NAGRADNA IGRA Osvoji igru Unreal Tournament 2003

HACKER

BROJ 86 • PROSINAC 2002. • CIJENA 32.90 KN, 240 DIN, 300 DEN

DOKAZ DA POSTOJE KORISNE OVISNOSTI

IGRA BROJA

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Ciglu na gas, mozak na pašu

ISSUE 86 DECEMBER 2002
9 771330 712000 07
900 SIT, 8 KM, 240 DIN, 300 DEN

TEST RECENZIJA

FIFA 2003

Povratak nogometnog kralja!

BROKEN SWORD 3

Najopširniji prikaz najave za koju tvrdimo: BIT ĆE HIT GODINE!

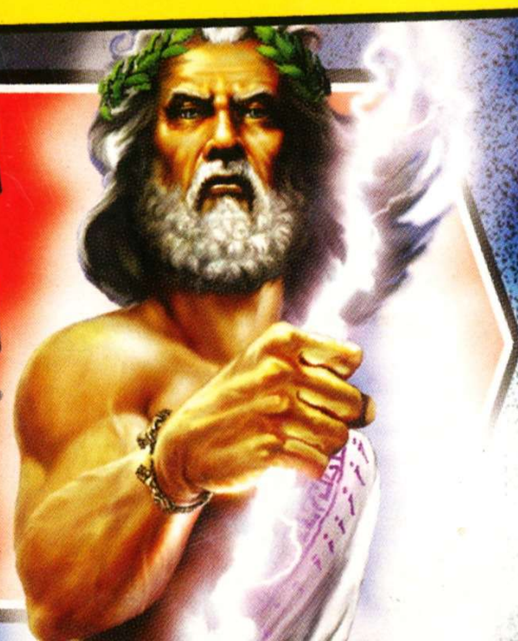
PREPORUKA BROJA

IRON STORM

Superoriginalan!

40 STRANICA HITOVA

Age of Mythology • NHL 2003 • Hitman 2 • Project Nomads • Combat Flight Simulator 3 • Total Immersion Racing • Ring 2 • Nascar Thunder 2003

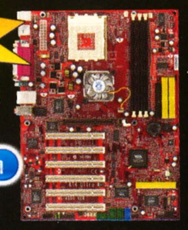


AGP 8X

- *Novi AGP 3.0 standard za grafiku, unatrag udruživ s AGP 2.0*
- *Daje povećanu propusnost sustavu, radi poboljšanja grafičkih performansi*

VIA® KT400 / DDR333 — **MSI KT4 Ultra-BSR**

Prva FSB 333 ploča (na svijetu) s provjerom valjanosti od strane AMD



Bluetooth · 5.1 Channel Audio · AGP 8X · SerialATA · USB 2.0 · Bracket 2 · Bracket · Fuzzy Logic 4 · Live Update 2 · PC Alert 4

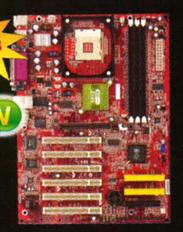
- *VIA® KT400 čipset*
- *Za AMD Athlon™ XP / Athlon™ / Duron™ procesor*
- *DDR memorija do 400 MHz*
- *Podržava AGP 8X*
- *Dobavljivo i u verzijama MSI KT4V i MSI KT4 Ultra-BFISR (sa Gigabitnim LAN i IEEE 1394)*

Video-in/ TV-Out/ Dual VGA — **MSI MX440-VTD8X**

- *NVIDIA® GeForce4 MX440 GPU*
- *128-Bit Memory Architecture II*
- *AGP 8X, Video In, TV-out, Dual VGA*
- *Priložen vrijedan softverski paket*
- *Dobavljivo i u verziji MX440-TD8X (bez video-in)*

SiS® 648 / DDR333 — **MSI 648 Max-F**

FSB 533 · GbLAN



5.1 Channel Audio · AGP 8X · USB 2.0 · Bracket 2 · Bracket · Fuzzy Logic 4 · Live Update 2 · PC Alert 4

- *SiS® 648 čipset*
- *Za Intel® Pentium® 4 procesor*
- *DDR memorija do 400 MHz*
- *Podržava AGP 8X*
- *Dobavljivo i u verziji MSI 648 Max (bez Gigabitnog LAN)*

NVIDIA® nForce™ 2 / DDR333 — **MSI K7N2**

FSB 333

Bluetooth · 5.1 Channel Audio · AGP 8X · GbLAN · IEEE 1394 · SerialATA · USB 2.0 · Bracket 2 · Bracket · Fuzzy Logic 4 · Live Update 2 · PC Alert 4

- *NVIDIA® nForce™ 2 čipset*
- *Za AMD Athlon™ XP / Athlon™ / Duron™ procesor*
- *FSB 333 MHz*
- *DDR memorija do 400 MHz*
- *Podržava AGP 8X*

Više informacija na www.msi.com.tw i www.msi-croatia.com

MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL

Link to the Future

Ovlašteni MSI distributeri:

Hrvatska/BiH: Microline d.o.o., Zagreb, www.microline.hr, msi@microline.hr
BiH: Megatrend 2000 d.o.o., Sarajevo, www.ba.megatrend.com, msi@megatrend.com
Makedonija: River Soft Computers, Skopje, www.riversoft.com.mk, info@riversoft.com.mk

Ovlašteni MSI prodavači:

Zagreb: ***AnalogBit*** *01 3776 562 -* ***Artakom*** *01 3883 122 -* ***Derbi Informatika*** *01 6154 849 -* ***Dingo*** *01 2987 489 -* ***Edinkom*** *01 6147 000 -* ***Feniks-kompjutori*** *01 2910 400 -* ***HGspot*** *01 6637 666 -* ***NITEL computers*** *01 3015 645 -* ***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*

PENTAGRAM ECOM COMPUTERS

10 godina iskustva

jamstvo 36 mjeseci · PC konfiguracije · krediti do 36 mjeseci
besplatna dostava · poklon iznenađenja uz svaku ponudu
VIP poklon uz svako kupljeno računalo · "staro za novo"
besplatna obuka o korištenju za svako kupljeno računalo

15" Philips LCD/TV 150MT10P
5.499 kn

KONFIGURACIJA MJESECA

PC PENTAGRAM CELERON 1700 PGA 478, 128KB
MIDI TOWER ATX KUĆIŠTE, P4 READY **KOP24**, 300W
M/B PENTIUM 4 **SOLTEK 85DRV4**, SOCKET 478, **VIA P4X266E(DDR)**
SOUNDBLASTER, **UDMA/133**, 533Mhz, **3xDDR 266**MHZ, ATX
ZVUČNICI **TEAC** POWER MAX PM-60, **2x60W**
PROC.CELERON **INTEL** 1700 PGA 478+HLADNJAK
DDR 128 MB 184 pin , 266Mhz, **PQI**
DVD ROM 16x/48x **TOSHIBA** 1612
HDD **30 GB MAXTOR UDMA/133**, 2MB, 7200
AGP **ATI RADEON 7000, DVI/TV OUT, 32 MB** DDR
17" MONITOR U BOJI **PHILIPS** 107E21/TC099 DIGITAL
FDD 3,5", 1,44 MB **TEAC**
FAX/MODEM **ROCKWELL** V.92 56K INTERNI
TASTATURA **KEYTRONIC** KT-600 PS/2
MIŠ **SAFEWAY SCROLL** PS/2+PODLOŽAK

AKCIJA | UZ SVAKI PHILIPS MONITOR POKLON GRATIS

VELEPRODAJNA CIJENA KUNA **BEZ PDV-A** 3.976,78kn
MALOPRODAJNA CIJENA KUNA(PLAČANJE ODMAH) **S PDV-OM** 4.851,67kn
MALOPRODAJNA CIJENA RATA 24.MJESECA(AMEX/MASTER) **S PDV-OM** 252,69kn

15" Philips LCD 150S3F
2.599 kn

Canon · 3com · EPSON · hp invent · intel · Microsoft · PHILIPS · VIP · TOSHIBA

WWW.PENTAGRAM.HR

- KNJIGOVODSTVENI PROGRAM
  90 DANA PROBNOG ROKA NA USTUPLJENOM RAČUNALU
- BESPLATNO PROJEKTIRANJE INFORMACIJSKIH SUSTAVA ZA PODUZEĆA
- IZRADE PROGRAMSKIH RJEŠENJA PO NARUDŽBI
- KNJIGOVODSTVENE, REVIZORSKE I USLUGE POREZNOG SAVJETOVANJA
- PROJEKTIRANJE I INSTALACIJE IP TELEFONIJE
- BESPLATNA OBUKA KORIŠTENJA KUPLJENOG RAČUNALA
- **JAMSTVO:** PROCESOR/HDD/MEMORIJA/MONITOR ISPORUKA ODMAH
  36. MJESECI, OSTALO 12. MJESECI

PENTAGRAM ECOM COMPUTERS
V.TRNJANSKI NASIP 19, 10000 ZAGREB
TEL./FAX: +385 1 6050498

A.G.MATOŠA 35, 21000 SPLIT
TEL.: 021/385 498
FAX: 021/385 549
pentagram@pentagram.tel.hr

http://www.iskon.biz/pomoc

pomoć i podrška

Sad i uvijek, 24 sata svakog dana u tjednu, IskonInternet pruža pomoć i podršku svojim korisnicima. Naši stručnjaci dežuraju na telefonu 062 10 10 10 i pokrivaju cijelo područje zemlje. Osiguravamo i tehničku potporu za visokokritične internet sustave (stalne veze, VPN sustavi) – sad i uvijek.

pomoc@iskon.hr
telefon (0-24) 062 10 10 10

iskoninternet

SPORT ZA MASE

Tko kaže da su svi gejmeri totalne ljenčine koje se uporno odbijaju baviti sportom ili bilo kojom drugom fizičkom aktivnošću? Izjedanje cijele gomile slasnih grickalica i ispijanje pive, Cole ili neke treće omiljene vam tekućine ne isključuje nužno želju za bavljenjem jednom tako prekrasnom aktivnošću kao što je sport. No ipak, zamislite tek kakva je divota kad se svojom omiljenom "fizičkom razonodom" možete pozabaviti kod kuće na strojčeku u udobnosti vlastitoga doma. Uostalom, na nekom od domaćih travnjaka vama i vašoj ekipi ionako nikad nitko ne bi pružio priliku da u dresu Brazila zaigrate protiv Italije. A upravo tu mogućnost ovaj mjesec pružit će vam *FIFA 2003*, koja nakon posljednjih dvaju katastrofalnih nastavka konačno donosi toliko željenu svježinu i daje novu nadu ljubiteljima nogometa na PC-ju.
Ako je vaša vizija vrhunskog sporta nešto drugačije i individualnije naravi te uključuje metalne ljubimce koji u nekoliko sekundi dostižu brzine iznad 200km/h, povratak kralja asfalta na PC-je sigurno će vam izmamiti suze radosnice. Jest da je arkadan, jest da je jednostavan, ali *Need for Speed* je gejmerska ikona preko koje se ne prelazi lako. No, bez obzira što je korporacijski div Electronic Arts ovaj mjesec odlučio ispucati svoju godišnju zalihu sportskih naslova za PC i njima doslovce zasuti tržište, još je cijeli niz zanimljivih igara, među kojima je i nevjerojatno originalni *Iron Storm* te stvarno izvrsni i profinjeni *Hitman 2*, koje će sigurno pronaći svoje mjesto na vašoj kanti, pogotovo ako poput nekih iz naše redakcijske ekipe zazirete od bilo kakvih oblika bavljena sportom, pa čak i onih virtualne naravi. Dogodi li se kojim slučajem da se na trenutak poželite odmoriti od upijanja šarolike svjetlosti svojeg monitora, naš je prijedlog da se zavalite u trosjed i pogledate neko zanimljivo filmsko ostvarenje... koje je eto baš slučajno snimano po uzoru na vašu omiljenu igru koju ste jučer prešli po pedeset i osmi put. Kako su se hollywoodska industrija filma i svijet igara sve snažnije počeli prožimati te što pogledati i što zaigrati od onoga što je proizašlo kao rezutat tog novog prijateljstva dvaju najačih zabavnih industrija, ovaj mjesec provjerite u našoj temi broja izašloj i pera naših autora Krešimira Lauša i Damira Rukavine.

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

Možda nikad u životu nećete voziti ovakvu mrcinu ali će vam *Need for Speed* pružiti kakvu-takvu utjehu

NE PROPUSTI U OVOM BROJU

NAJAVA BROJA: Broken Sword 3
str. 26 Vrhunska priča prepuna misterija - recept za dobru avanturu

TEMA BROJA: Hollywood i igre
str. 36 Provjerite što se dogodi kad se dvije najveće industrije zabave počnu međusobno nadopunjavati

HARDWARE MINI TEST: Kućišta
str. 94 Odjenite svoje računalo u novo ruho

HACKER ekipa

DAMIR ĐUROVIĆ
urednik

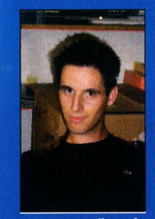
TIBOR HITRI
novinar

KRISTINA JEREN
novinar

KREŠIMIR JOZIĆ
novinar

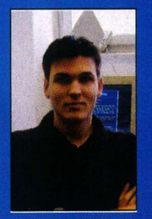
BERISLAV JOZIĆ
novinar

KREŠIMIR LAUŠ
novinar

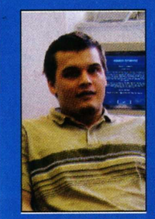


IVAN KOVAČEVIĆ
novinar

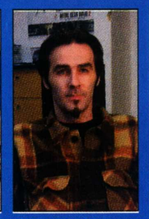
GORAN MARAVIĆ
hardver



MISLAV MATAIJA
novinar

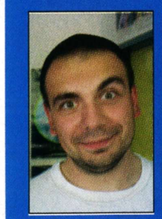


PATRIK PENCINGER
hardver



MARIN PERIC
grafički urednik

STIPE PERKOVIĆ
DTP



IVAN POLOJAC
novinar

GORAN RAČIĆ
CeDe

DAMIR RUKAVINA
novinar

RAJKO TRKULJA
novinar

VEDRAN VEKIĆ
novinar

ZORAN ŽMIRIĆ
novinar

impressum

HACKER

DOKAZ DA POSTOJE KORISNE OVISNOSTI

» Izlazi mjesečno

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

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

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

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

LEKTURA
Ankica Đerek

TAJNICA REDAKCIJE
Nada Delač

DIREKTORICA IZDANJA
Senka Kušer-Mijić

ADRESA REDAKCIJE
Čakovečka 17, 10 000 Zagreb
Tel + 385 (0)1 363 66 81, 363 66 83
Fax +385 (0)1 363 66 78

E-MAIL
hacker@janus.hr

PRODAJA, MARKETING, PROMOCIJA
direktorica
Sanja Mlačak
voditelji odjela
Ivo Valečić
prodaja, tel. 01/ 6191800
Darko Jambrušić
marketing, tel. 01/ 6161925
Ivanka Filipović
promocija, tel. 01/ 6103024

Odranska bb, 10 000 Zagreb
TEL +385 (0)1 363 66 85
e-mail marketing@janus.hr

TISAK
Vijesnik d.d.
Slavonska avenija 4, 10 000 Zagreb

EPH PREDSJEDNIK UPRAVE
Ninoslav Pavić

DIREKTORI
Cristoph Rohner, Uroš Šoškić

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

europa press HOLDING

sadržaj #86

Hacker broj 86 | issue 86 | **časopis za PC-igre** | pc gaming magazine | **prosinac 2002.** | december 2002

IGRA BROJA

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

str.44

Brzina i ništa više od toga

NAJAVA BROJA

BROKEN SWORD 3 THE SLEEPING DRAGON

Nagrađivani avanturistični serijal uskoro ponovno na vašim računalima str.26

HARDWARE TEMA

VOLANI

Kako doživjeti maksimalan osjećaj brzine? Provjerite u našem testu **10 modela** ponajboljih volana

UZ TEST PROCITAJ:

- Koji volan odabrati i zašto
- Force Feedback za ili protiv
- Na što treba pripaziti pri kupnji str.87

8 RUBRIKE
8 PC Info
14 Xbox Info
16 Tech Info
18 Aktualno /
Mobiteli: igraće platforme budućnosti
21 Mikroskop
77 HackChat- Pisma čitatelja
80 HackChat- SOS
82 HackChat- Bez panike
84 MobiReport
102 Internet kalendar
105 Kolumna by Zoran Žmirić
106 Strip by Darko Macan

22 PRVI POGLED
24 Xenus
Etherlords 2

26 NAJAVA BROJA
Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

30 NAJAVE
32 Championship Manager 4
XIII

34 ZAVRŠNICA
35 Medal of Honor: Spearhead
Sim City 4

36 TEMA BROJA
Hollywood u svijetu igara

44 RECENZIJE
48 Need for Speed 2: Hot Pursuit
52 Iron Storm
56 FIFA 2003
59 Age of Mythology
60 Civilization 3 Play the World
62 Combat Flight Simulator 3
64 NHL 2003
66 Hitman 2: Silent Asassin
68 Ring 2
70 Total Immersion Racing
72 Project Nomads
73 Ghost Recon: Island Thunder
Lord of the Rings: Fellowship of the Ring

74 Xbox RECENZIJE
76 Time Splitters 2
Turok: Evolution

87 HARDWARE
HARDWARE MJESECA
Abit Siluro OTES

94 HARDWARE MINI TEST
Kučišta

96 HARDWARE RECENZIJE
96 Gainward Sabre 400
97 MSI TVanywhere
98 Plextor 48x
98 HHD IBM 180 GB
99 Prijenosna 3.5” USB 2.0 ladica
Keytronic KT 1000

» ***FIFA 2003***, **s novim nastavkom, vrijeme kao pojam izgubiti će na vrijednosti**

» **Plextor 48x, nek' gori, nek' se dimi**

» **Alternativna povijest u alternativnoj obleki s alternativnom pljucom... Postanite alternativac**

Na Hack CD-u

IGRE

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Novi nastavak arkadne jurnjave mogao bi vas zadržati jedno vrijeme pred ekranima. Ferarri nikad nije bio tako privlačan.

FIFA 2003

Kao i svake godine dosad, EA Sports nam daje na uvid novu *FIFA-u*. Igra ove godine izgleda pristojno pa vam preporučujemo da zaigrate demo.

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

FPS u kojem je glavni akter James. James Bond. Mogao je biti i bolji, ali što je, tu je.

ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD

Ljudi koji su napravili *Desperadose* donose nam novu strategiju u stvarnom vremenu. Nije loše.

PROMO

COLIN MCRAE 3.0

Dok željno iščekujete novi nastavak najboljeg relija ikad, pogledajte ovaj filmić da utažite glad.

IGI 2: COVERT STRIKE

Igra koja je već mnogo puta odgođena, bliži se završetku. Šuljanje i akcija ići će ruku pod ruku u ovoj igri.

JER STE VI TAKO TRAŽILI

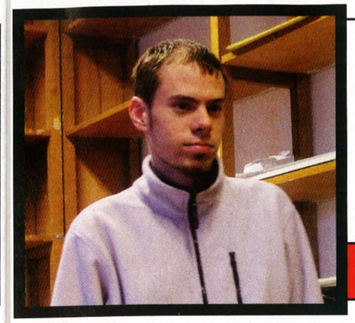
Konačno smo stavili na CD veliki Q3 mod nazvan Bid for Power 1.2. Isto tako, Q3A je dobio novi *point release* pa eto i njega na CD-u. Što se želja tiče, stavili smo i Windows Media Player 9 Beta. Baš ne volimo bete, ali eto, tražili ste, dobili ste. Na idućem CD-u očekujte modove za HL. Kao i obično, imate li kakvu želju, pošaljite je na **goran.racic@janus.hr**, a kao subject e-maila stavite **"Hack CD želje"**. *Crackove* ili bilo što nelegalno ne stavljamo na CD.

IZRAVAN IRIJENOS

PCinfo
PANZERS
Kad tenkovi polude
str. 10

TECHinfo
nVIDIA - NV30
Grafika nove generacije
str. 16

Xboxinfo
TOP SPIN
Vrhunski tenis dostojan Xboxa
str. 15



SUHA JESEN

Tradicionalno siromašna jesen s najavama novih igara ove je godine bila još siromašnija zbog odluke svih većih izdavačkih kuća da s najavama svojih velikih projekata pričekaju jenjavanje blagdanske kupovne groznice. No vrijedni kakvi već jesmo i ovaj mjesec smo samo za vas iz svih prikrajaka svijeta iskopali najsvežije i najatraktivnije vijesti. Treba li uopće i spominjati prve službene slike iz očaravajućega *Homeworlda 2* kojih smo se dokopali pred samo zaključenje broja? Ma uostalom, pogledajte sami.

Izravno za vas prenosi: DAMIR ĐUROVIĆ

HOMEWORLD 2

"Epski doista u svakom pogledu"

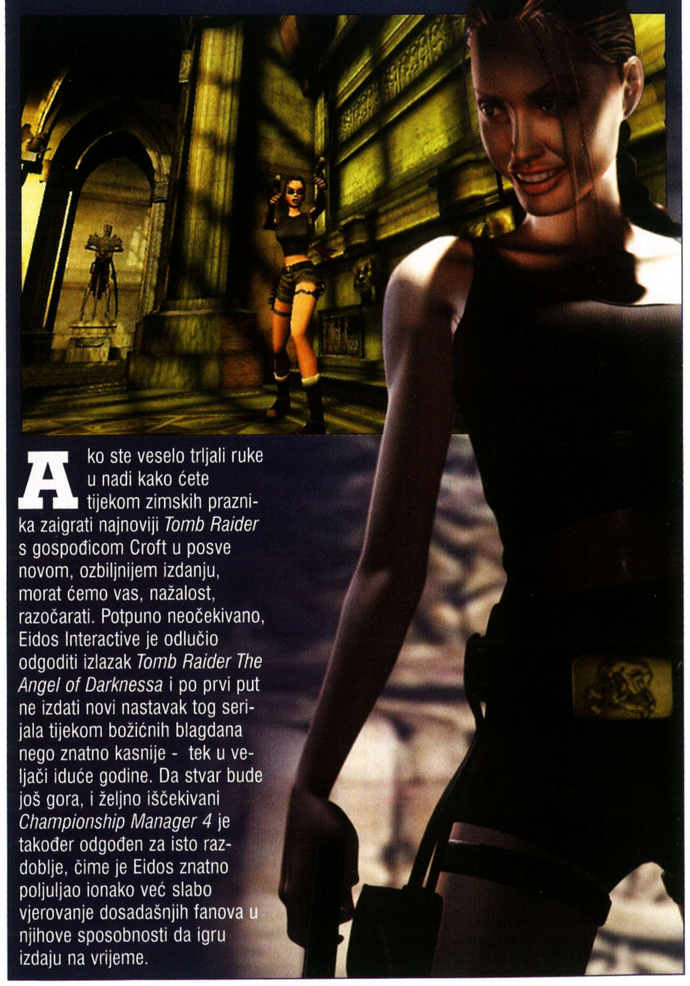
EPSKI NASTAVAK FANTASTIČNOG SVEMIRSKOG 3D RTS-A

EKSKLUZIVNO!

Nemali broj ljudi bio je začuđen što Relic Entertainment tijekom ovogodišnjega E3 sajma u LA-u nije najavio drugi nastavak *Homeworlda*, briljantnog svemirskog 3D RTS-a koji je prije tri godine utemeljio taj specifični podžanr. Iako Relicove PR osobe već mjesecima javnost drže u neznanju te uporno odbijaju otkriti bilo kakve detalje vezane uz *Homeworld 2*, ipak je prva količina slika iz predalfa-inačice zagonetnim putevima isplivala van. Upravo one najbolji su dokaz da drugom *Homeworldu* kao ni prvome neće manjkati atraktivnosti. A sudeći prema ostalim izjavama iz Relica, epska priča ispričana kroz dvadesetak misija ponovno će biti jedan od najnaglašenijih elemenata u igri. Izlazak *Homeworlda 2* ne očekujte prije druge polovice iduće godine.

EIDOS RAZOČARAO

LARIN POVRATAK IZNENADA ODGOĐEN



Ako ste veselo trljali ruke u nadi kako ćete tijekom zimskih praznika zaigrati najnoviji *Tomb Raider* s gospođicom Croft u posve novom, ozbiljnijem izdanju, morat ćemo vas, nažalost, razočarati. Potpuno neočekivano, Eidos Interactive je odlučio odgoditi izlazak *Tomb Raider The Angel of Darknessa* i po prvi put ne izdati novi nastavak tog serijala tijekom božićnih blagdana nego znatno kasnije - tek u veljači iduće godine. Da stvar bude još gora, i željno iščekivani *Championship Manager 4* je također odgođen za isto razdoblje, čime je Eidos znatno poljuljao ionako već slabo vjerovanje dosadašnjih fanova u njihove sposobnosti da igru izdaju na vrijeme.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

NOVI SETTLERSI

Licenciranjem Renderware grafičkog enginea njemački je Blue Byte potvrdio da radi na novom nastavku simpatičnoga strateškog serijala *Settlers*. Nikakvi detalji kao ni okviran datum izlaska igre zasad nisu poznati.

UT2003 TROOPERS

Jedan od prvih, a prema našem mišljenju i najzanimljivijih modova koji će se uskoro pojaviti za nedavno izašli *Unreal Tournament 2003* je *Troopers*. Riječ je o kompletnoj *Star Wars* modifikaciji koja već sada nevjerojatno mnogo obećava. Samo dio ludosti koje ćete pronaći u njoj su desetci najrazličitijih SW *skinova*, oružja te gomila Star Wars vozila i još pregršt drugih zanimljivosti. Uskoro očekujte više informacija.

CDV ODGAĐA

Pod naletom nepredviđenih odgoda pokleknuo je i njemački izdavački div CDV Software. Oni su, naime, odgodili svoje dvije igre, akcijski FPS *Breeda* te svemirsku strategiju *Imperium Galactica 3*. Obje bi se trebale pojaviti početkom ljeta, a razlozi odgode su "želja za dodatnim usavršavanjem obaju naslova".

PROCURIO DOOM DEMO

Iako razvojni timovi svoje projekte nastoje uvijek držati u maksimalnoj tajnosti, nerijetko se dogodi da upravo najveće tajne procure. Slična je sudbina zadesila i id Software, čiji je *Doom 3* alfa-demo (inačica prikazana na E3-ju) početkom studenog procurio na net, no zahvaljujući brzoj reakciji Activisiona, munjevito je povučen. Prvi dojmovi: vizualno očaravajuće, no hardverski užasno zahtjevno.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

TOP5 NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA

01. DOOM 3

02. SIM CITY 4

03. JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

04. MEDAL OF HONOR SPEARHEAD

05. UNREAL 2

INFO INFO INFO INF

BLITZ

INFO INFO INFO IN

MIRIŠI NA SIMSE 2

Nevjerojatni financijski rezultati prodaje *Sims* serijala kojima se korporacijski pohlepnici za novcem iz redova Electronic Artsa još uvijek ne mogu dovoljno nadiviti osigurali su, čini se, izlazak nastavka do konca iduće godine. Naime, iz samih redova EA počele su curiti vijesti kako je nakon dovršenja *Sims Onlinea* i *Sim Cityja* njihov iduci projekt upravo službeni nasljednik *Simsa*.

AQUANOX 2 ODGOĐEN

Njemačka je inačica gotova i dok listate ovomjesečni broj Hackera, upravo kreće u prodaju. No, čekate li englesku inačicu, morat ćete se još malo strpjeti jer je nakratko odgođena i neće se pojaviti do kraja godine kako je to isprva bilo predviđeno.

ARX FATALIS IPAK U 2002.

Akcijski RPG europskih proizvođača rađen po uzoru na legendarni *Ultima Underworld*, suprotno željama zlih umova, ipak će se pojaviti do konca godine. Igra je, što se samog razvojnog procesa tiče, dovršena te se samo čeka da izdavač obavi svoje dužnosti i lansira je u prodaju.

STARFLEET COMMAND 3 POZLAĆEN

Jesensko oduševljenje za sve prave trekere, osim repriziranja originalnoga Star Trek serijala na HRT-u, sigurno predstavlja i skori izlazak trećeg nastavka odlične strategije *Starfleet Command 3*. Igra je dovršena te poslana na duplikaciju, a opširnu recenziju očekujte već u idućem broju Hackera.

FO INFO INFO INF

BLITZ

INFO INFO INFO IN

PANZERS

KAD TENKOVI POLUDE

Stormregion, maleni mađarski razvojni studio koji ste sigurno upamtili po superzabavnome RTS-u *S.W.I.N.E.*, potpisivanjem s njemačkom kućom CDV osigurao je izdavanje svojeg najnovijeg projekta *PANZERS*, RTS-a smještena u razdoblje Drugoga svjetskog rata sa znatno većim naglaskom na taktičkim elementima. No, još je važnije napomenuti da gotovo najvažniju ulogu u igri imaju upravo velike metalne konstrukcije danas nam vrlo dobro poznate kao tenkovi. Kad se koncem iduće godine *PANZERS* pojavi u prodaji, ponudit će vam tri različite kampanje (Rusi, saveznici ili Nijemci) i više od trideset misija te stotinjak najrazličitijih povijesno utemeljenih vozila te pregršt pješadijskih jedinica.

BATTLEFIELD 1942

DODATAK U IZRADI

U jednom od svojih redovitih tjednih *updatea* ekipa iz DICE-a izjavila je da, osim rada na najnovijim inačicama *patcheva* kojima ispravljaju preostale propuste, užurbano rade i na prvom službenom *expansionu* za *Battlefield 1942*. Brdo novih karti, nova oružja i nova vozila... sve ćete to pronaći u dodatku koji će se, vjerujemo, pojaviti već u prvom tromjesečju iduće godine. Dotad uživajte u masovnim *BF1942* okršajima i obvezno skinite najnoviji *patch*, doista rješava brdo stvari.

BATTLE MAGES

RUSI NA DJELU

Što se dogodi kad hrpa ambicioznih Rusa, velikih fanova *Heroes of Might&Magica*, *Warhammera*, *Warcrafta* i svega ostalog vezanog uz fantazijske RTS-ove i RPG-ove, zabrije stvoriti svoj projekt? Odgovor je *Battle Mages*. Igra vrlo zanimljive i zapetljane epske priče koja od igara tog žanra ne odskače previše ni idejom ni koncepcijom. Ipak, s obzirom na kvalitetu velikoga dijela dosadašnjih različitih ruskih gejmerskih projekata, a računajući na to da je prava za izdavanje potpisala sada već iznimno poznata ruska kuća Buka Entertainment, tko zna što se zapravo krije iza naizgled uobičajene njušture jednog prosječnog RTS-a. Kako god bilo, o ovom ćete naslovu, prije negoli izaće koncem iduće godine, sigurno još čitati na stranicama Hackera.

WHITE

- **Doom 3**
lako je pojavljivanje alfa-demo inačice na netu uzrujalo id Software, ukupan dojam koji je ta preliminarna inačica ostavila na javnost je nevjerojatno pozitivan.
- **NV30**
U trenutku dok ovo čitate nVidia je na Comdexu u Las Vegasu predstavila svoju novu generaciju moćnih grafičkih kartica, možda je vrijeme da zamijenite staru ragu.
- **Lagana kućišta**
Stvarno nije zgodno tegliti nekoliko desetaka kila limarije svako malo na LAN party, aluminijsko kućište možda bi riješilo vaš problem.

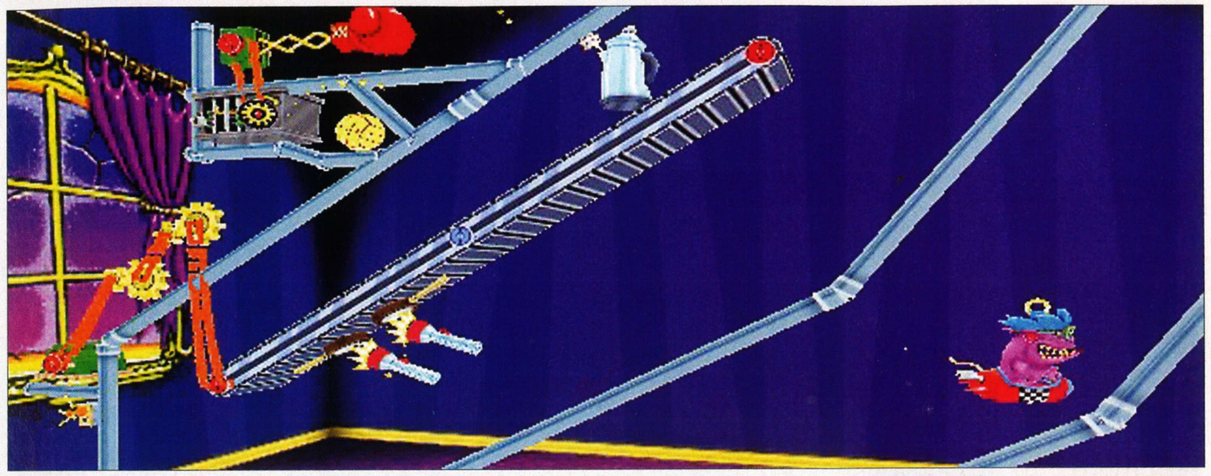
KAKO SU OVOGA MJESECA PROŠLI...

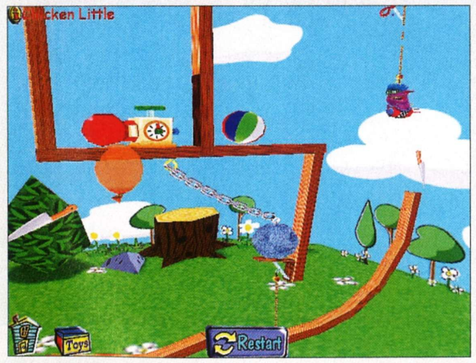
- **Eidos**
Po prvi je put u povijesti Eidos odlučio odgoditi novi nastavak *Tomb Raidera* i ne izdati ga tijekom božićnih blagdana, što je potpuni promašaj.
- **Nastavci**
Nakon ovomjesečne navale različitih nastavaka i franšiza svima nam se već polako bljuje od silne neoriginalnosti i izrabljivačke manije velikih izdavača.
- **Šetnja prirodom**
Zaboravite bezglavo tumaranje zamrznutom prirodom do idućega proljeća, fino se zavalite u udobnu fotelju i zavrtite jedan od dugiščekivanih naslova.

BLACK

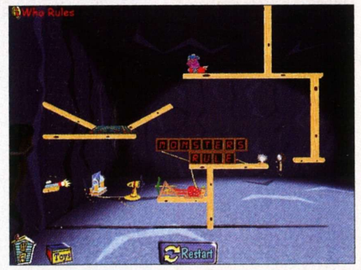
CHAIN REACTION

UPREGNITE SIVE STANICE





Ime Monster Studiosa zasigurno vam vrlo malo znači, no kažemo li vam da je riječ o hrpici bivših Dynamixovih zaposlenika koji su radili na fantastičnom *The Incredible Machine* serijalu igara, vjerujemo da možete pretpostaviti na čemu ta hrpica otkačenjaka sada radi. Ime njihova prvog projekta je *Chain Reaction,* a koncepcijski je vrlo sličan *Incredible Machineu*. Igra vas vodi kroz pregršt razina, gdje svaka iduća postavlja pred vas sve težu logičku zagonetku. Naime, kao i u *Incredible Machineu* potrebno je na svakoj razini od mnoštva različitih elemenata sastaviti "mašineriju" koja će postići određeni cilj. Iako sve skupa zvuči pomalo apstaktno, u stvarnosti je vrlo jednostavno i nevjerojatno zabavno.

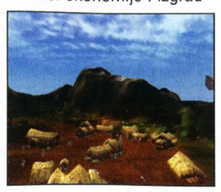


Chain Reaction, kao jedan od stašno rijetkih naslova koji će vas natjerati da aktivirate svoje sive stanice, trebao bi se pojaviti u prvoj polovici 2003.

BESIEGER

NOVI RTS U KVARTU

Taman kad smo se ponadali kako ćemo se nakratko odmoriti od navale pedesetitkoznakojega klona *Command&Conquer* koncepta, Primal Sofware je odlučio najaviti svoj novi naslov. Kako bi se iz njegova naziva dalo zaključiti, temeljit će se na masovnim opsadama i obranama teško utvrđenih gradova. Osim dviju kampanja (svaka za jednu rasu), *Besieger* će vam ponuditi i pregršt autentičnih jedinica, inovativan model ekonomije i izgradnje te standardne sastojke uobičajenoga RTS-recepta. Iako se baš ni po čemu ne ističe u moru ostalih žanrovski mu sličnih igara, poklonici strategija sigurno će pronaći volje zaigrati još i to poluzanimljivo ostvarenje.



PCinfo

EA ZATVORIO NEED FOR SPEED STUDIO

Potezima izdavačkog diva Electronic Artsa ponekad se i sami njegovi zaposlenici čude. Korporacijski gigant ovaj je put bez pardona i bez prethodne najave odmah nakon izlaska *NFS Hot Pursuita 2* zatvorio Need for Speed studio zaslužan za nekoliko posljednjih nastavaka. Od četrdesetak zaposlenika zadržat će ih pola, a o budućnosti *NFS*-serijala zasad se ništa ne priča.

BLITZ

GOTHIC 2 KASNI

Iako će njemačka inačica odličnoga roleplayinga *Gothic 2* izaći koncem mjeseca, kako je to bilo i planirano, inačica namijenjena engleskome govornom području očekuje se tek sredinom prosinca. Znamo da ga željno iščekujte, no još se malo strpite - on nam je jedino jamstvo da ćemo uživati ove zime u pravom RPG-u.

POVRATAK REBEL ACTA

Maleni razvojni studio koji je neposredno prije svog nedavnog raspada izdao prilično hvaljen akcijsko-fantazijski *Severance Blade of Darkness* odlučio se vratiti na svjetsku pozornicu. Dobar dio originalnoga tima udružio je snage i otvorio novu proizvođačku kuću pod nazivom Mercury Entertainment System. Trenutačno rade na neimenovanom akcijsko-avanturističnom naslovu koji bi trebao izaći 2004. godine.

NEVER NIGHTS WITCHWORKS

Prvi službeni modul (zaseban dodatak) za *Neverwinter Nights* uskoro će izaći ispod BioWareova čekića. Njegovo je ime *Witchworks* i trenutačno je u fazi beta-testiranja. Naglasak je na izvrsnoj priči i roleplayingu koji je bio poprilično zapostavljen u originalnome *NWN-u*. Modul će biti besplatan pa ga, dakako, možete očekivati i na jednom od budućih Hackerovih CD-ova.

BLITZ

HIGH LAND WARRIORS

ŠKOTI NAPADAJU

NovaLogic, izdavač inače vezan uz vrlo specifične žanrove, ponajprije vojne simulacije, ovaj se put prihvatio nečega malo drugačijega. U suradnji s nešto manje poznatim britanskim razvojnim studijom Data Backerom početkom iduće godine izdat će zanimljiv povijesni RTS *Highland Warriors*. Njegova epska priča govori o patriotskoj borbi Škota s Englezima te vas vodi kroz šest stoljeća krvavih ratovanja. Smatrate li masovne okršaje gorštaka s planina koji golim rukama drobe triput bolje naoružane Engleze zanimljivima, onda je ovo zacijelo igra po vašoj mjeri. *Highland Warriorsi* pohodit će vaša računala već početkom 2003.

WILL ROCK

KAD KOPIRAJU HRVATE

Vrtoglavi uspjeh *Serious Sama* naše briljantne ekipe iz Cro Teama naveo je nemali broj drugih proizvođačkih kuća da pokušaju uspjeh postići prema sličnom receptu. Jedna od njih je i Saber Interactive, koja je objedinila manje-više sve hvaljene elemente *Serious Sama* u svoj novi akcijski FPS. Macho heroj pod imenom Willfrod Rockwell (Will Rock) naoružan s desetak megarazornih spravica kreće na put kroz vrijeme našavši se u staroj mitologijskoj Grčkoj. Horde neprijatelja, dinamična akcija te solidan grafički engine... zvuči li vam to sve skupa vrlo poznato? Na police distributera diljem svijeta igra stiže već početkom proljeća pa svakako provjerite o čemu je riječ.

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

INOVATIVAN FANTAZIJSKI GULAŠ TVORACA SETTLERSA

Njemački je JoWood production u suradnji s jednim od originalnih tvoraca *Settlersa*, Volkerom Wertichem, najavio svoje novo ostvarenje, *Spellforce the Order of Dawn*. Taktičko-strateški roleplaying žanr kojim je Wertichem labelirao ovu igru govori sam po sebi dovoljno o njenoj neobičnosti. Tijekom igre, naime, preuzimate ulogu mističnoga Rune Warriora, ratnika čije su postojanje i moć vezani uz magični artefakt Rune Stone. Njegov je cilj ujediniti zaraćeni fantazijski svijet Spellforcea te povesti snage dobra protiv velikoga zla koje se nad njega nadvilo. Dakle, očekuje vas šest rasa, više od trideset neprijateljskih rasa te jednostavan, ali vrlo efikasan sustav borbe u paru sa zanimljivo riješenom roleplaying-taktičkom kombinacijom. Datum izlaska igre zasad je nepoznat.

TKO JE TKO U 5 POTEZA

John Romero

IME I PREZIME: John Romero
STAROST: oko 30
PREBIVALIŠTE: SAD
ZANIMANJE: Član prvog *Quake* time, osnivač Ion Storma, zloglasni producent *Daikatane*

1. Kako je počeo?

Svoje prve programerske korake otpočeo je davne 1979. na Appleu 2, dok je prvi pravi postao u struci dobio 1987., u Origin Systemsu. Uz Johna Carmacka, Ardiana Carmacka i Toma Halla, bio je jedan od suosnivača idSoftwarea 1990. Najznačajniji projekti na kojima je radio bili su 3D FPS-ovi *Doom* i *Quake*.

2. Zašto Ion Storm?

Nekoliko mjesec po završetku *Quakea*, Romero i Hall su, ponukani svojim velikim ambicijama, odlučili osnovati novu tvrtku, Ion Storm. Zahvaljujući nizu obećavajućih projekata, ukjučujući *Anachranox* i *Daikatanu*, novi je razvojni studio isprva predstavljao jednu od vodećih kreativnih sila u svijetu igara. No, slab uspjeh samih igara, a poglavio katastrofalna izvedba *Daikanate*, na kraju su ih došli glave - Ion Storm se raspao, a jedini preostali dio (Deus Ex tim) prodan je Eidos Interactiveu.

3. Otac Daikatane

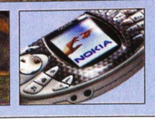
Daleko najduže razvijana igra u povijesti industrije interaktivne zabave i ujedno najveći promašaj. Iako su za propast cijelog projekta djelomice krivi i novinari koji su javnost nabrijali na igru do sumanutih granica, Romero i njegova ekipa iz Ion Storma su glavni krivci, koji su potpuno zeznuli stvar i osudili igru na potonuće.

4. Što sada radi?

Jedan je od suosnivača nedavno otvorene tvrtke Monkeystone koja se bavi proizvodnjom igara namijenjenih prijenosnim uređajima. U tu kategoriju spadaju doista najrazličitije spravice počam od standardnih hand-held uređaja u Palm stilu pa do mobitela, GameBoy Advancea i ostalih *gadeta* današnjeg vremena

5. O povratku u svijet pravoga gaminga

Možda jednoga dana, no zasad se želi koncentrirati na posao kojega se primio i odraditi ga najbolje moguće. Uostalom, kome treba još jedna *Daikatana*, ali tko zna, možda je Romero iz cijele priče i izvukao neku pouku.



Od velikoga tvorca "revolucionarnih" naslova pa do čovjeka koji radi igre za mobitele

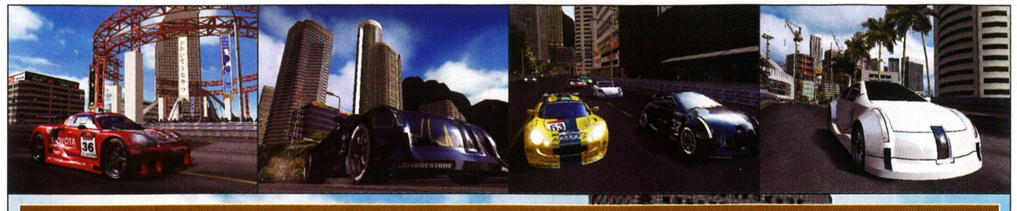
PREGLED

NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA U IDUĆA TRI MJESECA

	PROSINAC	SIJEČANJ	VELJAČA
01.	Warlords 4	Sim City 4	Command&Conquer Generals
02.	Gothic 2	Splinter Cell	Tomb Raider The Angel of Darkness
03.	Test Drive	Indiana Jones & The Emperor's Tomb	Star Wars Galaxies
04.	Silent Hill 2	Vietcong	Delta Force Black Hawk Down
05.	Fifa World Tennis	Impossible Creatures	Devastation

Piše: Damir Đurović

Xboxinfo



APEX

REVOLUCIJA NA ASFALTU

Igra o kojoj ste, doduše pod nešto drugačijim imenom (*Racing Evoluzione*), već mogli pročitati ponešto u prethodnim brojevima Hackera, definitivno izlazi početkom proljeća. Riječ je o vizualno vrhunski nabrijanoj arkadnoj trkaljki gdje će se pomoću niza inovacija nastojati ponuditi nešto drugačije i zanimljivije trkaće iskustvo. Iako je sama simulacija vožnje utemeljena na realnom fizikalnom modelu, same trkalice nisu rađene ni po jednoj od brojnih automobilskih licencija jer je, naime, cilj igre natjerati vas da sami izrađujete vlastite prototipove automobila, a potom ih dobro istestirate na cesti, uklanjajući im mane i dorađujući značajke ne biste li stvorili svoj trkaći auto snova s kojim poslije možete krenuti u osvajanje brojnih velikih natjecanja, što će vam donijeti i slavu. Sudeći prema najnovijim materijalima iz igre, ona je grafički u svega nekoliko mjeseci dotjerana do čistoga savršenstva i tu se stvarno ni najlicemjerniji kritičari nemaju na što požaliti. Nadamo se samo da će Infogames barem približno isto pozornosti posvetiti uravnoteživanju igrivosti, upravljivosti automobila te nizu ostalih, za svaku vozačku igru važnih elemenata.

PRVI LIGHT GUN NA XBOXU

ZA ONE KOJI VOLE DRŽATI STVARI U SVOJIM RUKAMA

Xboxova ponuda upotpunjena je još jednim dodatkom, koji će možda mnogi smatrati potpuno nepotrebnim, ali će ga zato iskreni ljubitelji prave pucnjave itekako cijeniti. Riječ je o prvom svjetlosnom pištolju namijenjenom Microsoftovoj konzoli. Čast da budu prvi u utrci za izbacivanje u prodaju *light guna* za Xbox, pripala je MadCatzu i njihovoj zelenoj, futurističnoj *blaster* pucaljki. Taj ušminkani dodatak posebno je optimiziran za korištenje u novom Seginom pucačkom naslovu *House of the Dead 3*, s napomenom da će biti kompatibilan sa svim uskoro nadolazećim igrama toga tipa.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

BRUTE FORCE PONOVNO ODGOĐEN

Jedna od igara za Xbox od koje se trenutačno možda najviše očekuje Microsoftova je ZF- pucačina *Brute Force*. No, nažalost, nakon prvog odgađanja te nedavno najavljenog izlaska ponovno je odgođena. Naime, želeći igru dotjerali do savršenstva i doista nam ponuditi pravi hit, ekipa iz Redmonda vrijedno će raditi sve do travnja 2003.

BOŽIĆNI XBOX PAKET I U EUROPI

Kako smo u prošlom broju Hackera i najavili, Microsoft je pripremio specijalni božićni paket i za europsko tržište. Naime, za 250 eura, kolika je bila dosadašnja cijena Xboxa, od 1.11 pa sve do kraja godine, tj. sve dok vas ne prođe božična kupovna groznica, uz konzolu ćete dobiti i dva vrhunska hit-naslova, *Sega GT 2002* i *Jet Set Radio Future*. Ne propustite ovu izvrsnu ponudu, količine su ograničene.

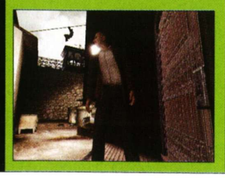
METAL GEAR SUBSTANCE

Kao što je bilo i najavljivano, do konca mjeseca u prodaji će se naći Xbox inačica *Metal Gear Solida 2: Substance*. Riječ je o znatno nadopunjenijoj inačici originalnoga *MGS2* koja donosi desetke novih VR-misija, mogućnost prolaska kroz igru s oba lika te niz drugih novina. PC-inačica bi trebala izaći do konca godine, dok se ona za PS2 očekuje tek tijekom iduće.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

TOP 5 NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA

01. SPLINTER CELL

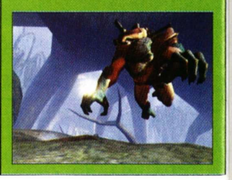


02. DOA EXTREME BEACH VOLLEYBALL

03. SW KNIGTHS OF THE OLD REPUBLIC

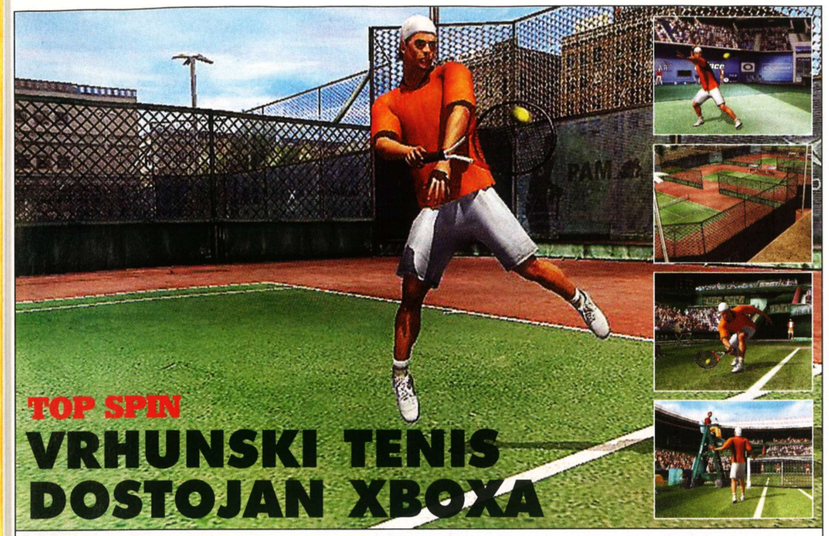
04. FABLE

05. BRUTE FORCE



XBOX ZA HARD CORE FANOVE

Idok PlayStation fanovi dubljega džepa već neko vrijeme mogu uživati u limitiranim edicijama svoje omiljene konzole koja dolazi oslikana u najrazličitijim varijantama, zagriženi poklonici Xboxa tek trebaju doći na svoje. Sega se pobrinula učiniti prvi korak, pa će tako u ograničenoj nakladi od 999 primjeraka izdati prvi *limited edition* Xbox inspiriran *Panzer Dragoonom*.



TOP SPIN

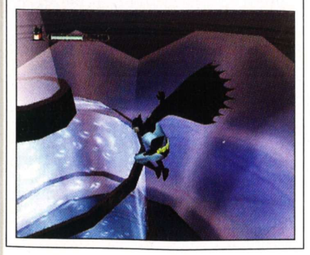
VRHUNSKI TENIS DOSTOJAN XBOXA

Uovih godinu dana, koliko je Xbox na tržištu konzola, Microsoftu je manje-više pošlo za rukom zadovoljiti apetite svih ljubitelja sportskih igara. Ipak, gotovo najveći nedostatak, kad je o pokrivenosti sportskih naslova na crno-zelenoj spravici riječ, nedostatak je neke konkretnije simulacije tenisa, po mnogima najcijenjenijega individualnog sporta. Upravo se zato Microsoft odlučio uzeti stvar u svoje ruke i uložiti poveću svoticu novca kako bi stvorio najatraktivniji i najvjernije odsimuliran virtualni tenis ikad izašao na konzolaškim platformama. Dok je većina ostalih teniskih naslova uglavnom fokusirana na arkadnu i što zabavniju izvedbu, tvorci *Top Spina,* gdje to god igrivost dopušta, nastoje odsimulirati što vjernije uvjete s teniskog terena, i to doista u svim elementima. Kažemo li vam još da igra dolazi s ugrađenom podrškom za XboxLive igranje preko neta, jasno vam je valjda da ćemo konačno moći uživati i u vrhunskom tenisu na Xboxu. Kakav će to samo biti doživljaj.

BATMAN 2

POVRATAK ČOVJEKA-ŠIŠMIŠA

Nakon što je *Batman* po prvi put zajahao na konzole nove generacije i prodao se u više od 700 000 primjeraka, svi su znali da će prije ili poslije uslijediti i nastavak. Nakon prosječnog *Batman Vengancea,* Ubi Soft je odlučio uložiti dio goleme zarade na izradu *Batmana 2* (zasad radni naziv), obećajući nam daleko više inovacija i zanimljivih zahvata negoli ih je bilo u originalu. Igra bi se trebala pojaviti iduće jeseni, i to istodobno na svim konzolama nove generacije.



KAKO JE MICROSOFT UKRAO BOŽIĆ

XBOX ZIMA BEZ ŠARENIH DAROVA

Potpuno neočekivano u posljednjih mjesec dana Microsoftu, tj. izdavačima s kojima vrlo usko surađuje, pošlo je za rukom odgoditi čitav niz potencijalnih hitova koji su trebali zasuti tržište u vrijeme božićne kupovne groznice i darivanja. Tako je ZF-pucačina *Brtufe Force,* koju su svi najavljivali kao "novi HALO", odgođena do travnja. Možda nas je najviše ražalostilo odgađanje najintrigantnijeg i potencijalno najprodavanijeg Xbox naslova ovog Božića, *Dead or Alive Extreme Beach Vollyeballa,* koji je svojim predivim egzotičnim golišavim ljepoticama na pijesku trebao unijeti malo topline u hladne domove gejmera diljem svijeta. Slična sudbina zadesila je i dvije atraktivne šoračine, *Kakuto Chojin* i *Tao Feng,* koje su odgođene do početka proljeća. No ipak, nije sve ni tako crno kako se čini. *Tom Clancy's Splinter Cell,* koji je u međuvremenu odgođen na PC-ju, na Xboxu će izaći kao što je bilo i planirano, koncem studenoga, te vjerojatno biti jedna od najznakovitijih i najprodavanijih igara ove godine. Za multiplayer fanatike se pak pobrinuo Epic, koji će paralelno sa službenim pokretanjem Microsoftove XboxLive usluge izdati i fantastični *Unreal Championship*. S druge strane, tu je i upravo izašli supersimpatični *Blinx The Time Sweeper,* koji je podijelio kritičku javnost - jedni su ga nahvalili, a drugima se uopće nije svidio.

INFO GAMA COMPUTER SHOP
Počiteljska 18, 10000 Zagreb
tel. 01/30 40 500, fax: 01/30 40 501

KONFIGURACIJE

AMD DURON 900 MHZ
RAM 128 MB, VGA 32 MB AGP, HDD 20 GB, CD ROM 50x, FDD 1.44 MB, SOUND, MIDI TOWER ATX — 2.122 kn, 24 x108 kn

PC AMD ATHLON XP 1700+ (1,4 GHZ)
RAM 128 MB,VGA 32 MB AGP, HDD 20 GB, FDD 1.44, 50x CD ROM, SOUND, MIDI TOWER ATX — 2.627 kn, 24 x 131 kn

INTEL P4 CELERON 1.7 GHZ
SD RAM 128 MB,VGA S3 o/b, HDD 20 GB, 50x CD ROM, FDD 1.44, SOUND, MIDI TOWER ATX — 2.581 kn, 24 x 129 kn

NOTEBOOK

PC TOPNOTE G-CELERON
INTEL 800 MHZ CELERON,14,1"TFT,VGA o/b UP TO 64 MB,128 MB,128 MB RAM,HDD 10 GB, DVD ROM, SOUND, IR PORT, TVout — 7.257 kn, 24 x 371 kn

DVD

DVD/CD-ROM AOPEN DVD-1648
DVD 16 x/CD 48x, 512 KB CACHE — 395 kn
DVD/CD ROM TOSHIBA SD-M 1612
DVD 16 x/CD 48x, 512 KB BUFFER — 459 kn
DVD/CD ROM PIONEER DVD-106 S
DVD 16 x/CD 40x, 512 KB CACHE — 505 kn

HDD

HDD 40 GB MAXTOR D540X-4D
5400 RPM, U-ATA 100 — 670 kn
HDD 80 GB MAXTOR D540X
5400 RPM, U-ATA 100 — 927 kn

DIGITALNI FOTOAPARATI

FUJI FinePix A202, 2.0 Mpixels,16MB, 1600x1200pix,flash,USB — 1.929 kn
FUJI FinePix S602 Zoom, 3.1 Mpixels, 6x Zoom, 2048x2128dpi,16MB — 7.027 kn

X-BOX

X-BOX — 2113 kn, 24x087 kn
DVD MOVIE PLAYBACK KIT — 367 kn
CONTROL PAD MICROSOFT — 413 kn
CONTROL PAD MADCATZ — 275 kn
RACING WHEEL WITH PEDALS — 551 kn
IGRE ZA X-BOX
BUFFY The VAMPIRE SLAYER — 505 kn
DEAD OR ALIVE 3 — 459 kn
HALO — 505 kn
PROJECT GOTHAM RACING — 505 kn

Sve cijene su sa uračunatim PDV-om!

Piše: Goran Maravić

TECHinfo

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

EUROPLJANI NE ŽELE DSL

Penetracija *broadband* Interneta u Europi nije toliko velika koliko se očekivalo. Istraživanje tvrtke Jupiter Research pokazalo je da 30% korisnika Interneta ne želi prijeći na DSL, tj. *broadband* vezu. Ponajviše zbog velikih troškova, ali i nedostatka sadržaja koji bi ih natjerao na takav potez. U usporedbi s tom brojkom, imamo 26% korisnika koji žele *broadband*. Penetracija *broadbanda* u Europi najveća je u Švedskoj, 29%. Od razvijenih najslabiji su Britanci sa 7%, slijede ih Nijemci i Talijani sa 8%, potom Francuzi sa 11% i Španjolci sa 17%. Treba spomenuti da većina tih zemalja ima *flat rate* DSL, za razliku od Hrvatske gdje se naplaćuje promet. Međutim, korisnici u tim bogatim zemljama još uvijek ga ne žele koristiti jer im je preskup, što bismo tek mi trebali reći? Neke zemlje poput Velike Britanije imaju i lošu infrastrukturu pa tek urbane sredine imaju mogućnost *broadbanda*. Sigurno je da će se u budućnosti prilike mijenjati i da će se povećati postotak DSL linija kod korisnika, no nažalost promjene se ne događaju dovoljno brzo.

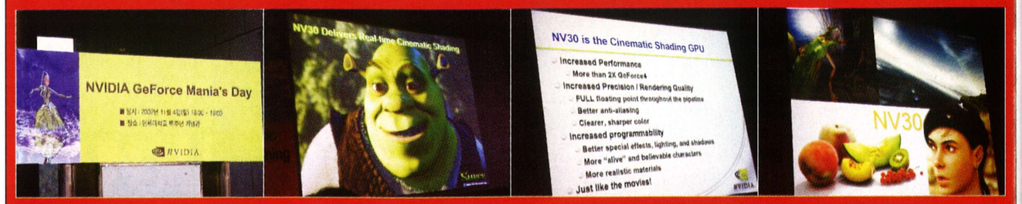
AMD I 802.11

802.11 je protokol za bežično komuniciranje. Vrsta komunikacije koja postaje sve popularnija među korisnicima zbog svoje praktičnosti - naime, nema kabela. Iako brzina takve veze nije ni približna rješenju sa žicom, omogućuje neke stvari koje dosad nisu bile moguće. Najbolji primjer u nas za to je skupina entuzijasta ZGWireless. AMD je odlučio uskočiti na vlak i proizvesti svoj čipset s pripadajućom PCI-karticom namijenjenom bežičnom komuniciranju. Prvi se proizvodi očekuju već početkom iduće godine. Nadajmo se da će to ubrzati pad cijene bežične mrežne opreme.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

nVIDIA NV30

GRAFIKA NOVE GENERACIJE

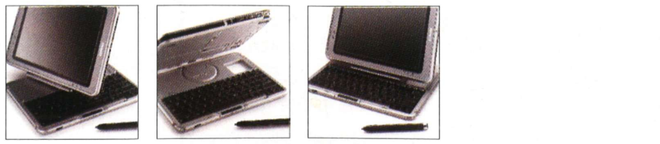


Dogodilo se i to, nVidia mora uzvratiti udarac. Poznati kao vodeći proizvođači grafičkih kartica, uvijek su tjerali druge na akciju, tj. da im se pokušaju suprotstaviti jednako kvalitetim proizvodom. Ovo je ljeto jedan ATI-jev potez izmamio osmijeh svim mrziteljima monopola. Naime, na tržištu se pojavila njihova grafička kartica s kojom se nije mogao nositi nijedan nVidijin proizvod. I ne samo to, ATI je nedavno izbacio i proizvode za sve ostale segmente tržišta koji su po performansama superiorniji nVidijinim proizvodima u istom segmentu tržišta. Korisnici nestrpljivo očekuju nVidijin odgovor koji bi, prema najavama, trebao biti nevjerojatan. Iskustvo nas uči da ne vjerujemo nikakvim najavama nego da radije pričekamo gotov proizvod. Iako je najavljeno da će novi GPU biti prikazan koncem studenog na Comdexu, prezentiran je već u Južnoj Koreji, a nVidijini su inženjeri obećali da će imati dvostruko bolje performanse negoli su ih imale najjače GeForce 4 kartice. Sam GPU sastojat će se od 125 milijuna tranzistora, što je triput više nego što ih ima Pentium 4 procesor. Rečeno je da će biti u stanju renderirati 100 dinosaura iz filma Jurski Park pri brzini od 100 frameova u sekundi. Sve to zvuči vrlo impresivno, ali najvažnije informacije još uvijek nisu dostupne. Ne zna se kada će se grafičke kartice s tim čipom pojaviti u prodaju i koliko će stajati. Zasad je samo poznato da je nVidija u razvoj NV30 utrošila oko 400 milijuna dolara. Ako su brojke točne, najpametije bi im bilo da se požure te novi čip ponude u vrijeme božićnih blagdana, kada Amerikanci kupuju sve živo.

PC TABLET

PROBIJANJE NA TRŽIŠTE

Microsoftova zamisao o tablet PC-jima napokon je zaživjela i postala dostupna i nama smrtnicima. Naime, ta računala zasnovana zapravo samo na jednom velikom zaslonu nedavno su puštena u prodaju. Njihov operativni sustav je Windows XP Tablet Edition, čije je najvažnije svojstvo izvrsno prepoznavanje rukopisa. Barem bi trebalo biti izvrsno da bi se moglo učinkovito raditi s računalom - zasad nema većih pritužbi u vezi s prepoznavanjem. Mnogi proizvođači predstavili su svoje modele - Compaq, Fujistu, Toshiba i Acer. Počelo se s izjavama kako će tablet PC izmijeniti industriju, a neki proizvođači predviđaju da će već dogodine njihova proizvodnja činiti 30% ukupne proizvodnje. IDC je ostao u granicama realnosti predviđajući penetraciju tržišta od 1% u idućih godinu dana. Iako se ideja čini privlačnom, korisnici će vrlo sporo prelaziti s prijenosnih računala na tablet PC-je, a i cijena im je previsoka da bi ih se kupilo samo iz zabave.



AMD PROCESORI

NESTAŠICA ATHLONA

Athloni sa oznakom 2000+ i višom prilično se teško nabavljaju u cijelom svijetu jer ih AMD ne može proizvesti u dovoljnim količinama. U Hrvatskoj se još kako-tako mogu nabaviti procesori do 2200+, ali bilo što jače od toga vrlo teško. Ne, nisu bogati odlučili prvo namiriti sebe, a nas staviti na kraj tog popisa - naime, ni u Velikoj Britaniji situacija nije ništa bolja, dapače čak je i gora - ondje se ne može dobiti ništa iznad 2000+. I u SAD-u je situacija daleko od idealne. Novi Athloni 2600+ i 2700+ nabavljaju se samo ako ste iznimno sretni. I to najčešće u nekoj trgovini na Internetu, ali zalihe ne traju dugo. AMD bi se trebao malo bolje pripremiti za nadolazeću sezonu božićnog darivanja.

MODERNIZACIJA ATHLONA

AMD planira proizvoditi Athlon XP 2600+ na novoj sabirnici od 333 MHz. Dosad je 2600+ bio najjači procesor namijenjen staroj sabirnici. Također će uvesti i novi proizvodni proces, 0.13-mikronski, na svoje *entry level* procesore 1700+.

CREATIVE ODBIO NV28

Creative, jedan od najvažnijih nVidijinih partnera u Europi, odbio je ponudu da proizvodi grafičke kartice utemeljene na novim NV18 i NV28 čipovima. Njihovo je mišljenje da su ti čipovi daleko zanimljiviji proizvođačima računala koji će ih znati upariti s odgovarajućim pločama, dok njima, kao proizvođaču grafičkih kartica za maloprodaju, AGP 8x i nije tako bitan. O kupnji gore spomenutih čipova će razmisliti jedino ako dođe do nestašice NV25 čipova.

GLAZBA BERTELSMANN MUSIC GROUP

KAMO IDE IZDAVAČKA INDUSTRIJA?

Bertelsmann Music Group dao je izjavu za javnost u kojoj kaže da će svi njihovi glazbeni CD-i imati neki oblik zaštite, a budete li imali bilo kakvih problema zbog toga pri reprodukciji, to je samo vaša loša sreća. Njemački EMI usvojio je sličan stav prema potrošačima, koji je u najmanju ruku uvredljiv jer potrošače naziva piratima i uskraćuje im osnovno pravo na kupnju funkcionalnog proizvoda. U pripremi su zakoni o intelektualnom vlasništvu koji će postrožiti kazne za kopiranje glazbenih CD-ova, a postoji i opasnost, ako zaštite budu uključene u zakon, da on bude u suprotnosti s pravima potrošača da proizvod koji su kupili funkcionira. U posljednjih godinu dana glazbeni CD-i su doživjeli mali pad prodaje, a industrija za to krivi CD-snimače i Internet. Nikome nije palo na pamet možda malo sniziti cijene ili sagledati svoj odnos prema potrošačima.

IBM DISKOVI ZA PRIJENOSNIKE

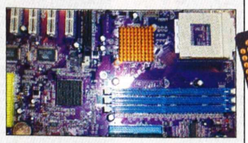
IBM POJAČAVA DISKOVE ZA PRIJENOSNIKE

IBM diskovi se sve češće spominju u informatičkim vijestima. Čini se da je novi vlasnik uspio uvesti malo reda u posrnulu proizvodnju tvrdih diskova. Kad je riječ o diskovima za prijenosnike, IBM se potrudio proizvesti model dvostruko većeg kapaciteta od konkurencije, tj. od 80 GB. Za početak, diskovi će se vrtjeti na 4200 okretaja u minuti, što je standard za prijenosne diskove. Noviji će modeli biti unaprijeđeni na 5400 okretaja u minuti, a dogodine bi trebali biti spremni diskovi brzine vrtnje 7200 okretaja u minuti. Bit će zanimljivo vidjeti kako će IBM riješiti problem zagrijavanja.

ECS GRAFIČKE KARTICE

ECS U GRAFIČKOM POSLU

ECS, poznati proizvođač matičnih ploča, objavio je da kani svoju ponudu proizvoda proširiti i na grafičke kartice. O ozbiljnosti njihove nakane, svjedoči i potez da su u softverski tim pozvali ljude iz Asusa, u hardverski iz MSI-a i Gigabytea, a PR će im voditi stručnjaci iz Powercolora. Još uvijek se ne zna kojem će se proizvođaču čipova obratiti, nVidiji ili ATI-ju, ali namjera im je proizvoditi kartice za sve segmente tržišta.



AMD PROCESORI

BUDUĆNOST AMD-a

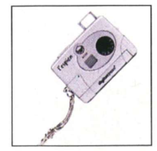
AMD je posustao u svom jurišu na procesorsko tržište. Prvi potez očajnika bilo je nazivanje čipova prema "učinku", a ne prema stvarnom taktu. Kad je Intel počeo izbacivati svoje procesore vrlo visokoga takta, AMD je najavio i predstavio svoje brže procesore, koji su još uvijek daleko od slobodne prodaje zbog nemogućnosti da ih se osigura u dovoljnim količinama. Prelazak na napredniji proizvodni proces je ono što treba AMD-u. Koncem godine bit će izbačeni procesori za mobilna računala utemeljeni na 0.13-mikronskom procesu, pa će tako za prvu polovicu iduće godine ostati Opteron, Athlon MP s Barton jezgrom i Clawhammer, svi rezervirani za 0.13-mikronski proizvodni proces. Budući da AMD korigira cijene, čini se da će Duron u cijelosti ispasti iz igre, a Athloni će postati konkurencija Celeronima čim jači čipovi postanu dostupni. Uvođenje 0.09-mikronskog proizvodnog procesa se pokazalo znatno težim nego što su u AMD-u očekivali pa je prelazak odgođen za 2004., kada će se pojaviti procesori Athens, San Diego i Odesa. Prvi će biti namijenjen serverskom tržištu, drugi snažnim desktop računalima, a treći prijenosnim uređajima.

TOP5 GADGET

Odvomjesečni *gadgeti* variraju od totalne beskorisnosti do zanimljivih špijunskih stvari

1. L'espion digitalni fotoaparat

Fotoaparat manji od kutije šibica idealan je za potajno slikanje.



2. Dalekozor s ugrađenim fotoaparatom

Još jedan komad "špijunske" opreme za ornitologe. ;)

3. Izmjenjivač glasa

Ostanite anonimni preko telefona ili u mraku zahvaljujući uređaju koji će vam promijeniti frekvenciju glasa.

4. Ručni sat - digitalni fotoaparat

Izvrstan *gadget* za hvaliti se pred prijateljima. Kad smo mi bili mali, vrhunac je bio sat s kalkulatorom. Živjeli tehnologija i napredak!

5. Kameleonski telefon

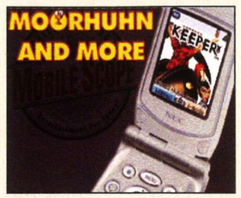
Ovdje to ne znači da nećete vidjeti telefon nego da će kameleon-slušalica početi plesati i pjevati kad aparat zazvoni. Beskorisno do te mjere da je smiješno.

autor Mislav Matajja

MOBITELI
IGRAĆE PLATFORME BUDUĆNOSTI

Poznavatelji svjetskih tehnoloških trendova odavno znaju: mobiteli će nam oduzimati sve više slobodnog vremena

Igre koje možete igrati



DUNGEON KEEPER / Platforma: i-mode

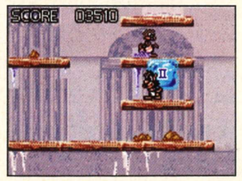
Bullfrogov veliki PC-hit iz 1997. i njegov nastavak iz 1999. omogućili su igračima da preuzmu kontrolu vlastite tamnice, napune je prekrasno zlim stvorenjima i opakim zamkama da bi uništili iritantne gomile pozitivaca koji je napadaju. Sad je to, dakako u grafički drastično pojednostavljenoj verziji, moguće i na mobitelu, i to u sklopu i-mode usluge u Nizozemskoj (KPN) i Njemačkoj (e-plus), zahvaljujući proizvođaču Mobile Scope **(www.mobilescope.com)**.

FERRARI RACING / Platforma: ExEn

Jedna od boljih trkaćih igara na mobitelu, utemeljena na In-Fusiovoj ExEn platformi. *Ferrari Racing* sadrži čak 17 staza i brojne detalje poput mogućnosti stavljanja različitih guma na bolid, planiranja odlaska u pit-stop, različitih vremenskih uvjeta itd. Postoji i mogućnost slanja rezultata SMS-om na online top-ljestvicu najboljih igrača. Igra je navodno vrlo popularna u Italiji, a igra se putem Vodafoneove usluge.

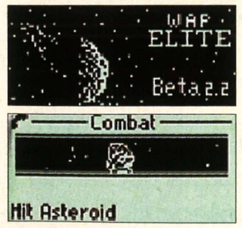
MISSION 3D / Platforma: ExEn

Mission 3D prva je trodimenzionalna pucačina za mobitele. Istine radi, nije riječ o pravom 3D-u nego o tzv. *spriteovima*, a cijela igra dosta podsjeća na dobri stari *Wolfenstein* - i to jednostavnom grafikom, nepreglednim ciglenim zidovima i oružjem. Igra ima sve odlike klasičnih FPS-ova za PC. Jedini joj je nedostatak način kontroliranja - kako većina mobilnih telefona ne dopušta istodobno pritiskanje dvaju gumba, nemoguće je kretati se i pucati u isto vrijeme.



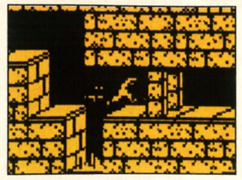
HUGO AND THE EVIL MIRROR / Platforma: WGE

Popularni *Hugo* pronašao je put i do mobitela. Zahvaljujući WGE platformi koja iz hardvera mobitela izvlači najbolju moguću 2D-grafiku, *Hugo* izgleda vjerno svojem televizijskom uzoru. U ovoj igri, Hugova djeca Trollerit, Trollerat i Trollerut moraju pronaći tri komada razbijenog čarobnog zrcala u koje je vještica Scylla zarobila njihova oca.



WAP ELITE / Platforma: WAP

Za razliku od svih navedenih igara, ova je besplatna, nema nikakvu naročitu grafiku i temelji se na tehnologiji koja je zastarjela vjerojatno već onog trenutka kad je lansirana. Igranje preko sporog i krajnje nepraktičnog WAP-a možda i nije idealan način zabave, no *WAP Elite* ima i svojih prednosti - besplatan je i lako dostupan, riječ je o multiplayer igri i, dakako, ipak je to *Elite*. Za igranje, dovoljno je otići na **wap.phink.net/elite**.



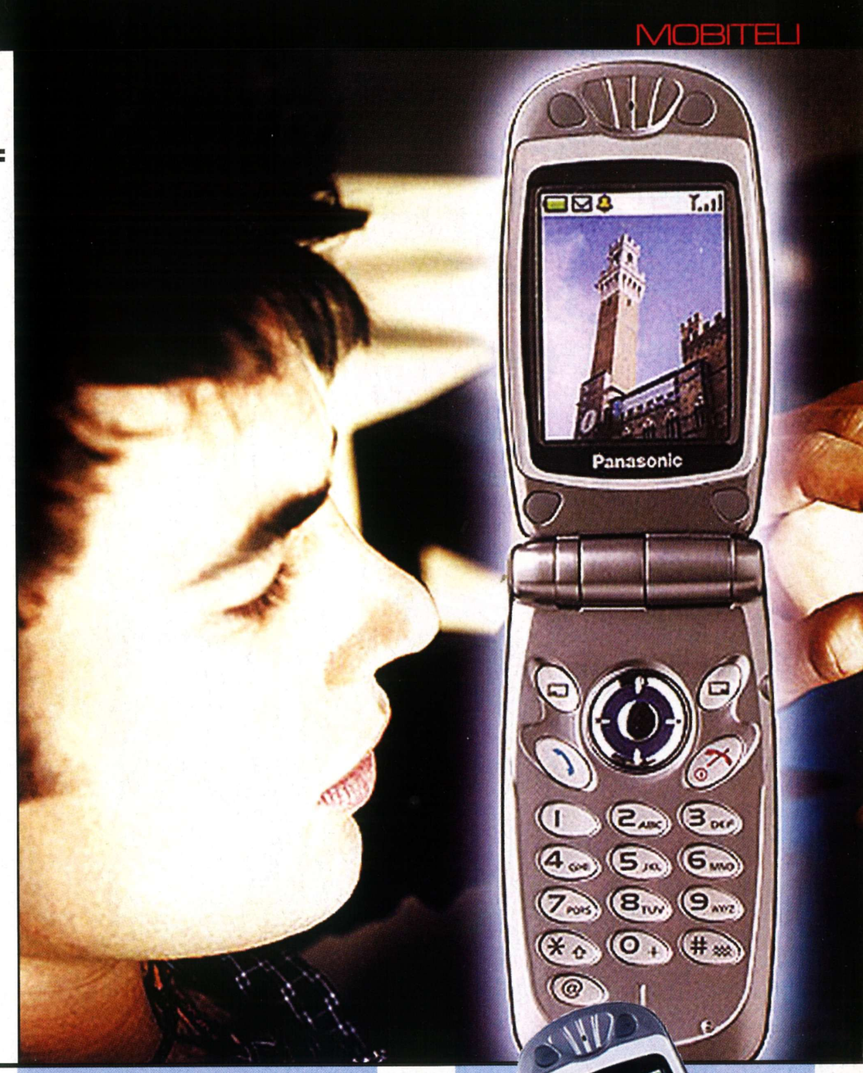
PRINCE OF PERSIA: HAREM ADVENTURES / Platforma: Java

Proizvođač Gameloft (www.gameloft.com) preradio je ovu legendarnu platformsku igru s PC-ja u Java programski jezik, dodavši u nazivu ''Harem Adventures'' ne bi li privukao što veću pozornost. Veliki vezir oteo je sedam sultanovih žena, a vaš je zadatak osloboditi ih. Po slikama koje smo vidjeli, igra je prilično vjerna prerada originala, ali nažalost u crno-bijeloj grafici.

Igrajući *Zmiju* na svojoj Nokiji, možda i neznajući sudjelujemo u začetcima prave male revolucije. Naime, posljednjih je mjeseci sve aktualnija tema igranja na mobitelima, odnosno ''bežičnim uređajima'', kako ih se danas voli nazivati. Doista, ''mobilni telefon'' mogao bi postati krajnje zastario naziv ako se ostvare sve zamisli mobilnih operatera čemu bi nam sve mogao služiti. Na tom ćemo uređaju, kako se već godinama predviđa, uskoro surfati Internetom velikom brzinom, čitati i slati e-mailovi, raditi fotografije i videosnimke, a i - igrati igre.

Što se tiče igara, dakako da one postoje već godinama na mobitelima. Vjerojatno najpoznatiji primjer je *Zmija* s Nokijinih mobitela, koju su igrali ne samo njihovi vlasnici nego i svi prijatelji. No, *Zmija* i igre njezine generacije vrlo su jednostavne u usporedbi s onim što nas čeka na modernim mobitelima jer je naime riječ o ugrađenim igrama koje koriste mogućnosti specifične hardverske platforme određenog mobitela. No, danas su sve češće igre pisane za Javu (J2ME platforma za mobilne telefone), Symbian, ExEn ili neku drugu platformi za mobilno igranje. Te su igre, s obzirom na hardver koji ih pokreće, prilično napredne - imaju grafiku u boji, kvalitetniji zvuk, a pojavljuju se i prve igre s 3D-grafikom. Prema planovima proizvođača igara, u vrlo bliskoj budućnosti mobiteli će dostići razinu kvalitete GameBoy Advancea. Primjerice, Wireless Gaming Engine (WGE) je softverska platforma (API) pisana u C++-u, koja na mobitele donosi 2D-grafiku u boji gotovo na razini Gameboy Advancea. Tu je i X-Forge (www.fathammer.com), najnapredniji sustav za mobilno igranje, koji pruža fantastičnu 3D-grafiku u boji na razini one s PC-ja otprije nekoliko godina. Sustav je lansiran nedavno, a znat će se više kad bude dostupan veći broja igara, s time da X-Forge funkcionira samo na naprednijem mobilnom hardveru, poput Nokije 7650 ili Sony Ericssona P800.

Dok čekamo da i naši operateri ponude igre za mobilne telefone, donosimo kraći pregled trenutačno dostupnih igara diljem svijeta. Mnogi operateri su već naveliko krenuli u posao s igrama za mobitele, koje se najčešće skidaju izravno na mobitel putem bežične veze. Japanski NTT DoCoMo već nekoliko godina uspješno posluje sa svojom verzijom bežičnog Interneta, i-modeom, koji je unatoč relativnoj tehničkoj zastarjelosti privukao više od 33 milijuna pretplatnika u Japanu zahvaljujući upravo igrama. Usluge slične i-modeu pokrenute su u međuvremenu i u Nizozemskoj, Belgiji, Njemačkoj i SAD-u. Europski je operater Vodafone pokrenuo uslugu Live! kojom će, paralelno s prodajom triju mobilnih telefona s Java funkcionalnošću, nuditi igre svojim pretplatnicima i prepaid korisnicima.



SONY ERICSSON P800

- Java, Symbian, WAP/GPRS, MMS, ugrađena kamera, zaslon u boji (208*320, 4096 boja), polifonski zvuk
Sony Ericssonov ''pametni mobitel'' zamišljen je kao križanac mobitela i ručnog računala. Kao takav, nije usmjeren masovnom tržištu niti igračima, no zahvaljujući podršci za Javu i Symbian, iz njega se može izvući mnogo, a pokretat će i napredne X-Forgeove 3D-igre. Nedostatak je što uporaba cijele tipkovnice smanjuje zaslon na pola.

NOKIA 3650

- Java, Symbian, WAP/GPRS, MMS, ugrađena kamera, zaslon u boji (176x208, 4096 boja), polifonski zvuk
Možda dosad najbolja platforma za mobilno igranje. Osim što omogućava igranje Java i Symbian igara uz dobru grafiku i zvuk, ova Nokia ima i tipkovnicu s velikim tipkama koja bi trebala olakšati igranje.

NOKIA 7650

- Java, WAP/GPRS, MMS, ugrađena kamera, zaslon u boji, polifonski zvuk
- igre: Snake Ex, Mix Pix, Cadr Deck, Bounce, Triple Pop
Veliki zaslon u boji omogućuje kvalitetno igranje igara utemeljenih na Javi, a uskoro i na X-Forge engineu.

PANASONIC GD87

- ExEn, WAP/GPRS, MMS, ugrađena kamera, zaslon u boji (65 tisuća boja), polifonski zvuk
Preklopni Panasonicov mobitel tek se počinje pojavljivati u Europi. Nedostaje mu podrška za Javu, na kojoj se temelji većina mobilnih igara, no i ExEn platforma je također vrlo kvalitetna, s igrama poput *Ferrari Racinga* i *Mission 3D*.

NAGRADNI KUPON

ime i prezime

adresa

telefon / e-mail

odgovor na nagradno pitanje

Igru **Unreal Tournament 2003** možeš osvojiti ukoliko točno odgovoriš na superlako nagradno pitanje:

Koji je po redu UT 2003 nastavak Unreal Tournamenta

a) prvi
b) drugi
c) sedmi
d) nije nastavak

Svoj točan odgovor i popunjen nagradni kupon pošalji do 10.12. 2002. na adresu: HACKER, Čakovečka 17, Zagreb, s naznakom "**Osvoji UT**"

autor: **Krešimir Lauš**

Povratak franšiza

Pozorniji čitatelji Hackera zacijelo će se prisjetiti da smo o sličnoj temi već pisali. No, kako je dotični problem u novije vrijeme sve izraženiji, vrijedi se i malo ponavljati želimo li utvrditi kamo nam to, kvragu, ide voljena PC-industrija igara. Vjerujte nam, nije to tek neki trivijalan problemčić na koji se može tek tako odmahnuti rukom, nego prava prokletinja, koja je u stanju upropastiti cijeli koncept igranja igara na PC-ju!

EMPIRE STRIKES BACK

Dakako, riječ je o franšizama ili, ako baš hoćete, serijalima. Nesnosnim serijalima igara, zbog čega već nekoliko godina na visokobudžetnu scenu istupaju gotovo samo kojekakvi nastavci, *spinoffi* i degutantni *mission* diskovi! Zašto? Zbog tržišta i velikih tvrtki, dakako. Kako? Lijepo, problem je u tome što PC-industrijom uglavnom drma konglomerat velikih izdavača koji u svoja gladna usta moraju strpati goleme količine kapitala kako bi se uopće održali na tržišnoj razini. Drugim riječima, divovi poput EA, Sierre, Eidosa i sličnih igraju na sigurno, što znači da im nije ni kraj pameti ulagati novac u nekakav nestabilan ili neobećavajući projekt. A koji su projekti najstabilniji? Franšize, dakako, to jest najrazličitiji nastavci čija su starija braća već stvorila određenu tržišnu podlogu zajamčivši im tako već u startu određenu količinu kapitala. Poseže se samo za već prokušanim receptima, a što je najgore, takva se filozofija imputira u glavu samih proizvođača! Pogledajte samo ''roditelje'' tete Lare i pokušajte mi navesti koju su to igru u novije vrijeme napravili, a da se nije ticala tog komada s britanskim akcentom i pozamašnom količinom masnih naslaga u predjelu prsišta? Da, da, bila je jedna, ali je bila toliko zapažena da joj se čak ne sjećate ni imena... A u stara vremena taj bi isti Core design svake godine izdao cijelu hrpu naslova najrazličitijih žanrova! Veliki jednostavno povlače male i diskretnom ih gestom obavještavaju da, ne budu li plesati kako oni sviraju, ne samo da više nikad neće zatancati, nego vjerojatno ni hodati. No, potrudimo se shvatiti te velike ribetine. Somići su jednostavno previše ogrezli u velikoj lovi i grozomornim izdatcima za reklamiranje i kompletnu pretprodukciju, pa im treba nešto što će donijeti sigurnu zaradu kako bi vratili uložen novac. Ipak, nije sve tako jednostavno, postoji još i jedan problem koji se tiče samog PC-tržišta. Naime, riječ je o prokletim konzolama koje našoj sivoj kanti uzimaju sve veći dio kolača tjerajući je na samu marginu zabavne industrije. Konzole su jeftine, male i kompakte pa ih kupuju gotovo svi, dok je PC-industrija ipak ograničena na nešto zreliju i sofisticiraniju publiku, koja ne grabi šapom i kapom nego prije svake investicije pomno razmisli. Zbog toga se na konzolama naslovi prodaju poput halve, dok je na PC-ju, zbog piratluka i cijele hrpe tržišnih razloga, s kojima vas sada neću zamarati, situacija malo tužnija. Jasno i glasno, igre na konzolama donose znatno veće zarade pa se može i raditi svašta, dok PC lagano postaje usamljeni otok sigurnih šansi i pomnog taktiziranja.

RETURN OF THE JEDI?

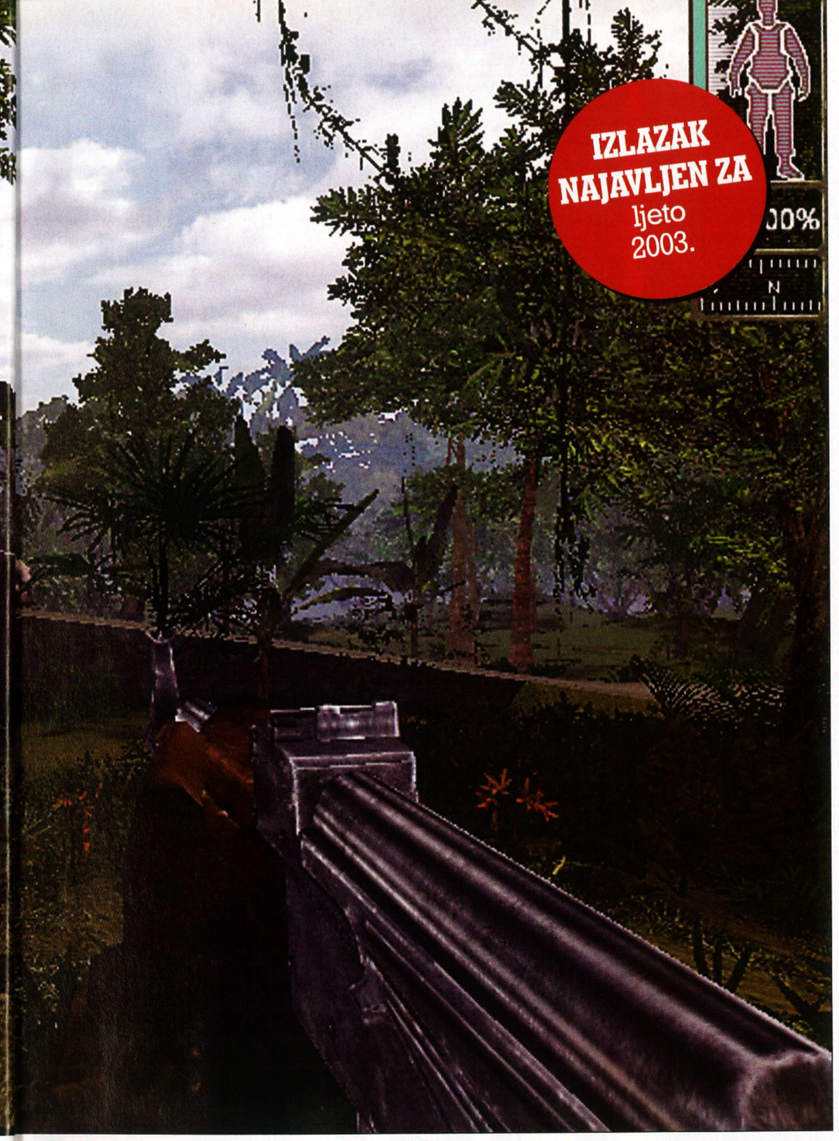
A sve što smo dosad naveli izravno se odražava upravo na ono što igramo. Mali igrači sve više propadaju jer nemaju dovoljno inercije ni kapitala, stoga odumire i sve veći broj nekad autohtonih PC-ideja, zamisli i žanrova. Sužuje se sam fokus PC-filozofije igranja i stvari se vraćaju u svoje sigurne jazbine, pa nije teško uočiti kako su sve te pojave nerazmrsivo povezane i i te kako ovisne jedna o drugoj. Raspadaju se žanrovi, sve je manje avantura, simulacija, vožnji, tabačina i ostalih divota kojima je PC nekoć obilovao, a ako mislite da su to samo moja nostalgična prenemaganja, slobodno skočite na koji *abandoware site* i uvjerite se sami. Izrazi poput "okoštavanje žanrova" ili "nedostatak originalnosti" više nise tek floskule koje nabacujemo da bismo popunili novinarsku karticu (ne kažem da su ikad i bili :)), nego sušta realnost koja bi mogla dovesti do nesagledivih posljedica. Shvaćate, nitko se ne protivi razvoju tehnikalija poput ultrarealne grafike, zvuka itd., niti zaziva 8-bitne dane kada nismo znali za bolje, nego uporno vrištimo da se dosegnute tehnologije konačno počnu upotrebljavati na nešto ORIGINALNIJE i SVJEŽIJE načine. Što, kvragu, imamo danas? Super, dobili smo jedan *NOLF2* i baš se obradovali što ćemo OPET gledati Katicu, OPET se diviti njezinim pošalicama, OPET uživati u *settingu* šezdesetih te se OPET korisiti hrpicama prepoznatljivih *gadgeta*. Super, igrali smo i *mission disk* za *AvP2* i OPET bili "obradovani" nesnosnim alienima samo da bismo OPET iščekivali još jedan *AvP* nastavak... A želite li možda OPET (po treći put) poletjeti u Microsoftovom *Combat Flight Simulatoru*, samo okrenite stranicu i...vjerujem da ste shvatili. Znate, stvarno mi je dosta promatrati moderne igre tek kao poligone za testiranje i promociju najnovijih grafičkih enginea! Koje ste to, dakle, kortikarno-celebralne inpute dobili igrajući jedan *UT2003*? Osim svršavanja na diiivnu grafiku, vjerojatno ni jedan koji niste iskusili već i prije. Bljak! Dajte nam što više *Iron Stormova* i *Project Nomadsa!* Dakako, i oni imaju neke nedostatke kojima bi se mogli ispuniti brojni Mikroskopi, no barem su dovoljno originalni da u nama konačno izazovu fascinaciju novim (copyrighted trademark). Znate, ako se ovako nastavi, nadrapat ćemo... Mnogobrojni sajmovi na kojima se PC svojim predvidljivim naslovima gura na samu periferiju itekakvo su upozorenje cijeloj industriji, koja bi se trebala vražje trznuti ako želi ostati živa. Takvu modularnost, tehnološku oštricu i mogućnosti za kreiranje nema nijedan drugi sustav na planetu pa bi bilo više nego šteta da i dalje ostanemo u ovom stanju letargičnosti i prepustimo se plimi vremena. Ako se već ne može ništa protiv trenda, nedajmo se barem mi - pokušajmo tražiti ljepotu neobičnog i originalnog, a ne već na prvi pogled odbacivati opskurne naslove na slavu i diku bezbrojnih franšiza od kojih nam je stvarno zlo!

PRVI POGLED NA

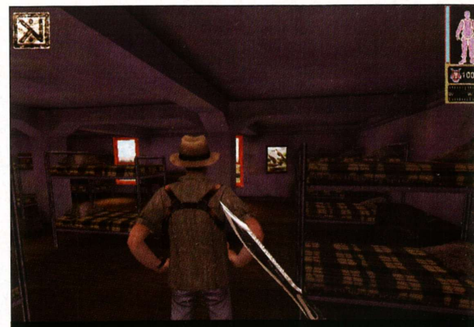
Divljinu ćete najlakše svladati hummerom

Sniperi su divna oružja, koja vas udalje od prljavog posla

Duboko u divljinama Kolumbije



IZLAZAK NAJAVLJEN ZA ljeto 2003.



Noževi su prljava oružja...

Eh, kad bismo sretali samo ovakve likove

U vojnom skladištu vlada korupcija, kupite najbolje što možete

U paklu Kolumbije

XENUS

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

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Deep Shadows** ■ IZDAVAČ / **još nepoznat** ■ ŽANR / **akcijski RPG** ■ **www.deep-shadows.com**

Roleplaying kakav vjerojatno niste očekivali, nema vilenjaka nema čarobnjaka već samo sirova "stvarnost"

Radnja se igre isprva čini jednostavnom. Kevina Meyersa, glavni lik, zovu iz časopisa za koji radi njegova sestra. Rečeno mu je da se svojim poslodavcima nije javila više od deset dana, otkako je otišla u Kolumbiju zbog reportaže. Kevin, naravno, odlučuje uzeti stvar u svoje ruke i kreće u potragu za sestrom. Nakon njegova dolaska u Kolumbiju radnja se bitno komplicira, barem nas tako uvjeravaju autori koji ne otkrivaju daljnji tijek priče.

Kolumbija je trenutačno jedna od najopasnijih zemalja za život. Kao što već i vrapci na krovu znaju, glavno izvozno dobro te južnoameričke države je kokain, a već se polako i sigurno širi i na proizvodnju i izvoz drugih opijata. Naravno da se cjelokupna proizvodnja ilegalnih supstanci događa mimo službene vlade. Narkokarteli upravljaju pojedinim dijelovima zemlje, a vladinim je službenicima ondje pristup zabranjen. Cijelu situaciju čine još složenijom ljevičarske gerilske postrojbe, koje svoju borbu protiv vlade financiraju proizvodnjom droge. Ta im je djelatnost donijela neprijatelje i u redovima narkokartela. No, tu još nije kraj. Predsjednik Bush (stariji, ne ovaj aktualni) je za vrijeme svoga mandata osmislio "rat protiv droge i prizvođača droge" (jako podsjeća na jednu suvremeniju konstrukciju njegova sina) u koji je uključio američku vojsku i obavještajne agencije. Većina napora u tom ratu usmjerena je na Kolumbiju. Dakle, država je puna obavještajaca i savjetnika američke vojske. Ni plaćenici nisu nepoznanica u tom kaosu Kolumbije jer sve te sukobljene strane trebaju ljude koji će efikasno obavljati prljave poslove. Budite sigurni da ćete naići na sve te likove u svojoj mučnoj potrazi za sestrom. Upamtite, isprva će svaka strana koju sretnete na tom svom putu biti posve neutralna prema vama i samo će o vašim postupcima prema njoj ovisiti i njezin budući odnos prema vama. Ako primjerice pomognete državnim snagama, narkokarteli će vam zamjeriti, stoga budite oprezni prilikom idućeg susreta s njihovim predstavnicima. Nikad niste sigurni kakav će to dojam ostaviti na CIA-inog agenta kojeg možda sretnete jer se američka politika mijenja brzo i samo njima u korist. Dakako, valja uzeti u obzir i korupciju koja vlada u jednoj takvoj zemlji, jednostavno će vas prilike natjerati da dobro promislite o svakoj svojoj akciji.

NOVAC KLADE VALJA, A I CARUJE

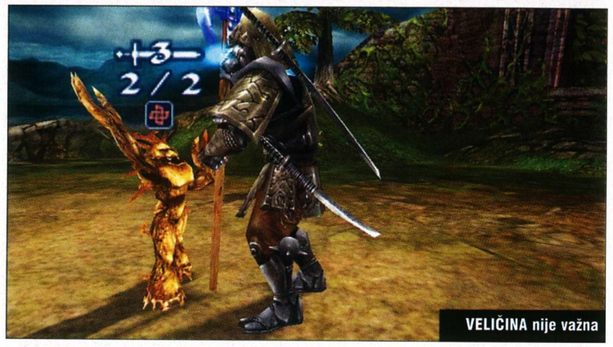
Iz gotovo svih situacija bit će moguće izvući se uglavnom pričom, novcem i domišljatošću, ali će nekad i oružje morati progovoriti. A doista brojna bit će vam na raspolaganju i samo o vašoj mudrosti pri njihovu odabiru ovisi kako ćete se izvući iz takve situacije. Ako ste nasilnik po prirodi i duge priče vas živciraju, mnoge situacije bit će moguće pretvoriti u eksploziju nasilja. No, razmislite hoćete li se tada naći na pobjedničkoj strani. Koji god pristup izabrali, u skladu s njim će se razvijati osobine vašeg lika. RPG-elementi bit će naglašeni i u mogućnosti nadograđivanja vašeg oružja dodatnim ciljnicima, markerima, prigušivačima, *speedloaderima* i sličnim, što bi vam trebalo omogućiti efikasniju borbu. Dakako, moći ćete se opremiti pancirnim košuljama i različitim oklopima da biste smanjili svoju ranjivost. Igra nije podijeljena na nivoe nego je sve jedna velika karta po kojoj se manje-više možete slobodno kretati. Kažem manje-više jer je jako velika pa će vam biti potrebna prijevozna sredstva, a za njihovu vam kupnju, naravno, treba novac. Na raspolaganju su vam automobili, helikopteri, čak i čamci.

Developeri su istaknuli da im je jako stalo da se vozila u igri ponašaju što sličnije pravima, pa su poduzeli korake u tom smjeru. Iako niste *junkie* u simulacijama vožnje, morat ćete poneštо naučiti i o tome. Novac bez kojeg nećete apsolutno ništa napraviti u Kolumbiji (i ne samo tamo) morat ćete zarađivati obavljajući zadatke za najboljeg ponuđača. To vas opet dovodi do toga da morate paziti kakve će to posljedice ostaviti na vašu glavnu misiju, jer obavljanjem misije za kolumbijsku vladu navući ćete na sebe bijes narkokartela. Ne moramo vam reći tko najbolje plaća dođe li do toga da treba izabrati misiju koja donosi najviše novca. Interakcija sa svim likovima bi trebala biti jako zanimljiva jer dizajneri obećavaju izvrstan AI, koji će biti vidljiv i u borbi. Kako se likovi sastoje od više dijelova, pogodak primjerice u ruku neće izazvati njihovu smrt, ali će im ispasti oružje i naglo će izgubiti volju za bilo kakvom borbom, pokušat će se samo skriti ili pobjeći. Želja da ne bude ponavljaja pri susretu s drugim likovima vidi se u nasnimavanju više od 100 rečenica koje bi vam mogli samo spomenuti neki sasvim sporedni statisti čija je jedina funkcija stajati sa strane. Već smo odavno naučili da kvalitetni i inovativni naslovi dolaze iz istočne Europe. *Xenus*, koji potječe iz Ukrajine, ima sve značajke jednog takvog naslova. ■

IZDVAJAMO / MULTIPLAYER

Multiplayer u ovoj igri je vrlo obećavajući. Osim već standardnih "moramo ih staviti" *featurea* "capture the flag" i sličnih, koji se, usput rečeno, odvijaju na manjim kartama da ne bi ljudi pola dana tražili jedni druge, imamo tu i "co-op" način. Zlobnici će pomisliti da je i to jedan od standardnih *featurea*, ali ovdje vam on dopušta igranje igre na isti način kao i u single playeru, tj. praćenje priče i rješavanje *questova* samo udvoje ili već u koliko igrača. Mogla bi se razviti natjecanja klanova tko će prije završti cijelu igru kao tim.

GOMILA DETALJA uljepšat će nam igru



VELIČINA nije važna

BOGATO UREŠENE lokacije pravi su melem za oči

IZLAZAK NAJAVLJEN ZA prvi kvartal 2003.

3D-GRAFIKA će još jednom zablistati punim sjajem

IZDVAJAMO / KONFIGURACIJA

I prvi su *Etherlordsi* odlično izgledali - sjećate se, borbe u 3D-u ostavljale bi vas nerijetko u položaju fetusa. Nastavak grabi velikim koracima dalje prateći sve trendove u 3D-grafici, a najbolje je od svega što se kao minimalna konfiguracija navodi neka bijeda od Pentiuma 2 na 300 MHz sa 64 MB RAM i, dakako, 3D-grafičkom karticom. Jedino što nas malo smeta je instalacija od 1,4 GB - ljudi, dajte nam onda igre na DVD-u i prestanite s takvim instalacijama.

BROJNE MAGIJE tjerat će nas da igramo i igramo

Iz etera si postao, u eter ćeš otići

ETHERLORDS 2

INFOBOX PIŠE **Goran Račić** / goran.racic@janus.hr

PROIZVOĐAČ / **Nival Interactive** ■ IZDAVAČ / **Strategy First** ■ ŽANR / **strat./taktika** ■ **www.etherlords2.com**

» Pregršt odlično dizajniranih magičnih bića krasit će i ovaj nastavak

"Nastavak briljantne igre koja je rasturila *Heroese* kuca na vrata"

Kad se na tržištu pojavio prvi *Eterlords*, bilo je prilično onih koji su imali nekih prigovora na tu inače odličnu igru. Tako su jedni cendarali kako je taktička karta kopija one iz *Heroesa*, dok su drugi pak tvrdili da su borbe najobičnija kopija TCG-a (Trading Card Game). Istina, bili su u pravu, ali autori su u toj igri spojili ta dva elementa u nešto posve novo i pristupačno široj publici (TGC-om se ne bavi baš svaki čovjek koji igra igre na računalu, tek da se zna).

Nastavak se neće u globalu razlikovati mnogo od originala, ali nije li ljepota u sitnicama? Radnja se još uvijek zbiva u Ether Universeu, tj. u World of Lordsu. U tom se svijetu sve sastoji od etera, a stanovnici imaju sposobnost upravljati njime (što bi se reklo, čarobnjaci su). Onima koji nisu igrali prvi nastavak moramo malo pojasniti o kakvim je "čarolijama" riječ. Svaki junak ima sposobnost oblikovati eter pomoću karata. Svaka karta ima pak određene značajke, tj. svaka od njih priziva određeno stvorenje s dvjema osnovnim sposobnostima (napad i obrana) koje je tu da bi zaštitilo svojeg gospodara, tj. vas. Kad protivnik tijekom svojeg napada poubija vaša stvorenja, ostane li mu još snage, "udarit" će u vas i smanjiti vam ukupnu energiju. Dakle, kad vam energija stigne do nule, to bi bilo to. *Game over*.

Takav način "ratovanja" primjenit će se i u novom nastavku, ali je velika novost okretanje prema RPG-u. Zato vam razvojni tim neće staviti na raspolaganje gomilu heroja, nego ćete na početku izabrati jednog i s njim biti do kraja igre. Zbog nekih RPG-utjecaja, priča je sada stavljena u prvi plan. Normalno, još uvijek nije poznata, ali pretpostavljamo da će se četiri rase željeti međusobno poubijati, pa pokušajte sami zamisliti kako bi se mogla razvijati. Što se tiče utjecaja RPG-a na vizualnu stranu igre, vašem će se liku mijenjati izgled kako bude skupljao iskustvo. Postajat će sve "nabrijaniji", znate ono: glavni u kvartu, šerif sela....

Postoje četiri rase: The Synthets (Ether of Synthesis) - njihova je boja crna, a prepoznatljivi su po sklopu organskog i neorganskog (više neorganskog), The Chaots (Ether of Chaos) - njihova je boja crvena, a prepoznatljivi su po natprirodnoj fizičkoj snazi, The Vitals (Ether of Vitality) - njihova je boja zelena, a prepoznatljivi su po shvaćanju živog svijeta oko sebe, The Kinets (Ether of Motion) - njihova je boja plava, a prepoznatljivi su po svojem dugom životnom vijeku.

Svaka će rasa imati svoje heroje, koji će pak imati svoju specifičnu skupinu stvorenja, ali će, kako čujemo, biti i stvorenja kojima će moći upravljati sve rase, baš kao i sa svim artifaktima na koje naiđete. Različiti magični predmeti, tj. karte, učinit će igru još raznolikijom (što uostalom nije ništa novo, vidjeli smo to u originalu), a da vam možda ipak ne bi ubrzo dosadila, postojat će i pet kampanja. Da sve još bude zanimljivije, tijekom misija (kampanje imaju gomilu misija) očekuje vas više zadataka koje možete, ali i ne morate izvršiti da biste napredovali dalje. Dakako, ako se potrudite, bit ćete primjerno nagrađeni - novim stvorenjima, magijama, magičnim predmetima...

Svijet Ethera bit će znatno veći negoli je bio u prvom nastavku, a da bi se to što bolje iskoristilo, razvojni je tim pripremio i nove načine kretanja pa će tako sada biti moguće ploviti sinjim morima i divljim rijekama, kopati tunele (je l' se stvarno

"Fantazijska poslastica za ljubitelje taktike"

može doć do Kine, ak' kopam jako duboko?), a kao najzanimljivija mogućnost spominje se teleportacija. Sve u svemu, nije loše.

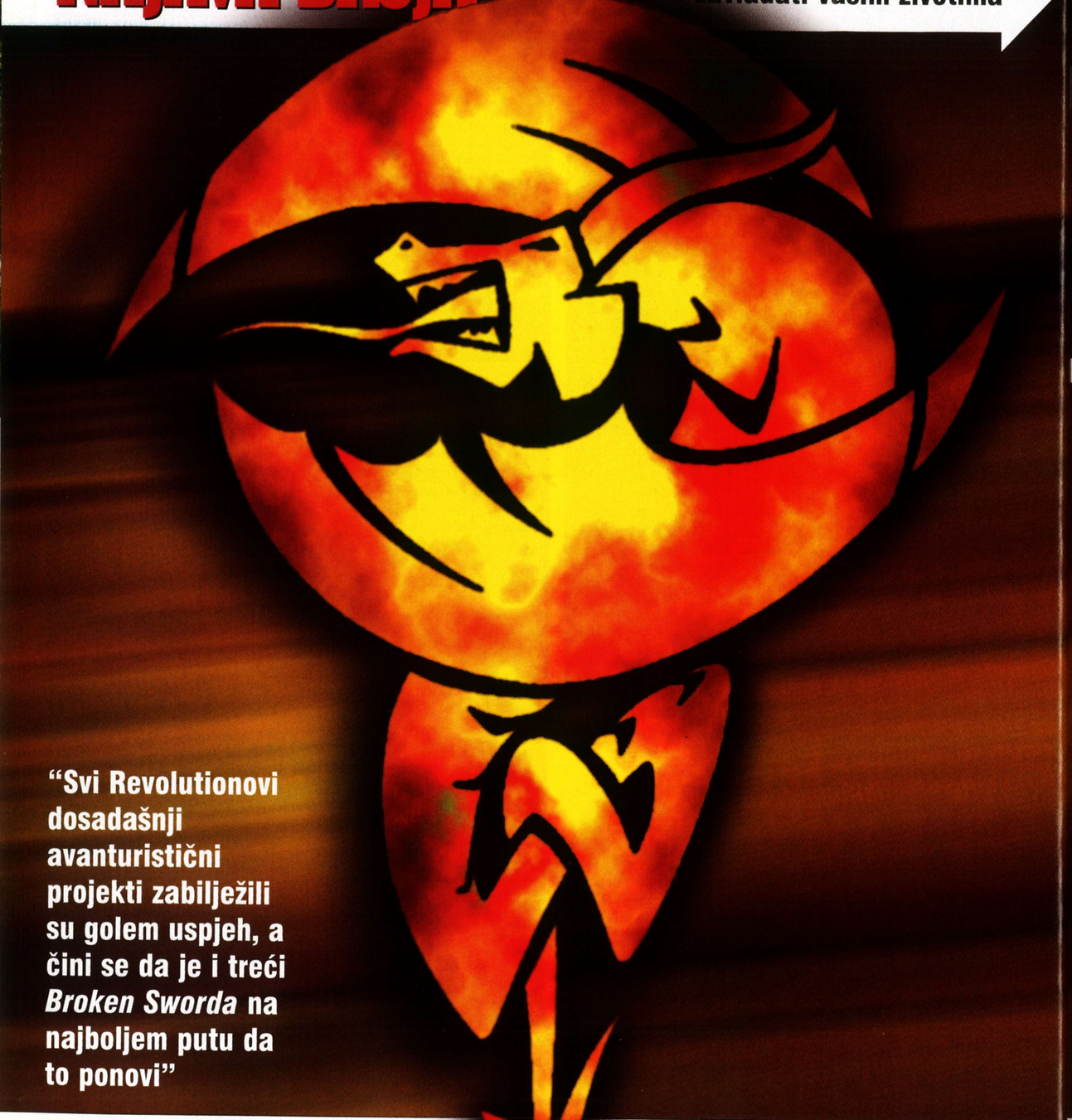
Sve one koji imaju pristup kakvoj lokalnoj mreži ili, što je još bolje, malo brži pristup na Internet sigurno će obradovati totalno ušminkan multiplayer. Naime, postojat će tablica u kojoj će se voditi podatci o svim "natjecateljima", zatim mogućnost snimanja borbi (kao za arhivu, ali vam zapravo služe da se pohvalite da ste nabili tipa iz susjednog ureda), novi modovi igranja kao što su jedan na jedan ili borba u timovima (gdje može najviše igrati osam igrača)...

Ako ste bili ljubitelj *Etherlordsa*, vjerojatno jedva čekate nastavak. Što se nas tiče, najviše nas zanima što će razvojni tim smisliti i kako će u praksi sve to funkcionirati. Ako se razvoj i dalje nastavi prema planu, igru bismo trebali zaigrati u prvom kvartalu 2003. godine. □

INFOPLUS / SAM SVOJ MAJSTOR

Moramo priznati da nam se jako sviđa najnoviji trend da se uza svaku igru stavi gomila alata koji omogućuju izradu gotovo još jedne cijele igre. Tako ćemo uz nove *Etherlordse* dobiti tzv. *map editor*, koji će nam omogućiti stvaranje vlastitih karti i cijelih kapanja (ako bude dobar kao onaj iz najnovijih *Heroesa*, puna šaka brade), te *constructor*, s kojim ćemo stvarati vlastite magične predmete.

Legende i misteriji i ponovno će zavladati vašim životima



"Svi Revolutionovi dosadašnji avanturistični projekti zabilježili su golem uspjeh, a čini se da je i treći *Broken Sworda* na najboljem putu da to ponovi"

BROKEN SWORD 3
THE SLEEPING DRAGON

INFOBOX

Broken Sword

- PROIZVOĐAČ: **Revolution Studios**
- IZDAVAČ: **Titus**
- ŽANR: **avantura**
- IZLAZI: **tijekom 2003.**

www.brokensword3.com

REVOLUTION STUDIOS
Malena i skromna ekipa koja stoji iza legendarnih avanturističnih naslova *Lure of the Tempress* i *Beneath a Steel Sky* (ako ih niste odigrali, brzo se bacite na posao) nakon dulje stanke odlučila se pozabaviti i trećim, po mnogočemu revolucionarnim dijelom fantastičnog *Broken Sword* serijala. Paraleno s njim rade i na PC-inačici intrigantne akcijske avanture *Good Cop, Bad Cop*.

Sredinom devedesetih, avanturistični serijal *Broken Sword*, stilski prekrasno iscrtan rukama britanskih majstora tog žanra okupljenih u Revolution Studiosu, zaokupio je svojom izvrsnom pričom i vrhunskim zagonetkama umove brojnih igrača diljem svijeta. U pola desetljeća, koliko je prošlo od izlaska drugog nastavka, mnogo se toga promijenilo, nekoć najdominantniji žanr u svijetu PC-igara gotovo je zamro, a 3D-grafika se nametnula kao kuga u svijetu igara. No, bez obzira na sve, *Broken Sword* se vraća, i to ambiciozniji i zanimljivIji nego ikad, umotan u vrhunsku priču isprepletenu misterijima.

Dobar scenarij, prepun kvalitetnih zapleta koji neće nastojati na svakom koraku bijedno izvrijeđati vašu inteligenciju, odavno je u filmskoji industriji prava rijetkost, a ni u svijetu igara u posljednjih nekoliko godina situacija, nažalost, nije ništa bolja. Stoga rijetke bisere poput igara *Broken Sword* serijala doista treba znati cijeniti. Kad je nakon petogodišnjeg izbivanja sa scene najavljen novi, dugoočekivani nastavak tog nagrađivanog avanturističnog serijala, oduševljenje igraće publike bilo je neizrecivo. Ako igrom slučaja niste još zaigrali prethodna dva nastavka, učiniti to što prije jer je doista riječ o klasicima 2D-avantura koje jednostavno ne smijete propustiti.

DYNAMIC DUO

Osim vrlo prepoznatljiva animiranog vizualnog stila, po kojemu će prva dva nastavka ostati nesumnjivo upamćena, postoje još dva aduta tog serijala: dvoje izrazito karizmatičnih protagonista te odlično osmišljenji zapleti koji prate njihove avanture prepune misterija. George Stobbard, odvažni Amerikanac koji se uvijek uspije naći na krivom mjestu u krivo vrijeme i tako biti uvučen u brojne spletke i misterije, te njegova francuska, vrlo obdarena suputnica, znatiželjna novinarka Nico Kolard ponovno će spasiti svijet od tihe i neočekivane mistične prijetnje koja se nad njega nadvila i pritom se još i vrhunski zabaviti u ludoj avanturi prepunoj istraživa-

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

"U kvalitetu scenarija i zagonetki ne sumnjamo, no prebacivanje u 3D-svijet moglo bi biti malo problematično za fanove starih nastavaka *Broken Sworda*"

I dok brojni gejming mediji okolo siju apokaliptičnu viziju avanturističnoga žanra, u malenim igraćim studijma potiho se radi na razvoju novih naslova tog žanra koji bi u ne tako dalekoj budućnosti mogao doživjeti potpuni preporod. Ako do toga dođe, Revolutionov treći nastavak Broken Sword serijala biti će sigurno jedan od naslova koji će krojiti izgled i koncepciju avanturističkih naslova budućnosti. Iako je do njegova izlaska punih godinu dana, mi vam donosimo najnovije slike i prve informacije o scenariju

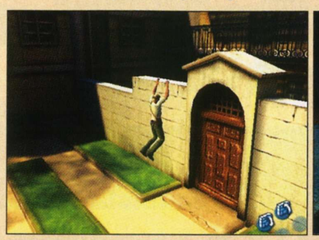
4 RAZLOGA ZA AVANTURU I MISTERIJ

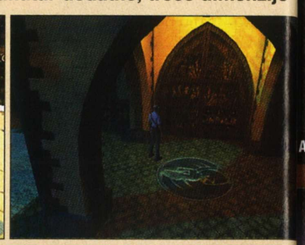
1. **TREĆA DIMENZIJA** - Dok su neki poznati avanturistični serijali pali na ispitu prelaska u svijet 3D-grafike, *Broken Sword* bi tu mogao zaslužiti prilično visoku ocjenu

3. **KARIZMATIČNI LIKOVI** - Osim Georgea i Nico, u novom nastavku *Broken Sworda* pojavit će još neka legendarna lica iz prethodnih nastavaka

2. **VRHUNSKA PRIČA** - Kvaliteta zapleta u prethodna dva *Broken Sworda* posve je neupitna, a Charles Cecil i ekipa iz Revolutiona ovaj put obećavaju još zanimljiviji scenarij

4. **IZNIMNE ZAGONETKE** - Moždane stanice u *Broken Swordu 3* morat ćete dodatno aktivirati te ih upotrijebiti za rješavanje zagonetki unutar dodatne, treće dimenzije





ATMOSFERIČNOST postignuta vještom uporabom svjetla i sjena jedna je od jačih karti na koje tvorci *Broken Sworda 3* igraju

Junakinja...

... i junak

LEGENDA

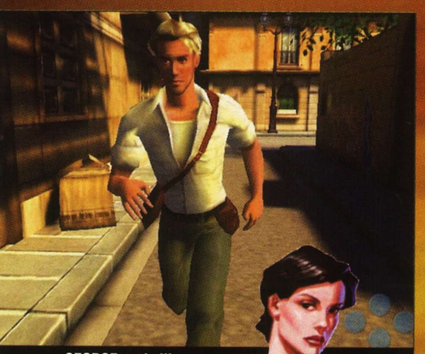
IGRAT ĆETE JER...

- ste željni vrhunskog avanturističnog užitka
- vas zanima kako je *Broken Sword* preživio prelazak u 3D
- vam je Nicole omiljena virtualna heroina

IZDVAJAMO

SVRŠETAK SERIJALA ILI?

Iako je Revolution Studios treći nastavak *Broken Sworda* zamislio kao svojevrstan epilog dosadašnjih zapleta u serijalu te razješenje nagriženog misterija o templarima, prođe li sve kako treba, on nikako ne bi trebao biti i posljednji. U Revolutionu, naime, smatraju kako za kvalitetne avanturističke naslove itekako ima mjesta u svijetu igara, ali je taj žanr potrebno inovacijama uskladiti s napretkom u drugim, znatno brže razvijenijim i širim igraćim masama idejom daleko pristupačnijim žanrovima.



GEORGE u akciji

SEXY FRANCUSKINJA zamamnog glasa, Nico, vraća se privlačnija nego ikad

POTPUNI PRELAZAK U 3D omogućit će vam znatno veću slobodu istraživanja virtualnog okoliša

Zanosna Nico se vratila spremna učiniti sve što joj zapovijedite

nja i fantastičnih zagonetaka, a ovaj put i doista nabrijane akcije. Nico i George će, naime, zahvaljujući uvođenju akcijskih elemenata u *Broken Sword* serijal u *Sleepin Dragonu* moći skakati, penjati se, izmicati se i izvoditi kojekakve druge vratolomije, čime igra dobiva jednu posve novu dimenziju i postaje još zanimljivija.

TEMPLARI, MISTERIJI I USNULI ZMAJ

Priča ovog nastavka događa se nekoliko godina nakon zapleta u drugome nastavku. I kako to već biva u *Broken Sword* serijalu, sve počne posve nevino i jednostavno, da bi se vrlo brzo urušilo pod silinom misterija i zapetljalo u intrigantno, vješto smotano klupko zagonetki. George Stobbard, nositelj "macho" dijela priče, u ulozi odvjetnika za patente kreće zrakoplovom za Kongo, gdje ga očekuje otkačeni profesor koji je navodno pronašao ultimativno perpetuum mobile rješenje. No, tijekom leta zrakoplov se iznenada nađe unutar bijesne oluje s nevjerojatnim električnim izbojima koji ga prisiljavaju na prisilno slijetanje u dubine džungle. Na drugoj pak strani svijeta šarmatna, i ovaj put još privlačnija mlada francuska novinarka Nico Collard kreće na tajanstveni sastanak s misterioznim hakerom, koji, u bunilu, proriče kraj svijeta te joj daje nekakve naznake da joj je život u izravnoj opasnosti. Ukratko, igra počinje tako da oboje protagonista kreću s ciljem da istraže svoje vlastite priče, čiji će ih tragovi u određenom trenutku ponovno spojiti u rješavanju zajedničkoga problema. U ovom slučaju, riječ je o tajanstvenom megalomanijaku koji se odlučio probuditi drevnu moć "usnulog zmaja" (Sleeping Dragon), pomoću koje želi zagospodariti svijetom, ne znajući da u tom procesu pogreška može dovesti do uništenja ljudske vrste. Ako ste doista pravi *fan Broken Sword* igara, tada će vam zacijelo mnogo značiti podatak da je glavni producent i scenarist igre Charles Cecil ovaj nastavak osmislio i kao svojevrsan način krpanja nekih nedorečenih dijelova priče i misterija iz prethodnih dvaju nastavka, što uključuje i razotkrivanje tajne kulta o templarima te neke druge misterije i legende o drevnim civilizacijama isprepletene kroz scenarij ovog nastavka.

TRI D

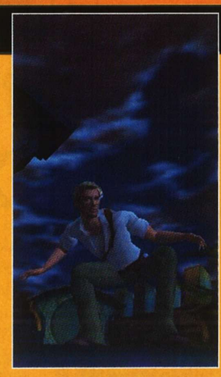
Najočitija promjena u *Sleeping Dragonu*, osim cjelokupnog vizualnog dojma, koja se usto i vrlo snažno odražava na cjelokupan način igranja i funkcioniranja brojnih zagonetaka unutar igre, potpuni je prelazak u vode 3D-grafike. Ipak, za razliku od mnogih igara koji su dodavanjem treće dimenzije dobile na realističnosti i ozbiljnosti, Revolution, iako mu je bio cilj to postići, sam vizualni stil nastoji zadržati gotovo animiranim i stilski što sličnijim dvama prethodnim nastavcima. Iako će samu pomisao o 3D-grafici, svi *fanovi* klasičnih avantura odbaciti s gnušanjem, Cecil i njegova ekipa iz Revolutiona učinili su apsolutno sve kako bi taj prezalak iz plošnatih 2D-svjetova što bezbolnije prošao, a igra ne bi previše izgubila od svojeg dobro poznatog koncepta iako su joj dodani brojni novi elementi. Samo neki od velikih plusova *Sleeping Dragonovog* 3D enginea su nevjerojatno fluidna animacija, animiranje izražaja lica svakog lika (odsad ćete doista moći primijetiti jesu li George i Nico ljuti, iznenađeni, preplašeni ili nešo treće) te dakako izvođenje svih zagonetaka u pune tri dimenzije, čime one postaju daleko zanimljivije, ali i kompliciranije.

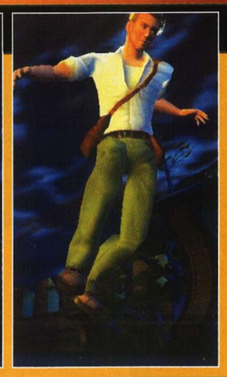
"George i Nico proživjet će ponovno jednu od najvećih avantura svog života"

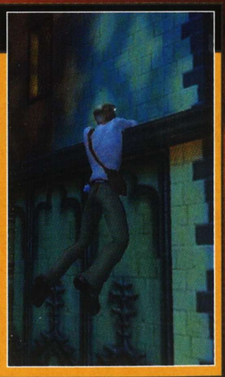
Uzme li se u obzir da je treći *Broken Sword* u pretprodukcijskoj fazi već pune dvije godine, te da se posljednjih godinu dana užurbano radi na 3D-tehnologiji koja će biti zadužena za pokretanje igre, razumiljivo je da Britanci iz Revolutiona žele utrošiti još punih godinu dana na njezino dovršavanje kako bi napravili najbolji *Broken Sword* dosad i avanturistični žanr vratili na mjesto koje mu u svijetu igara i pripada. □

INFOPLUS / KAMERA, KRENI, AKCIJA

Glavna razlika koju sama ekipa iz Revolutiona ističe i koju ćete uočiti već nakon nekoliko desetaka minuta igre jest to da je *Broken Sword The Sleeping Dragon* u odnosu na prethodne nastavke znatno više akcijski orijentiran. No, nemojte odmah krivo povezati čitavu stvar i smjestiti igru u neke pogrešne okvire akcijsko-avanturističnog žanra. Akcija je tu kako bi cjelokupan dojam igranja bio znatno zanimljiviji. Nikako nije riječ o nekakvom bezumnom nabijanju po mišu, nego o pravodobnom reagiranju u ključnim situacijama tijekom same igre. Primjerice, prilikom provaljivanja i ulaska u podrum sumnjive kuće Georgea odjednom, niotkuda, zaskoči krvoždan pas. Na vama je da u klasičnoj akcijskom maniri reagirate u pravom trenutku i pokušate se izmaknuti, napasti prokleto pseto ili pak dati petama vjetra. Od ostalih akcijskih elemenata, spomenimo da je Georgeu i Nico dana mogućnost skakanja i penjanja kako bi stigli i na teško dostupne lokacije.







INFOBOX

FIFA 2003

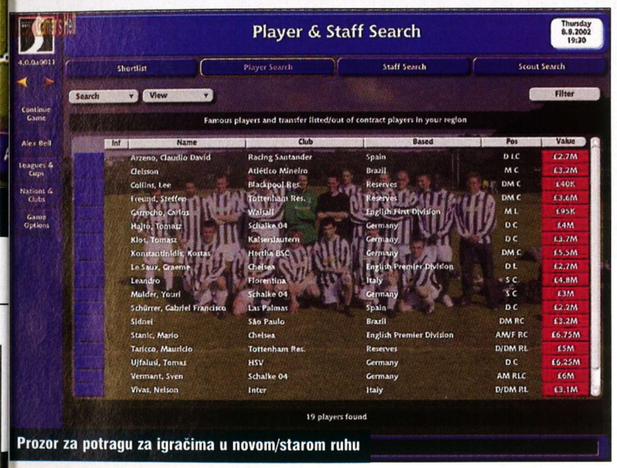
- PROIZVOĐAČ
  SI Games
- IZDAVAČ
  SI Games
- ŽANR
  nogometni menadžer
- IZLAZI
  u veljači 2003.

www.sigames.com

SI Games specifična je kompanija, usko specijalizirana za jedno područje. Riječ je naravno o nogometnom menadžerstvu, odnosno njihovom *Championship Manager* serijalu. Na prvoj inačici ovog legendarnog serijala radila su samo dva čovjeka. Sada je momčad proširena na četrnaest vrsnih programera, koji su i istinski nogometni fanatici. Taj podatak jamči predanost i entuzijazam koji će onda ti ljudi unijeti u taj već proslavljeni proizvod, čega smo svjedoci iz godine u godinu.

Ovako će izgledati novi 2D-engine u kojem ćemo gledati utakmicu

Raspored Lige prvaka



Prozor za potragu za igračima u novom/starom ruhu

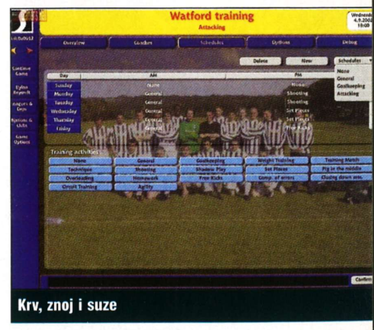
ZATO JER...

IGRAT ĆETE JE JER:

- **je udvostručena baza igrača i klubova**
- **je uveden realni 2D-pregled utakmice**
- **nas SI Games nikad nije razočarao**

Nov, osvježen izgled prozora, s podacima o igraču

Pregled vrućih zona



Krv, znoj i suze

IZDVAJAMO

RUMUNJSKA

Ono što CM-serijal između ostalog izdvaja od konkurencije jest golema baza podataka. Ove je godine ona udvostručena i proširena. Naravno, za njeno popunjavanje nisu zaduženi programeri nego brojni suradnici iz zemalja sudionica. Zanimljiv je primjer rumunjske lige, koja ima pravilo da klub koji ispada u nižem rangu počinje s minus bodovima. Ova, kao i druge sitne iznimke u pojedinim ligama vjerno su prenesene u igru. Svaka čast!

Povratak 'kralja' s malim zakašnjenjem

PIŠE Ivan Kovačević
ivan.kovacevic@janus.hr

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

CM-serijal nam uvijek donosi dovoljno novina da bi bio svjež i zanimljiv, ostajući pritom vjeran i tradiciji, stoga će se nešto duže čekanje na najnoviji nastavak bez daljnjega isplatiti

Znate li da je *Championship Manager* u Europi najprodavanija igra svih vremena? Pa neka onda netko kaže nešto protiv nogometa. Može se mirne duše reći da je taj sport postao i mnogo više od samo "najvažnije sporedne stvari na svijetu". Iz godine u godinu, milijuni nogometnih zaljubljenika uz svoju omiljenu nogometnu simulaciju gotovo s jednakim, ako ne i većim žarom iščekuju svoj omiljeni nogometni menadžer. Naziv mu nije potrebno spominjati jer svaki pravi fanatik ima spreman samo jedan odgovor. Riječ je, naravno, o igri čiju recenziju upravo čitate. Što to običnog smrtnika tjera na užarenu trenersku klupu? Zašto gotovo svaki navijač i promatrač ima svoju formaciju i svoje zamisli za koje misli da su bolje od onih trenera mu voljenog kluba ili reprezentacije? Odgovor na to pitanje nećemo vjerojatno nikad saznati. No, zato možemo saznati jesmo li bili u pravu kad smo Bariću protiv Bugara savjetovali Mikića na desnom boku. Ili je to rekao Ćiro? Kako god da je bilo, ako nam *CM* ne da odgovor, bojim se da nam je suđeno umrijeti u neznanju.

BAZA PODATAKA

Nakon uvodnog predavanja, spustimo se u trenersku kabinu te pogledajmo što nam sprema novi *CM*. Nakon sezone 1998./99. i *CM-a 3*, nekoliko smo godina igrali istu igru, tek s pokojom novinom, svake sezone. Ove, odnosno iduće godine dobit ćemo nogometni menadžer u kojem se krenulo ispočetka. Za one konzervativnije među vama, odmah ćemo otkloniti moguće bojazni. U odnosu na prošlogodišnju inačicu, ništa nije izbačeno. Kao što vidite iz priloženih slika, sučelje je ostalo tradicionalno *CM-ovsko*, doduše malo ušminkanije, i to pomalo u Windows XP stilu. Nećemo ovdje pisati o već poznatim adutima, nego

Hoće li *Championship Manager* i nadalje ostati nogometni menadžer bez odgovarajuće konkurencije?

ćemo se radije osvrnuti na novine. Tako primjerice bogata baza podataka, zaštitni znak ove igre, donosi dva nova podatka o svakom igraču, a ovaj ih je put više od 150 000, tj. njihovu težinu i visinu. Broj nacionalnih liga je udvostručen - čak 52 - a među njima je, dakako, i hrvatska.

POGLED NA TEREN

Dakako, najvažnija novina je prikaz same utakmice. Stari su igrači navikli na klasični, tekstualni način praćenja zbivanja na zelenom travnjaku koji se tijekom godina neznatno mijenjao. Konkurencija je upravo tu vidjela svoju priliku pa je s različitim 2D i 3D prijenosima utakmica nastojala privući igrače. Posljednji takav pokušaj mogli smo vidjeti nedavno, u EA Sportsovu *Total Club Manageru* koji koristi *FIFA*-in engine. *CM* je krenuo u drugom smjeru. I dalje je tu tradicionalni način praćenja utakmice, gdje ćete, ako želite, moći gledati utakmicu i iz ptičje perspektive. Riječ je o 2D-prikazu u visokoj rezoluciji, sličnom onome pri odabiru taktičke formacije. Tako ćete moći odgledati cijelu utakmicu, koja će, ako je vjerovati prvim najavama, izgledati doista "prokleto" stvarno. Ako ste igrali bilo koji konkurentski naslov koji je nudio prikaz utakmice, vrlo ste brzo mogli uočiti da je riječ o šablonizirani akcijama koje se često ponavljaju. Ovdje to ne bi trebao biti slučaj. Pregled zbivanja na terenu trebao bi vam dati uvid u igru svakog pojedinog igrača, što igri daje znatno na širini. Više, naime, niste ograničeni na brojčani podatak, odnosno ocjenu pojedinog igrača, nego njegovu igru pratite gotovo iz perspektive pravog trenera, pri čemu dakako valja imati na umu činjenicu da utakmicu možete gledati u stvarnom vremenu.

U KANCELARIJI

Interakcija odnosno komunikacija s medijima igrat će znatno veću ulogu nego prije. Odnos između igrača i trenera sada je na višoj, humanijoj razini. Ipak, nije se išlo u širinu kao što je to činila konkurencija. Nećete graditi stadion, prodavati reklamni prostor ili se brinuti o zaposlenima u klubu, i dalje ste ograničeni jedino na menadžerske zadatke, odnosno na vođenje momčadi i kupoprodaju igrača. Takav pristup uvjetovao je i promjene vezane za financije kako bi funkcioniranje pravih nogometnih klubova bilo što vjerodostojnije preneseno. Naime, njima sada upravlja Upravni odbor, dajući na raspolaganje određeni iznos menadžeru, odnosno vama, da biste ostvarili transfere.

CM4 je prvi nastavak u serijalu koji pruža mogućnost online igranja. Iako je *CM3* ponudio mogućnost mrežnog igranja, sam je SI Games u manualu igre savjetovao da se isti ne koristi! Sada biste na raspolaganju trebali imati multiplayer lige otvorenog ili zatvorenog tipa pa ćete tako moći kreirati ligu u kojoj će nastupati samo vaši prijatelji, dakako svaki sa željenim klubom. I što još reći nego da jedva čekamo da igra izađe (mada to neće biti tako skoro). Pručivši materijal koji nam je bio na raspolaganju, doista se nameće samo jedan zaključak: bude li sve istina, bit će to najbolja menadžerska simulaciju dosad. ☐

INFOBOX

XIII

- PROIZVOĐAČ
  Ubi Soft
- IZDAVAČ
  Ubi Soft
- ŽANR
  FPS
- IZLAZI
  početkom 2003.

www.trenutačno.nema

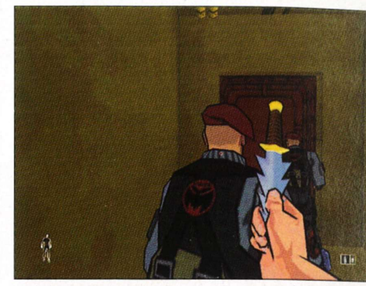
Što reći o Ubi Softu? Pa, osim što je riječ o jednoj od najvećih izdavačkih kuća posljednjih godina, vjerujemo da u njoj rade i vrlo simpatični ljudi. Neke od njihovih najpoznatijih igara su: Rayman, Ghost Recon serijal, IL-2 Sturmovik, Myst 3 itd. Dakako, i najnovija, XIII, bi mogla poboljšati stanje na njihovom već pozamašnom bankovnom računu. Kakve to veze ima s nama? Pa, nikakve, samo da igra izađe što prije.

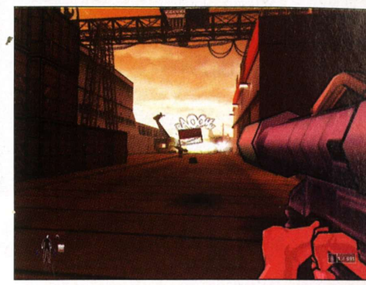
ŠULJANJE je sastavni dio velikog broja misija

IZRAVNI VATRENI obračuni ponekad su najbolji izbor

IGRAT ĆETE JER ...

- sve izgleda kao strip
- su se potrudili da priča ne bude šablonska
- se jednako dobro morate znati šuljati kao i klati





IZDVAJAMO

CELL-SHADING

Otkud ideja o *cel-shadingu*? Pa, koliko se sjećam, prvi pokušaj korištenja te tehnike prikaza bio je u Dreamcast igri *Jet Set Radio*. Istina, slike priložene uz okvir su iz Infogamesove Xbox naslova *Jet Set Radio Future*, ali što sad - nije nam se dalo kopati po netu. Uglavnom, spomenuti *Jet Set Radio* nije nam ostao baš u lijepom sjećanju, i to ponajprije zbog svoje vrlo spore grafike i katastrofalnog upravljačkog sučelja. Sam *cel-shading*, pretpostavljamo, tako nije dobio baš previše dobru reklamu pa smo ga nakon toga mogli vidjeti tek u nekoliko igara, nekoliko videospotova te u onim intermezzo crtićima na Sat 1. Uglavnom, jedina sličnost *XIII* s tom igrom je spomenuti sustav renderiranja. Eto, sad barem znate odakle potječe ovaj divni kockasto-stripovski prikaz.

PLANIRANJE infiltracije u neprijateljsku bazu

Cell shading konačno stiže i na PC »

Viski, kapetane Miki?

XIII

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

"Stilski vrhunski izbrijana špijunska akcija po uzoru na odličan belgijski strip"

Ma koliko se zapravo međusobno razlikovali, bilo to po visini, spolu, navikama, struci i dnevnoj količini popijene kave, moram priznati da nas (barem što se aktualnog raspona generacija tiče) sve manje-više veže činjenica da smo barem jedno vrijeme - čitali stripove. Bio to italošund, domaća ili strana produkcija, svi smo mi u jednom dijelu svog života čitali (ili i dalje čitamo) ilustrirane novele, kak' bi to Ameri rekli. Oslanjajući se na tu činjenicu, Ubi Soft je odlučio preraditi jedan strahovito popularan belgijski strip pod nazivom *XIII* iliti *Treize* u igru. I, što onda? - pitate se. Pa, pitate li autora ove najave, mogla bi to biti prva kvalitetna "ekranizacija" europskog stripa od one igre s crnokosom sisuljom strpanom u postapokaliptički *setting*. Zašto? Pa, kao prvo, riječ je o pucačini iz prvog lica koja i više nego dovoljno kombinira šuljanje i akciju. Kao drugo, priča, o kojoj ćemo uskoro, je prilično intrigantna, pokušava se dočarati *noir* ugođaj poznat nam iz stripova poput Leejevog *Sin Cityja*. Kao treće, igra izgleda jednostavno... hmm... jedinstveno. No, kak' bi se reklo: sve svojim redom.

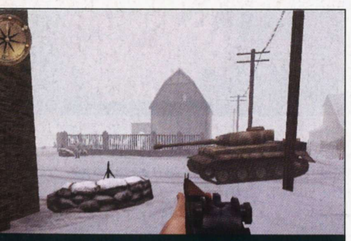
Dakle, na početku igre budite se iz nesvjesti na plaži nekog istočnoameričkog grada. Jedini problem koji vas tog trenutka muči je što se ne sjećate gotovo ničega. Da bude još gore, jedini trag koji bi vam mogao pomoći da otkrijete tko ste i tko ste bili je tetovaža T-16 tenka s potpisom "Novi Sad 1969. - 1970." U redu, kriva priča. No ipak, ono s tetovažom povezano je s imenom igre. Točnije, našem je amnezijašu na desnoj ruci ispisano XIII. Što mu to znači, te kolika je zapravo njegova ulogu u ubojstvu američkog predsjednika, saznat ćete tek nakon što odigrate tridesetak nivoa, te konačno posložite sve kockice i otiđete na šalicu tople čokolade. Dobro, možda ne baš sve. Priča, naime, prati prvih pet svezaka stripa, što je samo naznaka da autori žele ostaviti dovoljno radnog prostora za eventualni nastavak.

Što se pak atmosfere tiče, *XIII* doista, barem kako se sada čini, uspijeva vjerno prenijeti onu doista tjeskobnu atmosferu svojeg stripovskog predloška: fiktivnog alternativnog svijeta smještenog u sredinu osamdesetih godina prošlog stoljeća. Paranoja, globalne zavjere, intrigantni likovi te nerazjašnjena prošlost glavnog junaka samo su neki od elemenata koji su privlačili gomile čitatelja Van Hammeovog stripa. Prema autorima igre, ova "ekranizacija" stripa trebala bi širom spektru ljudi približiti originalni koncept, pa čak možda i otkriti zbog čega strip doživljava gotovo nevjerojatan uspjeh u rodnoj Belgiji. Kad već govorimo o egzotici, najbolje bi bilo istaknuti jedinstven pristup dočaravanju cjelokupnog *settinga* u ovoj igri. Naime, umjesto već dosadne težnje ka hiperrealizmu Ubi Soft je odlučio u cijeloj igri ostaviti i više nego dovoljan "trag" njezinog stripovskog podrijetla koristeći *cel-shading* sustav renderiranja. Ako ste igrali *Jet Set Radio Future*, vjerojatno vam je taj termin poznat jer ja doista ne znam što bih vam rekao osim da to ovdje izgleda nevjerojatno dobro. No, umjesto da ja trabunjam iznoseći vam osobne dojmove, radije pogledajte priložene slike i prosudite sami. Igra će za taj način prikaza koristiti blago modificiran *Unreal 2* engine, što će, ako se razvojni tim potrudi, autentičnom vizualnom stilu igre dati i izvjesnu dozu fluidnosti. Vjerojatno se pitate kakva će konfiguracija biti potrebna za pokretanje *Trinaestice*. Na vašu radost, ona neće biti prezahtjevna za, ajmo reć, današnje standarde, tako da će, prema riječima autora, za normalno pokretanje biti potrebno nešto oko 1 gigaherca i videokartica sa 16 megabajta. No, ostavimo po strani rasprave o minimalnim zahtjevima, spomenimo radije još nekoliko zanimljivih elemenata koji će igru učiniti boljom nego što izgleda. Naime, kao što smo spomenuli na početku, *Trinaestica* se nastoji osloniti na lukavo šuljanje koliko i na već klasičnu akciju, a to je postignuto gotovo nevjerojatnom količinom interaktivnosti s okolišem. Primjerice, nenaoružani možete u ruku doslovce uhvatiti bilo što. Od najbližeg namještaja do kutija i boca, sve je iskoristivo u vašem križarskom pohodu završavanja igre. Vjerojatno najsimpatičniji element je mogućnost uzimanja taoca; primjerice - obližnjeg stražara nakon prikradanja možete iskoristiti kao živi štit, što će njegove obližnje suborce navesti da odustanu od otvaranja paljbe na vašu malenkost. Nakon što se spomenuta taktika izjalovi, elegantno možete tipu zavrnuti vrat, pa ga čak koristiti i kao grudobran. Znam, morbidno, al' tak' vam je to kad na desnoj ruci imate istetovirano XIII. Osim toga, vaš lik posjeduje svojevrsno "šesto čulo", koje koristite tako da on stane mirno i oslušne što se događa uokolo. Tako možete otkriti poziciju onih nešto bližih neprijatelja te iskoristiti priliku da im se prikradete. Osim spomenutog, u igri vas očekuje još obilje zanimljivih elemenata poput snajperiranja, interakcije i PRAVOG komuniciranja s NPC-ima pa čak i neke donekle osjetljive nelinearnosti. No, da previše ne trabunjamo, a na kraju sve ispadne posve drugačije, reći ćemo samo da *XIII* možete očekivati početkom 2003. Mislim, nemojte nas shvatiti krivo, nama je igra mrak, a hoće li biti i vama, ne znamo... nekako smo skeptični u posljednje vrijeme. □

"Nakon što vam se taktika izjalovi, elegantno možete tipu zavrnuti vrat"

Ako *Spearhead* stvarno bude bolji negoli originalni *MoH* nitko ne zna gdje će mu bit kra

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT: SPEARHEAD



Još jedan susret s teškim topništvom

Predložak za knjigu "Tenk i ja"

Mujo... kažem ti... bolje da idemo doma...

PIŠE **Goran Račić**
goran.racic@janus.hr

INFOBOX

MOH: SPEARHEAD

- PROIZVOĐAČ: **EALA**
- IZDAVAČ: **EA**
- ŽANR: **FPS**
- IZLAZI: **koncem godine**

http://mohaa.ea.com

"PONOVNO NAS OČEKUJE VRHUNSKA I VRLO ATMOSFERIČNA *SINGLEPLAYER* AKCIJA

MoH: AA jedna je od rijetkih normalnih (znači, *Simse* ne računamo) igara koja je bila devet mjeseci među 10 najprodavanijih u SAD-u. Mogli bismo dugo nabrajati sve njezine dobre strane, hvaliti do nebesa razvojni tim, ali čemu, bolje je reći da je u pripremi dodatak koji bi trebao biti barem dvostruko bolji od originala.

MOJE IME JE JACK. JACK BARNES.

U *Spearheadu* ćemo se naći u ulozi narednika Jacka Barnesa (US Rangers). Kao i u originalu, činit će nam se da sudjelujemo u kakvom filmu; sjećate se, *MoH: AA* je prilično podsjećao na "Spašavanje vojnika Ryana", dok je ovaj pak dodatak inspiriran serijom o Drugom svjetskom ratu "Band of Brothers". Kako bi filmski doživljaj bio što izraženiji, igra je grafički dodatno ušminkana. Razvojni je tim posebnu pozornost posvetio igrama sa svjetlom, zbog čega su upomoć pozvali Toma Allena (čovjeka koji je radio na filmu "Spiderman"). Upravo je njegova zasluga što *Spearhead* izgleda znatno bolje negoli originalni *MoH*. No, nije to sve, unaprijeđeni su i efekti u kojima sudjeluju čestice - ukratko, reklo bi se da naš čeka prava poslastica. Osim na grafici, radilo se i na samom igranju. Ako ste odirali *MoH: AA*, sjećate se da ste često imali osjećaj da vas AI vara, što je zapravo bila istina (pogotovo na Snipertown nivou, koji je pilio živce), zato je ovdje protivnicima smanjeno vrijeme reagiranja, postali su čak i malo "ćoraviji". Doduše, i dalje je njihovih jedinica znatno više nego prijateljskih. Da biste se mogli nositi s tim, dodan je cijeli arsenal oružja pa ćete tako u ruke moći uzeti enfeild mark 1, ili pak šarati sten submachine gunom, operirati PPSh41 SMG-om ili 7,62mm DTM-om....
Radnja igre odvijat će se u Europi, pratit ćemo događaje neposredno prije Dana D, provjeriti kako je bilo u Bitci za Izbočinu (Battle of the Bulge) te gledati napad Rusa na Berlin.
Kad smo već kod multiplayera, spomenimo samo da će *Spearhead* donijeti 12 novih karti te jedan posve nov mod igre nazvan Tug-of-War (TOW), koji zapravo nije ništa drugo doli pokušaj oponašanja načina igre kakav smo vidjeli u *Battlefieldu*. Svaka će strana imati "spawn pointove", a protivniku je zadaća zauzeti ih. Nije čak ni važno što je to gotovo plagijat jer ako je bilo zabavno u *Battlefieldu*, bit će i ovdje.
Što se tiče izlaska igre na tržište, samo što nije. Već u idućem broju moći ćete pročitati kako doista izgleda i što naše vojničine misle o njoj. ■

SIM CITY 4

INFOBOX

SIM CITY 4

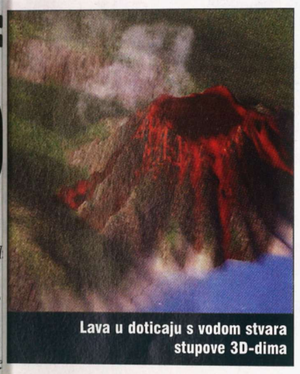
- PROIZVOĐAČ: **MAXIS**
- IZDAVAČ: **Sierra**
- ŽANR: **strategija**
- IZLAZI: **koncem 2002.**

www.simcity.ea.com

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

Vlastoručno oblikovanje terena, obogaćivanje istog biljnim i životinjskim vrstama, zasipanje vlastite kreacije brojnim nedaćama u obliku vulkana, meteora, tornada, stvaranje kompleksnih gradova i njihovo povezivanje u goleme metropolise, ručno personaliziranje vaših simsa - sve su to stvari koje očekujemo od *Sim Cityja 4*. No, one su nam već prilično poznate, dok se njihova tehnologija tek sada počinje otkrivati u pravom svjetlu.

A spomenuta mehanika igre dosad je bila i više nego kontroverzna! Osnovno pitanje hoće li *Sim City 4* biti u 3D-u ili neće često se izbjegavalo, a različite *in game* animacije samo su zbunjivale. Sada se zna: bit će 3D-a, no radit će na dosad nevidenom načelu. Kao prvo, igra će se igrati iz takozvane trimetrično ortografske perspektive koja je zapravo varijacija klasične izometrije, samo što ovdje bridovi kvadrata (zgrada i svih ostalih objekata) neće biti pod obvezatnim kutom od 45 stupnjeva. To znači da novi City više neće djelovati poput plošnih nizova kartonskih naljepnica nego će odisati pravim 3D-om, u kojem zapravo radi. Ne, ovo što vidite na ekranu nisu *spriteovi* nego 3D-objekti koji se računaju u stvarnom vremenu te su pod utjecajem najmodernijih 3D-rutina poput *alpha blendinga*, realnog projiciranja sjena, *particle* efekata i sličnih. No zbog njihove zastražujuće kompleksnosti, pogled će biti fiksiran za jedan kut gledanja kako igra ne bi morala stalno računati promjene pozicije i oblika. Prema tome, nećemo se šetkati gradom u kakvom FPS-stilu, no zato ćemo uživati u ultrapreciznim objektima koji će zbog spomenutih rutina izgledati nevjerojatno dinamično i uvjerljivo. Autori se tako posebno hvale impresivnim katastrofama poput meteora koji prilikom leta možete čak i skrenuti s putanje ako se u posljednji čas smilujete svojim simsićima. Ako želite, možete ga prizvati i prije nego što izgradite grad kako biste dobili lijepu kratersku dolinu za kakav nacionalni park. Vulkan pak uništava sve pred sobom te bljuje lavu koja, došavši do mora, stvara nevjerojatne količine 3D-*rendanog* dima! U svakom slučaju, *Sim City 4* će, sudeći po najnovijim informacija, biti apsolutni hit, koji će nas impresionirati ne samo svojom bogatom i razgranatom unutrašnjom logikom nego i dosad neviđenom grafikom u jednoj strategiji ili RTS-u. ■



Lava u doticaju s vodom stvara stupove 3D-dima

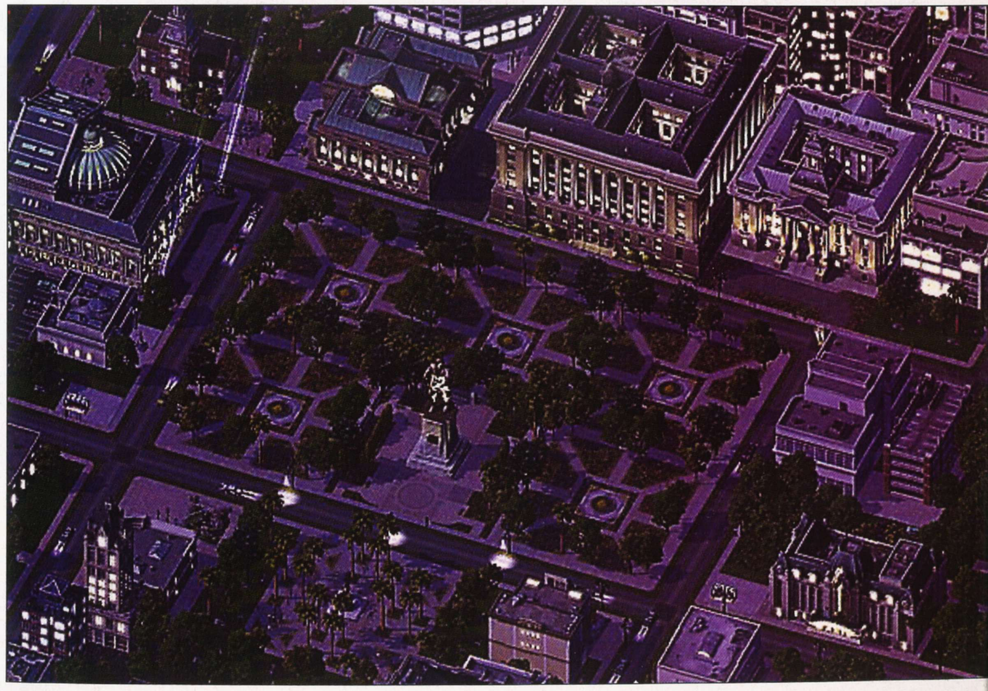
Impresivni i upravljivi meteor!

Da, i ovo je 3D-objekt

Nevjerojatna kompleksnost krajolika

"Jedina razlika između 3D-grafike u jednom FPS-u i ove u *Sim Cityju* je što potonja koristi ortografsku projekciju i ograničenu slobodu pogleda."

PAUL PEDRIANA, Soft engineer



FILMSKI VIRTUALNI SVJETOVI NAPADAJU

AUTORI | Krešimir Lauš i Damir Rukavina

Dvije svjetske megaindustrije zabave započinju jedno veliko prijateljstvo

Već to što u ovom broju pišemo o odnosu film-igra govori da među njima postoje brojne kompatibilnosti o kojima vrijedi razmisliti. Kao prvo, i jedno i drugo su MEDIJI, to jest oblici prenošenja najrazličitijih informacija koji razvojem tehnologije prerastaju u tehnički sve savršenije forme. Nadalje, i jedno i drugo su nedvojbeno oblik ZABAVE čiji je najčešće glavni cilj poticanje naših umova na ushićeno procesiranje i kombiniranje informacija popraćenih velikom dozom ugode. I kao posljednje, no nikako ne i manje važno, i filmovi i igre su svakako jedinstveni oblici umjetnosti modernog čovjeka kao takvog. A što ih zapravo razlikuje? Malo toga, pa se tako osim o razlikama u tehnikalijama, koje doduše sve više blijede, može govoriti tek još o pojmu interaktivnosti...

RANI POKUŠAJI FMV-SIMBIOZE

A upravo je zbog nedostatka interaktivnosti (i još cijelog roja razloga!) ne tako davno neslavno propao jedan projekt, pokušavajući pošto-poto ugurati sedmu umjetost u digitalno-zabavnu formu. Dakako, riječ je o FMV-u iliti *full motion videu* zbog kojeg su kupovale čak i specijalizirane MPEG-1 dekoderske kartice, za što se poslije ispostavilo da je bilo čisto bacanje novca. Naime, trend je potrajao tek koju godinu (do početka druge polovice 90-ih) pa su naslovi poput *Johny Mnemonica* ili prastarog *Mad Dog Mcgrea* već odavno pokopani sa svim počastima koje su uspjeli prikupiti tijekom svog kratkog života. No, tada su se planovi za budućnost FMV-a smatrali epohalnima, a tadašnja tehnologija alfom i omegom spajanja igara i filma u jednu cjelinu. Danas pak s interaktivnošću ne bi trebalo biti problema jer se *real time* grafika opasno približava stupnju koji će ne samo dostići nego čak i prešišati djeda FMV-a, pa odgovore valja potražiti na posve drugoj razini. A ta se pak tiče osnovnog pitanja koje glasi: što ćemo dobiti ili što već dobivamo jednom takvom simbiozom?

IGRE U FILMU?

Kao iskusni igrači, odmah trebamo razlučiti rutinsko prebacivanje kakve virtualne fabule i ostalih *light* motiva u filmski medij od nešto šire komunikacije između samih filozofija pojedinih izražajnih oblika. Tako su već sada brojni naslovi rađeni po uzoru na PC/konzolaške predloške sasvim normalna stvar, gdje sve već hoda po utabanim načelima. Bitno je naći žilu kucavicu, ono najvažnije u nekoj igri i onda to uspješno prenijeti na platno. Tako jedna Lara Croft mora imati istu obleku i naglasak kao u igri (i sekundarne spolne oznake, naravno) želi li se zadržati kontinuitet i od gledatelja dobiti "E, pa to je to!" efekt. Razrađivanje osnovih motiva i njihovo moćno i PREPOZNATLJIVO uprizorenje u nekom filmu osnovni je recept za uspjeh takvih konverzija. A filozofsku ćemo stranu najbolje uočiti na modernim razvojnim alatima čije korijene treba tražiti upravo u industriji igara. Tako je trenutačno vrhunac 3D-animacije u jednom *Final Fantasyju* postignut na gotovo identičan način kao i kod njegova pandana na Playstationu 2. No, film ide i dalje pa se već danas u jednom *Gladijatoru* mogu nazrijeti iskoristivi oblici stephenkingonovske vizije prisutne u jednoj sceni iz filma *Running man*. Naime, u "Čovjeku koji trči" se pomoću futurističnog hardvera u samo nekoliko sekundi simulirala smrt glavnog lika, a u spomenutom epu iz doba Rima na sličan je način zamijenjen jedan nesretno preminuli glumac! Hoće li doći do izumiranja glume kao filmskog zanata? Uz trenutačnu stopu razvoja tehnologije, sasvim moguće. Ipak, pitanje je hoće li virtualna čudovišta ikad biti u stanju odsimulirati iskrenost i jedinstvenost ljudskih emocija i stanja, bez obzira što će za njihovu kreaciju biti odgovoran upravo čovjek. *Final Fantasy* se tu donekle približio, ali ipak. Što se pak interaktivnosti tiče, stvari se u novije vrijeme ponajviše razvijaju na polju DVD-a, pa najrazličitiji dodatci, komentari i zasad opskurni kutovi kamere i različiti završetci doista upućuju na zaključak da nastaje jedan novi pravac. Hoće li baš, poput FMV-a, spomenuta "furka" (popraćena famoznom interaktivnom televizijom) biti samo prolazan modni hir, pokazat će vrijeme.

ŠTO JE PAK S UTJECAJEM FILMOVA NA IGRE?

Stvari su tu, dakako, nešto jednostavnije i uglavnom se tiču čisto marketinških transfera nebrojenih franšiza, gdje je jedini cilj dodatno zaraditi. Uostalom, slični su nam potezi poznati još iz prapovijesnog doba računala, ta sjetite se samo klasika poput *Indiane Jonesa*, *Batmana* i sličnih. Dakako, kao i u prijespomenutom odnosu, svjesno se odabire upravo ono što prolazi i iz čega se mogu izmusti najveći atomi materijalne dobiti te tako jednim elegantnim šahmatom udvostručiti količinu konzumenata dotičnog proizvoda. Za divno čudo, spomenuti pothvati funkcioniraju, za što je najbolji primjer recentni *AVP*, koji ne samo da je prenio bit i ideju Ridleyeva djela, nego ga je svojim virtualnim posebnostima dodatno oplemenio. Opet se vraćamo na motive jer je doista najvažnija PODLOGA iz koje se čupaju ideje, pa ako jedan film ne valja u samom startu ili nema dovoljan broj elemenata koji po nekoj logici pašu u igru, nema šanse ni da se dobro prodaje. Detalje poput posudbe glasova poznatih hollywodskih faca u kakvoj avanturi ili FPS-u ne treba smatrati ničim posebnim nego tek potvrdom o afirmaciji igara kao industrije u kojoj se može zgrnuti velika lova. Tako glas jednog Tobbyja Maguirea u igri *Spiderman the Movie* neće previše impresionirati olinjalog igrača, dok će pak figura Brucea Willisa u Playstation izdanju *Apocalypse* biti čak i smiješna. Uostalom, još jednom ponavljamo: ukupna zarada od prodaje igara (PC + konzole, dakako) u Americi je premašila zaradu koju su ti isti Ameri zgrnuli od filma! Nije li to sasvim dovoljan razlog da se i jedno i drugo nastavi razvijati u nešto treće, što bi onda jednog lijepog dana monopolski moglo vladati tržištem zabave. No, je li to ono što uistinu želimo? Zašto bi se uostalom radovali spajanju filozofije filma i igara. S tehničke je strane sasvim očito da će do tog spajanja doći i da će, barem s vizualne stane, biti posve nebitno je li riječ o generiranom ili snimljenom. No, postavit će se pitanje želimo li se IGRATI ili samo PROMATRATI. Ili pak koprcati u nekoj neprepoznatljivoj kaši koja nije ni jedno ni drugo. Kako je pokazao FMV, očito ne želimo! Stoga, okrenite list i pogledajte praktične učinke ovoga trenda, a onda sami odlučite. Nadamo se da ćemo vam ovim kratkim pregledom kriš-kraš igrara i filmova pomoći u razvijanju vašeg stava.

FILMOVI PO UZORU NA IGRE

Industrija igara, koja je donedavno posuđivala teme od Hollywooda, sada postaje jedna od njegovih glavnih inspiracija

Trend prerade igara u filmske naslove istinski se zahuktao tek kad su igre dostigle određenu tehničku razinu. Iako još pamtimo "anegdote" poput *Super Maria*, prijelomni trenutak u takvim konverzijama bio je negdje s *Mortal Kombatom*, a posebice s *Tomb Raiderom*. Iako takvih filmova zasad nema mnogo, stvari se, čini se, zahuktavaju, što se može zaključiti po hrpetini najavljenih projekata, o kojima se, doduše, još uvijek premalo zna. A kako ocijeniti dosadašnje uratke? Po svemu sudeći, sve je još uvijek u povojima jer autori nikako da pogode onu žicu koja bi igrača natjerala da u filmu osjeti jednako uzbuđenje kakvo ga je prožimalo dok je igrao igru. Ipak, najrecentnija prerada igre u film, *Resident Evil*, bila je i više nego uspješna te je kao takva možda otvorila novu stranicu u zanimljivoj povijesti ove nove i nadasve perspektivne industrije. Prema tome, pogledajte što možete gledati već danas i što vas lijepoga očekuje u bliskoj budućnosti...

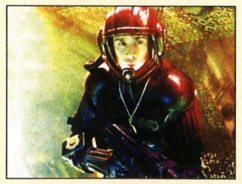
POGLEDAJTE DANAS!★POGLEDAJTE DANAS!★POGLEDAJTE DANAS!★POGLEDAJTE DANAS!★POGLEDAJTE DANAS!★POGLEDAJTE DANAS!★POGLEDAJTE DANAS!

STREET FIGHTER

Jedan od prvih filmova rađenih prema igri i kao takav više-manje totalni *flop*! Jasno, mora se naglasiti da ni izvorna "sa strane te gledam" 2D-tabačina nije obilovala nekim literalno-mitskim materijalom, nego se ponajprije svodila na "u rebra te lupim" odmjeravanje preciznih udaraca. No, zbog svojih karizmatičnih i svima poznatih likova, upalila je žaruljice u glavama producenata, kojima je zamirisao miris svježe love. Ah, kad su se već odlučili za film koji će se temeljiti uglavnom na akciji i karizmatskim osobinama likova, za glavnu su ulogu mogli odabrati koga drugog, a ne onog patetičnog Jan Claude Bam Bama. Francuskog poluidiota čije su se srcedrapateljske glumačke sposobnosti dale naslutiti već u *Street Fighteru*, a potom ih je tako lijepo izbljuvao u kralju *trasha*, iliti groznom *Legionaru*. Spomenuti vrijedi tek ulogu pokojnog Raula Julie, koji se oprostio s ovim svijetom baš nekako nakon snimanja *Street Fightera* i tako barem nakratko uskovitlao prašinu oko tog neuspjelog uratka. Sve u svemu, prvo pa žensko iliti lijep naputak kako NE TREBA raditi filmove po igrama.

WING COMMANDER

Koliko mogućnosti, a koliko propuštenih prilika. Već je originalni PC WC-serijal bio poznat po svojoj razrađenoj priči, zanimljivim glumcima i specifičnoj atmosferi. Već nas je tamo radovao Mark Hamill i "onaj tip iz Povratka u budućnost" (Maniac), već smo tamo na svojim monitorima uživali u prekrasnom prikazu mačkastih Kilrathija i u njihovoj pomaknutoj, ali bogatoj kulturi. U filmu se samo trebalo pridržavati spomenutih postavki... Ali ne, već je Freedie Prinze Junior (aaarrrghhhh...) bio sasvim dovoljan da do kraja zabrlja cijelu stvar. Nikakva gluma, koja definitivno bolje paše u filmove poput "Tko je ta djevojka", "Evo opet ide ta djevojka", "Nije li ta djevojka muško?" ili "Povratak one djevojke", bila je popraćena tek odurnom režijom i apsolutno spetljanim scenarijem. Potraga za nekakvim vražjim artefaktom i beskonačno sentimentalno prenemaganje filmu je oduzelo čak dvije trećine radnje! Podivljali fanovi stoga su morali čekati gotovo do samoga kraja da konačno vide svemirske borbe i kako su prikazane njihove omiljene letjelice. Istina, bile su krasne, no na tome se ne temelji jedan film!!!



TOMB RAIDER

Ah, ah, ah, teta Jolie u svom najboljem izdanju. Ima li uopće savršenije glumice koja bi mogla bolje predočiti Larine bujne obline koje su svojedobno zapalile cijeli medijski svijet? Vjerojatno najeksponiranija igra na planetu tako je u svom filmskom uprizorenju dobila priliku pokazati se u pravom svjetlu. Što joj je, s obzirom na sasvim solidnu glumu, uz zgodno skinut britanski akcent, egzotične filmske lokacije, odlično koreografirane akcijske scene i pregršt *goodiesa* iz same igre, moglo vrlo lako poći za rukom. Ali nije, pa je tako *TR the Movie* za neke postao idealno sredstvo za uspavljivanje. Zašto? Zbog nespretne i facetirane režije koja je odavala dojam prisilnog naguravanja nespojivih elemenata u jednu cjelinu, te nevjerojatnog *hypea* stvorenog oko tog filma. Da nije bilo igre, sigurno bi bio prihvaćen kao zgodna i zabavna *lite* verzija popularnog *Indiane Jonesa*, no i užasno snažna marketiška kampanja kriva je za naša prevelika očekivanja. Ipak, bilo je zgodno vidjeti tetu Laru uživo u zelenom prslučiću i, dakako, s dvama pištoljima koja je ovdje ipak morala s vremena na vrijeme i napuniti.

MORTAL COMBAT

Još jedna tabačina... ali kakva! Već u svojoj marketinškoj kampanji *Mortal Kombat* svjesno poprima osobine naslova koji morate na neki način povezati s igrom. Tako se još i danas pamti moćan *tehno soundrack* u kojem vas glas koji je u igri obavještavao o sitnicama poput *fatalityja*, *babalityja* i sličnih upoznaje s imenima protagonista. Motaro, Shiva, Kane, itd. bili su tek neki od *sampleova* koje smo naježenih dlaka slušali na svom PC MP3-u i nestrpljivo iščekivali sam film. A film, a film, Bože dragi! Gotova svaka fora iz igre bila je dodatno razrađena i prikazana kako se to samo i može na filmskom platnu! Tako smo još jednom uživali u Scorpionovom "come over here" hat tricku, ili još divnijoj sceni gdje "nemrtvac" svlači svoju mističnu masku. Obilna upotreba digitalnih efekata, fenomenalni i autentični kostimi, odlična koreografija tabačine i zadovoljavajuća filmska režija ovom su filmu donijeli poziciju miniklasika. Nastavci su, doduše, bili čisto smeće, ali to je već neka druga priča...

RESIDENT EVIL

Pun pogodak! Iako od nekih kritičara prilično omalovažan, publika je rekla svoje, a reći ću i ja: odlična i dinamična režija držala nas je prikovane za stolac do samoga kraja, a neki inteligentni obrati dodatno su produbljivali osjećaj napetosti i nevjerice. Kako je *RE the Movie* zapravo *prequel* prve igre, mnoge je možda razočarao svojim *hi-tech settingom* u kojemu nema previše izvorne atmosfere iz same igre. No, odlični efekti te doslovce strah od prokletih zombija prilično su ublažili taj nedostatak. *RE the Movie* će također biti upamćen i po odurnoj sceni u kojoj jednom vojniku mreža lasera isjecka lice na kockice koje tek nakon sekundu-dvije počnu svoje kašasto poniranje ka tlu. Mila Jovovich čak je pokazala da ima i glumačkog dara, a ne samo lijepo lice pa je film, sve u svemu, zasluženo postigao lijepu zaradu. Ipak, najljepši je kadar vjerojatno onaj na samom završetku filma, kad Mila izađe iz podzemnog kompleksa, i nađe se u posve identičnom okruženju u kojem je počela i prva igra (razbucani Racoon city, zapaljeni policijski automobili itd.). Zbog toga ne možemo dočekati nastavak koji je već u pripremi!

FINAL FANTASY

"Finalna fantazija" koja, bez obzira na svoj deterministički naslov, nikako da stane. Okej, i ovako je i onako bila odgovorna za neke od najboljih RPG-ova na konzolama i samom PC-ju, a njena trakavica nastavlja se i danas. Podloga je to kao stvorena za izradu filma zato što se epizode pojedinog serijala ne pridržavaju određene fabule, nego je bitna ta neka specifična *FF*-atmosfera. Atmosfera koja je na najbolji način rekreirana upravo pomoću moderne 3D *rendering* tehnologije koja je definitivno označila prekretnicu u razvoju filma kao takvog. Iznimno uvjerljivi likovi i apsolutno savršenstvo ostatka grafike ostat će vječno urezani u um svakog tehnološkog fana. No, nažalost, i bolna činjenica da je fabularno bio toliko zbrkan da bi to teško mogli dostići čak i najbestijalniji Japanci. Napad duhova s drugog planeta koji ljudima kradu duše i kraj u kojem pogiba glavni junak, a preživljava tek glavna treba i ostarjeli naučnik. Ajmo sad ponovno napučiti planet! U svakom slučaju, *FF the Movie* bio je film koji se je oslanjao na tehnikalije, no zbog svoje bedaste priče vjerojatno je ovom trendu nanio više štete nego koristi.

POGLEDAJTE SUTRA!★POGLEDAJTE SUTRA!★POGLEDAJTE SUTRA!★POGLEDAJTE SUTRA!★POGLEDAJTE SUTRA!★POGLEDAJTE SUTRA!★POGLEDAJTE SUTRA!

DOOM

Bez komentara. No dobro, dobro, radnja našeg obožavanog *Dooma* na filmskom bi platnu trebala sličiti na onu iz *Dooma 3* koji očekujemo u petom mjesecu iduće godine. Uglavnom, znanstvenici s Marsa su nešto spetljali i otvorili vrata pakla, a na vama je da ista valjda i zatvorite. Šture informacije poput onih da će film producirati John Wells i Lorenzo Bonaventura, a sve pod okriljem velikog Warnera, ne mogu suzbiti glad koju i dalje osjećamo za tim naslovom. Zna se još i to da će nasilja biti nešto manje nego u igri kako bi film stekao PG 13 status. Glumci, ekipa, izlazak, slike iz filma? Dream on baby, dream on...

RESIDENT EVIL 2

Paul Anderson će nastaviti rad na ovom popularnom serijalu, ali tek početkom iduće godine. S obzirom da je prvi film zaradio oko 140 milja dolarića, ideja o izradi nastavka ne čudi. Još uvijek se ne zna hoće li glavnu ulogu i dalje imati Mila Jovovich, po kuluarima se nešto šuška da možda i neće.

HOUSE OF THE DEAD

Film se već kakti snima, a mi jedino znamo da će ga režirati izvjesni Uwe Boll i da bi glavna zvijezda trebao biti Will Sanderson iz "poznatog" vam *Wolf Lakea*. Ukratko, moderna inačica *Evil Deada*, zlokobne kuće prepune "nemrtvih" mrtvaca i tako to. Iščekujemo s nestrpljenjem.

TOMB RAIDER 2: THE CRADLE OF LIFE

Promjena redatelja (Jan de Bont) i zadržavanja glavne glumice (Jolie do Boli) trebala bi ovom nastavku osigurati malo bolje prođu negoli ju je imao prvi *Tomb Raider*. A ptičica nam je prišapnula da bi trebao početi scenom vjenčanja (snimano na Santorini otoku, Grčka) sa stotinjak uzvanika i jednom krasnom erupcijom vulkana koja će potaknuti na izranjanje davno zaboravljeni podvodni grad. Jurnjava na jet skiju te mokra majica Angeline Jolie se podrazumijevaju, no kako je film najavaljen tek za kraj 2003., početak 2004, morat ćemo još malčice pričekati s nasladivanjem.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Vaša nevjerica nije ništa manja nego moja. Nacisti, nadnaravno i obilje akcije. S obzirom da je igra izašla nedavno, to je sve što vam zasad možemo reći. Ako u film uspiju ugurati i kooperativni multyplayer, ja sam prodan!

MAX PAYNE

Još jedan Hrvatima nepoznat redatelj iz isto tako nepoznate serije dobio je svoju šansu da pod okriljem Dimension Filmsa i Abandon Enterteinementa napravi film *Max Payne*. Redatelj je Shawn Ryan, a serija je *The Shield*. Krasno. Očekujemo jedan moderni *film noire*, a s obzirom da je još sve u ranom stadiju produkcije, nemamo pojma ni o glumcima ni o datumu izlaska. Načuli smo da bi to moglo biti tek dogodine.

"IGRE VEĆ POSLJEDNJIH 20 GODINA VRLO USPJEŠNO PREUZIMAJU TEME IZ VELIKIH HOLLYWOODSKIH MEGA-SPEKTAKLA

IGRE PO ZORU NA FILMOVE

Svijet interaktivne zabave već se dugi niz godina vrlo uspješno nadopunjava sa filmskom industrijom. Pogledajte kako.

Koncem osamdesetih igre rađene po filmskom predlošku imale su rejting majice s otiskom ili šalice s logom samog filma. Onima koji su ih igrali, naravno, više ili manje predstavljale su svetinju, s obzirom da je sam pojam *gejminga* bio daleko manje *grand-scale* nego što je danas. Razlog što ovih dana ne možete otići kupiti crni kruh, a da ne naiđete na oglas za prodaju softvera su ponajprije konzole. Svojom dostupnošću i načelno prijateljskim, nezastrašujućim izgledom (stisneš ovo i nešto se upali, i onda vidiš ekran i već ti je ruka na kontroleru) uvukle su se u mnoge domove. Što to znači? To znači da velike tvrtke u rukama imaju vrlo, vrlo veliko tržište. Kako su izgledale i kako danas izgledaju igre rađene po filmskim predlošcima, provjerite u našem pregledu samo dijela bitnijih naslova. U svakom slučaju, dok je kvaliteta filmova snimanih po uspješnim igrama još uvijek relativno niska, kod igara rađenih prema hollywoodskim megahitovima stvari su već duže vrijeme daleko pozitivnije, uostalom provjerite sami

ZAIGRAJTE DANAS! ★ ZAIGRAJTE DANAS! ★ ZAIGRAJTE DANAS! ★ ZAIGRAJTE DANAS!

THE THING [2002.]

Ako se sjećate filma koji je svojedobno režirao gospodin Carpenter, ovaj vrlo dobro prihvaćeni *survival-horor* bit će vam i više nego poznat. Smješten na polarnu istraživačku stanicu pod opsadom agresivnih izvanzemaljaca, *The Thing* se zapravo nadovezuje na svršetak svog filmskog predloška. Što se tiče vjernosti filmskom predlošku, Konamijeva igra tu briljira. Ne samo što je uspjela doista dobro prenijeti paranoju i ksenofobiju prisutnu u filmu, nego je na simpatičan način produljila priču o borbi čovjeka protiv prikrivenih (i zlih, spomenimo i to) zlotvora. Ako je niste zaigrali (pogotovo na konzolama), ne gubite ni trenutka. Ova okida!

ALIENS VS. PREDATOR [1999.]

Kao ideološki potomak dvaju kultnih filmova, originalni *AvP* bio je poznat po svojoj težini, dinamici, savršenom prijenosu filmske atmosfere te pomanjkanju opcije za spremanje igre tijekom misija. Znamo da ovdje nije mjesto da o tome pišemo, no jednostavno moramo spomenuti da je upravo potonji element prosječnu pucačinu iz prvog lica pretvorio u jedan od najstravičnijih FPS-ova ikad. Nego, što se vjernosti filmskom predlošku tiče, ne bismo mogli reći da smo uspjeli povući paralelu s nekim od filmova (osim u onim očitim faktorima poput protagonista), no to se ne bi moglo reći uzmemo li u obzir i stripove. Mnogi među vama vrlo vjerojatno znaju da već desetak godina u sklopu Dark Horseove ponude izlazi *AvP* strip koji je, logično, stvorio već popriličan *fan-base*.

SPIDERMAN: THE MOVIE [2002.]

Film se isfurava na nacionalni ponos i zaljubljenost u stripove. Svi ga vole pa i mi. Istini za volju, čak i da se potrudimo u igri pronaći nekakav neuspio element, ne bismo uspjeli jednostavno zato jer je *Spiderman*: *The Movie* jedna sasvim solidna akcijska igra. Dosljednost filmu je zbog rigoroznih *copyright* pravila dotjerana do krajnjih granica, ne ostavljajući ni trunke sumnje ili, nedajbože, pomutnje u glavama malih Amerikanaca. Na nastavku filma se, koliko se mi sjećamo, radi već neko vrijeme, a ni igra zacijelo neće izostati. Školski primjer suradnje dviju industrija. E, da... i solidna igra:)))

ZAIGRAJTE DANAS! ★ ZAIGRAJTE DANAS!

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Možda ćemo ovdje zazvučati nostalgično, no kvragu, gdje su te divne *point 'n' click* avanture koje smo voljeli igrati na Amigi i XT-ovima? Pa na www.theunderdogs.org, ali nije bitno. Ono čega ćemo se ovdje dotaknuti vjerojatno je jedna od najboljih filmsko-igračih tranzicija ikad napravljenih. Dapače, te dvije nevjerojatne igre spadaju u takozvano zlatno doba Lucas Artsa, kad je doslovce svaka njihova igra bila stvar prestiža i klasa. Dobro, istina, tada su im sve igre bile avanture, al' kome se da sjećati tih nepotrebnih detalja:))) Uglavnom, tajna *Last Crusadeovog* i *Fate of Atlantisovog* uspjeha možda leži u pomalo zastarjeloj grafici, koja mnogo ostavlja mašti... ili možda u tada nevjerojatnom iMuse sustavu, no to sada nije bitno. Bitno je da su igre o kojima govorimo istinski klasici u žanru avantura, te da na vrhunski način prenose štimung originalnih Lucasovih filmova.

DARK FORCES (1996.), JEDI KNIGHT (1998.), JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST (2002.)

Ako ste gledali bilo koji film u serijalu svima nam poznatog *Star Warsa*, vrlo vjerojatno znate o čemu je u *Jedi Knight* serijalu riječ. U redu, možda ne u cijelosti. Jelte, za razliku od nekih igara koje prate šablonu svojeg filmskog predloška, *Jedi Knight* se samo vjerno drži "pravila" samog *settinga*. Glavni lik, naravno, u trećem nastavku napokon i susretne Lukea Skywalkera, kojem glas posuđuje sam Mark Hammill (koji ionako u novije vrijeme radi za kikiriki), no to su trenutci za nostalgičare. Promotrimo li to s nama aktualnijeg, odnosno recenzentskog stajališta, činjenica je da su doslovce sve igre iskrojene da zadovolje potrošače, što su i postigle.

ZAIGRAJTE SUTRA! ★ ZAIGRAJTE SUTRA! ★ ZAIGRAJTE SUTRA! ★ ZAIGRAJTE SUTRA!

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Možda i vama kao i nekima među nama *Star Wars* igre već počinju izlaziti na uši. Možda se kao i neki među nama pitate što Lucas Arts radi sa *Star Wars* licencijom kad do dana današnjeg nije poradio na ideji o pripremi RPG-a smještenog u spomenuti svemir. Ako se slažete s potonjim, vjerojatno će vas obradovati, ako već nije, činjenica da je *KoTOR* prvi prvcati Lucasartsov *Star Wars* RPG. Dobro, tu su i *Star Wars Galaxies*, no njih ionako nećemo igrati prije nego što i u Lijepu našu ufuraju *broadband*... a do toga ćemo se i te kako načekati. Igra vuče korijene iz vremena daleko prije prve epizode svima nam poznatog filma, tako da će se u njezinom okružju (barem do trenutka dok ne izađe) ugodno osjećati eventualno zagriženi fanovi koji su pročitali gomilu *Star Wars* novela. Bilo kako bilo, igra je sve bliža datumu izlaska i samo je pitanje trenutka kad ćemo opet početi zamahivati svjetlosnim sabljama.

MINORITY REPORT

U *Minority Reportu* ekipa otkriva da ćete počiniti zločin prije negoli to sami i znate. Zgodno, zar ne? Prije nego što oderete svu odjeću i počnete trčati po dvorištu, spomenimo samo da je i tu riječ o igri u kojoj trčite uokolo i mlatite ekipu. Evo, zamislite *Nightmare Creatures* u budućnosti, maknite čudovišta i tu ste negdje. Još samo da bude upola dobra kao i film i doista ćemo se imati čemu radovati (a možda nećemo ni bacati odjeću). Najavljena je za kraj ove ili početak iduće godine, nažalost, zasad samo za konzole, no PC-inačica je, barem se tako priča, također *on the way*. Tak' da nam je bolje da se strpimo.

STAR TREK: ELITE FORCE 2

Svi ga poznamo, svi smo gledali barem jedan film iz serijala i svi znamo da serija već dvadesetak-tridesetak godina ima vrlo čvrst *fan-base*. *Elite Force 2*, za razliku od prvog nastavka, nije izravno vezan uz *Voyager*, no ipak se i dalje bavi dogodovštinama elitnih borbenih postrojbi stacioniranih na federacijskim bojnim brodovima. Za razliku od prethodnika, *Elite Force 2* će imati i misije u eksterijerima, što su zapravo, mnogi očekivali. Uostalom, igra ionako pripada jednoj od najjačih franšiza današnjice, što joj definitivno jamči dobru prodaju... barem među *trekkerima*. Mi? Pa, sudimo prema *traileru* objavljenom na prošlom hackCD-u i obećanjima koje Raven nudi... recimo samo da kopamo po garderobi tražeći gumene vulkanske uši:)))

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Tko je to: pije martini, puca iz pištolja, vozi *aston martin* i jebe sve što je registrirano kao žensko i ima pedigre? James Bond, tko drugi. Ako kojim slučajem spadate među entuzijaste koji sanjare o takvom *jet-set* životu obilježenom međunarodnom špijunažom i internacionalno priznatim *brandovima*, *Nightfire* je igra za vas. Ako možda niste pročitali najavu prije nekoliko brojeva, ponovimo da je riječ o FPS-u u kojem doslovce radite sve osim posljednjeg. I da bude još bolje, igra je navodno u stadiju "samo što nije", tako da je samo pitanje vremena kad će James Bond početi tresti, a ne miješati.

CROUCHING TIGER HIDDEN DRAGON

Borilačke filmove volimo svi. A tek borilačke igre! *Crouching Tiger Hidden Dragon* svidio se publici zbog zanimljiva i zabavna zapleta, superizrežiranih akcijskih sekvenci te autentičnog mandarinskog kineskog (na kojem je bio prikazivan čak i u Americi. Igriva inačica *CTHD-a* bit će, logično, borilačka igra s avanturističnim primjesama, a trebala bi se pojaviti negdje potkraj godine na PlayStationu 2, a potom i na PC-ju. Valja spomenuti da će to biti prva borilačka igri za PC nakon dugo, dugo vremena. Dajte, ljudi, završite već jednom s tim... tigruje nam se i zmajuje.

Recenzije #86

DOK SE IGRE MASOVNO ODGAĐAJU, mi mirno i bez brige radimo novi broj. Potpuno neopterećeni, uživali smo u svemu i svačemu. Doslovce. Počeli smo s *FIFA-om*. Kovačević je još jednom pokušao otkriti zašto je manijakalni navijač i obožavatelj nogometa. Nekako mu baš i ne ide, al' dobro - naš je pa ga moramo trpit. Za one koji se guštaju u strategijama, imamo *Age of Mythology*. Stavili bismo mi i demo na CD da nema više od 300 MB. Sve u svemu, igra nije loša, čak štoviše.
Oni nasilni potražit će Lauša i njegovu recenziju *Iron Storma*. Koncepta "pušku u ruke" držao se ovaj mjesec i Maravić recenzirajući *Island Thunder* - osim toga, dečko se ispraksirao u davljenju klavirskom žicom. Što reći, osim: *Hitman 2* je stigao.
Nježne duše mogle bi se opustiti uz *NFS* i možda malo baciti pogled na *Bikini Karate Babes*. Kao i uvijek, donosimo za svakog ponešto.
Uživajte.

KAKO OCJENJUJEMO

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

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

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

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

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

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

PREPORUKA BROJA

Iron Storm

Nabrijana PFS akcija kojoj ne manjka originalnosti

str. 48

HACKEROVA TABLICA ZA OCJENE

Izmijenjena, znatno uočljivija tablica ocjenjivanja i nadalje ostaje mjesto gdje ćete najbrže i najlakše otkriti naš konačan dojam o recenziranoj igri. Uz ocjenu je i komentar autora kojim je ona ukratko obrazložena te ukupan dojam o recenziranoj igri. Na samom dnu tablice je naveden određeni element igre za koji smatramo da ga vrijedi posebno istaknuti.

Ocjena koja će se kretati od 10 do 100 i dalje će biti vodilja po kojoj ćete prije svega moći uspoređivati igre istog žanra

HACKER OCJENJUJE » Naziv igre — 00

Obrazloženje ocjene

POSEBNO IZDVAJAMO

Novi element u tablici za ocjenjivanje. Vjerujemo da će vam pomoći u donošenju krajnjeg suda o igri koju opisujemo

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

IZDVAJAMO RECENZIJE

Age of Mythology
Neizravan nastavak odličnoga *Age of Empires* serijala, str. 56

Combat Flight Simulator 3
Borbena zrakoplovna simulacija na Microsoftov način, str. 60

NHL 2003
Ovogodišnji nastavak još uvijek uvjerljivo najbolje simulacije hokeja, str. 62

Hitman 2
Ubojstva su vaša profesija, ponovno proživite život ubojice u ovoj fantastičnoj pucačini iz trećega lica, str. 64

Project Nomads
Inovativno, ludo, otkačeno... no pitanje i koliko dobro, str. 70

Xbox recenzije

Time Splitters 2
Vrhunski, nevjerojatno zabavan FPS, str. 74

Turok Evolution
Lovac na dinosaure ponovno u pohodu na vaše konzole, str. 76

NE PROPUSTI

TEST RECENZIJA

FIFA 2003

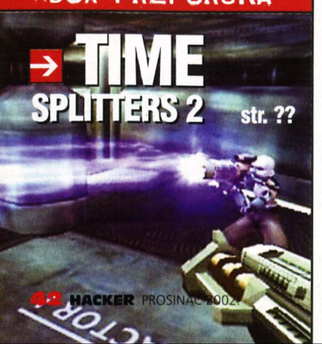
Konačno nastavak FIFA-e dostojan svoje stare slave

str. 52

RECENZIJE BROJA

NAZIV IGRE	OCJENA
NHL 2003	90
www.easports.com	
Hitman 2	89
www.hitman2.com	
Age of Mythology	80
www.microsoft.com/games/ageofmythology	
Total Immersion Racing	80
www.empireinteractive.com	
Ghost Recon: Island Thunder	80
www.ghostrecon.com	
Iron Storm	80
www.ironstorm.com	
Need For Speed: Hot Pursuit 2	80
www.needforspeed.com	
Combat Flight Simulator 3	75
www.cfsinsider.com	
Civilization 3 Play the World	75
www.civ3.com	
Project Nomads	70
http://www.project-nomads.com	
The Lord of the Rings: Fellowship of the Ring	65
http://lotr.universalinteractive.fr	
Ring 2 Twilight of Gods	53
http://ring2.arxeltribe.com	
Xbox RECENZIJE	
Time Splitters 2	88
www.timesplitters.com	
Turok: Evolution	55
www.turok.com	

XBOX PREPORUKA



Škripa guma i vrtoglave brzine bit će vaša omiljena zabava ovog mjeseca str 46

Top 10 Velika Britanija

The Sims: Unleashed / EA Games

Virtualni čovječuljci iz mjeseca u mjesec i dalje zgrću vrtoglave količine novca

2. FIFA 2003	EA Games
3. The Sims: Deluxe Edition	EA Games
4. Rollercoaster Tycoon 2	Infogrames
5. Hitman 2: Silent Assasin	Eidos Interactive
6. Unreal Tournament 2003	Infogrames
7. Total Club Manager 2003	EA Games
8. The Sims: On Holiday	EA Games
9. Mafia	Take 2 Interactive
10. No One Lives Forever 2	Monolith

Top 10 Hacker

Iron Storm / Wanadoo

Akcijski naslov kojem ne fali originalnosti, a ni morbidnosti naša je preporuka mjeseca

2. Need for Speed Hot Pursuit 2	EA Games
3. No One Lives Forever 2	Monolith
4. FIFA 2003	EA Games
5. Hitman 2	Eidos Interactive
6. Age of Mythology	Microsoft Games
7. NBA Live 2003	EA Games
8. Mafia	Take 2 Interactive
9. Morrowind	Bethseda Software
10. Battlefield 1942	EA Games

IGRA BROJA Simulacija brzine

NEED FORSPEED HOT PURSUIT 2

UVOD U PRIČU

Auti se vraćaju na PC! Nakon višegodišnjeg posta, šestim *NFS-om* otpočinje serija prvoklasnih automobilističkih igara. Arkadna strana PC-automobilizma nije nikad izgledala atraktivnije. No, nažalost ostali su aspekti igre daleko od očekivanog savršenstva

INFOBOX

NFS: Hot Pursuit 2

PROIZVOĐAČ ■
EA Seattle

IZDAVAČ ■
Electronic Arts

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 450, 128 MB RAM, 16 MB grafička kartica

NAŠA PREPORUKA ■
P4 1.8 GHz, 256 MB RAM, GeForce 4 Ti4200

MULTIPLAYER ■
LAN, Internet

WWW IGRE ■
www.needforspeed.com

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

Need For Speed ponovno je na PC-ju. Kako li je samo ta rečenica obećavajuće zvučala prije negoli je stigla puna inačica šestog *NFS-a*. Početno ushićenje koje će vas obuzeti ugledavši prekrasne aute kako klize po detaljnim i golemim stazama već nakon nekoliko odvoženih utrka počinje kopnjeti. Kad se sve zbroji i oduzme, *Need For Speed: Hot Pursuit 2* nije, nažalost, ništa drugo doli visokobudžetna prosječna arkada. Izuzmemo li grafiku i detaljnost 3D-svijeta u kojem se odvija, daleko je ispod standarda koje su prethodne, pogotovo peta (*Porsche Unleashed*), epizode *NFS*-serijala postavile. No, dopustite da vam igru ipak prvo predstavimo, a poslije ćemo se pozabaviti intrigama i razlozima zašto je u PC-inačici kakva je.

U PRVU I PO GASU

Uvod u igru za *NFS*-serijal počinje već nam dobro poznatom ultradinamičnom filmskom sekvencom koja prikazuje *ferrari* i *lamborghini* u dinamičnom bijegu kroz prometnu gužvu od horde policajaca. Potpuno nemoćinim klasičnim prometalima "plavaca" kontrast je policijski *diablo* koji nastavlja potjeru kada oni zakažu. Nabrijavanje prije same igre izvrsno je napravljeno - i doista, sve elemente iz tog filmskog uvoda proživljavate i u samoj igri. Bilo u ulozi lovca ili lovine. Naime, kako i sam naziv igre kaže, šesta inkarnacija *NFS*-serijala tematski je nastavak treće epizode, *Need For Speed: Hot Pursuit*. Policajci su u *NFS*-serijalu od prvog nastavka, no tek je u trećem - i sada u šestom – bilo moguće preuzeti ulogu jednog od njih. S obzirom na tu činjenicu, gotovo je nepojmljivo da se u *multiplayeru NFS-a* ne možete igrati "policajaca i lopova", štoviše uopće ne možete biti *policmen*. U to je još teže povjerovati ako uzmete u obzira da je upravo *multiplayer* "ono nešto" što bi PC-inačicu igre trebalo izdignuti od konzolaške.

NFS: HP2 nam nudi nekoliko načina igranja, no "Hot Pursuit" i "Championship" su okosnica cijele igre, stoga ih treba "proći", tj. odigrati. S jednim vozačem paralelno igrate u oba moda, a oni se sastoje od skupine različitih događaja, gdje onda ovisno o uspjehu dobivate i bodove. U "Hot Pursuit" načinu igre ste naizmjence u ulozi policajca i brzinca odmetnika, a vaš je zadatak pohvatati određeni broj prijestupnika ili pak završiti utrku na visokom mjestu jureći kroz prometom nakrcanu cestu koju osiguravaju policajci. "Championship" je pak usmjeren više na utrkivanje. Policajaca tu nema, a glavni su vam ciljevi ili pobijediti u utrci ili prijeći određenu udaljenost u zadanom vremenu. Za uspješno izvršene zadatke u spomenutim modovima dobivate nagradne bodove kojima u trećem, "Single Challenge" načinu igre možete kupovati inače zaključane automobile i staze. Osim što postoji dvadesetak standardnih automobila, svakome od njih možete otključati i specijalnu NFS-inačicu, koja, nažalost, ni po čemu osim po neobičnoj boji ne odskače od klasičnih inačica. *Eventi* u "Hot Pursuit" i "Championship" načinima igre složeni su u nelinearnu slojevitu strukturu koja se sve više grana što dalje napredujete, da bi se na kraju sve svelo na po dva završna *eventa*. Igra o svakom vozaču vodi statistiku: u koliko se utrka natjecao, u koliko ih je pobijedio, koliko je nagrada otključao itd. Sve u svemu, da biste oba moda igranja završili s osvojenom "zlatnom medaljom", trebat će prilično mnogo vježbe i upornosti pa se po tom pitanju doista nema što prigovoriti igri.

SIMULACIJA ILI ARKADA?

Arkada. Samo i bezuvjetno. Doduše, tvorci *NFS:HP2* vole zvati arkadnom simulacijom. To je još i moglo proći u slučaju *NFS: Porsche Unleasheda*, čija je fizika ipak imala znatno više veze sa stvarnim svijetom. Fizikalni je model pak u *NFS:HP2* apsolutno pretjeran i u cijelosti arkadan (ne čitaj: loš). Krivulja učenja upravljanja nad automobilima je otprilike trostruko kraća nego primjerice u *Porsche Unleashedu*. Automobile je daleko lakše voziti. Prelaskom preko makadama, umjesto da usporite, uspješno režete zavoje, a o zidove se često isplati i odbiti bez skidanja prsta, tj. noge s gasa. Prolasci zavoja

"NA KRAĆE STAZE - INSTANT ZABAVA, A NAKON NEKOLIKO DANA VIŠE GA SE I NE SJEĆATE"

“PROPUSTI KOJI SU POSLJEDICA SVE MANJE ATRAKTIVNOSTI PC-JA KAO ARKADNE PLATFORME U USPOREDBI S KONZOLAMA SVE VIŠE DOLAZE DO IZRAŽAJA”

Lamborghini murcielagu se, nažalost, ne dižu “krila” kao u stvarnosti

NFS ŠTALA KONJSKIH SNAGA

NFS **se oduvijek mogao pohvaliti licencijama najboljih postojećih automobila. Ni *NFS:HP2* nije iznimka. U njemu ćete moći voziti sve aute koje nikad nećete imati u stvarnom svijetu, što nas istodobno veseli i žalosti - kužite vi to???**

Aston martin V12 vanquish
BMW M5
BMW Z8
Chevrolet corvette Z06
Dodge viper GTS
F1 McLaren
F1 McLaren LT
Ferrari 360 spider
Ferrari F550 barchetta pininfarina
Ferrari F50
Ford TS50
Ford SVT mustang cobra R
HSV coupe GTS
Jaguar XKR
Lamborghini diablo
Lamborghini murcielago
Lotus elise
Mercedes CL55 AMG
Mercedes CLK GTR
Opel speedster
Porsche 911 turbo
Porsche carrera GT
Vauxhall VX220

Ni Bondov V12 neće vas spasiti od “advanced” coppera

» ALTERNATIVNO

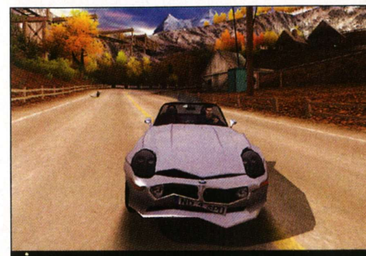
- **Need for Speed**

Bilo koji prethodni nastavak

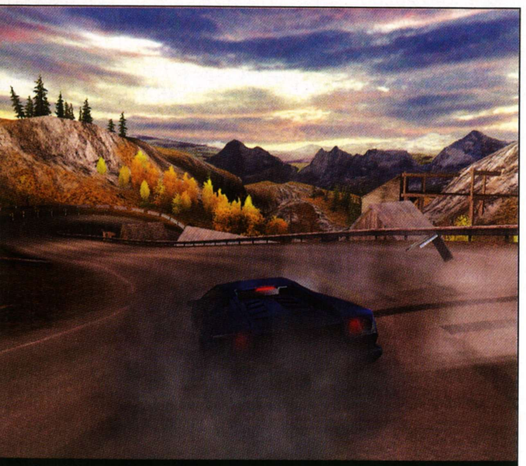
- **Total Immersion Racing**

Zanimljiva upravo pristigla arkadna utrka

Jedini odsimulirni atmosferski efekt je magla



Ako baš jako uništite auto, to izgleda ovako - vozne značajke se ne mijenjaju



Igra i inovira - po dimu se može zaključiti da gledate novi *diablo* diesel

PLUS

- prekrasni auti
- detaljne i dugačke staze

MINUS

- nema pogleda iz kokpita
- nema Hot Pursuit moda u multiplayeru
- mizerne mogućnosti replaya
- problemi s FF-volanima

Policajcima su na raspolaganju pojačanja - helikopteri, barikade...

“GRAFIČKI, *NFS* JE NAJBOLJA AUTOMOBILSKA IGRA IKAD - NA KOJOJ GOD PLATFORMI GLEDALI”

proklizavanjem - tzv. *power sliedovi* - nikad nisu bili lakši. Čak ih je i previše. Ponekad vam se čini kao da vozite gliser, a ne auto. S druge strane, policajci na “advanced” razini težine postaju doista iritantni i nemoguće im je pobjeći. Dostignu vas za desetak sekundi i samo se zabiju u vas…

U ovoj igri nemate osjećaj da su auti “zalijepljeni” za asfalt, nego kao da lebde iz jednog proklizavanja u drugo - i sve to opet bez puštanja gasa. Sve je to vrlo zabavno i vrlo arkadno. Ali, nažalost, kratko traje. Zbog malo vremena i moždanih resursa potrebnih za ovladavanje vožnjom auta u šestom nastavku *NFS-a*, uspjeh u *multiplayer* načinu igranja svest će se na prekogniciju staza.

Fizikalni model automobila dorađena je verzija onoga koji se koristio u petom nastavku. Položaj automobila u prostoru definiraju četiri točke. Automobili su zalijepljeni za cestu, pa više ne “plutaju” kao što je to bio slučaj u prethodnim inačicama igre. Što je posebno vidljivo u “*replayu*”, koji je, nažalost, vjerojatno najslabija točka ovog nastavka. Naprosto je neshvatljivo da su ga uspjeli u tolikoj mjeri upropastiti iako je to mnogima bio omiljeni dio igre u *NFS:PU*.

Zaboravite na ponovno pregledavanja bravura koje ste izveli na stazi, a o snimanju istih i pokazivanju prijateljima da i ne govorim. *Replay* u novom *NFS-u* mogli bismo ovako opisati: zamislite da vam je dok ste igrali netko videokamerom snimao događaje na monitoru te da poslije na videorekorderu kojem je pokvareno premotavanje unatrag pregledavate snimku. Katastrofa. Nema promjene kamera (pogled vam je zaključan na onaj koji ste imali za vrijeme igranja), nije moguće premotavati unatrag, 40% ekrana uništeno je tobožnjim 16:9 kadriranjem… Apsurdno - pogotovo kada znate da u Xbox inačici, koja je gotovo identična PC-inačici, možete tijekom *replaya* mijenjati kamere! Kad smo kod kutova pogleda, valja spomenuti da *NFS:HP2*, za razliku od prethodne inačice, NE nudi pogled iz unutrašnjosti automobila. *Bumper cam* je uporabljiv za utrkivanje, no pravu raskoš 3D-modela automobila koji vozite nude vam izvanjski pogledi na nj. Slike koje vidite na ovim stranicama polovili smo specijalnim kamerama, koje smo dobili eksperimentiranjem s “Cars/cameras.ini” datotekom u direktoriju igre. Pokušajte, zabavno je - ali obvezno napravite sigurnosnu kopiju.

TEHNIČKA IZVEDBA

Iako imamo more prigovora na *NFS:HP2*, u njem se ipak može naći i pokoji biser. Glavni je, dakako, grafika. *NFS:HP2* je nesumljivo najljepša ikad napravljena trkaća igra. Na svim platformama. Izvući će i posljednji MIPS snage iz vaše PC-pile, koliko god ona bila nabrijana. *Hot Pursuit 2* smo iskušavali na prilično jakoj konfiguraciji (P4 2.4, 512 MB, GeForce 4 Ti4200) i možemo reći da je gušt igranja na 21” monitoru u 1280x1024 (što je najveća razlučivost koju igra podržava) s uključenim *antialiasingom* bio doista vrhunski, dosad neviđen. Čisto za usporedbu, s “Frapsom” (programčić za mjerenje performansi u 3D-igrama) smo uz navedene postavke i maksimalne detalje u prosjeku postigli da igra radi u 20 fps. Dvije najsvjetlije točke ove igre zasigurno su izvedba automobila i staza. Naime, auti su modelirani u tisućama poligona, refleksije realno ocrtavaju okolinu - čak su i naplatci modelirani do posljednjeg detalja. Nedostatak: ne mogu im se upaliti svjetla, a kako su neki tuneli premračni za prolazak bez njih - vozit ćete naslijepo. Stoga, sve utrke vozite za sunčana vremena, po danu - noć, kao ni atmosferske prilike poput kiše ili snijega nisu odsimulirani! Staze su iznimno dugačke i detaljne. Krasi ih mnoštvo alternativnih stazica i prečaca. Nakon

Carrera GT, vjerojatno najljepši auto u igri

“ADRENALINA I BRZINE U IZOBILJU”

brojnih zahtjeva igrača, vraćene su i one koje nisu kružne nego idu od točke A do točke B. Dakako, i kružne su prilično duge – za neke će vam trebati i 7-8 minuta da ih prijeđete. Osim toga, svaku je stazu moguće voziti u oba smjera, u normalnom i tzv. zrcalnom načinu. Iznenadili biste se koliko se tada mijenja percepcija staze, a zapravo su samo zamijenjenje lijeva i desna strana. Zvuk je pak samo prosječan. Zvukovi motora su stvarni - EA-ovi zaposlenici su s mikrofonima sjedili na stražnjim sjedalima automobila u utrkama i snimali ga. Glazba je prosječna. Malo rocka, malo elektronike, no sve nešto jeftino. Pa, kvragu, barem su za najskuplju autoigru na PC-ju mogli licencirati neku *mjuzu* koja podižu adrenalin i priprema vas za ludu jurnjavu. Srećom, uvijek u pozadini igre možete pustiti vlastitu MP3 glazbu, čije reproduciranje neće gotovo nimalo utjecati na performanse igre. *NFS:HP2* je istodobno izašao na 4 platforme – PC-ju, Xboxu, PlayStationu 2 i GameCubeu. Inačicu igre za PS2 načinila je tvrtka Black Box, odradivši doista nevjerojatno dobro svoj posao. Iako je ona doduše grafički inferiorna, brojne je različitosti čine daleko igrivijom i zabavnijom od ovdje secirane PC (Xbox) inačice, spomenimo samo neke: zanimljiviji sustav bodovanja, realnija fizika automobila, veće brzine, sve je u detaljima, potpuno drugi razvojni tim - za *NFS:HP2* na PC-ju (i Xboxu i GameCubeu) bio je zadužen EA Seattle. Indikativna je činjenica da je upravo ta podružnica Electronic Artsa po završetku igre (ako se ovo što imamo pred sobom može nazvati cjelovitom igrom) bila desetkovana - što preraspoređena, što otpuštena.

IZDVAJAMO / DODATNI AUTI ZA NFS

Uz *NFS*-serijal igara, tamo negdje od trećeg nastavka, postoji i zajednica zaljubljenika u automobilističke igre, dakako posebno u *NFS*. Njihova interakcija s *NFS*-svijetom ne završava na beskrajnom igranju, bilo u multiplayeru ili single playeru. Naime, opširno istraživanje tzv. *reverse engineering NFS*-ovih datoteka dovelo je do razvoja mogobrojnih softverskih alata od strane *NFS*-zajednice, koji vam omogućavaju stvaranje novih automobila, staza i brojne druge preinake igre. To su alati za 3D-modeliranje i teksturiranje, grafičko sučelje za podešavanje fizikalnih osobina automobila, različiti alati za pretvaranje formata datoteka itd. Na Internetu tako možete naći stotine novih automobila koje možete ubaciti u igru. Dakako, oni variraju od jadnih, petminutnih prerada modela do automobila koji po kvaliteti nimalo ne zaostaju za originalnim modelima uključenim u igru. Već sada, u prvim tjednima života *Hot Pursuita 2*, moguće je doći do nekih novih automobila - poput monstruozno nabrijanog *ferrarija* na slici. Ako vam se ovaj okvir učinio zanimljiv, predlažem da posjetite... www.nd4spdworld.com.

O’ŠO NFS KVRAGU?

Nemojte nas krivo shvatiti, nije *NFS:HP2* loša igra, samo je prepuna neobjašnjivih propusta. Naime očigledno je da je riječ o proizvodu koji nije primarno razvijan za PC računala te zato pati od nekih boljki. ■

HACKER OCJENJUJE » Need for Speed: Hot Pursuit 2

Neshvatljivi propusti oduzimaju rijetko viđenih 95. Arkadna visokobudžetna utrkica. 80 i nek’ budu sretni što nije manje

80

POSEBNO IZDVAJAMO/PREKRASNU GRAFIKU

PREPORUKA BROJA

Sjednite i zahvalite. Dobro nam je kako je moglo biti!

IRON STORM

UVOD U PRIČU

FPS s PRIČOM. Tako bi se najjednostavnije mogla opisati ova igra, koja svom tom napucavanju i komadanju ljudskih tijela očajnički pokušava dati nekakav smisao i značenje. A navedite mi smisleniji rat od onog Prvog svjetskog, gdje su tisuće ljudi bezglavo ulijetale u vatru nabrušenog Hansa mitraljesca samo da bi pomaknule liniju fronte za koji metar! Zamislite sada da se spomenuta zabava proširila izvan svojih povijesno zadanih okvira! Koje ljepote, koje radosti, a tek konstruktivne upotrebe plina...

INFOBOX

Iron Storm

PROIZVOĐAČ
4X studios

IZDAVAČ
Wanadoo

MIN. KONFIGURACIJA
P3 500, 128 MB, 3D-kartica

NAŠA PREPORUKA
Athlon XP 1600, 512 MB, GeForce 3

MULTIPLAYER
modem, NET, LAN

WWW IGRE
www.ironstorm.com

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

United States of Western Europe. Takvo nešto nam pokušavaju progurati autori ove igre, i to na jedan vrlo inteligentan i nadasve "esefičan" način. Naime, u njoj je riječ o alternativnoj povijesti. Tom predivnom i zahvalnom scenarističkom alatu koji kao da je stvoren za računalne igre, no zbog ograničenih mozgova proizvođača igara, gotovo da ga i nema. Prisjećamo se tek odličnog *Crimson Skiesa* i njegove pomaknute verzije tridesetih. A ovdje je pak riječ o još morbidnijoj verziji šezdesetih, koje su ništa manje nego produžetak Prvog svjetskog rata. Štos je u tome da je Oktobarska revolucija malo popušila. Mda, umjesto da se razlije majčicom Rusijom i počne širiti pansvjetsko bratstvo i jedinstvo (i sve ostale atribute koje jedna revolucija tog tipa obično širi), bila je ugušena od strane megalomanskog baruna Nikolaja von Ugenberga. *Enter* Nikica i povijest je promijenjena; Rusima više nije na pameti suradnja sa saveznicima u obrani od zajedničkog neprijatelja, nego ostvarenje njihove verzije rasne čistoće i novoga Reicha. Preciznije, Europa se podijelila na dva dijela, točno po sredini zemljopisne Njemačke. Na desnoj strani sada je takozvano Euroazijsko Carstvo, a na lijevoj Sjedinjene Države Zapadne Europe (U.S.W.E.). Brrrr... Također, klasične zaraćene strane su se malo izmiješale tako da zapadni Nijemci sada surađuju sa saveznicima, a istočni s Rusima! Što je najzanimljivije od svega, zapadne su sile pod pritiskom mongoloidne invazije sve svoje oružje i ratnu proizvodnju stavile na burzu kako bi financirale rat. E sad, kome ova priča nije bar malčice intrigantna ili mu je hitno potrebno liječenje, ili pati od kroničnog nedostatka mašte. U svakom slučaju, ovakvim se pristupom otvorila hrpetina mogućnosti za najrazličitije fore i asocijacije sa stvarnim, samo je pitanje koliko je od toga iskorišteno. Pa ipak, igra počinje sasvim solidno, i to u savezničkoj bazi negdje na liniji fronte. A već ćete tu u nekim detaljčićima, poput dvostrukih natpisa na engleskom i njemačkom,

"Igranje *Iron Storma* ponekad je ravno čitanju kakve dobre ZF-knjige"

uočiti spomenute štosove, zbog kojih se uostalom i isplati igrati ovu maštovitu igru. Nadalje, s nevjericom ćete buljiti u potpuno redefiniranu kartu svijeta, neobične zastave još neobičnije simbolike, te tu i tamo popričati s nakaradno uniformiranim kolegama, na kojima se isprepliću najrazličitiji modni krikovi i ratni hitovi. Ipak, najzanimljiviji su brojni računalni terminali, na kojima se vrte bolesne tekstualne poruke trenutačnog gospodara rova ili pak TV prijenosi prepuni karikirane ratne propagande. Uglavnom ćete gledati ruske, i to na pravilno izgovorenom ruskom, a ne na krivo naglašenom engleskom, što će vas dodatno ufurati u priču i stvoriti još snažniju aureolu autentičnosti.

WW1 + WW2 + ZF

Inače, u prvoj trećini igre okruživat će vas uglavnom sumorni rovovi, a tek poslije stižete u nešto urbanija područja, na kojima se također vide ožiljci rata. Sve u svemu, crveno-smeđe-raspadajući *setting* jako lijepo dočarava situaciju beskonačno produženog "bojevanja", pa se za *level design* može reći da je sasvim solidan. Posebno su upečatljive otvorene lokacije, gdje pogled seže stotinama metara, dok su unutrašnji prostori na nešto slabijoj i poligonalno manje detaljnoj razini. Nažalost, moram reći da je, s obzirom na priču, referenci i projiciranja pomaknute verzije prošlosti zapravo premalo! Tako će se *Iron Storm* nakon nekoliko sati igre pretvoriti u običan FPS u kojem ćete neutaživo tražiti i najmanje naznake scenarističke ingenioznosti na koje su vas navikli u samom početku. A kad kažemo FPS, na to doista i mislimo jer je *Iron Storm* ponajprije čista pucačina, s tek blagim naznakama rješavanja problema, a to što lik možete gledati i zguza, uopće nije važno. Da, naš se *Stormić* još i trudi biti *sneaker,* ali o tome ćemo poslije... Dakle, oružje u ruke i deri po žgadiji. Čime? Pa nožem, pištoljčekom, nekakvom verzijom uzija, mitraljezom, raketnim lanserom i snajperom. To su glavne vrste, a postoje i njihove podvrste, koje fino razbijaju monotoniju i daju razloga za veselje. Odmah napominje-

Tipični Iron Stormov setting

IKONOGRAFIJA

Dok biste u jednom *Wolfensteinu* "uživali" u kukastim križevima, svastikama i portretima određenog luđaka, ovdje ćete uživati u crtežima i lajtmotivima alternativne prošlosti koja je kombinacija ZF-a i Prvog svjetskog rata. Posebno su impresivne nemoguće karte, a mi samo možemo reći da je sramota što u igri toga nema još. Ipak, i ovo je sasvim dobar pokazatelj kako se uz malo mašte može napraviti svašta.

U nekim scenama grafika je i više nego izvrsna

Upala srednjeg uha ozbiljan je problem. Riješimo ga!

Famozni infopultovi iz 1964.

IZDVAJAMO / LIKOVI

Nije nam jasno kako likovi mogu biti tako grubi! I dok se ostatak igre može pohvaliti sa izvijenim krivuljama spaljenog drveća, bogatom arhitekturom i zavojitim rovovima, prikazi ljudske figure su jednostavno odurni. Jasno nam je da se igra radila i za konzolu, ali ipak...

mo da se dijele po *slotovima*, pa tako u *slot* za teška oružja može stati samo jedno. Stoga ako trebate srušiti kakav helikopter, morat ćete odbaciti strojnicu da biste mogli pokupiti RPG. Ili, ako želite pokupiti nešto što neodoljivo podsjeća na *scorpion*, recite doviđenja pištoljčeku s koktela i konzerava s otrovnim plinom. Problemi? Svakako! Problem broj jedan: grafički prikaz pljuckalica ravan je onome iz *Quakea 2*. Fino, fino. Problem broj dva: moglo se i moralo upotrijebiti više mašte! Vidite, iako *gunovi* odišu nekom specifičnom atmosferom kombinatorike WW1 plus WW1 plus ZF, njihovi jadni sekundarni modovi (uglavnom *zoom* na *sniperu* i RPG-u) jednostavno vrište još. Također, spomenuto "železje" je raspoređeno prilično nelogično, tako da trebate poprilično vrtjeti kotačić miša da biste izabrali željeno jer tko se još danas za takve operacije koristi tipkovnicom?! Iz osobnog iskustva mogu vam reći da ćete najviše koristiti strojnicu, a posebice snajper, čija je implementacija odgovorna za kreiranje igre u malom. Naime, pojedini nivou su pravi snajperski festivali koji, zahvaljujući pametnom rasporedu zaklona i solidnom reagiranju protivnika, pružaju gotovo filmsko iskustvo nadmudrivanja i napucavanja. Primjerice, u jednom se nivou morate probiti do crkve iz čijega pravca tuče sunce. Sa suzom u oku, pokušavate naciljati i pogađate brojne mitraljesce, da bi vas drug po oružju jednim metkom hladnokrvno skinuo sa zvonika. Čučanje, puzanje i pokret u pravome trenutku (npr. dok gamad puni oružje) bit će jedini način prelaženja takvih nivoa, a bolesno trzanje pogođenog gada najveća nagrada koju ćete dobiti. Crvena točkica, *zoom* i dum! Ma divota! Ostatak napucavanja je prilično standardan, a kako rekoh, AI sasvim solidan. Dečki će tek tu i tamo počiniti neke kardinalne greške poput ukopavanja na mjestu ili

Sasvim zgodan efekat puščanog plamena...

» ALTERNATIVNO

- **Crimson Skies**

Ako se palite na "alternativno", ovo je igra za vas

- **Medal Of Honor**

Ako vam je do nešto klasičnijeg FPS-a ratne tematike, drugog izbora nema!

Wof, fresh human at 12 o clock

Što im je s tim crkvama?

glumljenja bezglavih kokošaka, no zbog njihove nadljudske preciznosti, takve nebuloze nećete ni primijetiti.

SNEAKER ILI NE?

A da, rekli smo rješavanje mozgalica. Pa recimo onda još i to da je autoru ovog teksta trebalo dobrih petnaestak minuta da bi skužio da za otvaranje jednih vrata neće poslužiti bombe iz njegova arsenala, nego tek pogodak raketom iz fiksnog topa. Je li u tom času patio od mamurluka ili kakve

"Nadamo se da će PC-industrija nastaviti Iron Stormovim stazama čiste originalnosti"

druge za psihu pogubne situacije, nije ni važno kad će se većina "problema" uglavnom svoditi na slične, a ja vjerujem da današnja mladež razmišlja nešto brže od spomenutog recenzenta. Toj će istoj mladeži pomoći i sporadični *hintovi* vaše kolegice, koja će vas radiokomunikacijom obavještavati o nekim bitnim podatcima ili osnovnim objektivima, a što je lijepo, svaku ćete izgovorenu liniju teksta moći ponovno preslušati u za to kreiranom izborniku. No, ni *hintovi*, a još manje *sprintovi*, neće vam mnogo pomoći u dijelovima gdje je potreban *stealth*, za koje odmah mogu reći da su apsolutno nepotrebni, isforsirani i dozlaboga isfrustrirani dijelovi ove inače solidne igre! Užas i strahota! Gledajte, ne samo da nemate apsolutno nikakav indikator trenutačne "skrivenosti", nego će i najmanji zvuk i najneprimjetnija pojava kod gadova izazvati uzbunu cijele baze i njihovo pojavljivanje u premoćnom broju. Jedino što možete učiniti je leći na tlo poput zadnjeg bokca, moleći pretke da vas dotična nakupina poligona ne spazi i još vas jednom ne natjera na pritiskanje već izlizanih tipki A i L. Pogodili ste, služe za brzo snimanje i učitavanje. Pokušaj i pogreška postat će vaše bliske prijateljice zbog kojih bi igru mogli poslati na produženi godišnji, što bi u konačnici ipak bila prava šteta. Ništa, na Internet i tražiti *cheatove*, nabrzinu proći kretenski nivo i nastaviti s normalnim igranjem tamo gdje se to može. A ako me pitate za tehnikalije, pogledajte slike i prosudite sami. Ja vam samo mogu reći da nije riječ ni o kakvoj licenciji, nego o engineu proizvedenom u matičnoj kući. Što je s jedne strane dobro, a s druge baš i nije. Fino je što konačno imamo igru koja ne izgleda poput svih ostalih jer koristi svoje specifične rutine i stilove prikaza. Tako su otvorena bojišta stvarno lijepa i uvjerljiva, a kako engine dopušta i skriptiranje situacija, i vrlo živopisna i dinamična.
Zaobljene dine, nagorjele građevine i odličan efekt sunčevog bljeska bit će pravi pokazatelj iskoristivosti vašeg hardvera. No zato će poligonalno siromašni likovi zorno pokazati da je ovo ipak multiplatformska igra koja se osim na PC-ju vrti još i na PlayStationu DVA! Yep, a upravo zbog toga ne razumijemo periodična usporavanja kojima će vas počastiti kad se god na ekranu pojave više od tri neprijatelja. Je li to zbog računanja AI-ja ili čega drugog, ne znamo, no znamo da će nekima od vas zbog toga trebati novi procesor. Srećom, zvuk se ne usporava (da nam je još i to čuti) a i stvarno je lijep. Moćno frcanje metaka, odbijanje od metalnih površina, zaglušujuće eksplozije i sasvim solidan *voice acting* fino će pristajati u ovu kašu pretumbane povijesti i pakla rata.

ZAKLJUČAK?

Multiplayer se podrazumijeva, ima sve modove koji bi vam ikad mogli zatrebati, no kako ni po čemu ne odskače od mora sličnih, ne vidimo neki pravi razlog zašto biste ga uopće zaigrali. Zaključak, zaključak, zaključak... Još što mrzim zaključke... Ipak, kako zaključujemo tekst, trebalo bi dati neki zaključni zaključak u kojem ćemo zaključiti najključnije stvari. Dakle, rajo, ovo je jedan zgodan FPS koji je imao sve predispozicije da postane apsolutni hit, no kako jadan iza sebe nije imao megakorporaciju poput Electronic Artsa, a samim tim ni dovoljno love, bio je primoran odsjesti negdje u sredini. Igra je strašno ambivalentna, u nekim stvarima briljira, u drugima pak bolno razočarava. Ružna oružja i lijepa okolina. Odličan zvuk i gotovo nepostojeća *mjuza*. Fenomenalno snajperiranje i degutantno šuljanje.
I kako sada odlučiti, na koju stranu prevagnuti? Zapravo, vrlo jednostavno! Recimo samo to da će upravo *Iron Stormova* bolesna priča biti presudna za moju odluku da vam ga preporučim. Braćo, njezina originalnost i alternativno povijesna lucidnost ne smije ostati nezamijećena! No, da priča nije takva, rekao bih vam da *Ion Storma* klonite i još jednom nabacite partiju, štojaznam, *Medal of Honora* ili *Wolfensteina*. U svakom slučaju, hvala im na originalnosti. A sada pljucu u ruke i gonite tu euroazijsku gamad preko Baltika pa sve do Indije. Vidimo se u nekom drugom životu. ■

SUNCE

Tamo gdje bi u drugim igrama ovoga tipa sunce bilo tek kozmetički objekt, ovdje je pravi element igrivosti. Naime, ako gađate nekog kome je sunašce iza leđa, imat ćete itekakvih problema s pogledom. Cijeli će se ekran pretvoriti u plamenu loptu, a vi nećete razaznavati NIŠTA. Tako jednostavno i stvarno, a da se toga još nitko nije sjetio?! Stoga, sramota za ostatak igara i velika pohvala za Iron Storm!

HACKER OCJENJUJE » Iron Storm

Igra kojoj definitivno fali skupa produkcija. No, i ovako je dovoljno originalna da je s guštom odigramo

80

POSEBNO IZDVAJAMO/SCENARIJ ALTERNATIVNE POVIJESTI

TEST RECENZIJA

U obrani PC-nogometa

FIFA 2003

Nakon godina razočaranja, *FIFA* opet obećava. Slične smo izjave mogli i prije pročitati, no završni bi rezultat bio razočaravajući. Prekinut ću odmah neizvjesnost te vam otkriti da je pred vama doista nova *FIFA*, koja osim standardnih grafičkih ušminkavanja donosi i značajne novine ondje gdje je to najvažnije - na zelenom travnjaku

INFOBOX

FIFA 2003

PROIZVOĐAČ ■
EA Sports

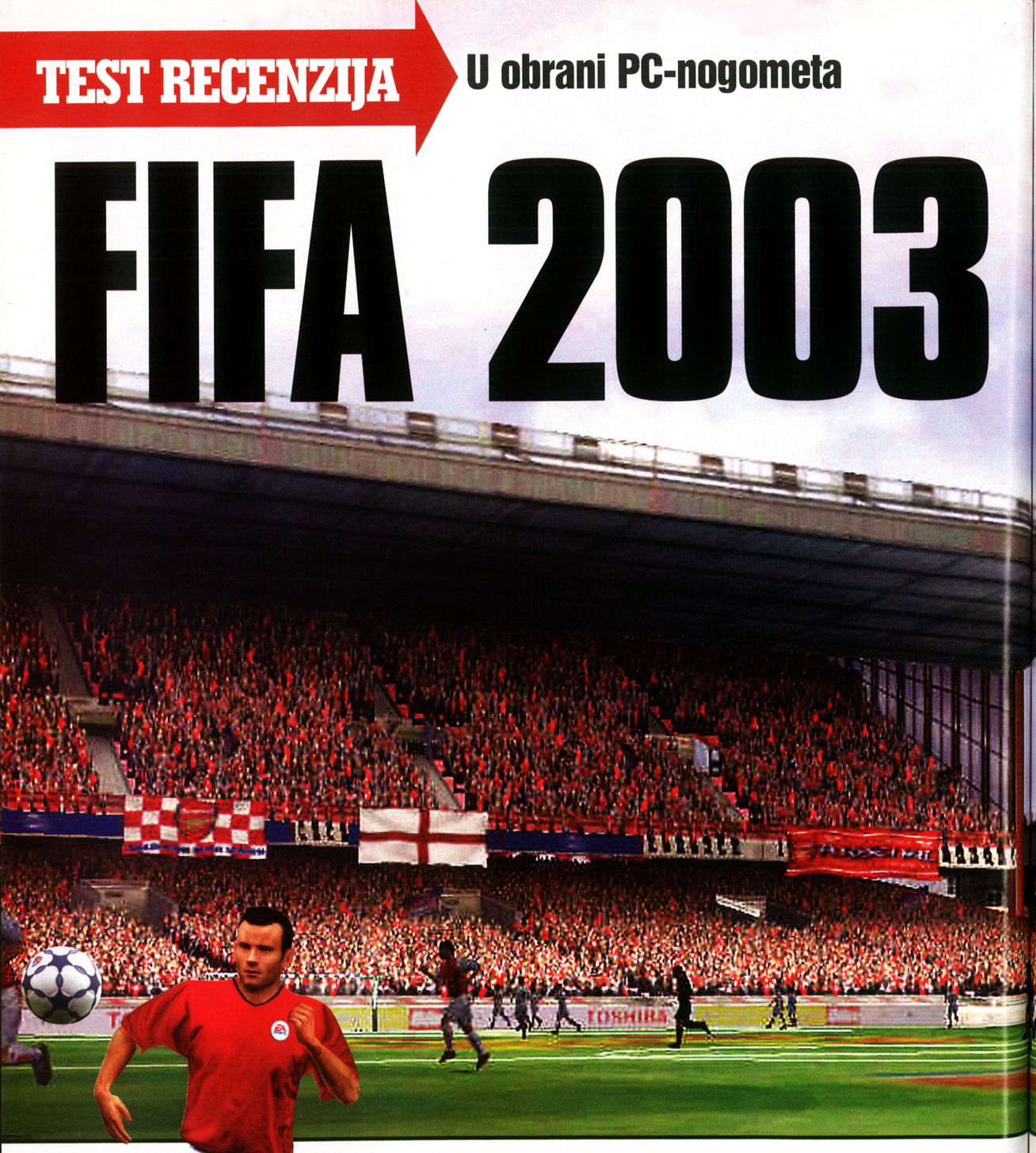
IZDAVAČ ■
Electronic Arts

MIN. KONFIGURACIJA ■
P2 450, 64 MB, 3D-kartica

NAŠA PREPORUKA ■
P3 800, 128 MB, GeForce 2 Ti

MULTIPLAYER ■
LAN, modem, Internet

WWW IGRE ■
www.eagames.com



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

Prvo što ćete primijetiti je u cijelosti redizajnirano sučelje. Iako je serijal vapio za jednom takvom promjenom, ne mogu se oteti dojmu da je sve, nažalost, ispalo gore negoli je bilo prije. Riječ je, naime, o monotonom konzolaškom sučelju koje od vas, primjerice, traži nepotrebne dvostruke odabire momčadi s kojom nastupate i koju želite kontrolirati. Tu ćete pronaći svoj put do različitih načina igranja s jednom od čak 450 momčadi koje su vam na raspolaganju. Nažalost, opet su izostali hrvatski klubovi čiji rejting, usporedno s UEFA-om, pada i na virtualnom planu. Još se sjećamo ne tako davne *FIFA-e* s Dinamom i Rijekom. Snage možete odmjeriti u jednoj od šesnaest nacionalnih liga, među kojima su naravno talijanska, engleska, španjolska, francuska i njemačka. Osim u nacionalnim prvenstvima, možete se okušati i u aktualnim europskim natjecanjima, odnosno Kupu UEFA i Ligi prvaka. *Champions* liga je u stvarnosti najjače svjetsko klupsko nogometno natjecanje, no ne i u novoj *FIFA-i*. Ovdje vam je na raspolaganju zatvorena liga osamnaest najjačih europskih klubova kojima je posvećena posebna pozornost. Pratite li nogomet, zacijelo znate da je takva zatvorena liga najbogatijih klubova gotovo zaživjela i u stvarnosti, što je poslužilo kao inspiracija i za njezino pojavljivanje u igri. *International cup* je, kao što mu ime govori, natjecanje reprezentacija među kojima možete pronaći i *vatrene*. *World tour* se sastoji od serije utakmica po skupinama u kojima igrate protiv najjačih klubova iz pojedinih liga. Najuspješnije momčadi nastavljaju natjecanje u novim skupinama. *Regional challenge* je kup natjecanje na ispadanje koje vodi do glavnog turnira, tzv. *World tournamenta*. Naposljetku, tu je i tzv. *Ladder tournament*, liga natjecanje u kojem vas pobjeda vodi korak bliže vrhu, a poraz donosi poziciju niže na ljestvici. Snage odmjeravate s momčadima koje su uz vas na tablici.

NA TRIBINE!

Najbolje europske momčadi na čelu s Manchester Unitedom, Real Madridom, AC Milanom, Barcelonom i dr. su nevjerojatno vjerno prezentirane u igri, svaka od njih igrat će upravo na svom, do najsitnije pojedinosti autentičnom stadionu. Pritom ne mislim samo na tribine nego i na veličinu terena. Arsenalov travnjak na stadionu Highbury jasno ćete razlikovati od primjerice Nou Campa. Veličina terena utjecat će i na učinkovitost pas igre. Veliki pomak je vidljiv i na tribinama. Svaki od osamnaest klubova prate i navijači, čije će se autentično navijanje jasno čuti za vrijeme utakmice. Poklonici Liverpoola moći će uživati u "You'll never walk alone" na Anfieldu, dok će navijači Manchestera čuti huk Old Trafforda kroz "Glory, glory Man United!" Publika reagira ovisno o događanjima na terenu. Ako gosti postignu zgoditak, domaći će se navijači utišati, ali će, dakako, odmah reagirati na prvu veću prigodu ili gol

"YOU'LL NEVER WALK ALONE!"

INFO PLUS

S vrha postoji samo jedan put - prema dolje. To nepisano pravilo u praksi se gotovo uvijek pokazuje istinitim. Iznimka nije ni PC-igračima omiljena simulacija nogometa, bez obzira na sve legendarne *FIFA-e*. Još od 1994. i prve *FIFA-e*, ta je igra stekla brojne obožavatelje diljem globusa, koji su svake godine odbrojavali mjesece do izlaska novog kralja nogometa. Tako je to bilo sve do za nas brončane, a za *FIFA-u* zlatne 1998. godine i *World Cup* inačice igre. Je li došlo do zasićenosti programera, a djelomice i igrača? Kako god bilo, kako su godine prolazile, sve smo se manje radovali novoj FIFA-i i postajali smo sve ljubomorniji na vlasnike Playstationa i njihov *Pro Evolution Soccer*. Već se nekoliko godina nadam kako će *FIFA* spasiti čast PC-ja i pokazati kako se može nositi i sa sve popularnijim konzolaškim nogometom. Uostalom, u nadi je spas, zar ne?

TESTIRALI SMO / IT'S IN THE GAME / TESTIRALI SMO / IT'S IN THE GAME / TESTIRALI SMO / IT'S IN THE GA

Virtualna se nogometna igra, kao i ona u pravom svijetu, sastoji od nekoliko osnovnih dijelova. Njihova vjerodostojna prezentacija glavni je preduvjet visokoj ocjeni igre, dok je igračima važno svladati svaki od navedenih segmenata kako bi bili bolji od protivnika. Dobra taktika ništa ne vrijedi ako ne znate ostvariti svoje zamisli. Snažan i precizan udarac prema vratima neće vam mnogo značiti ako se ne možete izboriti za poziciju iz koje ćete ga uputiti. Stoga, obratite pozornost na svaki od navedenih segmenata. Mi smo ih pogledali pod povećalom, pa evo što vam savjetujemo.

TAKTIKA

Jedan od najvažnijih dijelova nogometne igra je nesumnjivo taktička formacija igrača na terenu. Nažalost, to područje nije doživjelo promjene u odnosnu na prošlogodišnju inačicu *FIFA-e*. I dalje vam je na raspolaganju odabir klasičnih 4-4-2, 4-4-3, 3-5-2 i dr. sustava. Izostala je mogućnost *custom* postavke igrača, kao i davanje posebnih zadataka igračima bez lopte, što je u ostalim EA Sportsovim naslovima uobičajena stvar. To je ujedno i područje koje nije doživjelo nikakav napredak dugi niz godina.

Ocjena: 5/10

KONTROLA LOPTE

Vašim će igračima biti znatno teže kontrolirati loptu nego prije. Budući da ona više ne prijanja uz nogu, mnogo ćete je lakše izgubiti ako se zatrčite ili naglo promijenite smjer. Isto tako, približite li se aut-crti, nerjetko će se dogoditi da vam lopta izmakne kontroli i završi izvan granice igrališta. Svoju će ulogu odigrati i umor, čiju ćete razinu moći pratiti na ljestvici u kutu ekrana. Nemojte srljati među protivničke igrače ako možete dodati, jer ćete vrlo brzo ostati bez lopte.

Ocjena: 8/10

UDARCI PREMA VRATIMA

Zgoditke ćete postizati najčešće iz dobro razrađenih akcija koje će vam otvoriti prostor za udarac prema vratima. Proigravanja po bokovima i dodavanje lopte u for efikasna su metoda nakon koje će pravodobno uklizavanje ili udarac glavom nerijetko završiti pogotkom. Udarci izvan kaznenog prostora ovisit će o dužini pritiska na tipku i, dakako, smjeru lopte. Šutove izvan kaznenog prostora znatno je teže realizirati negoli one unutar šesnaesterca, no zato ćete biti nagrađeni vrlo efikasnim i atraktivnim pogotkom.

Ocjena: 7/10

PAS IGRA

Predaja lopte izvediva je na više načina. Klasično dodavanje vrlo je jednostavno izuzmemo li vrlo inteligentne protivničke igrače koji će presjeći sve osim idealnih lopti. Glavni preduvjet za postizanje pogotka jest dolazak u poziciju za šut. Kako biste u tome uspjeli, pošaljite suigrača naprijed, navucite protivničkog igrača te uputite loptu u for. Primanje lopte na prsa kao i njezino spuštanje glavom ovisit će o tome tko je kasnije pritisnuo odgovarajuću tipku, što je suprotno dosadašnjoj tradiciji. Dupi pas je izostao.

Ocjena: 8/10

OBRANA

Ljubitelji destrukcije došli su na svoje. Obrana je znatno lakša negoli je to bilo u prošloj *FIFA-i*. Protivniku ćete znatno lakše oduzimati loptu, i to na nježniji način, bez ikakva krvoločnog uklizavanja, čime ćete dakako izbjeći i mogućnost dobivanja kakvog kartona. Tim je potezom,dakako, smanjena učinkovitost napada, i to pod izlikom manjeg broja postignutih golova. Ipak, bojim se da će se pokazati kako je riječ o ne baš pametnom potezu. Svoju će ulogu odigrati i taktička postavka igrača, posebice zadnje linije.

Ocjena: 6/10

SLOBODNI UDARCI

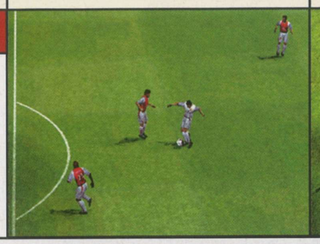
I način izvođenja slobodnih udaraca je također promijenjen. Pri plasiranju lopte više nećete određivati samo smjer nego čak i mjesto gdje je želite vidjeti. Količinu felša i jačinu udaraca određivat ćete na način sličan izvođenju slobodnih bacanja u *NBA Live* serijalu: malena će se crta velikom brzinom kretati polukružnom skalom, a na vama je da u odgovarajućem trenutku pritisnete tipku za udarac. Pogodite li željenu zonu, pogodak je zajamčen. Naravno, to neće biti nimalo lako.

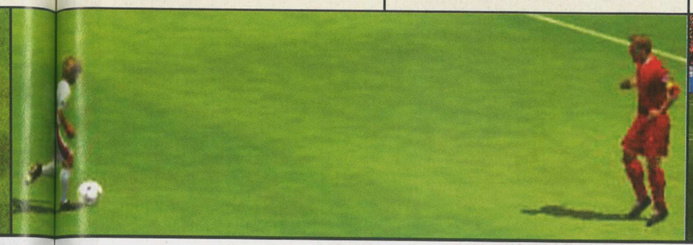
Ocjena: 7/10

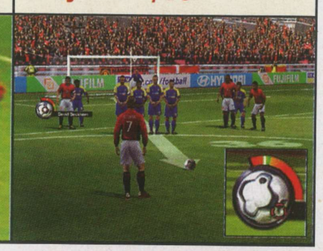
UKUPNA OCJENA ZA (IT'S) IN THE GAME

Inovacije na travnjaku svakako valja pozdraviti. Vidljiv je korak naprijed, koji će, nadamo se, dogodine biti još izraženiji.

7/10





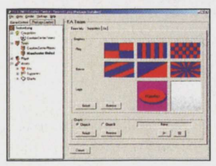


Beckhamica u rašlje!

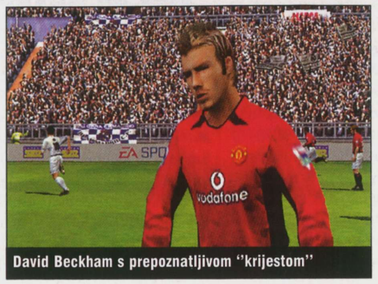
Prema bakljadi na tribinama

IZDVAJAMO / PLAYER CREATION CENTER

Ove nam godine uz osnovnu inačicu igre po prvi put dolazi i službeni editor EA Sportsa. Iako smo i prije koristili različite dodatke i *patcheve*, sve su to bile "ručne" izrade koje su se "na divlje" ubacivale u igru. Sada nam je na raspolaganju program koji se može skinuti sa službenih stranica, omogućujući nam kreiranje i ubacivanje novih dresova u igru na znatno lakši način. Isto vrijedi i za navijačke transparente i zastave, a moći ćemo ubaciti i po dvije alternativne navijačke pjesme. Moći ćemo promijeniti i neka od obilježja momčadi ili pak točno određenog igrača. Na raspolaganju su nam i tzv. liga paketi, koji se mogu naći na Internetu, ili ćemo možda radije sami kreirati svoju momčad, ligu ili kup natjecanje, sa svim željenim obilježjima.



I sad mi recite da to nije "pljunuti" Ryan Giggs



David Beckham s prepoznatljivom "krijestom"

PLUS

- grafička prezentacija
- realističnost
- zvuk

MINUS

- ineligencija protivnika
- taktičke postavke
- realizacija

svoje momčadi. I visoka razlika u rezultatu će se također odraziti na navijanje i raspoloženje navijača. Nije čak izostala ni koreografija. Novost su brojni navijački transparenti i zastave, a vidjet ćete i pokoju baklju na stadionima na kojima se one doista i mogu vidjeti. Eh, da je tu i Maksimir, pa da im pokažemo što je bakljada. Kako izvan, tako i na terenu, grafička je prezentacija doista na najvišoj razini. Teksture igrača dovedene su gotovo do savršenstva. Sada ćete bez problema prepoznati poznata imena svjetskog nogometa, dok su oni manje poznati nešto lošije prezentirani, no opet solidno. Ni konstitucija im više nije onako "kockasta", sada su nekako prirodniji.

IGRAJ, IGRAJ! STISNI, STISNI!

Unatoč svim poboljšanjima na grafičkom planu i izvan igrališta, glavnu ćete promjenu uočiti na terenu. Prije svega, lopta se napokon odlijepila od nogu igrača, što, dakako, znači da je i njezina kontrola otežana, pa samim tim i mnogo realističnija. Pas igra je naoko lakša, no vrlo brzo ćete uvidjeti da to baš i nije tako s obzirom na poboljšanu reakciju protivničkih igrača koji će mnogo češće presijecati loptu nego prije. To će se događati čak i na nižim od četiriju ponuđenih razina težine. To, naravno, znači da će obrambeni zadatci biti lakše izvedivi. Došlo je do promjena i pri izvođenju slobodnih udaraca. Dodavanje "u for" ostalo je isto kao i u prošlogodišnjoj *FIFA-i*, dok je dupli pas, nažalost, izbačen. Do promjena je došlo i na taktičkom planu. Momčadi će sada regirati ovisno o rezultatu, što znači da će mijenjati stupanj agresivnosti ovisno o tome trebaju li dostići rezultat ili sačuvati vodstvo. Pa ipak, moglo se malo više poraditi na taktičkom izborniku, naime ponuđeno vam je tek nekoliko osnovnih formacija, bez mogućnosti veće slobode u taktičkim postavkama. Postoji još jedan propust, a odnosi se na automatske izmjene ozlijeđenih igrača. U igru će, naime, ući najbolje rangirani igrač koji vam je na klupi bez obzira na poziciju na kojoj igra. Koliko ćete samo puta ostati zabezeknuti shvativši da vam je stoper zamijenjen centarforom koji nije čuo za uklizavanje.

Osim izvrsnih zvučnih efekata i navijanja, ukupnom audiodojmu uvelike pridonose i sami komentatori, čiji je prijenos sada znatno bliži pravom televizijskom praćenju utakmice, što možemo zahvaliti zanimljivostima kao što su osvrt na povijesne susrete momčadi koje nastupaju, zanimljivim podatcima o igraču koji je upravo postigao pogodak i sličnim pojedinostima. Doduše, ove smo godine izgubili dio ustaljenog dvojca - Andyja Graya zamijenio je poznati škotski komentator Ally McCoist. Kao i u ostalim EA Sportsovim naslovima, u izbornicima ćete čuti odabrani repertoar izvođača kao što su Safri Duo, Kosheen, Ms. Dynamite i Fat Boy Slim. Dakako, ni multiplayer nije izostao. Pruža vam se mogućnost igranja na Internetu, odnosnu u mreži. Bilo kako bilo, glavni adut *FIFA-e* je kao i obično vjerodostojnost prikaza jedne nogometne utakmice. Kao i uvijek, karta na koju se igra je detaljnost i atmosferičnost kojom se prikrivaju nedostatci na nekim drugim poljima. Pozornost koja je posvećena svim segmentima vizualne prezentacije, što se posebice odnosi na "osamnaest velikih" doista je očaravajuća. Promjene koje su se dogodile na terenu svakako su pozitivan pomak i na planu same simulacije, koja to polako postaje u pravom smislu riječi. Propusta, naravno, ima, ali i prostora za napredak. AI i taktičke mogućnosti osnovna su područja na kojima se moglo učiniti više. U svakom slučaju, *FIFA* se napokon vratila na pravi put, kojim će, nadamo se, nastaviti u godinama koje dolaze. ■

"FIFA SE VRATILA MEĐU SAM VRH NASLOVA SPORTSKOG ŽANRA"

Shevchenko se priprema za skidanje paučine

Slobodnjak u zoni udarca

» ALTERNATIVNO

- **FIFA xxxx**

Nažalost, *FIFA* je sama sebi jedina prava konkurencija

- **Kick Off 2002**

Nogomet iz ptičje perspektive u stilu *Sensible Soccera*

Kad već ne ide po zemlji...

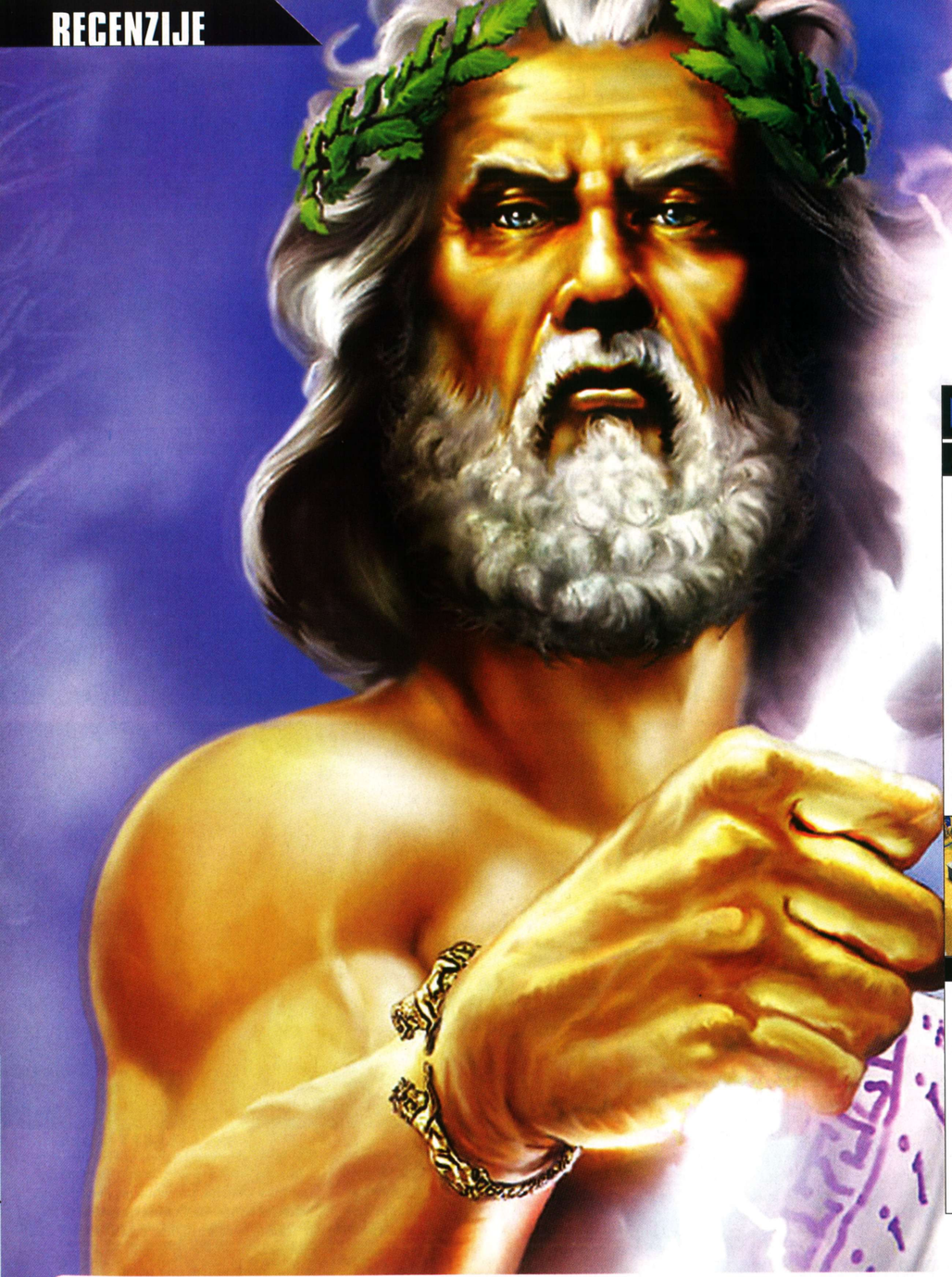
Iii....GOOOOOL!

HACKER OCJENJUJE » FIFA 2003

Nakon nekoliko loših utakmica, momčad EA Sportsa je pokazala bolju igru, što se odrazilo i na rezultatu

84

POSEBNO IZDVAJAMO/ATMOSFERIČNOST



INFOBOX

Age of Mythology

PROIZVOĐAČ
Ensemble Studios

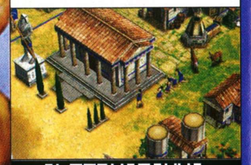
IZDAVAČ
Microsoft

MIN. KONFIGURACIJA
Athlon 900, 128 MB RAM, 16 MB Video

NAŠA PREPORUKA
1,6 GHz procesor, 256 MB RAM, 16 MB Video

MULTIPLAYER
LAN, Internet

WWW IGRE
www.microsoft.com/games/ageofmythology



ALTERNATIVNO

- **Age of Empires**

Prvi naslov u ovom vrhunski prodavanom serijalu.

- **Age of Empires 2**

Prvi se nastavak dobro prodao. Nastavak priče i sami znate...

- **Warcraft 3**

Igra koja nema povijesni kontekst, ali je u svakom slučaju zabavna (možda i zabavnija). No opet, ukusi su različiti, pa eto...

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

Ono što je bilo najljepše u dosadašnjim nastavcima Ensemble Studiosovog *Age of*-serijala je povijesni kontekst u koji su bile smještenje kampanje. Ja sam, doduše, već odavno izašao iz srednje škole, no vjerujem da je bilo mnogo mladih gamera koji su, odigravši neki od njih, bili itekako inspirirani za učenje povijesti. Ma, lažem. Znatno je veća vjerojatnost da je dotična žgadija to iskoristila kao dodatan razlog da pridobije starce za kupnju još jedne igre. Dijalog je vjerojatno išao ovako: "Al' gledaj, tata, u ovoj igri učim povijest." "Dobro, sinko." - ostatak znate sami. Naravno, oni koji su na kraju prikupili lovu i kupili igru nisu se razočarali - tako barem barem kažu brojke u izvještaju o broju prodanih primjeraka. Upravo su one ponukale kreativni tim da se pozabavi izradom nastavka. I ekspanzije. I još jednog "nastavka" - tj. igrom o kojoj ovdje govorimo, a zove se *Age of Mythology*.

Pogledajmo, dakle, što smo to dobili: 3D-grafiku, čudovišta, ukratko, isti *Age* kao i dosad. Kraj recenzije. U redu, možda i nisam u pravu. Možda bih i mogao napisati malo više o igri koja se drži već prokušana recepta i nastoji se proširiti upravo prema dobro utvrđenoj recepturi. Možda, kažem. Jer i ne mogu baš pronaći previše tema o kojima bih mogao raspravljati s obzirom da igra vrlo, vrlo podsjeća na svoje, nazovimo ih, ideološke prethodnike. Ne zavaravajte se, doduše... *AoM* je u svakom svom aspektu vrlo dobro ispoliran.

Usudio bih se reći, točno prema standardima. Mislim, jasno je da je rađen pod okriljem Microsofta koji se trenutačno hrva u blatu sa Sonyjem boreći se za dominaciju na konzolaškom tržištu. Unatoč tomu, ma koliko situacija na tržištu bila "divlja", *Age of Mythology* izgleda kao da je rađen po nekom kalupu. Uglavnom, razlozi zbog čega nije uspio postići bogzna kakav VAU-efekt bit će razotkriveni u idućih nekoliko paragrafa - što znači da ljubitelji Agathe Christie, neće biti razočarani.

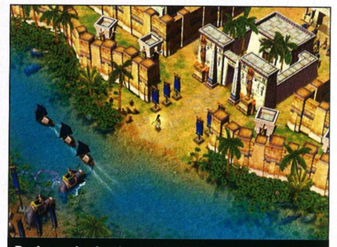
MISTERIOZNA PRIČA

Age of Empires počinje povratkom atlantidanskog vojskovođe Arkantosa na rodnu mu grudu nakon što ga pozovu njegovi nadređeni. Tijekom pljačkaškog pohoda koji je uslijedio neposredno

"Tranzicija godine"

AGE OF MYTHOLOGY

Što se dogodi kad neki *evergreen* iz 2D-a prijeđe u 3D? U načelu, dobre stvari. Je li *Age of Mythology* kao najnoviji plod legendarnog *Age of*-serijala zaslužio lovorov vijenac? Pa... ako nas pitate...



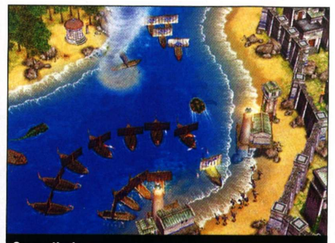
Preko vode do sl...e, fakat mi se ne da ovo opisivat... kol'ko još, Papa Štrumf?

U redu, ovo ću pitanje postaviti još samo jednom: Kod koga je rizla?

nakon toga, naš junak postaje svjedokom krađe relikvije, poznatog Posejdonova trozupca, moćnog oružja oplemenjena božanskim moćima boga mora. Na nesreću, artefakt je oteo poprilično zao K iklop koji, spomenimo i to, sprema prilično gadnu katastrofu nakon koje bi njegov otac ponovno vladao, obnovivši staru slavu. Na njegovu žalost, odnosno, na sveopću radost publike, za petama mu je gore spomenuti Arkantos, koji će tijekom igre proći kroz gomilu avantura, upoznati nekoliko drevnih civilizacija te igrača namjernika upoznati s mitologijom dotičnih. Prema tome, osim obilježja koje je *Age of*-serijal proslavilo (dakako, to je strategija) i "edutainment" faktor je ono zbog čega bi neki nadobudni roditelj mogao zastraniti i kupiti svojem malom štreberčiću ovu igru. No, ako bismo realno sagledali situaciju i ocijenili kako priča utječe na razvoj same igre, naša bi ocjena bila zadovoljavajuće

"S VIZUALNOG STAJALIŠTA, IGRA IZGLEDA U NAJMANJU RUKU SPEKTAKULARNO"

visoka. Naime, priča se provlači kroz sve misije u najboljoj maniri *Warcrafta 3*, tj. pomoću brojnih međusekvenci izrađenih u engineu. Animacije vrše solidan posao logičnog povezivanja misija koje se kao i u igri koju nećemo spominjati vežu u nekoliko kampanja u kojima, pogodili ste, vodite nekoliko različitih civilizacija.



Sve odjednom...

Konkretno, riječ je o Grcima, Egipćanima i Nordijcima. Svaka od spomenutih strana opremljena je s nekoliko povijesno autentičnih jedinica i stilski vjernih građevina.

Osim navedenog, vrijedno je spomenuti i ono očemu svi pričaju kad spominju *Age of Mythology* - a to su, dakako, božanske moći. Dakle, kada netko kaže *Age of Mythology*, ostatak društva treba sa strahopoštovanjem uzviknuti "U JEBOTE!", te pokazati dovoljnu dozu strahopoštovanja prema Ensembleovoj igri koja po PRVI PUT OTKAD JE IGARA iskorištava Populousov koncept na taj način. U redu, možda će to fanovima serijala značiti nešto u životu, no prosječnom igraču možda se sama ta ideja neće baš svidjeti. No, argumenti za to, kvalitetnog prijeloma radi, idu u idući paragraf pod nazivom...

O'ŠLA BABA S KOLAČIMA

Božanske moći koje sam maloprije spomenuo imaju prilično značajnu ulogu u igri. Pomoću njih je, kao prvo, moguće

IZDVAJAMO / FORMIRANO KRETANJE

Možda jedna od najznačajnijih odluka koju morate donijeti tijekom bitke, ali i prije nje je formacija. Iako se vaša skupna selekcija, čim joj odredite odredište, postavi u dinamički postroj s kojim očito ima više šanse da preživi (strijelci straga, pješadija naprijed i sa strane), preko izbornika za borbe (kao i u prijašnjem nastavku) možete postaviti svoje jedinice u čitav niz formacija te im dati velik broj sekundarnih naredbi poput podešavanja agresivnosti, načina kretanja i slično. Koliko je to korisno? Pa, za razliku od prvih dvaju težina igre, gdje je doslovce svejedno koju formaciju izaberete (s obzirom da protivnik nikad neće iskoristiti vaš slab izbor protiv vas), na preostalim trima moguće se i te kako opeći ne budete li pomno planirali.

O.K., tko je maznuo onu ciglu?

Masivno!

dodatno pojačati borbene atribute svojih trupa. Primjerice, štovanjem određenog božanstva, njegov će blagoslov određenoj vrsti jedinica dodatno pojačati borbenost, bilo mobilnošću, dodatnim napadima ili posebnim oružjem. Druga vrsta pojačanja su različiti blagoslovi, koji vaše jedinice poboljšavaju na neko određeno vrijeme. Najbolji primjer je grčko pojačanje jedinica mjedenom kožom, iscjeljivanje tijekom bitke ili neka ofenziva, poput oluje ili kiše meteora, koja vrlo učinkovito može sravniti čitave gradove sa zemljom. Efekti kojima su dotične božanske intervencije dočarane su u najmanju ruku spektakularni, što samo ide u prilog vrhunskom 3D-pokretaču. Pa ipak, ono što vas zacijelo najviše zanima je: ima li kakvih radikalnih promjena u svemu tome, nečeg što dosad nismo vidjeli u izvornom *Ageu*? Ili još bolje, hoće li ponuđeno biti dovoljno da namami prosječnog igrača da kupi igru? Pa, s vizualnog stajališta, igra izgleda u najmanju ruku spektakularno, a i animacije likova su također na mjestu. No, na koncu se valja ipak zapitati koliko je zapravo svega, te da kompliciranje s gomilom finesa obično zna nepotrebno zamrsiti ono što je u osnovi trebalo biti jednostavno do boli. Jasno mi je, toliki broj opcija otvara nevjerojatno velik broj strategija, no svejedno... RTS je RTS. Ako se igra temelji na akciji, neka bude kao *Warcraft*. Ako će ovisiti o gomili strateških i taktičkih parametara, neka se autori ne trude načiniti je

Nakon nekoliko trenutaka dubokog promišljanja, protagonisti odlučiše napustiti igru, te time osloboditi malo više procesorskog vremena

"S PRODUKCIJSKE STRANE, IGRI NEĆETE DOISTA NAĆI NIKAKVIH ZAMJERKI"

korisna za učenje i koliko igrači gube kupe li, recimo, *Age of Empires 2* umjesto ovoga? Priznajem, činjenica je da u klasičnim RTS-ovima poput ovog akcija iznad "akcijskom" više nego što treba. Ako niste shvatili o čemu govorim, pojednostavit ću: *Age of Mythology* osmišljen je kao akcijski RTS, a izgleda kao strategija koja daleko više teži taktiziranju (prijašnji *AoE*-ovi pa čak i *Shogun* su i više nego dovoljni primjeri).

Ovako se u davna vremena dolazilo susjedima u posjet. Civiliziran pristup uvijek najbolje pali

Slonovi i snijeg... zar im Hanibal nije bio dovoljan primjer?

DOBRE STRANE?

Pa, osim tehničkog savršenstva i osrednje izvedbe, *Age of Mythology* se odlikuje i prilično velikom zaraznošću. Ako imate slobodnog vremena i ne znate na što biste ga potrošili, vjerojatno vam mnogo govori činjenica da će vam uz ovu igru učas proletjeti šest sati. Dakako, sumnjam da biste je kupili samo zbog njezine zaraznosti (ako niste recenzent kao ja), stoga evo i dodatnih razloga: prilično zabavan mod za više igrača, jako dobra glazbena pozadina i grafička dorađenost koja je najviše izražena tijekom božanskih intervencija (o kojima smo pisali u prijašnjem paragrafu). No ipak, prije nego što odlučite o kupnji, još jednom si postavite ova pitanja: jeste li voljeli dosadašnje nastavke *Age of*-serijala , je li vam potreban još jedan pomalo neusklađen RTS te imate li dovoljno jak sustav (pogledajte zahtjeve). Ako je odgovor na sva pitanja potvrdan, valja vam još samo prikupiti petstotinjak kuna, koliko je potrebno za ovu igru. Ako nas pitate, moglo se i bolje. Međutim, kako stvari stoje, igra ima već prilično jak *fanbase* tako da će se dobro prodati napisali mi da je solidna ili jadna ili savršena. Dakle, da skratimo priču: *Age of Mythology* je igra za sve fanove serijala, ali je, nažalost, premalo okrenuta prema početnicima. No svejedno, tu je dobra grafika, tržište piratskim softverom (eto, nažalost) buja, a hrpa ljudi zbog nezaposlenosti nema što raditi po čitav božji dan - što je, ako nas pitate, savršen teren za uspjeh igara poput ove. ■

PLUS

- grafika
- kvaliteta
- dosljednost originalu

MINUS

- svidjet će se jedino fanovima
- neusklađenost akcije i strategije
- Predosljednost originalu

Štovanje božanstava vrlo je važan faktor u *Age of Mythologyju*

HACKER OCJENJUJE » Age of Mythology

Atraktivna demonstracija transformacije iz 2D-a u 3D. Samo za fanove serijala, doduše

80

POSEBNO IZDVAJAMO/TEKST

Iako prikaz svih opcija na ekranu može zbuniti početnika, valja obvezno paziti na bodove ostalih igrača

INFOBOX

Civilization 3 Play The World

PROIZVOĐAČ ■
Firaxis

IZDAVAČ ■
Infogrames

MIN. KONFIGURACIJA ■
P2 300 MHz, 32 MB RAM videokartica

NAŠA PREPORUKA ■
P2 500 MHz, 64 MB videokartica

MULTIPLAYER ■
Internet, LAN, hotseat

WWW IGRE ■
www.civ3.com

ALTERNATIVNO

- **CIVILIZATION 3**

Ako vas ne zanima skupno igranje.

- **SID MEIER'S ALPHA CENTAURI**

Malo drugačiji stil na malo drugačijem terenu.

CIVILIZATION 3 PLAY THE WORLD

Najbolja strategija na poteze konačno i u multiplayeru

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

Ako ste *Civ*-fanatik, ovo ste čekali još otkako je izašao treći nastavak Sid Meiereova *Civilizationa*, koji nažalost nije ponudio opciju multiplayer igranja, pa doista možemo reći da je to najvažnije poboljšanje što ga ova igra donosi, dok su nove civilizacije, jedinice i građevine samo šlag na torti.

Radarski tornjevi mogu biti presudni

Konkvistadori su najzanimljivija nova jedinica

Nove civilizacije pretežno spadaju među barbarska plemena

ZAČINITE STRATEGIJU

Naravno da nova plemena, od kojih svako dolazi s originalnom jedinicom, nude priliku za razvijanje novih strategija igre, no to nije sve. Dvije dodatne jedinice dostupne svima - srednjovjekovno pješaštvo i gerilski borci - potpuno mijenjaju strategiju u srednjovjekovnom i ranom industrijskom razdoblju. Nove smjerove otvaraju i radarski tornjevi i isturene baze koje možete izgraditi: naime, omogućuju vam nadgledanje udaljenih područja ili pak donose bonuse kad se borite u njihovoj blizini. Nešto manji utjecaj na način igre imaju aerodromi, koji će razveseliti ljubitelje zračnih napada, a ono što posebno pohvaljujem je činjenica da i AI koristi nove objekte i jedinice, što znači da će i iskusni igrači dobiti novi izazov. Početnike će razveseliti ikone za sve akcije koje jedinica može obaviti u nekom trenutku, što smanjuje potrebu za pamćenjem *shortcutova*. Usto, PTW sadrži sva unaprjeđenja iz različitih *patcheva* za *Civ 3*, kao i dodatna poboljšanja (pomicanje više jedinica odjednom, *rally* točke, automatsko bombardiranje i nov, objedinjen način korištenja špijunaže i diplomacije), čime je igra dodatno ispolirana, a i dobila je na brzini. Nažalost, u odnosu na original, *PTW* donosi samo tri nove građevine (dvije za poboljšanje komercijalne proizvodnje grada i jednu za poboljšanje obrane) te jedno novo čudo - Internet.

"CIVILIZATION U MULTIPLAYERU - PRAZNICI POČINJU!"

IGRAJTE GRUPNO

... kako to kaže cura s reklame. Multiplayer je, naravno, glavna stvar u *PTW-u*. U bezbroj varijacija. Možete igrati obični *hot-seat*, razmjenjivati poteze e-mailom ili igrati standardnu igru u mreži - samo što je sve to sporo. Zato je tu nov način igranja, bez poteza, koji značajno ubrzava igranje, "kažnjava" igrače koji gube vrijeme na detalje i tjera vas da se usredotočite samo na bitno. Vrlo su zanimljivi i novi načini pobjede - skupljanje bodova osvajanjem protivničkih gradova ili krađom princeze ili eliminacija ubijanjem protivničkih kraljeva. Jedna varijanta Eliminationa čak potpuno uništava cijelu civilizaciju čim izgubi prvi grad - manja realnost, ali znatno veći rizik, zar ne? Uz razne načine igre, možete dvostruko ubrzati razvoj i proizvodnju, što ubrzava igru, a promjenjivi su i drugi parametri o kojima ovisi pobjeda ili poraz. Ukratko, *Civilization PTW* možete igrati na hrpu načina, pa vam je možemo preporučiti kao jednu od cjelovitijih igara u kojoj ćete naći materijala za dugotrajno igranje. Ovo definitivno nije sitni *addon*! ■

HACKER OCJENJUJE » Civilization 3 Play The World

Klasik je dobio dodatne opcije. Zašto ne prije?

75

POSEBNO IZDVAJAMO/RAZLIČITE NAČINE MULTIPLAYER IGRANJA

Odsimulirane su i atmosferilije

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

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

Kada tvorac najboljeg zrakoplovnog simulatora po treći put krene u borbene vode

Jadni su ovo dani za simulacije kad na godinu dobijemo svega dva-tri (ako i toliko!) dobra naslova. Stoga se svaki uradak ovog nekoć poštovanog žanra mora dočekati s dužnim poštovanjem i o njemu saznati sve što se saznati može. Tako nam je evo nakon duge suše pod nož došao Microsoftov *Combat Flight Simulator 3*. I što reći? Da je najbolja simulacija Drugog svjetskog rata u povijesti PC-igara? Nažalost nije, sa svojim početničkim greškama teško da ga se uopće i može svrstati u vrh...

BOJIŠTE - EUROPA

Radnja je ovaj put smještena u kontinentalnu Europu, gdje pratimo događaje od 1943. pa nadalje. Konačno su u opticaju najvrelija "ratišta" Drugoga svjetskoga rata pa sadržaja i najrazličitijih krajolika sigurno neće nedostajati. Kada pokrenete igru, dočekat će vas bogat izbornik u kojem ćete odabrati pregršt samostalnih misija ili dinamičku kampanju (da,da!). Od misija se posebno ističu one za vježbanje i upoznavanje s osnovnim zakonitostima borbenog letenja, ali i neke povijesno autentične. Što je najslađe, tu su i "što bi bilo kad bi bilo" scenariji, gdje uglavnom letite u "najmodernijim" mlažnjacima skraja rata, koji nisu stigli odigrati svoju ulogu u tom velikom srazu. Jasno, najvažniji dio je velika kampanja, koja po prvi put unosi neke značajne novine. Spomenusmo da je dinamička, što bi značilo da će od vaših uspjeha ili neuspjeha ovisiti ishod cijeloga rata. Aha, zaigrat ćete kao Amerikanac, Britanac ili Nijemac, što znači da ćete na strani saveznika učiniti sve kako biste srušili Hitlerovu "tvrđavu"

INFOBOX

Combat Flight Simulator 3

PROIZVOĐAČ ■
Microsoft

IZDAVAČ ■
Microsoft

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

NAŠA PREPORUKA ■
Athlon 1800+, 512 MB, 32 MB 3D

MULTIPLAYER ■
modem, NET, LAN

WWW IGRE ■
www.cfsinsider.com

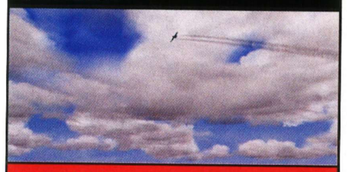
ALTERNATIVNO

- **IL-2 Sturmovnik**
Pogledajte kako to rade Rusi. Igra za pet!
- **Janes WW2 fighters**
stara koka, dobra juha. Eh, gdje su ti dani?

Realno simuliranje oštećenja, nije li?

Gasp!

IZDVAJAMO / OBLACI



Volumetrijski, potpuno 3D i, jednostavno rečeno, fotorealistični. Što još mudrovati, nego konstatirati da su ovo najbolji i najveličanstveniji oblaci IKAD i da će vam, osim za napasanje očiju, poslužiti i kao taktički element skrivanja i zračnog nadmudrivanja. Jednostavno FENOMENALNO!

TEREN

Kao što vidite, i ovdje postoji hrpa građevina i, hvala Bogu, konačno je uklonjen onaj stari problem "ispraznosti" grafike pri letu na malim visinama. Posebno je zgodno to da su, u najboljoj Flight sim maniri, sve geografske odrednice odsimulirane na osnovu satelitskih snimki, a veliki gradovi poput Berlina, Pariza, Londona i sl. čak su dostigli razinu detaljnosti jednog Flight sima 2002.

"NEUVJERLJIV OSJEĆAJ LETENJA UVELIKE ĆE SMANJITI VAŠE CFS3-ISKUSTVO"

Europu, a ako se pak odlučite za sile osovine, scenaristička sloboda omogućit će vam odbijanje invazije na Normandiju i izvođenje protudesanta na Veliku Britaniju. U svakom slučaju, kampanje završavaju osvajanjem Berlina ili Londona, što je jedan krasan primjer primjene alternativne prošlosti u službi čiste i maštovite zabave! Glavni je dio kampanje zapravo velika karta podijeljena na kvadratiće koji se nalaze na liniji fronte. U svakom od njih možete obaviti nekoliko ponuđenih vam misija, a ovisno o vašem uspjehu ili neuspjehu, pomjerat će se i samo bojište. Tako primjerice na jednom morskom kvadratu možete odabrati uništavanje brodova, patroliranje i slično, dok na kopnu možete uništavati tenkove, konvoje, mostove i, što je posebno bitno, proizvodne centre, koji su najvažniji za pobjedu ili poraz u ratu. Uspješnim misijama prikupljate tzv. *prestige* bodove, koje možete potrošiti na kopnenu ofanzivu koja jače pomiče liniju fronte, i na *skill* bodove (RPG- element!), koji pak poboljšavaju vaš vid, zdravlje i otpornost na G-efekt. Bogato, moćno i razgranato...

PAPIRNATI ZRAKOPLOVI

A kad konačno sjednete u svoj zrakoplov koji vam je doista bilo teško izabrati između 18 ponuđenih tipova u gotovo 30-ak varijanti (*spitfire*, *meseršmiti*, *mustanzi*, veliki bombarderi itd.), malo ćete se razočarati. Zašto? Zato što *CFS3* radi u engineu iz *Flight Simulatora 2002* koji sasvim lijepo funkcionara u simulatoru civilnog leta, ali nema dovoljno snage i poletnosti za prikazivanje borbenih manevara. Problem je u hardverskim zahtjevima, ništa tragično, ali smo se jednostavno naviknuli na potpunu glatkoću u *Sturmovniku*! Nadalje, iako ove slike izgledaju impresivno, teksture ponekad djeluju zamuljano, a ni elevacija terena nije jača strana spomenutog enginea. Sve drugo vidjeli ste i u *Flight Simulatoru*, tj. hrpetine drveća, kućica i ostalih građevina, stoga igra fino izgleda kako sa visine, tako i iz brišućeg leta, što je zapravo njezin primarni dio. Modeli zrakoplova su jednostavno savršeni pa tu nema prigovora; gotovo svaki dio je odvojiv pa će pod naletima metaka reći zbogom ostatku trupa i otpočeti svoj zadimljeni put prema nepraštajućem tlu poštujući sve zakone fizike! Kokpiti su tako-tako, a svi ostali efekti na razini (vatra, dim, flakovi, prašina i voda od udara metaka). No, dodatne probleme predstavljaju njihove letne značajke. Istina, odsimulirane su sve fore poput *stallinga*, *torque* efekata, otežanog upravljanja nakon oštećenja, a i razlika među njima je i više nego primjetna. No, ponašaju se kao da su od papira, tj. prilikom leta nećete imati osjećaj LETENJA, a bogme ni TEŽINE. Jednostavno klize po zraku bez neke veće zainteresiranosti i one razine uvjerljivosti kakvu smo vidjeli u jednom (opet!) *Sturmovniku*, gdje bi i najmanji potez joystickom odmah prostrujao kroz vašu ruku i dotakao vam već ionako nadraženu svijest. Ondje je i samo polijetanje zahtijevalo određenu vještinu, dok ovdje samo nabijete gas, otpustite kočnice, i to je to (kakvi *flapsovi*!). Stvar malčice spašava *force feedback*, ali se i s njim čini kao da upravljate letećim tanjurom, a ne limenom kantom od prije pedesetak godina. Sama je borba prilično zabavna pa će *dogfighti* pružiti pravi užitak nadmudrivanja i laganog rasijecanja trupa, a mitraljiranje i bombardiranje još i više. No kako rekoh, nedostaje onaj moćan osjećaj LETENJA i apsolutne ovisnosti igre o vašim kontrolnim *inputima* pa sve brzo gubi čar. Stoga čak ni bogata kampanja, popraćena solidnom (i prilično zahtjevnom) grafikom, ne može trajati vječno. Jedno je jasno, *CFS3* je nemjerljivo bolji od svojih prethodnika, ali ne i od same konkurencije. ■

PLUS

- oblaci
- dinamička kampanja

MINUS

- neuvjerljiv osjećaj letenja
- zahtjevna grafika
- opća sterilnost igre

Ma vidi oblake, ma vidi avion!

HACKER OCJENJUJE » Combat Flight Simulator 3

Divna grafika i, nažalost, sterilna simulacija

75

POSEBNO IZDVAJAMO/ODLIČNA DINAMIČKA KAMPANJA

Gužva pred vratima

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

NHL 2003

NHL-serijal nije nikad razočarao pa tako ni ove godine, no ipak, postavlja se pitanje trebaju li strastveni poklonici igre baš svake godine odvajati novac za novo proširenje?

Pak u letu točno prema kameri, oprez!

Kad bismo usporedili broj ljubitelja ove igre s brojem ljubitelja pravog hokeja (barem u Europi), vjerujem da bismo došli do zanimljivog zaključka da je prvih neuporedivo više. Kao mali s ocem sam često posjećivao klizalište na Šalati. Čaj, sendviči, deka i naravno "Cik-cak Medveščak!" Bile je to davnih osamdesetih. Istina, nije to bio NHL, ali bilo je sve samo ne dosadno. Medveščak - Jesenice, to je bio derbi. Danas, petnaestak godina poslije, više ne idem na utakmice. Zašto? Sport je općenito u drugom planu u Lijepoj našoj, pa je tako i hokej daleko od onog što je nekoć bio. S druge strane, oni koji nikad nisu vid-

"PALICU ILI TIPKOVNICU U RUKE. I NA LEDU MOŽE BITI VRUĆE"

INFOBOX

NHL 2003

PROIZVOĐAČ ■
EA Sports

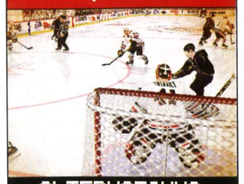
IZDAVAČ ■
Electronic Arts

MIN. KONFIGURACIJA ■
P2 500, 128 MB, Voodo 3

NAŠA PREPORUKA ■
P4 1.5, 256 MB, GeForce 2 Ti

MULTIPLAYER ■
LAN, modem, Internet

WWW IGRE ■
www.easports.com



ALTERNATIVNO

• **NHL xxxx**
Jednostavno bez prave konkurencije već godinama.

IZDVAJAMO / MENADŽERSKI DIO

Osim akcije na ledu, možete se okušati i na klupi. Prošlogodišnji je *NHL* donio tzv. *franchize* mod koji vam je omogućio vođenje momčadi kroz sezonu. Osim momčadi američko-kanadske profesionalne hokejaške lige, *NHL 2003* vam nudi mogućnost vođenja reprezentacija. Na raspolaganju su vam svi važniji elementi jedne dobre menadžerske igre: odabir igrača i taktike, iscrpne statistike, mogućnost kupnje i zamjene igrača i dr. Naravno, prave menadžerske igre su još uvijek ispred ovakvih hibrida, no ipak treba pozdraviti i ovu novoponuđenu mogućnost koja će, nadamo se, napredovati iz godine u godinu.

Kakva tučnjava, u modi je davljenje

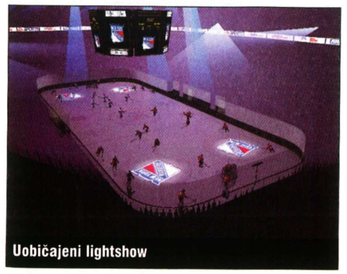
jeli ni sekundu tog sporta čak ni na televiziji strastveni su igrači NHL-serije igara. Čudno ili ne, procijenite sami. U svakom slučaju, "prvooptuženi" je EA Sportsov *NHL*. Ne, ne, ništa od uvodnog filmića. Sve što ćete dobiti su NHL-ove zvijezde, koje će doklizati do kamere i reći: "EA Sports! It's in the game." Blago rečeno, mogli su se i malo više potruditi. Nema ništa bolje od dinamičnog uvoda koji bi vas trebao "nabrijati" na igru. No što je, tu je. Kao što ćete odmah uočiti, i sučelje je znatno izmijenjeno - činit će vam se kao da ste na kakvoj web stranici, a ne u izbornicima igre. Dakako, moramo pozdraviti tu promjenu ako ni zbog

"PRAVA POSLASTICA ZA LJUBITELJE VIRTUALNOG HOKEJA"

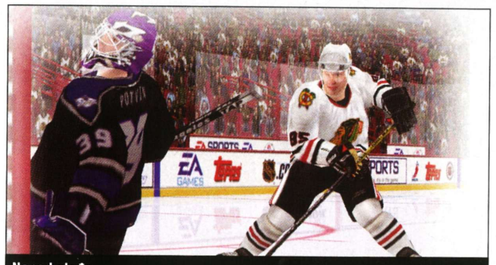
čega drugog, a ono zbog toga što se znatno brže dolazi do željenih informacija, koje su sada i preglednije.

ICE, ICE BABY

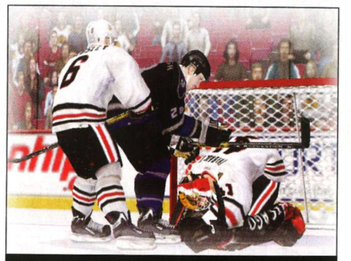
Mogućnosti igranja su standardne. Na raspolaganju vam je odigravanje cijele NHL-sezone, tzv. *franchize* mod koji vas smješta u menadžersku stolicu, te naravno brze utakmice. Bacimo se odmah na stvar, odnosno na led. Standardni je uvod u utak-



Uobičajeni lightshow



Napad sleđa



Gužva pred vratima

micu sada dopunjen svojevrsnim oblačićima pomoću kojih se prisjećamo nekih akcija iz prošlih susreta momčadi koje nastupaju. Sve je spremno za početak. Prvo što ćete primijetiti je da se pak više ne lijepi za igrače, čime je, dakako, otežano njegovo vođenje, a samim je tim i sve znatno realističnije nego prije. I sam se vratar ponaša realnije, a i svestraniji je. Dakako, kao i svake godine, nešto je i izbačeno. Ovaj put ostali smo bez mogućnosti klizanja unatraške, no vjerujem da ćete se složiti kako je riječ o ne baš pretjerano korištenoj opciji. *NHL 2003* nam donosi i nove poteze, tzv. *dekove*. Osam novih *dekova* omogućit će vam da izborite bolju poziciju prije samog udarca prema vratima, te tako lakše prevarite čuvara mreže. Isti će vam poslužiti i u zaobilaženju protivničkih igrača.

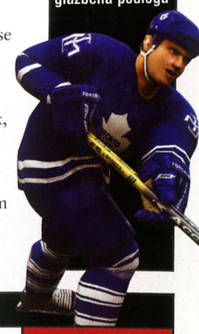
NA LEDU

Za one koji vole da se protivnik prilagođava njima, a ne obratno, postoji poseban izbornik gdje će ga moći prilagoditi svojim mogućnostima i željama, i to do najsitnijih pojedinosti. Na raspolaganju su vam četiri segmenta, klizanje, dueli, pasing igra i pucanje te ponašanje paka, a svaki od njih nudi po pet skala koje vam omogućuju da reakcije igrača doista podesite onako kako vam najviše odgovara. Pitanje je jedino koliko ste voljni "igrati" se s tim brojnim opcijama. Dakako da će to uvelike ovisiti i o vašoj vještini. Početnici će vrlo brzo shvatiti osnove, dok će onim naprednijima najteži od četiriju klasičnih nivoa predstavljati doista pravi izazov. Ako vam ne ide, uvijek se možete upustiti u boksački okršaj ili slučajno razbiti staklo, pogotovo ako igrate u gostima.

I online podrška je također tu, s obiljem opcija te šezdeset dana besplatnog online igranja. Možete stvoriti svoju online momčad s kojom ćete onda pokušati ostvariti virtualnu karijeru suprotstavljajući se igračima s druge strane žice. Grafički prikaz je standardno na visokoj razini. Teksture na igračima, dvorana, osvjetljenje... ma sve je doista prekrasno. No ipak, ne možemo govoriti o nekom velikom napretku u odnosu na prošlogodišnju inačicu. Strastveni ljubitelji virtualnog hokeja i oni koji se prvi put susreću s njim trebali bi nabaviti ovu igru. Ostatak će možda, unatoč visokoj ocjeni, ipak radije pričekati 2004. godinu. ■

PLUS
- autentičnost
- realističnost

MINUS
- malo novina
- iritirajuća glazbena podloga



HACKER OCJENJUJE » NHL 2003

Najbolji ostaje najbolji

90

POSEBNO IZDVAJAMO/KONSTANTNOST

"Ubij ga nježno, ubij ga tiho"

Čahure u zraku, pištolji prazni, a zid krvav

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

HITMAN 2

Minute sporo prolaze u iščekivanju, a onda - prasak. Tjelohranitelji skaču na noge i traže otkud je došao, a vama je jedino na pameti što prije nestati, daleko

Tko je prava meta?

Nakon što je otkrio svoje podrijetlo te ubio onoga tko ga je stvorio i osudio na takav život, 47 se povukao u samostan na Siciliji. Njegov ubilački pohod osigurao mu je značajan novčani iznos, koji je nesebično poklonio Crkvi da bi mogao spokojno uživati u asketskom životu na koji se sam odlučio. Osim što se brinuo o povrću i cvjetnim ukrasima u samostanu, dane je ispunjavao i filozofskim raspravama sa svojim prijateljem svećenikom. Nažalost, talenti koje on ima danas su vrlo traženi u svijetu pa njegovo skrovište nije dugo ostalo tajno. Lokalni mafijaški *boss* zaključio je da vjerojatno ima onih koji bi ih itekako dobro platili, stoga je oteo svećenika ne bi li tako ucijenio 47. A on se, u želji da pomogne prijatelju, okreće svojim starim talentima te traži pomoć Agencije i svoje veze ugodna glasa, Diane. Oni mu je pružaju, ali ne besplatno. Malo-pomalo biva uvučen u svijet u kakvom je živio i prije. Možda radnja igre nije za film koji pretendira na Oskara, ali služi svrsi. Na prvi se pogled čini da je grafika

"SVAKU MISIJU MOŽETE PRIJEĆI NA NEKOLIKO RAZLIČITIH NAČINA"

Hitmana 2 vrlo slična onoj iz prvog dijela. Naime, riječ je o istom engineu koji je IO Interactive koristio i za prvi dio igre, *Glacier*. Naravno, novo je izdanje znatno poboljšano zbog pojačanja koja su u skladu s rastom performansi današnjih računala. Originalni *Hitman* je izgledao izvrsno, stoga ni drugi nastavak ne zaostaje za svojim suvremenicima. Za pohvalu je dobra optimiziranost enginea, zbog čega će vam sva učitavanja biti brza, a i igra će se vrlo dobro pokretati i na ponešto starijim strojevima.

SAVE GAME

Najveća i svakako najvažnija novina u *Hitmanu* je postojanje *save game* opcije unutar jedne misije. Mnoge je igrače odbila težina prvog nastavka, a još kada znamo da se u slučaju pogibije, nivo morao igrati ispočetka, valja priznati da doista nije bio za one tanjih živaca. A i zanimljivost same igre je opadala jer je dolazilo do čestog ponavljanja istih radnji, što svima dosadi. Ovdje je situacija posve drugačija. Naravno, da sve ne bi bilo prelagano, igru ne možete sačuvati bezbroj puta nego je to ograničeno, primjerice na 7 puta kad igrate na normalnoj razini težine. Osim anuliranja življenosti i ponavljanja istih radnji, *save game* vam omogućuje iskušati više načina prelaženja jedne misije, po čemu je *Hitman* poznat. Uvijek možete izabrati nekoliko pristupa koji variraju od *Kill'em All* metode do iznimno učinkovitog skrivanja i šuljanja da bi se broj žrtava smanjio na minimum. Po završetku misije bit će vam prikazane statistike i dana ocjena vašeg pristupa, koja varira od *Silent Assasina* do *Mass Murderera*. Tiho ubijanje klavirskom žicom i uzimanje žrtvine odjeće ostali su zaštitni znak *Hitmana*, s tom razlikom da čak ni s odgovarajućom odjećom ne možete baš raditi što vas je volja. Svako trčanje izaziva sumnju, baš kao i približavanje stražarima, koji ipak shvate da ćelava tetovirana glava nije njihov frend s kojim kartaju belu dok nitko ne nadgleda.

NOVAC NE KUPUJE ORUŽJE

Svijet se nije toliko promijenio da 47 ne bi bio plaćen za posao koji obavlja, ali više ne mora kupovati oružje za misiju nego će ga Agencija ostaviti na označenom mjestu na karti. Čuvanjem tog oružja i krađom od svojih žrtava 47 obogaćuje svoj arsenal u straćari na Siciliji pa ako prosudi da ga Agencija neće odovarajuće opremiti za zadatak, može uvijek posegnuti za vlastitim rješenjem. Oprez, izgubite li oružje tijekom misije, ono je zauvijek izgubljeno. Ljubitelje oružja zanimat će podatak o postojanju čak 35 vrsta, i to od kuhinjskog noža preko jurišnih pušaka do futurističnih snajperskih pušaka. Pištolji, revolveri i strojnice su također uračunati.

Nikako ne smijemo zaboraviti na glazbu, koja je ovdje vrlo važan element. Obično ste navikli pustiti je dok ste u izbornicima, a tijekom same igre isključiti, pogotovo u igrama poput ove. No, ovaj put to nikako nemojte učiniti. Naime, izvodi je Simfonijski orkestar iz Bukurešta sa zborom pa će cjelokupan ugođaj što ga pruža radnja, grafika i misterioznost glavnog lika biti dodatno pojačan zahvaljujući upravo njezinoj kvaliteti. Kao i u prvom nastavku, prilagođena je dijelu svijeta u kojem se nalazite, znači u Rusiji će zvučati ruski, u Aziji azijski. EIDOS najavljuje čak izlazak CD-a sa soundtrackom iz igre. ■

INFOBOX

Hitman 2

PROIZVOĐAČ ■
IO Interactive

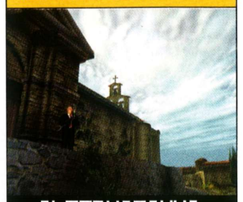
IZDAVAČ ■
EIDOS

MIN. KONFIGURACIJA ■
P2 450, 128 MB, 32 MB

NAŠA PREPORUKA ■
800 MHz , 256 MB, GeForce 2

MULTIPLAYER ■
nema

WWW IGRE ■
www.hitman2.com



ALTERNATIVNO

- **Hitman: Codename 47**
  Naslov koji nije nužno odigrati, ali ćete se lakše uživjeti u radnju
- **Max Payne**
  Malo više akcije, ali jednako snažan glavni lik.

Bježanje na sve načine

IZDVAJAMO / PODATAK VIŠE

Iako je riječ o igri iz trećeg lica, koja kao takva izvrsno funkcionira, u ovom je nastavku omogućeno igranje iz prvog lica pritiskom na tipku F1. Novim će se igračima to možda učiniti vrlo zgodnim, ali veteranima prvog dijela to jednostavno nije to. *Hitman* se igra iz trećeg lica i tek tada pokazuje svu svoju raskoš. Osim toga, iz prvog lice ne možete varati i viriti iza ugla, a da ne izložite glavu pogledima i metcima.

Šuljanje kroz kanalizaciju bitan je element igre

Pucanje na ulici nije preporučeno

Svaki je početak težak

PLUS

- količina oružja
- više načina prelaženja misije
- atmosfera dodatno pojačana glazbom

MINUS

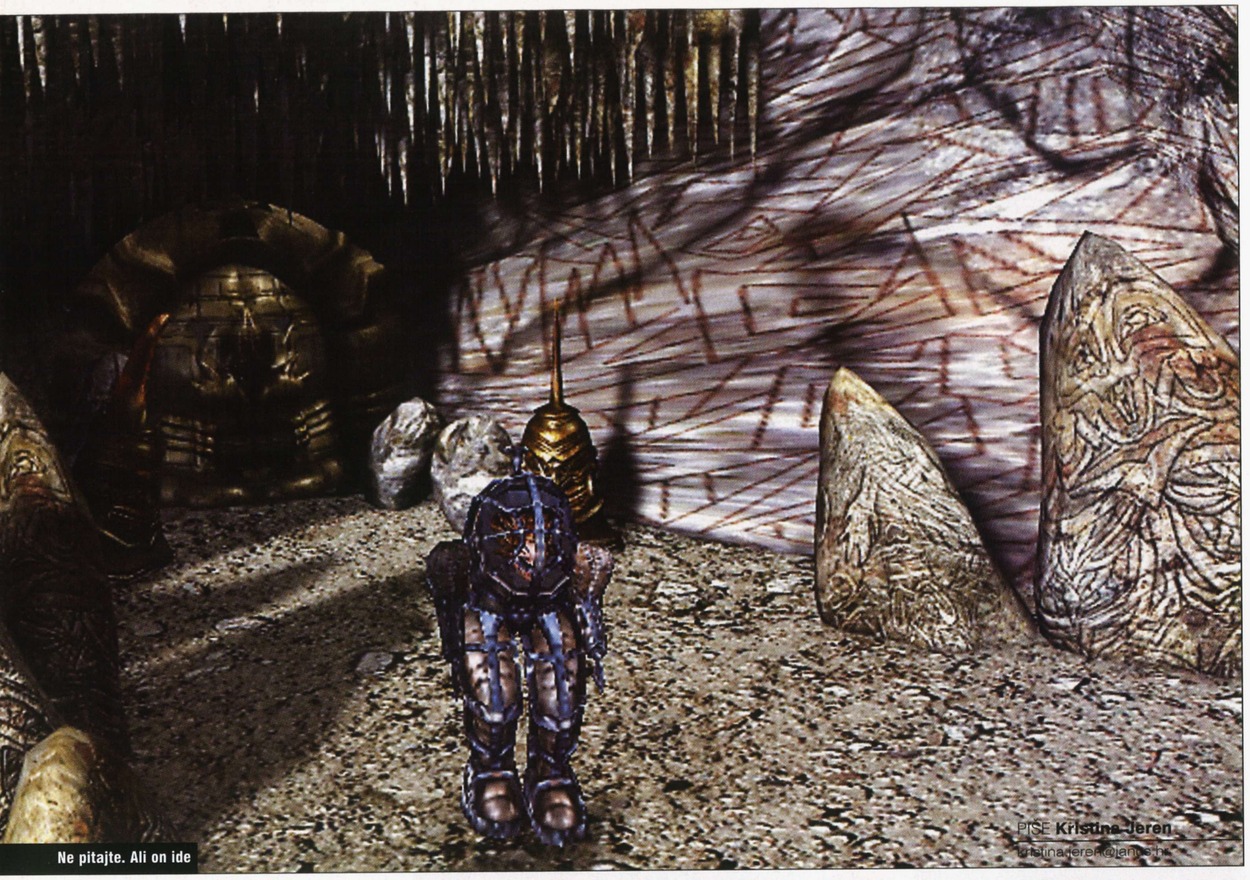
- manje nelogičnosti kod AI-a protivnika

HACKER OCJENJUJE » Hitman 2

Prolaženje misija na više načina vrlo je zabavno

89

POSEBNO IZDVAJAMO/BITI BRZ OVDJE NIJE DOVOLJNO

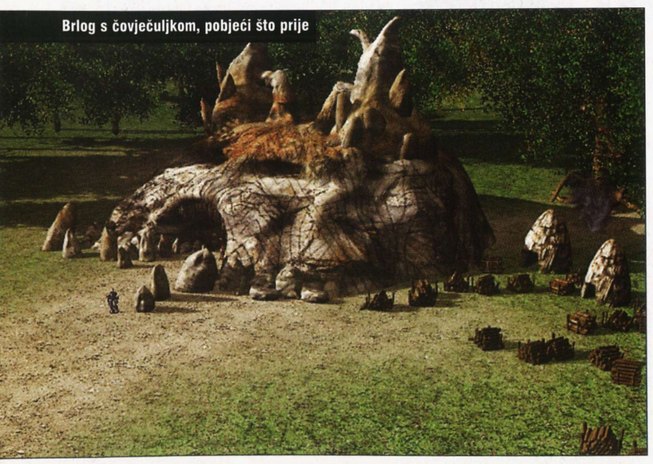


Ne pitajte. Ali on ide

PIŠE **Kristina Jeren**
kristina.jeren@jamesh.hr

RING 2: TWILIGHT OF GODS

Arxelovci su se ponovno bacili na posao i proizveli još jednu avanturu, a svi dobro znamo što se događa kod masovnih produkcija



Brlog s čovječuljkom, pobjeći što prije

Priča ide otprilike ovako: postoji jedan prsten koji drži u ravnoteži sile koje vladaju svjetovima bogova, ljudi, patuljaka i divova osiguravajući mir, blagostanje i sve ono dobro u ovakvim pričama pa je čak i Wotan, najveći među bogovima, pod njegovom kontrolom (navodno je i Tolkien našao inspiraciju u toj legendi). U prvom nastavku radnja je pratila događaje oko njegova nestanka (točnije, bio je ukraden) i oko toga kako je Wotan morao prokleti svoju omiljenu ćercu, Walkyrie Brünehildu, jer je htjela zaštititi Siegmunda, ljudskog heroja koji se, eto bolesnika, zaljubio u rođenu sestru Sieglinde. Drugi nam nastavak donosi nove doživljaje perverznog Siegfrida, o tome kako je našao prsten, kako je Brünehildina izdaja prouzročila pad svijeta bogova... legendu o slavi,

INFOBOX

Ring2: Twilight of Gods

PROIZVOĐAČ ■
Arxel Tribe

IZDAVAČ ■
Arxel Tribe

MIN. KONFIGURACIJA ■
P2 300, 128 MB RAM, 16 MB videokartica

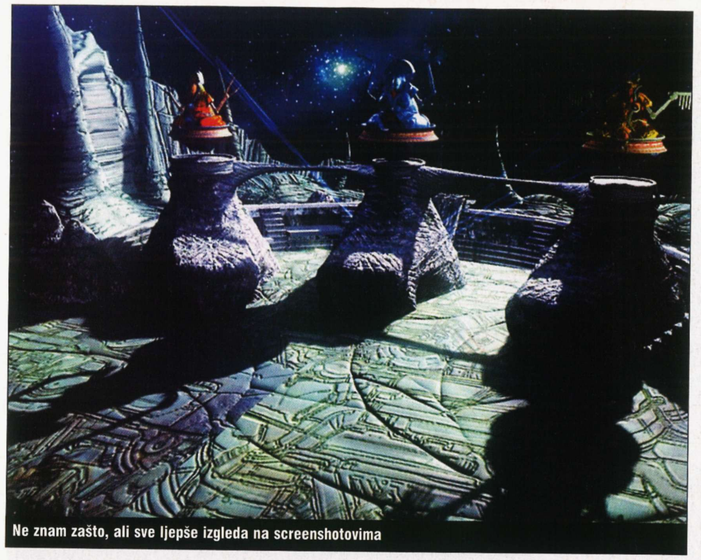
NAŠA PREPORUKA ■
P3 600, 256 MB RAM, 64 MB videokartica

MULTIPLAYER ■
nema

WWW IGRE ■
http://ring2.arxeltribe.com

ALTERNATIVNO

- **SYBERIA**
Jedina novija avantura koja zaslužuje pozornost iole ozbiljnijeg i zahtjevnijeg igrača takvih igara.
- **GRIM FANDANGO**
Ako još niste, ovu igru jednostavno mooooorate igrati.



Ne znam zašto, ali sve ljepše izgleda na screenshotovima

Baš sam se vratio sa snimanja eksplicitnog filma

IZDVAJAMO / MISTERIJ ZVAN INVENTAR

Evo kako je nepostojanje inventara objasnio Stephen Carričre iz Arxela: "Željeli smo stvoriti fluidnu i izravnu igrivost reduciranjem inventara koji bi igrače odvraćao od same igre. Nikad se nećete naći s nepotrebnim predmetima u inventaru, nego će se oni pojavljivati logički, ovisno o situaciji u kojoj se nalazite, i najčešće ćete sve potrebno nositi u ruci." Ideja je čak i dobra, ali realizacija je ostala daleko od toga. Što može biti i dobro, ako ste sadist i volite bezglavo trčati po imaginarnim krajolicima <:-/.

djetetu koje ne zna za strah, nosi mač, bla bla... i sve to s Wagnerovom slavnom operom u pozadini. Priča je u redu, stoga pogledajmo gdje je sve pošlo krivo.

PRIJEVARA U DVA ČINA

U najavama igre bilo je, naravno, mnogo razbacivanja *fancy* pojmovima, o tome kako će igra biti dizajnerski posebna i autorski prepoznatljiva (tu zasluge preuzima francuski dio tima Phillipe Druillet), ali valja priznati da to baš i nije tako, za mene su *Neverhood* ili

"AKO STE AVANTURIST U APSTINENCIJSKOJ KRIZI, POTROŠITE MALO VREMENA NA RING 2, ALI NE OČEKUJTE NIKAKVO PROSVJETLJENJE NI ISPUNJENJE"

Grim Fandango igre za koje bi se moglo reći takvo što. Istina, predrenderirane scene izgledaju sasvim solidno, trodimenzionalni likovi nisu za baciti (dobro, o polugolom glavnom liku dalo bi se diskutirati), ali sve zajedno opet izgleda prosječno. Iako je u jednoj avanturi doista iznimno bitan vizualni dojam, cijelu ovu prosječnost mogli bismo progutati kad bi ono glavno bilo napravljeno kako treba, tj. kad bi igrivost bila dobra. No nažalost, ništa ni od toga. Jako sam se trudila u igri otkriti onaj zanos kojim toliko pršte najave developera, inteligentne zagonetke koje prate priču, fluidni *gameplay* i sve ostale gluposti kojima nam pune uši, ali na kraju dugotrajne i naporne potrage naišla sam samo na idiotsko sučelje koje gotovo u cijelosti ignorira miša i za sve radnje (kretanje, upotrebljavanje predmeta..) koristi tipkovnicu, te na nepostojanje inventara, što će reći da u određenom trenutku sa sobom možete nositi samo 1 (slovima: jedan) predmet, a budući da se one "inteligentne i s pričom povezane zagonetke" svode na "pokušaj svaki predmet koji vidiš upotrijebiti na svemu što ti je u blizini", igranje ubrzo postaje prilično frustrirajuće. Nakon nekog vremena zateći ćete se kako uzimate jedan po jedan predmet i pokušavate otvoriti neki prolaz, da bi nakon dvadesetak minuta bezuspješnog pokušavanja odustali i s neobičnim gušt-tom prionuli obavljanju kućanskih poslova za koje ste upravo shvatili da mnogo više oplemenjuju vašu gejmerskupsihu. Čak i vaša metamorfoza na samom početku igre iz polugolog dječaka oklopljenog nekakvom željezarijom u polugolog dječaka umjesto da predstavlja gušt, samo smeta ukupnom dojmu jer dokle god ste u tom oklopu, jako ste spori, ne možete ni skakati, a kako se nalazite u društvu pomahnitalog čovječuljka koji puno i iritantno priča, tjerajući vas da napravite neki posao koji vam baš i nije najjasniji, onako glomazni i gotovo nepokretni tumarate uokolo dok ne shvatite blesavo sučelje i pokrenete nekakvu puhalicu, na što će se tek mali debeljko rasrditi na vas, ali umjesto da se razbacuje maštovitim psovkama, on stalno ponavlja desetak riječi... Dakako, frustracije tu ne prestaju. U vašim beskonačnim istraživanjima krajolika bit ćete jako razočarani kad shvatite da mogućnost skakanja koju ima jadni Siegfried gotovo uopće nije upotrebljiva - jadno nedonošče ne može skočiti čak ni na prepreku od pola metra (po mojoj slobodnoj procjeni, u omjeru s njegovim skladnim tijelom), pa ćete je kao kakav debil morati zaobilaziti. Svi smo svjesni da posljednje godine baš i nisu zlatno doba avantura, ali to ne znači da ćemo spustiti svoje kriterije i progutati baš svaku avantura-wannabe izmišljotinu. *Ring 2*, nažalost, moramo svrstati u tu tužnu kategoriju. ■

Kozmos-Buda koji levitira. Beware!

PLUS
- vizualni stil
- otkačenost
- originalnost

MINUS
- otkačenost
- nejasne zagonetke
- nezgodno sučelje

HACKER OCJENJUJE » Ring 2: Twilight of Gods

Neintuitivno, nefluidno i ne baš igrivo

53

POSEBNO IZDVAJAMO/WAGNER NA SOUNDTRACKU

San svakog Hrvata :)

TOTAL IMMERSION RACING

PIŠE **Tibor Hitri**
tibor.hitri@janus.hr

Konačno jedna arkadna vožnja koja je baš to i ne pokušava biti više od toga

Kišni pogled iz kabine

Igra *Total Immersion Racing* stiže iz male, relativno nepoznate programerske kuće i vidi se da je rađena za konzole, a tek potom prebačena na PC, što ne mora biti nužno loše, u što smo se poslije mogli i sami uvjeriti. Odmah valja reći da je to prava arkadna vožnja koja se bavi Grand Tourismo autima (ima tu audija, BMW-a...) i nema apsolutno nikakvih pretenzija prodavati se za kakvu polusimulaciju. Dakle, igra za one kojima ne smeta malo slobodnija interpretacija voznog modela, a sudeći po *NFS*-serijalu, takvih nije malo.

SITNICE

Budući da sam već spomenuo da je igra prvo rađena za konzole, sigurno je prvo pitanje - kako izgleda? Pa, prilično dobro, ni po jednoj teksturi ne biste mogli zaključiti da je to konverzija. I modeli automobila su također detaljno i lijepo napravljeni, jedino što će, kada vozite s kamerom izvan auta, djelovati pomalo neproporcionalno veliko u odnosu na stazu, ali to ipak nije toliko izraženo da bi vas jako smetalo. Kad smo već kod tehničkih detalja, recimo odmah da je zvuk izvrsno napravljen, dok bi glazba mogla biti i nešto bolja. Zapravo ćete jedino po izbornicima vidjeti da je riječ o konverziji - naime, nemaju podršku za miš, a ime pak ne

"PRAVA ARKADNA TRKALJKA"

upisujete pišući po tipkovnici nego odabirete slova kao na konzolama. No, to su sitnice. Igra nam nudi nekoliko opcija, a uz standardni *single race*, tu su *time trial*, *challenge* te *career* mod. U *challenge* modu ćete morati svladati određene zadatke da bi vam se otključali brojni auti i timovi. U *career* modu ćete odmah na početku odabrati tim kojem ćete se pridružiti te s njime odvoziti prvenstvo od pet utrka, nakon čega možete napredovati u jače timove. Natjecanja su podijeljena u tri klase, od najslabije, GT, preko GTS-a do najjače, Pro. Sve tri utrku voze istodobno, ali ćete vi na stazi vidjeti samo vaše izravne protivnike. Staze po kojima ćete se natjecati su doista raznolike, uključuju i one poznate vam iz Formule 1 poput Monze, Silverstonea, Hockenheima... Ima tu još zanimljivih staza, primjerice po Americi, i treba dosta vremena da ih se sve detaljno uvježba.

VOŽNJA

A kakav je osjećaj igranja, tj. vožnje? Mogu samo reći: odličan. Naravno, ako očekujete simulaciju, razočarat ćete se, no ako vam to nije najvažnija stvar, zabavit ćete se. Vozni je model napravljen tako da ćete, kad ga jednom svladate, vrlo brzo voziti. Iako je arkadan, pruža dovoljno izazova i trebat će dosta truda da počnete postizati vrhunske rezultate. Jedino je šteta što nema oštećivanja auta, ali ako bolje razmislim, to je posve u duhu ove igre. Ja vožnje najradije igram s pogledom s prednjeg branika i doista se rijetko odlučujem za pogled iz kabine jer je najčešće loše napravljen. Ovdje to nije slučaj, svaka im čast, dobro su ga napravili. Što se tiče *setupa* auta, to je stvarno zanimljivo izvedeno. Mislim, možete i sami petljati po postavkama, a ako vam se ne da, jednostavno uključite *race engineera* i krenite na *practice*. Kako vi prolazite krugove, tako vam on namješta auto i prilagođava ga vašem stilu vožnje. Nakon svakog kruga nešto će vam reći, primjerice podesio sam ovjes, pokušaj sada malo jače kroz zavoje... Zahvaljujući toj opciji, *practice* postaje još važniji za uspješnu utrku. AI nije baš tako dobro napravljen, ali je zadovoljavajući. Protivnici će vas primjećivati na stazi i često vas napadati i udarati, ali AI svejedno ne oduševljava.

Za sam kraj sam ostavio ono najvažnije pitanje: je li igra igriva? Iznadprosječno, rekao bih. Jednostavno, čim sam je pokrenuo svidjela mi se. Zabavna je, a i svojim načinom otključavanja novih auta jednostavno vas tjera da je igrate dalje i dalje i dalje... Za svaku je pohvalu i brzo učitavanje igre. Naime, već sam se navikao da u većini vozačkih igara moram malo pričekati da se učita staza, a ovdje je to stvarno brzo. Jedini tehnički problem koji sam imao vezan je za *force feedback*. Kad bi ga uključio, igra bi se drastično usporila. Doduše, nisam imao prilike zaigrati igru s nekim drugim volanom osim s Guillemot Ferrari Force Feedbackom, pa ne znam je li to vezano samo uz taj model, ali je svejedno minus. Sve u svemu, ako volite arkadne vožnje, nemojte propustiti ovaj naslov. ■

INFOBOX

Total Immersion Racing

PROIZVOĐAČ ☐
Razorworks

IZDAVAČ ☐
Empire Interactive

MIN. KONFIGURACIJA ☐
P3 500, 128 MB RAM, 16 MB grafička

NAŠA PREPORUKA ☐
P3 800, 256 MB RAM, 32 MB grafička

MULTIPLAYER ☐
Split-screen

WWW IGRE ☐
www.empireinteractive.com

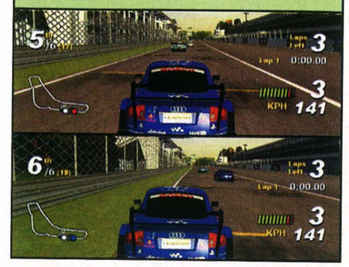
ALTERNATIVNO

- **NFS-serijal**
  Valjda najpoznatije arkadne utrke.
- **v8 ChallEnge**
  Polusimulacija, ali više arkada.
- **Toca**
  Ipak nešto malo ozbiljnija utrka.

S ovim bolidima ste stvarno brzi

IZDVAJAMO / MULTIPLAYER

Budući da je igra rađena za konzole, logično je da u sebi sadrži i *split-screen* način igranja udvoje. Ne znam, meni je to uvijek bio najdraži način igranja u društvu, no otkako je PC prevladao nad Amigom i ostalim kućnim računalima ta se opcija zadržala uglavnom na konzolama. Srećom i ova nam igra nudi tu mogućnost, doista je vrlo dobro napravljena i radit će bez imalo usporavanja. Bila bi velika šteta da je izostavljena, jer upravo zahvaljujući njoj igra nam nudi sate i sate igranja, samima, ali i u društvu.



Lijepih li auta...

Odličan je osjecaj igrati iz ove perspektive

Guranje je također sastavni dio igre

PLUS

- igrivost
- zanimljiv setup auta
- split-screen multiplayer

MINUS

- podrška za miš u izborniku
- AI
- force feedback

HACKER OCJENJUJE » Total Immersion Racing

Odlična arkadna utrka koja nudi sate dobrog igranja

80

POSEBNO IZDVAJAMO/SETUP AUTOMOBILA

"Zanimljivo, otkačeno, igrivo, ali i slabo izvedeno'"

Sva grafička ljepota Nomadovog svijeta

PIŠE **Goran Račić**
goran.racic@janus.hr

PROJECT NOMADS

Letenje po svijetu koji kao da je precrtan iz kakve ZF-knjige

Project Nomads će vas staviti u ulogu jednog od triju heroja - službene izjave kažu da ćemo biti u prigodi voditi pametnog Johna, snažnog Goliatha i lijepu Susie - a način na koji prolazite kroz igru trebao bi se razlikovati ovisno o tome koga odaberete. Trebao bi, ali u praksi nije tako.

Odmah na početku vaša će dva prijatelja postati zarobljenici zlih Sentinelsa koji su, usput rečeno, krivi za to što je planet odletio u zrak (ovaj je put doslovce bilo tako). Dakako, vaš je glavni cilj osloboditi ih te, kad ste već ondje, uništiti Sentinelse. Kako to nije nimalo laka zadaća, pod vašu će nadležnost biti stavljen jedan omanji lebdeći otok. Ništa veliko, tek nekoliko kvadratnih metara lebdeće zemlje.

Zanimljivo je znati da taj vaš otok ne samo da lebdi nego se može i kretati, pa ćete ga moći koristiti i kao prijevozno sredstvo. Dakako, u surovim vremenima kakva vas u igri očekuju nije pametno ploviti nezaštićen, stoga ćete na svojem otoku stvarati različite građevine. Bit će tu svega, od tvornica, elektrana i skladišta do onog nama najzanimljivijeg - topova.

INFOBOX

Project Nomads

PROIZVOĐAČ ■
Radon Labs

IZDAVAČ ■
CDV

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 450 MHz, 64 MB RAM, 3D-ubrzivač

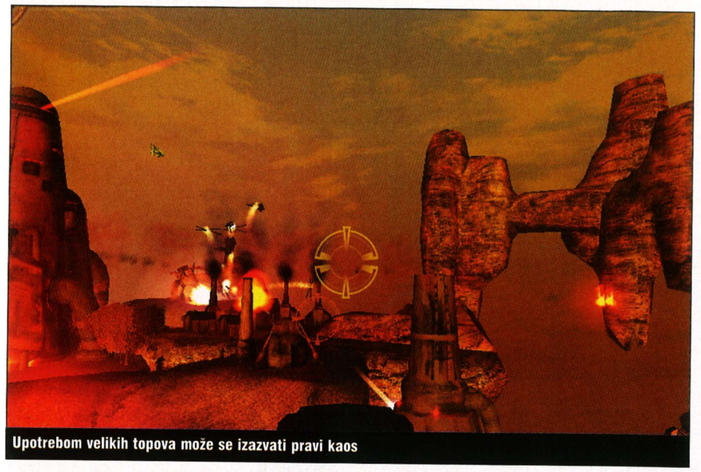
NAŠA PREPORUKA ■
P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, 3D-ubrzivač

MULTIPLAYER ■
LAN, Internet

WWW IGRE ■
http://www.project-nomads.com

ALTERNATIVNO

- **OUTCAST**
Stara igra koja odiše posebnom atmosferom i grafičkom mukom nazvanom voxel.



Upotrebom velikih topova može se izazvati pravi kaos

Il' je ptica? Il' avion? Il' Sperman?

IZDVAJAMO / NAJBOLJA IGRA ECTS-a

Na prošlogodišnjem je ECTS-u igra *Project Nomads* dobila prestižnu nagradu "PC Game of the Show". Nažalost, nije opravdala naša očekivanja, no vjerujemo da bi se sa zakrpama dosta toga moglo popraviti.

Ne znam jeste li nekoć davno gledali crtić *Sport Billy*. Ako jeste, onda se sjećate sportske torbice iz koje je Billy vadio gomilu malih čudesa koja su se onda povećavala do svoje pune veličine. Slično možete vidjeti u *Project Nomadsu*: vaš junak posjeduje pojas u koji može skladištiti magične predmete koji su ostali još iz vremena "majstora graditelja" (o njima ćete sve doznati tijekom igre). Svaki put kad spazite mali energetski otisak neke građevine ili poboljšanja, pokupite ga jednostavno u svoj pojas i posli-

"ODLIČNO ZAMIŠLJENA IGRA KOJA JE PODBACILA U REALIZACIJI"

je posijete negdje na svojem otoku (možete ga staviti na više lokacija, što daje osjećaj neke kontrole ili čak strategije). Sve se to izvodi pomoću dva klika mišem i nije uopće komplicirano. Kad nađete mjesto za neku zgradu, on će se materijalizirati i to je to, zabava može početi. A da ipak sve ne bi bilo prejednostavno, postoje i poboljšanja koja vam omogućuju letenje, nošenje više magičnih predmeta u pojasu (na početku ih možete nositi samo tri), a vrlo je zanimljiv i stroj koji vam omogućuje da spojite svoje zgrade. Uglavnom ćete nailaziti na građevine prvog stupnja, barem na početku. Recimo još i to da iz topa prvog stupnja (gotovo sve građevine možete koristiti) možete samo pucati, dok je top drugog stupnja potpuno neovisan o vama i zapucat će čim se pojavi neprijatelj ili otpočne napad. Isto tako, elektrana drugog stupnja proizvodit će više energije nego elektrana prvog stupnja... Znate kako te ide.

NAJBOLJA IGRA ECTS-a

Jedna od enigmi su i ciljevi misija. Kaže vam se za jedan osnovni cilj, a onda se u misiji pojavi još cijela gomila "podciljeva". Otkud dolaze nije nam jasno, ali koliko vidimo, moramo ih ispuniti jer inače ne možemo dobiti novu navigacijsku točku, koja nam je prijeko potrebna da bi nas naš lebdeći otok odveo na novu lokaciju.

O EPSKOM DOŽIVLJAJU

Što se tiče žanra, *Project Nomads* se ne može nigdje smjestiti. Zbog svoje pomalo epske priče i nadogradnje otoka, ima nekih dodira s RPG-žanrom, zbog neprestane akcije, normalno da pripada u akcijski žanr, zbog razmještaja zgrada, mogli bismo ga svrstati i u kakvu strategiju.... Miješanjem nekoliko žanrova osigurao si je veliku igrivost, no, nažalost, dobra ideja upropaštena je relativno traljavom izvedbom. Odmah na početku ćete zamijetiti nemogućnost bilo kakve konfiguracije tipaka, što je, morate priznati, jednostavno neoprostivo. Svaka igra koja u sebi ima imalo akcije mora nam omogućiti da je prilagodimo svojim potrebama. Zapravo, možda ne bismo toliko ni prigovarali da nije napravljena katastrofalna greška. Budući da se krećete kombinacijom miša i tipkovnice, normalno bi bilo da pomoću prvog kontrolirate skretanje, a pomoću drugog, tj. tipaka A i D, *strafeate*, no ovdje to nije slučaj: i mišem i tipkama A i D radite jednu te istu radnju, što je veliki propust.

Isto tako, kada upravljate samim likom i koristite čarolije (postoje dvije za svaki lik), gotovo da ne postoji mogućnost da naciljate. Uvijek pucate ravno, bez mogućnosti gađanja meta koje su na povišenim dijelovima terena. To je, doduše, ispravljena *auto-aimom*, ali se to moglo i daleko elegantnije izvesti.

Kad već prigovaramo, spomenimo i umjetnu inteligenciju. Što se protivnika tiče, oni letuckaju, pucaju, ništa posebno, no kad vaši automatizirani topovi počnu pucati, nastaje pravi kaos. U većini slučajeva raznijet će sve vaše zgrade. Pa zar se nije moglo napraviti nekoliko linija koda više i srediti taj problem? Ovako izgleda kao da igra nikad nije prošla beta-testiranje.

Odabir artifakta iz vašeg pojasa

PLUS
- grafika
- ideja

MINUS
- zvuk
- AI vaših jedinica
- realizacija

Kao nedostatak možda bismo mogli spomenuti i siromaštvo grafičkih opcija: ponuđena su nam samo tri stupnja prikaza detalja te promjena rezolucije, nikakva fina podešavanja ne dolaze u obzir. Makar, mora se priznati da je igra grafički fino napravljena, od krajolika preko drveća koje se njiše pa do svjetlosnih efekata i vremenskih uvjeta.

Nažalost, to nije slučaj i sa zvukom. Sinkronizacija je živi užas, a zvukovi oružja su pregenerični da bi nam dali onaj poseban osjećaj.

Makar je ideja dobra, makar igru krasi dobra grafika i neka zanimljiva rješenja, ukupan dojam nije bogzna kakav. Podbacila je konačna realizacija, vjerojatno i zbog prekratkog razvojnog roka same igre. Tko zna, možda idući put bude bolje. ■

HACKER OCJENJUJE » Project Nomads

Uz malo više truda, mogli smo dobiti vrhunsku igru

70

POSEBNO IZDVAJAMO/DOBRA IDEJA

Ni kiša ni tenkovi ne mogu zaustaviti Duhove

INFOBOX

Ghost Recon: Island Thunder

PROIZVOĐAČ ☐
Red Storm entertainment

IZDAVAČ ☐
Ubisoft

MIN. KONFIGURACIJA ☐
P3 600, 128 MB, 32 MB VGA

NAŠA PREPORUKA ☐
P3 ili Athlon 1 GHz, 256 MB, GeForce 2 +

MULTIPLAYER ☐
LAN, Internet

WWW IGRE ☐
www.ghostrecon.com

ALTERNATIVNO

• **CONFLICT DESERT STORM**
Prebacite se na ovu igru kad vas iživciraju vaši glupi suborci.

• **OPERATION FLASHPOINT**
Još uvijek referentna igra u svom žanru.

GHOST RECON: ISLAND THUNDER

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

Nagrađivani se taktički FPS seli na pobunama uzdrmanu Kubu

Doista teško naoružanje

Malo gradskih borbi, da vam se podigne adrenalin

Izlet na plažu koja je, nažalost, puna placenika, a ne žena

Kao što je svima poznato, ali često smetnemo s uma, radnja *Ghost Recona* počinje 2008. *Island Thunder* je treća misija marinskih Duhova i događa se 2010., mjesto radnje: otok Kuba. Nakon smrti Fidela Castra, u toj se otočnoj državi trebaju održati izbori, ali jedna grupacija kao instrumente izborne kampanje koristi jurišne puške i eksplozive. Da bi se osigurali pravedni izbori, nadgledat će ih strana vojna sila. Kako priča napreduje, saznajete da gerilci imaju podršku izvana, odnosno da ih financira i oprema kolumbijski narkokartel računajući da će im ovi zauzvrat, nakon što dobiju izbore, omogućiti da preko Kube prebacuju svoje proizvode u SAD. Tijekom osam misija, koliko ih ima ovaj dodatak, pobrinut ćete se da osujetite te zle planove.

Kao i *Desert Siege*, i ovaj se *mission pack* instalira kao raskošniji MOD i mijenja uvodnu animaciju, koja više nije napravljena u *Ghost Recon* engineu nego je bitno dotjeranija. I svaka misija ima uvodnu animaciju, gdje se opisuje način na koji ste prebačeni na mjesto događaja (najčešće helikopter), Nije mnogo, ali svakako pojačava ugođaj same misije. Dizajn nivoa je izvrstan, iskorištene su sve prirodne različitosti Kube, a u nekim nas nivoima očekuju čak i neki novi vremenski uvjeti, popraćeni izvrsnom zvučnom podlogom. Mnoge igre zanemaruju važnost zvuka za sam ugođaj, ali kada okruženi stijenama budete slušali zavijanje vjetra, već nakon nekoliko minuta poželjet ćete se dodatno obući. Kiša poput one na posljednjem nivou doista će vam smetati kao da ste se stvarno našli usred jedne takve oluje.

Samo je igranje, i to na svim razinama težine, nešto teže negoli je to bilo u prijašnjim izdanjima, ponajprije zbog količine neprijatelja i njihove preciznosti. Mišljenja smo da se ipak trebalo ići na povećanje broja neprijatelja nauštrb njihove uvježbanosti, jer je doista žalosno vidjeti kako vaš vojnik, koji je godine i godine svog života proveo na različitim vojnim vježbalištima, ali i u pravim vojnim akcijama, promašuje cilj za nekoliko metara, a kubanski farmer, koji je tek primio pušku u ruku, pogađa prvim metkom poput kakvog olimpijca. U nekim je misijama ta pojava manje izražena pa se nekako prelazi preko nje. Otprije poznato obavljanje misija označenih x-om otvara vam specijalne vojnike-veterane, no *Island Thunder* donosi čak i neke novine u tome. Njemački vojnik sada nema MG3 nego nosi MM1 bacač granata koji može biti vrlo koristan u nekim misijama, ali nemojte tog vojnika pustiti u bitku bez podrške. Specijalist Ramirez i njegov M4 SOPMOD je kombinacija koju je autor članka najčešće koristio pri razračunavanju s kubanskom gerilom.

Nadam se da se nećete osjećati prazno nakon što prođete sve misije novog *mission packa*. Naime, multiplayer nudi odličan novi mod igranja. Riječ je o obrani jednog mjesta dok vas napada velik broj AI-vojnika, koji ne trče prema vama kao ovce nego koriste taktiku i sva oružja koja su im na raspolaganju. Scenarij malo podsjeća na film *Black Hawk Down*, što nimalo ne umanjuje njegovu zabavnost i intenzivnost. ☐

"NA POJEDINIM ĆE VAM SE NIVOIMA NAJEŽITI KOŽA OD ZVUKOVA KOJI PRATE ODREĐENE VREMENSKE UVJETE"

HACKER OCJENJUJE » Ghost Recon: Island Thunder

Dorađeniji *mission pack* od *Desert Siega*

80

POSEBNO IZDVAJAMO/ZVUČNE EFEKTE U IGRI

Kako ubiti pauka samo batinama i kamenjem? Pokazat će se - lako

INFOBOX

The Lord Of The Rings: Followship Of The Ring

PROIZVOĐAČ ■
Black Label

IZDAVAČ ■
Universal Interactive

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 600 MHz, 128 MB RAM, 32 MB videokartica

NAŠA PREPORUKA ■
P3 1GHz, 128 MB RAM, 64 MB videokartica

MULTIPLAYER ■
nema

WWW IGRE ■
http://lotr.universalinteractive.fr

ALTERNATIVNO

• **TOMB RAIDER**
Sa znatno više skakanja i znatno obdarenijim glavnim likom.

THE LORD OF THE RINGS: FELLOWSHIP OF THE RING

Napravljena po knjizi - a ne po filmu. Je li to bitno?

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

Slavna borba protiv Crnih jahača na Weathertopu

Izgleda lijepo, ali interaktivnost s okolinom gotovo je nepostojeća

Kad stavite prsten, pogled se mijenja, a Frodo postaje nevidljiv. Koliko je pametno koristiti ga samo za izbjegavanje vukova?

LOTR: Fellowship of the Ring napravljen je u obliku akcijske avanture podijeljene na nivoe u kojima upravljate sa po jednim likom - Frodom, Aragornom ili Gandalfom. Kroz tih petnaestak dijelova, priča prve knjige trilogije ispričana je relativno vjerno - konačno, morali su to učiniti da dokažu da igra nije rađena prema filmu, nego prema knjizi za koju su masno platili licenciju. Tako će oni koji su je čitali znati cijeniti pojavljivanje Toma Bombadila i Glorfindela, kao i još neke prizore koje nismo imali prilike vidjeti (ili su pomalo izmijenjeni) na velikom platnu. No, ti su događaji tema animacija kroz koje saznajete priču (a da je ne znate, pitanje je koliko biste razumjeli), dok se sama igra sastoji od rješavanja zadataka i preživljavanja tijekom puta s jednog kraja nivoa na drugi. Igra počinje obećavajuće: krećete iz Hobbitona u ulozi Frodoa, te morate razgovarati, tražiti, šuljati se i upotrebljavati predmete prije nego nastavite put za Bree. Vrlo zabavno. Ali već nakon nekoliko nivoa sitnice kao razgovori s drugim likovima i miniquestovi potpuno nestaju i igra se pretvara u jednostavnu koljačinu u konzolaškom stilu s jedinim ciljem da živi dođete do izlaza.

SVAKOM SVOJE - ALI ZAŠTO?

Ubrzo ćete shvatiti: Aragorna očekuje više borbe, Frodo će rješavati zagonetke i izbjegavati neprijatelje, dok će Ganadalf biti negdje u sredini - s tim da on osim omanje zbirke udaraca ima na raspolaganju i čarolije (nemojte se prerano veseliti - nisu ništa posebno). Frodo ima pak prsten, koji mu je bolje ne stavljati prečesto jer time ugrožava svoju "čistoću", što ga može prerano spremiti u grob. Aragorn ima samo svoja oružja i ona su mu sasvim dovoljna. Pa čak mu i ne trebaju! Zašto? Zato što su programeri pomalo pretjerali s linearnošću igre i jako smanjili broj mjesta na kojima možete "zeznuti stvar". Tako, primjerice, kao Aragorn možete mirno pustiti hobite (koje bi se trebali braniti) da krenu pred vama - ništa im se neće dogoditi, dapače, oni će vama počistiti put. Sličnih nelogičnosti u igri ima još, a jedna od zanimljivijih je da ćete na početku igre naučite vještinu penjanja na platforme koju poslije nikad nećete upotrijebiti. Sve mi to smrdi na ubrzano završavanje zbog kratkih rokova iako programeri zasad ne spominju da je u igri bilo kakvih dodatnih elemenata koji su izbačeni.

MA NIJE TO LOŠE - ALI...

Ukratko, *Fellowship* je teško ocijeniti. S tehničke strane, nemam nikakvih prigovora, likovi su dobro modelirani i u većini slučajeva bolje "pogođeni" negoli je to bio slučaj s glumcima - što je i logično jer su dizajneri radili prema crtežima samog Tolkiena. Ni lokacije ne odudaraju od onog što sam zamišljao čitajući, a atmosfera je (u većini nivoa) vrlo dobra pa će ljubitelji knjige uživati u svakoj minuti. A opet, riječ je o kratkoj, jednostavnoj i linearnoj akcijskoj avanturi koju je moguće završiti za 5-6 sati, nakon čega jednostavno nemate razloga pokušati ponovno. ■

"KNJIGO MOJA PRIJEĐI NA DRUGOGA"

HACKER OCJENJUJE » LOTR: Fellowship Of The Ring

Jednostavno i kratko, ali s tolkienovskim 'štihom'. Za ljubitelje pisane verzije LOTR-a

65

POSEBNO IZDVAJAMO/DIJELOVE KOJI NISU VIĐENI NA FILMU

"Učetvero je najbolje - vjerujte"

Ja imam moć! Ha! HA! Ha!

PIŠE Berislav Jozić
berislav.jozic@janus.hr

TIME SPLITTERS 2

Nastavak poznatog FPS-a s PS2 pojavio se na Xboxu. *Halo* je konačno dobio konkurenciju!

« Jedan od ponajboljih dokaza da se FPS žanr konačno udomaćio u svijetu konzola

Microsoftov je *Halo* dosad bez poteškoća vladao FPS-žanrom na Xboxu jer su konkurentske mu igre najčešće stizale iz progamerskih kuća koje su navikle stvarati igre za PC. Dolaskom *Time Splittersa 2*, čiji su kreatori zanat "ispekli" na konzolama, vidi se da savršenstvo Master Chiefa ipak nije nedostižno. Doduše, na malo drugačiji način...

UBIJAJMO SE VESELO

Najveća razlika između *Time Splittersa* i *Haloa* (mada usporedbu možemo povući i s drugim FPS-ovima) je ozbiljnost. Počevši od priče preko uvodnih animacija za nivoe pa do miniigara - *Time Splitters 2* zabavit će vas kao malo koja igra dosad - osobito igrate li ga u *multiplayeru*. To je bila i osnovna snaga prvog nastavka, koji je prije gotovo dvije godine izašao na PlayStationu 2, dok mu je glavna mana, koju su mu svi predbacivali, bio "prazan" *single player* mod. Ovaj put, programeri nisu ostavili prostora za prigovor. Priča igre vodit će vas kroz zapletene i dugačke misije prepune minizadataka i različitih načina borbe. Ono što je bilo dobro u prvom nastavku - mogućnost kooperativne igre udvoje - ostalo je i u dvojci, a bit će vam itekako potrebno jer su protivnici brzi, *healthpackova* je malo, a misije su dugačke.

INFOBOX

Time Splitters 2

PROIZVOĐAČ ■
Free Radical

IZDAVAČ ■
Eidos

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

NAŠA PREPORUKA ■
Athlon 1800+, 512 MB, 32 MB 3D

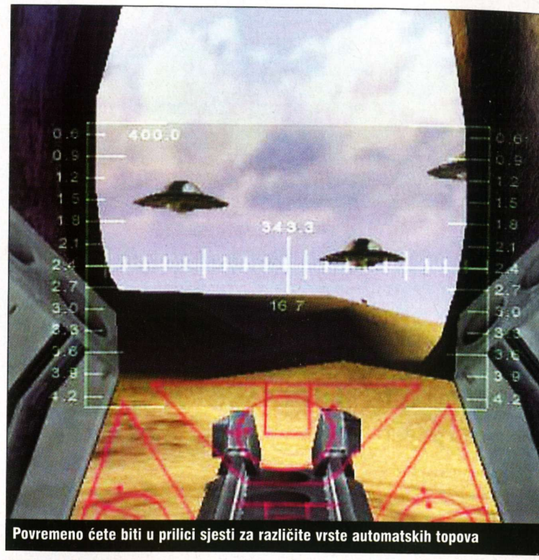
MULTIPLAYER ■
Do 4 igrača

WWW IGRE ■
www.timesplitters.com

ALTERNATIVNO

- **Halo**
Sasvim drugačiji stil, ali i bolje...
- **James Bond 007: Agent Under Fire**
Za ljubitelje agenta 007
- **Turok: Evolution**
Ovako izgleda nastavak hit-igre ako zaboravite na tehničke pojedinosti

Još samo 3 i pobjeda!



Povremeno ćete biti u prilici sjesti za različite vrste automatskih topova

Gangsterski obračun u najboljem stilu starih filmova

BOGATSTVO MOGUĆNOSTI

No, ma koliko bio dobar, *single player* nije ono zbog čega se kupuje *Time Splitters*. *Deathmatch* udvoje, utroje ili učetvero, timska borba ili jedan od brojnih drugih načina skupne zabave ono je najbolje što vam ova igra može pružiti. Opcija ima toliko da ćete se morati nekoliko puta okupiti ne biste li ih sve iskušali, a u svojim rukama držite sve kontrole - broj i vrstu *botova* (kad usfali frendova), naoružanja, parametara za pobjedu... uglavnom, svaka borba može biti drugačija, a ako vam jednog tužnog dana sve to ipak dosadi, igra se može pohvaliti i editorom nivoa u kojem možete napraviti nove arene za napucavanje.
Ako vam prijatelji nisu raspoloženi, a *story* mod ste odigrali (procjena je oko 15 sati igre na srednjem nivou težine), ne znači da u *Time Splittersima 2* nećete uživati. Brojni *challenge* i *arcade* načini igre pružit će vam sasvim dovoljno razonode. Ako niste igrali

IZDVAJAMO / IGRA-IGRICA

Raznolike miniigre će vas na svojevrstan način podučiti većini vještina koje će vam trebati u *story modu*. Izmicanje, precizno gađanje (u glavu), pravilan način korištenja raznolikih oružja... Preporučujemo da ih zaigrate prije negoli krenete na glavnu stvar.

najniži prolaz (brončanu medalju) dovoljno je tek se malo potruditi. Da biste dobili zlatnu medalju, morate već biti iskusni FPS-aš, ali vrijedi se potruditi jer samo na taj način otključavate nove likove i načine igre.

KRAJNJA UGODNOST

Tehnički elementi su ono čemu ću posvetiti završetak ove recenzije, a stvar se ukratko može svesti u dvije riječi: krajnja ugodnost. Igra je jednostavno toliko ispolirana da je teško bilo što dodati ili joj zamjeriti.
Grafika, istina, nije fotorealistična, ali

"DA SVE ODIGRATE, TREBAT ĆE VAM MJESECI"

prvi nastavak, vjerojatno ne znate što možete očekivati pa evo pojašnjenja: svaki je "izazov" zapravo svojevrsna miniigra, sa zadatcima koji variraju od skupljanja banana preko razbijanja prozora ciglama do skidanja zombijevskih glava šakama. Naravno, mnoge od tih miniigara sadrže i - više ili manje - jednostavno napucavanje, ali svaka je toliko zanimljiva da ćete svih 30 igrati dok ih ne završite. Frustracija je "name of the day", osobito kod težih slučajeva, jer se uvijek borite protiv ograničenog vremena, ali za *TimeSplitters* ima svoj specifičan stil, koji će vam brzo postati poznat i ugodan kao donja strana pokrivača. Stilizirani likovi uspijevaju biti smiješni i u onih nekoliko trenutaka koji ih dijele od smrti, efekti eksplozija, vremenskih prilika, pa čak i blago zamućivanje pri brzom kretanju izvrsno nadopunjuju atmosferu, a svaki je nivo dizajniran na specifičan način, koji bi lošiji programerski studiji zacijelo razvukli na cijelu igru, ali ne i ovaj - svaka misija odvija se na novom terenu i u posve novom okruženju. Od Sibira preko

Efekt zamućivanja slike izvrsno je napravljen

PLUS

- brdo načina igre
- kooperativno igranje
- brzina

MINUS

- nije online
- krade vrijeme
- dosta teško

Divljeg zapada do futurističnog Neo Tokya, *Time Splitterse* ćete svaki put naganjati po drugačijem vremenu, pri drugom osvjetljenju i u drugom okolišu. Naravno, i s drugačijim oružjima, koja se mijenjaju ovisno o vremenskom razdoblju. Tako ćete se s gangsterima boriti koristeći poznati *tommy gun*, ruske vojnike napucavati kalašnjikovom, a robote laserskom puškom.
Kontrole su posebna priča, a svatko tko zaigra *Time splitterse 2* koristeći kontroler uskoro će prezreti igranje FPS-ova pomoću miša i tipki, što je tek blijeda isprika za ljude koji ne znaju ciljati krećući se nego moraju "pikati" po ekranu. Kretanje, pucanje, ciljanje... sve je to potpuno glatko i precizno do krajnjih granica, što *multiplayer* borbe pretvara u ispit vještine, gdje sreća nema nikakvog značenja. Šteta je samo što su, iz nepoznatih razloga, programeri nekih mjesec dana pred završetak igre odustali od mrežnog načina igre, koji bi joj donio barem desetak posto višu ocjenu. ■

HACKER OCJENJUJE » Time Splitters 2

Super zabavno **88**

POSEBNO IZDVAJAMO/RAZNOVRSNE NAČINE IGRE

Luk je vrlo zanimljivo oružje, a još kad nađete eksplozivne strelice

TUROK: EVOLUTION

Legendarni FPS s Nintenda stigao je na Xbox i pokleknuo pred snagom Haloa

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

Leteći nivoi borba su s kontrolama koliko i s neprijateljima

Leptirići, ptičice i sunce koje se probija kroz lišće - divno. Još samo da je malo oštrije!!!

Nakon brojnih najava, čudnih marketinških poteza (kampiranje ispred trgovine, nagrađivanje roditelja koji svojem djetetu nadjenu ime Turok...) i općenito mnogo buke, oni iskusniji su mogli zaključiti da će novi *Turok* biti u najmanju ruku upitne kvalitete, što se doista i pokazalo točnim. Iako mu, doduše, ne možemo ne priznati neke dobre strane, definitivno ne spada među najbolje FPS-ove na Xboxu.

TKO ĆE BITI INDIJANAC

Vratimo se malo u prošlost. Kad ste se kao klinci igrali "kauboja i Indijanaca" (ja jesam), tko je bio Indijanac? Dakako, oni koji su htjeli biti drugačiji i možda oni koji nisu imali plastične pištolje. A kad je prvi među njima napravio luk i odapeo strijelu - odjednom su svi htjeli biti crvenokošci. Zašto? Pa naravno, zbog privlačnosti tog zanimljivog oružja, stoga nimalo ne čudi što su ga i autori *Turoka* uvrstili u svoju igru. Šuljanje kroz džunglu, polako napinjanje luka i "skidanje" protivnika pridonosi cjelokupnom ugođaju, no nažalost igra je upropaštena izvedbom koja je daleko ispod današnjih standarda. Od niske rezolucije tekstura preko linearnog dizajna nivoa do loše umjetne inteligencije protivnika i slabe interaktivnosti s okolišem - *Turok: Evolution* odaje dojam da je napravljen prije 3-4 godine, kada bi zacijelo bio veliki hit. Ono za što mu se mora odati priznanje su brojna raznovrsna i privlačna oružja te dobre (mada prilično neukusne) animacije umiranja protivnika ovisno o oružju koje upotrijebite, ali loše kontrole, čudan fizički model i općenito težinu igre koja proistječe iz tehničkih problema teško je oprostiti. Primjer, multiplayer s pterodaktilima, koji vam pruža nezaboravno iskustvo brojnih pokušaja da na malom komadiću zaslona sagledate što veći dio terena sve dok se ne zabijete u zid, tako da u pravilu pobjeđuje onaj koji bolje izbjegava prepreke. A to bi kao trebao biti *deathmatch*, ma nemojte!

DALEKO JE LOGIKA

Da stvar bude još gora, igru kao da su dizajnirali programeri nesposobni logički razmišljati. Brzo ćete primijetiti da se vaš lik uopće ne drži za lijanu dok se penje po njoj, da protivnici ne reagiraju ako izdaleka ubijete jednog od njih, te da će vam pterodaktil (na kojem u nekim nivoima letite - tj. borite se s naredbama) eksplodirati (!) kad zapnete za neki "dio" iz krajolika. Valjda je punjen benzinom, važnim elementom prehrane "za guštere u razvoju".

ALI TKO VOLI...

... nek' izvoli. Sasvim je sigurno da će se nekima svidjeti pomalo arhaičan stil igre i gađanje lukom i strijelom koje je, po mom mišljenju, najbolji dio igre. Povremeni pogledi na krajolik koji će otvoriti pred vama kad se popnete na uzvisinu svjedoče o snazi konzole i mogu se ubrojiti u neke od ljepših prizora u videoigrama - zacijelo čak i u nas ima igrača koji su obožavali igrati *Turok* na Nintendu 64 pa mu, vjerujemo, neće moći ni ovaj put odoljeti. Ne krivim ih, ima tu zanimljivih elemenata koji su mogli rezultirati kvalitetnom igrom... ali nisu, i to bi bio naš konačan zaključak. ■

"LUK I STRIJELA IZVRSNO SU ORUŽJE, NO PREMALO KORIŠTENO U VIDEOIGRAMA"

HACKER OCJENJUJE » Turok: Evolution

Zanimljiva oružja ne čine igru. A tehnički ju nedostatci uništavaju

55

POSEBNO IZDVAJAMO/LUK I STRIJELU KAO COOL ORUŽJE

INFOBOX

Turok: Evolution

PROIZVOĐAČ ■
Acclaim

IZDAVAČ ■
Acclaim

MULTIPLAYER ■
Do četiri igrača

WWW IGRE ■
www.turok.com

ALTERNATIVNO

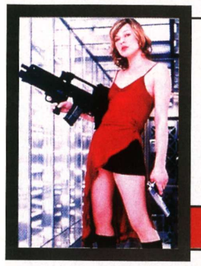
- **HALO**
Bolje, definitivno. Niste igrali?
- **JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE**
Zabavnije i raznovrsnije.

Pazite da ne promašite raptora, jer će na vas svaliti cijelo krdo

CHAT

PISMA ČITATELJA
BEZ PANIKE
SOS

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



Itako se i ovaj mjesec nastavlja serijal žalbi na ocjene manje-više svih recenzija prošloga broja. Jednima su prevelike, drugima premale... i pitanje je što sada? Pa po deseti put, dragi ljudi, riječ je o čisto subjektivnom doživljaju svake igre od strane pojedinoga autora, a s druge strane, naša ocjena ionako odskače od vaše za svega par smiješnih postotaka. I tako mi i dalje ostajemo pri svojemu pa "kom opanci, a kom obojci".

Odgovara: MILA JOVOVICH *www.fansites.com/milla_jovovich.html*

FORA MJESECA

DAJTE SE MALO SKOCKAJTE

U prošlom broju ste u nekom pismu rekli da svaka igra s ocjenom više od 80 zaslužuje biti igrana. Po tome znači da *Emperor* ne vrijedi niti igrati. Sramota božja. Uredniče Đuroviću, dajte ubuduće više igrajte prije no što ocijenite. Također se ne slažem s ocjenom *Stronghold Crusadersa*, vaši kriteriji su stvarno prestrogi. U pretprošlom broju ste rekli da *GTA3* nije ni do koljena *Mafiji*. Da se ubiš! Također, za neke ste igre mogli dati više slika i stranica kao za *Sims Unleashed*, nije da novi nastavak *Simsa* izlazi svaki mjesec :) Nadam se da ćete dobro ocijeniti *Age of Mythology* jer će opet letjeti glave. Iako se iz ovog pisma čini da sam vas popljuvao sa svih strana, vi ste svejedno najbolji časopis i imate odličnu tradiciju. You are the best.

Tommy

Urednik Đurović *Emperora* je prije pisanja recenzije igrao kojih dvadesetak sati te ostaje pri svojoj ocjeni, igra je čisto ok ali ništa specijalno. A o ocjenama svih ostalih igara je stvarno suvišno raspravljati kolko god se ti ubijao radi toga. *Age of Mythology* je pokupio ocjenu 80, ako trebaš Rukavininu adresu radi letenja glave, slobodno se javi.

Netko je u gadnoj *gabuli*...

FIFA 2003

E da, ta Fifa nikad nije dovoljno dobra, uvijek nešto nedostaje, nekad ni sami ne znamo zašto, ali jednostavno ne valja. Ili je loša grafika ili nedovoljna igrivost ili pak preglup protivnik (da se tako moram izraziti) pa ga stalno pobjedujemo, a ako izgubimo skačemo s mosta, pa je.. ga to nikako ne valja. No, i to bi se dalo pretrpjeti da se u EA Sportsu imalo trude, ali ne, uopće se ne trude. Pa dajte, ljudi, uložite malo truda da nam se konzolaši ne podsmjehuju sa svojim PES-ovima i ISS-ovima! No, da ovo ne bi bilo kopiranje pisma mjeseca iz broja 83., pitat ću vas nešto: KADA IZLAZI FIFA 2003??? I hoće li biti poboljšanja u odnosu na ostale FIFA-e???

Hvala
P.S. Molim vas da makar pročitate moje pismo ako ga već ne objavite jer ste, naime, već jedno moje pismo objavili.

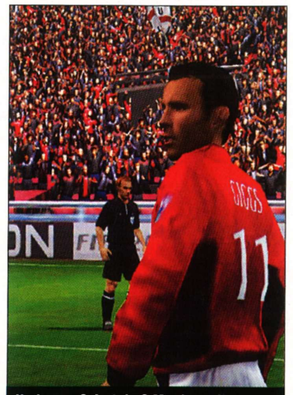
Tvoje pismo smo pročitali i eto objavljujemo ga. Što se tiče FIFA-e, upravo je izašla i moramo priznati da je izvrsna. Legendarnome PC-nogometu konačno je ponovno vraćen stari sjaj pa možeš ubuduće u miru spavati.

PROSJAČKA PISMA

Hello!!! Obožavatelj sam vašeg i našeg časopisa Hacker. Zanima me je l' vam ikad dojebu ona vražja pisma poput: "Imate li Đifors4 viška, ja bih majicu, dajte mi igricu ili... meni već jesu. Ako nema para da kupi majicu, neka pokosi susjedu travu za deset kuna i nek' ode na pijacu i nek' si kupi jednu. Ja sam razuman čovjek i znam da nemaju svi šuške, ali ne bih se tako bruko pa da prosim! Sram ih bilo.
Pozdrav od Igora

Daj sve!!

Odgovor je ne, doista nam nikad ne dosade takva pisma. Nego, nisu li te učili roditelji da siromašnima uvijek treba pomagati? Iako, nije ti loš prijedlog o košenju trave, tko zna, možda bi se na taj način ponešto smanjila katastrofalna nezaposlenost u Lijepoj našoj. Uostalom, pisma te vrste u posljednje vrijeme ionako dolaze u iznimno malim količinama.



Ko koga...? Ja tebe? Ma daaaaj!

UT2003 NE VALJA

Ovako, neću pričati da ste najbolji bla, bla, bla.... , to svi znaju.:)).

Ali UT 2003 nije zavrijedio ni ocijenu 10, naime samo je grafika i možda pokoja karta dobra, ostalo je sve kup sranja – mišljenje je svih koji su ga zaigrali! I ja sam ga igrao pa vam mirne duše mogu reći da je UT dvostruko bolji od tog "nastavka".
Moj vas prijatelj pita što se događa s PSX-om, u posljednje ga vrijeme nema u prodaji (nema ga ni ovaj mjesec), čovjek je već počeo slagati pisma-bombe da se osveti što nije imao što čitati:)).
Budite bolji nego što ste sada!!

PUCAJ!

Bog!!!
Znate kakav je osjećaj kad prolistate svoj omiljeni časopis (Hacker) i u njemu nađete svoje pismo: oko srca vam se skupi neka radost, tuga, ma ne znam ni ja, svašta. Može nekoliko pitanja? Dobro, sami ste to tražili!!!!
1. Zašto mi kad god pokrenem *Max Payne* i *MoH: Alied Assault* piše: Please insert corect cd-rom click ok and restart aplication ili tako nešto?
2. Slušate li RAP???
3. You are the best. Why???
4. Jesam li dosadan???

1. Možda zato što uporno odbijaš izvaditi CD s pornjavom, bojeći se da će ti ga netko maznuti ako izviri iz računala, i unutra staviti CD s igrom koju pokušavaš pokrenuti?
2. Rap? Rap iz dead... next question....
3. Nažalost, ne možemo ti otkriti tajnu našeg uspjeha. Kad bismo ti sve rekli, morali bismo te poslije ubiti.
4. Ne znamo, reci ti nama.

Asasinacija u stilu broja 47.
Eto zašto ne smiješ znati

U UT-u se koriste i blagodati farmacije

Pisma čitatelja

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

U prodaji svakog 20. u mjesecu

Dajte nekakav poster, sto mu, trebam osvježiti malo zidove sobe.
Neo

Zbog nedovoljno ulizivanja, mislili smo ne objaviti tvoje pismo, no Vijeće staraca presudilo je u tvoju korist. PSX je, nažalost, prestao izlaziti, a pokoji poster se možda i pojavi u skoroj budućnosti. Što se tiče pak novog UT-a, pa nije baš tako loš. Istina, očekivali smo mnogo više, no tako je to u životu - rijetko dobijemo ono što želimo.

NEULIZICA

Pozdrav uredništvu Hackera. Ja nisam jedan od onih ulizica što žicaju mail mjeseca, stoga vam ne mogu reći da ste najbolji, i to iz jednostavnog razloga - to nije istina. Naprotiv, postajete sve gori. To se najviše očituje u recenzijama gospodina Lauša. Dotični je igru *UT2003* ocijenio sa 85 pobivši svaku teoriju o zdravom razumu.Što je još veća ironija, gospođicu Cate ocijenio je sa 90. I sad mi još recite da je to nekakvo subjektivno razmišljanje novinara. Ne znam za vas, ali ja mu ne bi dao da recenzira sve najbolje igre. Nadam se da se g. Lauš neće uvrijediti, jer mi to stvarno nije bila namjera. Imam još jednu veliku zamjerku. Tiče se testa optičkih miševa. Mislim da nije uredu što je Geniusov miš proglašen najgorim. Možda nije kao najbolji Logitechov, no nije ni jadan. To vam mogu reći jer ga posjedujem i zadovoljan sam njegovim radom. Nadam se da ćete objaviti mail i da ćete barem malo razmisliti o svome radu. Posljednji pozdrav.
Ivan, Ploče

Za početak, napominjemo da je zabunom u prošlome broju Lauš potpisan pod recenziju *Unreal Tournamenta 2003* umjesto Gorana Račića - pravoga autora teksta. Nadalje, uvažavamo tvoje kritičko mišljenje, no nije nam jasno smatraš li da su igre dobile previsoke ili preniske ocjene te s kojim se dijelovima njihovih recenzija konkretno ne slažeš. A glede testiranih miševa u prošlome broju, definitivno ostajemo pri tvrdnji da je Geniusov model bio najslabiji.

JOŠ UT ŽALOPOLJKI

Dragi Hackeru, ja stalno pišem poruke, ali nikad ih ne ubacite u časopis. Ljudi moji, bolje da ne očekujete samo pohvale jer ih nećete dobiti.Vi jeste fenomenalan časopis, ali imate i mnogo propusta. Recenzije i najave su vam genijalne, ali su neke igre, po mom mišljenju, trebale dobiti veću ocjenu, ali dobro - to je subjektivno mišljenje novinara koji recenzira igru. Po mom mišljenju, trebali ste upozoriti čitatelje da će, ako nabave *Unreal Tournament 2003*, biti pomalo razočarani. Dobri stari RIPER je izbačen, a oriđiđi snajper je bio znatno bolji u rukama preciznog facera gdje je bio jako moćno oružje i mogao je ispucavati polurafalku. Nagradne igre su vam genijalne, čitatelji se ne bi trebali ljutiti zato što ne stavljate PS2 ili Xbox kao nagrade jer su te konzole preskupe. I nagrade koje stavljate u časopis su isto skupe i vrijedne jer su za milu nam platformu KOMP. Ako žele PS2 nek' si kupe PSX i ne seru ubuduće. Rubrika pisma čitatelja vam je fenomenalna. Po mom mišljenju, ne biste trebali povećavati onaj dio SOS-a gdje su šifre jer je s njima glupo igrati. Nikad ne možete reći da ste prešli igru ako ste igrali sa šiframa. Mobitelina je genijalna zato što u njoj možemo saznati novosti iz mobilnog svijeta i vidjeti nove moderne mobitele. Rubrika hardver je fenomenalna, trebali biste u svaki broj ubaciti jedan hardverski test. Puno vam hvala za test hardvera jer sam htio kupiti onaj IBM-ov disk koji ne traje dugo. Strip vam je također genijalan. Doista ste u rangu europskih časopisa, jedino vam CD nije baš nešto. Programi na njemu su premonotoni, mogli biste staviti C++ programerski jezik i Windows Comander, i još nešto - Windows Media Player. Mogli biste mu, dakako, malo promijeniti i izgled.
Vlatko Vlahek

I ja bi bio nervozan sa cca 250 kila željeza na sebi

Veći tematski testovi hardvera od prošloga broja postali su sastavni dio časopisa, stoga nam je doista drago što ti je upravo naš uposredni test tvrdih diskova pomogao pri kupnji. Što se nagrada tiče, svakako ćemo se potruditi da u budućnosti budu još vrjednije i atraktivnije. Osim toga, ugodno smo bili iznenađeni odazivom čitatelja na nagradne igre u kojima dijelimo igre tako da ćemo definitivno nastaviti i s njima.

NA NEKU STVAR

Šta da vam kažem ili napišem kad je već more tekstova prošla kroz vašu redakciju. Moram vam reći da mi se povraća od smeća i gluposti koje ljudi pišu u svojim tekstovima. Sva sila glupih pitanja, zahtjeva, primjedaba i ostalih gluposti. Je l' mi možete iskreno reći idu li vam već ta silna pisma i e-mailovi na neku stvar? Čast iznimkama koje napišu nešto inspirativno i sadržajno nad čim se čovjek zamisli. Nisam neki veliki igrač PC-igara jer sam vjeran svojoj konzoli, PS2, ali svejedno kupujem vaš časopis iz mjeseca u mjesec. Možete li mi vi reći zašto?
J.B. iz Kustošije

Možda zato što stranice premazujemo opojnim drogama tako da jednostavno ne možeš odoljeti nijednom novom broju časopisa!? Što se tiče glupih pitanja i zahtjeva, ima ih, ali u novije vrijeme sve manje. Bilo kako bilo, i takva su pisma jednako dobrodošla kao i sva ostala, moraju si ljudi dati oduška, zar ne?

OD BOGOVA ZA BOGOVE

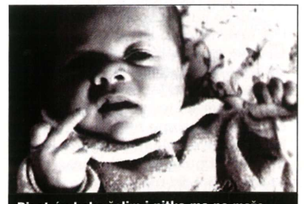
Redakcijo Hackera!
Želio bih vas pohvaliti u dizajniranju vašega časopisa. Mislim da ste ga stvarno odlično sredili. Pogotovo mi se sviđa rubika TECHinfo jer je odlična. Oh da, sviđa mi se i PCinfo koji je za bogove. No, ova priča ima i loših strana, npr. za bolje igre biste trebali izdvojiti pokoju stranicu više. U broju 84 ste trebali za *Icewind Dale 2* staviti više slika jer je igra stvarno super. Ista je stvar s *Celtic Kingsima*. Kad smo već kod recenzija, ne sviđa mi se kako ste ocijenili *AvP2: Primal Hunt*. Igra možda nije bogzna što, ali je ipak O.K. onako za usput. Zašto više nemate postere? Zamolio bih vas za postere *Warcrafta 3* i *Jedi Outcasta*, to bi bilo mrak. Ono što me kod vas najviše smeta su šifre. Imate mali cheat terminal i mislite da ste sredili stvar. E pa, dragi moji, ugledajte se na druge časopise pa to lijepo radite po uzoru na njih. Bilo bi super kada biste u jednom broju napravili veliki rezime i recenzirali sve "nastavke" *Simsa*. Ako ispravite tih nekoliko nabrojanih propusta, smatram da ćete biti najbolji časopis na svijetu. Ako ništa drugo, bit ćete bolji od glupih Amera. Stay cool.
Star Wars Fan

O TECHinfu i PCinfu samo kratko i jasno: od bogova za bogove. O posterima: u novije vrijeme sve su češći vaši zahtjevi da ih ponovno počnemo objavljivati pa ćemo doista morati nešto učiniti kako bismo vam ispunili želju. A šifre? Ma i dalje se držimo našeg stajališta da su šifre zlo. Potpuno upropaste bilo kakav gušt igranja i onaj osjećaj koji vas obuzme kad konačno nakon pedesetak sati sami dođete do kraja, ili se ti možda ne bi složio s nama?

PRVI PUT

Poštovano uredništvo.
Prvi put vam pišem, stoga nemam puno komentara što se tiče vas. Vi jeste najbolji i ostanite najbolji, što se tiče zamjerki za preniske ocjene, to nemojte ni slušati jer je to u potpunosti vaše subjektivno mišljenje o pojedinoj igri, a oni neka je ocjene kada dodu na vaše mjesto u časopisu... najboljem PC-časopisu u Hrvatskoj. Super je što ste ponovno uveli oldies, the good old oldie's. Igrao sam ih većinu i mislim da je odlično to što ste napravili, možda biste mogli staviti i pokoju staru igru na CD. Gospodine Rukavina, nastavite tako i dalje, ali ostavite se onog djetinjastog stila. I vi drugi se odlični, nemam riječi. Stay the best.
Tomislav iz Vinkovaca

Svi se stalno nešto žale kako im pisma objavljujemo tek kad pošalju treće, četvrto... pedeseto. Eto vidite da to nije istina... prvo pa muško. Uglavnom zahvaljujemo ti na pohvalama i javljanju.



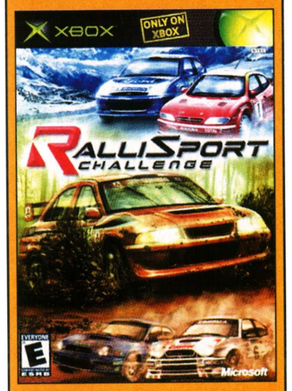
Pisat ću kako želim i nitko me ne može spriječiti, iiHAhaHahahaa!!

ILI IGRA ILI MAJICA

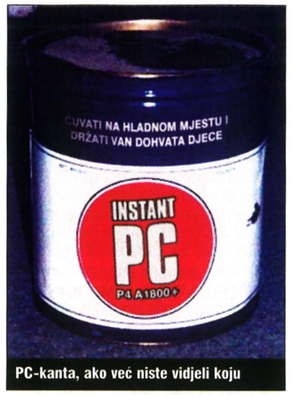
REZULTATI NAGRADNE IGRE

Ponovno ste nas uspjeli do grla zatrpati dopisnicama, najradije bismo vas sve nagradili no nagrade su nažalost samo četiri. **Sretni dobitnici u ovom broju su:**

HACKER majice
MARKO HORVAT, *Valpovo*
LEOPOLD L. LACIĆ, *Zagreb*
MARIO ŠTIR, *Čepin*



RalliSport Challenge + Šaltek volan
MARIO ŠIMOKOVIĆ, *Zagreb*



PC-kanta, ako već niste vidjeli koju

PUCAJ!

PUCAJ

Pišem vam prvi put, najbolji ste, čitam vas od 1. broja, bla, bla, bla... Želi bih prijeći na stvar.
1. Zašto ne stavite mp3 glazbu na CD? Poželjan bi bio Blind Guardian. He,He.
2. Objavite više materijala i članaka o *LOTR-u* i *Silmarillionu* (Gand, natjeraj ih). Dosad ste ih objavljivali, ali ste prestali.
3. Kad će izaći pravi *LOTR* RPG (kao *Baldur*), ako uopće hoće? Frend mi je rekao da neka tvrtka radi igru utemeljenu na Rhapsodyjevoj *Emerald Sword* sagi. Je li to istina?
I konačno, želio bih zahvaliti svim recezentima Hackera i pohvaliti ih za sjajan posao. Keep it up.
To je zasad to. Farewell from **Fingolfin** from Bregana

1. Glazba je baš kao i filmovi, knjige pa i same igre zaštićena autorskim pravima, stoga, poštujući ih, ne stavljamo MP3-ce komercijalnih glazbenih uradaka na naš CD.

2. *Lord of the Rings* i općenito cijela Tolkeinova ostavština uvijek će nam biti draga tema za pisanje, no zasad nemamo ništa slično u planu.

3. Prvi "pravi" *Lord of the Rings* RPG upravo je izašao, a recenziju možeš pročitati u ovome broju. Nažalost, nije ni približno dobar koliko se očekivalo da će biti.

PISMO MJESECA » PISMO MJESECA » PISMO MJESECA » PISMO

Ovo je, vjerovali ili ne... majica

PC VS. KONZOLE

Štovano uredništvo i suradnici Hackera!
Na samom početku želio bih pohvaliti prilog o povijesti računalnih igara iz prošlog broja, pogotovo dio o emulatorima. Što se tiče izbora 20 najboljih igara, to je stvar ukusa, ali ipak mislim da vam se potkralo nekoliko neoprostivih pogrešaka. Kao prvo, ne uvrstiti *Civilization* i *SimCity* među najbolje igre svih vremena pravo je svetogrđe, dok je uvrštavanje *The Diga* u najmanju ruku neobično, pogotovo stoga što neke od najlegendarnijih avantura poput *Monkey Islanda 1* i 2 ili *Leisure Suit Larryja* nisu spomenute niti jednom riječju. *TFX* je, slažem se, značajna simulacija, ali ni približno toliko kao *F-15 Strike Eagle, USNF* i *Red Baron*, od kojih je prva stvorila žanr, a druge dvije su ga revolucionarizirale. Od svemirskih je simulacija svakako trebalo uvrstiti *X-Wing*, najbolju *Star Wars* igru ikad, ili makar legendarni *Wing Commander* serijal.
Sljedeća stvar se ne tiče Hackera, nego trenda koji sve više prevladava u svijetu interaktivne zabave, a to je pretjerano forsiranje i veličanje konzola. Taj je trend uzeo već toliko maha da netko jednostavno mora reagirati! Dok konzolaški divovi kradu ekskluzivitete PC-ju, dok njihove konzole kradu mjesto u časopisima koji su nekoć bili isključivo posvećeni kućnim računalima, dok korisnici konzola žive u snažnom uvjerenju da su njihovi playstationi i xboxevi ultimativni strojevi za interaktivnu zabavu, a multimedijalni PC stara kanta čije vrijeme polako, ali sigurno prolazi, mi, vjerni vlasnici skupih i glomaznih desktop računala, bivamo zanemareni i, što je još gore, mirno trpimo sudbinu koju nam kroji šačica biznismena i inženjera poduprta gomilom, tzv. "gamera" čije se jedino gejmersko iskustvo svodi na lupanje po gamepadu dok na telki za to vrijeme sve vrvi od eksplozija i tipova čije kosti i zubi lete posvuda po nivou. Stoga moram reći jasno i glasno: neka smiješna kutija za igranje igrica NIKAD neće biti ni SLUGA moderno opremljenom PC-ju! Konzole jesu zabavne, jesu jeftine, pa i zgodno ih je imati u kući kao korisne DVD playere ili strojeve za igranje u vrijeme čik-pauze, ali one ne mogu i neće biti ništa više od toga. Tako, sad kad sam rekao sve što mi je bilo na duši, preostaje jedino da zaželim Hackerovom uredništvu, novinarima i ostaloj ekipi mnogo uspjeha u daljnjem radu, a Damiru Rukavini bih poručio da pošalje kvragu novinarsku etiku i pravila pristojnosti te da ponovno postane kao u ona dobra stara vremena 1997. - sjećate se, ljudi su se tad bojali slati pisma u rubrike SOS i Bez panike, strahujući da će se na njih sručiti gnjev Damira "Đ" Rukavine... (dio pisma skraćen je kako bi moglo biti objavljeno). Ratty

Zahvaljujemo ti se na svim pohvalama i kritikama. Što se pak odnosa PC-ja i konzola tiče, djelomice se slažemo s tobom. Naime, vrlo je jasno da određeni žanrovi igara nikad neće u nekom temeljitijem obliku zaživjeti u svijetu konzola, no, s druge strane, neke su igre jednostavno igrivije i ljepše na konzolama, i to iz različitih razloga (tu prije svega mislimo na različite sportske i borilačke naslove). Naš stav je jednostavan: najbolje je, ako je ikako moguće, posjedovati oboje i uživati u blagodatima obaju svjetova.

"Slijedeća stvar se ne tiče Hackera, nego trenda koji sve više prevladava u svijetu interaktivne zabave, a to je pretjerano forsiranje i veličanje konzola"

Legende poput *Wing Commandera* nikad ne padaju u zaborav

SOS

DINK SMALLWOOD

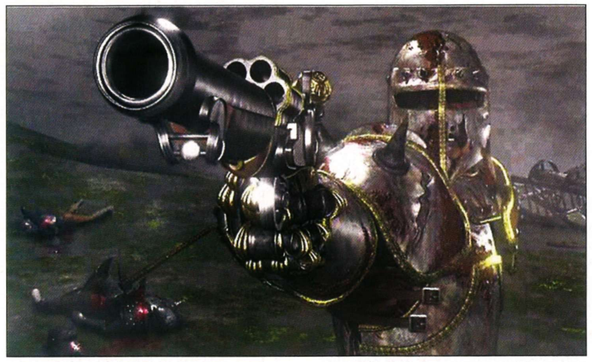
A Iako je bilo rješenje, na Jurino ćemo pitanje odgovoriti jer je vezano uz dio koji nije obvezan i stoga, mislim, nije ni bio u rješenju. Naime, pita kako u tajnom gradu (tajnom utoliko što se do njega dođe kroz tajni prolaz) ubiti zmajeve koji napadnu obitelj.

Q Zmajevi su opake zvijeri koje možeš ubiti samo oružjem jer magija na njih ne djeluje. Stoga koristi najbolje i najskuplje oružje koje postoji da ih se riješiš. Nije nimalo lagano, ali nije ni potrebno, donijet će ti samo iskustvo.

Približavamo se kraju još jedne godine. Snijega još nema, ali se nadam da će ga biti kad ovo budete čitali. Kako bilo da bilo, bliži se i vrijeme darivanja pa vam ja darujem jedino što mogu, pomoć pri završavanju igara u kojima ste zapeli, a sudeći po vašim pitanjima, čini mi se da uglavnom posežete za starijim igrama.

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

Iz SOS-a vas vadi: KREŠIMIR JOZIĆ



ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

A Piše nam jedan nepotpisani čitatelj i traži da mu odgovor pošaljemo na adresu. Naime, zanima ga kako može natjerati svoj lik da počne udarati po nečemu i tako to uništi (dakle, ne po nekomu nego po nečemu). Kao primjer je naveo parni stroj u Shrouded Hillsu.

Q Ponovit ću još jedanput: ne šaljemo odgovore, rješenja, brojeve telefona, poruke, pozdrave, čestitke i slično na kućnu adresu.
Sve odgovore na vaša pitanja možete pronaći samo u časopisu - ili vi možda mislite da bismo vam ih trebali slati na adresu, a objavljivati prazne stranice? No, vratimo se pitanju: parni stroj možeš uništiti uporabom dinamita (u tom je slučaju on odmah uništen iako ne izgleda tako) ili napasti tako da držiš ALT i klikneš na nj.

WILD WILD WEST

A Karlo je zapeo na samom početku igre i ne zna što dalje.

Q Uvijek je teško odgovoriti kad netko nije zapravo zapeo ni na čemu konkretnom, nego jednostavno ne zna kuda ići i što raditi. Dakle, ako si pokupio stvari, moraš razgovarati s ljudima, riješiti križaljku (odgovori su Grant, Johnson, Lincoln, a ti skuži gdje je koji), popraviti vadičep (za što ti treba nekoliko predmeta uključujući mijeh) te razgovarati s konobaricom i pomoći joj. Nadam se da ti je to dovoljno da počneš.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

A Marko pita kako natjerati Edwarda da se pridruži njegovoj posadi i gdje nabaviti brod.

Q Prvo mu opali pljusku te pri izboru oružja zatvori kutiju s pištoljima i izaberi tamburu kao oružje. Sviraj što i on i pobijedit ćeš, sad još samo moraš nabaviti brod. Brod o kojem govorimo je onaj veliki gusarski, ali moraš nekako stići do njega. Stoga idi u Danjer Cove, gdje ćeš pronaći čamčić kojim to možeš učiniti - dakako, kad ga pokrpaš.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

A Ivan pita kako na nivou Palawan Lagoon proći kroz vrata ispod vode koja je otvorio iskopanim prekidačem.

Q Da bi prošao kroz ta vrata, potrebna ti je nekakva šipka, ali gdje je naći? Negdje u blizini je oboren jedan japanski zrakoplov - pronađi njegov propeler i upotrijebi čekić na njemu pa ćeš dobiti komad koji nalikuje na šipku.

DEUS EX

A Nepotpisani čitatelj je zapeo u Hong Kongu, gdje ga traže da donese mač. Ne zna kako bi ga mogao nabaviti.

Q Imaš adresu pa se uputi u apartman Magie Chow - ona ga ima. Unutra možeš ući na nekoliko načina, a ja ti preporučam ovaj: prođi pokraj zgrade, skreni lijevo i otpri bravu na vratima, uđi unutra pa se popni ljestvama i produži do dizala. Ukucaj 1709 i odvest ćeš se skroz do krova. Odande možeš lagano ući u njezin apartman. Dakako, očekuje te borba sa stražarima, a nakon svega idi i razgovaraj o tome s Max Chen.

A Još je netko zapeo u ovoj igri, no nije siguran na kojem je nivou, kaže da mora poslati nekakav signal. Zanima ga kako to učiniti.

Q To je misija Hell's kitchen, ako se ne varam, i pretpostavljam da ti probleme zadaju računala. Da bi poslao signal, moraš se probiti do krova (to nije neki problem, a ako budeš morao upotrijebiti neko računalo do gore, koristi TJEFFERSON kao ime i NEWREVOLUTION kao šifru). Na krovu moraš ući u kabinu iz koje ćeš poslati signal. Upiši ime MCOLLINS i šifru REVOLUTION pa ćeš moći ući unutra i namjestiti satelit. Nakon toga se logiraj na računalo u drugoj sobi pod imenom NAPOLEON i šifrom REVOLUTION te pošalji signal.

DESPERADOS

A Jedan je čitatelj zapeo na onom mjestu u misiji gdje ga ljudi oko vatre ne smiju opaziti, a mora odvući i vojnika.

Q Iako smo objavili vrlo opsežno rješenje, odgovorit ću na ovo pitanje jer je to bilo vrlo davno. Dakle, prošuljaj se pokraj kampa i sve ljude povedi do skrivene doline, a onda oprezno izvedi sve konje i odvedi ih u dolinu. Tek se onda zaleti i oslobodi stražara, opali ga po glavi i brzo ga odvuci do doline. Moguće je i zapravo uopće nije problem, ali ne smiješ ubijati stražare oko vatre i moraš biti strpljiv.

TOMB RAIDER CHRONICLES

A Luka je zapeo na nivou SINKING SUBMARINE. Dobio je ključ od admirala i pokupio NITROGEN CANISTER, ali ne može doći do vrata za koja je dobio ključ.

Q Da bi došao do njih, moraš svladati prepreke na putu, znači - struju. Vrati se na most i popni se na stol s kartom. Okreni se prema rešetki i skoči te je pogodi pa ćeš tada moći skočiti i popeti se. Idi kroz cijev te skreni desno i otvori vratašca. Spusti se i kreni prema prekidaču, a kad dođeš do njega, okreni se prema zidu i skoči da ga možeš dohvatiti i povući. Konačno si isključio struju i sada možeš što te volja.

MAFIA

A Vrlo čudno pitanje stiže nam od Icy. Pita kako na nivou Ordinary Routine nabaviti oružje od Vincenza, tj. gdje, i tko je zapravo Vincenzo.

Q To je odmah na početku misije. Čim preuzmeš kontrolu izađi kroz stražnja vrata te produži kroz dvorište na istok pa se popni po stubama nasuprotne zgrade. Naći ćeš se u Vincenzovom uredu pa ga traži oružje.

PROJECT EDEN

A Jedan je čitatelj došao do dijela THE HOSPITAL, gdje je našao pokvarenu medicinsku opremu (kao i obično). Trebaju mu tri dijela da je popravi, on je našao dva te sada sav zbunjen pita gdje je treći.

Q Budući da se više ne sjećam gdje je točno koji, na brzinu ću navesti kako, krenuvši od pokvarenog stroja koji valja popraviti, naći sva tri. Kreni kroz vrata točno nasuprot i produži do područja gdje je gorila vatra te ravno hodnikom do kraja. Andre će popraviti skener pokraj vrata na lijevom zidu pa možeš ući u sobu. Tu je prvi dio. Sada se vrati do regeneracijske stanice i prođi kroz obližnju rupu. Naprijed i lijevo su vrata iza kojih se u sredini sobe na nekakvom ventilatoru nalazi drugi dio. Još ti treba samo jedan dio. Budući da u toj sobi ima jedan čep koji možeš ubaciti u ploču pokraj sobe gdje se vrata otvaraju i zatvaraju, idemo u sobu u kojoj je, prije onog čepa, bio ljubičasti plin. Samo nastavi dalje, prođi pokraj dizala pa produži do vrata koja će Andre otvoriti te konačno do sobe u kojoj je treći dio na srušenom ormariću.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND™

A Marko pita kako na Melee Islandu, u gradu, pokupiti mač u trgovini jer ga trgovac uvijek uhvati kad hoće pobjeći.

Q Mač trebaš kupiti. Isto kao i lopatu. Uzmeš i platiš. Ako nemaš novca, onda bi to mogao biti problem. Novac ćeš nabaviti u cirkusu jer braća Fettuccinu trebaju jednog naivc...ups...dobrovoljca da iskoči iz topa. Naravno, treba ti kaciga.

BROKEN SWORD: THE SHADOW OF THE TEMPLARS

A Jedan je čitatelj postavio već uobičajeno pitanje u vezi ove igre. Naravno, pogađate, o kozi u Irskoj.

Q Da se riješiš koze, moraš ići desno do kraja i čekati da te udari. Kad se budeš dizao, brzo klikni na lijevi kamen da ga George stavi na uže koje drži kozu. Sada možeš proći dalje i u podrum.

LEGACY OF KAIN: SOULREAVER

A Andrej je tek nabavio računalo i prvi put igra ove nešto "starije" igre. Zanima ga kako to da se, kad god snimi poziciju, pri novom učitavanju uvijek nađe na početku. Kaže da ne vjeruje da može odigrati cijelu igru u jednom komadu.

Q To što ti zoveš starije igre... hm... možda jesu stare, ali ima i starijih, s kojima bih ja počeo da sam tek nabavio računalo, no nema veze. Što se tiče pitanja, istina je da se uvijek nađeš na početku, ali tako i treba biti. Kad snimiš poziciju, zapravo se snime sve tvoje akcije. Dakle, ne moraš opet ubijati iste neprijatelje i ići na iste lokacije. Jedino što bi ti moglo zadavati muke je hodanje do iduće lokacije koju moraš istražiti, ali ako si primijetio teleport i znaš da ih moraš aktivirati, onda stvarno nema nikakvih problema.

HITMAN: CODENAME 47

A Jedan je čitatelj zapeo na prvoj misiji u Rotterdamu. Postavio je odašiljač u auto, slijedio ga, dao kovčeg Ivanu i postavio odašiljač u kovčeg. Misija mu nije uspjela.

Q Vjerojatno si napravio kakvu sitnu grešku jer sve doista treba napraviti kao što si rekao, stoga ponovimo još jednom na brzinu. Dakle, jesi siguran da si uzeo odašiljač opet s automobila? Taj isti odašiljač stavi u kovčeg prije negoli Ivan dođe. Ako si siguran da si tako učinio, moraš još samo paziti na leševe. Ako Ivan vidi i jedan jedini, misija će propasti. Skloni ih sve, daj mu kovčeg (odašiljač je već postavljen, je l' da?) i čekaj da otiđe u limuzinu. To je to pa ako si sve točno tako napravio, uspješno ćeš završiti misiju. Ako opet ne uspiješ, provjeri u rješenju koje je nedavno bilo na HACK CD-u.

NAGRADNA IGRA

Za prohod igre *Jazz & Faust* ovaj mjesec nagradu je osvojio

IVAN MARIĆ
Božidara Adžije 23
Rijeka

Za najbolji poslani prohod ovaj mjesec vam darujemo:
TORBICU ZA CD

U OVOM SU NAM BROJU JOŠ PISALI:

HRVOJE - idi na stranice tih poznatih *search enginea* i nađi *link* koji moraš kliknuti, a što se tiče igara, tih igara nema, ali možeš pokrenuti Commodore ili AMIGA emulator - iako to nije isto; **Nepotpisani SIM** - pa što bi još htio? Radi sve što možeš, kupi još koji predmet i upoznaj nekog, i to je to; **IVAN** - bit će recenzija čim igra izađe; **ANA** - kao što sam rekao u prijašnjim brojevima i u prvom pismu, ne šaljemo, ali ako nabaviš, samo izvoli.

CHEAT TERMINAL

Emperor: Rise Of The Middle Kingdom

Stisnite CTRL + ALT + C da prizovete konzolu za upisivanje šifri.

5 000 deliana	delian treasury
Sve elitne kuće u gradu dobiju 100 bronce	waresforelite
Sve elitne kuće u gradu dobiju 100 keramike	ceramicsforelite
Sve elitne kuće u gradu dobiju 100 konopca	hempforelite
Sve elitne kuće u gradu dobiju 100 svile	silkforelite
Sve elitne kuće u gradu dobiju 100 čaja	teaforelite
Suša	great heat
Potres	shake shake
Poplava	glub glub
Elitne će se kuće razvijati neovisno o potrebnom nivou zabave	funforelite
Pobijedit ćete misiju	i win again
Dobit ćete neke resurse	gimme goods
Heroj grada će postati gušter	lizardman
Ignoriraju se sve želje pri razvoju zgrada	Ignoredesire
Uništenje svih jedinica	black death
Uništenje svih neprijateljskih jedinica	kill enemy units
Jedna kuća će biti zaražena bolešću	chinese flu
Jedan bandit u gradu	spawnbandit
Jedan pljačkaš u gradu	spawnmugger
Poreznici će izgledati kao *Uncle Sam*	uncle sam

Empire Earth: The Art Of Conquest

U opcijama morate uključiti varanje, a potom u igri šifre upisujete pritiskom na ENTER.

Cijela karta i resursi	my name is methos
100 000 svih resursa	all your base are belong to us
1000 zlata	atm
1000 drva	you said wood
1000 kamena	rock&roll
1000 željeza	creatine
1000 hrane	Boston food sucks
Cijela karta	asus drivers
Ispis šifri	display cheat
Pobjeda	somebody set up us the bomb
Gubitak	ahhhcool
Nestat će resursi	the big dig
Nema zlata	boston rent
Nema drva	uh, smoke?
Nema hrane	Slimfast
Nema željeza	Girlyman
Nema kamena	mine your own business
Cijela karta i isključivanje	Fog of Wara Bam
Pogled na ribe i životinje	columbus
Izabranoj jedinici će se napuniti mana	i have the power
Odmah gotova zgrada i istraživanje	brainstorm
Izgradnja odmah dovršena	coffee train
Sve se jedinice mogu besplatno poboljšati	the quotable patella
Zrakoplovi se napune gorivom u zraku	friendly skies

Prisoner Of War

Upišite šifru na...um...ekranu za šifre.

Svi nivoi	ger1eng5
Samo prvi nivo	defaultm
Ispis svih događaja u danu	alltimes
Ispis samo glavnih događaja	coretimes
Samo trenutačo glavni događaj	farleymydog
Pogled iz prvog lica	Boston
Pogled odozgo	Foxy
Neograničen novac i kamenje	Dino
Smanjite stražare	Muffin
Promijenite stupanj pozornosti čuvara	Quincy
Meci vam ne mogu ništa	Fatty
Pogledajte kada je napravljena igra	Dt
Uključite snimanje usred igre	Togsavecan

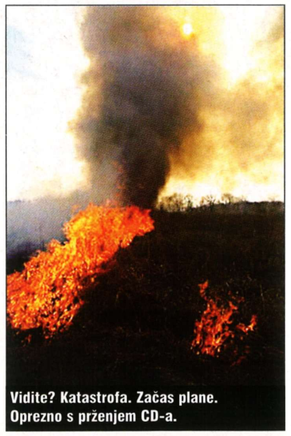
BezPanike

Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Ekskluzivno, samo za vas, Ubojica mekog srca je ostavio najdraži rekvizit - *stihlovku* - i strpljivo odgovara na vaša pitanja

Panike vas rješava: IVAN POLOJAC

SNIMANJE AUDIO CD-A

A Pomozite, imam problem sa snimanjem glazbenih CD-a. Naime, CD koji sam snimim nije mi gotovo nikad kvalitetan kao original (pjesme znaju prekidati). Pržilica je LG 40x12x40x, glazbene CD-e snimam na 8x (ne mogu na manje) u programu Nero 5, i to na Traxdatine CD-e. Bio bih vam zahvalan kad biste mi objasnili cjelokupan postupak prženja glazbenih CD-a.
Unaprijed hvala, **Mullins**

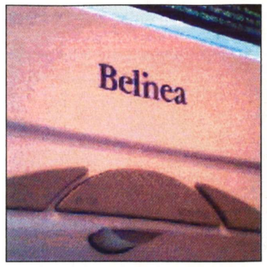


Vidite? Katastrofa. Začas plane. Oprezno s prženjem CD-a.

O Problem sa snimanjem audio CD-a je u tome što je nemoguće dobiti kvalitetu snimke identičnu originalu, ali se ipak može doći vrlo blizu tome. Kod Nera 5 je caka u tome da ostavlja razmak (tzv. pre-gap) među pjesmama, koji može postojati na originalu, ali i ne mora. *Pre-gap* je kod Nera na defaultu od 2 sekunde. E sada, kako kvalitetno snimiti glazbeni CD? Idealna varijanta je kombinirati EAC (www.exactaudiocopy.de) s CDRWinom (www.goldenhawk.com), ali kako je do potonjeg na nelegalan način gotovo nemoguće doći, dovoljno je koristiti *sub-rutine* za snimanje unutar EAC-a. Zašto? Jer vrlo precizno čita zapis te ga prebacuje u tzv. *cuesheet*; cijeli sadržaj CD-a prebacuje se u .wav datoteku, a uz njega se zapisuje datoteka .cue ekstenzije u kojoj su sadržani svi podatci - koliko pjesama, koje trajanje, u kojem trenutku među pjesmama postoji *pre-gap* i koliki je... N.B.: Exact Audio Copy je potpuno besplatan (*cardware*) i iznimno kvalitetan program za ekstrakciju audiozapisa. Za audio CD-e koji na sebi imaju i multimedijalni zapis (film ili nešto slično), treba koristiti CloneCD (www.elby.de) jer je u mogućnosti napraviti kopiju originala na vrlo jednostavan način. Također treba spomenuti da je idealna brzina snimanja 1x, a maksimalna oko 4x. Idealni mediji su oni tvrtke Taiyo Yuden (neke serije Memorexa, Sonyja i TDK-a) te, dakako, TDK (TDK 74 i 80 min, s bijelim omotom i sivim ili plavim slovima). Nažalost, više na našem tržištu nema kvalitetnih Kodak ni BASF (EMTEC) medija. I naravno, ne zaboravite na *disclamer*: kopiranje originala je nelegalno (J)

PROBLEM S MONITOROM U IGRAMA

A Imam problem s driverima za grafičku karticu (koristim Win XP); samo u jednoj igrici, zasad. Kad pokrenem *Sudden Strike 2*, monitor ode u *Stand By* mod i ne mogu ga nikako vratiti natrag (sliku). To se događa pod driverima 40.41 i 30.82, ali ne i pod 29.42 , i to



samo u ovoj igrici. U čemu je problem? Molim vas, pomozite, prihvaćam sve prijedloge osim da se vratim na stariju verziju drivera jer sam primijetio da igrice mnogo bolje rade s novijim driverima.
Grafička kartice je MSI Geforce 2 Ti, a monitor Belinea 2020.
Pozdrav, Tomislav iz Siska

O Pozdrav i tebi! Čini mi se da je problem u tome da pod tom igrom frekvencija osvježavanja monitora prijeđe u neki mod koji mu je nedostupan i onda zbog zaštite, monitor ode u *Stand By*. S neta skini nVidia Refresh Tool (alat za podešavanje frekvencija osvježavanja za nVidia kartice pod WinXP) i potraži kakvu zakrpu na stranicama proizvođača igre.

SIV ZASLON U *MOHAA*

A Mnogo pozdrava najboljem časopisu... Imam jedan jako veliki problem: naime, kada hoću pokrenuti *Medal Of Honor :AA*, zaslon mi postane siv. Pokušao sam patchirati igru i skinuti nove drivere za grafičku, ali ništa nije pomoglo.

NEDOUMICE NEDOUMICE NEDOUMICE NEDOUMICE NEDOUMICE NED

A Pozdrav! Pišem vam prvi put, itd. (kako ste najbolji, kako vam je hardver rubrika super), no prijeđimo odmah na stvar.
1. Kupujem novi *komp* i dvoumim se između dvaju procesora pa vas lijepo i toplo molim za preporuku: INTEL Celeron BOX 1400T MHz, Tualatin, 256K, 100MHz ili AMD Athlon XP 1800+ (266MHz), Socket A
2. Kako sam početnik u svemu ovome, rekli su mi da je jedna od važnijih stvari za igre grafička kartica i kroz uši su mi provukli dvije solucije: Manli ATI Radeon 9000 Pro 64 MB DDR ili Manli GF4 MX440 64 bit 64MB DDR TV-out ili predlažete nešto treće (limit u cijeni je 1000 kn).
3. Koji operacijski sustav mi predlažete jer sam čuo da Windowsi XP imaju ozbiljnih problema i "rupa", a ne znam ni za kakvu bolju alternativu. U nadi da ćete mi pomoći, iskreno vam se zahvaljujem i čestitam na odličnom časopisu (koliko sam dosad mogao zaključiti, naime kupio sam tek dva broja). Ne nadam se da će mi mail biti objavljen, ali vas molim da mi odgovorite. Ako ima još što važno na što trebam paziti pri kupnji novog *kompa*, molim vas, recite, i to je to za prvi put. Nastavit ću vas čitati, a vi ostanite najbolji.
UNAPRIJED HVALA, **Marko**

O Hvala na pohvalama, potrudit ćemo se da tako i ostane. Što se prvog pitanja tiče, budući da je riječ o *kompu* za igranje, preporučujemo Athlon. Točka dva - grafička kartica. U tom cjenovnom razredu možeš dobiti ATI Radeon 9000 (Gigabyteov) ili Radeon 8500 LE (Herculesov) koji je znatno jači od MX-ice, a o kvaliteti slike da i ne govorimo. Što se OS-a tiče, meni su osobno najdraži Windowsi 2000 Professional, ali ni XP nije uopće loš, pogotovo kad se instalira Service Pack s kojim se rješavaju bube i rupe u kodu. Na što još paziti pri kupnji novog *kompa*? Pa, ukratko: odaberi dobru matičnu ploču, tu nemoj štedjeti. Drži se provjerenih imena: Abit, Asus, Gigabyte, MSI ili DFI. Memorija neka bude brand-name, po mogućnosti Infineon, Samsung ili Kingmax. Disk od 40 giga ti je uvrh glave dosta. Izbjegni DVD-combo ako možeš, a ako želiš i DVD i pržilicu, onda se drži, sinko, Toshibe ili Plextora. Kućište izaberi ono koje ti se vizualno sviđa, ali neka ima i dobro napajanje, recimo od 300 W. I naravno, to sve treba dobro hladiti, stoga ti preporučujem neki dobar Glacialtech kao jeftiniju varijantu ili Alphu kao skuplju. Sretno!

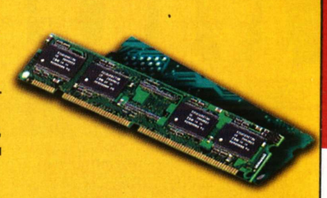
Plextor. Drži se provjerene marke. :)

PITANJE BROJA

KOMPLETNO RENOVIRANJE RAČUNALA

A Želio bih Vaš savjet u vezi mog računala - procesor mi je Intel Celeron 700 MHz, imam 128 MB RAM-a, grafička je GeForce 2 MX/MX 400, imam 20 GB hard diska. Ime matične ploče, da Vam pravo kažem, ne znam, znam samo da ne podržava Pentiume veće od 866 MHz i Celerone veće od 800 MHz. Želio bih novi procesor, oko 1.8 GHz - koji mi preporučujete? Sukladno s tim, novu matičnu, koja će se dobro "slagati" s procesorom kao i s ostalim komponentama. Koja je dobra? Kakav mi *cooler* treba za procesor? Nadalje, želio bih zamijeniti staru MX-icu, dvoumim se između nekog Radeona ili neke nove GeForce četvorke - koju mi preporučujete, uz uvjet da mora imati tv-out? Planirao sam i Sony DVD-ROM 16x/40x - je li on kvalitetan? I još nekoliko pitanja:
1. Kako funkcioniraju web kamere? Moram li biti spojen na net ili je mogu koristiti kao malu, običnu kameru, te snimljeni videozapis pohraniti primjerice u . avi formatu?
2. Kako ću spojiti videorekorder s PC-jem, te reproducirati kasetu i gledati je u nekom programu (kojem?), i na koncu konca, kako ću od nje napraviti divX file da bih ga mogao kopirati na CD? Je li to moguće?
3. Trebam li nadograditi RAM? Je li 256 MB u redu?
Unaprijed hvala i pozdrav iz Dubrovnika, **Marko**

**O Gosparu moj! Dakle, pametan bi potez svakako bio investirati u kompletno renoviranje stroja. Kao pravi okorjeli gamer, mogu ti preporučiti Athlon XP 1800+, a vrlo je mala razlika u cijeni do 2000+. Usto svakako ide i dobra ploča s VIA266 čipsetom, recimo Gigabyte ili MSI, a i Abitice su isto u redu. Dakako, i 256 MB DDR-memorije, tako da je tvoja stara SDRAM-memorija, nažalost, neupotrebljiva. Što se grafičke kartice tiče, definitivno je dvojba između GF4 Ti4200 i Radeona 9000 (vidi odgovore gore). Što se Sonyjevog DVD-a tiče, ne preporučujem ga - znatno je bolji odabir Toshiba ili Pioneer.
Web kamere funkcioniraju vrlo glupo, kao i klasične kamere. S njima je moguće snimati kratke filmove niskih rezolucija, i slike isto tako niskih**



Žrtva napretka, SDRAM

rezolucija koje obično "pucaju" na zeleni spektar i kvaliteta im je nikakva. Video možeš spojiti s PC-jem preko TV-kartice. A kako raditi divX-e, pitanje je koje bih prepustio kolegama stručnjacima. Možda ćemo to obraditi u nekom od idućih brojeva - barem donekle, jer je upitna legalnost tog tipa videozapisa.

Evo ga, *MOHHA*. Suosjecamo i nudimo rješenje

Moja konfiguracija je:
AMD ATHLON 1600+, ECS K7S5A, 192 MB SDRAM, HDD FUJITSU 10GB, NEC 7700 CDRW, DVD Pioneer Slot-In i MSI GF4 MX 440. Možete li mi još reći je li kartica ABIT SILURO GF4Ti4200 OTES dobra i vrijedi li izdvojenog novca te što bih još trebao promijeniti na *kompu*. UNAPRIJED HVALA, DILUREKBA iz PREČKOG

O Čini mi se da nešto ne valja s kopijom te igre ili možda s instalacijom OS-a i DirectX-a, teško mi je ovako reći. Uostalom, nisi mi rekao koji operativni sustav koristiš, tako da je najbolje da ga reinstaliraš i pokušaš ponovno jer nastali problem sigurno nije vezan uz hardver.

GRAFIKA KOJA ZAPINJE

A Poštovano uredništvo! Imam Intel Celeron 900 MHz, 256 MB SDRAM, 20 GB HDD, CD ROM 54X, GeForce 2 MX/MX 400 64 MB! Hitno trebam odgovor na pitanje zašto mi sve igrice zapinju?
Tino

O Tvoj *komp* kao igraći stroj još uvijek nije za odbaciti. Pokušaj spustiti rezoluciju na 800x600 i igrati s malo manje detalja, trebalo bi sve funkcionirati prilično glatko. Ako ne, pokušaj instalirati nove Detonatore ili malo overclockati grafičku.

DVOJBE OKO GRAFIČKE

A Ne trebam vas hvaliti jer znate da ste najbolji informatički časopis u

Radeonka 8500 LE

Hrvata pa prijeđimo odmah na problem! Namjeravam kupiti grafičku, ali se ne mogu odlučiti između Radeona 9000 i neke Geforce 4 otprilike iste cijene. Koju mi vi preporučujete i kolika je razlika između Radeona 7500 i 9000? Molio bih vas da mi odgovorite na mail, ako nije problem, jer karticu namjeravam kupiti prije nego što izađe novi Hacker, koji ću dakako kupiti kad izađe!
Hvala unaprijed, **Rocky**

O Hej! GF4 ima nešto bolje performanse, ali ATI ima definitivno ljepšu sliku. Razlika između Radeona 7500 i 9000 prilična je, R9000 ima brži GPU (grafički procesor), a i razlike su u kvaliteti slike, u pipelineovima i još ponečem (da ne zabrijem sad previše). U svakom slučaju, Radeon 9000 je bolji izbor. Alternativa bi bila recimo 8500 ili 8500 LE ako ti je kvaliteta slike draža od neznatne razlike u brzini.

NADOGRADNJA

A Zanima me što mislite o ovoj konfiguraciji: MSI K7T266 PRO2, VIA KT266A; AMD Athlon XP 1600+; 256 MB DDR RAM-a; Hercules 3D Prophet, Kyro 2 4500, 64 MB+TV out; Maxtor 40 GB, zvučna kartica CREATIVE LABS Live!, Player 5.1? To je naime moja sadašnja konfiguracija. Kupio sam novi *komp* nešto prije Nove godine. Što bih prvo trebao promijeniti? Po mom mišljenju, to bi bila grafička!
Unaprijed zahvaljujem, **Željko**.

O Bingo! Definitivno ti je to slaba točka u lancu. Kao što sam već ljudima rekao: ako želiš brzinu, onda GF4, a ako želiš zadovoljavajuću brzinu uz apsolutno najljepšu sliku, onda ATI Radeon 9000 ili 8500. Ploča bi ti trebala podržavati i nove XP Athlone tako da to možeš eventualno poslije promijeniti, inače je sve pet.

DVOJBE

A Molio bih vas da mi odgovorite na nekoliko pitanja:
1. Koji bi najbrži procesor mogao staviti na matičnu ASUS MEL-C, gdje da ga nabavim i kolika mu je cijena?
2. Ako je ova matična loša, koju mi preporučujete, gdje da je kupim i koliko stoji?
3. Koju mi grafičku preporučujete i kolika joj je cijena?
4. Moj mi CD-ROM nakon pola sata igranja igre s CD-a počne ružiti, a izvana je užasno vruć. Što da radim?
Unaprijed hvala, **Saša**

O Heh, nedavno sam imao jednu MEL-C na servisu i iznenadio sam se kako za nju apsolutno ništa ne piše što se procesora tiče. Službena je varijanta da idu procesori od 300 MHz naviše. Točno je pak da na nju idu samo FCPGA procesori do 533 MHz, jer svi oni kasniji imaju drugačiju voltažu. Gdje nabaviti taj procesor? Eventualno negdje na newsima jer ga više po dućanima nema. Pametnija bi varijanta bila pričekati pa uzeti novu ploču i procesor. Dobra ploča stoji oko 800 kuna, otprilike isto toliko i procesor. Grafička kartica - isplativ i inteligentan raspon cijena je od 1000 - 1500 kuna, sve preko toga je potpuno suvišno. U uži izbor ulazi GF4 Ti4200 ili ATI Radeon 9000/8500. Što se CD-ROM-a tiče, normalno je da se medij ugrije, kao i sam CD-ROM, ali ne baš toliko da bi bio vruć. Najbolje ti je i s time se još strpjeti pa kad budeš uzimao novi stroj, kupi i DVD.

TRZANJE U IGRAMA I PRI DVD REPRODUKCIJI

A Prije otprilike mjesec dana sam kupio novo računalo. Od prvog dana imam problema s DVD-om i igrama. Igre mi zapinju (MOHAA , RTCW, GTA3), a filmovi na DVD-u mi idu isprekidano. Dat ću vam podatke komponenti koje sam dobio uz njega: MB, i845, Socket 478, SDRAM, audio, ATA-100, Intel Pentium 4 - 1.8 GHz, 512 KB, BOX GreenPower Celeron/Pentium III FC-PGA, DIMM 256 MB (32Mx64) SDRAM,133 MHz, DREAM nVidia GeForce MX-440 64 MB AGP TV-out, HDD 40 GB, 7200 RPM, ATA 100, Motorola 56k V.90 softmodem PCI, CD-ROM DVD 16/40x Sony ATAPI. Windowsi su 98.
Sumnjali smo na grafičku pa je ona privremeno zamijenjena nVidijinom GeForce 2 MX-400 64MB. Nakon toga su filmovi na DVD-u išli dobro, ali se kod igrica ništa nije promijenilo. Postoji li mogućnost da se neke od tih komponenti ne slažu ili je problem nešto drugo?
Unaprijed hvala, **Hrvoje**

O Mislim da je problem u tome da ti na kanalu na kojem je DVD nije uključen DMA prijenos podataka. Treba otići na Control Panel, pa na System, odabrati DVD, kliknuti na properties i uključiti opciju DMA if available. To bi trebalo riješiti brzinu prijenosa podataka pri reprodukciji DVD-a i pri učitavanju igara.

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

MOBIREPORT

NOVI PALM

Palm je predstavio svoj novi, vrlo pristupačan *handheld*, model **ZIRE**, čija će cijena biti oko 99 USD. "Zire predstavlja početak nove generacije korisnih alatki koje će nam olakšati život", rekao je Todd Bradley, predsjednik Palm Solutions.

Palm Zire namijenjen je početnicima i onima koji ne žele skup dlanovnik - dakle, "ciljana" publika su studenti, obitelji i korisnici koji žele uvesti malo reda u organizacijski kaos svakodnevice. Dakako, privući će ih ponajprije cijenom, oko 99 USD, a potom i elegantnim i jednostavnim dizajnom. Pokreće ga provjereni Motorolin DragonBall 16-megahercni procesor te Palm OS u 4.1 inačici. Zaslon je monokromatski, razlučivosti 160x160 točaka. Plus je svakako i interna litij-ionska baterija te **2 megabajta** radne memorije. Palm Zire se s računalom povezuje putem USB-kabela i softvera za sinkronizaciju, a od aplikacija koje uza nj dolaze treba istaći adresar, rokovnik, sat, notes, kalkulator te nekoliko igara (minsko polje, puzzle, *Giraffe* i *Hardball*). Podatci se upisuju putem Grafitti područja i olovčice (klasično rješenje), a putem infracrvenog sučelja moguće je razmjenjivati informacije s drugim *handheld* uređajima ili mobilnim telefonima. Dakako, osim s PC-računalima moguće ga je povezati i s Mac računalima koje pokreće MacOS inačice 9.x ili X (v10.1.2. ili više). Napomena: Ako nabavite ovaj *handheld* i poželite ga instalirati na operativne sustave Windows 2000 ili XP, potrebno je logirati se kao Administrator.

www.palm.com/europe

Siemens C55

IZBOR ZA POČETNIKE...

LINKOVI:
www.my-siemens.com

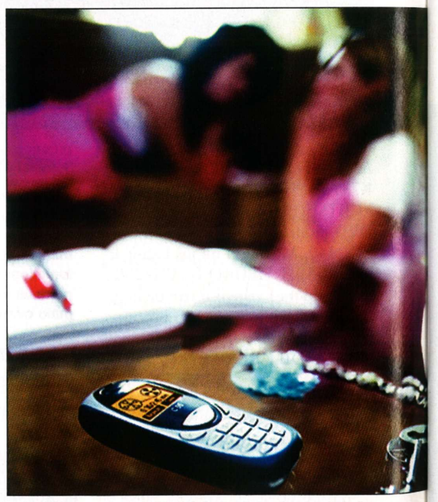
Kao što već znate, Siemensovi mobiteli nose oznake prema klasama kao i Mercedesovi automobili. Prema tome, lako je zaključiti da **C55** spada u nižu klasu mobitela, namijenjenih ponajprije početnicima. No, kako su i oni postali sve zahtjevniji, i ovaj je mobitelčić već u startu dosta ozbiljniji od prethodnika mu. Od značajnijih promjena valja svakako spomenuti znatno poboljšanu ergonomiju; tipkovnica je mnogo kvalitetnija, jedino što kratak hod plastičnih tipaka nije previše precizan pa ako brzo pišete poruke, može se dogoditi da preskoči neko slovo, no razmak između njih je dobar, što znači da će ih lako koristiti i ljudi s "jačim" prstima. Posebno bismo pohvalili navigacijsku klackalicu koja znatno ubrzava i olakšava rad sa izbornicima. Kao i na modelu C45, i na ovome je moguće mijenjati Clip-It kućišta. A odlučite li ga kupiti, moći ćete birati između tri osnovne boje - aqua plave, boje pjenušca i vinsko crvene. Poboljšanje u odnosu na prethodnika je i baterija, koja je sada (konačno!) litij-ionska i dostatna gotovo za dva dana umjerene uporabe. Zaslon je jantarno osvijetljen i vrlo pregledan, monokromatski, razlučivosti **101 x 64** točki. Izbornici su, kao što smo i navikli od Siemensa, logični i pregledni. Ugrađena antena dobro "hvata" signal, jedino što na mjestima sa slabijom pokrivenošću dolazi do jeke u slušalici sugovornika.

Velike su novine i u softveru samog mobitela pa tako sada i C-klasa ima GPRS povezivost s mobilnim Internetom, WAP pretraživač u 1.2.1 inačici te Java aplikacije. Među Java aplikacijama su i dvije igre, *Galaxy Hero* i vrlo popularni *Prince of Persia*. Simpatične su i 16-tonske polifone melodije te mogućnost dinamičke vibracije i osvjetljavanja zaslona prilikom dolaznih poziva. Od alata svakako treba spomenuti podsjetnik, budilicu, pretvornik valuta, kalkulator, korisničke profile zvona, internu memoriju adresara za 100 brojeva i glasovno biranje za 20 unosa. Uz model C55 bit će, dakako, moguće nabaviti i pregršt dodatne opreme, pogotovo korisne *hands-free* slušalice i kit za ugradnju u automobil.

C55 teži **80 grama**, a dimenzije su mu **101 x 44 x 21 mm**.

CIJENA još uvijek nije poznata, ali vjerujemo da neće biti skuplji od prethodnika.

Ustupio Siemens Hrvatska.



Samsung SGH - S100

JOŠ JEDAN GRADSKI ŠMINKER...

LINKOVI:
www.europatrade.hr/web/telefoni.asp

S100 bismo ukratko mogli opisati kao poboljšani model T100. Njegova ciljna skupina su poslovni ljudi koji žele mobitel s kojim će biti zapaženi. Prednost u odnosu na konkurenciju je aktivni LCD-zaslon (TFT-tehnologija koju možemo naći u računalnim monitorima). Vanjski je zaslon praktičan pa kad ste na čekanju, prikazuje sat i jačinu signala te kapacitet baterije, a kod poziva ime ili broj osobe pozivatelja. Rasklopivši ovaj šminkerski mobitel, otkriva se glavni zaslon razlučivosti **128 x 160** točaka koji prikazuje sliku u 65 tisuća boja. Budući da je izrađen u TFT-tehnologiji, njegova je čitljivost na dnevnom svjetlu daleko bolja negoli kod konkurentskih modela. Na donjem dijelu mobitela je tipkovnica, čije su tipke preciznog i plitkog hoda, ali nemaju razmaka, na što će se trebati naviknuti.

Izbornici su obrojčeni da biste se njima što lakše i brže služili, slikovni i pregledni, iako to ostavlja kičast dojam zbog velike količine boja. S100 ima i vrlo zanimljive 16-tonske polifone melodije (nama je najdraži zvuk starog bakelitnog telefona). Zamjerke se odnose na softver i prijam signala. Neke su funkcije komplicirane - primjerice, poruke i pozive je potrebno brisati pojedinačno jer ne postoji mogućnost da se odjednom obriše cijeli popis, što je prilično dosadno (a neke bi korisnike moglo i živcirati).

Drugi softverski nedostatak vezan je uz infracrveno sučelje: njime je moguće razmjenjivati pozadinske slićice i melodije, ali nije moguće slati i primati elektroničku posjetnicu niti sinkronizirati adresar s računalom (što je šteta jer ovaj mobitel može pohraniti do **500 unosa** u vlastiti adresar **plus 200/220 unosa na SIM-karticu)**.

Spomenuli smo i prijam signala, koji je prilično loš. Sugovornika se u većini slučajeva vrlo loše čuje, a i sugovornici, s druge strane, opisuju zvuk kao razgovor preko kratkovalne stanice - loš, metalan i isprekidan.

Uređaj je moguće povezati s mobilnim Internetom putem GPRS-a i WAP pretraživača u 1.2.1. inačici. Ima podršku za Java aplikacije, moguće je programirati do 20 glasovnih naredbi, te glasovno biranje za 20 unosa. Ima kalendar, adresar, rokovnik te sat, budilicu, štopericu, a od neobaveznih detalja nekoliko igara i mogućnost komponiranja melodija.

Pojačana litij-ionska baterija pokazala se dostatnom za oko dva dana intenzivne uporabe, što je solidno znamo li da je riječ o mobitelu sa zaslonom u boji. U paketu s uređajem dolazi trakica za nošenje, *hands-free* slušalica te CD-ROM sa softverom za sinkronizaciju i predlošcima melodija i pozadinskih slika (*wallpapera*). Dimenzije ovog mobitela su **88,5 x 45,6 x 23 mm**, a težina **92 grama**.

Ustupio nam ga je VIPnet.

NOKIA 7210

MOBITEL SA STILOM... Ovaj je mobitel pravi mamac za oči. Vidjevši ga, ljudi su uglavnom bili ili oduševljeni ili srditi, indiferentnih nije bilo. **7210** je kao i svi modeli serije 7 namijenjen poslovnim ljudima i onima koji žele nešto više od mobitela. Ono što prvo upada u oči je neobičan dizajn, posebno zbog neobičnog i radikalnog rasporeda dvobojnih tipaka, na što se treba naviknuti, pogotovo korisnici s "jačim" prstima. Drugi upadljivi detalj je vrlo dobar zaslon u boji, razlučivosti **128x128** točaka, koji oštro i jasno prikazuje sliku u 4096 boja. Obično je zaslon u boji krivac za kraće trajanje baterije na čekanju, no to kod ovog mobitela nije slučaj - u praksi se pokazala dostatnom za tri do četiri dana uz intenzivnije korištenje. Dakako, ako se češće rabi GPRS, i baterija traje kraće. Softver je izrađen dobro, što je već postalo uobičajeno kod ovog finskog proizvođača, s klasičnim slikovnim izbornicima (koji su, de facto, jedan od glavnih razloga zbog čega je taj proizvođač omiljen). Izbornike je dakako moguće koristiti i pomoću brojčanih prečaca, kao i na prethodnicima. Uređaj ima internu memoriju za 300 kontakata te za 150-ak tekstualnih poruka (odnosno 50 slikovnih). 725 KB namijenjeno je kao dinamička (prilagodljiva) melodija za MMS (multimedijalne poruke), polifone melodije, galeriju sličica (koje je moguće koristiti kao podlogu zaslona - *wallpaper* - ili kao *attachment* MMS poruci), te Java aplikacije. Tri Java aplikacije već su u mobitelu - pretvornik koji može pretvarati mjerne jedinice iz anglosaksonskih u metričke i obratno te za valute, i dvije igre, *Triple Pop* i *Bounce*. S mobilnim Internetom 7210 se može povezati putem GPRS-a te WAP pretraživača u 1.2.1 inačici. Ima integriran FM-radioprijamnik, *hands-free* zvučnik, prilagodljive i vremenski podesive profile zvona, sat, budilicu, kalendar, kalkulator, štopericu, a s računalom ga je moguće povezati putem infracrvenog sučelja ili serijskog kabela (RS232). Za putnike je vrlo korisna opcija rada na svim trima frekvencijama.

I konačno, teži samo **83 grama**, a dimenzije su mu **106x45x17,5 mm**. Iako bi se vrlo uskoro trebao pojaviti u prodaji, točna cijena još nije poznata.

Ustupio nam ga je Mobis Electronic.

www.nokia.com/phones/7210/

trendovi

NOKIA I SEGA RAZVIJAJU NOVE IGRE

Nokia i Sega objavili su da će skupa razviti igre za novu kategoriju uređaja - tzv. uređaja za igru. Prema najavama, Sega će razviti igre za Nokijinu **N-Gage** mobilnu konzolu, točnije za seriju 60 mobilnih uređaja koji će koristiti **Symbian** operativni sustav. Igrice će biti moguće kupiti na memorijskim karticama. "...Vjerujemo da ćemo u suradnji s Nokijom razviti novi hardver na globalnoj razini i stvoriti novi žanr mobilnih igara" rekao je Tetsu Kayama, predsjednik Sega Corporationa.

NOVA SLUŠALICA IZ SONYERICSSONA

SonyEricsson je predstavio novu slušalicu, dakako bežičnu, utemeljenu na **Bluetooth** standardu. Nazvana je **HBH-60**, a pomoću nje moguće je glasovno birati (dakako, ako je glasovna naredba uprogramirana u telefon), primiti i odbiti poziv. Iznimno je lagana, a domet joj je 10 metara. O dizajnu nije potrebno previše govoriti - pogledajte, uostalom, sami. **Cijena?** Mislimo da je radi zdravlja, **bolje ne pitati**.

novosti

NOKIA PREDSTAVILA NOVE MOBITELE

Nokia je najavila nekoliko novih uređaja koji bi se trebali pojaviti na tržištu početkom iduće godine. Model **7250** s ugrađenom kamerom, model **5100** sa sportskim *lookom*, model **6100** u Classic kategoriji, model **8910i** - nadogradnja postojećeg modela s Java tehnologijom i zaslonom u boji, model **6800** intrigantnog dizajna s potpunom tipkovnicom, te model **2100** jednostavnog i vrlo dopadljivog dizajna. Novost su i Nokijina kamera za nadzor prostora koja sliku može slati putem MMS-a na mobitel, te **minikamera HS-1C** koja će se putem Pop-porta povezivati s novim mobitelima (npr. model 7210 i dr.); u mogućnosti je snimiti sliku VGA-boja rezolucije **640x480** točaka.

kupujete?

kupujte kvalitetno!

GAINWARD GeForce3 PP! 650/TV GS

GAINWARD je dobro poznat proizvođač grafičkih kartica, namjenjen svima koji žele uživati u vrhunskim performansama, radilo se o 3D igrama ili primjeni u DTP industriji. Pored neospornih performansi, kompanija se ponosi činjenicom kako je jedna od dvije kompanije u cijeloj industriji koje imaju manje od 1% neispravnih kartica, što je nezabilježen slučaj u drugim korporacijama. Najprodavanija serija grafičkih kartica u industriji ponovno udara! Nova revizija GeForce4 Ti4200 kartica u obliku već legendarne Golden Sample serije isporučuje još bolje performanse no ikada prije. Opremljena s 128MB DDR SDRAM memorije (s još bržim odzivom), zadovoljit će i najgladnije igre nove generacije, dok vrhunsku kvalitetu slike možete zahvaliti ugrađenim RF filterima, koji Gainwardu omogućuju titulu proizvođača grafičkih kartica s najkvalitetnijom slikom u nVIDIA svijetu. No, ako vam default brzina nije dovoljna, oslonite se na EXPERTool, koji će brzinu kartice prilagoditi internoj arhitekturi. Novi Ti4200 je "a must have" za svakog gamera. Ne propustite priliku!

HGspot quality checked configurations

HGspot Internet PC

MBO, SiS730, 266 MHz BUS,
VGA, zvuk, modem, LAN, mATX
AMD Duron 900 MHz, 128 kb cache + Cooler
PC-133, 128 MB, brand name
Midi Tower, 300 W, ATX
FDD 1, 44 MB
HDD 20 GB
CD-ROM 52x
Modem 56k (interni), v92
Tastatura, zvučnici, miš, podloška

gotovina, virman : 2.445 kn
rate: 24 x 129 kn

HGspot Home 1600

MBO, VIA KT266, zvuk, DDR + SDRAM
AMD Athlon XP 1600+, 1400 MHz
Cooler ALPHA, PAL6030MUC
PC-2100, 128 MB, DDR,
brand name
Midi Tower, 300 W, ATX
VGA GF 2 MX400, 64 MB, w/tv out
FDD 1, 44 MB
HDD 20 GB
CD-ROM 52x
Modem 56k (interni), v92
Tastatura, miš, podloška, zvučnici

gotovina, virman : 3.555 kn
rate: 24 x 188 kn

HGspot Home 1800

MBO, VIA P4M266, VGA, zvuk, LAN, DDR, mATX
INTEL P-4 1.8 A GHz + Cooler
PC-2100, 128 MB, DDR,
brand name
Midi Tower, 400 W, ATX 2
FDD 1, 44 MB
HDD 20 GB
CD-ROM 52x
Modem 56k (interni), v92
Tastatura, miš, podloška, zvučnici

gotovina, virman : 4.160 kn
rate: 24 x 220 kn

HGspot Gamer PC

MBO, VIA KT333, zvuk 5.1, SPDIF, LAN, 2 x RAID, DDR 333, USB 2.0, Fire Wire ctrl.
AMD Athlon XP 2200+, 1800 MHz
Cooler ALPHA, PAL6030MUC
PC-2700, 512 MB, DDR, brand name
Midi Tower, 400 W, side fan,
USB+audio+IrDA front panel, ATX 2
FDD 1, 44 MB
VGA GAINWARD, GF4 Ti 4200, 128 DDR, TV out
HDD 60 GB
DVD-ROM 16x 48x
Modem 56k (interni), v92
Tastatura USB, miš USB, podloška, zvučnici

gotovina, virman : 8.910 kn
rate: 24 x 458 kn

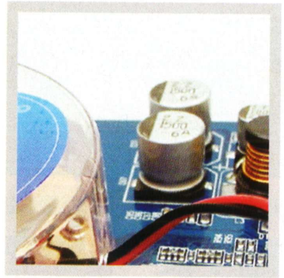
www.hgspot.hr
web shop na shop.hgspot.hr

Cijene uključuju PDV, mogući krediti do 36 rata

Prodaja:
Brune Bušića 11, Središće, Novi Zagreb
Radno vrijeme: 8.00 - 20.00, sub. 8.00 - 15.00
Tel: 01 663 7666,
Fax: 01 663 7267

Servis:
Brune Bušića 40, Središće, Novi Zagreb
Radno vrijeme: 8.00 - 20.00, sub. 8.00 - 15.00
Tel: 01 663 6461

HGspot



PIŠE: Goran Maravić | goran.maravic@janus.hr

HARDWARE

HARDWARE TEMA

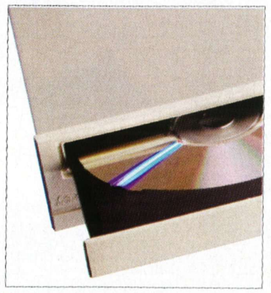
TEST VOLANA

TEST KUĆIŠTA

ODJENITE SVOJE RAČUNALO U NOVO RUHO

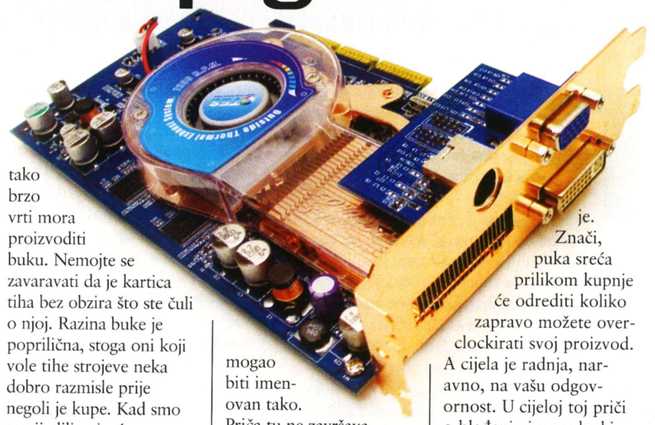
HARDWARE RECENZIJE

PLEXTOR 48X



HARDWARE MJESECA **ABIT SILURO OTES**

Na mlazni pogon

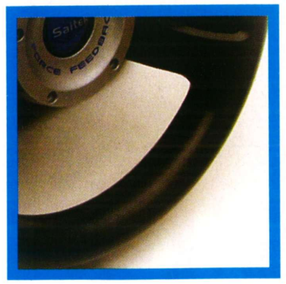


ABITOVA OTES grafička kartica izvrstan je izbor za informatičke ekshibicioniste. Budući da je prilično velika, u računalu vam osim AGP-priključka zauzima još i jedan stražnji izlaz, čime vam zapravo iz pogona izbacuje najbliži PCI-utor. Sustav hlađenja, koji se nalazi na GPU-u kartice, je doista impresivan, potpuni laici bit će zadivljeni maštovitom konstrukcijom. Dakako, one upućenije više će zanimati da osim aktivnog hladnjaka koji se vrti nevjerojatnih 7200 okretaja u minuti, postoji i sustav hlađenja pomoću cijevi ispunjenih tekućinom koja uparava na procesoru i potom se odvodi do velikog hladnjaka na stražnjoj strani kartice, gdje se ponovno kondenzira u tekućinu da bi ciklus ponovno otpočeo. Cijeli je sustav hermetički zatvoren. Iako su stranice ventilatora pod plastičnom zaštitom, srednji dio, na kojem piše OTES, je pomičan i pazite samo da ne dirate previše karticu u radu jer se ventilator te brzine vrtnje može oštetiti dođe li do kontakta. U najmanju ruku, postat će još bučniji. Koliko god kvalitetno napravljen, sustav koji se tako brzo vrti mora proizvoditi buku. Nemojte se zavaravati da je kartica tiha bez obzira što ste čuli o njoj. Razina buke je poprilična, stoga oni koji vole tihe strojeve neka dobro razmisle prije negoli je kupe. Kad smo rasvijetlili najveću manu ovog proizvoda, buku, spomenimo i njegove svjetlije strane. GPU ugrađen na ovu karticu je najslabiji iz nVidijine serije Titanium 4. Riječ je o 4200 GPU-u koji je napravljen da bi radio na frekvenciji od 250 MHz. S takvim hlađenjem, bilo bi šteta na tome ga ostaviti pa je već sam Abit podigao radnu frekvenciju procesora na 275 MHz. Riječ je o nazivnoj frekvenciji Ti 4400 procesora. Oznaka kartice ostaje 4200 jer ipak je riječ o overclockiranom jeftinijem proizvodu - bez obzira što taktom i performansama odgovara puno skupljem modelu, nije mogao biti imenovan tako. Priča tu ne završava. Ipak je to najbolji sustav hlađenja ikad viđen na nekoj grafičkoj kartici i šteta bi bila to ne iskoristiti. Trenutačno najjači nVidijin grafički čip, model Ti 4600, radi na 300 MHz. Morali smo to pokušati ostvariti i s ovom karticom. Naš testni model bez problema je radio na toj frekvenciji. Dalje nismo išli, ali nesumnjivo je moguće, mada bi tada postala vrlo upitna stabilnost rada kartice i memorije. Memoriji smo također podizali takt, ali ona nije hlađena pa ne valja pretjerivati. Čitatelji ovog teksta ne bi trebali uzimati ove vrijednosti kao nešto što nužno mora biti tako jer kod overclockiranja postoje i neki drugi parametri osim dobrog hlađenja. Naime, bitna je i sama kvaliteta procesora, koju nitko ne može jamčiti niti znati kakva je. Znači, puka sreća prilikom kupnje će odrediti koliko zapravo možete overclockirati svoj proizvod. A cijela je radnja, naravno, na vašu odgovornost. U cijeloj toj priči o hlađenju i overclockiranju nismo stigli spomenuti što još dobivate kupnjom ove kartice. Na stražnjoj je strani osim standardnog analognog izlaza i DVI-izlaz i TV out. Razmještaj je neuobičajen zbog otvora za izbacivanje toplog zraka, ali sve je tu. Za TV out priloženi su dosta kvalitetni i neuobičajeno dugi kabeli, jedan SVHS i jedan composite video. Priložen je i jedan CD s driverima, a dodatnog softvera nema. No, osim klasičnog manuala, postoji i knjižica, koja malo bolje objašnjava način hlađenja kartice, za one koji žele znati više. Dakle, zaključak bi bio: dok se gubitak jednog PCI-utora još i može pregrmjeti, buka što je kartica proizvodi mnogima će smetati. Sretni su oni koje to ne smeta jer će dobiti brzu karticu po znatno nižoj cijeni.

3DMARK 2001 SE MSI KT266, AMD ATHLON 1600 +, 256 MB DDR	
1024x768 32 bit	8839 3dmarks
1024x768 32 bit 2xAA	6869 3dmarks
1024x768 32 bit 4xAA	4881 3dmarks
UT 2003 TEST; 1024X768 32 BIT, SVI DETALJI NA MAX:	
BOTMACTH ANTALUS	27.72 FPS
BOTMATCH ANUBIS	42.42 FPS
BOTMATCH ASBESTOS	32.89 FPS
BOTMATCH CITADEL	31.58
FLYBY ANTALUS	90.56 FPS
FLYBY ASBESTOS	107.32 FPS
FLYBY CITADEL	78.50 FPS

INFO ABIT SILURO OTES

PROIZVOĐAČ	ABIT
USTUPIO	HGspot
CIJENA	1700 KN
ZA	HLAĐENJE, CLOCK, CIJENA
PROTIV	BUKA, MEMORIJA NIJE HLAĐENA
DOJAM	BUČAN, ALI DOBAR PROIZVOD PO POVOLJNOJ CIJENI



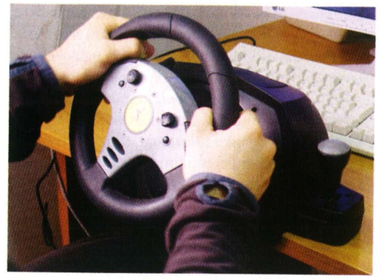
TEMA VOLANI

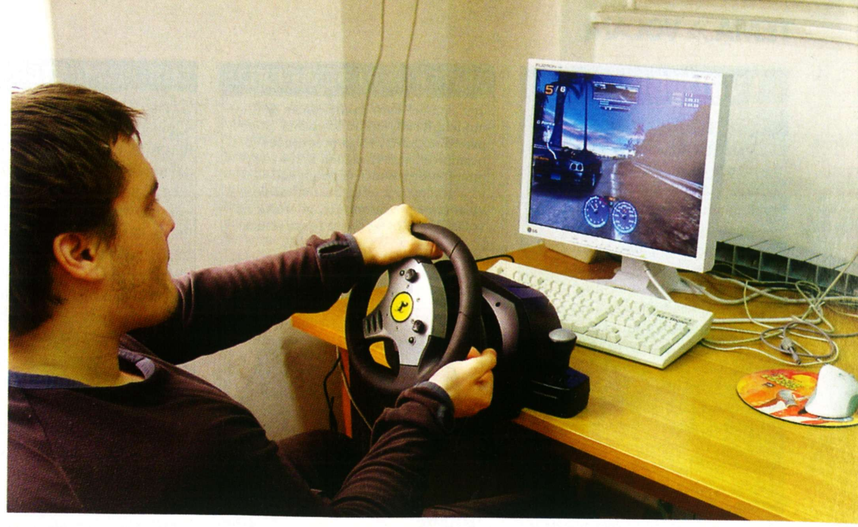
HARDWARE

Vožnja pod kontrolom!

KAKO NA PC-JU POSTIĆI VRHUNSKI DOŽIVLJAJ VOŽNJE? | **PIŠE:** Patrik Pencinger | patrik.pencinger@janus.hr

ZA MAKSIMALNO UŽIVANJE U ČARIMA VRTOGLAVIH BRZINA DANAŠNJI FORCE FEEDBACK VOLANI SU NAJBOLJA RJEŠENJA. PROVJERITE ZAŠTO.





Proteklih smo se mjeseci maksimalno nabrijavali za razdoblje koje slijedi, razdoblje koji će biti totalna nirvana za ljubitelje vozačkih igara. *Hot Pursuit 2*, novi *NASCAR*, *Toca Race Driver*, *Colin 3* samo su neki od naslovi koji će koncem ove i u prvom kvartalu iduće godine žariti i paliti PC-jima najstrastvenijih vozača. Upravo nas je ta činjenica ponukala da dio ovomjesečne rubrike hardver posvetimo testiranju igraćih volana dostupnih na našem tržištu. Bilo je to uistinu zabavnih mjesec dana. Redakciju smo doslovce pretvorili u veliki pokusni poligon, a glavna je redakcijska soba, veličine prosječnog stana, bila zatrpana ambalažom spomenutih upravljačkih pomagala - za svu tu silu ambalaže i spravica čak je i naša hardver-špajza™ bila pretijesna. Opaska dizajnerima ambalaže trkaćih volana:

Funkcionalnost papučica vrlo je važna za ukupan dojam o pojedinom volanu

Ljudi, jeste li vi normalni, zar nikad niste čuli za onu narodnu - *manje je više*? Komentar će, dakako, razumijeti svi koji su ikad pokušali ponovno u kutiju spakirati iole kompliciraniji volan, a kamoli deset takvih.

Moramo vam priznati da od sveg hardvera najradije testiramo upravo igraća pomagala - joysticke, volane, igraće miševe, 3D-grafičke. Ukratko, sve što nam može poslužiti kao izlika za neobavljanje posla i pružiti vrhunski užitak igranja. Testiranje istih, bez iznimke, radimo prerevno, detaljno i s iznimno visokim stupnjem redundancije. Drugim riječima, cijelo se vrijeme samo igramo i igramo i igramo. Tako je bilo i ovaj mjesec… Preludij velikom testu volana bilo je opremanje testnog računala sa svim najdražim nam vozačkim simulacijama i arkadetinama iz proteklog razdoblja. Tako su se na testnoj P4 2.4 ragi osim standardnih *Battlefielda 1942*, *Unreala 2K3*, *Medal Of Honora* našli i *NFS: Porsche Unleashed*, *TOCA 2*, *Colin McRae Rally 2*, *NASCAR Evolution*, *NFS: Hot Pursuit 2*, *Toca Racing Driver*, *GP4* itd. Svaku od tih igara valjalo je iskušati sa svih deset volana. Da, da, težak je to posao bio… dobili smo žuljeve na rukama od stalnog skretanja. I *oversteerova*, *understeerova*, *poverslideova*…

ŠTO SMO TESTIRALI

Odlučili smo testirati deset uređaja pet vrlo poznatih proizvođača za koje možemo reći da "vode kolo" na hrvatskom tržištu PC-volana, tako da su se tu našla čak tri Thrustmasterova modela, tri Saitekova, dva Geniusova te po jedan Logitechov i Trustov. Točno ih je polovica imala je podršku za simulaciju sile iliti *force feedback* - vrlo korisnu stvarčicu za dočaravanje realnosti u igri, ali i uspješno otežavanje igranja! Svi modeli koriste se "Immersion" FF-tehnologijom koja je postala *de facto* standard. Volani, pogotovo oni bez implementirane *force feedback* tehnologije su prilično jednostavne naprave. Pri njihovu testiranju ne vrijedi nam mnogo filozofirati o ugrađenoj elektronici ili finoći proizvodnog procesa čipova, pa su stoga glavne značajke koje smo ocjenjivali bile robusnost, preciznost, ergonomičnost, tj. ugodnost korištenja, te, dakako, *skor* u igricama. Kategoriju hardvera poput volana vrlo je teško predočiti vam kroz brojke, sve nekako ostaje na subjektivnom dojmu (i cijeni…). Mislili smo da će vam biti zanimljiva vremena koja smo postigli u svima dostupnoj demoinačici *Need For Speed: Hot Pursuit 2* igre. Budući da je možete pronaći i na ovomjesečnom Hackerovom CD-u, pozivamo vas da je i vi instalirate te pokušate oboriti naša najbolja vremena, a kao dokaz pošaljite nam *screenshot* koji to ovjekovječuje i već ćemo pronaći način kako da vam odamo priznanje u idućem broju.

SAVRŠEN VOLAN

Provodeći opsežno testiranje brojnih modela pomagala u upravljanju simuliranim autima, susreli smo se s brojnim izvrsnim idejama, ali je bilo i modela s gotovo frustrirajućim nedostatcima. Svi testirani modeli osim Saitekova R80 imali su papučice, no i to je bilo dovoljno da shvatimo koliki je to zapravo problem.

Idealan volan mora biti konstruiran tako da ruke stalno mogu biti u tzv. 9-3 položaju, tj. nešto više iznad "ekvatora" samog upravljačkog kola. Bez pomicanja iz tog položaja igrač mora imati pristup mjenjanju brzina, ručnoj kočnici i eventualno izmjeni kamere - iako svi pravi vozački entuzijasti voze iz unutrašnjosti vozila ili pomoću kamere na braniku ili haubi. Naravno, mora postojati i pristup kočnici i gasu. E, sad ako kočnicu i gas - koji, BTW., morate držati većinu vremena - strpate na upravljač, postaje jasno da će preciznost upravljanja i iskoristivost drugih kontrola trpjeti!

Papučice su stoga itekako preporučljive. Inače, postoji jako dobar razlog zašto napredniji vozači koriste maloprije spomenute rakurse gledanja staze. Naime, vrlo velik čimbenik u brzom proläženju zavoja je lateralna kontorola nad automobilom, tj. proklizavanja kroz zavoje. Taj je vid kontrole praktički nemoguć ako Z-os kretanja automobila (pretpostavit ćemo da je to prema naprijed) i kamera nisu identična, a to gotovo u pravilu nije slučaj s eksternim pogledima na trkaći auto koji vam uglavnom služe samo da napasate oči na predivnoj grafici.

Što se tiče konfiguracije tipki na volanima, pokazalo se da smo najbolju kontrolu ostvarili na modelu koji je imao četiri tipke iza samog upravljača. Dvije od njih su nužne za manualnu promjenu brzina. Taj je dizajnerski detalj inače preuzet iz sportskih automobila kao što su primjerice neki modeli Ferrarija, Alfa Romea, Toyote… Od preostalih dviju najvažnija je desna - njome kontrolirate ručnu kočnicu (prebacivanje u nižu brzinu obvezno stavite na lijevu stranu). Razlog takve konfiguracije kontrola je sljedeći: za najbolje performanse u trkaćim igrama najvažnije je ovladati prolazak kroz zavoje maksimalnom brzinom, za što je pak najvažnija procjena koliko prije zavoja zakočiti te u kojem smjeru i s koliko uklizavanja uletjeti u nj. Što se upravljača tiče, izbjegavajte plastiku, oni gumeni su nam se učinili daleko ugodniji. Grip je znatno bolji, a i sama je izrada kvalitetnija. Gumbe ne treba mnogo komentirati, dovoljno je reći da su svi zaslužili prolaznu ocjenu - osim možda smještaja D-pada na Trustovu modelu. No i na to se čovjek može naviknuti…

Dakako, savršen volan u našoj viziji koristi *force feedback* tehnologiju, a evo i zašto…

FORCE FEEDBACK

FF-tehnologija inaugurirana je negdje sredinom devedesetih godina. Pionir joj je bio nitko drugi doli Microsoft sa svojim Sidewinder FF joysticima. Dočekana je s odobravanjem i samo je bilo pitanje vremena kad će početi proizvoditi volani s podrškom za istu. Ideja je jednostavna i učinkovita: događaje na ekranu približiti korisniku silom na kontroleru. S tim ciljem kontroler biva opremljen mikroprocesorom kojim upravlja sama igra. Programeri igre su pak preko API-ja (programerskog sučelja) koje im je dostavio proizvođač volana u svom softverskom proizvodu uz različite događaje asocirali funkcije kojima upravljaju silom volana. Funkcije, zajedno s varijablama koje im dodijeli igra, bivaju proslijeđene kontroleru (zato se FF-uređaje spaja dvosmjernim sučeljem - na testu, USB ili serijsko), gdje ih prima mikrokontroler koji upravlja robusnim elektromotorom (ponekad elektromotorima) koji na kontroleru stvara željeni efekt. Ako korisnik želi, to može biti jednostavno samo centriranje volana kao da je opremljen opругom (što nije nijedan FF-volan!) ili pak puna baraža efekata koji uključuju povratnu silu prilikom skretanja, trzanje prilikom sudara, zavlačenje kad je guma ispuštena itd. FF- volani na sebi imaju i malu količinu memorije na kojoj su pohranjeni podatci koje koristi mikroprocesor da bi znao dekodirati naredbe koje mu šalje igra. Jedna od zanimljivih pokušaja aplikacije FF-tehnologije je njezina implementacija u miševe (Logitech I-Feel). Na taj se način pokušalo tu tehnologiju osim u igrama koje se igraju mišem iskoristiti i kao određeno olakšanje u korištenju Windows okružja - no ne baš naročito uspješno. Pri našem se testiranju FF-tehnologija pokazala kao vrlo zanimljiv i zabavan aspekt volana. Jednom kad se na nju naviknete, prelaskom na običan volan gubi se pola uzbuđenja i zabave u igri. Iako će vas FF u određenim situacijama iznenaditi, a možda čak i pogoršati prolazna vremena u utrkama, stvar je toliko opipljivo zabavna da vam zdušno preporučamo kupnju FF-volana.

VRIJEDI ZNATI

UPUTE ZA KUPNJU VOLANA

Iako vam se onako "na prvu" kupnja volana čini sasvim jednostavnom zadaćom, dopustite da vas ipak upozorimo na neke skrivene zamke. Dobro proučite mjesto gdje ga planirate staviti - naime, imajte na umu da se većina volana učvršćuje za stol. Kliještima ili vakuumskim držačima. U čemu je problem? Na nekim volanima ta kliješta idu prilično duboko pod stol pa će vam volan, ako vam je stol nizak, smetati nogama. Možda biste u tom slučaju trebali razmisliti o volanu s vakuumskim držačima. Nadalje, obratite pozornost na podlogu na koju ćete postaviti papučice. Praksa je pokazala da je tepih bolje rješenje od parketa, iako - nijedne papučice ne pružaju idealan oslonac za noge. Zna biti prilično čudno kad se iz automobila, gdje po papučici možete nagaziti praktički koliko želite, prebaciti na sobne simulacije istog, gdje vam postolje s papučicama pobjegne pri prvom jačem stisku. Iznimnu pozornost valja obratiti na materijal od kojeg je volan izrađen. Ne pouzdajite se u prosudbu prema fotografiji. Pokušajte ga vidjeti ili čak opipati negdje izloženog. Vjerujte, postoje itekakve razlike

u kvaliteti plastike. Pokušajte uočiti jesu li armaturni dijelovi volana izrađeni od čega čvršćeg, poput metala, što se često može zaključiti po njihovoj težini. Različita "ergonomska" i ekstravagantna rješenja volana neće biti svima jednako ugodna za držati - stoga, ako je ikako moguće, provjerite to prije kupnje. Znate, ne biste bili prvi koji je kupio/la volan i nakon nekoliko tjedana ga šutnuo u kut sobe, gotovo ga nikad više ne uzevši u ruke jer mu iz nekog razloga ne odgovara. Svakako preporučujemo volane sa simulacijom povrata sile, iliti po naški "fors fidbekom". No, oprez! Mnogi se zalete i kupe FF-volan, koriste njegove mogućnosti 2-3 dana, a onda skuže da im to malo kvari prolazna vremena u igrama - jer je tako, dakako, teže igrati. I onda FF lijepo zgase i sve po starom, a dodatnih nekoliko stotina kuna koliko su za to izdvojili uzalud je bačen novac. Stoga, obvezno iskušajte FF u akciji prije negoli kupite takav volan!

SAITEK R80 S. WHEEL

Temeljni Saitekov model sličan je modelu R100, jedino što nema papučice. Možemo ga preporučiti neambicioznim vozačima koji mrze igrati na tipkovnici. Jednom kad iskušate kako je to igrati s vrhunskim volanom s povratom sile, povratak na volan poput ovog bit će prava muka.

USTUPIO:	Zola
CIJENA (PDV UKLJUČEN):	290 kn

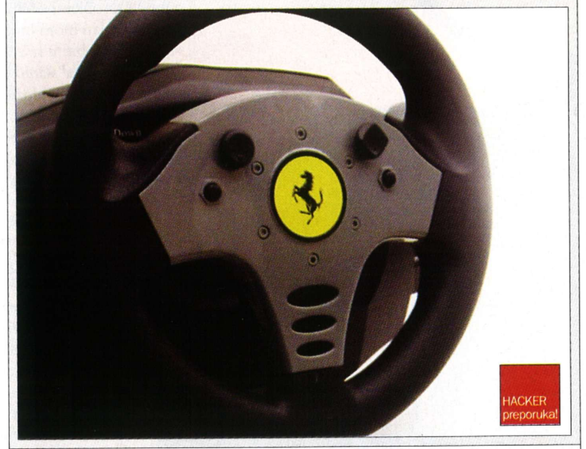
SAITEK R100 S. WHEEL

Saitek R100 izgleda doista šminkerski, i to je otprilike sve pozitivno što se o njemu može reći. Iako mu performanse u igrama nisu ni tako loše, nije nam bio baš zanimljiv jer nema ugrađenu simulaciju sile. Papučice su mu prava farsa i izgledaju kao poluproizvod u usporedbi s drugima. Obavljaju svoju funkciju, ali to ne znači da će vas lišiti nepotrebnih frustracija. Prolazna ocjena i ništa više od toga.

USTUPIO:	Zola
CIJENA (PDV UKLJUČEN):	329 kn

THRUSTMASTER FERRARI FORCE FEEDBACK GT

Tvrtka Thrustmaster spada pod Guillemot korporaciju (preuzeli su ih prije otprilike 2 godine) koja je znatno više poznata u inozemstvu negoli u nas po proizvodnji kvalitetnih PC-komponenti. Tim se poslom bave od ranih devedesetih, a Ferrari serija volana, čijem vrhu pripada testirani model, na glasu je kao jedna od najboljih i najrealističnijih na tržištu. Stoga vas neće čuditi što smo upravo od tog modela najviše očekivali, što se, kao što ćete vidjeti, i obistinilo! Već na prvi pogled volan izgleda moćno. U cijelosti je gumen, odlično dizajniran, što je onda rezultiralo i vrhunskom ergonomijom. Ima čak 2 mjenjača - jedan na polugicama iza upravljača i jedan klasični, desno od njega. Dva direkcijska *hata* i još dva gumba, zajedno sa softverom koji se nevjerojatno lako konfigurira, omogućuju vam doista pregršt funkcija u igrama - gotovo bez pomicanja ruku s upravljača. Sve pohvale i pačicama, koje imaju dvije osi (pazite, za neke igre morat ćete softverski ujediniti obje da bi ispravno funkcionirale!), vrlo su robusne i stabilne. Za FF-efekte brine se Immersion® TouchSense™ tehnologija koja silu prenosi izravno i odlučno, ali istodobno i ugađeno i ugodno. Osjetit ćete svaku rupu na cesti, svaku prepreku u koju se zaletite. Odličan efekt doživjet ćete pri naglom startanju, a vožnju po zemlji pri velikim brzinama ćete itekako izbjegavati jer ćete zbog povrata sile gubiti kontrolu nad vozilom - baš kao u pravom svijetu. Doduše, efekte je moguće "stišati" priloženim softverom, no ublažite li povrat sile, ublažujete i realnost, a niste li zapravo zbog toga i odlučili kupiti taj prilično skup volanček?



USTUPIO:	Formel, HG-Spot
CIJENA (PDV UKLJUČEN):	783 kn, 782 kn

GENIUSSPEED WHEEL 2

Na testiranju smo imali dva Geniusova modela. Prvo smo se primili slabijeg, klasičnog volana bez *force feedback* simulacije povratne sile. Šteta što je dojam što ga ostavlja na igrača daleko manji od kutije u kojoj dolazi (volumena gotovo prosječne škrinje). I volan i pripadajuće mu papučice u cijelosti su izrađeni od nekvalitetne plastike koja, istina, ružno izgleda (crna + kričavo žuta kombinacija), ali ne škripi. Da ovaj model pripada nekim prošlim vremenima, govori i podatak da mu se na popisu preporučenih OS-eva ne nalaze Windowsi XP. Svjedno, poslušno je i korektno odradio testiranje, iako ne baš osobito atraktivno i uzbuđujuće i funkciju koju je trebao.

USTUPIO:	HG-Spot
CIJENA (PDV UKLJUČEN):	309 kn

THRUSTMASTER 360 MODENA RW

Temeljni Thrustmasterov model u Ferrari seriji upravo je ova "obična" Modena 360. Baš kao i PRO inačica, nema ugrađenu simulaciju povrata sile. Riječ je o jednom od najkvalitetnijih volana tog tipa na tržištu. Ima dva direkcijska *hata* te četiri polugice iza upravljačkog kola. Dvije su digitalne - za mijenjanje brzina, a dvije analogne - možete ih koristiti kao gas i kočnicu ako imate nešto protiv papučica koje su također uključene u paket i vrlo su kvalitetne (postoje one za gas i za kočenje, vrlo su robusne i stabilne na podu).

USTUPIO:	Formel
CIJENA (PDV UKLJUČEN):	448 kn

SAITEK R440 FORCE FEEDBACK WHEEL

Saitekov top-model spada u sam vrh testiranih volana. R440 je njihov najjači model, koji silu automobila također dočarava putem Immersionove ToushSense tehnologije. Kao što je to već kod Saiteka običaj, dizajn mu je pomalo kontroverzan, pa smo se svaki put pri pogledu na nj sjetili svemirskog broda Anrdromeda iz istoimene serije. I to ne zavojite glumice Lexe, nego baš svemirskog broda. Obilježava ga nekoliko jedinstvenih i inovativnih rješenja. Vrlo su nam se dopale invertirane papučice koje stišćete kao da ste u automobilu - os zakretanja više nije na podlošku nego na minikranu iznad postolja ne kome su papučice tako da ih gurate u nozi prirodnom smjeru, što je daleko ugodnije od rješenja viđenih kod ostalih volana. Iako R440 nije nadmašio Thrustmasterov GT model, njegove papučice sigurno jesu - bile su doista najbolje od svih testiranih modela. Druga zanimljivost vezana je uz modul s upravljačem od kojeg je moguće odvojiti kliješta za pričvršćivanje za stol i igrati držeći ga na koljenima. Grip upravljača je gumen, a ostalo je plastika. Brzine ćete mijenjati polugicama sa stražnje strane, dok su preostala 4 gumba smještena na mjestu gdje je do njih lako doprijeti palcima ruku. Valja spomenuti brojne mogućnosti što se tiče podešavanja ponašanja volana u igrama koje same po sebi ne podržavaju simulaciju sile. A što se tiče snage motora koji simulira silu - ne bi bilo zgorega da ima nekoliko desetaka vata više.

USTUPIO:	Zola
CIJENA (PDV UKLJUČEN):	965 kn

THRUSTMASTER 360 MODENA PRO RW

PRO inačica Thrustmasterova modela bez *force feedbacka* nešto je robusnije građe od prethodnika. Na proširenu bazu volana stvaljena je s desne strane polugica za mijenjanje brzina. Masivnija baza i dvoja kliješta za učvršćivanje omogućuju mu čvršće prijanjanje za stol, a samim tim i ugodniju utrku. Što se preciznosti, softvera ili broja gumba tiče, pa čak i izgleda, oba su posve ista. Vrijedi napomenuti da se ova Thrustmasterova serija u Europi prodaje pod Ferrarijevom licencijom, a u Americi pak pod NASCAR-ovom, što je zgodan trik za pridobivanje kupaca. U svakom slučaju, najbolji volan bez simulacije povrata sile na našem testu.

USTUPIO:	Formel
CIJENA (PDV UKLJUČEN):	603 kn

TRUST FF380 FF RMASTER

Nemojte se zbuniti. Trust nema nikakve veze s Thrustmasterom. Svejedno, riječ je o solidnom volanu s brojnim kontrolama i raskošnom opremom. U cijelosti je izrađen od gume i samim time vrlo ugodan za korištenje. Iako posjeduje direkcijski *hat*, njegova je korisnost vrlo upitna jer je na prilično nezgodnom mjestu. Papučice su smještene na golemom postolju, ali su identične i prilično čudnog hoda, pa i nisu baš ugodne za dužu uporabu. Dakako, za svaku je pohvalu duljina žice, čak 2 metra.

USTUPIO:	HG-Spot
CIJENA (PDV UKLJUČEN):	553 kn

GENIUS SPEED WHEEL FF

Drugi Geniusov volan potpuno je druga priča, i to ne samo po središnjem grebenu po kojem se i inače razlikuju, a ovdje je crvene boje. Dio koji držite izrađen je od kvalitetne gume (sve crveno na slici) i obiluje gumbima - 6 komada. Zanimljiv detalj koji nam je upao u oči je prekidač kojim je lako isključiti povrat sile - gumbić na mjestu trube kod klasičnog volana. Simulacija sile rješena je putem Immersionovog TouchSensea – priznajemo, nije bila najbolja na testu, no ne možemo reći ni da mnogo zaostaje.

USTUPIO:	HG-spot
CIJENA (PDV UKLJUČEN):	663 kn

LOGITECH WINGMAN FF GP (FF)

Iako na testiranje, nažalost, nismo dobili volan što ga je Logitech razvio zajedno s talijanskim proizvođačem volana MOMO-om, model o kojem ovdje govorimo je u njihovoj lepezi proizvoda odmah uza spomenuti model. Volan je dopadljiva izgleda, a izrađen je od kombinacije plastike i ugodne gume. Na njemu su 4 simpatična gumbića, a iza su polugice za mijenjanje brzina. Nažalost, hod gumbića je malen i previše osjetljiv tako da se zna dogoditi da igra ne odreagira na vaš stisak. Dvoja kliješta koja rade na principu vijka prilično umrtvljuju volan, no nespretno je baratati s njima tako da će vam trebati duže nego za druge volane da ga učvrstite ili olabavite od stola.

USTUPIO:	Microline
CIJENA (PDV UKLJUČEN):	410 kn

VRIJEDI ZNATI

JE L´ TO KO DA VOZIŠ PRAVI AUTO?

Sve vas, potencijalne vozače sigurno zanima koliko je simuliranje vožnje na PC-ju blizu stvarnoj vožnji. Ameri bi rekli "as close as it gets", no vožnja u stvarnom svijetu donosi mnoga dodatna veselja. Stvar koju (još) ne mogu dočarati su sile koje djeluju na tijelo kad se vozite u pravom autu. Znate ono kad vas zalijepi za stolicu prilikom ubrzanja ili kad pomislite da će vam želudac izletjeti van prilikom oštrog skretanja. Osim toga, i mijenjanje brzina je u stvarnom svijetu nešto kompliciranije. Osim gasa i kočnice, tu je i treća papučica, kojom se kontrolira kvačilo, po 'rvacki kuplung, koje je potrebno stisnuti svaki put prilikom promjene stupnja prijenosa. Dakako, osim ako imate sreće i novca za pilu sa sekvencijalnim mjenjačem. Čemu će vas, dakle, naučiti simulacije vožnje, što ćete moći iskoristiti u stvarnom životu? Ponajprije "ciljanju" savršene linije prolaska kroz zavoje. Potom promjeni brzine po zvuku motora i/ili kalibriranju izmjene brzine prema trenutačnoj brzini vožnje. U svakom slučaju, daleko je realnije na računalu voziti pomoću papučica i volana, nego pomoću tipkovnice. Osim toga, upravljač u svom autu morate znatno više okretati da biste skrenuli, čak 4-6 puta više, negoli kod trkaćih automobila, tj. igara.

ZAŠTO JE VOLAN BRŽI OD TIPKOVNICE?

Već vas mogu zamisliti kako mrzite cijeli svijet zato što nikako ne možete dostići naša vremena u *Calypso Coastu* pimplajući po tipkovnici. E, pa zaboravite! Pomoću volana ste daleko brži. Razlog je jednostavan. Igre simuliraju stvarni svijet na način da što više okrenete volan, to više trpi brzina vašeg automobila. A kad držite tipku na tipkovnici, ona razmjerno brzo okrene volan do samog kraja tako da ga na blažim zavojima non-stop dodajete i oduzimate, što izravno utječe na manju prolaznu brzinu - i na kraju oduzima dragocjene sekunde - koje se nakupe što je više zavoja. Osim toga, kontrole volana preko tipkovnice su tako koncipirane da tipkovnica ima automatsko centriranje - dok držite tipku, skrećete, kad prestanete držati, krenete ravno. N-e-r-e-a-l-n-o. Također, valja spomenuti problem tipkovnice da ne može registrirati istodobno stiskanje dviju tipki (osim funkcijskih, je l'...), pa će vam se često dogoditi da morate više puta stisnuti ili na djelić sekunde pustiti gas da biste promijenili brzinu. Što nas je, primjerice, posebno iritiralo u novom *Need For Speedu*.

PROIZVOĐAČ	**Thrustmaster**	**Thrustmaster**	**Thrustmaster**
MODEL	**360 Modena Racing Wheel**	**360 Modena PRO Racing Wheel**	**Force Feedback GT**
MJENJAČ BRZINA	na upravljaču	na upravljaču i sa strane	
OKRETAJI VOLANA OD KRAJA DO KRAJA	0,5 = 180 stupnjeva	0,5 = 180 stupnjeva	doma provjeri!
FORCE FEEDBACK	ne	ne	da, Immersion TouchSense
AUTOMATSKO CENTRIRANJE	da	da	da
BROJ GUMBA	2	2	2
D-PADOVI	2	2	2
NAČIN SPAJANJA	gameport ili USB	gameport ili USB	USB
PAPUČICE	da ili 2 analogne poluge na upravljaču	da ili 2 analogne poluge na upravljaču	da
BUNDLE IGRE	ne	ne	ne
USTUPIO	Formel	Formel	Formel, HG-spot
CIJENA U KN (PDV UKLJUČEN)	448 kn	603 kn	783 kn, 782 kn
KONAČNA OCJENA (1-10)	7	8	10
NFS6: HP2 DEMO, CALYPSO COAST, NAJBRŽI KRUG	1:59	2:00	1:57
DOJAM	**Vrlo dobar volan bez simulacije povrata sile. Precizan i relativno jeftin. Inteligentno riješena alternativa za gas u obliku analognih poluga sa stražnje strane upravljača.**	**Izgledom sličan slabijem modelu, jedino što je u cijelosti gumen, bolje učvrstiv i ima zaseban mjenjač brzina. Najbolji od svih testiranih volana bez force feedbacka!**	**Volan vrhunske robusnosti, izgleda i funkcionalnosti. Najbolje dočarava silu i najugodnije je njime voziti. Naš izbor, volan s kojim smo postigli najbrže vrijeme u NFS-u.**

PROIZVOĐAČ	**Saitek**	**Saitek**	**Saitek**
MODEL	**R100 Sports Wheel**	**R80 Sports Wheel**	**R440 Force Feedback Wheel**
MJENJAČ BRZINA	na upravljaču	na upravljaču	na upravljaču
OKRETAJI VOLANA OD KRAJA DO KRAJA	180 stupnjeva	180 stupnjeva	200 stupnjeva
FORCE FEEDBACK	ne	ne	da, Immersion TouchSense
AUTOMATSKO CENTRIRANJE	da	da	da
BROJ GUMBA	2	2	4
D-PADOVI	ne	ne	ne
NAČIN SPAJANJA	gameport	gameport	USB
PAPUČICE	da, male	nema (pedal-free)	da
BUNDLE IGRE	ne	ne	ne
USTUPIO	Zola	Zola	Zola
CIJENA U KN (PDV UKLJUČEN)	329 kn	290 kn	965 kn
KONAČNA OCJENA (1-10)	5	5	7
NFS6: HP2 DEMO, CALYPSO COAST, NAJBRŽI KRUG	1:59	2:04	2:02
DOJAM	**Sličan R80 modelu, jedino što je druge boje i ima (polu) papučice. Dobar za one koji nemaju dovoljno mjesta na podu.**	**Jedini testirani model bez papučica - što je rezultiralo i manjom cijenom - prava stvar za one koji ih iz nekog razloga ne vole.**	**Smion dizajn, inovativan modularni ustroj, mogućnost držanja na koljenima ili stolu i najbolje papučice od svih testiranih modela.**

PROIZVOĐAČ	**Genius**	**Genius**
MODEL	**Speed Wheel 2**	**Speed Wheel Force Feedback**
MJENJAČ BRZINA	ne	na upravljaču
OKRETAJI VOLANA OD KRAJA DO KRAJA	220 stupnjeva	220 stupnjeva
FORCE FEEDBACK	ne	da, I-Force 2.0
AUTOMATSKO CENTRIRANJE	da	ne (ako se igra bez FF)
BROJ GUMBA	6	6
D-PADOVI	ne	ne
NAČIN SPAJANJA	gameport	serijski ili USB
PAPUČICE	da	da
BUNDLE IGRE	ne	ne
USTUPIO	HG-spot	HG-spot
CIJENA U KN (PDV UKLJUČEN)	309 kn	663 kn
KONAČNA OCJENA (1-10)	4	8
NFS6: HP2 DEMO, CALYPSO COAST, NAJBRŽI KRUG	2:03	2:02
DOJAM	**Relikvija među volanima; iz vremena P.X. (prije XP-a). Solidno odrađuje posao unatoč tome što ima boju primjereniju žvakaćoj gumi.**	**Kvalitetan FF volan koji jedini radi po I-Force 2.0 standardu efekata u igrama. Nismo baš zamijetili bogzna kakvu razliku.**

PROIZVOĐAČ	**Logitech**	**Trust**
MODEL	**Wingman Formula Force GP (FF)**	**FF380 Force Feedback Racemaster**
MJENJAČ BRZINA	na upravljaču	na upravljaču
OKRETAJI VOLANA OD KRAJA DO KRAJA	200 stupnjeva	250 stupnjeva
FORCE FEEDBACK	da, Immersion TouchSense	da, Immersion TouchSense
AUTOMATSKO CENTRIRANJE	da	da
BROJ GUMBA	4	6
D-PADOVI	ne	1
NAČIN SPAJANJA	USB	USB
PAPUČICE	da	da
BUNDLE IGRE	da, Sports Car GT	ne
USTUPIO	Microline	HG-spot
CIJENA U KN (PDV UKLJUČEN)	410	553 kn
KONAČNA OCJENA (1-10)	8	6
NFS6: HP2 DEMO, CALYPSO COAST, NAJBRŽI KRUG	1:59	2:03
DOJAM	**Gumen i vrlo "ergonomski" grip, vrlo ugodan za igranje, super osjećaj sile!**	**Solidan volan proizvođača koji i nije baš poznat po tom proizvodu. Primamljiva cijena za volan sa simulacijom sile.**

KAKO SMO TESTIRALI

Od testiranja volana napravili smo pravi ritual. Prije negoli smo počeli, specijalno smo opremili testno računalo. Nakon čiste instalacije Windowsa XP s prvim service packom i naknadnim *hotfixevima*, instalirali smo i najnovije *drivere*. Konfiguracija je bila izgrađena oko ploče sa SiS 645DX *chipsetom*, Pentiuma 4 na 2.4 GHz te 512 MB memorije. Procesor je radio na sabirnici brzine 533 MHz, a memorija je bila Samsungova DDR333. Gomilu igara strpali smo na Western Digitalov disk od 120 GB i 8 MB dubok taman toliko da su papučice, kada smo ugodno ispružili noge podanj, svojim stražnjim krajem dodirivale zid - što ih je znatno učvrstilo. Nakon malo eksperimentiranja, zaključili smo da je tako najbolje za igranje – naime, bez uporišta su nam non-stop bježale. Dakako, situacija se mijenja ako vam je dolje tepih (mi imamo parket), tada su papučice daleko stabilnije! Nakon pričvršćivanja i instalacije svakog od volana, učvrstili bismo ih dobro za stol i iskušali u najdražim nam trkaćim igrama, ali i u trenutačno

cachea, a grafiku je žvakala Asusova GeForce 4 Ti4200. Zvuk je stvarala Soundblaster Live! zvučna kartica potpomognuta NAD-pojačalom i B&W zvučnicima strateški rasporedenim oko računala na stalke. Za potpunu vizualnu imerziju poslužio je 21" monitor ravnog zaslona. Koristili smo necertificirane nVidijine Detonatore 41.03 , koji su se pokazali vrlo stabilnima u kombinaciji s najnovijim SiS AGP *driverom* (1.12). Sam stol na koji smo ih pričvršćivali bio je vrlo masivan, s gornjom daskom debljine 4-5 cm, a aktualnim, najnovijim. Kruna svega bila je vožnja jedne staze iz demoinačice novog *Need For Speeda*. Dakako, savjetujemo vam da i sami instalirate demo s našeg ovomjesečnog CD-a i usporedite svoje vozačke performanse s onima vašeg recenzenta. Stazu je lako upamtiti. Auto kojim su postignuta vremena navedena u tablici je Ferrari 360 Modena s ručnim mijenjanjem brzina. Zamislite samo kakva podudarnost, jedan od testiranih volana replika je upravo volana iz tog automobila.

Snažna, hladna i vrhunski dizajnirana PC-kućišta

SAZNAJTE ZAŠTO SE ISPLATI KUPITI KVALITETNO I NE BAŠ JEFTINO KUĆIŠTE

PIŠE: Patrik Pencinger | patrik.pencinger@janus.hr

Računalno kućište, od milja često zvano *kantom*, tema je našeg ovomjesečnog usporednog minitesta. Prikupili smo dvadesetak modela, usporedili ih i prokomentirali njihove bitne značajke. Tijekom razvoja osobnih, tj. PC-kompatibilnih računala često se zanemarivala važnost kućišta, no danas, kada proizvođače ili, bolje reći, trgovce računala doslovce nijanse dijele od uspjeha ili neuspjeha, posvećuje se velika pozornosti i njima. U proteklih godinu-dvije na njih se dodaju doista brojne zgodne i korisne sitnice koje nam olakšavaju život i uljepšavaju rad s računalom. Pogledajmo stoga zajedno što nam je to donio napredak u izradi kućišta, dakako osim više cijene.

KVALITETNIJA NAPAJANJA

Kućišta su se tijekom godina morala poboljšavati u nekoliko segmenata. Tako su primjerice napajanja morala rasti i snagom i kvalitetom ne bi li im uspjelo nahraniti sve gladnije komponente. Stoga se nemojte začuditi ako vam se novo računalo, izgrađeno primjerice oko modernog Athlon XP procesora, koje ste pokušali strpati u neko staro ATX-kanta kućište, počne nenormalno ponašati ili se, što je još gore, ne bude htjelo ni upaliti. Konfiguracije utemeljene na P4 procesorima ne žele pak ni prismrdjeti kućištima koja nisu u skladu s tzv. ATX 2 formatom, koji specificira dodatnu liniju struje čiju energiju koristi izravno procesor. Takva se napajanja, tj. kućišta, obilježavaju s oznakom "P4 ready". Pri kupnji kućišta valja potražiti i "AMD approved" specifikaciju koja znači da kućište odgovara zahtjevima za snagom i stabilnošću struje koji su nužni procesorima tog proizvođača. Napajanje je inače najvažnija komponenta kućišta. Često nazivne snage napajanja nemaju baš mnogo veze sa stvarnošću. No, sretna je okolnost što se napajanje može zamijeniti, a da pritom ne morate mijenjati i kućište. Pri kupnji napajanja vrijedi jedno jednostavno pravilo: što teže - to bolje. A onda, dakako, i skuplje. Između kvalitetnog i prosječnog 400-vatnog napajanja "za mase" razlika u cijeni može iznositi i 500 kn. Bitna značajke skupljih napajanja je i temperaturom regulirano hlađenje, koje je i tiše od običnog. Imajte na umu da je buka koju stvara hladilo od napajanja zapravo ono što najčešće i poimamo kao buku koju stvara računalo.

OLAKŠAN PRISTUP KOMPONENTAMA

Ono što se kod kućišta također uvelike poboljšalo i na što treba, planirate li čeprkati po računalu, obratiti pozornost je pristup komponentama. Stara su kućišta bila metalne konstrukcije zaštićene metalnim monoblokom koja nije bilo nimalo lako rastaviti. Danas se ona izrađuju modularno i gotovo je svakom moguće skinuti samo prednju, lijevu, desnu ili gornju stranu, već prema potrebi, da biste što jednostavnije došli do njegove unutrašnjosti. Klasične vijke zamjenjuju moderni iste čvrstoće, samo što ih se, zbog specifične konstrukcije, može bez problema odvrnuti i - prstima. Iako smo tijekom testiranja otkrili nekoliko simpatičnih načina otvaranja kućišta, u posebnom nam je sjećanju ostao inteligentan patent s Advanceovog serverskog kućišta, tj. plastika koja na specifičan način uglavljuje i učvršćuje vijak. Naprednijim modelima mogu se zasebno odvojiti moduli na kojima su čvrsti diskovi ili matična ploča (tzv. ladica). Jedinstveno rješenje učvršćivanja eksternih 3,5" i 5.25" jedinica nudi Bead techovo aluminijsko kućište. Riječ je o nevjerojatno iskoristivom patentu koji, primjerice, uvelike olakšava zamjenu CD-ROM-a, i to bez ijednog jedinog vijka! Ergonomija korištenja kućišta poboljšana je dodavanjem portova poput USB-a, konektora zvučne kartice i Firewirea na prednju stranu, pa više nema potreba da se saginjete i pimplajući u mraku tražite utor u koji ćete staviti konektor što ga držite u ruci.

POBOLJŠANO HLAĐENJE

Kako se dizajneri računalnih komponenti sve više približavaju granicama fizike, dodatna poboljšanja performansi komponenti rade se nauštrb topline. Vrhunsko hlađenje kućišta bitnije je nego ikad. Prije su kućišta imala jedan jedini ventilator - onaj unutar napajanja. Neka od kućišta koja smo testirali imala su čak ugrađene ventilatore s dodatnim mjestima za nadogradnju. Posebno valja pohvaliti modele kojima ugrađeni ventilatori hlade tvrde diskove. Neka kućišta imaju predvidena mjesta za ventilatore sa strane, mrežice za prašinu, regulatore brzine rada ventiliranja d bi bilo što manje buke itd. Inače, hlađenje gotovo svakog kućišta na testu može se poboljšati ugradnjom 8-centimentarskih ventilatora na za to predvidena mjesta. Cijena jednog takvog je manja od 100 kn, ovisno već o kvaliteti.

KOLIKO ŠTO TROŠI?

Prema našoj računici, konfiguracija s CD-RW-om, DVD-ROM-om, brzim procesorom, jakom grafičkom karticom, 2 tvrda diska i ostalom periferijom (mrežna, floppy, miš, modem...) troši manje od 300 W pri punom opterećenju.

PC-komponenta	potrebna snaga
IDE tvrdi disk	30 W
AMD XP 2000+	90 W
128 MB DDR- DIMM	30 W
GeForce 4 Ti4600	30 W
matična ploča	20-25 W
DVD-ROM	20 W
CD-RW	15 W
zvučna, USB uređaji, LAN, floppy	5 W
ventilator kućišta ili procesora	3 W
tipkovnica, miš	1.25 W

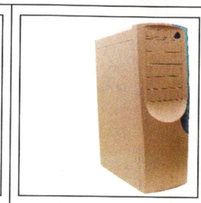
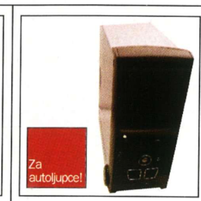
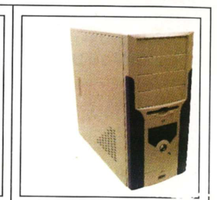
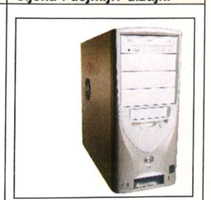
"VRIJEME JE DA ZAMIJENITE SVOJU STARU RAGU OD KUĆIŠTA BOLJIM I ESTETSKI LJEPŠIM MODELOM"

U tablici se nalaze kućišta dostupna nam tijekom testiranja. Između 18 predstavljenih sigurno ćete pronaći nešto što vam odgovara kako performansama, tako i cijenom.

IME PROIZVODA	USTUPIO	FORMAT	SNAGA NAPAJANJA	5.25" UTORI	3.5" UTORI, VANJSKI	3.5" UTORI, UNUTARNJI	CIJENA	PREDNJI KONEKTORI	OCJENA	DOJAM
Naš izbor!	Bean Tech Aluminium	Info Gama	Midi Tower	350 W	4	2	4	1144 kn	2xUSB+1xFirewire	10	Perolako kućište čiji je oklop u cijelosti od aluminija, ima 3 dodatna ventilatora, mrežicu protiv prašine te hlađeno mjesto za tvrde diskove. Predivno izgleda.
Najsnažnije!	Millenary TK - 3700FB	Formel	Midi Tower	400 W	5	3	3	715 kn	2xUSB+2xAudio+1xFirewire	9	Od sestrinskog modela razlikuje ga dodatni ugrađeni ventilator i snažnije 400-vatno napajanje. Riječ je o najsnažnijem napajanju od svih testiranih modela.
Preporuka!	AVANCE SMT IGLOO 1	Info Gama	Midi Tower	350 W	6	2	4	778 kn	2xUSB + 1xFirewire	8	Manje serversko kućište koje je itekako iskoristivo u stolnom računalu. Moguće ga je poboljšati dodatnim ventilatorima, zaključati ga, lako pristupati komponentama...

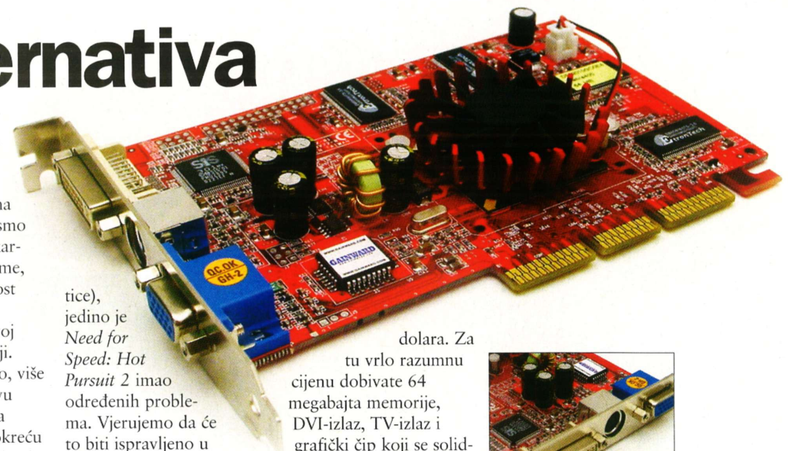
U tablici se nalaze kućišta dostupna nam tijekom testiranja. Između 18 predstavljenih sigurno ćete pronaći nešto što vam odgovara kako performansama, tako i cijenom.

IME PROIZVODA	USTUPIO	FORMAT	SNAGA NAPAJANJA	5.25" UTORI	3.5" UTORI, VANJSKI	3.5" UTORI, UNUTARNJI	CIJENA	PREDNJI KONEKTORI	OCJENA	DOJAM
	C750	Pentagram	Midi Tower	300 W	4	2	2	290 kn	2xAudio + 2xUSB	5	Slično modelu 650 istog proizvođača. U oko upada veliko plavo oko na prednjoj strani. Pun intended.
	Macom Space	Info Gama	Midi Tower	300 W	3	2	2	293 kn	nema	5	Kućište vrlo čistih linija, što je naglašeno čak i vratima koja štite 5.25" i 3.5" eksterne utore. Pazite da ih ne potrgate, jer je vizualni učinak tada katastrofalan.
	Frontier Cosmic Black	Info Gama	Midi Tower	300 W	4	2	3	357 kn	2xUSB	5	Kućište srednje klase primamljivog (neobičnog dizajna). Modeli ove klase i cijene trenutačno su najprodavaniji na domaćem tržištu.

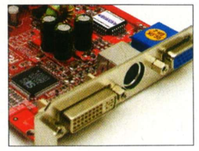
IME PROIZVODA	USTUPIO	FORMAT	SNAGA NAPAJANJA	5.25" UTORI	3.5" UTORI, VANJSKI	3.5" UTORI, UNUTARNJI	CIJENA	PREDNJI KONEKTORI	OCJENA	DOJAM
	Aopen H600A	HGspot	Midi Tower	300 W	4	2	1	688 kn	2xAudio + 2xUSB	8	Ako vam ne trebaju mogućnosti starijeg mu brata iz serije 700 (a neće ako nemate velik server), ovo kućište je odličan izbor!
Najskuplje!	Aopen H700A	HGspot	Big Tower	350 W	6	2	5	1145 kn	2xAudio + 2xUSB	8	Najskuplje i najveće kućište na testu, s najviše mjesta u svojoj unutrašnjosti, lako ga je rastaviti, ima stabilno napajanje, prednju ploču za USB (2.0) i audio...
Best Buy!	Millenary TK - 3700B	Formel	Midi Tower	300 W	5	3	3	401 kn	2xUSB+2xAudio+1xFirewire	7	Vrlo kvalitetno kućište s mnogo mjesta za nadogradnju i izvrsnim, iako prema specificiranoj snazi nešto slabijem, napajanjem.
	Aopen HQ08	HGspot	Big Tower	300 W	5	2	5	1005 kn	nema	7	Golem Aopenov toranj s mnogo mjesta za nadogradnju te iznimno kvalitetnim napajanjem, moguće ga je nadograditi dodatnim ventilatorima.
 Za autoljupce!	Macom BMW Design	Info Gama	Midi Tower	300 W	4	1	2	357 kn	2xAudio + 2xUSB	6	Zanimljiv "BMW" dizajn, koji se nekome svida, a nekoga ostavlja ravnodušnim - no uvijek biva zapažen. Kotačići sa strane su samo ukras i mogu se maknuti...
	C650	Pentagram	Midi Tower	300 W	4	2	2	302 kn	2xAudio + 2xUSB	5	Standardno kućište koje se komformira modernim standardima (snažno napajanje, prednji ulazi za audio i USB) uz korektnu cijenu i dojmljiv dizajn.
	Frontier Optimum Black	Info Gama	Midi Tower	300 W	4	2	3	375 kn	2xUSB	5	Svi su Frontierovi modeli vrlo sličnih obilježja, stoga ćete ih uglavnom odabirati prema dizajnu koji preferirate.
	Frontier Magnetic	Info Gama	Midi Tower	300 W	4	2	3	357 kn	2xUSB	5	Kao i svi Frontierovi modeli i ovo ima puno mjesta i razumnu cijenu. Još da je pristup komponentama malo lakši.
	Frontier Cloud	HGspot	Midi Tower	350 W	3	2	2	270 kn	nema	5	I ovo je kućište identično ostalim modelima. Nekima će se svidjeti zbog diskretnijeg dizajna koji je štedljiviji s prostorom - kućište je jedva nešto deblje od 5.25 utora.
	Frontier Irona	HGspot	Midi Tower	350 W	3	2	2	295 kn	nema	5	Kućište osrednje kvalitete s podrškom za P4 i AMD procesorom. OD drugih odskače interesantnim dizajnerskim zlatno "metalnim" elementima.
	Macom Elite	Info Gama	Midi Tower	300 W	3	1	2	293 kn	nema	4	Solidno kućište u iMac-stilu (prozima plava plastika kombinirana sa svjetlom). Dobar izbor pod uvjetom da slažete računalo oko AMD-procesora, jer napajanje nije ATX2!
	EVER POWER CX-5959	HGspot	Midi Tower	400 W	4	2	2	395 kn	2xAudio + 2xUSB + IrDa	8	Izvrsno opremljeno kućište koje smo dobro upoznali. Šlag na tortu ventilator je sa strane koji izvlači zrak iz kućišta direktno iznad CPU-a.

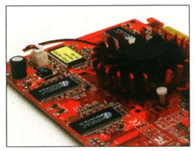
GAINWARD XABRE 400

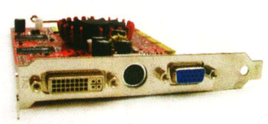
Jeftina alternativa



MNOGI će korisnici vrlo rado kupiti proizvod koji prkosi velikim monopolistima, tim više ako je još i kvalitetan. Donedavno se jednostavno nije ni pojavljivalo ništa što bi prkosilo vladarima grafičkog tržišta, pa čak ni u *low end* dijelu. Neki su se priklanjali ATI-jevim proizvodima kao alternativi, ali eto konačno se pojavio i jedan ne tako mali proizvođač hardvera s nečim što je svakako bolje rješenje od primjerice GeForce MX kartica bilo koje generacije. Govorimo to zbog kompatibilnosti SIS-ovog Xabre GPU-a s DirectX 8. Kao što svi znaju, nijedna MX grafička kartica to nije, što je prvi iskoristio ATI izbacivanjem Radeona 9000. Na testiranju smo imali najjači model kartice, 400. Slabiji, naime, ne zaslužuju pozornost igrača, ali će itekako dobro pristajati kakvoj uredskoj konfiguraciji. Skeptični kakvi jesmo, više smo dana koristili ovu karticu u računalu na kojem se najčešće pokreću igre i s najnovijim driverima većina igara se pokretala bez problema (neki screenshotovi u ovom broju Hackera rađeni su upravo pomoću ove kartice), jedino je *Need for Speed: Hot Pursuit 2* imao određenih problema. Vjerujemo da će to biti ispravljeno u nekoj od narednih inačica drivera. Na kraju smo pristupili testu s 3DMarkom i *UT-om*. 3DMark nije dobro počeo, ali nakon instalacije najnovijeg *patcha* sve se dobro završilo. *UT2003* je pokazivao igrive performanse. Zaključak je da će ovaj proizvod naći publiku u segmentu tržišta kojem je namijenjen, tj. među korisnicima koji su za grafičku karticu spremi izdvojiti najviše 100 dolara. Za tu vrlo razumnu cijenu dobivate 64 megabajta memorije, DVI-izlaz, TV-izlaz i grafički čip koji se solidno nosi s današnjim naslovima. *[gm]*







Testna konfiguracija: MSI KT266, Athlon 1600+, 256 MB DDR

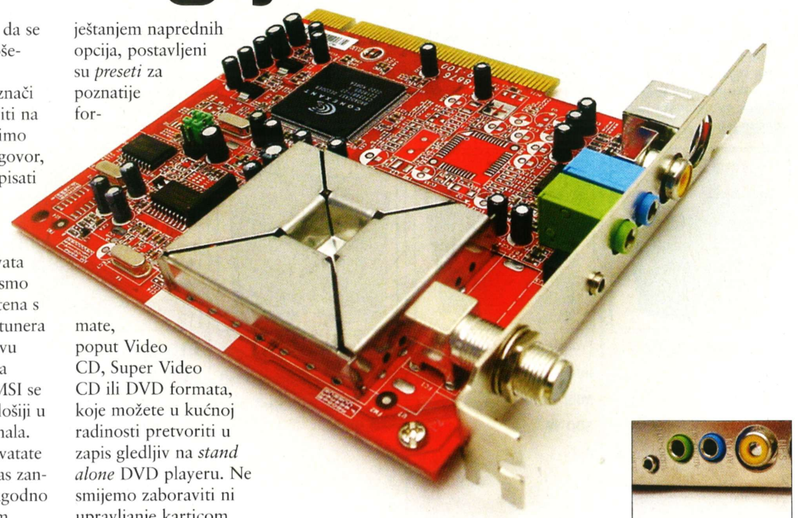
3DMARK 2001 SE	
1024x768 32 bit	5228
1024x768 32 bit 2xAA	4220
UT2003	
Flyby Antalus	36.7 fps
Flyby Asbestos	52.86 fps
Flyby	33 fps

INFO GAINWARD XABRE 400

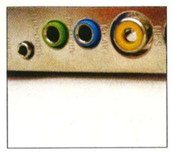
PROIZVOĐAČ	GAINWARD
USTUPIO	HGspot
CIJENA	781 KN
ZA	CIJENA, SOLIDNE PERFORMANSE
PROTIV	PRIVREMENO RJEŠENJE, PROBLEMI U IGRAMA
DOJAM	SOLIDNA KARTICA ZA SVOJU CIJENU

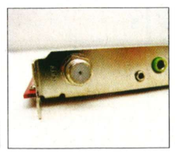
MSI TVANYWHERE

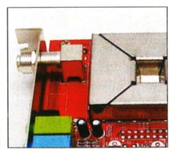
TV svuda osim gdje treba



TV KARTICE su, poznato je, prilično nekompatibilne s novim čipsetovima kojima danas obiluje tržište, stoga je najava jednog takvog MSI-jeva proizvoda dočekana s određenom dozom oduševljenja. Ne bi si valjda jedan proizvođač matičnih ploča dopustio da mu proizvodi budu međusobno nekompatibilni. Bili smo u pravu, ova TV kartica radi savršeno s MSI-pločama utemeljenim na VIA-inom čipsetu, druge nismo iskušali. Intel je poslovično kompatibilan pa smatramo da ni tu ne bi trebalo biti problema. Cijela ideja televizije svuda, koju promovira MSI, bazira se na tome da, osim hvatanja signala tunerom, pomoću softvera napravljenog za ovu karticu možete i gledati TV kanale koji se emitiraju na Internetu. Naravno, za takvo što potreban je *broadband* pristup, koji mi nemamo (ili barem nemamo u toj mjeri da se možemo rasipati trošenjem megabajta na gledanje TV-a), što znači da možemo zaboraviti na tu mogućnost. Riješimo odmah i sljedeći prigovor, a onda ćemo vam opisati i svijetle točke ove kartice. Tuner na koji se MSI odlučio vrlo je loš i teško hvata programe. Pokušali smo više vrsta kućnih antena s usporednim testom tunera na obližnjem Sonyjevu televizoru (koji nema vrhunske tunere) i MSI se pokazao višestruko lošiji u kvaliteti prijama signala. Ali ako jednom pohvatate sve programe koji vas zanimaju, očekuje vas ugodno iznenađenje prilikom korištenja softvera koji je vrlo intuitivan i jednostavan, a uz dosta procesorske snage, dopustit će vam i da snimate program u MPEG1, MPEG2 ili MPEG4 formatu. Za one koji se ne žele zamarati učenjem standarda i namještanjem naprednih opcija, postavljeni su *preseti* za poznatije formate, poput Video CD, Super Video CD ili DVD formata, koje možete u kućnoj radinosti pretvoriti u zapis gledljiv na *stand alone* DVD playeru. Ne smijemo zaboraviti ni upravljanje karticom preko simpatičnog daljinskog upravljača. *[gm]*







INFO MSI TVANYWHERE

PROIZVOĐAČ	MSI
USTUPIO	ZAGRIA
CIJENA	518 KN
ZA	SOFTVER
PROTIV	TUNER
DOJAM	ODLIČAN PAKET, OSIM LOŠIH PERFORMANSI TUNERA

PLEXTOR 48X

"Rolls-royce" među snimačima

MOGLO bi se reći da živimo u vrijeme sumraka uređaja koji snimaju samo na CD-medije. Iako još uvijek traje bitka oko standarda, već koncem godine možemo očekivati poplavu DVD-snimača s drastično nižim cijenama negoli su današnje. Kako ti uređaji snimaju i na CD-medije, postavlja se pitanje isplativosti velikog investiranja u CD-snimač. Dakako, ima i onih koji misle drukčije, da je posljednji čas da se napravi nešto jako kvalitetno na polju snimanja CD-a jer će to DVD-snimačima ipak biti sekundarna funkcija. Plextor je upravo to i učinio pa smo tako dobili snimač koji bi mogao poslužiti kao uzor ostalim proizvođačima. Iako su korištena i neka rješenja kojih su se drugi već prije sjetili, ona su ovaj put i pravilno implementirana. Govorimo o prepoznavanju brzine snimanja za pojedini medij da bi se osigurala što veća kompatibilnost s čitačima, što ovaj puta doista radi savršeno. Unutrašnjost ovog snimača je potpuno crna. U Plextoru kažu da je to namjerno napravljeno da bi se spriječilo reflektiranje laserske zrake i time povećala kvaliteta zapisivanja. U slučaju da vam sve to nije dovoljno da snimljeni medij pročita neki stariji CD-uređaj, možete se poslužiti opcijom koja vam je dostupna kroz Plextorov priloženi softver. Riječ je o ručnom povećavanju snage lasera da bi se pojačao otisak na mediju. Tu opciju ipak treba koristiti oprezno i samo ako točno znate što radite (a to, dakako, dolazi s iskustvom) jer laser može ostaviti i prejak otisak, što je pogubno za medij i podatke. Ne treba zaboraviti na Plextorovu zavidnu sposobnost čitanja medija koja se ovdje obavlja 40x brzinom. Što je doista mudro odabrano da bi se smanjila buka prilikom čitanja, jer današnja računala njome ionako obiluju. Za one koje buka ne smeta, a vole se hvaliti brzinama svojih komponenti, može se omogućiti čitanje CD-R-medija 48x kroz Plextorov upravljački softver. Nažalost, osim spomenutim kvalitetama, Plextor se ističe i cijenom. *[gm]*

INFO PLEXTOR 48X

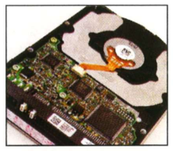
PROIZVOĐAČ	PIONEER
USTUPIO	FORMEL
CIJENA	1200 KN
ZA	KVALITETA, POWER REC, VARI REC
PROTIV	CIJENA
DOJAM	IZVRSTAN SNIMAČ, NO MALO PRESKUP U ODNOSU NA KONKURENCIJU

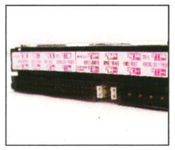
HHD IBM 180 GB

More gigabajta

GLAD za prostorom na disku povećava se iz dana u dan, ponajprije zbog multimedijalnih sadržaja danas dostupnih svakom korisniku računala. Tek što smo nabavili diskove veličine 80 gigabajta i zaključili da bi to trebalo potrajati neko vrijeme, IBM je izašao s novim modelom znatno većeg kapaciteta. Čak 180 gigabajta prostora pružit će nam najnoviji proizvod diva kojem u domeni proizvodnje diskova baš i ne ide najbolje. Nekoliko loših serija obilježilo je diskove tog proizvođača kao nepouzdane. Izbacivanje ovog modela iznimnog kapaciteta možda bi mu moglo vratiti ugled i titulu jednog od najboljih i u tom segmentu proizvodnje. Naravno, riječ je o disku brzine vrtnje 7200 okretaja u minuti, a novost je ugrađivanje 8 megabajta *cache* memorije i podrška za ATA 133 sučelje. Dakako, potonjim se neće mnogo dobiti na performansama, ali će disku značajno porasti ugled među laicima koji traže veći broj bilo čega što disk ima. Buka diska pri radu je apsolutno zanemariva, možemo slobodno reći da spada među najtiše na tržištu.

Brzine čitanja i pisanja su velike, kao što dolikuje disku tolikog kapaciteta. Zagrijavanje zbog kojeg su neki tvrdili da i nastaju problemu s IBM-ovim diskovima je na razini zagrijavanja bilo kojeg drugog diska te brzine vrtnje, što ne znači da ne valja obratiti pozornost na to. Barem pravilnim pozicioniranjem diska u kućištu, neko aktivno hlađenje neće biti nužno. Nažalost, trajnost proizvoda nismo u stanju recenzirati pa vam ne možemo reći hoće li i ovu seriju mučiti isti problemi kao i prošlogodišnje modele. *[gm]*





MJERENJA	
Kapacitet	185.3 GB
Brzina vrtnje	7200 o/min
Random Acces time	11.9 ms
Brzina čitanja, max	60 628 Kb/s
Brzina čitanja, prosječna	48 338 Kb/s
Brzina pisanja, max	44 278 Kb/s
Brzina pisanja, prosječna	29 337 Kb/s
Korištenje CPU-a	6.7 %

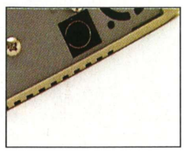
INFO HHD IBM 180 GB	
PROIZVOĐAČ	IBM
USTUPIO	HGspot
CIJENA	2881 KN
ZA	BRZINA, KAPACITET, NIJE BUČAN
PROTIV	CIJENA
DOJAM	BRZ I DOBAR DISK VELIKOG KAPACITETA

PRIJENOSNA 3.5" USB 2.0 LADICA

Upotrebljiv eksterni disk

MNOGI među nama još uvijek imaju kakav stariji disk koji još uvijek savršeno funkcionira, ali njegov kapacitet ne zadovoljava današnju multimedijalnu glad za prostorom. Novac koji bismo možda mogli zaraditi njegovom prodajom daleko je ispod njegove vrijednosti. Više se isplati uložiti u kupnju USB-ladice u koju ćete smjestiti takav disk. Prenošenje malo veće količine podataka bit će šala s takvim uređajem. USB 2.0 postaje standard na gotovo svim matičnim pločama, a tko je god pokušao kroz USB 1.1 progurati 5 gigabajta podataka odmah se odlučio za novi standard. Razlika u cijeni ladice USB 1.1 i 2.0 je neznatna da biste uopće razmišljali. Testirana je ladica izvrsno obavljala svoj posao. Jedina naša primjedba odnosi se na nešto jeftiniju izradu, zbog čega bi vam se mogli iskriviti limovi unutar ladice pa treba biti malo oprezniji pri ugradnji diska. Ako ga ugradite i izvadite nekoliko desetaka puta, moglo bi se dogoditi da oštetite ladicu - oni koji to misle činiti neka pronađu neki robusniji model. Disk je unutra stiješnjen pa odlučite li kupiti kakav novi disk za smještaj u ladicu, razumnije bi bilo uzeti neki koji se vrti na 5400 okretaja u minuti zbog manjeg zagrijavanja. Za prijenos vam brzina i nije toliko bitna. Napajanje ladice je izvanjsko, s transformatorom na žici, da bi se izbjegla veća proizvodnja topline unutar ladice. Sklopivši uređaj, bili smo iznenađeni koliko sve to zapravo brzo radi spojeno na USB 2.0 kontroler. Brzina diska je ostala ista kao i u starom računalu iz kojeg smo ga izvadili. *[gm]*

INFO PRIJENOSNA 3.5" USB 2.0 LADICA	
PROIZVOĐAČ	MS
USTUPIO	NOBILIS INFORMATIKA
CIJENA	577 KN
ZA	PRENOSIVOST
PROTIV	KVALITETA IZRADE
DOJAM	SOLIDNA LADICA

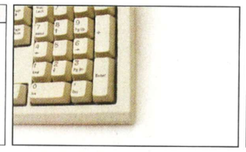


KEYTRONIC KT 1000

Živjela klasika

ODLUČILI smo vam skrenuti pozornost na ovu tipkovnicu jer je danas, u poplavi svakakvih proizvođača tog jeftinog, ali iznimno važnog dijela računala, korisniku teško izabrati, a nije ni rijetkost da poslije bude nezadovoljan izborom. Keytronic je zavrijedio našu pozornost ponajprije zbog "normalnog" razmještaja tipki, tj. nema improvizacije i premještanja pojedinih tipaka na štetu smanjivanja drugih. *Layout* ove tipkovnice je onakav na kakav su se navikli svi imalo iskusniji korisnici računala. Dakle, *Enter* je normalne veličine kao i *backspace*, a slovo ž nije na krivom mjestu. Oni koji su slučajno nabavili jednu od takvih improvizacija znaju o čemu govorim. Ne valja zanemariti ni adekvatnu tvrdoću tipaka kao ni njihov oblik, što uvelike olakšava korištenje. Informacija za šminkere: tipkovnicu možete nabaviti i u crnoj boji. *[gm]*

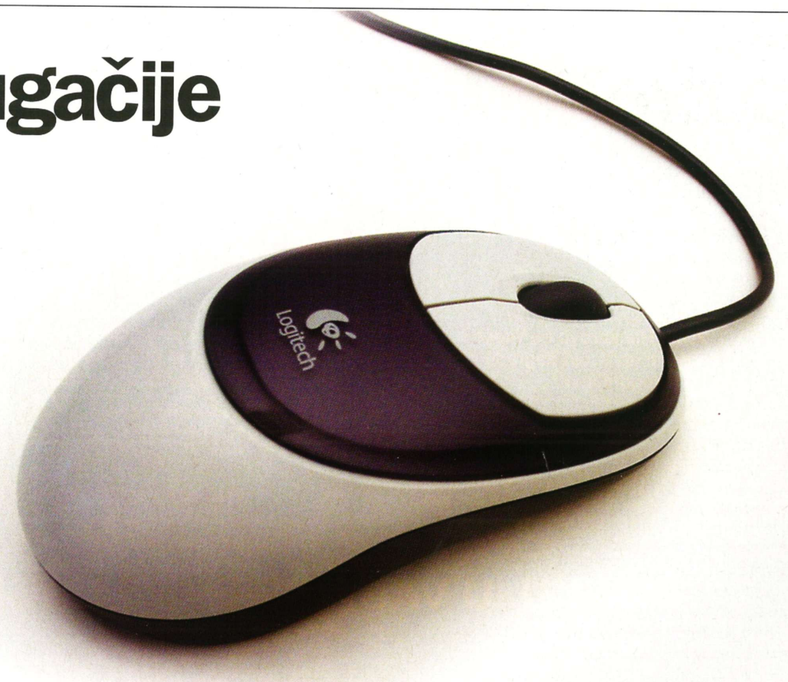
INFO KEYTRONIC KT 1000	
PROIZVOĐAČ	KEYTRONIC
USTUPIO	HGspot
CIJENA	122 KN
ZA	RAZMJEŠTAJ TIPAKA, KVALITETA TIPAKA
PROTIV	IPAK NIJE NEČUJNA KAO ŠTO TVRDI PROIZVOĐAČ
DOJAM	TIPKOVNICA KOJOM JE LAKO TIPKATI



LOGITECH B67

Malo drugačije

MALI odmak od modela B69, koji se nametnuo kao standard zbog odnosa kvalitete i cijene, je model B67, koji je znatno zanimljivije dizajniran i odlično sjeda u ruku. Ovaj optički miš odgovarat će i onima koji vole nešto veće miševe, jedino što bi im mogla nedostajati širina. Zadržane su i dvije najvažnije značajke Logitechovih miševa, čvrstoća i tvrdoća tipki te *scroll* kotačića. Što se tiče same preciznosti, sve pohvale kao i obično. Lepeza podloga na kojima će miš funkcionirati je vrlo široka, čak nas je iznenadio zavidnom razinom funkcionalnosti i na vrlo refleksivnim i glatkim podlogama. *Scroll* kotačić je u cijelosti izrađen od gume i pruža dovoljno otpora da bi bio precizan. Odnedavno možete bez problema instalirati i Logitechove drivere, koji više na narušavaju stabilnost sustava nego samo povećavaju funkcionalnost miša. *[gm]*



INFO LOGITECH B67	
PROIZVOĐAČ	LOGITECH
USTUPIO	HGspot
CIJENA	145 KN
ZA	PRECIZNOST, TIPKE I KOTAČIĆ
PROTIV	NIŠTA U TOM CJENOVNOM RAZREDU
DOJAM	ODLIČAN MIŠ ZA IZDVOJENI NOVAC

IZABERI SVOJEG POBJEDNIKA

HACKEROVA MEDALJA 2002

Godišnja nagrada časopisa Hacker za najbolja gejmerska dostignuća u 2002.

U broju od 20. 1. 2003. Hackerovo će Vijeće staraca, nakon duga vijećanja, dodijeliti godišnju nagradu za najbolja igraća ostvarenja u idućim kategorijama

- NAJBOLJA PC-IGRA GODINE
- NAJBOLJA AVANTURA
- NAJBOLJA STRATEGIJA
- NAJBOLJA AKCIJA/PUCAČINA
- NAJBOLJA SIMULACIJA
- NAJBOLJI SPORT/UTRKA
- NAJBOLJI RPG
- NAJBOLJA XBOX IGRA
- IGRA S NAJBOLJOM GLAZBOM
- IGRA S NAJBOLJOM PRIČOM
- IGRA S NAJBOLJOM GRAFIKOM
- NAJIGRIVIJA IGRA
- NAJORIGINALNIJA IGRA
- NAJVEĆE IZNENAĐENJE
- NAJVEĆE RAZOČARANJE

Pošalji i ti svoj glas za najbolje igre prema izboru Hackerovih čitatelja, i to u sljedećim kategorijama:

* poslati najkasnije do 05.01.2003

- NAJBOLJA PC-IGRA GODINE
- NAJBOLJA AVANTURA
- NAJBOLJA STRATEGIJA
- NAJBOLJA AKCIJA/PUCAČINA
- NAJBOLJA SIMULACIJA
- NAJBOLJI SPORT/UTRKA
- NAJBOLJI RPG
- NAJBOLJA XBOX IGRA

U svaku od kategorija potrebno je upisati svojih TOP 5 naslova. Uvijet je da se igra pojavila na stranicama Hackera od 77. do 87. broja (uključivo i ti brojevi)

OČEKUJU VAS VRIJEDNE NAGRADE!

više saznajte u idućem broju

IME

PREZIME

ADRESA

BROJ TELEFONA

NAJBOLJA PC-IGRA GODINE	01.		02.		03.		04.		05.
NAJBOLJA AVANTURA	01.		02.		03.		04.		05.
NAJBOLJA STRATEGIJA	01.		02.		03.		04.		05.
NAJBOLJA AKCIJA/PUCAČINA	01.		02.		03.		04.		05.
NAJBOLJA SIMULACIJA	01.		02.		03.		04.		05.
NAJBOLJI SPORT/UTRKA	01.		02.		03.		04.		05.
NAJBOLJI RPG	01.		02.		03.		04.		05.
NAJBOLJA XBOX IGRA	01.		02.		03.		04.		05.

što vas čini sretnima?

http://www.iskon.hr

www.iskon.hr

Portal IskonInterneta, s više od 600.000 učitavanja dnevno, najposjećenija je početna internet stranica u zemlji. Mjesto koje većina hrvatskih surfera zove Home nudi pouzdan i nepresušan dotok svježih vijesti, servisnih informacija i opuštajuće zabave. Sretni smo što vam možemo pružiti **www.iskon.hr** – jer Home je samo jedan.

info@iskon.hr

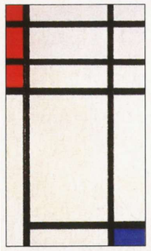
besplatni info telefon 0800 1000

iskoninternet

Autor | Rajko Trkulja

internet kalendar PROSINAC

01 kultura



Umjetnost je viša od stvarnosti i nema izravnu vezu sa stvarnošću... riječi su nizozemskog majstora kista koji je počeo kao ekspresionist, a završio kao tvorac neoplasticizma. Njegove slike pogledajte na **www.artmuseums.harvard.edu/mondrian/**

02 film

Kako je biti slijepi superheroj i hvatati kriminalce noću te ugledni odvjetnik danju, možete saznati na **www.daredevil-movie.com** i uspješno se pripremiti za nadolazeći *blockbuster*.

03 igračke

Figurice likova iz stripa, filmova, igara i još koječega prilično su uznapredovale od vremena He-Mana. Skeletora i ostale bratije. A na **www.spawn.com/toys/catalog** možete vidjeti neke od najboljih.

04 fetiš

Dakle, PVC-odjeća, *latex clubwear*, hlače od vinila, različite "igračkice", BDSM-pribor, donje rublje i namještaj pa si vi izaberite. **www.fetish-factory.com**

05 pornografija

Naravno, sve je besplatno, *update* svaki dan, a na stranici su i sličice iz galerija koje su vam na raspolaganju. Praktično. **www.amateur-drive.com**

06 odmor

Jedna od najboljih destinacija ako se ne želite samo izležavati na vrućem pijesku u društvu zamamnih domorotki. Možete i to, ali možda biste se trebali prvo ispucati baveći se nekim od ekstremnih sportova, a kad se polomite, slijedi ležanje i masaža. Sve o ovom dragulju na **www.boraboraisland.com/**

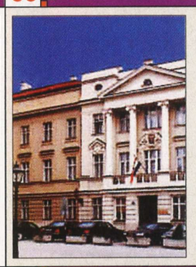
07 oružje

Klasika. *Ganovima* ovog proizvođača Ameri se nastrjeljuju još od davne 1852., a danas na **www.smith-wesson.com** osim izvornog proizvoda možete naručiti i hrpu *accessoriesa*, majce, torbice, naočale...

08 sport

Ovaj sport, po pravilima sličan boćanju, dogurao je i do olimpijskih igara, a ako ste ga ikad gledali, primijetili ste da ne iziskuje velik napor. Naravno, ako niste onaj s metlicom. Izmišljen je u Kanadi, no više pročitajte na **www.curling.ca**

09 politika



Sve što ste željeli saznati o zgradi na Markovom trgu, tko je tko ondje, kako i gdje se kroji vaša sudbina te kakva im je hrana u kantini saznajte na **www.sabor.hr**

10 strip

Autor ovog odličnog stripa je do prije nekoliko mjeseci vodio tešku bitku protiv zloćudnog tumora, zbog čega smo na nove epizode morali malo pričekati. Respect! A kako tek crta! Pogledati na **www.fathom-com.com**

11 pivo

I bi tama. I 1842. bi svijetlo. I to svijetlo pivo izvrsnog okusa, koje će vam zlaćanom bojom najbolje dočarati atmosferu češke metropole. Sve vezano uz ovaj napitak od hmelja naći ćete na **www.pilsner-urquell.com**

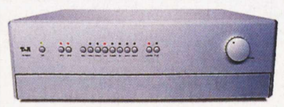
12 zdravlje

Ako mislite da *big mac* nije baš najzdraviji način prehrane i želite doznati sve o zdravoj papici i o tome kako hrana utječe na vaše zdravlje, onda ćete na **www.vitamini.hr** pronaći sve što vas zanima. Go Veggie...

13 glazba

Tko u novije vrijeme puni stadione i dvorane? Kojeg pjevača pamtite iz 1991.? Tko je bio s onom iz Magazina i tko vozi veeeliki motor? Odgovor je samo jedan - Marko Perković. Thompson. Thompson! Stislo vas oko srca od miline? Onda otiđite na **www.thompson.hr.**

14 hi-fi



www.hifichoice.co.uk site je stručnog časopisa za sve zaljubljenike u kristalno jasne zvukove, pa i one koji su običnim smrtnicima nezamjetljivi. Savjeti, recenzije opreme, forum... ma sve što može zatrebati.

15 fitnes

Ako niste zadovoljni dosadašnjim planom vježbanja i imate neobičnu potrebu vježbati aerobik u dvorani punoj znojnih djevojaka, onda ćete se na **www.turnstep.com** osjećati ko doma. Mana: na siteu nema sličica.

FIJU BRIJU INTERNETOM KROZ IDUĆIH MJESEC DANA

K R A T A K V O D I Č Z A I N T E R N E T R A Z B I B R I G U

16 seks

Evo *sex sitea* koji se reklamira kao "tinejdžeri za tinejdžere", a na njemu možete naći odgovore na najčešća pitanja koja potresaju vašu pametnu glavicu. Dakle, ako je nešto zapelo, brzo na **www.sxetc.org**

17 magija

Nije riječ o pravoj magiji, no ako ikad zaigrate ovaj TCG, vidjet ćete da je magija nadohvat prstiju, makar to bila samo igra. Sve o Magic The Gatheringu potražite na **www.wizards.com**

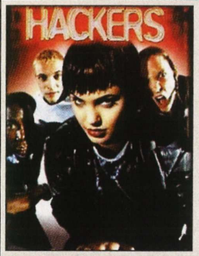
18 hrana

Dok ste vi smazali tri slanca i pola *pizze*, a poslije još malo sjeli i za komp, u svijetu je od gladi umrlo stotinjak ljudi. Ako vam nije zapeo zalogaj u grlu, otiđite na **www.thehungersite.com** i pridonesite rješenju tog nemalog problema.

19 konzole

Igrate se svaki dan. Malo doma na plejki, malo u tramvaju na Game Boyu, pa kod frenda na Xboxu, a sutra već možda kod bratića koji je nabavio GameCube. No, malo ljudi zna kako konzole uopće funkcioniraju. Wanna know more? **www.pcusconsole.com/news/news**

20 hakiranje



Sve što perspektivni haker mora znati pronaći će na **www.robert-graham.com/pubs/hacking-dict.html**. Slijede godine rada i vježbe, i spremni ste za sve.

21 humor

Ako još niste čuli ili pročitali viceve o najpoznatijem "hillbilly" predsjedniku, otiđite na **www.netfunny.com/rhf/**, gdje ćete naći tonu viceva, pošalica i doskočica. 'Nuff said.

22 softver

Sumnjamo da će vam trebati, ali bliži se vrijeme darivanja, pa ako želite nečiji softver pretvoriti u hardver i usput se dobro nasmijati, svratite na **www.cockringfun.com/pumps.htm**

23 promet

Mnogima koji su prvi put u Zagrebu tramvaji predstavljaju nerješiv misterij. Da biste se lakše snašli u urbanoj džungli i da ne biste završili na Borongaju umjesto na Savskom mostu, potražite informacije na **www.zet.hr**. Sve je tu, čak i vozni red noćnih tramvaja...

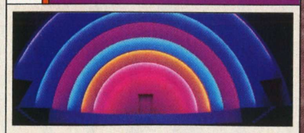
24 kava

Digli ste se i u totalnom ste bunilu sve dok se sa štednjaka ne počne širiti slatki miris jutarnje kavice. Capuccino, machiatto, turska, esspresso, black as the devil, hot as hell, pure as an angel, sweet as love... Kako pripremiti vrhunsku šalicu napitka koji će vas vratiti u svijet živih, saznajte na **www.coffee.com/brewing**

25 auti

Ponos i dika svakog Amerikanca, a mnogima od nas nedosanjan san. Jer to naime nije samo sportski auto, nego "the American" sportski auto. A novi tip "guje" tjera zavidnih 500 konja... Više na **www.dodge.com/viper/**

26 svjetlo



Baš ste prije nekoliko dana bacili svjetiljku koju su vaši starci dobili još kao vjenčani dar i sad se u polumraku udarate u krevet i police? Ako vam ovdašnji dućani rasvjetnim tijelima, zbog enormne količine kiča, ne odgovaraju, onda trk na **www.lighting.com.**

27 kult

Malo je stvari koje su uspjele preživjeti modne zahtjeve i ostati manje-više nepromijenjene, a i dobro doću i kad se primjerice nađete u kakvoj guždari poput one na koncertu i želite drugi dan osjetiti svoje nožne prste. Sve o "martinkama" pogledajte na **www.drmartens.com**

28 zabava

Postanite i vi dio svjetskog *jet-seta*. Imate kafneru i hrpu ideja za spot? Onda je ovo sve što trebate! Naime, gospodin Moby raspisao je natječaj za spot, pa je možda baš vaše djelo ono što traži. Kako to izvesti saznajte na **www.moby-online.com/index2.html**

29 hi-tech

Formula 1 nije bez razloga jedan od najskupljih sportova na planetu. U jurilice, naravno, stane i hrpa tehnologije o kojoj možemo samo sanjati. Ako ste toliko zagrizli da vas i to zanima, na **http://uuu.com/hi_tech/** ćete biti doma. Doduše, ionako će Schumacher opet biti prvi.

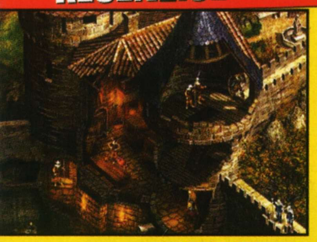
30 moda

Sve je počelo davne1947. u kućici na Champs-Elysées, gdje je stvoren *look* vječno elegantne Parižanke finih ramena i uskog struka. Moram li napominjati da je kuća Dior i danas jedno od najvećih imena u modnoj industriji, za čije će kreacije dobrostojeće djevojke izdvojiti bezobrazno velike iznose. **www.dior.com**

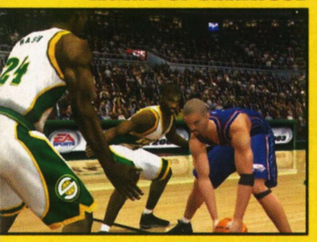
U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 20.12.

RECENZIJE



ROBIN HOOD
LEGEND OF SHERWOOD



NBA 2003

MASTER OF ORION 3

ARX FATALIS

RECENZIJA

MEDAL OF HONOR SPEARHEAD

Ofanziva je počela, pridružite se!

IGRA BROJA

JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

Opširna recenzija Electronic Artsovog špijunskog hita

HARDWARE TEST **MATIČNE PLOČE I PROCESORI** Koje komponente izabrati za srce svoga računala

Zoran Žmirić
gandalf@gamer.hr

Mentalni logor

[/*multimedia log:*uz čitanje preporučujemo slušati Madonna - Die Another Day/]

Pomahnitali je Amerikanac neki dan po tko zna koji put u posljednjih 10 godina uzeo snajper u ruke i terorizira šetače, a diljem svemrežja prvo na što je pala sumnja kao na potencijalnog krivca bila je igra *Counter Strike*! Za nečije, najblaže rečeno, asocijalno ponašanje odgovornost ne može snositi igra.

U diktafon govori, piše i razmišlja: ZORAN ŽMIRIĆ

Govori mi Cope neki dan kako ima izvrsnu ideju za potencijalni hit, pucačku igru za PC. U svoj sili tematskih polupokušaja da se FPS smjesti u budućnost, očito je na red došla naša povijest, pa je sve više naslova koji briju na Drugi svjetski rat i izvrsno se prodaju: *Medal of Honnor*, *Return to castle Wolfenstein*, *Batlefield 1943*, *Iron Storm*...
- *Logor* je naziv igre koju bih ja osmislio! - kaže Cope. - S jedne strane imaš naciste, naoružane svim raspoloživim naoružanjem onoga doba, od MP40 mashinegevera, do ciklona B, uz potporu njemačkih ovčara koji bi motrili na ogradu od bodljikave žice. S druge su pak strane logoraši, neuhranjeni, dronjavi, bez naoružanja.
Objektivi u igri: za logoraše pobjeći živ iz logora, za naciste spriječiti logoraše u nakani.
Pa da vidiš kako Musa dere jarca! - zaokružuje Cope svoju ideju.
Kužim da Cope brljezga gluposti, no ipak moram izreći ono isuviše očito:
Ali koji je smisao takve igre? Pa logoraši nemaju šanse!
- Nda, ali barem znaš na čijoj ćeš strani igrati kako bi se što bolje zabavio.

To me podsjetilo da se takva bolesna ideja u načelu odvija *in real life* u našoj okolini, a da tome uopće ne pridajemo značenje.

Možete li vi uopće zamisliti inicijalni poriv čovjeka da na sebe stavi redenik metaka, u ruke uzme nabijenu pušku, za povodac povede 40 kilograma čistih mišića, hiperbrz *search & destroy* stroj u obliku psa, i krene po šumi tražiti životinju s ciljem da je ubije? Nenaoružanu životinju, biće koje nema šanse u takvom okršaju, biće koje ne može ravnopravno uzeti u šape karabin s dalekozorom, biće koje je unaprijed osuđeno na propast. Što taj jednostavni čovjek uopće ima u glavi u tom trenutku? Zabavlja li ga što će uništiti životinju sačmom, raskoliti je nazubljenim nožem, odrati joj kožu te istu baciti na parket svoje dnevne sobe? Ili to čini iz humanih razloga? Skrbi se o prirodnoj ravnoteži, odstreljuje višak nakota da ne dođe do disbalansa u šumi, da se ne daj bože ne bi odjednom na 100 hektara hrastovine pojavilo trideset srndaća kad u priručniku jasno stoji da ih treba biti dvadeset i pet? Onih pet viška bi, naime, mogli izazvati tektonske poremećaje, ruiniranje tla, stoka bi pojela više žira negoli je propisano pa bi pluća planeta otišla k vragu? Pet srndaća bi nam mogli doći glave, što li? Ako je to u igri, zašto lovci u vrijeme lovostaja hrane iste te životinje i u hranilice im stavljaju steroide? Baš nedavno čitam kako je predsjednik Europske udruge lovaca izjavio da mu nije jasno kako se u Hrvatskoj odjednom nakon dugog niza godina počinju pojavljivati kapitalni životinjski primjerci koji premašuju sve poznate standarde. Dakle, zaključimo: u pitanju je sport, no malčice modificiran tako da se ne bi kojim slučajem postavili ravnopravno sa životinjom te joj poput biblijskog Samsona izašli u susret goloruki.

Pokušavam komparirati Copetovu sprdoludnju o igri *Logor* s lovcima koji žive oko nas, među nama, ili smo možda to i sami.

Kad je riječ o igri za PC, o čistoj zabavi, onda nam je koncept terora nad slabijim posve neprihvatljiv, no kad je riječ o stvarnom ugrožavanju života, onda se na to uopće ne obaziremo. Gdje smo kiksali u evoluciji? Volio bih da mogu pogledati unatrag i uočiti skretnicu koja je civilizaciju izbacila s kolosjeka, a da to nismo ni primijetili.

Pomahnitali je Amerikanac neki dan po tko zna koji put u posljednjih 10 godina uzeo snajper u ruke i terorizira šetače, a diljem svemrežja prvo na što je pala sumnja kao na potencijalnog krivca bila je igra *Counter Strike*! Za nečije, najblaže rečeno, asocijalno ponašanje odgovornost ne može snositi igra. Ona može biti samo točka na i u priči o zapostavljanom ili zlostavljanom djetetu. Svaki je zločinac, bez obzira koliko ima godina u trenutku kad počini zločin, bio jednom dijete, a **tada** je netko od njega napravio zločinca. Naravno da društvo utječe na pojedinca, ali roditelj je taj koji treba promatrati svoje dijete i provoditi s njim dovoljno vremena da bi primijetio svako zastranjivanje u razmišljanju, osjećanju i ponašanju. Reći da je igra kriva za nečiji zločin, smješnije je od izjave da je za nečije drogiranje krivo društvo ili okolina. Za dijete su uvijek i prije svega krivi roditelji, bilo izravno ili neizravno. Ako nam već treba hajka, onda bi ta hajka trebala biti usmjerena na prave uzroke stvaranja zločinaca koji imaju puno dublje korijenje od površnih budalaština kao što su igre. Da su **bar** igre krive...

No, O.K... može biti da je *Counter Strike* stvarno krivac, no tko je onda krivac što imamo lovce? Igra *Deer Hunter* mi se nekako čini premladom za to. Tko je kriv što će možda dok pišem ovaj tekst zreo čovjek navući na sebe odoru i s nabijenom puškom izaći iz svog stana u potrazi za nasilnom ubilačkom avanturom poručivši na izlazu supruzi neka ne da klincu igrati FPS-ove dok ga nema?

> ***Kad je riječ o igri, onda nam je koncept terora nad slabijim posve neprihvatljiv, no kad je riječ o stvarnom ugrožavanju života, onda se na to uopće ne obaziremo***

U jedan mah sam pomislio da je riječ o kulturološkom nasljeđu, međutim primitivizam niskih strasti te vrste svojstven je svim civilizacijama, svim narodima i rasama. Čak ni Istočnjaci nisu pošteđeni toga, mada su definitivno svojom životnom filozofijom najbliži suživotu s prirodom. Najzornije ćete to shvatiti ako zamislite cestu pokraj koje raste cvijeće. Zapadnjak će prići cvijetu, otrgnuti ga i ponijeti sa sobom te ga odbaciti nakon 100 metara. Istočnjak će prići cvijetu, sagnuti se, diviti se njegovoj ljepoti i mirisu, i otići dalje svojim putom. No čak ni on ne može ignorirati činjenicu da, globalno gledano, svi mi živimo u mentalnom logoru, okruženi nelogičnostima na koje smo, što je najgore, oguglali.

A za kraj, da ne završim ovako crno i neveselo, darujem vam jedan haiku, od srca:

Širokom cestom šetao se cvijet te ugledavši prekrasnu djevojku... pride joj...i otkine joj glavu!

PIRATI! u epizodi:

LJUB@V

DARKO MACAN '02.

HEJ, ĐUKA! ČUJEM DA SI PREKO INTERNETA NAŠAO CURU-U JAPANU!

ISTINA. ISPLANIRALI SMO I BUDUĆNOST... ŽELIŠ LI ČUTI?

POČINJE EPIZODA: LJUB@V!

DO 2002. ĆEMO ZAVRŠITI OSNOVNU, A DO 2006. SREDNJU ŠKOLU (PLUS ASORTIMAN TEČAJEVA)... TOG ĆEMO SE LJETA PRVI PUT SRESTI (SEJŠELI!), A ONDA UPISUJEMO KOMPLEMENTARNE FAKSOVE. VIĐAMO SE O BOŽIĆU I USKRSU. 2011. SE ŽENIMO I UPISUJEMO POSTDIPLOMSKE...

SIN NAM SE RAĐA 2014, A KĆI 2016...

SAD ME ISPRIČAJ, MORAM NA TEČAJ JAPANSKOG... I ISTE JE DANE KAO I NJEZIN TEČAJ HRVATSKOG!

NIJE NI ČUDO ŠTO SI MORAO DO JAPANA DA SI NAĐEŠ PAR!

NE BUDI TAKAV, BERO! NAĆI ĆE SE I ZA TEBE NEKA!

IMA JOŠ PRIMITIVNIH PLEMENA!

ĐUKA JE NAŠAO CURU U JAPANU, MARKO U INDIJI ...

SAMO SMO JOŠ NAS DVOJICA NORMALNI!

JE. MOJA JE ODAVDE!

TI IMAŠ CURU?!

JE, UPOZNAO SAM JE PREKO INTERNETA!

DALJE: EPIZODA LJUB@V!

ONA JE PITALA ZNA LI ITKO IŠTA O KROMATOGRAFIJI. JA SAM ODGOVORIO DA BIH JOJ RADO POMOGAO, ALI DA VJEROJATNO NE ZNAM NI ŠTO JE TO... ONDA JE ONA REKLA DA JE ISTO TAKO ZABORAVILA ŠTO JE HTJELA PITATI...

Vidim: stvoreni ste jedno za drugo ...

AH, EVO JE!

VIDIMO SE, BERO!

24.

'99.

SMS iz 55 zemalja Simpalanda!

Odsad sa svojih putovanja uz razglednice šalji i SMS poruke. Upoznaj nove kulture, osjeti duh avanture i šalji vijesti iz **55 zemalja Simpalanda!** Putovnicu u džep, Simpu u ruke i put pod noge... čeka te 20 novih Simpaland zemalja (SAD, Tajvan, Tajland, Singapur, Rusija, Rumunjska, Malta, Malezija, Litva, Latvija, Kenija, Kanada, Južnoafrička Republika, Jugoslavija, Izrael, Indija, Hong Kong, Filipini, Egipat i Crna Gora).
Simpa roaming je najpovoljniji prepaid roaming – bez ugovora – bez mjesečnih računa – bez kreditnih kartica!

*Ako te put povede u Sloveniju, Austriju, Mađarsku, Slovačku ili Njemačku, svoje pozive možeš upućivati i bez roaming koda. Cijene poziva, SMS poruka te sve ostale informacije potraži na www.ht.hr ili nazovi službu za Simpa korisnike 098 1520.

Simpa

HT Hrvatski Telekom

www.ht.hr

HELIKOP

GOSPODAR VRHUNSKOG ZVUKA!

Osjeti razliku...

...i uživaj u vrhunskoj avanturi!

OVLAŠTENI DISTRIBUTER **SONY**

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

Martićeva 71, 10000 Zagreb,
tel: ++385 1/ 4650 870, 4651992
fax: ++385 1/ 4650 980

BROK
Rijeka, tel/fax: 051/ 675 548

Wonder - Trade
Split, tel/fax: 021/ 347 987,
362 811,543 227
Zadar, tel: 023/ 300 600

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

čekovi na 6 rata

EUROCARD MasterCard **krediti do 24 rate**

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