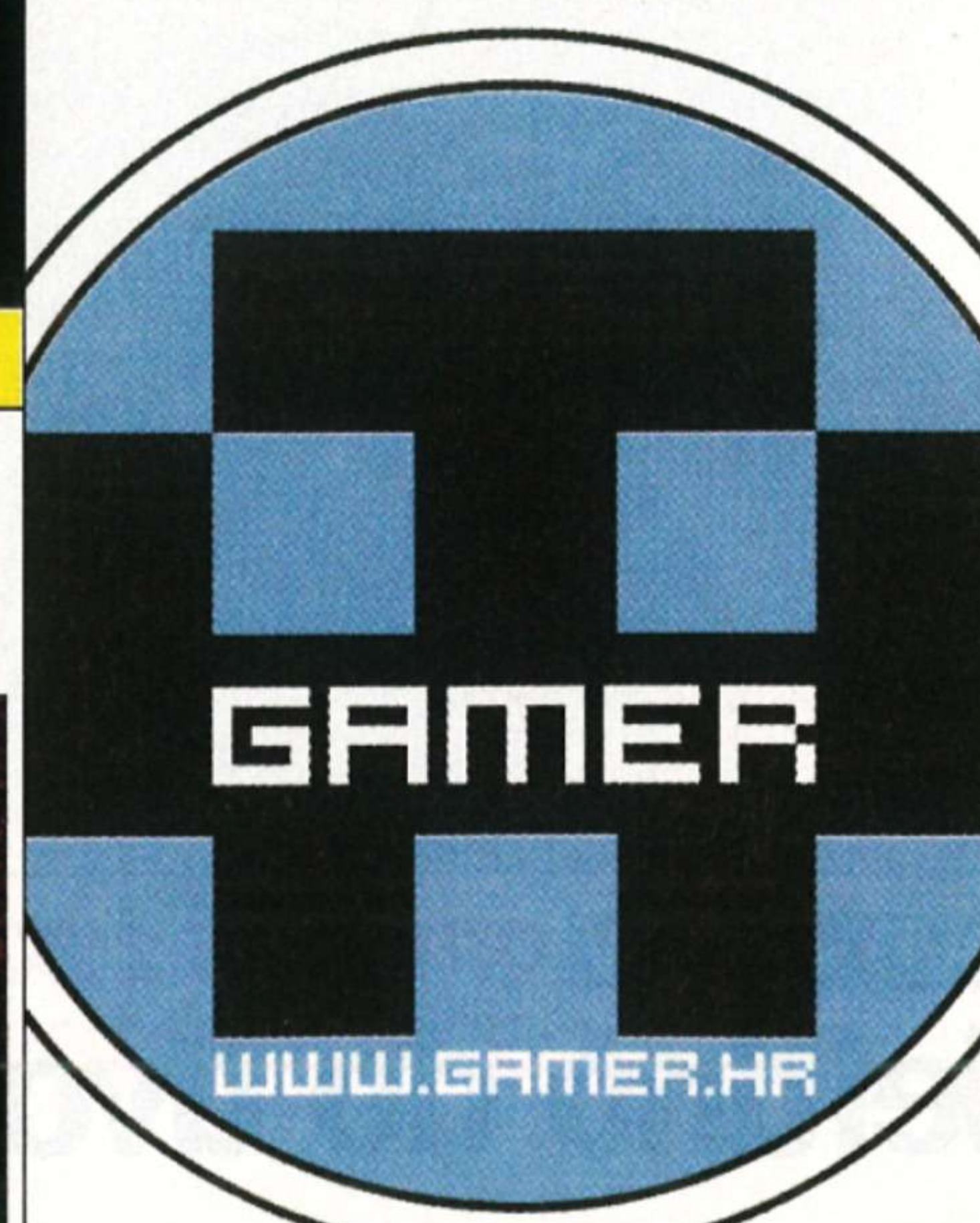
Idući Gumball Rally vozi se od Londona do - DUBROVNIKA!!! O da, kako ćemo samo skandirati kad se budu vozicali našim novim autocestama. Pridružite nam se za 7 mjeseci. www.gumball13000.com/new/01.php

10 > f&f poni

Ako želite biti glavni biciklist u selu, opremite svoju ragu sa žbicama ovim mega-ciklo-najlonkama. NOS najlepica besplatna. www.fossilfool.com/down-low-glow.htm

11 > gaming portali

Uvjerljivo najposjećeniji i najraznovrsniji domaći gejming portal još uz to pod uredničkom palicom našeg i vašeg omiljenog kolumnista Zorana Žmirića. Bilo da tražite ekipu za MP gejmanje ili žustre rasprave po gejming forumima ovdje ćete sigurno to i pronaći. www.gamer.hr



13 > banneriška

Iz perspektive surfera, beneri su, jednoglasno, zli. No ako ste *webmaster*, onda će vam ova stranica itekako pomoći da promijenite to mišljenje... www.bannerreport.com

14 > srodne duše

Pronađite srodnu dušu u istočnom susjedstvu i zavedite je pričama o bogatstvu i blagostanju svoje zemlje - kako bi pošla za vas. www.rasan.info/srcolouka

16 > star-wars

Battlefront je igra koja je zamijenila gotovo pa besmrtni *Far Cry* u našim redakcijskim LAN-okružajima. Pokušajte i vi, i izazovite nas ako se usudite! www.lucasarts.com/games/subbattfront

17 > brat

Najpopularniji *reality show* svih vremena upravo se odvija i u nas. Zavirite putem Interneta u Big Brother kuću potpuno necenzurirano, i to kada vi hoćete! www.bigbrother.rtl.hr

19 > sestra

Autentičan - i dodatno rafiniran Veliki Brat. Iz koncepta je uzeto ono širokoj populaciji najzanimljivije - golotinja. I to ne bilo kakva - nego dviju Playboy zečica. Doditeee, mic micccc... www.tilsister.index.hr

20 > vjera

Univerzalna utjeha ili ispiranje mozga? Svoj sud nećemo objaviti jer bi nas valda dežurni dušobrižnici u nedostatku gore kazne nabili na kolac. Odlučite sami. www.vjera.com

21 > ljubav

Imate li ljubavnih problema (pretpostavljamo pogotovo onih Internetskih...) obratite se Internetskom ljubavnom savjetovalištu. I poboljšajte si raspoloženje salvama smijeha koje će šikljati iz vaših svih otvora kad budete čitali nebuloze natrkeljane ovdje... www.ljubavni.com/savetualiste

22 > big fan

Jedan od *fan siteova* Big Brothera koji nam je upao u oči. Saznajte brojne pikantije koje ste propustili vidjeti... www.show.night.com

23 > majka!

Edo je car. Ne dira ga ništa, roka fine sočne stihove u svom jedinstvenom stilu. I još ima svježih, megafinih *site*. Bomm-bomm! www.edomajka.com

24 > vegeta

Iako je Vegeta zasigurno jedan od top 5 hrvatskih proizvoda, teti Zlati koja ju je izmislila nije donijela basnoslovno bogatstvo. Ali bi joj mogla donijeti besmrtnost kroz ovu zakladu. www.zakladazlatabart.hr

27 > hi-fi

No ovaj puta onaj u autu. Na ovim stranicama pronaći ćete redovite vijesti, recenzije opreme, vjerodostojne komentare itd. www.elitecaraudio.com

28 > fotografija

Rod Howe je jedan od najpoznatijih soft-porn fotografa za "muške" časopise. Svoji *site*, na našu sreću, raskošno je ukrasio svojim fotouratcima... www.rodhowe.com

18 > pirati

Želite li naučiti tajnu piratsku spiku? Od pravih pirata, ne onih sa softverom, tupko! Ako je odgovor potvrđan, onda nalijevo marš na ovu stranicu. Ayeee, grogg, shiver me timbers itd. www.talklikeapirate.com

25 > knjige

Smatrate li se ljubiteljem pisane riječi, obvezno preletite ovim *siteom*. Tematika će vam biti jako zanimljiva i ispunjavajuća. Mi ipak radije gledamo filmove (*ko prizna pola...) www.bibliofilija.org

26 > magazini

Izvršna prezentacija čak triju magazina. Onaj koji je nas posebno zaintrigirao - a vjerujemo da će i vas - je Probe, e-zine u gotovo tiskanoj formi posvećen gamingu. www.magwerk.com

29 > jazzy

Odlučano site za ljubitelje jazza. Recenzije, top-ljestvice, profili umjetnika, no i stihovi, note... Sve za perspektivnog slušatelja jazza ili pak svirača. www.jazzbina.com

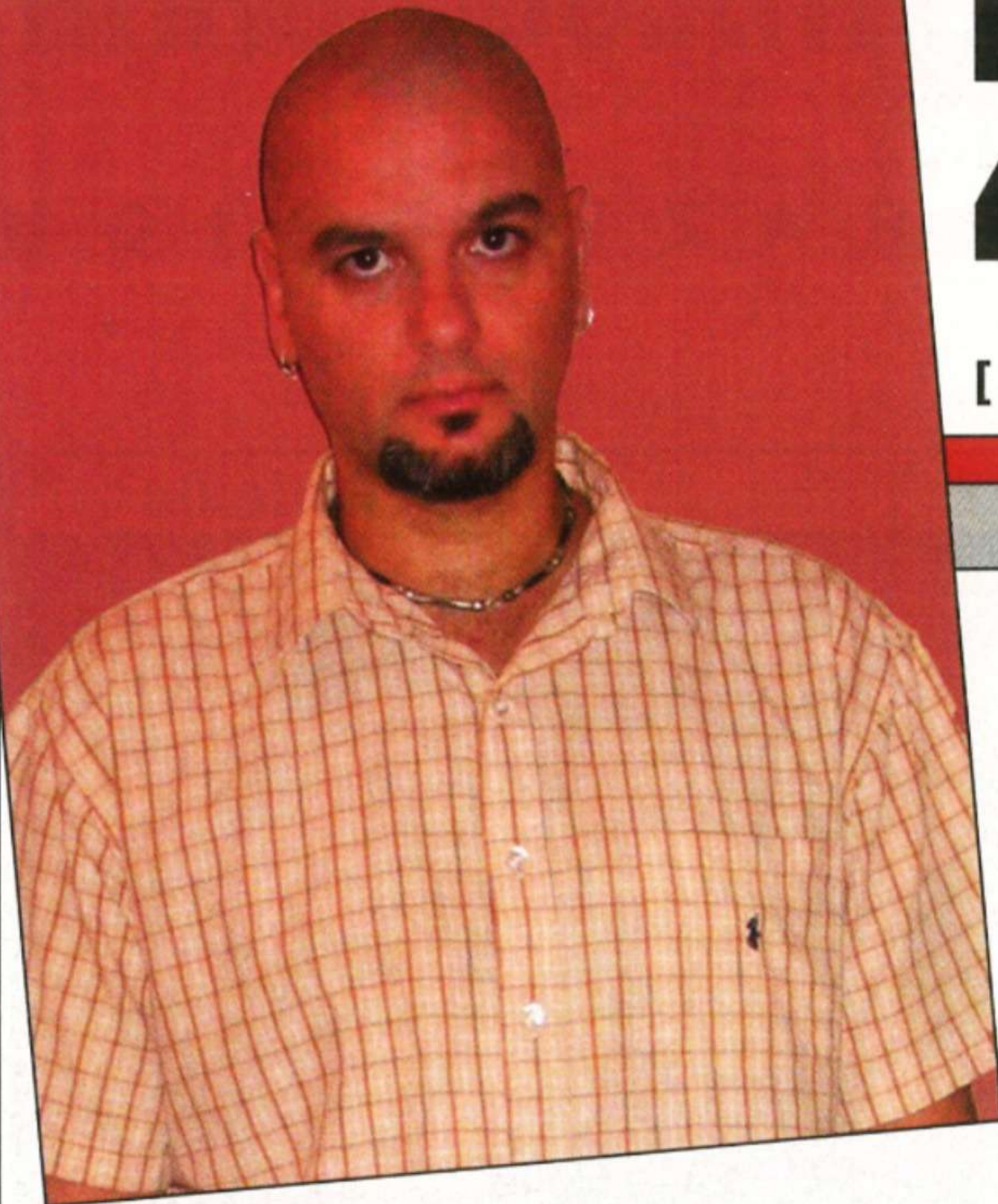
30 > reklame

Znaju Japanci gdje treba staviti natpis da bi ga se pročitalo. "Na putu prema dolje", rekao bi jedan naš kreativni kolega, hehe. Uglavnom, prizor je ulovljen na nedavnom pariškom salonu automobila. cars.msn.co.uk/paris

Zagor

[uz čitanje preporučljivo slušati: Central Problem – "Zagor Te-Nej"]

U diktafon govori, piše i razmišlja: ZORAN ŽMIRIĆ



Gledam Copetovo natmureno lice i nekako imam osjećaj da bi svaki čas mogla izbiti oluja. Nervozno se vrti u fotelji kao da sjedi na ježu i šutke gleda svoje nećake kako s kontrolerima u rukama nabijaju po PlayStationu.

- Znaš li, Gande, koliko dugo ova dvojica bulje u ekran? Evo, curi već drugi sat! A kad to završe, još će odgledati po nekoliko epizoda Powerpuff Girlsa, Dexterov laboratorij, Samurai Jacka i Johnny Brava. Dakle, još dva sata buljenja u ekran. Ova dva klipana će do ručka uknjižiti četiri sata gledanja u TV. Nastranu što to nije zdravo, neće nitko od gledanja u TV dobiti nikakvu bolest, mene brine jedna druga stvar. Naime, koliko je kvalitetno odradeno vrijeme koje su proveli u toj zabavi?

- Bojim se da nije nimalo.
- Točno. Nimalo, a zašto?
- Brijem zato jer će se od TV-a dići jednako tupi kakvi su pred njega i sjeli.

- Sjekire će padat! - poviče Cope! Pa ti i ja smo se jednom u životu iz prve složili oko nečega! Nego, možeš li ti vjerovati, Gande, da ova dva klinca nemaju pojma tko je Zagor!?

- Daj ne loži! Pa svi znaju tko je Zagor.
- Svi osim njih dvojice i cijele njihove generacije, a ne mogu ni znati kad im ga nitko nije stavio pod nos. Imaju zabavu u obliku PC-ja, konzola, igara, crtića koji traju 24 na dan, ta misliš li da se njima uopće da lomiti glava oko nekakvog Zagora?
Na trenutak sam se zamislio nad tim riječima i zaplovio u prošlost. Imao sam jedva šest godina kad mi je otac pokazao kako je znanje predivna stvar. Ispričao mi je kako svaka država ima svoj glavni grad, a svaki glavni grad rijeka koja protječe kroz njega. Fascinirala su me sva ta imena, i kako je stari pričao, ja sam upijao, da bi sve te podatke zapamtio jednom i zauvijek. Obogaćen novim saznanjem, bio sam presretan što je stari sa mnom podijelio nešto za što sam ja prvi put čuo. Nedugo potom posjetili su nas nekakvi kućni prijatelji, koji su se u razgovoru sa starcima dotakli neke teme, meni strane i nerazumljive, no u jednom trenutku moj stari je samo pokazao prstom na mene i rekao: "Evo, Zoran, recimo, zna sve europske glavne gradove!" Gosti su bili prilično iznenađeni, a priznajem i ja, jer nisam mislio da je to tako bitna stvar, no kad sam u idućih pet minuta izbiflao petnaestak država s njihovim glavnim gradovima i rijekama koje teku kroz njih, lica ljudi koja su me gledala dala su mi do znanja da je znanje najfascinantnija stvar na svijetu koju čovjek sam sebi može darovati.

Odrastao sam u betonskom naselju posve nalik na današnja. Samo, moji uvjeti odrastanja bili su nešto drugačiji od uvjeta u kojima žive današnja djeca. Nije postojala kablaska TV, nego samo dva državna programa. Crtni film je išao jednom u danu i trajao je pet minuta, a svjetsko čudo bio je daljinski upravljač i

bežični telefon, koje su sebi mogli priuštiti samo prebogat američki industrijalci. PC, konzole, softver... bile su stvari iz SF priča. Zahvaljujući tome, moja generacija je, da ne uvene od dosade, sama morala osmisлити svoje slobodno vrijeme. Smišljali smo igre, cijele scenarije unutar igara, zajahali maštu i pustili je da jurca s nama, a nju smo, dakako, crpili iz pisane riječi. Naime, kad nam vrijeme nije dopuštalo igru na zraku, čitali bismo enciklopedije i priče, razmjenjivali stripove, a poslije bismo se našli na zadnjem katu nebodera, posjedali po stubištu i počela bi razmjena znanja. "Svijet oko nas" bio je majka, enciklopedija prepuna fascinantnih podataka, jednako kao i "Guinnessova knjiga rekorda", od korica do korica nablđana nevjerojnatim podatcima. Čitali smo zapravo sve što bi nam dopalo šaka i jedni drugima prepričavali sva čudesa ovog svijeta. Ukratko rečeno, jedni smo drugima poklanjali znanje i uživali smo u tome, a sve je počelo zahvaljujući Zagoru. Zagor je strip-junak koji je nas klinge iz naselja nadahnjivao i bio nam heroj. Visok, snažan, atletske građe, odjeven u crvenu majicu s čudnim simbolom na prsima, traperice i visoke čizme, naoružan kamenom sjekirom i pištoljem, živio je u močvari Darkwood, a Indijanci su ga štovali zbog njegova golemo znanja koje je uvijek rado dijelio s njima, ali ga se i bojali, ponekad misleći da je duh koji će ih kazniti krenu li ratnom stazom. Zagor nam je palio maštu, poticao nas na kreativnost, gutajući stripove o njemu, učili smo razlike između Seminola, Vijadonta i Kajova, karabina i vinčestera, živog blata i močvare, poticali našu glad za maštom i

tko je Ahilej bez da odem pogledati Troju, niti u tome što znam da Him nisu začelnici *gotic rocka*, nego obični pozeri koji loše kopiraju Cure i Sisters of Mercy. Dakle, sva moja pamet, koja nekog fascinira, svodi se samo na činjenicu da se razlikujem od generacije odrasle iza mene, koja je nevjerojatno zatupljena i bez ikakvog interesa za bilo što osim za instant zabavu koja nakon konzumiranja u čovjeku ne ostavlja ništa. A nema reprezentativnijeg primjera za instant zabavu - od monitora.

Današnja mladost provodi nevjerojatne količine vremena za računalom. Viđam svakodnevno po forumima i serverima mladiće koji dnevno troše po osam sati na softversku zabavu. Tad se zapitam dvije stvari: nakon nekoliko godina takvog života, o čemu će takva osoba moći pričati u društvu? Zapravo, u kojem društvu? Kad je on to stigao upoznati bilo kakvo društvo ako je trećinu dana provodio za računalom? Nema davno, igrajući *Wolfa* na serveru, jedan me dečko od nepunih 19 godina upitao:

- Gande, nije li čudno da ti imaš ženu, a igraš *Wolfenstein*? Kakav je tvoj socijalni život? U taj čas iskreno mi ga je bilo žao. Nisam imao volje, a nije ni bila baš neka atmosfera da bih mu objašnjavao kako oženjen čovjek može nekoliko sati na tjedan zabavu potražiti na *Wolfu*, jednako kao što bi je potražio uz kakvu emisiju na TV-u. Radije sam okrenuo na zabjanciju, no, kako sam i pretpostavio, svima je bilo smiješno osim njemu. Odgovorio sam: Nije li čudno da ti nemaš curu, a provodiš po pet sati na dan na serveru? Moj socijalni život me čeka odmah

... lica ljudi koja su me gledala dala su mi do znanja da je znanje najfascinantnija stvar na svijetu koju čovjek sam sebi može darovati...

znanjem koja se nastavljala s knjigama. Kako danas djeca provode slobodno vrijeme? Preveliki i zabrinjavajući dio njih upravo isto kao i Copetovi nećaci. Ne kažem da djecu treba maknuti od računala, no svjedok sam činjenice da nam je u posljednjih deset godina stasala generacija totalno zatupljenih mladih ljudi. U razgovoru s njima jasno je vidljivo da sve svoje znanje mogu zahvaliti onome što su naučili u školi i što je najgore, oni to smatraju dovoljnim. Škola će te naučiti osnovnom znanju, onome što moraš znati, a moraš znati računati, pismeno se izražavati, znati da se Zemlja dijeli na meridijane i paralele, tko je i kad započeo kakav rat i slično. Ali to znanje, koje u velikoj većini slučajeva čak i nije usvojeno kako treba, svo je znanje s kojim raspolaže većina mladih ljudi. Rijetki su oni koji će mimo škole svoje znanje obogatiti nekakvim interesom, uzeti kakvu dobru knjigu koja nije propisana lektinom, pogledati dobar film, okrenuti na TV-u na kanal na kojem je kakav dobar putopis - jednom riječju, pokazati interes za nešto što dosad nisu znali.

U običnom ležernom razgovoru s tim ljudima počesto sam se osjećao kao Zagor među Indijancima. Običan čovjek kojeg grupa primitivnih ljudi gleda s divljenjem. Mogu komotno ustvrditi da u takvim slučajevima nije na površinu izlazila moja pamet, nego njihova glupost, jednako kao što ni Zagora poznavanje prirodnih pojava nije činilo nikakvim nadnaravnim bićem niti mudracem, nego je samo isticalo koliko su Indijanci primitivni. Nema ništa posebnoga u tome što ja znam

nakon što se 'diskonektam', a gdje je tvoj? Mislim da je posve jasno shvatio razliku između nas dvojice. On je dnevno s društvom provodio onoliko vremena koliko sam ja provodio s *Wolfensteinom*. U najboljem slučaju, to je bilo pola sata na dan. Druga stvar koja mi nije jasna jest gdje su tim mladim ljudima roditelji?! Ne mogu shvatiti da netko mirno može gledati svoje dijete kako mu po nekoliko sati na dan guzicom pegla stolicu glave zabijene u monitor. Kakav je to roditelj? Da je ovo normalna država, tim bi ljudima na vratima iste sekunde osvanula socijalna služba s optužbom o zanemarivanju djeteta. Kakav su pak odgoj imali ti ljudi? Jesu li ikad s vršnjacima razmijenili znanje? Pročitali kakvu knjigu? Jesu li ikad u rukama držali Zagora?

Gledamo se Cope i ja - i pričamo očima. U jedan mah se dignem, odem preko puta do svog stana i s vrha police iz špajize skinem kartonsku kutiju prepunu starih stripova. Zgrabio sam rukom i izvukao jedan. Zagor broj 443. "Određ straha".

Vratio sam se do Copeta i zatekao njegove nećake kako širom otvorenih očiju, još uvijek držeći kontrolere u rukama, slušaju ujaka koji im priča: Pravedan je i dobar, i prijatelj je svih Indijanaca. Skače s grane na granu kao Tarzan i zna hrpu trikova. Došao sam do klinaca i spustio među njih Zagora. Uzeli su ga, prolistali nekoliko stranica te ga odložili na stranu, nastavivši igrati PlayStation. Možda kasnije, a Cope? Da, možda kasnije.



GECUBE X700 serija
POSTAVLJA NOVA MJERILA

Eksplozivne performanse
bliske seriji X800 uz upola nižu cijenu:
X700XT Extreme
X700XT
X700PRO ili **X700**

GECUBE

The Ultimate Gaming Power



GECUBE X600 serija
Best Buy klasa PCI Express sabirnice.
X600XT Infinity VIVO najbrža je X600 kartica na tržištu!



GECUBE 9550 Extreme serija
Neočekivano visoke performanse,
predimenzionirano hlađenje, 256MB,
visoki overclocking potencijal, Overdrive podrška...



GECUBE 9250 serija
Temeljnoj klasi poboljšane su performanse,
postala je DirectX9 kompatibilna,
a cijena nepromijenjena.

m san
GRUPA

EKSKLUZIVNI DISTRIBUTER
10010 Buzin, Buzinski prilaz 10 www.msan.hr
tel.: ++385 (0) 1/ 36 54 900, fax: 01/36 54 905

GECUBE



Za više informacija i kvalitetne desktop wallpaper sa zanosnom Ruby posjetite GECUBE lokalizirane Internet stranice na www.msan.hr/gecube