U OVOM BROJU

VIŠE OD 40 STRANICA RECENZIJA!

HACKER

BROJ 80 • SVIBANJ 2002 • CIJENA 32 90 KN, 240 DIN, 300 DEN

MI IGRAMO ZA VAŠE DOBRO

ISSUE 80 MAY 2002
9 771330 712000 07
900 SIT, 8 KM, 240 DIN, 300 DEN

RECENZIJE

Freedom Force
Dungeon Siege
Diggles
Ghost Recon: Desert Siege

IGRA BROJA

Jedi Knight 2 Jedi Outcast

DAN KADA SAM POSTAO JEDI

PRVI PRIKAZ

Star Wars Knights of the Old Republic

POSEBAN PRILOG

Doba pucnjave

Veliki prikaz nadolazećih FPS-ova

BREED • CHROME • DOOM 3
DEUS EX • IGI2 • QUAKE 4
UNREAL EPISODE 2 • THIEF 3

Heroes of Might & Magic 4

PONOVNO S NAMA

HARDWARE TEST • GEFORCE 4



neka sila bude s vama

MSI

G4MX460



Specifikacije

- nVIDIA® GPU četvrte generacije iz grupe GeForce4™ MX
- 128-bit DDR Frame Buffer memorija
- nView™ tehnologija prikaza
- Lightspeed Memory Architecture™ II
- 64MB DDR, TV-out, Video-In

Zajedno
s vrijednim softverom



No One Lives Forever



Aquanox



Sacrifice



WinProducer/WinCoder
Professional users' Pack



WinProducer
WinCoder



MSI Driver & Utilities



MSI DVD



7in1 Games Collection

MSI™

Ovlašteni MSI prodavači:
Zagreb: ***AnalogBit*** *01 3776 562 -* ***Artakom*** *01 3883 122 -* ***Dingo*** *01 2987 489 -* ***Edinkom*** *01 6147 000,* ***Feniks-kompjutori*** *01 2910 400 -* ***HGspot*** *01 6637 666 -* ***Sunland*** *01 2338 423 -* ***Tri Trade ADM*** *01 6117 717 -* ***Zagria*** *01 3018 866; Velika Gorica:* ***NETRA d.o.o.*** *01 6226 530*
Varaždin: ***BenComp d.o.o.*** *042 331 191; Sisak:* ***MDS*** *044 548 352; Split:* ***P.N.P.*** *021 370 888;*
Rijeka: ***Ventex*** *051 372 001; Vinkovci:* ***Bit Sistem*** *032 332 910; Đakovo:* ***Favori*** *031 812 811*
BiH: Mostar: ***Net*** *036 326 026; Banja Luka:* ***Aneks*** *051 214 543*

Ovlašteni MSI distributer: *Hrvatska/BiH: Microline d.o.o., Zagreb, www.microline.hr*

nVIDIA GeForce4 MX 460

THRUSTMASTER®

Play with Style!

FreeStyler Board

The ideal controller
for **skateboarding**
and **snowboarding games**

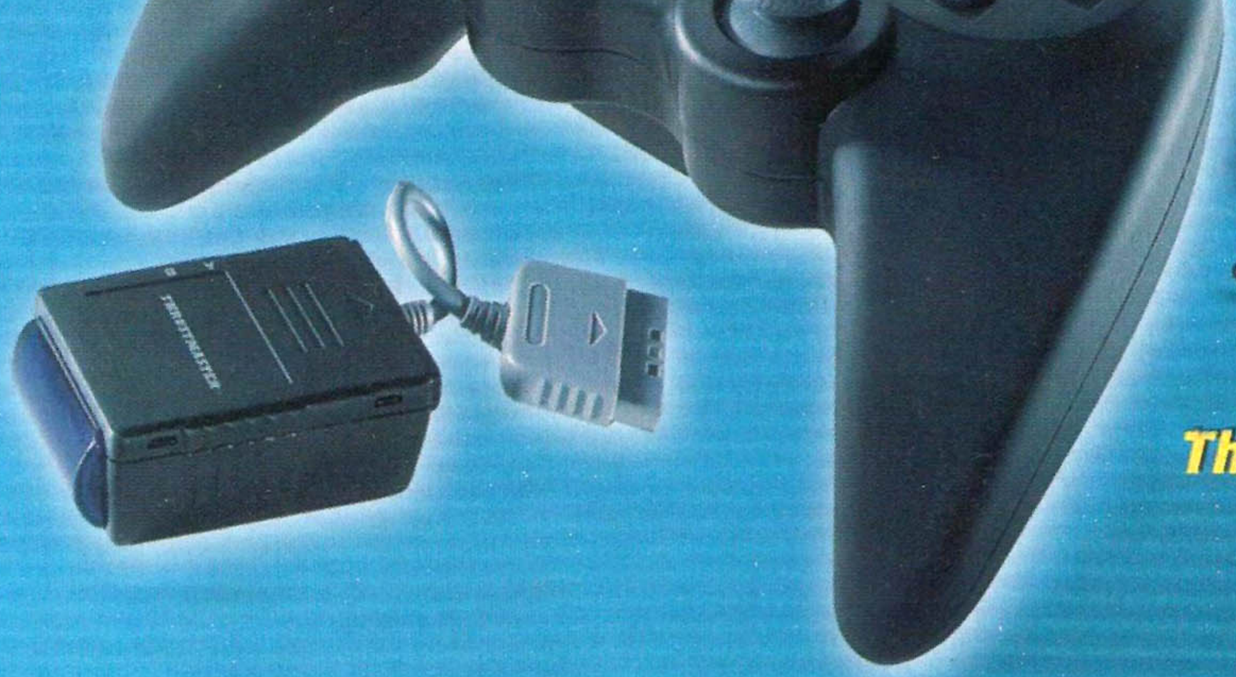


360 Modena Racing Wheel

360 Modena® wheel replica offering
the ultimate driving experience

IDEA
FERRARI OFFICIAL LICENSED PRODUCT





SHOCK²

RADIO FREQUENCY CONTROLLER

The ultimate freedom *in gameplay*

Formel

Ekskluzivni distributer za RH
www.formel.hr

Distribucija:
FORMEL d.o.o.
Zagreb, Zvečajska 5, Tel. 01 / 36 40 853
Sarajevo, Kolodvorska 11a, Tel. 033 / 71 18 30

Maloprodaja:
FORMEL COMPUTERS d.o.o.
Zagreb, Tel 01/3695-008,
Split, 021/321-450,
Osijek, 031/207-587

Thrustmaster partneri:
DERBI INFORMATIKA d.o.o. Zagreb, FORMEL COMPUTERS d.o.o.,
HG-SPOT d.o.o. Zagreb, HOBIT d.o.o. Rijeka, KIM COMPUTERS d.o.o. Zagreb,
NETCOM d.o.o. Rijeka, NOBILIS INFORMATIKA d.o.o. Zagreb, PENTA d.o.o. Pula,
TRON d.o.o. Split, VIKON d.o.o. Pula, ZN INFORMATIKA d.o.o. Zagreb

MULTIMEDIJSKI CENTAR U SRCU GRADA!

VideoToP
KAPTOL CENTAR

PC CD BOŽIĆNI HITOVI

Return To Castle Wolfenstein

380 Kn
Star Wars: Galactic Batt.

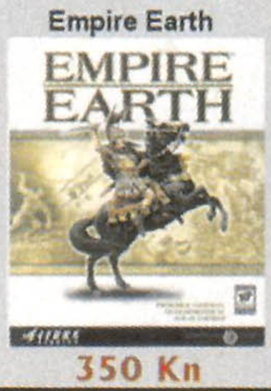
380 Kn

Stronghold

350 Kn
Operation Flashpoint

350 Kn

Comanche 4

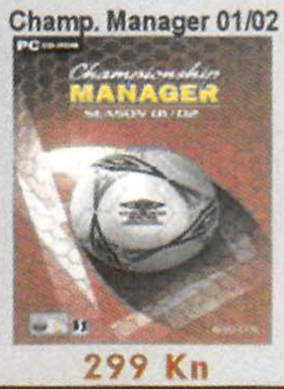
335 Kn
Empire Earth

350 Kn

Commandos 2

350 Kn
Alien vs. Predator 2

350 Kn

Fly! II

350 Kn
Champ. Manager 01/02

299 Kn

LEGO Creator CRO

255 Kn

LEGO Racers CRO

255 Kn

THRUSTMASTER


Shock 2 Infrared Gamepad
Za PlayStation I PlayStation 2

Ferrari Force Feedback GT Racing Wheel


PRIGODNO 10 IGARA

Half - Life

225 Kn

TOP 10 Gift Pack

375 Kn

Hidden & Dangerous

150 Kn

Colin McRae Rally 2

150 Kn

Odaberite poklon u specijaliziranoj multimedijskoj trgovini!
Veliki izbor igara i igraćih dodataka za sve ukuse! Prilikom kupnje dobivate člansku iskaznicu koja Vam pri slijedećoj kupnji omogućuje uštedu do 10%!
Pri svakoj šestoj kupnji - POKLON igra!

NE ZABORAVITE IGRA JE IDEALAN POKLON!
Hit igre za PC, PlayStation i PlayStation 2. Prigodna ponuda naslova sa super niskim cjenama. Dječiji hitovi LEGO igre, sinhronizirane na hrvatski. Uvijek u ponudi Volani s Ferrari licencom i joysticki s Top Gun licencom.

Multimedijski centar VideoToP, Kaptol centar, tel.: (01) 4860-527
Radnim danom i subotom: 9-21 sat, četvrtkom 9-23h, nedjeljom (samo u prosincu) 10-15h

NAJPOVOLJNIJE CIJENE PRISTUPA INTERNETU

www.net4u.hr

HOME4U

HOME 4U - BEZ PRETPLATE, PO CIJENI OD 6 KN (07-19) 3 KN (19-07) PO SATU

FULL4U

FULL 4U - 70 KN PRETPLATA, PO CIJENI OD 3 KN (07-19) 1.5 KN (19-07) PO SATU

BASE4U

BASE 4U - PAKET ZA POSLOVNE KORISNIKE (REGISTRACIJA DOMENE, EMAIL TIPIZIRANA STRANICA I HOME 4U PRISTUP INTERENTU)

250,00 KN +PDV ZA DVIJE GODINE !!!

KAKO DO RAČUNALA I INTERNETA ?

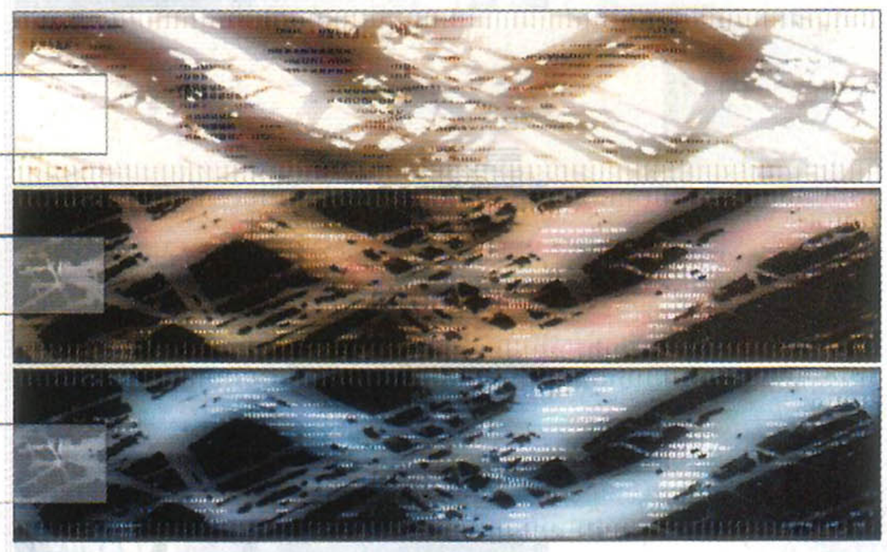
ODABERITE COMP 4U - INTEL ILI COMP 4U - AMD
CIJENA: 5.450,00 + PDV (6.649,00 KN)

(RATA NA 24 MJESECA VEĆ OD 323,00 KN!!!)
"URAČUNATA 24 MJESECA PRETPLATE NA FULL 4U PRISTUP INTERNETU!"

ILI

AKO SE ELITE SPOJITI NA INTERNET BILO KADA I BILO GDJE, IZABERITE TOP 4U - PRIJENOSNO RAČUNALO GERICOM WEBBOY
CIJENA: 8.799,00 KN + PDV (10.735,00 KN)
(RATA NA 24 MJESECA VEĆ OD 523,00 KN!!!)
"URAČUNATO 12 MJESECI PRETPLATE NA FULL 4U PRISTUP INTERNETU!"

VIŠE INFORMACIJA NA
WWW.NET4U.HR
0800 44 44 44

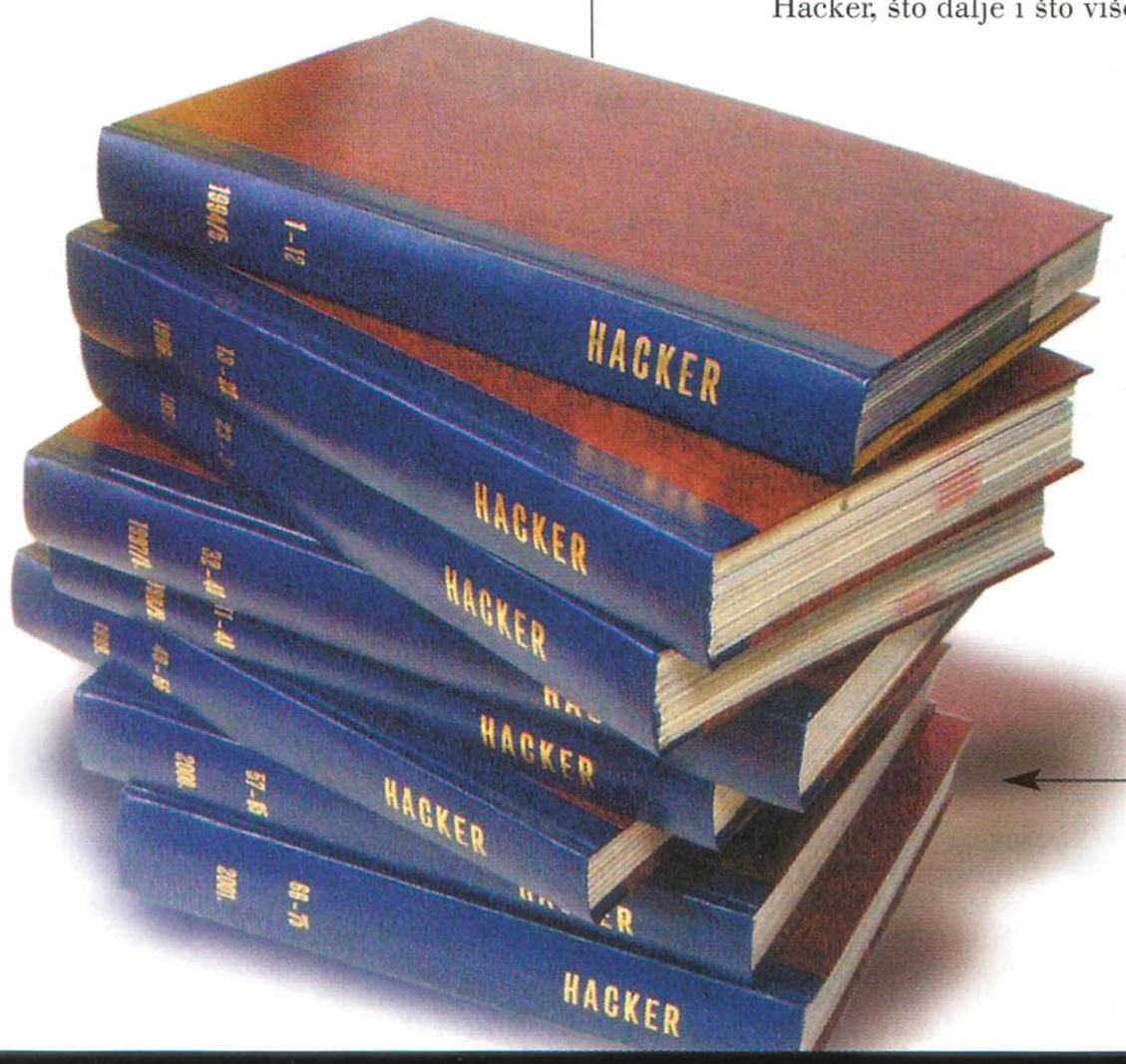


net.4U
INTERNET PROVIDER
New INTERNET DIMENSION

uvodnik

Vaauuuuuuu... Osamdeset! Možete li ikako drugačije prokomentirati novi broj Hackera?! Već smo osamdeset mjeseci zajedno i, zamislite, osamdeset se mjeseci igramo, i igramo. Neki kraće, a neki bome i duže. I što smo učinili u tih dvijetisućečetiristotinjak i kusur dana? Možda pitanje i nije najpravilnije postavljeno; što smo odigrali u tih dvijetisućečetiristotinjak i kusur dana? Ajme, mora igara! Toliko upijenih piksela, pomicanih *sprajtova*, otreptanih *frejmova*, da o potrošenoj struji i ne govorimo. Izrasli smo u hard core igrače, povukli generacije i generacije zarazivši ih treptavom zaslonskom ovisnošću i odigrali ponosno sve čega smo se dočepali stalno zapitkujući: "Ima li još...?" A Hacker je stalno bio tu. U ulozi informatora, hladnog ocjenjivača ili starijeg brata savjetnika. I koliko god se slagali ili ne slagali s njegovim mišljenjem i prezentacijom činjenica, morali smo ga pratiti, pa makar se naljutili ili dobro nasmijali nekom recenzentu. I nakon svih ovih godina mogli bismo opet početi tumačiti tajnu magične interaktivnosti Hackera i njegovih čitatelja. Priznata ažurnost i recentnost u pripremanju informacija i kontroverzni načini njihovih prezentacija krhki su spoj voljenosti i aklamacije do osporavanja i kritika. Nasreću, kritike su oduvijek bile konstruktivne i preozbiljne da bi se na njih samo odmahivalo rukom. Svako vaše mišljenje oduvijek se uvažavalo i priznavalo (hm, dobro, one barikade i balvane pred ulazom u zgradu ne računamo...) samo da bismo dobili bolju novinu u kojoj bi većina nas uživala. Zato moramo uputiti veliku zahvalu i priznanje svima onima koji su Hacker radili i učinili Hackerom svih ovih godina. Popis pojedinačnih zasluga znatno bi proširio ovaj uvodnik, pa im svima zahvaljujemo i čestitamo. Oni koji su još uvijek tu svoje će čestitke otrpjeti radno, jer ne bi bilo u redu da se opustimo. S reputacijom prvog hrvatskog časopisa za računalne igre ne treba se igrati dokle god postoji uzor svjetski uspješnih časopisa koje valja prestići.
Simbolično podudaranje igre broja i ispreplitanje novog *Jedi Knight* Star Wars naslova možda i nije slučajno. Sav naš trud i vaše povjerenje stvorit će neku silu koja već sada ima moć. Silu pozitivne komunikacije i povjerenja.
Well, may the Force be with you. I sretno nam putovanje uz Hacker, što dalje i što više.

Danijel Reškovac

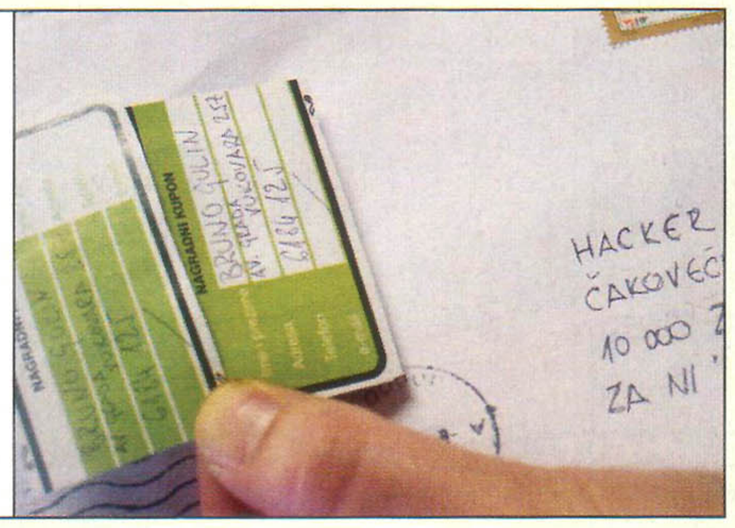


Ovoliko ne bi ni Tolstoj napisao.
Vjerovatno je ponosan na nas.

Xbox OTIŠAO U DRHTAVIM RUKAMA!

Kako je završila Hackerova nagradna igra i zašto su na kraju svi bili sretni, zadovoljni i dembeli

Najsretniji čitatelj Hackera ovoga mjeseca bio je Bruno Gulin iz Zagreba. Svoju zahvalnost duguje zlatnoj ručici naše lektorice Jasmine koja se spremno odazvala nagradnom izvlačenju nadmašivši na audiciji Severinu, Vesnu Pisarović i Ivanu Brkić.
Brunu smo odmah nazvali i priopćili mu sretnu vijest, ali smo pogriješili i za primopredaju se dogovorili sutradan. Jadan Bruno te noći nije ni oka sklopio, a kada smo se ujutro našli, još uvijek u nevjerici, zagrlio je svoj Xbox i počeo planirati vikend uz RalliSport Challenge i Wreckless: The Yakuza Missions. Veseli dobitnik častio je redakciju slasnom tortom, a mi smo mu poželjeli puno dobre zabave uz prvi Xbox PAL inačice koji je došao u Hrvatsku. Čestitamo!



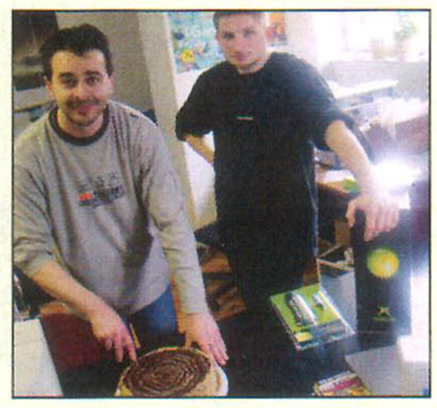










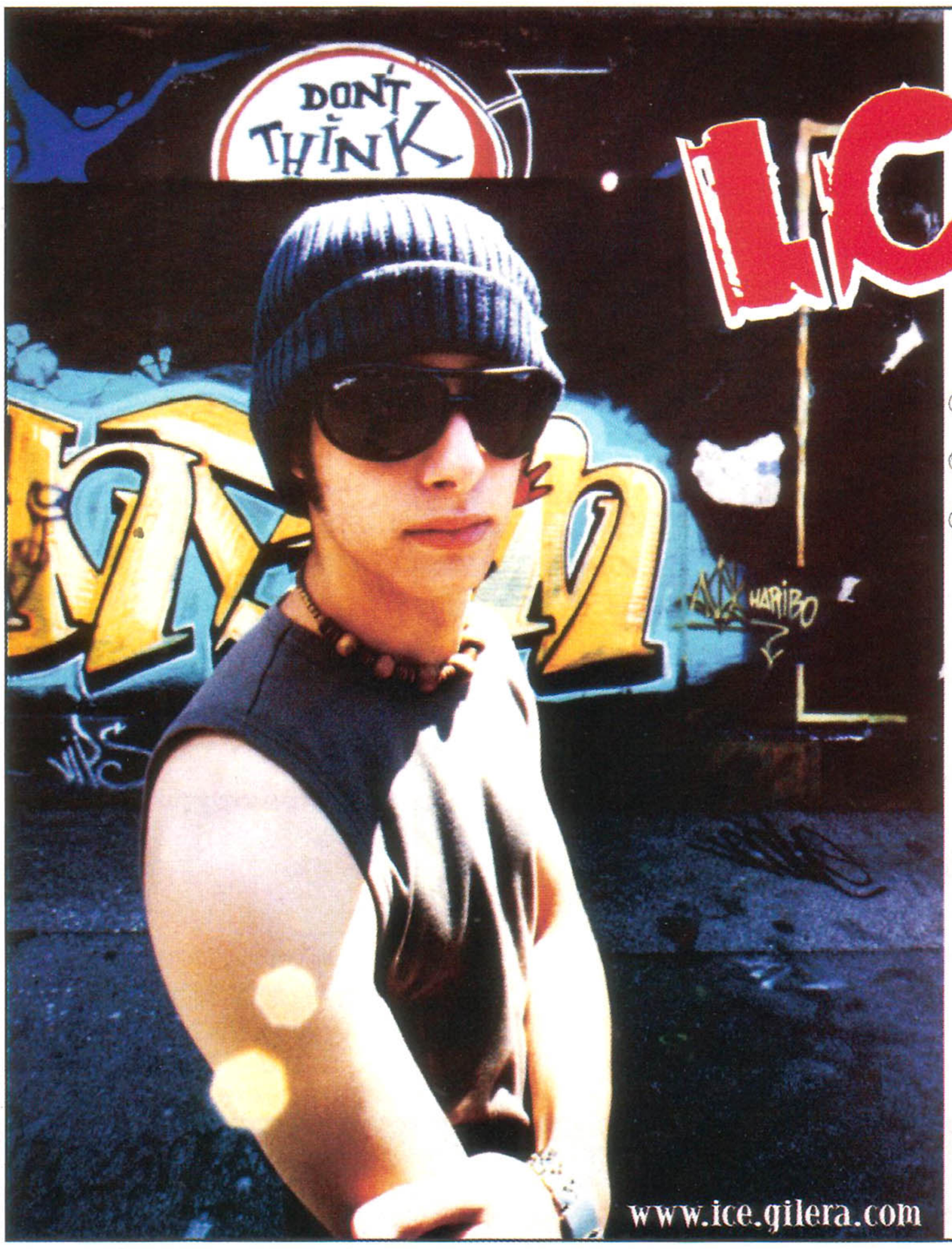












GILERA®

ICE GILERA

- Motor HiPER2 50 cm³: maksimalne performanse
- Axeframe*-čelična konstrukcija: maksimalna izdržljivost
- LCD instrument-tabla: maksimalne informacije

*međunarodni patent n° MI2000O823



Made In Italy 2002

ICE 50 • 15.900 Kn
Mjesečna rata 299 Kn

SELENIA MOTO RIDER

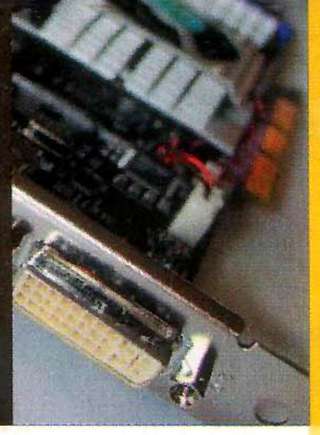
KREDITI DO 6 GODINA BEZ JAMACA

PRODAJA: SPLIT "PIAGGIO CENTER SPLIT" 021 383 898 **ŠIBENIK** "PIAGGIO CENTER ILJADICA - RAPO" 022 213 159 **TROGIR** "PROMOTO" 021 881 655 **ZADAR** "PIAGGIO CENTER ZADAR" 023 305 861 **DUBROVNIK** "ADRIA AUTO" 020 437 200 • "GULLIVERMOTO" 313 061 **MAKARSKA** "EUROMARTI" 021 691 557 **CRIKVENICA** "MOTO INI" 051 242 658 **RIJEKA** "SPRINT" 051 211 629 **KRK** "ABI" 051 222 013 **PULA** "CIKLI" 052 534 947 **ROVINJ** "PIAGGIO CENTER DODIĆ" 052 815 616 **POREČ** "ESPO" 052 452 784 **ZAGREB** "PIAGGIO CENTER ZAGREB" 01 6183 116 • "BOX 15" 3777 294 • "KAPTOL CARGO" 348 3309 • "AUTO CENTAR SIGET" 655 0577 **KARLOVAC** "AK SAMARŽIJA" 047 648 677 **VARAŽDIN** "AUTOMOBIL LONČAR" 042 214 833 • "SUPERBIKE TRGOVINA" 320 898 **ČAKOVEC** "ALFACAR" 040 364 000 **BJELOVAR** "FLAP" 043 246 146 **SLAVONSKI BROD** "AUTOHRVATSKA SLAVONSKI BROD" 035 448 890 **POŽEGA** "AUTO MJERTAN" 034 246 056 **VINKOVCI** "ANTONINA" 032 306 270 **OSIJEK** "TOM.OS" 031 373 133 **VIROVITICA** "MOTO-MOTOR" 033 725 543 **KOPRIVNICA** "MOTO BICIKLIST" 048 622 1911



najave

20 TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS



GEFORCE 4

60 # hardware



prvi prikaz

26 STAR WARES: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

sadržaj

Hacker broj 80 | issue 80 | **časopis za PC-igre** | pc gaming magazine | **svibanj 2002.** | may 2002

RUBRIKE

8 Pisma čitatelja
10 Info
15 Tech Info



18 Mikroskop
26 Prvi prikaz
30 FPS
72 Xbox Info
74 Xbox Fokus
80 Helpline- SOS
82 Savjet više: Flight Simulator 2002



84 Bez panike
86 Mobiteletina
93 HackerNet
98 Interview: Damir Šlogar
100 Game Over
105 Kolumna by Zoran Žmirić
106 Strip by Darko Macan

NAJAVE

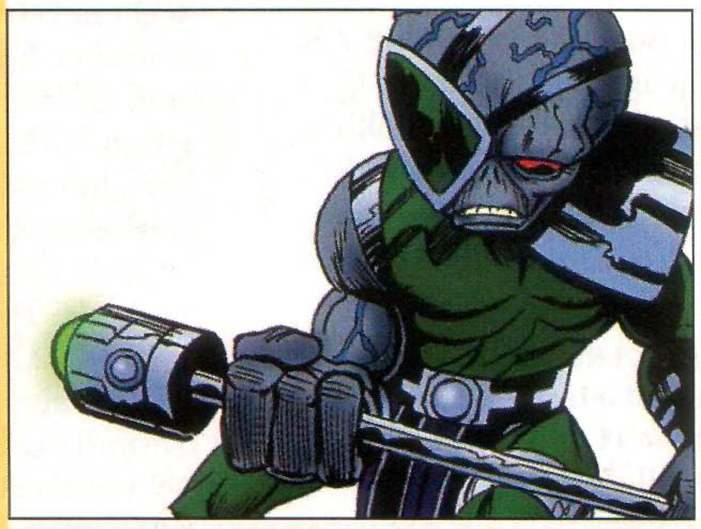
20 Tomb Raider: The Angel of Darkness
22 Icewind Dale 2



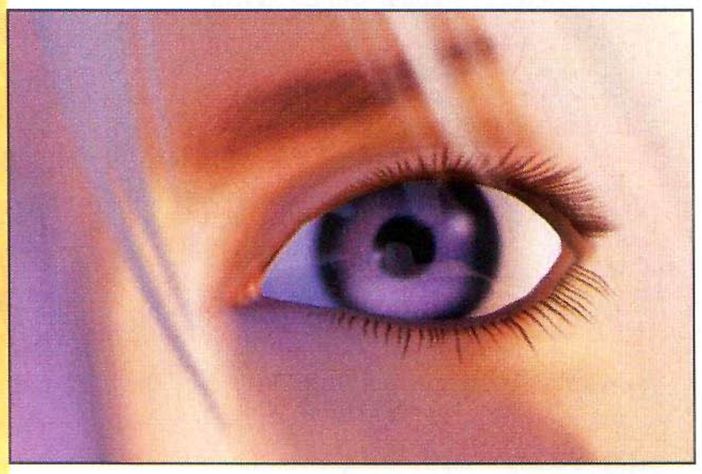
24 Star Trek: Elite Force 2

RECENZIJE

38 Jadi Knight 2: Jedi Outcast
42 Freedom Force



46 Heroes of Might & MAgic 4
49 Dungeon Siege
52 Diggles
54 Ghost Recon: Desert Siege
56 Might & Magic 9
58 Warlords: Battlecry 2
60 Grandia 2
62 Shadow Force: Razor Unit
63 Tony Hawk's Pro Skater 3
64 Worms Blast
65 Dark Planet
66 Global Operations
67 The Sims: Vacation
69 Virtua Tennis
70 WW2 Desert Rats
76 Rallisport Challenge
78 Dead or Alive 3



HARDWARE

88 Pioneer DVR-A03
89 Volan Saitek R440
90 Infinity CD-mediji kapaciteta 99 minuta



91 GeForce 4
92 Thrustmaster Firestorm
93 Buslink 20GB USB Hard Drive

DOBITNICI FILMA **TITAN A.E.**

01. **DENI BJELOBRADIĆ,** BOL
02. **IGOR MILEKOVIĆ**, DUGO SELO
03. **STJEPAN IVANČIĆ**, MLINI
04. **JOSIP MALENICA**, SPLIT
05. **IGOR LJILJAK**, ZAGREB



DOBITNICI FILMA **DUHOVI MARSA**

01. **KREŠIMIR GAŽO,** S. BROD
02. **GABRIEL MALNAR**, RIJEKA
03. **IVAN ŠIMIĆ**, ĐAKOVO
04. **KATARINA NOVAK**, ZADAR
05. **BRUNO KUŠTRE**, MRAVINCE



Dobitnik kolekcije filmova Stanleya Kubricka iz nagradne igre Issa i Continental Filma je:

DRAŽEN RUBEŠA, KASTAV



impressum

HACKER **MI IGRAMO ZA VAŠE DOBRO** Izlazi mjesečno **GLAVNI UREDNIK** Danijel Reškovac [danijel.reskovac@janus.hr] **UREDNIK VIJESTI** Damir Đurović **UREDNIK HARDVERA** Goran Maravić **ZAMJENIK GLAVNOG UREDNIKA** Dario Zrno [dario.zrno@janus.hr] **TEHNIČKI DIREKTOR** Tomislav Mijić [tomislav.mijic@janus.hr] **PRIJELOM I OBRADA** Marin Perić [marin.peric@janus.hr], Stjepan Perković [stjepan.perkovic@janus.hr] **LEKTURA** Ankica Đerek, Jasmina Sočo **RAČUNOVODSTVO** Nada Delač **TAJNICA REDAKCIJE** Marijana Jurič **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 **MARKETING** Sanja Malčak, direktor marketinga EPH, Krešimir Mijić, 61 61 949, kresimir_mijic@eph.hr, voditelj marketinga, Odranska bb, 10 000 Zagreb TEL +385 (0)1 363 66 85 E-MAIL marketing@janus.hr **PRODAJA** Kiosk d.d. Savska Cesta 118, 10 000 Zagreb **DIREKTOR** Ivan Valečić **TISAK** Vijesnik d.d. Slavonska avenija 4, 10 000 Zagreb **EPH PREDSJEDNIK UPRAVE** Ninoslav Pavić **DIREKTORI** Cristoph Rohner, Uroš Šoškić **DIREKTOR IZDAVAČKOG SEKTORA** Zdravko Milinović

europa press HOLDING

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

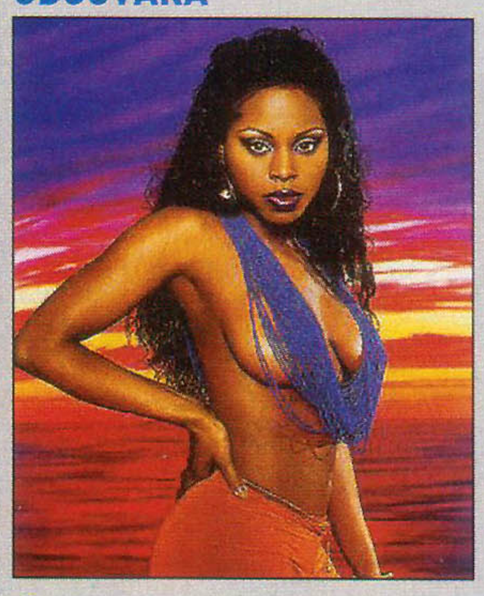
pisma čitatelja

PIŠITE NAM "Janus EPH d.o.o." (PISMA ČITATELJA), Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM **hacker@janus.hr**

Sva vaša pisma pristigla poštom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u The Ballu. Upite vezane uz prelaženje PC igara molimo slati isključivo na mail hacker_helpline@janus.hr ili poštom na adresu redakcije, s naznakom "ZA HELP-LINE". Odgovori na vaša pitanja će biti objavljeni u okviru Hackerove rubrike SOS. Ne odgovaramo na pitanja vezana uz hardversku problematiku. Isto tako, nemamo telefonsku službu za pomoć prilikom prelaženja igara.

Rasprava između konzolaša se nastavlja. Pisijaši mudro šute. I kontempliraju. Je li bolji *MoH: AA* ili *Red Faction?* U kakvoj je vezi "Đ" Rukavina sa sviračem 'armonike dugmetare zvane "Inferno", koliko je pouzdana tanka linija Lauševe neuroze koja vrlo lako prelazi u kreativno ludilo...
Ah, ti hakerovci... Sve to treba tuć... I zabranit ćevape!

ODGOVARA



Ruža

S PROSTORA...

Pozdrav svim čitateljima i redakciji Hackera. Najbolji ste. Čitam vaš magazin već duže vrijeme. Iz Bosne sam i ovdje ste jedan od najčitanijih magazina s prostora RH. Želio bih pozdraviti sve one koji nešto znaju o *Quake 3 Areni,* a pogotovo one kojima je ona omiljena, tj. spavaju za računarom i nad *Quke 3 Arenom*. Mada je i UT tu negdje, ipak nije kao *Quake* (bez uvrede za sve fanove UT-a). Zanima me kada će biti na Hacker CD-u demo "*Comand&Conquer Renegade*".

e-mail by Micha



O Jooooj, nemoj *Renegade*, neće ti se svidjeti... Pozdrav svim bosanskim fanovima *Quakea* i *UT*-a!



STIKIT!

BOG!!!
Šta ima, pajdaši? Neću vam govoriti da ste najbolji, i to. Bili ste najbolji, sad ste super. Prije ste imali znatno više igrica. Sad vam časopis ima 30 stranica igara, 20 filmova i ostalih gluposti plus reklame. Daj sredite to, il' će bit belaja!!! Nekoliko pitanja:
1. Kaj je s Rukavinom????
2. Kad će kod nas doći USB stick-ovi? Kol'ka će im biti cijena?
3. Hoće li možda izaći novi nastavci *Max Paynea* ili *Medal of Honora???*
Uglavnom, postajete sve bolji i bolji, više je igrica, i to vam je zakon. Ostanite živi i zdravi, ak' objavite pismo, šaljem kulen.
Bog

S & M d.d.

O 1. A kaj kaj?! Rukavina piše memoare "My Side of Inferno" i posjete prima od 11 do 12 sati.
2. Već su stigli. Zovu se "Stick it". Što je USB?
3. Hoće. Dogodine. Tako kažu.

IMA LI 2. SVJETSKI "T" OZNAKU?

Kao prvo i osnovno, moram se osvrnuti na pismo iz prošlog broja, i to ono u kojoj jedan čitatelj pljuje po *MoH:AA*. Moram mu reći samo da je *RF* krš, a *MoH* ima superoružja i nije istina da su samo neka korisna (ja naprimjer volim koristiti colt 45). A sada razlog mojeg pisanja. Opet je riječ o *MoH:AA*. Na mojoj kutiji igre piše oznaka "T"(teen), što znači da je namijenjena mlađem uzrastu. I sad ja postavljam pitanje: zar ljudi u ESRB-u ocjenjuju igre prema količini krvi u njima? Ondje kao nema krvi i sad je to za sve uzraste, a znamo što je 2. svjetski rat bio. Nije li to vrlo glupo ocjenjivanje igara i zašto bi to što napišu neki tamo momci bio zakon? Pa *Simsi* su također prilično nasilni (ja sam našao barem 8 načina da ih ubijem). Mislim da ste shvatili što sam htio reći. I još nešto, što je s pos-

Kviz mjeseca

MINIKVIZ

Bog! Ovo je pismo namijenjeno svim hakerašima koji žele provjeriti osjećaje između vas i "hrpe različitih metala" (čitaj: računala). Zaokružite odgovore na ova pitanja i pogledajte rezultate.
1. Cura/žena vas poziva u kino, a vi ste dobili *Unreal 2*, vi:
a) odmah odlazite u kino
b) igrate do posljednjeg časa
c) otkazujete kino
2. U posjet vam dolazi mali nećak i prolijeva sok od malina po tipkovnici, vi:
a) smireno mu govorite da je to loše
b) dajete mu jezikovu juhu
c) preko koljena i ne štedite ruku
3. (ovo pitanje se ne odnosi na debljinu vašeg novčanika)
Stolica na kojoj sjedite za kompom je:
a) kao nova
b) malo rasklimana
c) izlizana, fali koja noga
Bodovi: a=1, b=2, c=3
3-4 boda: Prodajte računalo.
5-7 boda: Odlazak u prirodu mogao bi spriječiti ovisnost.
8-9 boda: Ako ste se odvojili od računala zbog ovog Hackera, svaka vam čast!
P.S. Cilj ovog pisma nije promijeniti Hacker u časopis poput OK-a!

Benc iz Vz

O Da, da, vidimo u što se ova tiskovina pretvara. Još malo testića "Jeste li zaljubljeni" i "Kako joj izmjeriti poprsje" i odosmo u...

terom!!!!!?? Ostanite *cool* i vidimo se možda na nekom okršaju u *MoH:AA*.
P.S.
Sorry što je pismo dugačko!

Josip Varga



O Da, imaš pravo. Količina licemjerja u ubijanju ne poznaje granice. Znači Švabu možeš napucat u glavu, skinut mu kacigu, ali ne smije biti ni kapljice krvi. Osim toga, zna Spieldberg kako se prodaje neki proizvod.

SASTAV ZA SVA VREMENA

Svi počinju pisma s *bog*, *poštovani* i takve stvari. Meni je to glupo. Kao da dajete igrice za to. Ovako, moja sestra svira bas gitaru u nekom sastavu, osnovan je prije 2 mjeseca. Sviraju HC i imaju 3 pjesme. Jedan gitarist misli da već mogu imati koncerte iako im pjesme traju jedva 10 min. E sad vi meni recite tko će doći na 10-minutni koncert? Probe održavaju u nekom studiju u Vrapču. Posljednja je bila u 12.00 h. Došli su svi osim bubnjara i gitariste (ne pišem im imena zato što oni ne znaju da ovo pišem pa da ne bih pobro batina jer oni imaju 19 g., a ja 14). Bubnjar i gitarist su u nekoj pekari vidjeli trebicu koja im se sviđa pa su išli kupiti kruh. Kad su ga kupili, nisu ga mogli pojesti pa ga je pojeo drugi gitarist kod kojeg doma vrijedi pravilo: 'Ko je gladan, ide u dućan. Namjeravaju izbaciti pjevača iz benda. Taj je tip toliko glup i umišljen. Na jednoj probi je morao pojačati zvučnik od mikrofona da bi sebe bolje čuo. Moja sestra kaže da će kad izbace tipa napraviti preradu pjesme Sex pistolsa NO FEELING. Ako koga zanima, ta je pjesma na albumu iz 1977.g. Mislim da im je to prvi album (znam kako se zove album, samo mi se ne da pisati).



P.S. Oni koji slušaju System of a down. Onih prvih nekoliko riječi na početku pjesme *Sugar* su:
The Kombucha mushroom people
Sitting around all day.
To je sve.

BRUNO

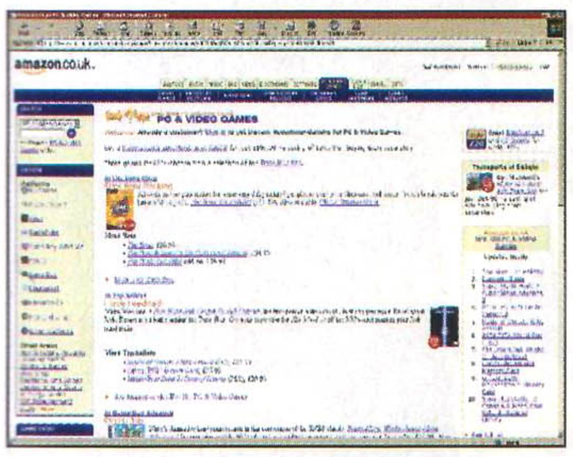
O Eto zašto ljudi odmalena postaju techno freakovi.

EURO RELEASE

Imam za vas hakerovce dva pitanja:
1. Treba li se u Xbox ugraditi neki poseban čip za igranje sprženih CD-ova (i nemojte glumiti kao da

vi samo igrate originale jer s toliko testova pržilica i takvih stvari, 100% sprže nešto... a kako ovo nije pismo za časopis, molim da mi odgovorite)?
2. Možete li mi navesti nekoliko igrica koje će izaći/su izašle u 3. i 4. mjesecu i na koje treba obratiti posebnu pozornost?
(Postoji li kakva www stranica na kojoj je release calendar za ove prostore jer sam bio na gamespotu, i imaju stvarno opširan kalendar, ali je to za Amere (piše da će *Worms Blast* izaći 20.05???!!!!)
Unaprijed hvala

s-Tay T-uned



0 1. Ne, za Xbox ne postoji nikakav čip. 2. Pogledaj poslastice u ovome broju. 3. Vidi na amazon.co.uk

RECENZENTI...

Mislim da je vrijeme da se malo pozabavimo recenzentima dragog nam časopisa Hacker.
Možda se varam, ali u mojim očima najgori recenzent Hackera Krešimir Lauš dobiva najbolje i najviše igrica. Točno, on napiše sve što treba znati o igri, ali nema ono nešto što ima npr. Rukavina ili je barem nekad imao. Jer niti on nije više što je nekad bio. Je li to viša sila (urednik) ili jednostavno više nije onaj stari, ne znam, ali nema više recenzija koje se s užitkom čitaju po nekoliko puta kao što su se nekad čitale njegove recenzije. Nema više onog sarkazma u njegovim rečenicama kojim nas je oduševljavao. Stariji čitatelji znaju o čemu govorim, a i noviji mogu barem djelomice razumjeti ako su pročitali najavu *Dungeon Siegea* u prošlom broju. I onda u nedostatku pravog Rukavine, jadnoj Kristini uvaljujete nekakva smeća. Pa cura piše možda i najbolje u časopisu (poslije Rukavine, naravno) i ne shvaćam kako možete?! *Jerusalem*? *Megapinball*? Zar su to igre?
Dobro, ona najava čak ima i neku perspektivu iako i to... Dajte curi da i ona nešto napiše što vrijedi pročitati. Ne znam što bih više rekao jer sam već sam sebe deprimirao. Ah ya. Još samo ovo. Damire Đ., još uvijek vjerujemo u tebe, napiši u ovom broju onako kako ti znaš i piši malo više, ne možemo te više čitati samo jednom po broju.

Zvonimir

0 Eto, napisao je. Gospodin Lauš zahvaljuje na komplimentima. Ne, nećemo mu reći tvoju adresu.

RADITE!

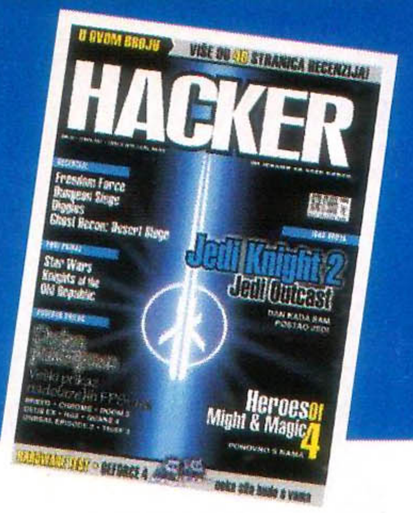
Dobar dan!
Onaj Mikroskop iz prošlog broja vam je bio odličan kao i uvijek. I ja se slažem s time da i mi nešto radimo na računalu, a ne da se samo igramo. Siguran sam da ima onih koji imaju kreativne sposobnosti, ali im fali poticaja. Mogli biste organizirati nekakve nagradne igre, primjerice tko će napraviti bolju desktop pozadinu ili najbolju priču za neku igru. Nagrade ne moraju biti velike, dovoljna je jedna majica. Ja mislim da su vam recenzije previše subjektivne, mogli biste ubaciti na kraj svake ukratko i mišljenje drugih pisaca. I mogli biste nam predstavljati različite programe i kratke upute uz njih. Možete li mi objasniti u kratkim crticama kako se u *Serious Sam* modeleru rade likovi i oružja, kako se rade leveli, skužio sam, ali ovo mi malo teže ide. Postoji li level editor za *Counter Strike?* Skinuo sam s Interneta program Advanture Game Studio, nije loš, ali je dosta zastario - možete li mi preporučiti kakav sličan? Znate li možda kako se rade pozadine kao u Larryju 5 ili 6, ja sam pokušavao pomoću Paint Brusha i Photoshopa, ali ne izgledaju dobro. Izgled CD-a vam je uvijek isti, mogli biste bar promijeniti boju ili nešto drugačije urediti. Desktop teme su vam previše slične, svaka je rađena po istom načelu - neka kugla, nekoliko vijuga, i to je to. Trebale bi biti osmišljenije, kao onaj Žmirićev surfer. I za kraj, znate li koju igru s break dance tematikom?
Hvala.

Ante

0 Pa šaljite više te desktop teme! Tko kaže da mi ne nagrađujemo? Tko zna za break dance igre, nek' se javi!

MA SUPER!

Bog!
Budući da se svi (O.K., gotovo svi) hvale da vas čitaju već dugo, hvalit ću se i ja! Čitam vas od broja 32 i imam doma već cijelu kolekciju! Ovak', neću vas NE hvaliti jer onaj dečko iz prošlog broja je rekao da svi oni koji su protiv Hackera ne smiju pisati pa ćete dobiti veliku pohvalu!!! SVE JE U HACKERU



SUPER!!!!

info

AMERIČKI RTS NA KOREJSKI NAČIN **Chris Taylor, koji je ušao u dvoranu slavnih zahvaljujući radu na odličnom i za svoje doba vrlo inovativnom RTS-u *Total Annihilation*, odavno je krenuo novim putem. Napustio je taj projekt, osnovao razvojni studio te krenuo u nove podvige (pročitajte u ovom broju recenziju Dungeon Siega). Početkom ove godine Infogrames je, kao vlasnik TA-licencije, odlučio oživjeti taj uspješni serijal, a produkciju nastavka prepustio je izvrsnom korejskom izdavaču Phantagram Interactiveu (*Kingdom under Fire, Shining Lore*). S obzirom da je projekt tek u početnoj fazi razvoja, igru na svojim računalima ne očekujte prije 2003.**



ALIEN VS. PREDATOR 2: PRIMAL HUNT

ZF-saga se nastavlja

Fox Interactive i Sierra Entertainment nedavno su najavili razvoj Primal Hunta, službenog expansiona za nagrađivani ZF FPS *Alien vs. Predator 2*.

Kao i u originalnu, priča se i dalje nastavlja u horor-tonu, držeći vas u napetosti apsolutno svaku sekundu koju provedete uz taj *addon*. Scenarij je i ovaj put vješto isprepleten pa da biste saznali pozadinu priče, morate kroz novu kamapnju proći sa svakom od triju ponuđenih rasa. Sve počinje 500 godina prije događaja u *AvP-u 2,* kad su predatori planetom LV1201 harali samo da bi se razonodili loveći aliene. No, jednom prilikom predatorski lovac otkriva davno izgubljene ruševine Pilota i u njima skriven predmet iznimnih moći koji prema legendi ima moć konroliranja alinea. Kako to već biva, u svakoj je sreći gotovo uvijek i jedna nesreća. Predator igrom slučaja biva zatočen u energetskom polju te se priča *fast fowardom* premotava u vrijeme događaja *AvP-a 2*. Znači, nakon otprilike pet stotina godina u potrazi za istim predmetom stiže ljudska plaćenica Dunya. Na povratku u bazu, s vrijednim predmetom čvrsto u rukama, nije ni slutila da je prati isti onaj predator koji je ostao zatočen u zagonentnim ruševinama. Ali da bi stvar bila još zamršenija, alieni se u isto vrijeme uspijevaju infiltrirati u istu tu plaćenićku bazu te izbija totalni pokolj i kaos. Za vrijedni ćete se predmet boriti u ulozi odvažne, ali prestrašne Dunye, starog, ali moćnog predatorskoga lovca ili pak predalienskog križanca nevjerojatne snage i brzine. Devet novih razina (tri po svakoj rasi), nekolicina novog naoružanja te dodatne multiplayer karte obožavatelje ovog FPS-serijala uspjet će ponovno ispred računala zadržati desetke sati.

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

It is I, Le Clerc'...

***Operation Flashpoint*, igra istočnoeuropskog Bohemia Interactivea koja je još uvijek u samom vrhu taktičkih pucačina, nakon *Red Hammera*, koji vam je pružio mogućnost igranja ruske kampanje, dobiva još jedan službeni expansion.**

Kako mu i samo ime govori, *Resistance* vam donosi sasvim novu kampanju u kojoj ćete igrati na strani pokreta otpora. Misije se odvijaju nešto prije događanja u *OP: Cold War Crisisu*, a osim nekoliko desetaka sati zahtjevne taktičke FPS-akcije, očekuje vas i novi otok, gdje će se odvijati dobar dio igre, te velik broj vizualnih preinaka koje uključuju nove detaljnije teksture svih likova i objekata. Stil igranja na strani pokreta otpora također je znatno drugačiji od onog u originalnome *Operation Flashpointu* i *Rad Hammeru.* S obzirom da pokret otpora počinje od nule, bez ikakvog naoružanja, dobar ćete dio misija morati utrošiti upravo na pronalaženje ili pak krađu opreme neprijateljskih snaga. Pritom ćete iz misije u misiju morati paziti kako ćete i kad utrošiti teško stečeno naoružanje jer zapravo nikad ne znate što vas očekuje u nastavku igre i hoće li vam se uskoro ponovno pružiti šansa da se domognete novih zaliha vrijedne vam opreme. Završetak igre i početak prodaje diljem Europe najavljeni su za konac lipnja.

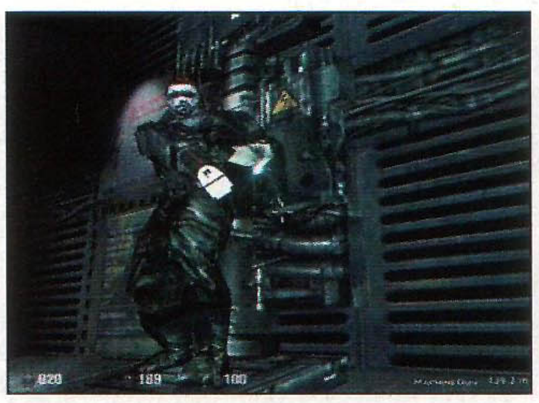




BLOWOUT

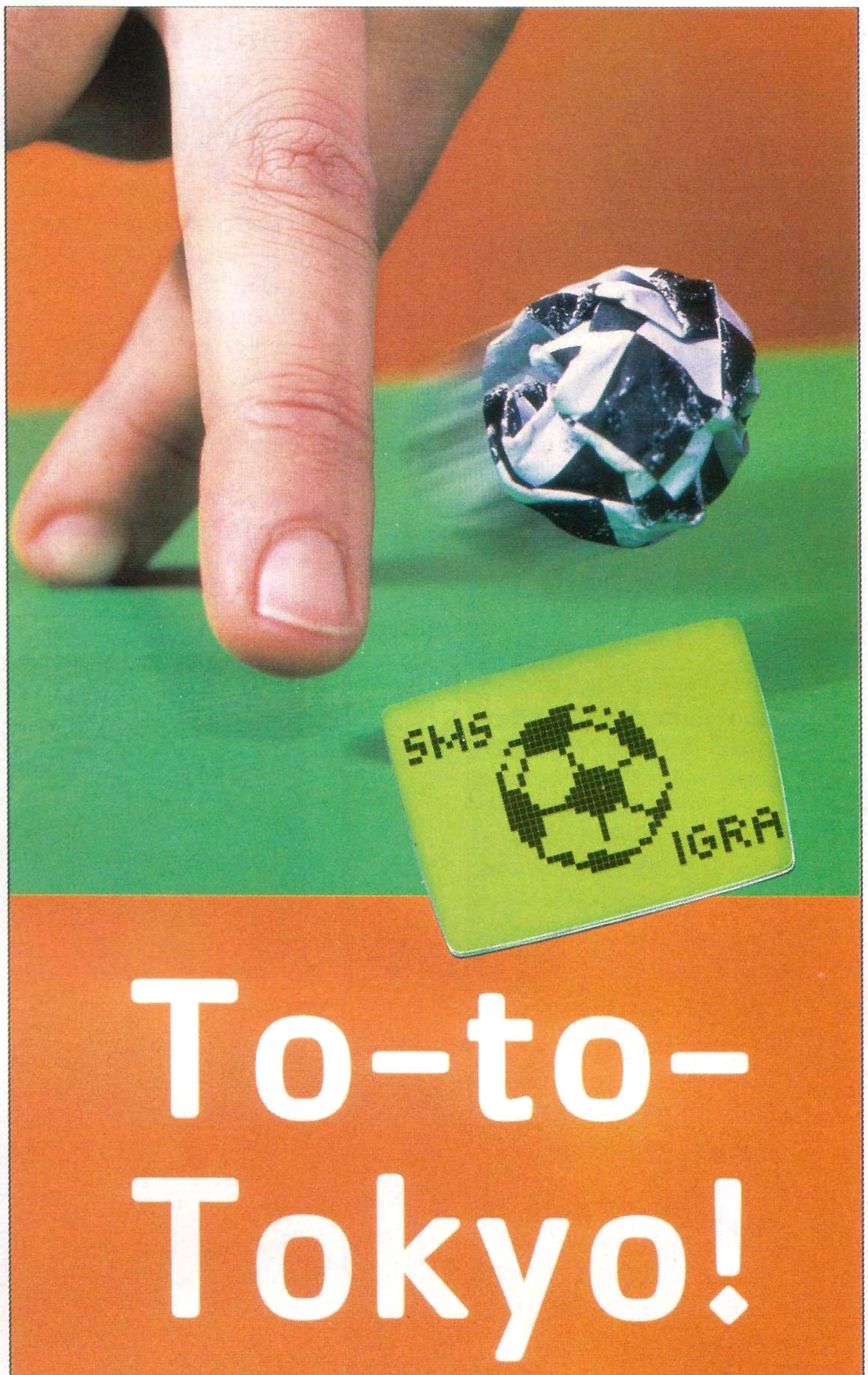
Serious Sam meets Starship Troopers

Čini se da je u svim pridošlicama u industriju računalnih igara najprivlačniji žanr za postizanje brzog uspjeha i slave bilo koji oblik akcijskih pucačina.



Dobar primjer za to je i naša ekipa iz CroTeama i njihov odlični *Serious Sam*. Diezelpower Studios, još jedan novajlija u *gejming* svijetu, odlučio je iskušati sreću s akcijsko-platformskom igrom *Blowout*. O jedva postojećoj priči i konceptu te igre najbolje govori prvih nekoliko rečenica uvoda. "Zaboravite sve što ste dosad imali priliku naučiti. U nekoliko idućih minuta morat ćete raznijeti 150 najubojitijih i najopakijih alienskih kukaca s kojima ste se ikad sreli. U suprotnom ćete umrijeti." Uglavnom, vi predvodite jedinicu svemirskih komandosa čiji je zadatak očistiti gigantsku svemirsku stanicu od najezde opakih alienskih bića. Na raspolaganju vam je vrlo bogat arsenal najrazornijeg oružja u svemiru, a na vama je samo pametno ga upotrijebiti. Igru ćete pratiti iz perspektive trećeg lica s okolišem izvedenim u potpunom 3D-u *Diezel* grafičkog enginea. S igrom bi u paketu trebao doći i ugrađeni *level editor* koji će vam pružiti praktički neograničenu slobodu pri kreaciji vlastitih razina.





To-to-Tokyo!

Prstima do Japana!

Ljubitelji nogometa, putovanja, ludih avantura... evo prilike za **odlazak u Japan na Svjetsko nogometno prvenstvo.**
Pošalji SMS poruku **098+** na broj **0800**, svakodnevno odgovaraj na A-B-C pitalice i osvoji jednu od vrijednih nagrada:

3 x putovanje za dvije osobe u Japan na Svjetsko nogometno prvenstvo
20 x Simpa paket Alcatel OT 311
98 x nogometna lopta Adidas

Simpa

Nagradna igra traje od 22. travnja do 5. svibnja 2002. Nagrade mogu osvojiti registrirani Simpa korisnici i HTcronet pretplatnici (fizičke osobe).

HT Hrvatski Telekom

www.ht.hr

Damir Đurović | damir.djurovic@janus.hr

ZOLA

Autorizirani distributer za
• YAMAHU • SEIKO PRECISION •
• SAITEK • TERRATEC • DYSAN •

SVE ŠTO TI ZA IGRU TREBA

Saitek

ST 50
155,00 Kn

465,00 Kn
Cyborg 3D Gold

P 150
175,00 Kn

275,00 Kn
PX 5000 LCD

RX 500
458,00 Kn

965,00 Kn
R 440 FF

Veliki izbor Saitek miševa
optički, bežični, za notebook.

VELEPRODAJA: Zagreb, Trg senjskih uskoka 8,
tel. 01/6552-727, fax. 01/6529-248

PRODAVAONICA 1: Zagreb, Nova cesta 115
tel. 01/3059-153, fax. 01/3094-583

PRODAVAONICA 2: Trg senjskih uskoka 8
tel. 01/ 6525-6755

VELEPRODAJA U BiH: Zola-Birotehnik d.o.o.
Milana Preloga 8, Sarajevo, BiH
tel: 00 387 33 267 542

www.zola.hr

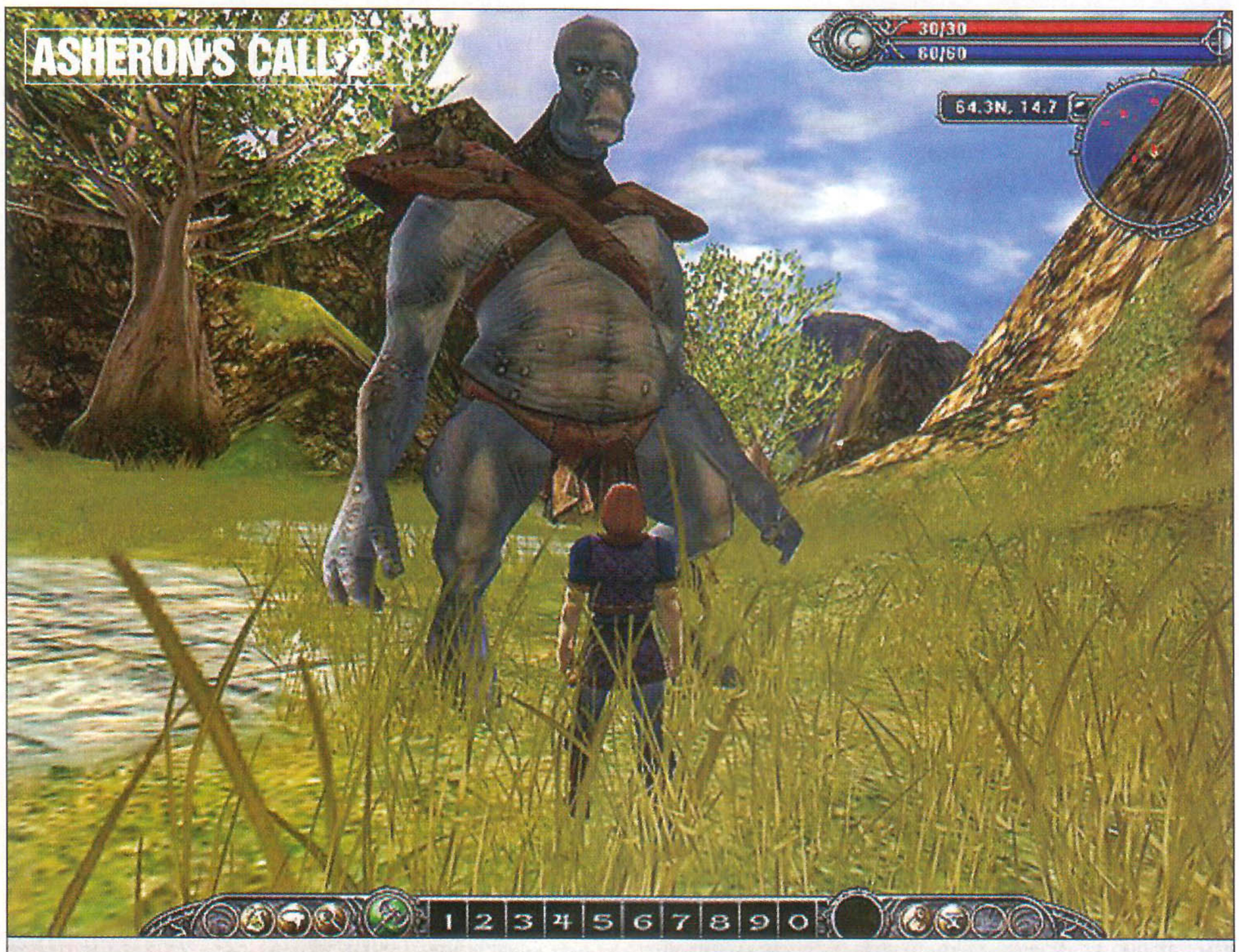
DRUID KINGS

Maleno galsko selo vs. rimske legije

Priču o Astreixu i Obelixu te njihovom malom galskom selu koje se vješto odupire rimskoj okupaciji sigurno svi vrlo dobro znate.



E pa, priča Strategy Firstovog *Druid Kingsa* nije uopće daleko od te ideje, s tim da je u cijeloj priči sada daleko više zaineresiranih. Na području današnje Francuske hrabri Gali, moćni Rimljani, opaki Teutonci te misteriozni Druidi neprestano se sukobljavaju. Preuzevši ulogu odvažnog galskog heroja Laraxa, vaš je jedini cilj napredujući kroz misije stići do konačne pobjede koristeći pritom legendarne vojne taktike i strategije. U svojim vojnim pothvatima moći ćete uživati početkom jeseni, kad je zakazana europska premijera igre.



Spektakularni nastavak odličnog MMORPG-a

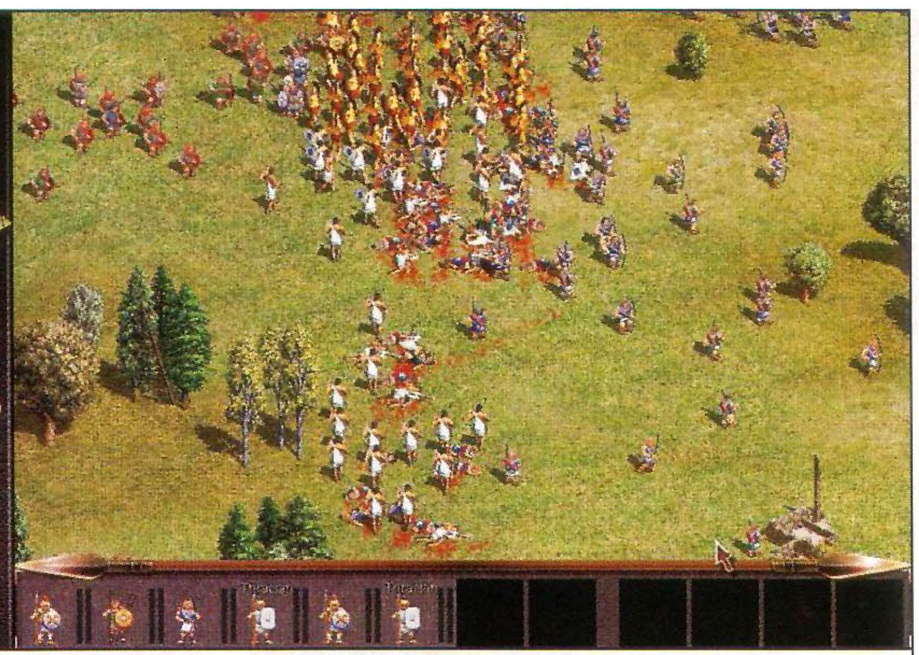
Desetci tisuća vjernih poklonika Microsoftovog MMORPG-a *Asheron's Call* nazimu čeka veliko iznenađenje.

Naime, za tada je najavljen izlazak nastavka tog odličnog online RPG-a koji se nalazi u samom vrhu žanra, rame uz rama s hitovima poput *Everquesta, Ultima Onlinea* i *Dark Age of Camelota*. Kolosalni virtualni svijet *Asheron's Calla* koncem godine zaživjet će u sasvim novom ruhu.

Neprestano evoluirajući fantazijski svijet na kojem će se iznimno zorno odražavati ponašanje svakog pojedinog igrača, Turbine Entertainmentov potpuno nov G2 grafički engine, osjetno prerađeni i dinamičniji sustav borbe te cijeli niz različitih vještina nevezanih uz borbu bit će vjerujemo dostatni ne samo da zadrže dosadašnje fanove ovog MMORPG-a, nego da privuku i tisuće novih igrača kojima je taj žanr potpuno nepoznat.







Za slavu Rima

Ekipa koja je izbacila odličan taktičko-strateški serijal *Europa Universalis* do kraja će godine izdati još jednu igru koja se neće previše udaljiti od njihovih dosadašnjih igara.

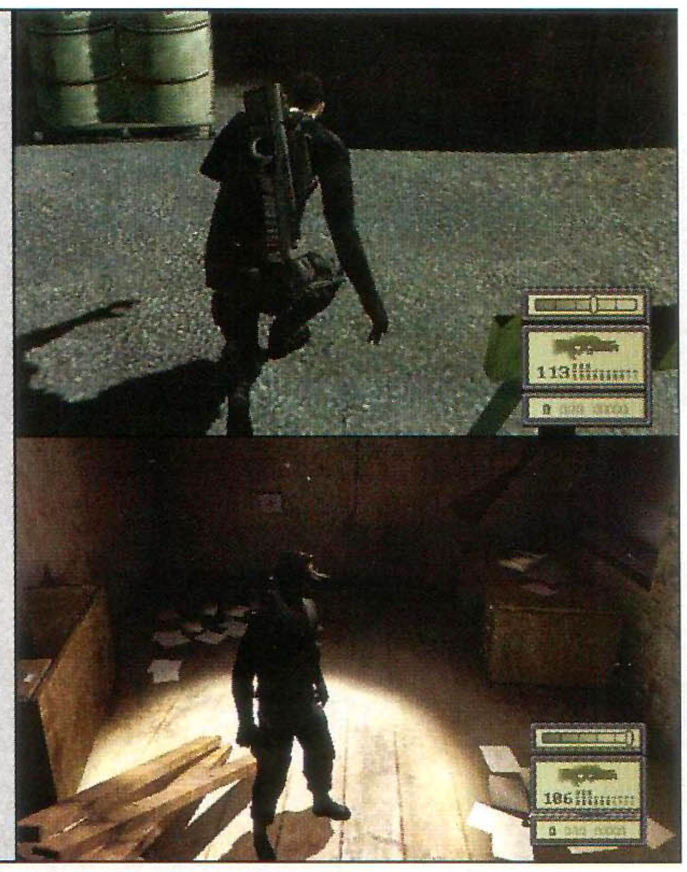
New Legion se događa netom prije nastanka velikog Rimskog Carstva. Vaš je zadatak, preuzevši ulogu jednog od brojnih zaraćenih plemena s područja današnje Italije, zauzeti susjedne teritorije te stvoriti veliko i jako carstvo koje će u svoj svojoj moći i slavi do dana današnjeg ostaviti najdublji trag u ljudskoj povijesti. Kontrola gradova, pametno raspoređivanje radnika i treniranje vojske bit će podjednako važni za postizanje vašeg cilja, baš kao i diplomacija te osvajanje neprijateljskih teritorija. Sve to događat će se na geografski iznenađujuće preciznim virtualnim kartama Rima na kojima će se sukobljavati dvadesetak vrlo specifičnih neprijatelja jedinstvenih i po svojim slabostima i snazi, što će se odraziti i na način funkcioniranja njihova AI-ja.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Ikona taktičkih pucačina

Tom Clancy, omiljena ikona među ljubiteljima taktičkih pucačina, donosi nam nakon *Ghost Recona* još jedan vrhunski naslov slične tematike - *TC's Splinter Cell*.

Radnja je ovaj put smještena u ne tako daleku budućnost gdje vlada cyberterorizam, tajne agencije i sve vrvi od korporacijsko-političkih spletki. Riječ je o vrlo detaljnom virtualnom svijetu podrobno opisanog geopolitičkoga univerzuma obrađenog u velikom broju Clancyjevih romana slične tematike. Kao i u svim dosadašnjim naslovima koji su nosili TC labelu, i *Splinter Cell* će od igrača zahtijevati iznimnu pozornost i umijeće taktiziranja, s još većim naglaskom na vještom prikradanju i šuljanju. Sve skupa pokretat će najnovija generacija *Unreal* enginea o čijoj kvaliteti najbolje svjedoče priložene slike iz alfa-inačice igre. Najnoviji Clancyjev projekt je već dulje vrijeme u razvoju te ga možete očekivati već ove jeseni. *Splinter Cell* je zasada planiran samo za PC i Xbox.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 2

Nakon niza neprovjerenih glasina o mogućem razvoju još jedne pucačine u *Wolfenstein* serijalu konačno su stigli nešto konkretniji podatci. Naime, potvrđeno je da će se tijekom godine ekipa iz Gray Matter Studiosa sastati s glavonjama iz Activisona ne bi li raspravili o razvoju mogućeg nastavka. S obzirom na količinu novca koju je RTCW donio Activisionu, gotovo je sigurno da ćemo u ne tako dalekoj budućnosti imati priliku uživati u još jednoj odličnoj igri utemeljenoj na *Wolfensteinu*.

ICEWIND DALE 2 SPECIJALNO IZDANJE

Za sve hard core RPG-fanove Black Isle je odlučio za kraj svibnja pripremiti malenu poslasticu. Naime, u isto vrijeme kad je zakazan izlazak akcijskog Dungeons&Dragons RPG-a *Icewind Dalea 2* očekuje se i izlazak specijalnog collectros edition izdanja koje stiže u paketu s hrpetinom privlačnih RPG *gudiza*. Osim igre, stiže i dodatni disk s bonus predmetima i vrhunskim soundtrackom. Tu je i prekrasano izrađena poster-karta zaleđene regije Icewind Dalea koju bi svaki vjerni RPG fan morao imati uokvirenu na zidu pokraj računala.

MASTER OF ORION 3 KASNI

Kad nam ne bi svaki mjesec stilaze gomile vijesti o odgađanjima nekih željno i dugo iščekivanih naslova, život bi nam bio mnogo, mnogo ljepši. Ovomjesečna je žrtva *Master of Orion 3* koji se nakon izaska službenog Infogramesovog godišnjeg izvješća našao među igrama koje će se pojaviti tek najesen, a ne početkom ljeta ili čak proljeća kako je bilo najavljivano.

netr@ computers

Gajeva 23, 10410 Velika Gorica • Tel 01.6227.111 • Fax 01.6226.210 • e-mail: netra@netra.hr

netr@ office
- Kućište ATX 250W
- MB Matsonic 8308E
- CPU Duron 700MHz
- RAM 128MB, FDD 3,5"
- HDD 40GB WD, CD 52x
- AGP SiS730 64MB VGA
- Modem 56K V.90
- Tipkovnica, miš, podložak
- SB 32bit, Zvučnici 180W
- Monitor 15" Color
- LAN 10/100

cijena: 3.682,69 kn

netr@ premium
- Kućište ATX 250W
- MB Matsonic 8308E
- CPU Duron 1GHz
- RAM 256MB, FDD 3,5"
- HDD 40GB WD, CD 52x
- AGP SiS730 64MB VGA
- Modem 56K V.90
- Tipkovnica, miš, podložak
- SB 32bit, Zvučnici 180W
- Monitor 17" Color
- LAN 10/100

cijena: 5.043,06 kn

netr@ enemy
- Kućište ATX 300W
- MB MSI Intel 845
- CPU Intel P4 1.6GHz
- RAM 256MB, FDD 3,5"
- HDD 40GB WD, DVD 16x
- ATI Radeon 64MB TV Out
- Modem 56K V.90 Motorola
- Tipkovnica, miš, podložak
- SB 32bit, Zvučnici 180W
- Monitor 17" Color

cijena: 7.747,35 kn

Prodaja na kredit American Express i MasterCard do 24 rate.
Potrošački krediti Privredne banke i Zagrebačke banke do 36 rate.

Kupnjom konfiguracija ostvarujete pravo na garanciju od 36 mjeseci.

CIJENE SU SA POREZOM I VRIJEDE ZA GOTOVINSKO PLAĆANJE

online shop: www.netra.hr

Damir Đurović | damir.djurovic@janus.hr

NAJOČEKIVANIJI - NAJOČEKIVANIJI - NAJOČEKIVANIJI

SVIBANJ			
TES III Morrowind	**RPG**	**Bethseda Softworks**	**Bethseda Softworks**
Suša u RPG-žanru uskoro će biti okončana dolaskom Bethsedinog tri godine razvijanog roleplayerskog remek-djela *Morrowind*. Pobrinite se za godišnji odmor i napunite hladnjak hranom koja može duže vrijeme stajati... i obavijestite djevojku da se čudno osjećate, kao da će vas uskoro pokositi dugotrajna gripetina			
Soldier of Fortune 2: Double Helix	FPS	Raven Software	Activision
Fifa World Cup 2002	nogometna simulcija	EA Games	EA Games
Icewind Dale 2	RPG	Black Isle	Interplay / TITUS
Grand Theft Auto 3		Rockstar Games	Take 2 Interactive
LIPANJ			
Warcraft 3: Reign of Chaos	**RTS**	**Blizzard**	**Blizzard**
Ako posljednjih nekoliko mjeseci niste spavali zimski san u brlogu ispod Sljemena, sigurno znate da nam početkom ljeta konačno stiže novi nastavak legendarnog Blizzardovog fantazijskog RTS-a			
Neverwinter Nigths	RPG	BioWare	Infogrames
Unreal Tournament 2003	Digital Extremes	Infogrames	



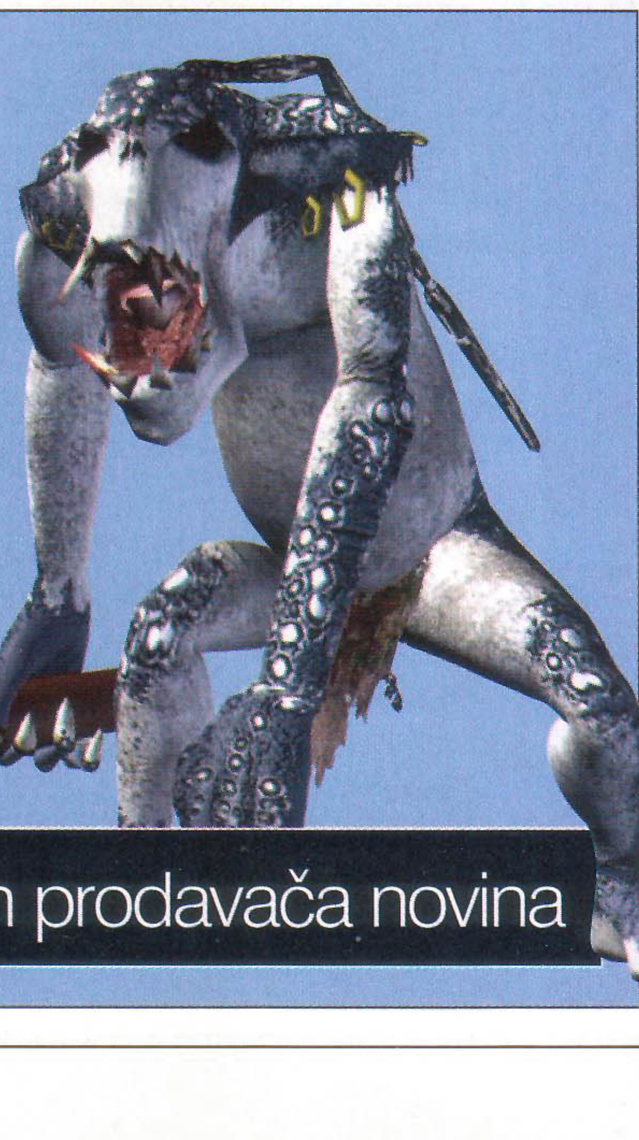


Obećavajuća znanstvenofantastična pucačina

***Eden Eclipse*, nova igra razvojnog studija Renegade Gods, znanstvenofantastični je FPS intrigantne radnje smještene u daleku budućnost, u doba kad se ljudska rasa otisnula u dubine svemira i počela masovnu kolonizaciju podobnih planeta.**

U ulozi mlade poručnice Amber Hawk, vođe malene jedinice elitnih svemirskih komandosa, probijat ćete se bespućima Korona 3, planeta na rubu istraženih dijelova naše galaksije. Pritom će na vas, osim okrutnih geografskih predjela (džungla, pustinja itd.), vrebati i horde neprijateljski raspoloženih bića. Putem ćete razotkriti tajnu zagonetnih crvenih kristala razasutih Koronom 3 i doznati nešto više o životu i prošlosti privlačne Amber. Da vas ne bismo lišili jedinstvenog ugođaja prije izlaska same igre, nećemo vam otkriti pojedinosti cijele priče, no dovoljno je spomenuti da je riječ o scenariju koji je svoje uzore potražio u nizu vrhunskih djela ZF-literature. Dodate li dobroj priči i vrlo solidan grafički engine, dobit ćete dobitnu kombinaciju, zanimljiv znanstvenofantastični FPS-naslov koji svakako treba nabaviti čim se pojavi u prodaji.

TEMA BROJA > virtualnisvjetovi
[veliko predstavljanje mmorpg igara]



VELIKA RECENZIJA >
morrowind

HACKER | Idući broj potražite od 25. svibnja kod svih prodavača novina

tech info

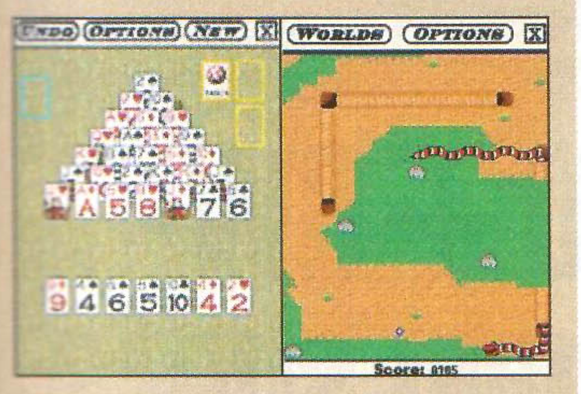
KRAJ DURONA AMD je najavio prestanak proizvodnje low end Duron procesora negdje koncem godine. Duron procesori su se proizvodili u tvornici u Austinu u Texasu. U tijeku je prenamjena tvornice koja bi nakon prestanka proizvodnje procesora počela proizvoditi flash memorije.

MADE IN TAIWAN

Iako je postalo gotovo stereotip s prezirom gledati na proizvode koji nose natpis, pravi znalci znaju da se većina vrhunske elektronike danas proizvodi upravo ondje, pa se na to više i ne obaziru. No opreza nikad dovoljno, zato 3win.net upozorava na poveći broj OEM-inačica ATI Radeon 8500 LE s Tajvana koje će vaše računalo otjerati u smrt. Prilikom rušenja sustava uništavaju se sistemski fileovi i registry. Ne precizira se koji je to prozvođač, zna se samo da proizvodi dolaze bez imena. Oprez pri kupnji!

AMIGINE IGRE NA WINDOWS PLATFORMI

Riječ je zapravo o Pocekt PC-platformi, tj. handheld računalima. Amiga Anywhere je izdala svoj prvi zabavni paket namijenjen upravo korisnicima tih računala koji se sastoji od Amiga Anywhere Content Enginea, koji služi pokretanju Amiga aplikacija u Windows okruženju, i četiriju igara, Planet Zed, Convex, Gobbler i Solitaire. Prosječna veličina Amiga aplikacija na Pocket PC-ju zauzimat će oko 300 KB, što je izvrsno s obzirom da ta računala stižu s čak 64 MB RAM-a i memorijskim karticama za ekspanziju.



AMD 0.13 PRIJE U NOTEBOOKU NEGO NA STOLU

AMD je za kraj svibnja najavio Athlone XP proizvedene u 0.13-mikronskom procesu nazvane Thoroughbred. Novi će proizvodni proces obuhvatiti i procesore namijenjene ugradnji u notebook računala. Iako će koristiti socket A za priključivanje na matičnu ploču, pločica procesora bi trebala biti manja, što će ga učiniti pogodnim za tanka i lagana prijenosna računala. Prvi primjerci procesora (riječ je o 1400+ i 1500+ procesorima) već se isporučuju proizvođačima prijenosnih računala, dok će 1600+ i 1700+ biti dostupni do kraja tromjesečja. Već se zna da su Sharp i Epson odlučili koristiti čipove u svojim računalima.





Mobis je 12. ožujka organizirao konferenciju za tisak na kojoj su predstavljeni novi modeli Nokijinih mobilnih telefona. Naglasak konferencije, ali i izdavanja budućih Nokijinih modela mobitela, bio je na MMS-u (Multimedia Message service) koji ide dalje čak i od EMS-a (Extended Message service) omogućavajući slanje slika i zvuka u poruci.

Većina predstavljenih mobitela može samo primati MMS poruke, neki ih mogu i slati, a samo jedan stvarati, slati i primati. Nokia 7610 ima na sebi digitalni fotoaparat i može poslati sliku trenutak nakon što je nastala. No, vratimo se mi presici. Vrlo popularni model kod nas, Nokia 3310, dobio je čak dva nasljednika - 3410 i 3510. Oba imaju mogućnost izvršavanja Java aplikacija koje će, s obzirom na ciljane korisnike, biti iskorištene za pokretanje igara. Standardno, dolaze s 5 igara. Jači model 3510 je i GPRS sposoban. Serija 7 mobilnih telefona dugo nije doživjela osvježenje pa su u Nokiji zaključili da je za to krajnje vrijeme. Konstruirali su model 7210 koji je dostojan nasljednik prvog mobitela s velikim zaslonom (7110). Zaslon na 7210-ici je izvrstan LCD u boji, a telefon je tri-band i MMS opremljen. Postoji i podrška za Java tehnologiju. Da multimedijalno iskustvo bude potpuno, *buzzer* je zamijenjen pravim malim zvučnikom pa ni zvonjava više neće biti što je bila.

Poslovni su korisnici dobili još jedno izdanje serije 6 - model 6310i - koji će raditi u gotovo cijelom svijetu zahvaljujući tri-bandu te GPRS i HSCSD tehnologijama. U novoj reinkarnaciji Nokia Communicator je postao pravo malo računalo kojim se može dosta ugodno surfati Internetom. Matrix Nokia je doživjela nekoliko nasljednika, najnoviji je 8910 s kućištem u cijelosti proizvedenim od titana, s tom razlikom da pritiskom na tipku neće iskočiti pokrov za tipkovnicu nego će mobitel iskočiti iz oklopa.



VIP.funsms za Siemens mobilne telefone...

Od sada i Siemens (C45, S45 i ME45), kao i Nokia, telefoni podržavaju sve kategorije VIP.funsms usluge. Ako si sretni vlasnik baš tog telefona, možeš odabrati svoj omiljeni hit kao melodiju zvona ili sebe i svoje prijatelje razveseliti raznim grafitima i razglednicama. Na web stranici **http://funsms.vip.hr** naći ćeš kompletan popis svih VIP.funsms sadržaja.

Kao sadržaj VIP.sms poruke pošalji:
za grafite **GRLS šifra**, za razglednice **RAZS šifra**, a za melodije **MELS šifra** na broj 222 i odabrani sadržaj je za tren na tvom mobilnom telefonu.

MELODIJE	ŠIFRE	GRAFITI	ŠIFRE
Severina **Mala je dala 1**	MPDTT		PJJWD
Colonia **Za tvoje snene oči**	MPDTD	nemam curu	MPDJA
Jinx **Tamo gdje je sve po mom**	MPDWA	I ♥ PARTY	MJPMD
Daleka obala **14 palmi**	MPDTA	Mala je dala	MPWDJ
Severina **Ja samo pjevam**	MPDWG		
		RAZGLEDNICE	**ŠIFRE**
Vanna **Ja imam snage za to**	MPDWD		DDTDM
Crtić **A je to**	GMWAA	SPIDER-MAN	PJMGP
Anastacia **Paid my Dues**	MMDJT	Idemo na kavu?	JADPM
S club 7 **Have You Ever**	MMDPD		DGJDT

Cijena jednog VIP.funsms sadržaja je 5 kn + PDV.

Snaga komunikacije

VIP

Europski parlament za slobodu na Internetu

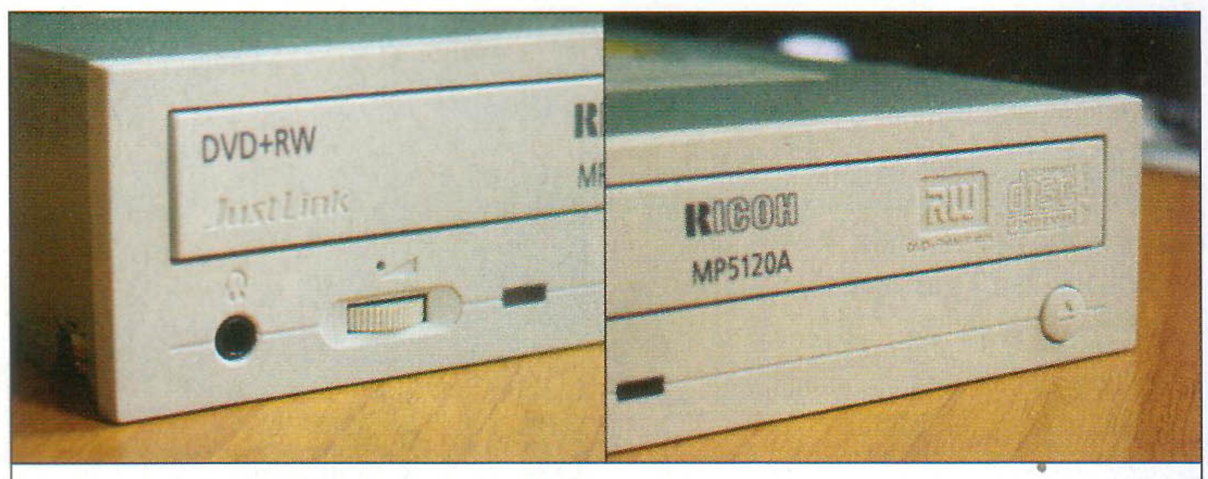
Zabrana pristupa određenim stranicama na Internetu vrlo je popularna u Kini i Sjevernoj Koreji, a ni u SAD-u to nije stran pojam.

Svi znamo da bi sadašnji američki predsjednik vrlo rado Amerikancima ograničio pristup na neke web stranice. Europski se parlament našao pred istom odlukom - treba li donijeti zakon po kojemu će se moći prisiliti ISP-ove da u slučaju odluke neke vlade ograniče korisnicima pristup na određene stranice ili dijelove Interneta? Na svu sreću, europski parlamentarci su odlučili da se takvo što ne smije provestu u praksu. 460 glasova bilo je protiv blokade, 3 su bila suzdržana, a nijedan za.

IBM se povlači iz proizvodnje tvrdih diskova

Hitachi je najavio otkupljivanje 70% IBM-ove proizvodnje tvrdih diskova. Najvjerojatnije poljuljani slabijom prodajom koju je prouzročila, između ostalog, problematična serija proizvoda.

Posljednjih nekoliko godina gotovo da nije bilo barem jedne serije proizvoda godišnje koja nije stvarala probleme. Posljednje su vijesti da je korisnicima preporučeno da, kako diskovi namijenjeni ugradnji u kućna računala nisu dovoljno izdržljivi, gase računalo svakih nekoliko sati jer postoji velika mogućnost da se pokvari ako disk radi više od 33 sata u komadu. Doista tužan kraj za proizvođača koji je izmislio tvrdi disk i do prije nekoliko godina proizvodio najkvalitetnije. Nije poznato koliko će Hitachi platiti za tu akviziciju, ali je jasno da IBM poslije namjerava prodati i ostatak.



Vlasnici DVD+RW-pogona nemaju sreće

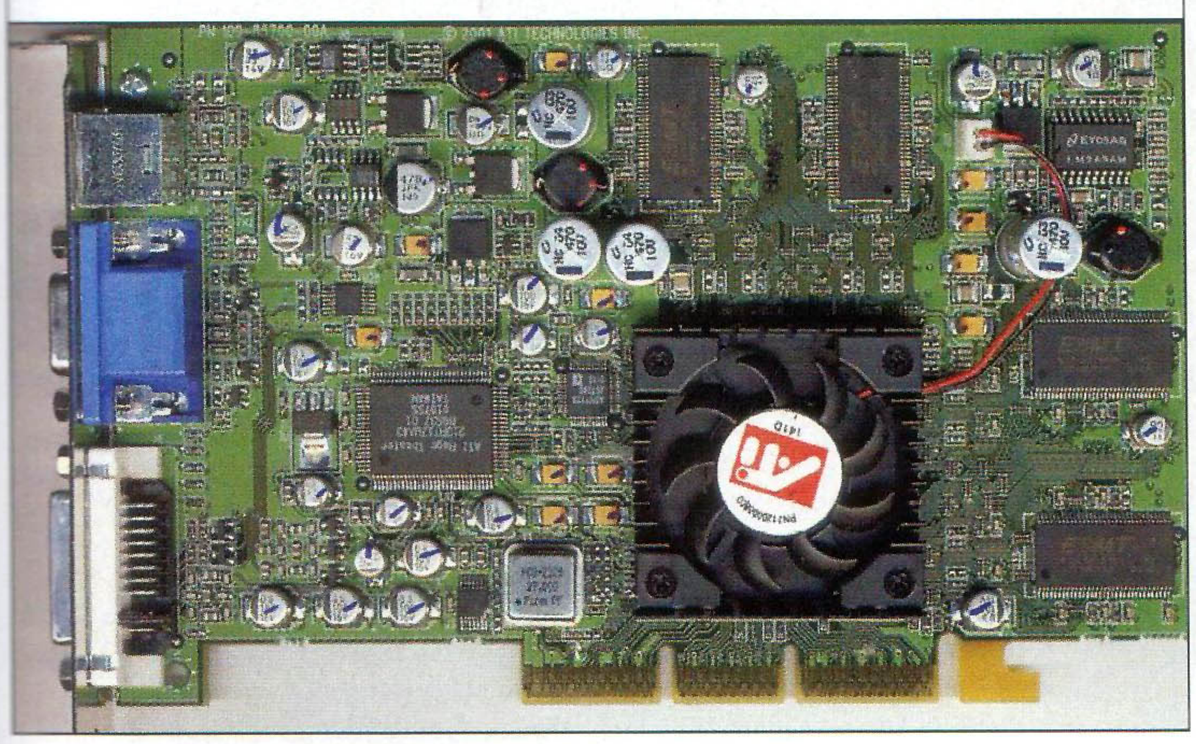
Kao što znamo, dva su standarda zapisivanja na DVD-medije: DVD-R, a sada DVD-RW, te DVD+RW.

Prvi je standard izmislio Pioneer i tada su postojali samo recordable mediji, no nedavno su se pojavili i RW mediji koje snimači prve generacije bez problema koriste. Kod DVD+RW standarda situacije je posve obrnuta. Prvo se pojavio DVD+RW standard, a tek nedavno DVD+R jer su RW mediji ipak bitno skupli od R medija i korisnici su to dočekali s olakšanjem (dakako, i financijskim). No, dočekao ih je hladan tuš. Prva generacija DVD+RW uređaja ne može pisati po DVD+R medijima. A kako cijena DVD-snimača nije mala, ovo je vrlo ozbiljan propust koji bi mogao omogućiti Pioneeru da pomoću nekoliko pravih poteza učini upravo svoj standard "onim pravim".



Povratak korijenima

ATI je vrlo dobro poslovao dok je bio jedini Appleov opskrbljivač grafičkim čipovima. S vremenom se ulijenio i počeo zaostajati za nVidijom i njezinim superiornim proizvodima.
Pogotovo zato što je za Apple bila rezervirana starija generacije čipova od one trenutačno zastupljene u PC-računalima. nVidia je uskočila na ATI-jevo mjesto i promijenila politiku. Sada svaki grafički čip ima premijeru na Appleu. To se međutim događa samo na papiru pa ćete u najboljem slučaju grafičke kartice s najnovijim čipom za Mac moći kupiti u isto vrijeme kad i za PC. To je svakako povećalo Macov ugled i osjećaj važnosti, ali i izguralo ATI iz Applea. Ali, ATI se vraća: predstavljen je Radeon 8500 namijenjen ugradnji u Mac računala. Službeno ime kartice je Radeon 8500 Mac Edition. Maloprodajna je cijena u Americi 299 $, a radi i pod MacOS 9 i MacOS x operativnim sustavima. U tijeku je i promoakcija za korisnike Power Mac G4 računala - ako donesu svoju staru grafičku karticu, dobit će 150 $ popusta na novi Radeon 8500.

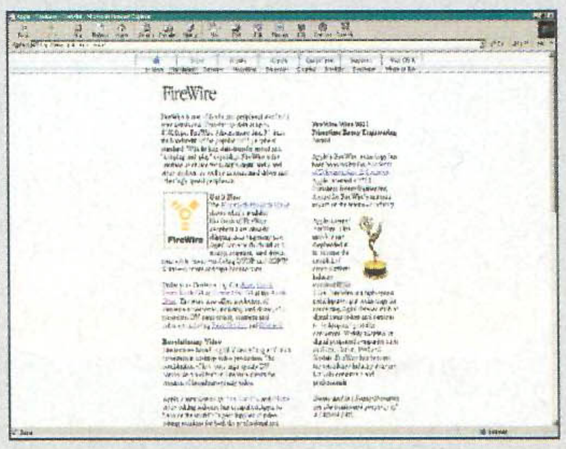


ATI-jeve i nVidijine grafičke kartice brže na P4 nego na Athlonu

Prije nego što se igrači prestraše, treba reći da je riječ o profesionalnim OpenGL karticama poput FireGL i Quadro, a ne o Radeon i GeForce karticama koje koristimo za igranje i općenito za kućne konfiguracije.
Iako Athlonovi procesori imaju poprilično bolju FPU (folating point unit) jedinicu od P4 procesora, što bi trebalo značiti da mnogo brže izvode operacije kojima se bave te kartice, razlika u performansama javlja se zbog drivera. ATI i nVidia pišu drivere optimizirane za Intelovu platformu jer Intel još uvijek drži više od 80% tržišta grafičkih radnih stanica. Te su tvrdnje potvrđene iz ATI-ja i nVidije.

Apple za svaki slučaj otkupio cijeli FireWire

Apple kao začetnik Firewire standarda za prijenos podataka prema vanjskim uređajima kao i od njih osigurao se kako bi taj standard mogao napredovati i dalje prema potrebama Applea.
Naime, otkupio je tvrtku odgovornu za dizajn i proizvodnju FireWire čipova i softvera. Koliko je novaca razmijenjeno i kakvi su uvjeti kupnje, nepoznato je.



VIP.funsms



... i za Ericsson mobilne telefone

Od sada i Ericsson (T20e, T29s, T39m, T65, R520 i T68) telefoni podržavaju grafite i razglednice VIP.funsms usluge, a nakon što ih primiš, možeš ih poslati dalje i tako iznenaditi drage osobe. Na web stranici http://funsms.vip.hr naći ćeš kompletan popis svih VIP.funsms sadržaja.

Kao sadržaj VIP.sms poruke pošalji:
za grafite GRLE šifra, za razglednice RAZE šifra na broj 222 i odabrani sadržaj je za tren na tvom mobilnom telefonu.

GRAFITI	ŠIFRE	RAZGLEDNICE	ŠIFRE
	MPDMJ		JJDMM
	JWWJA	Hej seksi...	DDMGJ
nemam curu	MPDJA	Ti si moja sunceka	DGDTM
I ♥ PARTY	MJPMD		DGAPJ
Mala je dala	MPWDJ	Idemo na kavu?	JADPM
SPIDER-MAN	PJJWG	SPIDER-MAN	PJMGP
	PJMAT		PJMGW
	PJJWD		PJMJW
	PJMDM	THE HUMAN SPIDER	PJMPA
	PJJTT	Get Caught in My Web	PJMMM

Cijena jednog VIP.funsms sadržaja je 5 kn + PDV.

Snaga komunikacije

VIP

Smrt žanrova

SMRT

Ima, ima, ali više nije riječ o beznačajnim sitnicama preko kojih se može lako prijeći, nego o jednoj zastrašujućoj tendenciji koja je prodrijela do najdubljih slojeva tržišta PC-igara. No kako je podla zmijetina svoj put rovala postupno i polako, običan korisnik u prvi mah nije ni primijetio njezin ljuskasti trag... Jasno, govorim o okoštavanju primarnih PC-žanrova i odumiranju onih sekundarnih, što je do prije pet-šest godina bilo nezamislivo. Ako malo bolje razmislite, uvidjet ćete da se sve igre na modernom PC-ju temelje na trima generičkim žanrovima krasnih i kriptografskih kratica. Da, sveto trojstvo (RTS, FPS i RPG) gotovo je postalo ekskluzivan klub koji ne dopušta ulazak novim članovima, nego monopolistički vlada suvremenim tržištem igara! Ne, ne pretjerujem, nego iznosim gole činjenice koje se lako mogu provjeriti listanjem kakvog *gamerskog* časopisa (Hacker, Hacker) ili upijanjem fotona s monitora na kojem je prikazana kakva online *gamerska* stranica. Pogledajmo samo taj veličanstveni RTS koji je svojom čizmom zgazio i posljednje trunke originalnosti nametnuvši se kao jedan od osnovnih stupova zarade u tom golemom *multimilijunskodolarskom* procesu obrtanja kapitala. Prisutan još od legendarne *Dine 2*, ušao je u domove nebrojenih PC-korisnika diljem svijeta gotovo ih prisilivši da ga, hoće-neće, zaigraju. Izrastao ni iz čega, postao je ekskluzivan žanr po kojem je PC-kanta itekako raspoznatljiva i ponekad baš zbog njega doživljavana kao dosadna i hladna. Jasno, ne niječem pravo da se voli i igra RTS, samo što je došlo do takve navale nekih prilično besmislenih naslova koji svoj utržak ne mogu zahvaliti svojoj kvaliteti, nego tek činjenici da je zbog opisane poplave došlo do ozbiljnih promjena u samom mozgu PC-igrača. RTS nas je jednostavno preodgojio i baš poput stalnoponavljajućih reklama lagano ostavio isprana uma... Ne znam za vas, ali smatram da je gotovo nebrojena količina igara tog žanra, a sve odreda bez nekih bitnijih inovacija, sasvim nepotrebna i opterećujuća. Iako autori kradu jedni od drugih, ponavljaju milijun puta prežvakane ideje, nitko se ne buni. Glavno da raja puši foru i da se obrće masna lova, pa stoga i nema razloga za bilo kakvu originalnost i upuhavanje svježeg zraka u taj usmrdjeli žanr. No kad se čak i pokuša nešto slično (famozna *Startopia),* uglavnom se stigne do poražavajućih rezultata zbog mlakog dočeka publike koja se naučila na sigurnost prepoznatljivosti i jednostavnosti te joj se ne da zamarati novim idejama od kojih bi joj mogao eksplodirati pokoji cerebralni režnjić! FPS? Čovjek bi rekao da je i s njim slična situacija... ali bi se itekako prevario! Zašto? Zato što FPS ne možemo okarakterizirati kao beskonačan niz nadograđujućih plagijata i neinventivnosti? Zato što je po svojoj prirodi mnogo otvorenijeg karaktera pa se u njemu mogu naći brojne varijante koje daleko nadilaze samu definiciju „pucačina iz prvoga lica“. FPS-neoriginalnost je stvar daleke prošlosti i ograničenih tehničkih resursa kad smo za to čak imali prigodne nazive poput *Doom* i *Quake* klonova. U posljednje vrijeme ni te ni slične izraze više ne čujete zato što je FPS prerastao sam sebe. Pa zar se jedan *Flashpoint* može okarakterizirati kao „pucačina“? Nije li prigodniji izraz „simulacija rata“? Isto možemo reći i za *Deus ex* koji je zapravo samo zamaskiran u FPS-ruho, dok mu srce kuca pravim RPG-duhom. Zbog svega toga su FPS-ovi jedan od pozitivnih produkata sužavanja žanrova, a kojih, kako ćete uskoro vidjeti, ima još. Dobro, ostao nam je još RPG koji je također svijetao trenutak suvremene PC-industrije jer je izašao iz mraka nepopularnosti u kojem se donedavno nalazio postavši jednom od glavnih smjernica cijele industrije. Ako bismo nastavili tim tonom, možda bismo došli do zaključka da je odumiranje perifernih žanrova zapravo sasvim dobra stvar! Zašto? Pa jedna od velikih pozitivnosti tog trenda leži u samoj naravi specijalizacije koja za rezultat uvijek ima savršenije proizvode. Nije ni čudo, jer čemu se god posveti iznimna i strogo usmjerena pozornost ispadne mnogo bolje nego da je tek predmet letimične i podijeljene pozornosti. Upravo su zato, primjerice, na PC-ju pucačine tako dobre, a na konzolama (barem do pojave *HALO-a)* loše...

Već to što u rukama držite ovaj časopis i čitate ovaj tekst govori mi o vama i vašim interesima po kojima se izdvajate od ostataka populacije. Naime, vjerojatno imate PC i na njemu se igrate! Vau! Ne, prethodne rečenice ne služe mojem hvastanju parapsihološkim moćima ili tek sposobnostima najosnovnije logičke dedukcije, nego posve drugoj, nešto prizemnijoj svrsi. A ta bi bila tek utvrditi da ste vlasnik najsuperiornijeg i najmodularnijeg *gaming* stroja današnjice koji u utrci sa svim drugim platformama na kojima se obično vrte igre jednostavno na kraju mora izaći kao neprijeporan pobjednik. Njegova strahovita raširenost, golema baza korisnika, nevjerojatna hardverska snaga i otvorena arhitektura trebalo bi jamčiti da ćemo na njemu sve do kraja vijeka igrati najsuperiornije igre na planetu. No je li to istina ili i tu ima nekih neugodnih stvari koje su polako počele narušavati tu našu gotovo besprijekornu sliku o ljubljenom nam bež ljubimcu? PIŠE KREŠIMIR LAUŠ

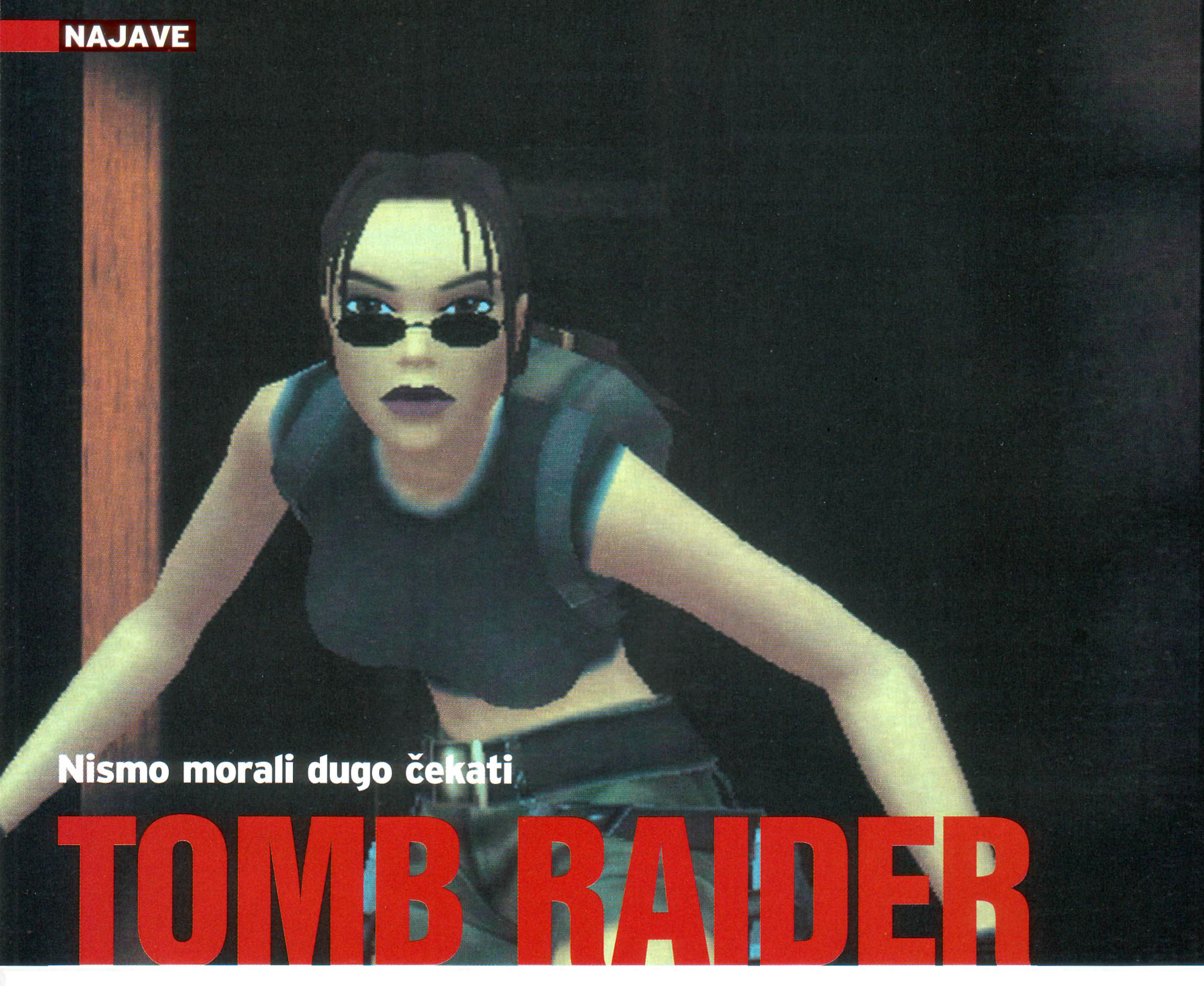
USKRSNUĆE?

Mehanika, logika i sama filozofija žanra stalno se malo-pomalo poboljšava pa nema potrebe za izmišljanjem tople vode. Jedan serijal od dva ili tri nastavka već u početku ima zajamčenu kvalitetu koja proizlazi iz njegovih korijena pa je i to jedan od razloga zašto smo sličnima doslovce zatrpani. Igra se na sigurne i prokušane recepte, nitko ne želi riskirati iskušavajući nestabilne projekte i novopečene zamisli. Aha, opet smo se vratili na negativnost koja je, kao što vidite, jedna od oštrica ovog dvosjeklog mača! Oštrica koja reže još i više kad se sjetimo što nam to nezaustavljivo kopni iz naših kućnih kolekcija i tvrdih diskova. Gdje su simulacije? U redu, svake godine ćemo progutati konfekcijski *Flight Simulator* i pokoju raspaljotku iz Drugog svjetskog rata. Ali gdje je dubina i razgranatost pravaca koja je postojala do prije samo nekoliko godina? Gdje je željena hrpa simulacija helikoptera, gdje su simulacije tenkova, brodovlja i inih artefakta rata? Nema ih, jednostavno ih nema pa se danas moramo sa sjetom prisjećati legendarnih *THX-ova, TFX-ova* i *Gunshipa* koji su nas zabavljali u prvoj polovici devedesetih! A gdje su vožnje? Pa ne kažem da ih nema, ta svatko zna za *Colina* ili pak *Grand Prix 3,* ali nema ih u dovoljnim KOLIČINAMA! Zar jedan do dva relija na godinu može zadovoljiti naše vozačke težnje i opravdati što upravljač koji ste krvavo platili leži prekriven prašinom? Ma pitam vas gdje su nestale avanture??!!! Ne, ne kojekakve kvazimozgalice s prerendiranom grafikom, nego tople, interaktivne *point and click* zanimacije koje su imale više duha nego deset današnjih. Nude nam se tek "beskrvne" gluposti koje su na brzinu sklepane u kakvom 3D-studiju, a svojom kvalitetom prije spadaju u skupinu *sharewarea* nego proizvoda kojima bi valjalo posvetiti pozornost. Posljednja avantura vrijedna spomena možda je tek Lucasov *Grimm Fandango* koji je već 3D-grafikom i nešto drugačijim smislom za razvijanje radnje nagovijestio skori pad tog nekoć moćnog diva. A gdje je nestao sport koji se baš kao i *Flight Simulator* pretvorio u sezonskog padobranca koji svake godine u nazivu dodaje samo brojku više? Gdje su te igre?

Na konzolama, dakako, na malim kutijama koje „ozbiljni igrači" smatraju stvarima za djecu i doista su djelomice u u pravu. No ako biti dijete znači igrati uistinu raznovrsnu lepezu najrazličitijih igara koje se ne drže slijepo svoje žanrovske ograničenosti, onda i ja želim biti jedno...

Tučnjave, svakojake utrke, arkade, pucačine, logičke mozgalice... neki su od biserčića u kojima uživaju naši konzolaški "neprijatelji". Znam, znam, zato se ne gušťaju u bolesno razrađenim pucačinama u kojima se pazi na paraboličnu putanju metka, ali barem nisu zakinuti za pravce koje sam maloprije spomenuo. No pustimo konzole i pokušajmo otkriti koji su razlozi takvom stanju i ima li tu uopće spasa. U jednu smo si ruku sami krivi jer čovjek u životu obično dobije ono što traži, a poslije mu je žao. Profil jednog prosječnog igrača odgovara upravo FPS-u ili RTS-u, što nitko ne spori. No, sporno je koliko će dugo u njima uživati i neće li se na kraju promijeniti i zavapiti za osvježenjem. Pogledajte, kad se na PC nekako i probije neka uistinu slatka i originalna igra, uglavnom je ignoriramo i ne posvetimo joj dovoljnu medijsko-ekonomske pozornosti. I koja će sad budala hazardirati i riskirati gubljenje velike love? Neće nijedna, a ponajmanje moćni konglomerat koji izdaje popularne serijale od kojih nam zastaje dah! Igre su jednostavno okrupnjele i stvrdnule se jer više nije riječ o malim svotama i entuzijazmu koji je krasio nevine početke. Da, draga djeco, PC-igrama je konačno probušen junf i ono što danas imamo pred sobom je plod spomenute pentracije. Igre s golemim budžetom. Igre s ekstravagantnom grafikom. Igre s razrađenom mehanikom. Igre sa zajamčenim uspjehom. Igre koje kao takve znaju i dosaditi... Postoji li izlaz? Baš i ne, jer sve dok se ne promijeni mentalitet samih igrača i počnu zahtijevati ono što smo imali prije, a sada tako neslavno izgubili, neće biti ništa. Ali postoji jedno zaobilazno rješenje koje, bar što se naše države tiče, nije pretjerano popularno i svakome ostvarivo. Pogodili ste, KUPITE KONZOLU. Jest, kupite crnu ili crno-zelenu konzolu i osigurajte se od propuštanja svega što vam one nude! Ili pak zaigrajte neke igre koje godinama niste ni dotakli i nadajte se da će uskoro doći nešto bolja i zanimljivija vremena...





Nismo morali dugo čekati

TOMB RAIDER

THE ANGEL OF DARKNESS

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Proizvođač Core Design **Izdavač** Eidos Interactive **Žanr** akcija, avantura **Izlazi** studeni 2002.



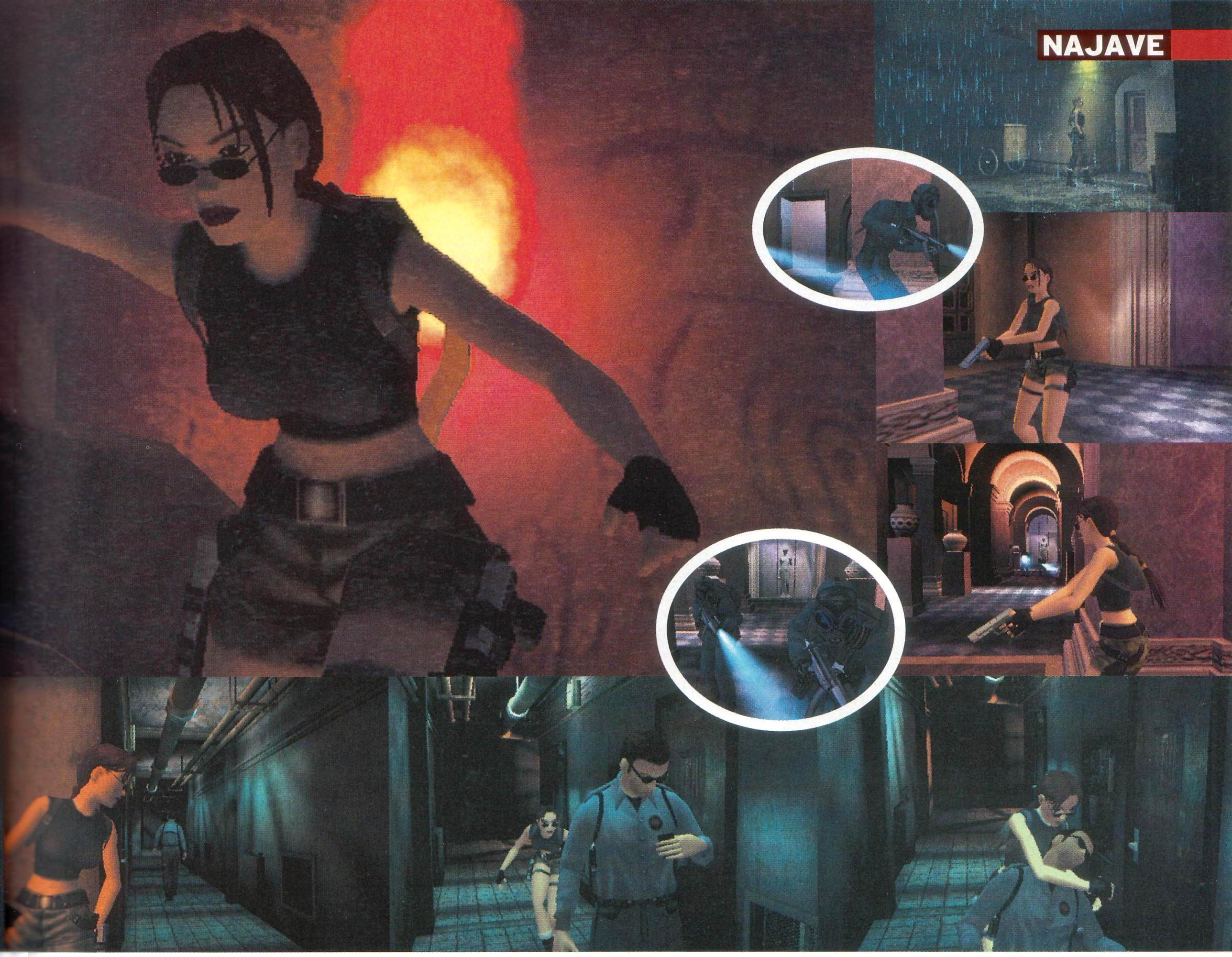
PIŠE Kristina Jeren
kristina.jeren@janus.hr

SVE JE POČELO DAAVNE 1996.

Možete protestirati, govoriti o seksizmu, o izrabljivanju (pre)naglašenih ženskih atributa, o apsurdnosti slinjenja nad gomilom poligona uobličenih u oskudno odjevenu i dobro naoružanu ženu, možete naći bezbroj dobro argumentiranih razloga, ako baš želite, da popljujete *Tomb Raider,* ali je činjenica, gospodo, da je Lara Croft postala osoba za koju znaju više-manje svi. Trideset milijuna prodanih kopija govore same za sebe. Postala je legenda za koju znaju svi, ne samo gejmeri, jer Lara nije stala samo na igri, krenula je i u strip, potom i na film, što nije mala stvar (nećemo o njegovoj kvaliteti, to sad nije bitno), Bono i dečki iz U2 željeli su Laru kao zaštitni znak svoje turneje, cure odijevaju njezine kostime, padaju s neba i dižu noge visoko u zrak, a dečki uzdišu u želji da njihove djevojke budu poput Lare... *Tomb Raider* serijal potvrdio je jednu od ove dvije teorije: ili 'sex sells' ili 'ovo je stvarno dobra igra'. Možda čak i obje, jer mi se nekako čini da se druga lako svede na prvu :). U svakom slučaju, Core i Eidos bi vjerojatno bili skupina ultratuduma kad ne bi izdali novi nastavak Larinih dogodovština. A oni si to ne mogu dopustiti i zato sad ja pišem, a vi čitate, još jedan tekst o Lari. A da ne biste slučajno pomislili da se takvim tekstovima bliži kraj, moram vas obavijestiti da nakon *The Angel Of Darkness* na red dolaze još tri (brojkom: 3) nastavka ove igre pa se zato ne morate bojati da će nas gospođica Bosom uskoro napustiti. Ima tu još štofa.

LARA U TRI ČINA

Srećom, ekipa u Core Designu shvatila je, tako barem sami tvrde, da nova igra ne smije biti samo grafički poboljšan stari *Tomb Raider*, jer bi tada dobili po nosu od svojih fanova (doista su pronicljivi). Istina, jedno od poboljšanja tiče se grafike, bolje rezolucije i veće količine detalja, sve zavaljujući boljim mogućnostima računala, ali to nije ono glavno što nam se nudi niti ono što mi očekujemo. Ubrzo nakon što su završili *The Last Revelation*, počeli su razmišljati o novom konceptu igre. Iz cijelog tog glavolomljenja trebao bi izaći novi/stari *Tomb Raider* koji ima jedan novi lik, malo elemenata avanture i role-playinga (hm, ovo zvuči zanimljivo) i općenito znatno mračniju i opasniju atmosferu. Ako ste vođeni zdravim razumom, a igrali ste prijašnje nastavke, pogotovo onaj posljednji, morat ćete se zapitati nije li Lara mrtva? Očito da nije, no kako se samo izvukla iz sigurne smrti, odnosno iz situacije koja se mogla jedino tužno završiti? Ako se klonirala poput Sigourney Weaver, nadam se da ne postoje neuspjele međufaze koje ćemo morati gledati. Odgovor zasad nije poznat, no ne treba nam mnogo da zaključimo kako se Lara opet spretno izvukla, jedino ostaje pitanje kako je to izvela. Odgovor nas čeka u novom nastavku, čija se priča nastavlja na onu iz posljednjeg,



Vratila se, i to cijela, a ne samo neki njezini najeksponiraniji dijelovi...

ali ne izravno, nego nakon nekog vremena. Ne bojte se, neće nastati crna rupa, doznat ćete što se s Larom događa(lo) kroz to vrijeme, doduše ne kroz samu radnju igre nego kroz nekakve, recimo, flasback-ove. Ono što bi, osim radnje, trebalo biti zanimljivo je podjela *Angela* u tri dijela. Oni (developeri) vole istaknuti da su to zapravo tri igre u jednoj, no držim da to ipak treba uzeti s određenom rezervom i igru promatrati kao jednu, podijeljenu u tri različite stilske cjeline. Svaka od njih imat će svoja pravila i način igranja pa će tako primjerice srednji dio biti najsličniji onome što je dosad bio Tomb Raider, isti gameplay, izgubljeni gradovi, bogati okoliš, Lara putuje u Pariz i Prag, bla, bla... i upoznaje Kurtisa (uh, stvarno su mogli smisliti neko bolje ime), muškarčinu sirove snage. On prvo puca pa onda postavlja pitanja, sve vam je jasno. Već se duže vrijeme razmišljalo o uvođenju novog lika u *Tomb Raider* serijal pa eto, sad ćemo moći vidjeti kako će publika reagirati na Kurtisa (ajme majko, koje ime). Naravno, mužjak nije ovdje samo da bi bio doveden u interakciju bilo kakve vrste s čednom gospođicom Larom, nego ćemo u trećem dijelu moći zaigrati ne samo s Larom, nego i s njegovom steroidnom personom. Čemu taj potez i kakve su mu posljedice, teško je reći, ali čini mi se kao da netko želi pridobiti malo *strejterske* ženske publike :). Iskreno, nadam se da će zamjena uspjeti i da će za neko vrijeme curama padati čeljust do poda pri pogledu na Kurtisa (ali ne i na njegovo nježno ime) kao što se to dosad događalo dečkima pri pogledu na karizmatičnu Laru. Da, hoćemo i film! Nego, Kurtis (a jadan) će u svom poglavlju, ipak je on muško, malo više inzistirati na akciji pa će uz poteze slične Larinima imati i set svojih *skilova*, ne bio on muškarčina iz *Tomb Raidera*. Hm, zanima me hoće li se između Njega i Lare dogoditi kakva emocionalna napetost koju oni, nažalost, neće moći upraznitи iz kojekakvih viših razloga i ako bude, nadam se da neće biti ljigava poput one iz jedne popularne TV serije gdje je folmacho lik individua duge kose imena Majkl, a la femme znate tko je. Nego, naš će dragi mužjak nositi i posebno oružje. Obični *handgunovi* za njega su dječja igra, faca rukuje nekakvim diskom s četiri oštrice, a detalji o njem se brižno čuvaju. Općenito, cijeli taj treći dio debelo je čuvana tajna u Core Designu. Ali zato znamo nešto o prvom dijelu igre! Kaže striko Smith (coreovac) da bi taj dio trebao biti šokantan. Lari je namješten zločin, možda čak ubojstvo, za koje ne znamo je li ga počinila ili nije. Općesimpatična djevojka, popularna istraživačica sada se našla u sjeni zločina koji se mora riješiti, a sve je krenulo protiv nje. Detalje priče također su zadržali u tajnosti (i bolje), ali zato tvrde da će prvi dio biti začinjen elementima role-playinga. E sad, role-playing može biti nešto dobro ili katastrofalno, no vrijeme će već pokazati svoje. Zasad samo znamo da će se radnja u prvom dijelu odvijati znatno sporije negoli u ostala dva te da će interakcija među likovima biti bitna. Lara će razgovarati s mnogim likovima u igri, što će određivati daljnji tijek događaja, njihovo mišljenje o njoj i slično, i to je recimo kao neki tradicionalni RPG-element. Time su, kažu, htjeli nagraditi one igrače koji vole lutati i istraživati pa tako Lara može dobiti i neko poboljšanje u svojim *skilovima*, recimo brže trčanje ili viši skok te dohvatiti dotad previsoka vrata. Zanimljivo.

Bilo kako bilo, jedno je sigurno, ova bi igra trebala biti potpuna katastrofa da popularnost *Tomb Raider* serijala padne, a ako se ispune sva obećanja razvojnog tima, moguće je da nas dočeka nova zanimljiva Lara (s novim frajerom), ali mračna i opasna. Pa čekamo.

CORE DESIGN

Nakon osnivanja 1988., Core se vrlo brzo pretvorio u jednog od vodećih developera u igraćoj industriji. Danas se ta podružnica Eidosa može pohvaliti s 50-ak naslova među kojima je Lara svakako najpopularnija (pa donosi i najviše love). Eto, veseli Englezi i dalje naporno rade za nas.

POŽELJET ĆETE BITI U LARINOJ KOŽI:

- **jer će novi *Tomb Raider* značiti promjene**
- **jer se u igri pojavila frajerčina**
- **jer je Larina koža tako meka i glatka...**

Novi Black Isleov izlet u svijet akcijskih RPG-ova

ICEWIND DALE 2

ICEWIND DALE 2
Proizvođač Black Isle **Izdavač** Interplay/TITUS
Žanr RPG **Izlazi** svibanj/lipanj 2002.

PIŠE **Damir Đurović**
damir.djurovic@janus.hr

Priznajemo, nakon podužeg zatišja, od Black Islea smo očekivali neki konkretan roleplaying projekt u njihovom već prepoznatljivom stilu, a dobili smo nešto sasvim drugačije. Nakon financijskog ponora u koji je upala matična im tvrtka Interplay, nije im preostalo ništa drugo doli pokušati na brzinu namaknuti poveću hrpicu novca brzim razvojem nastavka jedne od svojih prijašnjih uspješnica. Odluka je tako pala na *Icewind Dale* koji vam ovaj mjesec ukratko predstavljamo.



LEDENA PROSTRANSTVA

U novome vas nastavku Black Isle poziva da se vratite na daleki sjever Forgotten Realmsa, najpoznatijeg *Dungeons & Dragons* fantazijskog svijeta, te ponovno proživite velike avanture i stvorite ime za sebe i svoju veselu družinu. Jednu generaciju nakon događaja iz prvog nastavka nad daleka se ledena prostranstva Icewind Dalea ponovno nadvila vrlo velika i opasna prijetnja. Goleme horde barbarskih rasa - opakih goblina, orkova i bugbearova - ujedinile su se pod misterioznom zastavom Chimere s namjerom da jednom zauvijek zauzmu Ten Towns područje, jedino uporište civilizacije na dalekom sjeveru Realmsa. Bremen je bio prvi od deset gradova koje je pregazila zloglasna horda, čiji su se uspaničeni stanovnici u potrazi za sigurnošću razbježali po južnim dijelovima Dalea. No ni ondje situacija nije bila mnogo bolja. Idući na udaru je Targos, grad smješten uz samu obalu dalekoga sjevera koji iz straha da će uskoro biti pregažen pod navirućom silom horde u pomoć poziva sve avanturiste sposobne za borbu da im se pridruže u obrani. Upravo u tom trenutku ulijeće i vaša grupica avanturista željnih slave na kojima ostaje spašavanje Targosa od potpunog uništenja. Uskoro nakon okršaja po ulicima malenoga grada saznajete da ujedinjenom pobješnjelom hordom upravlja netko iz sjene tko namjerno ne želi razotkriti svoje lice i prave namjere. Vrlo brzo bivate uvučeni u taj epski konflikt te krećete u još jednu veliku avanturu po ledenim prostranstvima Icewind Dalea.

INFINITY

Iz već spomenutog razloga, s namjerom da požuri svoj novi projekt i što brže namakne veću količinu novca za svoje druge naslove u









Zastarijeli grafički engine ne bi vas trebao spriječiti da se dobro zabavite uz ovaj klasični akcijski D&D RPG

razvoju, Black Isle se odlučio na low-end pristup pri dizajniranju *Icewind Dalea 2*. Kao kamen temeljac igre je zadržan sada već doslovce prastari 2D Infinity engine koji je na svjetsku pozornicu stupio još 1998. u BioWareovom prvom epskom RPG-u *Baldur's Gate*. Što se tiče grafike, od ovog naslova nismo ništa posebno očekivali, ali je ipak izveden znatan broj promjena na sustavu pravila prema kojemu igra funkcionira.

Stari Dungons&Dragons 2nd edition dobrim je dijelom zamijenjen pravilima iz trenutačno standardne treće edicije, tako da se sve zajedno doima kao svojevrsni tranzicijski projekt između stare škole RPG-ova koji su obilježili kraj prošlog stoljeća i nove koju će predvoditi upravo dolazeći *Neverwinter Nights*. No svi kojima se svidio prvi *Icewind Dalea* i koji su vjerni fanovi Black Islea u *dvojci* će pronaći dovoljno novina koje bi ih mogle dulje vrijeme zadržati uz igru. Pedesetak novih čarolija (ukupno tristo s onima iz prethodnog nastavka), stotinjak novih magičnih predmeta te horde novih beštija koje treba sasjeći na najsitnije komadiće tek su mali dio onoga što ova igra nudi.

Najprivlačnijim u *Icewind Daleu 2* učinilo nam se dodavanje doista vrlo velikog broja rasa, klasa i kitova (samo neki od novih su Giant Killer, Mercneray, Dread Master of Bane), koji bi, vjerujemo, po prvi put u Black Isleovim avanturama svojom šarolikošću trebali zadovoljiti sve igrače pa čak i najveće RPG-fanatike. Bez obzira što *IWD 2* pati od kroničnog nedostatka ozbiljnijih inovacija te je utemeljen na sada već prilično zastarjelom engineu, to vas ne bi trebalo spriječiti da se dobro zabavite uz taj klasični akcijski Dungeons&Dragons RPG.

BLACK ISLE

Interplayeva razvojna divizija u kojoj su neki od ljudi koji su stvarali legendarne igre poput *Eye of Beholdera* i slične legendarne roleplayinge prije otprilike pola desetljeća izdvojena je kao poseban dio tvrtke i preimenovana u Black Isle. Riječ je o skupini ljudi koja stoji iza nezaboravnog *Fallout* serijala, jedne od najbogatijih RPG-igara uopće, Planescape Tormenta, te o timu koji se, što se tiče izdavačke strane, pobrinuo za fantastičan uspjeh odlične *Baldur's Gate* sage.

Ledena prostranstva Icewind Dalea ponovno ćete posjetiti zato što:

- **vam se svidjela *jedinica* i želite još**
- **ste pored svih nadolazećih predivnih RPG-ova željni malo bezumne akcijske roleplaying zabave**
- **sve Black Isleove igre smatrate neshvaćenim remek-djelima koja samo vi znate dovoljno cijeniti**



Najpoznatiji televizijski ZF-serijal ponovno kroči u svijet pucačina

STAR TREK ELITE FORCE 2

STAR TREK ELITE FORCE 2
Proizvođač Ritual Entertainment **Izdavač** Activision **Žanr** FPS **Izlazi** krajem 2002.

NAJAVLJUJE **Damir Đurović**
damir.djurovic@janus.hr

S misao franšize, pojma kojim se vrlo često razbacujemo, je iscijediti što je više moguće iz određenog branda, bilo da je riječ o serijalu, filmu, knjizi ili bilo čemu što bi moglo donijeti financijski uspjeh, lansiranjem milijardu nepotrebnih proizvoda te tipičnim konzumentima izmamiti sve do posljednjeg novčića. Naš voljeni Activision, koji rame uz rame s nekoliko drugih gorostasnih izdavača prednjači u spomenutom procesu, je odlučio ponovno pokazati kako je ustrajan u svojim idejama predstavivši nam još jednu igru utemeljenu na njegovoj Star Trek licenciji. Riječ je o zanimljivom FPS-izdanju nastavka *Elite Forcea*.

WE ARE THE BÖRG, WE COME FROM SWEDEN

Dok je *jedinica* bila utemeljena na *Voyager* serijalu, novi će nastavak utočište potražiti u mnogima znatno zanimljivijem okružju *Next Generationa*. Na početku igre zanimljivim se prologom završava priča o vašoj kratkoj, ali dinamičnoj službi u specijalnim snagama na Voyageru te nakon kraćega odmora i dodatne obuke bivate prebačeni na ponos Federacijske flote - svemirski brod U.S.S. Enterprise NCC 1701-E, gdje se dakako od vas i vašeg elitnog Hazard Teama očekuje maksimum, budite spremni na zamršene situacije koje će radi sigurnosti vašeg broda i posade doista trebati brzo i efikasno rješavati. S obzirom da je novi nastavak smješten u univerzum *Next Generationa*, u igri očekujte pojavljivanje klasičnih neprijatelja Federacije, primjerice svima nam omiljene antagoniste Borgove, Romulance i konačno Klingonce s kojima ćete u brojnim misijima ulaziti u najrazličitije konflikte. Osim starih znanaca i trnova u nozi Federacije, u igri ćete se susresti i s nekoliko dosad nepoznatih alienskih vrsta, uključujući i tajanstvenu Nigthmare rasu oko koje se razvija dobar dio priče. Iako živa sila nije



Ritual Entertainment je dizajnu razina u *Elite Forceu 2*, baš kao i u svojim prijašnjim naslovima, pristupio na vrlo kreativan i inovativan način

uvijek najbolje rješenje, u okršaju s galaktičkim beštijama poveći arsenal oružja (čak trinaest) svakako će vam dobro doći. Ritual Entertainment, poznat po vrlo inovativnom dizajnu razina, i ovaj je put odradio izvrstan posao. Borba na oplati svemirskoga broda u bezgravitacijskim uvjetima, sukobi na velikim otvorenim prostranstvima nepoznatih svjetova te probijanje kroz ubojite močvare dovoljno govori o različitosti misija u ovome *Star Trek* FPS-u. Zanimljivo je spomenuti da su se dizajneri ovaj put odlučili za nešto nelinearniji pristup prolaska kroz misije. Igra vas naime neće forsirati na upotrebu određenih taktika želite li iznaći rješenje zadane situacije, nego bi to u cijelosti trebalo biti prepušteno vama na izbor.

ASSIMILATE THIS

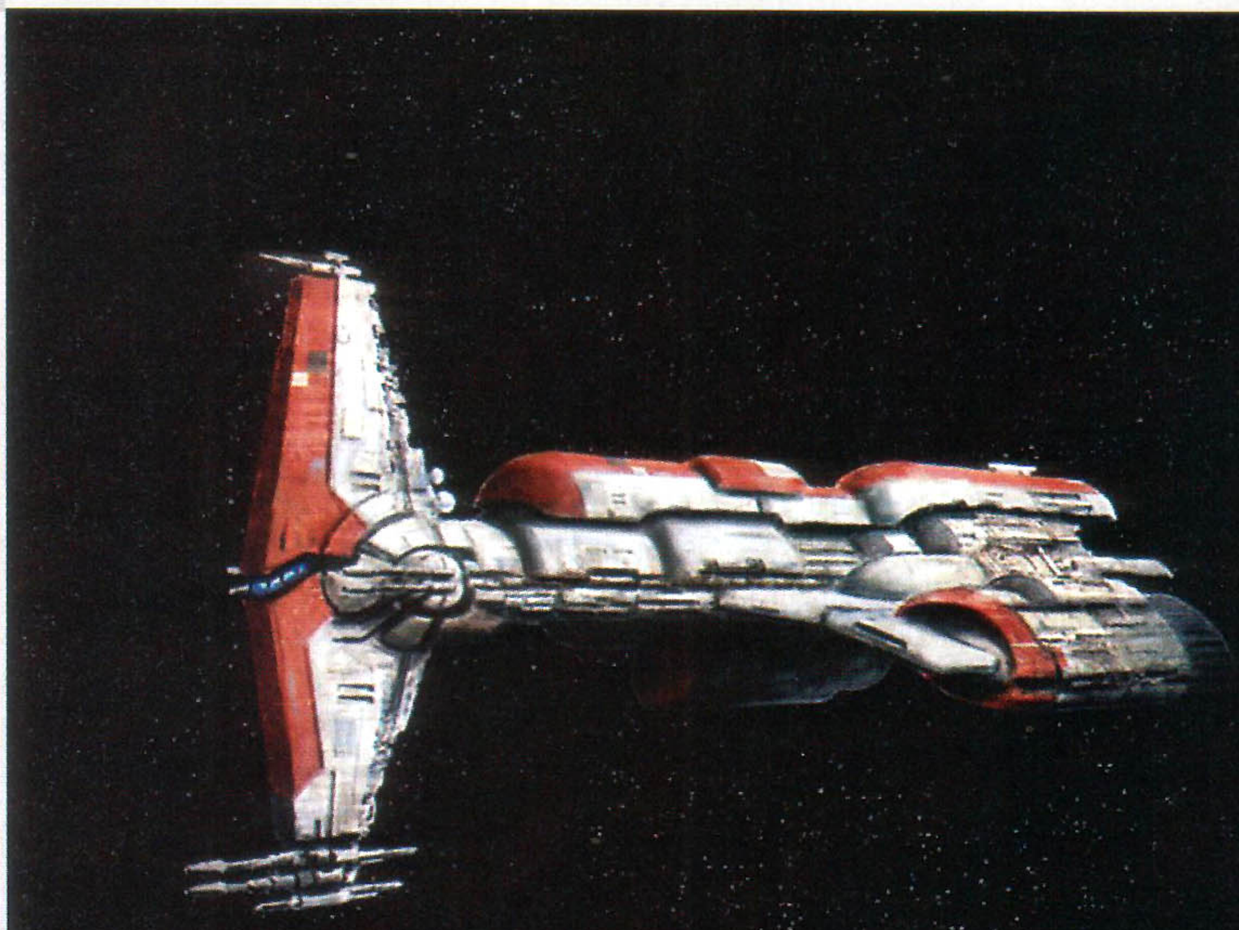
Elite Force 2 u cijelosti je izgrađen oko znatno modificiranog *Quake 3 Team Arena* enginea. Odlučili su se upravo za nj, a ne na standardni *Q3* engine jer pruža znatno ozbiljniju mogućnost reprodukcije većih otvorenih prostora, a kako su oni jedan od važnijih elemenata igre, Ritual Entertainmentov razvojni tim se nije previše dvoumio. Osim nešto realnije izvedenih grafičkih pojedinosti, programerska ekipa *Elite Forcea* izvela je i niz dodatnih modifikacija na engineu kao što su znatno napredniji timski AI koji kontrolira vaše suborce, povećanje mogućnosti interakcije s okolišem, što uključuje uništavanja kojekakvih zapreka i različitih drugih predmeta, te niz drugih nešto manje uočljivijih izmjena. Za sve one željne multiplayer igranja, ali koji se ne žele odvajati od omiljenog im *Star Treka*, *Elite Force 2* nudi MP HoloMatch bitke s nekoliko različitih modova igranja, uključujući dakako i timski. Uplovite u *Star Trek* svijet kroz oči člana Hazard Teama kojeg i ovaj put očekuju velike kušnje već koncem jeseni.

RITUAL ENTERTAINMENT

Ritual Entertainment je jedna od malobrojnih proizvođačkih kuća koje se mogu pohvaliti da su u samom vrhu produkcije igara danas sve ugroženijeg FPS-žanra. Igrama kao što su *Sin*, *Heavy Metal*, *FAKK 2*, *Blair Witch 3* taj se maleni razvojni studio svrstao među timove koji doista nešto vrijede i imaju što reći u svijetu računalnih igara. Zbog prijašnjih iskustava i vrlo dobrog poznavanja rada s Quake serijalom grafičkih enginea, povjeren im je razvoj *Elite Forcea 2*.

BORGOVIMA ĆETE POKAZATI TKO JE GOSPODAR SVEMIRA ZATO ŠTO:

- **ste klasičan *Star Trek* fan i ne propuštate igre te tematike**
- **vas fraza "You will be assimilated" živcira više od Jar Jar Binksa u *Star Wars Epizode 1***
- **želite "To go baldly when no one has gone before", pa gdje god to bilo**



Konačno igra kojom bi se i sam Lucas ponosio

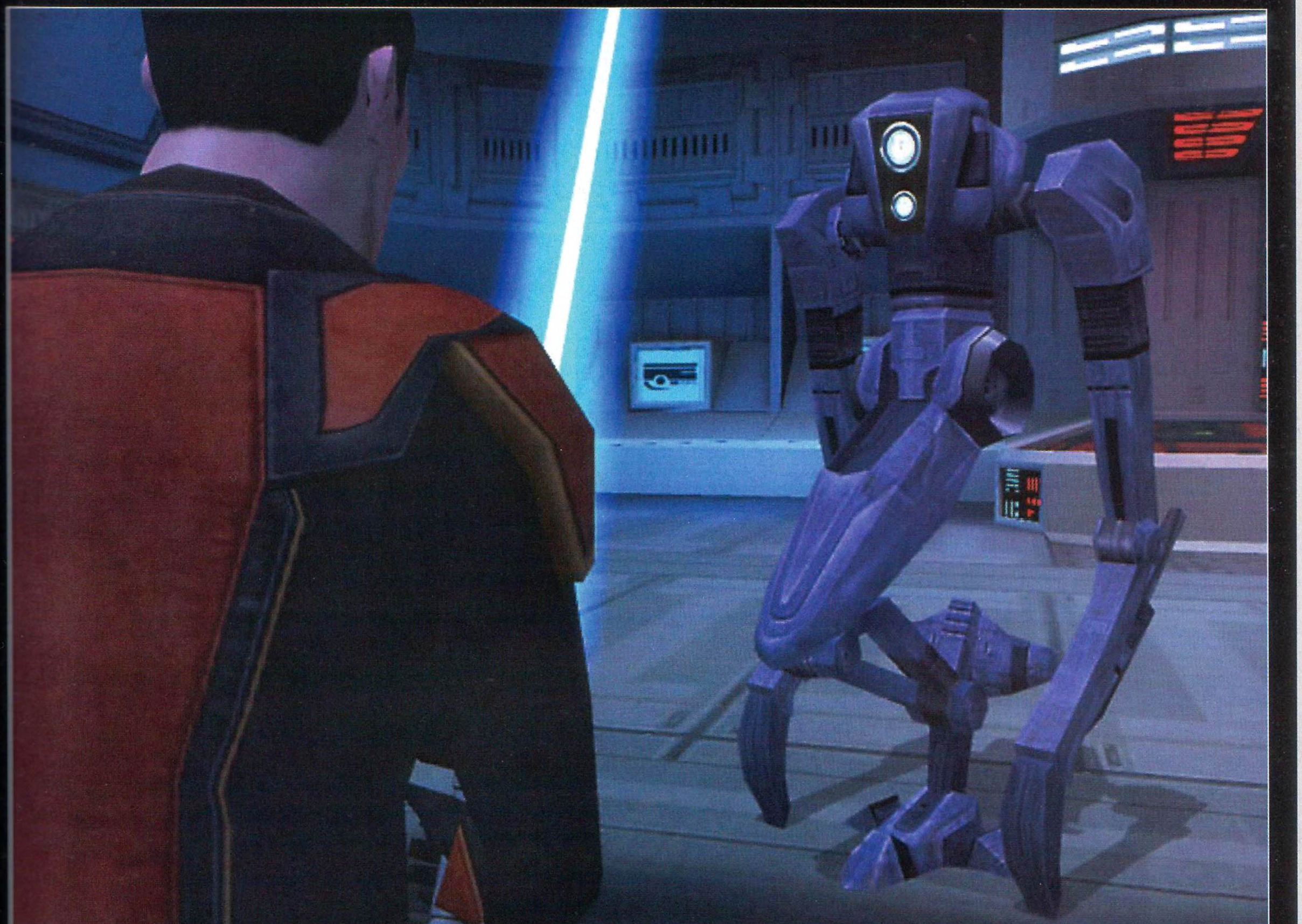
Star Wars: Knights of the Old Republic



Vratite se četiri tisućljeća unatrag, davno prije događaja u originalnoj trilogiji, proživite velike ratove Sithova, jedno od najzanimljivijih i najturbulentijih razdoblja *Star Wars* univerzuma

AUTOR: Damir Đurović
damir.djurovic@janus.hr





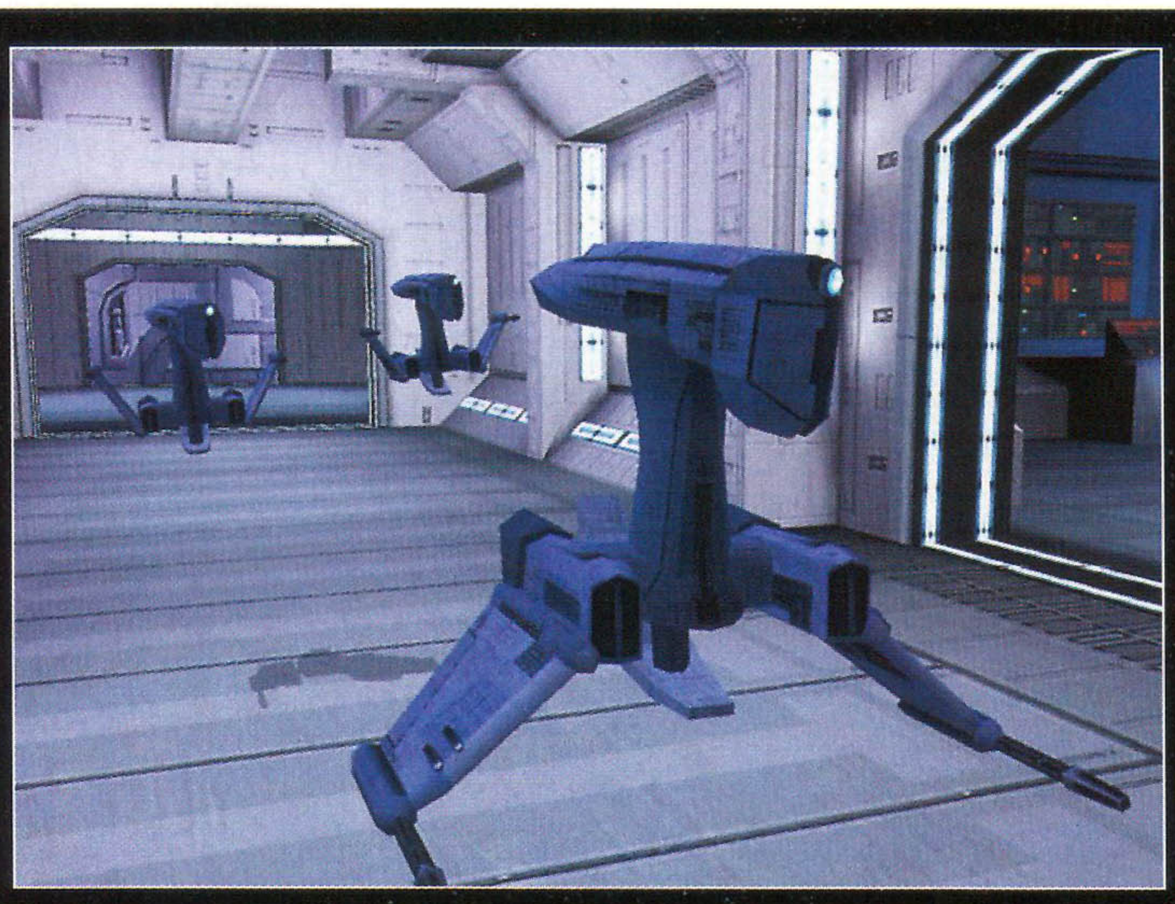


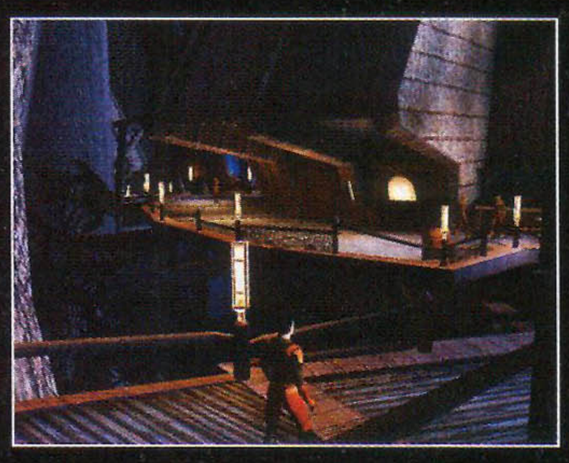
Za sve predivno vizualno bogatstvo bit će zaslužan BioWareov tek ispod peke izašli *Aurora* grafički engine

Star Warsi su, svatko će vam znati reći, jedna od ponajvećih zanimljivosti u svijetu zabave što nam ih je iznjedrilo prošlo stoljeće. Riječ je o jednom od malobrojnih znanstvenofantastičnih filmskih serijala koji je uspio prodrijeti do širokih masa i dugi niz godina zadržati kultni status, a da se pritom nije nastojao oslanjati na prototip fanatičnih *geek* poklonika. Doista je malo onih, pa čak i među starijom populacijom, koji vam, zaustavite li ih na ulici, neće znati reći barem riječ-dvije o tom filmskom fikcijskom remek-djelu Georgea Lucasa, čovjeka kojeg pamtimo i kao jednog od očeva filmova o pustolovinama nezaboravnog Indiana Jonesa. Upravo iz spomenutih razloga nimalo vam čudnom neće zvučati informacija da je u proteklih desetak godina na tržište izbačeno više od trideset igara smještenih u taj predivni ZF-univerzum. Samo za ovu godinu najavljena su i javnosti poznata barem još tri *Star Wars* igraća projekta, a jedan od njih je i BioWareov *Star Wars: Knigths of the Old Republic*.

I LUCAS BI BIO PONOSAN

Vrijeme legendarnih *Star Wars* igara kao što su bile simulacije *X Wing, Tie Fighter,* pa nekoliko godina poslije i *X Wing vs. Tie Fighter* je nažalost odavno prošlo. Unatrag posljednjih nekoliko godina rijetko za koji *SW*-naslov možemo reći da je ispunio naša očekivanja (svaka čast *Jedi Knigthu 2* čiju opširnu recenziju možete pročitati u ovome broju) te je stoga svaka najava neke nove igre utemeljena na tom Lucasovom ZF-svijetu primana s dosta skepticizma. Prvo što nas je zaintrigiralo u naizgled tek još jednoj uobičajenoj najavi tipične *Star Wars* igre jest to da je teret razvoja igre pao na leđa genijalaca iz BioWarea. Ali čekajte, nije li BioWare poznat kao razvojni studio posvećen izradi vrhunskih RPG-naslova? Upravo tako, a ako je vjerovati Lucas Artsu, razvoj prvog pravog single player RPG-a smještenog u *Star Wars* univerzum nije pripao timu otkačenih Kanađana tek pukim slučajem. U razvoju *Knights of the Old Republic* sudjeluje vrlo velik broj vještih ljudi koji su *Baldur's Gate* serijalom uspjeli udahnuti život u svijetu igara već pomalo zamrli *Dungeons&Dragons* koncept role-playinga. Iz istog razloga mnogi fanovi očekuju da će se nešto slično dogoditi i sa *Star Warsima* i da će im BioWare uspjeti vratiti onaj specifični sjaj po kojima ih svi pamtimo i volimo.





Star Wars igra, usto još BioWareova, usto još i roleplaying, treba li vam nešto više?

A LONG, LONG, LONG... TIME AGO

Za sve prave *Star Wars* fanove daleko najzanimljiviji podatak je vremensko razdoblje u koje je igra smještena. Riječ je naime o zlatnome dobu Stare Republike, više od četiri tisuće godina prije događaja u originalnoj *Star Wars* trilogiji. To je razdoblje kad su jediji vitezovi i zli Sithi bili uobičajena pojava u svim dijelovima galaksije, kad ih je svemirskim prostranstvima haralo doslovce na tisuće. *Knigths of the Old Republic* ispričat će vam priču o razdoblju ratova između *light* i *dark sidea* koje je u povijesti *Star Warsa* ostalo upamćeno kao *Sith Wars*. Vaše akcije tijekom igre, iako u početku naizgled beznačajne, ostavit će dubok trag u kolosalnome galaktičkom ratu te odrediti vašu sudbinu kao jedija viteza ili pak pripadnika *dark sidea*. S obzirom da je riječ o razdoblju u *Star Wars* univerzumu koje je bilo vrlo malo spominjano u brojnim *Star Wars* novelama i stripovima, a kamoli u dosad izašlim filmova, interes ljubitelja ovog predivnog ZF-univerzuma još je veći. Iako je sam Lucas djelomice imao upliva u izradu scenarija za igru, i to poglavito u početcima njezinog nastanka, BioWareu je poslije dana prilično velika sloboda u oslikavanju tog slabo osvijetljenog dijela *Star Wars* povijesti. Ako je suditi po dosadašnjim uspjesima veselih i iznimno kreativnih Kanađana, možemo očekivati da će fantastično obaviti svoj posao.

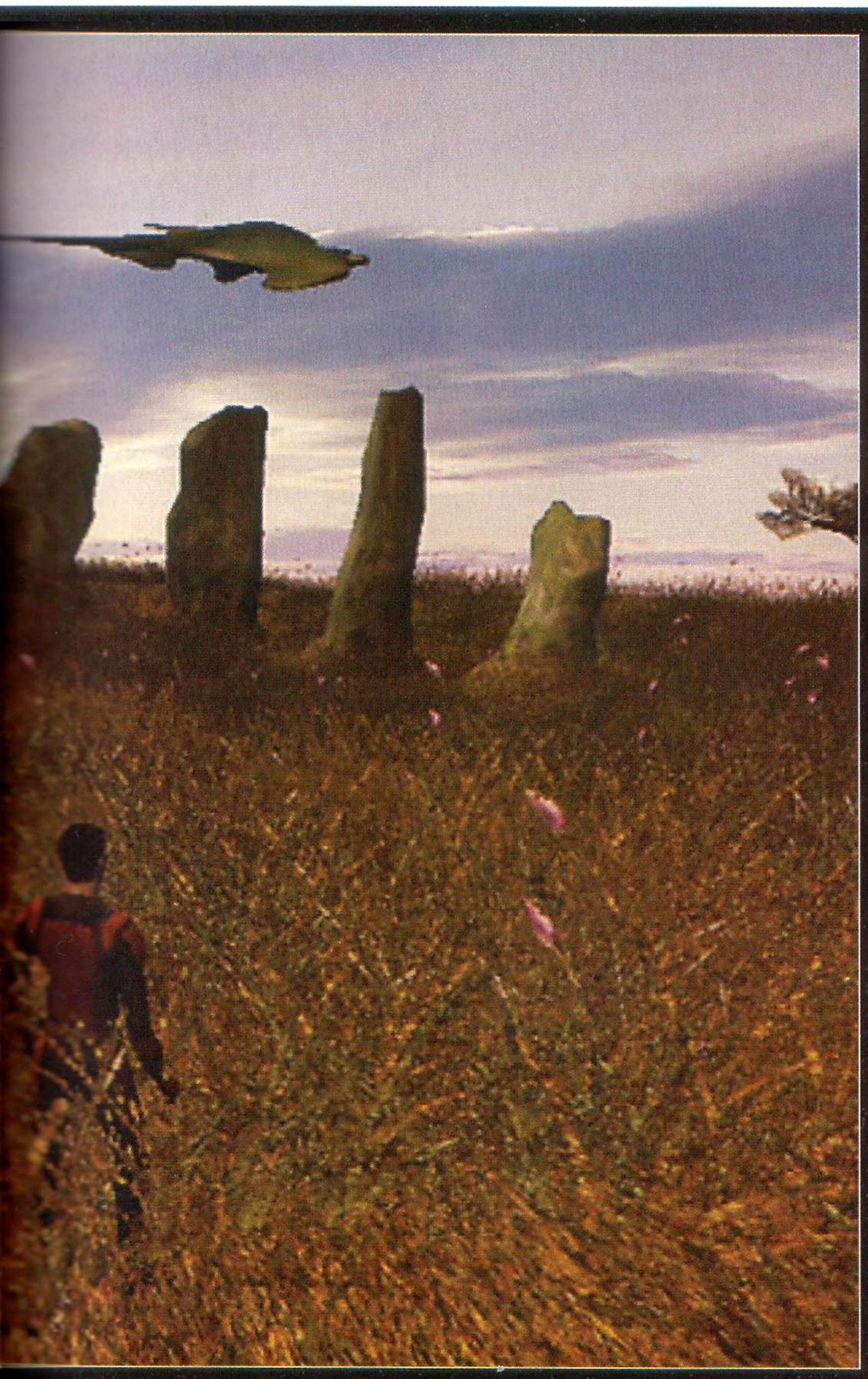
EBON HAWK

Neki konkretniji detalji o tijeku same priče, tj. o vašem položaju kao glavnog lika, dosad nisu objavljeni, a s obzirom na politiku Lucas Artsa kao izdavača igre, tako će vjerojatno i ostati sve do samoga izlaska na tržište. Evo što je poznato: vaša epska galaktička avantura odvest će vas na više od deset zanimljivih i vrlo različitih lokacija. Među njima ćete pronaći neke od vrlo vam dobro poznatih i srcu priraslih utočišta poput Tatooina i Dantooina ili pak nešto misterioznijih poput planeta Kashyyyka s kojega potječu Wookieji ili pak Korribana - svijeta vitezova tame Sitha. Na tom putu prepunom izazova nećete naravno biti sami. Tijekom igre vašoj ekipi moći će se pridružiti više od deset najrazličitijih likova, uključujući klasične "mi smo najbolji i najinteligentniji" predstavnike ljudske rase, droide, Wookieje, Twi'leke i mnoge druge pripadnike preostalih galaktičkih nacija Star Wars svijeta. U bilo kojem trenutku u svojoj ćete družini, radi lakše kotrole, moći istodobno voditi najviše tri lika. Svratište za ostatak intergalaktičkih veseljaka koje ste putem primili u svoju ekipu neće biti riješeno kao u standardnim *fantasy* RPG-ovima, u obliku neke oronule krčme, nego će ono biti primjereno novonastaloj situaciji - očekuje ih svemirski brod Ebon Hawk koji će vam vrlo brzo, kao i svaki od likova, itekako prirasti srcu. Postavu svoga trojca s kojim ćete istraživati svjetove i razrješavati različite situacije bit ćete prisiljeni neprestano mijenjati kako bi vam u određenom trenutku bile dostupne neke od potrebnih vještina specifičnih upravo za taj lik. A kad smo već kod vještina, one će za vaš lik biti primarno određene već na samom početku igre, nakon što odaberete jednu od triju osnovih klasa (scavanger, mecrenary, trooper), a dalje ćete ih tijekom igre razvijati, baš kao i vještine svi ostalih likova, ovisno o stečenom iskustvu putem različitih borbi i rješavanja brojnih *questova*.



CRNO-BIJELO U BOJI

Knights of the Old Republic je za razliku od mnogih PC RPG-ova današnjice izveden u nešto linearnijem stilu. No s druge strane, ne nedostaju mu ni brojni neobvezni *questovi,* od kojih ćete na neke nailaziti samo u specifičnim slučajevima, tj. ako primjerice vaš lik pripada određenoj klasi ili ako se u vašoj družini u pravom trenutku nalazi točno određeni NPC lik. Da bi dodatno razbili monotoniju istraživanja i neprestanih borbi u *KOTOR-u,* dizajneri su unijeli pregršt različitih miniigara unutar osnovnog koncepta priče. Tako ćete primjerice dobiti priliku zasjesti za laserski top Ebon Hawka i pokositi desetke neprijateljskih letjelica ili pak zaigrati partiju SW-verzije "šaha" sa svojim rezident-



TECH

Brojni vjerni *Star Wars* fanovi su nakon najave *SW: Knigths of the Old Republic* bili oduševljeni cjelokupnom idejom, no istodobno i zabrinuti za njezinu izvedbu. Naime, glavno pitanje postavljeno BioWareu i Lucas Artsu bilo je koliko se vjerno može virtualno uprizoriti povijesno razdoblje *Star Warsa* koje se odvija u tako dalekoj prošlosti u odnosu na trenutačnu filmsku trilogiju, a da pritom dojam tehnološke razvijenosti toga ZF-univerzuma ne bude ozbiljnije narušen. Odgovor je vrlo jednostavan: bez problema. Naime, s obzirom da tehnologija potrebna za međuzvjezdana putovanja u SW-univerzumu seže dalekih 25.000 godina u povijest, nema nekih revolucionarnih razlika između zlatnoga doba Stare Republike i vremena u kojem se vrti priča o Lukeu i Anakinu Skywalkeru, tako da će većina tehnologije, uključujući i prilično napredne modele droida, egzistirati i u *SW: Kinigths of the Old Republic*.



Vaša epska galaktička avantura odvest će vas na više od deset zanimljivih i vrlo različitih lokacija



količina vremena koju ćete odvojiti za ovu *Star Wars* poslasticu proporcionalno raste.

AURORA

Knights of the Old Republic razvija se paralelno za PC-računala i Xbox konzolu. Stoga nimalo ne čudi što se, s obzirom na njihovu grafičku snagu, odlučilo poseban trud uložiti na izradu vizualno maksimalno efektivnog virtualnog okoliša i, dakako, samih likova. Odlučite li se uspoređivati detaljnost vizualne izvedbe na spomenutim dvjema platformama, doći ćete do zaključka kako je riječ o posve istom grafičkom engineu, s tim da će vlasnici PC-ja moći uživati u blagodatima visokih rezolucija zahvaljujući svojim gigantskim monitorima. Za sve to predivno vizualno bogatstvo bit će zaslužan BioWareov tek ispod peke izašli *Aurora* grafički engine koji bi svoju premijeru trebao doživjeti u lipnju izlaskom *Neverwinter Nightsa*. Očekujte spektakularnu uporabu tog programerskog remek-djela BioWareovih genijalaca zahvaljujući kojemu će *Star Wars* svijet u *SW: Knigths of the Old Republic* doista zaživjeti svoj virtualni život. Naseljena će područja neprestano nadlijetati novopristižući brodovi, trgovci i stanovnici bauljat će ulicama svojim poslom, dok će lovci na ucjene iz sjena vrebati na dugo proganjanu lovinu, a sve će uistinu besprijekorno funkcionirati zahvaljujući *Aurora* engineu. Kakva bi to *Star Wars* igra bila kad ne bi bila popraćena fantastičnom, već poznatom zvučnom podlogom koja će osim prepoznatljivih tonova iz filmske *SW*-sage ponuditi i cijeli niz jedinstvenih orkestralnih glazbenih tema. Moći ćete, dakako, uživati i u vrlo tipičnoj zvučnoj podlozi koja uključuje standardne efekte poput pucanja iz blastera, karakterističnih zvukova droida i ostalih koještarija. Lucas Arts je ipak odlučio prvo izdati Xbox inačicu igre, i to već ove jeseni, dok će posebno prilagođena PC-inačica, nažalost, isplivati tek idućeg proljeća. Bilo kako bilo, očekuje nas izvrsna *Star Wars* igra, iz ruku pravih majstora roleplaying žanra.

nim Wookiejem. Prema trenutačnim predviđanjima, igra bi vam trebala ponuditi više od pedeset sati roleplayerske uživancije, što je vrlo solidna brojka koja se znatno uvećava odlučite li se detaljnije pozabaviti s apsolutno svakom pojedinosti unutar igre. Ako tome pribrojite i dodatnu želju da ponovno odigrate cijelu igru ne biste li otkrili neki posve drugi razvojni tijek, ovisno o tome je li vaš glavni lik odlučio pratiti *ligth* ili *dark side* (igra vas neće forsirati da postanete klasični jedi dobričina),

ŠVRLJA: Goran Račić



Gospodine, birajte oružje

Doba pucnjave

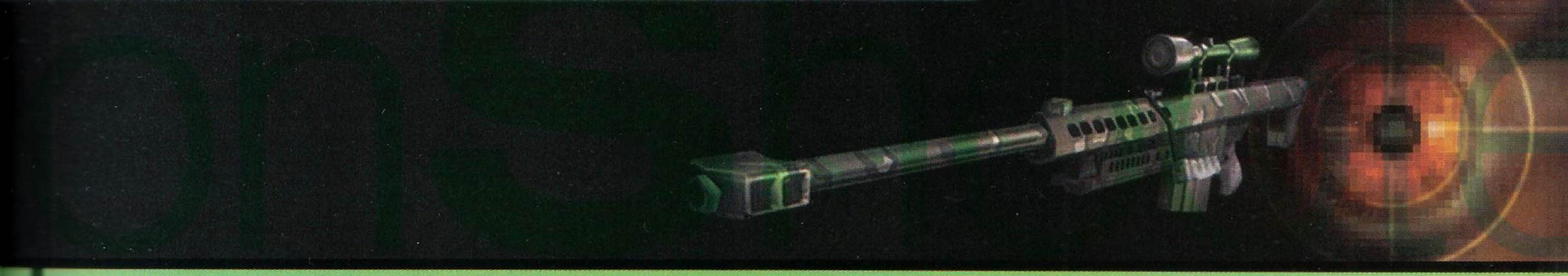
U proteklih 2000. godina imali smo vrlo malo mirnih godina. Ne bih o tome koliko točno, ljudskom rodu matematika nikad nije išla ma koliko se god oni trudili, no vremena kad se nije ratovalo bilo je malo. Današnji su igrači napredna mladež, tj. ljudi - barem oni tako misle - i zaključili su da je ratovanje gubljenje vremena. Em nisi doma, em nemaš topli obrok, em te netko može ozlijediti ili, ne daj Bože, ubiti. I zato su tu FPS (first person shooter) igre koje omogućuju da se čovjek zabavi i ispuca one krvoždne porive, a da pritom nitko ne nastrada (nekoliko tisuća izvanzemaljaca i njima sličnih se ne broje).

Ne čudi što FPS-ova ima relativno mnogo i što ih ljudi jako vole igrati. Radnja koja se odvija iz prvog lica omogućuje nam da se stopimo s likom koji vodimo, i obično je toliko napeta da se od monitora ne bismo odvojili pa makar nam čupali nokte kliještima. Kako u svima nama čuči ubojica, pripremili smo kraći prikaz divota koje nas očekuju u idućih godinu-dvije. Trudili smo se da spomenemo najzanimljivije primjerke koji su istodobno i čisti FPS-ovi. Pokušali smo zaobići mješavine igara koje se gledaju bilo iz prvog, bilo iz trećeg lica. Zato je *Hitman* izvisio. Ni *Hidden and Dangerous 2* također nije uvršten (makar je tu bilo i zakulisnih igara, ma sve je to politika). Pokušali smo ići na čisto gledanje iz perspektive prvog lica. Ostavili smo "miješane" žanrove jer su te mješavine najzabavnija stvar koja se dogodila žanru u posljednjih nekoliko godina. Tu prije svega mislimo na *Deus Ex* koji predstavlja mješavinu FPS-a i RPG-a, *Thief* koji je začetnik žanra koji danas zovemo *first person sneaker*, pa *Rainbow Six* koji je pak utemeljio podvrstu FPS-ova pod nazivom TFPS, tj. taktički FPS.

Svim FPS-ovima je zajednička želja da što bolje i stvarnije (grafički) izgledaju. Zato se troši mnogo vremena i novca na različite grafičke pokretače (u narodu poznatiji kao enginei). Kako trenutačno stvari stoje, budući ambiciozni projekti radit će na dva enginea, novom *Unreal* engineu i *Doom 3* engineu. Makar mnogi misle da se zapravo više isplati proizvesti vlastiti engine jer adaptacija postojećeg traje jednako dugo kao i proizvodnja novog, čini se da je tvrtkama s velikim početnim kapitalom lakše "iskeširati" veliku svotu novaca negoli se malo pomučiti. Srećom, danas igrači za svoj novac dobivaju nevjerojatnu vizualnu ljepotu, a proizvođači vraćaju uloženi novac. Na kraju se mi fino igramo, a industrija zarađuje. Ah, taj kapitalizam.

Isto tako, u novije se vrijeme znatno veća pozornost posvećuje multiplayer dijelu igre. Danas postoji nekoliko igara koje su gotovo u cijelosti orijentirane na mrežno igranje. Dakako, to su *Unreal Tournament* i *Quake 3*. Dobro, i *Tribes*, ali kako nije popularan u nas, baš nas briga. Inače, *UT* i *Q3* bi uskoro trebali dobiti i nasljednike, koji nas zacijelo neće razočarati. Normalno, i o njima možete čitati u ovoj temi.

Osim kvalitetnog enginea i multiplayera, današnje igre moraju imati i dobar fizički model i kvalitetan AI. Svi oni koji su vidjeli novi *Unreal* engine na djelu mogli su se uvjeriti da se fizički model doista odlično ponaša. Za *Doom 3* ne možemo govoriti jer nismo vidjeli konkretan primjer. Što se umjetne inteligencije tiče (AI), zasad još nismo vidjeli igru koja ju je imala. Sve se svodi na nekakve poluproizvode zbog kojih se osjećamo kao da su neprijatelji križanci retardiranog majmuna i filozofski raspoloženog kamena. Ukratko, inteligencije nema, a kad će se konačno pojaviti - u igrama, dakako - nitko živ ne zna.



Breed









Daleka budućnost. Zvjezdani datum... ne, kriva igra. Godina je 2600. Zemljani su krenuli kolonizirati svemir po konceptu "kud koji mili moji". I završili u susjednim sustavima polako kolonizirajući planete. Ali, s bijednom i osnovnom obranom kakvu su imali, gotovo da su nezaštićeni.
Normalno, prema nekim zakonima, moraju biti napadnuti. Da bi postalo zanimljivije, 2602. kolonisti su napadnuti od nepoznate izvanzemaljske *The Breed*. Frka, panika, predsjednik kolonija moli Zemlju za pomoć. Dok su se oni borili u svemiru, na Zemlju je izvršena invazija i sve je otišlo k vragu.
Igra je utemeljena na *Mercury* engineu koji bi se trebao pobrinuti da se što više u nju uživimo, da se podijele zadaci u multiplayeru, ponuditi nam mogućnost upravljanja gomilom vozila (kažu više od 30). Kažu da će biti više od 25 misija toliko oružje da će vam se zavrtjeti u glavi. U povjerenju, vidjeli smo neke filmiće, ali igra nam se ipak ne čini tako dobra kako se priča. No, vidjet ćemo.

IZDAVAČ ○ CDV Software
PROIZVOĐAČ ○ Brat Designs
IZLAZI ○ treće tromjesečje 2002.



Chrome

Europljani ponovno jašu - ovaj futuristični FPS stiže nam iz Poljske. Sve se vrti oko međugalaktičkog (zijev) lovca na nagrade. Osim glavnog lika (zvučnog imena Bolt Logan), tu je i njegova pomoćnica Carrie koja će mu pomagati svojim hakerskim vještinama, ali ne sa zemlje nego iz nebeskih visina. Cura je pametna pa je našla letjelicu.
Zanimljivo je da u igri nije nužno pobiti sve što se kreće, nego se dosta oslanja i na taktiku. Misije su vrlo raznolike, od krađe stvari pa do bježanja pred mnogo nadmoćnijim neprijateljima. Dakako, bit će i pucnjave. Na raspolaganju će vam biti standardni arsenal iz 25. stoljeća, no sve su to zapravo futurističke inačice današnjeg oružja.
Nadalje, lik će se moći modificirati implantantima koji će omogućiti prilagođavanje cjelokupnog gameplaya pa se igra može pretvoriti ili u *Rainbow Six* ili u *Quake*, već prema vašem izboru. Zgodno, ha?
U novije je vrijeme popularno stavljati vozila u FPS-ove, pa ćete se tako i u *Cromeu* vozikati uokolo. Najavljuju da će ih biti doista popriličan broj, pa bi bilo dobro kad biste do izlaska igre vježbali u jednom od *Need For Speed* nastavaka.

IZDAVAČ ○ Nepoznat
PROIZVOĐAČ ○ Techland
IZLAZI ○ proljeće 2002.







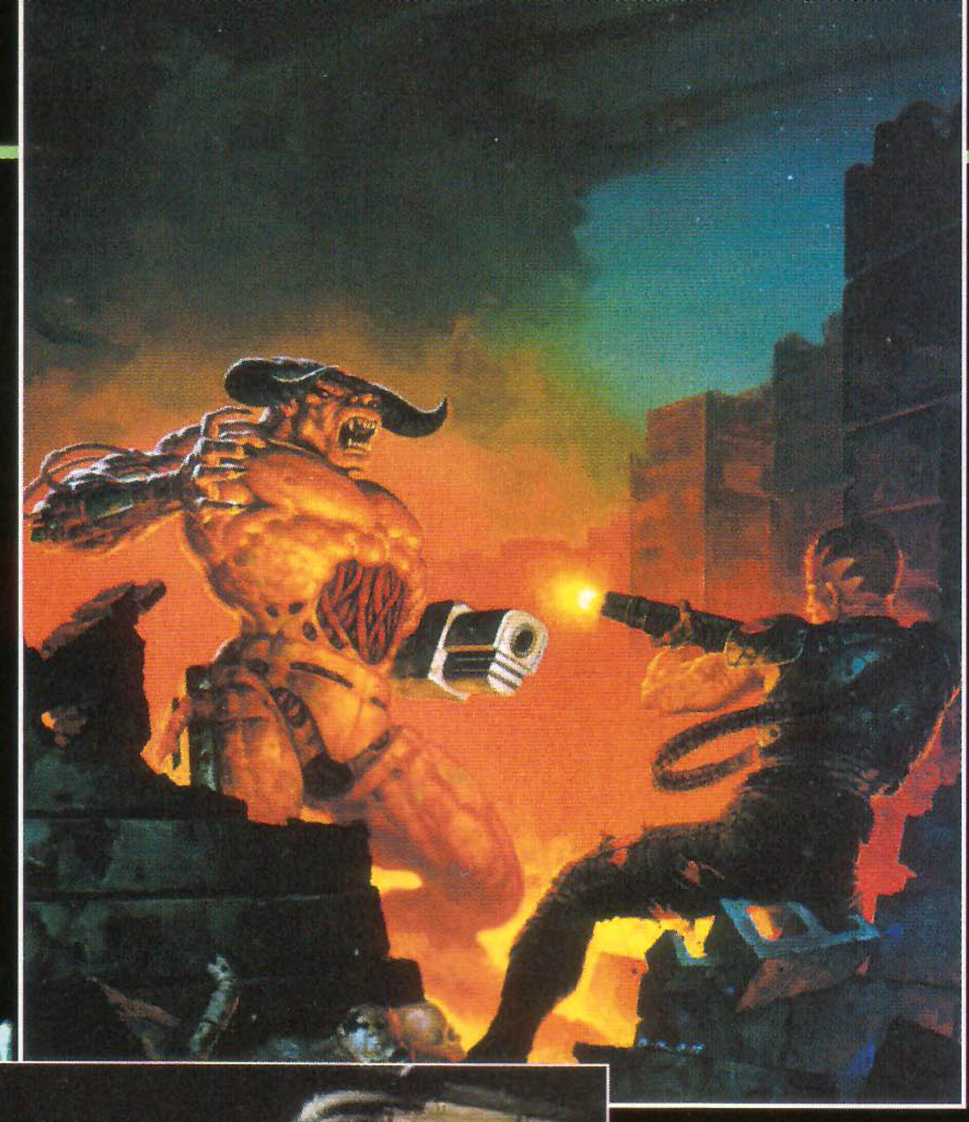


Deus Ex. Ooo, to je bila igra. Odlično implementiran RPG-koncept, velika sloboda kretanja, odurno neoptimiziran *Unreal* engine, pomalo traljav AI. Drugi nastavak počeo se raditi potkraj 2000. i dosad se malo toga o njemu doznalo.
Radnja je još uvijek dobro čuvana tajna, makar se zna da će se odvijati 15 godina nakon prvog *Deus Exa.* Pojavit će se i neki stari likovi, ali još nije poznato koji. U *jedinici* ste pretkraj igre mogli vidjeti svog drugog (nerođenog) brata, pa vjerujemo da će tako biti i ovdje. Isto tako, pripremite se za gomilu intriga i konspiracija.
Deus Ex 2 se radi na novom *Unreal* engineu koji izgleda odlično, a ni fizika mu nije za baciti. Ljudi koji rade na igri kažu da bismo trebali vidjeti realnu fiziku koja će nam omogućiti da riješimo neke probleme na vrlo specifične načine. Je l' netko raspoložen za rušenje?
Spomenimo nakraju i stvar koja će se prvi put pojaviti u jednom FPS-u - repeling; zakvačite se za vrh zgrade, bacite konop i spustite se iza leđa mutavcu na straži. Ma, bit će to najbolja igra.

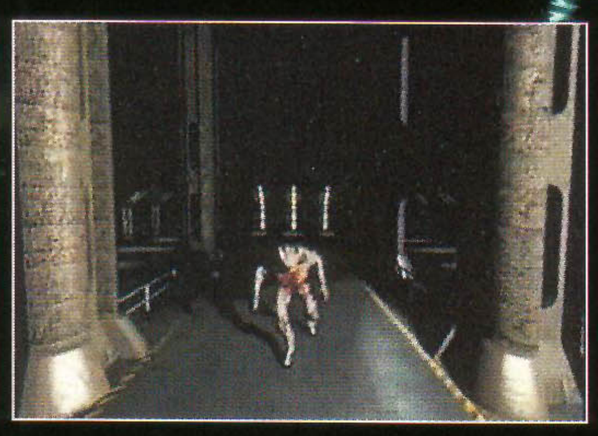
IZDAVAČ ○ Eidos Interactive
PROIZVOĐAČ ○ Ion Storm
IZLAZI ○ prva polovica 2003.

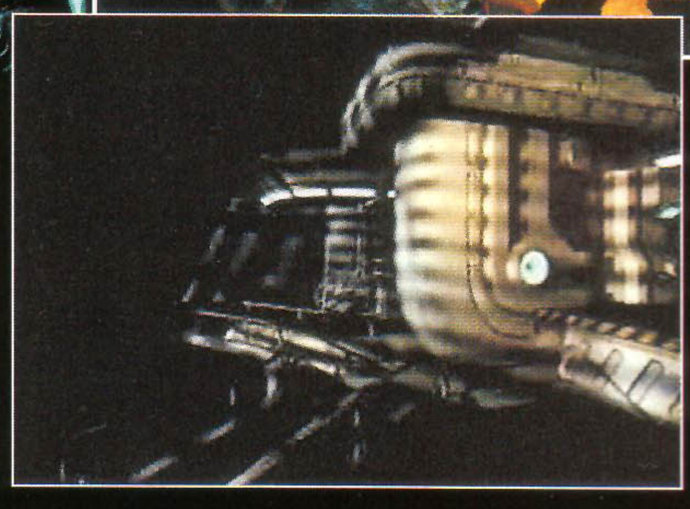
Doom 3

IZDAVAČ Activision
PROIZVOĐAČ id Software
IZLAZI tijekom 2003.



Počnimo s grafikom. Igra ima takav engine da se ljudima već sad povraća kad pomisle kakve će grafičke kartice morati imati da bi sve radilo kako treba. No, čini se da će se sve uloženo u hardver isplatiti, jer *Doom 3* izgleda nevjerojatno. Realna sjenčanja, sve nove tehnologije u praksi, jako dobro. No pitanje koje se sad nameće je: hoće li nam dati onoliko mnogo neprijatelja kao i prijašnji nastavci? Najveći je problem velik broj detalja na svim likovima, pa je pitanje koji će PC to prožvakati. No, o tome kad dođe vrijeme.
Što se ostatka igre tiče, i on je nekako povezan s grafikom. Primjerice, kretanje. Sjećate se kako je marinac u prijašnjim nastavcima brzo trčao i nevjerojatno se brzo kretao? Zbog fotorealističnog prikaza bilo bi blesavo da se lik tako brzo kreće, pa se sada sve usporilo. Jesmo li na pragu horor-igre? Valjda nismo. Makar Carmack kaže da njemu nije važno "nabrijati" *Doom* da radi više od 100 sličica u sekundi, njemu je važna atmosfera.
Ma riječi mu se pozlatile.
Kako sada stvari stoje, *Doom 3* neće biti kao prijašnji nastavci. Glavni cilj neće biti počistiti nivo i odskakutati do izlaza. Mora se priznati da bi bilo krasno da se *Doom* pretvori u kompleksniju igru pa samim tim i zanimljiviju za većinu igrača, a ne da bude luda
pucnjava koja će se sviđati (samo) manijacima.

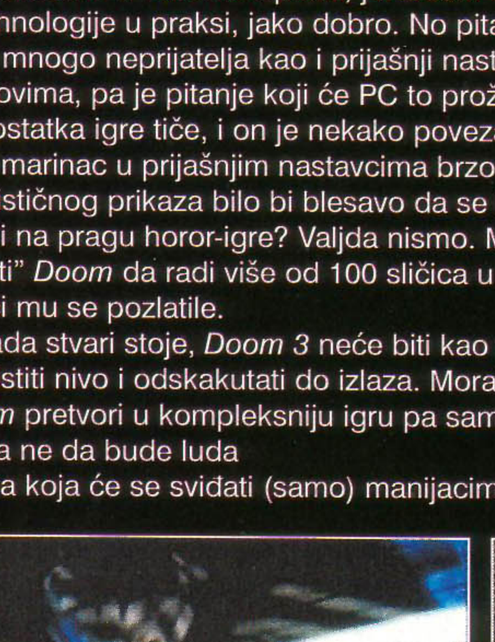






Firestarter

IZDAVAČ Nepoznat
PROIZVOĐAČ GCS Game World
IZLAZI četvrto tromjesečje 2002.



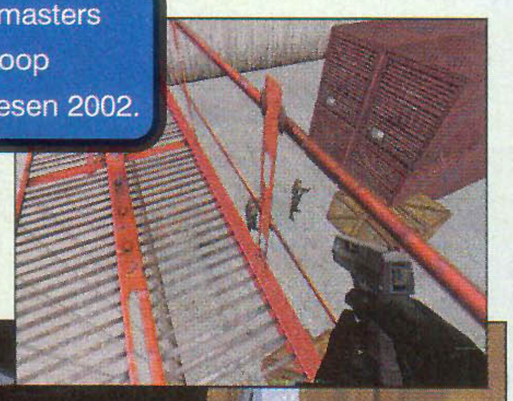




Hm, braća Rusi rade FPS. Kažu, bit će svega. Od razvijanja likova (tri su vam ponuđena na izbor) do futurizma. Pa to smo sve vidjeli i čuli! Doduše, možda Rusi uspiju izbaciti nešto novo. Vrijeme radnje je u budućnosti. "Been there, done that", kažu Ameri i u pravu su. Makar, radnja se čini zgodna. U ulozi ste nekog tipa (nema točnije informacije) čiji je um ostao "zatočen" u virtualnoj stvarnosti zbog nekog virusa. Da biste se iskobeljali van, imate 48 sati. Hej, ovo bi moglo biti dobro jer znači da bismo trebali imati (barem) 48 sati lude akcije. Na početku birate jedan od triju ponuđenih likova, vojnika, agenta ili gangstera, s jedinstvenim setom sposobnosti i osobina. S neprijateljima je malo čudnije. Oni se dijele na tri skupine, *technical*, *demonic* i *symbiotic*. Baš se pitamo kako će to izgledati!?
Da bismo poklali sve te beštije, u rukama će nam se naći nešto iz arsenala od 20-ak oružja, plus neki predmeti za koje ćemo sigurno naći neku svrhu.

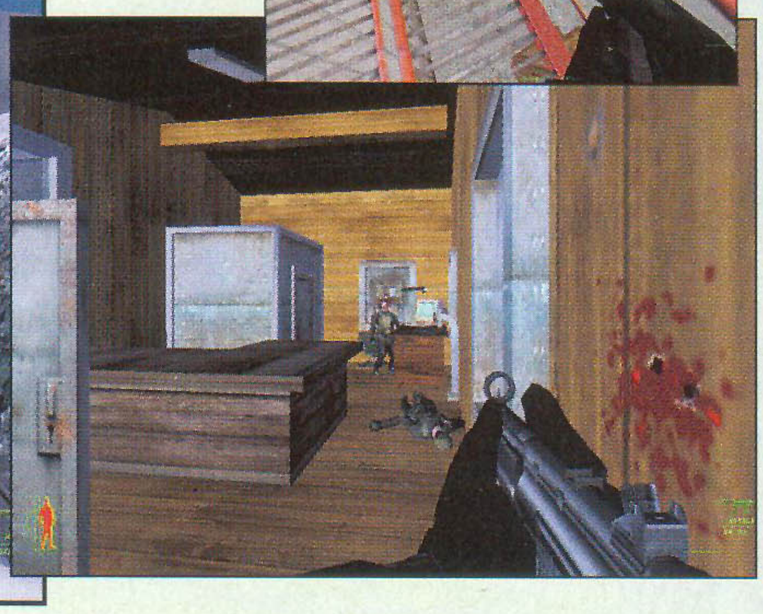
IGI 2: Covert Strike

IZDAVAČ Codemasters
PROIZVOĐAČ Innerloop
IZLAZI ljeto/jesen 2002.



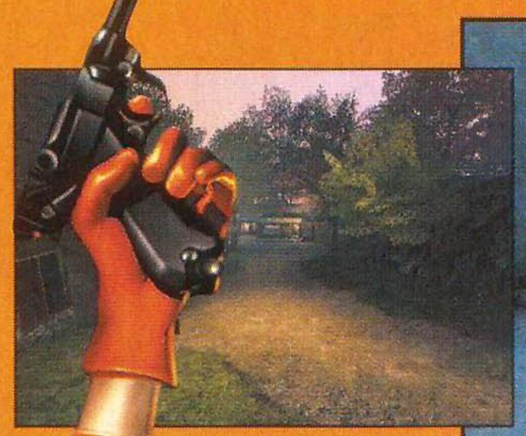
Posebno nam draga igra. Zato što smo u beta-timu koji je maltretira. Zapravo, u timu koji bi trebao maltretirati igru da ne kasne s betom. No dobro, bit će i toga. Ako niste igrali originalni *IGI*, možemo vam reći da je to bio FPS koji se oslanjao na pucnjeve iz tame ili prikrajka, ali se zbog lošeg AI-ja i nešto lošijeg enginea (uzet je engine zrakopovne simulacije) baš i nije odveć proslavio.
U nastavku bi *IGI* trebao zadržati "tajnovit" prist-up; neće biti nalijetanja na živu silu. Vrlo ćete se često naći u opasnoj situaciji te potražiti pomoć u mračnim kutovima, trčati u zaklon i skrivati se uokolo. No kad konačno dođe do borbe, izvadit ćete arsenal napravljen po današnjem naoružanju. Vatru ćemo sijati iz glocka 17, M-16-ice ili, još bolje, MP5SD3-ice. Ako vam dosade ta oružja, uvijek možete od mrtvaca pokupiti njihovo oružje i iskušati ga. Kako vam zvuče *desert eagle* ili stari dobri *kalaš*? Nama odlično.

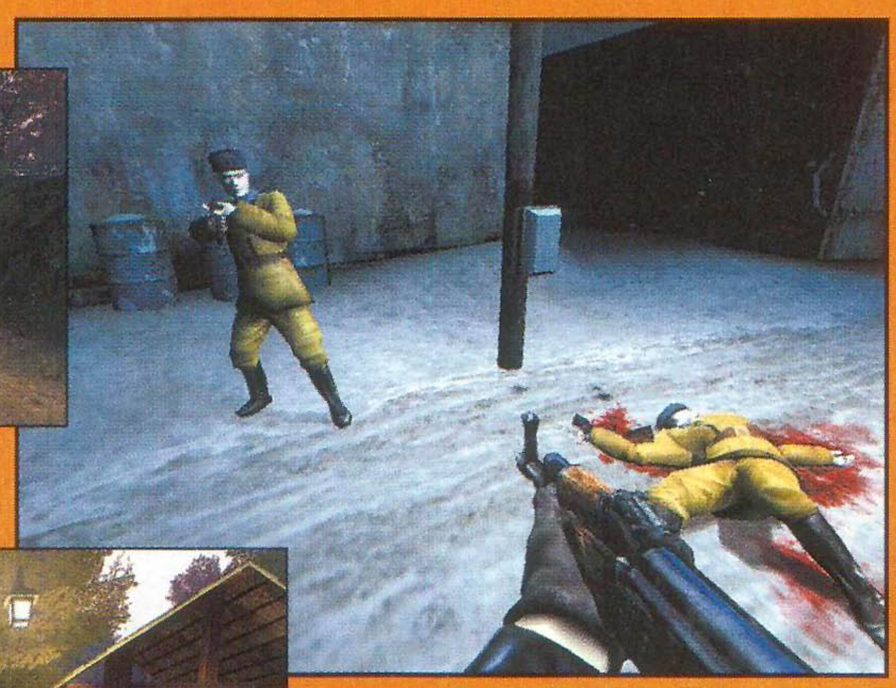


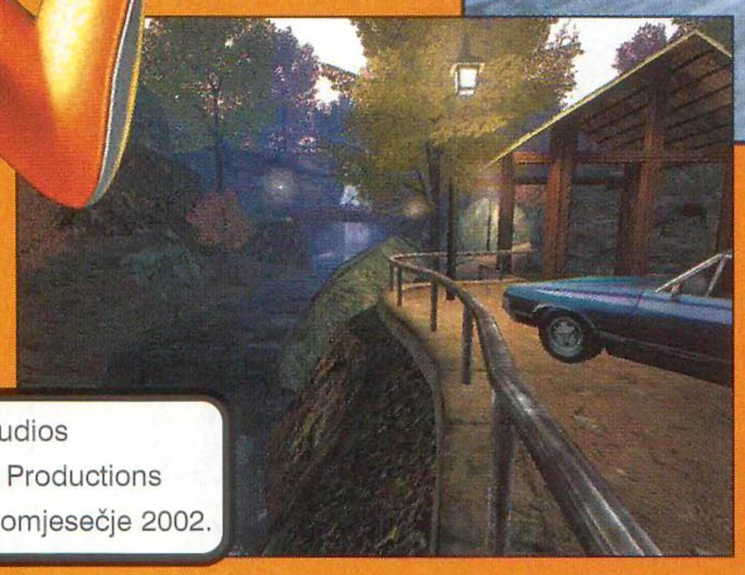


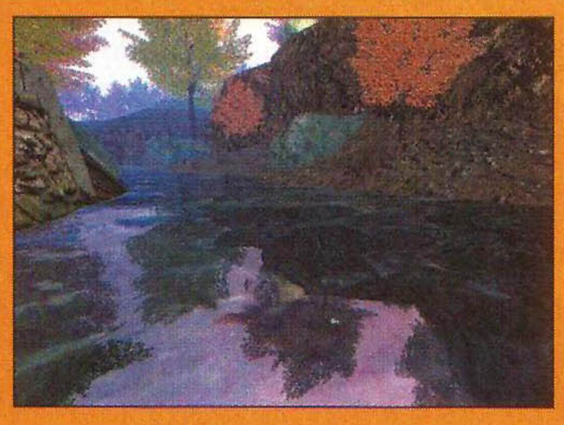
No One Lives Forever 2











IZDAVAČ Sierra Studios
PROIZVOĐAČ Monolith Productions
IZLAZI četvrto tromjesečje 2002.

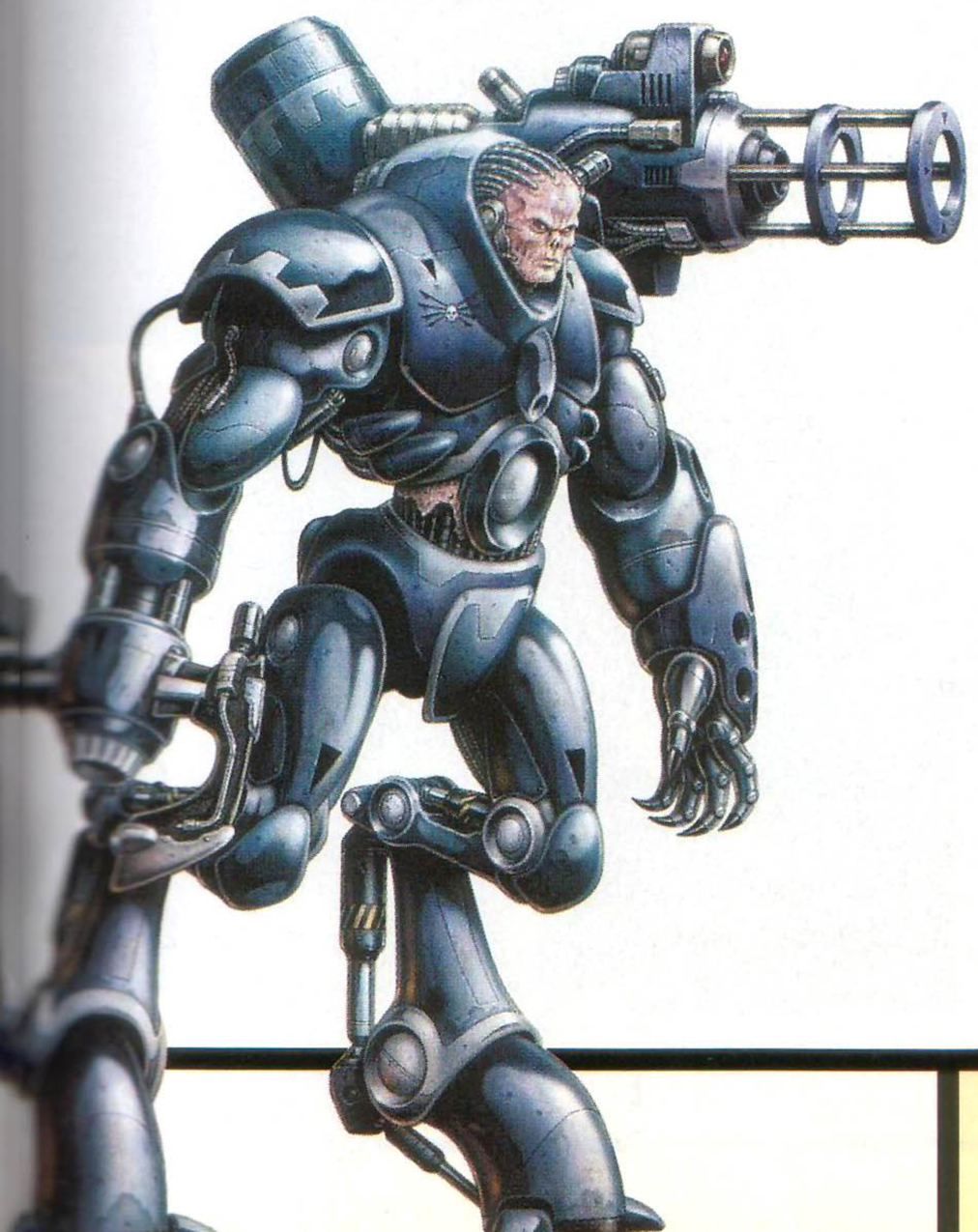
Cate Archer se vraća. I to u, kažu, odličnom *Lithtech 3* engineu. Što kažu, što kažu? Kažu da engine nikad nije izgledao bolje, makar to nije baš neka preporuka jer su njegove prijašnje inačice znale izgledati odurno. No, na sva se usta hvale tekućine, koje bi trebale izgledati da nam pamet stane. Ipak, nije sve u grafici. Pa tako, što ima novo u igri? Kažu, naglasak će biti na "tihom" pristupu. Samo da se FPS ne pretvori u još jedan "sneaker" jer ih je u novije vrijeme bilo poprilično. Doduše, spominje se jedna vrlo zgodna stvar, a to je (bubnjevi, molim): moći ćemo odvrtati žarulje. Mislite da je to zanemariv detalj? A ne, kažu da je ljepota u detaljima, a mi kažemo (opet bubnjevi): "igrivost je u detaljima". Ako se želi staviti naglasak na šuljanje, ovakve stvari su više nego potrebne. To nam isto tako može biti znak da se razvojni tim brine i o sitnicama pa možemo očekivati visoku interaktivnost s okolišem. Možda dočekamo novi *Half Life*...

Quake 4

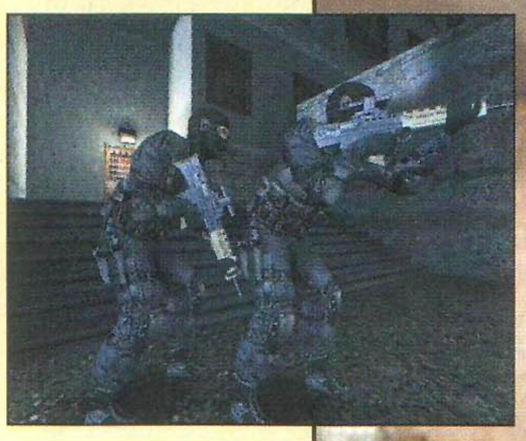
Na QuakeConu 2001 najavljen je *Quake 4*. Igru razvija Raven Software koji se već dokazao kao pouzdan korisnik grafičkih enginea koji su izlazili iz id Softwareove radionice. Među prvima su kupili originalni *Doom* engine, potom *Quake* i sada *Doom 3* koji još zapravo nije ni završen kako treba. Otkako je igra najavljena nije se saznalo mnogo toga, pa ćemo se baviti nagađanjima.

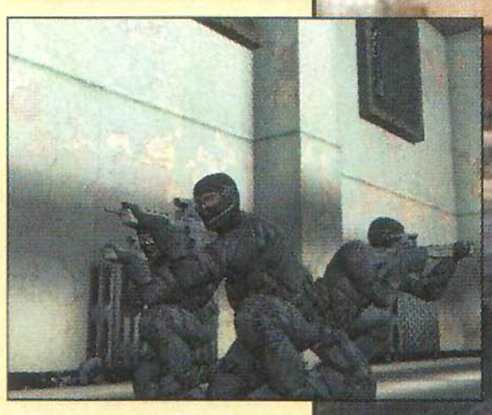
IZDAVAČ Activision
PROIZVOĐAČ Raven Software
IZLAZI zima 2002./2003.

Kristalna kugla kaže: u *Quakeu 4* se pojavljuju *stroggovi*. Za one slabijeg pamćenja, posljednji smo ih put vidjeli u *Quakeu 2*. I sad se postavlja pitanje, vraća li se *Quake* single playeru? Raven je napravio dosta igara, ali se nikad nije proslavio svojim multiplayer rješenjima.
Čini se da bi se *Quake 4* trebao naslanjati na *Quake 2*. Ali kad malo bolje razmislimo, uvidjet ćemo da se *Quake 2* nije baš nastavljao na *Quake*, niti *Quake 3Arena* na *dvojku,* pa se pitamo kakav će biti *Quake 4*? Čiji će on biti nastavak? Makar, *Doom*, *Quake* i *Quake 2* su se odvijali u istom "svemiru"...

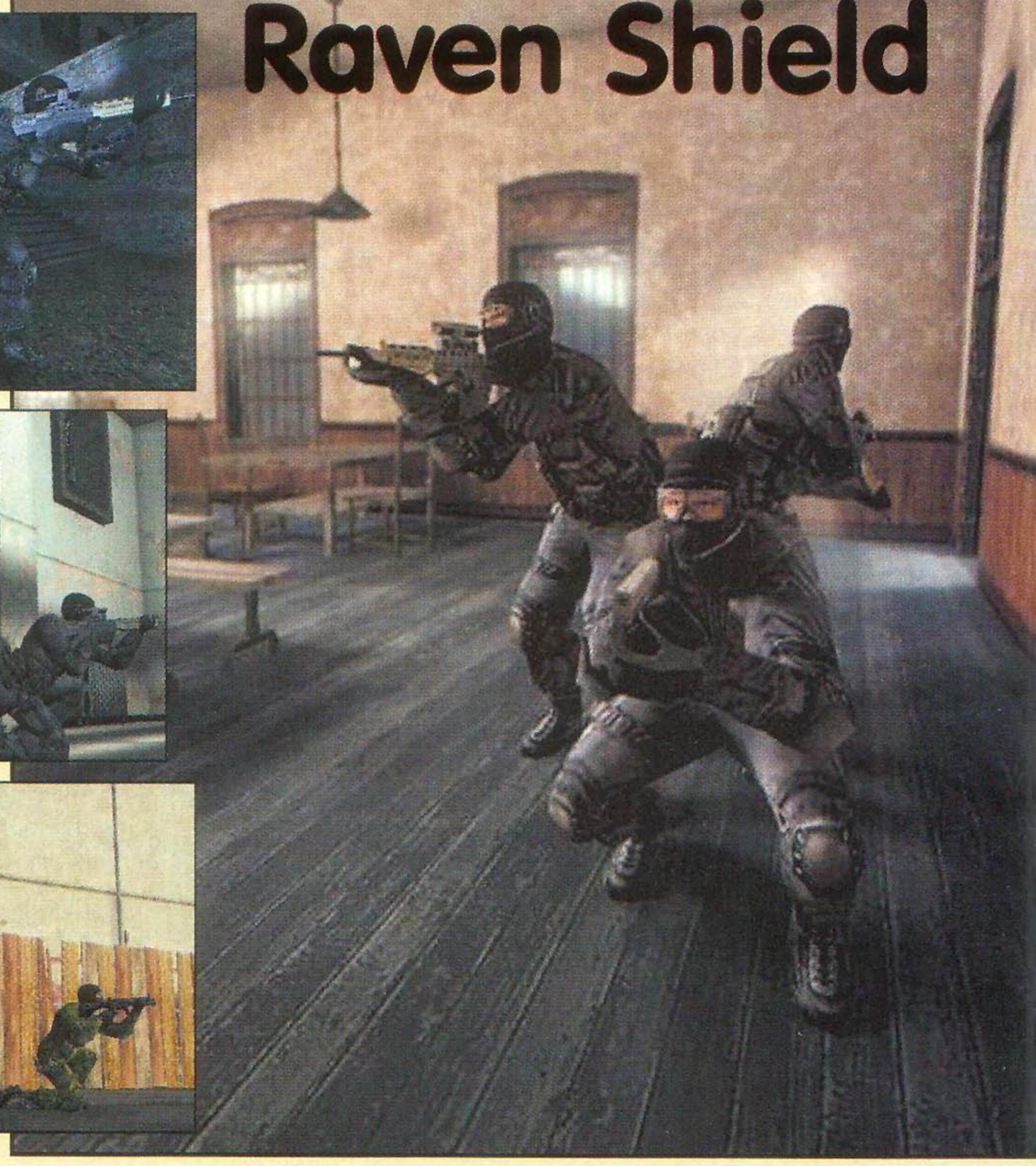


Rainbow Six: Raven Shield









Najavljen je novi *Rainbow Six*. Odlično. Radit će na novom *Unreal* engineu, što jamči odličnu grafiku, ali i visoke hardverske zahtjeve. Novi nastavak tog taktičkog *shootera* donosi nam 15 misija. Svi oni upoznati s originalom znaju kako je to išlo. Proučite problem, složite tim i plan napada i u akciju. Ni u nastavku ne bi trebalo biti značajnijih promjena, barem tako kažu. Iz Ubi Softa poručuju da će svi detalji biti otkriveni u svibnju na E3-ju. Osim što je poznat engine na kojem se igra radi, poznati su i neki ciljevi misija koji su, doduše, i dalje upereni protiv globalnog terorizma. Tako ćemo u jednoj misiji tražiti "izgubljeno" biološko oružje, dok ćemo u drugoj sprječavati teroriste da opljačkaju londonsku banku. Nije poznato hoće li postojati kakva čvrsta priča i tzv. "lone wolf" misije. No o tome nakon E3-ja.
Ako mislite da su taktičke igre smeće, znajte da se RB6 serijal prodao u više od 6,7 milijuna primjeraka.

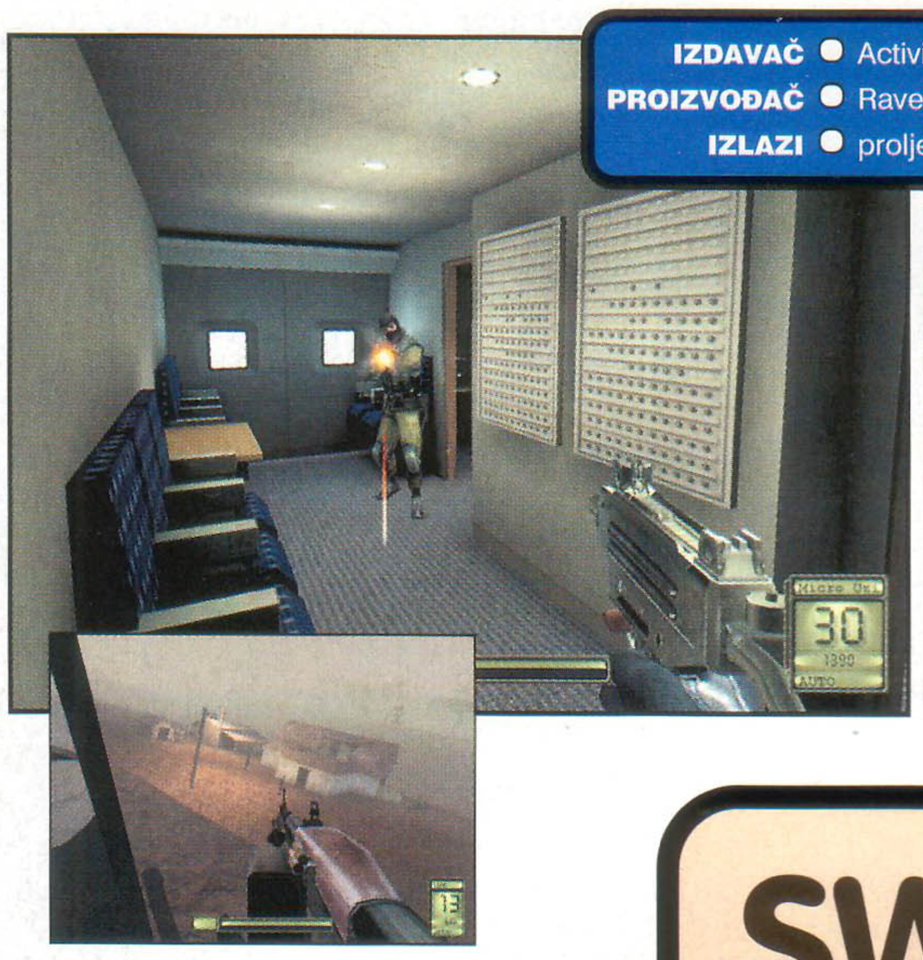
IZDAVAČ Ubi Soft
PROIZVOĐAČ Red Storm Entertainment
IZLAZI jesen 2002.

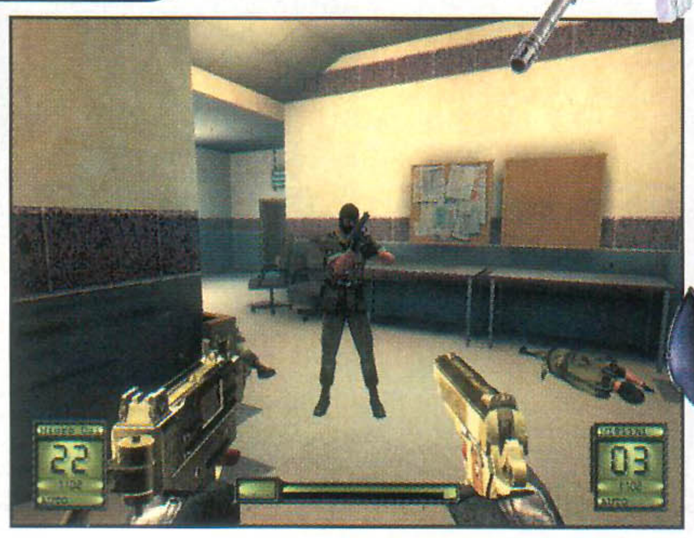
Soldier of Fortune 2: Double Helix



IZDAVAČ	Activision
PROIZVOĐAČ	Raven Software
IZLAZI	proljeće 2002.

Ovaj bi FPS trebao uskoro izaći. Krvavog originala svi se sjećaju. Imali smo zone pogotka, otkidanje udova, sve što vole mladi. U nastavku nas očekuje svašta: 10 misija koje se protežu kroz 70 nivoa, generator scenarija koji omogućuje da igra izgleda kao nova, gomila odlične grafike utemeljena na superdorađenom *Quake 3* engineu,14 oružja iz stvarnog svijeta i 10 granata, lokacije iz stvarnog svijeta, još više zona za totalni masakr (kažu da ih je oko 36, jao, mama). Želite li još što? Teško. Radnja se još uvijek vrti oko Johna Mullinsa, stručnjaka za antiterorističku borbu i plaćenika. Njegova je glavna zadaća zaustaviti teroriste koji barataju biološkim oružjem. Krviiiiii! O da, svi manijaci i povremeni koljači će doći na svoje. Posebno ističemo misiju u kojoj letite u helikopteru sijući smrt teškom strojnicom. U igri ćete imati priliku iskusiti kako je biti u timu jer ćete u nekim misijama biti dio manje vojne skupine. Postanete li jako "neposlušni", vaš bi vas zapovjednik mogao ustrijeliti. Mmmmmm...





Thief 3

Majka, otac i stric svih "sneakera". Divna, divna igra. Kako je Eidos kriv što su zatvorili tvorce *Thiefa* (ima veze s *Diakatanom* i previše potrošenog novca), da bi se iskupili, veliki broj ljudi iz originalnog *Thief* tima okupio se u Ion Stormu na izradi nastavka koji ćemo vidjeti u novom *Unreal* engineu u suradnji s *Havoc* engineom koji jamči superrealnu fiziku.
Još uvijek ste u koži Garetta, lopova koji radi uglavnom za svoju korist. Čovjek koji je u prva dva dijela davao Garettu glas prisutan je i u nastavku. U razvojnom se timu kunu da će igra imati isti onaj osjećaj kao i prijašnji nastavci, zbog čega smo mi u sedmom nebu. Dobro, kako tko. I dalje će naglasak biti na skrivanju u sjenama, tihom ubijanju, skrivanju leševa... Nije sigurno kako će igra biti "orijentirana"; prvi je dio bio prilično nadrealan, dok je drugi bio više "prizeman". Gotovo svi likovi iz prvih dvaju nastavka su mrtvi, a na kraju *dvojke* Garett je prihvatio činjenicu da je njegova sudbina preodređena. Nitko ne zna što će se iz ovoga izroditi, ali bilo kako bilo, zvuči dobro.

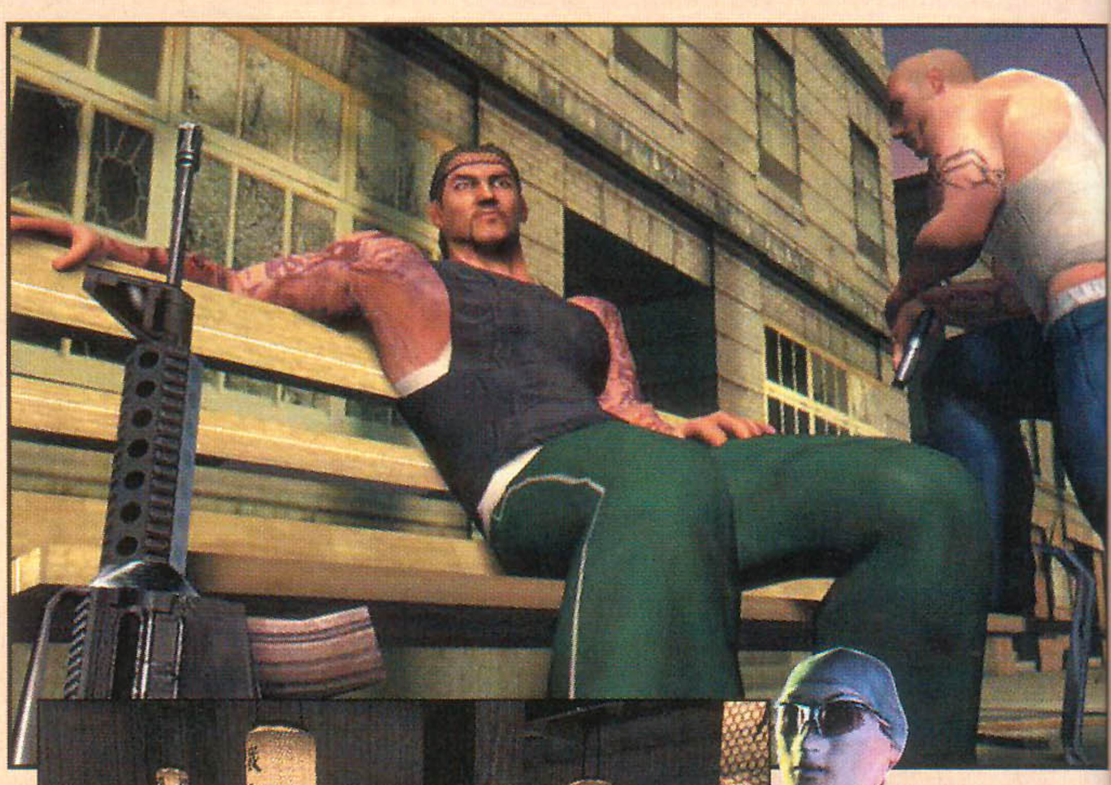


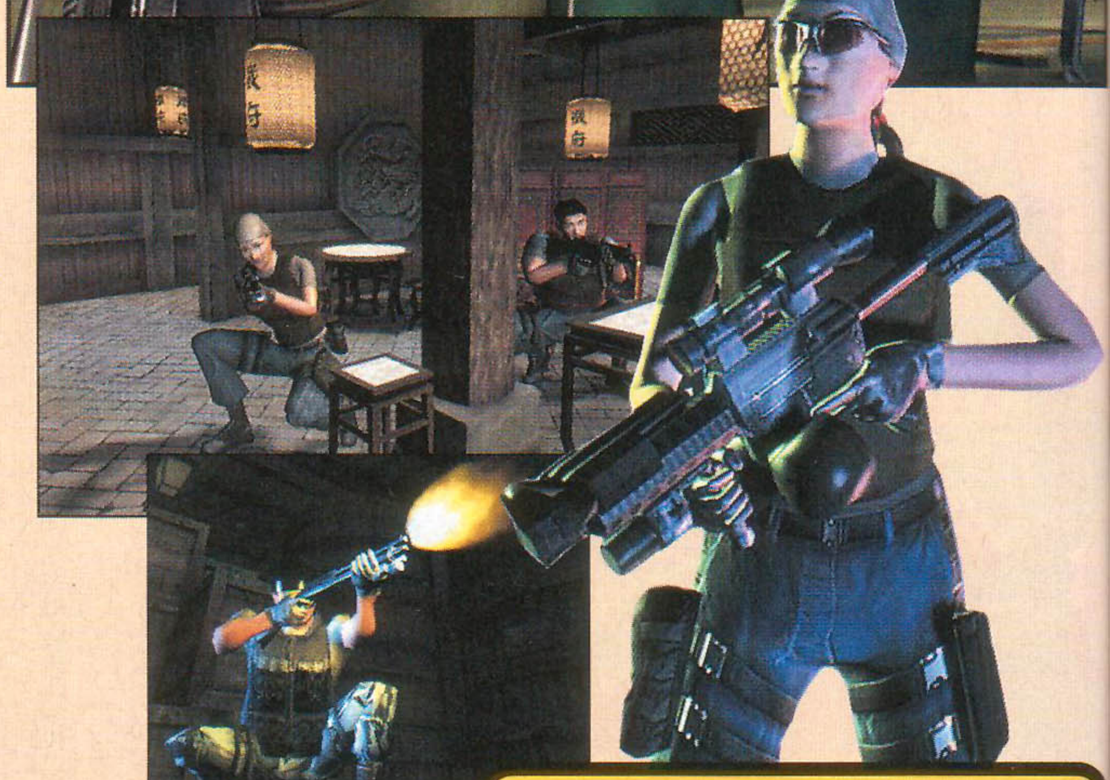


IZDAVAČ	Eidos Interactive
PROIZVOĐAČ	Ion Storm
IZLAZI	prva polovica 2003.

SWAT Urban Justice

SWAT 3: CQB je bila odlična igra. Nažalost, ljudi nisu uočili njezin potencijal jer je izašla baš u vrijeme kad je počelo divljanje za multiplayer FPS-ovima *(Q3A i UT)*. Imala je prekrasan psihički model i licenciju LAPD-a. Novi je nastavak neće imati jer tvorci igre kažu da bi ih samo ograničavala. Naime, željeli su tim prikazati kao skupinu novaka, a ne kao izvježbani stroj, željeli su ubaciti žene u tim i željeli su se koristiti spuštanjem niz zgrade. Ideš, zbog toga su stvarno morali maknuti licenciju! No dobro, što je - tu je. Ipak, da ne bi ostali "na suhom", Sierri je pomagao veteran iz LAPD-a tako da ipak možemo očekivati dobru dozu realnosti. Poboljšan je psihološki profil vaših ljudi te naredbe. Tako sada možete narediti svojima da razvaljuju vrata dok ne stignu do terorista. U igri ćemo vidjeti i policajce koji odvode onesposobljene teroriste. Prije bi samo nestali. Makar će ovo izgledati dobro, morat ćete štititi svoje da ih koji terorist ne dograbi. Igra koja obećava.





IZDAVAČ	Sierra
PROIZVOĐAČ	Sierra: TakeDown
IZLAZI	četvrto tromjesečje 2002.

Unreal Episode 2

IZDAVAČ Infogrames
PROIZVOĐAČ Legend Entertainment
IZLAZI jesen 2002.

Legend Entertainment (proizvođači) imaju dosta iskustva s *Unrealom*. Poznatiji su kao tvorci odličnog mission packa *Return to Na Pali* i igre utemeljene na *Unreal* engineu *Wheel of Time* (napravljenu po seriji Jordanovih knjiga). Odnedavno su poznati kao tvrtka koja radi *Unreal 2*, odnosno *Unreal Episode 2*.
O grafici ne treba ni govoriti; iz naslova se vidi na kojem se engineu igra radi. Znači, grafike ko dre*a. "Negrafički" je dio ovakav: vi ste zaštitnici siromašnih kolonista. Frka počinje kad dobijete poziv u pomoć. Borbe bjesne između plaćeničke vojske, kolonista i izvanzemaljske rase. Svi oni traže sedam misterioznih predmeta. Pa, probijte se kroz 35 nivoa, sredite sve pred sobom i otkrijte što se zapravo događa. Dizajn igre pomalo će vas podsjetiti na *Elite Force* jer ćete se između misija šetkarati po svojem svemirskom brodu i razgovarati s drugim članovima posade. Iz tih ćete razgovora saznati mnogo korisnih informacija koje ćete poslije iskoristiti u borbi. Ili ih sve zaboraviti jer ste ipak vi najpametniji na svijetu.





Unreal je ooodlična igra, pogledajte samo slike :)





Unreal 2003 Tournament

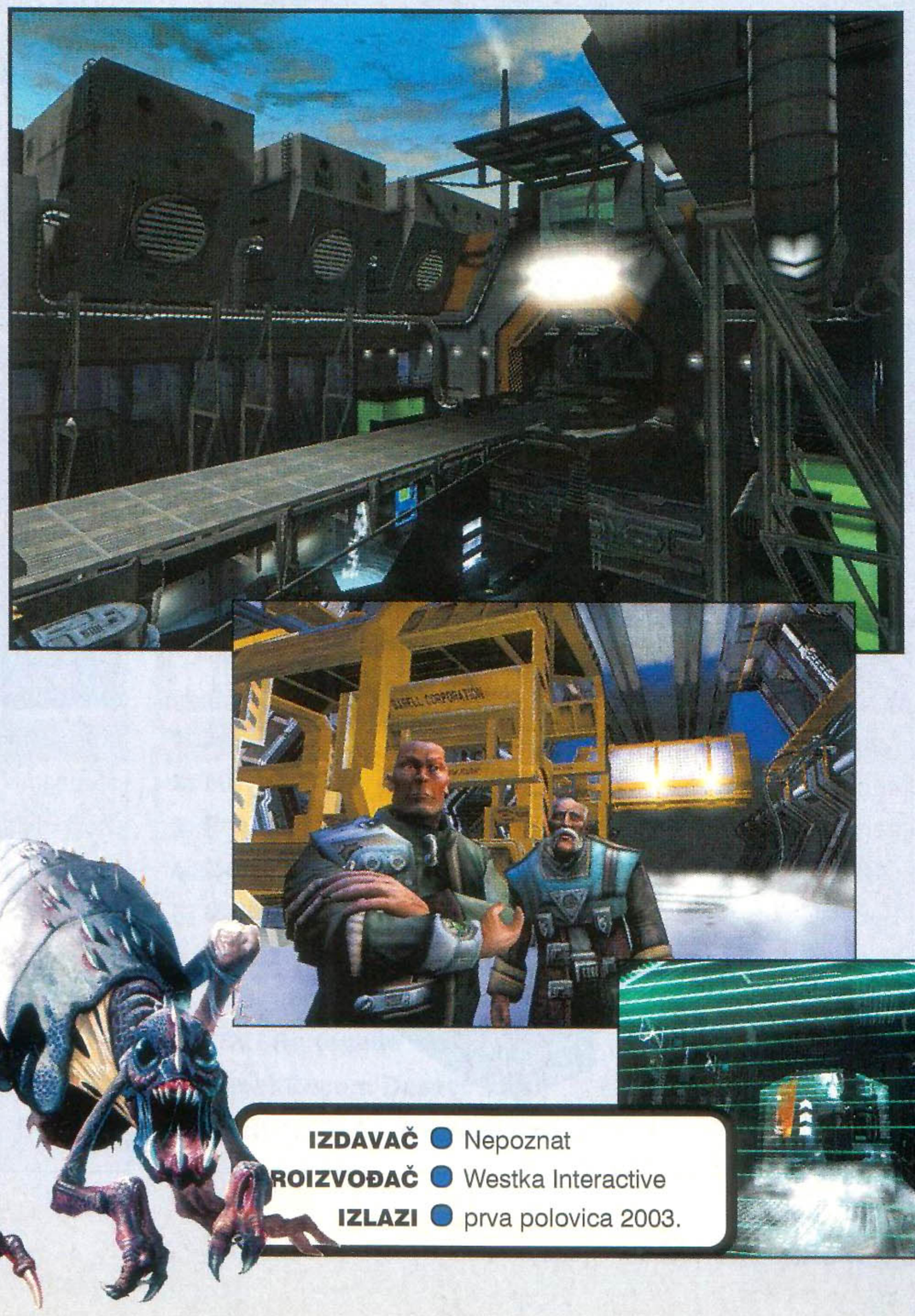
Ovoj je igri teško reći nešto novo jer se o njoj razglabalo više puta. No ipak, ponovimo ukratko. To će biti prva igra utemeljena na novom *Unreal* engineu te biti svojevrstan primjer što možemo očekivati u skoroj budućnosti.
Neki govore da igra neće biti ništa više od šarenog bombona. Ali mi znamo bolje. Još uvijek je riječ o multiplayer FPS-u koji će se najviše igrati online, tj. preko Interneta. Sve glavne značajke *UT-a* su zadržane: dodging, svi popularni multiplayer modovi...
Proizvođači su pokušali podignuti igrivost nekim zanimljivim pristupima kao što su *respawn* točke za energiju i streljivo, što bi trebalo dodatno ubrzati igru.
Kao glavni adut se ističu nove, kompleksnije karte i uvođenje vozila. Ovaj put je riječ o golemim površinama - kako vodoravnim, tako i okomitim. Na filmiću koji prikazuje igru vide se golema prostranstva. Hoće li se zato *UT* pretvoriti u *Tribes*?



IZDAVAČ Infogrames
PROIZVOĐAČ Digital Extremes
IZLAZI ljeto 2002.

Y Project

Y Project najbolje bi se mogao (konceptualno) opisati kao *Deus* Ex na drugom planetu. Riječ je o kombinaciji akcije, strategije, RPG-a, avanture, ali se ipak najviše ističe akcijski dio. Zato je igra utemeljena na *Unreal* engineu.
Glavna fora u cijeloj igri je pridruživanje određenoj "strani" pa se tako možete prikloniti militantnom "odsjeku" i razarati sa 16 nadogradivih oružja (odjednom ih možete nositi najviše 10) ili se pridružiti znanstvenicima i pokušati se probiti pomoću logike. Aha, kao da je logika i zdrava pamet ikad riješila problem s golemim kukcima. Upravo su znanstvenici krivi što su se ti kukci uopće pojavili. Zato pušku u ruke i udri po žoharima.
Ruku na srce, mora se pohvaliti razvojni tim - inače Švabe - radili su plan grada koji su projektirali profesionalni arhitekti. Odjeću su zamislili i nacrtali kostimografi, kamermani su slagali kutove kamera, a profesionalni su glazbenici stvarali glazbu. Vjerujemo da će se trud isplatiti.



IZDAVAČ Nepoznat
PROIZVOĐAČ Westka Interactive
IZLAZI prva polovica 2003.



TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

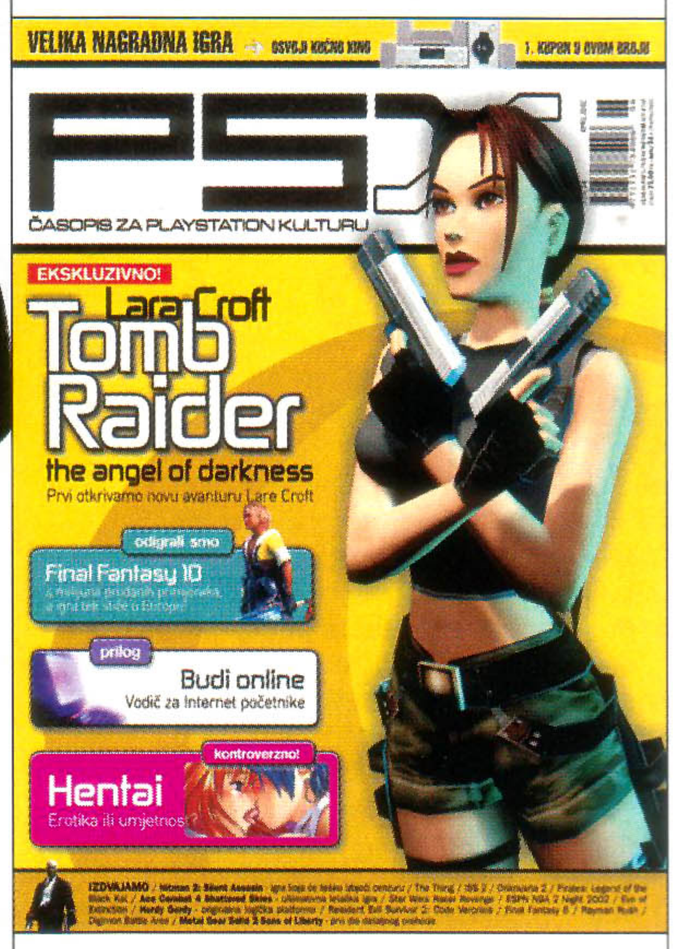
RES2:CODE VERONICA

HERDY GERDY

ACE COMBAT 4: SHATTERED SKIES

THE THING

ISS2



FINAL FANTASY 10

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

STAR WARS RACER REVENGE

ONIMUSHA 2

ESPN NBA NIGHT 2002

PIRATES: LEGEND OF THE BLACK KAT

RAYMAN RUSH

HENTAI

EVE OF EXTINCTION

POTRAŽITE KOD SVOG PRODAVAČA NOVINA SVAKOG 10. U MJESECU

recenzije

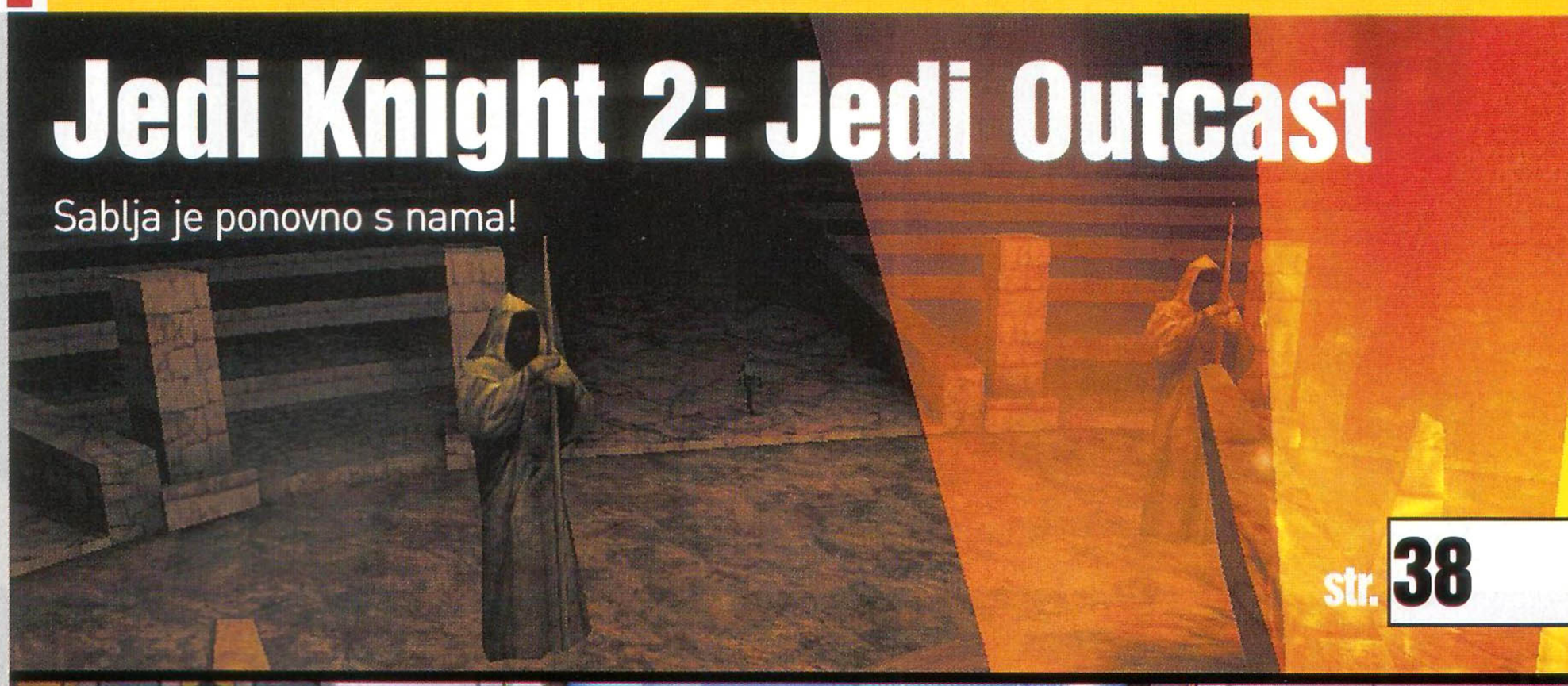
UVODNIK

Kiša lije dok radimo novi Hacker, ali nema veze. Mi smo na sigurnom, s gomilom novih igara. Nema te sile na svijetu koja bi nas natjerala da izađemo van. Osim možda pristiglih honorara, ali danas postoji i elektroničko bankarstvo. Znači, na posao. Ovaj je mjesec udarna igra *Jedi Knight 2*. Siroti je Lauš toliko bio njome zauzet da ju je na kraju pisao u miru *detepeaške* sobe. Mislite da je lako biti jedi? I to izblajhani jedi? E, pa nije, i Krešo to zna.

Osim što je brijao na Silu, ovaj se mjesec dočepao i *Might and Magica 9*. Presuda je u njegovim rukama, a u vašim je novi Hacker pa zbrojite dva i dva. Jedna od najzabavnijih igara u novije vrijeme došla je u Đurine ruke. Riječ je o *Freedom Forceu*, strategiji koja je objedinila sve superjunake zapadno od Save. Iskreno, nisam uspio vidjet koliko je Đuro dao igri, nadam se da je bio velikodušan. Ipak je on srce od čovjeka (makar se to ne vidi).

Stigli su i *Heroji 4*. Vidjeli, odigrali, opisali. Makar, moglo je i bolje. Ne recenzija, nego igra. Beta-igra iz prošlog broja, *Dungeon Siege*, stigla je u svom završnom izdanju i opet ju je dograbio Rukavina. Kad ima duge ruke, majku mu njegovu. Beta mu baš i nije sjela, vidjet ćemo kako se snašao s "punom" inačicom.

Imamo još svega i svačega, primjerice *Tony Hawk, Global Operations*... Čitajte, zabavljate se, igrajte...



Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Sablja je ponovno s nama!

str. 38



Freedom Force

Strip-junaci konačno dobivaju igru koja ih je stvarno dostojna

str. 42



HOMM 4

Carevo novo ruho

str. 46

Top 10 Velika Britanija

1. FIFA Soccer 2002	EA Sports
2. Flight Simulator 2002	Microsoft
3. IL-2 Sturmovik	Ubi Soft
4. Return To Castle Wolfenstein	Activision
5. Civilization III	Infogrames
6. NHL 2002	EA Sports
7. Max Payne	Take 2
8. Serious Sam: TSE	GOD Games
9. MOHAA	EA Games
10. Wizardry 8	Ubi Soft

Top 10 Hacker

1. Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Activision
2. MOHAA	EA Games
3. Freedom Force	EA Games
4. Heroes Of Might&Magic 4	3DO
5. IL-2 Sturmovik	Ubi Soft
6. Civilization III	Infogrames
7. Dungeon Siege	Microsoft
8. C&C: Renegade	EA Games
9. Ghost Recon: Desert Siege	Ubi Soft
10. Return To Castle Wolfenstein	Activision

SABLJA JE PONOVNO S NAMA!

JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

Vremena i ljudi se mijenjaju, ali *Star Wars* ostaje, i to ljepši i bolji nego ikad!



JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

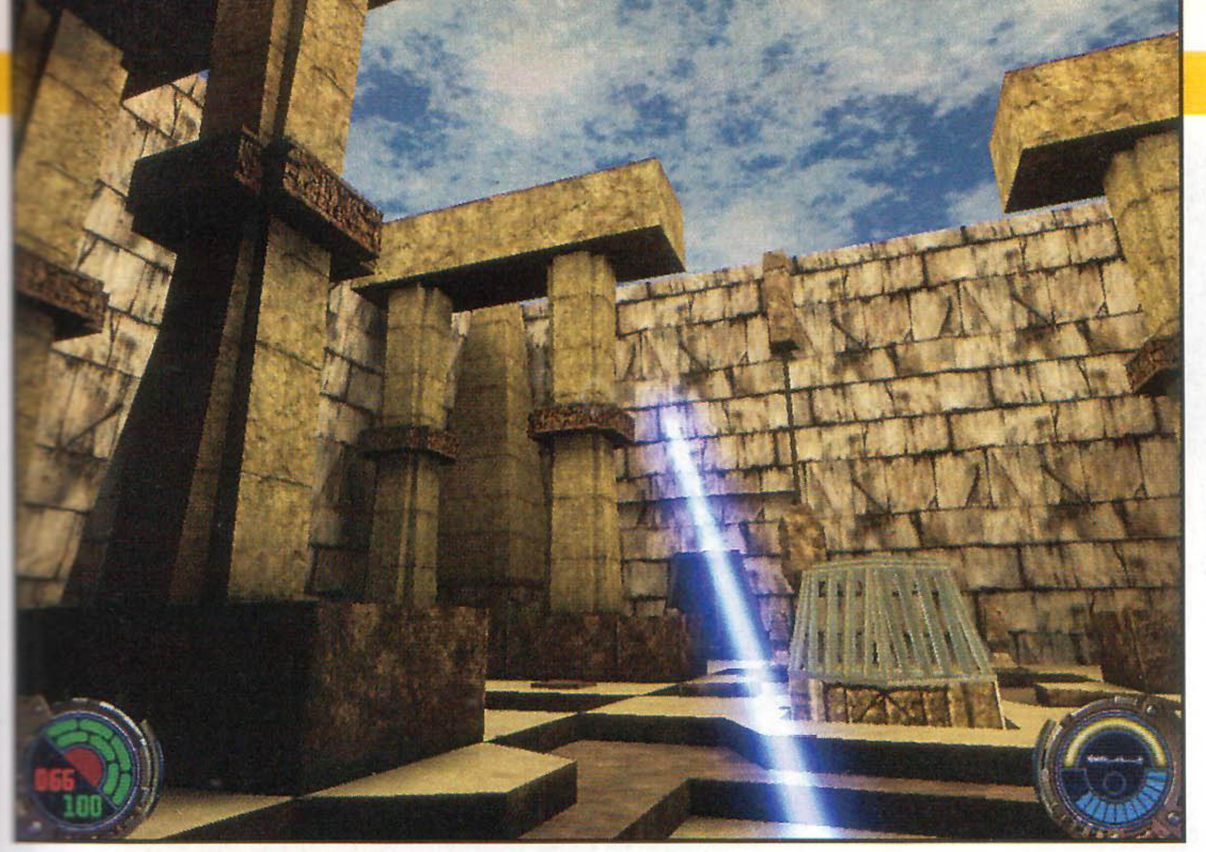
PROIZVOĐAČ Raven software **IZDAVAČ** Lucas Arts **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P3 500, 128 MB, 3D-kartica **NAŠA PREPORUKA** Duron 800, 256 MB, 32 MB 3D-grafička **3D-PODRŠKA** Direct 3D, OpenGL **MULTIPLAYER** LAN / modem / NET

PIŠE **Krešimir Lauš**

kresimir.laus@janus.hr

Što čovjek može još napisati o *Star Wars* serijalu? Svako malo imamo nešto novo pa polako već presušuju dosjetke i ideje kojima bismo ih popratili. Stoga, na radost masa, ovaj uvod lišavam SW-filozofiranja i bacam se na ono glavo. Kao što SIGURNO znate, *Jedi Knight 2* je nastavak odličnog *Jedi Knighta 1* (logično) koji je pak nasljednik još boljeg *Dark Forcesa* koji je svojim *Doom* engineom palio i žario sredinom devedesetih. No bez obzira na proteklo vrijeme i eksponencijalni rast tehnologije, srž i *feeling* tih igara uglavnom su ostajali isti. Jedan od njihovih zaštitinih znakova bila je iznimno snažna epska priča koja bi mogla poslužiti kao scenarij za SW-film, što je ovaj put prepušteno momcima iz Ravena koji su se već proslavili brojnim igrama od kojih je

Jedna od najboljih SW-igara svih vremena!



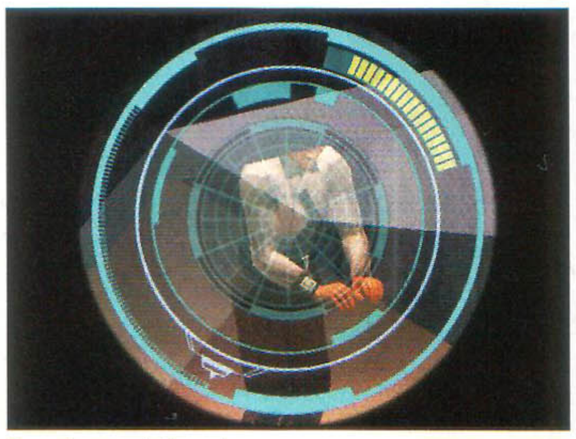
Nivo na kojem konačno pronalazite famozni mač

Čini se da je ovakvu igru zasad moguće napraviti samo na dobrom starom PC-ju

najzapaženija bila *Elite Forces*. Za svaku je pohvalu što su autori nešto naučili na greškama, tj. kritikama što su im *Elitne snage* bile prekratke. Kao što ćete uskoro saznati, *Jedi Knight 2* je jedna od najopširnijih i najcjelovitijih PC-pucačina u posljednjih nekoliko godina!

A LONG TIME AGO IN A GALAXY FAR, FAR AWAY...

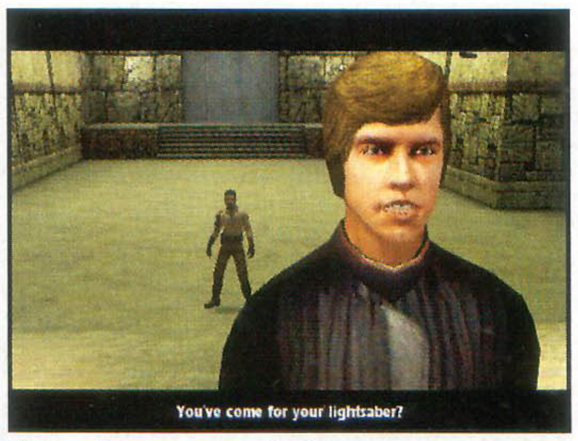
Da ne bi iznevjerili tradiciju, ravenovci su i ovaj put inzistirali na snažnoj epskoj priči koju ste već imali prilike čuti. No ako imate problema s pamćenjem, ponovit ćemo: ponovno ste u ulozi Kylea Katarna, sada već bivšeg jedija koji je na kraju prošlog nastavka umalo pao pod utjecaj tamne strane Sile. Kako ne bi do kraja skliznuo u crnilo, nakon što je pobijedio svog glavnog suparnika Jereca, naš se Kyle odlučio posvetiti nešto mirnijem životu i do svog se zemaljskog kraja baviti zemljoradnjom i hortikulturom. Noot! Dakako da ne, predavši sablju flegmatičnom Skywalkeru, nastavio je sa starim zanatom koji je uglavnom bio na granici zakona. Drugim riječima, naš je Kyle opet najobičniji švercer i plaćenik s nekoliko kredita u džepu i najobičnijim blasterom u ruci! Upravo tako počinje igra - naš gosp. K. (jok, ne onaj Kafkin) i prijateljica mu Jen od Mon Mothme dobili su radiosignal u kojem ih stara krava preklinje da odu na planet s kojeg uporno stiže SOS, mada na spomenutom komadu kamena ne bi trebalo biti žive duše. Naši junaci odlaze i uskoro saznaju da ostaci razbijenog Imperija ponovno kuju nekakve tamne planove koji se ovaj put tiču proizvodnje supervojnika pojačanih samom Silom. Brrrrr... Tako počinje vaša golgota, na početku nemate ni silu, a kamoli mač. Kroz prvih nekoliko nivoa probijate se oboružani samo svojom pameću i standardnim SW-naoružanjem. Upravo je to jedna od negativnih strana novog *Jedi Knighta* - igra počinje doista mlako i neinspirativno pa bi se mogli izvući negativni zaključci. Osim toga, već na početku očekuju vas brojne petljancije s ključevima, karticama i pokretanjem najrazličitijih poluga pa bi nestrpljiviji igrači lako mogli odustati i sve poslati 'u materinu'. No vrijedi izdržati, prava igra počinje tek nakon nekoliko sati, kad se konačno



Lando, najebo si...



Halt, you rebbel scumm!



Kako si samo pogodio?

dočepate svog mača. Sve prije toga zapravo je svojevrstan uvod koji vas malo-pomalo uvlači u ovaj čarobni svijet. Uostalom, u igri su čak dvadeset četiri golema nivoa koji se protežu na osam različitih svjetova, a svaki je od njih pojačanih različitim glazbenim temama i nastanjen vrlo zanimljivim neprijateljima.

Q3, ARRGH, NOT AGAIN!

A sve je to opet prezentirano u moćnom *Quake3* engineu koji je, čini se, upravo ovdje dostigao svoj vrhunac! Tako je, već će vas golemi, za *Q3* netipični prostori poprilično impresionirati i naznačiti da su i ovaj put korištene neke moćne optimizacije ponuđenog koda. Savršene teksture, nevjerojatni čestični efekti i premijerne *hi-definiton* sjene (koje, istinabog, usporavaju sve do bola pa ih je bolje isključiti) zacementirat će vaše mišljenje da je ovo jedna od dosad najljepših *Q3* ekstravaganci pa se izbor enginea čini i više nego opravdanim. Nema ni nikakve brige oko zahtjevnosti jer je *JK2* nevjerojatno fluidan te fino klizi čak i na najobičnijim Duronima opremljenim tipičnom GeForce 2 grafičkom karticom. No dobro, kako rekoh, prava stvar počinje kad se ponovno vratite Sili posjetivši legendarnu dolinu jedija i Luka koji vam je čuvao sablju. Nju ćete pak naći na jednom prekrasnom pobunjeničkom planetu, i to tako da prvo prođete svojevrstan *trial* koji će dokazati da niste zaboravili jedijevske vještine te da ste ih dostojni nositi s čašću i ponosom. Tu ćete zapravo najbolje vidjeti osnovni element igrivosti koji se zove razmišljanje. Aha, *Jedi Knight 2* nipošto nije najobičnija pucačina poput *Wolfensteina* ili *Medal of Honora* u kojoj biste napredovali samo smicajući kojekakva smetala i gledajući zanimljive brifinge. Ma kakvi, *JK2* je igra stare škole čiji je *level design*



Ovako su nekad izgledale prerenderirane igre, sjećate se možda *Rebel Assaulta*?

MAČEVANJA

Sveta majko, ovu fantazmagoriju nećete vidjeti sve do kraja prve trećine igre, ali kad je konačno iskušate, shvatit ćete da se čekanje isplatilo. Nevjerojatna kombinacija pokreta, zvukova i čestičnih efekata čine jedno iskustvo za koje, ako ga malo objektiviziramo, ubrzo shvaćamo da je gotovo nevjerojatno. Pa znate li vi da ovo izgleda gotovo kao u filmu! Predivne trepereće sablje za sobom ostavljaju *motion blur* trag, prilikom sraza moćno zavrište i tiho bruje prije nego što ih aktivirate. Mnoštvo pokreta i korištenje svih oblika Sile od borbe čini gotovo 'tekkenoliko' iskustvo koje traje i po nekoliko minuta te je stvarno svojevrsna igra u igri. To jednostavno treba doživjeti uživo - iako slike govore tisuću riječi, ovdje nisu ni do koljena akciji na monitoru. Ma samo se zbog toga isplati kupiti *Jedi Knight 2*!



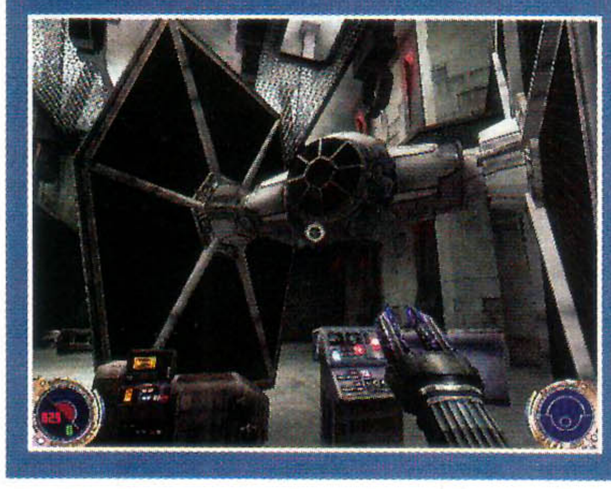






IZ FILMA

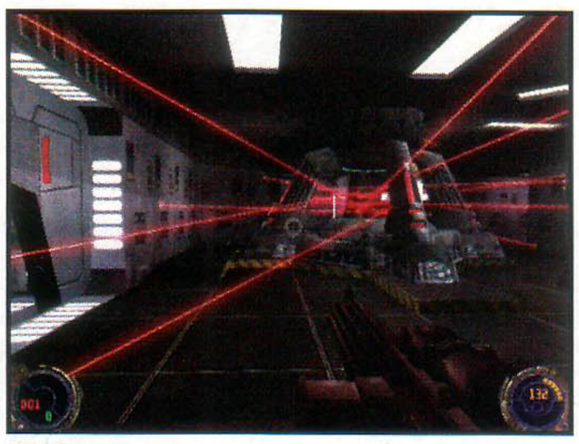
Kakva bi to bila SW-igra da ne sadrži mnoštvo SW-obilježja poput *tie fightera*, androida, moćnih hodača i sličnih imperativa koji nas napaljuju na taj besmrtni svijet. Tako ćete i ovaj put moći šetati između moćnog imperijskog hardvera, ali i porazgovarati s Tripijem i Artu Dituom, koje zbog njihovih piskutavih brbljarija nećete moći zamijeniti za nešto drugo. Nadalje, srest ćete i Skywalkera, a što je posebno zanimljivo, i Landoa kojemu je glas posudio glumac iz filma (ne znam kako se zove). Tu su i oni neobični crveni brodovi s Cloud Cityja koji su se pojavili i u legendarnoj igri za Amigu - *Starglider 2*. Sve će vas to itekako privući igri i tjerati da je igrate i igrate ne biste li vidjeli što se sve nudi.











Mislim da mi ovo crveno neće ništa...



Treniranje mladih jedija - početnika

Iako divan, *Jedi Knight 2* nikako nije za neiskusne igrače

savršenstvo u malom, počiva na stabilnim i logičkim temeljima koji od igrača zahtijevaju upornost i promišljeno igranje. Ukratko, nivoi su teški! Ali teški na iznimno pametan način, tj. da biste ih prešli, morat ćete riješiti mnoštvo zagonetki i začkoljica koje se tiču pronalaženja pravog puta, korištenja Sile i kombiniranja elemenata. Tako će vam put do kraja određenog nivoa u pravilu biti skriven pa se nećete samo tako odšetati do posljednjih vrata i prijeći na idući, nego ćete proliti dosta znoja da igru završite. Primjerice, u jednoj ćete situaciji morati skočiti na antigravitacijsku kantu za smeće i s nje pomoću *force pusha* aktivirati različite prekidače da biste je usmjerili prema željenom cilju ne želite li završiti u rupi za spaljivanje. U drugoj ćete pak zgodi prvo uništiti električne instalacije da biste deelektrizirali vodu u koju morate zagaziti da otvorite neka vrata. Ili pak razbucati eksplozivnu kutiju da otvorite prolaz u zidu, upotrijebiti Silu da privučete kran da biste doskočili na oluk nekog udaljenog krova, kombinirati simbole da aktivirate vrata hrama i tako unedogled. Ti će vam se problemi učiniti lakim, ali zapravo nisu jer su zamaskirani i nije vam odmah jasno što trebate učiniti da prijeđete nivo. Dovoljno je reći da se na Internetu već mogu naći prohodi, što svakako nije tipično za jedan FPS. Drugi je problem što su nivoi doista golemi pa treba vremena da ih se zaobiđe, a tada zna doći do bezglavih lutanja i traženja rješenja na potpuno krivoj strani! No, nije *Jedi 2* težak samo u tom pogledu, nego ga krase i nešto klasičniji elementi koji jamče dugotrajno i naporno igranje.

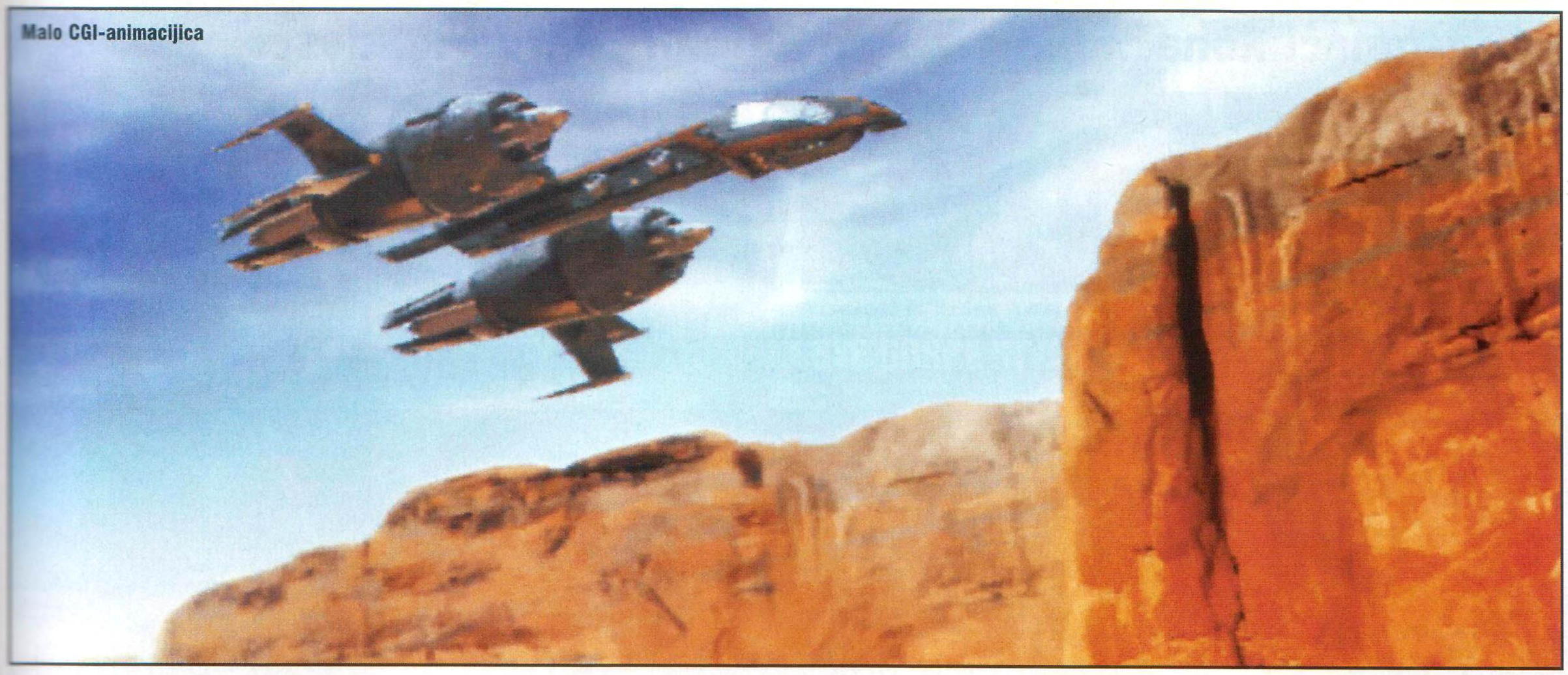
TIHO BRUJANJE LASERSKE SABLJE

Riječ je o brojnim neprijateljima koji napadaju u hordama i koriste virtualni mozak. Baš tako, zna se dogoditi da na vas istodobno nasrne više od dvadeset *stormtroopera*, a onda se treba snaći! Pucanje naslijepo nije rješenje zato što momci uzmiču kad zatreba i dozivaju pojačanje i u početku vas se nimalo ne boje. Nekoliko "progutanih" hitaca iz blastera i doviđenja, majko... Zato vam savjetujem da igrate na najlakšem nivou jer vam uz ionako teške zagonetke ne treba još i neprestano umiranje. No, AI djeluje vrlo fascinantno, što će reći da neprijatelji iskazuju neke zanimljive obrasce ponašanja, pa tako kad isučete mač, oni bezglavo bježe od vas dok se malo ne okuraže i ponovno vas ne napadnu. Osim toga, vrlo su raznovrsni i svi se različito ponašaju, nije svejedno ni u kojeg od njih pucate jer ih krase različite *hit point* statistike. A izgledaju predivno! Tako se popularnim *trooperima* presijavaju plastični štitovi, oni četverooki akrepi vjerno oponašaju svoje uzore iz filma, a veliki su šefovi jednostavno straaašni. Također, kreću se gotovo savršeno, a što je najbolje, sastavljeni su od "krvavih" zona pa ih možete gađati u noge, ruke, torzo i noge, a preciznim udarcima mača iste je lako otfikariti!!! Ne, nema krvi, ali to je u simboliziranom *SW-u* sasvim očekivano pa i nije neka šteta... Borbe su



Što je mali, nemaš sablju? Dođi tati, ma neću ti ja ništa...

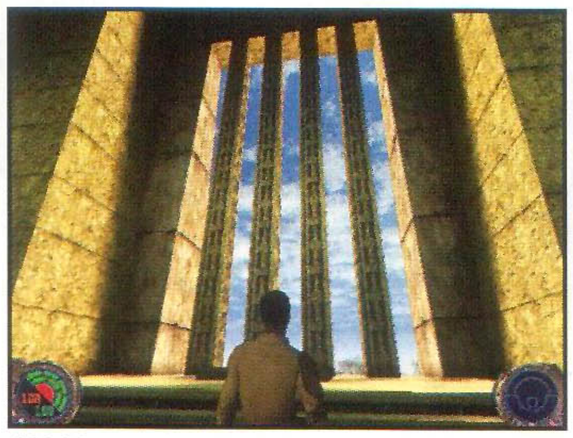
pak ponekad skriptirane, ali nisu ni blizu onih ograničavanja i predodređenosti kakve smo vidjeli u *Medal of Honoru*. Nadalje, tu su i spomenuti *jediji* koji baš kao i vi imaju laserske mačeve i koriste Silu! Borba s njima igra je u malom jer je manipuliranje mačem izvedeno gotovo savršeno. Ovako, na raspolaganju su vam tri moda napada (skupljate ih tijekom igre): standardi, brzi i moćni. Brzi znači da sabljom mašete ko navijeni, samo što svaki udarac zadaje nešto manju štetu, dok je moćni njegova suprotnost. Dodajte tome i činjenicu da mač možete baciti te ga potom pomoću Sile 'prizvati' u ruku. Kad se izviještite u tome, sablju ćete čak kontrolirati u letu te preciznom kontrolom putanje gadovima "fikariti" glave. Nadalje, nije nevažno mašete li sabljom dok stojite na mjestu ili se krećete jednim od osam pravaca jer će u svakoj od spomenutih situacija naš Kyle zamahnuti na nešto drugačiji način. Možete li sada zamisliti kako mačevanje izgleda u akciji?!! Ne, ne možete, pa jedino na što vas mogu uputiti ne bih li vam približio tu divotu je gledanje prokletog filma. Ne zaboravimo ni da sabljica automatski odbija laserske zrake i vraća ih onima koji su ih poslali, a i to je posebna jedijevska vještina koja raste kako napredujete u misijama. Jednom riječju - fascinantno. A još nismo spomenuli ni Silu koja nam nudi brojne podvarijante. Inače, sve se moći razvijaju po linearnom načelu tako da ih bildate do zaključno trećeg nivoa snage, no nažalost, više nema koketiranja između svijetle i tamne strane, što me prilično razočaralo. Osnova je Sile svakako *force speed* i *force jump* od kojih prva zapravo usporava vrijeme u stilu Matrixa, a druga je poprilično samorazumljiva. Tu su još *force push* i *force pull* koje ste također već vidjeli u filmu, a najimpresivniji su svakako darthvaderovski *force choke* i *force lightning*. Ah munje, odmah se sjetim one scene s kraja "Povratka jedija"... No osim što je korištenje Sile zajedno sa sabljom divna alternativna napucavanju s klasičnim naoružanjem, treba reći da je ona integralni element, prijeko potreban za prelaženje nivoa. Tako primjerice sablju dobivate kombinacijom trčanja i *pulla* kad se na nju počne spuštati kavez iz kojeg ne bi bilo šanse da je iskopate na klasičan način. Okidanje poluga na daljinu još je jedna stvar na koju se morate naviknuti i naučiti je pravilno koristiti da ne biste hodali dva sata po jednom nivou shvativši na kraju da vam je rješenje cijelo vrijeme bilo nadohvat ruke. Tu se još jednom ogleda uistinu vrstan *level design* jer su nivoi sklepani tako da svojom arhitekturom i zamkama prate vaše napredovanje u Sili, pa ćete primjerice u poodmakloj fazi igre često naići na situacije koje je moguće

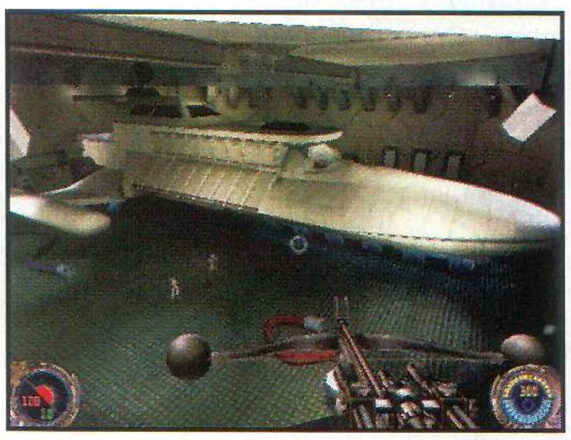

Malo CGI-animacijica

proći tek korištenjem najmoćnijeg jedijevskog skoka. Ponekad ćete se kroz nivoe probijati sa svojim *sidekickom* koji je, za razliku od onih odvratnosti iz *Daikatane,* prilično pametan i zna se brinuti za sebe. Ipak, ako ga ubiju ili ga vi slučajno zasiječete po vratu, to znači kraj igre i jedino vam preostaje učitavanje posljednjeg statusa.

TATA WILLIAMS I OSTATAK

Glazba je pak cjelina za sebe jer ne samo da reprizira gotovo sve poznate SW-teme, nego odlično prati akciju - stišava se odnosno pojačava u značajnim trenutcima ili borbama, tako da kad čujete gromoglasnu imperijsku temu, budite sigurni da slijedi nešto impresivno. Atmosfera je zbog svega toga na vrhuncu, a osim inspirativne glazbe, trnce podižu i brojne lokacije te beštije iz filma, stoga nije mala stvar promatrati sukobe X-wingova i tie-fightera na noćnome nebu... Ili pak biti pod nogama moćnog AT-ST hodača

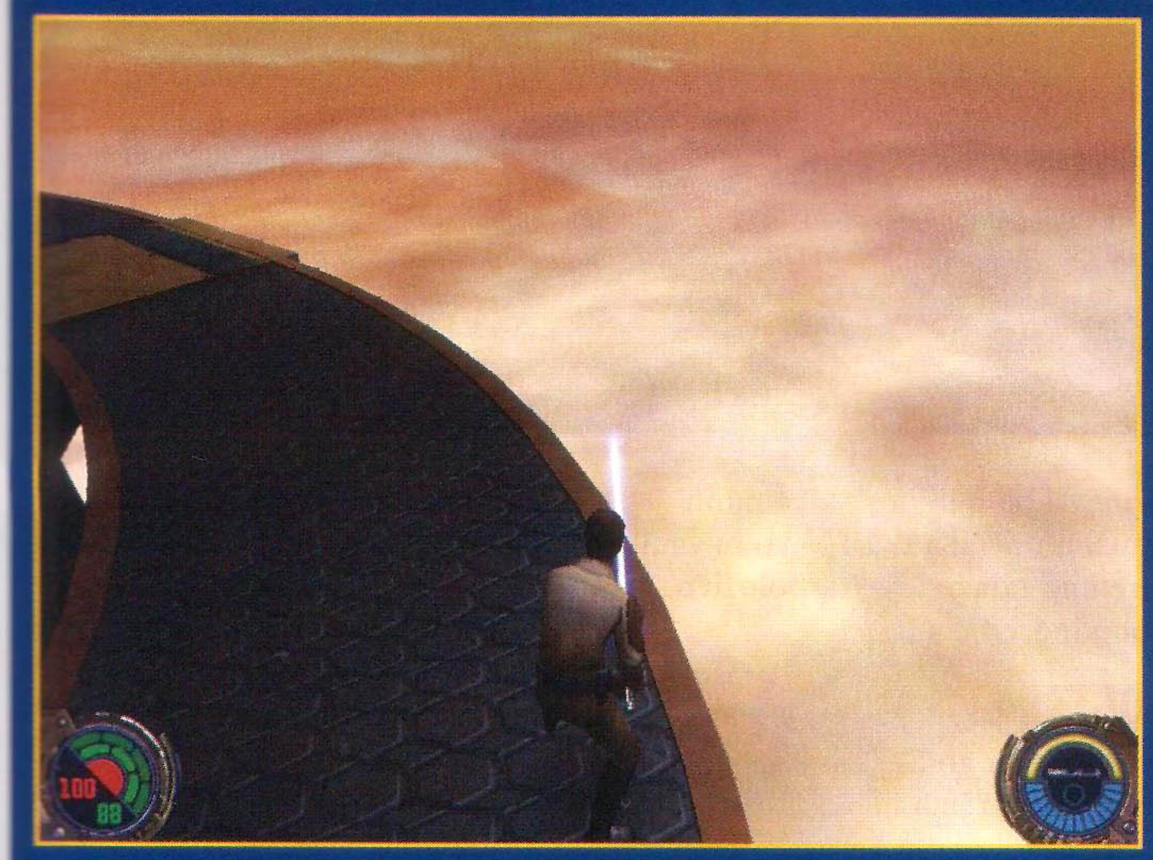

Ahhhh, ovo je bolje od piva!


It's a fuckin spaceship, whoooaa...

dok iz zvučnika peru opaki basovi, a metalno se čudovište glasa svojim prepoznatljivim ZOOING-ZOO-ING zvukom! Nažalost, u njih je nemoguće ući, tako da je jedina spravica koju možete kontrolirati nekakav imperijski top kojim smičete nešto moćnije neprijatelje. Zvuk je odličan, glasovi su vrlo vjerni i uvjerljivi, a sami zvučni efekti već arhetipski. Sve u svemu, osjećaj igranja je izvrstan, a što je najljepše, golema *single player* kampanja "podebljana" je i odličnim *multiplayerom* koji se sastoji od čak sedam modova igre. Iako su gotovo svi više-manje adaptacije tipičnih *deathmatchova* i *capture the flagova,* dovoljno su maštoviti da vas zalijepe za ekran. Tako je umjesto CTF-a prisutan *capture the ysalamari* u kojem lovite malu živinu koja u određenom radijusu anulira učinke Sile! Nadalje, na početku svakog meča dobivate određen broj bodova koje možete razdijeliti na moći kojih u *multiplayeru* ima još više nego u kampanji za jednog igrača *(team heal* npr.) Također, botovi su odlični, pa fino možete koristiti *offline* bez opasnosti da vas zgaze i osramote. Zgodno je što su većina zapravo likovi iz *single playera* pa ih krase najrazličitiji *skinovi* i posebne karakteristike! MP brzina je ugodna, na raspolaganju je petnaestak karti, nema prevelikih *lagova* i sve više-manje funkcionira poput odličnog MP-a iz *Elitnih snaga*... Sve u svemu, *Jedi Knight: Jedi Outcast* je kvalitetna, zaokružena i golema igra, ponajbolja u *Star Wars* svijetu, kakvu je teško naći pa je doista preporučujem svima. Ali oprez, kako rekoh, nije lagana pa se sigurno neće svidjeti početnicima koji će imati problema s prelaženjem već prvog nivoa! Ali kako takvih igara stare škole u posljednje vrijeme ima sve manje, vrijedi malo napregnuti mozak i pomučiti se. Nagrada je pregršt; predivna grafika, odlična zvučna kulisa, fascinante borbe, laserska sablja i, naravno, *Star Wars* etiketa. Ako ste barem malčice iskusniji igrač, nema razloga da ne kupite ovaj biser uz koji ćete provesti dane i noći te biti posnosni što ste vlasnik PC-ja. Eh, i neka Sila bude s vama... zauvijek!

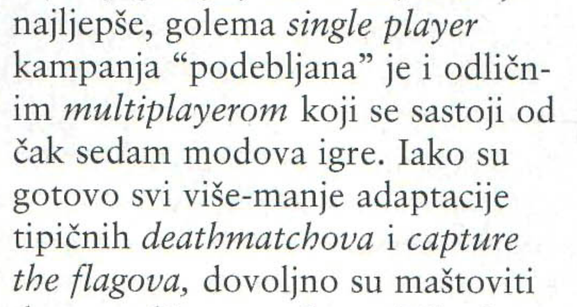
PROSTRANSTVA

U prijašnjim smo se recenzijama znali žaliti na nevješto kreiranje otvorenih prostora u Quake 3 engineu. Ali *Jedi Knight 2* dokazuje da engine uopće nije bio kriv, nego programerska nesposobnost. Riječ je o tome da *JK2* sadrži neke od najvećih prostora ikad viđenih u klasičnim FPS-icama, pa su gradovi doista golemi, a brda su po prvi put jedna od drugih udaljena po nekoliko stotina metara! A sve je tako lijepo smješteno u tipičnu SW-ikonografiju za koju znamo da se pali na goleme otvorene prostore ili goleme unutrašnjosti najrazličitijih postrojenja, moćnih razarača i inih setova od kojih zastaje dah. Čista petica!








Kažu mi da imam izraženu čeljust, ali ja uopće ne mislim tako

ALTERNATIVNO

DARK FORCES
Tata i mama svih Star Wars FPS-ova na PC-ju.

JEDI KNIGHT
Zaigrajte prvi dio i pogledajte kako je grafika otad napredovala.

92

OCJENA

Budući SW benchmark, premda malo pretežak za neiskusne igrače

Strip-junaci konačno imaju igru koja ih je stvarno dostojna

FREEDOM FORCE

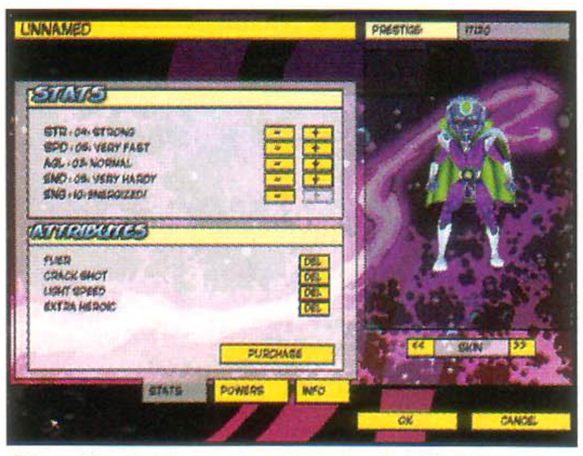
Vratite se u šezdesete, doba hladnog rata, antikomunističke kampanje... i legendarnih stripovskih superheroja. Tvorci nezaboravnog *System Shocka* donose vam najzabavniju igru u 2002.



Još jedan zanimljiv radni dan Freedom Forcea... i omiljena zabava naših heroja - bacanje auta s ramena

FREEDOM FORCE

PROIZVOĐAČ Irrational Games **IZDAVAČ** EA Games **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 350 MHz, 64 MB RAM, 8 MB 3D-kartica **NAŠA PREPORUKA** P3 600 MHz, 128 MB RAM, Geforce **3D-PODRŠKA** Direct3D **MULTIPLAYER** podržan



Stvorite svojeg superheroja i učinite ga onakvim kakvim želite

PIŠE **Damir Đurović**
damir.djurovic@janus.hr

Tematika superheroja u računalnim igrama nikad nije bila dovoljno vjerno prenesena da bi postigla barem približnu popularnost kakvu je uživala u strip-industriji ili pak na filmu. Manje-više, svi dosadašnji pokušaji prebacivanja nekih poznatih superherojskih ikona u virtualni oblik završavali su velikim *flopovima*. No, genijalna ekipa Irrational Gamesa konačno je skinula tzv. "kletvu superherojskih igara" i stvorila naslov doista vrijedan velikih stripovskih ikona. Ukratko, obilje zabave, karakterističnog stripovskog humora te iznimnih vizualnih detalja tu su kako bi vam spremno oduzeli sve raspoloživo slobodno vrijeme.

DOCTOR EVIL

Šezdesete su godine prošloga stoljeća, Zemlja je u hladnoratovskoj krizi, a Amerikom haraju antikomunističke kampanje. Za stanovnike Patriot Cityja, tipičnog američkog gradića, u tijeku je još jedan uobičajen radni dan pun stalnih izazova, ali i napetosti i straha od ubrzano rastućeg kriminala koji se širi ulicama kao kuga. Ipak, nitko ne sluti što se sprema u dubinama svemirskog prostranstva u čije je istraživanje ljudska rasa tek nedavno kročila malenim, ali opreznim koracima. Na udaljenom planetu, u nepoznatom sunčevu sustavu u udaljenom kutku galaksije sprema se velika zavjera koja će zauvijek promijeniti živote nekolicine stanovnika Patriot Cityja. Nacija nekoć prosperitetnih i miroljubljivih aliena Dominiona, sada pod željeznim žezlom zlog vladara Lorda Dominiona, pokorila je praktički sve svemirske rase i brojne dimenzije za koje ljudska rasa i ne sluti da postoje. Jedini korak do potpune vladavine nad svemirskim prostranstvima ostao je naš maleni, nedužni planet Zemlja. No, iako je dovoljna samo jedna riječ kako bi ostvario svoju toliko



Ajmo, Pikachuuu... udar munjom! ZAP, ZAP!



Minuteman vs. Nuclear Winter

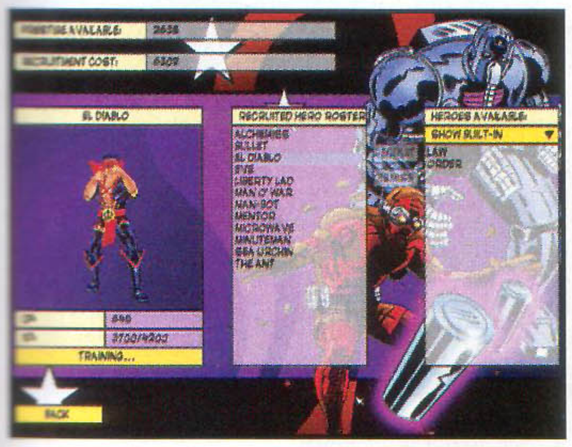


Minuteman vs. Pinstripe

SVE DOBRE STVARI DOLAZE U TRILOGIJAMA

Odlične kritike igrača i brojnih medija zajamčile su ostvarenje vizije Irrational Gamesa u kojoj je *Freedom Forece* tek prvi naslov u njihovoj trilogiji o superherojima. Drugi će se nastavak odvijati desetak godina poslije, znači u sedamdesetima/osamdesetima, dok bi treći trebao konačno superheroje staviti u neki današnji okvir te ih opremiti svim mogućim modernim tehnološkim čudesima. Zasad nije poznato kad bi se oni trebali pojaviti, no s obzirom na EA-ovu pohlepu za novcem, vjerujemo da će to biti u vrlo bliskoj nam budućnosti.

Igra koja zaslužuje titulu najzabavnije u 2002. godini



Prije početka svake misije potrebno je odabrati najviše četiri superheroja iz svog velikoga tima



Dinosauri iz druge dimenzije haraju ulicama Patriot Cityja, jedino VI možete spasiti nedužne građane

željenu pobjedu, izopačeni Lord Dominion nema namjeru naš beznačajni plavi kamičak uništiti jednostavnim napadom svoje snažne i različite svemirske flote. Za malene Zemljane spremio je nešto drugačiji, no nimalo manje opasan plan. U želji da se poigra njihovim životima i natjera ih da sami dovedu svoj planet do uništenja, Lord Dominion svoj mračan plan iznosi bliskom mu pobočniku iako ne sluti da u prikrajku, skriven u sjeni, vreba posljedni pripadnik galaktičkoga pokreta otpora, alien velikih mentalnih moći pod imenom Mentor. U namjeri da spriječi Dominione u njihovoj namjeri, očajni Mentor otima svemirski brod s velikim zalihama misterioznog *energy X-a*, tajne energije vitalne za provedbu njihovog izopačenog plana. No, nažalost, taj pothvat biva otkriven u samo nekoliko sekundi te se za odvažnim izvanzemaljcem šalje jaka potjera s namjerom da ga se uništi. U trenutku kad je Mentor bio nadomak našem malenom planetu, njegov brod biva uništen u svega nekoliko bljeskova te prisilno slijeće na Zemlju sa svom zalihom *energy X-a* koja biva razasuta po cijelom području Patriot Cityja.

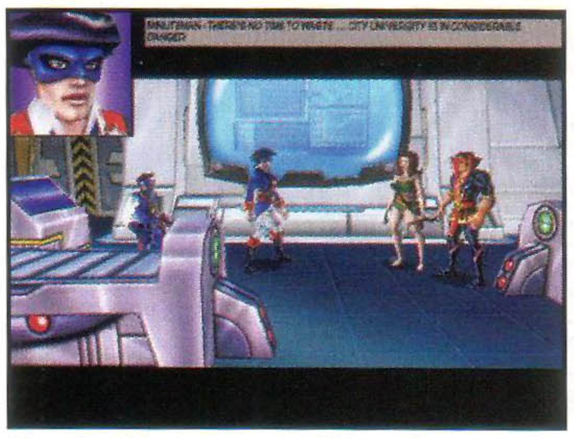
ENERGY X

Zagonetni *energy X* zapravo je tajno oružje koje je Dominionima pružilo neviđene moći omogućivši im da s lakoćom potlače ostale galaktičke nacije. Nakon uništenja Mentorovog broda, *energy X* pao je u ruke različitih ljudi. Jedan od (ne)sretnika je i vaš prvi superheroj u igri i osnivač Freedom Forcea, legendarni Minute Man. Nakon odigranih prvih nekoliko uvodnih misija, Minute Man, želeći razriješiti komunističku zavjeru, susreće Mentora koji mu pojašnjava njegove supermoći prouzrokovane misterioznom energijom te ga upućuje u prijetnju koja se nadvila nad sudbinu Zemlje u vidu zlog Lorda Dominiona koji je spreman učiniti sve potrebno ne bi li Zemljane skinuo s repertoara. No, ubrzo saznajete da Minute Man nije jedini stanovnik Patriot Cityja koji je došao u kontakt s *energy X*-om. Napredujući polako kroz priču, susretat ćete brojne druge nekad obične ljude, a sada superheroje ili pak superzlikovce koji će sve učiniti ne bi li vam zagorčali život.

VESELA EKIPA U TAJICAMA

Stalnim napredovanjem kroz misije vašem veselom timu superheroja odlučnom da stane na put svim zlikovcima koji predstavljaju prijetnju Patriot Cityju polako će se pridruživati sve veći niz doista unikatnih superheroja. I to u najboljem smislu te riječi, dakako s naglaskom na stripovski stil koji je prevladavao u šezdesetima kad su superjunaci doista počeli ozbiljnije stjecati popularnost. Naići ćete na svakojake supermoćne dobročinitelje, od vatrenog Meksikanca El Diabla pa do limenog Man-Bota ili pak zagonetne gospođice južnjačkog naglaska Alche-Miss.

Neki od superheroja automatski će se pri završavanju određenih misija pridruživati Freedom Forceu, dok ćete neke morati u svoje redove unovačiti stečenom slavom, tj. *prestige* bodovima. Njih ćete pak stjecati u misijama ovisno o tome koliko budete učinkoviti u zaštiti građana Patriot Cityja te u uspješnom sukobljavanju sa zlikovcima i hordama njihovih sljedbenika. Za one pak sklonije modificiranju ili sve vas kojii ste oduvijek željeli stvoriti svojeg vlastitog superheroja Irrational Games je pripremio jedno veliko iznenađenje. Naime, omogućeno vam je krojenje lika baš po vašoj



Freedom Fortress - središte svih operacija našeg hrabrog tima superheroja

mjeri kojeg ćete moći obdariti apsolutno bilo kojim željenim moćima, od letenja pa do ultrarazorne XYZ-zrake te tome još dodati sitnice poput otpornosti na metke, brzine veće od zvuka i sve drugo što vam padne na pamet. Svoju ćete kreaciju u *Freedom Forceu* moći uvesti u bilo kojem trenutku igre, dakako ovisno o količini *prestige* bodova (što je superheroj moćniji, to će vam biti potrebno znatno više *prestigea* da ga uvrstite u svoje redove). No, ni nakon toga njegov se razvoj, kao ni svih ostalih već stvorenih likova u igri, ne zaustavlja. Naime, tijekom akcije u misijama svaki od vaših superheroja stjecat će iskustvene bodove da bi nakon što dostigne određenu količinu prešao na novu



Spriječite pomahnitale gigantske robote u njihovom rušilačkim nakanama



Napad zlih divovskih mrava ubojica s planeta X



Veličina je važna, varaju se oni koji misle drugačije

iskustvenu razinu. Tako ćete dobivati priliku neprestano poboljšavati svoje pripadnike Freedom Forcea te njihov razvoj usmjeravati prema onom stilu igranja koji vam najviše odgovara (blizinski okršaj, gađanje različitim projektilima ili laserskim zrakama itd.).

ZLE BEŠTIJE S PLANETA X

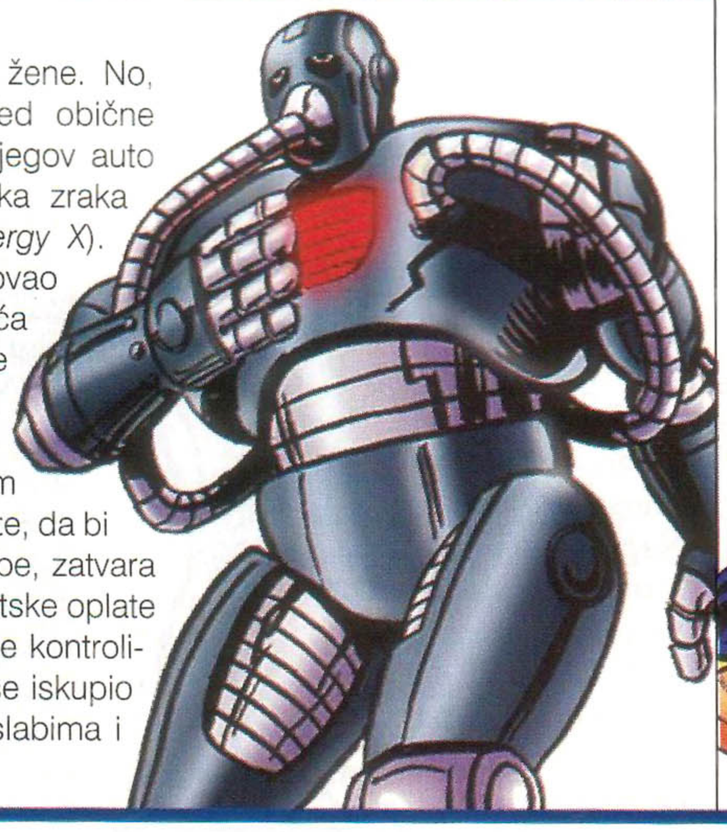
Od poludjelih komunističkih plaćenika, gigantskih mrava ubojica, pobješnjelih dinosaura iz druge dimenzije ili pak izopačenih podzemnih stanovnika pa sve do velikih, rušilački raspoloženih robota te napada klonova - sve to su nevolje s kojima ćete se morati suočiti u obrani Patriot Cityja. Naravno, iza svakog sumnjivog događaja stoji i po jedan superzlikovac sa svojim superrazrađenim i superzlim planom koji uvijek na kraju krajeva propadne jer mu se hrabri Freedom Force nađe na putu. Koncept i dizajn više od dvadesetak podužih i vrlo zabavnih misija koje krase ovu igru iznimno je vjeran scenarijima autentičnih stripova šezde-

THE SECRET ORIGIN OF...

Kakva bi ovo bila igra o superherojima kad ne biste tijekom nje imali priliku saznati detaljnu pozadinu misterioznog nastanka svakog vašeg lika. Ovdje nabrajamo samo neke od zanimljivijih...

MAN BOT

Imao je sve - izgled, novac, žene. No, jednog dana, tijekom naizgled obične vožnje s trebicom u *mečki*, njegov auto pogađa tajanstvena energetska zraka (da, daaa... pogodili ste, *energy X*). Misteriozni događaj prouzrokovao je čudno zračenje kod mladića pa shvativši da se ne može kontrolirati, odlazi potražiti pomoć brata znanstvenika. Nesretnim slučajem, prilikom energetskog izboja ubija brata te, da bi zaštitio okolinu od samoga sebe, zatvara se u unutrašnjost metalne robotske oplate koja mu pomaže da učinkovitije kontrolira svoje stečene moći. Da bi se iskupio za grijeh, odlučuje pomagati slabima i braniti Patriot City od zlih sila.



EL DIABLO

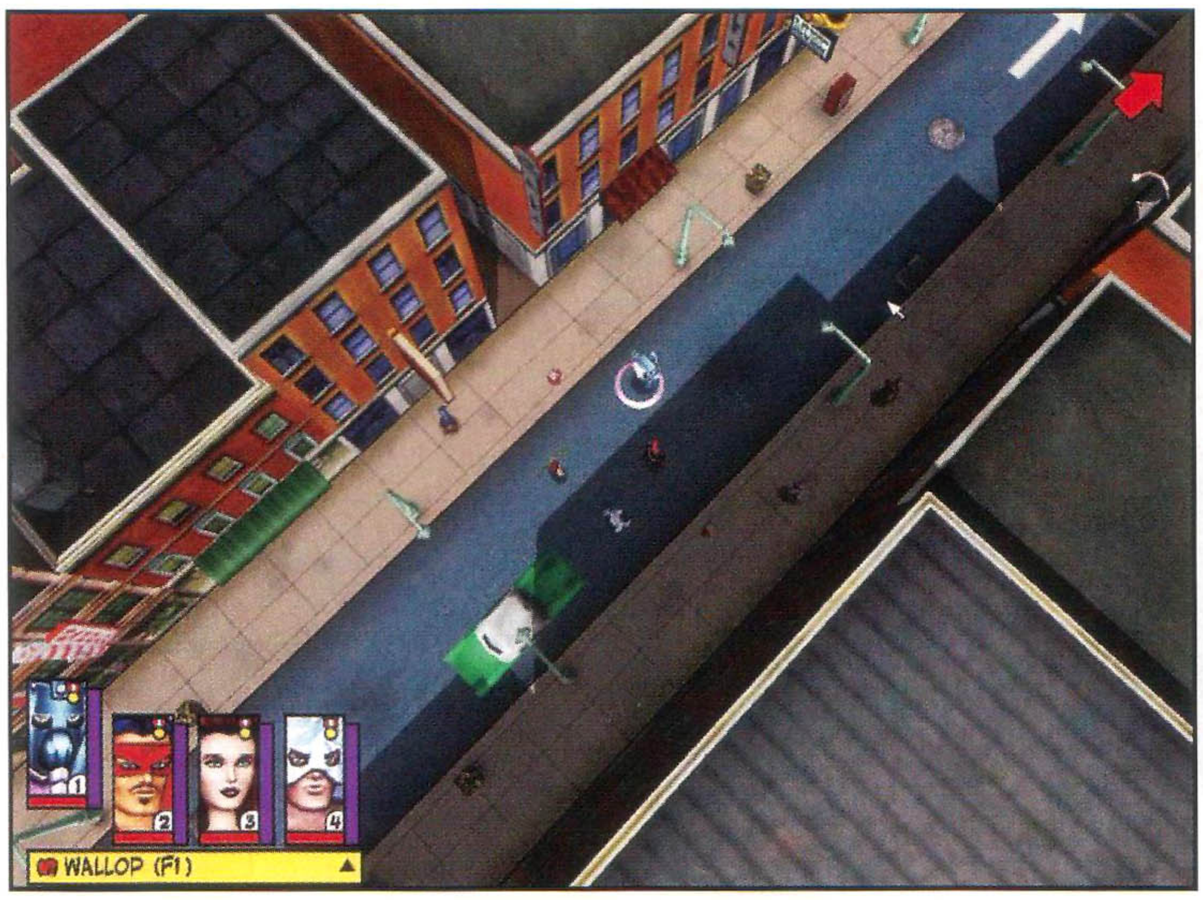
Mladić iz meksičke četvrti Patriot Cityja; prilikom jednog okršaja lokalnih latinobandi dolazi u dodir s *energy X*-om. Cijelo mu tijelo počinje nekim čudnim slučajem goriti iznutra te dobiva različite vatrene moći, uključujući i mogućnost letenja. Vatreni latino nadjeva si ime El Diablo te se zavjetuje da će se boriti protiv svega zla.



ALCHE-MISS

Tipična južnjačka *prome queen* djevojka na čiji izgled padaju stotine jadnih studenata. U jednom od svojih snova posjećuje ju vizija zagonetne božice koja joj daje svoju moć (zapravo samo još jedan slučaj *energy X*-a). Iduće jutro južnjačka ljepotice budi se s brojim moćima magičnog podrijetla te kreće u svoj obračun sa zlikovcima.





U igri imate potpunu slobodu zumiranja da biste mogli što lakše pratiti svoje heroja

Kao da pred sobom imate 'živi strip' sa superherojima čijom pričom sami upravljate, ma naprosto predivno



Tipičan superzlikovac, velik, zao, moćan... no zapravo vrlo nježan u duši iako to još nitko ne zna



Jedna od tipičnih supernaprava tipičnih stripovskih zlikovaca, golema klonirajuća zraka



Čovjek zvan *senka*

setih godina, što će u vama doista pobuditi nostalgiju ako ste, dakako, ljubitelj superheroja i njihovih podviga. Mislimo da ne bi bilo dobro kad bismo vam sada razotkrili neke konkretnije pojedinosti o pojedinim misijama jer bismo vam time samo pokvarili užitak igranja. Kako bi sve skupa djelovalo još uvjerljivije, svi heroji komuniciraju na za njih jedinstven, pomalo pretjeran, stripovsko-humoristučan način. Ako dosad i niste bili neki pretjerani strip-fanatik, *Freedom Force* sadrži dovoljno zabave da vas tjednima prikuje za monitore. Uostalom, što može biti zabavnije od bauljanja gradom u klasičnom "mi smo superheroji" stilu podižući aute i bacajući ih na neprijatelje, vitlajući semaforima i stupovima rasvjete ili pak igrajući kamena s ramena gađajući negativaca kantama za smeće. Dodajte tome još i realno uprizorenu minijaturu tipičnog američkog gradića Patriot Cityja koji tijekom vaših misija i dalje proživljava svoju svakodnevicu - stanovnici šeću gradom, auti klize ulicama i zabijaju se u obližnji stup nakon što pred njih izleti banda kostimiranih luđaka itd. Naravno, ako usput spektakularno razvalite koju zgradu, nikom ništa, tek neznatan gubitak popularnosti, no pazite da vam ne prijeđe u naviku jer stanovnici Patriot Cityja od vas ipak očekuju da se ponašate kao koliko-toliko dostojni superheroji spremni žrtvovati sve za spas svoga gradića. Ipak, daleko najzabavniji u cijeloj igri, kao i u svakom stripu o superherojima, je *grand* finale svake od misija, tj. spektakularni sukob s glavnim supernegativcem koji je zahvaljujući *energy X-u* također obdaren pristojnim arsenalom supermoći kojim će vašem hrabrom timu nastojati nanijeti što veću bol.



GRAD PATRIOTA

Mehanika igre izvedena je u stvarnom vremenu i donekle je vrlo slična standardnim RPG-ovima u stvarnom vremenu poput *Baldur's Gatea*. Naime, da biste se što lakše snašli, u bilo kojem trenutku možete pauzirati igru, dobro razmisliti o zadanoj situaciji i podijeliti naredbe svojim superherojima te se ponovno vratiti u *real time* mod promatrajući kako vaše kostimirane dobričine razgrću i satiru horde neprijatelja kao beba zvečku. U nastojanju da igra vizualno dočara onaj specifičan *feeling* superherojskih stripova, njezini su se dizajneri odlučili za izradu vlastitog 3D enginea iznimnih mogućnosti koji u isto vrijeme djeluje i izrazito stripovski kako bi se zadržalo što više autentičnosti. To im je i uspjelo, pa je doista predivno vidjeti kako sve skupa funkcionira. Osjećate se kao da je pred vama 'živi strip' čijom pričom sami upravljate, ma predivno! Ako tijekom akcije poželite obratiti pozornost na detalje ili pak sagledati situaciju iz malo šire perspektive, vrlo glatka zoom funkcija pružit će vam tu mogućnost jednostavnim rolanjem kotačića na mišu. Čak i na nešto slabijim i starijim strojevima igra se vrti u nižim rezolucijama prilično prihvatljivo, što je još jedan veliki plus za Irrational Gamesov team programera i svakako dobra vijest za ljude nešto plićih džepova. Glazbene se teme mijenjaju od misije do misije, neke su skladbe fantastično malo remek-djelo te donekle sliče poznatim tonovima iz serijala o superherojima kao što su Batman&Robin, Spider Man itd. U svakom slučaju, odlično odgovaraju cjelokupnom *feelingu* što ga igra pruža te u kombinaciji s iznimno dobrim sinkronizacijama superheroja i odgovarajućim zvučnim efektima eksplozija, pucnjeva i ostalih sitnica čine jednu hvale vrijednu zvučnu podlogu. Voljeli vi superheroje ili ne, *Freedom Force* je igra koju vam iskreno preporučujemo. Nešto ovako zabavno, vjerujte, nismo imali priliku igrati ne nekoliko posljednjih mjeseci nego čak nekoliko posljednih godina.

ANTMAN

Tipičan američki potlačeni štreberko s koledža kojemu je jedna od najvećih ljubavi proučavanje prirode, posebice života malenih mrava. Jednoga ga dana lokalni razbijači standardno premlate, no u trenutku očaja do njega, niotkuda, seže misteriozna ljubičasta zraka. Iznenada mladi štreberko dobiva nevjerojatne moći te shvaća kako može kopati kroz zemlju brzinom mrava te se verati po zgradama nevjerojatnom brzinom.



MICROWAVE

Robotorizirani neznanac iz budućnosti koji se u jednoj od budućih misija tijekom igre iznenada pojavljuje prolaskom kroz vremenski portal. U početku prema Freedom Forcevom timu ima neprijateljske namjere, no nakon brze "obrade" i reprogramiranja Microwave pristaje uz vaše redove.



THE BULLET

Jedan od ponajboljih pilota američkog ratnog zrakoplovstva u jednoj od misija u vijetnamskom ratu biva iznenada oboren nad neprijateljskim područjem udarom *energy X* zrake o njegov zrakoplov. Prilikom slijetanja među neprijatelje Bullet saznaje da je stekao nevjerojatne moći te zahvaljujući brzini većoj od metka uzmiče neprijatelju i spašava živu glavu.



ALTERNATIVNO

SPIDER MAN THE MOVIE

Još jedna od desetak igara nastalih prema ovom ultrapoznatom superheroju; stiže za nekoliko tjedana. Ovaj put Spider Man se pojavljuje u scenariju rađenom prema istoimenom filmu koji upravo stiže u naša kina.

DEUS EX

Iako nije riječ o igri u kojoj doslovce upravljate superherojima, glavni lik u ovom FPS/RPG-križancu zbog svojih nanougradaka dobiva sposobnosti koje bi posramile i neke od najslavnijih superheroja; igra vrijedna vašeg vremena.

90 OCJENA

Titulu najzabavnije igre godine teško da će itko preuzeti ovom karakterističnom superherojskom uratku Irrational Gamesa

Carevo novo ruho

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4

Heroje smo čekali i čekali. I napokon ih dočekali



HEROES OF MIGHT & MAGIC 4
PROIZVOĐAČ New World Computing **IZDAVAČ** 3DO **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 300 MHz, 128 MB RAM **NAŠA PREPORUKA** P3 700 MHz, 256 MB RAM **3D PODRŠKA** N/A **MULTIPLAYER** Nakon nadolazeće zakrpe; LAN i Internet

PIŠE **Mladen Herojski Golubić**
mladen.golubic@janus.hr

Koliko je prošlo od vašeg posljednjeg *questa?* Jeste li posljednji put krčili put kroz opasne strane zemlje prije dvije ili više godina? Da, da, prošla su tri ljeta od posljednjih *Heroesa*. Prošlo je previše vremena otkako ste posljednji put vitlali vjernim mačem i gledali u knjigu čarolija. Ali ništa zato, uzmite prašnjavi štit (+3 na magiju, +1 na obranu) s tavana i pokušajte trbušnjacima skinuti masne naslage, pripremite se za na novu avanturu. Heroji su još jednom dojahali.

Heroese smo posljednji put vidjeli u svoj svojoj slavi tijekom 1999. Bio je to treći nastavak koji je još jednom pokazao zašto su *Heroji* vrsta legalne droge koju bi svatko trebao uzimati. Apstinencijsku smo krizu uspijevali prebroditi igrajući ih ponovno, a pokoji bi nam se put u rukama našla i kakva ekspanzija. No svi su čekali ono pravo: nastavak, i to četvrti.

Godine su prošle, nastavak je stigao i još jednom možemo dobiti toliko potrebnu "porciju" droge.

Ipak, prije nego što otpišemo sve prijatelje i damo otkaz na poslu bilo bi dobro vidjeti isplati li se sve to. Pa krenimo.

Oni koji očekuju da će epska igra kao što su *Heroji* imati i epsku priču grdno se varaju. Sve je vrlo jednostavno. Nakon nebrojeno mnogo bitaka i isto toliko ratova dvojica velikih vođa našla su se jedan nasuprot drugom. Vođeni željom



Dio zagonetne slike koju dobivate kad posjetite "Oracle"

svojih mačeva, krenuli su u posljednju bitku. I kad su se konačno dva mača našla skupa, nastao je opći kaos. Sword of Frost i Armageddon's Blade ukrstili su oštrice i iz toga su proizašli potresi, poplave, zemlja se raspadala... No na sreću ljudi i ostalih stvorenja, otvarali su se portali koji su vodili u nov, miran i djevičanski svijet koji je spremno prihvatio sve izbjeglice iz staroga. Ali kako su ljudi tvrdoglava stvorenja, ratovi su se nastavili i u novom svijetu. Dragi moji, priča je tu, ispričana možda čak bolje (egoizam je jednostavno prevladao) nego u uvodnoj špici *Heroja*.

AVANTURE, AVANTURE

Da bismo imali što raditi u novim *Herojima,* dobri ljudi iz New World Computinga nude nam šest kampanja i gomilu pojedinačnih misija. Dakako, ako ste onaj zagriženi ljubitelj *Heroja,* to vam neće biti dovoljno. Ipak, nema kraljevstva ili zemlje koju niste uspjeli pokoriti ili barem spaliti (bilo kakva veza s Atilom nije namjerna). Da biste svojem nezasitnom apetitu (nije li to jedan od sedam smrtnih grijeha?) stali na kraj, u igru je ubačen i odličan *editor* pomoću kojeg možete raditi svoje misije ili kompletne kampanje. No, više o njemu potražite u okviru uz tekst, vratimo se mi radije igri. Ruku na srce, *Heroji* nikad dosad nisu izgledali tako živopisno. Još uvijek se vrte u 2D-u, ali to ne smeta jer je svemu posvećena iznimna pozornost. Svaka građevina, karte i jedinice odlično su nacrtane s mnogo pojedinosti (ovdje je riječ o karti po kojoj se krećemo) i sve pršti od boja. Ponekad igra izgleda prezasićeno jer se od silnog šarenila čovjek jednostavno izgubi. Ponekad je šarenilo na krivim mjestima, primjerice u podzemlju zna biti tako šareno da se pitate nisu li svi u razvojnom timu daltonisti. No ipak, sve u svemu, grafička je izvedba primjerena igri.



Uvijek se pobrinite da vam je heroj dobro opremljen



Kažu da slika govori više od tisuću riječi, pa eto...

Prije ili poslije, čarolija nestane



Osim što je grafika dotjerana, u igri je i popriličan broj novina. Jedna od najvećih je uvođenje heroja kao jedinice koja se bori rame uz rame s vašim jedinicama. Na početku ga je dobro

JEDINICE

Ako ste početnik, sigurno ćete cijeniti svaku pomoć koju možete dobiti. Pa evo nekoliko dobrih jedinica iz svake škole magije.

NATURE
Mantis (leti, prvi udara, binding, radi štetu 34-50);
Faerie Dragon (leti, koristi magiju, ima "magic mirror", radi štetu 35-50);
Phoenix (leti, ima mogućnost ponovnog rođenja, napad dahom i vatrom, radi štetu 45-65)

ORDER
Naga (nema "odmazde", radi štetu 14-22);
Dragon Golem (prvi udara, negativan prvi udar, mehanika, radi štetu 36-55);
Titan (nema "kaznu" na borbu prsa o prsa, chaos ward, napad na daljinu, radi štetu 34-50)

CHAOS
Efreet (vatreni štit, otpornost na vatru, vatreni napad, leti, radi štetu 10-20);
Hydra (napada više jedinica, nema "osvete", radi štetu 28-60);
Black Dragon (imun na magiju, napad dahom, leti, radi štetu 55-110)

LIFE
Monk (napad na daljinu, death ward, radi štetu 10-15);
Champion (juriša, prvi udara, radi štetu 24-36);
Angel (leti, uskrsnuće, radi štetu 40-65)

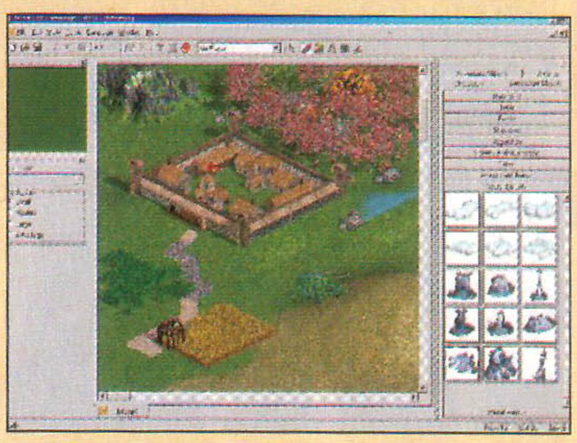
DEATH
Ice Deamon (napad ledom i zaleđivanjem, otpornost na led, radi štetu 12-16);
Venom Spawn (napad na daljinu, otrov, radi štetu 16-24);
Devil (teleport, prizivanje demona, life ward, radi štetu 34-50)

MIGHT
Cyclops (area attack, napad na daljinu, radi štetu 12-18);
Behemoth (snaga, radi štetu 55-80);
Thunderbird (leti, napad munjom, radi štetu 28-40)

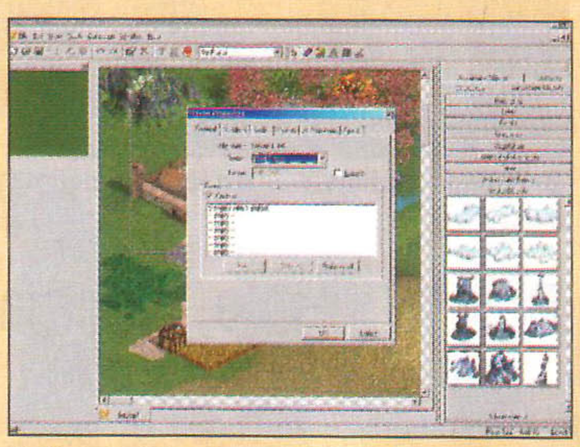


CAMPAIGN EDITOR

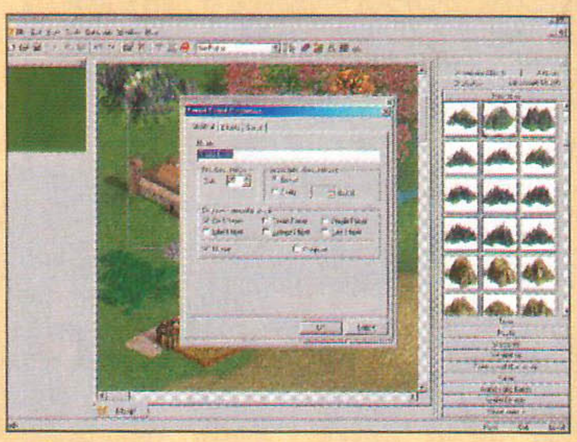
Editor koji dolazi uz igru doista je odličan. U njemu možete raditi sve što vam srce poželi, pojedinačne karte ili cijele kampanje. Moguće je raditi skriptirane događaje, editirati najmanju pojedinost vezanu za bilo koji objekt ili kakvu opću varijablu, a sve se to klikanjem po jednostavnom i preglednom sučelju. Posebno oduševljava način na koji program povezuje neke objekte u cjelinu; odlučite li, primjerice, grupirati nekoliko planina ili drveća, editor će ih automatski spojiti tako da se ne vidi prijelaz, pa karta nakon toga izgleda kao da ju je radio profesionalac.



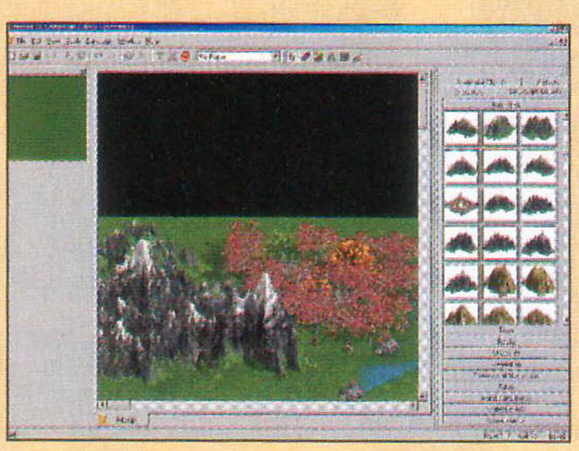
Ovaj mali dio karte nastao je za nekoliko sekunda



Možete točno odrediti s kojim zgradama, jedinicamai čarolijama grad počinje



Stvaranje skriptiranih događaja



Vidite, ni na planinama ni na drveću ne vidi se prijelaz



Dakako, heroje možete naći u krčmama, da im majku pijanu



Još jedna novost je fog of war



Vojska od šest heroja gazi sve pred sobom

držati u pozadini i koristiti samo za davanje potpore (obično baca magije). Ali kad dobije dosta iskustva i kad se malo razvije, obično je prava mrcina i može sam zaustaviti dobar dio protivničkih sila. Znači, imamo nabildanog heroja. E sad ih zamislite sedam (toliko može biti jedinica u jednoj vojsci) kako stoje jedan uz drugog! Umjesto da imate heroja i šest vrsta jedinica, vi možete staviti sedam heroja i haračiti kako vam se svidi. Normalno, pretpostavlja se da su svi prešli deseti nivo jer ih inače znaju pokositi u prvih nekoliko napada. U igri je 11 osnovnih klasa heroja i 37 naprednih tako da vam mjesta za eksperimentiranje neće nedostajati. Klase se određuju pomoću osobina koje birate za svog heroja. Kad god bude prelazio na viši nivo, bit će ponuđene tri osobine, a vi odabirete jednu. Kombinacija određenih osobina obilježit će ga, primjerice, kao paladina. Čarolije koje će koristiti proizlaze iz odabira škole magije, a njih je pet: Life, Order, Death, Chaos, Nature. Kad počnete igrati kampanju, škola vam je već nametnuta, ali tijekom igre možete naučiti i čarolije drugih škola. Što se pak pojedinih misija tiče, birate koju ćete vrstu magije koristiti.

ZAKON ŠAKE

U *Herojima* ćete se i boriti. Da ste htjeli samo istraživati, učlanili biste se u izviđače. Vi kao pravi i prekaljeni vojskovođa čeznete za borbom, a istražujte tek toliko da biste našli neko siroto živinče koje će poginuti pod udarcima vjernog vam mača. Svi koji su igrali *Heroje* znaju da se borba odvija na posebnom ekranu, poprilično drugačijem od onog na kojem istražujete. Heroji su se riješili polja po kojima su se prije morali kretati i zamijenili ih nevidljivom mrežom koja omogućava prividnu slobodu kretanja. I ovdje je svaka vojska na svojoj strani ekrana. Tijekom bitke jedinice koje se bore prsa o prsa kretat će se jedne prema drugima, dok će korisnici dalekometnih oružja i magije stajati u pozadini i biti podrška. Kad smo već kod dalekometnih jedinica, recimo da kad u ruke paladina ili priesta stavite samostrel, taj heroj neće ispucavati strijele nego nekakve crvene kuge. Ostali heroji orijentirani prema *fighter* klasama ispucavat će strelice kako bi to i trebalo biti. Zasad nismo shvatili tu nepravilnost. Uglavnom, borba je u osnovi ostala ista (osim heroja koji sada sami sudjeluju u borbi). Da biste se imali čime boriti, potrebni su vam gradovi u kojima ćete graditi različita zdanja u kojima ćete regrutirati nove snage. Ali za razliku od prethodnih nastavaka, ovdje će jedne zgrade sprječavati izgradnju drugih. Primjerice, ako ste odabrali Life, birat ćete želite li raditi "šampione" ili "anđele", što nema blage veze s mozgom jer se odnosi samo na jedan grad. U jednom gradu stavite da se proizvode "šampioni", a u drugom "anđeli", i sve je O.K. Nedavno smo u *Disciplesima 2* vidjeli kako bi to trebalo izgledati. Da bi ta, nazovimo ih, opredjeljenja imala nekog taktičkog smisla, trebala bi vrijediti za sve, a ne samo za jedan grad. Stvar koja je nove *Heroje* odvojila od starih je nemogućnost nadogradnje jedinica. Ljudi, od "upgradea" se možemo oprostiti. Objasnili su da sada više ne možete stvarati nepobjedive vojske. Aha, a vojska koja se sastoji od tri heroja, 50-ak "anđela", križara, redovnika i "šampiona" nije nepobjediva. Sve u svemu, ta promjena se čini kao eksperiment koji je otišao u neželjenom smjeru.



POGREŠKE I POGREŠKICE

Iz prethodnog smo primjera vidjeli da su *Heroji* donijeli i "poboljšanja". Ima ih još. Zašto istražujemo? Zato što želimo vidjeti nepoznato. To znači da želimo otkrivati nove predmete i vidjeti nove značajke tek kad ih nađemo. U *Herojima* je moguće vidjeti značajke predmeta koji je negdje na karti ako kliknemo na njega desnim gumbom. Tako unaprijed možete vidjeti isplati li vam se ratovati zbog njega. Još uvijek nije napravljen dobar omjer snage vojske. Na početku je preslaba, a pri kraju nepobjediva pa nestaje izazova. Za to su prije svega krivi heroji koji znaju biti stvarno "nabildani"; baš im se nije isplatilo stavljati 66 vrsta "zvjeradi" jer je velika većina preslaba za bilo što. *Heroji* su jednostavno izgubili ono nešto posebno, onu čaroliju koja nas je tjerala dalje. Istina je da se ona pojavi s vremena na vrijeme i vi idete dalje samo da biste je ponovno našli, ali između ta dva trenutka zna proći previše vremena.

MJERNE JEDINICE

Dok ne steknete "visions" ili neku sličnu čaroliju, neprijateljske su vojske predstavljene riječima. Što koja riječ znači? Evo popisa i objašnjenja:

Few	1-4	Company	100-249
Several	5-9	Hundreds	250-500
Band	10-19	Host	500-999
Dozen	20-49	Legion	1000-2499
Scores	50-99	Thousands	2500-xxxx

ALTERNATIVNO

HEROES SERIJAL
Tako je sve počelo.

DISCIPLES 2
Zgodna igra koja oponaša *Heroje*.

WARLORDS TBS
Odlična igra dok je obitavala u TBS-žanru.

75

OCJENA

Bez šarma, ali s dosta novina

Doktor Ravijojlo u "Mat u dva poteza"

DUNGEON SIEGE

Iako smatram da davanje najave i recenzije igre istom autoru obično završava sličnim uratcima, radostan sam što je urednik i ovaj put odlučio tako učiniti. Dakle, da se dogovorimo: opet ćemo sve početi kao da nikad u životu niste čuli za *Dungeon Siege*, ja ću završiti članak i svi ćemo biti sretni i zadovoljni. Nego, kako ono ide - copy-paste?



Borba za Maslenički most

DUNGEON SIEGE

PROIZVOĐAČ Gas Powered Games **IZDAVAČ** Microsoft **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P3 500, 128 MB RAM, 3D-kartica **NAŠA PREPORUKA** Athlon 1.6 GHz, 256 MB RAM, 3D-kartica **3D-PODRŠKA** Direct3D **MULTIPLAYER** Internet, LAN



PIŠE **Damir Rukavina**

damir.rukavina@janus.hr

Naravno, sve što sam naveo u uvodu definitivno nije istina. Naime, budući da mi ionako ne pada napamet zbog čega bih prepisivao vlastite najave, napisat ću zapravo jedan konstruktivan članak. Uostalom, ne bi ni samoj igri bila pružena šansa da izađe kad bi bila previše slična ostalima. Dakako... da ubacim nešto love u kuvertu s disketom na kojoj je snimljen članak, moralna bi načela malko zaklecala... ovako, nažalost, nisu. Stoga, ako nemate ništa protiv, ja bih malo o igri. No, prije toga o nečem malo manje zanimljivom. Klasičan koncept po kojem ljudi u posljednje vrijeme prepoznaju roleplayinge je nažalost malkice iskrivljen u odnosu na originalan koncept usvojen negdje sedamdesetih (što je tada, kladimo se, bilo poprilično popularno uzmemo li u obzir tadašnju popularnost eksperimentiranja s različitim vrlo zanimljivim kemikalijama i biljkama). U takvom se načinu igre današnji koncept nesmiljenog klanja u RPG-ovima nije baš mogao pronaći s obzirom da se daleko više inzistiralo na koliko-toliko intelektualnom naboju. Uostalom, koliko se sjećam, moje skromno *paper&pencil* RPG-iskustvo svodilo se na to da je velik broj *game mastera* težio nečem većem nego što je klasično nabacivanje kockica nadajući se *critical hitu*. Također, iako nešto

Igra je jako, jako dobra



Jedini preživjeli!



A gdje su ⊗ i ▢?



Zima, zima, e pa šta je!

manje pacifistički nastrojeni, *Baldur's Gate* i *Planescape Torment* bili su više-manje predstavnici stare škole RPG-ova. Ipak, prije ili poslije netko je svima morao približiti koncept agresivnijeg RPG-a, odnosno onog jednostavnijeg. Znači da smo nakon nekog vremena završili s igrama poput *Magica* ili PC-igračima poznatijeg *Diabla*. Ovo dugotrajno naklapanje imalo je jednu jedinu nakanu: da kažem da je RPG evoluirao. Možda vam to ide na živce, ali uzmemo li u obzir da u novije vrijeme kapitalizmu ide dobro, bla bla bla bla... ajmo malo o igri koja predstavlja upravo onu "novu generaciju" roleplaying igara.

ESKALACIJA

Dakle, iz prijašnjeg ste odlomka, nadam se, zaključili da je *Dungeon Siege* namijenjen fanovima malo više akcijski orijentiranih RPG-ova. Ipak, zahvaljujući činjenici da se tržište zapravo sastoji i od onih kojima su se svidjeli *Fallout*, *Baldur's Gate* i (kašalj) *Bard's Tale*, igra je dobila i na istančanom konceptu taktiziranja. Ono što je na kraju ispalo izgleda poprilično impresivno i u sebi sadržava nekoliko elemenata obaju struja koje čine temelj dobrog RPG-a. Naime, koliko smo uspjeli shvatiti iz nekoliko intervjua s Chrisom Taylorom, igra je i osmišljena kao nešto u što se igrači vrlo lako mogu uključiti, bez razmišljanja o pretjerano velikoj količini pravila. Naravno, navedeno vrijedi ako pojedinac o kojem govorimo ima ponešto iskustva u igranju takvih igara. Ako je pak riječ o tipu koji je *tabula rasa* za računalne RPG-ove, neprijatelji će ga doslovce zabiti u zemlju. Dakle, upamtite, *Dungeon Siege* je prije svega igra za nekog tko je prije igrao RPG-ove. Neka ljudi u Gas Powered Gamesu pričaju što žele, ali stvari su onakve kakve jesu. No, unatoč tome, igra ima zanimljivo laki *learning curve*, tako da će je manje-više velik postotak igrača vrlo brzo apsorbirati te je kao i autor ovog teksta igrati i igrati, pa otpri-



Boro, jesil' to ti?



Aj' ti uđi u mračnu šumu!



GAS POWERED MICROSOFT



Kao što vjerojatno znate, Chris Taylorov Gas Powered Games u vlasništvu je Microsofta. Iako softverski div u posljednje vrijeme nastoji postići višestruku zaradu na svim mogućim profitabilnim tržištima unutar računalne industrije, postavlja se pitanje kad će spomenuta korporacija pustiti da malo dišu i druge tvrtke i distributeri. Ako nas pitate, odgovor je "nikad". Naravno, ako ćemo pritom dobiti još kol'ko-tol'ko kvalitetnih proizvoda, vjerojatno nećemo brinuti. Uostalom, s obzirom da igraća industrija uvijek predstavlja područje povećane konkurencije, gotovo je sigurno da će kvaliteta nadmašiti kvantitetu... barem u iduće dvije godine. A do tada... bacite pogled na slike iz igre.



Ajd' TI uberi ovo cvijeće...



Ovo ćete raditi vrlo često



Zašto imaš tako velike oči?



Peteročlana skupina plus jedan u borbi za goli život



Vučja družba u horizontali



Što je to iz grmlja izašlo?

like šest sati na dan. Da, istina je... igra je pravi proždirač vremena koji će, ako joj dopustite, definitivno pojesti vaš vikend jer cijelo vrijeme napredujete i napredujete, ne shvaćajući da zapravo pokraj vas prolazi devedeset posto vašeg nepotrošenog slobodnog vremena. Užas! No, da previše ne pričam o osobnim iskustvima s ovom igrom, reći ću ponešto o njezinom sadržaju.

OBDUKCIJA

U *Dungeon Siegeu* igrač preuzima ulogu seljaka. Taj jednostavni pojedinac, naime, živi u idiličnom kraljevstvu pod imenom Ehb. Naravno, da bi igraču sve bilo nešto zanimljivije, problemi se nakon nekog vremena zakuhaju, tako da su svi osim likova u igri manje-više sretni. Kaneći otkriti što se zapravo krije iza invazije inače neutralnih Krugova, naš junak će se zaputiti preko brda i dolina te na kraju završiti u... no, nećemo o tome baš previše,



zar ne (i ne, nije riječ o kampu za bijelo roblje)? Što se klase i sposobnosti vašeg lika tiče, o tome u cijelosti odlučujete vi. Primjerice, ako nakon nekog vremena i dalje koristite neku čaroliju ili oružje, vaš će lik progresivno biti sve bolji zahvaljujući upravo spomenutom napadu, te eventualno postati klasa koja se upravo njima i najbolje služi. Primjerice, ako koristite luk i strijelu, postat ćete strijelac, a ako kombinirate prirodne i borbene čarolije, vaš će lik biti šaman. Postoji još jedna zanimljivost, i to vezana uz područja kojima putujete. Naime, kamo god putovali, imat ćete dojam da putujete po jednoj velikoj karti jer više nema učitavanja nego se sve stapa i ostavlja dojam golemog kontinuiranog svijeta. Što se oružja pak tiče, doslovce ga je gomila, asortiman je vrlo sličan onom u *Diablu* (*unique, rare* itd.). Ono što *Dungeon Siege* čini boljim od *Diabla* je broj likova koje vodite. Točnije, u družini ih je moguće imati čak osam uključujući i tegleću mazgu. Što će vam?



Kupiš ga kad je mali, a kad naraste, ostaviš ga u šumi i eto što dobiješ... nezahvalna stoka!



Još mrtvih!

Pa za nošenje predmeta, dakako. Vjerovali ili ne, tijekom igre ćete se toliko naputovati i nakrasti da će prokleta životinja umjesto vrećica za vratom nakon određenog vremena na sebi imati nekoliko paketa *gudisa* koje ste pokupili tijekom prošle masovne bitke. Jedini problem s tolikom količinom predmeta je, osim teškoće konkretnog izbora, mogućnost zajedničkog gledanja inventara. Naime, pri grupnom izabiru sve je toliko maleno da je ponekad teško razaznati što koji lik nosi. Postoji još jedan problem, i to u vezi izbora čarolija. Naime, titlovi koji objašnjavaju što pojedina od njih može učiniti prekriju ostale, tako da vam je pokraj poprilično nerazaznatljivih ikona ponekad gotovo nemoguće znati što bacate. E, da... vjerovali ili ne, to su jedini dijelovi igre kojima zapravo i imamo što prigovoriti. Sve ostalo je *totally bone-crunching fun*. Pa ako vas netko jednom upita je li Gas Powered Gamesov *Dungeon Siege* dobar, morat ćete reći da je, ako ne zbog nas, a ono zbog djece... DA... ZBOG SVE ONE DJECE koja nemaju dovoljno jaku konfiguraciju da igru potjeraju kako dragi Bog zapovijeda. Naravno, ako konfiguraciju za pokretanje igre imate, a četiristotinjak kuna u novčaniku vas stvarno svrbi, otiđite u dućan i kupite igru. Vjerujte nam, teško da ćete se razočarati.

ALTERNATIVNO

DIABLO
Ma dajte... još da i o tome nešto pišem.

DIABLO 2
<tišina popraćena kašljem negdje iz pozadine>

THRONE OF DARKNESS
Igra koja je u usporedbi s ovom poprilično jadna.

85

OCJENA

Gotovo savršen akcijski RPG, s tek nekoliko doista zanemarivih nedostataka. BAJ IT NAU!

Opet patuljci. Samo što ovi vole kopati

DIGGLES

Čini se da ćemo se opet malo baviti izmišljenim ministvorenjima, pokušati ih dovesti u red i natjerati ih da nekog vraga rade. Ako baš hoćete, možete ih zvati i *wiggles*, meni je svejedno

DIGGLES

Proizvođač Innonics **Izdavač** Strategy First **Minimalna konfiguracija** P2 233, 64 MB RAM, 32 MB grafička **Naša preporuka** Procesor oko 800 MHz, 256 MB RAM, 64 MB grafička **3D podrška** Direct 3D **Multiplayer** nema

PIŠE Kristina Jeren
kristina.jeren@janus.hr

Jednom davno (baš volim kad u igri nije definirano vrijeme, onda je najlakše reći "jednom davno", ionako je sve izmišljeno pa nitko i ne može reći kad se točno radnja zbiva :)). Elem, jednom davno živio je Odin, veliki bog, vladar vikinga. Nažalost, tip je bio... ovaj... nije bio baš prebistar, a valjda ni dovoljno oprezan, pa je izgubio svog slatkog psića Fenrisa. To zapravo veliko pseto nekako se uspjelo otarasiti svoje magične uzice, pobjeći u podzemlje i ondje proširiti svoju pseću strahovladu. Naravno, sada ulijeću *digglesi*, smiješni patuljci koje je također stvorio Odin i koji vole život pod zemljom pa prema tome obožavaju.... kopati! Čudno, zar ne?

Zanimljivo, mali *digglesi* su zapanjujuće skromni. Poći će u potragu za odbjeglom psinom, a zauzvrat ne traže ni blago, ni medovinu, ni nadljudske (natpatuljkaste) moći nego samo - bradu. Gustu, dugačku, vikinšku bradu. Oke, patuljci, kopajte!



Ovaj tip dijeli cigare

... A SVE JE DOBRO KRENULO

Iako bi glavna nota igre nominalno trebala biti strateška, ovdje se ipak upliće previše simulacija - patuljaka - i - brini - se - o - likovima elemenata da bismo mogli reći da je riječ o klasičnoj strategiji. Ako ste ljubitelj strategije, nećete biti zadovoljni, no zato bi ljubitelji simulacija mogli uživati. Iako ćete morati donositi brojne, nazovimo ih, strateške odluke (a najčešće o tome gdje i kad kopati), većinu ćete vremena utrošiti na brigu o patuljcima, o njihovim radnim navikama, vremenu odmora, hranjenju, zabavi pa čak i druženju, pogotovo među spolovima. Što, zar ste mislili da vaši *digglesi* rastu na drvetu? Treba održati populaciju na broju. I tako, simpatični (dobro sad, kako kome) patuljci kreću u vesele avanture dobivajući pritom sve više i više *questova*. Na vama je, ako vam se da, rasporediti ih na određeni posao, a ako vam se pak ne da, ne brinite se - svaki će *diggle* kojem je vrijeme za rad, a ne za spavanje, sam krenuti na posao odnosno na kopanje čim označite tunel koji treba probiti kroz brdo. Zapravo, sama ideja nije ni loša, ako ste za malo opuštajuće i bezbrižne igre, bez previše komplikacija i glavolomljenja. Želite li nekog od patuljaka usmjeriti na određen posao, samo mu *assignate*, tj. dodijelite 'stroj' koji se bavi recimo proizvodnjom nečega. Ako želite da neki stalno radi pivo od gljiva (da, dobro ste pročtali) kako vam populacija nikad ne bi bila žedna, jednostavno mu dodijelite pivovaru. Inače, *digglesima* su glavna prehrambena namirnica gljive (dakako, crvene s bijelim točkicama), posebno uživaju u klobucima s roštilja, ali će isto tako od njihovih dijelova igraditi šator i slične nastambe. Konzumiravši tolike saprofite, ne čudim se što su tako ludi i otkačeni, bojim se i pomisliti što im je u glavi. Da stvar bude bolja, kad smo već kod halucinogenih i inih stimulansa, u jednoj epizodi, kopajući pod zemljom, naići ćete na ekipu patuljaka koji nešto rade i



Eto, on preskače vijaču

VIDI, VIDI, MALI PA BEZ BRADE!

Da, brada, ponos i dika svakog patuljka. Jadni mali *digglesi* moraju prokopati mnogo tunela žele li kao nagradu dobiti bradu. Ali kad već nemaju facijalne dlake, druga patuljačka osobina im je poprilično izražena: ne podnose *elfove*, odnosno po naški - vilenjake. Eh da, ako ste skužili, malim digglesima se mijenjaju pokrivala za glavu ovisno o poslu koji trenutačno rade. Ajde, nije loše.



Priprema se na rad



Bez kape



S radnom kapom i slušalicama



Ima netko nešto protiv vilenjaka? Da čujem!



Normalno, žena mora nositi sanduk



Digglesi vole biti pod zemljom

Imate li vremena, živaca i strpljenja - igrajte. Inače... ne!

puše 'cigare'. Ljubazni patuljak s kojim pričate ponudit će vas svojom cigarom govoreći pritom usporenim, neobično smirenim glasom kako je to najbolji duhan i kako je sve 'kuuuuul', a potom povući još nekoliko duuugih dimova, pridržavajući jednom rukom cigaru, a drugom radeći tunel između nje i usta. Hm, koji čudak ;). No, vratimo se mi s detalja na općenite stvari. Pogled na igru nije ni 2D ni 3D, nego takozvani 2.5D koji bismo ukratko mogli opisati kao malo poboljšani pogled, i to iz presjeka, na svijet *digglesa,* kao da gledate u akvarij ili, još bolje, u terarij s mravima. Doduše, postoji mogućnost rotiranja kamere gore, dolje, lijevo i desno, ali samo za 60-70 stupnjeva u svakom smjeru, tako da nikad ne možete doći u potpunu ptičju perspektivu ni u položaj pogleda iz profila. Takav način kretanja kamere zapravo je samo poboljšavanje običnog 2D-a jer bi inače bilo nemoguće igrati igru zbog preklapanja likova i objekata s obzirom da scena ipak ima nekakvu dubinu. Iako su likovi renderirani u 3D-u, kreću se, a i vi ih usmjeravate, u 2D-u, pa tako zapravo dobivate neku čudnu mješavinu na koju se brzo naviknete. Samo sučelje ima svojih trenutaka, no nažalost, više je onih lošijih koji vam, iako je riječ o propustima u nekim pojedinostima, mogu uništiti cjelokupni užitak igranja. Eto, došli smo i do toga.

KAD SVE ODE KVRAGU...

Maloprije sam spomenula da je ideja igre sasvim *okej*. Nažalost, u izvedbi se zabrljalo na nekoliko mjesta, ali je daleko veći problem što se u ključnim stvarima zabrljalo još i više. Prvo, osnovno, najvažnije i neoprostivo: igra je dosadna i razvučena. Problem je u tome što se lako zakačite i igrate i igrate, a onda nakon nekog vremena shvatite da ste dva sata radili nešto na što se u normalnim igrama sličnog tipa potroši dvadesetak minuta, maksimalno. Igra nije teška, čak bi se moglo reći da je prilično lagana, ali se radnja jednostavno odvija presporo, neke prebanalne stvari traju predugo, a najgori od svega su razgovori između patuljaka koji su predugi, nezanimljivi i nekoherentni. U dijalozima postoje pauze između rečenica koje nisu objašnjive nikakvim mozgu logičnim objašnjenjima, jednom riječju - loše. Igra se povremeno svodi na iritantno čekanje da netko ispriča neku gluuupu foru i da se netko drugi na istu nasmije s desetak sekundi zakašnjenja. Sami bogovi znaju zašto je to tako. Igra može biti najbolja na svijetu, ali ako je spora i dosadna, s njom je gotovo, nula bodova. Kome se da čekati toliko ispred monitora? Ili, recimo, želite da jedan patuljak podigne šator. Prvo ćete morati skupiti materijal, donijeti ga do ognjišta gdje će ga malac prvo preraditi u kutiju (?!) koju ćete vi smjestiti gdje želite, a tek onda će doći on i otpakirati šator iz kutije. Mislim, zaaaaštooooo??!! Cijeli proces traje godinama. Normalno, u igri ne postoji mogućnost manipulacije vremenom pa ako ste htjeli stisnuti ffwd, jok! Ah da, zaboravila sam spomenuti da ako želite naći određenog patuljka na ekranu, a imate ih mnogo i ne znate gdje je taj neotesanac mogao sam odlutati, morat ćete ga tražiti 'pješice', znači od jednog do drugog da biste vidjeli koji je koji, jer ne postoji opcija 'klikni na njegovo ime u izborniku pa će kamera pojuriti do njega', što zna biti vrlo naporno i dugotrajno.
Uostalom, ako vam igra padne u ruke, provjerite sami. Glazba nije loša, zabavit ćete se nekoliko sati. Ne preporučujem kupnju ove igre prije provjere. Ako vam se svidi, svaka čast, imate čelične živce.



Majstori u gradnji, nema što!



Da, tučete se sa životinjama, i toga ima



Kad smo već pod zemljom, aj'mo upaliti zeleno svjetlo!

ALTERNATIVNO

Settlers
Ako hoćete male koji grade, eto vam ih. Sami birajte nastavak.

Creatures 1, 2
Igra u kojoj je naglasak na odgoju malih gremlinoidnih bića. Slatko, opširno, zato i naporno.

Civilisation 2
Ili koji vam već dio ovog klasika najbolje odgovara. Nuff said.

70 **OCJENA**

Dobro je počelo i onda se rasteeeegnulo. Šteta!

Rat u pustinji

GHOST RECON
DESERT SIEGE

Rat se u novom mission packu seli u pustinju, a to je i svjetski trend



Nove misije, nova odora

GHOST RECON: DESERT SIEGE

Proizvođač Red Storm Entertainment **Izdavač** Ubisoft **Minimalna konfiguracija** P3 800, 128 RAM, GeForce 2 **Naša preporuka** P3 ili AMD 1Ghz +, 256 RAM, GeForce 2 Ti+ **3D-podrška** Direct 3D **Multiplayer** LAN, Internet

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

Zanimljivo je da ovaj dodatak ne dolazi u obliku instalacije koja u igri zamjenjuje većinu datoteka, nego kao MOD. Igrači *Ghost Recona,* ali i *Rogue Speara* znaju o čemu je riječ. Potaknuti brojnim modifikacijama igre *Rogue Spear* od strane igrača, Red Storm Entertainment u *updateu* igre pod nazivom Urban Operations uvodi lakše upravljanje i postavljanje modifikacija, tzv. MOD-ova, na igru. U izborniku *options* postoji stavka MODs, gdje se pojedini modovi mogu aktivirati ili deaktivirati. MOD-ove možete potražiti na stranicama strastvenih igrača ovih igara. Nakon što ih downloadate, samo ih odzipajte u folder mods i naknadno aktivirajte unutar igre. *Ghost Recon* odmah je podržavao upravljanje MOD-ovima i Red Storm se nije prevario, stranica **www.ghostrecon.net** koju održavaju igrači prepuna je različitih modifikacija igre. Sve nedostatke koje ste našli u igri možete ispraviti pretražujući stranicu jer bi ih neki MOD mogao anulirati. Preporučujemo vam MOD Seals koji razbija monotoniju izbora oružja. Nakon što pokrenete ovu igru, shvatit ćete da je sloboda promjene tim putem vrlo velika. Za početak, dočekat će vas potpuno novi uvodni film koji će vam objasniti gdje se borite i zašto. Mjesto radnje je granica Eritreje i Etiopije. Etiopski je diktator kupio znatnu količinu oružja želeći povećati svoj teritorij na račun susjedne mu Eritreje. A tada nastupate vi kao elitna jedinica američke vojske koja se, dakako, ponovno osjetila pozvana donijeti pravdu u taj dio svijeta (aluzija na akciju u Somaliji, hint Balck Hawk Down). Zapravo, priča ove igre daleko više drži vodu od one u originalnom *Ghost Reconu* s obzirom da te dvije države ratuju većim ili manjim intenzitetom desecima godina.


SEAL MOD vam daje mogućnost nošenja H&K G36

PAMETNIJI VOJNICI

U osam *single player* misija bit će vam dočarana bespuća afričke pustinje gdje vas očekuje mnogo toga, od zaustavljanja napredovanja etiopske vojske preko zaštite pripadnika međunarodnih humanitarnih organizacija pa sve do eliminacije glavnog planera cijelog sukoba. Treba svakako napomenuti da su karte ljepše nego u originalnoj kampanji, bez obzira što se zbog simuliranog podneblja izgubila najviše spominjana značajka *Ghost Recona* - lišće na drveću.



Pustoš i gradić od limenih ploča, prava Afrika



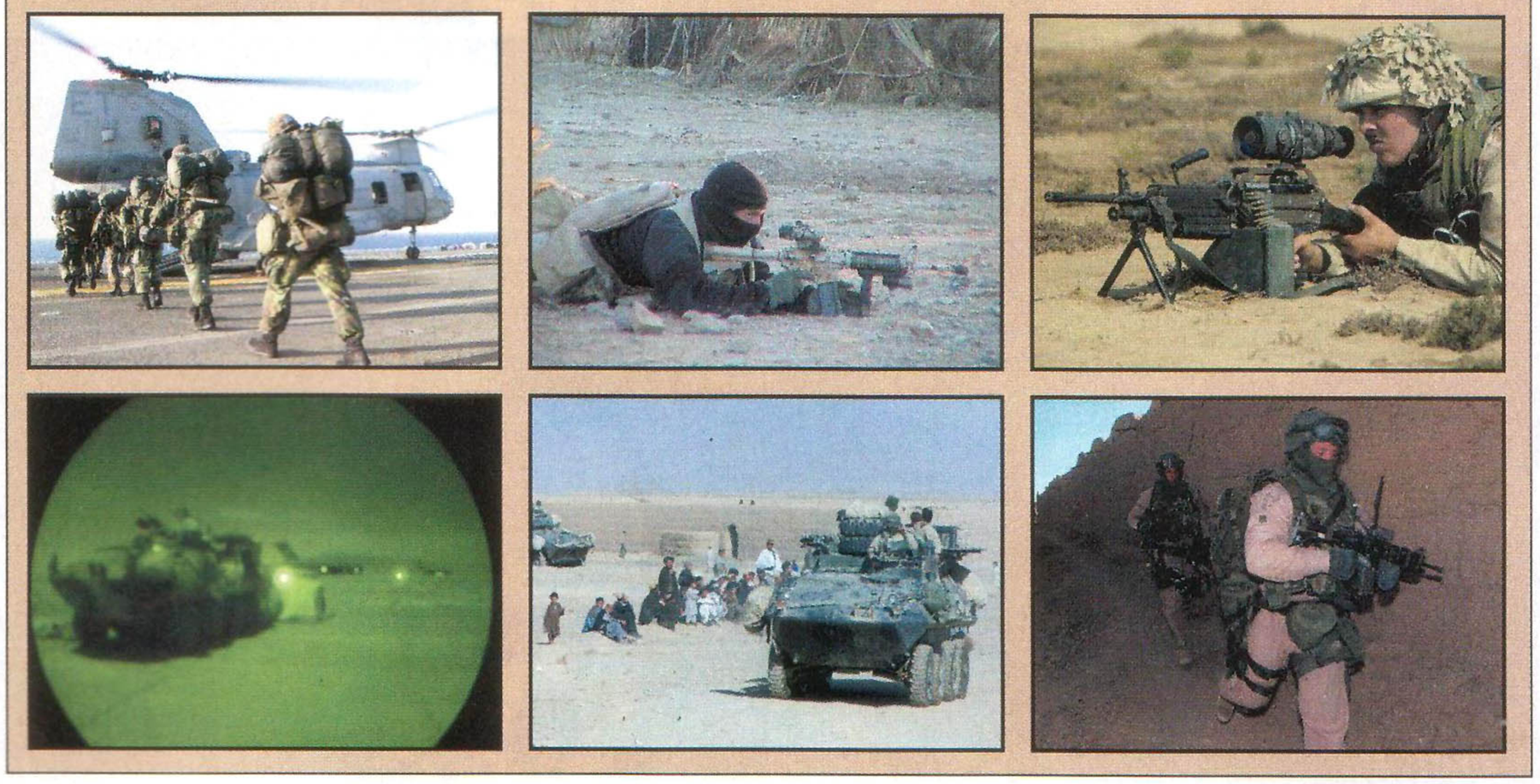
Vidi gnjurca, voda mu do...



Preživjeti eksploziju

AMERIČKI MARINCI

Malo tko nije čuo za Američki marinski korpus. Glorificirani su u mnogim američkim ratnim filmovima kao ultimativna borbena sila koju Sjedinjene Američke Države obrušavaju na neprijatelje koji pokušaju ugroziti njihovu nacionalnu sigurnost. U posljednjih je stotinjak godina malo koji sukob u svijetu počeo i završio bez njihove nazočnosti. Poznati su po svojoj okrutnoj obuci koja će ih pretvoriti u najbolje vojnike na svijetu i koja je bila čest motiv filmova hollywoodske produkcije. Činjenica je da se marinci u svakom sukobu gdje Amerika ima svoje prste iskrcavaju prvi. Nalaze se na desantnim brodovima koji su većinom nazvani po otocima na koje su se iskrcavali u 2. svjetskom ratu. Slični su malim nosačima zrakoplova, a svaki sadrži jednu MEU (Marine Expeditionary Unit), koja ima svoju zračnu potporu, oklopna vozila i topništvo. Takve se jedinice mogu vrlo brzo premjestiti u bilo koji dio svijeta. Duhovi u ovoj igri su pripadnici jedne takve jedinice. Na slikama u okviru su pripadnici 15. i 26. jedinice MEU-a na zadatku u Afganistanu.



Premalo novina s obzirom na to koliko su povećani hardverski zahtjevi

Naići ćete i ovdje na poneko drvo, ali sasušeno i golo. Atmosfera je upotpunjena zujanjem muha kojih u Africi ne nedostaje. Zbog golemih prostora, sukobi će se svesti na intenzivnu upotrebu snajperskog oružja pa nećete moći vidjeti napretke u AI-ju vaših protivnika. Zato bi trebalo odigrati nekoliko misija iz originalne kampanje. Primijetit ćete da neprijatelji više nisu izvrsni strijelci koji bi se mogli natjecati na olimpijadi u streljaštvu, nego da rasipaju streljivo u vašem smjeru, baš kao što bi to učinio svaki vojnik želeći vas pogoditi ili natjerati u zaklon dok vam se njegovi suborci ne približe. Izbliza su precizniji. AI vaših suboraca doživio je pravo osvježenje. Vojnici više ne ustaju iz ležećeg položaja čim igrač prestane upravljati njihovom skupinom, čak je snajperistima *default* položaj prilikom dolaska na zadano mjesto trenutačno bacanje u prljavštinu, pri čemu njihov *ghillie suit* ima maskirnu funkciju. Odred koji nije pod vašom kontrolom bit će mnogo efikasniji u okršaju s neprijateljem bez vas, a prvi će kontakt znatno rjeđe rezultirati smrću jednog ili svih pripadnika odreda. Poboljšanja su vidljiva i na vizualnom polju. Stručnjaci za eksplozive koje ste opremili protutenkovskim raketama neće ih više vaditi 'niotkuda' kad ih treba ispaliti, nego će lanser biti cijelo vrijeme vidljiv na njihovim leđima, a i odore s pustinjskom maskirnom šarom izgledaju odlično.



Puzanje spašava život



Kad zagusti, prebaci na automatsku paljbu



Noćni vid je ostao nepromijenjen

Nova oružja postoje, ali samo u *multiplayeru*, što je doista veliki nedostatak jer je upravo tom dijelu igre upućen najveći broj prigovora. Način naoružavanja i broj raspoloživih oružja bio je najveći nedostatak i u originalnoj igri, a ni ovdje se nije ništa učinilo po tom pitanju. Čak su i specijalci, koje otvarate ispunjavanjem dodatnog cilja u misijama koje ga imaju, ograničeni na samo pet gotovo jednakih likova kao i u originalnoj kampanji. Pojavljuje se, doduše, i jedan novi, crnac Eritrejac naoružan PKT-om koji je zapravo kopija Gruzijca opremljenog istim oružjem u originalnom *Ghost Reconu*. Nadalje, nije ništa učinjeno ni po pitanju interaktivnosti, gdje bi već mogućnost skupljanja oružja poginulih neprijatelja ili suboraca, kad bi je bilo, podigla igrivost na zavidnu razinu. Ako vam ubiju čovjeka opremljenog oružjem potrebnim za izvršenje misije, morat ćete krenuti ispočetka. Jedna od zamjerki svakako je i premali broj misija jer će ih iskusniji igrač završiti za pola dana, i to na najtežem nivou. Trebalo ih je biti barem 12. No, broj misija opravdava cijena paketa, upola je manja od cijene igre. Misije ovakve veličine trebale bi izlaziti svaka dva mjeseca. Iznenadili su nas povećani zahtjevi igre za hardverom. Duron 750 uparen s GeForce 2 MX karticom imao je problema pokretati igru u rezoluciji 640x480 u 16-bitnoj boji.

ALTERNATIVNO

Operation Flashpoint: Red Hammer
Također vojna tematika, ali drugačiji pristup.

Medal of Honor
Odlična pucačina u 2 svjetskom ratu.

Ghost recon
Obvezno odigrati prije igranja Desert Siegea.

79 OCJENA

Veći hardverski zahtjevi trebali su biti popraćeni i odgovarajućim brojem poboljšanja

JE LI DEVET SRETAN BROJ?

MIGHT & MAGIC 9

M&M, pa još i u Litech svijetu, može li se pogriješiti? Nažalost, može...



Ima tu i kostura, nego što!

MIGHT&MAGIC IX

PROIZVOĐAČ 3DO **IZDAVAČ** New world computing **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P3 500, 128 MB, 3D-kartica **NAŠA PREPORUKA** Duron 800, 256 MB, 32 MB 3D-grafička **3D PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** N/A

PIŠE **Krešimir Lauš**

kresimir.laus@janus.hr

Konačno nam je u rukama deveti nastavak jedne od najiščekivanijih FRP-ica godine koji je s pravom pobudio veliko zanimanje i nestrpljivost svih M&M fanova. Zanima vas je li dovoljno dobar (svima nam je još u lošem sjećanju *M&M Litech* igra o kojoj ovom prigodom ipak neću)? Sjećate li se najave iz 78. broja? Po tada dostupnim informacijama činilo nam se da bi *M&M9* mogao biti prilično dobar uradak, no tek gotov proizvod može dati pravu sliku pa mi je doista žao što vas moram razočarati i reći da su se neke crne slutnje ipak obistinile!



Ogromna prostranstva i veliki dvorci, epski!

RASE, KAKVE RASE?

No, krenimo redom. *M&M* je golem serijal koji se grana u dva poprilično različita pravca koji su ipak zadržali temeljne odlike tog fantazijskog svijeta. Dakle, s jedne strane imamo famozni *Heroes of M&M* (recenziju četvrtog nastavka također možete pročitati u ovom broju), a s druge pak moćnu FRP-sagu koja se uvijek igrala iz prvog lica, a svoje zvjezdane trenutke doživjela u vrijeme sedmog nastavka. No, kako je već tada grafički počela opasno zastarjevati, počele su kružiti glasine da se radi na posve novom proizvodu koji bi trebao krasiti novi 3D-potjerivač. I evo ga, i to u obliku novog Litchecha koji je ispunio svoju očekivanu zadaću. Ali recimo nešto i o priči: u ovom ćete *M&M-u* preuzeti ulogu avanturista-početnika kojima je dosadio život na provincijalnom otočiću pa su odlučili, a što drugo, nego krenuti na susjedni otok u krvavi pljačkaški pohod u kojem će biti i paleža ne bi li zgrnuli novac i pritom možda štogod silovali (ekhm!). No sreća ih neće, vrlo brzo nasukat će se na Otok pepela koji služi kao svojevrsni tutorial za upoznavanje osnovnih mehanika igre. Nakon što se izvučete s njega, započinje prava priča u kojoj vam je cilj objediniti šest klanova Chedonie da



Malo sam kockast, al' nema veze



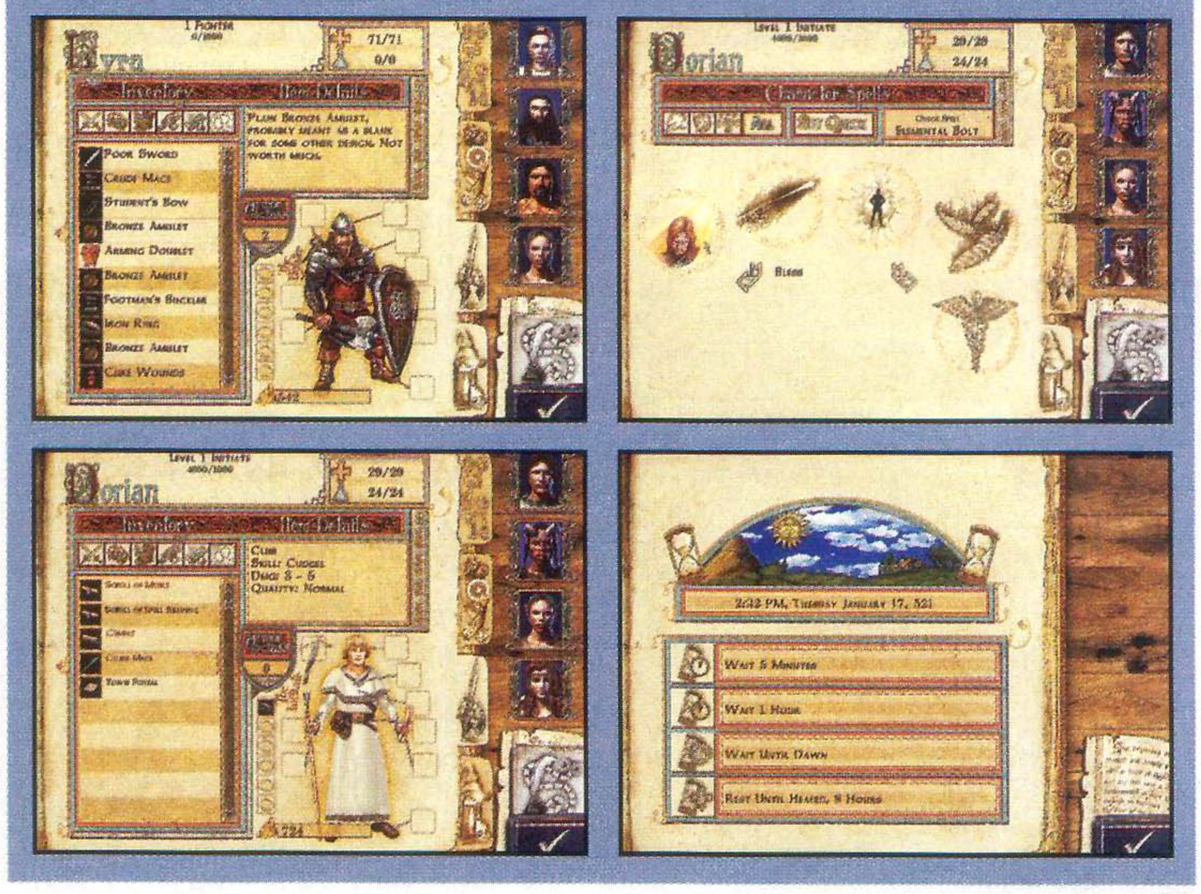
Kao da su ispali iz *Aliena*



Đavoli maleni...

2D ART

Pogledajte ove slike i recite da nisam u pravu kad kažem da su posve upropastili predivnu 2D-grafiku na koju smo se navikli u prethodnim nastavcima. Što je najgore, sa svojim se likovima više nećete moći igrati Kena i Barbike jer što im god činili, njihova će osnovna slika ostati ista. Također, nema više ni 3D-prerenderaža, nego su scene spavanja i slične napravljene u glupom kolažnom obliku. Jadno!

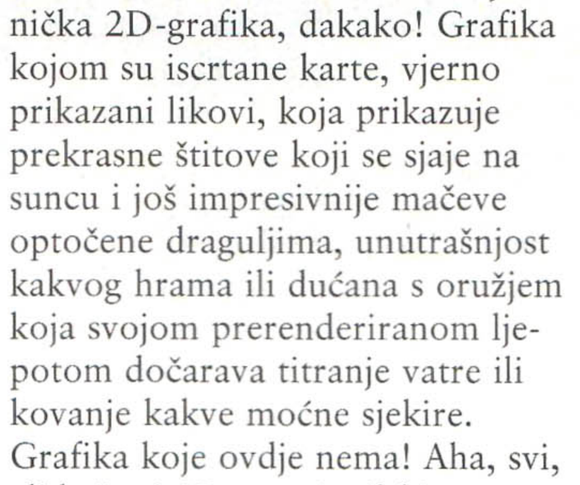


To jednostavno više nije to, bez obzira što mi mislili o tome

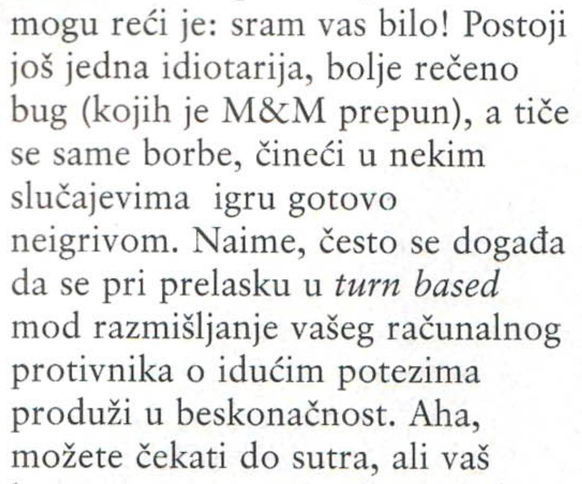
biste ih obranili od dotične zle sile s neke Beladonije. Prilično naivno, zar ne? A ako vam spomenem da se fantazijske peripetije ovaj put temelje na nordijskoj mitologiji podosta odmaknutoj od klasičnog *M&M* svijeta, smučit će vam se. No dobro, *storytelling* i dalje funkcionira prilično dobro pa to nije toliko strašno, ali je zato strašna sama kreacija likova - naime, možete ih birati između samo tri rase (humans, half orcs i elves) te ih uputiti da svijetom hodaju kao *fighteri* ili *initiatei*. No kako u igri ne postoje samo dvije klase, vaši će se ratnici i čarobnjaci i dalje specijalizirati po takozvanom "growing class" sustavu, što znači da ćete *fightere* primjerice razvijati prema svjetlu u *crusadere*, *rangere* i *paladine* ili prema mraku u *mercenarije*, *assasine* i *gladijatore*. Sukladno tome, *initiatei* će ići u svjetlo *healeru*, *priestu* i *druidu* ili u mrak *scholaru*, *mageu* i *lichu*. Ne znam, nekako mi se taj sustav ne sviđa iako i nije tako grozan, možda zato što je prilično različit od onog na što smo navikli. Ali je zato grozan (ah, ponavljam se) sustav *spellova* koji je, baš kao i izbor rasa, bolno siromašan tako da se sada sastoji od svega četiri (4) škole: *elemental*, *spirit*, *ligt* i *dark*. Užas, a gdje je zemlja, vatra voda i ostale divote koje su činile jedno istinsko *M&M* iskustvo. Pojedine se čini *castaju* kombiniranjem vještina iz različitih škola pa će primjerice *fireball* ovisiti i o *darku* i o *elementalu*, jedan će određivati njegovu snagu, a drugi recimo domet. *Skillova* je dvadesetak, što nije mnogo manje, ali je i tu došlo do glupih pojednostavljenja, tako da primjerice više nemate *skill* mač i sjekiru, nego je sve stavljeno pod generičku „oštricu".

ODE NAMA 2D-GRAFIKA...

Ali najgore od svega je što se izgubila ona specifična *M&M* atmosfera! Kako, zašto, zbog čega? Zbog toga što je rade potpuno novi ljudi! Znate li što osim gorespomenutih stvari čini samu srž *M&M* iskustva? Predivna i umjetnička 2D-grafika, dakako! Grafika kojom su iscrtane karte, vjerno prikazani likovi, koja prikazuje prekrasne štitove koji se sjaje na suncu i još impresivnije mačeve optočene draguljima, unutrašnjost kakvog hrama ili dućana s oružjem koja svojom prerenderiranom ljepotom dočarava titranje vatre ili kovanje kakve moćne sjekire. Grafika koje ovdje nema! Aha, svi, ali baš svi 2D artovi stilski su potpuno drugačiji pa tako sada možete vidjeti neoprostive nebuloze, primjerice da je u ekranu u kojem opremate lik prikazana tek generička figura koja se uopće ne mijenja dok je opremate različitom odjećom i naoružanjem. Kad se samo sjetim kako sam u *sedmici* i *osmici* pazio koji ću plašt staviti na svog čarobnjaka ne bih li uskladio boje s ostatkom njegove impresivne odore... Da ne pričam pak o tome kako sam doslovce sanjao jedan prekrasni štit koji sam netom našao razmišljajući kako ću ga staviti na svog *barbariana* i diviti se njegovoj hladnoj ljepoti. Ovdje su tek nacrtani *slotovi* u koje stavljate *artifakte*, dok se na liku ne vidi apsolutno ništa. Tako primjerice svom *fighteru* stavite mač a on na glavnoj slici drži nekakvu bezveznu sjekiru. Predmeti su prikazani u mnogo manjem formatu i s upola manje detalja, tako da je i s te strane sva fantazijska čar otišla u nepovrat. Jedino što mogu reći je: sram vas bilo! Postoji još jedna idiotarija, bolje rečeno bug (kojih je M&M prepun), a tiče se same borbe, čineći u nekim slučajevima igru gotovo neigrivom. Naime, često se događa da se pri prelasku u *turn based* mod razmišljanje vašeg računalnog protivnika o idućim potezima produži u beskonačnost. Aha, možete čekati do sutra, ali vaš komp neće pa neće odlučiti kako da vas napadne s različitim akrepima pa je jedino rješenje prelazak u *real time*, u kojem je borba pak nemoguće teška i frenetična. Pomaže tek jedan dobar reset za koji, siguran sam, većina igrača nema živaca. I što nam nakon svega vrijedi jedan Litech i sve mogućnosti koje je otvorio? Što nam vrijedi nešto dinamičniji "okus" cijele igre i premijerno otkrivanje svih *M&M* fantazija u jednom pravom 3D-svijetu? Koje koristi od doista lijepih *full* 3D-neprijatelja napravljenih u pravoj *motion capture* maniri koji se kreću vrlo fluidno i životno? Kakav je gušt u otvaranju škrinja, bildanju likova i otkrivanju priče? Nikakav jer *M&M 9* griješi u samim početcima. Nepotrebna i iritantna pojednostavljenja da bi se približilo široj publici, ubijanje cijelog mnoštva divnih rasa, bolno siromašan sustav *spellova*, iritantni bugovi i trenutačno zaboravljeni problemi nikako neće 'leći' M&M fanatiku koji se svih ovih godina odgajao na nešto drugačijim postavkama i načelima. Doista ne vrijedi dublje se posvetiti ovoj igri jer, kako rekoh, leži na krivim postavkama koje je prate do samog kraja. No možda će se baš zbog toga svidjeti M&M laicima kojima je, čini se, i namijenjema. *Devetka* je nažalost nedovršen i prerano lansiran proizvod koji je na gotovo perfidan način okaljao sveto Might and Magic ime. Ma sve bismo to i oprostili da ga ne krasi gorespomenuti bug zbog kojeg ga i najokorjeliji igrači neće igrati dulje od deset minuta. Šteta, ako ovako nastave, predviđam gašenje jednog unosnog i plemenitog serijala.



Ja ovo ne bih otvarao



Arhitektura je prilično solidna

ALTERNATIVNO

ELDER SCROLLS
Čini se da ćemo se uskoro morati brebaciti na ovaj FPS-svijet jer u *M&M*-u to tako više ne ide.

M&M 7 I 8
Iako ih "krasi" zastarjeli enginei, ove se igre drže nekih načela.

70

OCJENA
Srce me boli zbog ovako niske ocjene, ali što je - tu je

Priča se ne nastavlja...

WARLORDS BATTLECRY 2

...zato što je nema. No nemojte da vas to obeshrabri, jer dvije godine nakon originala svjetlo dana ugledao je nastavak vrlo popularnog RTS/RPG klona. Riječ je o igri koja će, nadamo se, u posljednjim trenucima iščekivanja novog *Warcrafta* uspjeti prikratiti vrijeme ljubiteljima žanra



WARLORDS BATTLECRY 2
PROIZVOĐAČ Strategic Studies Group **IZDAVAČ** Ubi Soft **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 450, 64 MB, SVGA **NAŠA PREPORUKA** P3 800, 128 MB, GeForce MX **3D PODRŠKA** nema **MULTIPLAYER** LAN, Internet



Čak i najslabija ograda držat će neprijatelja na distanci, barem neko vrijeme

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

Pred nama je igra o kojoj se doista može mnogo toga napisati, no kako sam ja ovdje ipak ograničen na dvije stranice, krenut ću odmah na stvar, odnosno na *Warlords Battlecry 2*. Na početku, prisjetimo se osnovnog koncepta originala koji se održao i u nastavku. Riječ je o RTS-u koji najviše podsjeća na *Warcraft*, dok je glavni lik vaš heroj, što igri daje RPG-element. Sučelje je dvodimenzionalno, što se nije promijenilo ni u nastavku. Ponovili smo gradivo i utvrdili osnove, možemo dalje.

Nakon pokretanja igre za čiju sam instalaciju mislio da neće nikad završiti, ostao sam pomalo razočaran nezanimljivim uvodom, a poslije i spoznajom da vas kroz misije ne prati nikakva priča. Ipak, početno je razočaranje ublažio uvid u izbornik, gdje je ponuđeno čak dvanaest zanimljivih rasa. Svaka od njih ima svoje adute i slabosti, stoga pazite da odaberete onu koja odgovara vašem načinu igranja. Vrlo je važan odabir stila napredovanja vašeg heroja. Ostavite li normalnu postavku, vaš će heroj napredovati iz misije u misiju stječući iskustvo i povećavajući sposobnosti koje će prenositi u iduću misiju i u slučaju smrti. Ako kliknete na Tinman opciju, vaš će heroj dobiti 25% više iskustva po misiji, što će u slučaju Bronzemana iznositi 50%, no bude li ubijen, u idućoj će misiji "zaboraviti sve što je naučio". Najhrabriji odabir je Ironman, s kojim će vaš heroj stjecati dvostruko više iskustva nego uobičajeno, no ako ga neprijatelj ubije, zauvijek je izgubljen. Ova opcija igru čini izazovnijom i daje joj poseban čar. Dobro procijenite svoje mogućnosti jer povratka nema.

NA TERENU

Igraće se sučelje nije mnogo promijenilo u odnosu na original, a isto se može reći i za grafiku.

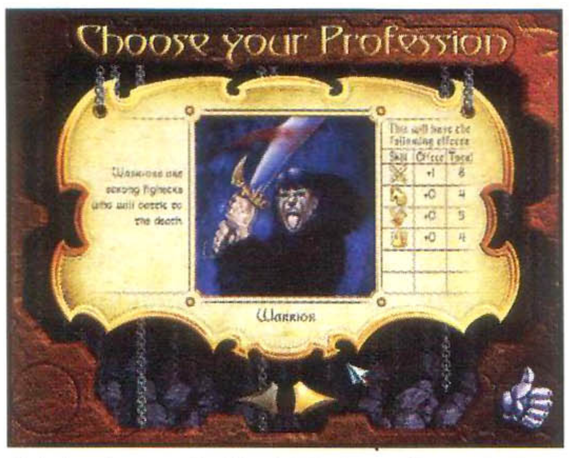
RASE

Prije nego što počnete igrati, odabirete jednu od čak dvanaest rasa koju ćete voditi kroz igru. Svaka od njih ima svoje prednosti i mane, koje su prilično uravnotežene, tako da nijedna neće biti premoćna. Bez obzira koju izabrali, želite li uspjeti, morate kvalitetno iskoristiti njezine mogućnosti. Svaku od njih krase četiri obilježja, snaga, moral, inteligencija i karizma, i to u različitom omjeru. One se razlikuju i po tome za što se vaš heroj može specijalizirati kroz igru, odnosno hoće li biti superratnik, svećenik ili moćan čarobnjak. U cijeloj priči dobri, stari ljudi su kao i u svim takvim igrama prosječni i najmanje zanimljivi. Od atraktivnijih rasa valja spomenuti one kojih nije bilo u originalu. Deamonsi su iznimno snažni i moćni. Posjeduju leteće zvijeri s golemim bičevima te goleme zmajeve koji mogu sami izbrisati cijelu vojsku. Dark elves su također jedna mračna rasa; posjeduju pauke koji nakon što ubiju neprijatelja nesu jaja u njihova tijela, nakon čega ovi ožive. Fey su treća nova rasa u nastavku, najjači su kao čarobnjaci i svećenici. Spomenimo i ostale: dwarf, undead, barbarians, minotaurs, orcs, high elf, wood elf i dark dwarf.



Deamon will feast on souls and darkness for all eternity!

To ne znači da je ona loša, naprotiv. Krajolici na kojima ćete se boriti su vrlo lijepo dizajnirani. Efekti su također na visokoj razini, što se posebice odnosi na animacije različitih živina, njih oko 140. Isto vrijedi i za stotinjak magija od kojih svaka ima svoj zvuk i animaciju. Postoji i promjena vremena te izmjena noći i dana. Podloga će vam pomoći i pri borbi i lociranju neprijatelja. Tragovi u snijegu otkrit će vam ceste kojima su se jedinice kretale. Velika je pozornost posvećena jednostavnosti igranja pa ćete se moći znatno više posvetiti onom najzanimljivijem, bitkama. Naime, više nećete morati skupljati resurse. Rudnike sa zlatom, metalom, kamenjem i kristalima vaš će heroj ili general konvertirati, nakon čega će se resursi sami puniti u vaša spremišta. Nema više genocida nad bespomoćnim radnicima odnosno skupljačima. Jedinicama ćete moći unaprijed dodijeliti pregršt zadataka te im odabrati jedan od čak trinaest nivoa agresije na osnovu kojih će se ponašati i reagirati. Kukavička taktika će vam vrlo dobro doći u spašavanju teško ozlijeđenih jedinica, dok će maksimalna agresija biti pogodna da očistite kartu od posljednjih preživjelih neprijateljskih trupa. Najvažniji je lik vaš heroj koji će napredujući kroz misije moći odabrati specijalizaciju, a bude li uspješan, dostići i status legende. Heroji će u okviru misija, kad dođu u kontakt s hramovima i mauzolejima, moći preuzeti bonus zadatke koji će im donijeti novo iskustvo, magiju ili neki drugi bonus.



Odaberite profesiju. Fakultet nije potreban



Noć i pljusak neće previše usporiti demone

POSLIJE BITKE

Warlord Battlecry 2 ima mnogo aduta. Već sam RTS/RPG spoj pruzet iz originala, koji se pokazao iznimno zanimljivim i funkcionalnim, dovoljan je za početak. Doista je impresivan i broj rasa, jedinica, magija, specijalnih sposobnosti te pregršt mogućnosti u smislu razvojnih puteva vaših heroja. Na grafičkom planu nije ostvaren veći napredak, no nemojte to shvatiti kao nedostatak jer su sučelje i efekti na vrlo visokoj razini. Isto se može reći i za iznimno atmosferičnu glazbenu podlogu, svojevrstan oblik irskog folka. I zvučni su efekti također na razini. Glavni nedostatak svakako je izostanak bilo kakve priče, što djelomice ublažuje činjenica da su misije što ih više prolazite sve teže i izazovnije. To, naravno, znači da je AI poboljšan, što možemo samo pozdraviti. Oni koji su igrali prvi nastavak možda će biti pomalo razočarani što u nekim drugim aspektima igre nije napravljen iskorak, no to ih, kao ni one koji se prvi put susreću s ovim naslovom, neće spriječiti da provedu sate i sate prikovani uz monitor.



Prekrasna zemlja Etheria i njezinih 67 teritorija koji čekaju da budu osvojeni



Čišćenje teritorija



Invazija iz zraka

ALTERNATIVNO

WARLORD BATTLECRY
Vrlo uspješna igra koja je zaslužna za ovaj nastavak.

WARCRAFT 3
Strpljivo čekamo novi nastavak ove megapopularne igre. Beta je stigla, nadamo se da će uskoro i završna inačica.

AGE OF EMPIRES
Microsoftova RTS-uspješnica.

82

OCJENA

Vrlo dobar nastavak koji je, doduše, mogao biti malo inovativniji. Preporučujemo ga svim ljubiteljima RTS/RPG žanra

Konverz-o-rama

GRANDIA 2

Za razliku od uvoda koje sam u posljednje vrijeme pisao, u ovome ću spomenuti i nešto interesantno. S obzirom da su mi dali igru s PlayStationa 2 koju, kako se čini, nitko ne iščekuje, siguran sam da pisanje recenzije zapravo nema smisla. Nego, da ja nešto napišem o tome kako sam proveo vikend...



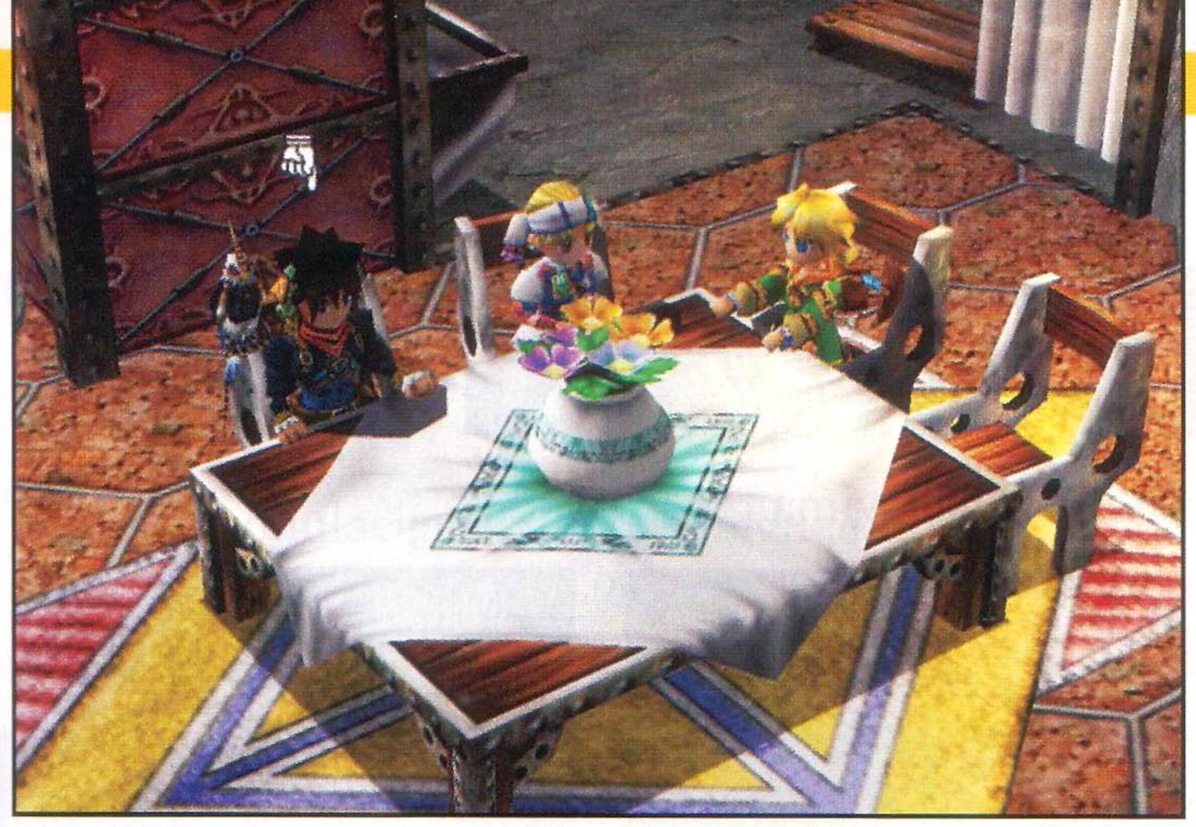
Posljednja epizoda *Kola sreće*

GRANDIA 2
PROIZVOĐAČ Game Arts **IZDAVAČ** Ubi Soft
MINIMALNA KONFIGURACIJA P3 500, 128MB RAM, 3D-kartica **NAŠA PREPORUKA** P4 1200, 256MB RAM, 3D-kartica **3D-PODRŠKA** Direct3D **MULTIPLAYER** Noup!

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

<I>SJEČENO>tio trideset policajaca i završio u Maleziji. Nakon što sam napisao nekoliko stranica o tome kako zapravo dobro treba iskoristiti slobodno vrijeme, mogao bih napraviti i ono što se od svakog recenzenta (kojeg, eto, plaćaju) očekuje - napisati treba li *Grandiju 2* kupovati ili ne. Kao što ste već vjerojatno zaključili, morat ću reći nešto o igri, njezinim dobrim i lošim stranama i slično. Uostalom, ako bacite pogled na dio teksta koji se bavi švercom kunića u Australiju, zaključit ćete da glavni likovi definitivno ne trebaju sigurnosni pojas. Ukratko, želim reći da je drugi put (treći, treći... nisam ubrojio *Starfightera)* na svima nam omiljenu platformu (pa čitate PC-časopis, zar ne) stigla još jedna konstruktivna PlayStation 2 konverzija - ovaj put u obliku RPG-a, i to ne bilo kakvog...

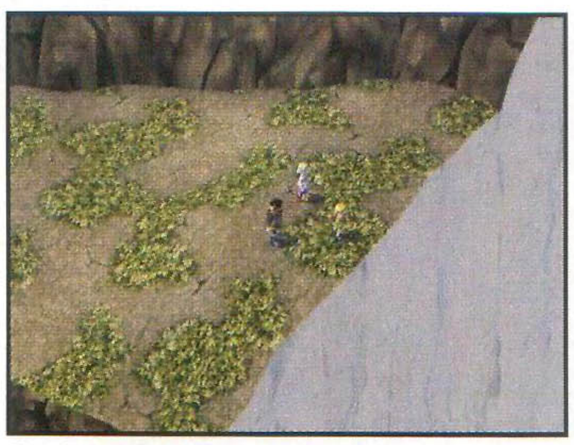
Ako ste slučajno imali PC i PlayStation te ukus kao autor ovih redaka, možda ste tijekom svog igraćeg staža dio vremena proveli igrajući divne i slatke japanske RPG-ove. Znate, one s groznim



Vjerovali ili ne, u igri zapravo postoje dijelovi u kojima glavni likovi razgovaraju za vrijeme večere



TAMO... ti je odletjela jetra



Nevjerojatno lijepa panorama

Mraaaak igra... koju nitko neće igrati

linearnim pričama, satima i satima borbi, nenormalnom količinom svjetlosnih efekata, loše gramatike i slično. E, jedna od igara koja je pokušala odmaknuti se od standarda je GameArtsova *Grandia*. Prvobitno namijenjena za DreamCast, vremenom se probila do PlayStationa, i to u obliku preslatke razbibrige koja bi igračima sisala dušu na slamku dobrih tridesetak sati (koliko je smirenim ritmom igranja trebalo da se završi). Uostalom, isto je sa svim istočnjačkim RPG-ovima, *Final Fantasyjem*, *Chrono Crossom*, *Lunarom*, *Suikodenom 2* (ijooo, kak' je to bilo dobroooo). No, ono što ju je izdvajalo iz standarda bila je priča (u kojoj po prvi put zapravo vodite klinca koji želi postati veliki avanturist) i borba (u kojoj likovi uistinu trče uokolo). Moja je malenkost igru odigrala gotovo do kraja, nakon čega je, vjerujem, prešla na *Personu 2*, no to vas ne zanima. *On the other hand*, tu je mrkla i prijeteća tema članka koju do kraja ove recenzije trebam opisati. Na *finjaka* bi se reklo: *što je teško, nije lako*.

PRIČAM TI PRIČU

Ako se dobro sjećam, u prethodnih sam desetak brojeva većini odlomaka dao nesuvisle nazive koji baš i nisu bili povezani s temom teksta. Da bih to promijenio, kao i štošta drugo, odlučio sam nešto napisati i o pri... samo trenutak <zvuk mobitela>... Hej, Rešo!... Što reče? <glas kao onaj što proizvode roditelji u Peanutsima> ...Moram pisati o bilo čemu samo ne o onome na što me navodi naslov odlomka?

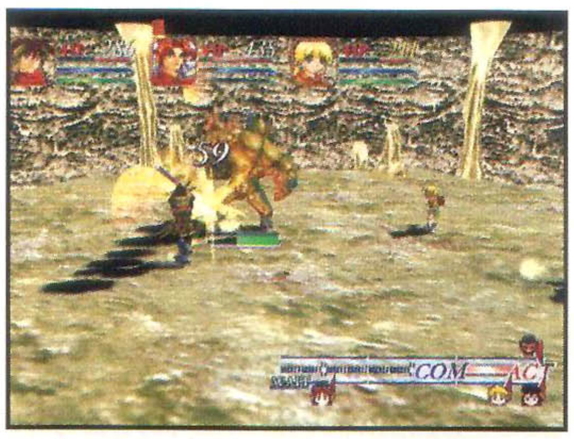
Žalim, narode... naredba s vrha... morat ću napisati nešto o igri - o priči ću u najdosadnijoj maniri napisati nešto u idućem odlomku, ovdje ću pokušati razjasniti koliko je (ne)zabavno igrati ovu igru. Stvar ću početi svojom tezom o tome kako je igra zapravo totalni mrak. Kao prvo, imamo priliku zaigrati u ulozi lika GeoHounda (neka vrsta *bauntihantera*) koji zapravo i nije baš neki stereotip te mu nakon nekog vremena pridružiti zanimljivu trupu sastavljenu od žene-vraga, golemog *chewie* derivata i još koječega. Kretanje po svijetu koji bi se najlakše mogao opisati kao pojednostavljeni labirint nakrcan NPC-ima i lutajućim čudovištima nevjerojatno je zabavno unatoč tome što ćete 80% vremena provesti lutajući i mlateći se s čudovištima. Borba je pak realizirana na posebnom ekranu, gdje se u najboljoj maniri kombiniranja arkade i taktike odvija seks koji trebate iskusiti da biste povjerovali. Jedino što mogu reći za igru je - mrak. Svaki lik možete opremiti asortimanom naoružanja i "mana-eggova" koji mu daju mogućnost korištenja specifičnog tipa magije. Nadalje, nadopunjavanje vaše knjige čarolija i posebnih poteza (ima i toga) ne vršite klasičnim napredovanjem po nivoima iskustva, nego skupljanjem *magic coinsa* i *special poinsa*. Prvim nadograđujete čarolije, a drugim kung-fu i posebne vještine koje dobivate korištenjem posebnih *skill bookova*. Zbunjujuće? Vjerujte - i je... no ne brinite, tijekom igre sve će vam biti objašnjeno u obliku malenih i nenapornih zalogaja.

BORBA I DINAMIKA

Priča je, u drugu ruku, nevjerojatno zabavna, tako da vam iskustvo nećemo upropastiti njezinim prepričavanjem. Spomenut ćemo samo da je riječ o plaćeniku koji na čuvanje dobiva posebnu svećenicu koju treba odvesti na svetu ceremoniju (koja se odvija u *Lokalnom Tajnom Hramu*™). Naravno, sve ode k vragu i Ryudo (vi) do kraja igre prohoda cijeli kontinent, pobije pola faune i postane bolja osoba. Dakako, priča ima nekoliko zaokreta, gomilu zanimljivih likova i za japanski RPG začuđujuće gramatički točne dijaloge. Grafika varira od "super" do "loše", ovisi o dijelu igre. Što se pak zvuka tiče, on je poprilično *bagovit* tako da ćete u velikom broju slučajeva najvjerojatnije poželjeti prekinuti igru. Riječ je o doista velikoj kaši koju ćete, ako vam dopadne šaka, htjeti odigrati jednom... što je otprilike i maksimum jer je priča vrlo linearna.

I ZAŠTO ONDA...

Razlog zašto *Grandia 2* dobiva nisku ocjenu unatoč hvalospjevima koje sam nalupao u recenziji leži u njezinoj prirodi. Naime, kao što ste vjerojatno i shvatili, riječ je o igri namijenjenoj PlayStationu 2, znači da će u njoj biti mali broj naredbi, ograničen broj lokacija na kojima zapravo možete sačuvati poziciju itd. I naravno, ako tom čak i u neku ruku simpatičnom sučelju dodamo činjenicu da je riječ o igri koja nije RPG koje PC-igrači zapravo igraju, dolazimo do poražavajućeg broja prodanih primjeraka te trpanja igre u "a, ono" kategoriju. Naravno, autor ovog teksta će vam reći da igru definitivno treba zaigrati, ali ako očekujete *Diablo* ili *Baldur's Gate,* slobodno s tih petstotinjak kuna kupite... što ja znam... nove hlače i piratsku kopiju *Dungeon Siegea*.



Tejk DET, end DET, end DET!



Netko je ostavio uključen štednjak

ZDRAVOSELJAČKI



Britanska govedina



U davna su se vremena rane liječile delikatnim padanjem animiranih kapljica na glavu

Jedan od razloga zašto je *Grandia 2* popularna je taj što je radena za mase. Mase koje znaju engleski i koje su sposobne koristiti komandni set od čak devet (čitaj: doooooeeeevvvvvvaaaaeeeeaaaat) tipki. Naravno, sve klase koje dolaze iznad toga definitivno su uključene (da se netko ne bi uvrijedio). Da bismo vam dali nekoliko argumenata zbog kojih biste 50 eura potrošili na konverziju, predlažemo da pogledate ove divne slike.



Ovo će možda boljeti...



Krava. I svjetlo

ALTERNATIVNO

GRANDIA
Vrlo simpatičan PlayStation RPG koji bi se isplatilo odigrati.

FINAL FANTASY (BILO KOJI NASTAVAK)
Zdrava i definitivno kompleksna kompenzacija za sate i sate igranja slabijih RPG-ova. A must-play, kako bi se reklo.

ŽIKINA FANTAZIJA
Nadolazeći istočno-balkanski RPG s gomilom loše odglumljenog seksa i nekoliko tisuća psovki.

75 OCJENA

Dobra igra - činjenica da nitko neće kupiti PC-inačicu = teški prosjek

Ipak ne tako oštar kao britva

SHADOW FORCE: RAZOR UNIT

Neke novine iz ove igre rado bismo vidjeli i u mnogo boljim naslovima



Puškaranje po ulicama bliskoistočnog grada



Mrtav terorist - dobar terorist



Katakombe starih gradova na Bliskom istoku

SHADOW FORCE:RAZOR UNIT

PROIZVOĐAČ FIREGLOW **IZDAVAČ** Activiosion Value **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P3 350, 64, 8 MB 3D **NAŠA PREPORUKA** P3 600, 128 MB, GeForce **3D PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** LAN

PIŠE **Goran Maravić**

goran.maravic@janus.hr



Night vision oprema baš i nije odveć uporabljiva



Paljba iz pušaka daje svjetlost u mrklom mraku

Odjel Activision Value izdaje igre koje se razinom produkcije ne mogu uspoređivati s igrama koje razvijaju timovi s bogatim financijskim zaleđem. Cijena takvih igara je proporcionalna ponudi pa ih je mnogo lakše nabaviti. Naravno, nije svaka takva igra loša, neke od najboljih stižu upravo iz svijeta niskobudžetnih projekata. *Shadow Force* zapravo i nije toliko loša koliko je nedovršena i kratka. Kad su programeri već radili engine za nju, mogli su dodati i više nivoa jer je to ipak znatno lakše. Lik koji vodite u igri pripadnik je *forward air controllera*. FAC-ovi su pripadnici specijalnih snaga posebno obučeni za precizno navođenje zračnih napada sa zemlje. Kao oružje vam je ponuđen laserski dezignator cilja koji ćete usmjeriti u ono što želite izbrisati, a velika će eksplozija to i uništi. Time je zapravo krajnje pojednostavljena zadaća navođenja zračnih napada, ali nažalost ni kao takva nije dovoljno iskorištena. Zapravo, ništa što postoji u igri nije dovoljno iskorišteno. Simpatičan *mouse pointer* u obliku zrake laserskog markera najprije će vas odvesti u tutorial gdje će vam sline poteći kad vidite koja sve oružja možete koristiti. Nažalost, ona najbolja u igri ne postoje. Ne možete pucati na zrakoplove niti na vozila jer ih nema pa se samim tim anulira potreba za stingerima i RPG-ovima.

TERORISTIMA IZA LEĐA

Nakon *tutoriala* krećete na prvu misiju. Mjesto radnje je, dakako, Bliski istok, a vi se borite protiv teroristički nastrojene neimenovane zemlje. Odmah tijekom prve misije odvajate se od svojih suboraca i nadređenih pa tijekom gotovo deset misija, koliko ih igra ima, improvizirate svoj put natrag, što uključuje suradnju s pokretom otpora. Nabavit ćete radiouređaj i javiti se nadređenima da biste na kraju uništili teroriste i zarobili njihovog vođu. Kraj igre dolazi naglo kao u *Medal of Honoru*. Tijekom misija ne postoji mogućnost da sačuvate poziciju. Poginete li, krećete ispočetka. Dopušteno vam je primiti samo nekoliko pogodaka, stoga treba igrati oprezno. Od oružja imate pištolj, primarno oružje i ručne bombe. Dakle, uz pištolj, možete imati samo još jedno oružje. Želite li, svoj kalašnjikov (koji ćete najčešće imati dok lutate iza neprijateljskih linija) možete zamijeniti za neko drugo oružje, primjerice za uzi, i to tako da ga jednostavno odbacite. Streljivo ne uzimate od mrtvih neprijatelja nego postoji jedno ili dva mjesta na nivou gdje ga možete naći. Budite oprezni, igra raspoznaje različite vrste streljiva. Grafika nije na razini današnjih najjačih igara, ali nam *Renegade* pokazuje da i ne mora biti da bi se igra prodavala. Oduševile su me dvije značajke enginea. Prilikom pucanja puška vam diže prašinu pa je otežano ciljanje, a prašina se diže i na mjestu gdje udaraju metci; sve je solidno izvedeno. No, as u rukavu je ipak nešto drugo: engine koji se brine o posljedicama pogotka u tijelo - neprijatelji će se trznuti ovisno o tome gdje ih pogodite, a leševi će se otkotrljati po stubama ili pasti s ograde ako izgube ravnotežu. Nažalost, mogućnosti ove igre su vrlo slabo iskorištene jer je naime premalo misija. Da su se samo malo više potrudili, mogla je to biti poprilično dobra *mainstream* igra.

Solidna igra za novac koji ćete za nju izdvojiti

ALTERNATIVNO

GHOST RECON: DESERT SIEGE
Dorađenija i vrlo igriva igra.

AFGANISTAN
Trk u Marseille i prijavite se u Legiju stranaca, velika je vjerojatnost da ćete završiti u Afganistanu.

68

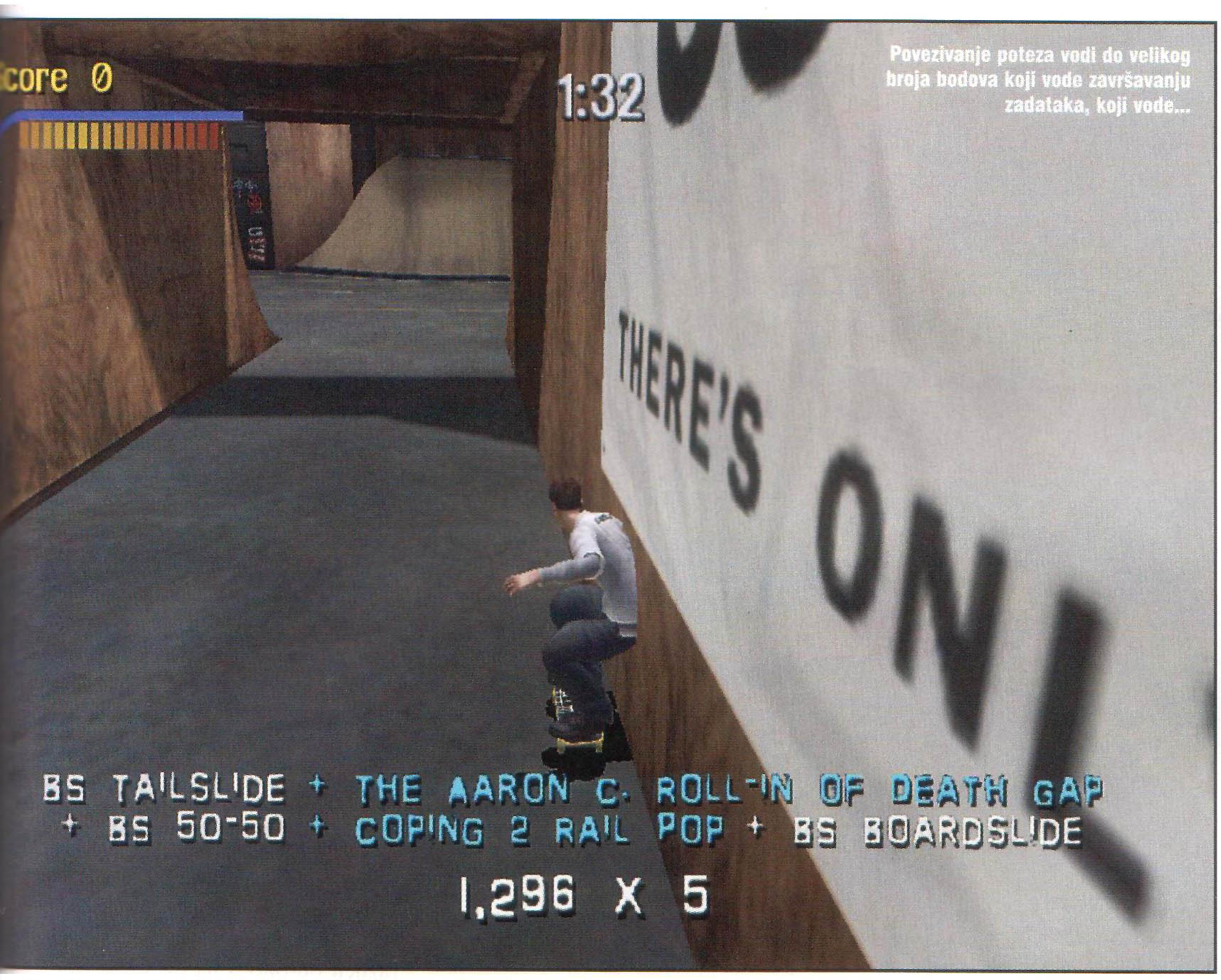
OCJENA

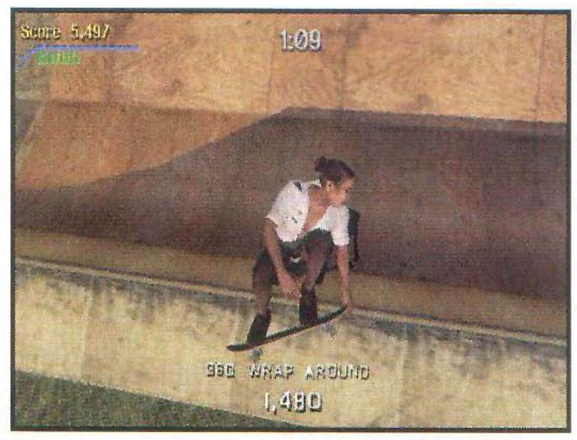
Broj misija i nedovršenost igre u konceptualnom smislu najviše smanjuje ocjenu

Skate or die, mothafucka!

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

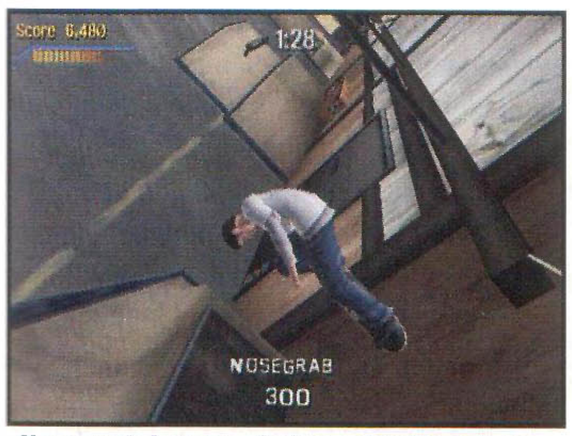
Najbolja simulacija skateboardinga je postala još bolja, zabavnija i igrivija. Iako igre takvog tipa nisu primarno napravljene za PC, upotreba kontrolera rješava mnoge probleme, a Tony tada postaje jedinstveno iskustvo koje se ne smije propustiti





We got horny pussies, black pussies, skating pussies...

TONY HAWK'S PRO SKATER 3
PROIZVOĐAČ Neversoft **IZDAVAČ** Activision
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 500, 64 MB, 16 MB 3D, 700 MB HDD **NAŠA PREPORUKA** 1 GHz, 128 MB, Ge Force **3D PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** LAN, Internet, split – screen



Nosegrab je samo jedan od poteza koje treba svladati



Većina mjesta na kojima je moguće izvesti neki potez nosi nevjerojatna imena

PIŠE **Amar Rešić**
amar.resic@janus.hr

Tony Hawk's Pro Skater serijal je jedinstven po svojoj multiplatformskoj pojavnosti - Activision drži svojevrstan svjetski rekord jer se naime *THPS* možete igrati na PC-ju, PlayStationu 2, PSoneu, Xboxu, Nintendu 64, Nintendo GameCubeu, Nintendo GameBoy Advanceu i Sega Dreamcastu, što samo pokazuje da je pravu kvalitetu teško zaustaviti. Naravno, *Tonyjeva* kvaliteta leži u igrivosti koja je dovedena na zavidnu razinu; sva konkurencija je neslavno propala u pokušaju kopiranja naoko jednostavnog koncepta koji je u trećem nastavku poguran do nezamislivih granica. Vozi se uokolo, obavi zadatke, skupi bodove, otvori nove razine i skatere da bi se i dalje vozio uokolo, obavljao zadatke i skupljao bodove. Forma je ostala ista još od prvog nastavka, no svaki je donio i neke novine koje su bile sasvim dovoljne da igri daju novu dimenziju. U drugom je to bio potez *manual*, a u trećem potez *revert*, proširene su opcije kreiranja igrača i gradnje vlastitih parkova za vožnju, uveden je tutorial, dodane su mrežne multiplayer mogućnosti i izvršene kozmetičke promjene na gameplayu. Novi je *Tony* tako postao još bolji, a glavna mu je odlika stravična količina zaraznosti koja vam ne dopušta da prestanete igrati sve dok se uspješno ne obavi i posljednji zadatak.

POVEŽI ME NJEŽNO

Kao i u prijašnjim nastavcima, cilj igre je izvršiti sve zadatke i otključati sve bonuse (kojih je vrlo, vrlo, vrlo mnogo). Naravno, to se postiže upornim igranjem i učenjem poteza (kojih je također vrlo, vrlo, vrlo mnogo), svladavanjem mogućnosti skatera i traženja svih skrivenih bonusa po razinama ne bi li se skater kojim se vozi što bolje "nabildao". Prepričavati što se treba činiti za nužno napredovanje nema nikakvog smisla jer je otkrivanje bilo koje tajne kvarenje gušta u njegovoj esenciji. Draže nam je objasniti vam da ako ste ikad imali kontroler, a niste znali što biste s njim, ili ste ga oduvijek htjeli kupiti, a niste se usudili, ili ga nikad niste htjeli ni imati, sada napokon imate priliku da ga iskušate jer je *Tonyja* nemoguće igrati na tipkovnici (neke su stvari, blago rečeno, neizvedive) ma koliko se trudili. Ipak, kad jednom prigrlite kontroler, dodijelite mu funkcije i zavrtite *Tonyja* više od sat vremena, zaboravit ćete na vrijeme, obveze i sve nedaće modernog društva. Sjajna grafika, vrhunska glazba, predivno izvođenje, stotine sitnica vrijednih svake minute igranja i tisuće poteza koje je moguće povezivati, povezivati i povezivati sve dok vam oči ne iscure, a prsti se potpuno ne ukoče itekako su vrijedni vaše pozornosti jer to ova maestralna igra zaslužuje. *Tonyjeva* je odlika da se može igrati uvijek - prije igranja drugih igara, za vrijeme igranja drugih igara i nakon igranja drugih igara - a to se ne sreće često. Zato *Tony* i je najbolji, a tko to ne prepozna, sam si je kriv, ne zna što propušta.

ALTERNATIVNO

THPS
Prvi Tony, legendarna igra

THPS2
Drugi Tony, još legendarniji od prvog

SKATEBOARDING
Ako hoćete iskušati ono pravo, jer prava stvar je prava stvar

81

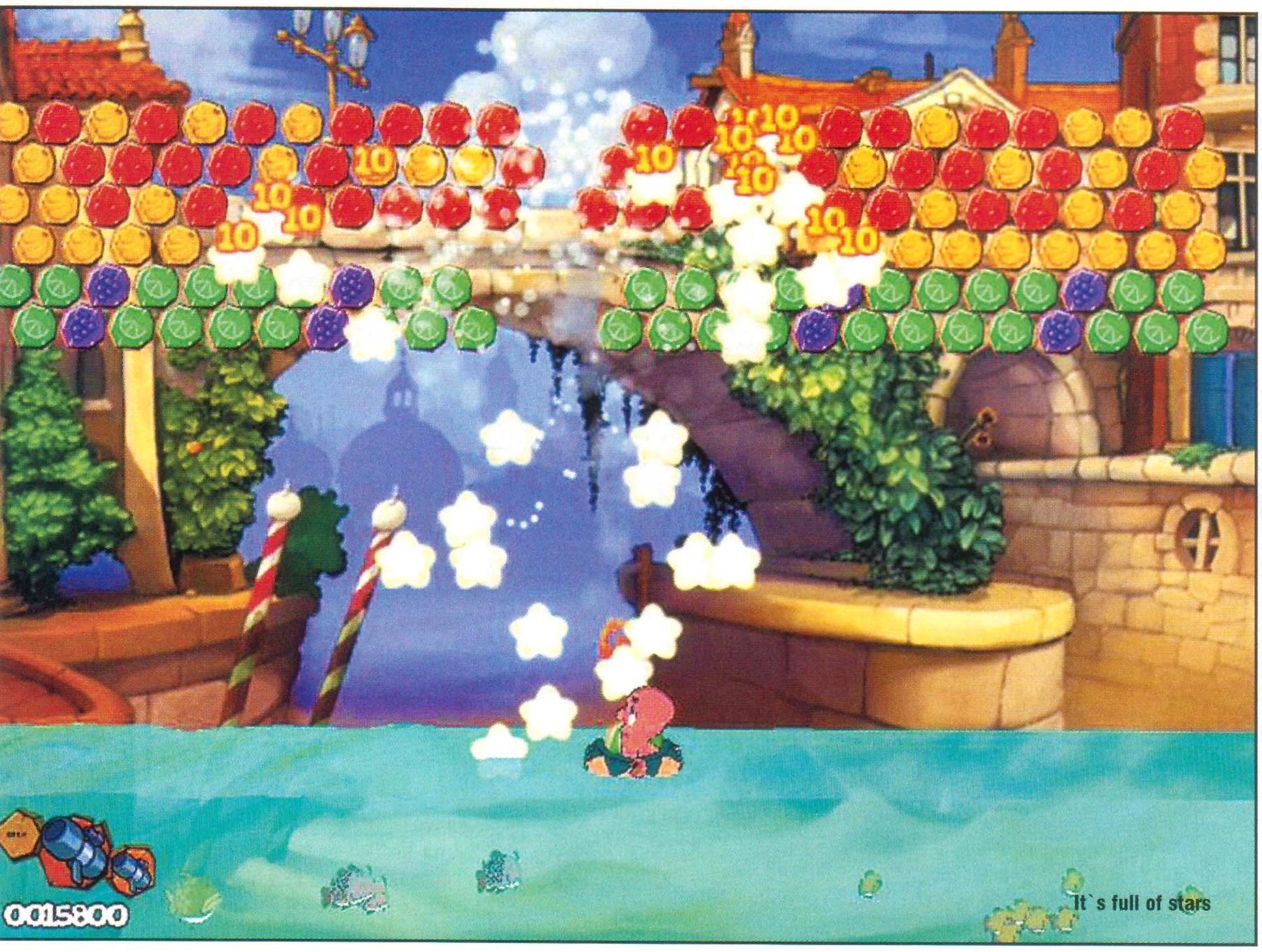
OCJENA
Iako gotovo nema konkurenciju, THPS3 je bez pogovora iznimna igra

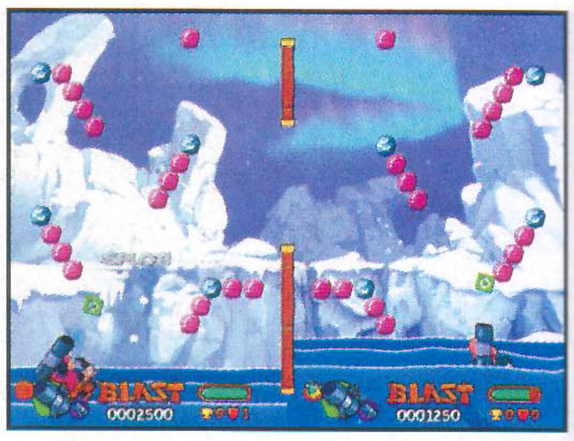
***THPS 3* je najigrivija simulacija skateboardinga na svijetu, provjerite zašto**

Opet crvi :)

WORMS BLAST

Crvi i misaone slagalice??? Pa šta im bi, ljudi?

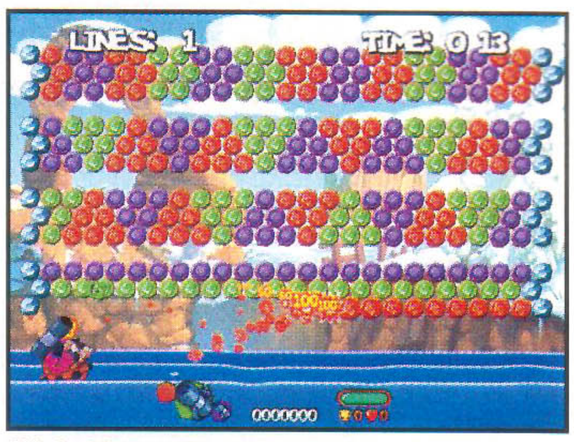




Dvoboj do smrti

WORMS BLAST

Proizvođač Team 17 **Izdavač** Ubi Soft Entertainment **Minimalna konfiguracija** P2 350, 64 Mb RAM 3D kartica **Naša preporuka** P3 500, 128 MB RAM 3D kartica **3D podrška** Direct 3D **Multiplayer** Split-screen



Uf, kol'ko posla...



Vatra i voda

PIŠE Tibor Hitri
tibor.hitri@janus.hr

Tek što smo pomislili da crve nećemo tako skoro vidjeti u novoj igri, pročulo se da Team 17 radi na naslovu *Worms Blast*. Kao veliki fan klasičnih crva, pomalo sam skeptično primio tu vijest. Obogaćivanje serijala novim žanrom moglo je značiti samo dvije stvari: ili su programeri ostali bez ideja, pa se žele okoristiti imenom *Worms* da bi lakše zaradili, ili pak imaju dobru ideju pa igru samo žele obogatiti *Worms* štihom.

Što, dakle, reći nakon prvog pokretanja igre? Početni dojmovi možda i ne idu u prilog tvrdnji da je igra dobra, a možda i idu. Jednostavno ne možete biti sigurni. Možda su mogli staviti i neku uvodnu animaciju koja bi poboljšala ugođaj. To, naravno, nije presudan element zbog kojeg bismo igru proglasili dobrom ili lošom. No krenimo redom, u glavnom izborniku možete izabrati više načina igranja - *puzzle*, *tournament*, protiv računala i udvoje.

SLAGALICA

Glavni mod igre je *puzzle,* gdje ćete u svom čamčiću proći više od 60 nivoa. Čamčiću? Da, vaš je lik u čamčiću i nalazi se ispod velike hrpe raznobojnih blokova koje treba eliminirati. Naoružani ste bazukom koja ispaljuje obojene projektile, i u tome baš i je štos; recimo, žuti projektil će uništiti samo žute blokove, a ako pogodite neke druge, oni će požutjeti. Ukratko, u *puzzle* modu pred sobom imate složene nivoe i vremensko ograničenje i već po tome sam znao da u rukama imam dobru igru, a mogu reći da se dojam poslije samo popravio. No, recimo koju i o likovima. Naime, moći ćete igrati s njih osam, od čega su na početku tri zaključana. To su sve likovi iz *Worms* svijeta, pa tako imamo crve, superovcu, tvora, bakicu, goluba... Ako odaberete *tournament* mod, morat ćete odabrati koji želite, a ima ih pet.

Ubij ga ! Ne ide? Onda ga utopi !

No bit *tournamenta* je u tome da što dulje izdržite, jer se tu primjerice spuštaju blokovi pa ih treba brzo i precizno gađati. Udvoje možete igrati protiv računala i protiv frendova. Odlučite li se za prvu varijantu, bit će vam ponuđena tri načina igranja, a za drugu čak osam. Budući da igrate na jednom ekranu koji je podijeljen nekakvom pregradom koja se svako malo otvara, osim što radite svoje, možete uputiti koji projektil i protivniku u bulju. Možete i skupljati sanduke (crates) i drugim oružjem (od divovske hobotnice do napada munjama) udariti po protivniku. Nakon što sam igru zaigrao udvoje, došao sam do zaključka da je to ipak *Worms* naslov koliko god bio različit od onoga na što smo navikli. Vrlo je igriv, jednostavno vas uhvati želja za nadmetanjem. Zaigravši ga u paru s frendom, igrali smo do 3 ujutro iako to nismo planirali.

Moram priznati da je igra grafički malo zastarjela, iako će to možda dodatno pojačati željeni retrougođaj. Naime, likovi se po načinu igranja premalo razlikuju, razlika je uglavnom u izgledu. Nadalje, igra nije baš najoriginalnija, a traži i previše hardvera s obzirom na to kako izgleda. No, na kraju krajeva, ovim čudnim spojem žanreva dobili smo vrlo igrivu igru koja nudi doista mnogo načina igranja. Pogledate li priložene slike, i sami ćete uočiti da je sve vrlo šareno i slatko, pa ako vas to ne smeta, slo-

ALTERNATIVNO

Puzzle Bobble
Worms Blast je inspiriran ovom starom igrom

Arkanoid
Razbijanje blokova lopticom

70 OCJENA

Vrlo dobra igra, doduše pomalo izlizane ideje i previsokih hardverskih zahtjeva

Crnilo

DARK PLANET

Još jedan 3D RTS! Kakav li je, kakav li je...



Pada kiša, ubi frame rate...



Neki su efekti doista impresivni

DARK PLANET

Proizvođač Ubi soft **Izdavač** Ubi soft
Minimalna konfiguracija P3 500, 128 MB, 3D-kartica **Naša preporuka** Athlon XP 1800+, 256 MB, 32 MB 3D-grafička **3D podrška** Direct 3D **Multiplayer** net, modem, LAN



Navalila raja na burek



Ne dopustite da vas prevari zgodna grafika

PIŠE Krešimir Lauš
kresimir.laus@janus.hr

Oh, što li to danas imamo na recenziji? Nije li to još jedan RTS? Nije li opet u 3D-grafici? Joj divote, pa to sam oduvijek želio... Pa baš i ne, jer sam u posljednje vrijeme rezigniran hrpom sličnih 3D RTS-ova koji u žanr unose premalo novina. No ponekad se valja držati iskušanog recepta kako se neuspjelim inovacijama ne bi uprskala cijela igra.

STARCRAFT U PLAGIJATORSKOM RUHU

Upravo tako nastupa i *Dark Planet* koji, počevši od svoje priče, mehanike igre i same grafike, hoda čvrsto utabanim stazama koje su mu utrli njegovi bezbrojni prethodnici. Storija ne može biti ništa drugo do plagijat one *Starcraftove* jer ćemo se još jedanput sresti s humanoidnim oklopnjacima, *collonistima*, živčanim žoharima *dreilsima* te ponešto uzvišenijim inteligentnim gušterima, *sorinima*. Krasno... Dakako, najlakše je igrati s prvima. Žohari ko žohari, brzi, brojni i agilni, svoju tehnologiju temelje na različitim biološkim mutacijama i sličnim glupostima. Sorini pak kombiniraju najbolje iz obaju svjetova, s tim da znaju koristiti i nekakvu magiju (???). Iako je većina "interrasialnih" jedinica prilično uravnotežena, rase se razlikuju po tome što ne koriste iste resurne materijale (kristal, plin itd.), nego se specijaliziraju u vađenju određenog. Tu je još i krasna, ali ponekad prekoloristična grafika i ne baš tako dobra kamera. Lijepo? E pa baš i nije, jer *Dark Planet* pati od nekih neoprostivih pogrešaka kojima doista nije mjesto u 2002. godini! Kao prvo, interface je grozan, i to ponajprije zbog malih i odvratnih ikonica koje treba loviti po ekranu da bismo mogli zadati zapovijed. Nadalje, logika nadzora i kontrole je prilično smiješna jer, između ostalog, statistiku svoje ranjene jedinice saznajete držeći kursor nad njegovom glavom otprilike dvije sekunde. Pokušajte to učiniti dok se mala svinja miče! Nadalje, *shortcutovi* su doista jadni pa je tako jedan od korisnijih tek tipka koja vas automatski prebacuje u žarište borbe. No, to je to, pa se tako neke naredbe na kojima smo odgajani u sličnim RTS-ovima jednostavno ne mogu lako primijeniti. Da ne govorim o tome da je moguće formirati samo šest skupina jedinica iako su tipke od 7 do 0 potpuno neiskorištene! Aaaaarghhhhhh!!! I manipulacija kamerom je prilično bezveze jer opet nije slobodnog karaktera, pa dok je zumirate želeći bolje promotriti svoje trupe, uglavnom biva zaklonjena drvećem, zgradama i razbacanim kamenjem. Zboga svega navedenog borbe su vrlo konfuzne i igrač nema dovoljno čvrst osjećaj upravljanja koji bi mu pružio sigurnost. No najgore od svega je grafički engine koji se USUĐUJE trzati (i to jako) čak i na Athlonu 1000 s GeForceom 2. Strašno! Tako će najobičnija kišica igru usporiti do granice (ne)igrivosti, a trebam li uopće reći da se spomenuta vremenska pojava ne može isključiti?! Mislim, ako će jedan RTS biti spor na prosječnim strojevima današnjice, onda neka ide k vragu! Dragi čitatelji, nemojte ni razmišljati o kupnji ovog smeća jer će vas neizrecivo iživcirati i bez nekog valjanog razloga ponukati da razmislite o kupnji novih komponenti. Jednostavno se ne isplati trošiti živce na gluposti koje valja što prije zaboraviti i izbrisati s *harda*.

Odvratno spora izvedba neoprostiva je u ovakvoj igri!

ALTERNATIVNO

Dark reign 2
Po mom osobnom mišljenju, još uvijek najbolji 3D RTS na planeti.

59 **OCJENA**
Preskočite, zanemarite, zaboravite

Go! GO! GO!

GLOBAL OPERATIONS

Terorizam se širi cijelim svijetom. Zaustavite ga! Ili pomognite njegovom širenju! Kako već hoćete





Najefikasniji način eliminacije je brutalno trošenje streljiva

GLOBAL OPERATIONS

PROIZVOĐAČ Barking Dog Studios **IZDAVAČ** Crave Entertainment/EA **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 500, 128 MB RAM, 16 MB 3D, 800 MB HDD, 56 K modem **NAŠA PREPORUKA** P3 800, 256 MB RAM, 32 MB 3D, 800 MB HDD, DSL ili Cable veza na Internet **3D-PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** LAN, Internet

PIŠE **Goran Maravić**

goran.maravic@janus.hr

Dolaskom ove igre svi se pitaju je li *Counter Strikeu* odzvonilo. Naše je mišljenje da će on još prilično poživjeti, a kad mu stigne nastavak, njegova će se vladavina, dakako, nastaviti. Posebice će mu vjerni ostati igrači s ovih prostora. Naime, ograničeni smo nažalost konfiguracijama, još više brzinom spajanja na Internet, a *Counter Strike* je prilagođen i jednom i drugom. Novost u ovoj igri je postojanje *single playera*, što nas je isprva razveselilo jer lutanje po serveru i pogibanje svakih nekoliko sekundi i nije neka zabava. Mislili smo da ćemo moći uvježbati igranje dok smo offline. I grdno smo se prevarili. Nakon nekoliko rundi postaje vam sve jasnije da protivnici, a pogotovo članovi vašeg tima imaju mozak retardirane kokoši. Samo trče naokolo, a kad naiđu na protivnika, stanu i odmah počnu pucati. Nema skrivanja, traženja zaklona ili biranja najoptimalnijeg oružja (s udaljenosti od 2 m pucaju snajperskim puškama iako se one znatno sporije pune od recimo pištolja). To bismo još nekako istrpjeli, ali kad se počnu šetati i namještati ispred vaše puške, i to u trenutku dok pucate, mislite da su prevršili svaku mjeru. No tada će se dogoditi da će oni vas upucati ili jednostavno baciti bombu pokraj vas. Evidentno je da AI ne postoji u nekom upotrebljivom obliku. Dakle, *single player* koristite da biste upoznali misije i zadaće koje trebate ispuniti na svakoj karti, a njih je 13. Geografski su razmještene po cijelom svijetu, a strane u sukobu su policijske ili vojne snage zemlje u kojoj se događa sukob i teroristi. U *single playeru* ne možete biti terorist. Da biste pregledali sve karte, morate završiti igru u *single playeru* jer se uspješnim prelaskom jedne otvara iduća. Prilikom ubacivanja u akciju moći ćete izabrati specijalnost svog lika.



Automatska sačmarica je efikasno oružje



Čišćenje Eurotunnela od gamadi

Nemojte kupiti ovu igru samo zbog single playera

O tome ovisi koja oružja može kupiti i kako ih vješto koristi. Tijekom misije možete odbaciti svoje oružje i uzeti najviše dva palim borcima u misiji. Kupnja je izvedena identično kao u *Counter Strikeu*, količina novca ovisi o tome koliko ste dobro igrali. Oružja su iznimno kvalitetno modelirana, a zvuk što ga proizvode je doista vjeran izvornom modelu. Govoreći o oružju, ne možemo ne spomenuti model oštećenja koji se valjda temelji na bacanju kocke - naime, zna se dogoditi da ispucate cijeli okvir iz automatske sačmarice u neprijatelja, a njemu ništa, a onda on ispali jedan metak iz pištolja i vi ste mrtvi. Taj propust bit će neopisivi izvor frustracija prilikom igranja, ali to nije sve - nećete vidjeti ni jeste li pogodili protivnika, nema trzaja tijela, osim toga, ne prestaje pucati. Isto se događa i kad vas pogode, samo vam se zacrveni ekran i padne energija. Kretanje likova kroz igru je neprirodno, što je svakako mana LithTech enginea korištenog u ovoj igri. Vaši komandosi prilikom trčanja kao da lebde iznad površine i skakuću poput likova iz *Unreala*, u svemu ostalom LithTech u cijelosti ispunjava svoju funkciju. Igranje ove igre preko Interneta je još uvijek problematično zbog manjka servera, ali hrvatske će igrače najviše mučiti brzina veze potrebna za to. Proizvođač preporučuje DSL, dakle modem bi vas mogao iznevjeriti.

ALTERNATIVNO

COUNTER STRIKE
Najbolja mrežna pucačina svoje vrste.

MEDAL OF HONOR
Neprepoznate kvalitete multiplayera ove igre doista čude cijelo uredništvo.

68

OCJENA

Ponajviše zbog modela oštećenja

Vrijeme je za odmor

THE SIMS: VACATION

Nakon *The Sims* igre iz 2000. g. i triju dodataka koji su potom uslijedili, simpatični simsi kao da su se umorili. U posljednjem, *Hot Dateu*, morali su se čak truditi oko suprotnog spola. Sve smo to prošli zajedno s njima, situirali su se, oženili, osnovali obitelj - na redu je zasluženi odmor



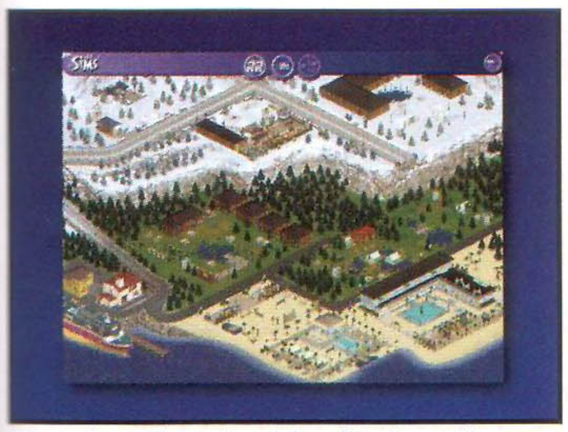
Snowboard je glavna zimska atrakcija



Iživljavanje na klincima u odbojci

THE SIMS: VACATION

PROIZVOĐAČ Maxis **IZDAVAČ** Electronic Arts
MINIMALNA KONFIGURACIJA P2 300, 64 MB, SVGA **NAŠA PREPORUKA** P3 800, 128 MB, SVGA **3D PODRŠKA** Directx
MULTIPLAYER internet



Pogled na Vacation island i njegovih devet lokacija



Piknik na plaži

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

Malo je onih koji se još nisu susreli s popularnim *Simsima*, oni vjerojatno i ne čitaju ovu recenziju, stoga prijeđimo odmah na stvar. Ubrzo nakon *Hot Datea* stigao je *Vacation*, četvrti dodatak utemeljen na *Hot Date* formuli, što je i bio glavni razlog njegova relativno brzog pojavljivanja na tržištu.

Kao i u *Hot Dateu,* i ovdje nam se otvara novo susjedstvo slično tzv. *downtownu* u prethodno spomenutom dodatku. Sve što trebate učiniti je telefonski kontaktirati putničku agenciju i krenuti na odmor po izboru. Budući da se "obećani" otok sastoji od devet lokacija, očekuje vas uistinu pravo bogastvo sadržaja. Na onima prekrivenim snijegom moći ćete uživati u zimskim radostima, grudanje, snowboard, pravljenje snjegovića, pecanje i spuštanje na stražnjici samo su neke od mogućnosti. Ako više volite umjereniju klimu, možete se uputiti na kampiranje i uživati u čistom zraku i prelijepoj prirodi, te se okušati u gađanju lukom i strijelom. Za ljubitelje mora i sunca spremna je plaža sa svim popratnim sadržajima - odbojka na pijesku, sunčanje, izgradnja pješčanih kula ili piknik uz more tek su neke od mogućnosti zabave.

Svaka tematska lokacija ima svoju maskotu koja vas zabavlja, a tu je i vodič koji će vam dati sve potrebne informacije. Čim stignete na željeno odredište, morate osigurati prenoćište. Iznajmite, dakako, luksuznu sobu s kupaonicom, gdje ćete se doista moći odmoriti i gdje vas za doručak očekuje švedski stol. Nema pospremanja, čišćenja i ostalih obveza. Morat ćete jedino pripaziti na djecu, dakako ako ih imate. Naime, za razliku od *Hot Datea,* na željenu ćete lokaciju moći povesti cijelu obitelj. Jedan od najrevolucionarnijih elemenata ovog dodatka je svakako bonus nagrada koju možete osvojiti u natjecanjima ili nekim igrama ili ih pak otkriti pomoću metalnog detektora. To će vam donijeti suvenire različite vrijednosti koje možete skupljati te ih izložiti u svom domu.

Ovaj se dodatak drži uspješne formule svojih prethodnika. Ne donosi ništa revolucionarno novo, no svaki će ljubitelj *Simsa* provesti uza nj sate i sate zabavljajući se na novim lokacijama koje može i sam izgraditi. Za razliku od *Hot Datea* gdje je *downtown* bio kompaktna cjelina, u *Vacationu* to nije slučaj - možda će vam se, naime, učiniti da je riječ o nekoliko filmskih setova s različitom klimom, no to je ipak jedna od manjih zamjerki. Ni osnovni problemi originalnih *Simsa,* koji se ponajprije odnose na kretanje, nisu otklonjeni, što nas zapravo i ne čudi jer to nije učinjeno ni u jednom od dosadašnjih dodataka, pa tako ni ovom. *Sims Vacation* je uz *Hot Date* najbolji dodatak što su ga *Simsi* imali. Ako ste uživali u prethodnim, nabavite i ovaj, nećete požaliti.

ALTERNATIVNO

THE SIMS : LIVIN' LARGE
Prvi dodatak, donio je mnoštvo zanimljivih spravica za naše simse.

THE SIMS : HOUSE PARTY
U ovom je dodatku naglasak bio na zabavi.

THE SIMS : HOT DATE
Posljednji dodatak, naglasak je bio na socijalizaciji odnosno ljubavnom životu simsa.

88

OCJENA

Uspješan se serijal nastavlja, još jedan sjajan dodatak legendarnim Simsima

Idemo na more... ili na snijeg... a možemo i na kampiranje...

razlog br. 300



On-line
Marketing

Nove dimenzije oglašavanja!

puno je razloga za

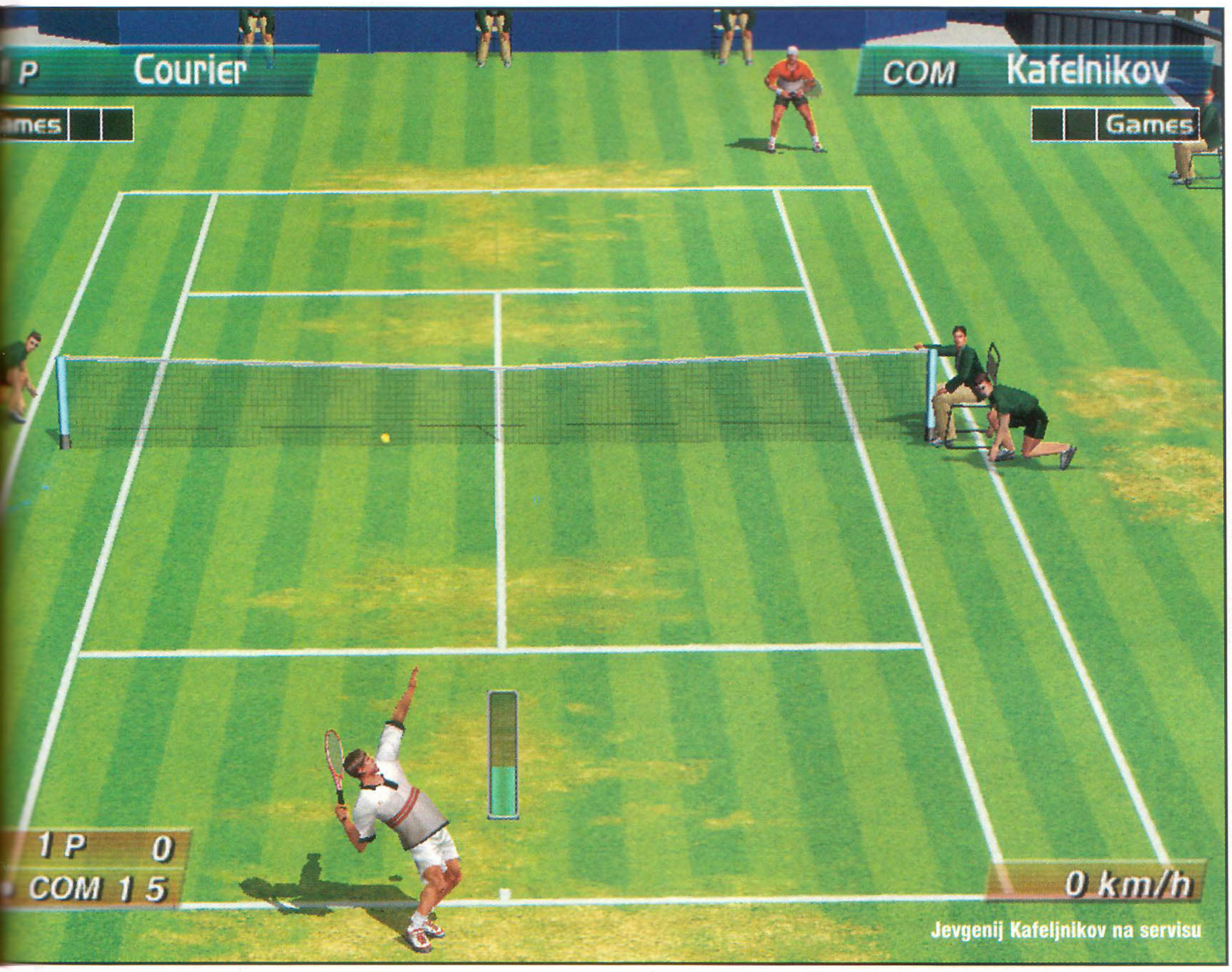
iskoninternet®

prvi nezavisni nacionalni davatelj internet usluga
besplatni info telefon: **0800-1000**
http://www.iskon.hr

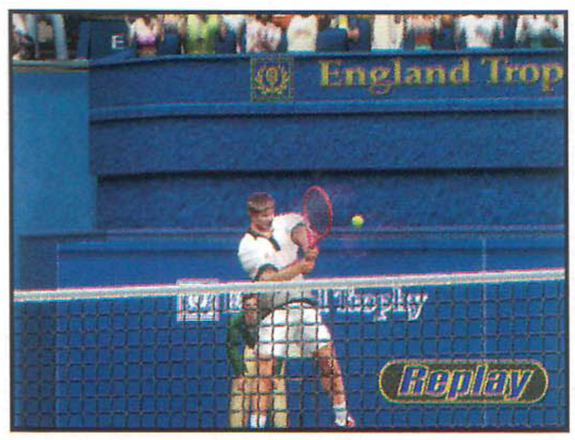
Sega vraća lopticu

VIRTUA TENNIS

Tennis Masters series je dobio više nego dostojnu konkurenciju u novoj Seginoj arkadno-simulacijskoj igri koja će dobro poslužiti kao zagrijavanje za Wimbledon



Jevgenij Kafeljnikov na servisu



Udarac popraćen neartikuliranim zvučnim efektima

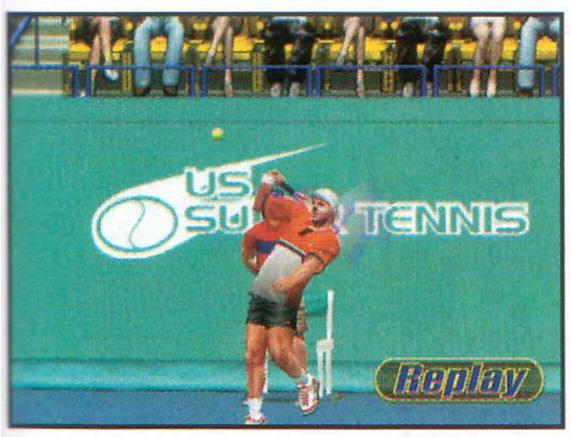


Nakon što zaradite novac, možete u shopping

VIRTUA TENNIS
PROIZVOĐAČ Sega **IZDAVAČ** Sega
MINIMALNA KONFIGURACIJA PII 450, 64 MB, Riva TNT 2 **NAŠA PREPORUKA** PIII 800, 128 MB, GeForce 2 MX **3D PODRŠKA** GeForce, DirectX **MULTIPLAYER** network



To se zove "loptica"



Napucaj ga sad! Napucaj ga sad!

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

Tenis je na PC-ju dugi niz godina bio vrlo zapostavljen. Ako bi se i pojavila pokoja igra te tematike, pozornost bi pobudila samo zato što je imala malu ili nikakvu konkurenciju. No, krajem prošlog stoljeća stvari su krenule nabolje. Cyro je izdao već nekoliko nastavaka *Rolland Garros* serijala, a nedavno je izašao i Microidsov *Tennis Masters series*, do danas ponajbolji PC-tenis. U borbu se uključio i Segin *Virtua Tennis*. Kako je završio meč, saznat ćete u nastavku recenzije.

Virtua Tennis se može pohvaliti sjajnom grafikom koja nimalo ne zaostaje za onom njegovih prethodnika. Naprotiv, sve izgleda vrlo kvalitetno, naravno u 3D-sučelju - kako igrači i teren, tako i stadioni odnosno dvorane gdje se odigravaju mečevi. Ako primjerice igrate vani za sunčana vremena, vidjet ćete kako oblak prelazi preko terena praveći sjenu. Za oživljavanje osmorice igrača ATP toura upotrijebljena je motion capture tehnologija. Jim Courier, Tim Henman i Javgenij Kafeljnikov i Cedric Pioline samo su neka od imena koje ćemo ovdje naći. Svi su oni vrlo vjerno preneseni u igru, a samim time i njihove igraće sposobnosti. Prije početka meča odabrat ćete jedan od pet ponuđenih stadiona koji se ne zovu pravim imenima, ali su im podloge prilično dobre, te vjerno prenose atmosferu s četiriju najjačih svjetskih turnira.

Osim predivne grafike, glavna kvaliteta igre je igrivost. Osim četiriju strelica kojima ćete određivati smjer kretanja, koristit ćete još samo dvije tipke za udarce - klasičan udarac i lob. Snaga udarca ovisit će o dužini pritiska na tipku, dok smijer određujete strelicama. Riječ je o iznimno jednostavnom konceptu koji pruža sjajne mogućnosti. Naime, oni koji se prvi put susreću s računalnim tenisom moći će na najnižem nivou težine uživati bez previše muke, dok zahtjevnije igrače pravi izazov očekuje na težim postavkama. Moći ćete odabrati između arkadnog igranja i simulacije ili pak igrati tzv. World Circuit mod, gdje ćete trenirati udarce, igrati mečeve i zarađeni novac trošiti na opremu, sparing partnere ili otvaranje novih terena.

Igra donosi velike mogućnosti i načine igranja. Ne smijem zaboraviti spomenuti parove, možda čak zanimljivije i dinamičnije od pojedinačnog igranja. *Virtua Tennis* je doslovce za svakoga, što je veliki adut. Ovisno o kvaliteti i iskustvu igranja tenisa na računalu, igrač će je prilagoditi sebi. Arkada ili simulacija, niži ili viši nivo težine, izbor poznatog igrača ili slabijeg sparing partnera, sami odaberite. *Virtua Tennis* je ponajbolja simulacija tenisa na PC-ju pa ako ste ljubitelj tog sporta, ne smijete je propustiti. Čak i ako niste, svejedno je nabavite.

Pobjednik!

ALTERNATIVNO

ROLLAND GARROS 2001
Vrlo dobar tenis sa službenom licencijom Rolland Garrosa.

TENNIS MASTERS SERIES
Glavni konkurent ovoj igri za naslov najboljeg tenisa na PC-ju.

GAME NET & MATCH
Počeci ozbiljnijih teniskih simulacija na PC-ju.

89

OCJENA
Za nijansu bolji od *Tennis Masters seriesa* (88%) pa je i ocjena za nijansu viša

Pustinjski poligoni

DESERT RATS

WW2 je u novije vrijeme vrlo popularan, pa pogledajmo što se danas nudi



Vaaauuu, vidi avijon!



Mladim je novinarima komentiranje eksplozija jedan od većih problema

DESERT RATS

PROIZVOĐAČ Canopy games **IZDAVAČ** ValuSoft **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P3 500, 128 MB, 3D-kartica **NAŠA PREPORUKA** Duron 800, 256 MB, 32 MB 3D-grafička **3D PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** N/A

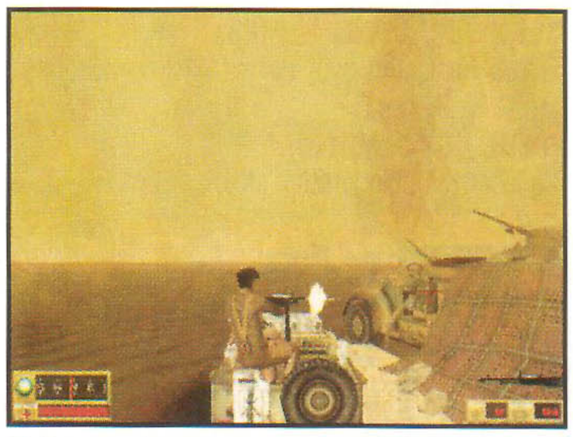
PIŠE **Krešimir Lauš**

kresimir.laus@janus.hr

Je li moralno krasti od lopova? Nemam pojma, no znam da su ljudi odgovorni za igru čiji opis imate pred nosom učinili baš to! Nego što, zdipili su glavni štos iz legendarnog "Maxa Kojega Boli", a o čemu je točno riječ, saznat ćete poslije.



Vidi još jedan!



Enter sandman

IGRA ZA MALU DJECU

Za početak ću vam reći da je *Desert Rats* najobičnija arkada smještena u razdoblje Drugog svjetskog rata i da se odigrava negdje na prostorima bivše Jugoslavije... Šala, radnja je smještena u sjevernu Afriku te vas baca u časnu poziciju britanskih komandosa koji su se nazivali Pustinjskim štakorima i Rommelu su strašno zagorčali život. Naši su se junaci pustinjom vozikali u brzim džipovima naoružanim teškim mitraljezima smaknuvši goleme količine neprijateljske žive sile i borbenooklopnih vozila. Ili nam barem tako sugerira ova igra koja izgleda kao da je stigla s PlayStationa jedan. Aha, bez obzira na nešto originalniju priču, *Desert Rats* ne nudi ništa novo, a što je najgore, izvedba je na prilično amaterskoj i *low budget* razini. Grafika je definitivno zastarjela pa zgodni *lans flareovi* i pokoji doista upečatljiv *kaboom efekt* ne mogu skriti poligonalnu siromašnost zbog koje brda djeluju uglato poput lego-kocaka, a njemačke štuke poput papirnatih zrakoplova. Zvuk je također takotako, glazba, iako repetitivna, čak i zgodna, a pokoji digitalizirani glasić prije djeluje smiješno nego uvjerljivo. Dobro, riješismo tehnikalije, prijeđimo na bitne stvari. Kako se *Desert Rats* igra? Jednostavno, vrlo jednostavno, dapače malo prokleto, *madafakin* PREJEDNOSTAVNO! Naime, na početku misije dobivate *briefing* u kojem vam više-manje kažu da odvozite svoju rutu od točke A preko B i C do (pogodili ste!) točke D i usput razbucate sve što se miče i govori švapski. To ćete pak postići upravljajući džipom klasičnom WASD-kombinacijom i ciljajući uz pomoć topnika još klasičnijom miš-kombinacijom. U početku je malo zeznuto, ali nakon pet minuta ćete se navići pa će vam izgledati kao da ste se s tim rodili (ne daj Bože). A onda ćete svi sretni lagano razbucavati različite konvoje, baze, avionček e, kamione, bunkere, blablabla... I u tome nećete previše uživati jer je igra jednostavno nemaštovita i ne trudi se biti nimalo intrigantna da bi nas zaokupila duže vrijeme. Jeftine fore poput pustinjskih oluja i sličnih gluposti prije služe za rasterećivanje glavnog procesora nego kao neki ludi element igrivosti. I to je to, jer u svega petnaestak misija koliko ih *Desert Rats* nudi stvarno nećete pronaći smisao života niti se zalijepiti za monitor tako da vas s njega moraju strugati motikom, nego ćete je deinstalirati s harda u roku pola sata. Ali ne prije nego što vidite gorespomenuti plagijat koji se baš kao i u svom izvorniku zove "bullet mod"! Da, da, *Max Paynovo* usporavanje realnosti je ponovno s nama i funkcionira na apsolutno isti način kao i prije pa je krađa i više nego očita. Čak se i zvuk distorzira na isti način, što sve na kraju daje jedan zgodan efekt koji ipak neće izdići ovu igru iz osrednjosti u koju je zapala. Ma znali smo da će se ovo čopavanje kadtad dogoditi, no bili smo uvjereni da će biti implementirano u neki proizvod koji se može nazvati "igrom". Također, to što je *Desert Rats* na bjelosvjetskim policama izložen po znatno nižoj cijeni od tzv. *full budget* igara, nama ionako ne znači ništa, pa vam mogu samo preporučiti da ovu igru što prije zaboravite i da, ako tražite malo WW2 ratne zanimacije, to potražite negdje drugdje. Ah da, *DR* nema ni multiplayer...

Ništa manje nego plagijat *Max Paynea*!

ALTERNATIVNO

MAX PAYNE
Nešto vam nije jasno?

60 **OCJENA**

Prejednostavno i prejadno, usto i plagijat

XBOX

PLAY MORE





INFO

gama

www.info-gama.hr

Počiteljska 18 , 10000 Zagreb , tel: 01- 30 40 500 , fax: 01- 30 40 501

Xbox info

KOREJSKA PODRŠKA

Najveći južnokorejski izdavač Phantagram objavio je da kani pružiti vrlo snažnu podršku Xboxu te već u startu najavio cijeli niz naslova samo za ovu godinu, spomenimo tek neke: akcijsku igru u Matrix stilu *Strident* (bacite pogled na Xbox fokus u ovom broju), SF FPS *Duality* te fantastičan anime MMORPG *Shining Lore*.



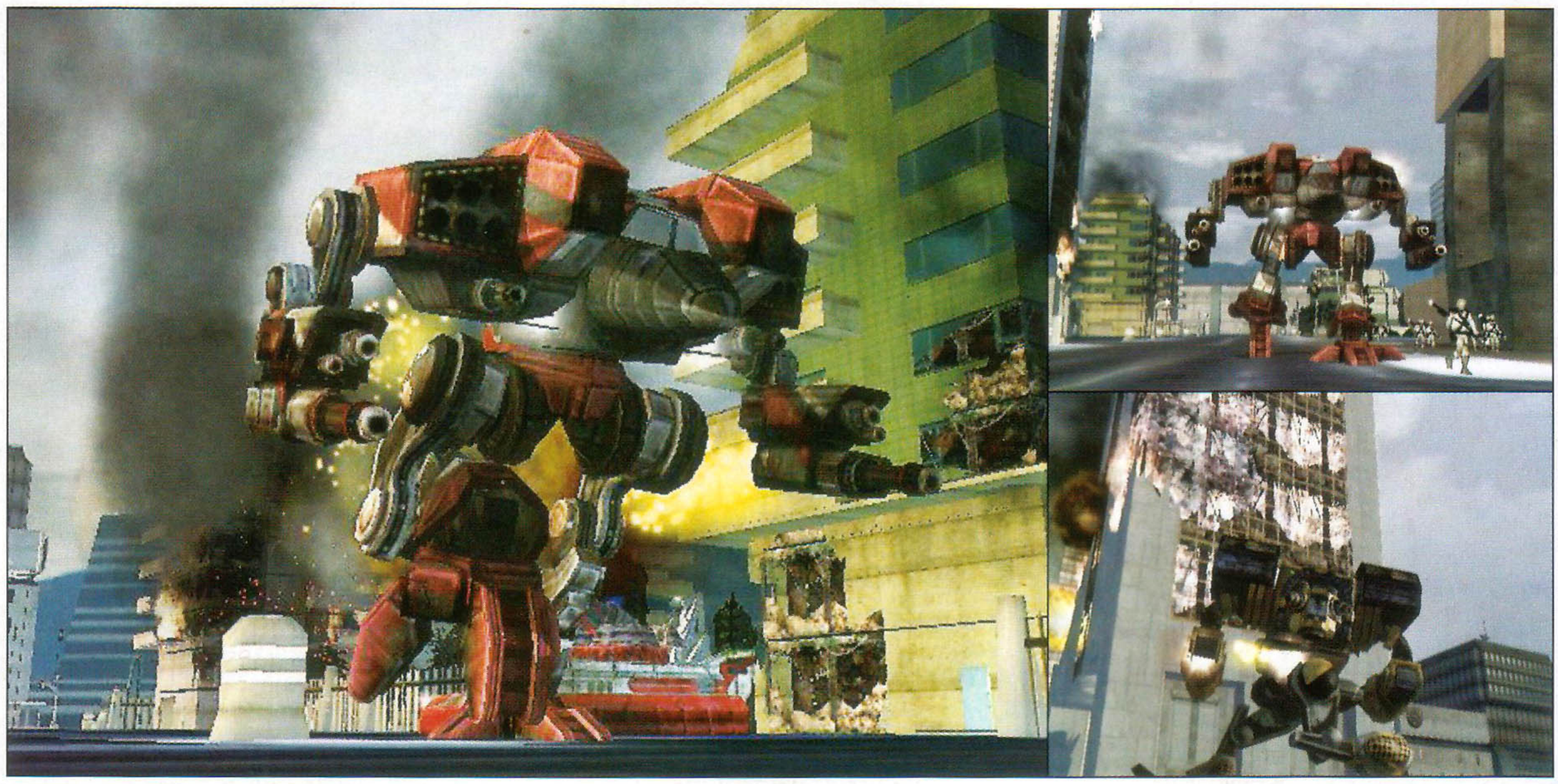
Početak početka

Prošao je prvi mjesec prodaje crno-zelene kutije u Europi i možemo reći da je na šaroliku svjetsku konzolašku pozornicu kročila doista malenim dječjim koracima. Naime, rezultati prodaje u Japanu i Europi u prvih nekoliko mjeseci nisu najblistaviji, Microsoftova je konzola veću podršku dobila jedino u Engleskoj. S druge pak strane, američko je tržište i dalje oduševljeno njome, što je evidentno iz rezultata koje ondje postiže. No sve skupa je tek jedno veliko zatišje pred buru koja se zove E3. Na ovogodišnjem Electronic Entertainment Expou Microsoft sprema podignuti veliku prašinu oko svoje konzole najavljivanjem pregršt novih vrhunskih Xbox ekskluziviteta, a u tome će mu se pridužiti i niz drugih velikih izdavača sa svojim dosad u tajnosti držanim naslovima namijenjenim za tu konzolu. Kako god bilo, čeka nas godina prepuna fantastičnih Xbox naslova, stoga se pobrinite da ih nikako ne zaobiđete.

AUTOR:
Damir Đurović
damir.djurovic@janus.hr

MECH ASSAULT

Battletech stiže na Xbox

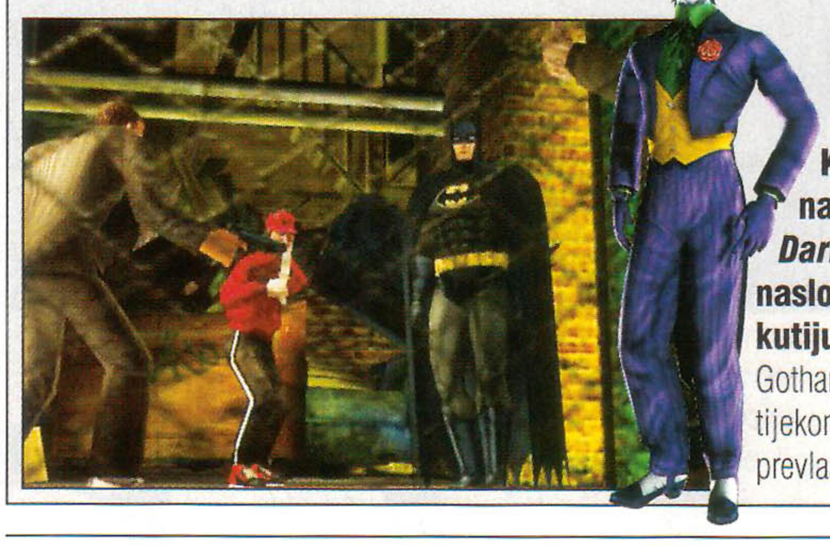


Prvi među desetak velikih ekskluzivnih first party nalova koje Microsoft sprema za svoju konzolu akcijska je mech pucačina iz perspektive trećeg lica.

Igru za Redmondskog diva razvija Day 1 Studios, kojemu je za tu priliku prepuštena BattleTech licencija. Igrači će moći zasjesti u kokpit desetak najrazličitijih mechova te na dvadesetak razina vrlo otvorenog karaktera izazvati totalni kaos i uništenje. *Mech Assault* izgrađen je oko iznimno naprednog enginea koji će vam doslovce dopustiti da se nad virtualnim okolišem iživljavate na sve moguće načine, od uništavanja i rušenja velikih nebodera do gaženja malenih vojnika koji će vam se prepriječiti na putu. Fantastični vizualni efekti koji se već smatraju standardnima u svim Microsoftovim Xbox igrama te vrlo dobra podrška za online multiplayer igranje će ove jeseni svim ljubiteljima mechova osigurati sate i sate igranja na novokupljenim konzolama.

BATMAN: DARK TOMMOROW

Donedavna GameCube ekskluziva sada i na Xboxu



Utemeljen na originalnoj priči pisca Batmana Scotta Persona te prema scenariju Kenji Terade (upamćenoga po radu na *Final Fantasyju 1* i *2*), *Batman: Dark Tommorow*, donedavno ekskluzivni naslov za GameCube, ipak stiže i na crnu kutiju.

Gotham Cityjem je ponovno zavladao kaos tijekom sukoba brojnih bandi koje se bore za prevlast nad teritorijem. Do svega toga je došlo nakon nestanka policijskog zapovjednika Jamesa Gordona koji je koliko-toliko uspio kontrolirati ulice tog kriminalom prepunoga grada. Riječ je o igri akcijsko-avanturističnog žanra koju ćete pratiti iz perspektive trećeg lica. Sa svojim šišmišolikim superherojem po zabačenim ulicama mračnoga Gotham Cityja sukobit ćete se sa standardnom postavom zlikovaca na najrazličitije načine, od bliske tabačine pa do upotrebe različitih Batmanovih *gadgeta*. Igru u distribuciji očekujte u drugoj polovici godine.

TOP 5 XBOX | HACKER PREPORUČUJE

NASLOV	ŽANR	PROIZVOĐAČ	IZDAVAČ
1. Halo	**FPS**	**Bungie Software**	**Microsoft Games**
Igra koja je prodala Xbox, još uvijek glavni razlog da nabavite crno-zeleno čudovište			
2. Project Gotham Racing	utrka	Bizzare Creations	Microsoft Games
3. Jet Set Radio Future	extreme sport	Sega	Sega
4. Dead or Alive 3	borilačka	Team Ninja	Tecmo
5. Oddworld Munch's Odysee		Oddwolrd Inhabitants	Microsoft Games



DEAD OR ALIVE PROJEKT

Odličan uspjeh *Dead or Alivea 3*, fantastične borilačke igre japanskog razvojnog tima Tecma, naveo je njezine tvorce na izradu još jednog *Dead or Alive* projekta posvećenog ekskluzivno Xboxu. Jedina poznata sitnica u cijeloj priči jest kako će u novome nastavku gostovati manje-više sve pripadnice ljepšega spola iz *DOA3* plus niz novih likova. Tecmo čak nije ni potvrdio da je riječ o borilačkoj igri ili opovrgao glasine da je riječ o *Dead or Aliveu 4*.

SEGA RADI REMAKEOVE

Trenutačno jedini među nekolicinom japanskih izdavačkih divova koji se u cijelosti posvetio proguravanju Microsoftove konzole na to za Zapadnjake vrlo izazovno tržište jest Sega koja je dosad već izbacila nekolicinu igara ekskluzivno za Xbox. Najnovija vijest iz te hvale vrijedne izdavačke kuće jest kako otkačeni Japanci spremaju nekoliko Xbox remakeova legendarnih Seginih igara koje su izašle na različitim konzolama u posljednjih desetak godina. Prvi od potvrđenih naslova jest RPG *Rune Bird*, a govorka se i o remakeu originalnoga *Shenmuea* (dvojka je već u pripremi).

METAL GEAR NA E3-JU

Prepucavanja oko toga hoće li se konačno najuspješnija konzolaška igra u novije vrijeme, *Metal Gear Solid*, doista pojaviti u inačici za Xbox i dalje su nerazriješena. No, cijela bi situacija mogla biti rasvijetljena već koncem idućeg mjeseca na najvećem sajmu interaktivne zabave, E3-ju. Prema glasinama koje potječu iz samoga Konamija, tada bi se taj izdavački div trebao službeno izjasniti u kojem je trenutačno stadiju *Metal Gear Solid X*. Također, trebalo bi biti razotkriveno je li riječ o potpunom remakeu *MGS*-a ili *dvojke* ili je pak nešto sasvim drugo u pitanju.

MICROSOFT RUŠI CIJENE

Xbox samo 299 eura !

Za sve vas koji ste planirali kupiti Microsoftovo crno-zeleno čudovište a cijena je ipak bila malo prevelika za vaš džep stiže jedna fenomenalna vijest.

Xbox će od 26. travnja biti diljem Europe biti jeftiniji za čak 180 eura (cca 1250 kuna). S druge pak strane, Microsoft namjerava nagraditi sve one koji su ga kupili do 26. travnja i znatno više platili. Oni će naime dobiti dvije igre i dodatni kontroler. U svakom slučaju, hvale vrijedan potez koji će bez imalo sumnje višestruko povećati prodaju Xboxa u Europi i znatno ojačati Microsoftovo ime u konzolaškoj bitci.



XIII. NA XBOXU

Legendarna trinaestica

Ubi Soft je još jedna tvrtka koja se odvažno priključila razvoju igara koje koriste vrlo specifičnu chel shading grafiku koju bi se najlakše moglo opisati kao mješavina stripa i crtića.

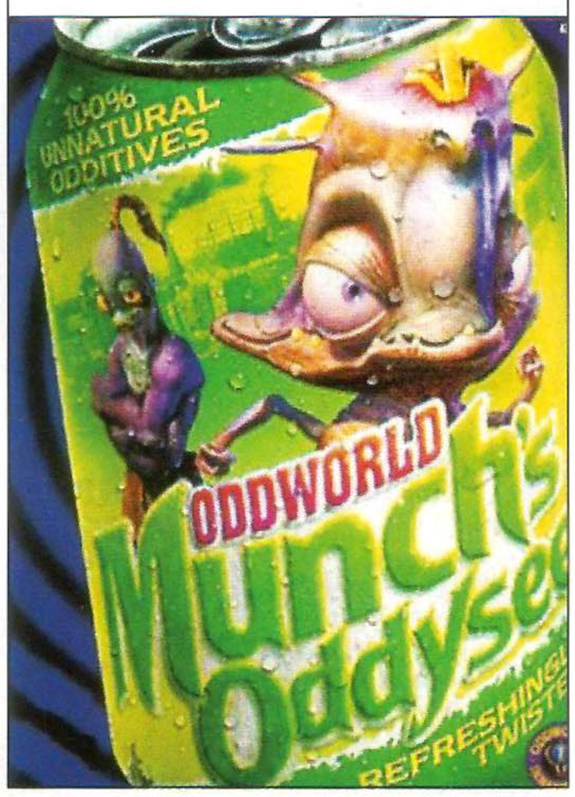
Njihov novi FPS izrađen u tom specifičnom stilu koji usto još naginje i japanskom anime stilu zapravo je uprizorenje legendarnog špijunskog stripa XIII. u obliku konzolaške igre vrlo interesantne i zapetljane priče. Ubi Soft igru namjerava izdati na Xbox i PS2 konzolama, i to već ove jeseni.

ODDWORD TRILOGIJA

I dalje Xbox ekskluziva

Trenutačno vodeća Xbox arkadna platforma *Oddworld: Munch's Odysee* će tijekom idućih nekoliko godina dobiti još tri originalna nastavka.

Oddworld Inhabitants, tvorci spomenutog arkadnoga serijala, potvrdili su da će, prema potpisanom ugovoru s Microsoftom, sva tri njihova iduća projekta, od kojih je jedan već u punom jeku razvoja, biti ekskluzivno namijenjena Xbox konzoli. Prvi u nadolazećoj *Oddworld* trilogiji očekuje se idućeg ljeta ili jeseni, dok bi se svaki idući u nizu trebao pojaviti godinu dana nakon toga. Vrijedna je spomena i izjava koja dolazi iz usta programera *Munch's Odyseea* kako je ta njihova igra iskoristila svega 40% grafičke snage koju Xbox pruža, tako da u njihovim budućim naslovima možete očekivati vizualno daleko atraktivniji virtualni okoliš i likove te spektakularnije svjetlosne efekte.





SEGA GAMEJAM 2002

Sega GT 2002, Shenmue 2, Panzer Dragoon X...

Koncem ožujka u Tokiju je održan Segin godišnji sajam videoigara pod nazivom Sega GameJam 2002.

S obzirom da je prošle godine Sega konačno odustala od svoje konzole i sve napore posvetila proizvodnji što većeg broja vrhunskih igara za različite platforme, ovogodišnji je GameJam vrlo pozorno praćen od strane igraće javnosti. Osim niza novih naslova za PS2 i GameCube, najavljeno je i potvrđeno i nekoliko iznimnih igara ekskluzivno za Xbox konzolu. Pozornost posjetitelja posebno je zaokupio odličan nastavak Seginog u Japanu vrlo popularnog trkaćeg serijala *Sega GT 2002* o čijem se izgledu može reći samo - predivno. Tijekom sajma je potvrđeno i da se trenutačno ulažu maksimalni napori u prebacivanje Seginog proslavljenog RPG-a *Shenmue 2* na Microsoftovu konzolu za koju se radi totalni grafički *remake* igre. Jedna od značajnijih vijesti za sve vlasnike Xboxa je ona da se još jedan vrhunski Segin serijal priprema za crno-zelenu kutiju. Riječ je, naime, o *Panzer Dragoonu* koji bi trebao stići vjerojatno već najesen. Komplet predstavljenih igara je upotpunila i igriva inačica ultrazabavne trkaljke *Crazy Taxi 3*.

Welcome to the real world

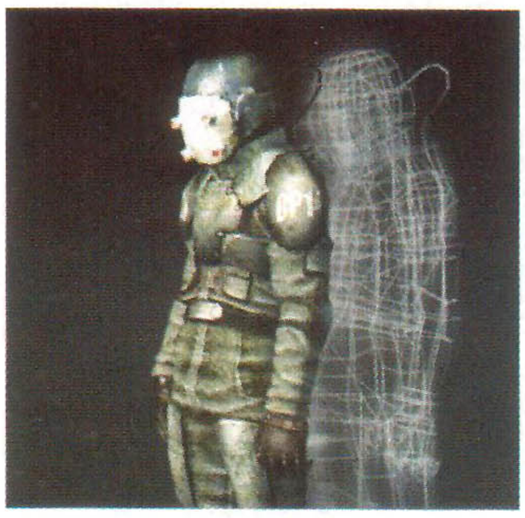
Strident

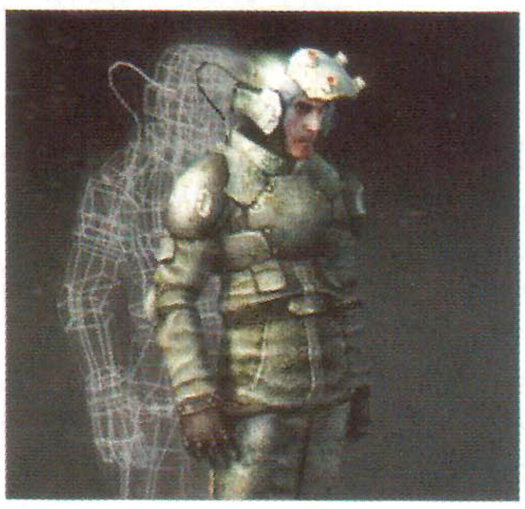
PIŠE
Amar
Rešić

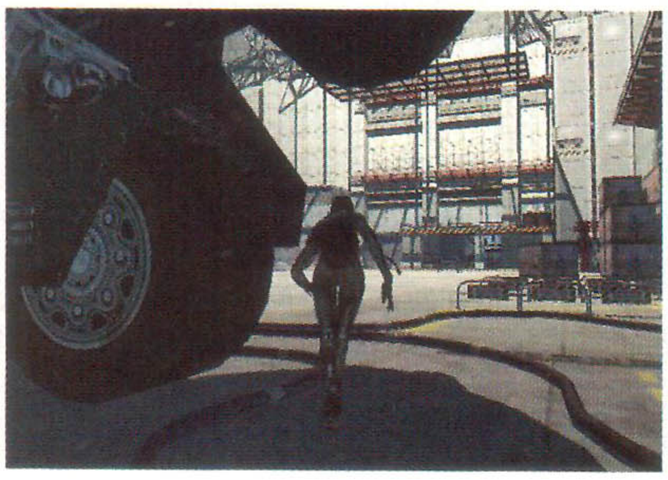
"Strident je igra koja će postati uzor za sve buduće akcijske naslove"

PROIZVOĐAČ	Phantagram Interactive
IZDAVAČ	Phantagram Ltd.
DATUM IZLASKA	2003.

Strident je jedna od najzanimljivijih igara na kojoj se u ovom trenutku radi. Smještena u razdoblje nakon 3. svjetskog rata, priča prati misteriozan nestanak elitne UN-ove vojne postrojbe tijekom misije na Dalekom istoku. Razaranjem opustošen svijet kojem su iscrpljeni svi resursi treba veliku silu, a UN-ova je vojska jedini jamac stabilnosti. Nestanak FIST postrojbe izaziva veliku zabrinutost i kreće se u potragu. Otkriće da je mučki poubijana usred izraelskih postrojenja za kibergenetiku nije najšokantnija činjenica - preživjeli član postrojbe ispričat će priču koja će izazvati paniku globalnih razmjera... *Strident* je u cijelosti izgrađen oko *Blue Enginea 3.0*, posebnog enginea koji je omogućio stvaranje svijeta u kojem likovi u cijelosti iskorištavaju okoliš za svoje akcije. Budući da je interakcija sastavni dio ove igre, u njoj će biti moguće skakati i trčati po zidovima, bacati se metrima u daljinu i činiti nevjerojatne pokrete služeći se svim predmetima, ostalim likovima ili okolišem. Glavna će junakinja igre, prigodno odjevena u usko *cat-suit* odjelce, ovisno o naoružanju moći izvoditi poteze slične onima koje smo vidjeli u filmu *The Matrix*. Skakanje po glavama neprijatelja, skakanje uvis uz pomoć neprijatelja, svladavanje prepreka i klasičan 3D avanturistični pristup bit će obogaćeni mogućnostima planiranja misija te izvršavanja akcija uz različite pristupe, uključujući i *team-based* misije s istodobnim upravljanjem nekoliko likova. Spomenemo li još i veliku pozornost posvećenu radu kamera te čak 20 različitih misija kroz koje voditi iznimno detaljno nacrtane likove, nema razloga da ne povjerujemo kako će *Sridents* biti doista jedinstven naslov te privući obožavatelje različitih stilova zahvaljujući ponajprije svojoj jedinstvenoj vizualnoj pojavnosti. Izlazak na tržište najavljen je za početak iduće godine.











Unreal Championship

PIŠE Amar Rešić

PROIZVOĐAČ | Digital Extremes
IZDAVAČ | Infogrames
DATUM IZLASKA | ljeto 2002.

Unreal Championship stiže na Xbox pod legendarnim Amiga brandom oživljenim od strane Infogramesa za potrebe promocije novih naslova među starijim igračima. Utemeljen na Unreal 2 engineu, *UC* je rađen samo za Xbox kako bi na najbolji način iskoristio sve mogućnosti Microsoftove konzole. *Championship* je jedan od naslova iz predstojeće Unreal triologije (*Unreal 2* i *Unreal Tournament 2003* izaći će samo za PC) koja izlazi gotovo istodobno, što samo potvrđuje namjeru Infogamesa da u cijelosti zavlada tržištem FPS-igara. *UC* će donijeti 30+ razina, 11 potpuno novih oružja i sedam svjetova iz kojih će se moći izabrati po desetak različitih likova. Podrijetlo lika će određivati i njegove sposobnosti, a o opremi će ovisiti i mogućnosti kretanja.

Championship će u cijelosti podržavati LAN mogućnosti Xboxa omogućujući istodobno igranje do 16 igrača uz stalnih 60 fps i klasične modove igre (DeathMatch, Survival, Capture The Flag...). Oblikovanje igre za konzolu je utjecalo i na *level-design* koji je u cijelosti optimiziran za upravljanje kontrolerom. Nužnost kretanja ciljnikom po okomitim smjerovima je smanjena, ali su dodane funkcije za brzo okretanje u mjestu i nekolicina onih koje ćete moći isključiti (*auto-aim* i *auto-fire*). Novost je i uvođenje vozila (po uzoru na *Halo*) za kretanje po tlu i zraku. Unreal 2 engine omogućava iznimne rezultate u stvaranju otvorenih prostora koji su sada postali osnovni dio igre. Svaki od svjetova, koji zapravo predstavljaju razine igre, će odisati specifičnim ugođajem (primjerice, pustinjski planet Anubis bit će oblikovan po uzoru na stari Egipat), uz obilno korištenje specijalnih efekata dima, vatre i vjetra koji će krasiti sva tri nova Unreal naslova. Najbolji multiplayer svih platformi će uskoro zaživjeti i na Xboxu i jedino što možemo reći je: Jedva čekamo da prođe ljeto! Da sunce i more postanu prošlost, a krv i meso stvarnost; svatko se raduje na svoj način, pa makar i nerealno.



"Najbolji FPS multiplayer svih vremena postat će još bolji"











Speed... give me what I need...

RALLISPORT CHALLENGE

RalliSport Challenge je prva igra rally tematike na Xboxu, pa iako znamo da se prvi mačići obično u vodu bacaju, ova ima šanse ne naći se toj u nesretnoj vreći prepunoj braće i sestara



RALLISPORT CHALLENGE

PROIZVOĐAČ Digital Illusions **IZDAVAČ** Microsoft **ŽANR** rally simulacija **MULTIPLAYER** 1-4 **PLATFORME** Xbox



Impreza u predvečerje budi snažne emocije u svih ljubitelja atomobilizma

PIŠE **Amar Rešić**

amar.resic@janus.hr

Ako volite brzu vožnju po blatu i makadamu, onda je *RalliSport Challenge* prava igra za vas. Digital Illusions su primijenili sva znanja stečena u proizvodnji simulacija vožnji za PC i napravili sjajan naslov dostojan pozornosti svakog ljubitelja sporta. RC omogućava natjecanje u četiri različite vrste rallyja "zapakiranih" u jednu igru: klasičnom rallyju gdje se utrkujete protiv vremena drugih vozača, *ice racingu* protiv triju protivnika na zaleđenim površinama, *rallycrossu* gdje se četiri vozača suočavaju na makadamskim kružnim stazama i *hill climbu* u kojem se također utrkuje protiv zadanog vremena. Ponuđeno vam je tridesetak licenciranih automobila popularnih u rallyju: WRC inačice *subaru impreze, mitsubishi lancera, escort cosworth, focus cosworth, peugeota 206,* desetak *ice racing* modela *(VW bube, nissan micre,* bla...), desetak *rallycross* modela (*astre, saab turbo, skyline rallyCross*, neš' ti licencija...), te prestižna žgadija monstruozne grupe "B" za *hill climb* utrke koju predvode *audi quattro SI, metro ER4* i *toyota tacoma*. Navedenu hrpetinu automobila možete voziti po trideset plus staza raspoređenih diljem svijeta, od Afrike do Aljaske, tj. svih onih geografskih lokacija po kojima se obično održavaju natjecanja zastupljena u igri. Ipak, suhoparno nabrojeni podatci ne bi ništa značili da igra nije dobra, a savršena količina igrivosti koji *RalliSport* isporučuje u svakom segmentu stvara teško opisivu mag-

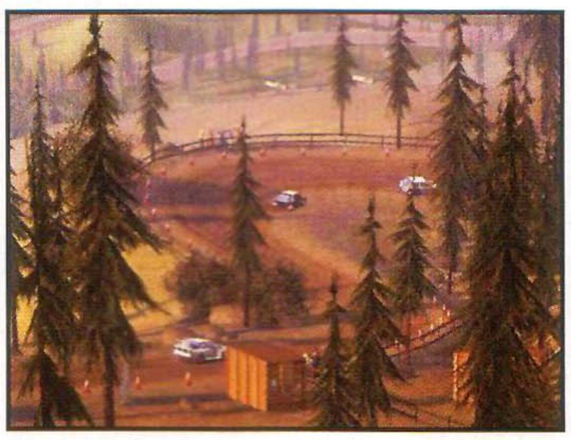
Udarac u bočnu stranu suparničkog vozila će izazvati popriličnu štetu



Vrhunska količina detalja jamči fotorealizam prizora



Particle effects su samo dio grafičkih sitnica *RalliSporta*



Ovakvi prizori demonstriraju grafičku snagu hardvera

Na trenutke se čini kako je replay i njegove opcije napravljen u posljednji čas

ičnu privlačnost kojoj se ne može odoljeti. Zašto? Dobro došli u idući odlomak.

NEMA BRZINE DO BRZINE

Rallisport Challenge je prije svega iznimno vizualno iskustvo. Igra koristi samo dio velikih resursa Xboxa, no isporučuje nevjerojatno detaljnu grafiku koja zaslužuje samo superlative.
Visokorezolucijski prikaz omogućava iscrtavanje velikog broja detalja okoliša (pogotovo vidljivih na velikim televizorima koji podržavaju osvježavanje ekrana sa 100 Hz) koji cijelo vrijeme izgledaju kao fotografija. To je pogotovo vidljivo u *ice racing* utrkama gdje se sunce reflektira o površinu leda, te na rallyjima koji se održavaju u kasno poslijepodne kad sunce "stvara" nevjerojatne refleksije na asfaltu. Sami automobili su zadovoljavajuće nacrtani, u cijelosti modelirani prema stvarnim izvedenicama i mogu se razbiti na nekoliko načina, uz nemogućnost stradavanja mehaničkih dijelova (što je objašnjeno djelomičnim odmakom od stvarne simulacije u korist povećanja igrivosti). Ipak, uistinu fascinira iscrtavanje u daljinu, uz efekte *blura* (mućenja slike u daljini te njezinog izoštravanja prilikom približavanja) i beskonačan horizont koji daje uvid u nadolazeće zavoje i konfiguraciju ceste na način kakav nismo vidjeli ni u jednoj igri dosad. Fascinira drveće i trava oko staza koji se povijaju na vjetru te ptice koje ponekad iznenada prolete ispred haube donoseći atraktivnosti beskonačan broj bodova. Ipak, pomalo razočarava izostanak pogleda iz kabine, djelomično kompenziran pogledom s haube i mogućnostima namiještanja pogleda na automobil prema osobnim preferencijama. No, sve to zajedno postaje tisuću puta atraktivnije kad se kontroler napokon uzme u ruke, motor zaurla, iz auspuha krenu salve vatre, a odbrojavanje stigne do nule lansiravši istodobno automobil u utrku. Osjećaj brzine *RalliSport Challengea* ulazi u skupinu "najboljih dosad" - adrenalin se pumpa izravno u glavu, a znojenje dlanova postaje uobičajena pojava dok slika proljeće u stalnih 50-60 fps, bez zamjetnog usporavanja. Zvuk je također izvrstan; efekti motora i mjenjačke kutije dočaravaju "pravu stvar" i doista se može reći da je RC izvrsno odradio posao simuliranja "pojavnosti" automobila i staza.



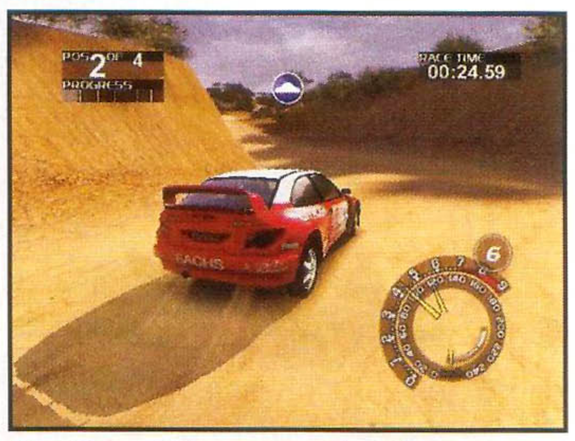
Sukob lancije integrale i peugeota 205, legendarnih modela 80-ih



Skupni start u arkadnom modu igre



Refleksije na ledu kad ste u pokretu izgledaju nevjerojatno stvarno



Klasičan primjer nemogućnosti raspoznavanja screenshota od fotografije

JOŠ SAMO DESET MINUTA...

Arkadični vozni model daje početnicima i iskusnim vozačima dosta prostora za učenje i ne može se reći da je pobjeđivanje lagano, pogotovo na *normal* postavci težine protivnika. Upravo zato se događa da se uz igru ostane satima, naime *RalliSport* nudi dvadesetak različitih kupova, prvenstva i natjecanja u kojima se mogu otključavati novi automobili i nova natjecanja. Sustav napredovanja je poznat iz većine vozačkih simulacija i u njemu nema ništa revolucionarno, što djelomice ne opravdavamo, no razumijemo. *RalliSport* je morao izaći 14. ožujka i Digital Illusions su odmah rekli kako u gameplayu ne treba očekivati ništa revolucionarno. Ipak, zabava ne stradava, a to je jedino važno i koliko god se trudili, veće je zamjerke *RalliSportu* nemoguće pronaći. Najveću upućujemo klasičnoj boljki svih rally igara, a to je nevjerojatno otežavanje napredovanja u kasnijim stadijima igre kad su protivnička vremena iznimno teško dostižna ma koliko se god trudili. U jednom je trenutku nemoguće napredovati bez poznavanja apsolutno svakog dijela staza, što zna biti vrlo frustrirajuće, no uz mnogo vježbe moguće je postići zadovoljavajuće rezultate. Uz *RalliSport* nije teško probdjeti noć ili potpuno izgubiti osjećaj dodira na vrhovima prstiju, što je ipak najznačajnija osobina svake igre. Nakon izvrsnog *Project Gotham Racinga*, *RalliSport Challenge* nastavlja trend shvaćanja Xboxa kao izvrsne konzole za ljubitelje vožnji, a skori dolazak nove hrpe naslova u žanru (*F1 2002*, *GP4*, *TOCA Race Driver*, *SEGA GT 2002*, *Colin McRae Rally 3*...) jamči velike količine zabave. *Rallisport Challenge* se u svakom pogledu uklapa u takvu optimističnu projekciju i bila bi prava šteta propustiti ga, ma kakve igre voljeli.

GRAFIKA	8
ZVUK	8
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	7

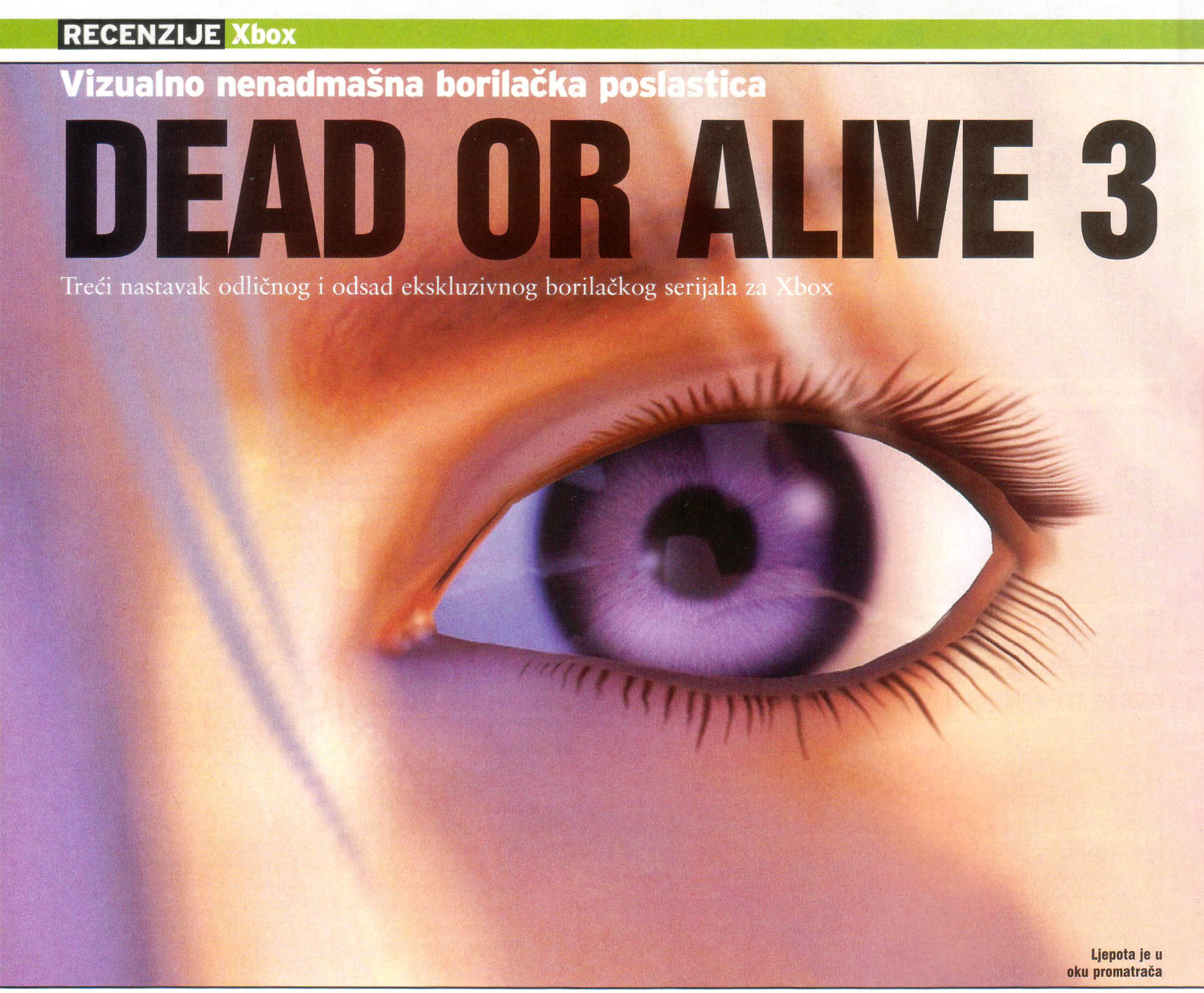
Izvrstan omjer arkade i simulacije čini *RalliSport* iznimno zabavnom i igrivom igrom

KONAČNA OCJENA **8**

Vizualno nenadmašna borilačka poslastica

DEAD OR ALIVE 3

Treći nastavak odličnog i odsad ekskluzivnog borilačkog serijala za Xbox



Ljepota je u oku promatrača

DEAD OR ALIVE 3

PROIZVOĐAČ Team Ninja **IZDAVAČ** Microsoft
ŽANR borilački **MULTIPLAYER** jedan na jedan / tagg borba



Vizualni detalji kakve sigurno nećete vidjeti ni na jednoj drugoj konzoli



Lijepe, spretne i opasne

PIŠE **Damir Đurović**
damir.djurovic@janus.hr

Nakon nagovaranja tvoraca *Dead or Alivea* da svoj borilački serijal prenesu ekskluzivno na Xbox, veliki glavonja iz Teama Ninja postavio je Microsoftovom japanskom predstavniku samo jedno pitanje: Jeste li za ovu igru spremi žrtvovati svoj život? Nakon dvije godine *Dead or Alive 3* je ugledao svjetlo dana i požnjeo fantastičan uspjeh prodavši se u prva četiri mjeseca u više od milijun primjeraka. A odlučni Microsoftov Japanac ostao je na životu.

Pridobivanje Teama Ninja svakako je bio jedan od boljih Microsoftovih poteza, uz preuzimanje Bungie Softwarea i njihovog odličnog HALO-a, koji je povukao ne bi li za premijeru svoje konzole pridobio što veći broj izvrsnih naslova. *Dead or Alive 3* je ispunio manje-više sve što se od njega očekivalo, predivni vizualni efeketi dosad neviđeni u borilačkim igrama konkurentskih konzola, fantastičan osjećaj superbrze dinamike, spektakularno izvođenje različitih borilačkih vještina te ultraglatka fluidnost animacija tvore jedinstven sklad viđan samo u ponajboljim igrama ovog žanra. Pa ipak, potkralo se i nekoliko manjih propusta, i to vjerojatno stoga što je vrijeme izrade igre bilo iznimno kratko. Provjerite o čemu je riječ.

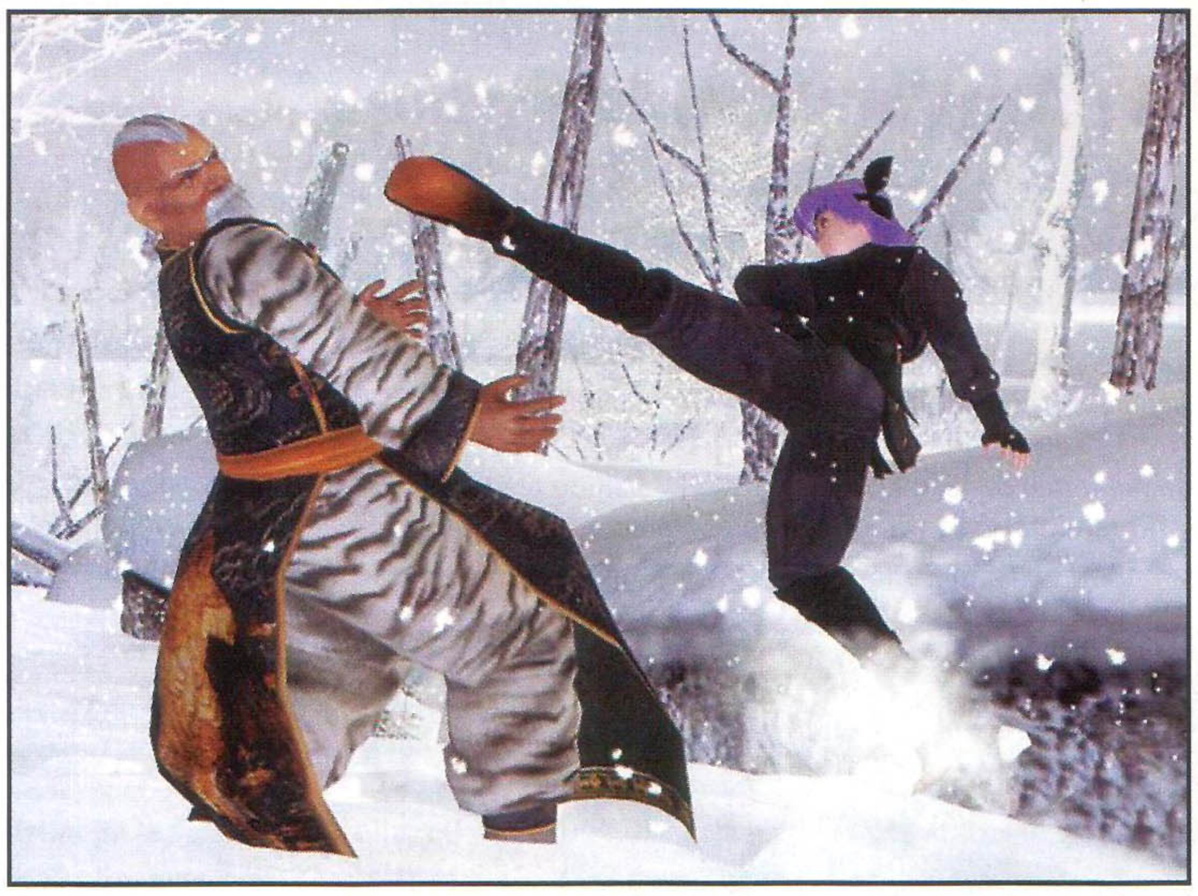
BRZI I MRTVI

Ono po čemu su se borilački serijali, uključujući *Tekken*, *Virtua Fighter* pa i pradavni *Street Fighter* i *Mortal Kombat*, ponajbolje pamtili jesu jedinstveni likovi koje ste u njima mogli pronaći. Team Ninja je ostao i u trećem nastavku vjeran DOA fanovima, stoga nam uz premijerno pojavljivanje troje boraca donosi i trinaest otprije vrlo dobro poznatih likova, dakako u unaprijeđenim verzijama, sa znatno većim brojem poteza i još razrađenijim i izraženijim borilačkim stilovima. Troje došljaka u *Dead or Aliveu 3* podjednako su ili možda čak i više zanimljivi nego li već spomenuta dobro uhodana stara postava. Tu je prije svega izrazito privlačna i ubojita britanka Crhistie, mlada karate majstorica Hitomi te konačno ostarjeli kineski buntovnik Brad Wong. Potonji u interesantnom trojcu je igrom slučaja i lik koji svojim stilom borbe unosi najviše promjena u način igranja u odnosu na ostale dijelove *DOA* serijala. Naime,



Dvoje došljaka u *Dead or Alive* serijalu, Brad Wong i Christie

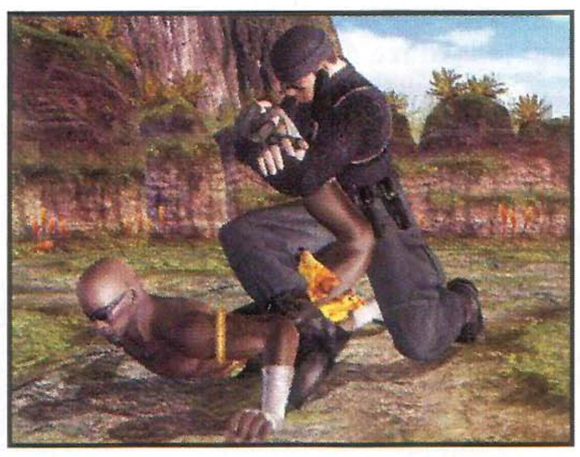
Ispod predivnih grafičkih detalja krije se gotovo isti borilački koncept kakav je postojao i u Dead or Alive 2



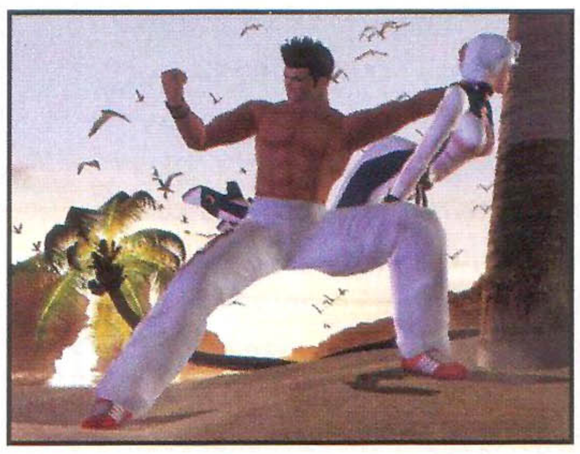
Nevjerojatna je detaljnost arena u kojima se odvijaju borbe, i to poglavito prirodnih lokacija

Osim već otprije poznatih likova, treći nastavak donosi troje novih jedinstvenih boraca

Wong se bori *zai bax quan* (pijani boks) stilom s kojim ste se mogli upoznati u kineskom filmskom *martial arts* serijalu "Drunken Master" s Jackiejem Chanom u glavnoj ulozi. Opivši se opakom kineskom rakijom, Wong tijekom borbe neprestano leluja pa će izvedba vaših poteza ovisiti o položaju njegova tijela u trenutku izvođenja željenog niza naredbi. Još je jedna zanimljivost u odnosu na prošle nastavke: nakon što sa svakim likom prođite *story* mod očekuje vas izvrsno napravljen završni filmić. Ideja koja se proteže tijekom cijele igre je da svaki lik ima dublji razlog zbog kojeg se odlučio prijaviti na Dead or Alive turnir (novac za izlječenje male nećakinje, glumačka karijera, sukob s duhovima prošlosti) pa će vam taj završni film nastojati u desetak sekundi prikazati kakva je sudbina dočekala vašeg virtualnog borca nakon velike pobjede.



Svatki se lik bori svojim specifičnim borilačkim stilom...



...jedan od njih je i jeet kun do legendarnog majstora borilačkih vještina i svima nam dragog Brucea Leea

CROUCHING TIGGER, HIDDEN DRAGON

Prvo što ćete primijetiti kad uzmete kontroler u ruke te s društvom na Xboxu počnete pikati *Dead or Alive 3* je jednostavnost svladavanja osnovne mehanike i početnih poteza, što je dobro, ali u neku ruku i loše. Naime, apsolutni će početnik već nakon nekoliko minuta igranja zahvaljujući vrlo jednostavnom, ali iznimno učinkovitom sustavu izvođenja poteza nepristranom promatraču djelovati kao vrhunski borilački profesionalac koji s lakoćom izvodi neprekidne nizove spektakularnih borilačkih zahvata. Upravo zato nemojte se ni najmanje čuditi ako vam nakon nekoliko dana neprekidnog igranja navrati društvo totalnih antikonzolaša i već vas nakon nekoliko rundi besramno isprebija ko zadnjeg zelembaća. Ipak, budite bez brige, odlučite li doista posvetiti igri nešto više vremena i shvatite li na koji način funkcionira dinamika svakog poteza, što je u *Dead or Alive* serijalu oduvijek bilo znatno važnije od pamćenja neprekidnih nizova kombo poteza, bez problema ćete početnicima moći nadmoćno demonstrirati svoje umijeće igranja i učiniti ga vrhunskim doživljajem za promatranje. Uglavnom, svaki od likova i dalje koristi specifičan borilački stil koji je manje-više vrlo vjerno uprizoren i odlikuje se s nekoliko bitnih značajki, uključujući brzinu, jačinu udaraca, sposobnost obrane itd. Neki od raznovrsnih i vrlo zanimljivih stilova na koje ćete naići su *tai chi*, *ninjitsu*, *jeet kun do*, *karate*, *wrestling*, *russian martial arts* i mnogi drugi. Lik ima dvadesetak poteza, što je hvale vrijedno i rijetkost čak u ponajboljim konzolaškim tabačinama. Osnovna načela mehanike borbe ostala su slična kao u *Dead or Aliveu 2*, a zadržan je i specifičan sustav mogućnosti obrane od svakog poteza. Naime, ako se dovoljno izvježbate i munjevito reagirate u pravom trenutku, uspjet ćete se obraniti od manje-više svakog udarca i protivniku protuudarcem nanijeti bol. S druge pak strane, moguće je reagirati čak i na obrambene poteze drugoga igrača tzv. *throw* potezima, što može dovesti do vrlo zanimljivih i spektakularnih borbi nađu li se za konzolom dva vrhunska igrača. Sva ta sličnost u igrivosti s prethodnim *Dead or Aliveovima* ponajprije je uzrokovana vrlo kratkim vremenom razvoja (svega nešto više od godinu dana), što je ujedno i glavni nedostatak ove igre. Htjeli to priznati ili ne, *DOA* 3 ne unosi nikakve veće novine u borilački žanr.



Nevjerojatna fluidnost pokreta pridonosi dinamičnosti igre



Lei Fang - gospođica sa stavom



Nije njemu ni tako loše

LJEPOTA JE U OKU PROMATRAČA

Još jedan manji problem potresa *Dead or Alive 3*, a to je nedostatak nekog ozbiljnijeg *single player* iskustva koje vam igra jednostavno neće moći pružiti. *Story* mod je izveden sasvim dobro, no čak će ga i najveći laik uspjeti proći čak i s nasumice odabranim likom na normalnoj težini za dvadesetak minuta. Tu je također *survival* mod u kojem će potpuno do izražaja doći vaše poznavanje igre pa vam je cilj što duže ostati na nogama poražavajući neprijatelje koji se neprekidno nižu jedan za drugim. Što se tiče *multiplayer* modova, u igri su dakako *versus* mod (klasične jedan na jedan borbe) i *tagg team* mod za najviše četiri igrača, s tim da su ih u borilačkoj areni najviše dva s mogućnošću neprestanog izmjenjivanja s partnerom. Ono u čemu je *Dead or Alive 3* definitivno nenadmašan u odnosu na konkurentske naslove borilačkog žanra je grafička izvedbe cijele igre. Zahvaljujući doista snažnom Xbox hardveru, likovi i interaktive arene u kojima se borbe odvijaju prebogate su detaljima i izgledaju doista fantastično. Svaka je arena sastavljena od nekoliko zasebnih dijelova do kojih ćete dolaziti na različite načine (srušivši neprijatelja s litice, bacivši ga kroz stakleni zid na tornju itd.). I zvučna je strana igre odrađena podjednako dobro, zanimljivo je da su glasovi svih likova ostali na japanskom, što uz evidentan anime stil samo dodatno pridonosi njezinoj atmosferičnosti. *Dead or Alive 3* je vrlo dobra igra koja je mogla biti i znatno cjelovitija i inovativnija da je u razvoj utrošeno još samo nekoliko mjeseci. Ovako je riječ o igri koju ćete rado igrati, i to ponajprije s društvom, ali vas neće duže vrijeme zadržati ispred konzole.

GRAFIKA	10
ZVUK	8
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	7

Iako se mnogi drugi naslovi u borilačkom žanru nastoje nametnuti kao najbolji, definitivno nijedan od njih ne zaslužuje titulu vizualno najprivlačnijeg poput *Dead or Alivea 3*

KONAČNA OCJENA **8**

helpline [sos]

uvodnik

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

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa svestranim Krešimirom Jozićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj redakciji polomila zube.

NAPOMENA: Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku SOS u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.



ekvilibrist

S malo zakašnjenja, želim vam sretan Uskrs. U prošlom smo broju konačno objavili rješenje za *Gabriela*, ali smo, zbog nedostatka prostora, izostavili savjete za *Arcanum*, što, dakako, ispravljamo u ovom broju uz obećanje da nećemo zaboraviti ni novije igre. Sudeći po vašim pohvalama, željama i čestitkama, i dalje ste zadovoljni kako radimo svoj posao pa stoga nastavljamo bez većih promjena.

Krešo

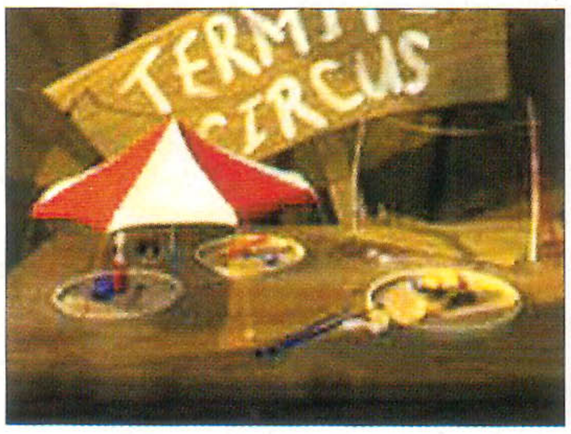


ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Nepotpisani čitatelj ima problema u trećem dijelu. Naravno, problem nije specificirao, ali ćemo mu ipak pomoći s nekoliko kratkih savjeta.

Prvo nađi banana picker (Ne znaš što je to? Sram te bilo, odigraj prvi dio!), a potom idi na vista point. Pokupi kamen i baci ga u desni kanal. Pokupi i drugi te ga baci u srednji kanal kad prvi padne na granu. Pokupi još jedan kamen i baci ga u lijevi kanal kad onaj kamen padne na granu. Pokupi još jedan kamen i ponovno ga baci u lijevi kanal, naravno, tek kad onaj kamen padne na granu. Idi do crkve LeChucka i banana pickerom pokupi oči s lubanje iznad vrata. Nadam se da sam ti pomogao, ali bilo bi bolje da si naveo gdje si zapeo.

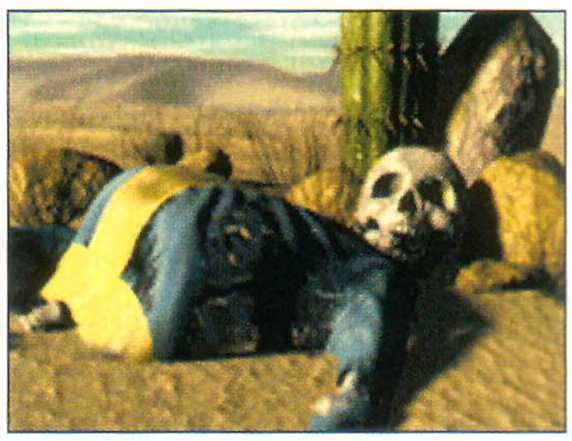
THE SECRET OF MONKEY ISLAND™



Odmah se bolje osjećam čim znam da neki ljudi još igraju legende, iako mislim da je neke, pogotovo starije igre poput ove, bolje igrati na AMIGI. No, vratimo se Borisovom pitanju. Ne zna gdje i kako naučiti koristiti mač te kako zaobići pudlice kod guverneričine kuće.

U šumi pokupi žuto cvijeće i iskoristi ga na meso - moći ćeš uspavati pudlice. Što se tiče mača, to nije problem. Kuća u kojoj ćeš ga naučiti koristiti je skroz na desnom dijelu otoka, iza mosta. Da prijeđeš preko mosta, treba ti riba (iza kuhinje u krčmi), a novac koji će gusar tražiti ćeš dobiti, ili već jesi, u cirkusu.

FALLOUT 2



Neki se od vas vjerojatno nikad nisu upoznali s ovom igrom jer je već zastarjela, ali ju je Sale, svaka mu čast, ipak odlučio odigrati. Siguran sam da neće požaliti. Zanima ga zašto mu se više nitko ne želi pridružiti kad u skupini već ima Sulika i Vica.

Zato što Fallout nije Baldur's Gate gdje možeš imati šest likova u skupini, nego im je broj znatno manji. Naime, ne možeš imati više ljudi od svojega trenutačnog broja.

CIVILIZATION 3

Iako nisam Isus (ne pitajte, jednostavno ne pitajte), odgovorit ću na pitanje za koje ne znam koliko je pametno i je li uopće u pravoj rubrici. Čitatelju igra starta u prevelikoj rezoluciji i misli da je problem u njegovom malom monitoru.



Na takvom monitoru također možeš namjestiti veću rezoluciju (znam jer sam dugo imao vrlo loš mali monitor), a problem je u grafičkoj, tj. podržava li ona toliku rezoluciju. Nisam siguran, ali mislim da opcije možeš pokrenuti posebno te namjestiti rezoluciju u kojoj će se igra pokrenuti.

ZIP

Čitatelj kaže da je tek ušao u svijet računala i da ima problema s WinZipom. Budući da je to program koji treba registrirati, a probni rok mu je prošao, pita kako otvoriti neke fileove koji su *zipani*.

STARTANJE IGRI +ŠIFRE

Zbog velikog broja čitatelja koji ne razumiju što znači kad u šiframa piše da se igra treba pokrenuti s određenim parametrima, odlučio sam to još jedanput objasniti (objašnjenje je već bilo prije desetak brojeva). Dakle, pokrenite MS-DOS prompt iz svojeg START izbornika i idite u direktorij u kojem je igra (za mlađe čitatelje koji nikad nisu radili u DOS-u, naredba cd.., i cd DIR će biti dovoljne, s tim da umjesto DIR napišete ime direktorija u koji želite ući). Potom napišite ime exe filea koji pokreće igru te dodatak koji piše kao dodatni parametar. Primjerice igra *Return to Castle Wolfenstein*: wolfenstein +set sv_cheats 1. Naravno, parametar ovisi o igri i možete staviti razmak između plusa i ostatka, ali ta naredba pokreće igru. U samoj igri uglavnom treba (primjerice u *Wolfensteinu)* prizvati neku konzolu u koju se upisuju šifre. U *Wolfensteinu* se konzola poziva pritiskom na tipku ~. Nadam se da će odgovorom biti zadovoljni Marija, Ivan, Kruno, Branko, Fran, Matija, Šerano!(?), Ogi te brojni nepotpisani čitatelji.

MOST WANTED

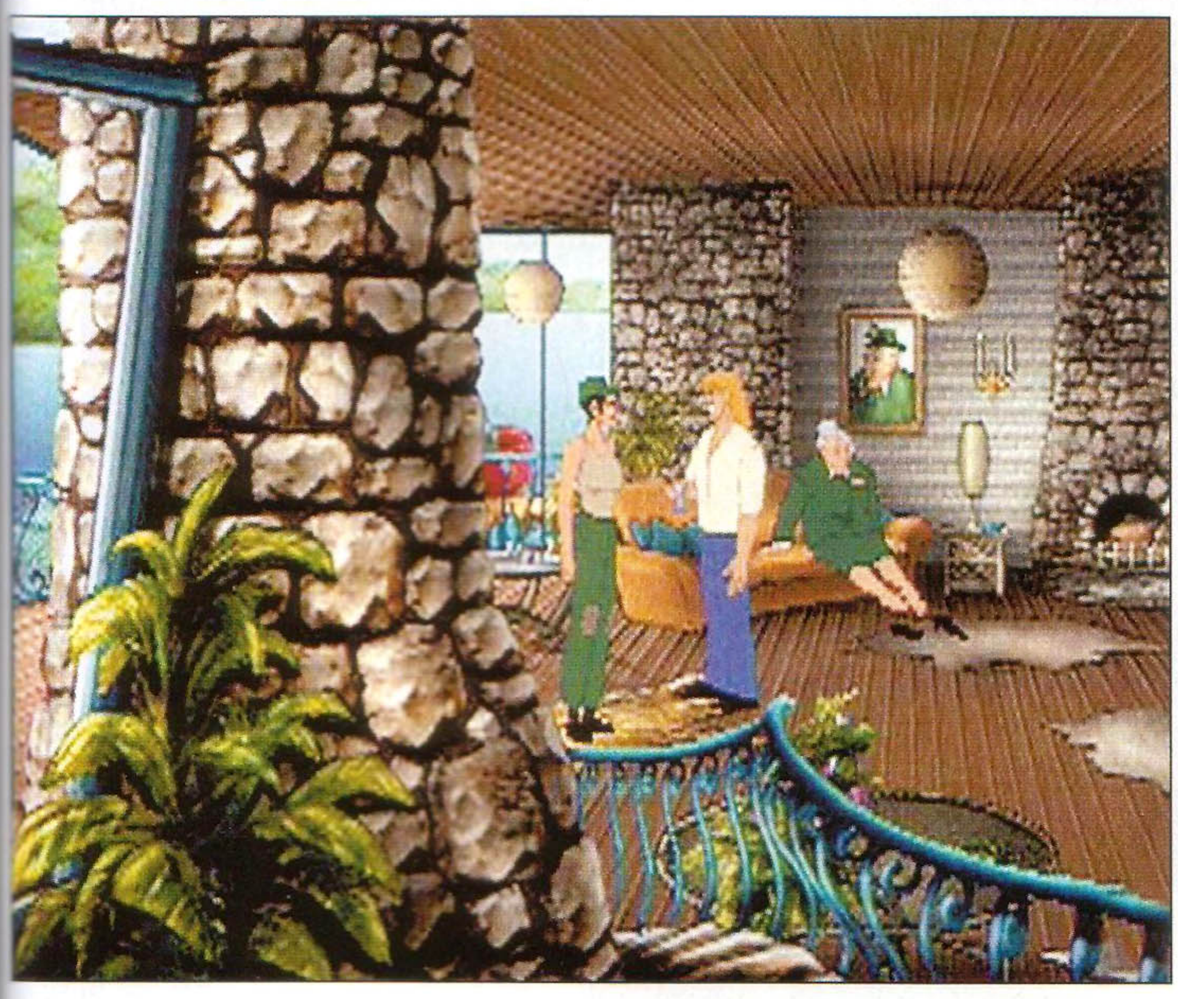
Igra	Mjesto
Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura	1.
Hitman Codename: 47	2.
Longest Journey	3.
Septera Core	
Legacy of the Creator	4.
Operation Flashpoint	5.
Grim Fandango	6.
Baldur's Gate	7.
Wild Wild West	8.
2Omicron: The Nomad Soul	9.
Blair Witch Project: Volume 1: Rustin Parr	10.

Postoji nekoliko programa, primjerice RAR, ZIP, ARJ, LZX, DMS... Na isti način kako si čuo za WinZip i nabavio ga, nabavi neki od tih programa pa pomoću njih otvori fileove. A ako namjeravaš kupiti dozvolu za WinZip, možeš poslati novac, a dok im on stigne, mislim da imaš opciju Remind Me Later pa WinZip možeš koristiti još neko vrijeme dok ne dobiješ broj za registraciju.

BROKEN SWORD: THE SMOKING MIRROR

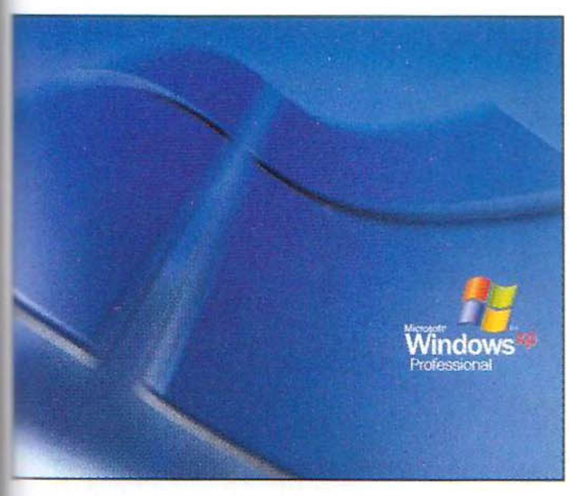
Dorian i još nekoliko čitatelja je zapelo na mjestu gdje se snima film. Razgovarao je sa svima, ali ništa.

Mislim da je rješenje već bilo, ali ako ipak nije, evo točnog redoslijeda što treba učiniti. Razgovaraj s Haikom o njemu dok ti ne kaže da se makneš jer će početi snimati. Uzmi palačinku,



malo preljeva i nekoliko žemlji. Upotrijebi preljev na palačinkama. Pitaj Berta želi li palačinku pa baci dvije žemlje u grm. Reci Hawksu da ti možeš biti kaskader te klikni na prijenosnu kameru. Razgovaraj s Flachom pa ponovno s Hawksom i reci mu o Flachu i njegovoj prijenosnoj kameri.

WINDOWS XP



Iako ovom pismu nije mjesto u ovoj rubrici, odgovorit ćemo M. V. koji je instalirao nove Windowse, a oni mu se smrznu kad god nešto radi u njima.

Najvjerojatnije ti se neki dio hardvera ne poklapa s novim Windowsima. Pogledaj na netu koji te potraži drivere za nj. Windows XP je vrlo neprijateljski raspoložen prema Athlonu pa ti se možda i zbog toga ruši. Preporučujem da provjeriš drivere iako, iskreno, nikom od 10 ljudi za koje znam da imaju AMD-ove procesore nisu dobro radili pa su se svi vratili starim Windowsima.

WIZARDRY 8

Elvira je zapela u ovoj igri u Tryntonu. Došla je do mosta koji joj se srušio pred



očima i sad ga mora popraviti, ali ne zna čime.

Treba ti GOODA VINE ROPE, a napravit ćeš je od lijana koje trebaš skinuti sa stupova u granama. Kombiniraj lijane i upotrijebi dobiveno uže na mostu da ga popraviš.

BLACK AND WHITE

Nepotpisani čitatelj pita kako proći zagonetku ukletog sela u kojem žive kosturi.

Moraš proširiti svoj utjecaj na selo

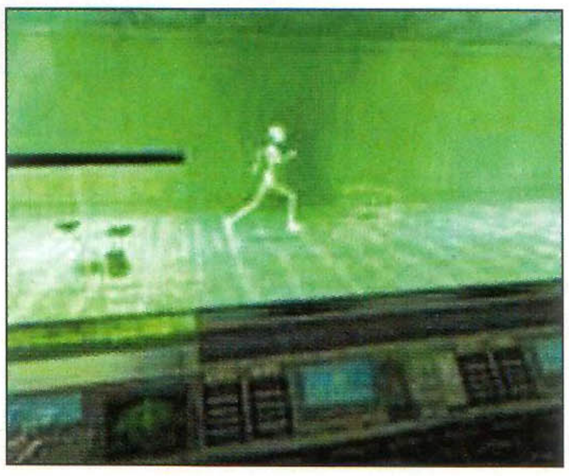
OPASNO

Dobili smo pismo od *mame* i *tate* koji nas pitaju je li pametno dopustiti dvanaestogodišnjem sinu igrati igre na kojima su upozorenja da ih igraju stariji od 15 i 18 godina. Mi odgovaramo da su upozorenja postavljena i s razlogom i bez razloga. Kad kažemo s razlogom, pritom mislimo na igre pornografskog sadržaja koje djeca vjerojatno ne bi trebala gledati iako sadržaj nije izražen kao na filmu, a kad kažemo bez razloga, ponajprije mislimo na upozorenja u borbenim igrama u kojima često ima vrlo mnogo krvi. Naime, te zabrane jedino imaju smisla ako uopće ne želite da vam sin igra igre u kojima se puca ili udara.



da bi mogao dignuti totem. Budući da su dva totema i da ih treba istodobno dignuti do njihove pune visine, mora vas biti dvoje pa vam i vaše stvorenje treba pomoći.

TOMB RAIDER CHRONICLES



Max je zapeo na nivou Escape With The Iris, gdje ga na izlazu iz dizala dočekaju stražari, a on je bez oružja.

Ne trebaš se boriti s njima (ionako nemaš šanse), nego se zaleti do kontrola dizala i klikni po njima da se vrata zatvore. Samo moraš biti brz.

Cheat terminal

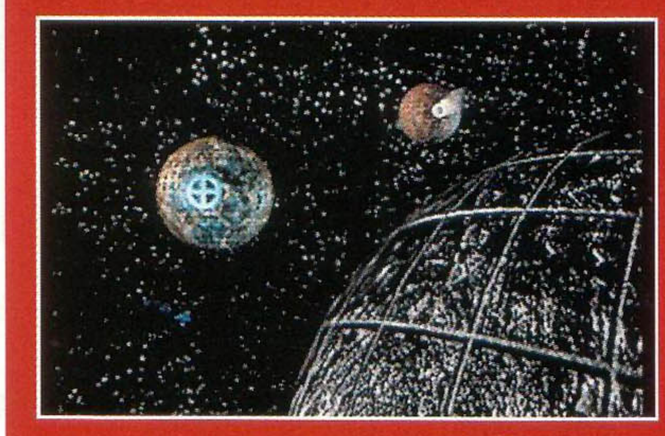
DISCIPLES 2: THE DARK PROPHECY



Iako je u svakoj igri užitak manji upotrijebe li se šifre, za ovu ću to posebno istaknuti jer je doista izvrsna i bilo bi je šteta upropastiti. Šifre se upisuju pritiskom na ENTER, upisivanjem te ponovnim pritiskom na ENTER.

9999 sve mane i zlata ..... **moneyfornothing**
skupina opet ima maksimalne bodove za micanje ..... **borntorun**
liječi cijelu skupinu **help!**
pobjeda misije ..... **wearethechampions**
gubitak misije ..... **loser**
cijela karta ..... **herecomesthesun**
skrivanje karte ..... **paintitblack**
možete ponovno graditi u capitalu nakon što ste već gradili ovaj potez ... **anotherbrickinthewall**
mir sa svima ..... **givepeaceachance**
rat sa svima ..... **badtothebone**
savez sa svima ..... **cometogether**
svi u skupini skoro na idućem nivou .... **jump**
svi u skupini skoče za nivo ... **stairwaytoheaven**
oživljavanje umrlih jedinica ..... **lifeisacarnival**
možete vidjeti neprijateljske jedinice klikom desnog gumba na mišu . **allalongthewatchtower**
računalo vas ignorira ..... **invisib**

BLACK DAHLIA



Kad stignete do zagonetke, možda ćete na njoj zapeti. Stisnite F2 i ispisat će vam se njezin broj. Unesite odgovarajuću šifru da je preskočite.

P8 obojano staklo ..... LEADHEAD
P11 Winslowov sef ..... MASTERLOCK
P14 drvena kuća ..... LOGHOUSE
P15 ormar u Louijevom mjestašcu .. TURNKEY
P21 okrugli stol u sobi gavrana ..... ARTHUR
P22 pečat ..... RINGDING
P26 vreća runa ..... GEMSTONE
P27 san – portukalis ..... CANCAN
P32 mjerači pritiska ..... PRESSURE
P34 ručke u kanalizaciji ..... BARBELL
P35 pločice za vrata u sobi gavrana . TRIANGLE
P36 svijećnjak u sobi gavrana ..... NIMBLE
P38 Sunce, planeti i vrata ..... SUNSPOT
P39 promjena brzina na vratima .... LADYBUG
P40 ključ na drugim vratima ..... KEYPUNCH
P41 treća vrata ..... GEAROIL
P44 stup u glavnoj prostoriji ..... TEMPLE
P46 tobogan ..... BLOCKHEAD
P47 kameni blokovi ROCK33
P59 sanduk prtljage u vlaku ..... BOXTOP
P67 lokot dizalice ..... CANDYCANE
P68 telegram ..... TELEPORT
P73 teleskop ..... PEEPER
P76 sat ..... BONGOS

U OVOM SU NAM BROJU JOŠ PISALI:

JOŠ SU NAM PISALI: Marko - pozdravi preneseni; te su šifre već bile pa možda drugi put, a mislim da će ti se *MoH* više svidjeti; **Ivan** - nije moguće; **Luka** - već smo objavili; **Lord Baahzar** - šifre su upravo objavljene; mislim da se ime drugačije piše; **Martina** - slobodno me nazovi ako saznaš moj broj; **Jurica** - mislim da smo na to pitanje odgovorili prije nekoliko brojeva, s obzirom da je isto, pročitaj ondje; **Igor** - vjerojatno zato što nije... znaš već što, ali pogledaj postoji li neki tekstualni dokument u koji bi si sam mogao upisati imena ikona; **Mario** - ne; **Domagoj** - svako malo odgovaramo na to pitanje pa pogledaj u jednom od prošlih brojeva; **Petar** - naći ćeš šifre u jednom od idućih brojeva jer smo u ovom puni; **Čitatelj** - možda ga i objavimo ako se skupi dovoljno zainteresiranih; **Josip** - problem je Win XP; **Denis** - opširnije objašnjenje smo imali u jednom od prošlih brojeva; **Čitatelj** - rješenje se možda nađe u jednom od idućih brojeva, zasad smo objavili šifre; **Pametni** - glas primljen i ne pali, baš smo pametni

SAVJET VIŠE

Flight Simulator

Niste bogzna kakav *freak* za letenje i simulacije letenja, ali biste se ipak htjeli okušati u zračnom prometu? Pa, jedna od mogućnosti je otići na Fakultet prometnih znanosti, a druga sjesti za vlastito računalo i pokrenuti ovu Bogom danu simulaciju

PIŠE **Vedran Vekić**
vedran.vekic@janus.hr



Dakle, zaključili smo da niste *freak* i da niste upoznati sa svim pojedinostima vezanim uz zračni promet i letenje, nego da ste *novice* koji je tek potencijalni manijak za simulacije letenja na računalima. Ovdje ćete pronaći nekoliko korisnih savjeta nakon kojih nećete trebati pročitati 6 priručnika i konzultirati se s profesionalnim kontrolorom leta prije nego što uopće shvatite o čemu je zapravo riječ. Microsoftov *Flight Simulator 2002* nudi vam odličan grafički prikaz letenja iz prvog ili trećeg lica uz fantastičan osjećaj uključenosti u globalnu zajednicu pilota koji se baš u tom trenutku nalaze negdje u višim slojevima Zemljine atmosfere. Fizikalni model i engine je prilično dobar, iako smo viđali i bolje. Sjećate li se, primjerice, stare i slavne simulacije *A-10 Cuba*! koju do danas još nijedna nije dostigla. No, nismo ovdje da bismo oživljavali uspomene, nego da bismo upoznali *novake* sa svijetom letačkih simulacija iz serije *Flight Simulator.* Pod pretpostavkom da znate ući u igru i ostale osnovne stvari, možemo krenuti.

KAKO LETJETI?

Ovdje neću govoriti o tome kako upravljati poprečnim, visinskim i bočnim kormilom zrakoplova, nego o dva općenita stila igranja *Flight Simulatora*. Možete igrati onako *bezveze*, tj. ući u kokpit i opaliti po gasu ne biste li vidjeti čega ima u okolici zračne luke. To može biti zabavno sve dok vas budu oduševljavale prekrasne teksture terena, no nakon nekoliko dana i to dosadi. E da to nije inačica *2002,* već bismo prestali igrati. Srećom, najnovija vam inačica nudi mogućnost kvazipotpunog integriranja u domenu zračnog prometa putem radiouređaja u vašem zrakoplovu. Tako stigosmo do drugog stila igranja, tzv. *školskog*. Prvo trebate osmisliti let, isplanirati odakle i dokle mislite letjeti, odredite pravila letenja i tip navođenja, naučiti procedure napamet, a tek onda ćete moći uživati. Dakako, to neće ići tako lako. Kad ste to učinili, birate između IFR-a ili VFR-a, dviju zasebnih skupina pravila, ovisno u kakvim se uvjetima leti.

IFR (Instrumental Flying Rules) odabirete kad je slaba vidljivost ili je







2002

noć pa ne vidite horizont. Oslanjate se samo na instrumente, što i samo ime kaže.
VFR (Visual Flying Rules) odabirete u svim ostalim slučajevima. Dakle, morate jasno vidjeti horizont i ne smijete prelaziti visinsku/temperaturnu granicu koja se naziva **rosište** (dewpoint) jer ćete se naći u oblaku i neće vidjeti prst pred nosom.
Što se tiče navigacije od polazišta do odredišta, uvijek preporučujem GPS-navođenje, jer je najtočnije i bira najkraću rutu (ortodromu).
Izaberite zrakoplov (koji vidi okvir ZRAKOPLOVI) i spremni ste za let.

Naravno, ovdje vas puštam da sami izvježbate ono što ste tako marljivo naučili u *kneeboardu*. To su naravno procedure koje morate znati ''ko iz topa'' da biste uspješno uzletjeli, obavili let te konačno sletjeli u odredišnu zračnu luku. Odaberete li IFR, i najmanja pogreška, primjerice neposluh u radionavođenju isključit će IFR-opciju i naći ćete se sami u zraku s *boeingom 777;* nećete znati pravilno sletjeti, a kamoli stići na željeno odredište. Zato kontrolirajte situaciju, pritisnite pauzu ako ste u škripcu s vremenom i izvršavajte sve naredbe upućene iz kontolnog tornja.



PRAVILA, PRAVILA...

Baš kao i u cestovnom prometu, i u zračnom postoje određena pravila po kojima se morate ravnati želite li sačuvati živu glavu. Razlika je jedino u tome što je zračni promet znatno sveobuhvatniji, stoga je i mnogo više pravila i opasnosti negoli u cestovnom. S jedne strane, cilj simulacije letenja kao što je *Flight Simulator* je udaljiti vas od mnogih opasnosti koje vrebaju u pravim zrakoplovima, a s druge, dočarati temeljni ugođaj prilikom pilotiranja. Zato se simulacije i ocjenjuju po realističnosti. No, da bi ugođaj bio što bolji nije dovoljno da samo simulacije budu realistične, nego i vi morate biti poprilično upućeni u zračni promet i pravila. Za vožnju automobilom postoji rješenje - autoškola. Za one pak koji si ne mogu ili ne žele priuštiti školu letenja, Microsoftov *Flight Simulator 2002* ima također rješenje - CD koji sadrži niz priručnika u PDF-formatu koji će ih uvesti u svijet letenja od samog početka te objašnjenje četiriju sila koje djeluju na zrakoplov dok je u zraku. Jednom riječju, sve što je dosad bilo u tiskanim priručnicima, sada je na CD-u, što stvar čini mnogo jednostavnijom. Naći ćete ama baš sve što vas zanima o radnjama koje obavlja jedan stvarni pilot i do koje su mjere one simulirane u ovoj Microsoftovoj igri.

ZRAKOPLOVI

Naravno, morate izabrati zrakoplov. Iako imate potpunu slobodu, prije *ozbiljnog* leta morate dobro upoznati sve njegove značajke. Naravno, Microsoft ne bi bio Microsoft kad ne bi zakinuo svoje ''kupce'' i prevario sve nas koji smo bogme izdvojili pozamašnu svotu novca ne bismo li si priskrbili *Flight Simulator.* Naime, ponuda zrakoplova je prilično mršava, što će vas ubiti u pojam, i zapravo ćete se dosađivati umjesto da letite u nekom poštenom zrakoplovu. E, pa i tome je doskočila gomila svjetskih fanova simulacija letenja organiziravši se u jednu malu online zajednicu koja ima čak i svoj website koji vam preporučujem kao bookmark:
http://www.flightsim.com.
Nakon što se učlanite, što je, dakako, besplatno, dobit ćete pristup stotinama i tisućama malih dodataka i ekspanzija za koju god želite simulaciju letenja. Među njima, naravno, dominira *Flight Simulator* i *Combat Flight Simulator,* koji su, hvala Bogu, tako isprogramirani da se po njima može prčkati do mile volje. Naći ćete vrlo velik broj zrakoplova i tekstura s oznakama željene vam zrakoplovne kompanije. Bit će tu i dodataka za scenografiju, karata, AI-letova, popravaka bugova, zvukova, i još mnogo toga. Ima i dosta smeća, stoga pripazite i provjerite prije nego što sve skupa ''bacite'' u svoj instalacijski folder.
Svakako skinite *concorde* i slične mu nadzvučne putničke zrakoplove te još poneki iz *boeingove 7*** serije.



PLJUVAČNICA

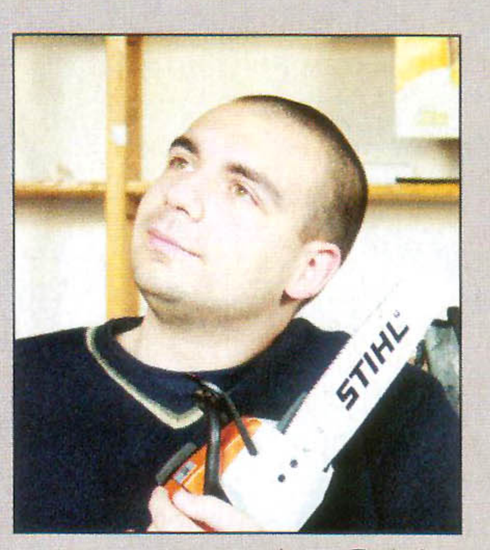
Po ovoj igri zpravo nemamo razloga pljuvati jer je riječ o vrhunskoj simulaciji, jedino bih napomenuo da su autori zakazali kad je riječ o realizmu na zemlji. Tu cijeli fizikalni model doslovce ''pada u vodu''.
Gospodi iz Microsofta bismo mogli uputiti još jednu zamjerku jer nisu ''za one koji žele malo više'' učinili dostupnima karte i dijagrame svjetskih zračnih luka na kojima stoje prijeko potrebne informacije o radiofrekvencijama i procedurama pri slijetanju. Za stotine programera se imalo novca, ali ne i za tih nekoliko megabajta vektorske grafike.





helpline [bez panike]

uvodnik



Ivan Polojac

U ovom broju ekskluzivno, samo za vas, Ubojica mekog srca je ostavio najdraži rekvizit - *stihlovku* - i strpljivo odgovara na vaša pitanja

PIŠITE NAM "Janus EPH d.o.o." (BEZ PANIKE), Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM **hacker_helpline@janus.hr** subject: **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? Hackerov hardveraški tim odgovara na vaše upite!

NAPOMENA: Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku BEZ PANIKE u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

Nadogradnja

Poštovani g. Polojac, imam jedan problem pa Vas molim za malo pozornosti. Imam P4 1700 MHz, matičnu ploču P4B (SDRAM-memorija), 320 MB RAM PC-133 (64+256), WD od 40 GB te grafičku karticu ASUS V3800 magic/16 mb. Igre rade ludo, ali me zanima koju grafičku karticu trebam kupiti. Osim nje, kupio bih i 256 MB RAM (PC 133). Zanima me bi li mi računalo radilo normalno, tj. bez većeg zagrijavanja. Bio bih Vam vrlo zahvalan ako biste mi odgovorili na moje, čini mi se, komplicirano pitanje.

Sa štovanjem, Aced_Burn

0 Poštovani gospodine Burn! Vaše je pitanje na mjestu, a odgovor bi bio GF3 Titanium i brandname 256 MB memorije (Micron, Infineon, Kingmax, White Lake). Računalo bi Vam i dalje radilo bez većeg zagrijavanja i sa zadovoljavajuće niskom razinom buke. Bilježim se sa štovanjem!

DFI + MX = kratki spoj?

Evo u čemu je moj problem: instalirao sam Windowse XP professional. Najnovije 4u1drivere, drivere za grafičku, najnoviji BIOS upd., ali Windowsi moju grafičku prepoznaju kao PCI mode 1.
Ona tako i radi, upola sporije nego recimo na 98, ME. Znam da postoje problemi s novim Windowsima, DFI-pločama i MX-karticama pa sam skinuo novi BIOS, ali je sve ostalo po starom. AGP ne radi pa ne radi. Imate li možda konstruktivan savjet ili moram kupiti novi hardver.

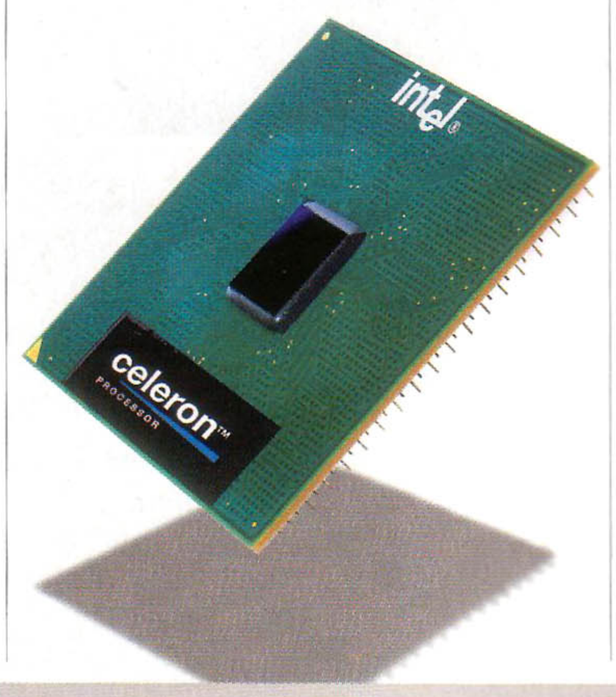
Moja konfiguracija: matična: DFI 75 EC Rev A+
grafička: Powercolor gf2 MX400
512 MB SDRAM PC133
AMD Duron 800
20 GB WD
CD/RW TEAC
Monitor: Peacock

Goran

0 Bog, Gorane! I ja imam MX-icu 400 i DFI AK76SN, ali nemam takvih problema. Odi u BIOS-u na Integrated Peripherals i podesi da ti je Init Display First AGP (po defaultu je PCI). No ovaj je dio priče bitniji: skini Detonator drivere (www.nvidia.com). To bi trebalo riješiti problem.

Medal of Honor trza...

Moja konfiguracija je: Intel Celeron 633 MHz 128 KB cache
SDRAM 196 MB PC-133
HDD 10 GB UATA 66
FDD 1.44 MB
CD ROM 50X
CD RW SONY
N-VIDIJA G-FORCE 2 MX 400
SOUND CART 16 BIT
FAX/MODEM 56K V90 INT
ZVUČNICI 120W
DTK HR TIPKOVNICA
LOGITECH SCROL MIŠ
DIGITALNI DTK 15" MONITOR
WINDOWS 98
Moj problem počinje kad zaigram *Medal of Honor: Alied Asult*. Igra mi trza bez obzira na rezoluciju i na razinu detalja na kojoj igram.



Prijatelj mi kaže da je problem u procesoru, da treba biti brži. Ja mu ne vjerujem jer mi sve ostale novije igre rade bez problema pa vas pitam je li on u pravu. Ako je, preporučite mi neki procesor do 1500 kn.

0 Mislim da ti je prijatelj u pravu - *MoH* je prilično zahtjevna igra. Provjeri koju matičnu ploču imaš i onda na netu pogledaj koje procesore podržava. Ako je socket FCPGA-ploča, teoretski bi mogla podržavati i nove Celerone koji rade na sabirnici od 100 MHz; možda bi čak dobra investicija bila uzeti "punokrvni" Pentium 3. Ali prvo provjeri koje ti procesore podržava ploča i skini najnovije Detonator drivere za MX-icu (malo će je ubrzati).

Sasvim solidna konfa...

Pozdrav cijelom uredništvu! Želim kupiti novo računalo. Konfiguracija bi bila:
MBO MSI K7N420 pro, nForce 420
Duron 950 MHz
2x 128 MB RAM PC-2100
HDD WD Caviar 60 GB (5400 o/min)
tipkovnica Cherry G83
miš Genius net scroll USB
DVD-ROM LG 16x 40x
zvučnici TEAC 2x140W
monitor 19" LG 900B

Računalo želim koristiti za igrice, gledanje DVD-ova i Divx filmova, mp3 pjesme, Internet i povremeno

MAIL BROJA

Odgojno-pedagoški pristup

Dakle, u jednom vašem starom broju naslovnicu je krasio veliki naslov – MMX-tehnologija. Da, da, svijet je napredovao, a s njim i tehnologija. E pa i ja sam bio velika faca u ulici jer sam je među prijateljima prvi imao, odnosno Pentium 233 MMX. Atomic Bomberman, Commandos, Duke Nukem, Warcraft 2, svi vaši Hack CD-ovi itd., sve je glatko radilo na toj zvijeri s MMX-tehnologijom.
Međutim, otad je prošlo dosta vremena i nekako mi se čini da moja MMX-zvijer više ne radi tako glatko, čak ni sa spomenutim Hack CD-ovima. Više nisam faca u ulici, štoviše, i mali Jure iz 5c ima bolje računalo (ali mene bar nije strah da će me mama istući ako gledam gole tete na Internetu). Zato vas ovim putem molim da mi pomognete u sastavljanju "best buy" konfiguracije (odnos cijene i kvalitete), koja će mi koristiti uglavnom za *gejmanje,* ali i za faks (dakle, nekakav AutoCad, Photoshop...), tako da ponovno postanem faca u ulici.
Dakle, preporučite mi: matičnu ploču, procesor, grafičku i zvučnu karticu, modem, memorije, "pržilicu", pisač, skener, 17" monitor... odnosno sve ono što bih trebao imati da budem brži, veći i snažniji od Jure.
Hvala.

Hrvoje

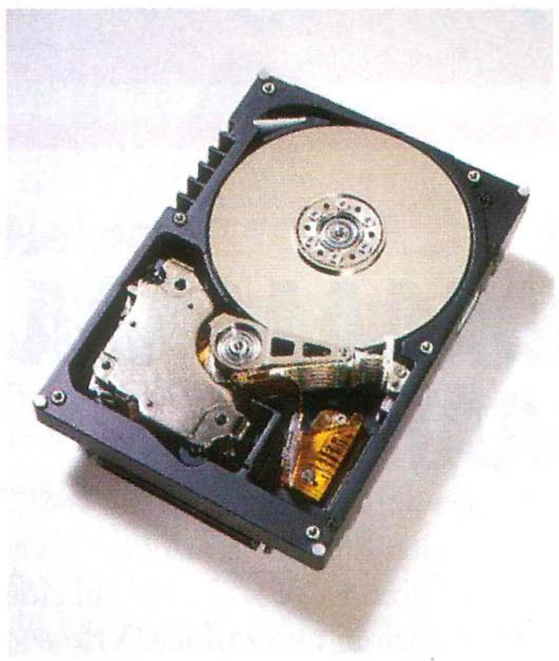
0 ROFLMAO! Dakle, za odgojno-pedagoško prašenje svih klinaca u bližoj i daljoj okolici trebaš: dobru matičnu (po mogućnosti s VIA 266 ili nForce 420 čipsetom i odgovarajućim gadostima tipa AGP 4x, USB 2.0, barem 3 DDR-utora u svezi i glede nadogradnje), Athlon XP (red veličine odrediti prema financijskim mogućnostima), najmanje 256 MB DDR-memorije, a super bi bilo ako možeš ubosti 512, GF3 Titanium (četvorke su mucho skupe), Creative Audigy, jedan dobar Pioneerov slot-in DVD, dobro kućište i neki hebeni 17" monitor - LG 795 FT ili Samsung 757 NF, disk 40-80 giga (IBM, Maxtor), naravno floppy, a toster uzmi TEAC-ov. Pride uzmi ugodnu tipkovnicu i USB optički miš (Microsoft ili Logitech). Nakon toga instaliraj OS i sve potrebne drivere pa pozovi ekipu doma, i neka sline (na pozivnicu napiši da ponesu lavore). Ups, gotovo zaboravih skener - UMAX ili Trust, Musteki su isto cool. Drži se one stare britanske: Nisam dovoljno bogat da kupujem jeftine stvari. Pozdrav iz uredništva i čestitam: bio je to mail broja!

Igre uopće ne rade...

Poštovano uredništvo! Nedavno sam nabavio igru *Medal of Honor: Allied Assault*. Konfiguracija mog računala je: P4 1.9 GHz, 500 MB RAM-a i GeForce 3 64 MB, a na sve to su nasnimljeni Windowsi XP profesional. Koliko god to glupo zvuči, igrica mi ne radi. Kao i kod *Return to Castle Wolfenstein*, nakon početnog čekiranja, baš kad pomislim da će mi *loadat* igru, vrati se u Windowse i piše u toj konzoli "cannot find openGl subsystem". Pokušao sam nasnimiti divere, ali ne radi. Molim vas za što brži i efikasniji odgovor jer mi se ne da čekati još jedan mjesec da konačno odigram tu igru.

Unaprijed zahvalan, Alan

O Bog! Trebalo bi provjeriti postavke u BIOS-u, skinuti i instalirati nVidijine Detonator drivere za grafičku karticu kojima bi se instalirala i podrška za OpenGL. To bi ti trebalo riješiti problem.



pisanje teksta.
Jesam li dobro odabrao komponente?
Je li monitor dovoljno kvalitetan za navedenu svrhu?
Mogu li gledati DVD ili moram nadograditi grafičku karticu?
U budućnosti bih nadogradio komp, i to procesor, još 256 MB RAM-a i grafičku karticu Radeon 8500. Što vi mislite o tome?

Pozdravlja vas Valentin

O Hi! Kod kompa mi se sviđa sve osim diska - radije bih uzeo IBM ili Maxtor. Na tvom bih mjestu uzeo 17" monitor, ali neki opaki (recimo LG 795 FT). Ne moraš uzimati dva modula od 128 MB, uzmi jedan od 256. Eh da, uzmi Microsoftov ili Logitechov optički USB, vjeruj mi - zahvaljivat ćeš mi zbog razlike u ugodnosti korištenja. A ovo što si napisao za nadogradnju - dobivaš dvostruke thumbs-up od cijele ekipe hardveraša u uredništvu.

Zvučna kartica šteka...

Imam Celeron 333/98 RAM/Riva2 32 MB/manli ploču. Kupio sam TERRATEC 512i DIGITAL i dok je još bio directx v.7, sve je radilo normalno, no kad je trebalo instalirati directx 8, zvuk u igricama mi je počeo "proprdavati", a kad bi još u igrici bila i podrška za EAX, QSOUND... sve bi se usporilo (mp3-jevi iz winampa se čuju normalno). Kad bih u DXDIAG-u (ili iz control panela) maknuo "hardware acceleration" za zvučnu, bilo bi bolje, ali podosta igrica bi se još uvijek *brejkalo!!*
Nadalje, vezano uz dxdaig, kad bih testirao *muzic*, zvuk bi bio katastrofalan dok ne smanjim već spomenuti hardw.acceleration!
Pokušao sam vratiti stari soundbalster i sve radi normalno. Što mi je činiti? Unprijed zahvalan,

Ivan

O Zdravo, imenjače! Znam za taj problem s TerraTecicama, morat ćeš otići na njihov site i skinuti posljednju inačicu drivera koja rješava problem zvuka s DX8. Site im je www.terratec.net . Sretno (I nemoj je hraniti grahom kad joj ne paše).

Problem s prikazom boja

Drago uredništvo! Imam jedan veliki problem. Crna boja mi je zelena, što me jako živcira! Kad god gledam DVD ili igram igru uvijek mi se javlja isti problem, pokušao sam sve, instalirati ponovno Windowse, Drivere za monitor, grafičku (GeForce 2MX 200), directx, ama baš sve, ništa ne pali! Molim vas, odgovorite mi!!!!!

Mihael

O Bog, Mihi! Čini mi se da je problem u monitoru ili možda u kabelu monitora - otiđi u servis, neka oni ispitaju. I neka utaknu grafičku u neki drugi stroj, da provjere je li ona ispravna. Sretno!

Laserski pisač?

Poštovanje!!!!!!!!!!!!! Neću vas hvaliti jer se zna da ste THE BEST, nego ću odmah prijeći na stvar. Naime, recite mi koji je laserski pisač dobar, a da nije preskup (do 3500 kn).



O Poštovanjski! Jedna mi je ptičica rekla da bi uskoro trebali stići Samsungovi laserski pisači koji će biti prilično povoljni. Alternativa bi ti bio OKI 8W Lite (LED pisač) koji je vrlo isplativ - toneri za njega su prilično jeftini i dugo traju. Cijena mu je oko 2200 kn, koliko se sjećam, pa ostatak love spremi.

NOBILIS
INFORMATIKA
PC - konfiguracije
Zagreb, IV Vrbik 3
tel: 01 6190 035
01 6190 036
01 6190 037
fax: 01 6040 275
www.nobilis-informatika.hr
nobilis@nobilis-informatika.hr
Tt™
Thermaltake
OLYMPUS
ZVUČNICI
Labtec
NAJPOVOLJNIJE CIJENE
DIGITAL IMAGING
DFI®
MATIČNE PLOČE
HEWLETT® PACKARD
SAMSUNG ELECTRONICS
HYUNDAI

Mobiteletina

Simpa

HT kutak

Simpa bonovi na bankomatima

Kao prema Murphyjevom zakonu, nerijetko se događa da, baš kad nam je najpotrebnije, nemamo dovoljno kuna na računu kako bismo obavili razgovor. Naravno, niti kioska, a niti jednog prodajnog mjesta nema u blizini. A ponekad, kako prikladno, novčanik je prazan. Poznat scenarijo?



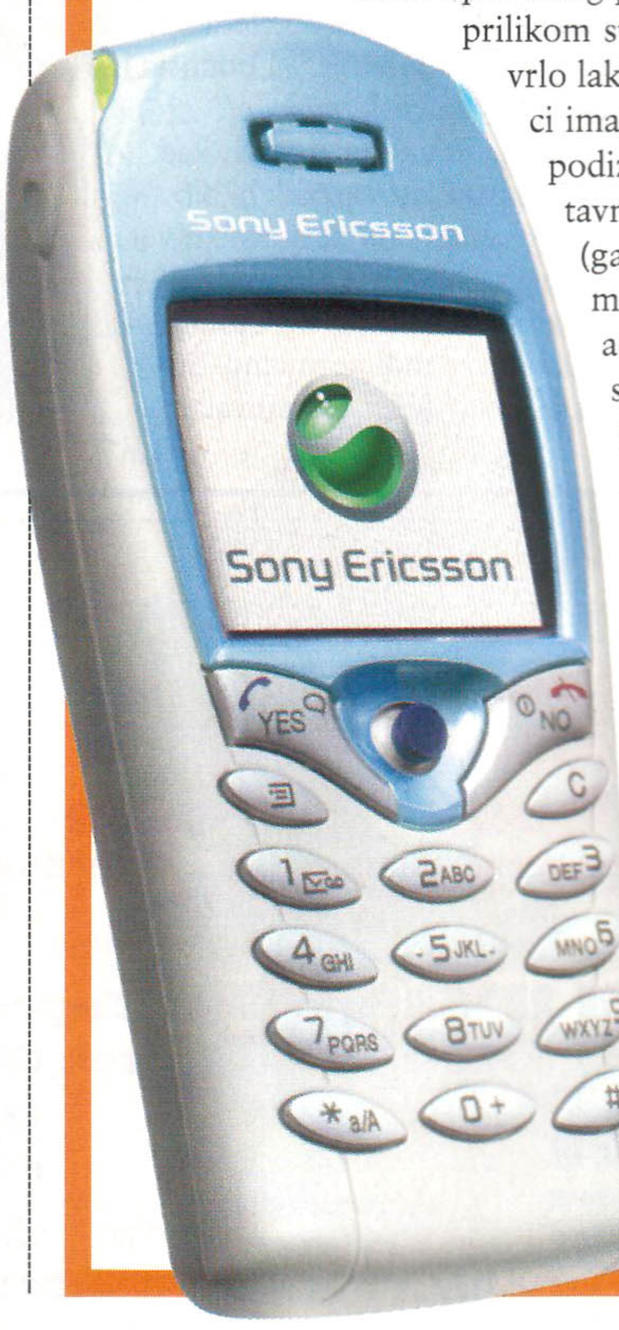
Često biti i spas u zadnji čas, ovaj način kupnje bona može i znatno pojednostaviti i ubrzati proceduru obnove računa. Dakle, što treba učiniti? Karticu stavite u bankomat Zagrebačke banke i prilikom potvrde PIN-a odaberite opciju za kupnju Simpa bona. Na raspolaganju su bonovi od 50, 100 i 200 kuna. Nakon transakcije, dobit ćete ispis sa četrnaestoznamenkastim kodom za nadoplatu Simpa računa. Vaš će tekući račun biti umanjen za odabranu vrijednost bona, a Simpa je spremna za uporabu nakon ukucavanja koda kojeg ste dobili na ispisu. U svakom slučaju, korisno je znati kako svoje Simpa račune ipak, u svako doba dana, čak i ako nemate dovoljno novaca pri ruci, možete obnoviti. Osim toga, uskoro ćete Simpa bonove moći kupiti i s ostalim karticama domaćih i stranih banaka.

Panike više nema: Simpa bonove od sada možete naći na svim bankomatima Zagrebačke banke duž Hrvatske. Svojom Maestro i MasterCard karticom - u izdanju Zagrebačke banke - od 6. travnja ove godine vrlo brzo i jednostavno možete kupiti Simpa bon kako biste obnovili račun. Osim što će

Sony Ericsson T65i

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAARRRGH!

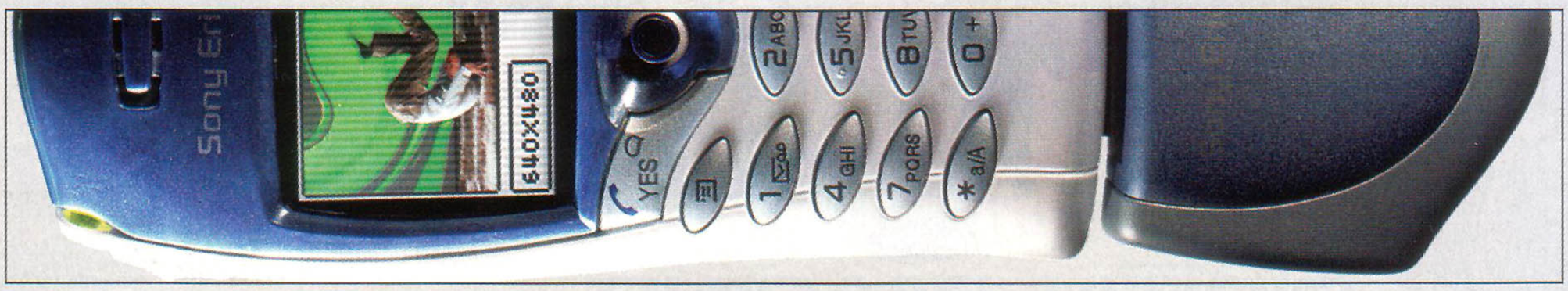
O.K., svi znate da je Eric T65m bio ubojito dobar mobitel, ali SE T65i... Dečki u uredništvu opet su popadali na velepoštovane stražnjice. Prva i osnovna razlika u odnosu na 65m je vanjski dizajn - T65i je većim dijelom boje perle, sa svijetloplavim metaliziranim dijelom oko zaslona. Vrlo *cool* i *sleek*. Druga je razlika da je T65i prvi mobitel na svijetu koji podržava MMS - multimedijalne poruke. Strava kako to radi, ljudi moji. Dakle, mobitel ima zaslon rezolucije 101x80 piksela, u 256 boja. Kao i sve "kolorce", muči ga to što je na jakom dnevnom svjetlu praktički nečitljiv, ali je u mraku toliko *cool* da to nije za ljude. Tipkovnica je mrak - plastične tipke finog plitkog hoda i opet onaj specifični "klik" prilikom stiska. Odličan je i navijoystick kojim se vrlo lako krećete kroz izbornike. Glavni izbornici imaju ikonice nalik onima u Windowsima, a podizbornici su klasični za Ericsson - jednostavni, obrojčani i pregledni. A sad ostatak (gadget-freakovi, molim, pripremite maramice): GPRS, Bluetooth, WAP 1.2.1., adresar s 500 unosa s poljima, infracrveno sučelje, rad na svim trima frekvencijama (900/1800/1900 MHz), litij-polimerka od 700 mAh (cca 3 dana s GPRS-om i stalno uključenom vibrom), brdo predefiniranih wallpapera i animirani SE screensaver, display sleep funkcija koja štedi energiju baterije, plavo/bijelo osvjetljenje tipkovnice, mogućnost sinkronizacije s picekom na različite načine... u prijevodu, hrpa funkcija. Dimenzije: 100 x 48 x 20 milimetara i samo 84 grama. **A da stvari budu još bolje, cijena mu se ne bi trebala razlikovati od prethodnika - dakle, oko 4500 kn kod naših mobilnih operatera odnosno 100 kg teletine**. Zahvaljujemo tvrtki Ericsson Nikola Tesla d.d. na ustupljenom uređaju.



trendovi

MMS upitan zbog cijene

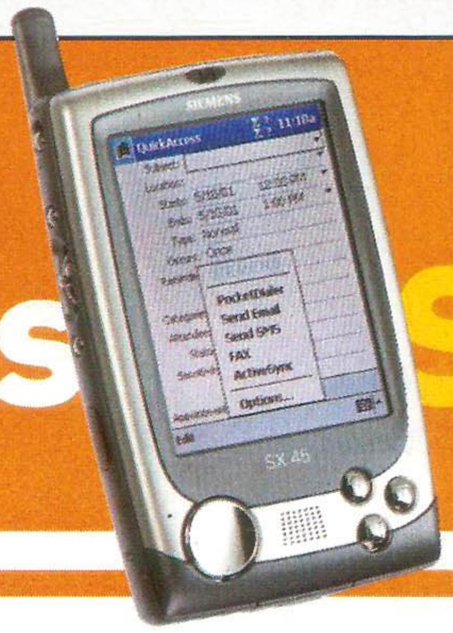
Istraživanje provedeno među posjetiteljima SMS 2002 Showa u Londonu pokazalo je da korisnici SMS-a željno očekuju pojavu MMS-a (Multimedia Messaging Service) koji bi trebao biti bogat sadržajem, no neizvjesnost naplate zbunjuje pučanstvo. Rezultati su pokazali da 64 posto ispitanika želi više audio/vizualnih sadržaja s informacijama i da je 65 posto voljno platiti te usluge. Vodafone planira lansirati uslugu sredinom godine, no naplata je i dalje neizvjesna. Za one koji ne znaju, MMS će omogućiti korisnicima slanje digitalnih fotki snimljenih na mobitelu na drugi mobitel ili e-mail, slanje snimljenih zvukova ili melodija... Ma ludilo, ali...



Ekskluzivno!!! Nevjerojatno!!! U idućem broju Mobiteletine čitajte recenziju njemačkog GSM/PDA monstruma - Siemensovog SX45!!!

▶▶ U IDUĆEM BROJU

Siemens SX45



PIŠE **Ivan "Polojanec" Polojac**
ivan.polojac@janus.hr

Nokia 6510

Još jedan elegantni Finac

I vrapci na krovu znaju za Nokijinu logiku označavanja mobitela, stoga vam ne moramo govoriti da serija 6 označava uređaje namijenjene poslovnim ljudima. Isto tako, možemo slobodno reći da su modeli te serije među najelegantnijima na svijetu. 6510 je svojevrstan nasljednik modela 6310, jedino što je znatno manji i nema Bluetooth. Dizajnom je vrlo sličan modelu 8310, ali je, po našem skromnom mišljenju, znatno elegantniji. Iako je moguće mijenjati prednju i stražnju masku, mobitel je ipak prilično čvrst, a plastika gotovo uopće ne škripi pod prstima. Tipkovnica je vrlo ugodna za uporabu - plastične tipke vrlo su plitkog i preciznog hoda, a na stisak se čuje fini tihi klik. Osvjetljenje zaslona i tipkovnice je blijedoplave boje i jaaaako cool (i ne bode oči, za razliku od nekih drugih modela koje iz političkih razloga nećemo spominjati). Izbornici su čista klasika za 6-ice: vrlo pregledni i intuitivni, s animiranim ikonicama. Za one kojima ne leže strani jezici, mogu biti prikazani i na hrvatskom jeziku. Tech-freakovima će, dakako, biti zanimljivo čuti da će moći pohraniti do 500 unosa u vlastiti adresar, do 150 tekstualnih poruka odnosno 50 slikovnih (ili kombinaciju jednog i drugog) te u kalendar unijeti 100 do 150 unosa. Deset unosa u adresaru može imati i glasovnu oznaku (pa možete ko kreteni hodat po cesti i vikat u telefon «MAMA! MAMA!»), dok ih devet možete staviti na "speed dial" listu (što je vrlo korisno kad ga nakačite recimo u kolijevku u autu i na uho nabacite hands-free). Uređaj dakako ima WAP browser u 1.2.1. inačici, GPRS, infracrveni port, sat i budilicu, kalkulator, kalendar i rokovnik, automatsko zaključavanje tipkovnice (konačno!), FM radioprijamnik i štopericu. Novost je i funkcija virtualnog novčanika (idealno za yuppieje koji zaboravljaju koliko su love spiz**** na nekoj kreditnoj kartici). Li-ionka snage 750 mAh drži oko 3 dana (s uključenom vibrom i povremenim mesarenjem GPRS-a). Radi na obje frekvencije (63-ca je tri-band), dimenzije su mu 97x43x20 mm, a masa 84 grama. **Cijena ovog founa je 3800 kuna (sos PDV), odnosno 84,5 kg teletine**. Zahvaljujemo tvrtki Mobis d.o.o. na ustupljenom uređaju.



Sony CMD-Z7

(Pret)posljednji Mohikanac...

Z7-ica je jedan od posljednjih modela sa Sonyjevim logom. Njegovo ujedinjenje s Ericssonom rezultiralo je vrlo opakim nasljednikom - plavozubim GPRS čudovištem Z700 čiji smo "preview" imali u prošlom broju Mobiteletine. Dizajn Z7-ice je definitivno njegov adut - ljudi ga jednostavno obožavaju (odnosno, u rijetkim slučajevima mrze). Zadržao je gotovo sva dobra svojstva Z5-ice, svog prethodnika, a izgubio je pak antenu i ugrađenu sekretaricu. Poboljšanja: ne guli se i Jog-Dial je nešto niže (tako se mi dešnjaci više nećemo morati patiti s ljevicom, a ljevacima će isto biti ugodnije). Zaslon je mrak - golem i pregledan, jantarno osvijetljen, razlučivosti 92 x 92 piksela. Izbornike prikazuje sjenčanjem četiriju nijansi sive boje, tako da uistinu izgledaju trodimenzionalno i vrlo elegantno. Nova litij-polimer baterija je ispod poklopca (pametnije rješenje nego kod prethodnika), ali je pomalo anemična - 680 mAh dostatno je za samo dva dana intenzivnijeg korištenja. Tipkovnica je također vrlo dobra - plastične tipke ugodne su i plitkog hoda. Uz zastarjeli WAP browser u 1.1. inačici, Z7 nudi i podršku za e-mail klijente, ugrađen modem, mogućnost povezivanja s picekom putem USB ili RS232 kabela, alarm i kalendar, glasovno biranje, polifone melodije zvona i dvije igre - blackjack i stolni nogomet. **Nažalost, cijena mu je vrlo visoka - 3400 kuna (s PDV-om), odnosno 75,5 kg teletine. S obzirom na funkcije, mogao bi biti i jeftiniji**. Ustupio nam ga je Helikop d.o.o. i stoga mu srdačno zahvaljujemo.



novosti

Skori dolazak SecureDigital GPS modula

Matsushita Electric Industrial Co. je objavila da razvija SecureDigital GPS modul. Detalji o proizvodu još nisu poznati, jedino da je očekivani početak prodaje jesen tekuće godine. Moduli će biti razvijeni uporabom čipova koje proizvodi američka tvrtka SiRF Technology. SiRFstarlle/LP čipset troši vrlo malo struje, pa je "zapeo za oko" Matsushitinim inženjerima. Bit će zanimljivo vidjeti kako će se moduli ponašati u kombinaciji s različitim platformama i operativnim sustavima.



Senzor za razgovor bez govora naglas



NTT DoCoMovi stručnjaci razvijaju novi senzor kojim će biti moguće pričati na mobitel, a da se naglas ne izgovori nijedna riječ. "Hvatat" će pomake mišića i čeljusti prilikom govora, a nakon kalibracije će slati signale glavnom procesoru mobitela koji će ih potom pretvarati u zvuk koji sugovornik čuje na "drugom kraju". Ta bi tehnologija trebala pomoći pri komunikaciji nijemih ili recimo prilikom razgovora u delikatnim situacijama (nadamo se samo da se ljudi neće pretvoriti u totalne debile i prestati međusobno razgovarati ili zlorabiti to na koncertima, sprovodima...).

uvod

Ovaj smo se mjesec bavili pravim GeForce 4 karticama. Na stranicama koje slijede možete pročitati koliko su snažne i isplati li ih se kupiti. Tek što je tehnologija snimanja na optičke medije zaživjela među svim korisnicima zahvaljujući povoljnoj cijeni medija i snimača, pojavio se novi gazda u susjedstvu. DVD-snimači postoje već godinu dana, ali posljednjih mjeseci postoje naznake da bi tržište vrlo brzo mogli početi preuzimati mediji od 4.7 gigabajta. Trenutačno postoje dva standarda, a mi smo se pozabavili Pioneerom, prvakom tehnologije. Kako DVD još uvijek ulazi u većini nedostupan cjenovni razred, možda će vas više zainteresirati tvrdi disk koji se spaja na USB-sučelje. Ako je i on izvan vaših financijskih dosega, najjeftinije je rješenje klasični CD, ali ovaj put nešto većih kapaciteta. Nakon bavljenja vječnom informatičkom temom, prijenosom podataka, bacili smo se na upravljanje u igrama.

Goran Maravić

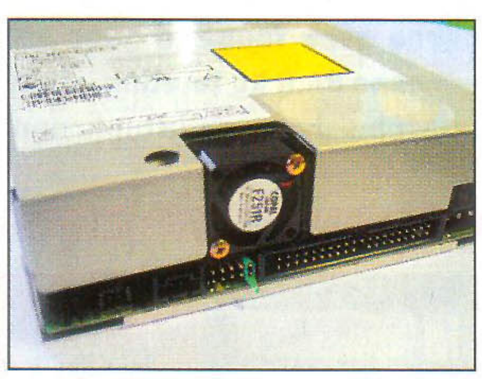
Pionir snimanja na DVD

Pioneer DVR-A03

Otkako se pojavio DVD-format čekali smo trenutak kad ćemo sami moći na njega zapisati što god poželimo. Sada imamo dva standarda koja nam to i omogućavaju

Pioneer je začetnik zapisivanja na DVD-medije koje može pročitati svaki DVD-čitač. Prije toga smo imali DVD-RAM koji je imao kapacitet, ali je zahtijevao posebne čitače jer su mediji dolazili u plastičnim kućištima, što ga nije činilo praktičnim za prijenos velikih količina podataka nego eventualno samo za *backup*. Pioneer DVR-A03 koristi medije koji izgledaju jednako kao i tiskani mediji s kojih gledamo filmove i igramo igre. Razlika je u nešto manjem kapacitetu te što ne dolaze s više slojeva. Oznaka Pioneerovog standarda je DVD-R. Na tržištu postoji i Ricohov standard DVD+RW (razlika je u znaku između slova). U početku je DVD-R-standard kao medije koristio samo neizbrisive DVD-ove kapaciteta 4.7 gigabajta, a odnedavno se s tim istim snimačima mogu koristiti DVD-RW-mediji istog kapaciteta. Za Ricohov DVD+RW-standard u početku su postojali samo izbrisivi mediji, znatno skuplji od neizbrisivih, ali su se nedavno pojavili DVD+R-mediji. I tu se javlja prvi problem Ricohovog standarda. Naime, DVD+R-medije ne mogu iskoristiti svi snimači prve generacije tog standarda. Neki jednostavno imaju problema i ne žele zapisivati na te medije, dok Pioneerovi snimači nemaju apsolutno nikakvih problema s novim DVD-RW-medijima. Spomenimo i da su oba standarda čitljiva u svim uređajima namijenjenim čitanju DVD-a. Problemi ponekad mogu nastati, no to ne ovisi o standardu nego o proizvođaču medija. Uostalom, slična je situacija i kod CD-medija - ponekad se dogodi da neke vrlo jeftine medije ne žele čitati svi uređaji. Isto vrijedi i u DVD-svijetu gdje manje novca znači veću nepouzdanost, s tim da tu manje novca za jedan medij znači nešto manje od 70 kuna. Najpouzdaniji mediji za korištenje u Pioneerovom snimaču su oni koje je on proizveo. Nažalost, i najskuplji su. Iskušali smo još neke i zaključili da nešto jeftiniji Infinityjevi mogu konkurirati Pioneerovim, za razliku od najjeftinijih Princovih koji su poprilično neupotrebljivi i stvaraju probleme. Verbatimovi medijima su negdje u sredini. Većina će ih čitača pročitati, ali biste mogli naići na probleme (primerice, PS2 konzola zna imati problema s njima). Kad smo riješili izbor medija, recimo nešto i o mogućnostima snimača. Snimač ima BURN Proof tehnologiju i osim DVD-a može snimati i CD-medije, i to najviše 8x brzinom. Nažalost, ne podržava tu brzinu i za CD-RW-medije, nego samo 4x. Snimač je testiran na programu Nero inačica 5.5.7.8. koji ga je ispravno prepoznao, a prilikom odabira novog snimanja pita vas na koji medij želite snimati. Izbornici su poprilično slični, jedino što nema *multisession* zapisivanja na DVD. Brzina snimanja uređaja na DVD iznosi 2x za DVD-R i 1x za DVD-RW. Nemojte se hvatati za glavu jer 1x brzina kod DVD-a iznosi znatno više nego kod CD-medija, točnije devet puta više, tj. 1x je 1350 kb/s. Za popunjavanje medija pri toj brzini treba vam nešto manje od sat vremena, ali već s DVD-R-medijima skratit ćete to upola. Nažalost, cijena ovog snimača još uvijek je previsoka da bi ga si svatko mogao priuštiti, ali treba znati da je ovo tek prva generacija tih uređaja - već je na vidiku druga, koja će im gotovo zasigurno sniziti cijenu.







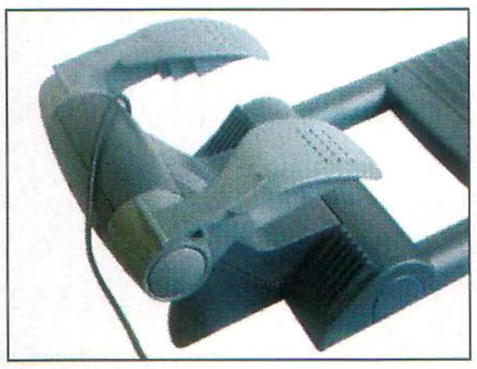
PROIZVOĐAČ	PIONEER
USTUPIO	INFO-GAMA, FORMEL
CIJENA	4042 KN, 5051 KN
ZA	KAPACITET U ODNOSU NA CD, RECORDABLE I REWRITABLE MEDIJI
PROTIV	CIJENA UREĐAJA, CIJENA MEDIJA
DOJAM	DOBAR UREĐAJ KOJEM JE OVO TEK PRVA GENERACIJA

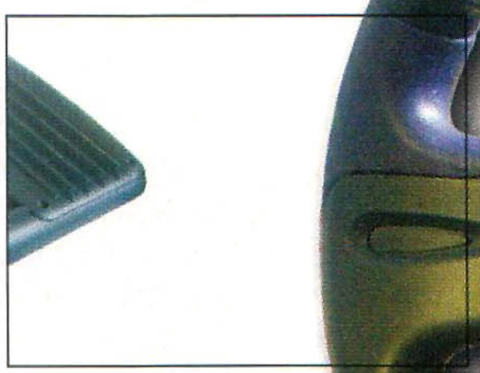
Inverzne papučice

Volan Saitek R440

Realnost simulacija vožnje toliko raste da više nema smisla upravljati ičim drugim doli volanom









Force feedback tehnologija je zaživjela među proizvođačima upravljačkih uređaja. Mišljenja smo da ta tehnologija nema toliko smisla na joysticima, joypadima ili, ne daj Bože, miševima koliko na volanima. Proizvođači igraćih upravljačkih periferija zaključili su isto te sve rjeđe na tržištu nalazimo volane bez force feedbacka. Saitek R440 ne samo da nije iznimka, nego njegov force feedback spada među jače. Instalacija je iznimno jednostavna. Papučice se spoje u volan, a volan se pričvrsti za stol. Budući da je to pričvršćivanje jedno od boljih koje smo vidjeli, mala je vjerojatnost da će vam volan bježati čak i ako ga budete koristili sa značajnom uporabom sile. Na računalo ćete ga spojiti preko USB-a. Treba mu još osigurati i vanjski izvor struje jer USB ne daje dovoljno energije da bi se pružio toliki otpor u force feedbacku. Dakako, prije spajanja volana na računalo instalirajte drivere. Instalacija je krajnje jednostavna, a driveri vam se neće naseliti po cijelim Windowsima s različitim reklamama i shortcutima kao što se zna dogoditi kod pojedinih proizvođača. Drugačije od drugih su papučice koje nemaju hvatište u postolju na kojem se nalaze nego iz njega izlazi držač s kojeg vise, ali je sve ipak napravljeno dovoljno masivno da izdrži žešće pritiske nogom. Nažalost, kao i kod svih ostalih volana, bježe po podu, no za to ćete sami morati naći rješenje. Najjednostavnije je uprijeti ih o zid iza stola. Najlošija strana volana su polugice za promjenu brzine koje su vrlo labave i nema nikakvog klika koji bi vam dao naslutiti da ste je doista i promijenili.

PROIZVOĐAČ	SAITEK
USTUPIO	ZOLA
CIJENA	965 KN
ZA	FORCE FEEDBACK, MOGU SE DOBRO PRIČVRSTITI ZA STOL,
PROTIV	DRIVERI POLUGICE ZA PROMJENU BRZINE
DOJAM	SASVIM SOLIDAN VOLAN

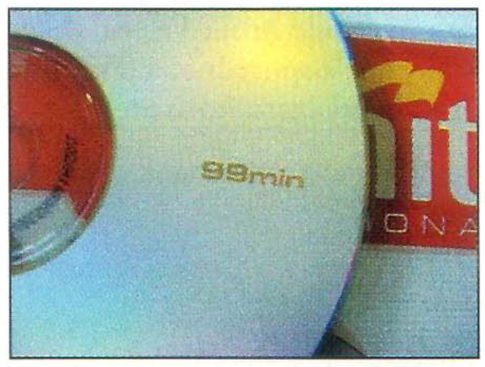
Preprži me polako!

Infinity CD-mediji kapaciteta 99 min

Nakon 74-minutnih medija pojavili su se 80-minutni koji su gotovo postali standard. Stižu li 99-minutni?

Deklarirani kapacitet ovih medija je 99 minuta ili 900 megabajta. No nije sve uvijek onako kako piše na kutiji. Naime, odlučite li kupiti jedan takav, dobit ćete i popis različitih modela snimača te doznati koliko na nj možete snimiti. Nažalost, malo je snimača koji mogu snimiti puni kapacitet tog medija - 99 minuta. Začudilo nas je što snimači koji to i mogu nisu od najpoznatijih i najkvalitetnijih proizvođača poput Plextora, Ricoha ili TEAC-a, nego LG-ovi i Lite-Oneovi. Ni ostali proizvođači nisu nas u cijelosti zakinuli za dodatni prostor na CD-u, manje-više svi mogu snimiti 90 minuta podataka, a doista je vrlo malo onih koji ne mogu ništa iskoristiti. Kako svi modeli snimača u vlasništvu redakcije kao i njezinih pripadnika mogu snimiti 90 minuta, za testiranje smo odabrali TEAC-ov 24x, a snimali smo u Nero 5.5.6.4. programu. Prvo treba reći da Nero neće prepoznati dodatni prostor kao standardni na CD-u, nego se mora koristiti *overburn*. Dakle, valja namjestiti *overburn* ograničenje na iskoristivi prostor na CD-u, što je u ovom slučaju 90 minuta. Zatim na CD samo natrpate tu količinu podataka i počnete snimati.





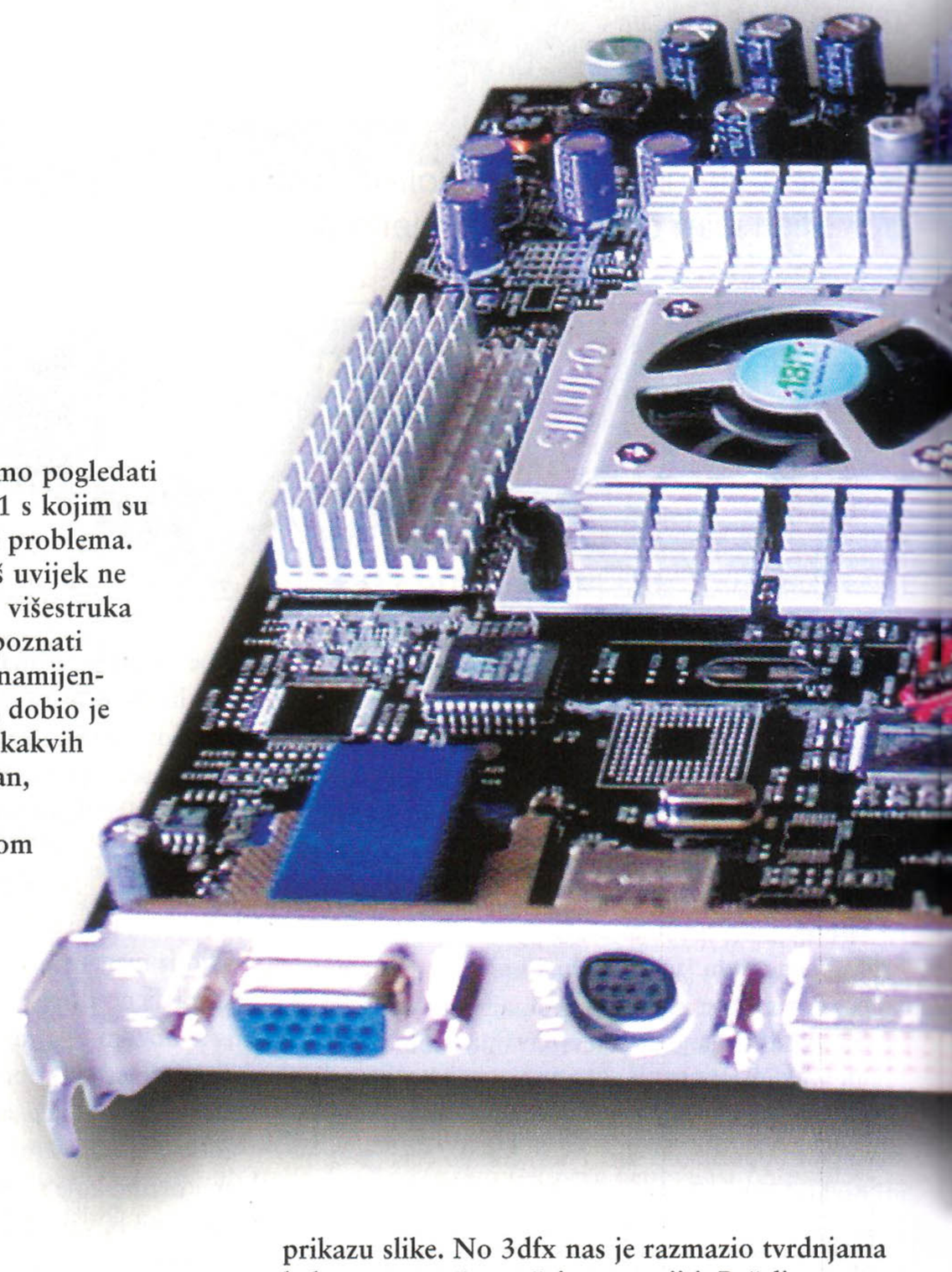
Iznimno je važno da snimate najsporije što snimač može jer se tehnologija povećanja prostora na takvim CD-ovima sastoji od zgušnjavanja traka koje snimač prati, pa ako odlučite snimati velikom brzinom, snimač to vjerojatno neće moći pratiti. Mi smo ipak odlučili riskirati. Nakon nekoliko dugih minuta, dobili smo CD čitljiv svim čitačima s kojima smo pokušali, nešto starijim CD-ROM-ovima (Sony, TEAC, LG) i najnovijim DVD-ROM-ovima.

PROIZVOĐAČ	INFINITY
USTUPIO	NOBILIS
CIJENA	8,5 KN
ZA	VEĆI KAPACITET, KVALITETA MEDIJA
PROTIV	PREDNOSTI NE ISKORIŠTAVAJU SVI SNIMAČI, NIJE STANDARD
DOJAM	DOBRO AKO VAM SE DA ZABAVLJATI PREMA GORE NAPISANIM UPUTAMA

Digi

GeForce 4

nVidia ubrzanim tempom izdaje grafičke ubrzivače. Nudi li četvrta generacija najpopularnijih grafičkih čipova dovoljno novina da bi nas natjerala da otvorimo novčanike?



Interno ime za najnoviji nVidijin proizvod je NV25. *Preview* tog čipa mogli smo vidjeti na Microsoftovoj konzoli Xbox koja se pojavila u Americi koncem prošle godine, a u međuvremenu je bila i europska premijera. No prave mogućnosti tog trenutačno najmoćnijeg grafičkog čipa (dok nVidia ne izbaci novi proizvod za nekoliko mjeseci) tek će se pokazati u jakom računalu kad ga se udruži s jakim višegigahercnim procesorom i velikom količinom radne memorije.

Pojavom GeForce 3 procesora nVidia korisnike nije zapanjila sirovom snagom procesora nego programabilnim mogućnostima čipa koje su trebale ostvariti mnogo veću realnost prikaza. Proizvođači softvera (igara) nažalost nisu odmah prihvatili nove mogućnosti grafičkih kartica na tržištu (ATI je na našu sreću napravio isto s Radeon čipom) jer je ipak većina korisnika još uvijek imala u računalu jeftiniju i stariju grafičku karticu. Nije bilo kritične mase korisnika koja bi opravdala proizvodnju igara koje koriste sve funkcije
DirectX-a 8. Danas se sve veći broj računala prodaje s GeForce3 karticama, a većina je *gamera* nabavila neku DX8 grafičku karticu. Cijena koju danas imaju GeForce Ti200 grafičke kartice pomoći će u stvaranju te kritične mase korisnika. U nVidiji su zaključili da nije vrijeme za još jedan revolucionarni skok jer se tehnologija posljednjeg još uvijek nije dovoljno raširila, stoga su odlučili poboljšati GeForce 3 seriju i dati joj, a koje drugo nego - GeForce 4 ime. Dakle, GeForce 4 ne unosi usvijet grafičkih čipova nikakave nove tehnologije nego poboljšava postojeće, točnije postojećima daje sirovu snagu.

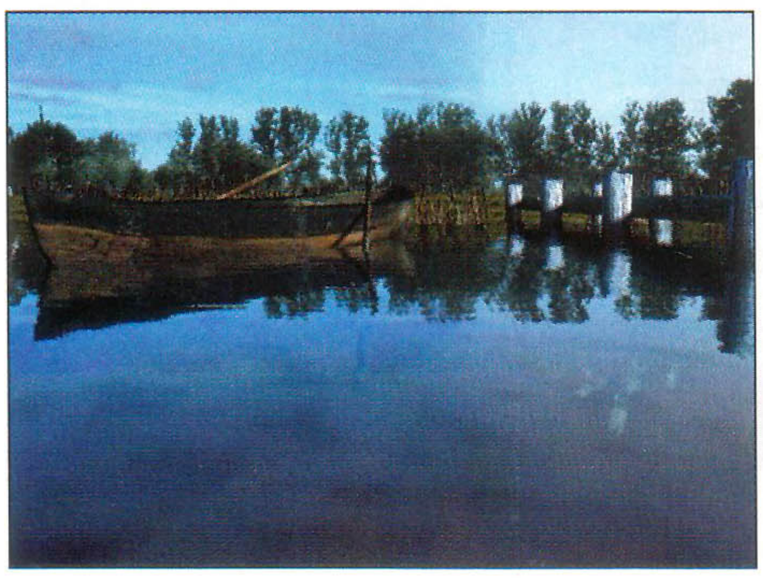
OPTIMIZACIJA

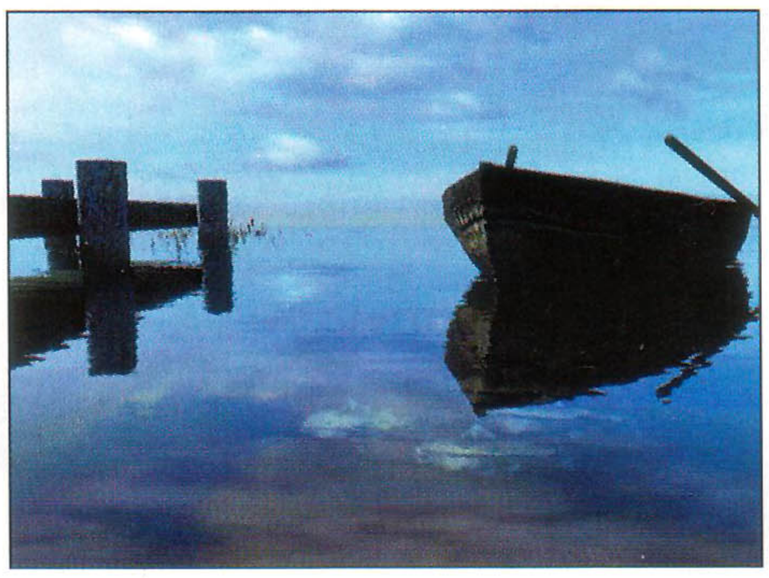
Na čipu koji je nešto veći od GeForce 3 Ti serije čipova nema novih tehnologija nego su usavršene stare ne bi li se poboljšala kvaliteta prikaza i povećala brzina izvođenja igara. Najveća je razlika povećanje broja Vertex shadera, sada su dva koja rade usporedno. Efekti poput rasvjete (koju developeri često koristite u igrama) bit će izvođeni mnogo brže. Treba samo pogledati test 8 svjetala u 3DMarku 2001 s kojim su GeForce kartice oduvijek imale problema. GF4 ga izvodi mnogo bolje, još uvijek ne savršeno glatko, ali su vidljiva višestruka povećanja brzine. nFinite FX, poznati nVidijin programabilni engine namijenjen stvaranju efekata u igrama, dobio je naziv nFinite FX II jer nema nikakvih novina nego je samo optimiziran, što prema nVidiji dovodi do poboljšanja performansi na istom taktu u odnosu na GeForce 3. Optimizaciju je pretrpio i Z-buffer. Podaci u Z-bufferu govore koliko je nešto "duboko" u sceni i koliko su objekti međusobno udaljeni. Isti ti podaci određuju koji će se objekt prikazati i koliko će ga biti vidljivo. Sada već propali Kyro ubrzivači svoj su *fill rate* povećavali eliminacijom preiscrtavanja, tj. crtanja objekata koje ne vidimo u prikazu 3D-scene. ATI i nVidia su odlučili koristiti tu tehnologiju u svojim čipovima. Iako nikad nisu postigli Kyrovu uspješnost, *fill rate* njihovih čipova povećan je i na taj način. nVidia je tu tehnologiju eliminacije viška piksela uvrstila u LMA (Lightspeed Memory Architecture). LMA II, kako se zove u GeForce 4 karticama, na dobrom je putu i obećava 25% veću efikasnost u tome od originalne LMA koja se prvi put pojavila u GeForce 3 čipovima. Još neka od obilježja LMA II su brzo pražnjenje Z-buffera, kompresija podataka u Z-bufferu i pretpunjenje memorije da bi se izbjeglo čekanje procesora na podatke.

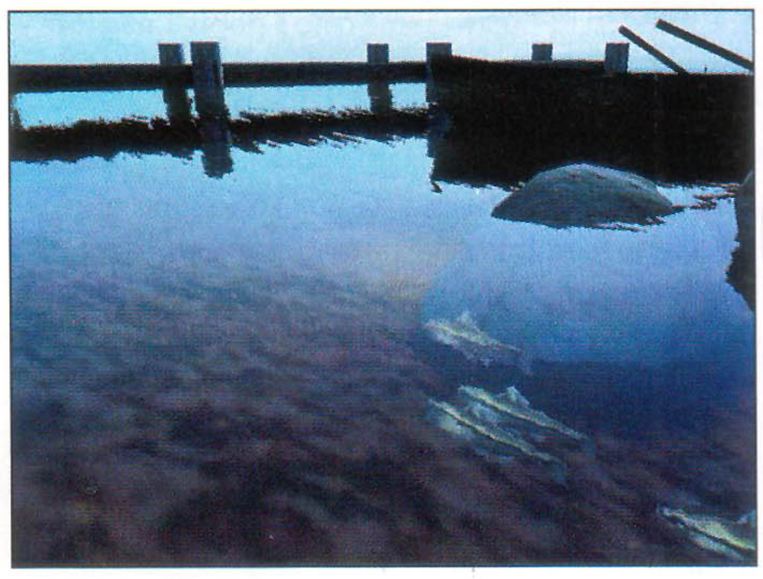
Preuzimanje 3dfx-a je napokon počelo pokazivati isplativost u novom čipu. Jedna od najzanimljivijih tehnologija koju je 3dfx osmislio je svakako *anti-aliasing*. *Aliasing* je nazubljenost rubova na kosim linijama, što nam je bilo normalno u računalnom prikazu slike. No 3dfx nas je razmazio tvrdnjama kako se to može značajno smanjiti. Počeli smo ga primjećivati i biti nezadvoljni. Stariji grafički procesori nisu imali dovoljno snage da vrte igre u viskom rezolucijama koristeći i *anti-aliasing*, ali GeForce 4 je svakako ima.

NA DVAMA MONITORIMA

Matrox je svoju nemogućnost praćenja razvoja 3D-kartica kompenzirao kvalitetom slike i odličnim mogućnostima prikaza na dvama monitorima pa je zbog toga postao izbor poslovnih korisnika. nVidia je odlučila stati i tome na kraj. Dvostruki 350 MHz RAMDAC koji se nalazi u svim GeForce 4 čipovima (pa i u GF4 MX-u koji zapravo i ne zaslužuje to ime) omogućuje mnogo veću kvalitetu slike, ali i spajanje dvaju monitora. Ovaj put mnogo kvalitetnije i jednostavnije izvedeno nego što je to bilo kod TwinViewa na GeForce 2MX-karticama, čak toliko da je



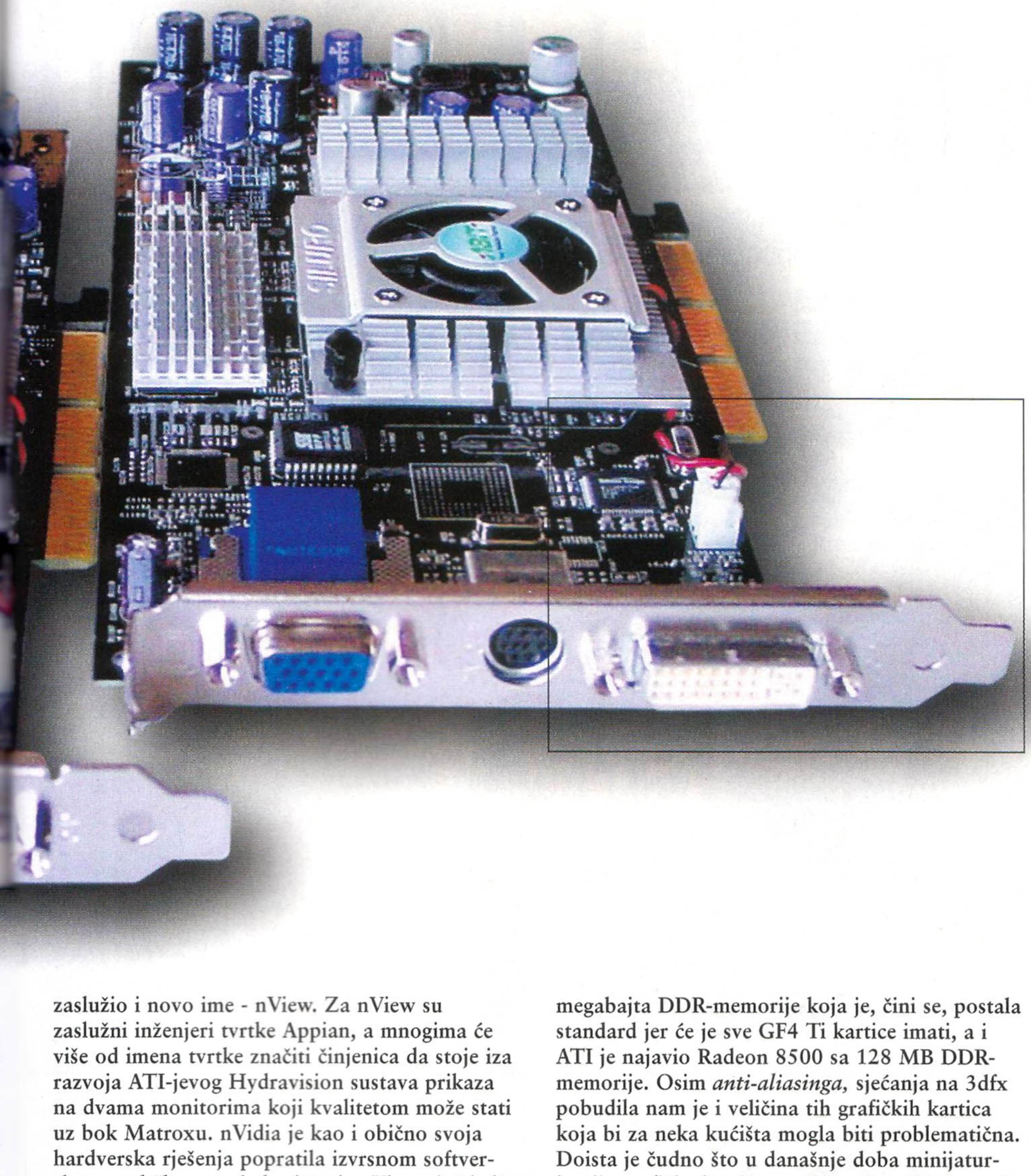


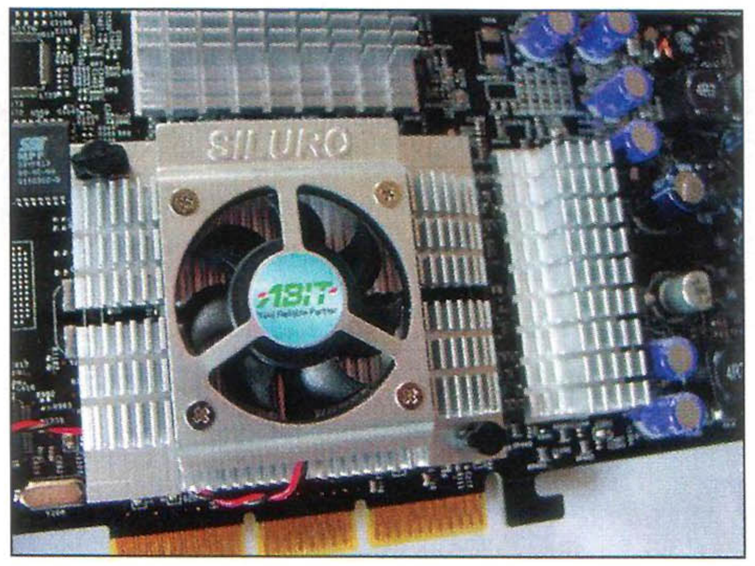


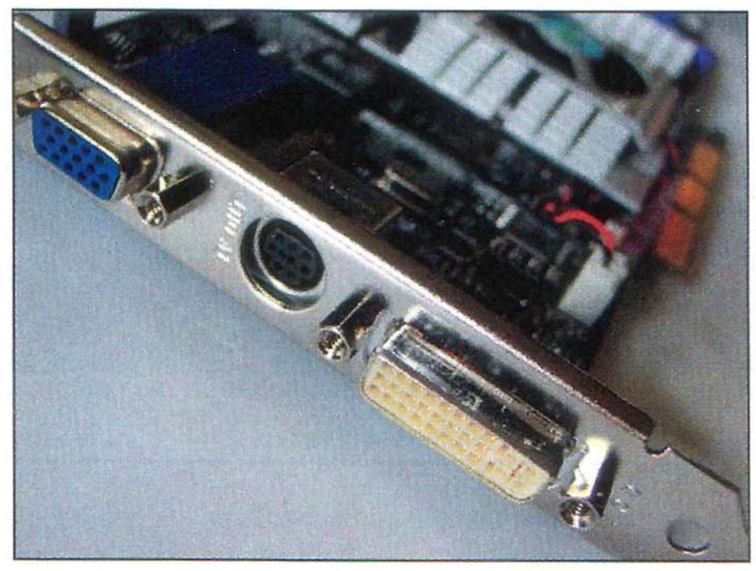
PROIZVOĐAČ	ABIT
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	3280 KN
ZA	BRZINA, MOGUĆNOSTI, TV-OUT, DVI, DRIVERI
PROTIV	VELIČINA KARTICE
DOJAM	BRZA I JAKA GRAFIČKA KARTICA

	KOLIČINA MEMORIJE	GPU CLOCK	RAM CLOCK
GEFORCE 3 TI 200	64	175 MHz	200 MHz
GEFORCE 4 TI 4400	128	275 MHz	275 MHz
GEFORCE 4 TI 4600	128	300 MHz	325 MHz

TESTNA KONFIGURACIJA: **MSI KT266A, 256 MB DDR, ATHLON XP 1600+**

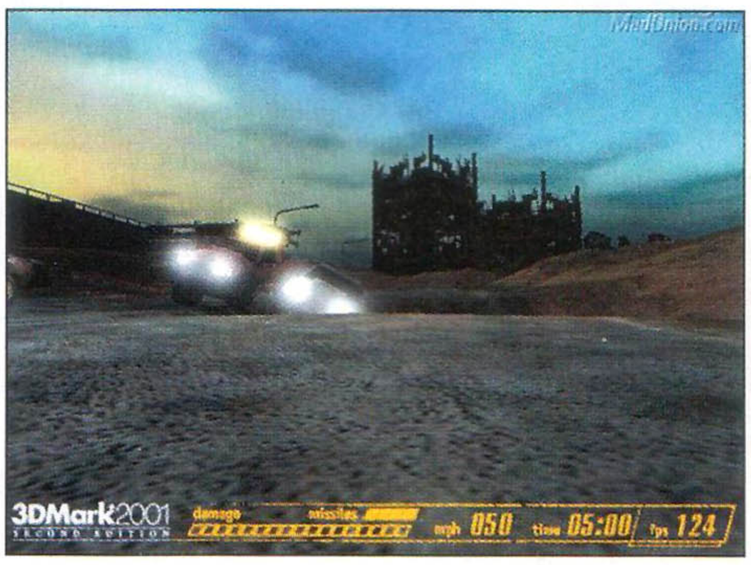


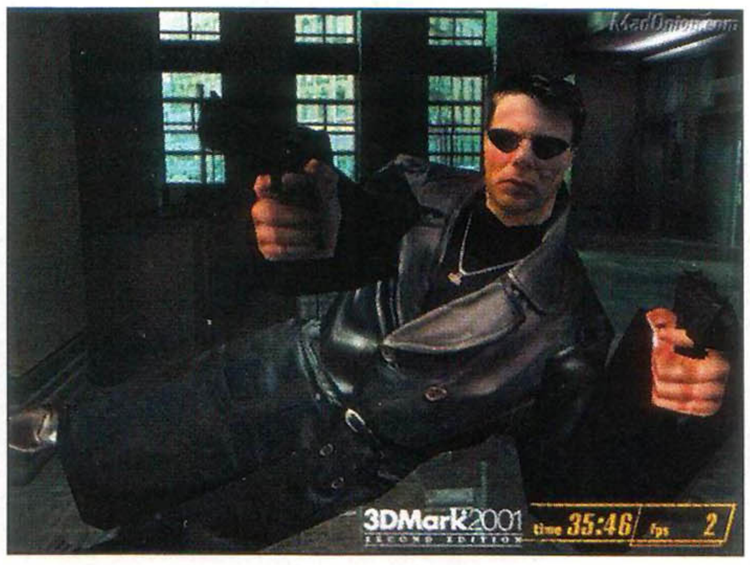


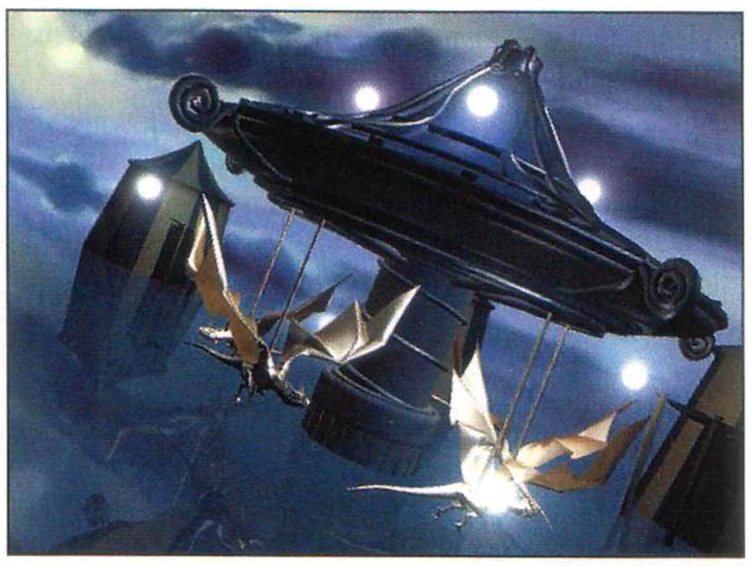


zaslužio i novo ime - nView. Za nView su zaslužni inženjeri tvrtke Appian, a mnogima će više od imena tvrtke značiti činjenica da stoje iza razvoja ATI-jevog Hydravision sustava prikaza na dvama monitorima koji kvalitetom može stati uz bok Matroxu. nVidia je kao i obično svoja hardverska rješenja popratila izvrsnom softverskom podrškom pa je korištenje nViewa još jednostavnije od Hydravisiona. Driver sadrži i *wizard* koji će vas sa samo 11 klikova mišem dovesti do prikaza na dvama monitorima.

Da bi situacija bila kompliciranija, na tržište su izbačena dva GeForce 4 Ti čipa, a najavljen je još jedan. Dva postojeća su GeForce 4 Ti 4400, koji radi na taktu od 275 MHz, i Ti 4600, koji radi na taktu od 300 MHz. Najavljen je Ti 4200 koji će raditi na 225 MHz. Naravno, cijena kartica će ovisiti o njihovoj snazi. Ti 4200 se već nameće kao *best buy* iako još nije ni izašao. Mi smo na testiranje dobili Abitove GeForce 4 kartice Ti 4400 i Ti 4600. Obje su opremljene sa 128 megabajta DDR-memorije koja je, čini se, postala standard jer će je sve GF4 Ti kartice imati, a i ATI je najavio Radeon 8500 sa 128 MB DDR-memorije. Osim *anti-aliasinga*, sjećanja na 3dfx pobudila nam je i veličina tih grafičkih kartica koja bi za neka kućišta mogla biti problematična. Doista je čudno što u današnje doba minijaturizacije grafičke kartice postaju veće. Abit je svoje proizvode opremio S-VHS TV-out priključkom i DVI-priključkom za monitore uz standardni analogni, što baš i ne ostavlja mjesta za nešto drugo na poleđini. Hladnjaci na memoriji na koje smo već navikli su i ovdje s donje strane kartice jer je memorija dvostrana (trebalo je negdje strpati 128 megabajta) pa je u skladu s tim i kartica nešto teža. Što se tiče performansi, pogledajte tablicu testiranja s 3DMarkom 2001 SE. Povećanje snage je više nego evidentno, a kao što smo spomenuli, najimpresivnije je brzo izvođenje testa 8 svjetala. Ostale testove već je i GeForce 3 solidno izvodio.







PROIZVOĐAČ	ABIT
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	NAZVATI
ZA	BRZINA, MOGUĆNOSTI, TV-OUT, DVI, DRIVERI
PROTIV	VELIČINA KARTICE, CIJENA
DOJAM	NAJJAČA GRAFIČKA KARTICA

	GEFORCE 3 TI 200	GEFORCE 4 TI 4400	GEFORCE 4 TI 4600
3DMARK 2001 SE	6456	8953	9389

TESTNA KONFIGURACIJA: MSI KT266A, 256 MB DDR, ATHLON XP 1600+

Bežično

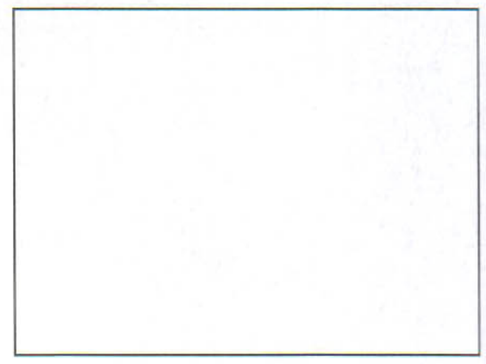
Thrustmaster Firestorm

Joypadi na PC-ju nisu baš popularni zbog malog broja igara koje bi se njima mogle igrati. A još je manje kvalitetnih proizvoda poput ovog









Firestorm se na računalo spaja preko USB-a. No, prije spajanja treba instalirati drivere s priloženog CD-a, a tek potom priključiti odašiljač jer je riječ o bežičnom uređaju. Komunikacija između kontrolera i prijamnika se odvija radiovezom, što je mnogo kvalitetniji način spajanja od primjerice IR-a (infra red) jer ne zahtijeva da uređaj bude u vidnom polju. Instalacija je potpuno funkcionalni *plug and play* i ne pravi apsolutno nikakve probleme. Kontroler koristi baterije AAA-formata, dok se prijamnik napaja iz USB-priključka. Prije igranja treba još samo kalibrirati kontroler u upravljačkom programu. Raspored tipaka je vrlo sličan onom na PlayStation kontroleru, ali su dodane još dvije s donje strane kontrolera, koje možete kontrolirati srednjim prstima, pa ih je sada ukupno 10. Tu su i dvije gljive te višesmjerna tipka koja baš i nije kvalitetna kao ostale, tj. nije dovoljno precizna pa vrlo lako možete izgubiti smjer. Od nedostataka spomenimo mali *delay* koji se javlja prilikom igranja. Naime, naredbe malo kasne, ali to su primijetili tek iskusni igrači PlayStationa. No, ni to nije ništa strašno, potrebno je samo neko vrijeme da se naviknete na kontroler i njegove doista sitne nedostatke.

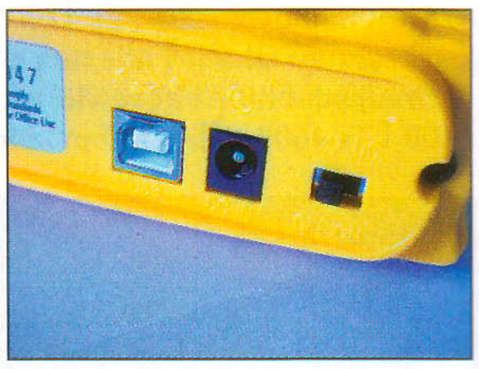
PROIZVOĐAČ	THRUSTMASTER
USTUPIO	FORMEL
CIJENA	327 KN
ZA	KVALITETA IZRADE, ERGONOMIJA, BEŽIČNA VEZA
PROTIV	NAREDBE MALO KASNE
DOJAM	JEDAN OD NAJBOLJIH JOYPADA ZA PC

HDD u kutiji

Buslink 20GB USB Hard Drive

Prijenos podataka je problem još otkad je zastarjela floppy disketa. Mnogi pokušaji zamjene nisu uspjeli uspostaviti standard







USB-sučelje na računalima je otvorilo put prenosivim medijima koji se spajaju na njega. Čak iako računalo s kojeg trebate podatke ili ih stavljate na nj nema drive za medije koje koristite, gotovo sigurno ima USB pa možete priključiti cijeli drive. A kad se već priključuje cijeli drive, onda mediji i nisu toliko bitni, glavni je cilj da im je kapacitet što veći. Padom cijena tvrdih diskova kao logično rješenje nametnulo se spajanje diska na USB-sučelje. Buslink nudi nekoliko vrsta diskova različitog kapaciteta i sučelja preko kojeg se spajaju na računalo. Treba napomenuti da ovo što vidite nije ladica za disk i da se disk ne može izvaditi iz kućišta. Ovo je gotov proizvod. Napajanje je izvanjsko i s uređajem dobivate kabel s transformatorom. Nažalost, nije dovoljno samo ga spojiti na računalo, prije toga potrebno je instalirati drivere, dobro je što oni stanu na jednu floppy disketu, te spojiti disk, koji će OS tada, dakako, prepoznati. Upravljanje diskom isto je kao i običnim EIDE-diskom, razlika je jedino u brzini. USB se čini dovoljan za prijenose do 100 megabajta, a ako pokušate prebaciti 20 gigabajta, za prijenos će vam trebati nekoliko sati. Srećom, danas postoje i brža rješenja, primjerice USB 2.0. Ovaj drive ne podržava brzine tog novog standarda prijenosa koji je višestruko brži i u mogućnosti je skratiti sate čekanja na minute.

PROIZVOĐAČ	BUSLINK
USTUPIO	NOBILIS
CIJENA	1880 KN
ZA	PRENOSIVOST, KAPACITET
PROTIV	POTREBNI DRIVERI, BRZINA USB-A U ODNOSU NA KAPACITET
DOJAM	DOBRO RJEŠENJE AKO ZNATE DA VAM TREBA TOČNO 20 GB HDD-A

hacker.net

HAKERSKI "ORGANIZIRAN I VOĐENI NAPAD" NA ZRAČNE SNAGE SAD-A

Hakeri koji djeluju izvan SAD-a nisu uspjeli ući u računalnu mrežu Wright-Patterson Air Force Base. U jednom se danu dogodilo čak 125 000 pokušaja upada, što su službene osobe nazvale "organiziranim i vođenim napadom" ocijenivši ga jednim od najbolje organiziranih napada na Zračne snage u posljednjih šest mjeseci. Nije poznato jesu li hakeri željeli samo provaliti i peruzeti informacije ili onesposobiti mrežu. Wright-Patterson baza je sjedište odjela za upravljanje materijalima National Air Intelligence Centrea, istraživačkih laboratorija te ureda manadžmenta programa za B-2 nevidljivi bombarder, F-22 nevidljivi borbeni zrakoplov te druge veće sustave oružja. Na istoj je lokaciji i jedan od vladinih najvećih superračunalnih centara.

uvodnik

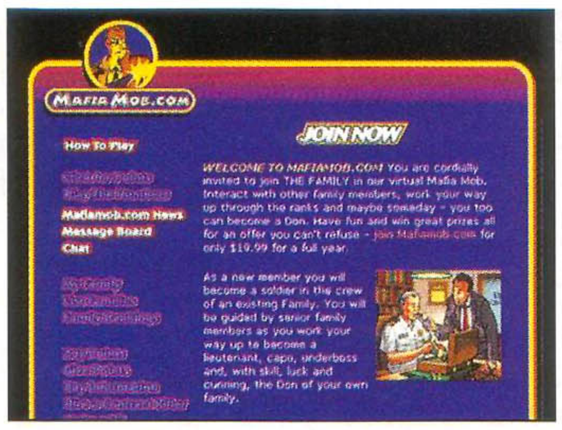
Cybersvibanj obilježit će, po svemu sudeći, Jerome Heckenkamp, a cybernaivčine zapitat će se: tko, što, gdje, kada, zašto? Naime, "mali" Jerome, ili MagicFX, kojemu posvećujemo ovomjesečni Web Top 10 još je jedan u nizu wunderkinda koji su čeprkajući po tuđim sustavima oštetili face poput eBaya, Lycosa, eTrade. Rezultat: samo milijun dolara štete i Jeromeovo uhićenje početkom prošle godine, nakon čega se našao u kućnom pritvoru, i to pod elektroničkim nadzorom. Zabranjeno mu je korištenje računala, mobitela, faksa i igranje videoigara (ima li veće kazne?). Haker je sud pretvorio u pravi cirkus, a suđenje ga očekuje uskoro. Njegovi simpatizeri smatraju da iza cijelog slučaja stoji FBI-eva zavjera (Mulder, naravno), a suosjećate li se i vi s nestašnim MagicFX-om, potporu mu možete dati na www.freesk8.com. Početak proljeća nije bio ništa bolji niti za već u *very bad* smislu spomenuti FBI koji će morati razgolititi svoj sustav nadzora bezobraznih i zločestih mailova, ali ni za CIA-u koja je na vlastitu sramotu uhvaćena na *cookie* djelu. Kao vrhunac događanja mogli bismo spomenuti kaos u Zračnim snagama SAD-a, koje su 1941. osramotili Japanci, nešto poslije ET, bin Ladena su preživjeli, a sad su ih eto napali hakeri, i to čak 125 000 puta u jednom danu, doduše bezuspješno. Upornost se možda ne isplati uvijek, ali zato godina u kojoj živimo svakako obećava!

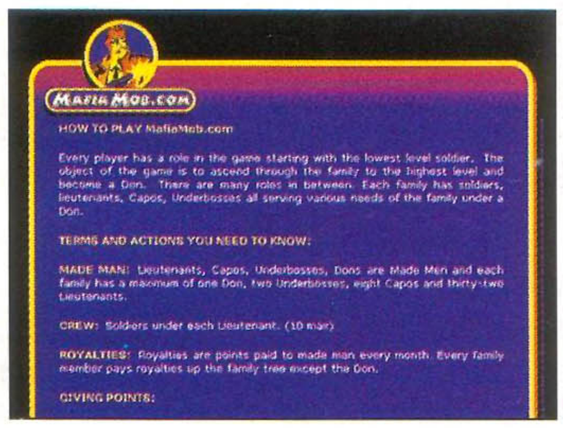
Blanka Matković

Go SITE MJESECA **www.mafiamob.com**

La vita e bella







Oduševio vas je "Casino", "Kum" vam je oduvijek bio uzor, privlače vas akcija, napetost i krv, pa bi vam najveći gušt bio postati faca pred kojom bi se tresli gadni, do zuba naoružani tipovi ubojitog pogleda i još ubojitije šake. Ne zanima vas vuče li korijene iz 9. ili 13. stoljeća, a niti jesu li prvi neprijatelji bili Arapi ili Francuzi. Zanima vas jedino jesu li živi ili mrtvi te jesu li vam svi članovi organizacije potpuno odani i vjerni kodeksu šutnje. Jer vi ste ipak glava obitelji, *big boss* organizacije koja nije klub za bogataše na ladanju niti mjesto za nekakve šahfreakove. Mafija je religija i bilo što manje od toga potpuno je neprihvatljivo. A vi ste, naravno, don, opakiji od Al Caponea i nemilosrdniji od Johna Gottija, ili barem na najboljem putu da to postanete.

Dobro došli u brojnu mafijašku online obitelj! Vaš mukotrpni put od "malog od palube", Sgarriste do Capo Crimini počinje na www.mafiamob.com. Novopridošli član prvo postaje pripadnik jedne od već postojećih mafijaških obitelji te se, vođen od strane starijih pripadnika klana, polako uspinje na ljestvici mafijaških položaja ovisno o prikupljenim bodovima, dakako! Krajnji cilj, ne i nedostižan onima diktatorskih sklonosti, svakako je postati don. Treba računati na to da život unutar pojedine obitelji neće uvijek biti med i mlijeko pa se pripremite na to da su međusobna natjecanja i obračuni iznimno brutalni. Ponekad ćete morati za glavu skratiti i pripadnika vlastitog klana jer prijeti vašem položaju ili ćete morati obaviti časnu dužnost te smaknuti gada koji predstavlja svojevrsnu prijetnju vašoj obitelji. Posla će uvijek biti, a ne želite li zaprljati ruke, jednostavno unajmite plaćenog ubojicu. Ne treba zaboraviti ni šefa policije koji bi vas u nezgodnom trenutku mogao vaditi iz bukse. Sve to za hrpu zelembaća na računu u Švicarskoj ili nemoralne fotografije njegove supruge, aktivne članice svih dobrotvornih društava i redovite posjetiteljice nedjeljne mise! Da sve ne bi ipak bilo totalno okrutno i da se plahe duše ne bi osjetile bačene lavovima, na stranici možete proučiti detaljne upute o prikupljanju bodova, napredovanju i dužnostima pojedinog mafijaškog položaja, odnosima u obitelji, smaknućima i unajmljivanju *hitmana* te zaštiti obitelji i preuzimanju poslova. Prava je šteta što će vas sva ta zadovoljstva i užici stajati 20 dolara godišnje članarine!

novosti

PRVI PALMOV WEB-BROWSER ZA HANDHELDE

Palm je na CeBitu predstavio web preglednik za svoja ručna računala koji može čitati bilo koje stranice s Interneta, što znači i one koje nisu prilagođene za prikaz na PDA-uređajima. Novi preglednik pod imenom Palm Web Browser čita HTML-kod koristeći sofisticiranu tehnologiju za kompresiju podataka kako bi se tekst što brže učitao, dok se slike downloadaju u pozadini. Preglednik je vrlo bogat opcijama, ima bookmarkove, cache, mogućnosti off-line pregledavanja prethodno učitanih stranica, history folder i još mnogo dodataka, a bit će preveden na 6 jezika.

CIA UHVAĆENA S COOKIEJIMA

Američka CIA uhvaćena je s prstima u kutiji Internet "kolačića". Agencija je uklonila *cookie* sa svoje web stranice nakon što je jedna privatna skupina otkrila slučaj. *Cookieji* su male datoteke koje mogu pomoći pri surfanju prepoznavajući navike korisnika, no mnogi ih kritiziraju zbog povrede privatnosti jer se njima može pratiti pregledavanje weba. Američka vlada zabranjuje uporabu *cookieja* koji prate web navike korisnika duže vrijeme. Upravo je jedan takav dugogodišnji na CIA-inom siteu pronašao Daniel Brandt, predsjedavajući privatne skupine koja se bavi znanjem i poslovanjem, Public Information Research. Spomenuti je *kolačić* čuvao informacije o ključnim riječima po kojima je korisnik pretraživao, što daje uvid u područja njegova interesa.

DO 2005. MILIJARDA LJUDI NA INTERNETU

Prema predviđanju IDC-a, do 2005. Internetom će se u svijetu koristiti 943 milijuna ljudi, a ostvaren promet tom najvećom svjetskom virtualnom mrežom bit će 93 puta veći negoli 2000. g. Svaki dan Internetom prođe oko 24 432 terabajta podataka, a za tri godine korisnici Interneta će ostvarivati promet od gotovo 2,3 milijuna terabajta podataka na dan. Analitičari tvrde da je demografski prikaz onih koji imaju pristup Netu pokazao da Internet u posljednjih nekoliko godina sve više zanima one koji imaju manja primanja te nacionalne manjine. Osim toga, i glasovni će se promet putem Interneta povećati za osam puta te godine.

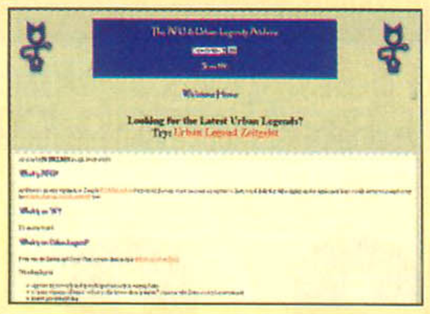
ASK JEEVES SVE POPULARNIJI

Broj ljudi koji koristi tražilicu Ask Jeeves porastao je u protekloj godini za 174%. Britanski site Askjeeves.co.uk, čiji je domaćin ugađeni batler, odgovorio je na pola milijardi pitanja otkako je lansiran prije dvije godine. Ta je tražilica druga najpopularnija u Britaniji te osmi najpopularniji site općenito. Najtraženije žene koje je dosad tražio Jeeves su Britney Spears, Kelly Brook i Jennifer Lopez, a muškarci David Beckham, Brad Pitt i Jack Ryder.

web.vodič

WEB TOP 10

1 www.urbanlegends.com



Ništa nije jače od mita, naročito onog koji počinje riječima "Prijatelj prijatelja mog prijatelja ispričao mi je…". Odličan site prepun bizarnih priča i nevjerojatnih zanimljivosti koje su nažalost uglavnom izmišljene. Legende su razvrstane u 25 kategorija (filmovi, smrt, hrana, znanost, droga, celebrities, religija, knjige, Disney, životinje, politika, pjesme itd.), a prikupljene su iz članaka objavljenih u Usenet grupi art.folklore.urban.

2 http://thehouseofcards.com



Stranica koja bi mogla spasiti život mlađahnom hakeru Jeromeu, glavnom junaku ovomjesečnog uvodnika. Naravno, bude li mu u ćuzi dopušteno uopće primirisati tipkovnici. Osim toga, stranica se preporučuje svim istinskim ljubiteljima kartaških igara. Štreberi će ovdje pronaći sve informacije o tradicionalnim, dječjim i drugim kartaškim igrama te naučiti ponešto o igraćim kartama, njihovoj povijesti i slično. Oni kojima je životno moto "All I wanna do is have some fun" preskočit će *tutorialse* i baciti se na "stvar", a sadržaji su doista raznoliki: od Pokemona do bridgea, od solitairea do pokera. Na ovoj stranici ne samo da ćete se moći igrati online, nego ćete moći naučiti i pravila svih kartaških igara te downloadati softver dostupan i za Windowse i za Macintosh. One dubljeg džepa razveselit će činjenica da će se na njoj moći iskopati i igre za PalmOS.

3 www.fromhellmovie.com



"Jednog dana ljudi će pogledati u prošlost i reći da sam ja stvorio 20. stoljeće", izjavio je Jack Trbosjek, strah i trepet londonskih uličica 1888. Bio je prva velika zvijezda tabloida, jedan od najozloglašenijih i najzagonetnijih serijskih ubojica u povijesti te kao takav vjerojatno je zaslužio odličnu web stranicu izrađenu u Flashu. Na njoj ćete se nauživati krvavih razglednica, screensavera, backgrounda i fotografija te saznati sve o cjelokupnoj filmskoj ekipi zaslužnoj za tu mračnu i depresivnu priču o nasilju, korupciji, siromaštvu i prije svega čovjeku koji je u samo deset tjedana ubio pet žena te svojim okrutnim djelima stvorio napetu atmosferu u kojoj su se izmjenjivale glasine i tračevi sa strahom i panikom. Film "From Hell" predočio je jednu od najpopularnijih teorija o krvniku koji nikad nije uhvaćen, a njeni korijeni zadiru čak i u samu kraljevsku obitelj i vrhove britanskog društva.

4 www.halloween.com



Iako nas nekoliko mjeseci dijeli od Noći vještica, nikad nije prerano za pripreme. Barem ne ako želimo da sve bude uistinu savršeno *spooky*. Ako i vas muči pitanje kako nasmrt prestrašiti čangrizavog susjeda čija pudlica svakodnevno ostavlja… ispušta… ono… baš pred vašim vratima, odgovor je ovaj "gotički" site koji predstavlja svojevrsnu arhivu linkova na najbolje stranice o ovoj tematici : vampiri i vampirice, engleske i njemačke legende, filmovi o krvopijama, vještice, vukodlaci, okultno i misteriozno, duhovi i uklete kuće, sve o Halloweenu, priče, igre i ostale zabavne aktivnosti, humor te naposljetku Halloween online shop.

5 www.popcultmag.com

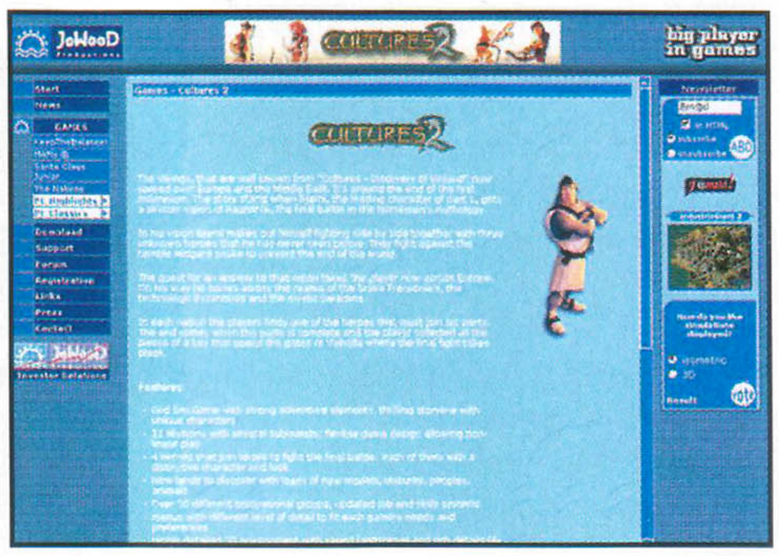


Neobičan online magazin posvećen pop kulturi na čijoj će vas uvodnoj stranici dočekati nasmijana faca Hackerovog urednika u dobi od 2 do 3 godine. Site je nastao zbog nedostatka časopisa koji bi isključivo bili posvećeni pop kulturi i svim njenim aspektima, a htjelo se izbjeći upravo ono što je bilo u središtu pozornosti ostalih "pop" magazina - celebrities i njihove posljednje "avanture". Ukratko, na ovim ćete stranicama pronaći povijest pop kulture, eseje, ponešto o knjigama koje se bave tom tematikom te velikanima koji su joj dali pečat, a tu su još i kviz, popis najgorih obilježja američke pop kulture, DVD-ovi, igre, fenomeni.

Games corner

www.jowood.com

Vraćaju se Culturesi



Evo nam još jedne igre koja će se temeljiti na načelu "budi Stvoritelj", u ovom slučaju drevnih vikinga. Priča govori o Bjamiju, glavnom liku prvog dijela koji kreće na dug put u potrazi za ostvarenjem svojih vizija koji će ga odvesti do zemalja velikih naroda, Bizantinaca, Saracena i Franaka, te će u svakoj od njih naš Bjami pridružiti po jedan lik svojoj družini. Sve će to kulminirati u Valhalli, gdje ga očekuje konačna borba za spas svog naroda. *Cultures 2* bit će podijeljen na 11 misija, a svaka će imati i po nekoliko podkvestova. Zanimljivo je to što nećete biti osuđeni na strogo linearno igranje, nego ćete često moći sami odabrati put kojim ćete ići i vi i radnja. Kao i u originalu, i ovdje će okoliš biti u 3D-okruženju, samo što će posvećenost detaljima biti izraženija, dok će karte biti i do 20 puta veće! Vrlo hrabre izjave, zar ne? Okoliš kojim ćete se kretati bit će podložan svim klimatskim uvjetima te se ovisno o njima i mijenjati. Isto tako, bit će nastanjen različitim ljudima, životinjama i što-ti-ja-znam-kakvim-sve-ne živim i neživim bićima. Uglavnom, sve što od jedne igre ove tematike možete i očekivati. Dodamo li tome još unaprijeđen AI i poboljšan tutorial, očekujemo da bi igra mogla zadovoljiti ljubitelje *Culturesa*, a možda i širu publiku.

www.farwest.de

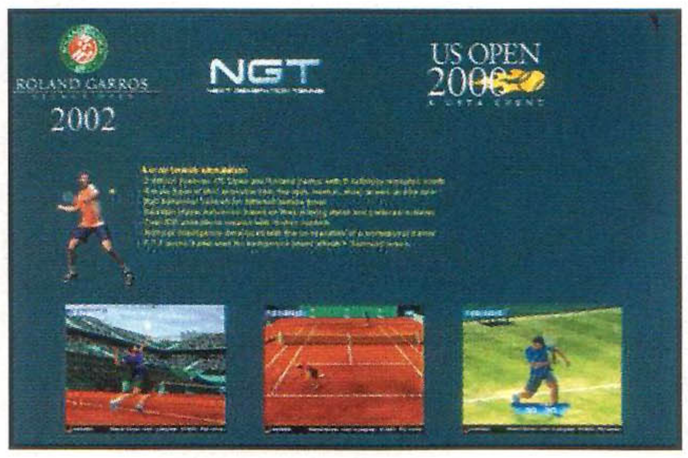
Wild wild west

Nakon proslavljenih Desperadosa i manje proslavljene Americe, uskoro nam stiže još jedna igra s tematikom Divljeg zapada - *Far West*. Za razliku od revolveraša, šerifa, Indijanaca i drugih opasnih osoba onoga vremena, ovdje ćete igrati ulogu najobičnijeg farmera i uzgajivača stoke. Kao što i pretpostavljate, cilj vam je od gole prerijske parcele napraviti bogat i plodan ranč. Kao i svaki drugi poljoprivrednik bilo gdje u svijetu, od Vladivostoka do Zaboka, susrest ćete se s uobičajenim problemima poput suša, stočnih bolesti, prijetnji lokalnog moćnika i sl. O vama ovisi kako ćete rješavati te probleme, no opće je poznato da su se tada problemi najbolje rješavali olovom. *Far West* bit će hibrid simulacije, strategije i arkadne igre u stvarnom vremenu, tako da bi mogao zainteresirati šiti krug igrača. Izvedba igre te grafika neodoljivo podsjećaju na legendarne *Desperadose*, stoga nije teško pretpostaviti što se njemačkim programerima uvuklo pod kožu. Igra će podržavati već standardni multiplayer bilo putem lokalne mreže, bilo putem Interneta. Svi ljubitelji tog tipa igara i te tematike moći će *Far West* potražiti u trgovinama već idući mjesec.



www.wanadoo-edition.com

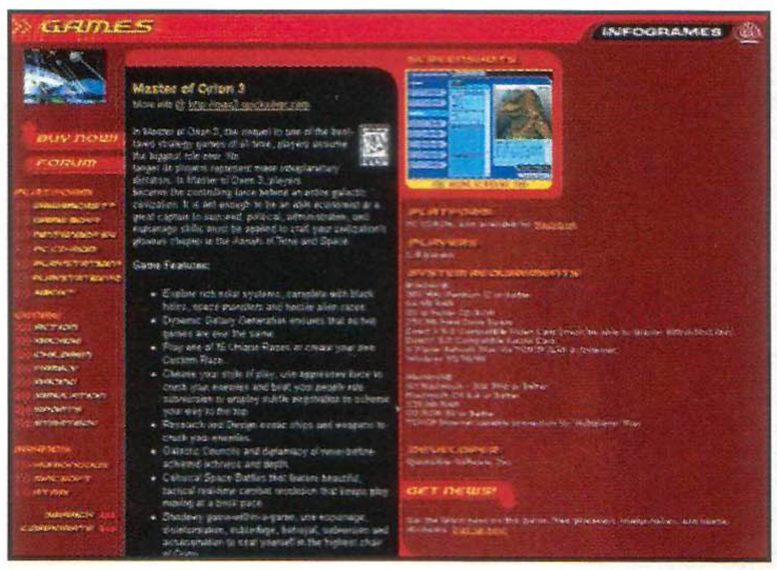
Konačno dobar tenis?



Novu simulaciju tenisa, *Roland Garros 2002*, prati dobar glas kao prvi pravi (i igrivi) tenis na PC-jima. I doista, prisjetite se kad ste posljednji put na računalu igrali taj *fancy* sport (sjeća li se itko *International 3D Tennisa?*). Bilo kako bilo, *RG* ima službene licencije za dva Grand slam turnira, US Open i Roland Garros. Svi će tereni biti vjerno preneseni do najsitnijih pojedinosti, dok će o vrsti podloge ovisiti brzina loptice, tj. same igre. Ponuđena su vam 4 osnovna udarca reketom, lob, top spin, normal i slice, a primitivno razbijanje reketa o pod nažalost je izostalo. Jedino što ovom tenisu nedostaje, gledajući ga kao nedovršen proizvod, je broj licenciranih tenisača. Naime, na raspolaganju vam je 6 tenisača i 4 tenisačice sa samih vrhova ATP-ljestvica, što znači da ćemo teško pronaći nekog od naših predstavnika. Ipak, tješi nas da je tih desetero likova predstavljeno u više od 500 (!) animacija dobivenih motion capture tehnologijom, kao i svojim jedinstvenim značajkama od izgleda do ponašanja. Programeri ponosno ističu da je igra stvarana uz savjete profesionalnih trenera i tenisača te da ćete joj moći zamjeriti što god želite, ali realnost - ne. Uz te slatke riječi pozivaju vas da ukažete povjerenje njihovom proizvodu negdje krajem proljeća kad se pojavi na tržištu.

www.us.infogrames.com

Želite li biti diktator galaksije?



Svi oni koji žele moći će to iskušati i postati čim *Master of Orion 3* ugleda police multimedijskih trgovina, znači uskoro. Kao treći nastavak ove relativno popularne svemirske trakavice, niti on neće previše odstupati od stereotipnog, ali iskušanog sustava igre koji je često jamac kvalitete i igrivosti. Da, ponovno će nam tu biti sve one prekrasne opcije i mogućnosti prijeko potrebne za uspješno podizanje superiorne civilizacije. No, kako nam treći nastavak dolazi nakon duže pauze, bilo je za očekivati da će se izvršiti neke izmjene i pridodati nekoliko novih sitnica. Tako da ćete se uz dosadašnje navigacijske i ekonomske vještine ogledati i u politici, administraciji i špijunaži, kako god to izgledalo. Još jedan od noviteta bit će i zanimljiva multiplayer igra do osam igrača utemeljena na unaprijeđenom turn-based sustavu. *Master of Orion 3* bit će krajnje nezahtjevan pa ćete ga moći igrati već i na slabijem P2! To ne mora rezultirati slabijoj grafičkom izvedbom - ako je suditi po screenshotovima s ovih web stranica, grafika će biti na pristojnoj razini. Karipski diktatori, jeste li spremni za veći zalogaj?

web.vodič

WEB TOP 10

www.gamepro.com



Savršena stranica za veliku djecu koja bogatstvom sadržaja i kvalitetom odskače od mnogobrojnih siteova sličnog sadržaja, dakle gamerskog. Gamepro.com online je izdanje GamePro magazina, jednog od najprodavanijih časopisa o videoigrama na svijetu. Osim standardnih rubrika (Vijesti i Recenzije), tu je i cijela hrpetina demoinačica novih igraćih hitova te različiti zabavni sadržaji: DVD-ovi, filmovi, knjige, glazba, intervjui, stripovi itd. Podjednaka je pozornost posvećena PC, GameCube, Playstation 1 i 2 te Nintendo i Xbox igrama.

6

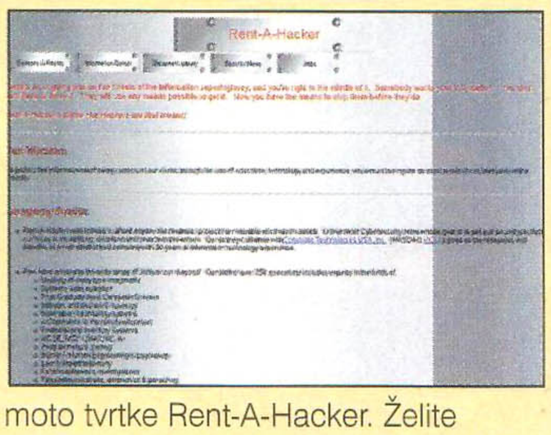
www.xboxhacker.net



Iako su stručnjaci zaključili da najnovija Microsoftova igraća konzola nije ponudila onoliko koliko je bilo obećano i da su vlasnici uglavnom razočarani, to ipak ne bi trebao biti razlog da ne zavirite na ovaj edukativni site čiji je moto otprilike: rastavimo Xbox na dijelove, dobro ga protresimo i pročačkajmo, odhakerajmo svoje, zatvorimo ga i pravimo da se ništa nije dogodilo! A da biste to uspješno mogli obaviti potrebno je, dakako, upoznati malu kutiju uzduž i poprijeko te saznati sve o hardveru koji je Bill unutra skrio. Stoga ćete na ovom siteu pronaći vodiče kroz Xbox "sitnice koje život znače", od hard drivea i videokonektora do nekoliko zanimljivih download fileova.

7

www.rent-a-hacker.com



Ili "Kako biti dobar zločo!". "Na informatičkim se autocestama odvija pravi pravcati rat u čijem se središtu nalazite i vi. Netko želi vaše informacije. Jasno, vi mu ih ni u ludilu ne želite isporučiti na pladnju. Zato će se taj netko koristiti svim raspoloživim sredstvima da dobije što želi. Vi sad znate način, a imate i sredstva kojim ćete ga zaustaviti." Nije reklama za CIA-u, nego moto tvrtke Rent-A-Hacker. Želite "srediti" mail zločestom bratu? San vam je *kulerski* obaviti jedan mali DDoS napad na Hinetov server? Ako je tako, onda ovaj site možete slobodno zaboraviti. Jer, ovdje su *bad guys* zapravo na strani *good guysa* te iako su stručnjaci za *bad guys* ispade, drže se zakona, totalno su posvećeni *good guys* spikama, ljudi su od riječi i tu su da vam pomognu u svemu osim u ilegalnim slobodnim aktivnostima. Cilj ove tvrtke je zaštita informatičke tehnologije klijenata koji imaju dubok džep i mogu si priuštiti usluge 350 vrhunskih informatičkih stručnjaka.

8

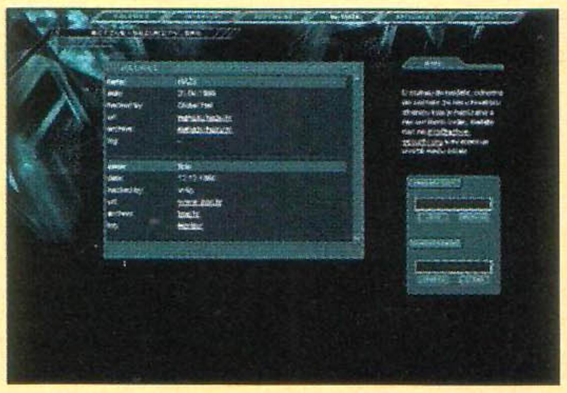
www.averi.hr/world-virus



Naziv sitea od kojeg se nekima ledi krv u žilama (virus!!!) krije sasvim solidnu, usto još i hrvatsku, stranicu koja vas svojim dizajnom zacijelo neće oduševiti, ali bi vas zato mogla zaintrigirati svojim sadržajem. Site je uglavnom fokusiran na viruse, hakeraj i srodne nepodopštine, pa ćete na njem pronaći mnoštvo knjiga, skripti, tutorialsa i programčića koje možete downloadati. Osim toga, stranica krije još neke zanimljivost zbog kojih će i *freakovi* nekih drugih vrsta doći na svoje. Tu su još mp3, DVD-titlovi, referati i lektire te nešto sadržaja za kreativan gubitak vremena – SMS-vicevi i tekstovi različitih pjesama.

9

www.active-security.org



Još jedan domaći uradak posvećen sigurnosti na Internetu, no ovaj put impresivnog i totalno *cool* dizajna. Ovaj je site sadržajem vrlo sličan prethodno spomenutoj stranici, a na njemu ćete pronaći tekstove o DoS napadima, virusima, crakerima, intervjue, popis najvećih hakerskih napada na hrvatske siteove te download nekih manjih antivirusnih programa.

10

CS kutak

Nick aka Pero

Želite se uključiti u CounterStrike zajednicu, ali nemate dovoljno mašte za osmišljavanje svojeg borbenog *nicka*? Spasonosno rješenje leži u Counter Strike Name Generatoru. Odsurfajte na

http://www.cscentral.com/features/nc/,

upišite svoje ime i prezime te pričekajte sekundu dok vam program ne izgenerira *nick*. Ako i niste skloni ovakvoj vrsti sugestije,
posjetite ovaj site, zabava je zajamčena.

Volareeee...

Siniša Ilakovac - Illa, naš najplodniji dizajner nivoa, izdao je prvu beta-inačicu Counter Strike mape pod nazivom "de_volare" koja je privukla veliku pozornost igrača diljem svijeta, a beta2-inačica mape već je završila u Fusion packu.
(Prije te mape samo se jedna pojavila u ovom packu).
Postoji mogućnost da se 'de_volare' pojavi i u službenoj 1.4 inačici CS-a.

LINK: **http://illa.gamer.hr**

Novi CS serveri

Naš vrli ISP Hinet digao 2 Counter Strike servera.
Serveri su testirani od strane domaće Counter Strike zajednice i ocijenjeni dobrima za gejming.
IP adrese servera:
195.29.150.68:27015 -= HThinet Public I Counter-Strike =-
195.29.150.68:27030 -= HThinet Clan Counter-Strike =-

Nema više OGC-a?

Osoba koja je razvila OGC, najpoznatiji cheat za Counter Strike, odustala je od daljnjeg razvoja te varalice, a source kod je javno objavljen na Internetu. OGC je
dakle napokon pokojni, no očekuje se navala novih cheatova utemeljenih upravo na objavljenom OGC source kodu.
Zemlja se i dalje okreće.

Čestitke

Najbolji HR CS klan, Lemmings Effect, žanje nove uspjehe. Trenutačno su na 4. mjestu austrijskog laddera na ClanBaseu. Dosad su Lemmingsi odigrali sedam službenih susreta iz kojih još nisu izašli poraženi. Nadamo se da će stopama Lemmingsa krenuti i novoosnovana hrvatska CS reprezentacija, čiji je kapetan Nexus66, najstariji domaći CS igrač.
U reprezentaciji su osim Nexusa i Shoole, Stile, RaM, Optimist, Obese, kwar, jeremiah, Ground, Fatman, Elejah i Aljosha.
Naši su ušli u skupinu B zajedno s Francuskom, Slovenijom, Njemačkom, Norveškom i Španjolskom.
GoGo & Happy Fragin HR CS!

Wolfenstein

Novi W serveri

Ekspanzija Wolfenstein scene u Hrvata rezultira sve učestalijim otvaranjem virtualnih bojišnica od strane domaćih ISP-a. Dosad jedini domaći server, popularni Iskonov Butcher's Shop, dobio je i svoje pandane od strane VIP-a i Globalneta. Rasterećenje "mesnice" osjetilo se već prvi dan nakon pokretanja VIP Wolf servera na kojem se ping vrti u oscilaciji 40/60, što je bilo iznad očekivanja domaćih Wolf playera. Odnedavno se možemo spojiti i na Globalnetov server čiji je ping, pohvalno, još i manji (40/50), no ja ga nisam iskušao jer se Globalnetovi serveri još nisu patchirali posljednjim zakrpama i Punk Buster zaštitama od varanja.
Serveri:
GLOBALNET: 213.149.32.30 :26000
213.149.32.30 :27000
VIP 212.91.96.137: 27970
ISKON: 213.191.133.22: 27960

Švapski bug

Kao i svaka nova igra, tako i *Wolf* pati od bugovitosti koje se svakodnevno otkrivaju.
Jedna od glupljih stvari je tzv. "teleport" na mapi Assault. Ako igrate kao Axis, izađete li iz hangara i pređete mitraljeskom gnijezdu, nakon što se odvojite od istog bivate teleportirani izravno na savezнички radar. Idealna stvar za rješavanje partije u korist sila osovine, i to u roku od jedne minute. Dok su saveznici u napadu na "gate", dovoljno je jednog inženjerca teleportirati na tower i možete slaviti. Bug je ispravljen novim patchem 1.3, no i nakon toga pronašao sam još jedan sličan nedostatak s mitraljeskim gnijezdom na mapi "Base". Ovaj vas put umjesto teleportacije čeka fino propadanje kroz mrak gdje možete samo gledati kako cijela mapa Baze ostaje iznad vas. Patch 1.31 to nažalost nije ispravio.

MTE sedmi na CB-u!

Hrvatska Wolfenstein scena ovaj je mjesec učinila još jedan korak naprijed.
Naš najuspješniji klan [MTE] nanizao je više od 20 uzastopnih mečeva u mjesec dana, što je rezultiralo ulaskom među prvih 10 ekipa na Clan Base ljestvici. Istina je da je MTE nakon što je zasjeo na 10. mjesto pao ispod 30. No, nakon konsolidiranja u redovima i 3 uzastopne pobjede, gdje su pali neki od najboljih (npr. naizgled neoborivi njemački klan -HEL-), MTE se trenutačno zasluženo odmara od gusto nanizanih mečeva, čvrsto držeći sedmo mjesto.
LINKOVI:
http://mte.gamer.hr
http://www.clanbase.com

Još puno žganaca...

Na Clan Baseu se odnedavno u šarenoj hrpi nacionalnih ikona može vidjeti još jedna hrvatska zastava. Klan -DoJaJa- priključio se klanovima [MTE] i =CWM= i trenutačno drži poziciju kao klan s najboljim omjerom odigranih mečeva. Naime, jedan jedini "clanwar" koji su -DoJaJa- odigrali završio je maksimalnim rezultatom od 8:0 za njih. U tom se susretu, nažalost, nasuprot klanu -DoJaJa- našao naš treći klan =CWM= koji je nakon tog poraza odlučio sjesti na loptu, zamrznuti aktivno igranje na ClanBaseu te uzeti mjesec dana pauze posvetivši se prije povratka ligi isključivo treninzima i razvoju ratnih taktika.
LINKOVI:
http://dojaja.gamer.hr
http://mte.gamer.hr

UT

Šteta1

Jedna od najvećih ikona svjetske UT-scene i jedan od malobrojnih pravih profesionalnih klanova, njemački klan Ocrana, prestao je s aktivnim gejmanjem Unreal Tournamenta. Njihov primjer nažalost slijedi i klan MTW (Mortal Teamwork), također profesionalci i ništa manje legende UT-scene.
Klanovi više nisu nalazili onog početničkog gušta u igranju. Prava šteta, pogotovo za MTW koji je u 153 klanska meča odnio nedostižnih 150 pobjeda, dok su jedina 3 poraza u karijeri doživjeli upravo od Ocrane za što im se MTW poslije u mečevima itekako osvetio, s čak više od 15 pobjeda.
Sami članovi MTW-klana redovito su osvajali nagrade na lanovima. Unatoč raspadu, zacijelo će i dalje sloviti kao najveća snaga TDM gejmanja.

Šteta 2

Hrvatsku UT-scenu također potresaju krize, doduše pruzrokovane nekim drugim razlozima. Klan "X-Factor" je iz zasad nepoznatih razloga odlučio raspuštajući svoje članove napustiti netom pokrenutu HR UT-ligu.
Dio članova "X-Factora" odlučio se na osnivanje novog klana. Da jedna nevolja ne dolazi sama, dokazuje i vijest da je Storm, lider klana "Lemmings", objavio da će se dio članova njegovog klana morati odreći članstva u klanu jer će ih zamijeniti potpuno novi članovi.
Zanimljiva je i činjenica da su ta dva klana počeli gejmati i Q3, udruživši se s nekolicinom etabliranih igrača hrvatske Q3 scene.
LINK: **http://utliga.gamer.hr**

Repka lošeg pinga

Što se tiče hrvatske UT-reprezentacije, napokon su izvučene i skupine za CTF NAtions Cup u kojem se Hrvatska našla u 4. skupini zajedno s Nizozemskom, Portugalom, Izraelom i Danskom. Već sad članovi repke prognoziraju najgori mogući ping na leđima Hrvata, no što ih ne razbije, ojačat će ih. :-)

Q2

Naši dečki u =VV=

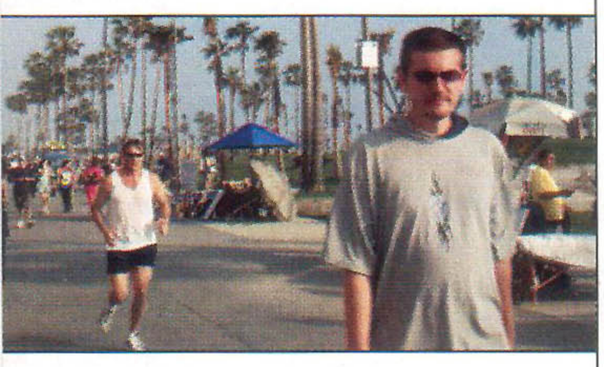
Prošli smo put govorili o uspjesima Q2 klana Speed, no osim njega moramo spomenuti i Vae Victus [=VV=], jednako kvalitetan klan koji broji naše članove i natječe se u Clanbase Premier ligi. Kako je to prilično velika liga (otprilike 60 klanova na godinu), podijeljena je na podlige: Premier, Drugu i Treću. Premier liga se dijeli na A i B skupinu. Speed se nalazi u skupini A te realno ima lakši posao za prolaz u četvrtfinale, dok je =VV= u B skupini, gdje bi moglo biti problema. Predstoje im susreti s dvama vrhunskim europskim klanovima (eA, prošlosezonski finalisti Clanbasea, i Unmatched, mnogima poznat po osvajanju Q3 Clanbasea prije nekoliko sezona koji je pojačan najjačim europskim igračem, Purrijem).
Neizbježno je spomenuti da =VV= klan ima 4 engleska reprezentativca (Engleska je bila polufinalist natjecanja Q2 reprezentacija) te 2 hrvatska (Dx, Dado).
Zasad sudjeluju u Clanbase ladderu (trenutačni omjer pobjeda i poraza je 3:1), Clanbase Cupu (Premier liga) te Jolt ligi (2. liga). VV je trenutačno treći klan u VB, što je pohvalno ako se zna da dečki igraju zajedno tek dva mjeseca, a konkurenti su im klanovi koji postoje već četiri godine. Naši dečki u VV-u su Dx, Fritz (tactics arranger) i clan leader Dado.
LINK: **http://vv.gamer.hr**



Damir Šlogar – hrvatski programer u redovima kanadske tvrtke Digital Illusions

Glad za programiranjem

Razgovarao Zoran Žmirić



Battlefield 1942, Shrek, V8 Challenge, Pryzm, Rallisport Chalenge samo su neke od igara za različite platforme za koje ste sigurno čuli, bilo da ste o njima čitali u Hackeru, ili na stranicama Digital Illusionsa, najvećeg kanadskog proizvođača igara. Ono što sigurno niste znali je da je vodeći programer te tvrtke zagrepčanin Damir Šlogar koji već godinama uspješno gradi programersku karijeru u toj prestižnoj tvrtki. Pročitajte ekskluzivni intervju s Damirom te saznajte iz prve ruke odgovore na pitanja o kojima ste dosad u domaćem tisku mogli samo površno čitati

Damire, vjerujem da unatoč tome što su mnogi čuli za tvoj rad još dok si živio u Hrvatskoj, tvoje ime većini ne predstavlja ništa. Molim te, predstavi se ukratko našim čitateljima. Dakle, ti si Damir Šlogar, čovjek koji je svojedobno uređivao legendarni *Pixel* i...?

...radio još stotinjak drugih stvari. Programiranjem igara sam se počeo baviti početkom osamdesetih i moje prve igre svodile su se na jednu ili dvije stranice *listinga* objavljenih u ondašnjim magazinima o videoigrama poput *My Sinclair or Crash*. Početkom devedesetih uređivao sam i vodio *Eridine sinove*, prvu TV emisiju koja se bavila videoigrama i računalima. U isto doba napravio sam i dvadesetak jednostavnijih videoigara, uglavnom za različite TV emisije. Sredinom devedesetih pokrenuo sam *Pixel* i na kraju, prije tri godine, otišao u Kanadu. Bilo je tu i mnogo drugih projekata, poput BBS-a, Amiga magazina, velikih copy-partyja kojih će se, vjerujem, moja generacija s nostalgijom sjetiti.

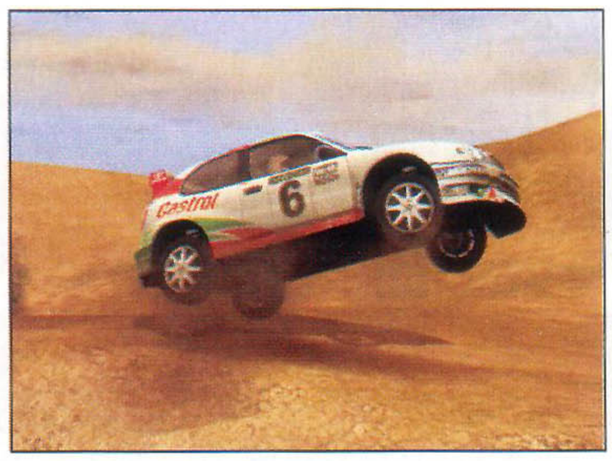
Gdje si sad zaposlen i u koje projekte tvoja kuća polaže najveće nade? Koje su te to okolnosti uopće odvele izvan Hrvatske?

Radim kao lead programmer u Digital Illusions Canada uglavnom na Nintendo naslovima (ne zato što sam veliki Nintendo fan, nego sasvim slučajno), mada se ponekad nađem i na nekom drugom projektu (*Shrek* Xbox, na primjer). DICE (Digital Illusions Creative Entertainment), kao i svaka velika game kompanija, ne računa na jedan naslov ili jednu platformu. S druge strane, nekoliko novijih naslova koji su upravo izašli, poput *Rally Sporta* (Xbox), ili će uskoro izaći, *BF:1942*, *Midtown Madness* (Xbox), pokazuju što je trenutačno težište tvrtke. Istodobno, u izradi je i nekoliko igara za ostale platforme (PS2, Gamecube i GBAdvance). Na ovogodišnjem E3-ju bit će i službeno objavljene neke od njih.



Na tvoje drugo pitanje odgovorit ću ti pitanjem. Kad si posljedni put čitao naslove u novinama? Jesi li siguran da to pitanje stvarno treba odgovoriti? **(fino mi je odbrusio, nema što ;) op.a.)**





Svojedobno si radio kao vodeći programer u Nintendovoj upravi u Sandbox Studiju koji je slovio kao jedna od najvećih kanadskih game kompanija. Reci nam iz prve ruke što je sa Sanboxom te nešto o zakonitostima tržišta koje uvjetuju opstanak jedne takve tvrtke.

Kad je Sandbox Studios u jednom trenu počeo strelovito rasti, osiguravši si čak i nekoliko velikih ugovora, pojavio se DICE i kupio ga. Preko noći smo od male tvtke s 50-ak ljudi (kad sam ja stigao u Sandbox, bilo nas je 7) postali jedan od najvećih nezavisnih game developera. Takve situacije da velika tvrtka kupuje mali studio u trenutku kad je najuspješniji ovdje su prilično česte i uglavnom pozitivne za obje strane. Međutim, u malim tvrtkama koje su najčešće ovisne o jednom naslovu, stvari znaju često krenuti neželjenim tijekom. Jedan promašeni *milestone* dovoljan je da se stavi ključ u bravu i takve se stvari svakodnevno događaju i iskusnim developerima. Isto će se dogoditi ako nakon završene igre studio ne uspije osigurati novi ugovor. Izdavači su obično skeptični prema 'malima', teško ih je privući nižim troškovima jer su svjesni većeg rizika.

Moram iskoristiti ovu priliku i pitati te nešto o čemu se u Hrvatskoj često raspravlja i namlatilo se bogme nekoliko vagona prazne slame. Koliko vrijedi hrvatska pamet?

Vrlo jednostavno, ovdje sve vrijedi 'onoliko za koliko uspiješ prodati'. Ni industrija igara nije nikakva iznimka. Za istu poziciju unutar iste tvrtke raspon plaća može biti 200%, pa i više. Ako nemaš dosta programerskog iskustva i barem jedan naslov iza sebe, gotovo je sigurno da ćeš dobiti minimalnu plaću. Iznimno









Situacije da velika tvrtka kupuje mali studio u trenutku kad je najuspješniji ovdje su prilično česte i uglavnom pozitivne za obje strane

je važno koliko ti sam cijeniš svoj rad. Svaki studio ima različit pristup određivanju plaća i vrednovanju rada. Mene se posebno dojmio Louis Castle, jedan od suosnivača Westwood Studiosa, koji je na prošlogodišnjem GDC-u objasnio sustav što ga oni primjenjuju pri zapošljavanju ljudi. Ako na osnovu tvog rezimea/portfolia odluče da bi te mogli zaposliti, prvo će pitanje biti koliku bi plaću želio, uz objašnjenje da ćeš je i dobiti. Nakon što kažeš cifru, bit će ti objašnjeno što se od tebe konkretno očekuje za željenu plaću. Na tebi je samo da kažeš možeš li to ili ne. Louis tvrdi da su od prvog dana kad su počeli primjenjivati taj sustav imali samo jedan, i to sitniji, problem vezan uz plaće.
Za sve one koje zanimaju konkretne brojke, nedavno su gamasutra.com i Game Developer Magazine objavili članak s rezultatima povećeg istraživanja o visini plaća za sva zanimanja u industriji igara, pa ga preporučujem svima koji bi željeli ovdje nastaviti svoju karijeru.

Mislim da si najkompetentnija osoba za predviđanje budućnosti na tržištu konzola. Xbox je prva američka konzola u posljednjih 20 godina, PS2 već ima tržište, mada mu je trebalo godinu dana da pokrene kvalitetne naslove, GameCube puca na najmlađe. Dakle, tko će opstati?

S obzirom na brzinu razvoja industrije videoigara, vjerujem da će biti mjesta za sve 3 konzole.
U kojoj će mjeri podijeliti tržište, to je već drugo pitanje. GameCube je jedina konzola koju nikako ne mogu vidjeti na prvom mjestu. Iako same mogućnosti i tehnička svojstva konzole nisu više odlučujući čimbenik, ona su definitivno na strani Xboxa. PS2 je napokon ušao u fazu kada se



počinju pojavljivati dobri naslovi, ali još uvijek ne u količini kojoj bi trebalo. Xbox se već na samom početku pojavio s barem dvije dobre igre (HALO, DOA) i vjerujem da će uskoro sustići PS2, barem što se tiče broja kvalitetnih igara, ponajprije stoga što Microsoft ima poprilično stroge kriterije što se tiče kvalitete, a i sama je podrška game developerima neusporedivo bolja nego kod Sonyja. Iako prvi rezultati prodaje Xboxa u Europi i Japanu nisu baš blistavi, ne zaboravimo da ta dva tržišta zajedno ne mogu parirati američkom, stoga ne vjerujem da će to baš obeshrabriti Microsoft. I na kraju, što je veća konkurencija, možemo očekivati bolje igre, tako da je opstanak svih triju konzola pozitivan za kompletnu industriju videoigara.

Za kraj, predoči našoj publici koja bi željela jednog dana krenuti tvojim stopama kako uistinu nastaje jedna igra?

Kao što sam već prije spomenuo, sve igre na kojima sam dosad radio ili trenutačo radim bile su utemeljene na postojećim licencijama. Samim tim, proces kreiranja umnogome se razlikuje od onog kod 'originalnih' igara gdje programeri i dizajneri imaju potpuno

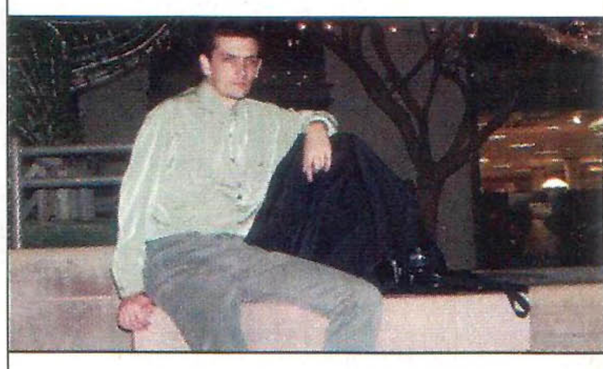


otvorene ruke i barem teoretski mogu napraviti igru kakvu žele.
Prvih mjesec-dva uglavnom se pregovara s izdavačem (i vlasnikom licencije) i prikuplja se dokumentacija koja će biti osnova za izradu igre. Nakon toga, ako već ne postoji, počinje se programirati game engine, različiti level editori, grafički exporteri i konverteri (koji li je hrvatski izraz za ovo?!) i svi pomoćni alati. Artisti za to vrijeme rade na skicama likova ili konceptima nivoa.
Sama izrada igre podijeljena je najčešće u 6-10 etapa, tzv. *milestonea*, a nakon svake etape trenutačna se inačica igre šalje izdavaču. Posljednje tri su vjerojatno već svima poznate *alfa* (igra je potpuno igriva sa svim najvažnijim elementima), *beta* (igra je kompletna i spremna za testiranje) i *gold* (završna inačica spremna za umnožavanje).
Nakon svakog uspješnog *milestonea* obično slijedi nekoliko slobodnih dana, organizira se veliki party u nekom od lokalnih pubova i nakon toga kreće se na idući.

Damire, zahvaljujem ti na tvom vremenu. Želim ti mnogo uspjeha u radu, te da si u tekućoj godini osiguraš mirovinu!

Nadam se da se to neće dogoditi! ;)
To bi mi potpuno pokvarilo planove.

Prvo će pitanje biti koliku bi plaću želio, uz objašnjenje da ćeš je i dobiti. Nakon što kažeš cifru, bit će ti objašnjeno što se od tebe konkretno očekuje za željenu plaću



GAME OVER FILM

PIŠE: Ona mala plava s Jaruna, a Amar se i dalje ne može sjetiti imena

DVD-PREMIJERA

VUČJE BRATSTVO



***Le Pacte Des Loups*, 2001. ■ fantastični, Europa film ■ redatelj:** Cristopher Gans ■ **gl. uloge:** Samuel Le Bihan, Vincent Cassel, Emilie Dequenne

Zaboravite Hollywood, zaboravite Hong-Kong, zaboravite sve što ste ikad gledali i uronite u jedinstvenu fantaziju zvanu *Vučje bratstvo*, najljepši proizvod europske filmske industrije u proteklih nekoliko godina, dostojan isključivo superlativa, superlativa i superlativa. Priča o zvijeri koja sredinom 18. stoljeća terorizira stanovnike mjesta Geuvadana počiva na stvarnoj legendi iz vremena Luisa XV, a u ovom je filmu ispričana na iznimno napet i akcijom nabijen način, uz maestralnu režiju, sjajnu glumačku postavu i nenadmašan ugođaj koji ostaje u glavi dugo, dugo nakon gledanja filma. Nećemo otkrivati pojedinosti, no istaknut ćemo da u filmu možete vidjeti podosta od Monice Belucci, nekoliko nevjerojatnih akcijskih scena, sjajne kostime, da možete uživati u vrhunskoj fotografiji (koju potpisuje Dan Laustsen), sjajno orkestriranoj glazbi i doista impresivnim scenama tučnjave koje se na neobjašnjiv način savršeno uklapaju u gotovo povijesni film. Razlozi jedinstvene pojavnosti *Vučjeg bratstva* vjerojatno leže i u cjelokupnom ugođaju koji na trenutke podsjeća na najbolje stripove i videoigre, a to je sasvim dostatna preporuka za sve. *Vučje bratstvo* morate pogledati pod mus, kao što se pik mora baciti na pika ma koliko mislili da ne treba. Obvezno, obvezno, obvezno. Čista petica, sjedi.







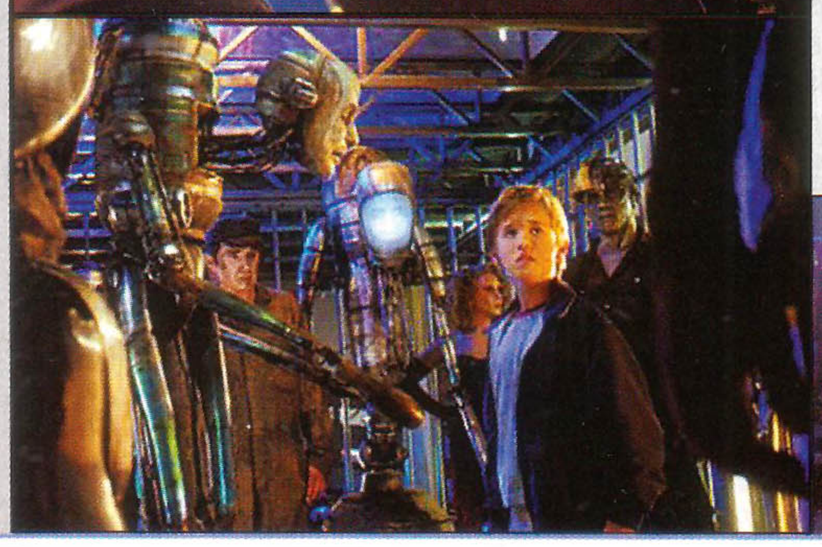


DVD-PREMIJERA

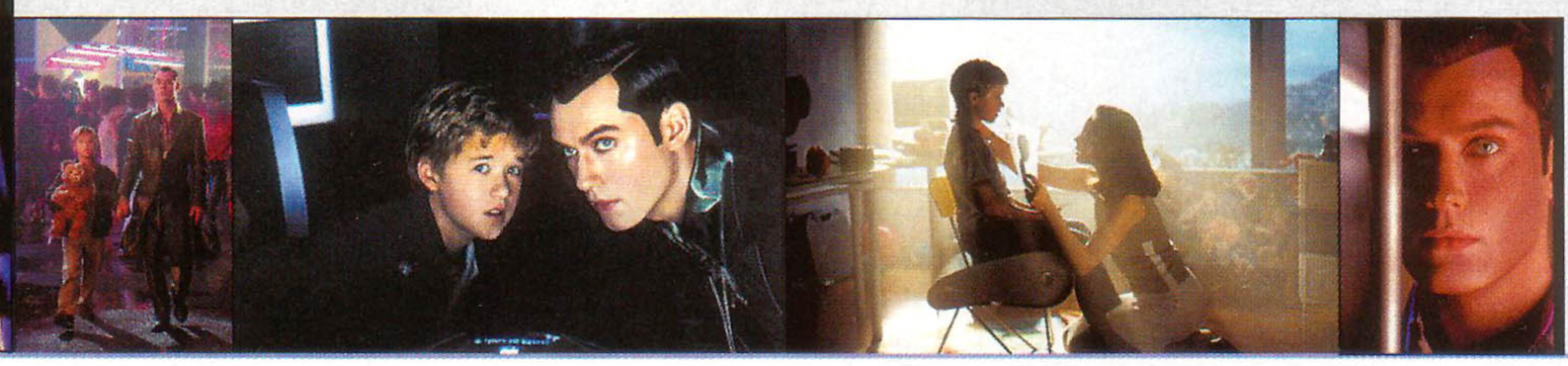
UMJETNA INTELIGENCIJA

***Dracula 2000*, 2000. ■ horor ■ UCD ■ redatelj:** Patrick Lussier ■ **gl. uloge:** Johnny Lee Miller, Justine Waddell, Gerard Butler





Jedan od ponajboljih prošlogodišnjih filmova dobio je i dvostruko DVD-izdanje vrhunske kvalitete, s mnoštvom dodataka i specijalnih materijala. Spielbergov svojevrsni *hommage* prerano preminulom majstoru Kubricku izvrsno pripovijeda priču o dječaku-robotu stvorenom da osjeća samo ljubav. Spoznaja da na svijetu postoje i drugačije, potpuno suprotne emocije neće previše obradovati malog robota, a pobliže upoznavanje s ljudskom vrstom (kao takvom, hehe) pokazat će mu da ljudi baš uvijek ne zaslužuju bezuvjetno obožavanje, divljenje i - ljubav. Naravno, Spielbergu se iz razumljivih razloga svidjela priča o preispitivanju izvorišta i uzroka ljudske isključivosti i rasizma, no ako se zajedljivi komentari stave po strani, *A.I.* postaje maestralno remek-djelo gotovo trosatnog trajanja, namijenjeno ipak nešto zahtjevnijoj publici koja će znati između redova iščitati suptilne poruke koje se provlače kroza nj. Naravno, mi kažemo da je to ipak Kubrickova zasluga i da je Spielberg samo odradio posao, ali to je subjektivizam u svom najčišćem obliku. Objektivnost, s druge strane, govori da je *A.I.* vrijedan čak i nekoliko gledanja; iznimni specijalni efekti, sjajna priča, izvrsna režija i potpuno neočekivan kraj su sasvim dostatni za zaključak da se na DVD-izdanje isplatilo čekati jer je ponovno gledanje (uz vrhunsku sliku i zvuk koji polako postaju pravilo, a ne iznimka) užitak prve kategorije.



FINAL FANTASY

***Final Fantasy: The Spirits Within*, 2001. ■ ZF, BLITZ ■**
redatelj: Hironobu Sakaguchi

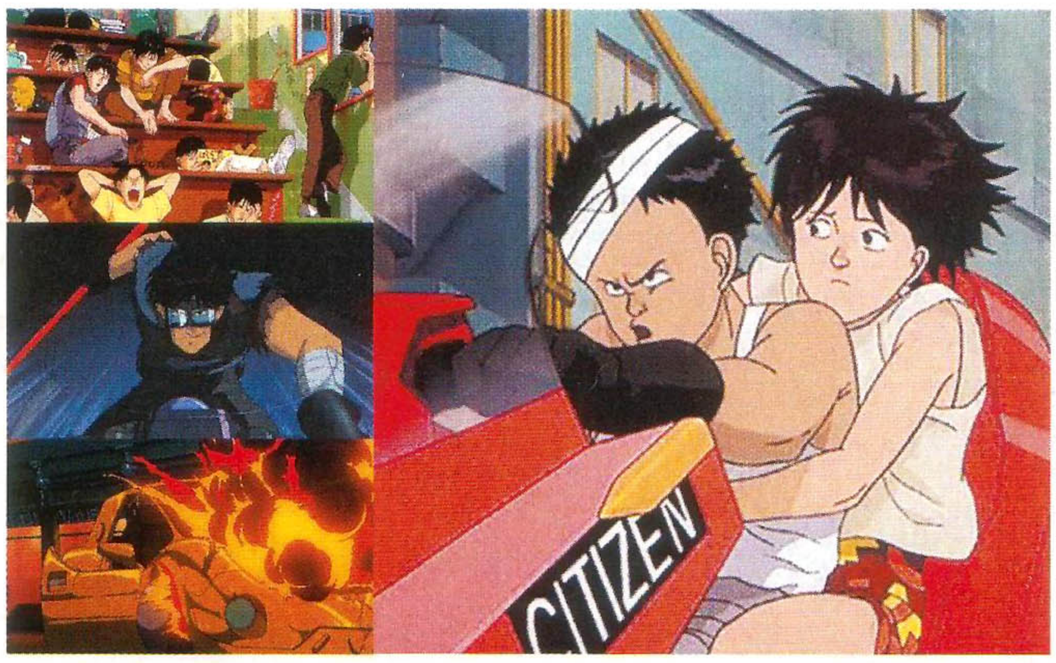


Napokon smo dočekali. Nakon milijun peripetija, desetak odgađanja, potpuno ignorantske kinopojavnosti i sječe koju je film doživio od strane domaćeg kritikuma neupitnog, stiglo je i DVD-izdanje regije 2. *Final Fantasy: The Spirits Within* se bavi rješavanjem problema što su ga pred čovječanstvo stavili izvanzemaljci svojim dolaskom na Zemlju i njezinom (mada ne i namjernom) okupacijom. Ljudi, stjerani u velike gradove okružene energetskim poljima, traže rješenje za protjerivanje izvanzemaljaca, a glavni sukob na relaciji znanost - vojska prijeti uništenjem cijele Zemlje. Naravno, nije bilo teško pretpostaviti da većina publike neće odmah prihvatiti ljepotu i jednostavnost motiva koju *FFTSW* isporučuje u najčišćem obliku, uz neskriveno povezivanje s motivima japanske filozofske škole i klasičnim propitivanjima glavnih likova koja su igrači mogli doživjeti kroz sve nastavke *Final Fantasy* serijala igara. Tako je i bilo, a pokušati objasniti razloge tome nije nimalo lako i tražilo bi dublju i širu vivisekciju socio-psihološkog predznaka kojoj ovdje nije mjesto. Ipak, *FFTSW* i dalje svesrdno preporučujemo svima - dvostruko DVD-izdanje (tehnički najsuperiornije od svih dosad viđenih kod nas i šire) dolazi s mnoštvom dodatnih materijala, a svi ljubitelji računalnih animacija će doista imati u čemu uživati jer ništa dosad nije tako lijepo i realno izgledalo kao što izgleda *FFTSW*. Uostalom, dovoljno govori činjenica da je iz ovog filma nemoguće izdvojiti bilo koju cjelinu za zasebno predstavljanje: *FFTSW* je najfascinatniji proizvod filmske industrije 20. stoljeća, a to je preporuka koja govori sama za sebe.

AKIRA

***Akira*, 1988. ■ ZF ■ redatelj:** Katsuhiro Otomo

Predstavljanje *Akire* nema nikakve veze s domaćom DVD-ponudom jer film još nije izdan kod nas (uz egidu: a kad će, ne zna se) nego je nabavljen preko Interneta, uz prigodno izbjegavanje plaćanja carine i poštanskih troškova koja nije mimoišla različite Xbox i PS2 igre. No, to za ovu priču nije važno, važan je sam film, još jedno remek-djelo među remek-djelima koja predstavljamo ovaj mjesec, sreća naša, a posredno i vaša, nazdravlje. Dakle, *Akira*. Petnaest godina nakon premijere, Pioneer (vlasnik izdavačkih prava) je podario svijetu remasterirano izdanje tog jedinstvenog crtića, sa slikom i zvukom vrhunske kvalitete i mnoštvom dodataka na drugom disku. *Akira* se bavi Tokijom budućnosti u kojem tajni vojni eksperimenti pokreću lanac događanja koji mogu uništiti cijeli Japan. Naravno, naći će se i prigodni spasitelj, te će sve završiti kako već završi (*spoileri* nisu dobrodošli na našim stranicama), no *Akiru* treba gledati ne samo zbog priče (izvrsne) nego i zbog animacije (ručne, bez računala, sve po "staroj školi") koju su japanski majstori doveli do savršenstva. Ako budete u prilici naručiti taj film putem Interneta, učinite to, a ako vam itko iz bliže rodbine radi u nekoj domaćoj distributerskoj tvrtki, sjedite mu na glavi sve dok ne izda *Akiru*. Bit ćemo mu zahvalni do kraja života, ma koliko on trajao.





HACKER I CONTINENTAL FILM VAS **NAGRAĐUJU!**

Osvojite jedan od **DESET** VHS filmova **Final Fantasy: The Spirits Within!**

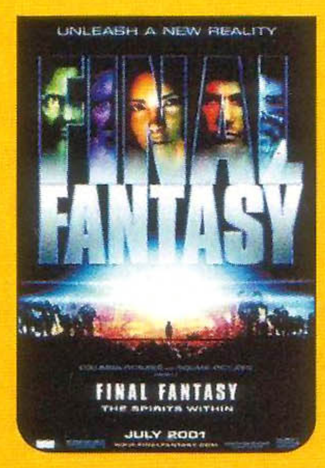


IZREŽITE KUPON I POŠALJITE GA NA ADRESU:
HACKER (za Game Over film),
Čakovečka 17,
10 000 Zagreb
i čekajte nagradno izvlačenje već u idućem broju HACKERA!

nagradnikupon

IME I PREZIME: _____

ADRESA: _____



Amar, Rajko & Danijel

Universal/Aquarius



RAZNI IZVOĐAČI
Wired Up

Kompilacije su oduvijek bile omiljene među onim skupinama konzumenata čiji je ukus bio dovoljno isprofiliran da glazbu koja im se sviđa traže samo unutar jednog žanra. Problemi nastaju kada se kompilatori (oni koji slažu kompilacije) dosjete šali, pa na kompilaciju uvrste svakojake gluposti ne bi li sa što manje ulaganja dobili proizvod koji će se dobro prodavati. Takav je slučaj i s *Wired up* kompilacijom, nastaloj na ideji o što boljem iskorištavanju popularnosti teenagerskih tendencija ka crossoveru nove generacije čiji su predvodnici Limp Bizkit, Linkin park i Alien Ant Farm. Sva se tri benda nalaze na *Wired upu* uz još sedamnaest drugih podjednako zastupljenih, tj. samo s jednom pjesmom. Naravno, ne kažemo da to ne može biti dobro, dapače, sasvim je u redu to što na jednom CD-u možemo pronaći najveće hitove velikana poput Papa Roacha, Blinka 182, Deftonesa, Marylin Mansona, Slipknota, Ramsteina i sličnih, no svaki od tih bendova ipak bolje funkcionira na zasebnim albumima. No, tržišna se bitka ipak vodi na različitim frontovima, stoga ljubitelji navedenih sastava (od kojih neke jako volimo, no teško se mirimo s njihovim trpanjem u ćušpajze poput *Wired upa*) ipak mogu steći uvid u najveće hitove svojih ljubimaca na jednom mjestu, čitaj jednom CD-u, čitaj 130 kuna, a to ipak nije za odbaciti, pa eto. Zanimljiv pokušaj, a o rezultatima neki drugi put.

END NAU SAMTIN KOMPLITLI...

Mercury/Aquarius

SOUNDTRACK
O Brother, Where Art Thou?

I tako je od dobrog filma nastao i dobar soundtrack. Braća Coen, poznati po svojim dojmljivim i ludim filmovima, žele sličnu glazbu u svojim djelima pa je ekipa uglednih izvođača imala odriješene ruke u kreiranju atmosfere američkog juga tridesetih godina. Od uvodne, šljakerske *Po Lazuras* preko ponavljajuće teme *I Am A Man Of Constant Sorrow* pa do tradicionalne himne delta bluesa *Angel Band,* ovo je album dobre zabave koji će mnoge natjerati na preslušavanje countryja i prašnjavog bluesa. Ako i ne krenete dalje od Mississippija, ovo morate imati.



A&M/Aquarius

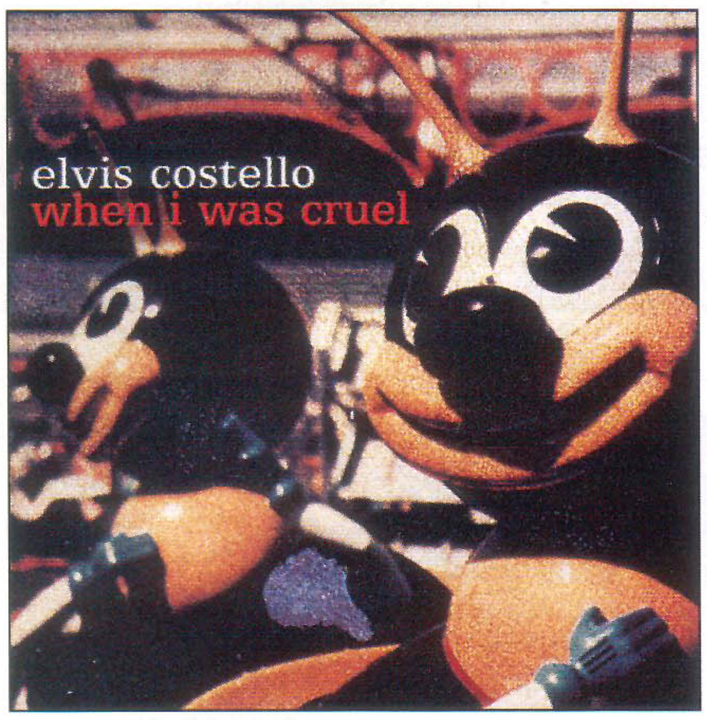
SHERYL CROW
C'mon, C'mon

Mi bismo jaaako voljeli reći da se Sheryl samo producira sa svojom novom Gibsonicom (koja zvuči odlično i stoji 2000 $) i da je još jedna od curica koje vole pozirati s gitarom. Ali dovraga, ona doista zna i svirati! Svoje je sposobnosti potvrdila ne samo na iznenađujućem prvijencu *Tuesday Night Music Club*, nego i poslije, ali tu dolazimo i do osnovnog problema: Sheryl se kao predstavnica yupie pop/folk/rocka na posljednja dva albuma doima preušminkanom. Možda je svemu kriva savršena produkcija, ili kriva publika, jer Sheryl još uvijek zna potegnuti pravu *rebel* stvar, pa producentsko nastojanje napraviti od svake pjesme turbo hit zvuči malo namješteno. Album koji po zakonima fizike nove produkcije ima zanimljive goste - Dona Henleya, Lennyja Kravitza i nezaobilaznu Emmylou Harris - napravljen je dobro i ipak je bolji od prošlog *The Globe Sessions*. U svakom slučaju, Sheryl Crow će biti rado slušana i vrtjet će se na radiju idućih mjeseci.



Island/Aquarius

ELVIS COSTELLO
When I Was Cruel



When I Was Cruel predstavlja Costelov povratak u rokerske vode nakon šalabajzanja po eksperimentalnim i neslušljivim projektima s *Mingus Big Bandom, Anne Sofie von Otter* ili *Burtom Bacharachom.* Ima tu još pankerskih iskrica i tekstova po kojima je Costelo oduvijek bio poznat. Još uvijek je prisutna fascinacija djevojkama i radijem, pa se čini da neke stvari nikada ne stare. Ipak, Elvis je već ostarjela legenda koja sve ljutite pankerske dileme gleda s malo drugačije pozicije ciničnog trubadura i zbog toga će nam biti drag. Možda i ne na prvo slušanje, ali album napokon pokazuje pravog Costela.

VIJESTI

KONCERT SEZONE: JAMIROQUAI U HRVATSKOJ!
14. lipnja britanska funky zvijezda i jedna od najvećih svjetskih glazbenih atrakcija - Jamiroquai - nastupit će u pulskoj areni u sklopu svoje velike svjetske turneje upriličene nakon izdavanja aktualnog, petog po redu albuma "A Funk Odyssey". I ne samo to! Zbog iznimne atraktivnosti arene, koja je već stekla ugled ekskluzivnog koncertnog prostora, Jamiroquai će na koncertu snimiti videospot za novi singl. Iz Bine (organizator koncerta) javljaju da je prodaja karata već počela na svim ovlaštenim mjestima u Hrvatskoj.

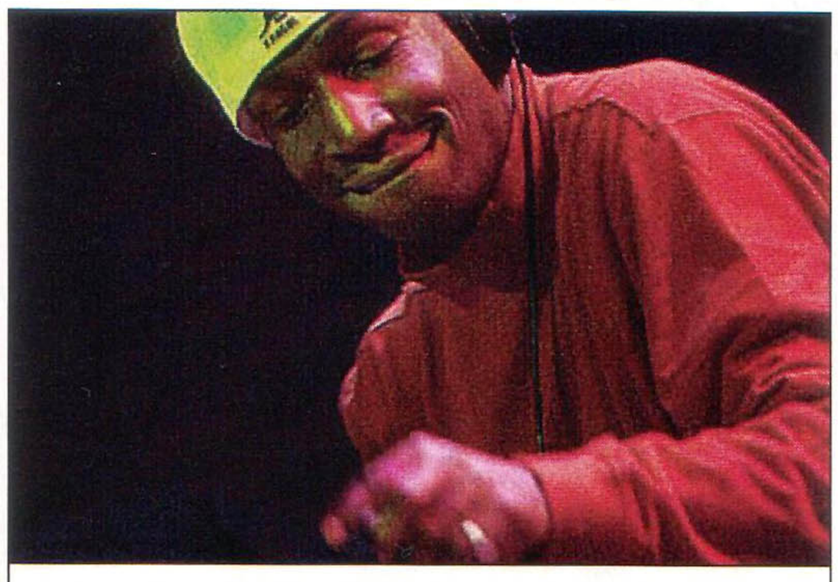
MASSIVE ATTACK SPOTOVI NA DVD-U
Britanski trip-hop pio-

VIJESTI

COLDPLAY ZAVRŠILI S RADOM NA NOVOM ALBUMU

Sastav Coldplay je završio snimanje drugog albuma koji još nema naziv. Trenutačno je u fazi miksanja, a očekuje se da će cijeli projekt biti završen za nekoliko tjedana. Kad stigne na tržište (u drugoj polovici godine), bit će to svojevrstan nastavak njihovog *debuta* Parachutes. Njihov menadžer Phil Harvey je izjavio: "Snimanje je završeno, sad bar znamo da su pjesme tu. Sad je samo pitanje miksanja, tj. poliranja snimljenog materijala, što može trajati od nekoliko sati do šest tjedana." Sastav trenutačno slaže *playlistu* koja će uskoro biti poznata i javnosti.





GRANDMASTER FLASH OBJAVLJUJE CD

Warner Strategic Marketing će nas vratiti u glazbenu prošlost 7. svibnja kad se na tržištu pojavi CD *Essential Mix: Classic Edition* koji je "umijesio" nitko drugi nego DJ Grandmaster Flash. Riječ je o najnovijem uratku iz Essential Mix serije za koju su dosad objavljivali, između ostalih, Carl Cox, Pete Tong i Paul Oakenfold. Flash je odabrao svoje najmilije stvari i soundove iz 70-ih i 80-ih, uključujući Afriku Bambaatu and Soul Sonic Force s pjesmom "Planet Rock", Blondie s "Rapture", a tu je i besmrtna stvar "Last Night a DJ Saved My Life". Također, tu su i pjesme koje potpisuju Liquid Liquid, D Train, Maze featuring Frankie Beverly i Positive Force. Flash je nedavno nastupio na dodjeli DanceStar USA nagrada u Miamiju, a bio je i među prvima koji su prošli mjesec u New Yorku ušli u hip-hop dvoranu slavnih.

NOVI SINGLE SASTAVA PRODIGY

Novi single legendarnih Prodigyja na tržište stiže u srpnju. Pjesma *Baby's Got A Temper* skinuta je s novog, dugo očekivanog albuma Always



Outnumbered, Never Outgunned. Riječ je o prvom novom materijalu Liama Howletta i njegovih kolega Keitha Flinta i Maxima od 1997. i albuma Fat Of The Land. Većinu novih pjesama momci su već predstavili publici tijekom proteklih mjeseci za vrijeme koncerata po Europi i Australiji. Howlett je *Baby's Got A Temper* opisao kao vrlo agresivnu pjesmu.

TUŽBA ZBOG SMRTI NOTORIOUS B.I.G.-A

Udovica i majka pokojnog rapera Christophera Wallacea, Faith Evans i Voletta Wallace, pokrenule su 9. travnja tužbu protiv Bernarda Parksa, zapovjednika policije Los Angelesa, bivših djelatnika policije, Williea Williamsa, Bryana Lewisa i Davida Macka, te Amira Muhammadia i grada Los Angelesa. Iako je još 1999. objavljeno da je Mack, koji trenutačno "guli" 14 godina zbog krađe, glavni osumnjičeni, ubojstvo iz 1997. ostaje neriješeno. U tužbi se navodi da do uhićenja nije došlo jer policija štiti svoje djelatnike.

PERFECTO IZDAJE NOVU KOMPILACIJU

Izdavačka kuća Paula Oakenfolda, Perfecto, planira uskoro objaviti trostruku kompilaciju koja bi trebala sadržavati najsvijetlije trenutke njihove povijesti. Ta svojevrsna poslastica u trgovinama bi se trebala naći 20. svibnja. Jedan disk je rezerviran za house melodije, drugi za trance, a treći za afterhours chill-out glazbu. Tu ćete naći pjesme kao što su *Every Woman Needs Love* (Stella Brown), *Bullet In A Gun* (Planet Perfecto) i *ResuRection* (u potpisu PPK). Paulov *debut* album Bunkka u trgovine stiže u lipnju.

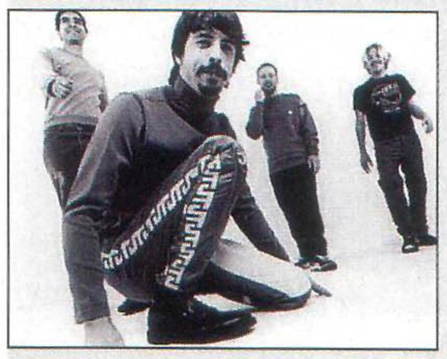
BRITNEY SPEARS VOLI ROCK AND ROLL



Britney Spears će uskoro objaviti novi single. Riječ je o obradi pjesme iz 1981. *I Love Rock And Roll* koju potpisuje Joan Jett and The Blackhearts. Inače, Britney pjeva tu stvar u karaoke sceni u njenom *debut* filmu Crossroads. Video za pjesmu snima se na ulicama Los Angelesa.

FOO FIGHTERS OBJAVILI LIMITIRANO IZDANJE SINGLA

Sastav Foo Fighters objavio je samo jednu kopiju novog singla (!), i to u šest različitih formata. *The One* je singl skinut sa soundtracka filma Orange County. Izdavačka kuća BMG je objavila jedan 7" single i po jednu kopiju 10" i 12" singla, jedan CD, jedan 3" CD i jednu kasetu. Svaki format imat će pismo Britanskog fonografskog instituta u kojem se svečano potvrđuje da su to jedine postojeće kopije. I što je najljepše, sve će biti podijeljene fanovima. Sastav trenutačno u studiju završava četvrti album.



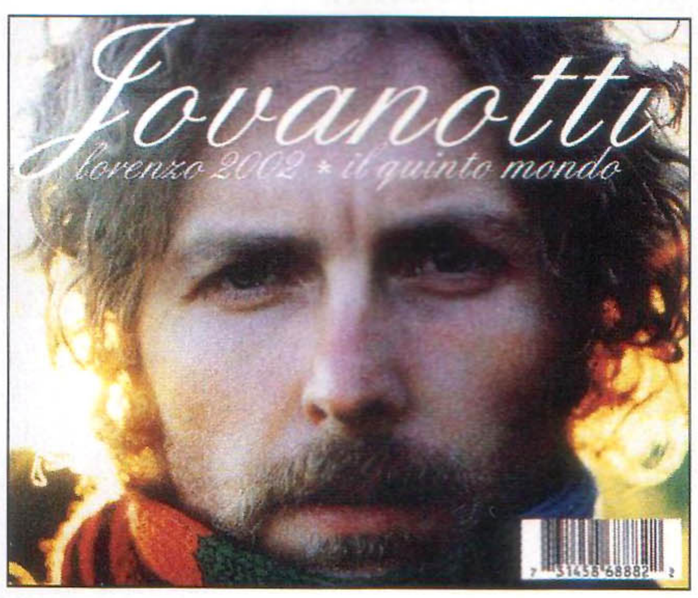
FOXY BROWN I DEF JAM RASKIDAJU?

Nedavno su na površinu isplivale glasine kako će prva dama Def Jama, Foxy Brown, napustiti svoju izdavačku kuću. Naime, sve je još u redu, a Foxy se sprema za Def Jam objaviti *Ill Na Na 2...The Fever*, no Sean 'P. Diddy' Combs je želi pod svoje okrilje. Možda je samo riječ o svojevrsnoj osveti za potez šefa Def Jama, Lyora Cohena, koji je Combsu htio preoteti sastav 112, što je zaustavljeno sudskim putem. No, teško da će Foxy pod okrilje 'Puffyja' jer mu nije baš naklonjena. Upravo je objavila novi single *Stylez*.

Roadrunner Records/ Dinaton

JOVANOTTI
Lorenzo 2002 Il quinto mondo*

Lorenzo Cherubini, iliti omiljeni Jovanotti, narastao je od DJ-a u novovjekog filozofa, proroka, borca za ljudska prava, ekologiju i još nekoliko univerzalnih stvari kojih se ne možemo sjetiti. Najzanimljivije je što Jovanotti u svemu tome nije ni naporan ni dosadan. Talijanski raper, kojeg Talijani bolje opisuju kao *rap canzonettistico*, nova je vrsta glazbenika kakav se može roditi samo u Italiji. I kad je zabrinut, ili u ulozi propovjednika, ne pretjeruje i ne zvuči neslušljivo, što znači da zna napraviti hit od svake poruke. Jovanottijev novi album zvuči kao uradak čovjeka koji se dobro zabavlja i zna što radi. A još ako ste obožavatelj...

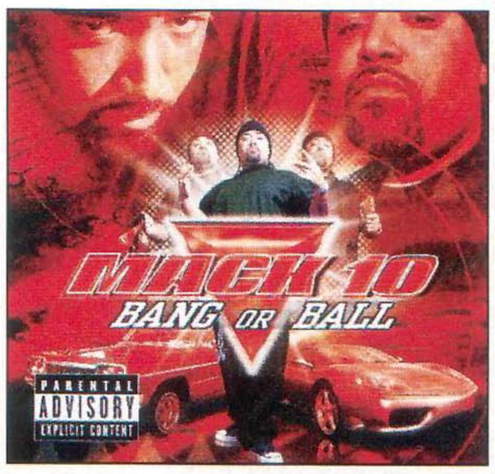


niri Massive Attack, čiji četvrti album u trgovine stiže na ljeto, 9. travnja su objavili DVD koji sadrži sve njihove videospotove, ali u punoj dužini, u tzv. director's cut obliku. Pod nazivom *Eleven Promos* kriju se videospotovi nastali od 1990., primjerice "Daydreaming", do 1998. godine i serije spotova za pjesme "Rising Son", "Teardrop", "Inertia Creeps" i "Angel" (koji do danas nije objavljen). Massive Attack su pristali donirati zaradu od autorskih prava Crvenom križu. DVD će biti upakiran u najobičniji plastični omot, a fanovi će moći downloadirati omot po svom izboru s njihovog službenog web sitea. Da bi sve bilo u duhu minimalističkog pristupa tog albuma, DVD ne sadrži extra podatke osim linka do njihovog *micro sitea* za spomenuti download.

Universal/Aquarius

MACK 10
Bang or Ball

Hehe, evo zabave. Mack 10 je jedan od onih hip-hopera koji furaju stil poznat kao "ferrari, zlato, lova do krova, komadi do bola", i to mu jako dobro ide. Mladi vole kad im se servira svijet koji ne mogu imati, ali barem o njemu mogu maštati, a Mack 10 čini upravo to. Pjesme obrađuju navedenu tematiku, no tekstovi su ionako predvidljivi, važan je *groove* i opći dojam tijekom slušanja, a on je vrlo zabavan. *Bang or Ball* je izvrstan album za ljetne vožnje gradom ili do mora u predsezoni, ili za izležavanje na suncu, uz gledanje maloljetnica u kratkim hlačicama i pripadajuće aktivnosti. Uz *Bang or Ball* nema previše razmišljanja, previše dvojbi oko konačne sudbine svijeta ili katarzičnih iskustava o nesretnoj ljubavi. Sve je svedeno na čisti hedonizam koji američki *rapperi* itekako upražnjavaju, uz prigodno nabijanje malera bijelcima koji zavidno gledaju brutalne crnkinje, automobile od 150 000 $ i litre šampanjca koje se prolijevaju na tulumima u golemim vilama. Bila stvarnost, bila fikcija, nevažno, *Bang or Ball* je zabavan do bola, i to je to.



kupujete?

kupujte kvalitetno!

GAINWARD u HGspot-u



Pri odabiru komponenata vaše konfiguracije stabilnost i brzina imaju najznačajniju ulogu. Vjerujemo da i Vi želite znati što kupujete birajući komponente koje ćete ugraditi u računalo. U HGspotu posebnu pažnju posvećujemo pristupačnoj cijeni, ali i kvaliteti svake komponente koju ugrađujemo u vaše računalo. Takav je slučaj i tvrkom koju ponovno predstavljamo na našem tržištu: GAINWARD.

GAINWARD-ove kartice iz serije Golden Sample odlikuju se vrhunskom kvalitetom svih ugrađenih komponenti. GAINWARD ima pristup najbržim i najkvalitetnijim grafičkim i memorijskim čipovima te su njihove kartice u svom "Enhanced mode" načinu rada do 25% brže od nVidijinih referentnih kartica. GAINWARD je najbrže rastući proizvođač grafičkih kartica, što je dokazao rastom od 270% u prošloj godini.

HGSpot vam s ponosom predstavlja GeForce4 PowerPack!!! 750XP Golden Sample karticu. Radi na standardnom taktu od 306/660, no u Enhanced modu takt je podignut na 320/700, na kojem ova kartica postiže još bolje rezultate od onih s kojim je ovaj proizvod zaradio GRAND PRIX 2002 nagradu.

HGspot quality checked configurations

AMD Duron 850

MBO socket A, SiS730, 200 MHz BUS,
VGA, zvuk, modem, LAN, mATX
AMD Duron 850 MHz, 128 kb cache,
socket A, BUS 200 MHz
Cooler (socket A)
DIMM PC-133, 64 MB, 168 pins, SDRAM,
brand name
Midi Tower, EVER POWER CX-1358,
300 W, ATX
FDD 1, 44 MB, 3, 5"
HDD 20 GB, UDMA 100, 5.400 o/min.,
2 MB cache
Keyboard HR, PS/2
Mouse, net scroll, PS/2
CD-ROM, 52xSpeed
Zvučnici 2x120W
Monitor 15"

gotovina, virman : 3.810 kn
rate: 24 x 201 kn

AMD Athlon XP 1600

MBO socket A, VIA KT133A, 266 MHz BUS, zvuk
AMD Athlon XP 1600+, 1400 MHz, 256 kb c.,
socket A, BUS 266 MHz
Cooler ALPHA, PFH6030MUC, Sanyo denki,
(socket A, socket 370)
Cooler for a case
Vodljiva termostabilna pasta,
SPIRE Star700 (Silver greace)
DIMM PC-133, 128 MB, 168 pins,
SDRAM, brand name
Midi Tower, EVER POWER CX-1358, 300 W, ATX
VGA PINE, SIS 305, 16 Mb
FDD 1, 44 MB, 3, 5"
HDD 20 GB, UDMA 100, 5.400 o/min., 2 MB cache
Keyboard HR, PS/2
Mouse, net scroll, PS/2
CD-ROM, 52xSpeed
Zvučnici 2x120W
Monitor 15"
Modem 56k (interni), v90, Motorola, PCI

gotovina, virman : 5.350 kn
rate: 24 x 274 kn

Intel Pentium 4 1.6A GHz

MBO s. 478, SiS 645, zvuk, DDR 333 +
SDRAM
INTEL P4 s. 478, Northwood, 1.6A GHz,
512 kb c., BUS 400 MHz
Cooler INTEL, original (socket 478)
DIMM PC-2100, 128 MB, 184 pins,
DDR RAM, 266 MHz, brand name
Midi Tower, EVER POWER CX-2359,
400 W, ATX 2
FDD 1, 44 MB, 3, 5"
HDD 20 GB, UDMA 100, 5.400 o/min.,
2 MB cache
Keyboard HR, PS/2
Mouse, net scroll, PS/2
CD-ROM, 52xSpeed
Zvučnici 2x120W
Monitor 15"
Modem 56k (interni), v90, Motorola, PCI

gotovina, virman : 5.770 kn
rate: 24 x 296 kn

www.hgspot.hr
web shop na shop.hgspot.hr

Cijene uključuju PDV, mogući krediti do 36 rata

VIDI studio

Prodaja:
Brune Bušića 11, Središće, Novi Zagreb
Radno vrijeme: 9.00 - 18.00, sub. 9.00 - 15.00
Tel: 01 663 7666
Fax: 01 663 7267

Servis:
Brune Bušića 17, Središće, Novi Zagreb
Radno vrijeme: 9.00 - 18.00, sub. 9.00 - 15.00
Tel: 01 663 6461

HGspot

kolumna

Zoran Žmirić
gandalf@boa.hr



Život je igra, igraj ga!

[*/multimedia log:* uz čitanje preporučljivo slušati: Lorca & Nicole Graham - Indigo Blues/]

Kako spavaš? Muči li te savjest? Zatvaraš li možda oči pred svojim postupcima tješeći se da će sve proći ne budeš li tome pridavao pozornost? Ti... izdajniče samoga sebe. Ti, koji se pljuješ i koji nemaš hrabrosti podići glavu te pogledati svijet u oči. Ti, koji nemaš muda pogledati se u zrcalo i reći: **Da, imam 20 + i volim se igrati.**

U čemu je problem, čovječe? Od tebe bih se i tebi sličnih najmanje nadao izdaji. Od vas koje sam u pozitivnom smislu uvijek smatrao drugačijima od drugih, otvorenijim za novitete, naprednijima u razmišljanima i prihvaćanju nepoznatog. Kako vam uspijeva pasti pod utjecaj okoline koja će ono što ne razumije razapeti na križ, probosti kopljem te baciti kocku u njegove halje?

Zar ste počeli sumnjati u sebe? Zar su vas uistinu uspjeli uvjeriti da ste *freakovi* samo zato jer se zabavljate igrajući igre? Vjerojatno mislite da većina ne može biti u krivu? Da, tako je mislio i dio Nijemaca 1938., što se ispostavilo poprilično pogrešnim. Ne mogu vjerovati da ste uspjeli pokleknuti pred nekoliko prezrivih pogleda upućenih iz bliže vam okoline. Zašto kad ste u društvu, ako krene tema o sklonostima na PC-ju, imate potrebu nabrajati sve u što se razumijete, dok gejmanje ostavljate za kraj nadajući se da će se riječ "igra" zagubiti u žamoru?

Da, bavim se grafikom (kako to opako zvuči, a?), i koristim 3D Bryce i Poser 4.0, 3D Max Studio, a o Photoshopu mogu napisati knjigu. Koristim tekst procesor i tablični kalkulator, stvaram glazbu, ripam MP3, skladam u Magic Music Makeru... i onda, nakon gutljaja pića, procijedite: **a ponekad zaigram i neku igru.**

Naglasak na ono "ponekad". Kakvo bijedno opravdavanje! Kome ste dužni ispriku zato što gejmate? Ljudima koji to ne razumiju? Ljudima koji se u slobodno vrijeme zabavljaju totalno drugim stvarima? Ispričava li se vama tko zato što ga zabavljaju sportske kladionice? Jeste li s nekim u razgovoru osjetili da mu je neugodno zato što skuplja stari novac, kupuje, čita i kolekcionira automagazine, gleda umjetničko klizanje, odlazi u kazalište, svaku večer u videoklubu posuđuje porniće?

Nitko se zbog toga ne uzrujava, niti mislim da bi trebao. Zašto bi netko uopće postavljao na pijadestal tako trivijalne stvari kao što su ljudske sklonosti?

Ne vjerujem da se slično tebi osjećaju ljudi koji uz gajbu piva vole gledati nogomet, i koji će cijelo nadolazeće svjetsko prvenstvo prehibernirati pred ekranom. Ljudi koji kad Ivanišević gubi gađaju mačku daljinskim upravljačem. Ljudi koji satima zuje po bircuzima komentirajući svaku guzu koja se prošetala, dok u pauzama vode isprazne, šatro znalačke razgovore o cijenama najnovijih automobila, dok u džepu naravno nemaju više od 20 kuna...

Misliš li možda da si se njima dužan ispričavati jer uza sav svoj normalni život u slobodno vrijeme igraš igre?

Možda ti i nije *bed* od okoline, ali postoji neki određeni krug ljudi za koje ne bi želio da saznaju kako si sklon igranju? Možda ti je neugodno pred curinim starcima, sestrinim dečkom, maminom frendicom?

Ubojico! Zar ne shvaćaš da svaki put kad to činiš pojačavaš stisak oko vrata onom djetetu u sebi. Zar ne vidiš kako mu oduzimaš život, kako mu ne dopuštaš da te zadrži u *dreamlandu,* gdje ste toliko puta ruku pod ruku zajedno prošetali? Zar ti nije jasno da se stidiš sebe i svoje prirode, i to samo zato što si za razliku od većine uspio sačuvati ono iskreno, dječje, iskonsko i neiskvareno u sebi? Konačno, zašto ti je bitno mišljenje onih ljudi kojima su bitne tako sporedne stvari? Zašto shvaćati ozbiljno bilo koju posprdnu gestu izrečenu na tvoj spomen igranja? Pa to ti može zapravo biti izvrstan pokazatelj i barometar kojim možeš u trenu procijeniti čovjeka. Treba li trošiti riječi na nekoga tko ne razumije zabavu? Nekoga tko ne voli igru? Makni se od takvih ljudi dok je vrijeme, jer ograničenost je zarazna bolest i jednom inficiran teško da se bezbolno možeš vratiti u prvobitno stanje. Takvi ljudi su skloni svakojakom razmišljanju i moj ti je savjet da ih sa sigurne distance proučavaš. Obrati pozornost na svaki njihov pokret, na gestikulaciju dok s tobom razgovaraju, na tonalitet u kojem nekim riječima daju značaja pred drugima. Takvi su skloni reći da su Teletubbiesi smeće za retarde, ne shvaćajući da su četiri guzate lutke inicijalno namijenjene djeci od 3 godine. Pronađi u sebi sve sažaljene ovog svijeta i uputi ga takvom čovjeku. Takav zacijelo nije nikad spoznao što je dječja bezbrižnost, igra, ljubav. Možeš li uopće pojmiti kakvo je psihičko stanje čovjeka kad su mu s njegovih 20, 25 ili 30 godina života Teletubbiesi tema o kojoj uopće teba razmišljati na neki drugi način osim u kontekstu dječje igre? Iz duše takvoga izvire samo matematička proračunatost i hladnoća i ne bih se čudio da takav uvjerava djecu po ulazima kako je Djed Mraz samo pijani susjed Jura te da su kreteni jer vjeruju u postojanje trbušasta nadnaravna bića koje nosi darove. Možda bi takav bio sklon razvaliti i ljuljačke po parkovima jer nije li glupo sjediti na daski između dva lanca i koncentrirano se sat vremena zibati naprijed – natrag? Takav tjera djecu iz pješčanika jer gube vrijeme i rasipaju energiju prevozeći odbačene štapiće od sladoleda u plastičnim kamionima.

Pomirimo se s činjenicom da nas okružuju ljudi koji se uvijek smatraju pozvanima donijeti sud o nečemu i, što je još bolnije za našu inteligenciju, da nas ubijede kako je baš njihovo mišljenje temelj na kojem će izrasti Novi svijet, koji ćemo svi jednog dana slijediti. Pustite ih neka budni sanjaju. Ne budite ih jer takvo buđenje može biti pregrubo. Ostavite ih u uvjerenju da ste vi taj koji ima odmak od stvarnosti.

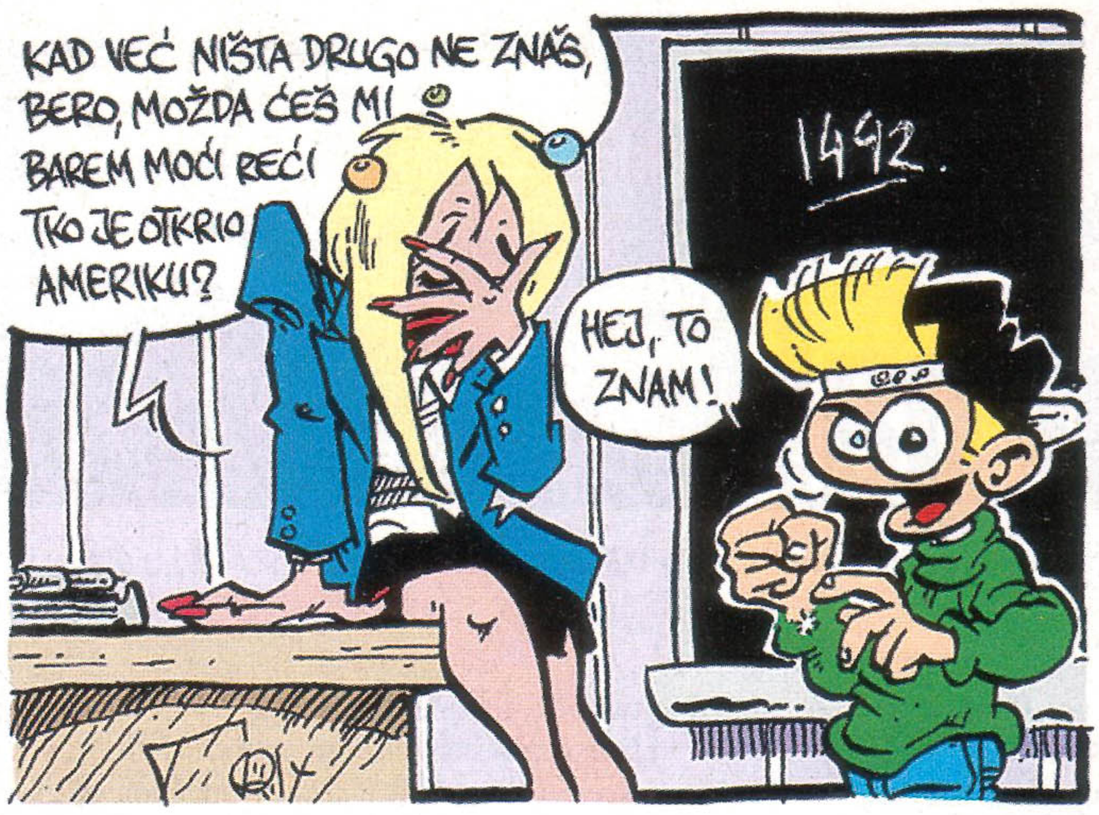
Ostavite li ih s tom mišlju, učinit ćete dobro djelo.

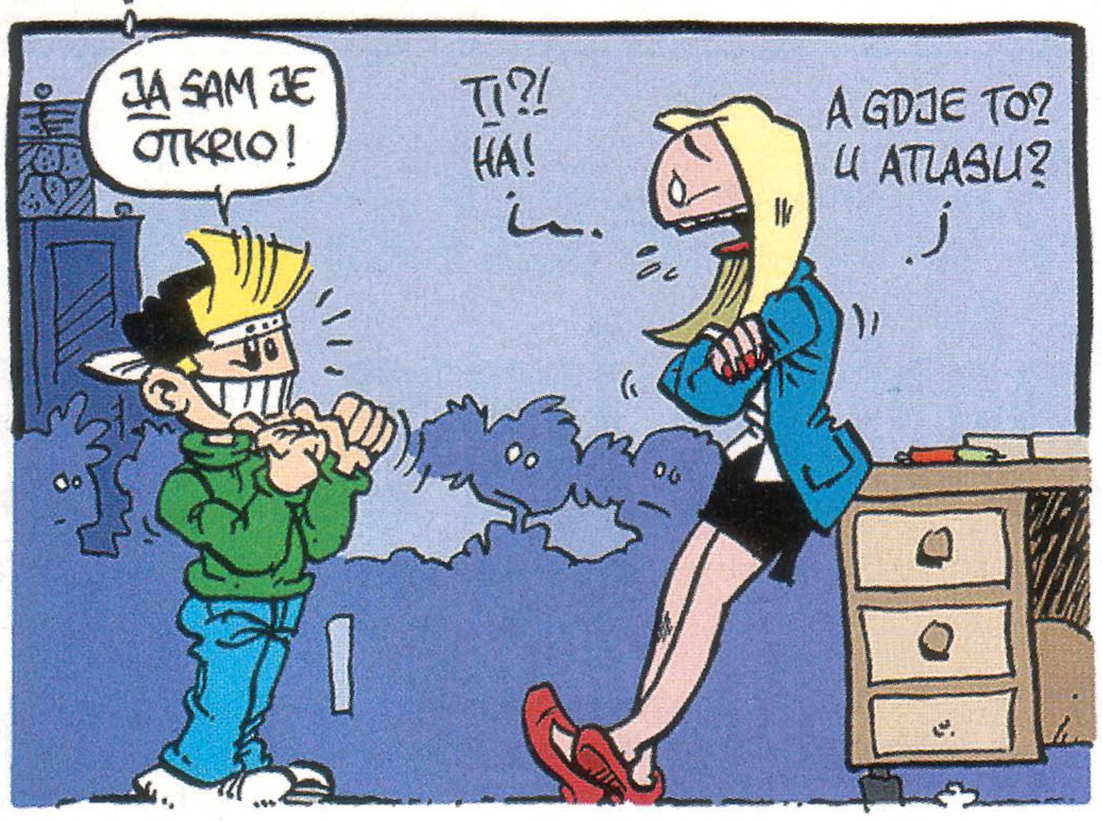
Samo ne zaboravite... Ne oduzimajte im razlog da vam se smiju.

Život je igra, igraj ga!

PIPATI


PIPATI.
PIPATI!
RAZBILO MI SE „R"! MISLIŠ DA ĆE NETKO PRIMIJETITI?
© DARKO MACAN '02.


KAD VEĆ NIŠTA DRUGO NE ZNAŠ, BERO, MOŽDA ĆEŠ MI BAREM MOĆI REĆI TKO JE OTKRIO AMERIKU?
1492.
HEJ, TO ZNAM!

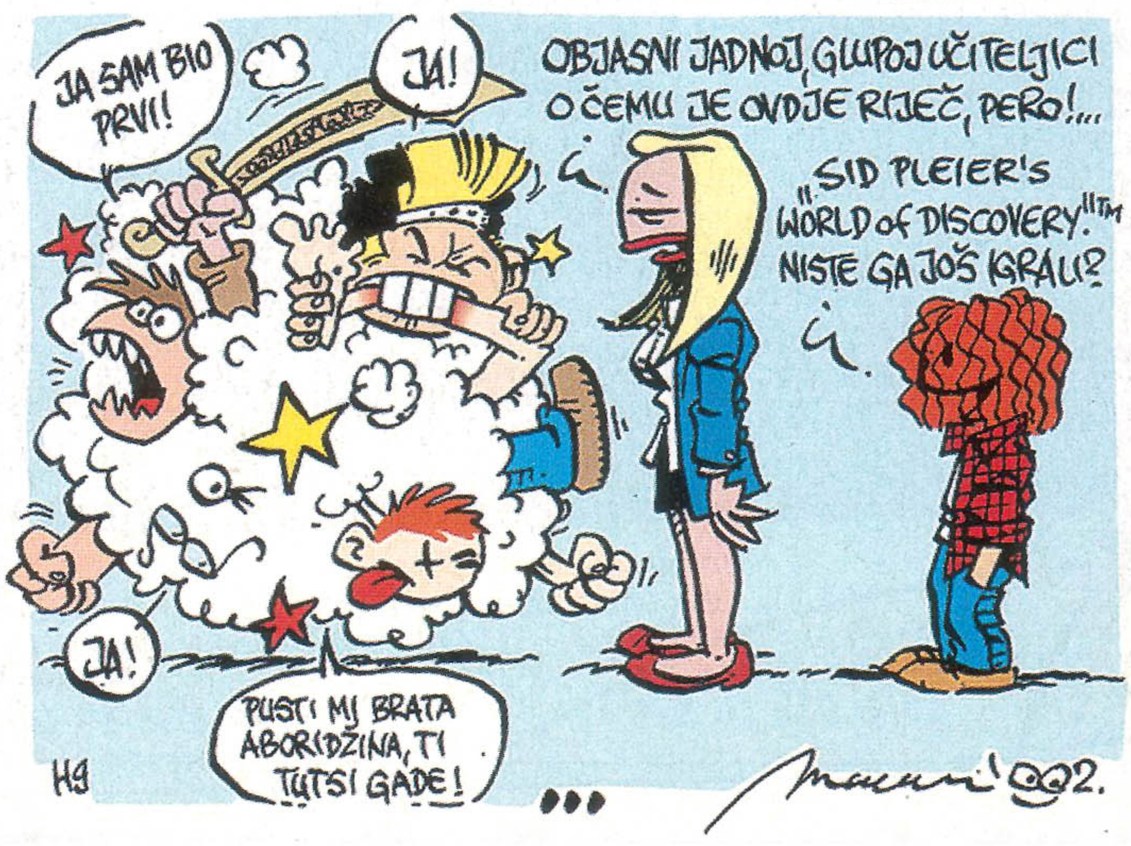

JA SAM JE OTKRIO!
TI?! HA!
A GDJE TO? U ATLASU?

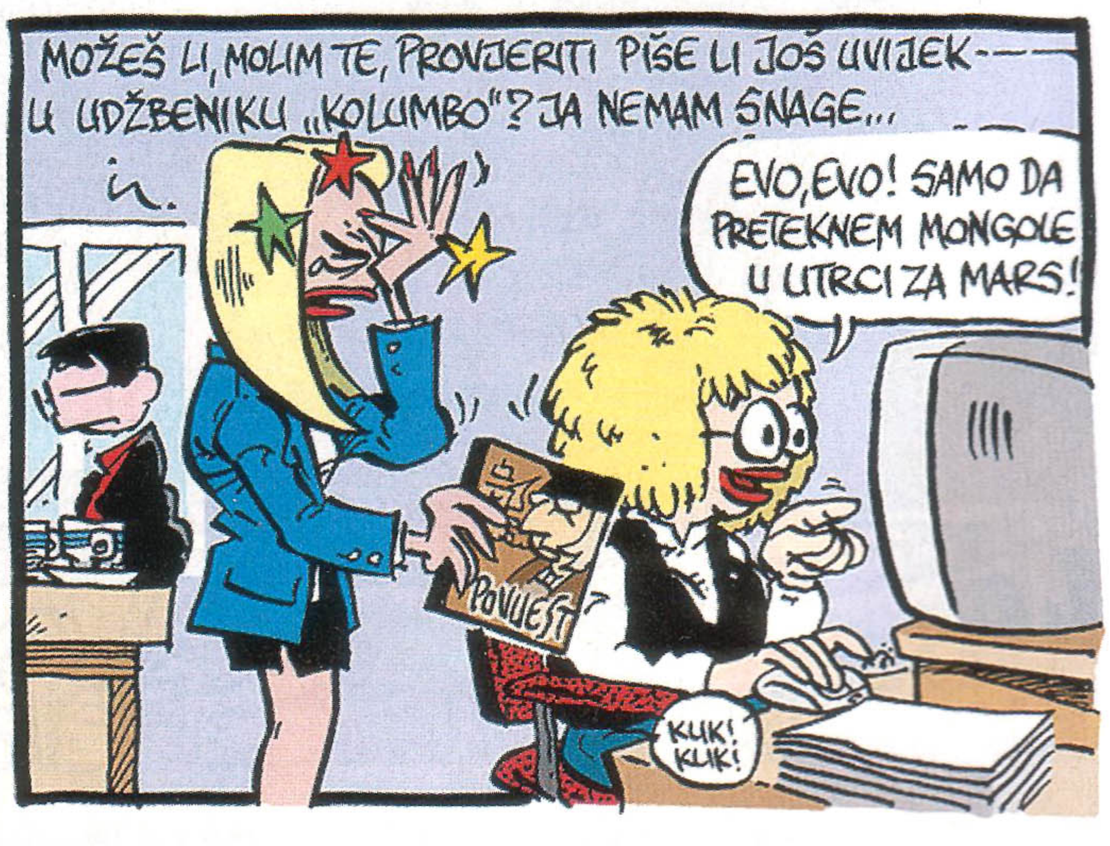

NE!
OTKRIO SAM JE NA ČELU SVOJIH VJERNIH KOZAČKO-BIZANTSKIH TRUPA U KASNO PROLJEĆE 1122!...
UNČITELJICE! UNČITELJICE!


NIJE INSTINA ONVO ŠTO BENRO PRINČA!
TAKO JE, ĐUNĐICE! RECI NAM TI: TKO JE OTKRIO AMERIKU?


JA SAM JE ONTKRILA!
BINLO JE TO 1086*, DONK SAM PRENDVODILA FANLANGE FENMINISTIČKO-ŠENRIJATSKOG KANLIFATA!
*TINSUNČU ONSAMDENSET ŠENSTE.


ALI... ALI...
NIJE ISTINA! JA SAM JE ONT... OTKRIO!
611., SA SKITIMA!
2105. S FENIČANIMA!
U, AL' SI SPOR!


JA SAM BIO PRVI!
JA!
OBJASNI JADNOJ, GLUPOJ UČITELJICI O ČEMU JE OVDJE RIJEČ, PERO!...
„SID PLEIER'S WORLD of DISCOVERY!"™ NISTE GA JOŠ IGRALI?
JA!
PUSTI MI BRATA ABORIDŽINA, TI TUTSI GADE!
HG
'02.


MOŽEŠ LI, MOLIM TE, PROVJERITI PIŠE LI JOŠ UVIJEK U UDŽBENIKU „KOLUMBO"? JA NEMAM SNAGE...
EVO, EVO! SAMO DA PRETEKNEM MONGOLE U UTRCI ZA MARS!
POVIJEST
KLIK! KLIK!

Kalibar 098!

simpa

HT Hrvatski Telekom

www.ht.hr

Za novu generaciju!

SONY





Sony / CMD-Z7



Ericsson / T68



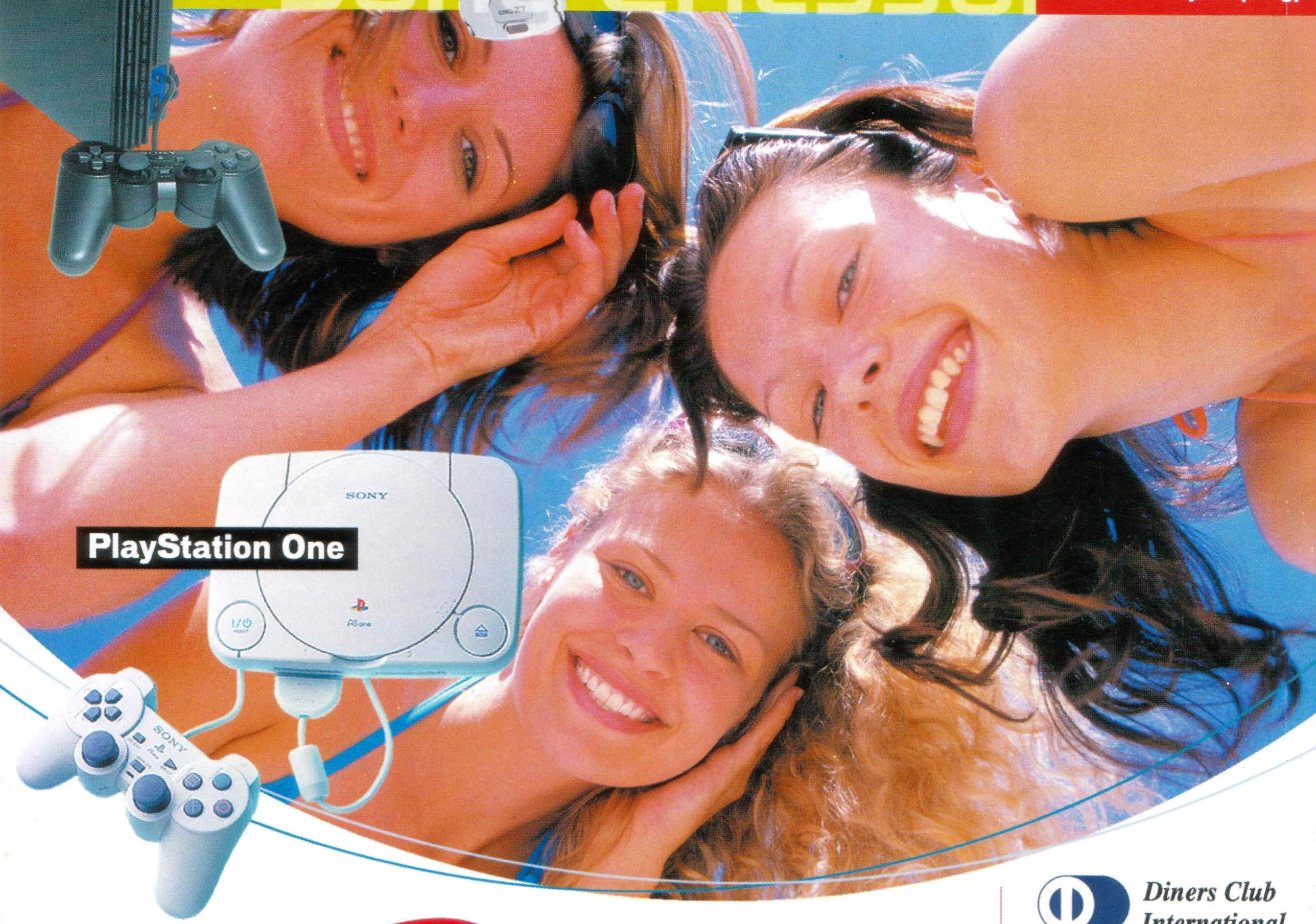
Ericsson / T39



Ericsson / T66

Sony Ericsson

Prvi u Hrvatskoj!
najmanji i najlakši GSM na svijetu (56 g)



HELIKOP
OVLAŠTENI DISTRIBUTER SONY

Masarykova 18, 10000 Zagreb,
tel: ++385 1/ 4876 053, 4876 054, 4876 055

Martićeva 71, 10000 Zagreb,
tel: ++385 1/ 455 19 66, 455 19 77

Ovlašteni SONY servis
Zagreb, Medveščak 67, tel: 01/ 4666 888

BROK
Rijeka, tel/fax: 051/ 675 548

Wonder - Trade
Split, tel/fax: 021/ 347 987, 362 811,543 227

Diners Club International
bezkamatni kredit na 6 rata
krediti na 12 rata

EUROCARD MasterCard
krediti do 24 rate

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome
potrošački kredit do 24 rate uz gotovinski popust

čekovi na 6 rata