

NA HACK CD-U

predstavljamo **SERIOUS SAM TEST**, izdvajamo **MDK 2, PROMO** Black & White, Oni
IGRE EURO 2000, F1 World Grand Prix, Motocross Madness 2, Warlords Battlecry

HACKER

BROJ 62 LIPANJ 2000. CIJENA 32.90 KN

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

VAMPIRE THE MASQUERADE REDEMPTION



U OVOM BROJU

razotkrivanje **DAIKATANE**, konačno ste dočekali **RPG PRILOG**, animé prikaz **ONI**
BETA BUZZ Crimson Skies, **SOULBRINGER** duhovi u Hackeru, **EURO 2000** za dečke



POGLED U BUDUĆNOST PENTAGRAM ECOM COMPUTERS

USRobotics

**PENTIUM II 500
CELERON A PPGA
MULTIMEDIA**
MB EPOX 3VBA+PPGA/FC-PGA
SOUND BLASTER AC97, AMR SLOT
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
CPU 500 CELERON A PPGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3.5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
S3 SAVAGE 4 3D 16 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
15", 105E, TCO99, DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
CD ROM 52X CREATIV
MIDI TOWER ATX
MIŠ PHILIPS + PODLOŽAK
4994.00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM
36 MJESECI
RATA 181,00 KN+PDV

**POTROŠAČKI KREDITI
DO 36 MJESECI**

Voodoo3 3500 TV AGP

16MB 2D/3D Accelerator with TV and Advanced Digital Video

3dfx

TOSHIBA

**PENTIUM II 533
CELERON A PPGA
MULTIMEDIA**
MB EPOX 3VBA+PPGA/FC-PGA
SOUND BLASTER AC97, AMR SLOT
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
CPU 533 CELERON A PPGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3.5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
S3 SAVAGE 4 3D 16 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
15", 105E, TCO99, DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
CD ROM 52X CREATIV
MIDI TOWER ATX
MIŠ PHILIPS + PODLOŽAK
5104.00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM
36 MJESECI
RATA 185,00 KN+PDV

YAMAHA

CREATIVE
CREATIVE LABS

WWW.PENTAGRAM-ECOM.HR

DOPLATA :

32 NA 64 MB DIMM S-DRAM - 279 Kn +PDV
15" PHILIPS 105 E NA 17" PHILIPS 107E - 639 Kn+PDV
FAX/MODEM INTERNI MOTOROLA ČIP V90 - 179 Kn + PDV

**PENTIUM II 500
CELERON A PPGA
CINEMA DVD**
MB EPOX 3VBA+PPGA/FC-PGA
SOUND BLASTER AC97, AMR SLOT
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
CPU 500 CELERON A PPGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3.5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
AGP RIVA 128 ZX+TV OUT 8 MB
COLOR MONITOR PHILIPS
15", 105E, TCO99, DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
DVD ROM 8x/40x LG DRD 8080
MIDI TOWER ATX
MIŠ PHILIPS + PODLOŽAK
5515.00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM
36 MJESECI
RATA 199,00 KN+PDV



**PENTIUM III 667
COPPERMINE
CINEMA DVD**
MB EPOX 3VBA+PPGA/FC-PGA
SOUND BLASTER AC97, AMR SLOT
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
CPU PENTIUM III 667 FC PGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 168 pin 133 Mhz
FDD 3.5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
AGP RIVA 128 ZX+TV OUT 8 MB
COLOR MONITOR PHILIPS
15", 105E, TCO99, DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
DVD ROM 8x/40x LG DRD 8080
MIDI TOWER ATX
MIŠ PHILIPS + PODLOŽAK
6619.00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM
36 MJESECI
RATA 239,00 KN+PDV

EPSON

**HEWLETT
PACKARD**

ZAGREB, SAVSKA 120, TEL:01/61 916 94, 61 916 98, 61 916 99 FAX:01/61 916 85
SPLIT, A.G. MATOŠA 35, TEL/FAX 021/362 969, 347 245

Office 2

MBO BX
RAM 32 MB
HDD 8.4
8 Mb AGP
Mini Tower
Monitor L
Zvučna k
Modem 5
Mrežna k
5.899,0

Office

MBO 181
RAM 32
HDD 10
4 Mb AGP
Midi Tow
Monitor
Zvučna
Miš, tipk
6.129,

Office

MBO Ep
Pentium
RAM 64
HDD 10
4 Mb AGP
Midi Tow
Monitor
Zvučna
Miš, tipk
7.825

R
K
0
Jamstvo 1
Sve cijene

Office 2000/1

MBO BX c1200, Celeron 466 Mhz
RAM 32 MB, CD 50x
HDD 8.4 WD, FDD
8 Mb AGP Grafička kar.
Mini Tower AT,
Monitor LG 15"
Zvučna kar. + zvučnici
Modem 56k v.90
Mrežna kartica 10/100
5.899,00

Power/1

MBO DFI CA61 UATA/66,ATX
Celeron 566 Mhz FC-PGA
RAM 32 MB, CD 50x
HDD 10.1 WD, FDD
RIVA TNT 2 w16 Mb AGP
Midi Tower ATX 230 W,
Monitor LG 15"
Zvučna kar. + zvučnici 2x120W
Miš, tipkovnica, podložak
7.166,00

Turbo Gamer/1

MBO MVP3 C2 UATA/66,ATX
AMD K6/II 500 Mhz
RAM 32 MB, CD 50x
HDD 6.4 WD, FDD
16 Mb AGP Savage 4 Grafička kar.
Mini Tower AT,
Monitor LG 15"
Zvučna kar. + zvučnici 2x120W
Miš, tipkovnica, podložak
5.999,00

Office 2000/2

MBO i810, Celeron 500 Mhz
RAM 32 MB, CD 50x
HDD 10.4 WD, FDD
4 Mb AGP Grafička kar.
Midi Tower ATX 230 W,
Monitor LG 15"
Zvučna kar. + zvučnici
Miš, tipkovnica, podložak
6.129,00

Power/2

MBO DFI PA61 UATA/66,ATX
Pentium III 500 Mhz
RAM 32 MB, CD 50x
HDD 10.1 WD, FDD
RIVA TNT 2 w16 Mb AGP
Midi Tower ATX 230 W,
Monitor LG 15"
Zvučna kar. + zvučnici 2x120W
Miš, tipkovnica, podložak
7.954,00

Turbo Gamer/2

MBO DFI CA61 UATA/66,ATX
Celeron 500 Mhz
RAM 32 MB, CD 50x
HDD 10.1 WD, FDD
16 Mb AGP RIVA TNT
Midi Tower ATX 230 W,
Monitor LG 15"
Zvučna kar. + zvučnici 2x200W
Miš, tipkovnica, podložak
6.999,00

Office 2000/3

MBO Epox i810,
Pentium III 500 Mhz
RAM 64 MB, CD 50x
HDD 10.4 WD, FDD
4 Mb AGP Grafička kar.
Midi Tower ATX 230 W,
Monitor LG 15"
Zvučna kar. + zvučnici
Miš, tipkovnica, podložak
7.825,00

Power/3

MBO Epox 7KXA UATA/66,ATX
AMD K7 600 Mhz
RAM 64/133Mhz MB, CD 50x
HDD 15.3 WD, FDD
RIVA TNT 2 w32 Mb AGP
Midi Tower ATX 230 W,
Monitor LG 17"
Zvučna kar. + zvučnici 2x120W
Miš, tipkovnica, pod
9.963,00

Turbo Gamer/3

MBO DFI PA61 UATA/66,ATX
Pentium III 500c Mhz
RAM 64 MB, CD 50x
HDD 10.1 WD, FDD
32 Mb AGP RIVA TNT
Midi Tower ATX 230 W,
Monitor LG 15"
Zvučna kar. + zvučnici 2x200W
Miš, tipkovnica, podložak
8.891,00



Rijeka
Krešimirova 36
051/212-444

Dubrovnik
Zagrebačka 42
020/422-262

Slavonski Brod
Trg žrtava rata3
035/444-183

Kredit putem American i Master card-a na 24 rate.

MATIČNE PLOČE

ASUS CUBX IntelBX FC-PGA UATA/66 ATX
ASUS P3B-F Intel 440 BX PIII/III
ASUS P3V4X ViaApollo PRO133A 4xAGP
DFI CA61 VIA AGP3370(FC-PGA), 133MHz
DFI K6BV3+ soc.7 2Mb 100MHz UATA/66
EPOX 3WXM i810 soc.370 ATX VGA&SB
EPOX 6VBA2 PIII/III UATA/66 4xAGP ATX
EPOX 7KXA slot A (Athlon) Via KX133
EPOX MVP3C2 S7 UATA/66 AT/ATX
MSI 6163 PIII/III BX Intel, Slot1 ATX
MSI BX Master ATX UATA/66
MSI K7 (slot A) Irongate ATX
PENTIUM I MVP3 100 Mhz AGP AT
PII PGA+SLI VGA,MOD,ZVUK,ETHERNET...
SOYO SY-6VBA-133 UATA/66

PROCESORI

INTEL P-III 733 Mhz 256KbC 133MHz SECC2
INTEL P-III 600 Mhz 256KbC 133MHz SECC2
INTEL P-III 550 Mhz 256KbC 100MHz FC-PGA
INTEL P-III 533 Mhz 256KbC 133MHz SECC2
INTEL P-III 500 Mhz 512 KbC 100MHz SECC2
INTEL PENTIUM I 233 MMX
INTEL Celeron 566Mhz 128KbC 66MHz FC-PGA
INTEL Celeron 533Mhz 128KbC 66MHz PGA
INTEL Celeron 500Mhz 128 KbC 66MHz PGA
INTEL Celeron 466Mhz 128KbC 66MHz PGA
INTEL Celeron 433Mhz 128KbC 66MHz PGA
AMD K7 700 Mhz ATHALON Slot A
AMD K7 600 Mhz ATHALON Slot A
AMD K7 500Mhz ATHALON Slot A
AMD K6 II 500 Mhz 3D NOW
AMD K6 II 450 Mhz 3D NOW

RADNA MEMORIJA

PC-133 256MB 133MHz 168pin
PC-133 128MB 133MHz 168pin
PC-133 64MB 133MHz 168pin
PC-100 256MB SDRAM 168pin -8ns
PC-100 128MB SDRAM 168pin -8ns
PC-100 64MB SDRAM 168pin -8ns
PC-100 32MB SDRAM 168pin -8ns

HARD DISKOVI

WESTERN DIGITAL 15.3 Gb UATA/66
WESTERN DIGITAL 13.1 Gb UltraATA/66
WESTERN DIGITAL 10.1 Gb UltraATA/66
WESTERN DIGITAL 8.4 Gb UltraATA/66
MAXTOR 20.4 GB UATA/66 5400rpm
MAXTOR 10GB UATA/66 91020
IBM DTLA-307030, 30 GB, ATA100, 7200 rpm
IBM DTLA-307015, 15 GB, ATA100, 7200 rpm
FUJITSU 10.8 Gb UATA/66 5400rpm

GRAFIČKE KARTICE

ASUS RIVA TNT2 AGP V3400 16MB TVR
ASUS RIVA TNT2 MAGIC 16MB SGRAM
ASUS RIVA TNT2 MAGIC 32MB SGRAM
ASUS V6600 Deluxe GeForce 32Mb
ASUS V6600Pure GeForce 32Mb
ASUS V6800Delux GeForce 32MbDDRAM
ASUS V6800Pure 32Mb GeForceDDRAM
ATI Xpert 2000 16Mb Rage 128VR
MATROX G400 DUALHEAD 32Mb 300MHz
MATROX G400 MAX DUALHEAD 360MHz
nVIDIA RIVA TNT2 32Mb AGP
nVIDIA RIVA TNT2 M64 32Mb AGP
nVIDIA RIVA TNT2 ULTRA 32Mb AGP
nVIDIA RIVA TNT2 Vanta 16Mb AGP
nVIDIA RIVA TNT2 Vanta 32Mb AGP
S3 3D 4Mb sgram 2K AGP
S3 SAVAGE 2000 32Mb 4X AGP
S3 SAVAGE 4 16Mb 24X AGP
S3 SAVAGE 4 16Mb PCI
S3 SAVAGE 4 32Mb 24X AGP
STB VOODOO 3 2000 16Mb AGP
STB VOODOO 3 2000 16Mb PCI
STB VOODOO 3 3000 16Mb AGP
STB VOODOO 3 3000 16Mb PCI
STB VOODOO 3 3500 16Mb TV AGP
STB VOODOO 5 5500 64Mb AGP

CIJENA

CD ROM 40X PLEXTOR SCSI PX-40TSi Ultra PLEX 953
CD ROM 50X ACTIMA UDMA/33 430
CD ROM 52X CREATIVE LABS UATA/33 431
CD ROM LG 48X UATA/33 ATAPI 2662
DVD CD-RW RICOH 9060b 6/4/4/24X ATAPI OEM 852
DVD Dvr3 MPEG decoder kartica Bulk 1588
DVD ROM ASUS 8/40X E-608 ATAPI 2320
DVD ROM KIT CREATIVE 8X DVD ROM + Dvr3 CARD 1660
DVD ROM NEC 12/40x ATAPI UATA/33
CD SNIAE I
CD RW ACTIMA 4/4/24 ATAPI 1593
CD RW LG 8/4/32 ATAPI 2278
CD RW PHILIPS 4/4/32 ATAPI 1867
CD RW PHILIPS 8/4/32 ATAPI SOFTWARE+MEDUI 2119
CD RW RICOH 8/4/32x ATAPI SOFTWARE + MEDUI 2224
ZVUČNE KARTICE - ZVUČNICI
AUDIO EXCEL AV5111 3D, 4 Zv. WIN98 144
CREATIVE LABS LIVE VALUE 656
CREATIVE LABS PCI 128 259
CREATIVE SB LIVE PLAYER 1024 793
YAMAHA 719 ISA 91
CREATIVE PC WORKS FPS-1000 890
CREATIVE SoundWorks CSW100 600
CREATIVE SoundWorks DESKTOP THEATRE 2500 2788
ENCORE 2x160W 126
ENCORE P-204 2X120W 79
ENCORE P-801 2X200W 147
ENCORE P-901 2X240W 157
SAMSUNG SMS-5100 489
TEAC PowerMax PM-260 2x260 W 365
GAME CONTROLLERS
JOYPAD GENIUS MAX FIRE G-08 100
JOYPAD LOGITECH WINGMAN GAMEPAD EXTREME 412
JOYPAD LOGITECH WINGMAN THUNDERPAD 136
JOYSTICK GENIUS F-16 91
JOYSTICK GENIUS FLIGHT 2000 F-22 X 153
JOYSTICK GENIUS FLIGHT 2000 F-23 digitalni 182
JOYSTICK LOGITECH WingMan FORCE 1248
KUEIŠTA
JNC DESK TOP EMA-16 M-ATX 280
JNC MIDI TOWER ATX JNC-SM16*** 256
JNC MIDI TOWER iMac style 718G(A)-H ATX 329
JNC MINI TOWER AT JNC-M16 178
JNC VELIKI TOWER ATX JNC-BT16(A) 457
MONITORI
LG 15" 520si 1024x768/67 0.28 MPRII 1585
LG 15" 550m SA ZVUENICIMA 1024x748 0.28 1679
LG 15" 575m 70KHz 1280x1024/60 0.28mm 1753
LG 15" SW57m SA ZVUENICIMA 1280x1024 0.28 2084
LG 17" 775m 1024x768/60 0.28 2362
LG 17" FLATRON 795 FT 0.24mm, 1600x1200 4093
LG 17" SW77m SA ZVUENICIMA 1280x1024 0.28 2885
SONY 15" CPD-E100 2404
SONY 17" CPD-E200 4311
SONY 17" CPD-E300 4546
VIEW SONIC 15" E651 1715
VIEW SONIC 17" E70 2579
VIEW SONIC 17" E71 70KHz 2799
VIEW SONIC 19" E790 4596
MODEMI
ISDN Asus P-IN100-ST-D2, ISDN Adapter, 2x64k, PCI 335
ISDN Asus P-IN100-ST-DV 2x64k, 1xRJ11(analog), PCI 799
MODEM DIAMOND SUPRAMAX V.90 56K PCI INTERNI 438
MODEM INTERNI 56k - v.90 PCI MMX Voice/Fax/Data 910
MODEM US ROBOTICS 56K V.90 EXTERNAL 318
MODEM US ROBOTICS PCI V.90 interni 2974 510
MODEM US ROBOTICS V.90 MASSAGE + EXTERNAL 1075
PISAEI
BROTHER HL1030 laserski 10 str/min 600dpi 3185
CANON BJC 2000 InkJet 720X360dpi sa BC-32E 790
CANON BJC-1000, color (sa BC-05) 636
EPSON STYLUS COLOR 460 720dpi 4str/min 994
EPSON STYLUS COLOR 660 1440dpi 5str/min 1254
HP DeskJet 610C Color 600dpi 4str/min 920
HP DeskJet 840C Color 600dpi A4 6.5 str/min 1379
HP DeskJet 970Cxi 12str/min 600dpi A4 3111
HP LaserJet 1100 600dpi 8str/min A4 6738
HP LaserJet 2100 1200dpi 10str/min 4Mb A4 1188
LEXMARK Z31 Color Jrt 1200x1200 2134
OKI bw 600dpi 6str/min laser 838
XEROX C6 COLOR INK JET 600dpi 4 tinte 1068
XEROX C8 COLOR INK JET 1200dpi 4 tinte
SCANERI
GENIUS COLOR PAGE HR6 (FILM) 1200dpi LPT 1039
MUSTEK 1200CP+ 48bit 600X1200dpi LPT 723
MUSTEK SCANEXPRESS 1200CU 48bit USB 925
SLIDE ADAPTER UMAX UTC2100 10x12,7cm 607
UMAX ASTRA 2100U 1200/600dpi, 36bit USB 1591

Snaga sa stilom



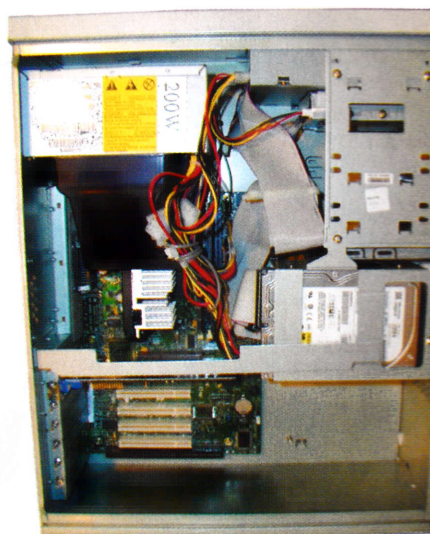
ALFA 166 V6 2.5

2959 cc
226 HP
243 km/h
Six cylinders in a 60°
Four valves per cylinder
Hydraulic tappets
Dual damping flywheel

u vašem stilu

GATEWAY Select 1000

AMD Athlon 1000MHz Processor
New Performance Enhancing Cache
128 MB SDIMM
NVIDIA™ GeForce2 32MB
45 GB UDMA/66
12x DVD ROM
19" Monitor
Boston Acoustic Surround
ISDN PCI Adapter



COMPANY SERVER



ALR 9200
Pentium III Xeon 550MHz
(do 4 procesora)
512 MB EDO/ECC
(do 4 GB)
9 GB SCA SCSI HDD
Integrated RAID
Network card
15" Monitor

OFFICE SERVER



GATEWAY 7210
Pentium III 650MHz
(do 2 procesora)
128 MB ECC SDRAM
(do 1 GB)
9 GB SCA SCSI HDD
RAID CAGE
Network card
15" Monitor

COMPANY COMPUTER



E-4400MT
Pentium III 733MHz
128 MB SDRAM
ATI Rage PRO 32MB
Integrated audio
10 GB UDMA/66 HDD
Network card
17" Monitor

OFFICE COMPUTER



GP6 XL 850
Pentium III 850MHz
128 MB SDIMM
ATI Rage PRO 32MB
Integrated audio
20 GB UDMA/66 HDD
Surround sound
17" Monitor

NOTEBOOK



SOLO 9300XL
15.7" SXGA TFT
Pentium III 700MHz
96 MB RAM
12 GB HDD
8x DVD
3com modem int.

PROFILE 2



Celeron 500MHz
15.1" XGA TFT
64 MB SDRAM
6x DVD ROM
20 GB HDD
3D Graphics
Integrated audio
Integrated v.90 modem
Network adapter

www.gateway.renoprom.hr



Renoprom d.o.o.

Mlinska 5, 10434 Strmec Samobor
Tel: +385 1 338 5050, 338 4943

RUBRIKE

- 5 Uvodnik
- 6 Pisma čitatelja
- 8 Info
- 12 Tech Info
- 89 Hacker Club
- 92 Savjet više
- 97 Hardware
- 106 hacker.net
- 110 Film
- 112 Strip
- 114 Zadnja strana

NAJAVE

- 16 Legends Of Might & Magic
- 18 American McGee's Alice
- 20 Red Faction
- 22 Nascar Heat
- 24 O.R.B.
- 25 Evil Islands

SPECIAL

- 14 Gola Daikatana?



RECENZIJJE

- 44 Vampire The Masquerade



- 48 Daikatana



- 52 Soulbringer
- 56 Groundcontrol
- 60 Tachyon The Fringe
- 62 Comanche vs Hokum
- 64 Motocross Madness 2
- 66 EURO 2000
- 68 Asocijacija
- 70 Martian Gothic
- 72 Rogue Spear
- 74 Heroes Of Might And Magic III
- 75 Armies Of Armageddon
- 76 Sim City 3000 unlimited
- 77 Dogs of War
- 78 Rolcage Stage 2
- 79 Wall Street Tycoon
- 80 Asterix&Obelix
- 81 Genocide



FOTO BY: www.urban-fetish.com

MASSIVE ATTACK

Razveselimo odmah na početku sve RPG-aše: konačno imamo taj [masivni] RPG prilog. Jeeiii!!! Oke, evo i druge vijesti koja će vas (momke pogotovo) razveseliti: naši karizmatični suradnici Damir Rukavina i Zoran Žmirić prozborili su koju o Killcreek, teti koja na prilično neuobičajen način reklamira jednu igru. Naravno, fotodokumentacija (uz određene dorade, ipak mi nismo Playboy) nije izostala. Od ovog broja u Hackeru vas očekuje nekoliko novih rubrika, jedna od njih je *Beta Buzz* i kao što joj samo ime govori, u njoj ćemo vas obavještavati o *betama* koje su nas zaintrigirale. Ovaj put Goran Račić se naslađuje na *beti* igre *Crimson Skies*. Prvi prikaz govori o akcijskoj igri Oni, temeljenoj na animé umjetnosti. Vaša ovobrojna urednica pobrinula se da ne propustite nijednu informaciju vezanu uz igru koju već godinu dana željno očekujemo. Odsad ćemo u Hackeru na stranici-dvije, odmah nakon recenzija, tekstom i slikom popratiti i atraktivnije sadržaje na Hack CD-u pa smo tako, budući da ovaj mjesec imate priliku odigrati testnu verziju više nego izvrznog Serious Sama, zamolili dečke iz Cro Teama da nam, samo za Hacker, kažu što se u proteklih nekoliko mjeseci događalo u njihovoj radionici žestoke pucnjave. Uz nekoliko dobrih najava, već klasične vijesti i novosti iz svijeta hardvera, softvera i filma te neizbježni *Hacker.net*, čitajte o još jednom LAN partyju na koji smo poslali Gorana i saznajte nešto više o multiplayeru u Hrvata koji je u posljednje vrijeme doživio pravi (*baby*) boom. Među recenzijama u ovom broju ima nekoliko [masivnih], no o tome detaljnije čitajte na uvodnoj stranici recenzija. I još nešto, s obzirom na nenormalne temperature koje su ovih dana većinu redakcije dovele u stanje (nadam se privremenog) ludila i delirija, upozoravam vas da naznake tako uzrokovanog socijalno neprihvatljivog ponašanja možda možete i nanjušiti u (nekim?) tekstovima. Ovime odmah apeliram na providere klima uređaja da nam se slobodno jave. Inače, sasvim je *sweet* biti urednik Hackera pa makar i na ovako kratko vrijeme... Osim nekoliko dosadnih tipično uredničkih poslova, daju vam i jednog čovjeka koji stoji pokaj vas i maše golemim listom (papira) hladeci vas (dok vi *surfate* netom i skidate slike golih frajera/žena ;)) te glumi suca u našim redakcijskim *fajtovima*... Pusa Zvonku, pusa svima vama koji nas čitate! Uredničku (električnu) stolicu velikodušno prepuštam Goranu Račiću :).

Kristina

Popis oglašivača

CRONET104	KIM COMPUTERSKORICE	PENTAGRAM3
DALLAS88	KIM COMPUTERS97,99,101	RECRE42
FOTO BADROV88	MEDVEDNICA31	RENOPROM4
HG SPOT103	MELCOMP28	TELEBIT100
HP37	MICROLINEKORICE	VIPNET116
INFO GAMA96	MT UREDSKA OPREMA31	ZOLA55
ISSA FILM & VIDEO113	NACIONAL71, 73	

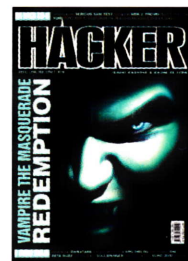
HACKER

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA Izlazi mjesečno IZDAVAČ Janus Press d.o.o. / Majstora Radonje 10/1, 10 000 Zagreb / tel: +385 (0)1 3843-600, 3843-772 / E-mail: hacker@janus.hr / http://hacker.janus.hr DIREKTOR Senka Kušer [senka@janus.hr] TEHNIČKI UREDNIK Tomislav Mijić [tomislav@janus.hr] DIREKTOR MARKETINGA Krešimir Mijić [kresimir.mijic@janus.hr] OGLAŠAVANJE Ines Pancer [ines.pancer@janus.hr] KOORDINATOR IZDANJA Zvonko Pavić [zvonko.pavic@janus.hr] GLAVNI UREDNIK BROJA Kristina Jeren GRAFIČKI UREDNIK Igor Vranješ [igor.vranjes@janus.hr] PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK Marijan Bačac / Darko Poslek [dtp@janus.hr] FOTOGRAFIJA Darko Poslek UREDIVAČKI KOLEGIJ Damir Đurović [NOVOSTI] / Patrik Pencinger [HARDWARE] / Goran Račić [UREDNIK CD IZDANJA] / Kristina Jeren / Krešimir Lauš / Mislav Mataija / Damir Rukavina SURADNICI Mario Bošnjak / Hrvoje Herceg / Tibor Hitri / Berislav Jozić / Ivan Kovačević / Karlo Kolar / Petar Perković / Domagoj Vražić / Zoran Žmirić LEKTORICA Anika Đerek [lektor@janus.hr] Reklamacije i upiti Radnim danom od 10 do 14 h RAČUNOVODSTVO Nada Delač IZRADA FILMOVA JANUS STUDIO TISAK Vjesnik d.d. u stečaju / Slavenska avenija 4 / 10000 Zagreb / tel: 6166-666 ISSN 1330-7126 [Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabrano je kopiranje ili prenošenje sadržaja Hackera bez suglasnosti izdavača.]

janus
press

PISMA ČITATELJA

I u ovom broju donosimo vam literarna djela mladog hrvatskog čitateljstva. Istini za volju, poboljšavaju se. Iako neki očiti primjeri načina na koji se MORAJU pisati pisma popunjavaju i ovaj broj, zapaziv je pomak u fazi: naime, čak je stiglo jedno smisljeno pismo. Ljudi...svjesni smo da nam posao ide. Razgovarajmo o aktualnim temama. Što se recycle bina tiče, tu imamo The Ball koji postaje kolektivna koncentracija ljudske gluposti. Uživajte u praznicima i prijamnim ispitima...i ispitnim rokovima :)



PIŠITE NAM

POŠTOM

"Janus Press d.o.o."
(PISMA ČITATELJA),
Majstora Radonje 10/I,
10 000 Zagreb

MAILOM

hacker@janus.hr

NAPOMENA

Sva vaša pisma pristigla poštom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u The Ballu. Upute vezane uz prelaženje PC igara molimo slati isključivo na mail hacker_helpline@janus.hr ili poštom na adresu redakcije, s naznakom "ZA HELPLINE". 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.



▲ The Ball: lipanj 2000.

LIJEPI

P Lijepi pozdrav
Kakva sve pisma neće osvojiti supernagradu, nevjerovatno!!! Još malo pa će vam se početi javljati raznorazni perverznciji koji bi malo vrijedali do bola pa će reći: "HEJ, AJDE DA MALO PLJUJEM PO HACKERU, TAKO ČU SE OLAKŠATI, A MOŽDA OSVOJIM NEKU IGRICU TIPA UBI-J-ME-PO-LAKO!!!<SNIP>

O Ovo se zove alternativna psihologija! Ostatak ovog spektakularnog uvlačenja u specifičnu žlijezdu se nastavlja sve do post scriptuma koji suptilno otkriva da se i ovaj specifičan čitatelj htio domoći igre. Ali znate što, najveća je ironija da je cijelo pismo (koje je predugo za objavu, želim) pisano u koncepciji koja govori protiv jeftinih zahtjeva za igru. Kratak savjet svima koji nas pokušavaju navući da im damo igru, neka naprave malo više od ovoga. Saberite se, O.K.?

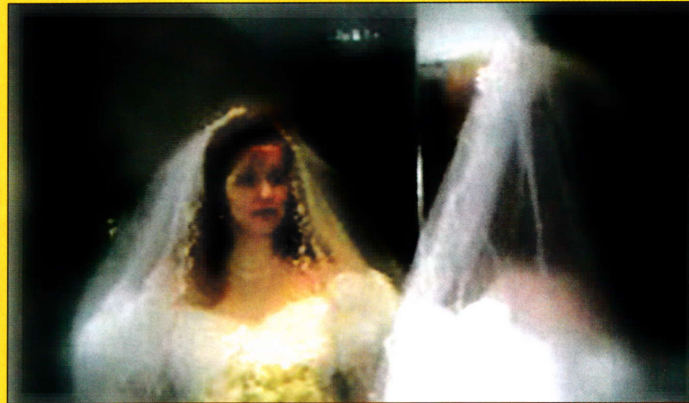
PISMO MJESECA

RECIKLOTRON

P Vaš sam vjerni čitatelj i vrlo redoviti igrač Tomb Raidera. Ovo je moje prvo pismo i ne bi bilo fer da mi ga, čim ga pročitate, pošaljete u Recycle Bin jer sam se dosta namučio dok sam ga napisao. <SNIP>

Autor

O Mental note:
iduci put kad pročitam pismo čitatelja, oženit ću se njime.



HI, MY NAME IS

P Pišem vam drugi put, Kao prvo: vrlo sam ljut jer ste mi krivo napisali prezime u prošlom broju (kojem prošlom? D.). Prezivam se Cmrečki, a ne Crmečki i rekao sam do 500 kn za igru, a ne 600. Stoga mislim da biste trebali posvetiti malo više pozornosti redoslijedu slova u imenima.

O Letter shocked us so much, that ALL of us had to go and collect our thoughts. Get a life, son.

ZA ŠAKU OGLASA

P Poštovana redakcijo!
Imam jednu kritiku u svezi recenzija. Zašto recenzije koje imaju 3 ili 5 stranica prekidate reklamama tj. oglasima oglašivača. Te reklame (oglasi) trebale bi se nalaziti na desnoj stranici Hackera, a ne na lijevoj (djeca ovih dana imaju previše slobodnog vremena, kažem ja). Gdje je rubrika Helpline i prohod drugog dijela Tomb Raidera 4? To su bile "teške" kritike, a sad par

pohvala.
Lijepo je od Vas što nastavljate raditi intermece s domaćim proizvođačima igara. Igru Poslanik od Fragile Bitsa, koju ste najavili u prošlom broju, ja sam već vidio 1997. u drugom broju Playboya (sudeću prema rukopisu, čini se da si tada imao oko 5 godina... playboy, tsk tsk) s Pamelom Anderson na naslovnici. Tada se ta igra (interaktivni film) zvala The Makers, a radila se pod okriljem Unique Entertainment. Sjetio sam se po dvjema slikama koje ste objavili, a to su <SNIP>

Robert Supićić, Opatija

O Kao prvo, na primjedbu da oglasi ne idu na lijevu stranicu, nego na desnu nemam riječi. Tako abnormalnu kritiku dugo nismo dobili. Ali hej, ima nas mnogo. Što se Tomb Raidera 4 tiče, žao nam je, ali moramo ti saopćiti da je poginuo negdje na području Dugog Sela prije nekih pet godina. A što se tiče Warda, nisam toliko informiran da bih dao relevantan odgovor (lame excuse no 1). Piši nam ponovno.



RASTURENI..

P BOG, RASTURAČI IGRICA!
Kaj se događa u tim vašim mračnim (ok, 'ere we go again) prostorijama? Gdje su priče o Hackerovom tamničaru? Horny, javi se <SNIP>

O AAAAAAAAAARRRRRRRRRGHH!
Rasturači cijelog svijeta, ujedinite se.

RAZOČARAN

P Hackerovci, ja sam vama razočaran.

Prvo bih htio spomenuti vaš i naš Hack CD. Kad ja to čudo stavim u svoj CD-ROM, ta stvarčica totalno poludi (budi specifičniji: CD ROM, CD ili vibrator?, d.). Nikako da ga normalno zavrti i čita kako se spada. Nekad mi se zna dogoditi da mi se Autorun starta po 5 puta. Sljedeće bih komentirao članak o LAN-u u Čakovcu Gorana Račića. Očito je iz tog članka da Goran nije išao u Čakovec na LAN party, nego na HotMamma party, kad je pola tog članka popunjen detaljima o ženama koje je upoznao (bez uvrede Lordovoj djevojci, Ikarusovoj ženi, Melini, Jeleni i čistačici). Goran je bio na LAN-u, a jedva da je nešto rekao o organizatorima i onima koji igraju za njih. Nema ih ni na jednoj slici! Jedino je spomenuo Impulse9 klan. Jako se ljutim na Gorana što nije spomenuo domaćine. Zatim bih komentirao rubriku pisma čitatelja. U istom ste broju, travanj '00., na pismo AD&D-a odgovorili slikom i riječima: "Ljudi koji igraju AD&D troše svoje slobodno vrijeme, a neki od njih su izgubljene duše. Eto, ponovno smo to rekli." Ljudi, pa gdje je vama kultura (sins if the ex editors, son., d.)? Kako možete pljuvati na svoje vlastite čitatelje (trudimo se., d.). <SNIP>

O recenzentima da ne govorim. Oni uopće ne znaju svoj posao. Umjesto da nam prezentiraju igru kakva jest, oni je prezentiraju onakvom kakvom je oni doživljavaju. Ne možete napisati

da su oni koji igraju neku igru izgubljene duše koje troše slobodno vrijeme jer je to uvreda. Možete na primjer reći da igra ne zadovoljava potrošačke uvjete ili da je se ne isplati imati ili što ja znam, ipak ste vi recenzenti, a ne ja (you got that right:), d.). Jedini u redakciji koji znaju svoj posao su urednici i draga nam lektorica Ankica Đerek zbog koje je najmanje 5 mojih pisama završilo u Recycle Binu (od sad završavaju u The Ballu, d.). E, da! I što se to događa vašim Internet stranicama? Nisu se promijenile mjesecima! Inače sam ovo pismo htio poslati e-mailom, ali mi je bilo vraćeno s naznakom: UNDELIVERABLE!

Nikola Novak iz Čakovca

O Hmm. Odakle početi. Pa eto, idemo redom. Glede CD-a, očito je da problem nije u CD-u nego u tvom računalu/OS-u. LAN report je očito bio konstituiran tako da se najzanimljivije stvari ipak svedu na žene. Afterall, svijet bi bio tužan da njih nema. Što se pretty-boya Gorana tiče, mislim da ne zaslužuje pogrd. Pročitao sam njegov članak, dobio dovoljno podataka o LAN partyju (jer ondje, naime, nisam bio) i zadovoljan bacio časopis natrag na novinsku hrpu.

Bez uvrede svim Quake klanovima, ali osobno me ne zanima koliko ih je bilo na partyju. Verujem da se s ovom pomalo konzervativnom tvdnjom slaže jedan dio čitateljstva:) E sad, AD&D. Nekorektan pristup koji je biši urednik pokazivao prema AD&Dijevcima bio je uistinu smiješan - dakako - i nekorektan. No onaj dio koji me je najviše nasmejao bile su reakcije gore navedenih. Naime, umjesto da se skokaju i odgovore konkretnim argumentima, navalili su izjavama na intelektualnom nivou "Karamba i karambita", te počeli prijetiti Kristijanu i Hackeru. Ej, ljudi moji! A što se recenzenta tiče, moram nešto spomenuti: očekuješ li oduzivanje svojih vrednota i želja u člancima ovog časopisa? Email nam zna tu i tamo crknuti, a Internet stranica je na putu jer smo napokon nabavili webmastera. Ain't life just great?

JUST A PS, REALLY

P <SNIP> PS. Recite Goranu Stančiću da mu je strip izgubio svaki humor te bi bilo vrijeme da prijeđe na drugu tematiku.

O Pa, ako mene pitaš, strip bi trebalo malo koncepcijski promijeniti, jer humor uistinu nije normalan. Ali hej, iskreno se nadam da Goran S. uvijek ima sjajnih ideja na pameti. Message recieved.

POETA

P Zdravo! To sam ja, Josip (Bože). Sjećate li me se? Ja sam onaj kreten koji vas čita od broja 49. Ovaj put pišem o tome kako ste bolji od ostalih časopisa (nećete mi vjerovati ali sve što sam vam napisao je u pjesmi). Pa evo kako ide:

Hacker gaji sve
I najbolje časopise,
Pa neka ga čitaju svi,
Jer on je najbolji.

Svi ostali časopisi su poludili,
I od zavisti zamalo se ubili,
Što se Hackera tiče nema nikakve mane,
Nego samo nove sretne dane.

I za kraj imam još nešto još reći
Što će ostale časopise pomalo peći,
A to su ove sljedeće riječi:
Hacker je nabolji,

Hacker je slavan,
Nitko ne svijetu,
Njemu nije ravan.

Što mislite o pjesmi? Je li dostojna da u vašem časopisu bude proglašena pismom mjeseca?

Josip, Široki Brijeg

O Ne.

JOŠ JEDAN

P Dragi Ludaci iz Hackera, <SNIP> Počelo je jednog dana kada sam odlučio provaliti u kompjutorski sustav komunalog poduzeća. Nije bilo lako, ali sam uspio. Sve je bilo kako treba sve dok mi jednog dana na vrata nisu pokucali ljudi u zelenom. Pokušao sam pobjeći, ali se nisam mogao mjeriti s brzinom samohodnih kosilica (čime tebe hrane doma??, d.). Bacili su me u ovaj strogo čuvani zatvor. Molim vas za pomoć. Naime, pustit će me iz zatvora samo ako im nabavim neku originalnu igru. Časna riječ.

O Nema šanse. Časna riječ.



KUPON Naruči kompletnu igru "Poslanik" na 2 CD-a

Ime i prezime _____

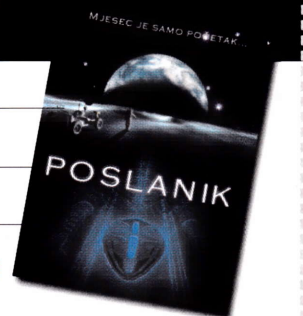
Adresa _____

telefon _____ e-mail _____

CIJENA: 99kn + poštarina + PDV = 150 kn*

* promotivna cijena, vrijedi samo za ograničenu količinu

www.LMinfo.hr • 01/48 23 356



JOŠ PLAYSTATION EMULATORA

Connectix je najavio vrlo skoro pojavljivanje novog softverskog emulatora izravno putem njihovog web sitea www.virtualgamestation.com. Riječ je o novoj verziji Virtual Game Stationa, Playstation emulatora za PC/Mac platforme koji će u novoj inačici podržavati mogućnost igranja više od dvjesto poznatijih Sonyjevih naslova za tu legendarnu konzolu.

DODATNI BODOVI ZA LINUX

Brzorastuća Linux zajednica zaradila je još pozitivnih bodova u svijetu računalne zabave. Naime, tvrtka Loki Software objavila je dovršavanje još jedne vrlo uspješne Linux konverzije, točnije Raven Softwareove nedavno izašle first-person pucačine Soldier of Fortune.

JIM DOSIE PREŠAO U ID SOFTWARE

Jedan od čelnih ljudi Ritual Entertainmenta, koji je svoju dizajnersku darovitost pokazao i prilikom razvoja Sina, programer i dizajner Jim Dosie objavio je svoju nakanu da prijeđe u konkurentski tim id Softwarea. Razlog je dobivanje posla na id Softwareovom trenutačno vrlo vrućem projektu, novome Doomu, o kojemu igrača zajednica neumorno raspravlja nekoliko posljednjih tjedana.

FALLOUT TACTICS BROTHERHOOD OF STEEL

RPG svijet iz drugačije perspektive

Kako je lijepo biti franšiza...

Izjava u podnaslovu ovoga teksta doista stoji - nije li uistinu prekrasno biti franšiza? Još ako je riječ o financijski vrlo profitabilnoj franšizi, e onda ste doista na konju.

Svi se lijepo odnose prema vama, trpaju vas u najrazličitije žanrove, nastoje iz vas izvući novac na bilo koji način, a kad vaš životni vijek dosegne kraj, jednostavno vas bace u uredske smeće i jednom zauvijek zaborave ili barem dok im se ponovno ne učini da bi vas mogli opet iskoristiti za vrlo unosnu zaradu. No dobro, dosta pretjerivanja ne želimo li da se naslov ovog teksta pretvori u nešto tipa "Dan u životu jedne franšize" ili nešto slično, no vjerujemo da ste shvatili poentu. I eto, vrlo velikoj i rastućoj obitelji eksplotirajućih franšiza u kojima su dosad



prednjačila imena kao što su Tomb Raider, Command&Conquer i niz drugih pridružio se i Interplay svojim Falloutom. Ovog smo ljeta očekivali službeno objavljivanje razvoja trećega nastavka fenomenalnog RPG serijala Fallouta, a od

Interplaya smo dobili - šakom u oko. Umjesto Fallouta 3, dobili smo Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Možda sve i ne bi bilo toliko sivo da u istome paketu, umjesto RPG igre, nismo dobili multiplayer turn-based strategiju građenu oko Falloutovog poznatog combat systema. S druge pak strane, oni kojima Fallouta nikad dosta možda će biti vrlo sretni nakon ovog saznanja. Bilo kako bilo, sve detalje o Interplayevom novom biseru možete pročitati već na stranicama idućeg broja, a dotad bacite pogled na slike iz same igre, građene oko dobro nam poznatog 2D grafičkog enginea (nikako neće-mo reći i prestarog).



Povratak oca svih pucačina - Dooma

Uskrsnuće legende nad legendama

Mogli bismo staviti ruku u vatru da svaki naš čitatelj koji je sposoban hodati, čitati i pisati zna što je Doom i što je ta igra značila u svijetu računalnih igara za PC računala. Ako i postoji netko tko ne zna, onda je barem čuo o čemu je riječ. Prije jednog desetljeća tvrtka id Software, koja je i dandanas majstor na polju inovacija FPS žanra, predstavila je Doom. Bila je to prva konkretnija 3D FPS igra koja je prva i zaživjela kao legenda u svijetu multiplayer nadmetanja. Ubrzo nakon originala pojavio se i vrlo

dobar nastavak koji je za stolce prikovao gomile poklonika te id Softwareove legende sve do prije nekoliko godina, kada je taj serijal definitivno pregazilo vrijeme te su ga zamijenili kojekakvi klonovi, šareno zapakirane verzije raznoraznih FPS-ova obogaćenih 3D akceliranim grafikom. Desetak godina trebalo je ljudima iz id Softwarea da dobro razmisle i odluče se na prilično zanimljiv i možda čak drastičan potez uskrsnuća Doom legende razvojem njegove treće po redu inkarnacije. Službeno objavljivanje te činjenice

izazvalo je vrlo burne reakcije kako među igračima, tako i među krugovima unutar industrije digitalne zabave, ali i unutar samoga id Softwarea. Nekolicina ljudi unutar tvrtke ostala je pri tvrdnji da nema smisla ponovno raditi na proizvodu koji je obavio svoju funkciju - usmjeravanje FPS žanra u željenom smjeru, te da bi izdavanje trećega nastavka bilo beskorisno, i svojevrsno oskrvnuće legende. Nažalost, nakon brojnih svađa i podmetanja unutar tvrtke, ljudi koji su ustrajali u svom razmišljanju dobili su otkaze ili su ih sami dali

te pokupili svoje stvari i prešli u druge razvojne studije u kojima su bili i više nego dobrodošli. Ipak, na čelu projekta je ostao legendarni dizajner i programer John Carmack, koji se poprilično zauzeo za novi projekat ga namjerava prvesti kraju u najboljem mogućem obliku. Prerano je da bismo išta tvrdili o mogućem daljnjem tijeku razvoja Dooma 3, no sigurni smo da će, ako i ne opravda slavu svojih prethodnika, ostati na razini kvalitete koju nam je id Software već toliko puta sa zadovoljstvom ponudio.

Microprosovi "otpadnici" pokrenuli studio

Budućnost leži u konzolama nove generacije!?

Nakon velikoga raspada Microprosea koje je uslijedilo nakon što ga je preuzeo Hasbro Interactive i otpuštanjem velikoga dijela zaposlenih, grupica odbačenih odlučila je pokrenuti vlastiti razvojni studio.

Nekadašnji kreativni umovi koji su radili na naslovima kao što su Civilization 2, Klingon Honor Guard, Spearhead i nizu drugih ujedinili su snage te rade pod novim imenom, Vicious Cycle Software. Njihova je glav-

na zadaća daljnji razvoj naslova za PC računala i za konzole nove generacije u kojima, prema njihovom mišljenju, leži budućnost digitalne zabave. Trenutačno prvi Vicious Cycleov razvojni tim radi na zasad neimenovanom projektu o kojem se zna malo zna, tek toliko da će, vrlo vjerojatno, biti praćen iz perspektive trećeg lica te zapakiran u vrlo kvalitetan i jedinstven grafički engine posebno namijenjen dizajniranju igara za jednu od najavljenih konzola (zasad su odbili izjaviti o kojoj je točno riječ).



Looking Glass Studios spustio zastavu...

...i jednom zauvijek zatvorio vrata

Kad bi sve u životu bilo idealno, tada se ne bi moglo dogoditi da jedan vrlo kvalitetan i perspektivan razvojni studio propadne zahvaljujući financijskom neuspjehu svoga posljednjeg naslova.

Nažalost, upravo to dogilo se Looking Glass Studiosu, koji je jednom zauvijek zatvorio vrata svojih prostorija krajem prošloga mjeseca. Looking Glass će ostati zapamćen po svom odličnom Thief: The Dark Projectu koji je donekle promijenio pogled na FPS žanr i unio u nj određenu dozu svježine te kao tvorac vrlo dobro primljenoga Fly simulacijskog serijala koji se upravo počeo razmahivati i stjecati svoje poklonike

među igračom publikom. Kao glavni razlog gašenja tvrtke njeni su ljudi naveli vrlo loš financijski uspjeh posljednjeg naslova, Thief 2: The Metal Agea. Dobar dio krivnje također pada i na Eidos Interactive u čijem se djelomičnom vlasništvu nalazio Looking Glass. Naime, nakon niza financijskih krahova prouzročenih lošim marketinškim potezima, u Eidosu si jednostavno nisu mogli dopustiti spašavanje još jednoga u nizu svojih neprofitabilnih studija, stoga je pala odluka o zatvaranju. Svim bivšim kreativnim zaposlenicima Looking Glassa želimo mnogo sreće i nadamo se da ćemo ih uskoro moći vidjeti u nekim drugim projektima nekih drugih izdavačkih kuća.

Dino Crisis stiže na PC

Konverzija PS-ovog horor hita

Iz ruku tima koji je stvorio Resident Evil serijal ove jeseni na PC računala konačno stiže već na Playstationu proslavljeni Dino Crisis. Poput samoga Resident Evila, spomenuti naslov kreće stopama tog horor-serijala nudeći pregršt andernalinom nabijene akcije zapakirane u koliko-toliko zanimljivu i napetu priču.

JOŠ JEDNA NEUSPJEŠNA MISIJA NA MARS?

Nakon prošlogodišnje tihe najave novoga Maxisovog naslova SimMars, budućnost tog projekta, čini se, krenula je stopama dvaju posljednjih neuspješnih NASA-inih misija na taj crveni planet. Prema posljednjim informacijama iz Maxisa, rad na SimMarsu trenutačno je zaustavljen jer se užurbano radi na razvoju Sims franšize za koju je javnost pokazala vrlo veliko zanimanje.

GLADNI FRANCUZI

Francuska izdavačka kuća Titus Interactive ustrajala je u svojim nakanama da u cijelosti zagospodari resursima jedne od vrlo značajnih tvrtki u svijetu digitalne zabave. Otkupivši dodatnih 6% dionica, Titus je postao većinski vlasnik Virgin Interactivea, dok je Interplay uspio zadržati još uvijek značajnih 43.9% dionica.

EIDOS POLAKO TONE

Iako možda ne i kvalitetom svojih naslova, no financijski svakako, jedan od velikana izdavačke industrije, Eidos Interactive, nastavlja vrtoglavo ponirati. Ne izvuku li ga iz krize ovogodišnji projekti kao što su Ion Stormovi RPG-ovi Anachronox i Deus Ex te nastavci franšiza Legacy of Kain: Soul Reaver 2 i Commanods 2, ovoj nekoć vrlo sjajnoj izdavačkoj zvijezdi prijeti naglo zatamljenje.

TROPICO

Tropski raj na zemlji za diktatore...

Nije li dobro biti kralj?

Pop Top Interactive je svoju sposobnost kreiranja menadžersko/strateških igara više nego uspješno dokazao izdavanjem Rail Road Tycoon 2 koji je tom legendarnom naslovu podario sasvim novo ruho i sjaj.

Za svoj drugi po redu naslov Pop Top je izabrao nešto malo izazovnije i u neku ruku inovativnije ime. Ako ste ikada imali želju osjećati se kao latinskoamerički diktator koji u cijelosti upravlja svojom provincijom, u ovom slučaju nepoznatim karibskim otokom, Tropico će vam upravo to pružiti. Igra vas stavlja u ulogu malenoga ali ambicioznoga diktatora koji je upravo zagospodario nerazvijenim, ali vrlo privlačnim otočićem u Karibskom moru. Na izbor su vam stavljeni apsolutno svi aspekti vladanja tim malim rajem na zemlji, od razvoja turizma koji bi vam vrlo brzo trebao postati primarna grana zarade



do unapređivanja kvalitete života stanovnika. No, to su oni tek na prvi pogled površni detalji, prava zanimljivost krije se iza vrlo zgodno iskarikirane političke intrige koju ćete morati voditi ne biste li zadržali vlast nad svojim malenim rajem, neprestano ćete biti razapeti između ispunjavanja zahtjeva niza provincijskih frakcija iz čijeg bi se nezadovoljstva poslije mogli razviti pobunjenici koji bi izazvali pravi mali građanski rat s namjerom svrgavanja vas kao poglavara države. Sve u svemu, pravo malo diktatorsko remek-



djelo, a ponajprije, kako nam se čini, iznimno zabavan naslov koji će vas početi uveseljavati već od kraja ove godine.



Glasine iz Black Islea

Nedugo nakon ovogodišnjega E3 sajma u Los Angelesu počele su se iz jednoga od najvećih razvojnih studija posvećenih proizvodnji igara RPG žanra, Interplayveog Black Islea, širiti vrlo zanimljive glasine. Naime, osim niza već najavljenih naslova, postoje navodno barem još dva projekta o kojima je dosad Interplay odbijao otvoreno pričati - za jedan se sumnja da je Fallout 3, dok o drugome nisu procurili nikakvi detalji.

MYST 3 EXILE

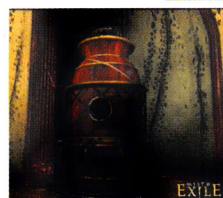
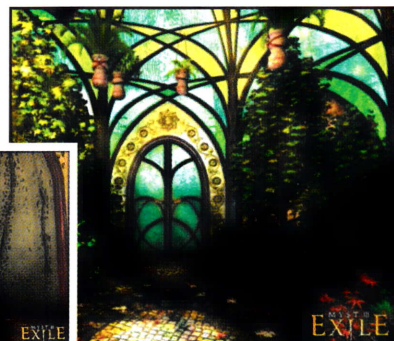
Najprofitabilnija PC avantura svih vremena dobiva nastavak

Vizualnost prije svega

Jedna od financijski najuspješnijih avanturističnih igara na PC računalima bio je i ostao Myst.

Igra prilično loše priče, ne pretjerano intrigantnih zagonetaka, no prekrasnog vizualnog identiteta koji bismo doista mogli nazvati svojevrsnom umjetnošću. Ni trećim se nastavkom Presto Studios nije gotovo nimalo udaljio od forme originala, i nadalje je riječ o vrlo siromašnoj i obskurnoj priči, napuštenom virtual-

nom svijetu gdje ne postoji gotovo nikakva vrsta interakcije među likovima kojih gotovo i nema. No ipak, i ovaj je put, što se vizualne strane tiče, riječ o umjetničkom remek-djelu još privlačnijem od dvaju prethodnika. Hoće li to i ovaj put biti dovoljno za punjenje džepova, tek ćemo vidjeti - igra se očekuje tek početkom iduće godine.



City building na grčki način

Grci u računalu

Impression Games, uspješni tvorci legendarnog city building serijala, najavili su da trenutčno rade na razvoju njegova šestog izdanka.

Ovaj put cijela je priča smještena u staru Grčku gdje kao maleni vladar nastojite očuvati svoje prijestolje te proslaviti i povećati svoje maleno carstvo. Osim standardnoga city buldinga, viđenoga i dobro poznatoga iz prijašnjih Impressionovim naslova kao što su Caesar i Pharaoh, u Zeusu ćete naići na još neke vrlo specifične elemente specifične upravo za razdoblje stare Grčke. Tako ćete, primjerice, na posebne načine morati privlačiti heroje u

svoje gradove ne biste li ih spasili od drevnih grčkih čudovišta kao što su Minotaur, Medusa i slični im daljnji rodaci. Impression Games ovaj puta inzistira i na činjenici da je linearnost same igre potpuno izbrisana te da se apsolutno sve odluke vezane uz daljnji tijek misija donose upravo od strane igrača pa ćete sami moći odlučivati gdje želite izgraditi novo naselje, koji susjedni grad osvojiti i slično. Datum izlaska igre zasad nije čvrsto definiran, no ako se osvrnemo na prijašnje Impressionove projekte, tada Zeusa na policama lokalnih distributera možemo očekivati vrlo vjerojatno već početkom zime.



Razilaženje Lionheada i Activisiona

Spletka Electronic Artsa

Prema posljednjim vijestima pristiglim iz Lionheada, došlo je do razilaženja tog prestižnog razvojnog studija i Activisiona kao izdavača. Prema ugovoru koji je sada poništen, Activision i Lionhead potpisali su izdavanje dvaju naslova čija su pojavljivanja trebali uslijediti tijekom iduće godine. Razlozi razlaza nisu zasad poznati, no navodno se s druge strane priče nalazi Electronic Arts koji želi Lionhead sve više približiti sebi i svojem izdavačkom terenu.



3D RTS tvoraca Battlezonea

Dark Reign 2 pred dovršetkom

Kritike Pandemicovog prvoga naslova Battlezonea 2 bile su prilično dobre, potvrdivši, između ostalog, sposobnosti toga još uvijek prilično mladog razvojnog tima.

No, naslov s kojim Pandemic kani još jednom dokazati i pokazati svoje sposobnosti upravo je Dark Reign 2, nastavak ne pretjerano poznatog RTS-a. Prema posljed-

njim informacijama, Dark Reign 2 je doista pred samim krajem razvoja te se trenutno provodi posljednja faza beta testinga. U kvalitetu vizualnih 3D efekata možete se već sada uvjeriti bacivši pogled na slike uz ovaj tekst, dok ćete cjelokupan dojam moći steći vrlo brzo, s obzirom da bi se Dark Reign 2 u prodaji trebao naći u prvoj polovici ovoga već sada prevrućega ljeta.

Warriors of Might&Magic

Franšiza u franšizi

Veliki uspjeh legendarne i originalne RPG franšize Might&Magica prije nekoliko godina rezultirao je pojavljivanjem svojevrsne strateške podfranšize Heroes of Might&Magica koja je iznenađujuće dobro primljena kod igrača. Nekoliko godina poslije 3DO i New World computing odlučili su se na daljnje proširivanje svijeta Might&Magica igrom nešto

arkadnijega tipa, Crusaders of Might&Magic, a zatim s nedavno najavljenim 3D RPG-om građenim oko LithTech enginea Legends of Might&Magicom, da bi sve završilo posljednjim izdankom, Warriors of Might&Magicom. Poput Crusadersa, i u ovoj podfranšizi mnogo je veći naglasak na akciji i brzini same igre, no odmah potom i na prekrasnim vizualnim efektima, što bi, prema mišljenju 3DO-a, trebalo privući veliku skupinu zainteresiranih igrača. Detalji o samome naslovu nisu još poznati, no iz izvora bliskih 3DO-u stigla je informacija kako bi Warriors of Might&Magic svjetlo dana trebao ugledati već tijekom jeseni.



Nakon E3-a, kao i obično prije ljeta, pomalo je utihnulo i tržište hardvera. GeForce 2GTS i Voodoo 5 se polako pojavljuju na tržištu, a u vrijeme dok ovo čitate vjerujem da su prvi primerci stigli i na naše tržište. Iznenadilo nas je koliko se GSM tehnologija okrenula svijetu računala. Odnedavno i kod nas možete surfati Internetom putem GSM uređaja zahvaljujući WAP protokolu. A prema najnovijim informacijama, sljedeće generacije mobitela imat će 3D akceleracijske čipove. Whoaa.....

SONY

PS One - Playstation nanotehnologija

Sony je zaključio da neće dovoljno novca zgrnuti svojom novom PS2 konzolom, stoga će izdati umanjenu verziju stare i nazvati je PS One.

Između ostalog, novi PS One moći će se spajati s mobilnim telefonima dopuštajući korisnicima downloadanje programa ili međusobnu izmjenu podataka. Početna cijena bit će 142 \$. Uređaj je iznimno malen, otprilike kao trećina običnog Playstationa koji se, uzgred, prodao u proteklih 5 godina u više od 70 milijuna primjeraka. Po nama, iznimno velik nedostatak cijelog sustava je potreba da bude uključen u izvor struje za vrijeme igranja, običan ili automobilski. Nintendov Gameboy ne treba se bojati za svoj opstanak. Ken Kutaragi siguran je da će PS One udah-

nuti dodatnu svježinu Playstation liniji proizvoda, pogotovo zbog mogućnosti bežične komunikacije. SCE očekuje da stari Playstation polagano bude zamijenjen novim PS One i PS2 konzolama. Analisti industrije dočekali su Sonyjev novi proizvod vrlo skeptično, ponajviše zbog

izostanka baterija, čime glavna karta na koju Sony ide - prenosivost - postaje zapravo samo blef. Možda će baterije biti moguće dokupiti kao dodatnu opremu? Naravno, podrazumijeva se da će nova konzola raditi sa svim starim igrama, no bojimo se da u tako malom kućištu jednostavno neće biti mjesta različitim MOD čipovima. Prodaja će u Japanu početi 7. srpnja, a u SAD-u i Europi tijekom jeseni.

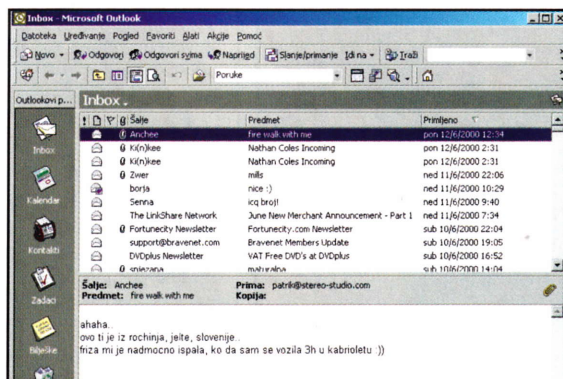


MICROSOFT

Outlook konačno siguran?

Sigurno ste svi čuli za strku koja se digla oko ljubavnog crva koji je poharao računala neopreznih surfera diljem svijeta.

E pa, Microsoft je nakon silnog mozganja konačno izdao zakrpu za svoj mail/news klijent Outlook, tj. Outlook 2000. To je samo jedna od zakrpa koje povećavaju sigurnost vašeg računala onemogućavajući napade virusa sličnih love bugu. U zakrpu je uključena zabrana pokretanja datoteka zakvačenih na poštu te upozorenja korisniku ako vanjska aplikacija pristupa adresaru ili pokušava poslati poruke. Koristite li Microsoft Outlook kao mail klijent, svakako skinite zakrpu sa <http://www.officeupdate.com/>.



JAVA

Igranje u pokretu



Brzo će doći vrijeme kad ćemo se moći u različitim pucačinama napucavati s protivnicima diljem svijeta preko zaslona našeg mobilnog telefona; dakako, ako si to budemo mogli priuštiti. Na Sunovoj Java One konferenciji škotski je proizvođač demonstrirao neke od prvih interaktivnih multiplayer igrica koje će Amerikanci moći igrati na zaslonima svojih mobilnih telefona. Digital Bridges, škotska kompanija smještena u Edinburghu, demonstrirala je četiri igrice koje su se vrtjele na novim Motorolaovim prijenosnicima koristeći Java 2 Micro Edition, specijalnu inačicu Java namijenjenu telefonima i sličnim uređajima. Pazite sada ovo!!! Postoje prototipi telefona sa 3D čipovima i neće trebati dugo da se igre PC tipa prošire na male digitalne pomoćnike. I SEGA je također bila zastupljena na dotičnoj JAVA konferenciji sa 10 single player igara koje će se moći igrati na sljedećoj generaciji mobilnih telefona s većim zaslonom. Između ostalih, tu je bila i prerađena verzija Sonic The Hedgehoga, golf, Tetris i Pac Man. Reakcije su i više nego pozitivne, stoga vjerujemo da je budućnost igrice na mobitelu gotovo zajamčena.



CREATIVE LABS

Webcam + digitalni fotić

Tek što smo pomislili da će Philipsov Vesta PRO model računalnih kamera, opisan u ovom broju, zasjesti malo duže na tron, dobili smo od Creativea obavijest o njihovom najnovijem proizvodu - WebCam GO u specijalnoj Plus izvedbi. Glavna su joj obilježja veća kvaliteta slike, mogućnost odvajanja od baze te snimanje zvuka i statičnih slika i veća memorija - 8 MB. Proizvod će biti na tržištu do početka srpnja s početnom cijenom od 149,99 \$. Kameru je moguće odvojiti od PC-a i u memoriju joj snimiti više od 150 640x480 slika u 24-bitnoj boji. Posebno je zanimljiv softver koji dobivate uz kameru - osim klasičnih aplikacija za obradu videa i slike, tu je i softver koji koristi kameru kao detektor kretanja! Kamera se na računalo spaja USB portom.

(<http://www.europe.creative.com/company/artwork/welcome.asp?prod=120&lang=>)

GSM

Proradio WAP u Hrvata

Tek s 2-3 mjeseca kašnjenja za najnaprednijim europskim zemljama, i kod nas je komercijalno proradio WAP protokol, i to kod oba nam GSM operatera.

WAP je, naime, protokol koji uspješno premošćuje rupu između mobilnih telefona i Interneta. Web stranice su specijalno modificirane prema WAP protokolu da bi se mogle uspješno prikazati na zaslonima mobilnih telefona. Doduše, za surfanje WAP stranicama treba vam i odgovarajući GSM uređaj, a na domaćem je tržištu trenutno dostupno nekoliko modela - Nokia 7110, o kojoj ste mogli čitati i na stranicama našeg časopisa, Siemens S35, Siemens C35

te Ericsson R320S. Svi novi uređaji imaju WAP podršku, uključujući i najnovije GPRS uređaje. Glavni dobavljač sadržaja (o kojima uvelike ovisi uspješnost i zanimanje korisnika za WAP) je za HT www.hej.hr, dok Vipnet ima skupinu tzv. 'content providera' koji uključuju Večernji list, Bug Online, Corner Online itd. Putem WAP-a možete saznati mnoge korisne informacije - prognozu vremena, program u kinima i kazalištima, vijesti, sportske rezultate, horoskop, cijene i popis aktualnih izložbi, televizijski program, interaktivne igrice, e-mail, telefonski imenik itd. Tu su, naravno, i naprednije aplikacije WAP-a kao što je elektronička kupnja.



GSM

Virusi!!!!

Oh, da... Sa sve većim spajanjem Interneta i računalne tehnologije u prijenosna računala, sve je veća opasnost od različitih virusa i crva, a pojedini se već pojavljuju. Tako su prije dvadesetak dana korisnici usluga španjolskog GSM operatera Telefonice bili zatrpani tisućama SMS poruka. Crvoliki virus imena Timofonica razmnožava se putem Outlook adresara i ima nasumični generator SMS poruka koje potom šalje nasumce odabranim telefonskim brojevima. Nanesena šteta? Zagušenje mreže i brojni izživcirani korisnici. Možemo samo sa strahom očekivati buduće viruse koji će zahvaćati mobilne uređaje kako se bude širio broj aplikacija koje će koristiti.



MICROSOFT

Kriv je i mora se podijeliti!



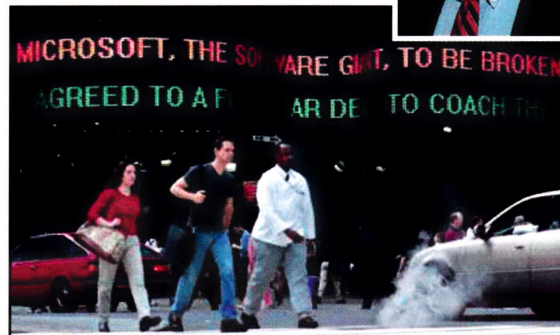
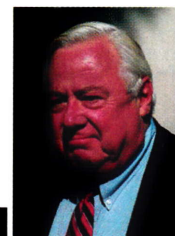
Microsoft je proglašen krivim za monopol i nelegalnu tržišnu utakmicu te je presuđeno da se mora razdijeliti na dva dijela - jedan će raditi

operativne sustave i softvere, a drugi Internet pretraživače.

Što je prilično glupo, ako se nas pita. Autor ovoga teksta je preobraćeni Netscapeovac koji na preostale Netscape

relikvije gleda sa čuđenjem. No, sudac Thomas Penfield Jackson bio je odlučan. Ni odgode ni posljednji dokazi nisu ga pokolebali u odluci. Po kuloarima su se sve više počele širiti glasine da će Microsoft u slučaju nepovoljnog ishoda cijelog suđenja preseliti iz Redmonda stotinjak kilometara sjeverno, u Kanadu. Kanada to svesrdno podržava, čak su im ponudili i neke vrlo povoljne uvjete. Seljenje Microsofta s 20 000 ljudi nanijelo bi američkoj privredi velik udarac. Microsoft još

uvijek čvrsto vjeruje u svoju pobjedu i ne poduzima konkretne poteze vezane uz selidbu... Vjerojatno će još biti i kakva žalba pa protužalba, pa tako još nekoliko puta... Za kraj možemo samo reći: Blame Canada! Blame Canada! - parafrazirajući likove omiljenog nam Southparka. Samo se nadamo da se neće zaratiti oko Microsofta...



Gola Daikatana?

Suočimo se s činjenicom: Daikatana je grozna iako su je dovršavali šest-sedam godina, a John Romero je tijekom tog procesa zadobio dobrih tridesetak kilograma. Dodamo li tome i količinu novca uloženog u proizvodnju tog "remek-djela", slika poprima ironične razmjere.



Kad biste još znali na što su Johnny boy i ekipa spremni u slučaju da igra ne bude baš najprihvaćenija. Narode, u ovom ćete članku pročitati nešto malo više o divnom svijetu očajničkih poteza. Početak kraja bio je dugo najavljivani demo koji je prihvaćen za nijansu slabije nego što je bilo predviđeno. Posljedica tog minornog *setbacka* bila je uklonjena briljantnim potezom. Cirkularnim *mailom* što ga je John Romero slao lojalistima ne bi li im razjasnio zbog čega se sam sotona okomio na najbolji *shooter* nakon *Dooma*. No, da bi pokrenuo i protumjeru, čak je apelirao da se beta-testeri ujedine i opovrgnu glasine koje se šire prevelikom brzinom. Svaka čast. Podsjetite me na to kad idući put budem spašavao tvrtku.

HAIL TO THE KING, BABY

Koliko je zapravo kašnjenje Daikatane izgledalo nedužnim promatračima konsekvencijom bilo bi zanimljivo znati. Za početak, iz lon Stormovog tima tijekom proizvodnje izletjelo je gotovo dvije trećine ljudi koji, prema izjavama glavnih *fakera* (čitaj: John Romero), nisu bili u duhu Daikatane. Odnosno, nisu bili zainteresirani raditi na projektu do onog stupnja savršenstva koji si je Romero zamislio. Uvidjevši koliko



je vremena i novca nepovratno bačeno u ionsku oluju, ljudi u Eidosu su odlučili smanjiti financijsku potporu ionako prevelikom timu. Na prvom *deathmatch* testu koji je pušten u javno korištenje John Romero se u *postovima* na lonStormovoj stranici smjestio visoko na ljestvici igrača DM-a. Tim fascinantnim potezom glavni čovjek lon Storma postao je visoko pozicioniran i na *ignore* ljestvicama. Da bi stvar bila još bolja, u uredskom



deathmatchu ("borbi na smrt") pobjednik je bio nitko drugi nego Killcreek, članica kreativnog tima lon Storma. Žena? Ne, nemoguće. No, svejedno... John Romero se nakon nekog vremena javno ispričao za svoje nepodopštine i u neku ruku smanjio antagonizam javnosti. Bez obzira na oproštene (?) Johnnyjeve grijeh, Daikatana još dugo nije izlazila. Sve do prije mjesec dana. A tada je počela prava predstava.



not EXACTLY WHAT YOU WANTED (ne BAŠ ONO ŠTO STE ŽELJELI)

Nedugo po izlasku Daikatane bilo je očito da je igra loše prihvaćena (čak i u iznimno nepristranom Hackeru). Uzrok tome je, između ostalog, bilo i Romeroovo napuhavanje same igre, koje je trebalo trajati oko jedne godine, ali se zbog minornih redefiniranja oko dana izlaženja produžilo na četiri.



Finalni pro...
trebao izg...
je ikada iz...
tako baš...
pokazala...
- jadan. N...
krah, mar...
prilično o...
još bolje...
daleko. P...
tekst pred...
o čemu je...
poslali da...

?

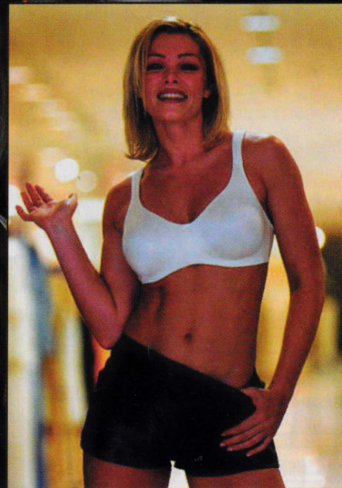


Finalni proizvod je tako pri kraju trebao izgledati bolje od svega što je ikada izašlo. No, guess what; tako baš i nije bilo. Igra se, naime, pokazala vrlo neigrivom, a Al je bio - jadan. Ne bi li spriječio potpuni krah, marketinški se tim odlučio na prilično odlučan potez. Da bude još bolje, nitko dosad nije išao tako daleko. Po slikama priloženima uz tekst pretpostavljam da ste shvatili o čemu je riječ. Naime, Killcreek su poslali da se slika za Playboy. Da

ironija bude još veća, sve je rađeno u simbolici Daikatane (screenshotovi u pozadini itd.). No, ono što ovdje najviše upada u oči nije činjenica da Killcreek bolje izgleda u krupnom planu ili iz profila nego da iza svega stoji Eidos. No, prisjetimo se: Nell McAndrew je svojedobno dobila nogu iz dotične tvrtke nakon što je "svojevoljno" otišla i slikala se za gore navedeni časopis. U vrijeme kada je Tomb Raider bio na vrhuncu

NOTICE THE DIFFERENCE

Nell McAndrews. Bivša Tomb Raidereta koja je pri kraju svoje karijere u Eidosu povukla potez svoje karijere: slikala se (gola, naravno) za Playboy. Godinu dana poslije, sličnu stvar izvodi Killcreek. Obje rade za Eidos. Zaključak prepuštam vama.

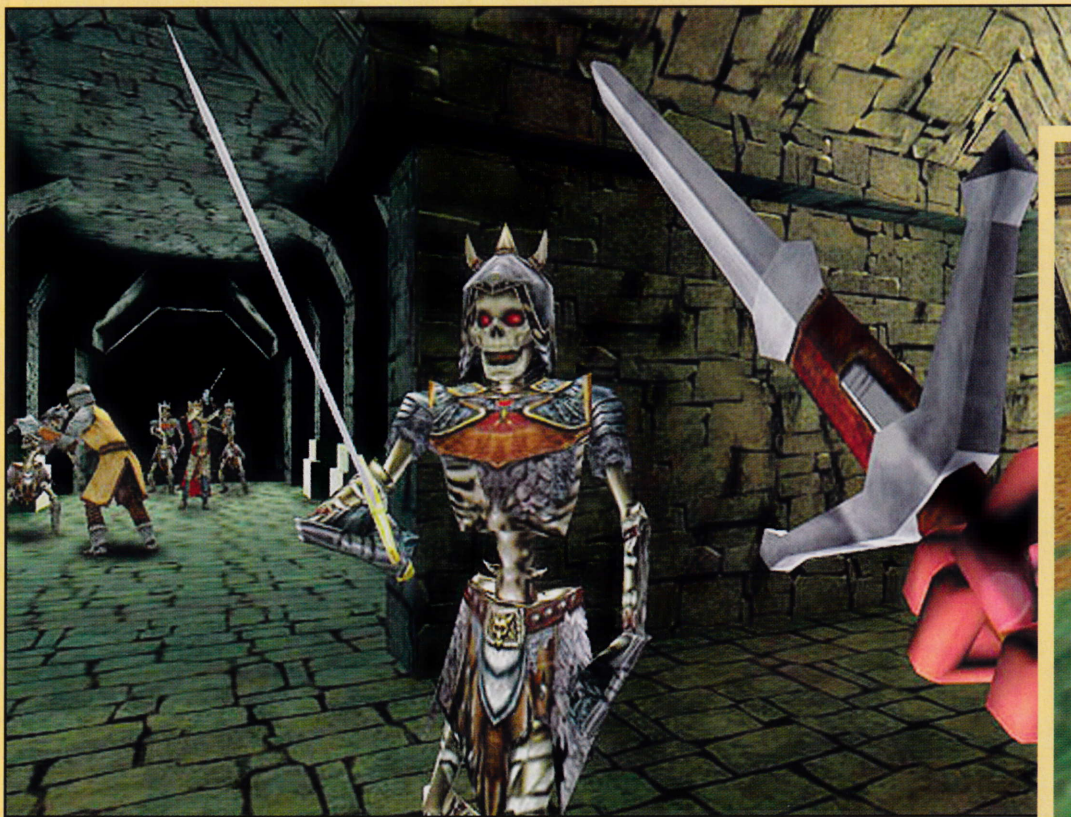


svoje popularnosti, bilo je začuđujuće da se stvar počela jako dobro prodavati. Prekinimo flashback i vratimo se sadašnjosti. Svi znamo da trenutačna financijska situacija u Eidosu nije najsajnija, što ih je u neku ruku natjeralo da "ublaže" odredbe pravilnika tvrtke. Da, pogodili ste: došlo je vrijeme za teško topništvo. Tako sada imamo priliku gledati Killcreek u časopisu koji se prvo gleda pa čita ili čita pa gleda - ako govorimo o curama (kako kojima, je li...). Koliko će to pridonijeti Daikatanoj prodaji, nisam siguran, ali činjenica je da će broj prodanih primjeraka biti veći barem za nekoliko postotaka. A to je, vjerujte mi, na globalnoj razini vrlo mnogo. Dakle, ne preostaje nam ništa drugo nego ne kupovati Eidosove igre sve dok se neka članica kreativnog tima ne odluči slikati gola. Štoviše, nije uopće više pitanje je li igra dobra ili nije, za njenu je popularnost važnije to koliko je novca uloženo u reklam-

nu kampanju i postoji li kakav skandal vezan uz tvorce gore navedenog proizvoda. Gledano globalno, ovakva situacija nije nimalo smiješna. Činjenica da se igraća industrija posljednjih nekoliko godina počela pokazivati isplativijom od mnogih drugih karika proizvodno/potrošačke relacije tjera nas na opez. Igre više neće biti rađene na temelju osnovne ideje da igraču treba pružiti kvalitetnu digitalnu zabavu, nego će proizvođači pokušati zaraditi na ljudima bez socijalnog oslonca. Za kraj ovog malog osvrtu nabrojat ću samo dvije neizbježne činjenice. Kao prvo, igre su postale preznačajan izvor prihoda da bi proizvođači dopustili kompromitiranje u inovativnosti. Drugim riječima, ako je testirano, više se isplati. Druga sasvim očita činjenica je: sex sells. Želite li sreću u životu, dovoljno je da kupujete igre i čitate Playboy.

M&M kakav još niste vidjeli!

LEGENDS OF MIGHT & MAGIC



PROIZVODAČ New World Computing

IZDAVAČ 3DO

ŽANR akcijski RPG

IZLAZI druga polovica 2000.

PROŠLOST

Franšize nikako ne trpe prevelika odstupanja od svojih izvornika. Bilo da je riječ o svijetu u kojem se sve odvija, općoj atmosferi koja ga prožima ili pak nekim tehničkim detaljima koji ga opisuju, promjene su uglavnom neznatne, a jedina im je svrha pomoći igri održati korak s vremenom. Tako je bilo i s besmrtnom Might&Magic serijalom koji je uporno promovirao svoj klasični FRP osjećaj koji se nekim igračima svidio mnogo više od svih suvremenih hibrida i novotarija. No, tvrdoglavost nenapuštanje nekih osnovnih ideja urodilo je i trulim plodovima, ponajprije u vidu prilično odvratnog i totalno zastarjelog grafičkog engina!

Čini se da su toga konačno postali svjesni i u New World Computingu te će neke od spomenutih ostavština prošlosti konačno biti ispravljene, i to u igri radnog naziva Legends of Might and Magic.

BUDUĆNOST

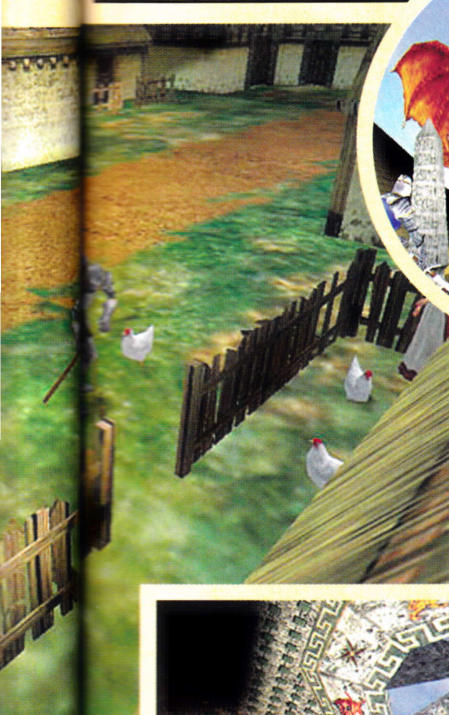
Istina je, i prije je bilo odstupanja od osnovnog M&M serijala, gdje je na vidjelo došla suvremena grafika i tehnički izričaj, ali su te igre (ponajprije Crusaders of M&M) otišle toliko daleko od svojih izvornika da ih ni u kojem slučaju ne bismo mogli nazvati njihovim nastavcima. Doduše, ni Legends of M&M neće biti izravni nastavak osnovne franšize, ali će mu biti dovoljno blizu da ga proglasimo časnim sljedbenikom. Što se tiče priče, ona ni ovaj put ne odstupa u znatnijoj mjeri od poznatih nam fabula, a glasi približno ovako. Zephram Dagraht, savjetnik kralja Rydrice jednog je dana slučajno naletio na stare spise u kojima je iskopao nacрте za vremenski stroj! Jasno, čim se dokopao dotičnih planova, zaboravio je na dugogodišnje prijateljstvo te se malo više okrenuo sebi i nekim unutarnjim, dugo potiskivanim megalomanskim



težnjama. No, u čeznji da prekažući po prošlosti postane kralj, Zephram će ugroziti i samo vrijeme - prostorno tkanje, a time i sudbinu cijelog svijeta. Junak koji će zaustaviti novonastalu globalnu opasnost bit će upravo kraljev sin, princ Golwyn (igrač) s još pet kompanjona koji ga vjerno prate. *So far, so good*, no sigurno niste znali da će cjelokupna priča i četiri različita svijeta u kojima se sve odvija biti

portretirano u licenciranom LithTech 2.0 grafičkom enginu što ga je razvio Monolith. Sigurno se sjećate Shogoa i Blooda 2, koje je tjerao LithTech 1.0, a kako će to izgledati u dvojci provjerite na priloženim slikama! Koliko smo zasad uspjeli vidjeti, čini se da se, uza sve grafičke delikije, uspio zadržati i onaj tipični izgled i osjećaj koji je pratio i originalni M&M serijal, što će zacijelo privući M&M vet-

li!
C



UKRATKO O New World Computing



New World Computing tvrtka je koja se gotovo potpuno okrenula razvijanju M&M univerzuma... Tko je god barem jednom zaigrao bilo koji od njihovih besmrtnih naslova sigurno ih je zapamtio i zavolio. Sav svoj dosadašnji uspjeh mogu zahvaliti marljivom razrađivanju i usavršavanju fantastičkih svijetova koji su svojom upečatljivošću i velikim stupnjem hipnotičkih svojstava opčinjavali igrače diljem hard core FRP svijeta. Stalne kritike upućene tehničkoj zastarjelosti njihovih proizvoda su, čini se, urodile plodom te su odlučili zaposliti neke 3D grafički nadarene ljude. Koliko će veća orijentacija prema hi-tech novotarijama uroditi plodom, stvar je budućnosti i presude igrača. Nadajmo se da njihov idući naslov neće previše odlutati od časnih temelja koji su u ovoj kući postavljeni vrlo davno.

erane, dok će pak blistavi novi efekti privući neke FRP pado-brance kojima je ovo možda pri-lika da zavole cijeli žanr. U svakom slučaju, uz treći nas-tavak Dagerfalla, ovo će defini-tivno biti jedan od grafički najimpresivnijih FRP-ova te kao takav konačno izbrisati razliku između uglancanih FPS shotera i atmosferičnih, ali zastarjelih fan-tazija. Inače, LithTech 2.0 će biti odgovoran za iscrtaivanje više od šezdeset tipova kreature i čudovišta, što je malo manje nego u prijašnjim nastavcima, no imajmo na umu da je ondje

ipak bila riječ o običnim spri-teovima. Posebno će impresivni biti zmajevi, titani i divovi, koji će ovaj put blistati u svojoj veličini te će se igrač uz njih osjećati kao mravac pokraj konja. Ipak, sama kompleksnost svijeta i questova neće biti na onoj razini kakva je bila u origi-nalnim M&M-ovima, što se može zaključiti i po tome što ovdje nećete moći kreirati vlasti-ti lik nego ćete morati odabrati jedan od šest ponuđenih. Questovi će biti razbacani na sva četiri gorespomenuta svijeta, a ako vam dosade ili prijeđete

igru do kraja, a htjeli biste igrati i dalje, u pomoć će priskočiti generator slučajnih questova i produžiti joj vijek. Ipak, prema svemu dosad viđenom, čini se da će naglasak na singleplay istraživanju biti znatno manji, i to na račun multiplayer moda! Tako je, svidjelo se to nama ili ne, deathmatch u velikom stilu dolazi i u FRP svijet. U svakom

slučaju, ovo će biti veliki šok za štovatelje originalne franšize ali itekakav poticaj za manje upućene igrače željne on-line napucavanja u čistokrvnom fan-tazijskom svijetu. Kao što vidi-mo, čini se da val promjena i modernizacije nije zaobišao ni M&M univerzum, a je li to dobro ili loše, vidjet ćemo kada igra stigne.

Još jednom ćete vitlati mačem i čarati:

- jer je opet riječ o besmrtnoj M&M franšizi
- jer se igra hvali divnim LithTech 2.0 grafičkim potjerivačem
- jer igra podržava i multiplayer

AMERICAN MCGEE'S ALICE

Alisa u zemlji čudesa; zec s podočnjacima i u pogrebničkom fraku; smotaj mi još jednu!



PROIZVOĐAČ Rogue Entertainment

IZDAVAČ Electronic Arts

ŽANR Nešto bolesno

IZLAZI Kad Alisa popije posljednju tabletu

POVRATAK ACIDA

Nakon E3-a obično se pojavi nekoliko igara koje se po nečemu ističu. Ili su ih radili poznati ljudi (primjerice, Black&White), ili imaju odličnu grafiku te blistaju na najnovijim grafičkim karticama (primjerice, Giants), ili su to one «spaljene» igre za koje nitko živ nije siguran što su i za koga su, ali svi znaju da su nešto sasvim drugačije. Takva igra je **American McGee's Alice**, svojevrsni nastavak bajke o Alisi u zemlji čudesa.

Alisa je u originalnoj priči porazila kraljicu srca (Queen of Heart) i vratila se ponovno u našu dimenziju. Sjećate se onih kolačića i ostalih sitnica koje je jela da bi se smanjila ili povećala? Čini se da to baš i nisu bili kolači, nego neka opaka droga. Uglavnom, što se dogodilo? Alisa se vratila natrag, ali sirota, kakva već je, nije sve to mogla podnijeti pa se sada «odmara» u ludnici. I dok ona tako odmara svoje živce i pokušava usisati cvijeće na tapetama, kraljica srca doživljava veliki comeback i ponovo počinje terorizirati zemlju čudesa. A tko će sve to srediti nego Alisa? Kako smo već rekli, ona provodi dane brojeći tablete koje mora uzimati pa je zec (nekada bijeli zec) dolazi spasiti. Ali ne, stani, čekaj. Taj zec više nije kakav je nekad bio (malo je previše vremena provodio kod ludog šeširdžije). Zeko se, čini se, najeo bunike, pa sada ima goleme podočnjake, nosi pogrebnički frak i toliko je mršav da se

gladni iz Etiopije pored njega osjećaju kao sumo hrvači (recimo da se osjećaju **masivno**). I tako zec razvali vrata, tj. raznese ih u najboljoj maniri Ramba, a iza njega se stvori vrtlog koji ih vodi natrag u zemlju čudesa. I sad se sve svodi na Alisa vs. kraljica. I ako mislite da je sve ovo dosad bilo čudno, grdo se varate. Nitko živ još nije siguran što bi **American McGee's Alice** trebala biti. Lik gledate iz trećeg lica kao i Laru, igra je radena na Quake 3 engineu, okoliš je interaktivan, ne svodi se sve na pucanje i stalno se «rolaju» neke čudne slike i nivoi.

TRI CRVENE I DVIJE CRVENE TABLETE TRIPUT NA DAN

Mnogi su nivoi dizajnirani poput šahovske ploče, a u jednom se nivou Alisa pretvori u kamen (koji panj) i može se pomicati dijagonalno, kao figura u šahu. Ali to je



samo jedno od malih čudesa koja vas čekaju. Posebno bih izdvojio dio gdje igra podsjeća na Indian Jones stil. Pogled na igru prebacuje se tada ispred Alise i pokazuje vam što se događa iza vaših leđa. Najednom se velika stijena odlomi i počne kotrljati za vama, vi bježite, ali je kamera još uvijek



UKRATKO O Electronic Arts



Dosad su autori čudnih i pomaknutih igara uglavnom bili ljudi iz Shinyja, no dobit će, čini se, društvo. Pod pokroviteljstvom Electronic Artsa, Rogue Entertainment radi na Alisi i sve to odlično izgleda. Kako EA sigurno zna nanjušiti zaradu, igra bi trebala biti uspješna. Dosad su uradili nekoliko Quake 2 mission packova te prebacili Quake 2 na N64 i za to su dobili samo pohvale.

imati M oznaku (mature), ali što onda, svi imamo dovoljno godina da se zabavljamo na taj način. Sve u svemu, kad se zbroji dva i dva (u ovom slučaju bismo dobili šezdeset i tri), American McGee's Alice će biti pomalo čudna igra, pogotovo u usporedbi s današnjim igrama.



uperena tako da se vidi iza Alise a vi trčite u nepoznato. Ali kada malo bolje pogledate, vidite da taj kotrljajući predmet nije stijena, nego golemi komad balege. U idućem kadru kamera pasivno stoji i snima prazan put nekoliko metara ispred Alise. I sad zamislite ovo: Alisa vrišteći protrči

pokraj kamere, a nekoliko sekundi nakon nje prokotrlja se veliki komad balege.

Kako je Alisa još psihijatrijski slučaj, često joj se događa da se transformira u nešto. Tako joj se zna dogoditi da prijeđe u "špinat mod", gdje joj se gornji dio tijela naglo "nabilda", tj. postane mišićav, te šakata uokolo kao kakav kočijaš. A onda opet prijeđe u "skakavac mod", sva pozeleni, narastu joj antene, krila i oči kao u skakavca te se vrlo brzo kreće i skače do nedostižnih visina.

Koristi mala Alisa i magije. Primjerice, svojom ledenom čarolijom može zamrznuti likove oko sebe ili napraviti masivni zid od leda iz kojeg može naći zaštitu od neprijatelja svih formata.

Kako je riječ o Quake 3 engineu, trčkanje s oružjem u "šapama" nije ništa neobično, ali ovaj put

oružja se oslanjaju na UT-ov model pa sada imaju sekundarnu funkciju koja se može iskoristiti na različite načine.

Makar naš lik gledamo u Tomb Raider stilu, kako vidite, to nije ni blizu kakvog klon. Taj način pogleda omogućava da se radnja prati iz najzanimljivijih kutova, što daje određenu dinamiku, normalno, ako je kamera postavljena na pravo mjesto.

Jedini problem (kako kome) je izostanak multiplayera. Proizvođači kane stvoriti svijet za koji neće trebati mnogo igrača da bi se uživalo u njemu. Kako sami kažu, žele stvoriti pomaknuti svijet u kojem ćemo se svi moći zabaviti. Vjerujem da će igra

Pritisnite broj 1 ako mislite da je Alisa luda:

- jer će se ova igra igrati kao nešto sasvim novo
- jer je dosad samo Shiny radio lude igre
- jer je zec stvarno životinja

Totalna rasturačina

RED FACTION



PROIZVODAČ Volition

IZDAVAČ THQ

ŽANR FPS

IZLAZI druga polovica 2000.

MLADE SNAGE

Jedina, ali stvarno jedina stvar koja može pomoći jednom FPS-u da se izdigne iznad konkurencije, tj. da uopće preživi oštru kritiku tržišta i igrača, je inovacija! Upravo tako, konstantne inovacije, razvijanje novih tehnologija i ideja neki su od temeljnih uvjeta da bi jedan pristojan šuter uopće mogao nositi epitet "pristojan". Unifikacijama grafičkih

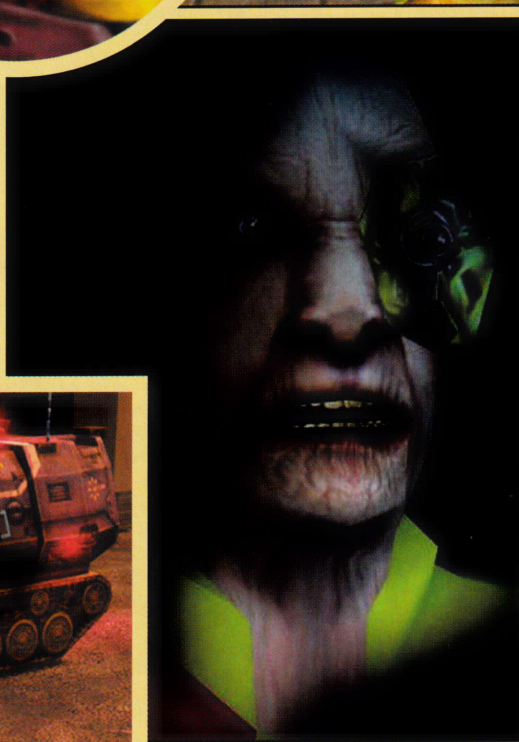
enginea omogućilo se gotovo svakoj razvojnoj kući da napravi vizualno impresivnu igru i samo na tom elementu utemelji njezinu promociju i prodaju. Srećom, biseri poput *Half-lifea* i *Soldier of Fortunea* ukazali su koji je pravi put razvoja svojom originalnošću i brigom o detaljima. Doista, sve godine truda i razvoja lako mogu pasti u vodu ako igra nema "ono nešto" što će privući igrača i zaintrigirati ga da je igra do samoga kraja. Ako ne vjerujete u tu tvrdnju, samo se osvrnite na žalosno promašenu *Daikatana*... No pošto *Red Faction* razvijaju dečki iz Volitiona, ne vjerujem da će ponoviti pogreške tatice Romera. Barem su oni

svojim *Freespace* serijalom dokazali da i u takvom stereotipnom žanru kakav su svemirske simulacije postoji itekako dovoljno mjesta za neke nove ideje i pristupe. Stoga s nestrpljenjem i radošću očekujemo njihov prvijenac u FPS svijetu...

KOMADIĆI STROPA NA MOJEM TJEMENU

Sudeći već i po priči, tom za FPS-ove prilično nevažnom elementu, možemo zaključiti da je Volition krenuo pravim putem. Naime, scenarij neodoljivo podsjeća na film *Total Recall* jer se radnja također odvija na Marsu. Igrajući, saživjet ćete se s "ulogom" Parkera, poštenog i marljivog (časnog, radišnog, pravog druga itd.) šljak-

era u marsovskim rudnicima pod vlasništvom Ultor korporacije. No da se igra ne bi svela na manipulaciju s lopatom, pobrinut će se misteriozna bolest originalnog naziva "kuga" koja se još misterioznije počela širiti među oznojenim proleterima. No pošto Parker nema namjeru skončati kao otrovana krtica, a ni radnički mu sindikat nije mnogo pomogao, odlučio je uzeti pravdu (i 200-300 kila žive vage pucalica) u svoje ruke. Jasno, glavni mu je cilj istražiti uzrok ogavne pošasti, ubiti Ultora i prošetati površinom Marsa, pa čak i po nekim umjetnim satelitima koji kruže oko njega! Eto, zgodna, jednostavna i nepretenciozna priča koja bi trebala poslužiti kao podloga za mnogo važnije stvari koje se tiču jednog FPS-a. Od njih svakako



UKRATKO O Volition



Ima li bolje reklame za Volition od njihovog odličnog Freespace serijala? Bile su to igre koje su dokazale da se i male i nepoznate razvojne kuće mogu uzdignuti do nebesa samo ako imaju dovoljno entuzijazma, ljubavi za posao i inventivnosti. Svojim svemirskim pucačinama, dečki iz Volitiona su si priskrbili svjetsku slavu (barem u krugu PC fanatika) te bacili na koljena i samog cara dotadašnjih "igara u velikom crnom", Wing Commandera! Hoće li svoj blistavi uspjeh ponoviti i u opakom i vrlo konkurentnom FPS svijetu, ostaje vidjeti, no sudeći po njihovoj upornosti i težnji ka perfekcionizmu, ni ovaj put ne bi trebali podbaciti!

treba spomenuti posebno izrađen grafički engine koji je sposoban ostvariti neke dosad nezamislive stvari! No krenimo redom... Osim što "pljucka" grafiku visokih rezolucija u 32 bitnoj boji te baca real-time sjene, nisu mu strane ni neke FPS novine koje polako ali sigurno postaju standard. Naime, baš kao i SOF-u, i ovdje će neprijatelji krvirati sektorski pa će im, vjerojatno, biti moguće otkidati udove. Jedan po jedan, naravno. Inače, likovi se diče i skeletnom animacijom te interpolacijom koja bi trebala stvoriti potpuno uvjerljive i mekane pokrete. Da dotične kretanje ne bi bile ravne onima jednogodišnjih poluretardiranih puževa, pobrinut će se sofisticirani AI koji će vas pratiti na svih 20 vrlo uzbudljivih nivoa. Osim (krvave) interakcije s likovima,

igrač će se moći provozati i u brojnim vozilima, projahati na plavim valovima i prozujati crvenim (ipak smo na Marsu, ne?) nebom! Yep, na raspolaganju će mu biti hrpa vozila, brodovlja i letala s potpuno funkcionalnim, gotovo simulacijskim kontrolama! Već je ovo dovoljno da počnete sliniti, no pričekajte – mogli biste izazvati poplavu u sobi kad čujete čega još ima! NAIME, Red Faction radi pomoću takozvanog Geo-Mod fizikalnog enginea koji omogućava proizvoljne geometrijske modifikacije u realnom vremenu! Za smrtnike, to bi značilo da će, puknete li kakvom raketom u zid, pola zida nestati. Nastavite li pucati u potpornu strukturu, moglo bi se dogoditi da vam strop padne na glavu! Drugim riječima, po prvi će put biti moguća uništa-

vanja okoliša u razmjerima koji će na najbolji način oponašati stvarni svijet. Gotovo sve konstrukcije i objekti bit će podložni vašim destruktivnim nagonima, a ovisno o upotrijebljenom oružju i efekti razaranja bit će prilično različiti. Nije stoga nikakav problem izrežati kakav tanji zid tako da izgleda kao švicarski sir ili ga pak jednostavnim pritiskom na tipku bazuke pretvoriti u prah i pepeo! Osim toga, okoliš neće biti ograničen na interijere jer je Geo-Mod sposoban i za prikazivanje prekrasnih prirodnih eksterijera u kojem su mogućnosti paleža ograničene samo vašom bolesnom maštom.

Ni ovaj put nećete odmahnuti glavom na još jedan FPS:

- jer su njegovi tvorci daroviti dečki iz Volitiona
- jer bazukom možete srušiti zid
- jer se moguće provozati kopnom, nebom i zrakom



NASCAR HEAT

Koliko se puta
možete voziti
ukrug a da
vam ne pozli?



PROIZVODAČ Monster Games Inc.

IZDAVAČ Hasbro Sports

ŽANR Simulacija vožnje

IZLAZI rujan 2000.

KRUG 459

Unatoč golemoj popularnosti "preko bare" NASCAR je u nas i u većini drugih "civiliziranih" zemalja stare Europe uglavnom ostao predmet poruge. "Tako nešto mogu smisliti samo glupi Ameri!" Pedeset automobila naguranih jedan do drugoga utrkuje se po kratkoj ovalnoj stazi, bez ikakvog reda i smisla. I tako milijardu puta ukrug, ukrug i ukrug, dovoljno da se

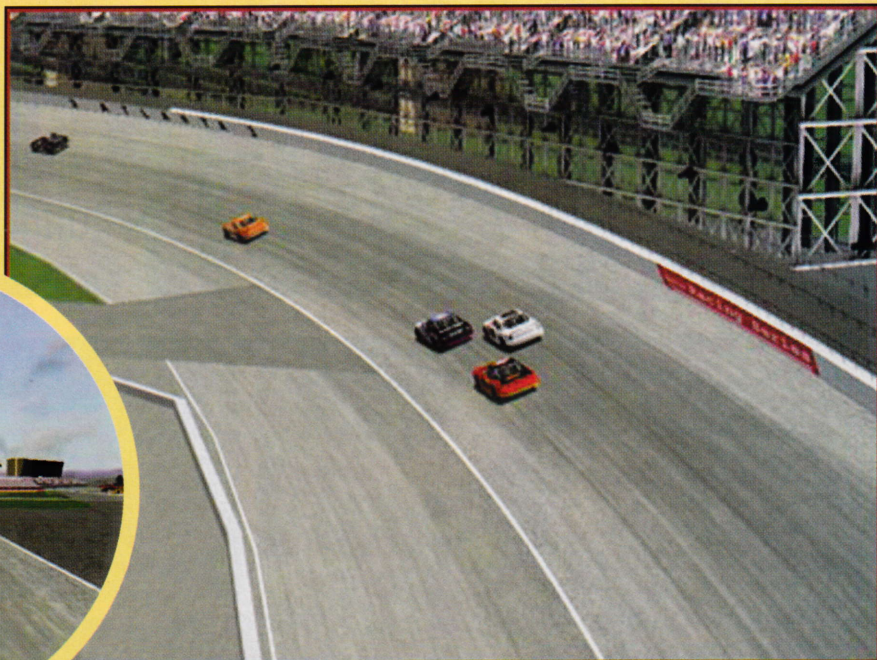
čovjeku zavrti u glavi. Jedini uzbudljivi trenutak u cijeloj priči je kad se dogodi kakav sudar ili nesreća, pa na stazi nastane košmar iz kojeg malo tko izađe neoštećen. I ti ljudi Ameri za svim tim toliko luduju da se NASCAR pretvorio u milijunski biznis?! No, jesu li Ameri doista toliko ljudi? Istina, NASCAR se, prema ovakvom općenitom opisu, može činiti vrlo smiješnim načinom zabave, ali u svemu tome ima nešto više od očigotog. Pokrenute masovnom histerijom Amerikanaca, mnoge su kompanije napravile, odnosno najavile i kompjutorske igre po tom predlošku. Prije svega, tu je Sierra sa svojim NASCAR Racingom 3, a ove je godine u arenu

ušao i veliki EA Sports s NASCAR-om 2000 za PC i PSX. Hasbro Interactive, veliki izdavački koncern koji se polako afirmira i kao značajan izdavač PC igara, i to ne više samo edukativnih i logičkih, također stupa na scenu svojim prvim naslovom te vrste, NASCAR Heatom. NASCAR Heat ima potencijala nadmašiti većinu prijašnjih NASCAR naslova, a označava i otvaranje podetike Hasbro Sports, pod kojom će se u budućnosti izdavati niz sportskih naslova.

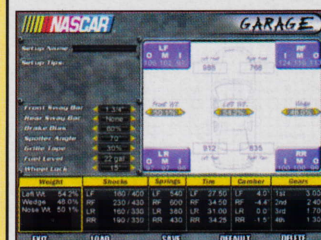
KRUG 523

Osnovna razlika između Heata i dosadašnjih sličnih igara je u njegovoj pretežno arkadnoj, usmjerenosti. Naime, Hasbro, kao tipičan masmedijski izdavač, je poznat po

tome da proizvodi igre koje se mogu svidjeti svima, a ne samo diehard fanovima. Općenito, riječ je o trendu u industriji igara – "mass appeal" je krilatica većine proizvođača i izdavača. Tako će Heat biti jedina simulacija NASCAR-a u kojoj ćete moći krenuti u utrku bez ikakvog namještanja različitih opcija, visine automobila, aerodinamike itd. Čista adrenalinska akcija, vožnja i uzbuđenje – to je koncept NASCAR utrivanja uopće, a slično će se reflektirati i na igru. Ipak, ako ste ambiciozniji, u Heatu ćete pronaći i čitav niz mogućnosti za prilagođavanje težine, realnosti i ostalih parametara. Štoviše, dizajneri igre bez ustezanja tvrde da u Expert načinu igra postaje realnija i zahtjevnija simulacija od svega dosad viđenog, uključujući i NASCAR Racing 3, pa čak se



UKRATKO O Monster Games Inc.



Monster Games je prilično mlada skupina koja ima iskustvo uglavnom u vozačkim igrama. Njihova najpoznatija igra je prilično dobar Viper Racing, izdan od strane Sierre. Inače, veći dio tima ima iskustva u radu na sličnim igrama iz drugih kompanija. Tako su producent Ed Martin i predsjednik Rich Garcia radili na NASCAR Racing Online seriji u Papyrusu.

povlače i neke usporedbe s Gran Turismo. Normal mod, arkađnji i jednostavniji, će biti prilagođen početnicima i manje zahtjevnim vozačima, a Expert mod će sadržavati napredniju, realniju fiziku, te posebnu opciju Garage koja će omogućavati namještanje različitih parametara vezanih uz vaše vozilo; aerodinamiku itd. Pomalo je teško vjerovati u smjele tvrdnje proizvođača, Monster Gamesa (Viper Racing), no ako igra barem donekle uspije objediniti arkađu i simulaciju, onda će Heat biti uistinu nešto posebno. Tu je i nekoliko različitih načina igranja. Osim klasičnih, *Single Race* i *Championship Season* modova, tu su i *Beat the Heat* i *Race the Pro*. *Beat the Heat*, svojevrsni *knockout* mod, je serija od 38 utrka u kojima se stalno povećava težina, a od igrača se zahtijeva da izdrži sve te izazove. *Race the Pro* je posebno zanimljiv jer sadrži "fantomske"

snimke vožnji pravih NASCAR vozača. Igrač tako može odvoziti 1 na 1 protiv neke od zvijezda NASCAR-a, što je pravi izazov.

KRUG 698

Heat će, što je danas postalo ne samo uobičajeno nego i samorazumljivo, sadržavati sve stvarne vozače, timove, sponzore i staze iz stvarnog natjecanja. To nije bio posebno težak zadatak jer Hasbro i inače proizvodi različite proizvode vezane uz NASCAR. Valja, doduše, primijetiti da se jedna NASCAR staza ne razlikuje bogzna koliko od druge, no to bi pitanje trebalo postaviti nekome tko nešto o tome zna. Zapravo, proizvođači igre su prilično zapeli za realno prikazivanje različitih staza – do te mjere da su čak surađivali s ruskim špijunima! Ne doslovno, naravno. Naime, za modeliranje staza poslužile su im videosnimke i fotografije te su, što je posebno zanimljivo, s jedne web

stranice kupili satelitske snimke staza što ih je snimio bivši sovjetski špijunski satelit. Kad su staze bile izrađene, poslane su na testiranje Bobbyju Labonteju, vozaču NASCAR-a koji je bio dragocjena pomoć pri izradi staza, Expert moda i drugih dijelova igre. Pokazalo se da su dizajnirane sasvim kvalitetno. Zanimljivo je da je jedna neimenovana momčad Winston Cupa zamolila Monster Games da im ustupi već dizajnirane staze za uporabu u različitim internim simulacijama. Vozila i vozači su također detaljno dizajnirani. Svako se vozilo sastoji od nevjerovatnih 2200 poligona i obojano je isto kao u stvarnosti, s natpisima timova i sponzora. Ako vam se i takva ne sviđa, moći ćete ih prebojati u priloženom programu, Paint Kitu. I voznim će svojstvima biti posvećena posebna pozornost. Za razliku od NASCAR Racinga 3, koji koristi prastari 2D fizikalni model, Heat će imati potpuno 3D fiziku, što u prijevodu znači realniju simulaciju voznih osobina automobila (vidi, primjerice, Grand Prix Legends). To ne mora nužno značiti i preveliku težinu jer je Heat ipak

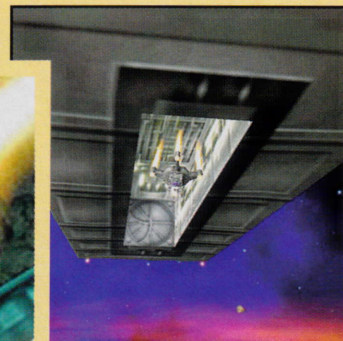
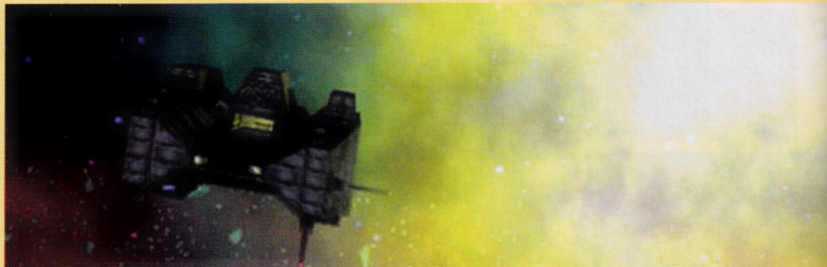
arkađnije orijentiran. Ali je još jedna zanimljivost ove igre. Neće biti uobičajenog namještanja težine protivnika nego će se igra automatski prilagođavati vašoj vještini. U početku će biti jednostavno, no kad računalo primijeti da pobjeđujete, odmah će povećati izazov tako da se nikad nećete moći opustiti. Isto tako, svi će kompjutorski protivnici voziti za sebe, neće se ponašati kao da su svi iz jedne momčadi. Oni na posljednjim pozicijama će stoga lošije voziti i bit će ih lakše preteći nego one u vrhu. Multiplayer će biti potpuno podržan u svim standardnim načinima (LAN, Net, modem), i to s punom stazom od 43 igrača odjednom. Ako nema dovoljno igrača, priključit će se kompjutorski protivnici da popune stazu.

Pomislit ćete da ste Tom Cruise u Danima groma jer:

- za razliku od većine konkurentskih igara, Heat nije hardcore simulacija su sve staze, vozači i timovi stvarni i realno predočeni
- Heat može po želji biti i brza arkađa i kompleksna simulacija

O.R.B.

Kad jedna igra probije određenu granicu kvalitete, druge i ne pokušavaju ponuditi nešto bolje, originalnije nego se počinje kopirati



PROIZVOĐAČ Strategy First

IZDAVAČ Strategy First

ŽANR RTS

IZLAZI Zima 2000.

KLON DO KLONA - IGRA

Naše bi najave trebale pružiti objektivni prikaz buduće igre, ali sve se češće pitam ima li uopće smisla najavljivati sve veći broj kopija, tj. klonova neke igre i pritom hvaliti novine koje ne postoje? Tako je i s O.R.B.-om (Off World Resource Base) koji je, po svemu sudeći, kopija Homeworlda. Ali kako svima treba dati priliku, tako će i O.R.B. dobiti svoje mjesto pod suncem.

U udaljenom dijelu svemira žive dvije rase (u solarnom sustavu Aldus) ne znajući jedna za drugu. Obje misle da su jedine u svemiru i da im to daje pravo vladati njime. I kako to obično biva, Alyssiansi i Malusi ipak otkriju da nisu sami u svemiru i počinje rat oko prostora u kojem nema ničega, pa čak ni

zraka. Obje rase imaju različiti ustroj i životni prostor. Alyssiansi su tehnološki vrlo razvijena rasa koja sve svoje nade polaže upravo u tehnologiju, dok je Malusima najvažnija brojnost. Kako obje strane imaju posebna obilježja koja ih čine jedinstvenima, dobivamo dvije igre u jednoj (ništa novo, sjetimo se Starcrafta).

VRIJEME JE ZA ČAJ

O.R.B. nam omogućuje da postanemo vođa jednog od tih naroda i povedemo ga u osvajanje nečega što uopće nije naše. Da ne bismo igrali igru samo radi priče (dobra fora), tu je i odlična grafika koja kao da je izvađena iz Homeworlda. Dakako, ima tu i poboljšanja (primjerice, teksture su veće razlučivosti), ali neki zaštitni znaci Homeworlda su očiti - šarene teksture i tragovi koje ostavljaju let-

jelice. Možemo očekivati fino dizajnirane pozadine (izmaglice i ostale stvarčice koje možemo naći u svemiru), ali se još uvijek ne zna hoće li one biti interaktivne - nadajmo se najboljem.

Što se tiče upravljanja, proizvođači su se potrudili stvoriti sučelje koje bi bilo lako za uporabu kako početnicima, tako i iskusnim stratezima. Spominje se svojevrsni *taskbar* na kojem će tijekom bitaka biti prikazane sve vaše i protivničke letjelice omogućujući vam da ih u trenu usmjerite na određenu neprijateljsku letjelicu ne gubeći vrijeme na njeno traženje usred bitke. Kao jedan od noviteta ističu se *squad leaderi*, neka vrsta heroja. Svaki od njih ima svoju karmu i zapovjedne mogućnosti te određeni broj jedinica pod svojom paskom. Ako netko pokosi vašeg *squad leadera*, ostatak brodova se

vraća u hangar čekajući da im dodijelite novoga. Tako se *squad leaderi* postavljaju kao važne šahovske figure na koje valja posebno obratiti pozornost. O.R.B., čini se, i nije neki skup novina, no možda je tako i bolje. Uspije li unaprijediti one elemente koje posjeduju još neke igre, moglo bi ovo biti zabavno izdanje svemirske bitke.

Ove su godine u modi ljučubasta boja i RPS-ovi

EVIL ISLANDS


PROIZVOĐAČ Nival Interactive

IZDAVAČ Ravensburger Interactive

ŽANR RPS

IZLAZI Rujan 2000.

NEŠTO NOVO – IZNENAĐENJE, IGRA(ČKA), ALI BEZ ČOKOLADE

Ove će godine RPG fanovi imati razloga za lizanje prstiju jer, sudeći po najavljenim naslovima na ovogodišnjem E3-u, a i prije njega, do kraja godine na tržištu bi se trebalo pojaviti nekoliko vrlo dobrih predstavnika tog žanra, ali s malim promjenama. Zapravo, nije riječ o promjenama u samom žanru, nego o njegovoj kombinaciji s još jednim, jednako tako hiperpopularnim (i hiperproduktivnim). Pogađate, broj dva u ovoj simbiozi je RTS. Tako je nastao RPS, odnosno Role Playing Strategy, žanr koji kombinira individualni razvoj lika i interakciju s okolišem s taktičkom borbom svojstvenom za klasične strategije. Za ovakvu ste mješavinu mogli čuti i iz najava za Warcraft 3 ili Dogs of War (pročitajte recenziju u ovom broju) pa možete već i sami ocijeniti vrijedi li cijela ova priča hypea stvorenog oko nje. Invictus je već početkom ove godine pokazao da tu ima štofo, ali ga, nažalost, nije dobro skrojio. Od Evil Islandsa možemo očekivati više.

REZULTATI GENETSKOG INŽENJERINGA

Kao što ste iz samog imena mogli zaključiti, radnja igre odvija se u mračnom svijetu Evil Islandsa, odnosno "zlih otoka" koje nastanjuju iskvarena čudovišta i magovi megalomanskih aspiracija. Prije mnogo vremena taj je svijet pogodila magijom navođena kataklizma, podijelivši ga na otoke koji su ostali izolirani u mračnoj auri. U igri se pojavljujete u ulozi mladića čiji je život tragično uništen te on, razumije se, sam i bespomoćan luta otocima nastanjem zlom, pokušavajući preživjeti oslanjajući se samo na svoju (odnosno vašu) domišljatost i spretnost. Kako priča napreduje, vaš će brodolomac u svijetu zla imati dvije moguće putanje: ili ga pobijediti ili će ono njega progutati.

Cijela se priča, doduše, odvija samo na tri otoka: Gipatu, Suslangeru, i Ingosu, ali su oni zato bogato «opremljeni» različitim biljkama, životinjama, vremenskim uvjetima i obilježjima temeljenima na starim kulturama jugoistočne i sjeverne Europe, Južne Amerike i Egipta (hmmm... zanimljiva kombinacija...), čija se obilježja reflektiraju u arhitekturi i umjetnosti svakog otoka. Dobro, jest neka luda mješavina stilova, ali barem se vodi računa o takvim stvarima pa je i to neki početak. Grafički bi engine trebao osigurati fine realistične *environmental* efekte kao što su magla, kiša i blagi prijelazi noći u dan. Svi će objekti biti u 3D-u koji će omogućiti (pazi sad nabacivanja izrazima) *morphing*, *procedural texturing* i *texture pre-processing*. No prevedemo li to na naš jezik, shvatit ćemo da je riječ o prom-

jenama oblika i usputnom mijenjanju tekstura, što bi drugim riječima značilo da se tijekom igre vaš lik može fizički mijenjati, odnosno paralelno s rastom njegove snage povećavaju mu se ramena i slično, a na njegovom će se tijelu i štiti vidjeti rane i oštećenja. Osim što postoji veliki broj raznovidnih neprijatelja, njihove sposobnosti da vas uoče sada više nisu ograničene samo na osjetila vida i sluha, nego je dodano i osjetilo njuha – dakle, pazite da im se ne nadete uz vjetar jer će vas lako nanjušiti. Sve njih susretat ćete na dvadeset velikih mapa na kojima ćete trebati ispuniti osamdesetak *questova*. Sve predmete koje nadete moći ćete strpati u "vreću bez dna", ali kvaka je u tome da ne možete uvijek sve nositi sa sobom i to će vas natjerati da kalkuliirate koji su vam predmeti nužni na putovanju, a koji su

nepotrebni. Isto tako, možete poboljšavati svaki predmet koji nadete pretvarajući ga tako u unikatni primjerak oružja, štita ili nečeg trećeg. Za raspoloživo oružje također kažu da je raznoliko i temeljeno na tradiciji gorespomenutih starih kultura. Kako s vremenom vaš lik jača i stječe različite vještine, tako će moći unaprijediti svoje oružje ili se pak na posredan način dokopati nekih prijeko potrebnih predmeta; primjerice, možete ubiti vuka i njegovu kožu odnijeti obrtniku da vam izradi odjeću. Naravno, tu su i neizostavne magične i borbene vještine, čija uporaba iscrpljuje vašu energiju pa ćete se morati odmarati između dvaju većih borbenih zahvata. Konačno, od ovog kombiniranog žanra, pa i od ove igre, očekujemo da će biti probrane samo najbolje osobine njegovih roditelja.

Crimson Skies

Hacker vam s ponosom predstavlja Beta Buzz, novu rubriku u kojoj će vam biti predstavljena zanimljiva i obećavajuća beta-izdanje igara. Dakle, nećemo ocjenjivati igru, niti ćemo bilo što najavljivati već ćemo vam prenijeti informacije koje smo dobili i dočarati vam kamo sve to vodi. Ovaj vas put vodimo u svijet Crimson Skies, Microsoftove najnovije igre o kojoj se ni na E3-u nije mnogo govorilo. Nije se govorilo zato što je igra odlična, čak i za ovu alpha/betu koju nam je Microsoft Hrvatska ustupio

U posljednje vrijeme, zapravo otkako se počela razvijati 3D grafika, često se govori da igre imaju šarenu i brzu grafiku, ali im nedostaje najvažniji element: igrivost. Sudeći po dosad izašlim Microsoftovim naslovima, to je istina - Microsoft dosad i nije baš imao oko za igre. Crimson Skies se odlikuje posebno mješavinom akcije i vrtoglave jurnjave koja nas vraća u doba kad smo vrištali od zadovoljstva igrajući igru. Teško je govoriti hoće li ona izazvati prevrat u svijetu igara, ali kad se pojavi na tržištu, bit će sigurno najzabavnija igra. Crimson Skies je svojevrsna letaćka igra. Ne možemo reći da je simulacija jer još nisam vidio da se letjelica bilo kojeg formata blago odbije od planine i nastavi letjeti, prije je akcija, ali ne u klasičnom stilu te riječi i s pričom koja nema blage veze s mozgom. Crimson Skies odlično opisuje jedna rečenica koju možete pročitati u *handbooku* koji dolazi s igrom. Naime, ondje se kaže da je Crimson Skies kao film s Errol Flynnom. Nažalost, mnogo mladih, pa ni onih moje generacije nikad nije gledalo film



u kojem on glumi ili se toga ne može sjetiti. Taj je gospodin snimao najbolje akcijske filmove ikad viđene. Svaka čast današnjima, s gomilom specijalnih efekata, ali nje-

gov filmovi imaju nešto posebno. Njegov Robin Hood je fantastično zaigrano djelo koje se isplati pogledati. Njegovi filmovi s gusarima i verzija Tri mušketira su fantastična

mješavina akcije, komedija i avanture (najbliže tome bio je jedan gusarski film s Geenom Davis u glavnoj ulozi, ali ni to nije to). Ako možete zamisliti tako nešto, onda sigurno možete zamisliti i Crimson Skies. Betu imam negdje oko mjesec dana i nije bilo dana da barem jednom nisam malo letio uokolo.

Radnja Crimson Skies događa se u prijelomnom razdoblju (kratke



Crimson Skies - board game

Crimson Skies je počela svoj život kao igra na ploči, a igra se i dandanas. Potrebno ju je igrati što brže, a postoji i set pravila koja omogućuju da se radnja brzo izmjenjuje stvarajući određenu dinamiku. Ako želite više saznati o tome, potražite ovu Internet stranicu: <http://www.crimsonskies.com>.



povijesti SAD-a. 30-ih godina, točnije 1937. SAD se slomio pod gospodarskom krizom i bio je razdiran unutarnjim sukobima, što se sigurno odrazilo na ostatak svijeta. U tim sukobima stradale su ceste i željezničke pruge pa se sve uglavnom odvija pomoću zračnog prometa. U tom vremenu *swinga* i ludosti preuzimate ulogu Nathan Zacharyja, pripadnika jedne od frakcija, tj. zračnih gusara. U to vrijeme nema mlaznih aviona niti navođenih raketa pa će gusarima veliki cepelini poslužiti kao nosači aviona, ali će biti i njihov dom. Cepelini su postali kao oklopljene tvrđave, na sebi nose gomilu topova i mitraljeza te lagano plove zrakom zahvaljujući svojim brojnim motorima.

U takvom svijetu vi se brinete samo za sebe i svoje prijatelje, tragate za blagom, a koji vam put "uleti" i kakva borba sa suparničkim frakcijama ili se možda ispriječi kakvo spašavanje vašeg druga koji je tko zna iz kojeg razloga završio u zatvoru. Radnja se odvija nad cijelim područjem SAD-a, letjet ćete od Havaja do Hollywooda i odlično se zabaviti. Predivno dizajnirani krajolici izmamit će vam svaki put uzdah kad budete nisko letjeli unutar kakvog kanjona i kad vam se ispriječi slap. Vidjet ćete prštanje vode i sitno drveće koje raste sa strane. Krajolik u *Crimson Skiesu* je odlična kombinacija pravih krajolika. Primjerice, kad se nalazite na

Errol Flynn - čovjek avanutra

Svojedobno je bio jedan od najvećih holivudskih glumaca. Osim na filmu, Errol je bio sklon avanturama i izvan filma, tripot se ženio i ostavio pet potomaka. Tvrdio je da najviše voli žene i more, pa se nikad neće saznati koliko ih je uistinu imao. Errol je bio stvarno poduzetan kad je o ženama riječ te je stalno bio u novinama zbog "gluposti" koje je radio. Umro je 1959. od infarkta, ali možemo reći da je imao bogat život.



Errol Flynn bio bi ponosan na *Crimson Skies*

Havajima, letite nad atolima, prašumama i kraj aktivnih vulkana iz čijih se grotla izlazi crni dim. Česti su preleti ispod visećih mostova i kroz uske spilje. U Hollywoodu ćete vidjeti golemi grad napravljen od kulisa gdje se snimaju filmovi. Grafika je krasna, a efekti će očarati čovjeka. Primjer gdje se to najbolje vidi je kad se nakon osvajanja engleske baze na Havajima (Englezi imaju veliku tendenciju prema Havajima i stvarno su "pain in the butt") spremate pristati sa svojim cepelinom, ali su skele koje ga prihvaćaju već zauzete. Budući da ste osvojili bazu, cepelin je napunjen eksplozivom i odgurnut dalje pa će, kad se otisne od skela, eksplozivni naboji eksplodirati jedan za drugim i cepelin će se u plamenu početi rušiti prema morskoj površini, a kad udari o nju, stvaraju se valovi. I taj proces traje vrlo dugo. Tamo kad ste u *dogfightu* i pokušavate sjesti na rep negativcima, vidite kako stražnji dio cepelina guta dubina. Predivno. Ali, što bi značila krasna grafika da nema onog posebnog ugođaja? A njega čine dvije stvari. Prva je odličan *swing* koji se čuje u pozadini kad tijekom misija imate minutu-dvije slobodnog leta za izvođenje vratomljiva ili kad srušite vođu protivničke eskadrile. Druga stvar su komentari drugih pilota koji se bore s vama ili protiv vas. Kad proletite kroz uski prolaz ili nekoga oborite, suborci vas bodre ili uralaju na vas da ste "hot-shot". A česti su i zajedljivi razgovori s vašim protivnicima s kojim se već dugo znate. Jedna od boljih fora je ona kad nakon nekoliko misija opet sretnete vođu eskadrile kojeg ste prije oborili i kažete mu da ste mislili da još uvijek krpa avion, a on vam na to uzvrat da je

problem u tome što mislite. Onda na brzinu izmijenite nekoliko uvreda i počinje bitka. Problem je što još nisu ubačeni svi glasovi pa veći broj likova dobiva glas od jednog te istog čovjeka, što zna biti jako čudno, ali kad dođe konačni proizvod, veselit ćemo se raznolikosti. Misije su vrlo raznovrsne. Nema više onih: odleti, sruši nešto i vrati se, sada vas očekuju uzbudljiva spašavanja ljudi s jurećeg vlaka ili branjenje prastarog broda s kojeg vaš cepelin diže blago. Ima tu rušenja i *dog-fights*, ali nema boljega neko kad gledate kako se dva cepelina bore svojim topovima i kad vi raznesete protivničkog. Neke se misije odvijaju visoko iznad oblaka, dok u drugima letite samo nekoliko metara iznad tla. Svaka frakcija ima svoj način letenja. Englezi, primjerice, imaju odlične avione koji imaju savršenu mogućnost manevriranja pa vas svako malo dočekaju s kojim rafalom, dok se Black Swan pokušava sakriti i izbjeći vas leteći vrlo nisko i namiti vas u zamku. Još su neke sitnice odlično napravljene, ali daleko je to od savršenstva. Prije svega trebaju se popraviti skriptirane akcije kao što su razgovori, gdje vi razgovarate s već oborenim pilotom, ili, recimo, planine koje se ne vide ali ih sigurno osjetite kad se u njih zabi-jete. I misije u Hollywoodu bi trebalo malo popraviti, tj. srediti malo građevine, popraviti zvuk, pogotovo govor. Ali ne zaboravimo da je to ipak rana beta, nastavi li i daljnji razvoj igra ovim tijekom, bit će to odlična zabava za sve koji se vole opustiti letuckajući naokolo.

JOYPADS

JOYSTICKS

WHEELS

odaberite!
[mi imamo SVE što trebate]

MelComp

AKTUALNI CJENICI NALAZE SE NA

MelComp d.o.o.

Ivana Severa 15, HR - 42000 Varaždin

tel./fax: 042/350-400

URL: <http://www.melcomp.hr>e-mail: servis@melcomp.hr, melnjak@melcomp.hr

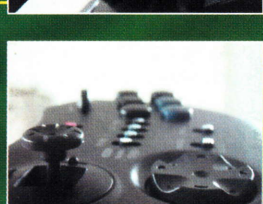
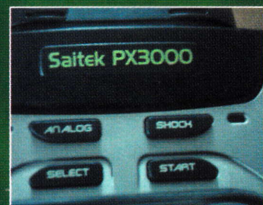
našu robu potražite kod naših partnera

DEALERI VELEPRODAJA

GLOBUS PARTNER Zagreb (01) 481-7700, **TEHNIČAR COMPUTERS** Zagreb (01) 3837-163, **KERNER** Zagreb (01) 3862-141, **INFRA** Osijek (031) 378-566, **TEXPERT** Đakovo (031) 816-439, **BMB NETCOM** Karlovac (047) 621-823, **COMWARE** Split (021) 349-063, **KOM-PAST** Krapina (049) 371-409, **IRI ECONOMIC** Opatija (051) 218-340, **OFFICE COMPUTERS** Hvar (021) 741-749, **FOTON** Krapina (049) 376-710, **HOBIT** Rijeka (051) 336-280, **LIMEX** Čakovec (040) 314-656, **KONTO** Požega (034) 281-580, **ARKA SERVIS** Koprivnica (048) 642-322, **JES** Nova Gradiška (035) 362-482, **FARN d.o.o.** Rovinj (052) 830-333, **IBIS** Virje (048) 897-232, **POS-TRADE** Split (021) 357-150, **IN SERVIS** Ludbreg (042) 810-074, **KONTO** Varaždin (042) 313-608

DEALERI MALOPRODAJA

BIROSTROJ COMPUTERS Zagreb (01) 3841-439, **HOBIT** 336-280, **IN SERVIS** (042) 665 074, **PRODAJNI CENTAR 93** (01) 4817-701, **MISLAV INFORMATIKA** Slavonski Brod (035) 443-149



*Sve je počelo skromno prije gotovo
trideset godina, a pretvorilo se u
globalnu RPG groznicu*

POVIJEST

ROLEPLAYINGA

Što je to roleplaying?

Roleplaying je, u doslovnom smislu riječi, igranje uloga. No, ta definicija nije dostatna da bismo opisali pojam roleplayinga, onakvog kakav je koncipiran u bezbrojnim stolnim, kompjutorskim, kartaškim i drugim igrama. Roleplaying je zapravo sustav u kojem igrač preuzima ulogu nekog zamišljenog lika i vodi ga kroz različite situacije. Iako zvuči jednostavno, zapravo je riječ o vrlo složenom i raznolikom konceptu koji se razlikuje od igre do igre, od sustava do sustava. Također, roleplaying na računalu elementarno je različit od pravog roleplayinga, tehnološki i formom jednostavnijeg ali u nutrimo mnogo složenijeg i dubljeg.

Kao što će vam svaki pametan proizvođač roleplaying igara reći u uvodu svojih rulebookova i gamebookova, koncept igranja uloga nije nimalo nov. Svi smo se već time bavili, ako ništa drugo u djetinjstvu, igrajući se policajaca i lopova, kauboja i Indijanaca... Dakako, te igre mogu zaokupiti samo dječju maštu, a um odraslih je prema njima sasvim ravnodušan. No, to ne znači da je igranje uloga privlačno samo djeci. Svi mi, bez obzira na našu starost, našu osobnost, naš privatni život, ponekad poželimo biti netko drugi, doživjeti - ili zamišljati da doživljavamo - nešto drugo, nešto neobično. Odatle i golem uspjeh fantasy literature. Čitajući Tolkiena, zamišljamo da se i sami nalazimo u njegovom Middle Earthu, poistovjećujemo se s likovima i zapravo podsvjesno priželjkujemo naći se u njihovoj ulozi, pobjeći od dosadne svakidašnjice. Pojava roleplayinga igra upravo na tu kartu - da nam to omogući. I to je najjednostavnije objašnjenje popularnosti RPG igara. Milijuni ljudi danas igraju stolne i druge RPG igre, kao i računalne RPG-ove. Opravdanost RPG-a ne samo kao legitimnog nego i kulturološki iznimno značajnog načina zabave, a ne tek neobične zanimacije namijenjene geekovskoj subkulturi (Star Trek, Star Wars, D&D, X-Men - svi su oni jednom u svojoj povijesti na takav način omalovažavani) danas ne dolazi u pitanje.

Roleplaying funkcionira na naizgled jednostavan način. Skupina igrača kontrolira svoje likove unaprijed "stvorene", pobliže definirane u svim bitnijim značajkama, od klase preko sposobnosti i opreme do vanj-



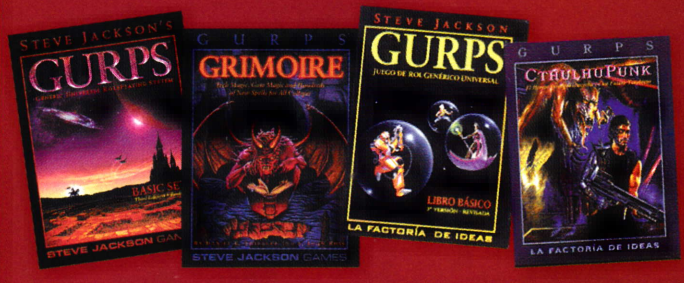
skog izgleda, kroz određenu priču smještenu u fantastični ili kakav drugi svijet. Tu priču, bolje rečeno svijet u kojem se priča odvija (budući da se prave, čistokrvne roleplaying igre rijetko kada oslanjaju na precizno definiranu, linearnu priču, kao što je to slučaj s većinom računalnih RPG-ova) kontrolira jedna osoba. Taj se igrač, koji ne kontrolira svoj lik nego "samo" svijet i priču, D&D-ovski uvriježen naziva Dungeon Master, a u drugim sustavima ima i drugačije nazive (Gamemaster, Storyteller...). On zamišlja različite scene i situacije i opisuje ih ostalim igračima, a oni određuju kako će se njihovi likovi ponašati u datim uvjetima i usmjeravaju tijekom priče. Priča se na taj način razvija takoreći sama od sebe jer nijedan igrač, pa ni Dungeon Master, ne zna unaprijed u kojem će smjeru ona krenuti. Ta se priča obično može

iskristalizirati tek nakon mnogih partija igre. Jedna partija rijetko kad ima zasebnu priču, nego se sagledava unutar dugotrajnijih "kampanja", "scenarija", "poglavlja", "kronika" i sl. Mnogobrojna pravila kojima su takve igre isprepletene mogu se činiti kompliciranima, ali treba imati na umu da ona nisu sama sebi svrhom, nego su nužan alat za kontroliranje i olakšavanje primarne funkcije roleplayinga - pričanja i izvođenja priče i igranja uloga. Pravila se, zapravo, tretiraju kao nužno zlo; igrače se ohrabruje da ih zaborave i prepušte se slobodnom, neopterećenom roleplayingu.

Naša priča počinje davne 1973. Te je godine predstavljena igra koja se pokazala daleko najutjecajnijom u daljnjem razvoju roleplaying igara. Bila je riječ zapravo o prvoj pravoj roleplaying igri - Dungeons & Dragons.

GURPS

GURPS ili Generic Universal Roleplaying System je djelo dizajnera Stevea Jacksona, a orijentacija mu je prilično različita u odnosu na White Wolfove i druge sustave. Naime, GURPS je isključivo sustav pravila i nema nikakvu priču, nikakav određeni svijet niti setting. Namjena mu je omogućiti igračima da u taj sustav uklope bilo koju zamislivu priču, bilo kakve likove - sloboda je potpuna. Ako želite, pomoću GURPS-ovih pravila možete roleplayati Gospodara prstenova, Zvezdane staze, posljednju epizodu Melrose Placea - što god vam padne na pamet. Jedini je nedostatak prilično složen i počesto kriptičan sustav pravila koji je početnicima vrlo problematičan. Osim tzv. Basic Seta, Steve Jackson Games izdaje i mnogobrojne worldbookove koji opisuju različite svjetove za uporabu u GURPS-u - od fantasyja do cyberpunka, od Martial Artsa do Conana...





Otac D&D-a je Gary Gygax. On se u početku, zajedno s nekoćinom prijatelja, bavio ratnim stolnim igrama koje su tada bile prilično popularne. Koristeći se mini-jaturnim figuricama, stvarali su različite bitke. Godine 1968. u njegovoj su kući dizajnirali vlastitu igru, Chainmail, o kojoj će se poslije govoriti kao jednoj od preteča D&D-a. Kako su najviše voljeli smještati svoje igre u srednjovjekovno razdoblje, usko-

ro su one poprimale sve više utjecaja fantasyja, magije, čarobništva itd. pa su u njih počeli smještati i posebne vrste jedinica: čarobnjake i heroje. U početku su to bile tek nešto jače jedinice od ostalih, namijenjene uporabi unutar ratnih igara, no s vremenom su Gygax i suradnici došli do ideje da ih uporabe kao samostalne likove unutar različitih misija odnosno questova. Prvi koncept takve igre prikazao je

Gygaxov suradnik Dave Arneson 1971. na GenCon (najvažnijoj američkoj konvenciji igara, stripova i sl.). Te su se izmjene utjelovile u posebnoj igri, u početku nazvanoj The Fantasy Game. Gygax i suradnici su neko vrijeme bezuspješno pokušavali prodati svoju ideju, dok im na kraju nije dozlogrdilo te su odlučili osnovati vlastitu tvrtku. Tako je 1973. nastao TSR (Tactical Studies Rules). Godinu poslije u prodaju je krenuo Dungeons&Dragons, tada oblikom vrlo različit od današnjih predodžbi te igre. Mnogo jednostavnijih pravila i drukčijeg sustava klasa (Fighting Man, Magic-User i Cleric) i rasa (human, elf, dwarf, hobbit), a osnovne su značajke bile: stvaranje likova prema klasi, rasi i sposobnostima, razlike između rasa i klasa, podjela likova prema alignmentu na zakonite, neutralne i kaotične, te sustav igranja pomoću jednog Dungeon Mastera i nekoćine igrača. U idućih nekoliko godina TSR je izdao prve kampanje i ekspanzije za D&D koji je postajao sve popularniji. Bile su to: Greyhawk, Blackmoor, Eldritch Wizardry i Gods, Demigods and Heroes; davale su mnogo dodatnih informacija o svjetovima u kojima se D&D odvija, pobliže opisale pravila te uvele nove

Live roleplaying

Jedan od novijih i neobičnijih koncepta u roleplaying zajednici je tzv. Live Role-Play. Mnogi su igrači odlučili: dosta nam je papira, kocaka i pretvaranja! Odlučili su roleplayati na višoj razini - uživo. Igrači se skupljaju na otvorenom, oblače odgovarajuće kostime i opremaju se plastičnim oružjima te pomoću određenih pravila, ali i uz znatno veći doživljaj (ako su doista u stanju uživjeti se u takvo što) igraju RPG uživo, najčešće D&D. Takvi događaji u inozemstvu znaju okupljati tisuće ljudi i trajati po više tjedana, a održavaju se i u nas, samo u znatno manjem obujmu i sa slabijom organizacijom.

klase likova (Thief, Monk, Assassin, Druid). Vremenom je izdavanje ekspanzija i dodatnih kampanja postalo vrlo unosan posao. Stalno rastuća igrača zajednica je bila gladna dodatnih materijala koji bi im igru olakšali i povećali doživljaj igranja.

Uskoro je situacija s Dungeons&Dragons sustavom postala više nego konfuzna s obzirom na mnogobrojne ekspanzije. Više se nije znalo kojeg se standarda treba

Mreže
Računala
Komponente
Software

Kredit na 6 - 24 obroka

EDVEDNICA

PODUZEĆE ZA PROIZVODNJU TRGOVINU I POSLOVNE USLUGE d.o.o.
10 000 Zagreb, Hanibala Lucića 27
tel./fax: ++385 (0)1 2435-881; 2435-882

EURO CARD
MasterCard
AMERICAN EXPRESS

dizajn: **Motorad**
e-mail: medvednica@zg.tel.hr

www.medvednica-zg.hr

MT UREDSKA OPREMA
ZAGREB, Vebera Tkaličevića 22,
Tel. 257-356, 253-558, Fax 257-356
PREDSTAVNIŠTVO ZADAR,
Lipavska 17, Tel. 023/261-084
E-mail: mt-uredska-oprema@zg.tel.hr
http://www.ador.hr/mt

HP HEWLETT PACKARD
• PISAČI • TONERI •
• INK JET PUNJENJA • PRIBOR •

COMPAQ
• RAČUNALA •
• MULTIMEDIJA •

FUJITSU
• PISAČI •

NOKIA
• MONITORI •

Canon
• PISAČI • TELEFAX •
• KOPIRNI STROJEVI •

Panasonic
• TELEFONI • GSM • TELEFAXI •
• DIGITALNE I ANALOGNE KUĆNE CENTRALE •

KOMPLETNA PONUDA UREDSKOG PRIBORA, POTROŠNOG MATERIJALA
BESPLATNA DOSTAVA • OSIGURAN SERVIS

White Wolf Studios

Jedan od najutjecajnijih proizvođača roleplaying igara danas, White Wolf, je najpoznatiji kao proizvođač igara Vampire: The Masquerade i Werewolf: The Apocalypse, prema kojima se upravo proizvode i računalne igre. Vampire i Werewolf prikazuju mračan, tzv. Gothic Punk svijet koji funkcionira donekle slično našem svijetu, ali je znatno mračniji, zlokobniji i atmosferičniji. Kroz taj se svijet šecu vampiri, vukodlaci i druga neobična, nadnaravna bića, preživjela kroz dubine povijesti. Obični ljudi žive svojim životima vrlo sličnim našima ne sluteći kakva ih neobična bića i događanja okružuju. Vampire i Werewolf su relativno novi sustavi, nastali u devedesetima, ali su unatoč tome stekli popriličnu popularnost. Osnovna razlika u odnosu na druge sustave je izrazita usmjerenost na roleplaying, a ne toliko na pravila i igranje igre. Drugim riječima, u tim je igrama mnogo više nego u drugima naglašeno pričanje priče, stvaranje atmosfere i uživanje u likove rastrgane između onog ljudskog i nadnaravnog u njima (taj konflikt naročito vidimo u Vampireu). Osim Vampirea i Werewolfa, postoje Mage, Fairie, Wraith i drugi sustavi, opisani u rulebookovima kao i brojnim ekspanzijama.



držati pri igranju, svatko je zapravo igrao na svoj način. Upravo stoga, TSR (predvođen Gygaxom, koji je u međuvremenu raskinuo s dugogodišnjim suradnikom Daveom Arnesonom) je 1977. sa svojim Monster Manualom započeo stvaranje Advanced Dungeons & Dragonsa, sustava koji je sazeo sve promjene, novosti i želje igrača u oblik kakav danas najčešće zamišljamo pri pomisli na D&D. Do početka osamdesetih AD&D se potpuno iskristalizirao i nametnuo kao novi standard. Osamdesete su bile zlatno doba AD&D-a: lavina novih izdanja, kampanja, scenarija i dodataka nikako nije prestajala. Osim TSR-ovog otprije poznatog Greyhawk svijeta, u to su se doba pojavile i knjige u kojima su opisani danas najpoznatiji AD&D svjetovi: Dragonlance (1984.), Forgotten Realms (1987.) i drugi. Unatoč uspjehu, TSR je zapao u financijske nevolje, no izvukao se 1989. izdavanjem AD&D Second Editiona, novog i unaprijeđenog izdanja.

Međutim, ništa nije vječno, pa ni uspjeh TSR-a. Izdavanjem Magic: The Gathering kartaške igre od strane Wizards of the Coasta 1993., tržište se potpuno promijenilo. Roleplaying igre, pa tako i AD&D, naglo su izgubile na popularnosti, dok je Magic: The Gathering doživio golem uspjeh. Magic zapravo ne možemo nazvati roleplaying igrom jer u njoj nema nikakvog igranja uloga niti pričanja priče, no ona se odvija u fantasy set-

tingu. Igrači skupljaju karte koje predstavljaju različita fantazijska bića, artefakte, čarolije, prostore itd. (kroz različite pakete, sveukupno postoji oko 3000 različitih karata) i pomoću njih slažu špilove kojima se suprotstavljaju protivniku. Pokušavajući zaustaviti ekspanziju Magica, TSR je izdao vlastitu kartašku igru, no to je završilo potpunim krahom. Ni novo izdanje AD&D 2nd Editiona 1995. nije pomoglo tvrtki da stane na noge, tako da je TSR bankrotirao. No, ipak se našao spasitelj: 1997. kupio ga je upravo Wizards of the Coast, koji je djelomice i bio kriv za njegovu propast. Izdavanje novih materijala se nastavilo pa tako za ovu godinu najavljuju: treće izdanje D&D-a, potpuno novi sustav koji se neće zvati AD&D nego samo Dungeons&Dragons, u kolovozu izlazi Player's Handbook, u rujnu Dungeon Master Guide, a u listopadu Monster Manual.

Dakako, D&D nije jedini roleplaying sustav. Tijekom vremena, pojavili su se mnoge različite čistiokrvne RPG igre, a o kartaškim igrama i ratnim igrama s fantasy/SF settingom poput Warhammera da i ne govorimo. O mnogima od njih možete pročitati u okvirima koji prate ovaj tekst. Popularnost RPG igara nikako nije mogla izbjeći ni računalu. Treba razlikovati prave RPG igre od ostalih igara s fantasy settingom koje se služe D&D-ovskim i sličnim motivima (u posljednje doba takve ne-RPG igre su primjerice Drakan, King's Quest 8, Crusaders of Might & Magic, nadolazeći Rune... ima ih uistinu mnogo). Roleplaying



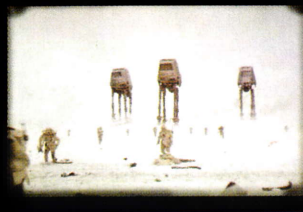
Magic: The Gathering sustav, osim jednostavnosti uporabe, odlikuje i detaljno opisan fantasy setting

je u samim računalnim počecima bio svojevrsni uzor računalnim igrama općenito, naročito u doba tekstualnih igara kad su današnji žanrovi poput akcijskih, sportskih i strateških bili doslovce neostvarivi pa su se igre uglavnom dijelile na avanturistične, RPG i logičke. Još od samog početka osamdesetih počele su izlaziti neke od danas najpoznatijih RPG igara, počeci dugotrajnih serijala. Osim Dungeon Mastera 1 i 2, uglavnom tekstualne igre s rudimentarnom grafikom u obliku nacrti različitih dungeona, tada su se pojavila dva vrlo utjecajna serijala: Ultima i Might&Magic. Ultima je doživjela devet nastava, a samo je posljednji bio loše primljen. Igra smještena u fantazijski srednjovjekovni svijet Britannie kojim vlada dobri kralj Lord British, a igrač se mora boriti protiv sila zla. Might&Magic serijal je također u osamdesetima doživio svoje početke pa iako su mu se priča i setting razlikovali od nastavka do nastavka, sve do danas je uspio zadržati široku bazu igrača. Krajem osamdesetih SSI je otkupio AD&D licencu od TSR-a i dugo je bio jedina tvrtka koja je proizvodila igre prema AD&D sustavu. Prva je njihova AD&D igra bio slavni Pool of Radiance, 1988. Bila je to prva igra u tzv. Gold Box serijalu, utemeljena na Forgotten Realms svijetu i Ruins of Adventure kampanji. Pool of Radiance popratila su tri nastavka unutar Gold Box serijala. Poslije je SSI izdao i druge Gold Boxove - najpoznatiji je svakako onaj temeljen na

Dragonlance svijetu, od 1990. do 1992. (od Champions of Krynn do Dark Queen of Krynn). Uskoro potom uslijedio je i poznati Eye of the Beholder serijal koji se sastojao od tri vrlo slične igre. Smješten u Forgotten Realms svijetu, EoB je poznat po tome što je bio prva RPG igra s pogledom iz prve perspektive. Kraj osamdesetih i početak devedesetih bio je svakako zlatno doba roleplayinga na računalu, no negdje oko 1994. stvari su se počele mijenjati. SSI je izdavao sve lošije igre i žanr je polako odumirao. S izdavanjem stravično lošeg Deathkeepa 1995., SSI je prestao stvarati AD&D igre. Licenca je prešla u ruke Interplayu. Žanr je još neko vrijeme bio u "limbu", da bi se stvari zahvaljujući Interplayu polako počele mijenjati 1998. Izašao je Fallout, odlično primljena RPG igra koja je vratila interes za žanr. Uskoro je stigao i odličan nastavak. Međutim, Fallout nije bio utemeljen na AD&D sustavu. To je nadoknađeno izlaskom Baldur's Gatea krajem 1998. Ta je igra otvorila vrata nizu drugih AD&D igara koje su ili izašle ili se očekuju u bližoj budućnosti. Interplay i dalje drži AD&D licencu, a u međuvremenu ju je ponovno otkupio i Mindscape, vlasnik SSI-a, te najavio nastavak Pool of Radiancea. Više o tome, i općenito o budućnosti RPG igara, pročitajte uskoro iz pera Damira Đurovića.

Star Wars roleplaying

Star Wars je zasigurno jedan od najpopularnijih svjetova među ljubiteljima SF-a pa ne čudi činjenica da postoje i Star Wars RPG sustavi. Krajem prošle godine ekskluzivno pravo za proizvodnju takvih sustava dobio je Wizards of the Coast. Riječ je svakako o vrlo isplativoj investiciji za popularne Wizardse, a nadajmo se da će uspjeti stvoriti i kvalitetne proizvode! U planu su roleplaying igre, kartaške igre i tabletop igre s minijaturama, a prvi proizvodi iz linije očekuju se ove jeseni.



Vodič kroz nove RPG igre

Nakon uistinu iscrpnog Mislavovog povijesnog pregleda nastanka RPG žanra, predstavljamo vam RPG igre koje će se igrati idućih godinu dana, a možda i dulje. Za mnoge od njih već ste čuli, no mnoge su prvi put predstavljene na E3-u. Da ne duljim, krećemo abecednim redom...

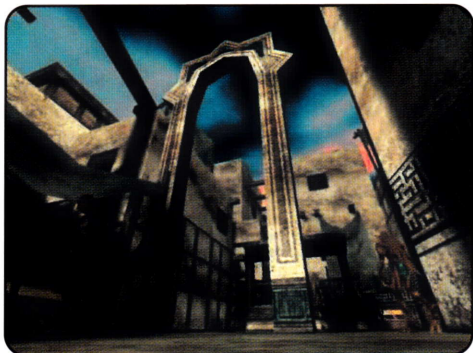
PREDSTAVLJAMO VAM Saznajte sve o najboljim novim RPG igrama:

- Anachornox
- Anarchy Online
- Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura
- Arcatera, The Dark Brotherhood
- Baldur's Gate 2
- BigWorld
- Death Dealer
- Deus Ex
- Diablo 2
- Dragonriders: Chronicles of Pern
- Dungeon Siege
- Gothic
- Icewind Dale
- Legends Of Might & Magic
- Neverwinter Nights
- Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor
- Ultima Online Worlds: Origin

ANACHORNOX

RPG igre provele su dugo vremena, čak predugo, u tamnicama. Anachornox je dio nove struje koja ih nastoji izvući na *svjetlost dana*. Tema ovog RPG-a rađenog u SF scenografiji je vrlo tamna. Ima nevjerovatno snažnu priču – onu koja vas zalijepi satima i danima za monitor sve dok je ne prođete, a onda krećete opet ispočetka. Autori se hvalje i iznimno velikim stupnjem interaktivnosti i odgovornosti za sve što činite sa svojim likom. U ovoj igri morat ćete dobro razmisliti prije nego što odlučite nekoga ubiti jer ćete inače ostati zalijepljeni mjesecima za monitor, a ne tjednima, i nećete imati vremena odigrati ostale lijepe RPG-ice koji će vas strpljivo čekati. U Anachornoxu ste sam svoj majstor po pitanju oružja –

– moguće je različitim kombiniranjem parametara i dijelova stvoriti otprilike 250 milijuna različitih smrtonosnih naprava. Da vam ne bi bilo dosadno, na beskrajnim *questovima* očekuje vas točno odmjereni doza akcije. Borbe će biti izve-



dene u kombinaciji real-time i potez-po-potez načina. Ova RPG akcijska avantura vodi detektiva Sylvestera "Sly" Bootsia i plaćenika (plaćenicu?) Stiletto Anyway kroz najrazličitije dijelove galaksije. Udruživši se da bi obavili trivijalan zadatak, počinju otkrivati priču koja ih na kraju dovodi u poziciju da moraju spašavati svemir... Morat ćete zajedno s njima istražiti 6 intrigantnih planeta, od svjetova vođenih kriminalom do gotovo apsurdnih postdemokratskih svjetova. Tehnički, igra se oslanja na opako nabrijani Quake 2 grafički podsustav. Prema najavama, bit će podržane razlučivosti od 640x480 do 1280x960, a spominje se i 3D zvuk. Kao što je i vidljivo sa slika, grafika je 3D i itekako impresivna. Projekt je prije same realizacije bio razrađen na 480 stranica, što vam samo govori koliko su autori ozbiljno priuili svojoj zadaći. Igra je sadržajno praktički gotova te bi se, nakon nekoliko mjeseci testiranja, mogla pojaviti u jesen na tržištu. Kad se to dogodi, ne sumnjamo ni najmanje u uspjeh, a onda, zna se – uslijedit će proširenja za Anachornox, a nakon toga i nastavci...

ANARCHY ONLINE

Budućnost (sretnicima s financijskim i infrastrukturnim mogućnostima i sadašnjost) RPG igara leži u golemim online RPG svjetovima gdje se interakcija ne vrši s umjetnom ineligencijom nego sa stvarnom. Jedna od takvih nadolazećih igara je i Anarchy Online. Igra vas stavlja 28 000 godina u budućnost – stoga ne očekujte mnogo magije i različitih

čarolija. Modernizirali ste se i sada možete manipulirati vremenom pomoću nanotehnologije koja daje sličan rezultat kao i magija. Tvorci igre posebno su ponosni na način na koji igrači stvaraju *questove*. Npr. netko vas je prevario izigravši vaš dogovor i želite mu se osvetiti. Jednostavno ćete ucijeniti njegovu glavu na određeni iznos i čekati da ga neko kokne. Beta-testiranje započinje dok ovo čitate, a možete se prijaviti ovdje:

<http://anarchy-online.com/game/beta/index.html>

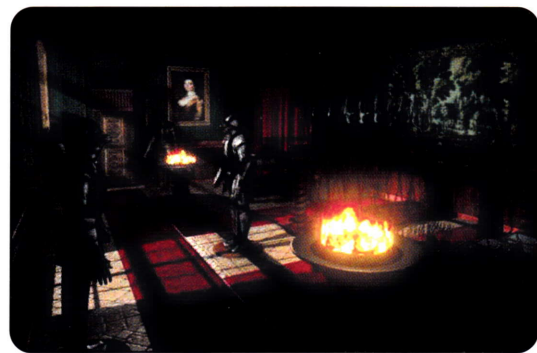


ARCANUM: OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

Tvorci Fallouta žele nas uvesti u novi i zanimljiv opskurni svijet. Spoj je to fantasy elemenata i onih temeljenih na znanosti, gdje ljudi žive zajedno sa orkovima i elfovima. Mehaničko je doba donijelo sa sobom tvornice, mehaničko oružje, što stvara zanimljivo okruženje za sraz magije i čiste snage vatrenog oružja... Arcanum je neupitno igra koja tvrdolinijskim RPG statističarima donosi mnogo mesa i zabave, a za one koji se ne žele zamarati previše postoje prije napravljeni predlošci. Arcanum se pojavljuje na tržištu u rujnu prođe li sve kako treba u završnim fazama razvoja, što se, naravno, nikad nije dogodilo. Naša prognoza – Božić.

ARCATERA, THE DARK BROTHERHOOD

Njemačka tvrtka Westka Entertainment razvija jednu od najnelin-earnijih RPG avantura dosad. Grafički je riješena tako da se 3D likovi kreću po 2D pre-renderiranim pozadinama, i



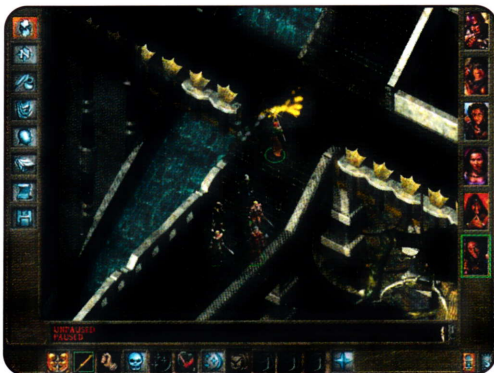
to iznimno detaljnima i sa više od milijun poligona svaka. FMV scene bit će jedan od osnovnih alata produbljivanja priče – a bit će ih otprilike 50. 3D akceleracija nije podržana, no kako tvrde, nije niti potrebna. 200 lokacija, 80 NPC-a, mnogo avanture i mnogo RPG-a. Recept zvuči primamljivo, no vidjet ćemo kakvog će okusa igra biti ove jeseni, kad bi trebala biti skuhan i poslužena.

BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

Kako nam i brojka na kraju imena ove igre govori, riječ je o izravnom nastavku iznimno uspješnog Baldur's Gatea. Igra je izgrađena oko Dungeons&Dragons pravila druge generacije iako će vjerojatno biti dodana i neka pravila treće generacije. Shadows Of Amn koriste će poboljšanu

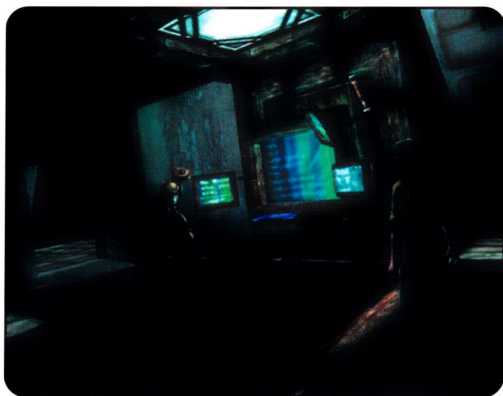
inačicu Infinity Enginea iz originalne igre. Novi engine radi u 800x600, no rezolucije će biti moguće mijenjati koliko god vam to grafička kartica dopusti (čak do 2048x1568 ako imate grafičku s 32 MB memorije).

Dodatne bodove za vizualnu kvalitetu igra će zaraditi zahvaljujući uporabi OpenGL funkcija za prozirnost, osvjetljenje i slično, što na sebe preuzimaju 3D akceleratori. Iako grafika nije radena iznova, uvelike je osvežena. Poboljšana je interakcija s okolinom. Poboljšano je upravljanje likovima (detaljnije i brojnije animacije, osveženi avatari, skriptiranje...). Dodatne zanimljivosti uključuju iskustvo, koje vam počinje na 89 000, a ako ste odigrali i proširenje za Baldur's Gate - Tales Of The Sword Coast, možete za nagradu prebaciti svoje likove sa 161 000 iskustvenih bodova. Zgodan način da vas se natjera da kupite *expansion pack*... Novi Baldur's Gate najlakše je opisati kao maksimalno dotjerani i prošireni stari. Upravo ono što se i očekivalo, upravo ono što će požnjet golem uspjeh. Na tržištu se igra očekuje u jesen.



BIG WORLD

Big World jedno je od većih iznenađenja na E3-u. Kao što smo to i najavili, online RPG-igranje bit će velika stvar. Kojom to brzinom napreduje, najbolje svjedoči razvoj softverske tehnologije potrebne za podršku golemih online svjetova s 10 000 stanovnika pa sve do gigantskih 500 000, što je brojka za koju u Big Worldu tvrde da će je njihov softver podnijeti bez problema. Zemlja po kojoj ćete vi kao jedan od tih pola milijuna igrača lutati zvat će se Neo-Eden. Riječ je o misterioznoj planeti prepunoj relikvija i misterioznih artefakata. Na raspolaganju su vam četiri rase između kojih možete birati.



Humanoidi, cyborgi, telioni ili bezieli. Predviđen je visok stupanj podešavanja lika prema vlastitim željama, sve do 3D modeliranja i skeniranja. Vaš lik razvijat će u 45 različitih kategorija. Bit će tu i nekakve misije (više stotina za početak), 40 NPC organizacija itd. Velikim svijetom nećete morati hodati - na raspolaganju će vam biti različita vozila i svakojaka druga pomagala. Online RPG-igranje je budućnost koliko god mi gundali o tome...

DEATH DEALER

Death Dealer još je radni naziv akcijskog RPG-a francuskog proizvođača *Oeil pour Oeil*. Smješten je u fantasy okružje prepuno konanoličkih barbara, a jedan od njih ste i vi - Gamesh. Usto, i jedini ste preživjeli napad divova na vaše selo. Prolazeći kroz 13 planiranih scenarija



igre, pomoći će vam preostala tri lika. Kao što je i vidljivo iz slika, riječ je o 2D RPG-u koji se događa na prekrasnim predrenderiranim pozadinama, ali uz 3D likove! Također, ekstenzivno se koriste prednosti 3D grafičkih kartica za kompleksno osvjetljenje, eksplozije itd. Sprema se tu i nekakav multiplayer, scenario editor i tri miniigre koje nude hrvanje rukama, streljaštvo i nekakvu igru na ploči. Igru možemo očekivati na tržištu otprilike za godinu dana.

DEUS EX

Deus Ex kreće utabanim stazama horor-igara poput Alone In The Darka, a započinje ondje negdje gdje je System Shock završio. Deus Ex izgrađen je na tom prepoznatljivom predlošku. Autentični su gradovi vjerno prenijeti. New York, Paris, Hong Kong... Deus Ex prvi je u trilogiji RPG-ova iz prvog lica. U glavi tvorca Warena Spectora ovaj se projekt oblikovao gotovo osam godina.

Deus Ex priča je o prevari i izdaji u neodređenoj bližoj budućnosti. Svijet je na rubu ekonomskog kolapsa, terorizam je izvan kontrole, a ljudi utječu nalaze u drogi, trujući se... Postoji i dugo stvarana zavjera čija je svrha silom nametnuti novi svjetski poredak. Vi ste član antiterorističke jedinice poboljšane nanotehnologijom koji postaje svjestan te zavjere i odlučuje je osujetiti. Sam Spector naziva igru *roleplaying shooterom*. Kako biste uspjeli, morate putovati okolo u potrazi za znanjem i poboljšanjem svoga lika, stvarati saveznike i partnere (moći ćete birati između više od 100 NPC-a). U svijetu Deusa Exa sve će biti živo. Gradske će ulice biti prepune ljudi, moći ćete doći do telefonske govornice i nazvati nekoga, a potom je uništiti ako baš želite. Sposobnosti vašeg lika dijele se na one osnovne (snaga, izdržljivost itd.) i specijalne, koje omogućava nanotehnologija - iznimna snaga, vid u mraku, kroz zidove itd. Kao što je i vidljivo iz slika, 3D engine je vrhunski. Igra nije bez razloga proglašena jednom od najboljih RPG-ova na ovom E3-u.

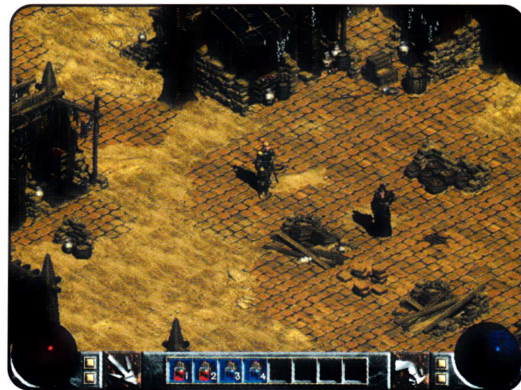


DIABLO 2

O Diablovom nastavku, siguran sam, znate apsolutno sve. Pa i to da još uvijek nije izašao. Zato o njemu samo kratko. Vraćate se opet u ukleti fantasy svijet. Na raspolaganju vam je 5 tipova likova kojima ćete istaživati svijet

Diabla, putovati kroz nj, boriti se protiv zlikovaca, otkrivati blaga pa i pokoju misteriju. Sam svijet će biti otprilike 4-5 puta veći nego u prvom Diablu (4 grada + okolna divljina). Blizzard je posebno

ponosan na Battle.net igranje preko Interneta koje je trenutačno u finalnim fazama beta-testiranja. Gold inačica za Windowse je poslana na umnažanje dok ovo pišem, a nedugo nakon toga isto bi se trebalo dogoditi i s onom za Apple računala.



DRAGONRIDERS: CHRONICLES OF PERN

Ovaj avanturistični RPG temelji se na popularnom serijalu znanstveno-fantastičnih i fantasy romana Anne McCaffrey, koja je dala svoj blagoslov projektu. U ulozi ste mladog Dragonridera D'kor-a, zelenog zmajolca povezanog sa svojim vjernim zmajem Smanthom. Odjednom se zemljom počinje širiti smrtonosna zarazna bolest, što je ujedno i početak zapleta u koji se morate uplesti i spasiti cijeli svijet Pern. Cijela

ječ je
dina-
se tu
na

us Ex
vi
logiji
objekat

šane

ka,
PC-
ne
tom

o je i
na

a još
ti

al-

-

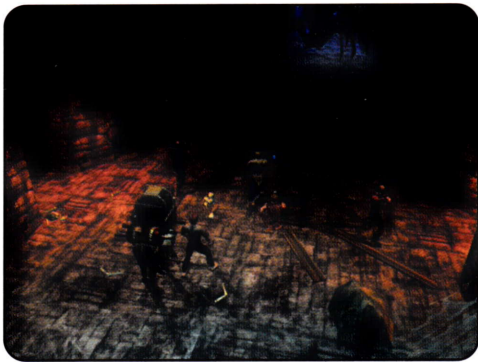
hom

la

Igra je postavljena u 3D svijet, a posebna je pozornost posvećena detaljima – npr. zmajevi su napravljeni detaljno, otprilike u 1500 poligona. Naglasak igre je na avanturi, no još su uvijek važne i vaše sposobnosti koje se razvijaju kroz igru, iskustvo, novac... Ovaj UBI-softov naslov čini nam se lakojestivim, laganim i nadasve zabavnim, ali i tehnički impresivnim RPG-om.

DUNGEON SIEGE

Dungeon Siege tim predvodi dobro vam poznati Chris Taylor (Što, ne znate tko je on? On stoji iza Total Annihilationa i svih revolucionarnih novina koje je isti donio u RTS svijet!). Riječ je o još jednoj fuziji dvaju žanrova, RPG-a i RTS-a. Kad malo razmislite, to je i logičan korak naprijed. Sjetite se, primjerice, Baldur's Gatea, gdje ste likovima upravljali na način sličan onome u RTS igrama. Ovdje vam je samo dan veći izbor komandi i mogućnosti... Većina novih RPG-ova koristi 3D grafiku, ali prema našim impresijama, nijedan tako dobro kao Dungeon Siege. 3D krajolik i likovi su besprijeckorni. Specijalan programerski trik koji je ugrađen u igru je konstantno učitavanje svijeta, što znači da igra nikad neće zastati radi učitavanja tijekom vašeg napredovanja (tzv. Continuous World tehnologija). 3D engine nije prerada nekog prije postojećeg, licenciranog, nego je riječ o potpuno novom komadu koda ondje stvorenom da koristi najnovije vidove 3D akceleracije – uključujući transformiranje i osvjetljenje, što je svakako odlična vijest za vlasnike GeForce kartica.



EVIL ISLANDS

Evil Islands je RPG strategija iz kuhinje Nival Interactivea, Rusa koji su stvorili Rage Of Mages i posali iznimno popularni na domaćem tržištu (i nigdje drugdje, rekli bi zlobnici). Nakakva magijska kataklizma zahvati tri otoka, a vi se budite s amnezijom na jednom od njih, totalno bez sjećanja, iskustva... Pravo mjesto za početak napredovanja po nivoima. Svoj ćete lik voditi kroz pedesetak ili više linearno-nelinearnih misija. Pojaviti će se tu i neka družina, a sve to u 3D okružju. Grafički sustav bez problema može izrendenderirati oko 30000 poligona po ekranu, i to će se itekako koristiti. Fantasy temeljena strategijsko-borbena igra s RPG elementima vidljivim u razvoju likova i njihovih sposobnosti. Igra u Europi izlazi u rujnu, a američko izdanje zasad nije ni najavljeno...

GOTHIC

Gothic je još jedna 3D RPG igra u stvarnom vremenu smještena u fantasy svijet. Sve se događa u rudarskom području koje je pretvoreno u zatvor.

Specijalna magija stvorila je neprobojnu kuglu promjera 1000 m iz koje nema izlaza. Živa bića mogu ući, no samo neživa mogu van. Vaš prioritet u rudniku je naučiti kako



preživjeti. Morate pomalo napredovati u tom mikrodržtvu da biste na kraju možda i pobjegli... U igri možete birati jednu od četiriju specijalizacija: čistokrvni ratnik, lopov, čarobnjak i psionik – koji je u stanju svojim telepatskim sposobnostima nametnuti svoju volju drugima. Svijetu Gothica udahnut će dušu više od 250 NPC-a koji će imati svoje dnevne rutine. Pristup je svakako inovativan. Nadamo se da će stvar uspjeti...

ICEWIND DALE

Od Blask Islea, tvorca Baldur's Gatea, dolazi nam Icewind Dale. To je staromodan «ravno u glavu» hack&slash po tamnici, smješten u Dungeons & Dragons' Forgotten Realms svemir. Ne može se pobiti činjenica koja je već na prvi pogled itekako vidljiva – da je velikog utjecaja na razvoj ove igre imao Diablo. U Icewind Dalu nema glavnog junaka. Baš kao u starim dobrim danima, na početku igre stvarate si svoju grupicu od 6 kršnih likova, a sama igra započinje u krčmi gdje se okupljaju avanturisti u potrazi za avanturom i tabačinom. Naglasak igre nije niti na zapletu, niti na dijalogu nego na čistoj, zabavnoj borbi. Bit će tu mnogo različitih hladnih oružja, oko 40 novih čarolija (spellova), a vršni experience stavljen je otprilike na 1,8 milijuna, što će vam dostajati 14 ili 16 nivoa, ovisno o klasi s kojom hack&slashate. Izravna posljedica toga mogućnost je bacanja daleko naprednijih čarolija, snažnija oružja, sve u svemu – više maštovitijih načina za anihilaciju protivnika. O kvaliteti ove igre najbolje govori prva rečenica. Ako je nešto RPG i ako je od Black Islea, ne može ne biti dobro.



LEGENDS OF MIGHT & MAGIC

Među igračima koji su se bavili CRPG-ovima duže vrijeme Might&Magic je itekako poznato ime, često navođeno kao jedna od najuspješnijih serija u povijesti žanra. U LOM&M- u Zephram Dagrath, moći opijeni luđak,



nauči tajnu magičnih portala koji spajaju svjetove Might&Magic svjetova. Stvorivši vremenski stroj, Zephram se vraća u trenutak u vremenu kad mu je lako postaviti se za vladara zemlje (kojoj je dosad bio savjetnik). No,

takva bi akcija uništila cijeli svijet, kako rekoše mudri vračevi, te vi na čelu šesteročlane grupe morate to spriječiti. Na raspolaganju vam je šest vrsta likova, svaka već s poznatim prednostima i manama (bradat patuljci dobro pjevaju, ljudi su srednja žalost, orkovi glasno ispuštaju vjetrove...). Napredujući kroz igru, štanca vam se iskustvo i kad dođete do određenog momenta, narastete za još jedan nivo. Ono što nas je itekako razveselilo bio je motor koji smo našli ispod igre. Riječ



je o premijernom prikazivanju vrhunskog 3D enginea – LithTech 2.0. Dobra grafika je konačno došla u Might & Magic svijet. Uglavnom, ultimativni cilj razvojnog tima ove igre bio je stvoriti igru iz prvog lica koja bi dubinu i bogatstvo M&M svijeta učinila dostupnom široj lepezi igrača, uključujući HC Might&Magic zaljubljenike, CRPG entuzijaste i ljubitelje akcijskih igara. Ovo mi dobro smrdi na zaradu...

NEVERWINTER NIGHTS

D&D trenutačno prolazi svoju prvu reviziju pravila u posljednjih 10 godina, tako da je i logično da se te promjene reflektiraju na svijet računalnih igara te tematike. Neverwinter Nights koristi pravila tzv. trećeg izdanja. Očekuje se potpuni «pen and paper» osjećaj, a igrači će po prvi put stvarno moći zauzeti ulogu *dungeon mastera*. Naravno, bit će tu i detaljna kampanja koju će trebati završiti u klasičnom



antidungeon master modu igre. Svojevrsan pokazatelj potencijalnim *dungeon masterima* što se da napraviti! Igra koristi uvelike dorađeni MDK 2 grafički sustav, što joj jamči vizualnu atraktivnost. Iako će igra izgledati i raditi vrlo glatko, Bioware (Baldur's Gate...) je poseban naglasak stavio na igrivost. Bit će tu ugrađen i opširan multiplayer, a igru nećemo igrati tako skoro – tek negdje u drugom kvartalu iduće godine...

POOL OF RADIANCE: RUINS

OF MYTH DRANNOR

Ruins of Myth Drannor razvija se u Stormfront Studios prostorima, a u ekipu koja ga razvija uključeni su i ljudi koji su razvijali originalni Pool Of Radiance. Ovaj projekt izravan je nastavak te igre. Čini se da će Ruins of Myth Drannor biti prvi CRPS temeljen na trećem izdanju D&D pravila koja će, usput rečeno, biti



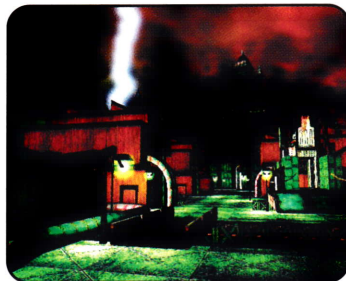
objavljena u kolovozu. Igra se očekuje na tržištu tijekom zime. Ispod New Phlana neko zlo uzrokuje reaktivaciju originalnog bazena i sve što ta čudna sila

dodakne pretvara se u *nemrtva stvorenja (the undead)*. Vaša grupica heroja mora istražiti uzrok problema na jednom od najopasnijih dijelova Forgotten Realmsa, na ruševinama mit-skog elfskog grada Myth Drannora. Veliki dio truda kod razvoja igre išao je u pojednostavljivanje sučelja kako iznimno kompleksna D&D pravila ne bi uništila dinamiku igranja. Stormfront and Mattel/SSI u projekt su ušli s velikim planovima. U idućim ćete mjesecima i vi zajedno s nama moći provjeriti koliko su u svojim nastojanjima uspjeli.

ULTIMA ONLINE WORLDS: ORIGIN

Ultima Online definitivno je najpopularnija online RPG igra, s brojem «pretplatnika» većim od 100 000. Origin (prije znan pod naslovom Ultima Online 2) je potpuno nova igra Ultima serijala, ovaj put cijela u 3 dimenzije. Mjesto događanja je Britannia, no

ne onakva kakvu ju ultimaši poznaju. Velika kataklizma ovdje je dovela u dodir tri različita vremena – tri različita svijeta. U igri su tri kontinenta povezana specijalnim portalima. Kod koji se brine o razmjeni podataka preko mreže posebno je optimiziran i, ako je vjerovati svjedoci-ma nedavnih demonstriranja igre, sve bi trebalo raditi bez problema već i sa stabilnom 28,800 vezom. Donoseći zanimljivu varijaciju na poznati okoliš, brojne nove detalje koje ju čine pristupačnijom i lakše igrivom te daleko bolju grafiku, Ultima Worlds Online: Origin najavljuje uistinu svjetlu budućnost konstantnim online svjetovima. Origin će biti gotov i raspoloživ za istraživanje negdje za godinu dana...



VELIKI IZBOR CD-R, CD-RW I DVD
MEĐIJA PRIZNATE KVALITETE
UZ SADA JOŠ NIŽE CIJENE CD-R-a

Parrot



№ 1 cijena/kvaliteta



NUDIMO USLUGU IZRADE CD-ROM I AUDIO CD-a
PO IZUZETNIM CIJENAMA - ZATRAŽITE CJENIK
TOP adresa za kloniranje vaših podataka



OPTIMAL Sistemi d.o.o.
10000 Zagreb, Bosutska 9
tel. 6155 546, 6155 547, fax. 6110 297
www.optimal.hr
e-mail: optimal@optimal.hr



Sva su djeca inovatori.

Zato što se ne boje uprljati ruke. Pojesti ljepilo. Upotrijebiti čekić kao kist.

Slomiti nešto samo da bi vidjeli kako to radi. I početi od nemogućeg, gdje

odrasli obično završavaju. To su samo neke od stvari koje smo imali

na umu kad smo stvarali novi hp. Želite nam se pridružiti?

www.hp.com





Po svim najavama, test-verzijama, *press releaseima* i glasinama, *Oni* bi trebala biti igra koja će unijeti velike novine u akcijski žanr. Najavljena još na prošlogodišnjem E3 sajmu, već je tada na sva usta hvaljena, a igračima je obećano da će se na policama trgovina naći do kraja godine ili početkom ove. No, to se nije dogodilo, odgođena je za kraj 2000. te ponovno predstavljena na ovogodišnjem E3-u... *Oni* je igra o kojoj se nezaustavljivo priča već duže vrijeme, a sve te priče vrte se oko uistinu divnih obećanja koja nas doslovce tjeraju da slinimo nad onim što očekujemo

[*khm* Daikatana
khm ?!?!].

N
izla
(ag
raz
od
pot
No
igu
raz
in
vati
Ee

Oni

(R)EVOLUCIJA

Ma što da vam pričam, kad bi se mene pitalo, ovo bi bila igra godine

PIŠE Kristina Jeren

Ne opet, neee! Već na ovogodišnjem E3-u, osim prijašnjih odgađanja datuma izlaska, doživjeli smo lagano (lagano je relativan pojam) razočaranje, odnosno odstupanje od nekih prije najavljivanih i potvrđenih stvari od samih autora. No, osim te (male?) distrakcije, igru *Oni* na sva usta hvale, razumljivo, proizvođači, ali i novinari i kritičari. Hoće li uistinu izazvati revoluciju krajem ove godine? Eeeee...

STEP ONE

Naravno, sad ću ja malo usporiti i početi priču ispočetka jer inače ne bih imala čime popuniti četiri stranice :). Potrudit ću se složiti hrpetinu informacija u neku logičnu cjelinu tako da dobijete jednu suvislu sliku o događanjima vezanim uz ovu igru. Sve je počelo sasvim slučajno, jednog lijepoga dana (kao i kod

svake druge bajke) kad je (danas Oni-programer) Michael Evans odveo (danas Oni-vođu projekta) Brenta Peasea u kino. Dečki su gledali *Ghost in a Shell*. Za one koji ne znaju o čemu govorim, malo opće kulture: *Ghost in a Shell* je jedan od najboljih animé filmova svih vremena. Znete one japanske animirane filmove u kojima svi likovi imaju nevjerovatno velike oči, u kojima se događaju stvari koje graniče s razumom i najbolesnijim dijelovima ljudske mašte, s trankom erotike i nasilja i fenomenalnom slikom i animacijom? Zapamtiti ste jednom za svagda? To je bio prvi animé film koji je Brent pogledao. Po izlasku iz kina, u glavi mu se motala nevjerovatna ideja, zapravo uvjerenje da može napraviti igru koja bi zadržala stilske i akcijske elemente filma, genijalan vizualni dojam, fluidnost priče i animacije, lijepe žene velikih očiju i, naravno, akciju. *And the rest, as they say, is*

history... Sva sreća da je i ostatak Bungie-tima shvatio potencijal Brentove ideje...

STEP TWO

Sad se trebalo prihvatiti posla i dečki su to ozbiljno shvatili. Nakon osmišljenog koncepta, počeli su razvijati potpuno novi engine koji bi trebao pokazati dosad neviđene stvari. Dopustit ćete mi da budem malo subjektivna, dobro, prilično subjektivna i da na sva usta nahvalim ideju da se za dizajnere nivoa uzmu arhitekti. O da, rezultat takve ideje su fenomenalni nivoi, i što se tiče vizualnog dojma, i što se tiče funkcionalnosti i realnosti, jer su sve zgrade i objekti prvo bili isprojektirani u AutoCadu (profesionalnom alatu kojim se služe i arhitekti) kao da je riječ o stvarnim građevinama. Baš zbog takve profesionalnosti u

Netko je rekao da nema dovoljno krvi??



ŠTO, TKO, GDJE, KAKO? ILITI PRIČA

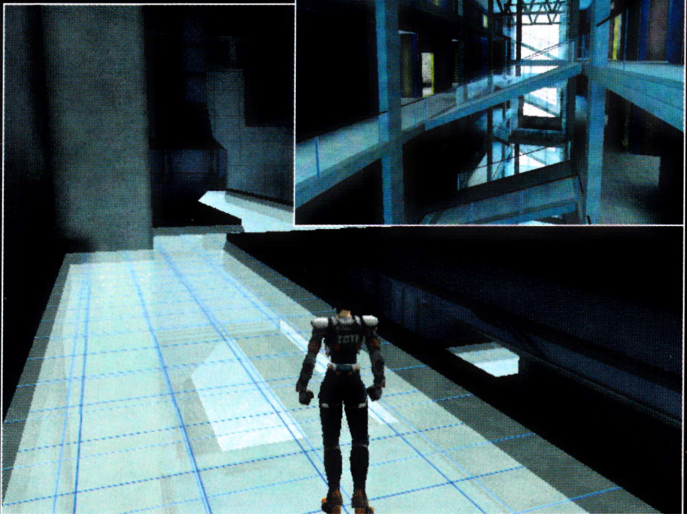
Ako još niste znali, vi igrate Konoko, lik mlade zgodne koke (velikih zelenih očiju, moram li to uopće napominati) koja se na strani elitnih jedinica bori protiv najvećeg šljama društva budućnosti. No, ne zove se igra bez veze *Oni* (što u prijevodu znači duh ili demon), upravo Konoko postaje žrtva opsjedanja demona iz prošlosti, što komplicira priču, a sve je vezano uz nesreće u obitelji, napuštanja od strane prijatelja... O priči se malo toga zna jer su i autori i sama priča obavijeni velom misterioznosti, što je možda i dobro - barem nam neće pokvariti užitak igranja.

PRVI PRIKAZ



Ovo se zove bliska borba

Stani, gledaj, i divi se...



ONI SOUNDTRACK

Dosad ste vjerojatno shvatili da ja "padam" na glazbu u igrama pa da prozborim koju i o njoj... Za *Oni* su napravljene sasvim solidne skladbe, dakako - riječ je o elektronskoj glazbi i moram reći da sam se ugodno iznenadila. Naime, umjesto uobičajenog tup-tup-kvazitehna u akcijskim igrama, *Oni* nam nudi slušljivu glazbu i, što je najvažnije, ona nas totalno nabrije na ludu akciju. Povremeno se osjećaju i neki *drum and bass* ritmovi (poslušajte na traileru s Hack CD-a), ali moram priznati da je na traileru za PS2 verziju jedna ubojita *drum and bass* skladba, meni osobno mnogo bolja nego ona na PC verziji... Prokopate li malo po Netu, moći ćete neke i downloadati.

izradi nivoa, korisnici neće biti u mogućnosti sami stvarati svoje nivo, ali s onim što je

dosad napravljeno trebali bi svi biti i više nego zadovoljni, a mogućnost naknadnog dodavanja nivoa od strane proizvođača nije odbačena. Drugi važniji alat koji se koristi je 3D Studio Max za izradu animacija. Najvažniji je dio posla bio napraviti engine koji bi maksimalno iskoristio sve prednosti tih alata i u tome su, barem kako sami ljudi iz Bungie-tima kažu, uspjeli. Razumljivo, *Oni* zahtijeva 3D akceleracijski hardver, a rezultati koji bi trebali biti vidljivi, ili već jesu iz različitih test-verzija i trailerova, su više nego impresivni: kolosalna arhitektura i golemi prostori, prekrasni svjetlosni efekti, višeslojna prozirnost (primjerice, iz prostorije u jednoj zgradi ćete i kroz dva zatvorena prozora vidjeti što se događa u prostoriji susjedne zgrade). Engine je tako razrađen da pogled na objekte različite udaljenosti u odnosu na vaš lik ne donosi promjene u *framerateu*, dakle - količina sličica po sekundi neće naglo pasti na *teen* broj

RJEČNIK: INTERPOLACIJA

Interpolacija je stvaranje frameova (sličica) između predrenderiranih animacija, i to u realnom vremenu, što animaciju čini mekšom i fluidnijom te omogućuje glatku kombinaciju više animacija. Drugim riječima, želite li izvesti udarac dok trčite, između pritiska tipke za udarac i njegovog stvarnog izvođenja neće postojati vremenska pauza u kojoj bi se sekvenca trčanja morala "odvrtjeti" do kraja nego će se udarac izvesti odmah, a što je još važnije, kombinacija tih pokreta izgledat će realno i glatko; ili, primjerice, ako vas netko udari dok trčite, animacija pada neće samo zamijeniti animaciju trčanja nego ćete se u finom luku skotrljati na pod. Borba tako izgleda atraktivnije i - zabavnije. Pogledajte trailer na Hack CD-u i uvjerite se da je to uistinu tako.

Ova igra se već dugo čeka i čeka... i vrijedi toga!

uputite li pogled na neki udaljeni objekt. Ne smijem zaboraviti ni *particle* efekte (*particle* = čestica, ovdje mali 3D objekt koji može emitirati obojeno svjetlo) pomoću kojih se mogu simulirati voda, dim, para, krv pa čak i različiti vremenski uvjeti. Tako ćemo moći vidjeti efekte poput iskri koje frcaju kao kod brušenja metala i u letu se polako gase da bi pale na tlo u obliku tamne metalne piljevine ili tragove raketa u zraku koji polako nestaju, ili krhotine stakla...

Oni je zamišljena kao akcijska igra, ali u nešto drukčijem značenju od onog na koje smo navikli. Naime, u igri se kombiniraju elementi ulične tučnjave, borilačkih vještina i prave *hand to hand* borbe s borbom oružjem i to u smislu da u bilo kojem trenutku sami odlučujete kako ćete se boriti. Tako usred pucnjave, ponestane li vam streljiva, borbu možete nastaviti bliskom tučnjavom, a ako vam uspije neprijatelju izbiti oružje iz ruke, moći ćete ga i sami upotrijebiti. Upravo zbog ovakve kombinacije

pucačine i tekkenovske šore, kretanje likova napravljene su takozvanom metodom interpolacije koja pokrete likova čini fluidnijima i realnijima, što opet pridonosi ukupnom doživljaju i osjećaju igre [pojam interpolacije objašnjen je u jednom od okvira].

PROTIVNICI

Postoji još jedan fenomenalan dio u ovoj igri. Sve spomenute efekte, engine i ostale bajke mogli bismo lagano zgužvati i baciti u smeće kad ne bi postojala visoka igrivost, a jedan od načina da se to postigne su kvalitetni, odnosno inteligentni protivnici. Osim što bi, kako najavljuju, u igri trebalo biti stotinjak različitih protivnika (svrstanih u desetak glavnih skupina), za njih je razvijan i poseban sustav, nazovimo to njihov živčani sustav, koji simulira način razmišljanja ljudskog mozga, tj. ispitivanje svih mogućih rješenja jednog problema, odbacivanje loših i zadržavanje dobrih, čime se stvara neka vrsta logike razmiš-

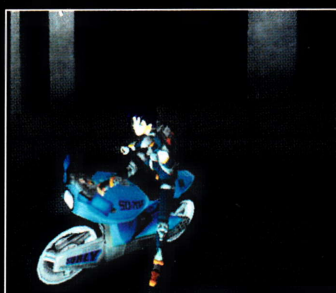


Tiš' se meni bahatit', a debeli?!?!?

Jaao, preko glave, toooo! :)



Ako se kamera nađe iza prepreke, ona postaje prozirna... zgodno, ali i diskutabilno rješenje...



O da, Konoko voli motore...

ljanja. No da sad ne filozofiram previše, što konkretno ovakav sustav omogućuje vašim neprijateljima? Pa tako su stvoreni likovi čije reakcije ne možete (barem ne u cijelosti) predvidjeti, oni se ne ponašaju po nekom predodređenom načelu niti se kreću po nekim predefiniranim putanjama nego registriraju okoliš i ponašaju se sukladno njemu, dakle - očekujte da će se neprijatelj skriti iza stupa ako po njemu saspete kišu metaka, a on shvati da vam ne može uzvratiti istom mjerom, da ne govorim o tome da vas mogu loviti kroz cijeli nivo ili čak međusobno komunicirati i postavljati vam stupice, reagirati na zvuk... hm, možda su malo i prepametni? Ovisno o "raspoloženju u kojem se lik nalazi" (je li ljut, uplašen, iznerviran

ili slično), definirat će se njegova "potreba" (da vas napadne, da pobjegne i sakrije se, da potraži pomoć), a u ispunjavanju te potrebe postoji određena količina *random* postupaka tako da nika-da ne možete sa sigurnošću znati koji će biti slijedeći potez vašeg neprijatelja. Neki će vas izravno napasti, neki će to učiniti s određenom dozom opreza, a uperite li oružje u nenaoružanog neprijatelja, on će se brzo skriti iza prvog prikladnog objekta, provirujući povremeno da vidi jeste li još tamo. Spomenula sam već da se može dogoditi da vas neprijatelji napadaju u grupama. Al je odlično razrađen, njihova je taktika da svaki od njih ima svoju zonu u kojoj se kreće i djeluje, a

SLUČAJ MULTIPLAYER

U originalnoj zamisli planiran je *multiplayer* koji se ne bi odvijao na nepreglednim nivoma nego u posebnim prostorima nalik na arenu. Na E3-u 1999. bio je već iskušan LAN *multiplayer*, a bilo je govora i o Internet *multiplayeru*, ali sve su prognoze pale u vodu na ovogodišnjem E3-u, kada je objavljeno da će se Oni do kraja razvijati samo kao *single-player*, iako mogućnosti buduće *multiplayer* nadogradnje nisu isključene. U što, iskreno, sumnjam upravo iz istih razloga iz kojih su zasad odustali od *multiplayera*, a ti su kreiranje posebnih, drugačijih nivoa samo za *multiplayer*, što bi značilo odstupanje od osnovne niti vodilje igre. No krasno, toga se niste mogli odmah sjetiti!? A još je bilo najavljivano kako ćemo u *multiplayeru* moći zaigrati neki meč lik... bah...

MEDIJSKA PRASINA

Razumljivo, nakon ovako ludih obećanja Bungie-ekipe stvorio se golem hype u novinarskom svijetu pa je tako Konoko dospijela na naslovnice mnogih časopisa i, moram priznati, ima stila, za razliku od Lare. Ubijte me.



Animé!!

napad predvodi jedan od njih, dok ga ostali štite. Ako jednog od njih eliminirate, na njegovo mjesto uskače drugi, što borbu čini težom, ali i uvjerljivijom. Vi samo morate paziti kod izbora načina na koji ćete ubiti nekog od protivnika, hoće li to biti tiho, vašim vlastitim rukama (i nogama) ili ćete riskirati da ostali čuju pucnjeve i dojure osvetiti kolegu. Borba je vrlo intuitivna, oružja su potpomognuta laserskim ciljanjem, ali ne automatskim nego potpuno slobodnim, tako da metu možete birati u bilo kojem trenutku. Svi se pokreti izvode pomoću miša i tipkovnice, a nakon kratkog privikavanja moći ćete izvoditi sve trik udarce koji su zapravo kombinacija osnovnih udaraca rukom i nogom. Borba izgleda uistinu žestoko.

Eh, uza sve ove prekrasne priče, moram priznati, jedva čekam da Oni

ugleda svjetlo dana, a kad (a moram dodati i ako) se to dogodi, budite sigurni da ćemo vas detaljno o tome izvestiti. Iskreno se nadam da se slučaj Daikatana neće ponoviti... jer Oni je igra koja ima iznime potencijale i bila bi velika šteta da takva ljepotica doživi fijasko kao gorespomenuta trakavica. Problem *multiplayera* [vidi okvir] unio je izvjesnu količinu razočaranja među fanove, no nadamo se da je to bilo prvo i posljednje odstupanje od onog što je najavljeno. Ako sve bude tako, do kraja godine mogli bismo imati (i igrati :)) igru koja će zasigurno nositi atribut *kulturna*.



Action...



Stigao je novi EPSON Stylus Photo

Stigao je novi EPSON Stylus Photo. Ako imate strast prema fotografiji, novi EPSON Stylus Photo je neusporediv sa do sada viđenim u ispisu digitalne fotografije. Zajedno sa nosačem role foto papira imate mogućnost ispisa fotografija 10 X 15 cm u nizu i bez margina. Tu su i nove tinte i sjajni foto papir koji omogućavaju vodootporni ispis fotografija trajnosti preko 10 godina.



Nisu uzalud EPSON Stylus Photo pisači tri godine uzastopno dobivali međunarodne nagrade kao najbolji printeri na području foto ispisa.

Od danas zadovoljstvu ispisa čarobnih fotografija nema granica.

RECRO®
potpisujemo samo najbolje

RECRO d.d. Trg sportova 11, Zagreb
Tel. 01/ 3650 - 777 Fax. 01/ 3650 - 716
e-mail: recro@recro.hr <http://www.recro.hr>



EPSON Stylus Photo 870

EPSON Stylus Photo 1270

EPSON Stylus Photo 875

EPSON®

RECENZIJJE

TAKO MI FORDA, ISTINA JE!!

S obzirom na to da su (pro)ljetni mjeseci obično sušni i što se vremena i što se igara tiče, ovaj put smo sasvim dobro prošli. Pretpostavljam da ste po naslovnici shvatili koja vas recenzija prvo očekuje. Dodatno ćete se zagrijati za recenziju Vampirea kad vam kažem da ju je pisao Damir Rukavina i da je igri dao (za njega) neuobičajeno visoku ocjenu. Ah, ove vrućine stvarno pogubno utječu na neke ljude... Osim o krvopijama, u ovom ćete broju čitati i o nosačima duša, odnosno o Soulbringeru

koji je oduševio našeg RPG-ovca Mislava. Za vas stratege, Patrik je opisao Ground Control pa provjerite je li igra ispunila naša uistinu velika očekivanja. U ovom broju s Hackerovim recenzentima možete, između ostalog, letjeti helikopterom, voziti motore i automobile, igrati nogomet (i paralelno ga gledati na telki) te igrati asocijacije s Oliverom Mlakarom (naši DTP-ovci su odbili raditi i sada se mrežno kolju na glavolomkama) i još mnogo lipih stvari. Želite li i vi provjeriti svoje znanje, okušajte se u

nagradnoj igri u kojoj vam poklanjamo 20 primjeraka Asocijacije, posljednje umotvorine momaka iz 32 bita. U ovom broju, vjerojatno prvi put u povijesti (correct me if I'm wrong), predstavljamo vam recenziju igre s ocjenom 1%. Trebam li reći tko ju je napisao? Mislim da nema potrebe nabrajati vam ono što ćete i sami moći vidjeti nekoliko stranica dalje pa ću vas sada ostaviti da u miru predete. Skoknite po pivicu do hladnjaka, izvalite se na krevet, nabavite si nekog komada koji će vas dobro



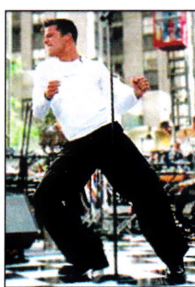
izmasirati ;) i jednog da sa strane maše golemim listom kakve tropske biljke. Blago vama! E da, umalo zaboravih, u ovom broju pročitajte i recenziju Dalkatane. Krešo je bio oduševljen... khm...

Recenzije prokomentirala
Kristina Jeren

SEDAAM PATULJAKA

Pitate se što se dogodilo sa Snjeguljicom? Iskreno, nismo je vidjeli već neko vrijeme, ali kruže glasine da se strmoglavila niza stube kad je izlazila iz Besta jer joj je pukla nova staklena Versejs cipelica. Da je utješe, dali su joj da pojede jabuku, ali su zaboravili da je vočka bila špricana eksperimentalnim pesticidima pa je jadrnica završila u bolnici na ispiranju želuca. Da stvar bude još gora, u bolnici se uspjela napiknuti na vreteno koje je stajalo u sobi medicinske sestre na kojem ona u vrijeme dežurstva prede. Nakon svih ovih dogodovština (da, usput je pokupila i batine od cimerica u bolnici jer su bile ljubomorne na njeno druženje sa sedam patuljaka), zaradiвши sljivu na oku, jedva je percipirala da u hodniku ispred njene sobe neki komad parkira bijelog konja, dolazi do njenog kreveta, puči usne... smaaaaack!! I pretvara se u žabu. Aaaaaaaaarghhhh!!!! Ne mogu višeeee!!!, rekla je jadna Snjeguljica i dala otkaz u Hackeru.

glasom, u čemu smo neko vrijeme i uživali, ali smo nakon toga (nemojte mu ovo reći) kupili goleme zalihe sira koje nam sada omogućuju miran život.



**Krešimir Lauš
aka Ricky
Martin**

Posebno opasan za: centre u mozgu koji reguliraju plesne pokrete. Svoje virtuozne plesne

pokrete Ricky prečesto demonstrira na sastancima kolegija. Nakon što je izvodeći piruete i sedmerostruke akslove porazbijao dvije Chang vaze i poubijao nekoliko članova marketinga bili smo prisiljeni zavezati ga liscima (koje smo našli u jednoj ladici u redakciji, khm...) za radijator.

fija napravljena prije toga. Budući da je neki dan proslavila sedamnaesti rođendan, dopustili smo joj da se do mile volje izivljava na lisičinama zavezanom Rickyju... Detalje ne smijem ovako javno...



**Patrik
Pencinger aka
Hubble Space
Telescope**

Posebno opasan za: tvrde dijelove tijela, kosti na primjer. Kako čovjeku od hardvera naći alias koji

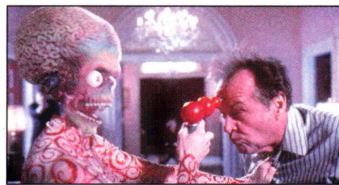
nema veze s hardverom? Nikako. Budući da je dotičnome trenutačna opsija gledanje svijeta kroz leće fotoaparata, ovaj je mjesec dobio status dežurnog teleskopa. Njegovom oštrom oku ništa u svemiru (a i šire, u Hackerovoj redakciji primjerice) ne može promaknuti.



**Damir
Rukavina aka
Backstreet
Boys**

Posebno opasan za: svekoliko pučanstvo. Da, istina je, Damirova

ličnost sastoji se od pet... khm... da...



Kristina Jeren aka Jack Nicholson

Posebno opasna za samu sebe. U bliskim susretima s Marsovcima urednica ovog broja postala je neobuzdana bičevateljica te s nevjerojatnim užitkom veže i sve ostale članove kolegija lisičinama za radijator, a ne samo Rickyja. Stupanj užitka tlačenog i tlačitelja u toj situaciji nije za javno izlaganje. No, nažalost, sve što je lijepo kratko traje pa ću tako i ja ključ liscica morati predati svom lisonasljedniku Goranu.



**Damir Đurović
aka Mariah
Carey**

Posebno opasan za: slušne organe. Ova pop-diva često nas u redakciji želi počastiti svojim osebujnim



**Mislav Mataija
aka Britney
Spears**

Posebno opasan za: slušno – vizualni kompleks organa. Ups! She did it again... no ova je fotogra-



**Goran Račić
aka Carmen
Electra**

Posebno opasan za: utopljenike. Mislim da vam je sada jasno zašto je Goran urednik idućeg broja.

Siši!

VAMPIRE: THE MASQUERADE- REDEMPTION

PREPORUKA MJESECA

Mnogo je vremena prošlo od prve najave ovog roleplayinga temeljenog na bestseller roleplaying sustavu. Došla maca na vratanaca...



PIŠE

Damir Rukavina

INFO

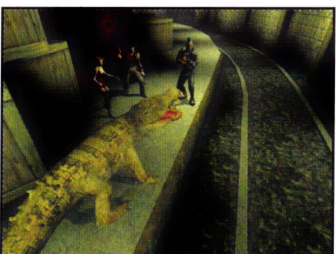
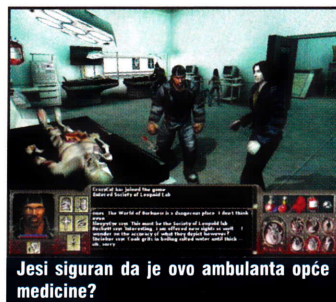
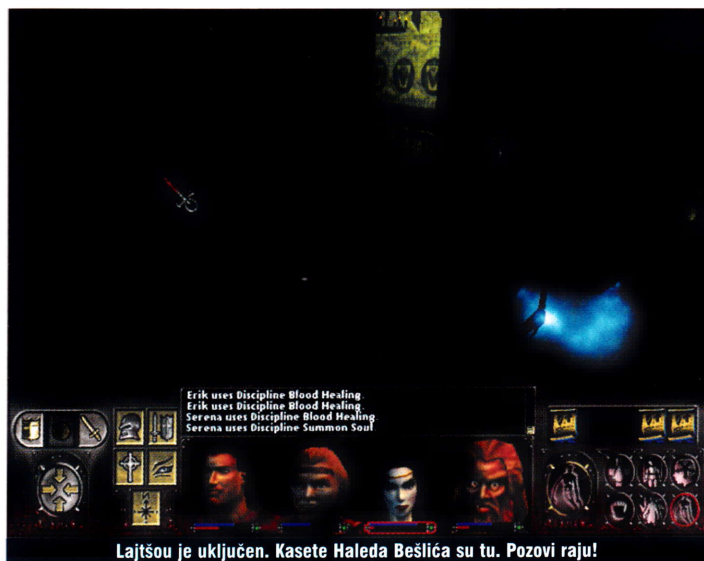
PROIZVOĐAČ Nihilistic Software
IZDAVAČ Activision
MIN. KONF. P233, 32MB RAM, D3D kompat. kartica
NAŠA PREPORUKA P333, 128MB, Monster Sound A3d
3D PODRŠKA Voodoo 2, Voodoo3, Banshee, Voodoo3, nVidia
 Riva TNT2, Riva TNT, Geforce, Matrox g400, ATI Rage 128
MULTIPLAYER LAN, Internet
PLATFORME PC

PRIJE nekih tri godine pročitao sam u stranome časopisu (PCgamer, ako se ne varam) prvu najavu za Vampire: The Masquerade: Redemption. Budući da je igra tada bila još u pelenama, u njoj se dosta šturo govorilo o samom konceptu. Zapravo, mogli ste vidjeti samo slike i doznati glavnu ideju: da u

igri vodite nemrtvog križara koji se pokušava vratiti među žive. E, da... i to da je igra rađena prema oficijalnoj dozvoli za World of Darkness roleplaying svijet. Ostatak je povijest.

Iskreno govoreći, ne sjećam se kad sam se posljednji put zagrijao za izlazak neke igre iako bi mi to dobro došlo tijekom zime, kad temperature kristaliziraju dah u zraku.

Ali ovako, stvar očito oduzima malo procesorskog vremena mozgu, i to je sve. No, ono što me je najviše fasciniralo vezano uz ovu igru bila je spoznaja da se konverzija jednog od najboljih roleplaying sustava napokon premješta u digitalni oblik. No more books, kažem ja. Istini za volju, svojedobno sam igrao ovaj roleplaying te tu i tamo zaigrao Jyhada karte, što je, da budem



iskren, bilo sasvim dovoljno za mene. Da, shvaćam da je osobni pristup ovom roleplaying svijetu malo pristraniji. No, gledano u cjelini, World of Darkness je jedno fantastično ostvarenje. Igrači će konačno moći napustiti koncept klasičnog roleplayinga te napokon zaigrati kao stvorenja koja su (ako su bili na dovoljno visokoj razini) tamanili u drugim sustavima. Skratimo priču: igrač je u World of

Darknessu stvorenje noći. Taj goth svijet je sačinjen od obično nesvjesnih ljudi te cijele gomile stvorenja koja se skrivaju u sjeni. Počevši od vampira preko vukodlaka, halflinga i wraithova, ta stvorenja (tj. igrač) imaju više problema sa svojom naglom prirodom nego s neprijateljima. Taj je psihološki keč vjerojatno i udica na koju će se zakvačiti gomila ljudi nezadovoljnih nekim aspektima svog života. Spomenimo

PAR DOBRIH ZA STORYTELLERE

Kad napokon odlučite zaigrati ovu igru u multiplayeru (a vjerujte mi, to neće biti baš dugo), vjerojatno ćete se naći u ulozi *storyteller*a. Evo par savjeta koji bi vam mogli dobro doći tijekom igranja ove igre (jao, majko, smisleni okvir...mora da polako silazim s pameti). Ako prvi put vodite igru, pametno je uzeti predskriptiranu igru i raditi male modifikacije samo da udete u štos (s obzirom da je sve predefinirano, dovoljno da se priča može razvijati bez straha od zezova). Kad se upoznate s radnom okolinom i naučite koordinirati igranje s položajem i radnjama vaših igrača, *multiplayer session*i će postajati sve zanimljiviji i zanimljiviji. Imajte na umu da su slike korištene za ovaj okvir uzete iz *singleplayer* kampanje (nije mi se dalo vaditi one za *multiplayer*).



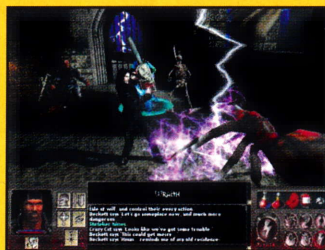
▲ Tko mi je to ukuću zaš'o?



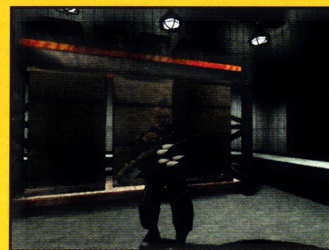
▲ Nemoj mi sad umrijeti, čiča. Čiča...NEEEEEEEEEEEEE!



▲ Pa čekaj malo! Ovo nije Tuzla!!!



▲ Majke mu. Kolke su ovdje buve. Behade, ba! Pa čime ih ti hraniš?



▲ Viš što mi je tetak dao za krizmu!

E, sad... tko hoće biti vampir neka skine opanak i počne njime mahati po zraku

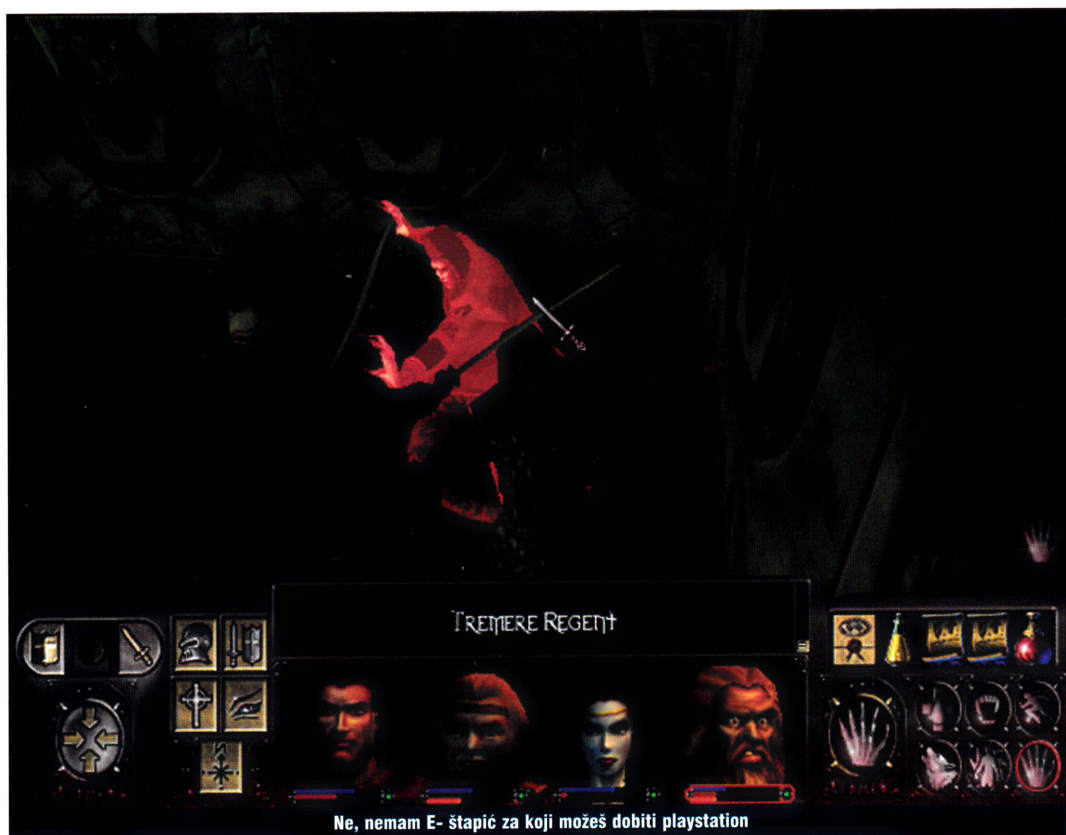
nekoliko primjera: *vampirski beast* koji svako malo proždire osobnost lika i pretvara ga u životinju ili, primjerice, *wraithovski shadow* koji pak odvodi dušu u konačnu smrt uništavajući strasti koje ju vežu za postojanje (jer duhovi, naime, žive od sjećanja i strasti za životom).

borbama s barbarskim plemenima u blizini Praga negdje u srednjem

GDE STE KRVOPIJJE JEDNE, MAAJKA VAM VAŠU...

Kao što rekoh, priča Vampirea se vrti oko bivšeg križara Christoffa. U





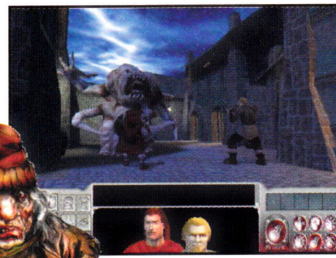
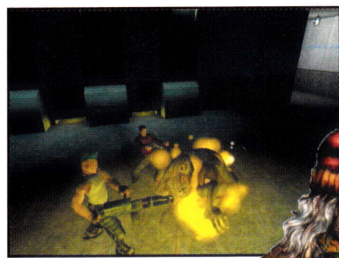
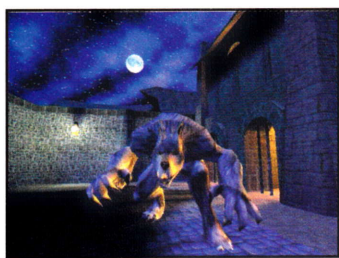
Ne, nemam E- štapić za koji možeš dobiti playstation



Mrak. Ti, plavi, nemoj da ti napamet padnu neke ideje



Ej čiča! Ej! Ej, čiča! Gdje si čiča, majketigaspalim!

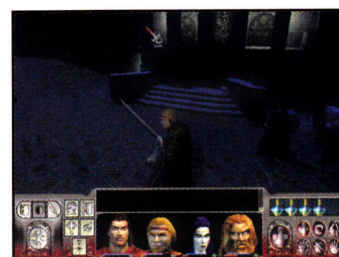


vijeku taj opaki tip dobije strijelu u bubrege. Probudivši se na krevetu u samostanu unutar gradskih zidina, naš junak upoznaje Aneszk, časnu sestru u koju se zaljubljuje. Nažalost, stjecanjem okolnosti gubi priliku za novi čvenk s komadom jer mu je kardinal Geezer (ha, ha, ha, itd.) zabranio ponovni susret sa izabranicom srca svoga. U međuvremenu, lokalni prometheanski nastrojani Brujasi (jedan od vampirskih klanova) odlučuju uvesti Christoffa među svoje redove ne bi li dobili barem maleno pojačanje u svojoj borbi protiv Tzimitse klana koji grad napada barbarskim ghoulovima danju, a vampirima

noću (nešto slično onoj ekipi koja prodaje plastične notese i noževe u Tkalčićevoj). Radnja priče proteže se od Praga i Beča pa sve do Londona i New Yorka u sadašnjosti. Tipfeler? Pa, ne baš. Pošto je vaš lik besmrtn, pomalo je očito da može proživjeti malo više od sedamdesetak godina. I da, vjerujem da je to jedan od razloga zbog čega je Vampire toliko dojmljiv. Što se



drugih zanimljivosti tiče, tu je nešto što dugo nismo vidjeli u roleplayingu: realističan funkcionirajući svijet. Možda sve ovo ne bi bilo toliko zanimljivo da nije riječ o jednom od ljepših vizualno dorađenih svjetova do danas. I to sve zahvaljujući NOD engineu. Ljudi šecu ulicama, krčme su pune pijanaca, noćne ophodnje čuvaju ulaze u grad i slično. Divno, vjerujte mi.

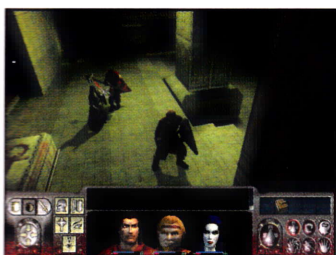
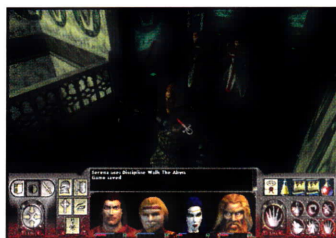


POPIT ĆU TI KRV

No, ipak ću se koncentrirati na samu igru prije nego što nakuckam nekih tisuću znakova o 3d engineu koji je pokreće. Koncept Vampire: the Masquerade: Redemptiona je zapravo vrlo atraktivna kombinacija *storytellinga* i akcije. E, sad pojmovi, pojmovi. *Storytelling* je naziv za ono pričanje i pokušaj prijenosa vizualnog koncepta onoga što si u glavi predodžava gamemaster. U prijevodu na PC igru, to znači da se sve isprepliće s dijalozima i pričom između *questova*. Sami *questovi* su manje-više utemeljeni na borbi i *puzzle solvingu* iako se potonje, nažalost, pojavljuje tek kad malo više uznapređujete kroz igru. Naime, akcijski dio koji uvelike podsjeća na (vrištanje razjarenih obožavateljica u pozadini) Diablo obično prevlada elemente dijaloga i slagalica, što je zasad jedini problem koji sam našao u igri. Borba je napravljena u *full 3d real timeu*, sa svim dobrim elementima *hack&slasheva* poput *quick item slotova* i klikanja po neprijatelju dok ga ne dotučete. Ipak, najvažniji element koji ovdje dolazi do izražaja je taj da neprijatelji nisu baš za podcjenjivanje. Iako su neki od njih praktički topovsko meso, sa devet od deset ćete se grdo natezati. Najočitiiji dokaz je to da će vas, ako dobijete par loših *rollova*, jedan neprijatelj bez ikakvog problema pobiti kao zečeve. S druge strane, ako pametno isplanirate napad i izaberete discipline koje ćete koristiti, situacija bi trebala biti znatno bolja. E da, discipline. Neki među vama vjerojatno su pomislili na sportske discipline, ali ne, disciplinama se u V:TM nazivaju specijalne sposobnosti vampirske



Srušena crkva pokraj Kruškovca. Ja to neću popravljati!



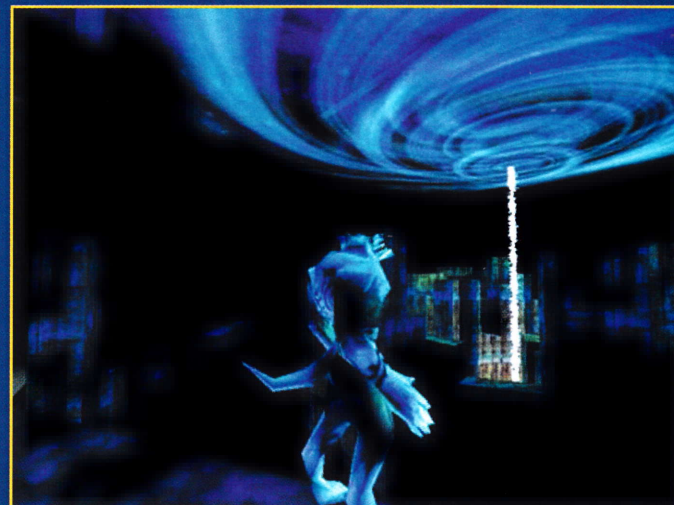
čeljadi. Primjerice, nadljudska brzina, nadljudska snaga, dominacija uma, mijenjanje oblika i sl. Svaka vas disciplina stoji malo krvi (a što u ovom svijetu ne traži krvi i živaca, k vragu) pa ćete ubrzo, ako ne pripazite, najvjerojatnije žvakati štakore ne biste li stekli malo crvene tekućine. Krv je vrlo važna u igri. Naime, ako padne blizu nule, u velikoj ste neoprecij iz više razloga. Kao prvo, ne možete koristiti discipline; kao drugo, povećava vam se *frenzy rating*; kao treće, ako vas ugriže drugi vampir i otiđe li vam sva krv, bez obzira na vaše *hit pointe* padate kao pokošeni. Dakle, poruka dana je: krv je zdrava i puna vitamina. Sama nabava gore navedene tvari je zanimljiva. Osim što je možete nabavljati u bočicama ili je posisati iz neprijatelja, nabava se vrši na klasičan način: preko ljudi koji su dovoljno nesretni da nađu na vas. Nažalost, vaše *prometheansko* podrijetlo vas sprječava da ubijate. To je zapravo u redu, jer s povećanjem frekvencije ubijanja i



bahatog korištenja disciplina smanjujete svoju ljudskost, podižete svoj *frenzy rating* te se zapravo stavljate u vrlo neugodnu situaciju. Zašto? Pa, za početak, u borbi će biti dovoljno da vas neprijatelj počese iza uha da biste poludjeli, izašli izvan kontrole te vjerojatno pobili pola svoje družine. Loša stvar. Što se pak čuvanja igre tiče, to bi moglo povući nekoliko rasprava jer tijekom akcijskog dijela ne možete sačuvati poziciju, nego se morate vratiti u *haven* (skrovište) i na točno određenom križu sačuvati igru u jednom od *slotova*. To znači na živce, pogotovo ako ne možete

WEREWOLF: THE APOCALYPSE

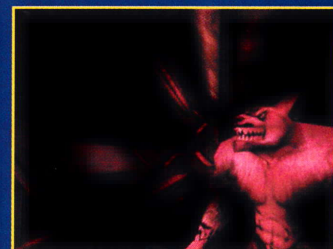
Vampire: the Masquerade: Redemption nije jedina igra koja koristi licencu World of Darknessa. Werewolf je druga takava igra (drugog kreativnog tima) i temelji se na 1st person perspektivi. Ovaj već dugo najavljivani roleplaying/shooter stavlja vas u ulogu garoua. Jedino se ne zna kada izlazi.



TKO JE PUSTIO VODU, MAJKU LI MU!



Patuljak? Moram prestati pušiti one čudne cigarete



Ma pogledajte, doktore, kako je lijep

Da je ova igra živa, ljudi bi joj davali bračne ponude.

bacati *walk the abyss* (neka vrsta *town portal*) jer ste na svetom tlu. No, da budem iskren, to me jedino natjeralo da pozornije isplaniram svaki idući korak.

PARAGRAF O GRAFICI

E, da. Grafika. Vampire the Masquerade: Redemption ima vrlo lijep engine. Neke od njegovih prednosti su, među ostalim, jako brzo učitavanje i bogatstvo koje predstavlja. Da ne meljem previše, prijeći ću na konkretne primjere. Evo, recimo, stari Prag je napravljen u punom detalju, s različitim četvrtima, kraljevskom palačom, zidinama, lokalnim rudnikom, crkvom, samostanom te mnogim drugim. Možda je to sve i vrlo dobro, no ponekad se zapitam nije li sva ljepota svijeta u kojem se nalazite u "level dizajnu". Razlog sumnje je i činjenica da su sve lokacije praktički savršeno iskoncipirane. Previše detalja nema, ali će ih biti dovoljno da u kombinaciji s glazbom stvore prigodnu atmosferu. Iako vas neke od mapa praktički navode prema jednom i neizbježnom izlazu, sveukupan dojam je u najmanju ruku pozitivan. Al članova družine je vrlo dobro izbalansiran tako da ćete rijetko kada naići na kakav nepredvidivi postupak nekog od njih. Naime, rutine su predvidljive i

lako vodljive, što pridonosi već ionako intuitivnom sučelju. Svaka čast.

Vampire: the Masquerade: Redemption je jedna od boljih adaptacija *roleplaying* sustava na digitalni format. Hoće li vas razočarati ili ne, ovisi o tome očekujete li *Bloodnet* ili *Diablo*. Vampire je inferioran *Bloodnetu* glede igračih zahtjeva i interakcije s likovima, dok je s druge strane, što se borbe tiče, superioran *Diablu* (barem sa strateške strane pristupa). Sve u svemu, ako ste ikada htjeli zaigrati igru s vrhunskom atmosferom i relativno interesantnim zapletom, vjerojatno ste čekali na nešto poput ovoga. Igrivo. ◀

ALTERNATIVNO

DIABLO

Legendarna igra sa sličnim načinom borbe.

GRAND PRIX LEGENDS

Ako nadete jednu sličnost između Vampira i ovoga, javite mi.

HP LASERJET 3

Vraški dobar štampač.

Ocjena

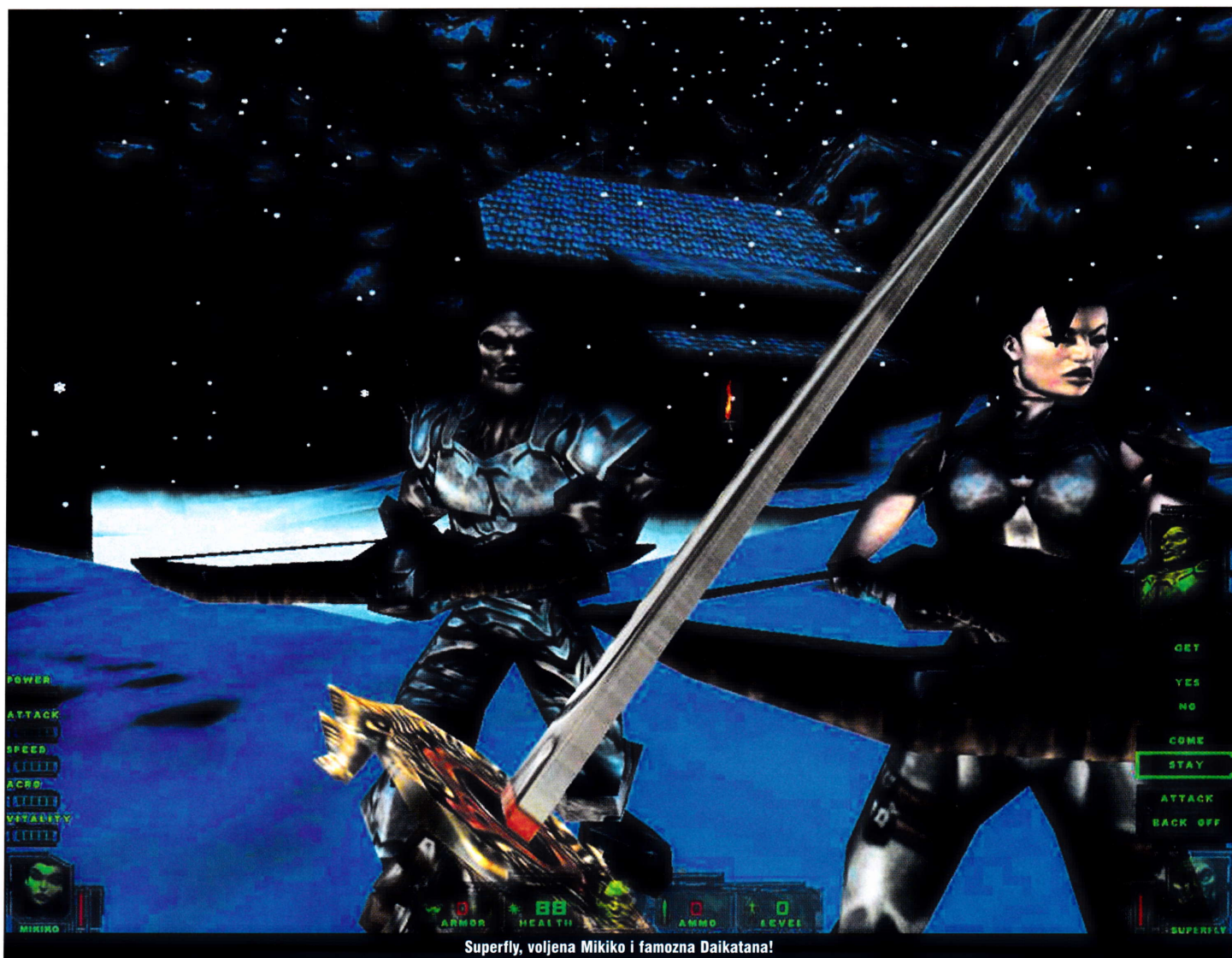
Po prvi put u dugo vremena imamo ultrazabavnu igru s jakim pričom. Get it. Now.

90%

I Hate This Game!

DAIKATANA

Nevjerojatno, ali istinito: Daikatana je konačno stigla ispunivši sva naša očekivanja! Posljednjih pet riječi prethodne rečenice je, provjereno, laž...



Superfly, voljena Mikiko i famozna Daikatana!

PIŠE

Krešimir Lauš

INFO

PROIZVOĐAČ	Ion Storm
IZDAVAČ	Eidos
MIN. KONFIGURACIJA	PII 233, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	PII 350, 16 MB, 3D graf. kartica
3D PODRSKA	Direct 3D, OpenGL
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

BILO KOJA NOVIJA FPS IGRA

...će vam sigurno pružiti više uživanje i manje živčiranja od ovog žalosno podbačenog proizvoda

NE, ne šalimo se. Nije to nikakav podli trik Hackerove ekipe čiji bi jedini bezbožnički cilj bio povećanje tiraže i obmanjivanje naroda. Ne, nije riječ ni o kakvim demoima, betama i ostalim poludovršenim proizvodima, imamo tu čast, ili sramotu, ovisi kako gledate na to, prezentirati vam konačnu, finalnu, posljednju, crt-gotovu verziju igre koja je u posljednje vrijeme stekla gotovo mitski status. Proizvod je to koji je postao ponosni dio jednog globalnog mita, u rangu s onima UFO ili vampirske tematike. Da smo morali pričekati još koju godinicu na tetu Daikatanu (evo, rekao sam!), siguran sam da bi je bakice koristile za plašenje zločeste djecu koja ne žele zas-

pati. O tome što bi im time priskrbile noćne more i onemogućile ih da normalno funkcioniraju u kasnijem, zreloom životu, ipak nećemo na ovom mjestu jer je to tema kakvog časopisa psiho-patološke orijentacije. No, čini se da je nešto od spomenute psiho-patologije snašlo i gospodina Romera koji je svih ovih godina uporno pothranjivao svoj ego (ili ID) te se još upornije samozavaravao, provocirajući istodobno igrače do samih granica bola. Četiri godine neprestanog hvalisanja i bombardiranja informacijama iz ove "evo-samo-što-nije-perversije" sigurno je ostavilo posljedice na sve nas koji smo nestrpljivo iščekivali kakvo će se to čudo konačno izroditi iz tolike gomile

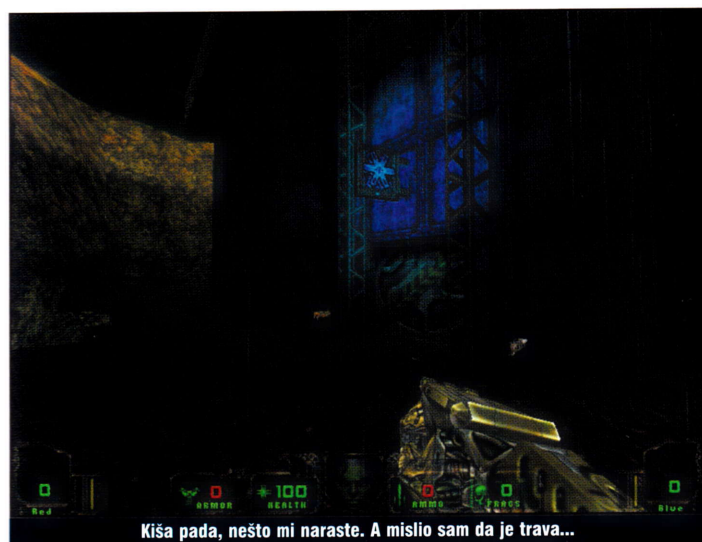
uloženog truda i odricanja. No, skratimo odmah priču: IGRA NIŠTA NE VALJA! I točka. "ALI, ZAŠTO!?", začuh urlik iz vaših usta. E pa čitajte dalje i saznajte!

OVA...

Pošto se i negativni sudovi moraju argumentirati nekim pozitivnim tvrdnjama, ne preostaje mi ništa drugo nego da zajedno s vama, koji zasigurno gorite od nestrpljenja, krenem u lagano sjeckanje pojedinih elemenata ove krasne igre. Na darovitost autora odgovornih za fabulu ovog jedinstvenog i neponovljivog iskustva, neću trošiti riječi jer sam uvjeren da ste osnovne crte Daikataninog scenarija čuli toliko puta da vam se na sam spomen mačeva i futurističnog Japana već lagano povraća... No,



Sad ću te po labrdi!



Kiša pada, nešto mi naraste. A mislio sam da je trava...



Ne smrdi li ovo malo previše na Doom?



Capture the flag u Daikatana maniri



Eto, ovako to izgleda kad nekome pustite krv



Idiotška puška koja bez nekog očitog razloga ispuca šest metaka odjednom

evo još jednom... Ako kojim slučajem (nemojte, molim vas!) zaigrate Daikatana, to ćete učiniti u ulozi Hira Mijamotoa, časnog učitelja borilačkih vještina poput nindicua, karatea, gaženja ježeva bosim nogama do smrti, ubijanja pomoću štapića za jelo na 865 načina i sličnih. Jasno, Hiro neće svoj životni vijek provesti u Kjotu dvijetisuće i ne znam koje godine nego će, ponukan pojavom strašnog virusa

koji je pokosio dvije trećine zemaljske populacije, zasukati ruke i uhvatiti se u koštac sa samim prostorno-vremenskim paradoksima! Tako će, uz pomoć vjernog, ali i dozlaboga priglupog pomoćnika Superfly Johnsona, Hiro zajahati na valovima vremena i uputiti se u doba antičke Grčke ne bi li spasio voljenu Mikiko i usput našao lijek za spomenutu pošast. Jasno, zezancije s vremenom postići

ČOVJEK ZVAN ROMERO

Da je i sam Jovica Romero bio itekako svjestan da mu igra stvarno ne valja, dokazuje i ovo bijedno ulizivanje u *readme file* koje me je, dok sam ga prvi put čitao, iskreno nasmijalo. Mislim, koji će poštenu autor čiste savjesti gotovo moliti igrača da izdrži s igrom, govoreći mu kako je ona divna i krasna, gotovo Osmo čudo Svijeta. Takav stupanj subjektivnog samohvalisanja nisam susreo ni u jednom drugom PC proizvodu, a vjerujte mi, nagledao sam se svega i svačega. No dobro, pročitajte Romerove patetične izljeve mudrosti i privrženosti "voljenim" mu igračima koje će mu sigurno donijeti još koji bod nepopularnosti. Dakle, sad ću vam citirati popularno zvani relase info: "Daikatana je dugoočekivana igra vodilja lon storma (to stoji! opaska recenzenta) čiji je glavni dizajner kreator *deathmatcha*, John Romero. Sama igra se temelji na visoko modificiranom Quake 2 enginu, stopljenim s originalnim Quake 1 enginom. Brojni, nikad prije viđeni efekti dodani su kako bi stvorili jedinstveno igraču iskustvo, postavljajući Daikatana ispred i iznad konkurencije (Bljuuuurghhhh... opaska recenzenta). U svijetu Daikatane igrač će postati Hiro Mijamoto te zajedno s dva potpuno funkcionalna AI (i potpuno retardirana, opaska recenzenta) pomažu krenuti na putovanje kroz četiri vremenska razdoblja u nakani spašavanja svijeta. Svaki svijet će sadržavati unikatne likove, neprijatelje, strukture i oružja kako bi svorio osjećaj realističnog okruženja." KRAJ CITATA. Dragi čitatelji, o pročitanoj prosudite sami...



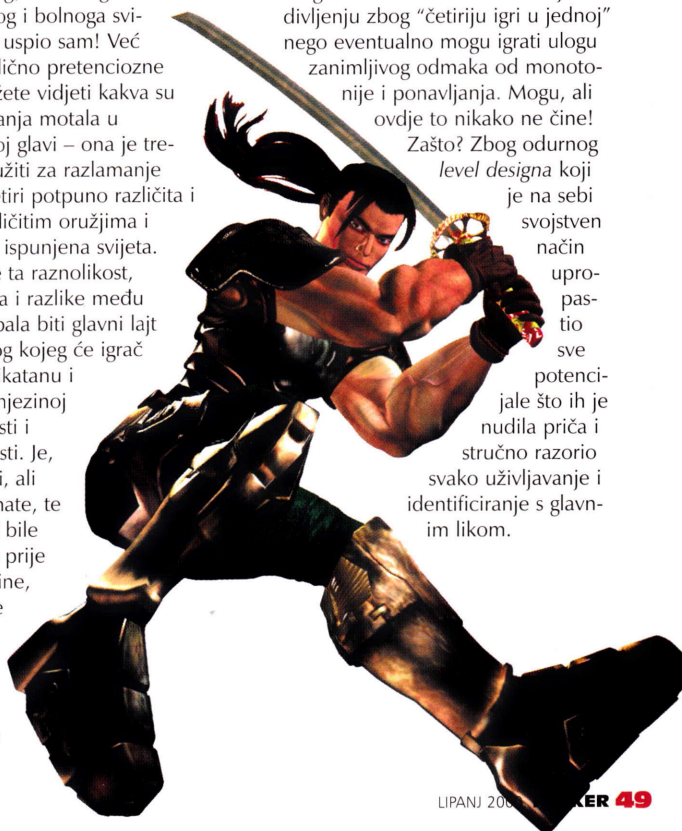
Ovo je jedna promašena igra koju je, za spas vaših živaca, najbolje zao-bići!

će uporabom moćnoga mača Daikatane (osim vremenskih putovanja, sposoban je skuhati ručak, oprati hlače, javljati se na telefonske pozive...) koji će pronaći negdje pri kraju prvog, dozlaboga monotono i bolnoga svijeta. Vau, uspio sam! Već iz ove prilično pretenciozne priče možete vidjeti kakva su se očekivanja motala u Romerovoj glavi – ona je trebala poslužiti za razlamanje igre na četiri potpuno različita i posve različitim oružjima i beštijama ispunjena svijeta. Upravo je ta raznolikost, hrpa nivoa i razlike među njima trebala biti glavni lajt motiv zbog kojeg će igrač kupiti Daikatana i uživati u njezinoj maštovitosti i naprednosti. Je, dragi moji, ali kao što znate, te su zamisli bile napredne prije četiri godine, otad su se mnoge stvari

u neumoljivoj plimi vremena. Antička Grčka, srednjovjekovna Norveška, Japan budućnosti, kontemporarni San Francisco nakon pojave jednog AVP-a više nikako ne mogu biti uzrok nekom čuđenju i divljenju zbog "četiriju igri u jednoj" nego eventualno mogu igrati ulogu zanimljivog odmaka od monotone i ponavljanja. Mogu, ali ovdje to nikako ne čine!

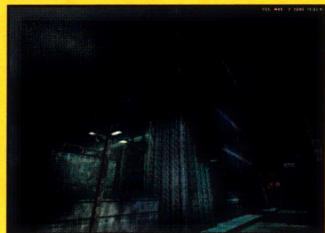
Zašto? Zbog odurnog level designa koji je na sebi svojstven način upropastio sve potencijale što ih je nudila priča i stručno razorio svako uživanje i identifikaciju s glavnim likom.

razblažile i rastopile



ARHITEKTURA

Sjećate se Half-lifea? Ako odgovor glasi "da", onda su vam sigurno bliski i hvalospjevi koje je dotična igra dobila u ovom časopisu. Ponajprije smo je hvalili zbog odličnog *level designa* koji je bio toliko intuitivan, jednostavan i perfektan da je igranje bilo čisti užitak. Igra je bez problema prikazivala interijere i široke eksterijere, bila strukturirana kao jedna neprekinuta cjelina i fascinirala svojim filmskim ugođajem. Nije manjkalo ni krasnih efekata i grafičkih novotarija, a što je najljepše od svega, tjerao ju je malo modificirani Quake 1 engine. Daikatana radi također pomoću modificarnog, ali i mnogo naprednijeg engina iz Quake 2 i pritom ne pruža gotovo ništa. Promjene u vidu volumetrijskog osvjetljenja, nebo koje podsjeća na Unreal i zanimljivi efekti kiše i snijega više nisu stvari za kojima ćemo siliti duboko u noć. No, k vragu je pošla grozno nestručna i bolno frustrirajuća konstrukcija nivoa. Iako se upornijim igranjem može stići i do nekih boljih momenata poput divnih antičkih hramova ili atmosferskih srednjovjekovnih dvoraca, iz svake Daikatanine pore izbija smrad zastarjelosti. U današnje vrijeme više nije dovoljno napraviti kompleksne zgrade i lokacije nego je potrebno sve skupa uklopiti u neku smislenu cjelinu. Stoga mi vjerujte na riječ da sve ove, u neku ruku ipak impresivne slike ne mogu nadomjestiti bolna iskustva probijanja kroz nivoje gdje vas u svakom trenutku čekaju kakve zlobne i nepoštene zagonetke.

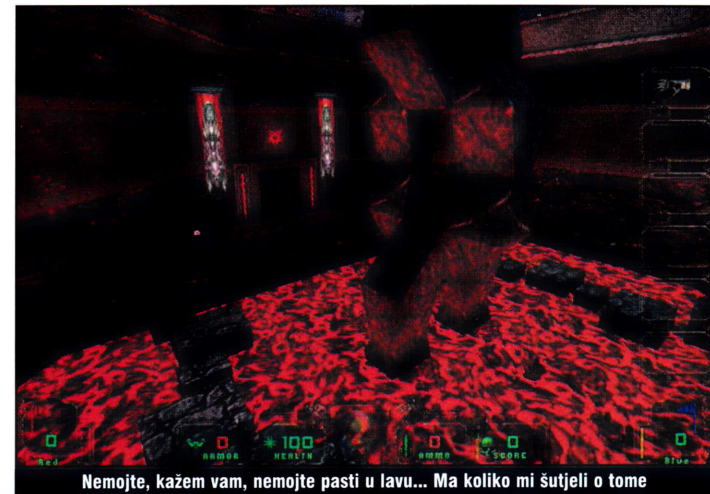


▲ Look and weep!

...IGRA...

Kao ilustracija gorenavedenog može nam poslužiti sam početak igre koji, istina, na prvi (ali samo na prvi) pogled možda i može izmamiti koji uzdah oduševljenja. No, taj će uzdah vrlo brzo zamrijeti kad shvatite da se kroz idućih sat-dva igre morate probijati kroz mračne, spetljanje i konfuzne nivoje u kojima su vam glavni oponenti žabe, komarci i krokodili! Istina, nisu to bilo kakve žabe, komarci i krokodili, nego oni mehanički, aha! No dok vas žaba prvi put ugrize za stopalo i kvrcne vam trećinu energije, obuzet će vas takav neodoljivi nagon da razbijete monitor i krenete u mahinalno istrebljivanje vodozemaca u vašoj bližjoj okolini. Ali ako zavezete živce (i to u vrazje čvrst gordijski čvor), nakon određenog vremena dočekat će vas, da, još žaba, koma... ah, k vragu i sve. No stvari će se nešto poslije popraviti pa će nakon nekog vremena biti moguće ubijati ljude pa čak i (zamislite samo) robote! No floru i faunu na stranu, osnovni problem kod dizajna nivoa je njegova ubitačna spetl-

janost koja graniči sa sadizmom i uvijek dovodi do neizbježnog rezultata - isfrustriranosti igrača. Kompletan napredovanje kroz igru temelji se na "nađi ključ i povuci polugu" idijotarijama koje s jednom poštenom igrivošću nemaju ama baš nikakve veze nego su tu tek stoga da bi usporile napredovanje kako bi se autori na kutiji mogli hvaliti s porukama poput "zajamčeno 1000 sati igranja". Još bi sve to kako tako i funkcioniralo da među sve to lutanje, traženje i upotrebljavanje kartica i ostalih gluposti u igru nije ubačena i obilata doza pixel-preciznog skakanja i doskakivanja. Naime, svjetovi su kreirani tako da ih ne možete proći bez vrlo preciznih skokova, penjanja te puzanja, a njihova pogrešna izvedba gotovo sigurno vodi u smrt! Zamislite samo koliko vam truda treba da u mrklome mraku preskočite provaliju u kojoj ključa lava čekajući vašu i najmanju pogrešku kako bi vam omogućila da sve ponovite još desetak puta. Ne, nećete uspjeti ni jedanaesti put nego ćete izživcirani jednostavno



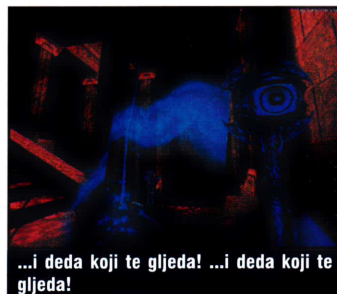
Nemojte, kažem vam, nemojte pasti u lavu... Ma koliko mi šutjeli o tome



Miss Hrvatske dvijetisućite, nije li krasna?



Još jednom, dragi čitatelju, kako biste vi prokomentirali ovu sliku?



...i deda koji te gljeda! ...i deda koji te gljeda!



Ovo čudo će češće otrovati vas nego aždaje!

Dugotrajan razvoj i pregaženost vremenom izbija iz svake Daikatanine pore

isključiti računalno iz struje. Osim toga, bezbroj puta će se dogoditi da jednostavno nećete znati što vam je dalje činiti jer će sva vrata biti zatvorena uz predivnu "opens on the other side" poruku da biste konačno, sada već pri kraju živaca, spazili kakav bezočno zakamuflijan ventilacijski otvor koji vodi prema novom području. Grozno! Istina, postoje i neki blistavi momenti poput gotovo impresivnih struktura u Norveškoj i Grčkoj, no jednom kad uvidite svu trulu srž ove igre, nikakve turističke ljepote neće moći namaknuti smjeh na vaše izmučeno lice. Prema tome, neka John Romero priča nekom drugom o svojim *level-design* kvalitetama jer će mnogima samo ovaj element biti dovoljan da jednom zauvijek igri kažu zbogom.

...NIŠTA...

Priči ovdje nije kraj, a ne, na repertoaru su i ostale divote koje će vas zasigurno obradovati, poput brojnih oružja, *intelligentnog* AI-ja, tehničke strane grafike i zvuka i da dalje ne nabrajam! Što reći za oružja doli da

su totalno neuravnotežena i jednostavno promašena. U svojoj bolnoj nakani da izmisle nešto novo i oplemene FPS svijet kakvim originalnim rješenjima, autori su krenuli i završili na potpuno krivim pretpostavkama. Osim što djeluju prilično impotentno i nemoćno, oružja će češće ubijati vas nego one kojima su namijenjena. Odličan primjer za to je famozni lon gun (vidim li ja to neke sličnosti s nazivom tima) čiji se izboji plazme odbijaju o zidove te se gotovo nepogrešivom preciznošću bilijarske kugle vraćaju Hiri u facu! Osim toga, efekti pljućkanja su viđeni već milijun puta u sličnim proizvodima tako da je učinak premijernog pojavljivanja i više nego pao u vodu. Pljućkalice težeg kalibra su također prilično neupotrebljive jer vas, primjerice, dim iz raketnog bacača zaslepi na neko vrijeme omogućujući tako beštijama željnim vaše krvi da je se na lak način konačno i dokopaju. Sličan je slučaj i sa zmijskim štapom iz antičke Grčke koji će svojim otrovom otrovati prije vas nego one koji trovanje zaslužuju. Trebam li reći da



Bazuka, samostrel; isti drek-drugo pakovanje



A vid žaba, muha i komaraca. Mehaničkih pride...



Dodi da ti tata malo sačmom bubrege prorošta!



U ruci mi malj, tako mi svega, postat ćeš bogalj!



Ne, ni ja ne znam što je ovo



Je li ovo stroj koji će mi napuniti život?

tan paket totalnih nebuloza pobrinut će se i potreba da na kraju svakog nivoa uz vas bude i vaš *sidekick* jer inače od učitavanja narednog nema ništa! Vjerujte mi, igranje uz ovu gomilu prepotentnih, slobodno ću reći, idiotarija bilo mi je nezaboravno iskustvo kojeg ću se sjećati (i od kojeg ću se liječiti) još dugo. Joj, ne mogu više... Ako nakon svega rečenog netko još izrazi volju za *multyplay* zabavom u Daikatana stilu, neka se slobodno spoji na net i ondje iskuša i ovu divotu. Taj *netko* zasigurno je nepopravljivi mazohist ako uz bisere *multyplay* zezancije poput UT-a i Quakea 3 ide tražiti vruga u Daikatani. Eto narode, to bi vam uglavnom bilo to, a sada me čeka ono najgore - izvlačenje nekakvog zaključka - jer znam da će to biti tek preživljavanje svega napisanog. No hajde, ako nekomu još nije jasno, Daikatana je totalni Romerov promašaj, isforsirana igrca kojoj je bilo bolje da nikada nije ugledala svjetlo dana i totalno ukaljajala ugled svojih autora. Zastarjela grafičko-zvučna prezentacija, zastarjeli koncept i sve ostale fore koje su mnogi ljudi već mnogo puta napravili neopisivo bolje bit će samo jedan od razloga da ovom igrom ne "uprljate" svoj voljeni PC. Ostale uzroke neslavnog i neminovnog Daikatatinog pada možemo potražiti u brojnim bugovima i totalnim promašajima koji zadiru duboko u srž igre, a o Romerovim neslavnim pokušajima da stvori auru egzotičnosti oko svojega čeda ne želim govoriti po drugi put. Jednostavno, jasno i glasno: zao-bidite Daikatanu u širokom luku ili je eventualno darujte za rođendan svojem najgorem neprijatelju. Ja o njoj više ne mislim pisati, govoriti ni misliti. ◀

OCJENA

Da sam po prirodi zloban čovjek i nepopravljivo zlopamtilo, vjerojatno bih ovoj igri dao 5%, no kako to nije slučaj, dodat ću još jednu nulu.

50%

nijedno oružje ne posjeduje sekundarni vatreni mod, što je ako nitko drugi, onda Unreal postavio kao standard. Ni zvučna prezentacija koja ih prati nije vrijedna spomena jer su svi sampleovi tako jadni i bijedni da više puta djeluju poput zvukova s Komodorca ili Spectruma a ne poput onih nastalih na strojevima sa surround mogućnostima. Što je najgore od svega, ni objekti vašeg razaranja nisu ništa bolji jer se efekti umiranja svode na krvava rasprskavanja primjerenija prvom dijelu Quakea. O sektorskom ranjavanju i trganju udova ala SOF nema ni govora pa nas tako Daikatana i u tom pogledu još jednom opominje na svoju sklerotičnu starost. Inače, sami likovi su poprilično kockasti i neimprisivni. Na tehnološkoj su razini onih od prije dvije godine - ne krasi ih ni barem kakav-takav motion capturing nego se većina pokreta sastoji od jednostavnih skripti hodanja i trčanja. O AI-u se ne može ni govoriti jer ne postoji! Sve, ali doslovno sve aždaje i akrepi bezglavo će hrliti vama ususret u nakani da vas trajno upokoje ne mareći hoće li i sami preživjeti. Ma kakvo skakanje, kakvo skrivanje iza uglova, kakav STRAFING ljudi! Grupni napad također je nepoznat

pojam, a to što će vas ponekad napasti više od jedne aždaje tek je puka slučajnost da su se u istome vremenu našle na istome mjestu. Također, svi bossovi imaju tendenciju da ponavljaju glupe i stupidne radnje koje je vrlo lako predvidjeti i tako ih se riješiti. Prema tome, u kokuju neće biti apsolutno nikakve satisfakcije nego će se i ono pretvoriti u još jednu od mukotrpnih zadaća koje je potrebno obaviti da bi se prešlo na drugi nivo. Ah da, napredovanje kroz nivoe imat će za posljedicu i jedan FRP detalj koji se očituje u penjanju po nivoima iskustva nakon kojih si Hiro može nabildati snagu, izdržljivost, agilnost i slično. Čak se i ovaj detalj nameće kao isforsiran i besmislen...

...NE VALJA!

Ali hajde, sve bi se još kako-tako dalo izdržati da se uz vas ne klataraju i famozni *sidekickovi*



koji svojom debilnošću ponekad gotovo onemogućuju bilo kakvo igranje! Toliko su glupi da im igrač stalno mora glumiti dadilju jer nisu u stanju pokupiti oružje ili se izliječiti dok im to ne naredite! Osim toga, vole stati pod kakva okomito pomična vrata i ondje blesavo čekati dok ih ista ne pretvore u krvavu kašu. Aaaaarghhh! Što je najljepše, nesposobni su se izliječiti na *Hospitalima* (punjač zdravlja) nego ih jednostavno ignoriraju kao da ne postoje. Jednom prilikom mi se tupavi crnjo Superfly toliko zbunio da je zapeo između zida i najobičnijih (dotad sam smatrao nimalo letalnih) vrata koja su ga malo - pomalo gnječila dok na kraju nije crko i još mi jednom pribavio GAME OVER poruku! Tako je, ako odapnu, gotovo je i s vama te će vam zbog toga, a bogami i zbog njihovih iritantnih komentara jednostavno doći da ih puškom riješite muka. Za komple-

Srce boli, duša pati

SOULBRINGER

Hladna je zimska noć, zla se bića kreću kroz tamu, a u naizgled mirne kuće i zidove priobalnog mjestašca uvukao se strah... Tako počinje prava fantastična priča!



Jedna od mnogih srednjovekovnih potleusica

PIŠE

Mislav Mataija

INFO

PROIZVOĐAČ	Gremlin Interactive
IZDAVAČ	Infogrames
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 32Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII400, 128Mb, G400
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

NOX

Najnoviji akcijski RPG iz Westwooda. Iako Soulbringer ima mnogo bolju priču i atmosferu te nudi mnogo kompleksnije RPG iskustvo, i Nox ima svojih prednosti. Riječ je o igri koja sebe ne shvaća previše ozbiljno – dobra, jednostavna nazovi RPG zabava

DIABLO 2

U vrijeme pisanja teksta Diablo 2 je završen i otposlao na umnožavanje. Dok čitate ovaj tekst, već bi trebao biti na tržištu. S obzirom na više nego razigranu konkurenciju, imat će težak posao.

VAMPIRE: THE MASQUERADE

Pročitajte nešto više u recenziji u ovom broju.

Neobično je koliko igara u svoju radnju unosi elemente *fantasyja*, a samo ih je nekolicina uspješnih. U idealnom slučaju *fantasy* igre bi, poput sličnih knjiga i filmova, trebale nalikovati priči ispričanoj uz logorsku vatru, samo što više niste slušatelj nego aktivni sudionik. Nažalost, u većini slučajeva fantastički predložak služi jednostavno kao isprika za trpanje svih, pa i najbesmislenijih klišea i nebuloza u priču, odnosno kao pokušaj davanja smisla ubijanju milijuna i milijuna zombija u smrdljivom *dungeonu*. Soulbringer, Infogramesov RPG, nije jedna od takvih igara. A što smo drugo mogli očekivati od francuskih čarobnjaka koji su nam podarili igre poput *Outcasta*, *Alone In The Dark* serijala i *Silvera*?

Ono što me daleko najviše impresioniralo u Soulbringeru je ugođaj.

Zamislite ovu situaciju. Gluho doba noći. Snijeg pada u nanosima. Jedini je znak života stara, škripava skela koja se s mukom probija preko gotovo zaleđene rijeke do usnulog gradića Madrigala. Stari selkar silazi na obalu i nakon što vama, neiskusnom mladiću, opiše put do kuće vašeg ujaka, povlači se u svoju kolibu. Prije toga vas moli da budete oprezni: noć je, naime, a noću nije sigurno putovati okolicom Madrigala – tu su cestovni razbojnici, a ima i mnogo gorih stvari... Rezultat je, naravno, vrlo zlokobna atmosfera, lagani strah koji se uvlači u kosti mnogo prije nego se susretnete sa svojim prvim protivnikom. Takvo što u kompjutorskim igrama susreće vrlo rijetko – osim Soulbringera, tu su *Alone in the Dark*, *Diablo*, *Half-Life* i to je, manje-više, sve. Nakon tog odličnog, ali pomalo stereotipnog uvoda, Soulbringer se pretvara u pravi gigantski RPG epskih proporcija, s dubokom i

detaljnom pričom i s velikim područjem za slobodno istraživanje. Igra, osim osnovne radnje, opisuje, kako jednom pravom RPG-u i dolikuje, cijelu mitologiju i povijest bogatog svijeta, Rathenne. Radnja se zbiva 1461., kad se na svijet ponovno nadvilo zlo i nesreća. Na samom početku, prije više od tisućljeća, svijetom je vladalo šest velikih čarobnjaka. Eksperimentirajući s magijom, napali su ih demoni. Najjači demon, Skorn, preuzeo je tijelo njihovog vođe, Bereka Silvermanea, i uspostavio vladavinu zla u nekadašnjoj prijestolnici, Galdon Thoru. Nakon nekog vremena dolazi do pobune protiv vladavine šestorice demona, tzv. *revenanta*, a vođa ljudi u toj borbi bio je veliki junak Harbinger. Harbinger je konačno porazio sile zla, uništio grad Galdon Thor, no u borbi je i sam nestao. Skorn i ostala bratija je onespobijeljena moćnom magijom, no nisu ubijeni, nego samo spavaju i čekaju da



Jedno od skrivenih područja koja skrivaju mnoge tajne



Tipična reakcija kod trovanja – nema bolova, nema povraćanja, nego crveno-plava svjetlost



Na poljima u okolici Madrigala rastu isključivo gljive – nije ni čudo, s obzirom na vječnu tamu

im moć poraste. Stolicima poslije u svijetu se opet počinju događati zle stvari, što je očiti dokaz ponovnog buđenja šestorice. Upravo vas (zar ste sumnjali?), mladog i nadarenog čarobnjaka, očekuje zadaća spašavanja svijeta...

BUZDOVANOM U ZUBE

Igru počinjete u Madrigalu, neiskusni, slabi, zbunjeni i neuki. Otac vam je upravo umro, a prije smrti poslao vas je ujak u Madrigal. Saznajete da je ujak Andrus moćan čarobnjak. Dopušta vam da ostanete u njegovoj kući, čak vas uči čarobnjačkom zanatu, no postoji jedna kvaka - morate platiti. Tako vas vaš dobri stari ujo, pokazujući veliko suosjećanje s vašim gubitkom, tjera iz kuće i poručuje vam da neće nastaviti pouku dok mu ne donesete dvjesto zlatnika. Jasno je što to znači: postajete

hired gun, mjesno potrkalo za sve moguće i nemoguće zadatke iliti questove, samo da biste zaradili potreban novac. No, u cijelom tom procesu, osim što konstantno razvijate svoje borbene i magijske sposobnosti, saznajete i detalje o zlu koje se nadvilo nad svijet, o velikim događajima u koje ćete i ne znajući biti uvučeni. Ta će vas priča odvesti na različite lokacije i u druge gradove gdje ćete se na različite načine boriti protiv sila zla. Sve te lokacije objedinjuje jedna stvar: mrak. Naime, u igri nikad, ali baš nikad nećete vidjeti dnevnog svjetla. Iako nije pretjerano realistično, to je najbolji pokazatelj ugođaja u zlom pogodojenoj Rathennii. Dakle, ovdje nema sunčanih livada, Lorda Britisha i zlatnih dvorova; kamo god pogledate, prijeti vam opasnost. Priča je uistinu epska – računa se da je potrebno barem 50-60 sati za završavanje igre, no u stvarnosti, s mnogim

LOPOVA, NAŽALOST, NEMA

Upravo tako. U Soulbringeru ne samo da ćete kontrolirati jedan, predefiniran lik, nego ne možete određivati klasu, alignment i ostale D&D-ovske osobine. Za samu je radnju esencijalno da vaš lik bude sposoban čarobnjak, ali nećete moći zanemariti ni borbene vještine, naročito u početku, tako da lik nužno postaje neka vrst multipraktik heroja. Tome pridonosi činjenica da, bez obzira na sve što Infogrames kaže, Soulbringer ne možete uspješno igrati bez razvijanja borbenih sposobnosti. Iskustvo stječete ubijanjem čudovišta, ali povremeno (ipak) i na pomalo avanturističan način – razgovarajući s likovima i pronalazeći predmete. Potonji su, naročito u početku, malobrojniji i jednostavniji, no ima ih točno koliko je potrebno da se igra ne pretvori u mamljažu tipa Diablo. Postoji pet osobina: Combat, Health, Strength, Magic i Speed, koje su dovoljno jasne da ih ne treba opisivati. Napredovanje, temeljeno na nivoima, je iznimno brzo i naglo, a moguće je doći čak do 41. nivoa. U središtu igre je istraživanje – iako je Soulbringer manje-više linearan, postoji velik broj manje važnih misija i zadataka. Ako se ne želite izgubiti u kompleksnom svijetu (više od 60 velikih mapa), držite se ceste – izvan nje je golemi prostor prepun sekundarnih questova koji nisu važni za radnju. Posvuda su skrivene špilje, dungeoni prepuni čudovišta koja samo čekaju vaše sjećivo – no ako vas je strah, ne morate u njih ulaziti...



Opremite se... (gore), ...povećajte experience kroz borbu... (gore desno), ...i uskoro će vaš put biti prekriven leševima neprijatelja! (desno)



Jednom kad svladate složeno sučelje, sustavi borbe i magije postaju pravi užitek za korištenje

sekundarnim questovima, ta je brojka mnogo veća. Pogled na vaš lik je iz trećeg lica, a budući da je engine u cijelosti 3D, možete slobodno mijenjati kut kamere. Kretanje kontrolirate isključivo mišem, no za uspjeh u igri nužne su kratice na tipkovnici za određene akcije, čiju konfiguraciju, nažalost, nije moguće mijenjati. Primjerice, borba isključivo pomoću miša je prava utopija. Soulbringer je zapravo uglavnom akcijski orijentirani RPG, no to uopće ne umanjuje kompleksnost priče ni ugođaja. Borba je, moramo priznati, prikazana fantastično, možda čak bolje nego u bilo kojem RPG-u dosad! U cijelosti je u real-timeu i nema nikakve tranzicije

između nje i normalnog igranja. To, nasreću, ne znači da u borbi pobjeđuje onaj koji najbrže lupa po mišu. Za svako od mnogih i različitih oružja postoji nekoliko različitih poteza – poput visokog udarca, niskog udarca, udarca iz okreta, "aperkata" koji je posebno učinkovit s buzdovanom (već ste vjerojatno pogodili da je buzdovan ili mace daleko najdraže oružje vašeg autora). No, trik je u tome da, ako imate niske borbene sposobnosti, nećete moći izvesti sve poteze – oni se otkrivaju tek kad dosegnete određeni stupanj vještine, s tim da neka oružja zahtijevaju veću vještinu. Jedan od najrazvikanijih i najintrigantnijih elemenata je tzv. combo sustav. Pomoću

BESTIARIJ

Kroz igru ćete susresti poezmašnu skupinu neprijatelja, od običnih čudovišta pa do onih najvećih – revenanta. Ovo su slike nekih od njih.





Lijepi svjetlosni efekti naročito dolaze od izražaja kod čarolija



I još malo srednjovjekovne arhitekture. Ultima 8?



Nimalo rijetka situacija izgubljenosti. Idemo desnom stranom, pa kud pukne da pukne



Pomoću nekih čarolija možete razgovarati s mrtvima, ali ne uvijek



Gradski trg je jedno od rijetkih sigurnih mjesta (ali ne zadugo...)



Ovako funkcionira combo sustav. Sve ovo samo pomoću jedne tipke!



Spasiti bespomoćne ili otići na jedan gorki?



Ovo je ili primjer lošeg clippinga ili katastrofalnog kiparstva

njeja možete sastavljati vlastite serije poteza, i to ne samo borbenih. Zamislite samo: možete gađati protivnika strijelom, nakon toga baciti na nj *fireball*, zatim ga počastiti s pet različitih udaraca mačem i na kraju izvesti *healing* čaroliju ili popiti napitak da biste nadoknadili eventualnu štetu koju vam je naneo, i to sve pritiskom na jednu tipku!

ELEMENTAL

Neprijatelji su, začudo, vrlo inteligentni. Razbojnici, primjerice, gotovo nikad ne napadaju sami, nego u skupinama. Sretnete li osamljenog razbojnika, ako ste imalo jači i bolje naoružani, on će pobjeći i neće se boriti sve dok ga ne stjerate u kut ili, što je češći slučaj, dok vas ne odvede do ostatka grupe. U borbi iskorištavaju sve svoje prednosti – primjerice, čarobnjaci bježe i bacaju čarolije iz daljine. Jednom kad ih porazite, obično umiru u najgorim mukama. Primjerice, pokosite li neprijatelja jednim potezom, glava će mu odletjeti, a krv se različi po cijeloj prostoriji (očito apsolutno nužna stvar u današnjim igrama). I način obnavljanja zdravlja prikazan je kliše-

izirano. Naime, vrlo ćete se često naći u situaciji da na rubu snaga bježite od četiri Rock Beasta i jedete **jabuke**... No, takvo je što za ovakve igre uobičajeno pa ne treba tražiti pamet ondje gdje je sasvim sigurno nema. Još je jedna zanimljivost vrlo dobar fizički model unutar borbe, što je potencirano iznimno kvalitetnim *motion captureom* na razini najboljih nogometnih simulacija.

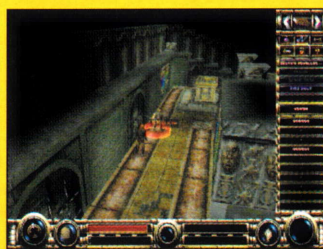
Osim borbenog sustava, i sustav magije je jedinstven i originalan (iako ima neke vrlo očite uzore – poput *Wheel of Time* knjiga i *Ars Magica* role-playing sustava). Naime, izvor magije, tzv. *Seculum*, je podijeljen na pet elemenata: Vodu, Vatru, Duh, Zrak i Zemlju. Velik broj čarolija (više od 60!) je podijeljen između tih elemenata. Vatrene čarolije služe za napad iz velikog dometa, zračne za blisku borbu, vodene za ozdravljanje, zemljane za obranu, a čarolije Duha za borbu protiv nemrtvih stvorenja (kosturi, vampiri, itd.) i za govor s mrtvima. Posebno je zanimljiva činjenica da korištenjem jednog elementa jačate svoje sposobnosti u tom elementu, ali ih smanjujete u drugom – elementi su stalno u međusobnoj "borbi". Voda oslabljuje Vatru,

SAVJETI ZA POČETAK

Na samom početku *Soulbringer* je iznenađujuće težak. Najbolje je ne napadati skupine neprijatelja, nego jednog po jednog, dok ne uznapređujete i ne ojačate. Obavljajte manje questove dok ne dođete otprilike do trećeg nivoa. Tada je najbolje pronaći špilju u blizini Andrusove kolibe, gdje se nalazi nekoliko kostura i paukova. Nakon toga ćete već biti dovoljno jaki da istrijebite brigande, a jednom kad kupite dobar oklop i oružje (u obzir dolaze mač i buzdovan) i dođete do petog nivoa, možete riješiti prvi veliki quest – napasti napuštene rudnike, gdje je baza brigandada.



▲ Počnite ubijajući osamljene brigande



▲ Kad ojačate, otidite u špiļu unde-adova (jedna je u blizini Andrusove kolibe, jedna pored Jakeove farme) – svaki od kostura nosi barem dvadeset zlatnika, no pazite na Skeletal Noblea



▲ Konačni izazov je rudnik u kojem je brigandska baza

Fenomenalna creepy atmosfera može se mjeriti s najboljim horor-igrama, poput *Alone in the Dark* i *Nocturnea*

Vatra Duh, Duh Zrak, Zrak Zemlju, Zemlja Vodu i tako ukруг. Morate izabrati hoćete li razvijati svoju sposobnost u jednom ili dva elementa, što je u početku isplativije, ili ćete poput svih velikih čarobnjaka razvijati sve podjednako. Metoda stjecanja novih čarolija je također prilično neobična. Prije svega, morate pronaći ili kupiti *spellbook*. Zatim, morate pronaći Runu, artefakt potreban za aktivaciju knjige. I kao da sve to nije dovoljno, morate otići na odgovarajuće mjesto s dovoljno magične energije za učenje čarolija. Reklo bi se, pomalo naporan proces.

WINTER WONDERLAND

Grafika je, s jedne strane, odlična, a s druge, prilično manjkava. Detaljnost i kompleksnost okoliša je na vrlo visokoj razini. Naročito je dojmiv realan i složen reljef, s potpuno trodimenzionalnim pahuljicama snijega. Posvuda su mala brda, šumarci, udoline, rijeke, polja... S druge strane, sve su teksture prilično slabe kvalitete, vrlo ispiselizirane i "zrnate". To ne dolazi toliko do izražaja za vrijeme igre, koliko u animacijama koje se odvijaju u engineu igre, pri čemu se sve prikazuje izbliza. Likovi tada izgledaju vrlo neobično, poput kombinacije između 3D modela i spritea. K tome, igra pati od nekoliko neznatnih bugova. Primjerice, ponekad kad započnete dijalog, igra se potpuno zablokira tridesetak sekundi, ponekad se javljaju problemi sa zvukom i smanjenjem igara, a kod nekih 3D kartica

(najčešće Voodoo 3) može doći do zamrzavanja. Zvuk je vrlo kvalitetan – više od 60 jedinstvenih likova govori tijekom cijele igre, a postoji oko 200 animacija. Tu je i odlična glazba koja se, nažalost, pojavljuje vrlo rijetko. Zvučni efekti su također odlični – od koraka u snijegu i zveckanja oružja do fujkanja vjetrova koje je nekad jače, a nekad slabije. Od 3D zvuka podržan je EAX.

Soulbringer će po svoj prilici biti najveći ovogodišnji RPG hit iz sjene. Iako su igre poput *Vampire: The Masquerade*, *Diablo 2*, koji je konačno završen, i nadolazećeg *Icwind Dalea* dobivale većinu publiciteta u posljednje vrijeme, *Soulbringer* bi mogao pomrsiti mnoge račune u RPG areni. Riječ je zapravo o savršenom, iako počesto stereotipnom, fantazijom iskustvu s nekim velikim inovacijama poput sustava borbe i magije. Postoje i mane – nesavršena grafika, bugovi, složeno sučelje koje zahtijeva navikavanje i zauzima gotovo trećinu ekrana – no, sve u svemu, složena priča i fantastična atmosfera u cijelosti isključuju nedostatke ove igre. ◀

Ocjena

Diablo 2 će morati biti nešto uistinu posebno da bi nadmašio ovu igru

85%



AUTORIZIRANI DISTRIBUTER
za Yamaha, Seiko Precision, Saitek

ZOLA Veleprodaja
10020 Novi Zagreb
Trg senjskih uskoka 8/I
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

Za BiH:

ZOLA BIROTEHNIK
Sarajevo
Milana Preloga 8
tel: 071/657-742
fax: 071/526-318

e-mail: zolabiro@bih.net.ba

ZOLA Prodavaonica 1
10000 Zagreb
Nova cesta 115
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583

e-mail: trgovina1@zola.hr

ZOLA Prodavaonica 2
10020 Novi Zagreb
Trg senjskih uskoka 8
tel. (01) 6526-755
fax (01) 6529-248

e-mail: trgovina2@zola.hr

NOVO! TRGOVINA
PUTEM INTERNETA
www.zola.hr

YAMAHA	
CRW 8424S	2823 kn
CRW 8424S SE	3084 kn
CRW 8424E-VK Eide	2835 kn
YSTM S55D USB	1347 kn
YSTM 100	999 kn
YSTM 200SP	618 kn
YSTM 28	915 kn
YSTM 5	625 kn
YSTM 15	550 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 140	1160 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 240	1659 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 270	2212 kn

SAITEK	
R4 volan s pedalama	827 kn
RX 150 volan	531 kn
F100 volan	507 kn
Cyborg stick 2000 joystick	351 kn
PX 2500	281 kn
Cyborg 3d pad	348 kn
Cyborg 3d joystick	507 kn
ST 110 dynamic joystick + trolle	197 kn
P 120 PD	133 kn
SP 550	315 kn
PX 3000	456 kn

MICROSOFT	
SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	1599 kn
TRACKBALL	850 kn
WHEEL MOUSE	240 kn
INTELLIMOUSE USB	603 kn
GAME PAD	415 kn

EPSON	
STYLUS 460	740 kn
STYLUS 670	1220 kn
STYLUS 760	2130 kn
STYLUS PHOTO 870	3420 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

HEWLETT PACKARD	
HP 610	949 kn
HP 930	2095 kn
HP 970Cxi	3528 kn
HP 1100 LASER JET	3900 kn
HP 1100A LASER JET	5367 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

I-OMEGA	
ZIP DRIVE EXT PARALELNI PORT	1198 kn

SEIKO PRECISION	
CD Printer 2000	3660 kn
SP-2400 A4	1537 kn
SP-2415 A3	2152 kn

3COM US ROBOTICS	
MESSAGE V90	1537 kn
SPORTSTER V90	1099 kn

MEDJI 74 MIN.	
DISKETTE 3.5" + PVC BOX	27 kn
CD TDK	11,00 kn
CD KODAK	14,99 kn
CD MITSUI	14,99 kn
CD TRAX DATA	od 8,00 kn
CD RICOH, VERBATIM	14,99 kn
CD SEIKO printable	14,30 kn
ZIP 100Mb	106,99 kn

Svijet multimedije!

Za članove Hacker Cluba popust 5%, software u kutijama 10%

SEIKO Precision SP2400 A4



1537 Kn

SEIKO Precision SP2415 A3



2152 Kn

SEIKO Precision CDP 2000



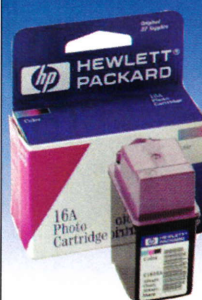
3660 Kn

HP 610C



949 Kn

HP610 tinte



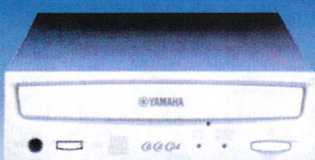
**C6614A
337 Kn
HP51649A
381 Kn**

HP 970Cxi



3528 Kn

Yamaha CRW8424E-VK Eide



2835 Kn

Yamaha YSTM S55D USB



1347 Kn

**GAMESTER EVOLUTION
CONTROL SYSTEM**



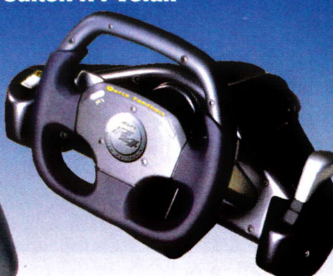
337 Kn

Saitek PX 3000



456 Kn

Saitek R4 Volan



827 Kn

**1 MB
Memory
Cards**



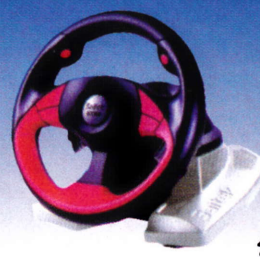
75 Kn

**Saitek
Cyborg
Stick
2000**



351 Kn

Saitek RX150 volan



531 Kn

diskete TDK / CD mediji / PC igrice

Švedski akcijski 3D RTS

GROUND CONTROL

Hoće li 3D RTS žanr konačno doživjeti uzlet kakav zaslužuje? Ako bude još Švedana pametnih kao što su momci iz Massive Entertainment, itekako! Hrabro su zakoračili u žanr koji dosad nije iznjedrio nijedan hit i na čijoj su se kletvi mnogi veliki proizvođači opekli (vidi Lucas Arts i Force Commander)



Nadete li se na vatrenoj crti neprijateljske jedinice, nagrabusili ste...



U borbi za misteriozni tuđinski monolit



Lens Flare – oh, da...



Efekti pucanja oružja iznimno su dobri

PIŠE

Patrik Pecinger

INFO

PROIZVOĐAČ	MASSIVE ENTERTAINMENT
IZDAVAČ	Sierra
MIN. KONFIGURACIJA	P200MMX, Direct3D
NAŠA PREPORUKA	Athlon 500, GeForce, 128 MB
3D PODRŠKA	Direct3D
MULTIPLAYER	LAN, modem, Internet
PLATFORME	PC

SVE je počelo vrlo davno s igrom Dune 2. Revolucionarni novi žanr bio je rođen. Kako je napredovala tehnologija, i programeri sve uspješnije zauzdavaju njezinu moć i donose nam sve realnije i igrivije zabavne simulacije. Najnovije dugo očekivano Sierra no izdanje, Ground Control, donosi toliko potreban dah svježine 3D RTS žanru, s predivnim vizualnim momentima i maksimalnom igrivošću. Naime, prijelaz s 2D na 3D pokazao se za RTS žanr iznimno bolnim i samo su oni uporniji ustrajali

na dovršavanju dosadašnjih 3D RTS-ova kalibra Battlezonea. Ludi Švedani iz Massive Entertainment to mijenjaju sa svojim novim hitom. Ground Control spaja elemente ratne strategije s brzom, gotovo frenetičnom 3D akcijom.

SF-BRIJA

Zemlja je preživjela kataklizmu, prošao je treći svjetski rat, započela je kolonizacija vanjskih svjetova... Vrlo zanimljiva, ali i potpuno isklješirana priča prepuna generičkih SF predložaka kao što je otkrivanje misterioznih ali-

enskih artefakata davne napredne civilizacije istrijebljene u sukobu podloga je Ground Controla. Ljudi, samilosni i samosvjesni kakvi jesu, odlučili su ne ratovati na matičnom planetu - tako da se sada sukobi sele na vanjske kolonije. Postoje dvije glavne i najmoćnije frakcije. Craven korporacija, čiji ste i vi dio, i vjerski fanatici koji bezglavo srljaju u smrt ako im njihov veliki despot naredi. Uglavnom, u ulozu ste mlade, zgodne i nadasve znatiželjne vojničice koja vodi svojih nekoliko grupica vojnika naoružanih topovima i ostalim oružjem. Vaša matična korporacija u



Primjećujete li detaljne tragove guma na zemlji i oblaciće prašine?



Tlo, uvijek slaba točka u Ground Controlu, je savršeno detaljno napravljeno



Okoliši i atmosfera u igri su raznovrsni, od tamnih i mračnih do vrelih tropskih...



Specijalna oružja su spektakularna i razorna

Ovakva razina detalja nije još viđena. Moguće je zumirati s visine od nekoliko stotina metara do same zemlje i onda promatrati vojnika kako se grči na samrti - naravno, potpuno teksturiranog i animiranog

sukobu je s korporacijom Order of the New Dawn, prijespomenutim vjerskim fanaticima. Svijet za koji se borite prepun je nekih čudnih artefakata i da vam sad ne otkrivamo priču koja se razvija kroz 30 misija (15 po strani), reći ću samo da je prilično predvidljiva svakom imalo revnom proučavatelju SF literature. Što ne znači da nije zanimljiva. Zgodno je što nije nužno pratiti priču koja vam se dolijeva svaki put prije i poslije misija na brifinzima s nadređenom (matrijarhalan neki postapokaliptični svijet, nema što...) jer se unutar same misije može pristupiti sumiranim ciljevima svake misije (koji, iskreno rečeno, i nisu svaki put savršeno očit iz briefinga). Osjećaj realnosti i kontinuiteta produbljen je činjenicom da su vaše jedinice konstantne. Tj. imate na početku dva tima marinaca i vaša vojska potom raste. S iskustvom im se povećavaju i performanse, a kao svojevrsno priznanje dobivaju i neke medalje. Priča vas tjera da u svakoj misiji pazite da vam nitko ne pogine jer se to izravno

odražava na buduće misije. Svaka jedinica ima svoje tzv. specijalne mogućnosti, od kojih je jedna neko specijalno oružje (možete ga najčešće ispućati samo triput, no često je izrazito razorno), a druga liječenje ili popravljivanje. Imajte na umu da kroz igru ne upravljate pojedinim jedinicama nego grupicama od 6 ljudi, 4 tenka i slično. Jedina zasebna jedinica je komandno vozilo koje je istodobno i APC i vozilo koje bez ograničenja popravlja ljudstvo i jedinice. Za svaku misiju imate na raspolaganju određeni prostor u letjelici koja vas prevozi do lokacije i sami ga možete popuniti jedinicama ili dopustiti igri da vas (ne uvijek nužno) optimalno opremi za predstojeću misiju. Osim na kampanji za jednog igrača, u čiju se priču utočite već nakon 3-4 misije, naporno se radilo i na multiplayer aspektima igre. Dodani su različiti modovi igara za više igrača uključujući i 'drop-in' borbu deathmatch stila - presedan u svijetu RTS-a. Iz Ground Controla izbačeni su svi neuzbudljivi elementi poput

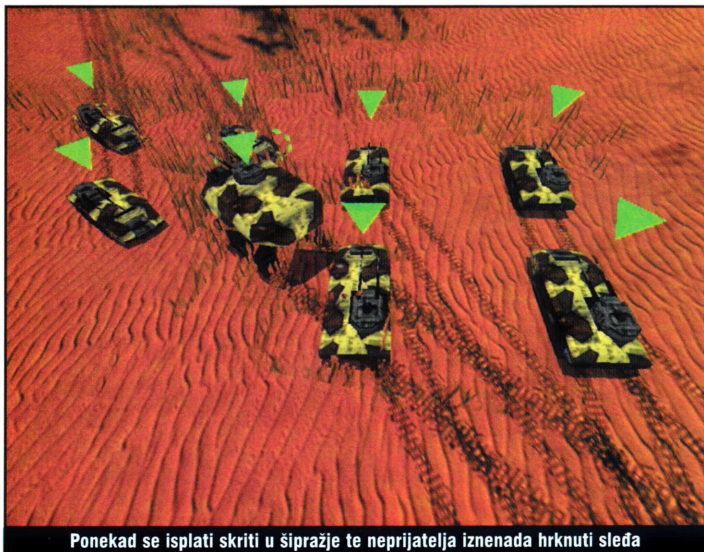
managementa resursa i izgradnje baza, sve je usmjereno na taktiku, strategiju i umjetnost borbe, koje su itekako bliske stvarnom svijetu. Kako to? Zahvaljujući genijalnom 3D okolišu što su ga ljudi Švedani stvorili...

BORBENA ARENA

Naravno, glavni dio igre je izvedba i osjećaj borbenog polja. U Ground Controlu stvoreno je nešto nevjerovatno realno. Srećom, na raspolaganju smo imali relativno jaku konfiguraciju (Celeron 466, 256 MB RAM, GeForce DDR) koja je mogla proživjeti 3D teritorij u maksimalnoj kompleksnosti. Doduše, samo nakratko, da bismo vam poskidali slike. Optimalno se dalo igrati u 16-bitnoj grafici (pohvala izvrsno rješenom gotovo neprimjetnom *ditheringu*) i rezoluciji od 800x600. Dizajneri igre odlučili su vam dopustiti totalno prenaprijati grafičke postavke pri kojima je igra igriva kako spada valjda samo uz Athlon 700 i GeForce 2 GTS. Predivno. Goleme teksture stvaraju nikad dosad realnije izveden

3D okoliš. Obratite pozornost posebno na pijesak i zemlju, te detaljnost 3D modela kada maksimizirate zoom. Problematična točka kod 3D RTS-ova je kamera. Dvojba je sljedeća: ograničiti te time pojednostavniti micanje kamere ili dopustiti korisniku potpunu slobodu kretanja uz rizik da se povremeno izgubi u prostoru. Massive Entertainment je to izvrsno riješio. Nad kamerom imate potpunu kontrolu kombinacijom miša, tipki smjera te *page up/down* te *home/end* tipki. Predlažem vam da svakako prije igranja pročete polusatni *tutorial* koji vam objašnjava sve aspekte igre, uključujući i usmjeravanje kamere. Inače, mogućnost manipulacije pogleda nad borbenim poljem je zadivljujuća. Osjećaj proporcionalnosti jednostavno je neviden. Možete kamerom zbrisati stotinjak metara u zrak, ali se isto toliko možete približiti gruntu te im vidjeti oznaku jedinice na ramenu i čahure metaka kako iskaču iz oružja. Ostali dijelovi sučelja uključuju mapu, popis jedinica i još poneke sitnice. Nenametljivi su i





Ponekad se isplati skriti u šipražje te neprijatelja iznenada hrknuti sleđa

Jedan od rijetkih uspjelih 3D RTS-ova

funkcionalni. Zbog kompleksnosti 3D arena, nemojte očekivati borbe velikih razmjera. Sve misije ograničene su omanjom mapom, a vremenski su tempirane na 30-45 minuta. Ciljevi u misijama su krajnje raznovrsni, od nađi i uništi preko različitih zasjeda, do krađe opreme i špijuniranja. Svako je strani na raspolaganju 12 vrsta jedinica, prilično ujednačenih. To je ključno za intrigantne multiplayer borbe (besplatno igranje preko Interneta za vlasnike kopije originalne igre moguće je preko won.net mreže).

REAL-TIME AKCIJA

Real-time strategije definitivno nisu za svakoga. Ground Controlu je uspjelo premostiti jaz koji je dosad postojao između 3D bojišta i real-time strategije. Svaku grupu provest ćete kroz 15 misija, nećete se morati zamarat s managementom resursa, zabaviti će vas kikiriki SF pričica... Vrijedno novca, držimo... Ako i niste ljubitelj žanra, predlažem vam da upravo Ground Control bude igra koja će vas uvesti u nj. Prvi pravi, vizualno dotjerani i, što je još bitnije,



Specijalno oružje u akciji. Razorno i često neprecizno



U noćnim misijama poželjno je povećati gama correction da biste nešto razaznali

igrivi 3D RTS. Priča, tehnička izvedba i intrigantne misije izvršno su izvedeni pa iako igra ima nekih svojih bubica (primjerice, loše riješen kursor miša koji pri većem procesorskom opterećenju prilično trza), riječ je o vrlo dobro zaokruženom naslovu. Hint za kraj. Ne predlažemo vam igranje u Windowsima 2000, zvuk prilično preskače, a i grafika je znatno sporija. Windowsi 98 su još uvijek jedino pravo rješenje za ljubitelje igara (i USB periferije, rekli bi zlobnici).



Borbene arene bogate su ovakvim zgodnim detaljima koji podižu atmosferu

ALTERNATIVNO

BATTLEZONE (II)

Američko-ruska svemirska borba 'with a twist'. Meni užasno konfuzna, pogotovo upravljanje jedinicama iz onog lunarnog tetrapaka. Nekima se Battlezone serijal sviđa. Autoru ovog teksta očigledno ne. Ovdje se našao samo jer su žanrovski slični...

FORCE COMMANDER

Oh, da Lucas Artsov megalop. Vrlo dugo iščekivana i potpuno neuspjela 3D RTS JEDI spika. Sjetite se samo što ste pročitali u opisu Ground Controla o kletvi 3D RTS žanra, ovo je primjer igre zahvaćene tom kletvom. Samo za obožavatelje princeze Leia.

TIBERIAN SUN

Ako vam se od trećeg dimenzijanja zavrti u glavi, još uvijek su tu dobri, stari, vjerni, za zgrtanje love spremni 2D RTS-ovi. Zašto ne bi upravo nedavno izašli Tiberian Sun bio vaš izbor.

Ocjena

Igra je tehnološki i žanrovski inovativna, no na momente dosadna i hardverski iznimno zahtjevnja želite li u cjelosti uživati u grafici za koju je 3D engine sposoban

77%

NOGOMETNA GROZNICA EUROPSKOG PRVENSTVA U HRVATSKOJ!



Potražite u kioscima i u boljim trgovinama novi Paninijev album i sličice!

Službena UEFA-ina kolekcija reprezentacija i nogometaša



UEFA EURO 2000
Belgium • The Netherlands



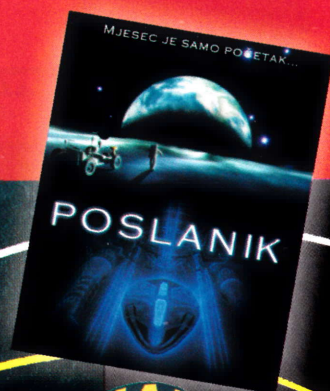
Official Licensed Product



VELIKA NAGRADNA IGRA

**Nagrađeni Poslanikom
u Hackeru 5./2000.**

- Vedran Vičević, Omišalj
 - Lea Ordanić, Ivanić Grad
 - Dean Kopri, Našice
 - Ivan Jelčić, Dubrovnik
 - Dario Grd, Varaždin
 - Emanuel Pirić, Rab
 - Vladimir Perković, Vinkovci
 - Ivan Kušen, Zagreb
 - Mihael Brenko, Podpićan
 - Mateo Komadina, Split
- Nagrade šalje tvrtka LM Informatika**



HACKER i 
te nagrađuju s

10

primjeraka
hrvatske igre
"Poslanik"

POSLANIK

*Sudjelujte
u nagradnoj
igri Hackera
i osvojite
svoj primjerak
"Poslanika"*

Kako osvojiti nagradu?

Nagradno pitanje: Na koliko CD-a dolazi igra Poslanik?

Odgovor na nagradno pitanje napišite na dopisnicu i zajedno s nalijepljenim kuponom pošaljite na adresu Janus Press d.o.o., Majstora Radonje 10/1, Zagreb najkasnije do 7. srpnja s naznakom "Za Poslanik". Sretno!

NAGRADNI KUPON

ODGOVOR

Ime i prezime

Adresa

telefon

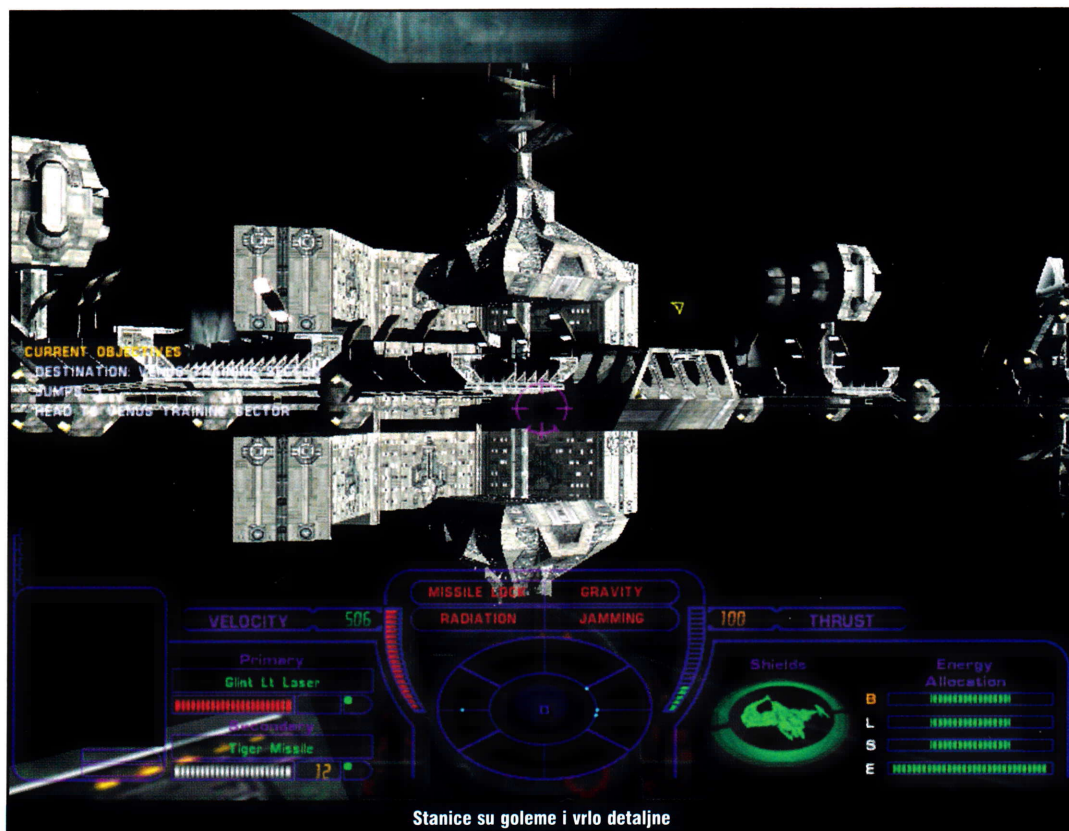
e-mail

Plaćenik se vraća

TACHYON

THE FRINGE

U poplavi raznolikih simulacija svemirskih brodova ili jednostavnih akcijski orijentiranih igara, Tachyon nudi dovoljno da zainteresira sve ljubitelje žanra



Stanice su goleme i vrlo detaljne

PIŠE

Karlo Kolar

INFO

PROIZVOĐAČ	NovaLogic
IZDAVAČ	Novalogic
MIN. KONFIGURACIJA	PII233, 32MB, 8MB 3D VGA
NAŠA PREPORUKA	PII400, 64MB, 16MB 2D VGA
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

WING COMMANDER SERIJA

Ako vam je stalo do igre koja ima nešto dublju priču ili jednostavno želite još nakon Tachyona, Wing Commander je pravi izbor.

FREESPACE SERIJA

Želite li malo više elemenata simulacije, Freespace serija igara s vrlo doradenim sučeljem je mjesto gdje trebate potražiti nešto za sebe.

ALLEGIANCE

Svi igrači koji čeznu za masivnim multiplayerom mogu mirne duše uzeti ovaj naslov i sa zadovoljstvom savladati svoje neprijatelje.

Tachyon: The Fringe je lijepo napravljena simulacija svemirske borbe u kojoj po starom, već davno izlisanom klišeju loši žele prevariti dobre i upravo ste vi onaj jezičac na vagi koji će jednoj od strana donijeti konačnu pobjedu. No, Tachyon nudi i nešto više: dopušta vam boriti se na strani sile koju sami odaberete.

Tachyon je zapravo vrlo jednostavna igra, i to joj daje veliki šarm. Naime, vi ste Jack Logan koji trbuhom za kruhom putuje od stanice do stanice obavljajući sitne zadatke za bilo koga tko je voljan platiti. Na vašu sreću, posla za plaćenika u budućnosti ima koliko volite jer je poznati svijet podijeljen na zone kojima vladaju korporacije, a one uvijek imaju nekoga koga žele "ukloniti". S druge strane, na rubu poznatog svemira (u

igri odmah do Sol sustava ???) nalazi se The Fringe – granica, zona u kojoj žive ljudi koji žele mir i nezavisnost od velikih korporacija. Morat ćete sami odlučiti hoćete li pomoći borcima za slobodu ili pak zaraditi velike novce pomažući korporacijama u osvajanju "novog" svemira.

IZBOR POBJEDNIKA

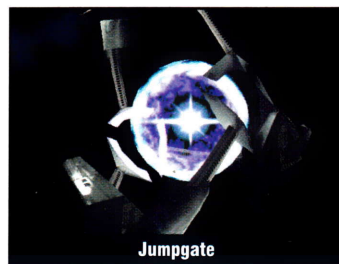
Glavna snaga Tachyona je u tome što je sve jednostavno, od izgleda izbornika pa do letnog modela. Da na kutiji nije pisalo simulacija, mislio bih da je malo doradenija pucačina. Nakon kratkog uvida slijedi upisivanje imena, nakon čega možete početi prebirati po glavnom izborniku gdje vam se nude nove informacije o događajima u galaksiji, hangar s vašim brodom (ili brodovima, ako ih posjedujete više), karta na kojoj određujete smjer sljedeće



Vijesti iz galaksije otkrit će vam tko i zašto nešto radi



Mapa galaksije



Jumpgate

misije i, naravno, glavno računalo koje vam daje informacije o svim poslovnim ponudama. Tu počinje vaša avantura s vašim prvim izborom - hoćete li prihvatiti posao korporacije u suzbijanju nereda u Fringeu ili ćete se latiti posla u ratnoj zoni i pomoći borcima za slobodu u njihovim nakanama. Ovisno o odluci, poslije ćete za svoju teško stečenu ušteđevinu moći kupovati brodove jedne ili druge strane te ih naoružavati oružjima strane za koju se borite. Nećete morati letjeti na svim misijama nego samo na onima koje vam se čine zanimljivima i na onih nekoliko koje su ključne za priču. Ako vam se u bilo kojem trenutku učini da je misija koja vam predstoji preteška čak i za jednog superheroja poput Jakea Logana, možete iznajmiti wingmana koji će vam pomoći u vašim naporima.



Sukob s protivničkim armadama bit će često neizbježan



Jump je napravljen vrlo jednostavno, no barem je lijep



Još jedan manje na popisu neprijatelja (-)



Popis poslova koji su vam trenutčno na raspolaganju

JEDNOSTAVNO I EFEKTNO

Sama grafika u igri je solidna, neki efekti kao što su eksplozije ili maglice su uistinu dobro napravljene.

ni, što stvara dobar dojam, no nažalost ima i nekih promašaja kao što je *motion blur* na zvijezdama koji je krajnje neuvjerljivo napravljen. Ipak, ukupni dojam popravlja

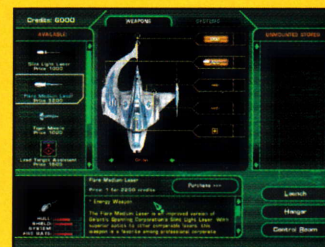
MULTIPLAYER
Tachyon: the Fringe nudi dva različita i vrlo zanimljiva moda igre za više igrača. Svi modovi se igraju preko Novalogicovog besplatnog Internet servisa gdje će moći igrati i stotinjak igrača odjednom. DeathMatch je klasični "uništi sve što se kreće" mod. U njemu možete naoružati svoj omiljeni fighter sa svojim omiljenim oružjem i u sveopćoj pucnjava pokušati osvojiti što više bodova (fragova). Teamplay vam pak daje mogućnost grupnog igranja. Vi birate stranu na kojoj ćete se boriti i krećete u borbu s najslabijim fighterom te polako, skupljajući poboljšanja nakon uništavanja neprijatelja, dobivate i bolja oružja i bolje brodove, sve dok ne dobijete dovoljnu vatrenu moć da potpuno uništite protivničku bazu. Osim spomenutih dvaju multiplayer modova, Tachyon pruža i vrlo dobre uvjete za sve one koji vole mrežno igranje.



Jedan od brodova na izbor



U DeathMatchu ne oklijevajte



Naoružajte se dobro prije polijetanja

Feel the heat... In the Fringe!

i detaljno napravljena tako da, osim različite brzine, nećete osjetiti neke veće razlike. Jedini doradeni manevar je mogućnost proklizavanja s letjelicom, što vam u borbi može vrlo lijepo pomoći pri izbjegavanju protivničke vatre. Osim moda za jednog igrača, koji smo dosad opisivali, postoji i onaj za više igrača, koji nudi dva tipa igre - DeathMatch i Teamplay.

Tachyon: The Fringe je jednostavna i lijepa igra koja ponajprije nudi razbibrigu, a od igrača ne traži preveliku angažiranost tijekom igre. Više sliči nekoj naprednoj pucačini nego simulaciji leta, što joj daje poseban šarm, a brojnost misija u dvije ponuđene kampanje jamči vam dugotrajnost igranja.

Ocjena

Tachyon: the Fringe je lijepo napravljena igra koja ne teži igraču ponuditi ozbiljnu simulaciju nego dobru zabavu

73%

TACHYON RESURSI

Uz izlazak Tachyona, Novalogic je na Internetu otvorio i prateći site koji nudi mnoštvo korisnih informacija za sve, iskusne i neiskusne, igrače. Ako imate Tachyon ili ga planirate nabaviti, posurfajte po tom siteu.



Brdo informacija s Novalogicovog weba



Ovdje možete naći statistike svih lovaca

Motokros slobodnim stilom

MOTOCROSS MADNESS 2

Želite iskušati svoje kaskadersko umijeća na motorima?
Pripremite tablete protiv mučnine i krenite!

PREPORUKA MJESECA



Vratolomije koje život znače

PIŠE

Tibor Hitri

INFO

PROIZVOĐAČ	Rainbow Studios
IZDAVAČ	Microsoft
MIN. KONFIGURACIJA	PII 300, 64 Mb
NAŠA PREPORUKA	PII 300, 128 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D, 3Dfx
MULTIPLAYER	Modem, Internet
PLATFORME	PC

PROŠLE su dvije pune godine otkako je izašao Motocross Madness, igra koja je postavila neke standarde u žanru. Novi nastavak obećava mnogo više zabave nego što je je ondje bilo, što je teško postići jer je to bila jedna od najboljih, ako ne i najbolja igra tog žanra. Nastavak, doduše, ima sve, ali je to jedna od onih igara gdje vam treba poprilično vremena da ovladate tehnikom vožnje. Da

vam taj proces ne bi bio previše naporan, zabavljat ćete se gledajući spektakularne padove upotpunjene zapomaganjem vozača. Jednom kad vam krene, osjetit ćete zadovoljstvo i slast pobjede, ali i očaj poraza. Cijela je filozofija vožnje zapravo sažeta u uvodnoj sekvenci koja je toliko nabrijana da ćete odmah pojuriti u motosalon i kupiti krosera, hm... Dobro, možda sam malo pretjerao, ali samo malo jer je vožnja uistinu dinamično napravljena.

Pokrenuvši igru, primijetit ćete hrpu opcija, moći ćete namjestiti sve što želite, a i sučelje je stvarno user-friendly. Microsoft bi mogao početi primjenjivati iskustva iz svojih igara, koje su stabilne i dobro razrađene, i u Windowsima pa bi svi bili sretniji i zadovoljniji. Dakle, uistinu ćete moći podesiti opcije do najsitnijih pojedinosti, tj. onako kako vama i vašem računalu najviše odgovara, što toliko pridonosi atmosferi da nećete ni u jednom trenutku požaliti što ste igru kupili.



Priprema, pozor...



Trebja jako paziti pri doskoku



U dvorani



Enduro natjecanje

A kakve nam mogućnosti nudi? Motocross Madness 2 donosi nam čak sedam različitih načina igranja za jednog igrača, pet starih i dva nova. Iz prvog je nastavka zadržan Supercross, Tag, Nationals, Stunt Quarry i Baja. U Supercrossu se utrkujete po različitim dvoranskim stazama, Baja Race je utrka na otvorenom gdje nema konkretne staze nego se jedino mora proći kroz kontrolne točke. Nationals je isto što i Supercross samo što su staze na otvorenom. Tag je multiplayer način igranja. To su sve prokušane varijante igre, ali..

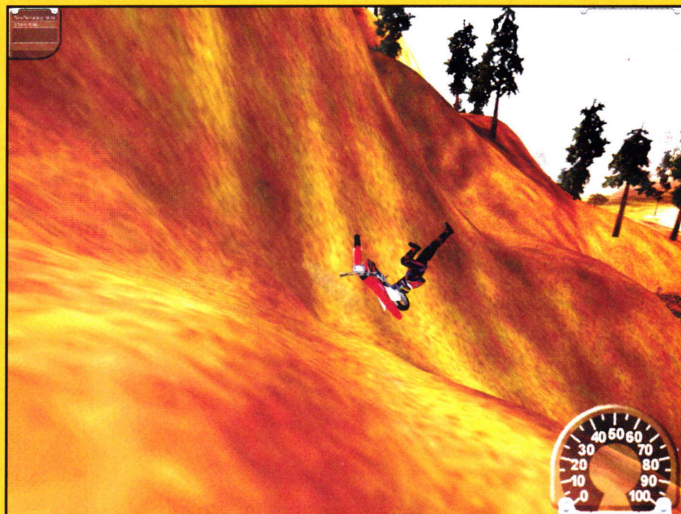
ŠTO JE NOVO

Postoje dva nova načina igranja, Enduro način igranja koji je vrlo sličan Baja utrci, razlika je jedino u okolišu i u dosta gustom prometu koji treba izbjegavati te Pro Circuit način igranja koji ovoj igri stvarno

daje dodatnu dubinu. Igrajući tim načinom, svoju ćete karijeru započeti sa slabom opremom, slabim motorom i s vrlo malo svojeg novca. Cilj je, naravno, pobjeđivati da biste što više zaradili. Dobri rezultati će privući i sponzore, što će vam donijeti više novca nego što biste ga mogli zaraditi, a i brže ćete doći do njega, no tada treba i sačuvati te dobre rezultate da sponzori ne bi izgubili zanimanje za vas. Taj dio igre je vrlo dobro i realno razrađen stvarajući uistinu izniman ugođaj. Osim o troškovima motora i plaćanju startnina, morat ćete se brinuti i za medicinske troškove ozljedi li se vozač prilikom pada. Ovaj vrlo težak i zahtjevan način igre poprilično će stanjiti vaše živce dok ne postignete prave rezultate. Umjetna inteligencija drugih vozača izazvat će nevidene frustracije kod vas jer kompjuterski vozači

RAZNOLIKOST PADOVA

Posebna je pozornost pri programiranju bila posvećena različitim načinima padova s motora. Mnogo je načina kako do toga može doći, od sudara do udara u drvo ili grm, krivo tempirano doskoka, nakon čega ćemo gledati kako naš vozač pada, kotrlja se, više...



Što reći nego da je ovo prokletu dobra igra

savršeno poznaju stazu, tako da ih nećete moći pobjeđivati čak ni na najlakšem nivou ne budete li mnogo vježbali. Pokušat će vas izgurati sa staze, no srećom i oni se sami međusobno sudaraju, što povećava vaše šanse za bolji rezultat.

LIJEPE LI GRAFIKE...

Najveći nedostatak prvog nastavka bile su nestvarne staze i okoliš. U nastavku je to dorađeno, dodano je grmlje, drveće, kuće, stupovi dalekovoda, i ne samo to, dodana su parkirališta za prikolice, mostovi i normalan, vrlo vjerno napravljen cestovni promet. Iako vam on samo dodatno otežava igru, itekako ćete se razveseliti vidjevši da vam je protivnika pokupio jureći vlak ili autobus. Sama grafika je vrlo tečna, pogotovo u najvećoj rezoluciji, no za to će vam biti potrebno zvjerski snažno računalo. Zvuk je priča za sebe - dosad nisam čuo tako vjerno napravljen zvuk motora, a tek kakvi su zvuci okoline. Kad se utrkujete u dvorani, publiku gotovo možete osjetiti jer je vrlo interaktivna i vrlo živo reagira na vaše vratomije. Glazbe u samoj igri nema, ali vas to ne bi trebalo smetati jer je tako ugodaj još bolji.

Stvarno je užitak igrati Motocross Madness 2. Nudi uistinu pregršt staza pa ćete ga se teško zasititi. Ako se to i dogodi, uskoro ćete moći s Interneta skinuti editor

staza, što je dovoljno jamstvo vrhunske zabave. Fizika u igri napravljena je kompromisno - nije se išlo na potpunu simulaciju, nego igra ima dodira i s arkadama, a kako je sve pomno dozirano, zadovoljava i jednu i drugu varijantu. Igra je namijenjena svim ljubiteljima utrka, pogotovo motokrosa. Hardverski je vrlo zahtjevana, ali i nudi mnogo. Možda će vas jedino smetati što ćete morati dosta vježbati dok ne ovladate tehnikom vožnje, ali kad vam to jednom uspije, užitak će biti još veći, tako da to i nije pravi minus. Sve u svemu, konačno jedan nastavak u koji je uloženo mnogo truda i nije izbačen na tržište samo da bi se zgignuli novci. ◀

ALTERNATIVNO

MOTOCROSS MADNESS

Za one koje zanima kako je to izgledalo prije dvije godine

SILKOLINE HONDA

MOTOCROSS GP

Prava simulacija, odlična igra

SUPERBIKE 2000

Za ljubitelje asfalta i sportskih motora

Ocjena

Igra će zaraziti i one koji nisu baš ljudi za motokrosom

91%

EA Sports, nogomet, dalje možete i sami...

EURO 2000

Nakon Svjetskog nogometnog prvenstva '98. u Francuskoj, EA Sports nam je pripremio još jedan službeni naslov velikog nogometnog natjecanja, Euro 2000. Najviše će vas zanimati ima li kakvih inovacija u odnosu na nedavno izašlu FIFA-u 2000, odnosno je li to samo pokušaj da se dodatno zgrne love ili nam je uistinu ponuđeno nešto stvarno novo



Zastrašujući AI
jedan je od glav-
ih aduta ove
igre

PIŠE

Ivan Kovačević

INFO

PROIZVODAC	EA Sports
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	PI33, 32 Mb, 2 MB SVGA
NAŠA PREPORUKA	P11 450, 64 MB, Voodoo 3
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

FIFA 2000

Predhodna inačica ovog serijala zasjela je na prvo mjesto kad su nogometne simulacije u pitanju.

FIFA WORLD CUP 98

Službena igra posljednje velike nogometne smotre poslužila je za prisjećanje na neponovljivo francusko ljeto.

ISS PRO 99

Nisam mogao ne spomenuti i ovaj PSX nogomet za koji mnogi kažu da je bolji od FIFA-e. Svašta!

ČIRO i "sinovi" danas su osrednji sparring-partner reprezentacijama koje se uigravaju za iskušenja koja ih čekaju na europskom prvenstvu. Je li sve moralo biti baš tako? Imate priliku dokazati da nije.

Euro 2000 službena je igra ovogodišnjeg europskog nogometnog prvenstva. EA Sportsova tradicija kupnje svih mogućih licenci se nastavlja. FIFA serijal iz godine u godinu krase dobro poznate i prepoznatljive osobine koje ne treba po stoti put ponavljati. Iako nije praksa da iz EA Sportsove radionice izađu dva nogometa u istoj sezoni, ove je godine, baš kao i 1998. došlo do iznimke upravo zbog najveće europske nogometne smotre. Za pola godine ne može se napraviti posao kao za godinu dana, stoga bi se moglo reći da je, što se tiče razlika u odnosu na FIFA-u 2000, najbolje usporediti FIFA-u 98 i World Cup 98 izdanje.

ZAGRIJAVANJE

Nakon prekrasne uvodne animacije u kojoj se ponovno pojavljuje

Robbie Williams, ugledat ćete prekrasno dizajnirane izbornike u čijoj se pozadini stalno vrte 3D animacije stvarajući izniman ugođaj. To su već klasični izbornici te dva potpuno nova. U *Skill drillu* ćete napokon moći do savršenstva izvežbati svaki potez. *Challenge mode* vam omogućava da sami izaberete reprezentacije koje će se natjecati u kup sustavu na ispadanje. Nije dobro ako recenzija počne kritikama, ali jednostavno nisam mogao prijeći preko jedne bitne stvari. Naime, da biste kročili na stadione Belgije i Nizozemske, morate proći kroz cijeli kvalifikacijski ciklus. To znači da neće biti ništa od pravih skupina koje su odavno izvučene, nego će se one stvarati ovisno o tome tko se kvalificirao u završnicu. Bilo bi mnogo bolje da, kao u World Cupu 98, postoji opcija preskakanja kvalifikacija jer kojiput želimo odmah prijeći na pravu stvar. Jedini način izravnog odlaska na Euro je odabir jednog od suorganizatora prvenstva, odnosno Belgije ili Nizozemske, koji su se kao domaćini automatski kvalifici-

rali. U svakom slučaju, riječ je o velikom i neshatljivom propustu.

KICK-OFF

Komande za upravljanje te tri razine težine, *amateur*, *professional* i *world class*, iste su kao i u dosadašnjim nastavcima. Budući da je *amateur* razina samo za potpune početnike koji prvi put dolaze u doticaj s najboljim nogometom na PC-u, a *professional* tek nešto teža, pravi će hakleri odmah izabrati *world class*, gdje će uvidjeti prvu veliku razliku u odnosu na FIFA-u 2000. Naime, AI vašeg protivnika je doista zastrašujući. Možete zamisliti šok koji sam kao igrač s dugogodišnjim iskustvom doživio kad me je Makedonija razbila u prvoj utakmici kvalifikacija. Čak ni nakon dužeg igranja nisam pretjerano napredovao, dok sam u FIFA-i 2000 na toj težini s Rijekom razvaljivao Barcelonu kao od šale. Stoga mogu reći da će ova razina biti pravi izazov i vrhunskim igračima. Ne moram ni napominjati da je korišten već uobičajeni *motion-capture* koji je uglavnom preuzet iz



Nekad bilo



Dražen Jerković veseli se pogotku koji je zatresao rusku mrežu



Van Der Saar na koljenima prepoznatljive arene u Amsterdamu



Ne znam zašto se toliko vesele običnoj kanti

FIFA-e 2000. Najveća je pozornost posvećena usavršavanju detalja. Tako se više neće dogoditi da usred ljeta pada snijeg. Vremenski će se uvjeti mijenjati i za vrijeme utakmice, a ako je teren blatnjav, to će se vidjeti i na dresovima igrača. proведу li više vremena uklizavajući i valjajući se po terenu. Lica

igrača su također poboljšana, ali to još uvijek "nije to", treba ostati nešto i za FIFA-u 2001, zar ne? Slavlja nakon postignutog pogotka su raznolikija i ljepša, a i publika je vrlo aktivna. Dakako, sve je popraćeno neizbježnim komentarijama Deza Lynama i Johna Watsona koji će, primjerice, u posljednjem

ULTIMATE FIFA

Godine 1995. prva je FIFA ugledala svjetlo dana. Ovo bi, uključujući World Cup 98, trebalo biti osmo izdanje tog više nego uspješnog serijala. Zašto svake godine nestrpljivo iščekujemo novu FIFA-u, zašto je to najbolji nogomet na računalu i među najboljim igrama svake godine? Zato što je to igra koja je proslavila nekada mali odjeljak Electronic Artsa, a danas veliki EA Sports. Možda malo skrećem s teme ali moram vam iznijeti svoje viđenje FIFA serijala. Naime, imam osjećaj kao da se svih ovih godina u EA-u stvara neka "Ultimate FIFA" koja će biti jednostavno savršena, a u međuvremenu svake godine nama običnim smrtnicima daju da se igramo s njihovim inovacijama. Sve ovo možda glupo zvuči, mnogi će pod znak pitanja staviti moj zdrav razum (što sam i sam već učinio), ali sjetite me se za desetak godina kada izađe FIFA 2010 ili moja "Ultimate FIFA".

HOĆEMO REPRIZU!

Ne znam jesam li ikad toliko puta prekidao utakmicu kao u ovoj igri samo da bih uživao u replay opcijama. Naime, osim klasičnog odabira nekoliko kamera kao što su klasična TV, odnosno game kamera, Tower kamera s veće visine ili pak End game kamere iza gola, imate i tzv. slobodnu kameru koju možete pomicati po želji okretanjem miša. Postoji i mogućnost zumiranja te promjene visine, što vam omogućuje pogledati željeni potez iz bezbroj kutova na bezbroj načina. Zanimljivo je, primjerice, zaustaviti replay u trenutku udarca škaricama i onda izvrtiti nekoliko različitih pogleda na taj potez.



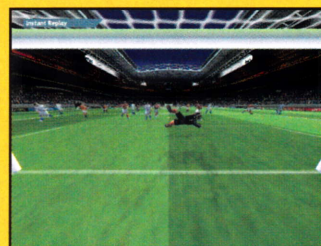
▲ Trenutak poslije došlo je do neugodnog prizemljenja. Jesam li spomenuo da je promašio loptu?



▲ Tko kaže da naši ne znaju borilačke vještine?



▲ I po lopti i po glavi



▲ Iz golmanove perspektive

Naši reprezentativci imaju priliku zaigrati Euro 2000, no i ovdje se prvo treba kvalificirati

kolu kvalifikacija komentirati rezultate ostalih utakmica u vašoj skupini ako o njima ovisi vaš prolaz dalje.

TREĆE POLUVRIJEME

U team management rubrici dobit ćete sve informacije o svakoj od 51 momčadi. Imat ćete također priliku vidjeti animacije pojedinih akcija vaše momčadi te mnoštvo informacija, što igri daje menadžerske elemente. Prodete li uspješno kvalifikacije i osvojite naslov europskog prvaka, otvorit će vam se nova, classic rubrika gdje ćete moći igrati polufinale i finale svih europskih prvenstava od 1960. budete li uspješni. U polufinalu iste godine igrao sam s reprezentacijom Jugoslavije protiv Rusije i pobijedio 1:0 pogotkom legenarnog Dražena Jerkovića. E, da to Dražen vidi. Osvojite li naslov 1960., otvorit će vam se Euro 1964., i tako redom, gdje ćete se moći prisjetiti kako je to nekoć bilo.

Grafika i zvučni efekti na istoj

su razini kao u FIFA-i 2000. Dakle, postoji dolby surround podrška za vlasnike adekvatnog broja zvučnika, no izostao je već uobičajeni soundtrack, što mi je pomalo neshvatljivo pogotovo zbog činjenice da se Robbie Williams pojavljuje i u ovoj igri. Igrivost je također ostala na istoj razini, nema nekih većih poboljšanja osim onih koja su ostvarena na već spomenutim detaljima. Poznato je pravilo da se dobitna kombinacija ne mijenja, što, dakako, u EA Sportsu jako dobro znaju. S druge strane, Euro 2000 nije smio izbiti adute FIFA-i 2001 koja je već duže vrijeme u izradi, tako da je ova igra bila u vrlo delikatnoj situaciji pa će tako i ocjene i kritike biti različite. Ako ste čitajući ovaj tekst željeli pronaći odgovor na pitanje iz uvodnika, nadam se da ste ga i dobili. Bez obzira kakav on bio, ako volite nogomet, nabavit ćete ovu igru i dobro zagrijati prste jer je Euro 2000 ono što vam treba za ove vruće ljetne dane dok iščekujete Europsko prvenstvo bez obzira što naših "zvijezda" ondje neće biti. ▲



U trenucima očaja

Ocjena

Bez velikih inovacija, ali daleko od razočaranja. EA Sports i dalje ne zna za neuspjeh poglavito kad je riječ o nogometu

88%

Na što vas ovo podsjeća? ASOCIJACIJE

Kad iz zvučnika dopire glas koji vam govori hrvatski i kad je to još glas Olivera Mlakara, osjećate se čudno...



PIŠE

Kristina Jeren

Zagrijte svoje vijuge...

INFO

PROIZVODAC	32 bita
IZDAVAČ	32bita
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 16 MB, grafička 1 MB
NASA PREPORUKA	P200, 32 MB, grafička 1 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Single-screen, LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

YOU DON'T KNOW JACK

Još jedan popularan kviz s odličnom online podrškom.

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE

Karlo Kolar kaže da je to dobar kviz.

DAVNO je to bilo, ali sjećam se kao da je bilo prošlog tjedna... Četvrtak navečer, family meeting ispred televizora, počinje Kviskoteka. Telefonski pozivi za njenog trajanja smatrali su se gotovo isto tako nepristojnima kao i ometanje nedjeljnog ručka.

Nikad se nisam mogla odlučiti koja mi je igra draža, igra asocijacije ili igra detekcije, ali znam da sam manijakalno pratila obje, pogotovo asocijaciju, i svadala se s roditeljima što bi moglo biti konačno rješenje, urlala što me grlo nosilo kad bih se sjetila mogućeg rješenja (ah, ipak je to bilo uzbuđenje s obzirom na godine koje sam tada iza sebe brojala). Vjerujem da dobar dio vas dijeli slična iskustva, no tko bi pomislio da

ćemo jednog dana moći rješavati iste te probleme u svojoj sobi.

A1, C4, B2...

Odmah na početku valja spomenuti ekipu koja je radila Asocijacije. Uz dečke iz 32 bita, koji su odradili tehničko - softverski dio, pri izradi igre od neizmjerne je pomoći bio gospodin Lazo Goluža, autor Kviskoteke, koji je smislio sve asocijacije, i gospodin Oliver Mlakar, legendarni voditelj još legendarnije Kviskoteke, koji je sve asocijacije samo za nas pročitao. Za nas nešto mlađe, koji se u to doba nismo još mogli prijaviti za Kviskoteku, ovo je prava prilika da provjerimo svoje znanje i brzinu na autentičnim zagonetkama iz tog popularnog kviza. Sve originalne postavke igre asocijacija prenesene su i u ovo njeno softversko izdanje: dakle, četiri igrača, četiri stupca i njihova rješenja i jedno konačno rješenje. Mislim da ne moram detaljnije opisivati što se u kojem trenutku događa. Naravno, Asocijacije se mogu igrati i u manje od četiri igrača, ali zbilja nije zabavno natjecati se sam sa sobom... Tehnički, sve je izvedeno prilično minimalistički tako da je odmah na početku jasno da ovaj proizvod nema za cilj mamiti publiku urnebesnim vizualnim egzibicijama, nego isključivo zagonetkama i poticanjem na razgibavanje vijuga. Istina, možda sam i očekivala malo

više popratnih sadržaja, tipa animacija, ili nešto opušteniju i veseliju glazbu... no, što je, tu je. Konkretno, gameplay ide ovako: prvi igrač ima pravo otvoriti tri proizvoljna polja i zatim pogađati rješenje bilo kojeg stupca u kojem je otvoreno barem jedno polje, a ako je njegov odgovor točan, može pogoditi i konačno rješenje ako ima dovoljno sreće i znanja. Najčešće se takve stvari ne događaju pa se igra nastavlja otvaranjem novog polja od strane sljedećeg igrača i mogućnošću pogađanja. Svako potencijalno rješenje upisuje se u odgovarajuće polje, što se mora učiniti u određenom vremenskom roku, koji se može podesiti ovisno o tome koliko su igrači izvežbani u tipkanju. U slučaju točnog odgovora, otvaraju se eventualno neotvorena polja u tom stupcu, a na dnu ekrana pojavljuje se objašnjenje asociiranja svakog gornjeg pojma s rješenjem, od pojedinih stupaca pa do konačnog rješenja. Broj osvojenih bodova, naravno, ovisi o broju otvorenih polja - što ih je manje, to je broj osvojenih bodova veći.

Kad kažemo računalna igra, tada se u našoj glavi stvori slika nečega što ima nevjerojatnu grafiku, zapetljanu priču i gomilu drugih detalja. Zato je ovaj proizvod teško svrstati u neku kategoriju, naravno, osim u onu kvizova, ali ga ne možemo uspoređivati ni s igrama u gore opisanom znače-

PREDSTAVLJANJE

U novootvorenom multimedijalnom klubu Mama ugostili su nas dečki iz 32 bita i njihovi suradnici Lazo Goluža i Oliver Mlakar, koji su izrazili svoje veliko zadovoljstvo što su mogli sudjelovati na ovom projektu. Uz kratku prezentaciju i ugodno druženje, ekipa naše redakcije trudila se iscrpiti sve Mamine zalihe sokova ne bi li se dosjetila rješenju asocijacije koju su posjetitelji mogli zaigrati na velikom ekranu.



nju. S obzirom na imena koja su surađivala na ovom kvizu i s obzirom na solidnu izvedbu (koja je, ruku na srce, možda mogla biti i grafički intrigantnija), Asocijacije su (hrvatski) softver koji ćete zaigrati s prijateljem, bratom, sestrom, roditeljima...

OCJENA

Izvsne zagonetke u solidnom pakiranju.

75%

32 bita i Hacker vas ponovno nagrađuju!

Osvojite jedan od **20** primjeraka igre
Asocijacije i istestirajte svoje vijuge!

Nema nagradnog pitanja,
samo izrežite kupon i pošaljite ga.
Adresu već znate:
Hacker Janus Press
(za nagradnu igru Asocijacije)
Majstora Radonje 10/1.
10 000 Zagreb

PROBAVA	BERMUDA	C1	SOKRAT	DEEDEE
SUPLJINA	RAVNALO	C2	ARISTOTEL	0
VEĆE OČI	SESTAR	C3	DRŽAVA	MEEMEE
TRBUH	PITAGORA	C4	GOZBA	16
ŽELUDAC	TROKUT	?	?	KEEKEE
????				6

ŽELUDAC JE PROBAVNI ORGAN, SMJEŠTEN U TRBUŠNOJ SUPLJINI, A POZNATA JE IZREKA "IMATI VEĆE OČI OD ŽELUCA"

PROBAVA	BERMUDA	PETE	SOKRAT	DEEDEE
SUPLJINA	RAVNALO	KAMEN	ARISTOTEL	0
VEĆE OČI	SESTAR	PUMPA	DRŽAVA	MEEMEE
TRBUH	PITAGORA	EGK	GOZBA	16
ŽELUDAC	TROKUT	SRCE	PLATON	KEEKEE
LJUBAV				6

IZREKA "LJUBAV VODI KROZ ŽELUDAC", LJUBAVNI TROKUT IZRAZ JE ZA SITUACIJU KAD SE UPLIJE NEKO TREĆI, LJUBAV SE VEŽUJE UZ SRCE, A PLATONSKA LJUBAV JE IZRAZ ZA VEŽU BEZ KONTAKTA FIZIČKE NARAVI

A1	PARTIJA	PLATON	D1	KRISTINA
A2	LOVCI	ZLOBA	D2	15
A3	CRNO POLJE	KROZ ŽELUDAC	D3	
A4	BIJELO POLJE	OD SRCA SRCU	D4	
?	SAH	LJUBAV	?	
????				

PLATONSKA LJUBAV - IDEALNA, NESPOLNA LJUBAVNA VEZA, LJUBAV I ZLOBA - OPERA VATROSLAVA LISINSKOG, IZREKA: LJUBAV IDE KROZ ŽELUDAC, A LJUBAV JE PUT OD SRCA SRCU



NAGRADNI KUPON Asocijacije

Ime i prezime

Adresa

telefon

e-mail



Opet neki Marsovci?

MARTIAN GOTHIC UNIFICATION

Napad gadnih bakterija, Marsovaca i različitih zombija - obilježja su Martian Gothica



Želi li netko vode!?



Krasan gotički element s dodatkom hi-techa



Zombi na ustajanju



Gun u šapama i zelena para, možda je to sve droga?

**Dosadno,
iritirajuće....**

PIŠE

Goran Račić

INFO

PROIZVOĐAČ	Creative REality
IZDAVAČ	TalonSoft
MIN. KONFIGURACIJA	PII 266MHz, 32MB, 3D
NAŠA PREPORUKA	PII 400MHz, 64MB, 3D
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	N/A
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

ALONE IN THE DARK SERIJAL

Ako želite igru u kojoj susrećete nadrealno i želite se pritom odlično zabaviti, onda je to to. Alone in the Dark ima sve: akciju, horor i avanturu.



Dobrotvorno davanje krvi

Izvanzemaljci su vrlo česta tema filmova, ali i računalnih igara. Jedno su vrijeme bili vrlo popularni, sjećate se X-Filesa, MiB-a, ID-a 4 i tko zna čega sve ne? Tu su onda i bića koja nas oduvijek plaše, različiti zombiji, čudaci... Bilo je samo pitanje vremena kada će ih netko spojiti zajedno.

Martian Gothic je novoizlaski naslov pod TalonSoftovim pokroviteljstvom. I dok se pitam što je igra trebala biti, jasno mi se nameće naslov po kojem je radena: Alone in the Dark. Taj je serijal uvijek imao neke nadnaravne likove i mjesta radnje. Kod Martian Gothica je ista stvar. Radnja počinje na Marsu 17. lipnja 2019. godine. Preuzimate ulogu istražitelja koji se nađe na Marsu zajedno s još dvojicom kolega nakon SOS poruke poslana iz vaših istraživačkih prostorija. Nakon prisilnog spuštanja svaki član posade završi u jednom dijelu baze. Sve to saznajete iz uvodne animacije koja u čovjeka utisne neki osjećaj tjeskobe, pogotovo čuvši ženski glas koji čita stranice

neke stare knjige. Jedina scena koja mi baš nije jasna je prva scena u uvodu - kada meteor udari na pusto područje Antarktika, i to još nekoliko tisućljeća prije nove ere. Ali dobro, neka im bude.

STAY ALONE, STAY ALIVE

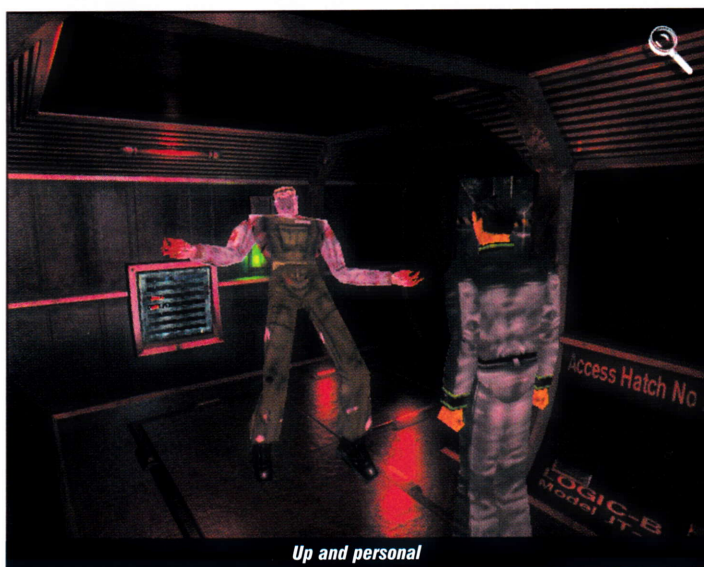
Ta rečenica se provlači kroz cijelu igru, svako malo je negdje čujete ili pročitate na kakvom papiru. Ali krenimo redom. Razdvojivši se nakon pada, možete kontrolirati svoje likove naizmjenice, tj. na to ste prisiljeni jer oni moraju surađivati da bi ostvarili svoje ciljeve. Radnju pratite kao i kod Tomb Raidera, samo što je kamera fiksirana na određene kadrove, što je, normalno, katastrofa, pogotovo kad se borite protiv nekoga (da, i toga ima) i krenete lagano unatrag, i najednom vidite rub kauča i sebe gdje stojite i pucate u nešto što ne vidite. Zabavno, nema što.

Uglavnom, vaši glavni protivnici su mrtvaci koji to baš i nisu (barem se tako poslije ispostavi). I tako,

bauljajući kroz hodnike i zaobilazeći stvari koje su dio renderirane statične pozadine, nailazite na leševe koji leže uokolo. Nažalost, u vašem istraživanju nema nimalo logike, a nema ni one tjeskobe i napetosti kakvu vam je *intro* ponudio. Vaši likovi stalno nešto blebeću na hodnicima, govore kako osjećaju nešto čudno, kako tu ima nešto paranormalno, ali jedan od najvećih bisera je kad vaš lik vidi mrtvaca koji je zapravo živ i lebdi na jednom mjestu, i u tom trenutku on kaže da baš i nije neki stručnjak za paranormalno, ali da ovo svakako nije regularno! Ma nemoj mi reći. I takve gluposti vi trpate tijekom cijele igre. To je bio jedan od prvih udaraca što sam ih doživio. Drugi se tiče dizajna baze. Konačno ćete shvatiti ono GOTHIC u naslovu. Sve je opremljeno u gotičkom stilu. Nevjerojatno, vrata koja se automatski otvaraju i sobe opremljene kao u davna vremena! Da nije bedasto bilo bi čak i originalno, ovako vam se jednostavno čini da stvari koje se ondje nalaze nemaju tu zašto biti (obraz-



Lebdeći manijak



Up and personal

loženje je da je zapovjednik htio da baza bude raznolika; sreća što je mrtav inače bih ga udavio vlastitim rukama). Osim toga, baza je skup hodnika koji vam vrlo brzo počnu ići na živce, a još ćete biti živčaniji kad se leševi razbacani po njima počnu dizati, a vi baš i niste naoružani i baš pokušavate otvoriti vrata liku koji ima neko naoružanje.

Grafika je solidno odrađena, ali koja to danas nije. Već prije renderani objekti su kao zavareni za okoliš i nema šanse da ih pomaknete ili, ne daj Bože, slučajno upotrijebite pa ste osuđeni na predmete koje pronalazite po sobama i hodnicima. Većina soba ima brave koje otključavaju kartice: čim jednu upotrijebite, ona nestaje - dakle, jedna kartica, jedna vrata.

Zvuk je standardan, dok se glazba pretvara u iritirajuće sviranje od kojeg vam lagano sijedi kosa. Jedino kad vas napadne kakav zombi ili što već, čut ćete pravu horor-glazbu kakvu je i u filmovima strave.

Martian Gothic ima zgodnu priču. Da se i dalje nastavila razvijati onako dobro kao u *introu*, bilo bi tu napetosti i svega onoga što igrači željno očekuju. Ovako je pak spala na rješavanje zagonetki koje vas dovode u nove sobe u kojima imate

predmete pomoću kojih ćete ući u nove sobe.

Na kraju krajeva, zašto vam ne bih rekao kako se sve to odvija. Hodate bazom i ne smijete dovesti dva lika u istu prostoriju jer su tu neke bakterije koje rade ne znam ni ja što. I tako opet hodate i pucate, i hodate, i rješavate zagonetke, i hodate dok ne poludite i bacite sve jer vas boli glava od gledanja u monitor i jer vam ovo sigurno ne treba. To je barem moj dojam.

Prema priči, vi bi trebali otkriti tajnu stariju od čovječanstva, ali zbog dosade i iritantnosti igre jednostavno vam se ne da i jedva čekate da je bacite kvragu i posvetite se nečemu što opušta živce. Martian Gothic bi htio biti Alone in the Dark, možda neka vrsta poboljšane verzije, ali nije mu ni do koljena. Previše je tu očitih stvari da bi se izazvala intriga. Da je igra barem masivna, ali ovako.....

Ocjena

Možda ja nisam shvatio dublji smisao

55%

MARTIAN GOTHIC

NOVINE KOJE SU PROMIJENILE HRVATSKU

www.nacional.hr

Napucaj me sad, napucaj me sad!

ROUGE SPEAR URBAN OPERATIONS

Dočekali smo još jedan mission pack za Rainbow Six serijal, točnije za njegov drugi nastavak, Rouge Spear



Vozaču autobusa se ozbiljno žurilo na WC kad je uspio napraviti ovo



Vaši suborci odlično se snalaze u misijama



Ruševna četvrt u Mexico Cityju



Vaš tim sprema se u akciju

PIŠE

Goran Račić

INFO

PROIZVOĐAČ	Red Storm Entertainment
IZDAVAČ	Red Storm Entertainment
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32MB
NAŠA PREPORUKA	PII333, 64MB, 3D
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

SWAT 3

Volite li napucavanje u zatvorenim prostorima, ovo je za vas

ROUGE SPEAR

Ako želite igrati Urban Operations, morate imati Rouge Spear

Prošle je godine u isto ovo vrijeme izbačen mission pack za prvi nastavak Rainbow Sixa. Točno kao po satu, ove je godine Red Storm Entertainment izbacio mission pack za drugi nastavak tog serijala. Ali, kako se povijest ponavlja, tako ovaj mission pack boluje od nekih bolesti koje

je imao i prvi mission pack. Dakako, postoje i poboljšanja.

O Rainbow Six serijalu rekli smo dosad sve što se moglo reći. Serijal napravljen po romanu-bestselleru Toma Clancyja doživio je dva izdanja i nekoliko mission packova. Antiteroristička borba diljem svijeta i dalje se nastavlja, ali je ovaj put više pozornosti posvećeno zatvorenim prostorima.

Kako smo nedavno imali SWAT 3, koji je imao atmosferu o kojoj bi se moglo mnogo pisati, još uvijek sam pod utjecajem te igre što se tiče misija u zatvorenom prostoru. Rainbow Six dosad nije bio ograničen na neke antiterorističke misije vezane uz određena tematska područja nego smo se mogli slobodno kretati kroz raznoliki okoliš i tumačiti po različitim građevinama. U Urbanim operacijama nije samo naglasak na zatvorenom prostoru nego i na urbanoj sredini, što znači da ne postoje više samo dva taoca i dvadeset terorista, gdje se točno zna tko je tko (taoci uvijek kleče), nego su tu sad i nedužni civili koji su se našli na krivom mjestu u krivo vrijeme.

URBANI TERORISTI

Red Storm zapravo ne izbacuje mission packove nego križance između mission packova i add-onova u kojima nas očekuje nekoliko misija i nekoliko noviteta. I *Urban Operations* su pristojan mission pack s nekoliko noviteta i, nažalost, malim brojem novih misija, što je bila mana i prvog mission packa. Postoji svega pet novih misija koje spadaju pod domenu urbanih sredina, a to su Istanbul, Venecija, London, Mexico City i Hong Kong. Radnja je tipična za Rainbow Six: dobili ste nekoliko terorista/separatista koji su se u svojoj ludosti sjetili da bi mogli dokazati svoje stavove tako da nešto dignu u zrak ili nekoga otmu, a tada vi dolazite sa svojim antiterorističkim jedinicama i party počinje.

Igra je još uvijek FPTs (First Perspective Tactical Shooter), što znači da još uvijek postoji mogućnost planiranja misija kako nama odgovara. Makar nikad nisam radio ništa teže, koji put sam čak uspio isplanirati misiju do posljednjeg detalja i uspješno je završiti. Kod planiranja nema baš nekih novosti, standardna četiri tima, dodjela

naoružanja, opreme i akcija počinje.

Kad je akcija u tijeku, posebna se pozornost mora posvetiti civilima jer misija propada ako samo jedan bude okrnut metkom. No, prilično je teško razlikovati teroriste od civila jer oni nisu uvijek u odorama. Razlikuju se samo po tome što nose oružje, ali kako u žaru borbe tako brzo vidjeti tko je naoružan, a tko nije? Dva su načina da izbjegnute te probleme. Prvi je ispaliti metak u zrak, normalno, iz oružja koje nema prigušivač (što je pogotovo korisno kad igrate u Istanbulu) jer će se nakon toga civili razbježati, a teroristi ostati više-manje gdje su bili spremajući se za borbu. Drugi je način ostaviti uključen autoaim, ali to onda nije to. Dobro, postoji i neka kombinacija s flashbangom i zumiranjem, ali o tome drugom prigodom.

Osim spomenutih urbanih misija, postoji i pet "klasičnih" koje se događaju na poznatim nam lokacijama, npr. u Brazilu na kakvoj hacijendi i sl. Slične smo scenarije mogli vidjeti u Rainbow Sixu i Rouge Spearu. Nisu loši, prilično su zanimljivi i napeti, tako da ih se isplati igrati.



Što da kažem, bio je neradni dan, a bio sam nekako frustriran



Eksplozija bombe odnijela je život gomile terorista



Knjižnica u Veneciji, lakše se diše nakon demonitoranja bombe

Još jedno izdanje Rainbow Sixa

BEZ SKLONIŠTA

Dobili smo i nešto novih oružja (kakav bi to bio mission pack da nismo). Naša je ponuda proširena RPD-om, M 249 SAW, HK 21E3 i AW Covertom. O RPD-u se ne može reći ništa posebno, SAW ima punjenje od 200 metaka i može pucati nekoliko minuta bez prestanka (odlično za defend misije), HK je standardno dobar (inače sličan SAW-u, samo precizniji), a AW je odlična snajperska puška s prigušivačem (čekam već dvije godine da se pojavi) pa s njome *lone wolf* misije dobivaju novu dimenziju. Postoje i nove odore, ali one ionako služe za specifične misije (postoji, primjerice, odora u kojoj idete u akcije gdje se koristi biološko oružje).

Iako je relativno mali broj misija u igri, Red Storm se iskupio uvođenjem *custom* misija, što znači da možemo bilo koju misiju iz Rouge Speara, Urban Operationsa, pa čak i multiplayer misije adaptirati po želji. Za svaku misiju možemo odrediti hoće li biti čišćenje, *lone wolf* (gdje možete namjestiti broj terorista), borba za taoce, čime smo zapravo dobili veću količinu raznovrsnih misija koje smo već odigrali (misije moraju biti odigrane da bismo ih mogli igrati kao *custom*).

A što se ostatka igre tiče, čini mi se da je poboljšan AI ljudi koji su pod našim zapovjedništvom. Prvo sam završio Urban Operations, a potom još nekoliko puta odigao nekoliko dobrih misija i nijednom

moji ljudi nisu pogibali na glupe načine (više nema toga da jedan terorist pobije cijeli tim) - ako je netko i završio na groblju, to je bilo zbog loše organizacije ili zato što sam se ja malo igrao Ramba i rešetao uokolo dok su oni prolazili kroz zone pune terorista.

Razmjestaj terorista u misijama zna biti odličan, paze na vas s povišenih mjesta, nekoliko ih se krije iza prozora zakucanih daskama, što znači da ih možete "ukloniti" samo pomoću snajpera. Sve je to super, osim u *lone wolf* modu kad stavite 30 do 50 (max. broj) terorista. Čim počnete misiju, odmah vas strpaju u sobu gdje se nalazi 15 vještih terorista i nema šanse da ih sve maknete prije nego oni vas pogode. Osim toga, čut će vas kad budete otvarali vrata, a ako se i uspijete iskristi, dočekat će vas dva tipa s automatskom sačmaricom. Super.

Iako smo dobili mission pack s malim brojem misija, pet urbanih i pet klasičnih, zahvaljujući *custom* misijama i nekim novim oružjima, i taj manjak se uspio nadoknaditi. Ako ste fan Rainbow Six serijala ili vam se svidio SWAT 3, onda je ovo za vas, a ako niste, uživajte dalje u Q3A/UT. ◀

Ocjena

Za fanove i one koji se tako osjećaju

80%

NAČI

NOVINE KOJE SU PROMIJENILE HRVATSKU

www.nacional.hr

Ni prvi, ni posljednji!

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3

THE SHADOW OF DEATH

Posljednji nas je expansion pack, *Armageddon's Blade*, vrlo ugodno iznenadio, no nije prošlo ni pola godine i evo nam ovog čuda! Zašto? Kako? Nisam ni ja siguran, no čini mi se da danas svi žele zgrnuti lovu bez pravoga rada!



Pogledajte minikartu Europe i vidjet ćete kako je pakleno vruće istočno od naše domovine

PIŠE

Domagoj Vražić

INFO

PROIZVODAC	New World Computing
IZDAVAČ	3DO
MIN. KONFIGURACIJA	PI33, 32 Mb, SVGA
NAŠA PREPORUKA	PII 266, 64 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

HEROES 1, 2, 3

Što se tu ima reći, odigrajte i vjerujte mi - neće vam biti žao.

AGE OF WONDERS

Odmah iza Heroes 3 u ovom žanru, ali i mnogo slabije izvedbe

AKO čitate ove retke, vjerojatno ste okorjeli Heroes 3 igrač kojim novi expansion pack zlata vrijedi, svima ostalima mučno je već pri samoj spominjanju još jednoga u nizu (vjerojatno će, vidjevši ovaj naslov, doživjeti i treći živčani slom te istrgrati ove stranice). Pitanje je vrijedi li zlata ovaj expansion pack čak i Heroes 3 igračima i je li to uopće add-on u pravom smislu riječi????

Izdavač, 3DO, tvrdi da je to drugi expansion pack serijala Heroes Of

Might And Magic 3, s čime se slažem, no ja imam i jedan drugi, poprilično neprikladan, izraz za ovakvu situaciju koji ću drage volje podijeliti sa svima vama jednom drugom prigodom (na kavi, ili možda u kratkoj šetnjici parkom - samo me morate podsjetiti). Da se razumijemo, ovo je vrlo dobra igra i iza nje stoje cijele horde poklonika pa se samo nadam da se neće naljutiti na nekoliko rečenica u ovom tekstu koje su više činjenične!

ZAŠTO OPET?

Sva zbivanja u kampanjama vrte se oko zlog čarobnjaka, nekromansera Sandra, koji pod svaku cijenu želi zagospodariti svijetom, a za to mu je potrebna pomoć četvorice heroja kojima je zadao cilj da sakupi dva vrlo važna artefakta. Kad bi se ti artefakti našli u njegovim rukama, mogao bi uspješno izvršiti invaziju na zemlje AvLee i Erathia! Kako nitko to od nas ne želi, na vama je da nadete jedini artefakt s dovoljno moći da zaustavi zlog nekromansera Sandra. Dakle, sudbina tog svijeta je još jednom u vašim rukama!

IZGLANCANE CIPELE, CVIKE I MOBILTEL

Dakle, postoje, kao i obično,

samostalne misije, i to u velikom broju (čak 86, od čega je 38 potpuno novih), i 14 kampanja koje uključuju 7 potpuno novih po imenu *Shadow Of Death* i 7 starih po imenu *Restoration Of Erathia* (svaka kampanja ima svoju kratku animaciju i zanimljivu priču). Tu su još i questovi za 138 magičnih artefakta, od čega je 12 novih (npr. *Cloak Of The Undead King*, *Elixir Of Life*, *Titan's Thunder*, *Ring Of The Magi*,...). Postoji također i 16 klasa vaših heroja, 145 različitih ljupkih stvorenja, 23 neutralna stvorenja i na stotine građevina koje posjećujete na karti dok lutate bez glave sa svojim herojem. Imamo još i 8 različitih tipova gradova (također više-manje svima nama poznatih od prije), ali i 8 novih terena na kojima se odvija igra, što donosi i nove taktike koje ćemo moći primijeniti na njima jer svaki od njih ima i posebne učinke na vašu vojsku. Među novim terenima pronaći ćete *Clover Fields*, *Evil Fog* (povećavaju moral zlim hordama na domaćoj podlozi) i *Holy Ground* (povećava moral dobrim vojskama).

Za kraj sam sačuvao pravu poslasticu. Naime, originalni CD *Heroes Of Might And Magic 3 Restoration Of Erathia* bio vam je potreban i nužan za prvi expansion



Kako je nekoć izgledao Oslo - glavni grad Norveške, pa evo, tu piše



Ovaj je grad malo mračnije uređen

Heroes 3 su vrlo dobra igra, no ovaj mi expansion pack nikako ne ide u slast

pack *Armageddon's Blade*, no za ovo naše čudo nije potreban. *The Shadow Of Death* CD uključuje sve u svoj sadržaj pa vam stari CD-ovi neće trebati odlučite li se za kupnju. Ako niste dosad pokušali zaigrati ovu igru (što je veliki propust), onda je ovo prava prigoda - kupnjom jednog CD-a dobivate sve. Želim još samo spomenuti da s CD-om dobivate odlične i doradene editore za kampanje i kartu pa ćete moći iskazati svu svoju kreativnost i maštu!

Da se razumijemo, ovo jest expansion pack, samo vrlo loš - *Armageddon's Blade* je bio neusporedivo bolji i kvalitetniji po broju novih misija, kampanja, stvorenja... Svima onima koji imaju prve Heroes 3 i prvi expansion pack poručujem da nema potreba da kupuju ovaj expansion pack (osim, dakako, Heroes 3 fanatici), no svim pridošlicama u ovaj žanr svakako ga preporučujem - ipak je to, na kraju krajeva, dobra igra! ◀

OCJENA

Nema tu nekih posebnih novina kojima bi se inače trebao dičiti pravi expansion pack pa je rezultat vrlo loš. Ovo nije ocjena same igre, nego expansion packa!

67 %

Sam svoj majstor

ARMIES OF ARMAGEDDON

WDK 2K

U dalekoj budućnosti dvije se sile bore za prevlast na Zemlji.
Odmah ste se zainteresirali, zar ne?



Banda pobunjenika zaskočila me iz zasjede



Za fog of war možete namjestiti jačinu



Detaljne osobine jedinica dobivamo klikom na desnu tipku miša



Editor scenarija je jednostavan i lako se uči

PIŠE

Mario Bošnjak

Pomoću editora možete napraviti gotovo novu igru

INFO

PROIZVOĐAČ	Boku Strategy Games
IZDAVAČ	Strapnel Games
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	P233, 64 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	e-mail
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

RISING SUN

Odlična Talonsoftova strateška igra na poteze s temom pacifičkog ratovanja.

TOAW 2

The Operational Art Of War osvojila je sve igrače željne prave realistične strategije. Kroz dva nastavka i ekspanzije obuhvatila je gotovo sva bojišta u ovom stoljeću. Izdavač je Talonsoft.

CLOSE COMBAT

I ova je igra kroz svoje nastavke prošla brojna bojišta. Odlična real-time ratna strategija.

Armies Of Armageddon: WDK 2K je turn-based strategija. Oko priče u igri se nisu baš mnogo potrudili. Radnja se odvija negdje u budućnosti, na iskorištenoj i napaćenoj majčici Zemlji, gdje ratuju dvije suprotstavljene strane:

uštogljeni CityCorp i pobunjenici pod nazivom Grunts. Kroz kampanju od 30 scenarija (misija) borite se za jednu ili drugu stranu i pratite događaje iz misije u misiju, ali ništa se posebno ne događa, nikakvi veliki preokreti. Ne sviđa vam se priča? Sami napravite bolju!

Ako ste se pitali što znači ono WDK u naslovu, to je skraćenica od Wargame Development Kit (2K označava drugi nastavak). Uz igru ćete dobiti i upute na 80 stranica, gdje su detaljno opisane sve postavke koje možete mijenjati u igri. Pomoću Customizer programa sve se vrijednosti brojčano određuju. Jedinice, teren, oružje, eksplozije i efekti što ga oružje ostavlja na terenu su spriteovi koji se lagano mogu izmijeniti pomoću nekog paint programa. Svaka je ikona predstavljena koordinatama koje mijenjate u Customizeru. Vrlo vam malo stvari nije dano na raspolaganje. S Customizerom možete napraviti potpuno nove misije na terenima veličine 20x20 blokova pa sve do 80x80. S njim zapravo možete napraviti potpuno novu igru! Treba vam jedino malo mašte i mnogo slobodnog vremena.

IGRA IZ KUĆNE RADINOSTI

A sada konkretno o igri. Svaki turn se sastoji od triju faza: kretanje, ciljanje mete i gađanje mete. U fazi kretanja pomičete sve jedinice jednu po jednu, što znači bitno naporno ako ih je mnogo. Zatim za svaku jedinicu odredite metu koju će gađati i na kraju ih sve pustite da to obave. Za žive mete za vrijeme ciljanja dobivate vjerojatnost pogotka izraženu u postocima, a možete gađati i sve ostalo na terenu ako je unutar dosega i kuta oružja. Treba paziti na koju će stranu biti okrenuta jedinica jer kad dodete u fazu ciljanja, kasno je za ispravke. Mada u igri nismo primijetili neke veće bugove, postoji nekoliko ograničenja koje vrijedi spomenuti. Igra je čisto dvodimenzionalna. Iako teren može izgledati kao da se izdiže ili spušta, to su samo vizualni efekti. Jedinice nemaju nikakvu prednost na uzvisinama, ne možete postaviti snajperiste među drveće ili na krovove zgrada. Druga stvar koja prilično smeta je da jedinice gotovo uvijek pogode svoju jedinicu ako se nađu na putu do nacičlanog protivnika - ako se nađete u užem prolazu, samo će prvih nekoliko jedinica moći pucati.

Dobra stvar su prozori s kojih možete neopaženo pucati na protivnike. Pri upravljanju vozila treba obratiti pozornost na brzinu i ubrzanje jer se vozila mogu i sudariti. Umjetna inteligencija protivnika nije baš na visokoj razini, ne koriste neke složene taktičke poteze. Za potpuno iskustvo morat ćete pronaći ljudskog protivnika. Možete igrati izmjenjujući se na jednom računalu ili pomoću e-maila.

I sami autori tvrde da scenariji koji dolaze uz igru nisu nešto posebno, nego se nadaju da će igra privući osobe koje vole praviti svoje scenarije koje će onda razmjenjivati s prijateljima preko Interneta i tako se zabavljati. Da nema editora scenarija, igra sigurno ne bi dobila više od 50% zbog svoje, za današnje pojmove, očajne grafike. Ocjenu od 65% dobila je, dakle, ponajprije zbog odličnog editora. ◀

OCJENA

Za ovako visoku ocjenu najviše je zaslužan editor scenarija

65%

Što je F. L. Wright radio u slobodno vrijeme?

SIM CITY 3000 UNLIMITED

Sigurno nije igrao Sim City, ali tko zna, da je, možda poznata Kuća na slapovima ne bi nikada ni postojala...



Nevjerojatna je detaljnost koju uočavate kada malo zumirate sliku

PIŠE

Kristina Jeren

INFO

PROIZVOĐAČ Maxis
IZDAVAČ Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA
NAŠA PREPORUKA
3D PODRŠKA Direct3D
MULTIPLAYER nema
PLATFORME PC

ALTERNATIVNO

SIM CITY 2000

Stara, ali po nekima još uvijek kvalitetna igra.

THE SIMS

Malo drugačija simulacija, simulacija života.

THEME HOSPITAL

Preslatka simulacija bolnice.

Ono što od Sim Cityja očekujemo, to smo i dobili u ovoj prerađenoj verziji Sim Cityja 3000

će odluka ponajprije ovisiti o vašim igračim sklonostima. Ako ste Sim City freak, nesumnjivo će Sim City 3000 Unlimited naći svoje mjesto na vašoj polici, no i djelomično zainteresiranom igraču koji još nije posjedovao nijednu igru iz ovog serijala, preporučila bih ovu nadograđenu verziju. Ako baš ne ljubite pretjerano ovaj žanr igara, ne očekujte da će vas ovo reizdanje preporučiti.

MLAČENJE LOVE NA STAROJ SLAVI ILI...?

Postoji li što novo u igri? Postoje dvije nove skupine zgrada, ona sa zgradama iz azijskih krajeva, koja uključuje i mnoge prepoznatljive kulturne spomenike tih krajeva, i skupina zgrada s europskog kontinenta, sve skupa više od 90 novih landmarksa. Tu je i novi Building Architect Kit, alat za 3D modeliranje koji vam omogućava projektiranje i gradnju vlastitih objekata i, naravno, njihovo uvrštavanje u igru. Strašna stvar. Bit će problema jedino

ako imate nešto slabiju kantu jer ova-ko izmodelirani objekti usporavaju igru pa je u tom slučaju preporučljivo suzdržati se od megalomanskih građevina. Uz nekoliko novih scenarija (čak trinaest njih), tu je sada i Scenario Creator, odnosno alat za stvaranje vlastitih scenarija koji vam daje slobodu da smislite što nevjerojatnije okolnosti i uvjete za igru i pokušate ih odigrati. Nije loše, reći ćete. U predefiniranim scenarijima imat ćete najrazličitije zadatke, od organiziranja proslave u Frankfurtu do ujedinjenja istočnog i zapadnog Berlina i rušenja berlinskog zida. Jedina stvar koja je nedostajala u Sim Cityju 3000 bile su velike katastrofe poput erupcije vulkana, poplave i slične zgodne stvarčice, a u ovoj Unlimited verziji postoje neke nove (prilično maštovite): najezda skakavaca, vodeni virovi koji oštećuju luke, mostove i brodice, otrovni oblaci koji nastaju zbog velike zagađenosti zraka i kiša svemirskog smeća koje pada po gradu. Uz nekoliko većih dodataka,



Ovo se događa ako odete do kuhinje po kavu i ne pauzirate igru...

F. L. WRIGHT

Frank Lloyd Wright američki je arhitekt, genijalac kojeg smatramo jednim od najboljih svjetskih arhitekata 20.-og stoljeća. Sinonimi za njegovo ime su Fallingwater, poznata Kuća na slapovima u Pennsilvaniji, projektirana 1936. godine, koja i danas fascinira svojom dominantnom pojavom iznad slapa i Guggenheim muzej u New Yorku (po kojem se penje onaj alien u filmu Men in Black).



▲ Fallingwater

ušminkano je i mnogo detalja vezano uz mogućnosti postavljanja različitih objekata na različita mjesta i sličnih sitnica koje život znače. Vaši će stanovnici komunicirati s vama tražeći da im organizirate proslave, gradite zgrade zabavnog sadržaja, prigovarati na ono što im se ne sviđa (recimo da su porezi i daće preveliki, ah stvarno iznenadujuće)...

Grafika i razlučivost u osnovi su ostale nepromijenjene, i glazba je sasvim pristojna, sve u svemu riječ je o sasvim pristojno pokrpanoj verziji Sim Cityja 3000 iako se ne mogu oteti dojamu da je glavna simulacija za njenu proizvodnju ipak bila zgrnuti još malo novca na staroj slavi. ◀

OCJENA

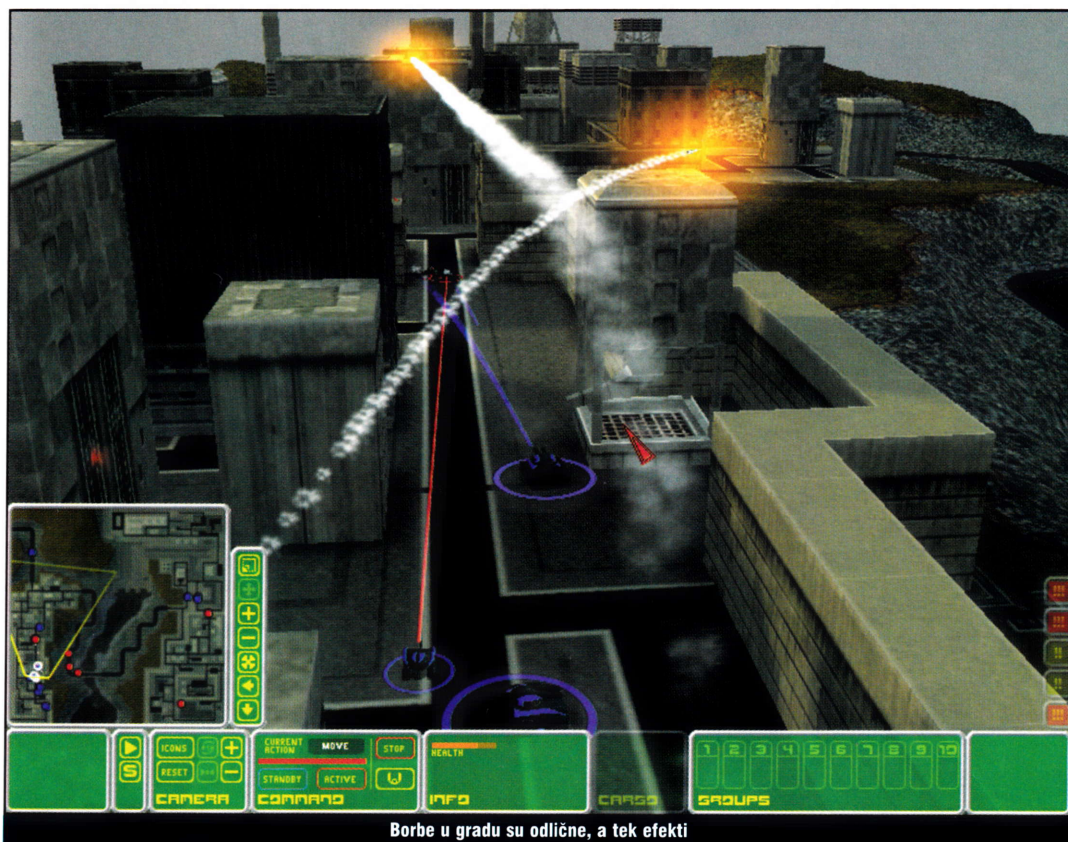
Ipak je riječ samo o kozmetičkim zahvatima i nekoliko inovacija

78%

Ratni imbecili

DOGS OF WAR

U službenoj izjavi o Dogs of Waru nigdje nije spomenut napredni AI. I bolje što nije



Borbe u gradu su odlične, a tek efekti



Gomila efekta odlično napravljenih



Što reći, grafika je super



Alieni dobivaju porciju raketa

PIŠE

Goran Račić

Maloumnici!!!

INFO

PROIZVOĐAČ	Silicon Dreams
IZDAVAČ	Talonsoft
MIN. KONFIGURACIJA	PII266, 32MB, 3D
NAŠA PREPORUKA	PIII500, 128MB, 3D
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN
PLATFORME	PC, LAN, modem, internet

ALTERNATIVNO

STAR WARS:
FORCE COMMANDER
3D Star Wars
KLASIČNI RTS

Pogledajte kako Dogs of War odskoče

RTS ulazi u novi svijet punog 3D okruženja. Dosad su 3D RTS-ovi bili ponajmanje 3D - nudili su uglavnom kakav izometrijski pogled i nekoliko uzvisina koje su se samo prividno uzdizale prema vrhu našeg ekrana. Dogs of War ima pravi 3D, takav da ga gotovo možete zagristi.

Proizvođači Dogs of War vole nazivati taktičkom akcijom, što je uistinu točno. Dogs of War se od klasičnih RTS-ova odmakao ne samo 3D grafikom, nego i time što nema skupljanja resursa i građenja baze, pa opet skupljanja resursa i gomilanje

ja tenkova. Na početku svake misije dobivate određenu količinu jedinica te se snalazite kako znate i umijete. Odličan koncept. Ako želite žrtvovati koju jedinicu, morate odvagati do posljednje mogućnosti da se napad odigra na kakav drugi način. Igra vas, htjeli vi to ili ne, tjera da taktizirate jer vas u svim misijama stavlja u borbu protiv višestruko jačeg i brojnijeg neprijatelja, barem u prvom dijelu misije. No, cilj ove taktičke akcije je isti kao i u svakom RTS-u: raznijeti sve što ne nosi vaše boje. Pitanje je samo kako to izvesti jer, kako rekoh, vi ste uvijek slabiji te izravni napad i urlanje "ubij ga" nemaju baš nekog učinka, osim preuranog završavanja misije. Ipak, recimo gdje ste i zašto se borite (ma baš je to ljudima važno). Sve se događa u budućnosti. Kolonizirat ćete planete i iskrcati se na Primusu IV, planetu bogatom mineralom zvanim SL18 koji se koristi u militarističke svrhe. Budući da rudare iskorištavaju, oni polude i unajme plaćenike koji će ih štiti od prasaca sa Zemlje. Ali Zemljani i ne pomišljaju pustiti im da se osamostale nego šalju Imperial Order, specijalne jedinice, da slome otpor. Sve bi to još bilo O.K. da se na

Primusu IV. ne nalaze alieni koji su se nakon prvog iskrcavanja razmnožavali ispod površine (je l' netko gledao Planet Tame?) i sad im je "puna kapa" i jednih i drugih. Odaberete stranu (ili ćete biti plaćenici ili Imperial Orderi) i navalite!

MANIJACI

Grafički je Dogs of War predivna igra. Dizanje valova na vodi (bez G400), odlični svjetlosni efekti, sitne čestice prašine koje se dižu iza vaših vozila, zumiranje, rotiranje... sve je to dio odličnog enginea koji pogoni Dogs of War. Čak možete ulaziti u svoje jedinice i upravljati njima. Normalno, treba vam vrlo jak stroj za sve to.

Glazba je također odlična. Skladbe su super, atmosfera je prava, sve trešti kad bacač raketa sruči svoj smrtonosni teret na protivnike, zvučna kulisa je super. Ali, igra je još uvijek osrednja.

Ako, primjerice, za prosječnog kretena možemo reći da je glup kao top, onda za Dogs of War igru možemo reći da je glupa kao haubica. AI je katastrofa, no spomenut ću samo nekoliko primjera od kojih mi se diže kosa na glavi. Primjerice onaj kad vas napada gomila aliena,

a vaša letjelica (transporter) odjednom doleti iznad njih. Budući da ne mogu do nje, nakupe se ispod nje. Vi dođete s jednim tenkom te ih poskidate jednog po jednog i završite misiju na kojoj su vas alieni praktički pregazili. Ili primjer kad se vaše vozilo zaustavi iza kamena, a protivnik uporno puca po kamenu ne obazirući se na to što vi pucate po njemu. Primjera je još, no mislim da ste shvatili što sam htio reći.

A o bugovima neću ni govoriti jer ih je previše. S najnovijim *driverima* igra ne radi, pa onda stalna izlaženja, krahiranja, smrzavanja....

Dogs of War je pravi eye candy s odličnim zvukom i nekim zabavnim elementima. Ali zbog AI-a koji je tako oduran da vam pucaju kapilare u oku, ocjena mu se gadno srozava. Ako se želite zabaviti i vidjeti odličnu grafiku, nabavite je - u svim drugim slučajevima zaboravite da postoji. ◀

OCJENA

Da AI nije glup, igra bi dobila skoro 90%

65%

Roll, baby, roll!

ROLLCAGE STAGE 2

Pomislili ste da je ovo još jedan u nizu futurističnih racera koji masovno izlaze na tržište proteklih mjeseci. U pravu ste, a ako ste poklonik istih, ovo je igra koju ste čekali



Kiša lije, a ja hodam li ga hodam

PIŠE

Ivan Kovačević

Na krovu tunela pri brzini od 700 km/h!

INFO

PROIZVOĐAČ	Psygnosis
IZDAVAČ	Psygnosis
MIN. KONFIGURACIJA	PII 233, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII 233, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Glide, Direct3D
MULTIPLAYER	LAN, modem, split-screen
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

MILLENNIUM RACER

Nedavno izašao, sličan stil i ideja, no Rollcage Stage 2 je ipak ispred.

SWAMP BUGGY RACING

Prosječna igra koja se ipak ne može mjeriti s Rollcageom i užom mu konkurencijom.

ROLLCAGE

Da ovo nije valjalo, drugog nastavka najvjerojatnije ne bi ni bilo.

KAO mali obožavao sam se igrati s tzv. flip-over autićima. Znaite, to su oni koji imaju dvije strane pa tako dobiješ dva autića u jednom. Pošto su svi moji ostali autići bili zapravo makete pravih, stvarnih automobila, uvijek sam se pitao kako bi bilo voziti se u jednoj od tih jurilica? E pa, to vam izgleda nekako ovako: vozite se po prekrasnim, posebno izrađenim stazama velikim brzinama prkoseći zakonima, služeći se različitim ne-sportskim načinima da biste

odstranili protivnika sa staze. Ako vam to nije dovoljno...

Ovaj tip igara odlikuje se ponajprije prekrasnom grafikom, širokim spektrom boja, svjetala - dakle, ugodajem koji stvara, dok su ostale osobine manje-više slične u svim futurističnim utrka. Ni Rollcage Stage 2 nije iznimka, no ipak odskoče od konkurencije. Igra uistinu prekrasno izgleda s obzirom na maksimalnu rezoluciju od 1152x864. Dodajte tu još i prekrasan okoliš, pozadinu, efekte sjenčanja i pravo šarenilo boja te sve povežite s nadasve dinamičnom jurnjavom i steći ćete prvi dojam o igri.

ŠTO JE TU LIJEPOGA

Izbornici su vrlo jednostavni i elegantno izvedeni. Postoji nekoliko načina igranja i veći broj staza, ali vam sve neće biti dostupne na početku igre nego ćete se morati dokazati prije nego što vam se otvore. Možete igrati ligu i dobiti određeni broj bodova, ovisno o poziciji na kojoj ste završili utrku. Bodovi se nakon određenog broja utrka zbrajaju, a pobjeđuje onaj tko ih najviše prikupi. Arcade mod vam omogućuje jurnjavu po bilo kojoj od staza uključenih u ligu protiv četvorice protivnika. Time attack, kao što samo ime govori, odnosi se na utrku na vrijeme, dok vam Training mod daje

moćnost uvježbavanja vaših vozačkih sposobnosti na 10 različitih, posebno izrađenih staza za tu namjenu. Ako želite uspješno apsolvirati Scramble mod, morat ćete završiti stazu u zadanom vremenu. Survivor mod je sličan ligi, samo što se tu igra na ispadanje, dok vam je, u meni omiljenom, Demolition modu zadatak uništiti sve što nađete na stazi. Tako se, primjerice, možete zabiti u potporni stup neke futuristične zgrade koja će se zatim srušiti, po mogućnosti na nekog od vaših protivnika. Tu ćete, kao i u ostalim oblicima igranja, moći uporabiti i velik broj različitog oružja. Igra ima i split-screen opciju, što nismo vidjeli u mnogo ovakvih igara, gdje na jednom ekranu mogu voziti dvojica.

AUTIĆI I KAKO S NJIMA

Autići su podijeljeni u pet klasa, a u svakoj postoje četiri modela. To bi trebalo značiti velik broj vozila, no ona su vrlo slična, čak bi se moglo reći - gotovo ista. Neka se razlikuju samo po boji koja simbolizira vaš status kao vozača. Imena su im tipično "razbijačka" pa ćete tako moći voziti Pytjona, Scorpiona, Vipera, Black widow, Cobru, Nemesis i druge. Da biste svladali način vožnje i upoznali se sa svim "fintama", treba proći neko vrijeme. Olakšavajuća je okolnost to što vam se auto ne može



Nervoza prije početka utrke



Ovdje je postalo problematično



Vozim se po krovu; da me sad mama vidi

prevrnuti, no nemojte misliti da će vam zbog toga biti pretjerano lako voziti. Osim klasičnih komandi za upravljanje, imate još mogućnost pucanja iz dvaju različitih oružja te izbor nekoliko pogleda iz bolid. Staze su iznimno detaljno napravljene, uključujući okoliš i pozadinu. Igra obiluje prekrasnim bojama, svjetlošću i iznimnim eksplozijama. Vremenski uvjeti se također mijenjaju.

Rollcage Stage 2 nije nikakav revolucinarni naslov u svijetu trkaćih igara. Čak se može reći da je izašao u krivo vrijeme s obzirom na netom izašao velik broj konkurentnih naslova. No zanemarimo li to, ovo su ponajbolje futuristične utrke danas. Igra stvara pravu atmosferu kako u izbornicima gdje vam svira vrlo ugodan Drum&bass, tako i za vrijeme samih utrka. Ako imate dobar "stroj", ova će ga igra znati iskoristiti. Ako više volite NFS i realistične simulacije, ovo nije igra za vas, no da je tako, ne biste ovaj tekst pročitali do kraja, zar ne? ◀

Ocjena

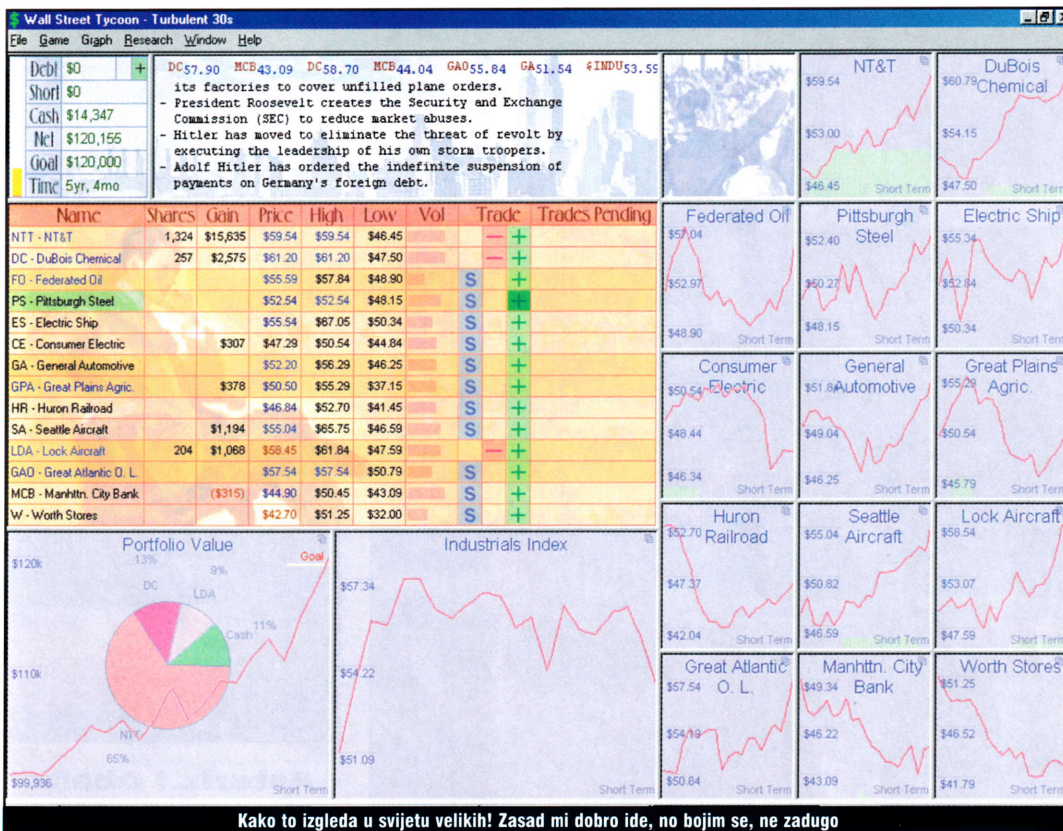
Ne možemo govoriti o originalnosti, ali sjajna izvedba ne može se osporiti

82%

Dionice, novci i na kraju bankrot

WALL STREET TYCOON

Danas se ljudi često u slobodno vrijeme (većinom umirovljenici) bave kupnjom i prodajom dionica, nadajući se da će ostvariti dobit. Mogu reći da sam nakon ove simulacije promijenio mišljenje o svemu tome, a možda ćete i vi!



Kako to izgleda u svijetu velikih! Zasad mi dobro ide, no bojim se, ne zadugo

PIŠE Domagoj Vražić

INFO

PROIZVOĐAČ Lumis Studios
IZDAVAČ Ubisoft
MIN. KONFIGURACIJA P90, 16MB, Win95, SVGA
NAŠA PREPORUKA P200, 32MB, Win98
3D PODRŠKA N/A
MULTIPLAYER Internet
PLATFORME PC

ALTERNATIVNO

BUSINESS TYCOON

Vrlo slična simulacija, samo što ne trgovate dionicama

ROLLERCOASTER TYCOON

Ovdje pak upravljate zabavnim parkom, vrlo zabavno i dobro

U Americi, i svim ostalim razvijenijim zemljama, većina pučanstva trguje dionicama. No nisu svi ljudi za to, iznimno je važno odrediti povoljan i pravi trenutak za kupnju i prodaju dionica, a za to čovjek mora biti odlučan i brzo reagirati. Ti ljudi vrlo često ulažu i cijelu svoju imovinu - ako je trenutak pravi, stoga je to i vrlo rizičan i opasan "hobi"!

Igre ovakvog tipa nikad nisu bile odveć popularne jer, na prvi pogled, djeluju vrlo jednostavno i monotono, što je znalo odbiti većinu igrača.

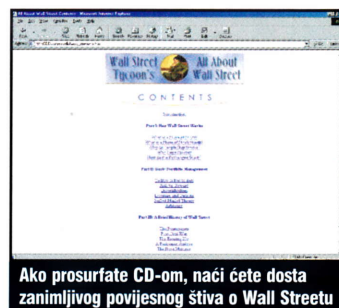
Poklonici ovakvih simulacija obično su ljudi srednjih godina, a zašto? Pitajte ih sami, čini se da se vole igrati s novcem. No i mlađi naraštaji vole tu i tamo pokrenuti takve igre, čisto radi toga da osjete adrenalin u krvi (tko bi rekao!) i onaj žar kad uvide da su se opredijelili upravo za pravu tvrtku, kojoj upravo raste cijena dionica, a time i njihova dobit. Vrijeme je da vidimo koliko je zapravo ovo dobra simulacija tržišta dionicama i isplati li se izdvojiti novac za nju!

KAKO NOVCI PADAJU S NEBA

Ako ste u bilo kojem trenutku svog života zaželjeli postati ozbiljnim dioničarom, ovo je pravi trenutak da barem osjetite kakav je to osjećaj. Ovo ne govorim bez razloga, i sam sam se ugodno iznenadio igrivosti što je ova igra nudi! Naime, samo je sučelje poprilično jednostavno jer ste cijelo vrijeme na jednom ekranu koji obuhvaća sve potrebno da biste mogli uspješno trgovati dionicama, što vam omogućuje brzo reagiranje o kojem sam maloprije pisao. U gornjem lijevom kutu očitat ćete trenutno novčano stanje, ukupnu količinu novca, koliko od toga u gotovini, koliko u dugu, te koliko vam je zadani vremenski rok za postizanje određenog novčanog iznosa (cilj).

Desno od toga izlistavaju se prilično brzo važne informacije o pojedinim tvrtkama iz čega ćete zaključiti što je povoljno za kupnju i koje se dionice najviše isplati prodati. Te poruke i čujete pa preporučujem da ih radije poslušate nego pročitate jer će vam biti teško istodobno pratiti i njih i cijene dionica (padove i uspone cijena). Odmah ispod toga je dio u kojem konačno kupujete/prodajete dionice, vidite najveći pad/porast i trenutno stanje cijene u dolarima vaših dionica, koliko ih posjedujete, volumen koji se odnosi na promet dionicama te koliko ste ostvarili dobiti kod pojedine tvrtke. Ispod je dijagram vaše uspješnosti u poslovanju dionicama, a s desne strane dijagrami svih tvrtki i statusa njihovih dionica. Uza sve to, postoje i tri stupnja brzine, tako da si možete odabrati onu koja vam najviše odgovara (meni osobno najsporija).

Postoji i vrlo dobar tutorial koji vam detaljno objašnjava sve segmente igre. Možete zaigrati odmah, od samog početka, simulaciju i ostvariti veliku dobit/bankrot, a možete zaigrati i jednu od devet historijskih misija vezanih uz ekonomiju SAD u 20. st. (vjerovatno prate povijest - kriza 20-ih, hladni rat,...). Kad ste dobro ovladali igrom, možete se okušati protiv pravih neprijatelja (vaših prijatelja, naravno) preko Interneta, što je, dakako, najzabavnije



jer igrate protiv pravih ulagača i tu onda dolazi do borbe za premoć u svijetu tržišta dionicama! Postoji još jedan element igre koji valja spomenuti, a to je iznimno kvalitetan soundtrack za takav tip igre koji stvara pravi ugođaj, pomažući vam da se uživite u trgovanje dionicama! Možda bi jedino glazba tutoriala mogla biti malo tiša jer se baš i ne čuje ono što je u igri važnije od nje same.

Na samom kraju preporučio bih ovu vrlo dobru simulaciju svima, a pogotovo onima koji vole takvu vrstu simulacija te ljudima srednjih godina koji dolaze svaki dan umorni s posla - ova bi im igra mogla doći kao izvrsno sredstvo za relaksaciju! Vjerujte mi, ako imate višak slobodnog vremena i novca, onda je ovo pravi izbor za vas!

Jedna od uspješnijih simulacija ovakvog tipa koja će zasigurno pronaći svoje poklonike! Imam neki osjećaj da će biti rado igrana na Internetu kod osjetno starije populacije (bez ikakve uvrede, starci)! ◀

OCJENA

Veću ocjenu ne može dobiti zbog same jednostavnosti izvedbe i manjka dodatnih opcija, sve je ostalo O.K.

74%

Gali u akciji ASTERIX & OBELIX TAKE ON CAESAR

Malo je onih koji nisu čuli za dva najpoznatija Gala. Programeri ove igre upravo su na to računali

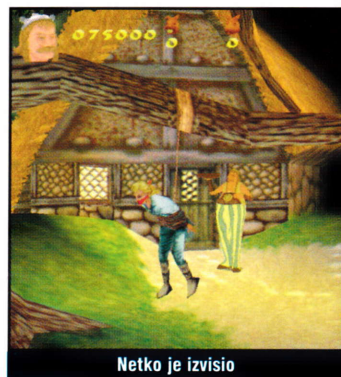


Stari ima nekih problema

Asterix se opasno razmahao



Na prvi pogled raznoliki nivoi, a kad ono, sve isto



Netko je izvisio

Asterix i Obelix nisu ovo zaslužili

PIŠE

Ivan Kovačević

INFO

PROIZVODAC	Cyro interactive
IZDAVAČ	Cyro interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P166 MMX, 32 MB, SVGA
NAŠA PREPORUKA	PII450, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	DirectX, Voodoo
MULTIPLAYER	Nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

LUCKY LUKE : ON THE DALTON'S TRAIL

Poznati kauboj nije se baš najbolje snašao u trodimenzionalnom okruženju, ali, kao i u slučaju Asterixa, igralo se na kartu popularnosti glavnog lika.

EARTHWORM JIM 3D

Zanimljiva 3D arkadica s popularnim crvom, vrlo dobro prihvaćena među mladim naraštajima.

CROC 2

Jedna od najnovijih igara arkadnog stila u 3D okruženju nije u cijelosti ispunila očekivanja.

GALI jedini buntovnici koji su prkosili velikom Cezaru. Asterix i Obelix dva su najznačajnija lika u malom galskom selu, strahu i



Obelix u gro planu



Oni bi mene kamenom, eto im ga sad!

trepetu Rimljana. Gali posjeduju čarobni napitak koji im daje nadnaravnu snagu. Obelix je kao mali pao u taj čarobni napitak pa je zato stalno jak... Pitate se zašto sve ovo pišem. Odgovor leži u činjenici da moram imati neki uvod, a ako odmah počnem pisati o igri, više od uvoda neće ni biti potrebno.

Igra Asterix & Obelix take on Caesar napravljena je po uzoru na istoimeni film, što je ispalo daleko lošije nego da se radilo po uzorku iz crtanog filma. Obelix izgleda nekako rastegnuto i razvučeno, dok bi Asterix mogao igrati košarku u NBA ligi. U igru će vas uvesti kratki isječak iz filma. Znaite onu Cezarovu klasičnu priču o snazi Rimskog Carstva za podizanje morala vojnicima.

No, već se zna da mu sve to neće koristiti u napadu na Galiju.

ŠTO REĆI?

Ovo je klasična arkadna igra podijeljena u sedam po izgledu različitih, ali zapravo gotovo istih dijelova koji se razlikuju u nijansama. *Fish fight* je nivo u kojem se vaši susjedi tuku ribama u samom središtu sela, a vaš je cilj opaliti šakom određeni broj riba – trebate samo "stati" ispod ribe i vaš će je lik automatski udariti. U *Banquet of starving* nivou posluživat ćete veprove u restoranu – zanimljivo, nema šta. U nivou pod nazivom *Caesar's catapult* morat ćete šakom razbijati u vas katapultirano kamenje. *Race for unicorn milk* je nivo u kojem je vaš cilj spriječiti Rimljane da popiju čarobni napitak koji

kaplje iz kotla na drvetu. Da ne duljim previše, svi nivoi su neizmjereno identični i monotoni. Upravljače Asterixom ili Obelixom komandama koje se zapravo svode na četiri smjera kretanja i još dvije tipke. Postoje dva načina igranja koji se razlikuju jedino po tome što u jednom prelazite nivoe predviđenim kronološkim redoslijedom, dok u drugom sami birate dio koji želite igrati.

Jedina svijetla točka ove igre je grafika. 3D podrška nije izostavljena, dok je maksimalna rezolucija čak 1280x1024. Prekrasno se vide osvjetljenja, sjenčanja, odblesak sunca i svi ostali detalji. Glazba je vrlo dinamična i vesela. Žalosno je da se ljudi iz Cyro interactivea nisu više potrudili oko same igre jer je ovo što su napravili razočaravajuće. Ova je igra namijenjena samo najmlađima. Starijima od osam godina zabranio bih je igrati. ◀

Ocjena

Velikodušno

28%

Mračna budućnost GENOCIDE

Ovakvih je igara u posljednje vrijeme sve manje, pitamo se zašto?



Jedino eksplozije unose malo života u ovaj crno-sivi svijet



Sam protiv trojice ... nije fer!



Stalno trebate otvoriti nekakva vrata!



Hodanje po vatri nije dobro za zdravlje



Beam me up Scotie!

PIŠE

Mario Bošnjak

Vrlo lijepo napravljene eksplozije pojavljuju se često u igri

INFO

PROIZVOĐAČ	Kaos Kontrol
IZDAVAČ	Kaos Kontrol
MIN. KONFIGURACIJA	PI66, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	PI1233, 64 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

ABUSE

I sami autori ove igre priznaju da im je Abuse bio veliki uzor. Svojedobno veliki hit.

QUAKE 2

I ova je igra bila uzor u nekim elementima.

BLACK THORNE

Tko se još sjeća ove odlične platformске pucačine? (Hacker br. 4)

PA zar nisu mogli smisliti ljepši naslov za igru? U današnje se vrijeme svi (neupućeni) mediji bave temom brutalnosti i nasilja u igrama koje, navodno, utječu negativno na mladež. Po svojem žanru i tematici, trebala bi biti namijenjena mlađem naraštaju, ali koji bi roditelj kupio svojem djetetu igru koja se zove Genocide! Umjereno je brutalna, u njoj ima nasilja koliko i u svakoj drugoj platformskoj pucačini te mi uistinu nije jasno zašto su se odlučili za taj naslov. Valjda tim Amerikancima genocid zvuči kao nešto zabavno i uzbudljivo ...

No, ostavimo odabrani naslov po strani i pogledajmo što nam sama igra nudi. Veliki joj je uzor bila platformska pucačina Abuse od prije nekoliko godina. I sami autori to priznaju: namjera im je bila što više dočarati atmosferu te igre, što im je jednim dijelom i uspjelo. Radnja se odvija (tko bi rekao) u dalekoj buduć-

nosti, u 23. stoljeću, na zatvorskoj koloniji i rudarskom planetu Thras 5 duboko u svemiru. Dvanaest godina nakon što je bio osuđen i mučen zbog ubojstva, bivši kapetan marinaca, biodroid Shad, uspijeva osloboditi jednu ruku okova i bježi iz ćelije za mučenje. Ubija čuvare i ulazi u dizalo za osoblje. Tu na scenu upadate vi. Solarni sustav u kojem je Thras smješten pod vlašću je zle sile pod imenom The Regime. Oni su totalitaristički diktatori čiji je cilj istrijebiti sve protivnike u njihovom solarnom sustavu pri čemu koriste samo najpodlije taktike, a i mučenje i ubijanje im je posve prirodno. Nitko još nije uspio pobjeći iz njihovog najčuvanijeg zatvora na planetu Thras, barem dosad ...

MRAK

I nakon što vas je ovo literarno remek-djelo tako zaitrigiralo da ste poželjeli saznati što se dalje dogodilo, vrijeme je za akciju. Prva stvar koja će vas razočarati je grafika. Moguće rezolucije kreću se od 320*200 do maksimalnih 512*384, što je gotovo smiješno u današnje vrijeme, kad gotovo svi kupuju monitore s dijagonalom od 17 i više inča. Jedino moguće objašnjenje je da je igra bila vrlo dugo u razvoju. U oči upada i vrlo tamna grafika, sve je u crnim i sivim tonovima, pa ako mislite išta vidjeti, treba zamračiti prostoriju u kojoj igrate. Eksplozije su jedino što razbija monotoniju u mračnim i hladnim tunnelima i ima ih podosta. Svaki će pucanj izazvati barem mali vatreni efekt, a bit će situacija kad će i pola ekrana biti pokriveno eksplozijama. Na početku dobivate samo jedno oružje, *pulserifle*, koje ćete koristiti

većinu vremena, a poslije ćete još naći i na *nailgun*, *minigun* i *rocket launcher*. Nema ih mnogo, ali za jednu platformsku igru, dovoljno. Streljivo i lijevke za poboljšanje zdravlja dobit ćete razbijanjem drvenih kutija, a ponekad nešto ostane i iza uništenog protivnika.

ROBOCOP

Druga veća zamjerka ovoj igri odnosi se na kontrole i kretanje igrača. Streljama pokrećete donji dio trupa, dok mišem okrećete gornji dio ciljajući tako protivnike s 360 stupnjeva slobode. Načelno, dobro osmišljeno, ali lik se kreće prilično sporo i tromo. Najgore je napravljen skok, koji je gotovo nemoguće izvesti u trku. Na sreću, takvih situacija nema mnogo pa taj problem nije toliko izražen. Razlog za takvo kretanje možda leži u tome što je vaš lik biodroid. To bi trebao biti neki daleki rođak Robocopa, sudeći po izgledu. Osim automatiziranih obrambenih sustava s topovima različitih kalibara koji iskaču iz zidova i stropa, ima i živih protivnika. Oni su također svojevrsni biodroidi i neodoljivo slične neprijateljima iz Quakea 2. No, nije to jedina sličnost s tom igrom. Izbornik, konzola i tip fonta su gotovo isti, a kroz igr se mogu čuti i slični zvučni efekti poput razgovora preko radioprijamnika i nadlijetanja zrakoplova. Hmm, Quake u 2D izvedbi? Općenito, na zvučnu podršku nemamo primjedbi, ali ni pohvala. Zvuk je solidan. Inteligencije vaših protivnika gotovo da i nema, često se zna dogoditi da se međusobno poubijaju jer njih nekoliko, poredanih u niz, puca istodobno prema vama. Jedino to znaju, hodati prema vama i pucati,

bez obzira jesu li između vas zatvorena vrata. Još jedna stvar smeta - nakon svakog pogotka neki protivnici izvedu animaciju pada i dizanja u trajanju dvije-tri sekunde, kada ih ne možete pogoditi, a neke protivnike trebate pogoditi više od deset puta prije nego što se smire. To zna prilično umoriti. Inače, igra je dosta lagana, a ako iskoristite jedan bug, može biti još lakša. Naime, kad god učitate poziciju, snaga vam je maksimalna, bez obzira koliko ste imali kad ste snimali. Svaki put kad vam snaga opadne, napravite quick save i quick load i opet ste zdravi. To će vjerojatno biti ispravljeno u prvom zakrpi, ali pitanje je koliko je to potrebno jer je igra ionako prilično lagana, pogotovo za igrače koji su izoštrili refleksu u Quake 3 Areni i Unreal Tournamentu.

Za ovu igru nisu potrebni brzi refleksu, a ne treba ni mnogo razmišljati o budućim potezima. Treba uništiti sve što se miče, pratiti strelice kroz tunele, pronaći pravu sklopku za prava vrata, putovati teleportom i dizalom i tako prolaziti nivo. Ako uspijete zanemariti nabrojane nedostatke i ako ste uživali u igri Abuse, i ova bi vam se mogla svidjeti. Namijenjena je ponajprije mladim igračima, ali je i stariji mogu odigrati u slobodno vrijeme, u pauzi između nekih "ozbiljnijih" igara. ◀

Ocjena

Uz višu rezoluciju i malo bolju grafiku, igra bi znatno bolje prošla

52%

ALCHEMIST

Kako, o kako napisati heading za igru koja se izvodi u 320*200?! Za igru koja definira čisti genij. Možda to može netko odande odakle je i izgmizala. Ha! Evo dobre komparacije: ovo je kao bakteriološka bolest, samo što nije zarazna

INFO

PROIZVOĐAČ	Warp Power Interactive Entertainment
IZDAVAČ	Koga Briga
MIN. KONFIGURACIJA	PI33, 32MB RAM
NAŠA PREPORUKA	PI33, 32MB RAM
3D PODRŠKA	Nema
MULTIPLAYER	LAN
PLATFORME	PC

Popušiti pljugu. Popiti pive. To neki ljudi obožavaju činiti tijekom vikenda. Ali ne i Korejci. A ne. Ti ljudi kao da imaju potpuno izvanzemaljsku

kulturu u odnosu na ostatak "urbane" civilizacije. Ti ljudi nisu Aboridžini. Riječ je o simpatičnim Azijcima. Ali hej, ako je netko toliko blesav da radi igru u rezoluciji 320*200, uz paletu od 16 boja i pritom je sprži na prokleti CD, doista se počinjem pitati o integritetu mozгова gore navedene ekipe. A u Alchemistu je riječ upravo o tom zločinu. Spremni ste čitati dalje? Pa zašto ne - ionako je riječ o recenziji na pola stranice.

Na izbor vam je ponuđeno pet-šest strana koje predstavljaju antagonističke sile sukobljene zbog razloga znanih svima kojih se to tiče (global count=0, thank you ma'am). Uglavnom, na izboru vam stoji nekoliko frikova poput ženske s peticom koja je *olfo* vrlo zla, tipa s komadom letve na čelu koji se izdaje za nekog druida te sami vampirčuga Drakula. Kad sve ovo strpamo na stol, imamo sastojke potrebne za nekoliko različitih proizvoda: real-time strategiju ili



Dakle da vidimo tko je od vas zaboravio ponijeti preostalih 15986 boja?

hardcore pornić. Na našu žalost, autori igre su se odlučili za prvo. Na što to slično procijenite sami po spektakularnim screenshotovima. Sasvim očita činjenica da se agnostička fronta Koreje odlučila okomiti na naše slablašne mozgove dokazuje tajnu konspiraciju da budemo napokon uništeni. STREPITE!

O.K., zbrojimo ovce i novce. U CD-driveu imamo CD od tristot-injak MB na koji je strpana real-time strategija s interfaceom u

PLAYER MANAGER 2000



INFO

PROIZVOĐAČ	LiveMedia
IZDAVAČ	Iridon Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P75, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	PI66, 32 MB, 3Dfx
3D PODRŠKA	Glide
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

IGRA nam nudi igranje u Engleskoj, Škotskoj, Njemačkoj i Italiji. Podržane su sve lige koje postoje u tim zemljama pa tako, primjerice, u Njemačkoj možete birati između prve, druge i četvrte regionalne lige. Uistinu fascinira koliko su detaljni podaci o igračima i njihovim karijerama. No, s druge strane, ne znam zašto nisu uključili još neke zemlje jer se

vrhunski nogomet, osim u spomenutima, igra i u Španjolskoj, Francuskoj, pa i Nizozemskoj...

DAKLE, ZAIGRAJMO...

Kad odaberemo novu karijeru i klub, stiže nam ponuda iz tog kluba pa ako smo zadovoljni plaćom i godišnjim proračunom, možemo je prihvatiti. Potom dolazimo do glavnih opcija u igri gdje možemo pogledati situacije u drugim prvenstvima, statističke podatke igrača u klubu i izvan njega. Tu određujemo kojeg igrača želimo kupiti, a kojeg prodati i slažemo momčad. Tu se uglavnom odigrava cijela igra i tu ćete najviše vremena provoditi pa sam mišljenja da je glavni izbornik ipak trebao biti privlačniji napravljen i s više opcija - nakon desetak utakmica sve se

UEFA MANAGER 2000



Heheh, kad bi bar uvijek bilo ovako

INFO

PROIZVOĐAČ	Infogrames
IZDAVAČ	Infogrames
MIN. KONFIGURACIJA	PI66MMX, 32MB, 1 MB SVGA
NAŠA PREPORUKA	P200MMX, 64MB, 8MB 3D
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Hot Seat
PLATFORME	PC

MOGLO bi se nadugo i naširoko raspravljati o tome može li se uopće napraviti dobar nogometni menadžer ako ne pripada Championship Manager seriji. Prošle godine iskristalizirala su se dva tipa unutar žanra: jedan je bio tehnički vrlo dotjeran, ali grafički prilično dosadan, a drugi je bio grafički vrlo privlačan, ali sadržajno pomalo plitak. UEFA Manager pokušava premostiti taj jaz i spojiti

ugodno s korisnim.

UEFA Manager 2000 koristi prilično dotrajalo sučelje koje baš i nije zadnji krik tehnologije u izradi računalnih igara, ali nudi vrlo razrađen sustav upravljanja vašom momčadi te vrlo detaljno razrađuje sve vidove upravljanja jednom momčadi, od kupnje i prodaje igrača preko izgradnje stadiona pa sve do samih taktičkih zamisli. Kao vrhunac atmosfere, u UEFA-i možete gledati renderiranu utakmicu koja, za razliku od prethodnih igara, ima vrlo dobro napravljen AI tako da vaši igrači više ne nalikuju na totalne morone koji dotrče do gol linije te ispucaju loptu natrag prema centru.

TKO TO MENI NUDI?

Grafika u igri izgleda zastarjelo. S malo više truda, programeri su mogli napraviti mnogo ljepši proizvod koji

Citat? Ovo smeće ne zasluđu citat!

maniri Dune 2. Grafički engine je, s druge strane, još i gori od gore navedene legende. Jedinice su ideološki koncipirane kao da ih derete iz stripova i ljepe kao kolaž papir, dok se grafičko rješenje izražava intrigirajuće jedino ako ste slijepi. A pošto niste (činjenica da upravo čitate Hacker je dokaz, zar ne?), dovoljno bi bilo da kažem da se igra izvodi i izgleda gore nego bilo što što sam vidio u posljednjih nekoliko godina. Iskreno govoreći, možda bi bilo najzanimljivije pokušati narezati kruh ovim CD-om.

Alchemist je grozan. Grozan, grozan, grozan. Ako ljudi u Warp Poweru nisu bili pod narkoticima ili pod prijetnjom smrću dok su radili ovu igru, više je nego očito da je ovdje riječ o kažnjivom djelu.



Seljačka buna dva.
"Ne zaboravite koreografiju, deca.
Ovo smo vježbali već deset dana."

Mogućnost da ovu igru zaigrate manja je, pretpostavljam, od one da Drago Krpina postane urednik Hackera.

Damir Rukavina

Ocjena

Ovo ne biste trebali igrati. Nikada.

1%

Nogoloptno nezadovoljstvo

počinje ponavljati i postaje napor, a ne zabava. Kad namjestite taktiku i odaberete početnu jedanaestoricu, možete odabrati kako ćete odgledati utakmicu, ponudene su tri opcije. Prva je samo gledati ispis komentara, što može biti iznimno dosadno, druga je gledanje na radaru, što također nije zanimljivo, a grafika je daleko ispod razine. Ostaje još treća i najzanimljivija opcija – gledanje utakmice. Čim utakmica počne primijetiti ćete osrednju grafiku, bez obzira koju ste rezoluciju odabrali, a još kad igrači počnu trčati, zaboljet će vas glava od užasno trzave animacije.

Znači, programeri nisu uspjeli ponuditi ni jednu od stvari koje bi prodale igru. Umjetna inteligencija igrača uopće ne postoji pa sam tako u jednoj utakmici gledao kako igrač baca loptu iz auta, a protivnički je vraća glavom natrag. Igra podržava visoku rezoluciju i ima 3D podršku,

ali je ista vrlo loše napravljena. Zvuk je monoton, a i sama igra ima svega 60 MB, što je za današnje standarde premalo. Sve u svemu, čini mi se da bi ova igra dobro prošla prije kojih 6 ili 7 godina, danas nema što tražiti na tržištu, stoga preporučujem da je preskočite – nećete ništa propustiti. Jedina zanimljivost vezana uz ovu igru je da će se uskoro pojaviti inačica koja će se moći igrati online, i to će biti prvi nogometni menadžer s podrškom za Net. No, to ne opravdava ovako lošu izvedbu ove inačice.

Tibor Hitri

Ocjena

Ispod svake razine za jedan manager

35%

Pucaj prema голу! Da, da, to je ono s mrežom...

bi više mamio nove igrače. Za razliku od grafike koja još i može proći, zvuk s vremena na vrijeme postaje toliko katastrofalan da bole uši (a i glava), i to je vjerojatno najgori aspekt igre. No nije sve tako loše. Naime, sam sustav ikona i način upravljanja vašom momčadi je vrlo intuitivan i bez problema ćete odmah ovladati kupnjom, prodajom, mijenjanjem taktika i sličnim smicalicama kojima se menadžeri služe. Igra je izvorno vrlo jednostavna, za razliku od Championship Managera. Umjesto da gledate u beskonačni niz brojeva, postoji rubrika rejting, gdje svaki igrač dobiva prosječnu ocjenu prema kojoj bez pretjeranog računanja možete odrediti vrijednost igrača. No da ne bi bilo razočaranih, klikom na pojedinog igrača dobivate njegovu potpunu statistiku, sa svim parametrima (npr. kako igra glavom, lijevom i desnom nogom i slično). Naravno, igrači istog rejtinga se mogu jako raz-

likovati po svojim osobinama pa oni koji žele postizati vrhunske uspjehe ipak moraju "upoznati" malo bolje svoje igrače. Što se samih utakmica tiče, one se često oduže zbog velikog broja animiranih scena, što će katkad iznervirati one menadžere tanjih živaca.

UEFA Manager 2000 je solidna igra koja nudi dovoljno zabave za sve zaljubljenike u žanr. Iako ima nekoliko slabosti, vrlo lukavo smišljen spoj jednostavnosti i kompleksnosti daje mu sasvim zadovoljavajuću količinu igrivosti i zabave.

Karlo Kolar

Ocjena

Solidno ostvarenje koje svojom izvedbom ne prijeti najboljim igrama žanra, ali jednostavnošću može privući sve one koji se ponajprije žele zabaviti

62%

PSX

HRVATSKI PLAYSTATION ČASOPIS

Legenda se nastavlja!

Colin McRae Rally 2

U NOVOM BROJU



prvi prikaz:

Spider-Man, Fear Effect Retro Helix

igrali smo:

Galerians, Dracula, Hogs of War, Nightmare Creatures 2, Alundra 2, Ronaldo V-Football, BattleTanx, Armorines, Caesars Palace 2000...

novi broj u prodaji
3. srpnja

Serious Sam TEST

EKSKLUZIVNO

Ako se sjećate, prije nekoliko mjeseci u Hackeru ste mogli čitati o Cro Teamu i Serious Samu, 3D pucačini koja bi trebala uzdrmati hrvatsku game scenu ako se složimo da ona uopće postoji. No dobro, to je tema za neko drugo mjesto i vrijeme, ovdje i sada donosimo vam najsvježije informacije iz Cro Teamovog stožera, a sve to povodom jedne fine test-verzije Serious Sama na Hack CD-u koju možete, ne, krivo, koju morate odmah odigrati. Što? Još ste tu... Ajde dobro, onda prvo pročitajte što vam dečki nude, a poslije to i provjerite.

"Nismo izbjegavali zakrivljene površine."

They're dead sexy...ups, serious!

Što ima novoga u Serious Samu u odnosu na ono što smo pisali u Hackeru prije nekoliko brojeva? Novi nivoi, novi neprijatelji...?

Novo? Sve je novo! Ono o čemu ste posljednji put pisali bila je više prototip verzija. Negdje u to vrijeme krenuli smo s tzv. "peglanjem" cijelog izgleda igre. To znači izrada kvalitetnijih modela, tekstura, prerađivanje arhitekture, izrada potpuno nove glazbe, podešavanja na igrivosti, optimizacije u kodu i dodavanje mnogih specijalnih efekata itd. Modeli su sad većinom izrađeni u 1000 i više poligona, što ih stavlja u rang s onima iz igara koje su se upravo pojavile na tržištu, a možemo reći da su čak i ispred konkurencije po tom pitanju. S obzirom da je Admir sve modele radio iznova, i njihove su animacije ponovno napravljene i pritom su drastično poboljšane. Tomislav je dodatno pomogao Admiru u "peglanju" animacija. Nažalost, do ove verzije nismo stigli preraditi sve modele koji se nalaze u test-nivou. Očekuje nas još rad na nekim oružjima i na dva-tri neprijatelja.

Za teksture modela, takozvane "skinove", pobrinuo se naš novi skin-artist, Dinko Pavičić. Pridružio nam se prije dva mjeseca i dosad je uspio napraviti i/ili prepraviti velik broj skinova, počevši od neprijatelja i oružja pa do kipova na nivou i

slično.

Davor (Hunski), koji se u međuvremenu vratio iz vojske, stigao je napraviti kompletno novi set tekstura za Karnak koje izgledaju mnogo realnije i ljepše od onih koje ste vidjeli. Vi ste vidjeli početak rada na tome, na nekoliko zidova, no sada su sve prerađene u tom stilu.

I arhitektura je usput prepravljena kako bi bolje odgovarala teksturama i određenim zahtjevima u igrivosti, a dodani su i mnogi elementi (poput zakrivljenih stupova, obeliska i različitih detalja) zahvaljujući tehnološkom napretku. Mnogi su se žalili da Serious engine ne podržava zakrivljene površine, no sada se mogu na konkretnom primjeru razuvjeriti.

Damjan, koji nam se tek pridružio u vrijeme kad ste vi posljednji put bili ovdje, napravio je tri različita seta glazbe samo za test-nivo. Od toga je zadržan najkvalitetniji, posljednji, koji ugodajem odgovara Egiptu, u kombinaciji s nešto starijom, ali totalno žestokom "war" glazbom koja se koristi u najjačim sekvencama borbe. Tome (Davor Tomićić) svima nam je zagorčao živote postavljajući neprijatelje u nivo. Nakon dva mjeseca intenzivnog rada s Romanom, igrivost se iskristalizirala u svom sadašnjem obliku za koji ljudi kažu samo: ludo i totalno zarazno.

Nakon svakodnevnih navaljivanja, Alen je morao popustiti i u

engine ugraditi dodatne "featuree" koji su omogućili bitno veću detaljnost nivoa, ali i veću brzinu iscrtaavanja (kontradiktorno, ali istinito). Davor i Alen su ugradili i ekstremne efekte krvi, perja, komadića kamena i drveta i slično, koji lete na sve strane kad se frka razbukta.

Za to vrijeme, Deanu je glavno radno mjesto ispod stola. Stalno šeće uokolo s odvijaćem u ruci, mijenja kartice u test-stroju, podešava engine i skripte za različite konfiguracije i javlja probleme proizvođačima 3D kartica.

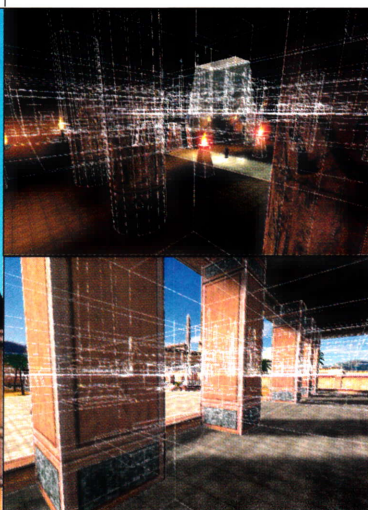
Kako je došlo do ideje o DualHead podršci? Kako ste počeli suradnju s Matroxom?

Kad smo u rujnu prošle godine pokazali javnosti MPEG film s isječcima tadašnjeg izgleda Serious Sama, jedna od prvih osoba koja nam se javila bio je gospodin Yehia iz Matroxovog Developer Relations odjela. Pitao nas je podržavamo li možda neke od jedinstvenih svojstava njihove G400 kartice, tj. "Environment Map Bump Mapping" (EMBM) i "DualHead". Takva podrška tada nije postojala pa smo ga zamolili da nam pošalje neke tehničke podatke o kartici da vidimo možemo li išta učiniti po tom pitanju. Kao odgovor na to, DHL-om nam je stigao G400 DualHead izravno iz Matroxa.

S obzirom da naš engine koristi OpenGL, a Matrox u to doba nije imao, niti još uvijek ima OpenGL ekstenziju za EMBM, tu se nije dalo ništa učiniti. Međutim DualHead se u OpenGL-u, zbog nekih specifičnosti arhitekture Serious enginea, dao ugraditi vrlo jednostavno. Nažalost, zbog nekih ograničenja koja je Microsoft nametnuo Windowsima 95 i 98, korištenje DualHeada pod OpenGL-om moguće je samo na Windowsima NT-u i na Windowsima 2000.

Što nam točno omogućuje DualHead u Serious Samu?

Najčešće se upotrebljava kad se drugi monitor koristi za sekundarni prikaz. Primjerice NETRICA, računalo koji pomaže Samu u igri, inače se, kad ga se pozove, pojavljuje



Uvjerite se i sami u kompleksnost arhitekture...



Nice su ovi svjetlosni efekti, rekao bi kolega Račić

preko cijelog ekrana. Ako je DualHead uključen, onda je računalo cijelo vrijeme vidljivo na drugom monitoru, dok se igra na prvom. Tako se odmah vidi slika i podaci o svakom novom neprijatelju, oružju, zamci, lokaciji i slično. Usto, kad se u igri pojave cut-in kamera scene, one se automatski prikazuju na drugom monitoru, tako da igrač ima bolju preglednost igre. Nema potrebe za prekidanjem igranja, samo "baciš oko" na drugi monitor i to je to.

Posljednja, ali ne i najmanje važna DualHead opcija je uporaba dvaju monitora pri igranju "cooperative" ili "deathmatch" igre. Tada dva igrača igraju na jednom računalu, a svaki gleda prikaz na svom monitoru. Znači, za ljudi "deathmatch" ugođaj više nisu potrebna dva računala i mreža!

Osim G400 kartice, koja baš i nije jeftina, potreban nam je i dosta jak stroj za ovu igru. Znači da očekujemo stvarno luuuuuuuu pucačinu impresivne grafike?



Cool stvar taj DualHead...

Ovim pticama bi stvarno bilo pametnije da hvataju crve or something...

Istina! Iako ova test-verzija nije potpuno optimizirana i stvar će ići brže u finalnoj verziji, ipak savjetujemo da se, za potpuni ugođaj, igra na jakom stroju. To ne mora biti bitno jača konfiguracija od one koja fino vrti današnje high-end igrice, ali važno je imati 3d karticu s kvalitetnim OpenGL driverom. S druge strane, mora se uzeti u obzir i to da engine ima efekte koji nisu dosad viđeni, a zahtijevaju snažno računalo. Budimo realni, ne mogu se napraviti golemi otvoreni prostori s masom efekata i neprijatelja, a da ta igra zahtijeva isti stroj kao i ona koja se odvija u malim zatvorenim prostorima sa samo nekoliko neprijatelja u isto vrijeme.

No, da ne bismo zakinuli one sa slabijim konfiguracijama, igra ima hrpetinu opcija kojima se odlično može balansirati između kvalitete i brzine prikaza. Čak su napravljene i skripte koje automatski biraju kvalitetu prikaza ovisno o tome koju 3D karticu imate.

Da bismo postigli detaljne teksture, morali smo koristiti metode višeprolaznog iscrtaavanja koje

Hm, sve sami bezglavi protivnici... Da izvodim zaključke ili ne?

opterećuju karticu, ali se isplate po pitanju postignutog vizualnog dojma. Potreban nam je jak procesor da bismo mogli pokazati goleme otvorene prostore i masivnu arhitekturu te detaljne modele. Uglavnom, trebat će vam jak stroj, ali ćete vidjeti stvari koje još nikad niste vidjeli u jednoj 3D igri.

Ako nemamo G400, što nam treba za Serious Sam?

Jak procesor je prva stvar. Celeron na 333 bit će dovoljan za početak, ali je poželjno imati PIII 500. 64MB memorije je dovoljno za solidno igranje. Igra može nekako raditi i na 32MB, ali to ne preporučujemo. Naravno, 128 MB je više nego poželjno. 3D kartica... Osim G400 (koja, ruku na srce, još nema dovoljno optimiziran driver da bi pokazala sve svoje mogućnosti), svakako preporučujemo neku iz TNT serije. Naravno, ATI Rage 128 serija, Voodoo2 i ostale kartice su isto tako odlične (s Voodoo3 ima nekih problema u ovom trenutku, ali će sve biti riješeno vrlo skoro). Ipak, podsjetimo da je igra razvijana na nVidijinim TNT i TNT2 karticama i na njima radi najbolje. Valja još jednom spomenuti da je engine vrlo skalabilan i da tolerira stvarno slabe konfiguracije, ali isto tako u cijelosti iskorištava i "zvijeri" od računala.

Kad će SS napokon biti gotov? Kako ćete još poboljšavati igru?

Serious Sam neće biti gotov sutra, ali je sigurno da na njemu nemamo posla više od pola godine. No, sve ovisi o izdavaču, njegovim idejama i planovima te još ponekim faktorima. Ono što još treba raditi na SS-u je izgradnja novih, te prepravak postojećih nivoa, oružja, neprijatelja i tekstura.

Imate li izdavača? Tko je on?

Nemamo, u ovom trenutku ne smijemo ništa više reći o tome.

Komentar za kraj...

Važno je napomenuti da je ovo test-verzija, a ne demoverzija. To znači da igra nije gotova i da neće točno ovako izgledati. Demo se obično radi kad je igra već gotova i distribuira se radi reklame. Nama je sada glavna stvar dobiti "feedback" od igrača diljem svijeta, te pronaći eventualne probleme s hardverom koji su promakli nama i našim beta-testerima.

Tko još nije vidio Sama u akciji, Hackerov CD u ruke, instalirajte test-verziju pa sve otkrivne bugove pošaljite na bugs@croteam.com, a izraze oduševljenja na feedback@croteam.com. :)

I sami ste primijetili, Hack CD je doživio neke promjene, novo je sučelje, novi je urednik CD-a.... Vjerujem da ste se privikli na novi izgled, pa vas s tim nema smisla gnjaviti. Važnije je reći što se sve na njem nalazi.

Ponosni smo što možemo predstaviti (malo modificiranu) test-verziju "Ozbiljnog Sama", odličnog FPS-a naših programera. Kako sami kažu, to je test, a ne demo i služi samo da se vidi da li sve radi kako treba. Tu je i MDK2, ludi nastavak još ludog originala. Kurt se vratio i sprema se "kikati guze". Podržavamo ga 100%. Za ljubitelje nogometa tu je Euro 2000, što će se baš poklopiti s gledanjem prvenstva na TV-u (taman za igranje u poluvremenu). A kad poželite razgibati malo moždane vijuge, tu je The Longest Journey, predivna avantura koja će vas ostaviti bez daha. Stavite Hack CD u vaš CD ROM i uživajte.



THE LONGEST JOURNEY Najduže putovanje će postati kratko zbog odlične zabave



MDK2 MDK2 igra je koja pomiče granice zabave

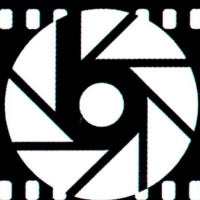


SERIOUS SAM "Ozbiljni Sam" je odličan FPS naših autora



WARLORDS Warlordi su prešli u realno vrijeme

FOTO BADROV



VLAŠKA 12
48 18 444

TKALČIĆEVA 5
48 11 556

VLAŠKA 58
46 16 995

MARTIĆEVA 73
46 17 313

ILICA 137
37 73 080

SAVSKA 28
48 43 065

ILICA 276
37 76 696

IMPORTANTNE
45 77 182

KRAŠIĆEVA 32
23 04 787



UŽIVAJ BOJU
AGFA FILM

DIGITAL
PRINT

NOVO!

POSJETITE NAS NA INTERNET ADRESI
www.badrov.com.
U TIJEKU IZLOŽBA GOSP. IVE PERVANA

IS
THERE
ANYBODY
OUT
THERE?

THE WALL
LIVE
1980-81

PINK
FLOYD

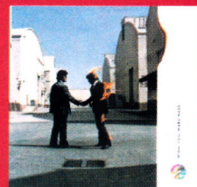
2 CD/2 MC

VELIKA NAGRADNA IGRA

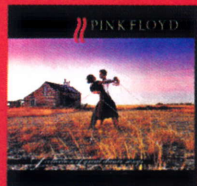
PINK FLOYD I HARMAN KARDON ZAJEDNO NAGRAĐUJU U DALLAS MUSIC SHOPOVIMA



PINK FLOYD
DARK SIDE OF THE MOON
CD / MC



PINK FLOYD
WISH YOU WERE HERE
CD / MC



PINK FLOYD
A COLLECTION OF
GREAT DANCE SONGS
CD / MC

DMS - ZAGREB TKALČIĆEVA 710000 ZAGREB TEL. 01/487 3747
DMS - SPLIT OBALA LAZARETA 3 21000 SPLIT 021/356 506
DMS OMAHA ŠIBENIK KRALJA TOMISLAVA 4 22000 ŠIBENIK 022/219 213
DMS LP 33 ZADAR E. KOTROMANIĆ 9 23000 ZADAR 023/214 404
DMS - RIJEKA SPLITSKA 2A 51000 RIJEKA 051/332 524
DMS - PULA FONTIČKA 3 52100 PULA 052/212 463
DMS BRAVO OSIJEK TRG A. STARČEVIĆA 10 31000 OSIJEK 031/200 010
IZ SVE SNAGE TKALČIĆEVA 18 10000 ZAGREB 01/4813 984

POTRAŽITE U DMS
I OSVOJITE LINIJU

učlanite se!

HACKER

CLUB



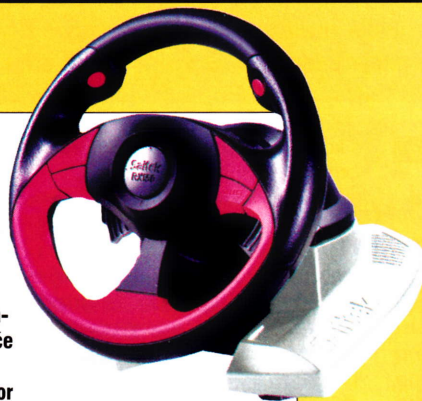
◀ ISKAZNICA S KOJOM SE ISPLATI KUPOVATI



Novost u Hacker klubu je tvrtka

KIM

Computers! Od ovog mjeseca i Kimovci su tu da vam pruže brojne pogodnosti. Osim konfiguracija za profesionalni rad ili za igranje tu ćete moći kupiti i sve kompjutorske komponente. A njihova ugradnja biti će vam besplatna. Tako na primjer ako ste član Hacker kluba u KIM-u ovaj mjesec možete kupiti Xerox C6 inkjet kolor pisač za 831 kunu umjesto za 900 kuna ili Asus V6800 Deluxe 32MB DDR karticu sa TV naočalama za 3300 kuna umjesto za 3620. Svaka kupnja u KIM-u sa našom iskaznicom je 7% jeftinija!



Zoline dvije maloprodajne trgovine sve se više specijaliziraju za igrače. Osim kompjutera, komponenti i raznog pribora i potrošnog materijala za računala i pisače, oni tu mogu pronaći zaista mnogo toga što će im olakšati i uljepšati igranje. Zola drži velik izbor Saitekovog programa joysticka i volana koje možete priključiti na svoja PC računala ili PlayStation konzole. U Zoli članovi Hacker kluba imaju popust od 10% na gotovinsko plaćanje.

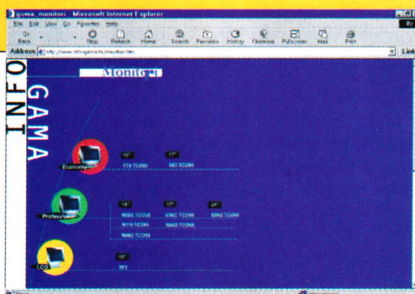
zola

nova cesta 115
tel. 01/3095-153
trg senjskih uskoka 8
tel. 01/6552-727
popust 10%

info gama

počiteljska 18
tel. 01/3098-302
dubrovnik
gabra rajčevića 4
tel. 020/420-310
popust 15%

Info Gama Web Shop ovaj mjesec odobrava još veći popust za svoju web trgovinu. Sada ćete tamo dobiti 5% dodatnog popusta. Na adresi www.info-gama.hr potražite hardver koji je 5% jeftiniji od standardnog popusta od 10% koliko Info Gama inače daje. U Gami ističu bitno niže cijene 3D Blaster Annihilator SDR i DDR kartica i nove modele TV tuner Hauppauge kartica.



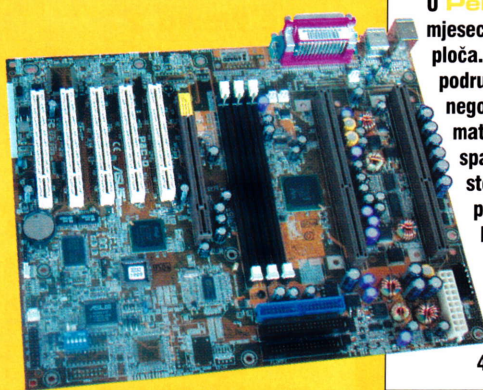
kim computers

smetanina 12
tel. 01/3886-473
popust 7%

U Pentagramu ovaj mjesec potražite novu kolekciju ploča. Ne, Pentagram nije postao podružnica Croatia Recordsa, nego je počeo s prodajom novih matičnih ploča Tyan koje spadaju u viši rang kvalitete, stoga im valja posvetiti pozornost. Ukoliko trebate Philips monitor tu je opet - Pentagram. Za sve je kupljene komponente besplatna ugradnja, a za konfiguracije dobivate 4% popusta.

pentagram

savska 120
tel. 01/6191-694
6191-698
popust 4%



Da, želim se pretplatiti na



6 BROJEVA 180 kn



12 BROJEVA 360 kn

HACKER

ime i prezime / naziv tvrtke

ulica i broj

poštanski broj

mjesto

Način plaćanja

uplatom na žiro račun

svrha doznake

primatelj

tel. brojevi pretplate

30105-603-42905

pretplata na časopis Hacker

Janus Press d.o.o.

Majstora Radonje 10/I, 10000 Zagreb

01/3843-600 fax 01/3843-599

HELP LINE

S.O.S

U životu svakog igrača dođe trenutak kada treba priznati poraz i napisati pismo Hackerovom SOS timu. Ovdje upošljavamo mladi, kreativni tim koji će riješiti probleme iz bilo koje igre. Nije li lijepo mirno spavati, znajući da netko na ovom svijetu brine o vašim problemima?

PIŠITE NAM

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa samozatajnim Denisom Kovačićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj redakciji polomila zube. Pisma nam šaljite:

POŠTOM

Janus Press d.o.o.
("SOS")

Majstora Radonje 10/I,
10 000 ZAGREB

MAILOM

hacker_helpline@janus.hr
SUBJECT: SOS

NAPOMENA

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

The Curse of the Monkey Island

U The Curse of the Monkey Islandu došao sam na 2. nivo pomoću broja 34. Piše da u restoranu sa stola treba uzeti iskaznicu Brimstone Beach Cluba, ali na stolu nema nikakve iskaznice. Ne mogu naći posljednjeg člana posade i brod.

Pozdrav od Alena iz Zagreba!

! Vratiti se iz Danjer Covea, primiti čes da imaš reservation slip,

s kojim sad možeš ući u restoran u centru Puerto Polla. Uđi unutra i počni razgovarati s BlondeBeardom o El Pollo Diablu i o tome kamo mora dostaviti kokoš. Daj mu jawbraker i kad zatraži nešto za žvakanje, daj mu žvakaću gumu. Igrom probuši balone koje radi od žvakaće gume tako da mu ispadne zlatni zub. Zub ne možeš pokupiti jer ti to Blondebeard neće dopustiti pa ga moraš nadmudriti. Počni žvakati žvaku i upotrijebi je na zub, a tada napuši balon helijem pa će odletjeti kroz prozor. Sada si spreman pokupiti biscuit, biscuit cutter i pie pan. Pojedi biscuit jer ćeš u njemu naći maggots koje upotrijebi na groos chicken. Sad možeš sa stola pokupiti Brimstone Beach Club Card! Drugom članu posade daj zub koji si ukrao u restoranu, a trećeg moraš pozvati na igralište. Što se broda tiče, on se nalazi u Danjer Coveu, gdje ćeš morati obraditi pirate da bi dobio vlast nad njim.

Gabriel Knight 3

! Igram demo Gabriela Knighta 3. Kada dođem u «Chateau de Serres Library», pritisnem gumb pokraj ladice stola i zasljetle crvene zrake iz umjetnih glava pa ne znam što dalje učiniti. Precrtao sam simbole ogrtača iz «Chateau de serres attic», a kada želim izaći iz «Library», kaže mi da ne želi sada otići. Što trebam učiniti? Drugi je problem to što ne znam kako snimiti poziciju.

Mladen iz Zagreba

! Prvo odgovor na tvoje drugo pitanje. Kao što si sam rekao,



Midtown Madness

! Molim vas da mi objasnite kako upisati šifre za igru Midtown Madness.

Ivan iz Crikvenice

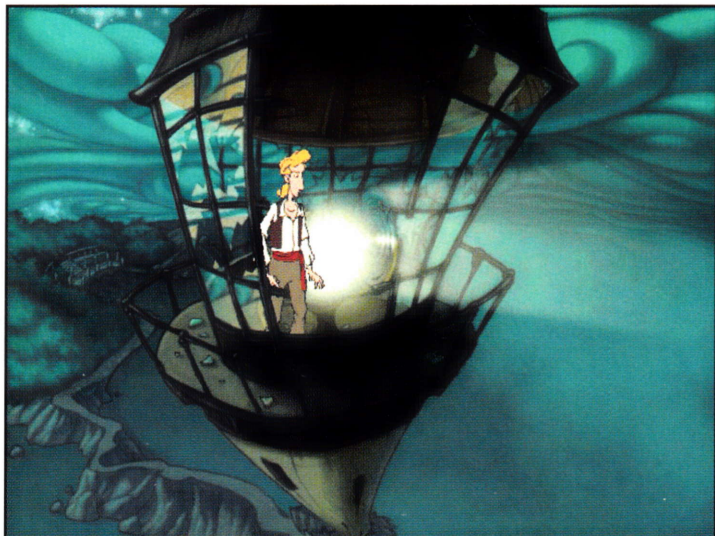
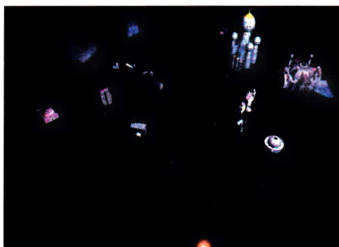
! U igri Midtown Madness postoje tri cheat moda. Prvi mod je mod koji se starta izvan igre, i to tako da igru startaš iz Run opcije u start up izborniku. Prvo otvori Run prozor i nađi Midtown.exe u direktoriju gdje si instalirao igru i iza Midtown.exe upiši -allrace -allcars, čime će ti se otključati sve staze i svi auti. Drugi mod je true cheat mod koji dobivaš tako da istodobno pritisneš Ctrl, Alt, Shift i F7. Kad ti se otvori, upiši cheatove koje imaš, a ako ih nemaš, pogledaj u neki od prošlih brojeva Hackera. Treći mod je name mod. Kad startaš novu igru, umjesto svojeg imena upiši showme cops (prikazuje pozicije svih policijskih vozila), big bus party (sva vozila su autobusi), jet planes (sva vozila su mlažnjaci), warp eleven (sva vozila voze brže) i amizdA eoJ (sva vozila voze una-traske).

Igor Knežević

Disc World 2

! Pozdrav svima! Zapeo sam u igri Disc World 2 na prvom CD-u. Ne znam kako čarobnjaku Arch Chancelloru donijeti svijetle i onaj smrad. Molim vas, pomozite jer me ovaj problem muči već mjesec dana.

! Zapali mirišljivu tkaninu i upotrijebi je na pčelama, te glinenu posudu stavi ispod košnice i pritisni košnicu dvaput da dobiješ vosak. Sad se uputi starici u travel shop. Daj joj vosak i imat ćeš svijetle. Za smrad moraš imati imp boots. Upotrijebi ih na boci, a bocu upotrijebi na Foul Ole Ron's Smell i imat ćeš smrad.



Miksanje dva MPEG-a

? Totalno sam zaluden DJ-anjem i miksanjem glazbe, no kako to već biva, malo sam slabiji financijski. Za sve potrebne rekvizite, ne uključujući ploče i CD-e, trebalo bi mi mnogo novca - koji nemam. No - imam računalo, i to prilično jako: Celerona 466 sa 128 MB RAM-a. E, sad - mene zanima kako ja mogu pomoću računala naučiti DJ-ati miksajući glazbu iz svoje kolekcije CD-a i Mpeg3-ova? Čuo sam da je moguće, ali nemam pojma kako? Pomagajte!!!

DJ(budući) Mark, Zagreb (via e-mail)

! Kako su se neki od nas u redakciji nedavno suočili sa sličnim problemom, možemo ti vrlo koncizno izložiti naš prijedlog. Kao prvo, za miksanje ti trebaju dva izvora zvuka i vanjska mikseta! Kao izvor zvuka u oba slučaja poslužit će računalo - no imaj na umu da će ti biti potrebne dvije zvučne kartice. Srećom,



obje mogu biti one od sto kuna. Signale iz njih spajaš na dva kanala miksete. Uz miksetu ti, naravno, trebaju i kvalitetne slušalice i monitor zvučnici. Pogonski motor svega bit će mali programčić DEEJAYSYS MK-1 koji je moguće otvoriti u više instanci i svakoj dodati određene *hotkeyeve* i posebne izlaze (npr. jedan će koristiti SB Live! Device za izlaz, a drugi ESS16 driver). Dottični programčić simulacija je Denonovog profesionalnog DJ CD playera DN-2000 F. Ima sve potrebne kontrole, kao što je Pitch (podešavanje brzine reprodukcije bitno za sinhroniziranje *beata*), *cue*, *mute*... Želiš li saznati više o tom programu, predlažemo ti da pročitaš njegov opis (na hrvatskom) na <http://www.urban-fetish.com/djs.asp>, odakle ga možeš i *downloadati*. Sve rečeno je moguće i bez dviju zvučnih kartica i bez miksete... Pokušaj, nećeš zažaliti. Program inače reproducira .mp3, .wav i CD-audio formate...

Različite nekompatibilnosti, veliki problem sa starim računalom, ispravka gnjevnog čitatelja i jedan veliki problem (i njegovo rješenje) s tvrdim diskom ukratko je opis ovomjesečnog BEZ PANIKE kutka.

BEZ PANIKE

PIŠITE NAM

Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Hackerov hardveraški tim odgovara na vaše upite!

POŠTOM

Janus Press d.o.o.

("BEZ PANIKE")

Majstora Radonje 10/I,

10.000 ZAGREB

MAILOM

hacker_helpline@janus.hr

SUBJECT: BEZ PANIKE

NAPOMENA

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

Fantomski prozori

? (...) Jedna stvar u Windowsima 98 totalno me izluđuje. Iako je gotovo nebitna, svedeno ću poluditi ukoliko ubrzo ne nađem rješenje. Riječ je o onim «prozorima» na taskbaru koji mi se konstantno pojavljuju. Ništa u njima ne piše, i stalno ih moram klikati kako bi nestali i ostavili mjesta za ostalo na taskbaru. Kako se toga riješiti? Postoji li zakrpa?

Kristina iz Zadra

! Oh, da. Opet problem fantomskih prozora na taskbaru. Da ne duljimo, ne znamo zašto se pojavljuju i je li to *bug*, namjerna šala ili neka funkcija poznata samo programeru koji ju je napravio. Rješenje je trivijalno i nimalo logično, naime sve što treba učiniti da bi se uklonio taj iritirajući efekt je ukloniti indikator aktivnog jezika tipkovnice s taskbara (znate on gdje piše *En* ili *Hr*). To je moguće napraviti desnom tipkom miša na dotični i potom ga u opcijama isključiti.

Koji je vrag MPEG4?

? Već duže vrijeme umjesto sa CD-a i kasete slušam mjužu preko kompića spojenog na liniju, naravno koristeći se blagodatima Interneta i .mp3-a (no, no, zločesto jedan, audiopiratstvo je protuzakonito...). I taman kad sam složio oveću kolekciju mjuže, čujem nešto o novom formatu, Mpeg4 koji je kao kvalitetniji. O čemu je riječ? A čuo sam da tu ima i nešto u vezi filmova?

Musicman, Varaždin (via e-mail)

! Mpeg 4 doista postoji. Naime, riječ je o novom datotečnom formatu visokog stupnja kompresije za arhiviranje video/audio zapisa koji se itekako počeo eksploatirati na Internetu. Prema dostupnim nam informacijama, s Interneta je moguće skinuti cijele filmove i serije (npr. Star Trek: Voyager) u izvrsnoj kvaliteti. Dodatna prednost formata je mogućnost kopiranja filma s DVD-a u Mpeg-4 format koji nudi *near-DVD* kvalitetu, a zauzima samo 1 CD (650 MB) podataka. Zvuk se u Mpeg4 datoteke kodira po mp3 standardu (Mpeg 1 layer3) i kvalitete je bliske CD-u. Sudeći po golemoj popularizaciji formata, čini se da je videoindustrija pred golemim problemima i gubicima koje će joj donijeti filmsko cyberpiratstvo.

Start Meni po abecedi?

? (...) Imam samo jedno sitno pitanje za vas. Naime, kada doinstaliram nove programe u Windowse, više mi se po start meniju ne razvrstaju po abecedi, nego je posljednji program uvijek pri dnu. Ovo možda je i zgodno kada valja odmah nakon instalacije pokrenuti taj posljednji program, no kada mi se nagomila dosta softvera, kao sada, pravi je pakao naći željeno. Pomagajte...

Zoran, Zagreb

! Ništa lakše. Uz otvoreni *start meni*, kliklaš na nj desnim gumbom miša i odabereš opciju *Sort by name*. Možda nisi znao, ali *start menu* nije ništa nego običan direktorij s prečacima koji se nalazi u *Windows Start Menu* direktoriju koji je tamo moguće ažurirati kao i svaki drugi direktorij.

Za odlikaše...

? Pozdrav. Eto, javljam vam se s malom molbom. Naime, nakon što sam se cijelu godinu trsio uspio sam završiti školsku godinu s odličnim uspjehom (još tjeđan dana, hehe), za što su mi stari obećali nagradu. Naravno, riječ je o zamjeni za moje, sada već totalno onemoćalo računalo, Pentium 166MMX s 64 MB RAM-a. Naravno, pitanje glasi: što kupiti? Na raspolaganju imam oko 20.000 kn, i želim za to dobiti pravi multimedij-ski centar. Napominjem da staro računalo prodajem u kompletu, tako da mi treba apsolutno sve novo (osim pisača i skenera - i postojeći će dostajati). Što mi vi predlažete? Molim vad da mi na-vedete i tvrtku gdje pojedine komponente mogu kupiti. Samo, pliz, požurite s odgovorom jer ne kupujem ništa dok ne čujem od vas...

Robert, Zagreb

! Roberte, vrlo si sretan, a vjerojatno i vrlo vrijedan kad su te roditelji odlučili nagraditi tako vrijednim računalom. Nakon zasjedanja našeg vijeća, prelažemo kupnju ovih računalnih konfiguracija. Kao matičnu ploču preporučili bismo ti Asus K7M (Info-Gama), prema mnogima najbolju matičnu ploču za Athlon procesore dostupnu na domaćem tržištu, i uz nju procesor Athlon na 700 MHz (Info-Gama) koji je trenutno najjeftiniji daleko povoljniji od Intelovih procesora (a bome i po performansama na istoj frekvenciji). Memorije ti preporučujemo 128-256 MB, nikako manje, i to PC100 - naime, kruže glasine o problemima Athlon matičnih ploča i PC133 memorije, kojom i tako ništa ne dobiva jer Athlonova sabirnica radi na 100, tj. 200 MHz... Oko grafičke kartice smo se podijelili. Skupina koja cijeni performanse odabrala je Asusovu GeForce 256 DDR (M-San) u deluxe izvedbi, dok se dio nas okenutih više multimedij odlučio za Matrox G400 MAX Dual Head (Pentagram). Ako su ti bitnije performanse, onda prvu, ako pak multimedija, onda drugu. Zvučna kartica ne bi trebala biti ništa manje od Soundblaster Live! player 1024

koja, između ostalog, ima i digitalni izlaz. Dio novca (400 kn) predlažemo ti da uložiš u nado-gradnju telefonske linije na ISDN liniju i potom kupiš ISDN adapter, i to cijeno povoljniji interni PCI. Ni na kućistu nemoj štedjeti - predlažemo ti Macase Wide Mini tower (Pentagram). Po nama, trenutačno najbolji tvrdi disk je IBM-ov 20,5 GB | 7200 RPM model. Nikako ne smijemo zaboraviti ni DVD filmove. Predlažemo ti pouzdani Asusov 8x/40x DVD/CD (M-San) čitač za koji se zna da je region-free. Od medija za pohranu podataka savjetujemo ti i kupnju internog IDE ZIP pogona. Što se monitora tiče, predlažemo ti kupnju 19" modela, i to vrhunskog Philipsovog - Brilliance 109P (Renoprom, Pentagram). Zgodan završni detalj na ovako bogatoj konfiguraciji bio bi Logitechov Itouch Cordless Desktop - kombinacija bežične tipkovnice i miša.

Hoću T&L...

? ...i ništa me neće spriječiti u nastojanju da ga dobijem. O.K., vjerojatno ste dosad skužili da sam u procesu kupnje nove grafičke za svoje računalo i totalno bitna stavka u svemu tome mi je podrška za hardverski ubrzani T&L. Koje su uopće grafičke s dotičnim dostupne na tržištu? Koji je najbolja? A najisplativija? Koju kupiti?

Mirkec, Opatija

! Svakako bismo ti predložili da se strpiš do jeseni. Naime, dotad se ionako ne očekuju neki veliki naslovi s T&L podrškom, a cijene T&L grafičkih kartica bi trebale znatno pasti. Dotad će se na našem tržištu pojaviti GeForce 2 GTS, cijene će biti korigirane, a možda će čak i T&L driveri za S3 Savage 2000 izaći iz beta-faze razvoja. Dakle, zasad su ti na izbor GeForce 256 kartice u DDR i SDR varijantama, gdje je svakako DDR, unatoč razlici u cijeni, bolji izbor, te bastardičan S3-ov uradak imena Savage2000 performansi u rangu GeForce SDR.

SAVJET VIŠE

Majesty

PIŠE

Denis Kovačić

LOGISTIKA

Ovu skupinu ljudi nećete vidjeti u borbi (osim možda kao žrtve) niti u osvajanju neprijateljskih dvoraca, no ipak su bitni za vaše kraljevstvo koje bez njih ne bi moglo postojati.

PEASANTS (seljaci)

Potrebni su samo iz dva bitna razloga: plaćaju porez te grade i popravljaju zgrade, što ih po važnosti stavlja gotovo uz bok herojima jer bez njih ne bi bilo nijedne zgrade, odnosno ne biste mogli unajmiti nijednog heroja, odnosno... shvatili ste.

PALACE GUARD (kraljevska garda)

Mogli biste ih shvatiti i kao osobnu gardu. Brane samo palaču i na najmanji znak njenog ugrožavanja spremno kreću u njenu obranu.

CITY GUARD (gradska straža)

Karavane prenose robu iz trgovačkih ispostava na tržnicu i obratno. Značajne su za ekonomiju kraljevstva.

CARAVAN (karavana)

Lik kojeg ćete jednostavno voljeti. Obilazi zgradi i skuplja porez, a novac donosi u palaču. Možete mu odrediti koliko će zlatnika nositi uza se i koliko treba minimalno skupiti. Ako pogine s tim novcem, taj novac gubite.

TAX COLECTOR (skupljač poreza)

Lik kojeg ćete jednostavno voljeti. Obilazi zgradi i skuplja porez, a novac donosi u palaču. Možete mu odrediti koliko će zlatnika nositi uza se i koliko treba minimalno skupiti. Ako pogine s tim novcem, taj novac gubite.

HEROJI

Heroji su oruđe u vašim rukama kojim branite kraljevstvo i ostvarujete zadane ciljeve. Ima ih više vrsta, razlikuju se po načinu borbe, cijeni, snazi, lojalnosti, itd. U svakom slučaju, što ih više imate, bolje za vas, no uvijek kombinirajte različite vrste.

RATNIK

Ratnici su stup obrane kraljevstva. Hrabri su, lojalni i snažni. Preferiraju borbu mačem i štitom pa će tražiti i najbolju moguću opremu. Zbog toga je poželjno što prije unaprijediti mačeve i štitove kod kovača. Ratnike unajmljujete u Warriors Guild. Svaki Guild može podržavati do četiri ratnika. Ako ocijenite da je potrebno, sve ratnike možete opcijom "Call Assembly" pozvati natrag u Guild. Oni se tada vraćaju bez obzira gdje se nalazili. Spomenutu mogućnost koristite kad je kraljevstvo izravno ugroženo (kad je napadnuta palača i sl.).

ČAROBNJAK

Gradnja Wizards Guilda pomoći će vam na dva načina. Prvi su čarobnjaci koje ćete moći unajmljivati, a drugi su čarolije koje ćete dobiti na korištenje. No, Wizards Guild nije jeftin pa si ga vjerojatno nećete moći priuštiti u početku. Možete ga unaprijediti tri stupnja, a preporuka je da to učinite što prije nakon što ga izgradite (dakako, kada skupite novce). Čarobnjaci su vrlo moćni saveznici, pogotovo kada imaju više razine iskustva, što im omogućuje i jače čarolije. No zbog njihove slabe fizičke konstitucije, ipak ih ne bi trebalo ostavljati same, bez zaštite. Oni jesu jaki na daljinu, kada koriste čarolije, ali ako im se čudovište približi, šanse za preživljavanje nisu im velike. Treba imati na umu da mnoga čudovišta mogu posjedovati obranu od magije, što ih čini neranjivim u borbi protiv čarobnjaka.

LOPOV

Lopove angažirate u Rogues Guildu koji se može unaprijediti dva stupnja, a podržava do četiri lopova. Po svojim osobinama u cijelosti opravdavaju ime, što se očituje i u samoj borbi. Koriste otrovne strelice, noževe u leđa i slične metode. Ne odriču se krađe čak ni u vašem kraljevstvu pa se nemojte iznenaditi vidite li da krađu vaše podanike. Borbom ćete ih najbolje odvratiti od

takvih ideja. Na mjestima gdje postavite zastave za istraživanje ili napad (uz određenu količinu zlatnika) najvjerojatnije ćete ih vidjeti prve. Po snazi su negdje u sredini.

RANGER

Oni su oči i uši kraljevstva. Izviđaju neistraženim područjima u potrazi za znanjem i avanturom. U borbi koriste lukove i strijele. Preferiraju lake oklope pa njihova težina ne utječe na brzinu i okretnost. Unajmljujete ih u Rangers Guildu koji može podržavati do četiri rangersa. Važna značajka Guilda je mogućnost premještanja s mjesta na mjesto po potrebi.

PATULJAK

Patuljci su odlični i iskusni ratnici koji također imaju iskustva u gradnji i inženjeringu. Njihove je građevine najjednostavnije opisati kao samostalne utvrde. Naime, imaju baliste koji automatski pucaju na neprijatelje. Patuljci ne vole vilenjake i gnomove pa najvjerojatnije nećete moći imati obje rase u kraljevstvu. Ako se odlučite za jednu, drugi više neće željeti doći. No, patuljke može privući dovoljan broj kovačnica jer su i sami vrsni metalurzi.

VILENJAK

Imati vilenjake u kraljevstvu je dvosjekli mač. S jedne strane, izvrsni su u baratanju lukom i strijelom. Kraljevstvu će dati crtu profinjenosti i kulturu podići na višu razinu (ako uopće možemo govoriti o kulturi u jednoj strategiji), što će se u konačnici odraziti na ekonomsku situaciju. No, oni žive u Elven Loungeu od kojeg se ne žele predaleko udaljiti i koji mogu podržavati samo dva vilenjaka. Ako je u blizini Rogues Guild, s njima će osnovati Gambling Hall (kasino) gdje će različiti heroji radije provoditi vrijeme nego da brane kraljevstvo. No s druge strane, i Elven Lounge i Gambling Hall donose novac od poreza.

GNOM

Gnomovi žive da bi služili bez pogovora. Nisu nikakvi borci i na njih kao takve ne treba računati. Po prirodi su kukavice pa ako se negdje i nađu usred borbe, oni su sigurno prvi koji će umrijeti. U obrani svog doma i kraljevstva kada

je neposredno ugroženo pokazuju veliku hrabrost, čak i veću od nekih heroja. Njihova korist je u gradnji jer grade brže od seljaka. S obzirom da žive u vrlo nehipigijenskim uvjetima, ostali ih stanovnici kraljevstva ne žele u svojoj blizini. Gnomovi također ne plaćaju porez, ali oni ionako ne čine većinu vaše populacije.

BARBARIAN

Divljaci bez imalo mozga i civiliziranosti u ponašanju, primitivci, što ih čini jednim od najboljih ratnika kraljevstva. Fizički iznimno snažni, vođeni primitivnim nagonom borbe i slave, sa slijepom vjerom u svog boga Krolma vrlo su zahvalna rasa. U borbi koriste sjekire i toljage. Ako prvo napravite Temple to Krolm, nijedna druga vjerska sekta neće željeti napraviti svoj hram u vašem kraljevstvu zbog utjecaja Krolma. Barbare i rangers ćete vidjeti vrlo često zajedno u borbi.

HEALER

Svećenici Tempa of Agrela koji bolesno vjeruju u beskonačni krug života. Po prirodi su pacifisti, iz čega i sami možete zaključiti da nisu nikakvi ratnici. Bez obzira što su fizički slabi i ne žele se boriti, ubiti ih pravi je Sizifov posao. Naime, imaju vrlo moćne čarolije za liječenje jer su prije svega liječnici. Nije neobično da pobijede i jače protivnike samo zbog mogućnosti izlječenja koje imaju.

PRIESTESS

Svećenice Krypte, božice smrti su najčešće nepoželjne u kraljevstvu zbog svoje vjere. Vrlo dobro se koriste čarolijama mrtvih i lako mogu uskrusiti mrtve koji im tada služe kao osobna garda. U fizičkoj su borbi vrlo slabe i najčešće ih je vrlo lako pobijediti - crna im magija pruža jedinu mogućnost za preživljavanje u borbi. S nadogradnjom Temple of Krypte, gdje obitavaju, dobivaju jače čarolije koje im čak omogućuju da uskrusnu i nekog od poginulih heroja.

CULTIST

O sljedbenicima boga Fervusa se malo zna, kao i o magiji koju koriste. No, po svemu sudeći, najviše su okrenuti prirodi. S nadogradnjom njihova hrama, dobivaju i neke čarolije za liječenje kao i mogućnost kontroliranja životinja.

MONK

Sljedbenici Dauros, boga zakona posvetili su svoj život čistoći duha i tijela. Dijem kraljevstva su poznati kao jedni od najopasnijih boraca mada ne koriste nikakvo oružje osim svojih ruku i refleksa. Također su poznati po svojoj obrambenoj magiji. Utočište im je Temple of Dauros, gdje u miru i tišini unapređuju svoj um i tijelo. Njihov hram pozitivno utječe i na tržnicu (ako je u blizini) čineći je profitabilnijom.

ADEPT

Adepti su brzi mistični ratnici Lunorda, ratnog boga Mjeseca i Vjetra. Brzo se kreću iz borbe u borbu braneći kraljevstvo u čast svoga boga. Dobri su borci, koriste lagane oklope da im ne bi utjecali na brzinu. Unajmljujete ih u Temple of Lunordu koji može podržavati četiri Adepta.

SOLARUS

Ratnice, sljedbenice božice sunca Helije. S njenim blagoslovom kreću u borbu protiv zla. Svaka od njih ima veliki malj sa šiljcima pomoću kojeg može fokusirati sunčevu energiju koristeći je kao vatrene udare. Njihov dom je Temple of Helia.

PALADIN

Sljedbenici Dauros, postaju dostupni ako u svom kraljevstvu imate Temple of Dauros. Paladine ne unajmljujete u hramu nego u Warriors Guildu. Slijepo slijede zakon, što ih ponekad čini vrlo sebičnim, no to ne umanjuje njihovu vrijednost kao ratnika. Iskusan i istreniran paladin je vrlo koristan saveznik vašeg kraljevstva u borbi protiv zla.

WARRIOR OF DISCORD

Najvjerojatnije najjači, najbolji i najstrašniji ratnici kraljevstva koje možete unajmiti. Na raspolaganju su vam u Warriors Guildu ali tek kada napravite Temple of Fervus. Kako se postaje Warrior of Discord, zna samo nekoliko sljedbenika Fervusa. Taj im ritual povećava veličinu i snagu, ali i smanjenje mentalne sposobnosti. Gotovo su beznađno ljudi. U borbu uljeću bez imalo oklijevanja jer je to jedino što znaju. Nikada ni ne pomišljaju na povlačenje. Možda nisu najpametniji dečki u kraljevstvu, ali gdje drugi posustanu, oni nastavljaju dalje.





ČUDOVIŠTA

Neprijatelji vašeg kraljevstva. Na neke je potrebno obratiti više pozornosti, na neke manje. Uglavnom, trudite se držati ih što dalje od svojih struktura.

DRAGON

Spada među opasnije neprijatelje. Kao oružje koristi vatreni dah. Vrlo je izdržljiv, stoga ako ga vidite, što prije ga ubijte jer voli uništavati i zgrade.

DRYAD

Navodno, zaveđu heroje, odvedu ih u svoje spilje, gdje ih opljačkaju i žrtvuju svojim šumskim bogovima. Najčešće ćete ih naći u šumi jer se ne približavaju previše zgradama.

GIANT RATS

Izlaze iz kanalizacije (ne možete znati gdje će se kanalizacija pojaviti, no vrlo često se pojavljuju među vašim zgradama). Kao neprijatelji, nisu ništa posebno po snazi, no umara vas to što se stalno pojavljuju.

GIANT SPIDERS

Najčešće se nalaze u šumi ili u ruševinama. Mada nisu opasni po snazi, mogu otrovati svojim ugrizom.

GOBLINS

Svoj nedostatak snage nadoknađuju brojnošću. Po svojoj prirodi mrze ljude pa će ih stalno napadati bez obzira bili oni ratnici ili obični seljaci. U većem broju mogu predstavljati ozbiljniju prijetnju.

HARPY

Krilata žena koja voli ubijati. Najčešće je u blizini ruševina ili močvara.

MEDUSA

Ima vrlo veliku otpornost na magiju (gotovo je potpuno otporna), a ni po snazi nije za odbaciti. U svakom slučaju, treba ih se čuvati i napadati ih u grupama od najmanje tri heroja.

MINOTAUR

Vrlo snažan čovjek-bik kojeg ćete najčešće naći u ruševinama u malim skupinama. Ako ih se pojavi veći broj, mogu biti vrlo ozbiljna prijetnja kraljevstvu.

RATMEN

Kao i njegov mlađi brat, nalazi se u kanalizaciji. Njegova mržnja prema ljudima proporcionalna je njegovoj veličini. Nekađ će napadati samo neke zgrade, a nekađ seljake i vojne. Ne predstavlja veliku prijetnju, ali ga ne treba ni zanemariti.

ROCK GOLEM

Stvoren od strane zlih čarobnjaka, vrlo je snažan i prilično ga je teško uništiti. Svoju moć destrukcije najčešće usmjerava uništenju zgrada, ali se zna okrenuti i protiv heroja. Njegova jedina mana, koju morate pretvoriti u svoju prednost, je sporost.

RUSTSPITTER

Male kreature koje se kreću u čoporima. Napadaju pljuvanjem kiseline koja može otopiti i najbolje oklope.

SKELETON

Zaživaju ih necromanceri i najčešće ih se može naći u blizini groblja.

TROLL

Po veličini prijetnje, može se svrstati negdje u sredinu, no treba imati na umu njegovu sposobnost samoregeneracije.

WEREWOLF

Bića koja su nekađ bili ljudi. Ne uzimati ih olako.

ZOMBIE

Također sazivani od necromancera, privlači ih miris života i sve će učiniti da ga unište. Opasni su jedino u većim skupinama.

OBJEKTI

Da bi vaše kraljevstvo bilo uspješno, potrebne su vam neke osnovne građevine. Ovdje nećemo nabrajati Guildove ni različite hramove jer je njihova osnovna zadaća najmljivanje heroja, a razlikuju se samo po vrsti heroja koje možete unajmiti. Jedino u Warriors Guildu možete pored ratnika, kada sagradite određene hramove, unajmljivati i paladine ili Warrior of Discord. Imajte na umu da ne možete imati sve hramove jer im se vjere sukobljavaju i predstavnici jedne vjere ne žele biti u istom kraljevstvu s pripadnicima druge.

PALACE (palaca)

Najvažniji objekt u vašem kraljevstvu. Izravno predstavlja vas i vašu moć. Treba je čuvati po svaku cijenu. Moćuća su tri stupnja nadogradnje. Da biste to mogli učiniti, morate imati određeni broj heroja i dosta novca, no svaki novi stupanj donosi mogućnost gradnje novih zgrada. Što je palaca naprednija, i vaš utjecaj je veći.

GUARDHOUSE (stražarska kućica)

U njoj stanuje gradska straža. Najbolje ju je odmah maksimalno unaprijediti jer to ne iziskuje previše novaca, a za uzvrat nudi obranu strijelama i iskusne stražare. Nemojte zanemarivati značaj kućica i straže jer su oni jedina izravna obrana vaših objekata. Naime, gradska se straža nikad ne udaljava od svojih kućica i brani sve u blizini, dok heroji većinom istražuju i osvajaju.

THE MARKETPLACE (tržnica)

Za vašu ekonomiju najvažnija struktura. Na tržnici heroji kupuju potrepštine za svoje avanture, a koriste je i karavane kao usputnu stanicu. Po svojoj ekonomskoj važnosti spada u sam vrh, što znači da je treba što prije napraviti i unaprijediti. Preporučljivo ih je imati nekoliko.

BLACKSMITH (kovač)

Svi vaši heroji trebaju oružje, a kovač ga izrađuje, što mu daje veliki značaj i svrstava ga među prve objekte koje morate napraviti. Također je poželjno da što prije unaprijedite oružje i oklope koji se proizvode jer će to dati dodatnu snagu vašim ratnicima. Ako imate više kovača, vrlo su velike šanse da vam se pridruže i patuljci.

TRADING POST (trgovačka ispostava)

Ekonomski vrlo bitna struktura jer šalje karavane trgovačkim putovima u druga kraljevstva. Naravno da vam to donosi prijeko potreban novac.

THE INN (odmaralište)

Vrlo važno mjesto za vaše heroje gdje liječe rane iz bitaka i skupljaju snagu za nove. Možete ih graditi i na malo udaljenijim mjestima, što će heroji vrlo cijeniti, no s druge strane, povećava se rizik da zgrada bude napadnuta.

THE LIBRARY (knjižnica)

Zgrada bez koje ne možete ako želite imati čarobnjake. Postaje dostupna nakon izgradnje Wizards Guilda. Odmah je sagradite čim postane dostupna i unaprijedite. Kraljevstvo s knjižnicom privlači i pametnije heroje.

WIZARDS TOWER (toranj čarobnjaka)

Ima gotovo istu ulogu kao i toranj s balistom, s tom razlikom što koristi jedino čarolije i što ga morate aktivirati kada želite da vrši svoju obrambenu ulogu (uključeno je toranja se plaća i traje samo neko vrijeme). Ovi tornjevi povećavaju radijus u kojem možete koristiti čarolije (vrijedi samo za čarolije čarobnjaka, ne i svećenika) pa ako ih mislite intenzivnije koristiti, potreba za izgradnjom tornjeva se nameće sama po sebi.

BALISTA TOWER (toranj s balistom)

Postaje dostupan nakon izgradnje Dwaren Settlementa. Samostojan je, što znači da ne treba nikakvu posadu. Automatski gađ neprijatelje u blizini. U obrani može mnogo pomoći, ali nastojte ih graditi u skupinama ina malim udaljenostima kako bi se međusobno pokrivali.

FAIRGROUNDS (vježbalište)

Kako i samo ime kaže, namijenjeno uvježbavanju i međusobnom nadmetanju heroja. Možete odabrati u kojoj će se vrsti borbe heroji uvježbavati (nemojte se zanositi da ćete čarobnjaka natjerati da nauči baratati mačem). Poželjno ga je imati, ali nije nužno. Budući da donosi novac, heroji češće znaju biti ondje nego u pravoj borbi, odnosno obrani kraljevstva.

FOUNTAIN (fontana)

Ne možete je izgraditi nego se sama pojavljuje s povećanjem utjecaja vašeg kraljevstva. Donosi vam dodatnog skupljača poreza.

GAMBLING HALL (kockarnica)

Za heroje zabava, za vas zlatna koka. Naravno da donosi novac, čak se možete i sami kockati. No, opet vrijedi pravilo: ako su heroji u kockarnici, nisu u bitci.

GRAVEYARD (groblje)

Automatski se pojavljuje ako kraljevstvo ima veći broj poginulih heroja. Potencijalno opasno jer je izvor pojavljivanja zombija i kostura.

GAZEBO, STATUE, ROYAL GARDENS

Osnovna im je namjena povećavati lojalnost vaših heroja i ponuditi im mjesto za odmor. Neke vi radite, neki se sami pojavljuju.

hackermanija

STAR WARS:

FORCE COMMANDER

Za neograničeni broj komandnih bodova (command points) stvorite novog igrača imenom "TheGalaxyIsYours". Načinite mišem dvoklik na nj. Tijekom igre pritisnite tipku "M" i dobit ćete 500 bodova. To možete činiti koliko god puta želite.

Za pristup svim misijama morate kreirati igrača imenom "TheWorldIsYours". Mišem načinite dvoklik na ime.

Da biste dobili jedinice bez čekanja da ih spusti brod, morate stvoriti igrača imenom "TheGalaxyIsYours" i dvaput klikati na ime. Nakon toga pritisnuti CTRL i O. Strelicama gore/dolje odabrati jedinicu koju želite, a strelicom za lijevo stvorite je.

Za brže jedinice klikate na opciju "Release Patient" kad je vozilo na popravku. Ako želite udvostručiti broj jedinica, ukrcajte ih u neko transportno sredstvo. Onog trenutka kad bi ono trebalo eksplodirati, morate iskrčiti jedinice iz njega. Ako ste to učinili na vrijeme, broj jedinica koje su bile ukrcane bit će dvostruk.

Završite sekundarnu zadaću u trećoj trening misiji i dva podracera će početi trku.

Šifre koje možete koristiti (nakon što aktivirate "TheGalaxyIsYours"):

SHIFT + M	500 bodova i naručivanje bilo koje jedinice
CTRL + W	pobjeda u misiji
CTRL + 8	pokazuje aktivne jedinice
CTRL + SHIFT + 8	pokazuje sve jedinice
CTRL + 9	uklanja "Fog Of War" (na običnoj tipkovnici)
NumLock + *	999999 životnih bodova za jedinicu

ROLLCAGE:

STAGE 2

Šifre unesite na ekranu za bonus nagrade.

Ako ste dobro napravili, čut ćete zvuk.

mynameisneo	sve kampanje
mynameismrsmith	sve kampanje osim posljednje
wreckedonspeed	svi modovi za igru osim za soccer
warp speedmrsulu	sve staze
metropolis	svi auti
inversion	mod zrcala

HEROES OF

MIGHT AND MAGIC 3:

THE SHADOW OF DEATH

Tijekom igre pritisnite TAB i otipkajte ove

šifre:

nwtheconstruct	100000 zлата i 100 jedinica svih resursa
nwthereisnoosoon	999 mana bodova i sve čarolije
nwcwion	sve zgrade
nwcwotsofguns	svi ratni strojevi
nwcwagents	10 crnih viteza (morate imati prazno polje)
nwcwtrinity	5 arhandela (morate imati prazno polje)
nwcworacle	kompletna mapa puzzla
nwcwhatisthematrix	kompletna mapa svijeta
nwcwneo	napredujete jedan nivo
nwcwbluepill	gubite igru
nwcwmotheus	visina morala na maksimumu
nwcwbuchadnezzar	neograničeno broj bodova za kretanje
nwcwredpill	pobjeda u igri
nwcwfollowthewhiterabbit	maksimalna sreća

ŠIFRE

Šifre ukucavate tako da pritisnete Enter (pojaviti će se chat prozor), otipkate šifru i ponovno pritisnete Enter.

victory is mine
fill this bag
now you die
build anything

pobjeda u misiji
daje vam 10000 zlatnika
poraz u misiji
sve zgrade postaju dostupne

give me power
cheezy towers
restoration
revelation

sve čarolije postaju dostupne
nije ograničen domet čarolija
obnavlja hit pointe
otkriva cijelu kartu

SAVJET VIŠE

Shadow Watch

Krenuli ste obraniti znanstvenika od terorista, no to vam baš i ne polazi za rukom (da je lov na dinosaure, još biste se i snašli) - uvijek vas dočekaju iza zida i izbuše mecima prije negoli stignete do kraja misije, a bili ste tako blizu. Tko će sad opet sve iznova? Ma ne brinite se, mi ćemo vam pomoći.

PIŠE

Goran Račić

U svim Red Stormovim igrama presudnu ulogu ima tim i suradnja među likovima, tako je i u Shadow Watchu - morate se oslanjati na svoj tim želite li pobijediti brojnijeg neprijatelja. No, recimo najprije nekoliko riječi o misijama. Postoje tri scenarija sa po pet misija, što znači da ih je ukupno petnaest (jednostavna matematika). Kad odradite posljednju, čeka vas i specijalna, šesnaesta. Kad god iznova pokrenete scenarij, igra će biti drugačija: borit ćete se protiv drugih frakcija, nailaziti na drugačije postavke misija (kao što su npr. broj neprijatelja, cilj, stupanj na kojem su čuvari, itd.). Bilo kako

bilo, borbe će biti uvijek. Likovi koji su sudjelovali u njoj stjeći će određenu količinu bodova, a nakon nekog vremena na treningu će zaraditi i nove vještine koje će im itekako koristiti u daljnjem razvoju igre. Vaš tim u svakoj misiji okuplja različiti broj ljudi, ovisno o cilju misije, a njih je ukupno osam.

Timski rad

Assault - cijeli tim može sudjelovati

Najvažnije je poubijati sve negativce na karti. Kad se to dogodi, misija je gotova.

Defend - pet od šest ljudi vašeg tima može sudjelovati u ovakvim misijama. Glavni je cilj zaustaviti (čitaj poubijati) sve negativce koji upadaju u objekt koji vi branite. Na početku misije vaš je tim razbacan po karti.

Ovo je najlakši tip misija jer negativci ulaze na dvojica vrata koja vidite kad gledate na kartu pa je lako postaviti zasjedu i srediti ih. Na ovakvim misijama ne trebate Gennadyja.

Kidnap - četiri od šest članova tima kreću u akciju. Vaš je cilj otići osobu i dovesti je do izlaza, tj. do mjesta s kojeg ste krenuli. Za ovakvu vrstu misije ne trebaju vam Rafael i Bear.

Radi - samo tri člana tima mogu igrati u ovom tipu misija. Morate se silom probiti do određenog predmeta i uzeti ga. Za misiju su nepoželjni Gennady, Rafael i Bear.

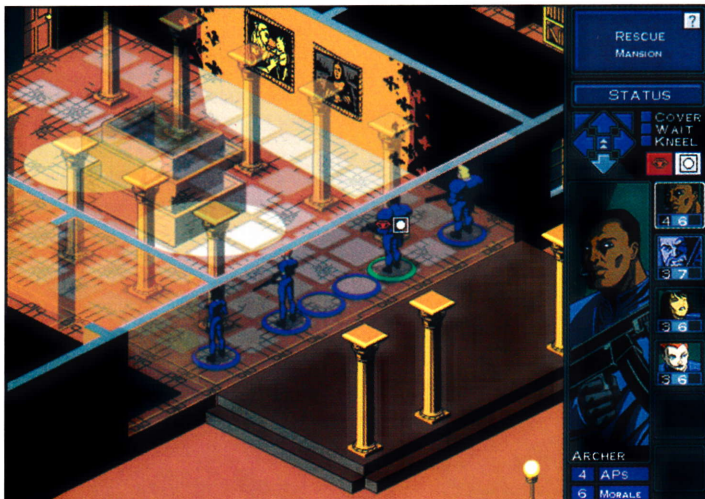
Raze - u ovakvim misijama obavezan lik je Rafael. Cilj je postaviti eksploziv, a on je to jedini sposoban učiniti (ali tek kad nauči vještinu *place charges*). Osim njega, još četiri člana mogu sudjelovati. Ovakve misije mogu se obavljati bez Gennadyja.

Rescue - ovakve misije su iste kao i *kidnap* misije samo što ovaj put morate spasiti prijateljsku osobu. Krećete s četiri člana tima i morate određenu osobu dovesti do točke s koje ste ušli. Možete bez Rafaela i Gennadyja.

Surveillance - tip misije koji ćete vrlo rijetko dobiti. Na tim misijama možete voditi samo dva lika od kojih jedan obavezno mora biti Gennady (mora imati vještinu *place bugs*) jer on jedini može postaviti prislušne

uređaje. Neprijatelji ne smiju vidjeti vaš tim jer će se oglasiti alarm, a onda je misija gotova. Možete ubijati neprijatelje, ali taj član tima mora imati prigušivač. Za takav tip misije, osim Gennadyja, uzmite i Lily.

Theft - posljednji tip misije koju možete dobiti. Po cilju je najslabija *raid* misijama. Morate ukrasti određeni predmet. Tijekom misije ne smiju vas primjetiti jer će se oglasiti alarm, a ako želite nekoga ukloniti, morate izabrati likove koji koriste oružja s prigušivačem. U takve misije vodite tri člana ekipe, a ja preporučujem Lily, Archera i Gennadyja. Neke misije ne možete obaviti ako specifičan lik ne zna specifičnu vještinu. Tako je na *surveillance* misijama obavezan lik Gennady, koji mora znati kako postavljati prislušne uređaje, na *raze* misijama Rafael, koji mora imati vještinu postavljanja eksploziva. Ako morate obaviti takvu misiju (nema obavezne misije, uvijek imate na izbor barem dvije), a lik koji ima posebnu zadaću u misiji nema odgovarajuću vještinu, bit će vam ponuđeno da pozovete specijalni odred koji će to obaviti umjesto vas. To je super ako se ne možete maknuti s mjesta, tj. ako vam je misija preteška, ali tada vaši likovi ne dobivaju iskustvo ni nove vještine.



KOORDINACIJA

Kad je u timu Archer, možete svoj tim postaviti na dva ulaza, a ne samo na jedan te tako pritisnuti negativce sleđa. Archer ima *Coordinate* vještinu odmah na početku, što znači da se odmah možete koristiti napadom sleđa.





Osnovna načela borbe iliti udar munje

Kad razmjestite svoje borce, važno je znati s kojim vještinama raspolažu i kako ih iskoristiti na pravim mjestima. Kod kretanja važno je ostaviti nešto "bodova" za *cover* opciju. Kad je odaberete, vaši se bodovi za kretanje i pucanje prenose na onaj dio kad protivnik vuče svoje poteze. Tako, primjerice, ako stavite *cover* u smjeru vrata i neprijatelj uđe kroz njih, dobit će metak. Svi likovi nemaju *cover* opciju (Rafael i Gennady), neki je dobivaju tek kad se oglasi alarm (Bear i Maya; makar će je Maya poslije, kad nauči određene vještine, imati bez obzira na alarm), no oni koji koriste prigušivače na svojem oružju imaju je odmah na početku (Archer i Lily). Kad se alarm oglasi, *cover* opcija je od životne važnosti jer neprijatelji dolaze u hordama. Ako znate da vam je gomila negativaca pred vratima, najbolje je koristiti model za paljbu kakav su imali vojnici u Francuskoj kad su se puške još punile barutom. Postrojite prva tri člana, naredite im da kleknu i dajte im *cover* akciju (po mogućnosti neka to budu Archer, Lily i Bear), iza njih postavite Mayu, ali neka ona ostane stajati. Uz nju stavite Rafaela koji nema *cover*, ali može poslije sa svojim bombama počistiti ostatak ako netko ostane živ. Gennadyja stavite negdje iza zid da skenira susjednu prostoriju. Normalno, ovo se jedino može raditi na *assault* misijama, no budete li u drugima malo kombinirali, rezultat će biti sličan.

Kao što vidite, pokrivanje je važan aspekt igre, nikad ne šaljite samo jednog člana tima da obavi nešto, pogotovo ako je to nešto pucanje po ljudima. Ako je stvarno hitno, pošaljite nekoga s teškim oklopom, recimo Beara - ako i dobije koji metak, njegov će oklop to izdržati. Sposobnosti vašeg tima povećavaju se s novim vještinama što ih dobivaju likovi. Ako igrate kampanju, nikad nećete vidjeti sve vještine, nego morate odlučiti što vam treba (pogledajte u okvir koje vještine treba dodijeliti kojem liku), ali prije toga pročitajte što dobivate kojom vještinom. Ako negdje zapnete, možete odabrati bilo koji scenarij i malo vježbati. Možete također svakom liku staviti sve vještine i vidjeti kako se tada ponašaju.

U borbi je najvažnije znati rasporediti svoje likove jer Al neprijatelja baš i nije neki, svi se ponašaju isto. Postavite li Mayu da štiti nekoga i ona onesposobi jednog neprijatelja, drugi će krenuti istim putem pa se na taj način mogu gomile neprijatelja maknuti. Postoji još jedna dobra taktika - otvaranje i zatvaranje vrata. Postavite svoje ljude ispred vrata i neka Gennady (ili Archer ako ima *Sneak Eyes* vještinu) skeniraju susjednu prostoriju. Dok su ostali likovi u zasjedi (*cover*), s jednim likom otvorite vrata, ubijte jednog negativca i opet ih zatvorite. U idućem će krugu negativci pokušati otvoriti vrata, a vi ćete ih spremno dočekati. Bilo kako bilo, došli smo do kraja i posljednjeg, zлата vrijednog savjeta: nikad nemojte odustati.



LIKOV I NEKE NJIHOVE VJEŠTINE



Archer - uz Lily, jedini lik koji ima prigušivač na svojem oružju. Pogodan za sve misije. Napredujući, važnije vještine koje bi trebao steći su: Initiative, Accuracy, Snake

Eyes, Burst Fire, Go Code, Full Auto.

Lily - još jedan lik s prigušivačem. Kad nauči Hide vještinu, postaje nezamjenjiv član tima. Važnije vještine su: Accuracy, Hide, Scout, Dash, Infiltrate, Dodge.



Bear - član tima s najjačim oklopom i razornim oružjem. On je čista sila kojom se odlično služi. Važnije vještine su: Accuracy, Advanced Armor, Smash Enemy, Slugs.



Gennady - jedini lik koji nema oružje. Sa sobom nosi skener pomoću kojeg može vidjeti što se nalazi daleko ispred njega. Važnije vještine su: Plant Bugs, Deep Scan, Pick Locks,

Wide Scan, Crack Security, Spoof.

Rafael - stručnjak za eksplozive koji, kad se usavrši, postaje odlična potpora timu. Važnije vještine su: Place Charges, Accuracy, Breach Door.



Maya - što se tiče vatrene podrške, nezamjenjiva je. Svojim snajperom ulijeva strah neprijateljima. Važnije vještine su: Accuracy, Incapacitate, Limited Move, First Aid, Brace.

hackermanija

TZAR:

BURDEN OF THE CROWN

Tijekom igre pritisnite **ENTER** (otvorit će se chat prozor) i unesite ove šifre:

HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP

	aktivira cheat mod
HMGOD	God mod za trenutačno odabranu jedinicu
HMREVEAL	pokazuje cijelu mapu
HMNOFOG	uklanja Fog Of War
HMPETLEVA	50000 jedinica svih resursa
HMBUILDZER	brza gradnja

MESSIAH

Tijekom igre pritisnite **Esc**, zatim unesite sljedeće šifre (ne smijete prebrzo ni presporo tipkati i ne smije biti pauza)

uncantkillme	God mod (samo za Boba, ne i za tijelo u kojem boravi)
fleshnblood	deaktivira god mod
braindead	isključuje AI
einstein	uključuje AI
freezecam	zamrzava kameru
toohardforme	završava trenutačnu igru
gamespot	stvara streljivo za ili illeback
ilbeback	trenutačno oružje

Za oružja utipkajte ove šifre:

voodooextreme, softwarebuys, weldme, buzzbuzz, boomstick, rapidfire, slicendice, lightmeup, cooloff, bigbang, coolfx, stickaround, getsome.

SOLDIER OF FORTUNE

Startajte igru naredbom **sof.exe + set console 1**. Tijekom igre pritisnite ~ za konzolu i utipkajte **\cheats1**.

Sada može koristiti ove šifre:

heretic	God mod
elbow	prvih šest oružja s maksimalnim streljivom
bigelbow	drugi šest oružja s maksimalnim streljivom
updateinvfinal	dodatno streljivo
ninja	nevidljivi ste za neprijatelje
killallmonsters	ubija sve neprijatelje
matrix (1-10)	usporeni mod

map (ime nivoa) odabir nivoa.

Nivoi imaju sljedeća imena: trs1, trn1, arml, kos1, kos2, kos3, sib1, sib2, sib3, irq1a, irq1b, irq2a, irq2b, irq3a, irq3b, ger1, ger2, ger3, ger4

gimme (predmet) stvara odabrani predmet.

Predmeti su:
item_weapon_pistol, item_weapon_pistol2, item_weapon_shotgun, item_weapon_sniper_rifle, item_weapon_machinepistol, item_weapon_assault_rifle, item_weapon_machinegun, item_weapon_autoshotgun, item_weapon_rocketlauncher, item_weapon_flamethrower, item_weapon_microwavepulse, item_ammosp_pistol, item_ammosp_pistol2, item_ammosp_shotgun, item_ammosp_slug, item_ammosp_rocket, item_ammosp_gas, item_ammosp_battery, item_equip_armor, item_equip_medkit, item_equip_c4, item_equip_flashpack, item_equip_grenade, item_equip_lightgoggles, item_equip_claymore

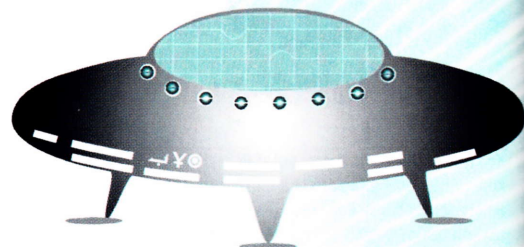
THIEF 2:

THE METAL AGE

Za preskakanje nivoa pritisnite **Ctrl + Alt + Shift + End** tijekom igre

INFO GAMA

Najpovoljnije gotove PC konfiguracije



5% POPUSTA

kupnjom

preko weba

[www.info-gama.hr]

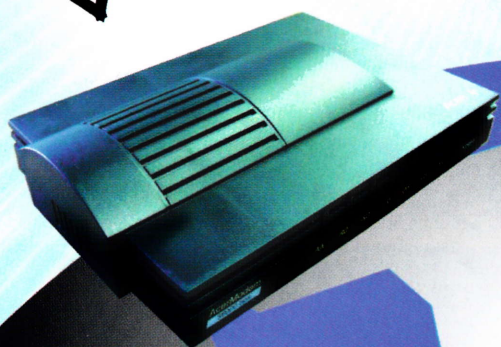
Zagreb, Počiteljska 18

tel : 01 / 3098 302, fax : 01 / 3098 008

e-mail : info-gama@zg.tel.hr



Budite ispred svog vremena!



NOVITET: iskoristite plaćanje kreditnom karticom  AMERICAN EXPRESS na kredit od 6, 12, 24 rate s cijenama za gotovinsko plaćanje

MACOM 

MOGUĆNOST PLAĆANJA:  MASTER CARD kredit na 12 i 24 rate / čekovi na 3 i 6 rata / popust za daljnju prodaju

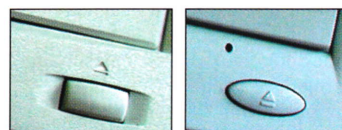
Dva nova DVD-ROM-a 8x brzine...

Potpuna zrelost DVD-a



Kako se čini, prošli su dani blagostanja kada su regionalne zaštite na DVD čitačima bile trivijalne i lako ih je bilo zaobići. Uređaji najnovije generacije su u tom pogledu neslomljivi. Zaboravite gledanje atraktivnih filmova na novim DVD-ROM-ovima sve dok se ne pojave u matičnoj nam drugoj regiji

PROIZVOĐAČ	Samsung
USTUPIO	Info-Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	1203,00 kn
Za članove Hacker Cluba	-
ZA	• brzina, tih rad, dvd softver
PROTIV	• uspješno provedena regionalna zaštita
DOJAM	nemoguće je odrediti koji je bolji jer su uređaji gotovo identični. Fujitsu-siemens je ljepši, no uz LG dolazi bolji softver



LG DRD-8080B DVD Drive

Drugi model bio je LG-ov (bivši Goldstar). Također je riječ o RETAIL verziji, na prvi pogled identičnih značajki. U kutiji s uređajem dobivate i IDE i audio kabel (analogni, ne SP/DIF, iako drive ima oba CD-audio izlaza), pripadajuće vijke, priručnik (nešto opširniji nego kod prethodnog modela) te softverski DVD player. Ovak put riječ je o PowerDVD playeru. Oba softverska playera spadaju u sam vrh DVD reprodukcijskog softvera, no nijedan, barem u inačicama koje dolaze u paketu, ne radi u Windowsima 2000. Za razliku od Siemens-Fujitsu modela, uz LG dolazi i disketa s DOS driverima (ne vjerujemo da će ikome ikad zatrebati, no nikad se ne zna...). I fizički su uređaji prilično slični iako bismo prema izgledu radije odabrali Samsungov model da nam krase prednju stranu kućišta. LG, baš kao i Samsung, ima izlaz za slušalice i potencijometar za regulaciju glasnoće. Što se gledanja filmova tiče, i ovaj nas je uređaj razočarao. I u njemu je regionalna zaštita provedena vrlo strogo. Do završetka broja nismo uspjeli pronaći način kako omogućiti promjenu regija nakon inicijalnih 5 promjena... I za kraj, samo još jedna napomena. Cijene ovih uređaja doista su identične, nije došlo do pogreške u prijelomu teksta.

DVD tehnologija probila se do najdubljih pora kućnog računalstva. Mogućnost gledanja filmova na računalu svima se, čini se, dopala i rijetke su nove konfiguracije koje dolaze bez DVD čitača. Za vas smo testirali dva nova modela, LG-ov i Fujitsu-Siemensov.

SIEMENS FUJITSU SPINBIRD DVD Drive

Prvo smo se dohvatili Fujitsu-Siemensovog modela. Oba smo modela dobili u tzv. RETAIL paketima, tj. s pripadajućim kutijama i opremom kakvu dobivate kada ih kupujete u dućanu. Ime pod kojim ćete prepoznati ovaj uređaj je Spinbird DVD Drive, a može se pohvaliti maksimalnom 8x brzinom čitanja zapisa s DVD-a (max 10,8 MB/s) te maksimalnom 40x brzinom čitanja s CD-a (max. 6 MB/s). Naravno, te brzine valja uzeti s dosta rezerve jer i kod DVD-a, kao i kod CD-a, postoje bro-

jni parametri o kojima ovisi brzina čitanja, od fizičke lokacije binarnog zapisa na disku do reflektivnosti diska, zauzeća procesora, sloja na kojem je zapis... Uglavnom, čini se da su se DVD-čitači uglavili na ovoj brzini (nema smisla ići na više) i sada možemo očekivati samo stagnaciju i lagani pad cijena. Uz uređaj dobivate sve potrebno za instalaciju – IDE kabel, vijke i univerzalni CD-audio kabel. Ugodno nas je iznenadilo što smo u paketu našli i program za reprodukciju DVD filmova – izvrsni WinDVD. Još vam samo nedostaju DVD filmovi. Kad smo kod filmova, u paketu stiže i specijalna ponuda koja Nijemcima, za čije je tržište uređaj originalno namijenjen, omogućava kupnju četiri DVD filma po promotivnoj cijeni od 25 DEM. Nažalost, kako nismo u Njemačkoj, toga kao da i nema. Inače, ni Siemens ni Fujitsu (sada jedna megakorporacija) nisu i ne proizvode DVD čitače nego samo prodaju tuđe pod svojim imenom na

određenim tržištima. Konkretno, ovdje spomenuti uređaj je Samsungov model DVD-Master 8E (SD-608). Prednja je maska profinjenog izgleda, a sadrži eject tipku, analogni potencijometar glasnoće u slušalicama i izlaz za iste. Sa stražnje je strane sve standardno, a valja izdvojiti i analogni i kvalitetniji digitalni (SP/DIF) CD-audio izlaz. U radu se uređaj pokazao iznimno pouzdanim, a oduševio nas je i svojim tihim radom. Loša strana je permanentno zaključavanje DVD regije uređaja nakon 5 izmjena. Svi uređaji najnovije generacije imaju regionalno ograničenje provedeno prilično rigorozno i nije ih moguće **cracknuti** jednostavnim obnavljanjem *firmwarea* uređaja. Crno se piše nama filmofilima... Imajte na umu da na tržištu još uvijek postoje i stariji, mrvicu sporiji modeli koje je još uvijek moguće **cracknuti** – primjerice, **Samsungov SD-604** (1015 kn), **Creativeov Encore Dxr3** (1686 kn, ali s DVD dekompresijskom karticom).

IMATE VIRUS?

muči vas vase računalo?

nazovite 060-51-01-01

Tražite malo bolji zvuk?

Samsung SMS 5100

Samsung se s potrošačke elektronike, kao uostalom i sve elektroničke megakorporacije, proširio i na računalno tržište, konkretno na PC multimediju. Primjer takvih nastojanja je i ova subwoofer-satelit kombinacija za vaše računalo. Kol'ko para, tol'ko muzike?

Da, i ova put! S cijenom nešto višom od 500 kn, ulaze u srednju klasu trodjelnih zvučnika. Već pomalo dosadna bež boja računala razbijena je sivo-plavim platinenim pokrovima na zvučnicima. Sateliti su lijepog dizajna i ugodnog zvuka. Pri 4 maksimalna izmjerljiva snaga (RMS) im je 15W, uz pokrivanje frekvencijskog opsega od 170 Hz do 20 kHz. Frekvencijska krivulja, naravno, lagano teži ka nuli što se više približavamo tim rubnim vrijednostima, što na strani visokotonaca znači nešto slabije izražene najviše tonove, dok kod baseva subwoofer elegantno donji dio bez akustičke rupe preuzima na sebe. Sub je ujedno i kontrolor i pokretač cijelog sustava. U nj su ugrađena dva pojačala, jedno za njega (25W), jedno za satelite (15W). Kutija od woofera je napravljena od iverice, što je

daleko bolje rješenje negoli plastika kad je o kvaliteti zvuka riječ. Snaga subwoofera (RMS) iznosi 25W. Na sub su smještene kontrole koje uključuju osnovnu glasnoću, snagu subwoofera (nazovimo to kontrolom *basova*) i kotačić za promjenu karaktera zvuka (tzv. *tone*) čija bi se funkcija u danom slučaju najbolje opisala *treble* kontrolom (u teoriji, riječ je o kombiniranoj *treble-bass* kontroli s HI-LO postavka, gdje je na jednoj strani naglasak na svjetlijem zvuku, a na drugoj na basevima). Unutar subwooferove kutije ugrađen je i transformator za struju – znači nema uvijek nerado viđene 'cigle na žici'. Zvuk što ga je producirao ovaj Samsungov sustav iznimno nam se svidio. Ugodan je za pozadinsko slušanje glazbe uz



rad, bez zamjerke se ponaša u igrama, jedino mu uz DVD filmove manjka malo mesa u basovima... Subwooferu bi stoga možda bolje odgovarao naziv woofer jer baš i ne reproducira najniže tonove, no u ovom cjenovnom razredu bi takvo što bilo bezobrazno i očekivati. Razlike u

zvuku (basovima) zamjetne su više ili manje, ovisno od pozicije suba.

Najbolje je kad je na podu (ne tepihu!), što bliže kutu i što bolje učvršćen.

Nemaju li gumene nožice pričvršćene na subwoofer dovoljno dobar kontakt s površinom, preporučujemo kupnju specijalne smole, tzv. *blu-tac*, u specijaliziran-

im hi-fi dućanima, koja služi za učvršćivanje zvučnika bilo na stalke, bilo na podlogu i uspješna je alternativa šiljcima. Samsung je čini se ozbiljno shvatio PC multimedijско tržište, barem što se ovih zvučnika tiče. Za ovaj broj testirali smo još jedan Samsungov uređaj, 8X DVD-ROM. Kakvi su dojmovi, pročitajte malo dalje...

PROIZVOĐAČ	Samsung
USTUPIO	HG-Spot (01/6637 666)
CIJENA	512 kn
Za članove Hacker Cluba	-
ZA	•zvuk/cijena
PROTIV	•kontrola su smještene na wooferu koji je najčešće na podu.
DOJAM	•ovakvo što trebalo bi predstavljati vaš prvi korak prema PC HI-FI utopiji nakon 50 kn bukača što ste ih dobili uz računalo...

Prijenosna pržilica...

Mitsumi USB CD REWRITER

Iako cijene CD-snimača konstantno padaju, a performanse rastu, još uvijek se ne može reći da je CD-RW uređaj komad standardne opreme. Što ako vam zatreba snimiti na CD neke podatke na mjestu gdje ne postoji nikakav prijenosni medij pohrane podataka osim diskete? Spasit će vas prijenosni CD-snimač, dakako.

Poznavatelji svijeta računalne elektronike sjetit će se imena Mitsumi kao sinonima za jeftine nepouzdanе CD-čitače prije 8-9 godina. Grebli su, strugali, zavijali... no nisu mogli ispravno pročitati CD. Već tada, na samim počecima PC-ere, hrvatsko je tržište moglo otkriti sve probleme što ih sa sobom nosi jeftina roba C-klase. Čudi li onda što smo nakon toga od Mitsumija očekivali vrlo malo. Totalno krivo s naše strane! Naime, na našem testiranju uređaj je pokazao izvrsne performanse i pouzdanost, lakoću instalacije i ispravno snimljene CD-e, čak i u letu (pazite, riječ



je o USB snimaču s propusnošću (USB) oko 600 kb/s, kolika je i brzina 4x snimanja. Da se ne bi događale greške u snimanju, pobrinut će se memorijski međuspremnik od 2 MB. Prema riječima prodavača računalne opreme, nije im se vratio nijedan od prodanih primjeraka, što je prava rijetkost za bilo koju komponentu. Dvije glavne značajke ovog snimača koje ga razlikuju od ostalih su eksterno kućište i spajanje

putem USB-a. Kućište je izrađeno od metala i ima prilično glasan, ali djelotvoran ventilator. Na sebi ima prekidač koji valja upaliti kad god želite koristiti drive. Uređaj se koristi vanjskim napajanjem. Na stražnjoj strani je i stereo RCA izlaz kako biste mogli slušati CD-audio

glazbu preko njega. Uza nj dobivate i kabel za spajanje na Line-Out ulaz svoje zvučne kartice. Uređaj automatski biva prepoznat i instaliran od strane Windowsa 98 i 2000 (!). Maksimalna brzina čitanja medija iznosi 8x (1,2 MB/s), dok se zapisivanje na obične i rewritable medije izvodi 4x (600 kb/s) brzinom. U (povećem) paketu dobit ćete, osim uređaja, i sve potrebne kabele, po jedan CD-R i CD-RW medij te originalni softver za pisanje CD-a

PROIZVOĐAČ	Mitsumi
USTUPIO	HG-Spot (tel.: 01/6637 666)
CIJENA	2556,00 kn
Za članove Hacker Cluba	-
ZA	•izgled, radi bez greške
PROTIV	•cijena, treba imati vanjsko napajanje.
DOJAM	•lako ovakvo što ne treba mnogima, oni kojima treba itekako će znati cijeniti njegove prednosti

WinOnCD 3,6 te Packet CD 3,0 za paketno zapisivanje na CD. Ovaj model naći ćete u dućanu pod oznakom CR4804TU. Ako vam ne treba eksterni drive, za šestotinjak kuna manje moguće je nabaviti internu ATAPI inačicu ovog pisača, gotovo identičnu, osim što čita CD-e maksimalno 24x brzinom (1899,00 kn). Ovaj uređaj nema smisla kupovati ako nemate potrebe za tim (iako izgleda vrlo cool na stolu, a i ladicu za CD je tada bliža - ne treba se saginjati). Vanjsko kućište ima svoju cijenu - koja će se itekako isplatiti ako vam je potreban prijenosni zapisivač CD(RW)-a.

Krojeni za TFT monitore...

TEAC TFT Soundline



Kako se TFT monitori sve snažnije probijaju na tržište (O.K, probaj još uvijek nije tako snažan, ali stvar se kreće s mrtve točke), bilo je samo pitanje trenutka kad će se početi pojavljivati gabariti dodatne opreme specijalno skrojeni za njih. Takvi su i ovi **TFT Soundline zvučnici**.

Odmah da razriješimo moguću zabunu – ovo nisu zvučnici izvedeni u **nxt** ili nekoj sličnoj tehnologiji, riječ je samo o klasičnim zvučnicima maštovitog dizajna. Zvučničke kutije su četrdesetak centimetara visoki plastični valjci čiji je radijus baze oko 3 cm, a s prednje su strane pokriveni tamnosivom tkaninom. Pri vrhu je ponosno istaknut TEAC-ov logo. Sama tkanina prostire se na 50% površine zvučnika tako da ih,

gledate li ih srijeda, ne nagrđuje bež boja. Desni zvučnik središte je sustava. Na njem su kontrole za paljenje i gašenje sustava, rotaciona kontrola glasnoće – sa stražnje strane, kako bi bila neupadljivija, te naravno 2x2,5 W pojačalo. Iako su zvučnici namijenjeni uporabi uz TFT monitore, magnetski su oklopljeni za slučaj da, recimo, TFT tehnologija propadne i neka ih zalutala ovca odluči upariti s običnim CRT monitorom. Trokraki bež plastični stalci pretpostavljeni su način učvršćivanja zvučnika na stol. No, ako vam monitor ima savršeno ravnu gornju plohu, ovi zvučnici nude zanimljiv način fiksiranja i na nju. Naime, disk od vršnih cca. 3mm plastike moguće je zarotirati za 180 stupnjeva i na taj ga način fiksirati navrh monitora. Znam da je teško pojmiti,

pa vam upravo zato donosimo sliku dotičnog postupka. Kvaliteta zvuka... Hmm, kad kupujete zvučnike koji izražavaju poslovnom partneru vaš stil, ne vjerujem da vam je kvaliteta zvuka primarna osobina koju tražite. Ako nije tako, ništa od izbora ovih zvučnika. I dok srednji ton-ski spektar reproduciraju uravnoteženo i dinamično, visoki su tonovi mrvicu povučeni, ali još uvi-

PROIZVOĐAČ	Teac
USTUPIO	M-San
CIJENA	473,77 kn
Za članove	
Hacker Cluba	-
ZA	• izgled
PROTIV	• cijena, zvuk
DOJAM	zanimljivi tft zvučnici više su nas impresionirali svojim izgledom nego zvukom

jek prezentni – na niskima se potpuno izgube. Ugodno za slušati, ali daleko od idealne **hi-fi** reprodukcije. A filmovi i igre koji posebno profitiraju od jačih baseva dobivaju jedan mlaki štih... Iako to nigdje nije istaknuto, prema strukturi zvučničke kutije i širini zvučnog opsega za zaključiti je da je riječ o jednosustavskim zvučnicima. Što se tiče kritike zvuka, pokušajte je shvatiti uvjetno. Jer, zvučnici su savršeno baždareni po snazi pojačala i pojačanju na maksimalnom postavu rotacionog kontrolera glasnoće! Kod ovog proizvoda vidljivo je ciljanje na točno određen dio kupaca. I to na one koji žele uživati u glazbi na radnom mjestu, a ne smiju biti preglasni... Za kraj priznajmo: testirali smo zvučnike u redakciji i sa CRT i sa LCD monitorom... Nikakve razlike ne primijetismo.

Olympusov džepni digitalac

C-960ZOOM

Nakon uspješnog modela C-900 i C-920, evo još jednog kvalitetnog proširenja Camedia programa

Nakon premijere vrhunskog modela kao što je C-3030 doista je teško prikazati prednosti slabijeg modela. Ipak, kod modela Camedia 960 osjeća se naglašena jednostavnost uporabe. Poput već dobro poznatih fotografskih predaka Mju programa, komande su jednostavne i precizne. Neki korisnici ne trebaju glomazne rezolucije na digitalnom fotoaparatu koji im koristi za zabavu, snimanje terena, memoriranje i katalogizaciju predmeta, reklamaciju i u drugim prigodama u kojima želimo brz i kvalitetan rezultat s provjerenom opremom kod koje baš i

ne moramo nositi upute za rukovanje. Ako se osjećate kao upravo opisana osoba, ovaj "digitalac" je kao stvoren za vas. C960 ima sve što digitalni fotoaparat treba imati. Kvalitetnu zoom leću u rasponu od 5,4-16,2 mm. (ekvivalentna zoom leći od 35-105 mm pri 35mm formatu), najveće svjetlosne jačine f. 2.8. Pri bilo kojem postavu žarišne duljine moguća je i pomoć digitalnog zooma do 2 puta. Za pravilnu ekspoziciju brine i mehanički zatvarač u rasponu od 1/2-1/1000 sek. Uz kvalitetan digitalni ESP balans boja, za pravilan rad svih nabrojanih postavki brine potpuno automatska kontrola ekspozicije. Ugrađeni 1/2.7-inčni slikovni čip (CCD) od 1,31 megapiksela u stanju je

proizvesti snimke najveće rezolucije 1280 x 960 točaka po inču, pa sve do najniže od 640 x 480 dpi (u SQ modu). Snimci se spremaju na SmartMedia memorijske kartice kapaciteta do 64 MB (priložena kartica je veličine 8 MB). Snimljene fotografije, kao i one u macro modu, besprijeorne su oštrome za korištenu rezoluciju, a jedini uočeni nedostatak je nešto manja rezolucija ugrađenog 4,5cm TFT zaslona, tako da je povremeno dosta teško pregledavati uvjete snimanja na samome monitoru (vanjsko snimanje, na



suncu). No, razloga za paniku nema, jer tu je i optičko tražilo (s realnom korekcijom žarišne duljine objektiva). Kao i skuplji dio porodice, na modelu C-960 moguće je fotografiranje panoramskih snimaka koje se kasnije povezuju uporabom pridonog Camedia Master programa. Sve u svemu, lijep, moderno dizajniran "digitalac" koji vas neće ostaviti na cjedilu.

problemi kod igre

• podešavanje hardware-a • savjeti • prohodi •
• šifre • help

nazovite 060-51-01-01

2,77 kn/min + PDV

Poboljšani best buy...

VIDEO 7 S96DN

Svojedobno, prije dvije godine, kada su još monitori s potpuno ravnim ekranom bili prava ekstraganzija, jedan je model, tada nepoznatog proizvođača Macoma, pobrao sve pohvale domaćeg tiska za svoju kvalitetu prikaza, ali i vrlo povoljnu cijenu

Bio je to 17" model S96N, potpuno ravnog ekrana i vrhunskih frekvencijskih obilježja. Po cijeni je pripadao srednjoj klasi, a po performansama višoj. Otad se mnogo toga dogodilo. Kao prvo, Macom kao tvrtka više ne postoji – sada joj je ime Video 7. Srećom, monitori su ostali, čak su im i imena identična. Pod V7 palicom na tržište je izašao model koji vam predstavljamo – poboljšana inačica S96D-a S96DN. Razlika u ta dva modela je upravo u ključnom pokretačkom dijelu monitora – cijevi. Mitsubishijeva Diamondtron cijev zamijenjena je Mitsubishijevom Diamondtron Nature Flat cijevi. Iako su obilježja prikaza slike identična za oba monitora (96kHz, max 1600x1200@75 Hz), novi je zaslon još ravniji i ima prirodniju, bolju sliku. Mnogi će sada pomisliti – pa kako može biti ravnija od pot-



puno ravne – naime, oba monitora hvale se potpuno ravnom cijevi... Situacija je ovakva. Staklo monitora je prilično debelo, 1-2 cm, što znači da je s jedne strane potpuno ravno, dok je s druge još uvijek konkavno

(udubljeno prema vanjskom rubu stakla). E, sad glavna razlika između dviju navedenih Mitsubishijevih cijevi je da je na novoj ta udubljenost manja nego na staroj – tj. zaslon je ravniji. Nažalost, nismo imali oba modela kako bismo provjerili navode za kvalitetu slike, no prema našem subjektivnom mišljenju slika je

PROIZVOĐAČ	Video 7
USTUPIO	Info-Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	3261,00 kn
Za članove Hacker Cluba	-
ZA	•kvaliteta prikaza
PROTIV	•veličina, težina, nema BNC
DOJAM	Najviša klasa 17" monitora uz prihvatljivu cijenu

kvalitetna i vrlo ugodna za rad. Pogotovo na preporučenoj razlučivosti od 1024x768@120 Hz. Monitor je, inače, prilično težak (19 kg) i velik te zauzima dosta mjesta na stolu – sušta suprotnost Philipsu 107B koji smo također opisali u ovom broju. Dizajn monitora nije se ni najmanje promijenio u odnosu na model koji zamjenjuje i da nije onog N u oznaci novijeg modela vjerojatno ih ne bismo mogli ni razlikovati. Monitor posjeduje iscrpne kontrole nad slikom koje se kontrolira pomoću ekranskih izbornika, jednog valjka i jedne tipke. Minimalistički, ali i krajnje funkcionalno uspostavljeno. Načelno, razlike između uspoređenih monitora baš i nisu toliko velike koliko je bilo za očekivati s obzirom na napredak tehnologije u ove dvije godine. Ipak, u usporedbi s Philipsom, za vrlo sličnu cijenu od Video7 dobivate i potpuno ravni ekran i trinitron cijev, što kod Philipsa nije slučaj (doduše ima on svoje druge prednosti). Sve u svemu, ovaj model monitora još uvijek je vrlo dobar izbor, pogotovo za one koji provedu mnogo vremena za računalom. Svakako ga pretpostavite nekom 19" monitoru lošije kvalitete...

DOSTAVA U SVE KRAJEVE HRVATSKE!

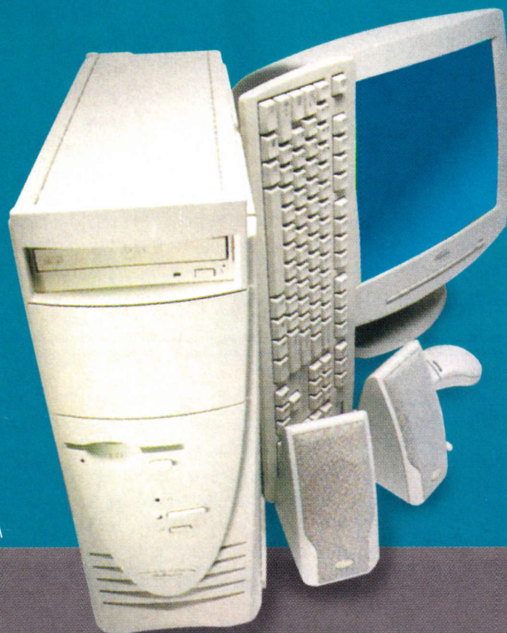
Telebit - Zagreb
Lička 41
tel. 01/6150-292, 6150-293

Telebit - Osijek
S. Radića 18/2
tel. 031/206-440, 206-441

Udo - Požega
T. Ujevića 3
tel. 034/291-842

DNEVNO SVJEŽE CJENIKE POTRAŽITE NA

INTERNET WEB SHOP
<http://www.telebit.hr>



**RAČUNALA
NA KREDIT
DO 24 RATE**
za MasterCard i American Express



Tražite kvalitetan 17" monitor?

Philipsovih poslovnih 17"

Philips je na naše tržište ozbiljno krenuo sa svojom novom paletom monitora čije su glavne značajke odlična kvaliteta slike, iznimno malo zauzeće prostora i ultralagana kontrola putem USB-a.

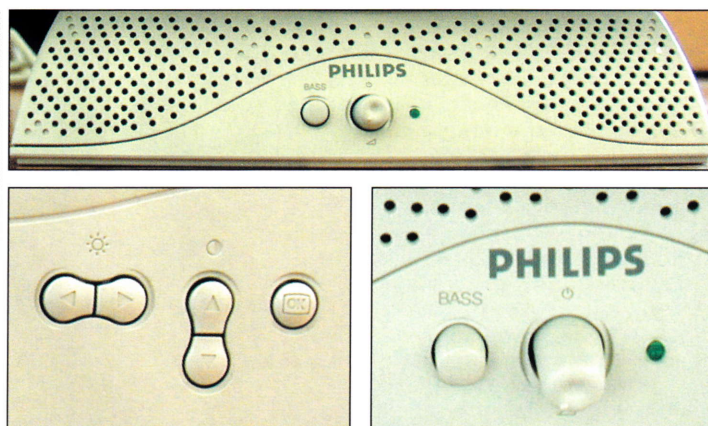
Na testiranje nam je stigao 17" monitor srednje klase Philipsovih monitora, tzv. Business klase (zato B u nazivu modela 107B) te jedan od opcionalnih dodataka za nj – multimedijisko postolje. Riječ je o vrlo zanimljivoj kombinaciji. Vidljiva dijagonala monitora iznosi 16,0" (41 cm), a dubinsko zauzeće monitora na stolu nevjerojatnih 14,5" (36,8 cm), što ga čini 17" monitorom s najmanjim zauzećem prostora na stolu dosad proizvedenim, što će mnogima dobro doći, kako u poslovnom, tako i u kućnom okruženju. U istom su stilu izrađeni i ostali Philipsovi novi monitori. Riječ je o XSD-ExtraSpace Design™ tehnologiji koja omogućava još uvijek vrhunsku sliku uz skraćenu katodnu cijev. Iscrpnim postavkama monitora moguće je upravljati na dva načina: klasičnim on-screen izbornicima kojima se upravlja pomoću četiriju funkcijskih gumba na prednjoj strani monitora ili Customax aplikacijom koja je običan Windows program i putem USB-a šalje monitoru podatke o podešavanjima koja vi izvršavate pomoću miša i tipkovnice. Na taj je način moguće daleko brže i preciznije podesiti monitor, no, nažalost, Customax u Windowsima 2000 uopće ne radi. Maksimalna frekvencija horizontalnog osvježavanja slike od 92 kHz dostaje ovom pravom malom čudu od monitora za prikaz slike u rezolucijama sve do monstroznih 1920x1440. Preporučljiva radna razlučivost je Hz. Sliku na monitoru stvara Flat



Square klasična katodna cijev (CRT) s pojačanim kontrastom, veličine točkice 0.25mm. Kvaliteta slike je iznimna i, po našem izboru, najbolja pri 1024x768 i uz osvježavanje od 100 Hz. Za ovaj monitor moguće je dokupiti i neke zgodne dodatke, USB razdjelnik (HUB) i multimedijisko postolje koje smo dobili i na testiranje. Riječ je o zanimljivom i prilično jeftinom (ispod 200 kn) dodatku. Ovo zamjensko postolje (oznaka modela 6G3B10) stavlja se na mjesto standardnog postolja, a u sebi ima ugrađena dva zvučnika maksimalne snage 36W(PMPO). Zvučnici su projektirani tako da

PROIZVOĐAČ	Philips
USTUPIO	Pentagram
CIJENA	Monitor 2861,00 kn + PDV Postolje 155,00 kn + PDV
Za članove Hacker Cluba	-
ZA	•Kvaliteta slike, dimenzije
PROTIV	•cijena
DOJAM	visoka srednja klasa 17" monitora malog zauzeće prostora i nevjerojatno velike maksimalne razlučivosti

usmjeravaju zvuk izravno u korisnika, minimizirajući tako smetanje vašoj radnoj okolini, kao i distorzije. Zvuk koji daju nije baš hi-fi kvalitete, ali je za osnovnu uredsku uporabu i tiše slušanje glazbe sasvim zadovoljavajući. Multimedijisku je bazu moguće upotrijebiti s ovim modelima Philipsovih 15", 17" i 19" monitora: 109B10, 107B10, 107B13, 105B10, 105B11, 105B13, 105B15, 109S10, 109S13, 107S10, 107S11, 107S16, 105S10, 105S11 i 105S16, tj. gotovo s cijelom Business i SOHO linijom. Na multimedijskoj bazi postoje konektori za spajanje slušalica i mikrofona kako se ne biste morali svaki put saginjati ispod stola do kućišta. Ova kombinacija monitora i postolja predstavlja vrhunski dizajnirano rješenje za monitor računala više srednje klase. Malo viša cijena je, vjerujemo, opravdana za ono što se dobiva...



info-line

sve o računalima

nazovite 060-51-01-01

2,77 kn/min + PDV

Konačno prava PC kamera?

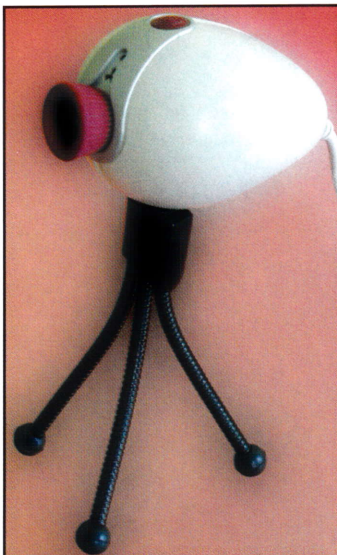
PHILIPS VESTA PRO

Od Philipsa smo na testiranje dobivali različite kamere, i to od samih početaka videomultimedije na PC računalima. Bili su to, sjećamo se, skupi i golemi paketi koji su se sastojali od posebnih videokartica i robusnih kamera. Evo što nam je donijela minijaturizacija tehnologije i optimizacija dizajna.

Nova Vesta Pro najjači je model među Philipsovim kamerama. Na računalo se spaja putem USB porta a marljivi Philipsovi programeri osigurali su i podršku za Windowse 2000. Nažalost, ne iz kutije nego morate skoknuti na i ondje skinuti najnoviju inačicu drivera. USB periferija malo-pomalo migrira i na Windowse 2000. Dakle, nakon spajanja ovog nevjerojatno slatkog komada bordo-bež plastike valja ga pozicionirati na odgovarajuće mjesto na stolu kako bi u najboljem svjetlu zahvaćao vaša krevljenja. Zbog zaobljenog dizajna, kamerica baš i neće samostalno stajati kako je namjestimo, no zato su tu specijalna postolja. Prvo je gumeno i do razumne mjere će učvrstiti kameru, recimo, na vrhu monito-

ra. Problem je jedino što je gibanje kamere ograničeno. Drugi i daleko bolji način lociranja kamere je postavljanje na potpuno podesivi tronožac. Nakon njegovog namještanja zabava može početi. Uz kameru dobivate i ponešto softvera za videoelektroničku poštu, obradu fotografije i slično. DA, dobro ste čuli! Ova kamera osim što je sposobna streamat iz stvarnog svijeta na disk video u 640x480 piksela i 30 fps, ona može poslužiti i kao digitalni fotič niže klase. Stiskanjem na posebni gumb (onaj na vrhu kamere) kamerica lovi statičnu sliku 800x600 piksela. Sasvim dovoljno za slikanje glupiranja ispred kompiča ili recimo za primjenu na webu. Kameri nije potrebno vanjsko napajanje – sve crpi iz USB porta. USB sučelje osigurava kompatibilnost i s Apple računalima. Doduše, *bundlirani* je softver samo za PC. Tu je VideoLink Mail (za slanje videoelektroničke pošte), Photoexpress 2 SE (obrada slika, tj. fotki ulovljenih kamerom), Media Studio Pro (videomontaža). Kako bi bila u potpunosti spremna za videokon-

PROIZVOĐAČ	Philips
USTUPIO	Pentagram (tel: 01/6637 666)
CIJENA	602,00 kn + PDV
ZA	• dizajn, slika, tronožac • cijena
PROTIV	• -
DOJAM	najbolja kamera koju smo dosad vidjeli i iskušali. Odličan dodatak svakoj šminkerskoj konfiguraciji



ferencije, kamera ima ugrađen i mikrofoni. Totalno šminkerski dodatak za vaše računalo, pogotovo kada stoji na tronošću i mi ga želimo...

Za zahtjevne, ali i šminkere.

U posljednje vrijeme Logitech je čest gost u našoj hardver rubrici. Kako i ne bi kada se od proizvođača kvalitetnih miševa pretvorio u jednog od vodećih igrača na tržištu PC multimedije. Tu, dakako, ubrajamo i igrače kontrolere, a Logitechova je paleta uistinu bogata.

Predstavljamo vam jedan od najnovijih modela igračih palica, namijenjen malo ambicioznijim igračima. Riječ je o Logitechovom modelu Wingman serije, Extreme Digital 3D. Extreme vjerojatno zbog brojnosti funkcija, *digital* zato jer ta riječ zvuči cool u svakom naslovu ili imenu, a 3D zbog naprednih mogućnosti kontrole treće (Z) osi palicom. Naime, istu osim što možete navlačiti lijevo-desno (X-os) i gore-dolje (Y-os), možete zakretati u smjeru kazaljke na satu, ali i u suprotnom smjeru (Z-os), što otvara brojne nove mogućnosti pri dodjeljivanju komandi unutar igara, pogotovo simulacija. Siguran sam da ćete baš kao i mi s entuzijazmom prihvatiti taj novi vid kontrole. Sama je palica izrađena od kvalitetne tamnosive plastike s plavim i komplementarnim narančastim detaljima. Na njoj je konstruiran i stalak za šaku na

Kupujete laser?

HP LASER JET 1100(A)

Kad je o kućnoj uporabi riječ, laserski su pišači oduvijek bili pomalo nedostižna komponenta. Onima koji ispisuju mnogo materijala, i to na ink-jetu, jasno je zašto profesionalni korisnici preferiraju laserski ispis. Uz vrhunski ispis, HP-ov SOHO model nudi još neke zanimljive mogućnosti kako za običnog kućnog korisnika, tako i za onog poslovnog.

HP je oduvijek bio poznat kao tvrtka koja postavlja standarde u tehnologiji laserskog ispisa, tako je i s njihovim Laser Jet 1100 modelom. Uz povoljnu cijenu, nudi vrhunsku kvalitetu ispisa, ludi dizajn i minimalne troškove održavanja. Brzina ispisa je iznimnih 8 stranica u minuti uz razlučivost od 600 dpi dodatno poboljšanu HP-ovom RET (Resolution Enhancement Technology) tehnologijom. Uređaj dolazi sa standardnih 2 MB memorije koja je za potrebe ispisa najkompliciranijih dokumenata proširiva do 18 MB. Tolika količina memorije u pišaču znači brz povratak na aplikaciju bez trokiranja sustava za vrijeme ispisa, kako što je to

slučaj s nekim ink-jet pišačima. Iako je nešto veći od klasičnih ink-jet pišača, iznimno uspio dizajn učinio će ga rado viđenim u svakom radnom okruženju. Pišač je tako izveden da je s lakoćom moguće ispisivati na specijalne predloške, npr. na omotnice, papir veće gramature i sl. – čak postoji specijalna ladića. U povećani standardni spremnik stane 125 listova papira. Zanimljiva je mogućnost upravljanja putanje predloška kroz pišač. Naime, za tvrde je predloške omogućena gotovo potpuno ravna putanja kako se ne bi zguzvali. Nešto naprednija inačica testiranog pišača je HP Laser Jet 1100A koji u sebi ima ugrađen crno-bijeli skener, što ga pretvara u pravi mali uredski multipraktik. Naime,



njime je, osim ispisa i skeniranja, moguće kopiranje dokumenata samo jednim stiskom gumba i kad računalo nije upaljeno. Tu mogućnost vjerujem da će znati cijeniti i srednjoškolci i studenti kojima je kopiranje bilježnica i skripti često od presudne važnosti za uspjeh...

Problemčič je jedino u tome što je moguće kopirati samo listove koji se mogu pustiti kroz skener, pošto je prolazni, baš kao na telefaks uređajima. Zanimljivo je spomenuti da je skener moguće odjednom nahraniti s 20 listova koje će on automatski poskenirati, tj. prekopirati – genijalna stvar. Naravno, ovako zgodne dodatne mogućnosti imaju i svoju cijenu, 1100A inačica

PROIZVOĐAČ	HEWLETT PACKARD
USTUPIO	Pentagram (tel. 01/6191 694)
CIJENA	1100 - 2999,00 kn + PDV 1100A 4018,00 kn + PDV
Za članove Hacker Cluba	-
ZA	• brzina ispisa, mogućnost kopiranja, kvaliteta ispisa, jeftino održavanje
PROTIV	• nije baš među najjeftinijim laserskim pišačima, no ime uvijek nosi i svoju cijenu
DOJAM	odličan univerzalno iskoristiv uredski/kućni digitalni poma-gać

skuplja je oko 1200 kn. Kupujete li pišač, dobro odvagajte. Ink-jet pišači u boji s astronomskim rezolucijama neodoljivo privlače, no već nakon prvih troškova promjene tinte (često već nakon 15-ak dana koje ste proveli ispisujući velike lijepe sličice u boji) počet ćete preispitivati svoju odluku. A da ne pričamo o osjećaju kada se borite sa samim sobom da li da ispišete neku sličicu ili ne jer štedite tintu... Nedostatak boje jest svojevrsan hendikep, ali ga, po našem mišljenju, brzina i kvaliteta (a pogotovo fotokopirne mogućnosti) ovog HP modela potpuno kompenziraju...

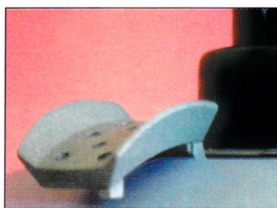
Logitech Wingman Extreme Digital 3D

koji možete osloniti ruku da biste se što manje zamorili tijekom dugotrajnog igranja. Vrlo je precizna i pruža taman odmjerenu silu otpora. Na samoj palici i postolju nalazimo 7 programabilnih gumba i kontrolu potiska visoke preciznosti. Tu je, naravno, i osmosmjerni hat prekidač. Igraču je palicu moguće na dva načina spojiti s računalom – putem klasičnog gameporta ili elegantnije, putem USB-a. USB instalacija je potpuno automatizirana. Između tih dvaju načina birate priloženim kontrolerom koji je ujedno i pretvarač. Uz kontroler dobivate i zanimljiv Wingman Profiler koji olakšava

podešavanje komandi za pojedinu igru te ih automatski po pokretanju igre dodjeljuje palici. Profile za nove igre moguće je i preporučljivo *downloadati* s Logitechovog web sitea (www.logitech.com). Zanimljivo je da se pomoću SHIFT gumba može udvostručiti broj funkcija koje palica može izvršavati! Za brže učenje kontrola moguće ih je ispisati na papir. Posebno nam se svidio sam vrh – glava palice. Tzv. Thumb Sweep dizajn omogućava ultrabrz i preciznu kontrolu četiriju gumba palcem! Možda će vas zanimati, upravo je ovaj kontroler izabran za službeni kontroler PGL

PROIZVOĐAČ	Logitech
USTUPIO	HG-Spot (tel. 01/6637-666)
CIJENA	molimo nazvati
Za članove	
Hacker Cluba	-
ZA	• preciznost, izgled
PROTIV	• u paketu s ovom igraćom palicom ne dolazi nijedna igra
DOJAM	Jedan od boljih kontrolera s kojim smo igrali u posljednje vrijeme. Šteta što nam nije bila poznata i cijena pa da vam možemo dati svoju ocjenu omjera cijene i kvalitete

udruženja (Professional Gamers League).



COMPUTER SHOP
HGspot

PRODAVAONA: B. Bušića 11, Središće, Novi Zagreb.
tel.: 01/66 37 666, 66 37 266 fax: 01/66 37 267

SERVIS: B. Bušića 17, Središće, Novi Zagreb, tel.: 01/66 36 461
servis@hgspot.hr

Intel P-III 500

MBO BIOSTAR,
64 Mb PC-100, 6.4 Gb HDD,
VGA RIVA TNT 2 Vanta
15" mon. LIKOM CD 40x,
zvučnici VEGA 2 x 120 W
modem 56 k
miš, tipkovnica, podloga
UKUPNO: 7.769,00 kn

Celeron 466 MHz

MBO MATSONIC,
32 Mb PC-100, 4.3 Gb HDD, VGA 8 Mb
15" mon. LIKOM CD 40x,
zvučnici VEGA 2 x 120 W
miš, tipkovnica, podloga
UKUPNO: 5.195,00 kn

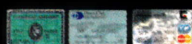
Celeron 466

MBO SUPER G,
64 Mb PC-100, 6.4 Gb HDD, VGA 16 Mb
15" mon. LIKOM CD 40x,
zvučnici VEGA 2 x 120 W
modem 56 k
miš, tipkovnica, podloga
UKUPNO: 6.517,00 kn

Athlon 500

MBO BIOSTAR
64 Mb PC-100, 6.4 Gb HDD,
15" mon. LIKOM, CD 40x,
zvučnici VEGA 2 x 120 W
miš, tipkovnica, podloga
modem 56 k
UKUPNO: 7.181,00 kn

www.hgspot.hr



Mogućnost plaćanja kreditnim karticama American, Diners, te MasterCard-om do 24 RATE!

Za po kući...



CRONET Mail



... nova je usluga za sve korisnike **Croneta** i **Simpe** uz koju ćete biti dostupniji nego ikad.

Šaljite i primajte SMS poruke na e-mail ili e-mail poruke na vaš mobilni telefon. Jednostavno, dvosmjerno, brzo, povoljno i vrlo udobno!

Besplatni info telefoni: 0800 8811 i 098 1212 (za korisnike Simpe)

...i po vani.

Quake udara ponovno....

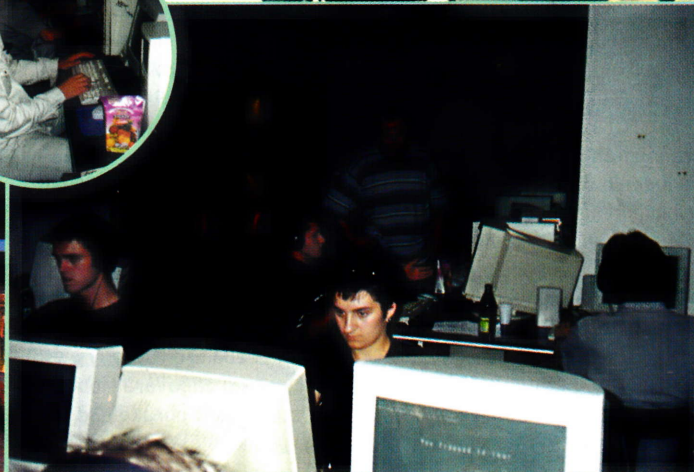
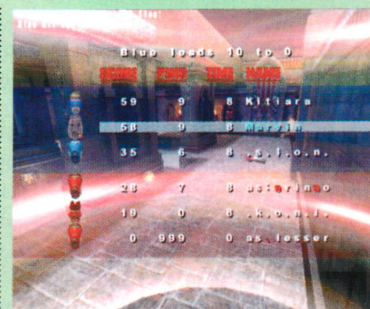
NASTAVAK LEGENDE

Nakon Čakovca, naše je novo odredište bio Varaždin, koji i nije tako daleko od Čakovca. Tamošnji je LAN party bio odlično organiziran, pogledajmo mogu li Varaždinci bolje

Iako je između ova dva LAN partyja prošlo dosta vremena, promijenilo se malo toga. Vlakovi su još uvijek spori, ekipa iz Rijeke još uvijek dobro igra, Lorduke opet troši novce na različite podloške za miša, Q2 je još uvijek relativno ružna igra..... Ali, krenimo mi redom.

Kad smo išli u Čakovec, putovali smo "ubrzanim" vlakom (piše na karti) i trebalo nam je više od 2 sata da se dovučemo do Varaždina, odakle smo dalje nastavili autom. Ovaj put išli smo putničkim vlakom, a ne "ubzanim" i već sam mislio kako će nam trebati barem 3 sata do tamo. Začudo, opet smo stigli za malo više od 2 sata, ali mi je to vrijeme prošlo učas. Ponajprije stoga što su Ripper i Grdi bili uvjereni da vino koje smo nosili u Varaždin (iz medicinskih razloga, prije svega) moramo kušati u vlaku. Što smo i učinili.

Kad smo konačno stigli u Varaždin (sam Bog zna kako smo uspjeli pogoditi pravu stanicu), Lorduke nas je odmah odbacio u Zonu, gdje se održavao LAN party. Ondje smo zatekli samo Denisa (jako "spaljeno" stvočenje) koji je sve to nadgledao, jer radi ovdje. Inače, Zona je odlična igraonica s gomilom računala i nekoliko PSX konzola koje smo obilato koristili prije nego je LAN počeo (otkrio sam svoju sklonost Tekkenu 3). Ras-poredivši stvari i potraživši mjesto gdje ćemo roštiljati, počelo je lagano zagrijavanje pa sam i ja prvi put u životu osjetio kako je igrati Q3 u mreži (na ovom se LAN-u isključivo igrao Q3, s malim dodatkom Q1, ali tek rano ujutro kad je Pirgo došao sebi). Za divno čudo, čak mi je dobro išlo, bio sam treći - od četvorice. I dok smo se mi bavljali, malo-pomalo počeli su pristizati ozbiljni quakeri. Normalno, bez ljudi iz Rijeke nijedan LAN nije pravi pa su i na ovaj stigli unajmljenim autom punim računala (svaka čast). Osim jednog dijela Impuls 9 klana, bili su tu i neki od najboljih Q3 igrača u Hrvatskoj (Impulsi su Q2 klan). Od specijaliziranih Q3 igrača bili su tu Kitiara i Marvin. Iako su Impulsi naučeni na Q2, brzo su prešli na Q3,



i to bez ikakvih problema (što se najbolje moglo vidjeti po rezultatima). Nije bilo natjecanja nego su se samo bilježile pojedine partije. O Kitiari ste mogli čitati u prethodnom broju (u izvještaju s LAN-a u Čakovcu), ali onda nisam znao je li istina sve što se priča o njezinoj igri. Te noći sam se uvjerio da je sve istina pa čak i više. Od petnaest partija izgubila je samo jednu. Poraženi nisu mogli vjerovati da je to moguće. Odlična igra i snalažljivost bila su dva imperativa Kitiarine igre. No najdominantniji igrač na LAN-u bio je zacijelo Marvin, za kojeg se priča da je vjerojatno najbolji igrač Q3-a u Hrvatskoj, ako ne i šire. Divim se njegovoj upornosti i predanošću - kad je sjeo za računalo, nije se micao do pet ujutro.

Osim pojedinačnih borbi, bilo je tu i CTF (capture the flag) borbi u kojima su Riječani također pokazali da su ekipa. Šećući od računala do računala, vidio sam da imaju odlično razrađenu taktiku kojom su pokosili ostale. Ali mora se uzeti u obzir da drugi tim ne igra skupa kao oni i da su bili sastavljeni na brzaka, što je i bilo uzrok njihova poraza (ako se ne varam, bilo je dvaput 3:0 za Riječane). Naš službeni vodič Lorduke nije mi, nažalost, ni ovaj put uspio pokazati svu svoju snagu igranja Q3-a. Zasad se izvači, ali vidjet ćemo na idućem LAN-u. Željka i ja umirali smo od smijeha gledajući njegove grimase dok je igrao (ako možete zamisliti ribu kako pokušava doći do zraka, možete zamisliti Lorda kad igra). Svi kažu da je Lord odličan igrač (on je

nešto kao Pogorelić na klaviru), ali kad god navratim na LAN, njemu se nešto dogodi (recimo, vino). LAN je počeo dosta kasno, jer smo roštiljali, sjedili za stolom, pijuckali i razgovarali dok nije pao mrak. Kad smo kod jela, da vas upozorim: kad dodete u Varaždin i poželite pojesti pizzu, obavezno, ali obavezno pitajte koji su sastojci, jer ja sam dobio neku mješavinu s ananasom koji se prema svim zakonima termodinamike nije smio ondje nalaziti. Konačni dojmovi s LAN-a su više nego zadovoljavajući. Prije svega, organizacija je bila odlična, pojavilo se dosta quakera, a i popratni sadržaji su pridonijeli konačnom dojmu (primjerice Pirgovo spavanje u ceradi). I što reći za kraj? Pa ništa, vidimo se na sljedećem LAN-u.

Vijesti

Najpoznatija marka modema, U.S. Robotics, više se neće kriti pod imenom 3Coma nego će ponovno krenuti u svijet pod svojim imenom. Taj bi povratak mogao vrlo lako povećati dobit USR-u, normalno pod uvjetom da kvaliteta ostane na istoj razini.

3Com je još 1997. kupio USR, što i nije bio baš pametan potez jer se ta kupnja poslije pokazala sve samo ne unosnom. Tako će nakon 3 godine USR ponovo zaživjeti pod svojim starim imenom. Drugog rujna će ta tvrtka biti u punoj snazi i spremna za osvajanje tržišta. Sjedište će joj biti u Chicagu, a bit će sastavljena od dviju tvrtki s Dalekog istoka: tajvanskog Accton Technologyja i singapurskog NatSteel Electronicsa.

USR će se i dalje posvetiti tržištu modema, ali cilja i na tržište DSL-a i kablinskih modema koje je svakim danom sve veće. 3Com će svoju podružnicu iz Santa Clare (200 zaposlenih, što inženjera, što marketinških stručnjaka) potpuno prebaciti u USR.

Ovih dana FBI ima pune ruke posla s eBayom. Naime, FBI je počeo istraživati kako je eBay organiziran te dižu li se cijene ponuđenih predmeta tako da se oni koji ih nude sami natječu za njih. Najnoviji izgred dogodio se kad se na dražbi pojavila slika za koju se mislilo da je rad poznatog majstora apstrakcije Richarda Diebenkorna. Na dražbu ju je ponudio Kenneth A. Walton (inače odvjetnik iz Sacramenta), a pod opis slike je stavio da je to "velika, divlja, apstraktna slika".

Kupac je mislio da je to slika velikog majstora i ponudio je tu sliku 135 805 \$, dok je početna cijena bila 25 centi. Posredovanjem FBI-a otkriveno je da je slika kupljena na rasprodaži i da nema veze s poznatim slikarom. Walton kaže da nije imao želju bilo koga dovesti u zabludu, ali onda se postavlja pitanje zašto je ponudio 4 500 \$ za sliku služeći se *aliasom*. On je izjavio da je tu ponudu stavio njegov prijatelj i da to nije imalo nikakve veze s konačnom cjenom slike. FBI zasad još nije posjetio Waltona, ali ni taj dan sigurno nije daleko.

Kako je u posljednje vrijeme sigurnost kupaca preko Interneta

prioritet svih kompanija koje žele poslovati preko Interneta, sedam velikih okupilo se u Electronic Commerce and Consumer Protection Group, udrugu koja bi trebala postaviti smjernice ostatku svijeta kako štiti svoje kupce: America Online Inc., AT&T Corp., Dell Computer Corp., IBM, Microsoft Corp., Network Solutions Inc. i Time Warner Inc. Pokrenuli su svoju web stranicu (<http://www.ecommercegroup.org>) na kojoj su iznijeli svoja stajališta i potkrijepili ih sa zakonske strane. Sedmorka je svoje prijedloge iznijela pred FTC (Federal Trade Commission) i Department of Commerce.

Roger Cochetti, stariji potpredsjednik u Network Solutionu i i glasnogovornik sedmorka, je izjavio da je njihov cilj stvoriti smjernice pomoću kojih će se stvoriti zadovoljni kupci. Ako još uspiju srediti da se narudžbe počnu slati i u naš dio Europe, bili bismo im još zahvalniji.

Spajanje već golemog AOL-a i tvrtke Time Warner Inc. bacilo je novo svjetlo na problem slanja instant poruka i njihovu budućnost. FreeIM.org (<http://www.freeim.org>) zagovara slobodno tržište instant poruka nad kojom sada veliku vlast ima AOL sa



3Com je ipak odlučio USR-u pružiti šansu

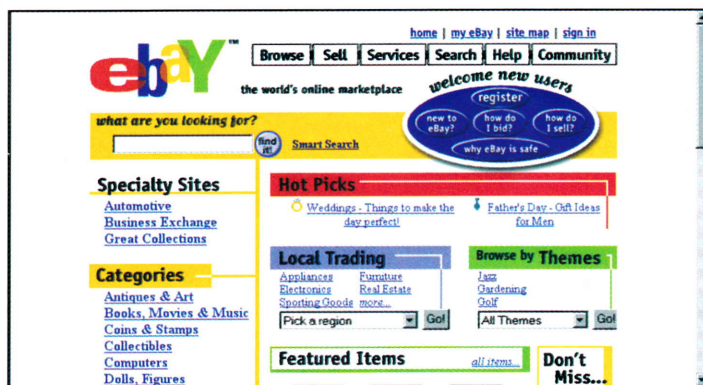
svojih 50 000 000 korisnika. Velika je vjerojatnost da će biti nemoguće komunicirati s korisnicima AOL-a s nekih drugih instant messaging programa osim s AOL-ovih, tj. svi se boje da bi AOL mogao postati monopolist na tom području komunikacije.

Kako FreeIM.org kaže, takav način komunikacije je još uvijek u porastu i u budućnosti će biti važno da se instant poruke ne ograniče samo na jednu veliku kompaniju. Pismo sa sadržajem koje govori o tom problemu poslano je Federal Trade Commissionu i Federal Communications Commissionu. Potpisnici pisma su velike tvrtke i konkurenti AOL-a na području instant poruka: Excite@Home,

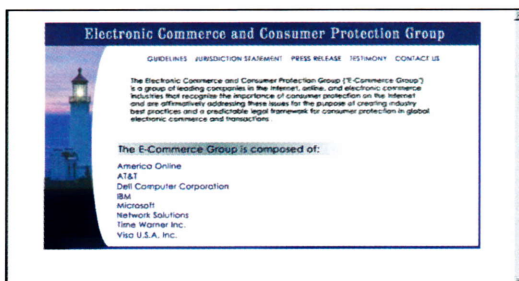
(NASDAQ:ATHM) Alta Vista Inc., CMGI Inc., Odigo Inc., MSN.com, Tribal Voice i mnogi drugi.

Kako smo već dosta puta pisali u Hacker.Net-u, RIAA je tužila mnoge tvrtke i web siteove koji barataju s mp3 datotekama te bi od mp3.coma trebala dobiti od 75 do 100 milijuna dolara ako budu koristili pjesme koje su pod pokroviteljstvom RIAA-e na njihovom my.mp3.com servisu.

My.mp3.com servis omogućuje da se mp3 datoteke pohranjuju preko my.mp3.coma i da se nakon toga mogu slušati bilo s kojeg računala. Prema Reutersu, sporazum je pred sklapanjem, mora se riješiti još samo nekoliko sitnica.



FBI ima pune ruke posla s eBayom



Sedam najutjecajnijih želi promijeniti online kupovanje



FreeIM.org pokušava na sve načine zaustaviti monopol AOL-a

Korisnici mobitela vs. "ILoveYou"

Nakon što je "ILoveYou" trojan izvršio havariju na tisućama PC računala diljem svijeta, na red su došli GSM uređaji. U Španjolskoj je bilo javljeno (problem se pojavio na Telefonicinoj mreži) da se trojan ponaša slično kao i na PC računalima.

Kod otvaranja, replicira sam sebe tako da se šalje svim korisnicima u address booku i jednom nasumce biranom broju. Problem je zasad otkriven samo u Telefonicinoj mreži, no i sve ostale kompanije su na oprezu.

Eudora - stara znanica

U računalnom svijetu postoje legendarni programi koje još uvijek žive, ali nisu popularni kao prije. Osvrnemo li se malo unatrag, uvidjet ćemo da su mnogi dobri programi nakon nekog vremena prestali biti popularni i da ih je vrijeme bacilo u zaborav

Jedan od takvih je i Eudora, odličan mail program koji je potisnuo Outlook Express i njegova jača inačica Outlook. Ali i dandanas Eudora vlada na 3.x Windowsima i kod ljudi koji baš ne vole Microsoft, ali ipak koriste Windowse. Ne kažem da ne postoje i drugi dobri programi, ali danas su ljudi navikli koristiti mail/news programe koji dolaze s browserima vjerojatno zbog učestalosti formatiranja diskova - ljudi, čini se, nemaju vremena kao što su ga nekad imali.

Iako je Eudora 4.3 već neko vrijeme na tržištu, jednostavno je nismo stigli opisati. Prije nje postojale su još dvije inačice: Eudora Light, koja je bila besplatna, ali i manjih mogućnosti, te Eudora Pro, bogata opcijama, ali namijenjena komercijalnoj uporabi, tj. morali ste platiti da biste je mogli nesmetano koristiti.

Qualcomm (tvrtka koja stoji iza Eudore) se odlučio na novu taktiku. Uvidjevši da se danas mnogo toga oslanja na sponzore (gomila softvera radi u nekom sponzoriranom načinu), došli su na ideju da ponude sve opcije Eudore Pro gotovo besplatno (što znači da će se u financiranje uključiti i sponzori).

Onda im je još palo na pamet da ni Eudoru Light ne distribuiraju kao poseban paket nego da sve spoje u jedno. Tako danas Eudora donosi tri programa u jednom, ali sva tri imaju istu namjenu. U jednom paketu dobivate Eudoru Light, sponzoriranu Eudoru Pro i Eudoru Pro, na vama je da izaberete. Odabir vam omogućuje da dobijete odlučan omjer mogućnosti i cijene (što je za naše džepove najvažnije).

Izaberete li Eudoru Light, imat ćete softver gdje su neke opcije skrivene, tj. nisu pokazane napredne mogućnosti; izaberete li sponzoriranu inačicu Eudore, dobit ćete snagu Eudore Pro samo što će se u jednom prozoru vrtjeti reklame sponzora; normalno, platite li određeni iznos, prozor s reklamama će nestati i vi ćete uživati u Eudori Pro.

Najveći je problem što ljudi (pogotovo kompjutoraši) misle da je nužno posjedovati inačicu programa sa što više opcija makar ih nikad neće koristiti. Eudora vam omogućuje da se u bilo koje vrijeme prebacite u jednu od triju ponuđenih inačica.

Osim tri nova načina rada, nova Eudora podržava prebacivanje podataka iz Outlook Expressa pružajući vam tako odmah mogućnost da se bez problema prebacite s Microsoftovog programa na Eudoru (to je posebno pogodno ako ste novopečeni mrzitelj Microsofta).

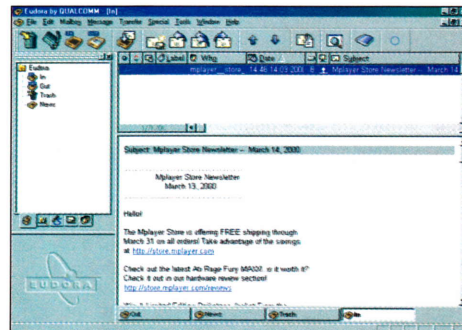
Eudora je kao mail program odličan

spoj mogućnosti i jednostavnosti. Kako to nije program nastao u nekoliko mjeseci, nego postoji već dugi niz godina, posjeduje sve što bi jedan mail program trebao imati. Prije svega, tu je oku ugodno sučelje koje se da srediti po vašoj želji i nahođenju. Po ugledu na Microsoft, sve naredbe i *buttoni* mogu se razmještati kako vama odgovara, tj. Eudora je potpuno *user friendly*, što nas veseli jer nema gore stvari od uporabe progama koji se ne ponaša i ne izgleda kako bismo mi željeli. Ostatak naredaba koje niste stavili na svoj *toolbar* nalazi se unutar padajućih izbornika, a siguran sam da ćete ostati iznenađeni kad vidite što Eudora sve nudi.

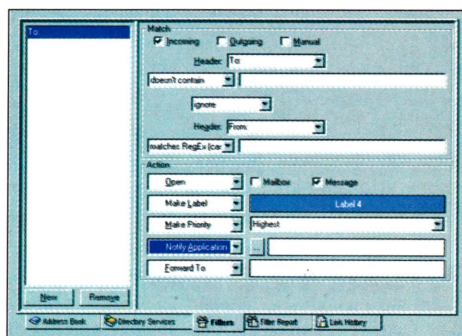
Neka rješenja u Eudori su odlično napravljena. Recimo da želite poslati nekome neki *attachment*, tj. želite nekome poslati neku datoteku uz vaš e-mail. Eudora ispod svojeg prozora u kojem se nalazi popis vaših mail foldera (inbox, outbox....) sadrži opciju pomoću koje se možete prebacivati između *file browsera*, vaših *signature datoteka* i *personalityja* (Eudora podržava višekorisnički rad). Vi se samo prebacite na *file browser*, odaberete datoteku i odvučete je na desnu stranu i u trenu vam je otvoren prozor u kojem pišete novi mail. Nije to ništa posebno, ali sve se događa u istom prozoru i ide vrlo brzo.

Eudora je ozbiljan mail program koji ima sve što bi čovjek mogao poželjeti (čitanje i pisanje HTML mailova, razvrstavanje pošte na stotinu načina, stvaranje više korisnika, kupljenje pošte s više računara, pretraživanje imeničkih servisa, ukapljanje u Windowse....) pa tako i gomilu stvari koje mi ne možemo koristiti. Tu je, primjerice, Kerberos enkripcija koju su razvili na MIT-u i koju Eudora koristi kad može, što, dakako, pridonosi većoj sigurnosti. Tu je i mogućnost slanja gasovnih poruka. Eudora ima poseban programčić unutar sebe (razvijen također u Qualcommu) koji kompresira zvuk i tako ga čini prigodnim za slanje preko sporih veza. Mogućnosti se protežu gotovo u beskonačnost, najbolje ćete ih upoznate tijekom rada.

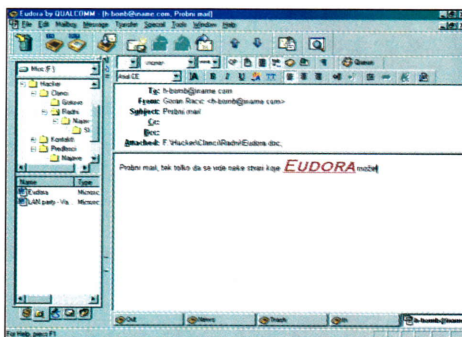
Eudora je odličan komad softvera pa ako tražite novi mail program ili vam Outlook Express ne pruža zadovoljstvo kao nekad, preporučio bih vam upravo Eudoru.



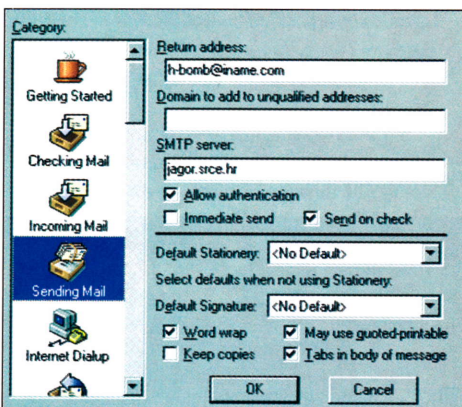
Sponzorirana inačica Eudore



Slaganje i razvrstavanje pošte je lako pomoću filtera



Slaganje novog maila u HTML formatu



Konfiguracija Eudore

Briga za početnike Eudora, osim što sadržava standardni *help* i ima *tool tipse*, dolazi s velikim *manualom* u pdf formatu koji ima 307 stranica i otkrit će vam sve što vas zanima. Prava je rijetkost da uz takav programa dolazi tako opsežan *manual* ako postoji i *help* opcija. Još jednom su se ljudi iz Qualcomma pokazali kao pravi profesionalci.

Ljetni hitovi naviru

Ljeto je stiglo, vrućine su sve nepodnošljivije. Gradski se asfalt užario i ljudi dahću kao psi. U tijeku je glavna sezona za izbacivanje novih igara, budućih hitova na tržište, pa se nadamo da će nam barem to olakšati ove posljednje dane faksa ili škole, a onda bježimo na more ili u planine

Užasno je koliko ljudi mašta o prošlim vremenima, a čini se da ni programeri nisu imuni na to. Posljednji *flashback* bio je Beetle Buggin', simulacija vožnje popularne *bube* i inih automobila. Nemojte zbog ovih *flashbackova* pomisliti da je nova igra neki *remake* jer nije. *Flashback* je tu radi silnih cvjetnih uzoraka iako mi još nije jasno zašto, ali dobro.

Beetle Buggin' je neka vrsta autosimulacije. Ako ste imali prilike odigrati demo, mogli ste vidjeti da je Beetle Buggin' zabavna "igrica" koja fino simulira sva četiri ovjesa čineći osjećaj vožnje vrlo realnim. Pokušajte skočiti na službeni site

(<http://www.beetlebuggin.com>) i vidjeti o kakvim ja to *flashbackovima* govorim, a kad ste već ondje, pogledate i sličice iz igre i vidite kako *buba* vozi.

I dok se mladež zabavlja s *bubom*, nas nekoliko sretnika zabavljalo se s *Crimson Skiesom*. Dojam što ga ostavlja ta igra je i više nego dobar. Microsoft Games (<http://www.microsoft.com/games>) će konačno imati hit velikih razmjera, zaslužno. *Crimson Skies* se temelji na igri kartama koja se preselila u interaktivni oblik. U *Crimson Skiesu* preuzet ćete ulogu zračnog gusara, čovjeka koji se smije smrti u brk (to sam negdje čuo, više nisam siguran gdje), a avanta

tura mu je srednje ime (ovo već postaje patetično). Uglavnom, kao Nathan Zachary jurite prostranstvima iznad SAD-a (koji se raspao 30-ih godina u vrijeme krize) uživajući u zračnim okršajima i odličnom *swingu*. Budući sam bio u prilici uživati u beta-igri, sa sigurnošću mogu tvrditi da će igra biti hit, za što će se pobrinuti odlična igrivost. Dotad pogledajte na Microsoftovom siteu kako sve to izgleda.

Vrijeme je da postanemo ozbiljni, vrijeme je za "Ozbiljnog Sama". "Ozbiljni Sam" je djelo naših programera, Croteama. Čini se da se neke stvari ipak pokreću pa ćemo tako nakon Poslanika, Sunčice, Asocijacija

dobiti još jednu našu igru. To ne znači da bi Sam mogao izaći za par dana, ima tu još posla, ali doživjeli smo da vidimo test-verziju (pogledajte na Hack CD-u). Prije svega potrebno je naglasiti da Sam djeluje kao adrenalinska pumpa nabijena ludom akcijom, pogotovo kada vidite gomilu neprijatelja (za 40-ak minuta možete pobiti više od 400 gamadi svih oblika i dezena). Osim testa, koji možete skinuti s neta (ili našeg CD-a), Croteamove stranice krasi opširna priča o Samu, glavnom junaku igre. Ondje ćete saznati tko je on, zašto je ozbiljan, kakve veze imaju Egipat i izvanzemaljci, koji je smisao života i kako pohati šnicle da ne zagore (ovaj dio morate jako dobro potražiti). Da biste to saznali, a možda čak i nešto više, posjetite Croteam na <http://www.croteam.com>.

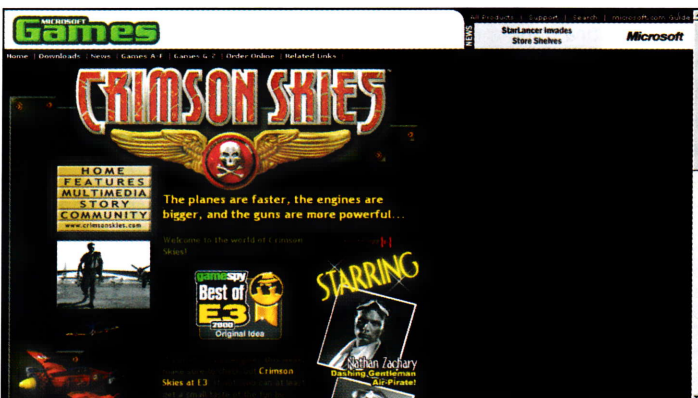
Iako je Daikatana neslavno propala (baš mi je drago), Ion Storm ipak krije asa u rukavu. Čak vjerujem da je Daikatana bila

Nakon Zemlje - družimo se zajedno

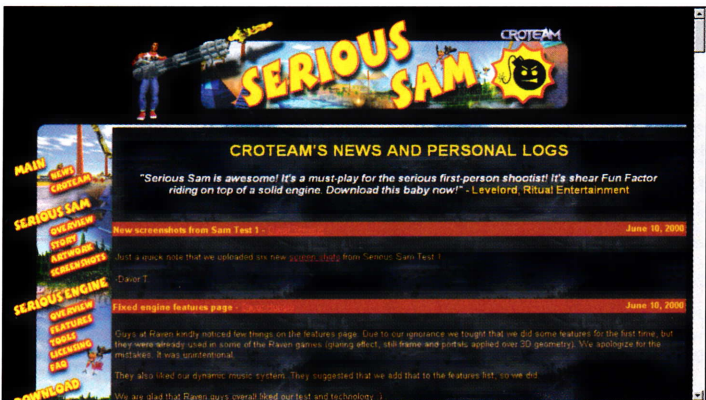
After Earth je zgodan projekt koji je pokrenut kao popratni sadržaj novog crtanog filma Titan: AE. Na stranicama <http://www.afterearth.com> možete se prijaviti na brod (ili osnovati svoj) koji će se upustiti u borbu s prijetnjom iz svemira. Pa tako smo i mi (skupa s PSX-ovcima) napravili svoj brodić. Ako se želite pridružiti našoj posadi, krenite na After Earth stranice i potražite brod pod imenom PSX-Hackers. Jest da je beskorisno, ali što da se radi?



Flashback je opet in



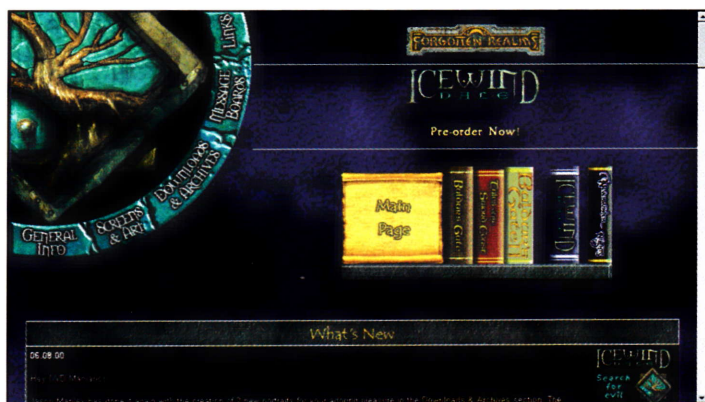
Odlična zabava iz Microsofta sve nas je oduševila



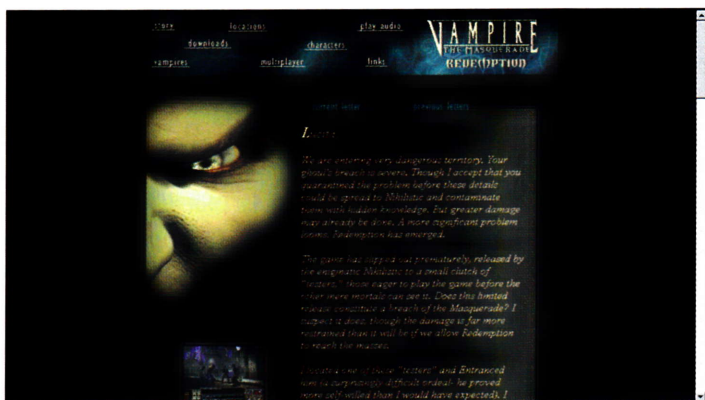
Proučite Ozbiljnog Sama kako treba



Iako je Daikatana propali slučaj, Deus Ex bi mogao biti hit



Odlična RPG igra koja će sigurno postati hit



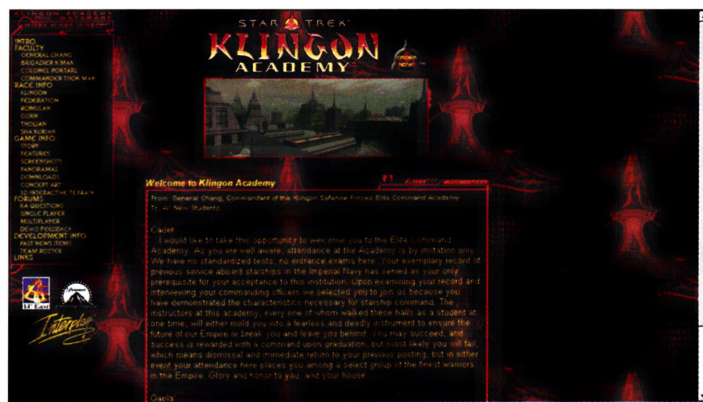
Vampire će sigurno postati legenda

samo marketinški potez kojim se željelo odvući poglede s drugih dvaju naslova. Ako je to istina i ako je istina ono što beta-testeri pričaju po netu, Deus Ex bi trebao biti hit ili bi barem mogao zgrnuti dobre novce. Na adresi <http://www.deusex.com> možete vidjeti što vas sve očekuje u ovoj igri. Deus Ex je velika mješavina žanrova, gdje nitko živ nije siguran tko koga i kako (jako je vruće, nemojte mi zamjeriti). Igra će vam ponuti više završetaka, više načina igranja, gomilu žanrova koji se mogu, ali i ne moraju preklapati. Nisam siguran koliko je pametno govoriti da se igra oslanja na veliki popis igara jer se onda postavlja pitanje imaju li autori bilo kakvu originalnu zamisao. Ispadne li sve kako treba, to im ne bismo trebali zamjeriti, ali ako se bude vidjelo da je sve kopirano, onda im se crno piše.

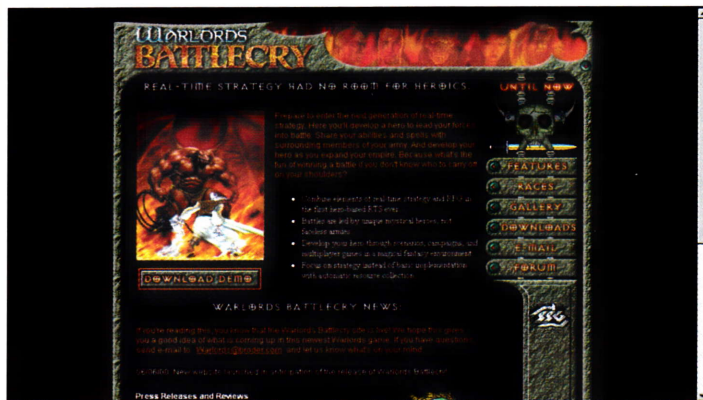
Pravo osvježanje za ove vruće dane bio bi Icewind Dale, ali ipak ćemo morati još malo pričekati na nj. Icewind će biti samo jedan u nizu odličnih RPG-ova koje ćemo imati priliku vidjeti na tržištu. Za to je vjerojatno zaslužna priča koja je uvijek razgranata i puna detalja. Osim toga, svi se RPG-ovi ravnaju prema istim pravilima (velika ih većina poštuje AD&D pravila). Uzmemo li u obzir da je grafika u današnjim igrama odlična, jasno je da

RPG žanr ima odličnu osnovu i lijepu budućnost (nisam baš neki ljubitelj RPG-ova, ali to su činjenice). Icewind izlazi pod okriljem Interplaya pa ćete za više informacija o igri morati odsurfati na <http://www.interplay.com>.

Interplayovci su doista omastili brk, skupili su gomilu razvojnih timova i odličnih naslova i sad samo čekaju berbu plodova. Među igrama koje se uskoro očekuju našao se i Star Trek. Star Trek igre su obično vrlo loše prihvaćene, što razumijem jer kada se stvori veliki broj obožavatelja nekog serijala i kada se oko tog serijala izgradi kompletni svemir (u ovom slučaju to se može shvatiti doslovno), onda je teško sve to prebaciti na bilo koju vrstu interaktivne zabave i pogoditi ukuse većine fanova. Posljednji hrabri pokušaj je Star Trek: Klingon Academy. Koliko vidim, ima krasnu grafiku, ali nisam siguran hoće li dobiti mase. Ali kako nemam kristalnu kuglu i kako nisam ni preveliki Star Trek fan (Star Trek gledam samo kad je tamo Seven of Nine, ako ste ikad gledali Star Trek, sigurno znate zašto), vjerujem da je presuda na fanovima dotičnog serijala. Kako bilo da bilo, vi ćete se boriti protiv Federacije služeći klingonskom carstvu. Budući da su Klingonci malo krvožednija rasa (kod njih je prebijanje partnera vjerojatno



Trekkeri, navalite



Warlordsi su prešli u real-time, pitanje je jesu li postali bolji

izraz ljubavi), morat ćete prvo proći kroz njihovu akademiju gdje ćete naučiti upravljati letjelicama, a tek onda će vas baciti u borbu. I više-manje, to je to. Ako ste fan ili ako vas interesira kako igra izgleda, navratite na Interplayove stranice (adresa je već napisana).

RPG kojem se veselim i koji moram što prije zaigrati je Vampire: The Masquerade - Redemption. Čini se da su konačno uspjeli pogoditi bit vampirske igre, dugovječnost. Kod vampira ljude oduvijek oduševljava njihova moć, seksipil, a prije svega njihova besmrtnost. U Vampireu se radnja provlači kroz 800-tinjak godina. Kao mitska bića, vampiri su odlični temelj za igru, a kad se tome dodaju i odlični grafički engine, RPG stil igre (razvijanje karaktera), priča epskih razmjera (neki bi među nama rekli da je priča masivna), dobivamo hit, to ne potencijalni nego sigurni. Activision je ovom igrom najavio stvaranje nove legende, samo moraju imati malo soli u glavi i iskoristiti sve što im se pruža. Kao i Interplay, Activision je škrt na domenama pa su Vampirea

strpali pod svoje stranice. Nešto više o igri otkrijte na <http://www.activision.com> ili u Hackeru.

Activision stvara legendu, a SSI je prilagođava novim vremenima. Tako su Warlordsi, meni najbolja TBS igra, dobili realno vrijeme. Pitanje je kako će to sve funkcionirati jer danas se vrlo malo novoga može donijeti u taj žanr (svaka čast Homeworldu, ali oni spadaju u domenu svemira). Prema demou (koji možete naći na Hack CD-u), igra se dosta dobro snašla kao RTS, ima nekih novina, ima zabave, ima akcije, ima zgodne grafike. Ali, daleko je demo od konačnog oblika igre i nikako ne možemo na temelju njega govoriti o konačnom proizvodu Warlords: Battlecry nam donose heroje koje smo imali i u prijašnjim nastavcima, ali su oni ovdje generali čiji je posao davati moral jedinicama, koristiti specijalne moći i uništiti neprijatelje naroda (uglavnom fanatici). Odigrate li demo i poželite još informacija, odsurfajte na <http://www.warlordsbattlecry.com> i informirajte se koliko vam srce želi.

Okvir no. 2 Kako moram još napraviti jedan okvir, a mozak mi blokira od vrućine, mogu vam reći samo ovo: krenite na more, a ako ste već ondje, uživajte što duže možete - mi smo još uvijek u Zagrebu i radimo ljetne brojeve samo za vas.

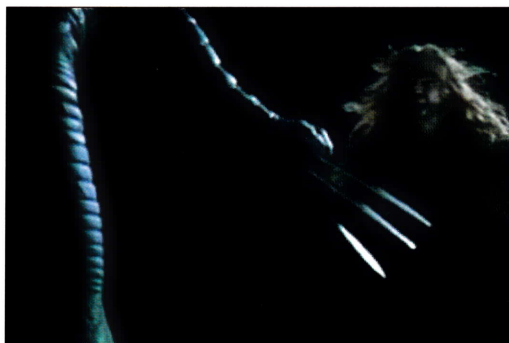


Mutanti na filmu

XMen the Movie

Očekuje nas nekoliko uistinu lijepih filmskih godina. *Gospodar prstenova* i *Dungeons & Dragons* za ljubitelje fantasyja, *Tomb Raider* za ljubitelje igara, *Battlefield Earth* za ljubitelje SF-a, a za ljubitelje stripa i superjunaka – *X-Men*. U režiji priznatog filmaša Bryana Singera i nekolicinom izvrsnih glumaca u glavnim ulogama, *X-Men* može sasvim sigurno računati na status hita.

X-Men stripovi smješteni su u alternativnu stvarnost u kojoj, zbog genetskih mutacija, nastaje posebna rasa mutanata. Iako su uglavnom slični ljudima, imaju posebnu sposobnost koja im daje veliku moć. Obični ih se ljudi boje i preziru ih, ne priznajući ih kao normalne članove društva. Mutanti se s tim nose na različite načine. Oko moćnog Magnetoa okupila se grupa zlih mutanata koji žele pokoriti čovječanstvo i zavladati svijetom. S druge strane, profesor Charles Xavier, također mutant, velikih psihičkih moći, okupio je skupinu mladih mutanata i nazvao ih X-Men. Oni žele pokazati da rasa mutanata može pomoći



Sukob Wolverinea i Sabertootha



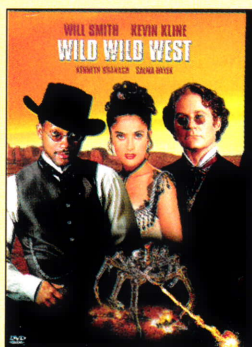
Kaskader pokazuje Wolverineov filmski kostim, prilično različit od tradicionalnog žuto-plavog

Neki od likova, opremljeni i našminkani onako kako će se pojaviti u filmu. Na strani dobra nastupit će Profesor X (glumi ga **Patrick Stewart**, poznatiji kao kapetan Picard iz *Zvjezdanih staza*), Wolverine (**Hugh Jackman**), Cyclops (**James Marsden**), Jean Grey (bivša Bondova djevojka **Famke Janssen**), Rogue (najmlađa dobitnica Oscara u povijesti **Anna Paquin**), i Storm (**Halle Berry**). Na strani zla pojavljuje se Magneto (jedan od Singеровih omiljenih glumaca i budući Gandalf, **Ian McKellen**), Sabretooth (**Tyler Mane**, inače profesionalni wrestler), Toad (**Ray Park**, poznatiji kao Darth Maul) i Mystique (**Rebecca Romijn-Stamos**).



čovječanstvu i činiti dobra djela. Između tih dviju strana javljaju se vrlo česti sukobi i neprijateljstva, što je jedna od dominantnih tema stripova. U filmu će biti prikazani događaji vezani uz jedan od Magnetoovih pokušaja osvajanja svijeta. Naravno, radnja još nije poznata, ali se iz brojnih izvješća mogu otkriti pojedini elementi. Tako će u središtu radnje, po svemu sudeći,

DVD Wild Wild West



Wild Wild West jedan je od većih *blockbustera* izdanih na domaćem DVD tržištu. Za neupućene, riječ je o vestern komediji velikog budžeta, tankog sadržaja i pokojom uspješnom forom gdje će publiku ponajprije privući raskošne akcijske scene. Pogotovo su zabavni različiti izumi Artemusa Gordona (Kevin Kline), pored Westa (Will Smith), glavnog protagonista pravde u filmu. Središnje scene filma su nedvojbeno dijelovi akcije s gigantskim mehaničkim paukom pokretanim parom kojim upravlja filmski zločko, dr. Arliss Loveless (Kenneth Brannagh, tj. njegova gornja polovica). Kao i s ostalim megahit-*blockbusterima*, i u *WWW-u* do izražaja dolaze vrhunske višekanalne zvučne mogućnosti DVD-a. Ovo je jedan od onih filmova čije ćete dijelove puštati frendovima samo da biste im demonstrirali snagu sustava. Svakako valja spomenuti i nahvaliti specijalne sadržaje ovog DVD-a. Za početak, tu je nekoliko dokumentaraca sa snimanja i pogledi iza kamere. Glazbeni su

spotovi uvijek rado viđen dodatak, a ovdje postoje čak dva, naravno, iz soundtracka – onaj Enriquea Iglesiasa i Willa Smitha. Ako vam ni to nije dovoljno, tu je i galerija slika i *traileri* iz kina. DVD je obogaćen i DVD-ROM sadržajima koji su čitljivi samo pomoću računalna DVD-a, a uključuju mnoštvo snimaka sa snimanja, dva eseja na temu vestern žanra, interaktivnu igricu i cijeli web site za gledanje bez potrebe za Internet vezom. Film – tako tako. DVD – čista petica.

REDATELJ
GLAVNE ULOGE
ŽANR
SLIKA / ZVUK
IZDAVAČ

Barry Sonnenfeld
Will Smith, Kevin Kline, Salma Hayek
vestern komedija
1,77:1 / Dolby Digital 5.1
Issa Film I Video / Warner Brothers





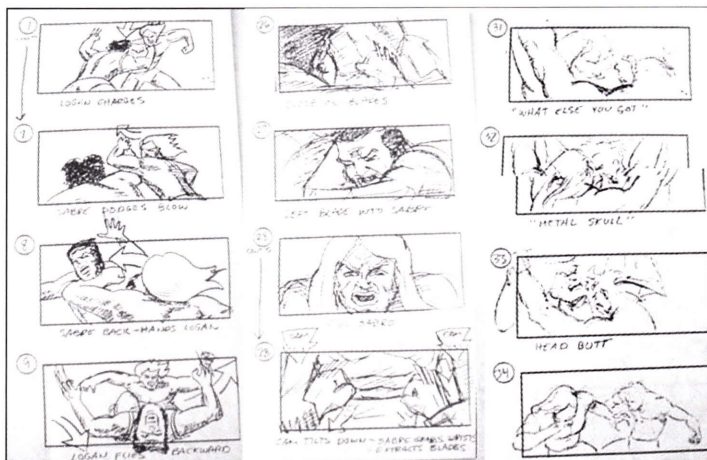
Neki od promotivnih plakata filma

biti Wolverine kojeg će, navodno, i X-Men i Magneto pokušati privući na svoju stranu.

Režiju filma će preuzeti nitko drugi doli Bryan Singer, jedan od najhvaljenijih redatelja u prošlom desetljeću iako popis njegovih djela nije povelik. Najpoznatiji je svakako po filmu *Privedite osumnjičene*, nevjerojatnoj priči o oličanju zla - stanovitom Keyseru Sozeu. U posljednje smo ga vrijeme mogli vidjeti, zahvaljujući poslovično ograničenoj viziji domaćih kinematografa, samo u videotekama u filmu *Savršen učenik*, gdje se također poigravao motivima zla, ali na nešto drugačiji način. Čini li vam se da je Bryan Singer "preozbiljan" redatelj za ekranizaciju stripova o superjunaci-ma? Ako je tako, podcjenjujete i X-Mene i Singera. Naime, Singerov film nikako ne može biti neozbiljan, a X-Meni su mnogo složeniji i zreliji koncept nego što se na prvi pogled čini.

Singer je, prema prvim impresijama, odlučio podvrgnuti stereotipnu predodžbu superjunaka temeljitim promjenama. Prije svega, učinit će se sve da bi se dizajnom i izgledom superjunaci uklopili u stvarni svijet. Zato neće biti ništa od šarenih kostima i sličnih ukrasa koji možda mogu funkcionirati u stripu, ali na filmskom platnu teško mogu biti uvjerljivi. Tako će, primjerice, Wolverine nositi potpuno crni kostim, za razliku od kričavog žuto - plavog na kakvog smo navikli u stripovima. Kitty Pride, jedna od mladih X-Mena, u nekim će scenama nositi školsku odoru. Profesora X-a i Magneta ćemo vidati u jednostavnim, dugačkim crnim kaputima. Takav je koncept u početku razljutio fanove, koji su zahtijevali apsolutnu vjernost predlošku, ali to se s vremenom promijenilo. Nakon izlaska prvog *trailer*a, kad su svi imali priliku vidjeti isječke scena iz filma, i protivnici su uvidjeli da Singerova vizija uistinu funkcionira.

Snimanje filma je završeno prije nekoliko mjeseci, što znači da je trenutačno u fazi postprodukcije. Premijera X-Mena u SAD-u najavljena je za 14. srpnja ove godine. Očekivanja su uistinu velika, no ne sumnjamo da se neće i ostvariti, s obzirom na okupljenu filmsku ekipu. Pričeka jmo još nekoliko mjeseci, kad će se film početi prikazivati i našim kinima.



Storyboard, odnosno nacrt koji prikazuje koncept scene borbe Wolverine i Sabertootha

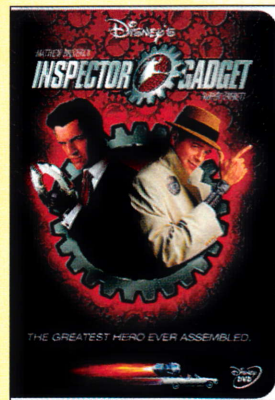
DVD Excalibur

Još se jedan od legendarnih kulturnih filmova pojavio na DVD-u. Legenda o mitskom maču Ekskaliburu bila je na velikom ekranu više puta ispričana i obrađena, a po mnogima upravo je ova, Boormanova verzija najbolja. Svi elementi Sir Thomas Malloryjeva klasika su tu - Arthur koji uspijeva izvući mač iz kamena, plemenito nastajanje društva vitezova okruglog stola i njegov neslavni pad, herojski pokušaji pronalaska svetog grala te promjena ravnoteže snaga na strani zla sa strane čarobnjaka Merlina prema zloj čarobnici Morgani. Originalne snimke iz 1981. digitalno su prerađene pa je Ekskalibur sada u 5.1-kanalskom Dolby Digital zvuku i posjeduje vrhunsku *uidescreen* sliku prilagođenu 16x9 televizorima. Disk nema dodatnih sadržaja.



REDATELJ	John Boorman
GLAVNE ULOGE	Nigel Terry, Helen Mirren, Nicholas Clay
ŽANR	fantasy
SLIKA / ZVUK	1,77:1 / Dolby Digital 5.1
IZDAVAČ	Issa Film I Video / Warner Brothers

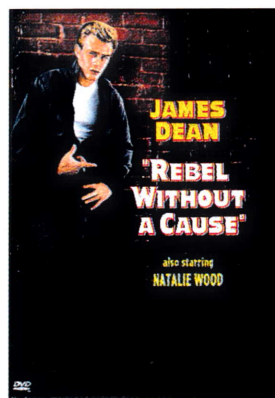
DVD Inspector Gadget



Inspektor Gadget. Inšpektor Stvarčica, po našem... Nakon vijesti da će jedan od omiljenih i najinovativnijih likova crtanih filmova biti ovjekovječen na velikom ekranu mnogi među nama u redakciji nisu mogli dočekati dan kada će se isti pojaviti u kinima. Oh, koja greška. Inspector Gadget jedan je od najdosadnijih DVD filmova ikad izdanih kod nas i svaka vam čast ako ustrajete odgledati ga u komadu. Od potpunog gliba spašavaju ga jedino simpatični računalni efekti koji barem u nekoj mjeri vraćaju staru slavu Inspektoru Gadgetu. Dodatnih sadržaja, dakako, nema, no to nas ni najmanje ne čudi jer Disneyju već prelazi u naviku oklastriti svako DVD izdanje druge regije.

REDATELJ	David Kellogg
GLAVNE ULOGE	Mathew Beoderick, Rupert Everett
SLIKA / ZVUK	1,77:1 / Dolby Digital 5.1
IZDAVAČ	Issa Film I Video / Warner Brothers

DVD Rebel Without A Cause

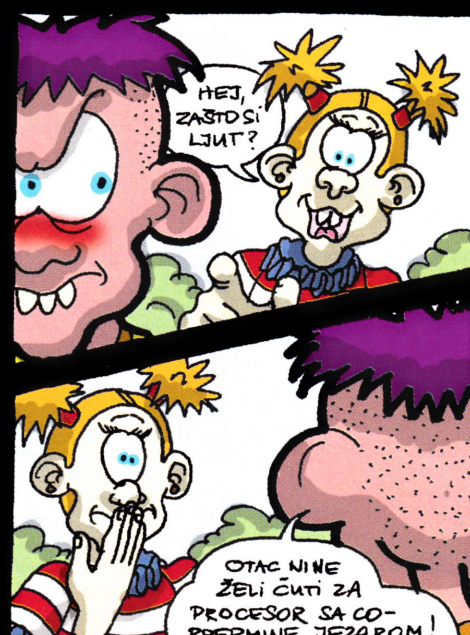
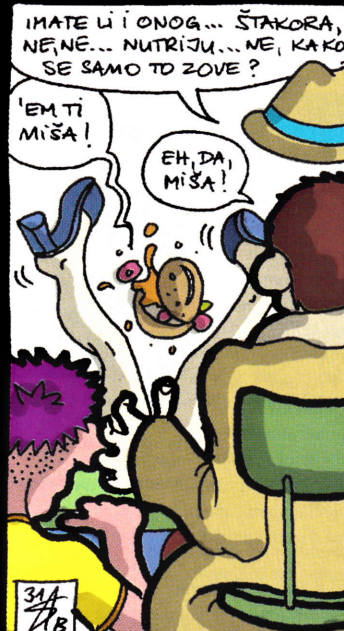
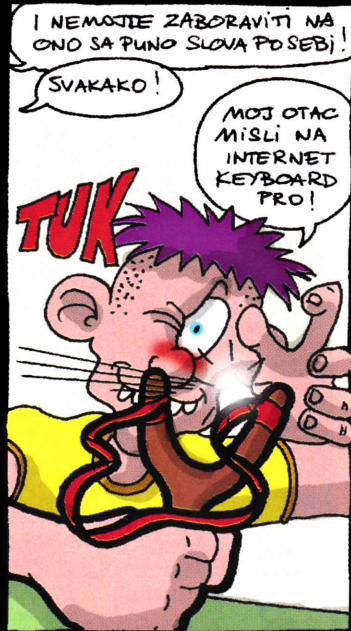
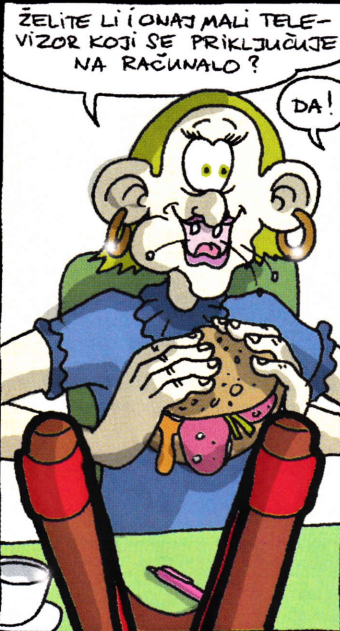


Buntovnik bez razloga zasigurno je jedna od najvećih James Deanovih uloga. Glumi Jima Starka, novog dečka u gradu. Usamljen je, frustriran i bijesan na svijet - kao i dobar dio *tennagera* u poslijeratnom razdoblju (2. svj. rat). Natalie Wood je za ulogu Jimove djevojke Judy u filmu zaradila nominaciju za Oscara, baš kao i redatelj Nicholas Ray. Uvršten je u nedavno stvoren popis 100 najboljih filmova svih vremena. *Buntovnik* je za ovo specijalno DVD izdanje specijalno prerađen i tehnički dotjeran. Vjerovali ili ne, čak je i zvuk remasteriran na 5.1 kanal. DVD je bogat specijalnim sadržajima koji uključuju *trailer* te nekoliko dokumentaraca i intervjua s glumcima.

REDATELJ	Nicholas Ray
GLAVNE ULOGE	James Dean, Natalie Wood
SLIKA / ZVUK	2,55:1 / Dolby Digital 5.1
IZDAVAČ	Issa Film I Video / Touchstone Home Video

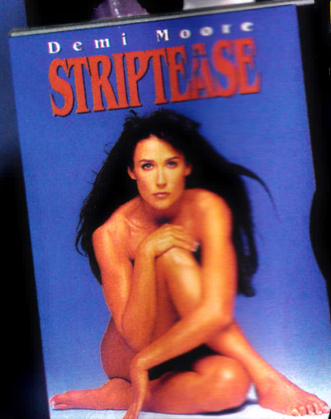
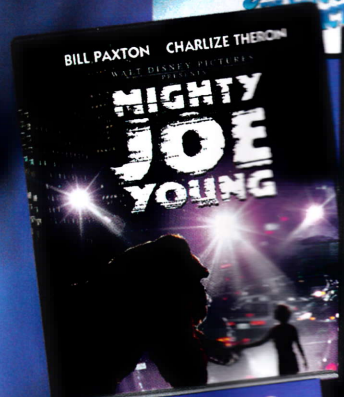
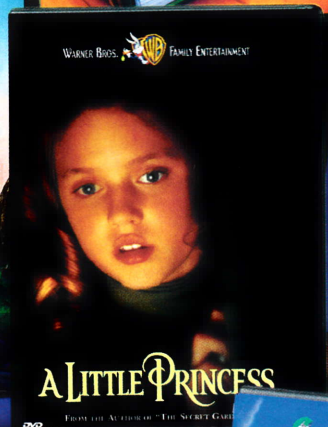
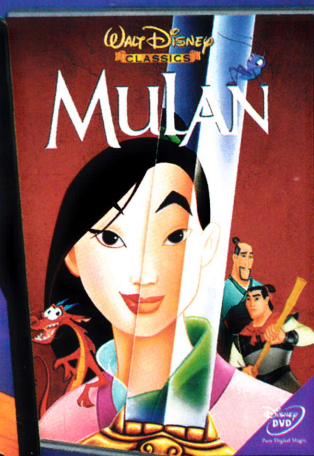
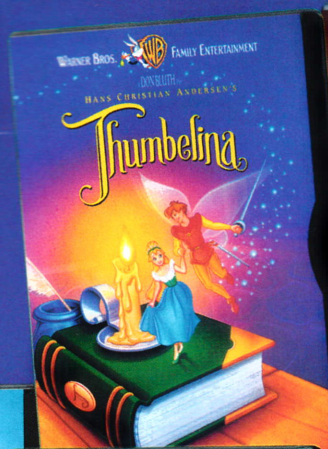
patuljci pojma nemaju

PIŠE I CRTA GORAN STANČIĆ

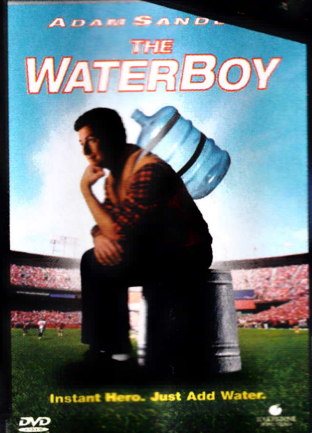
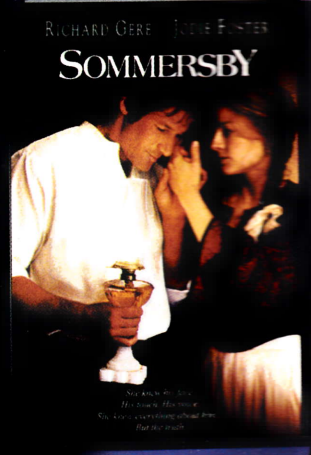


VRHUNSKA KVALITETA SLIKE I ZVUKA

DVD VIDEO



ISSA
FILM I VIDEO



distribucija:

Ante grup d.o.o.
Maksimirska 99 Zagreb

Tel.: 01 216 943 / 233 4992 FX: 01 233 4990

Killcreek me softly

Upoznao sam je prije dosta vremena. Bila je posebna iako nije bila jedina teksašanka koja je u svojim rukama čvrsto stezala RBZ (rastur_beba_zvečku) gun. Rekla mi je da u svom rodnom Austinu poznaje još nekolicinu djevojaka koje ne vide ništa loše u tome da svoje slobodno vrijeme između dva ispita provedu za PC-jem igrajući Quake, što mi je stvarno bilo cool, no ipak... ona je *fakat* bila posebna. Možda nikad ne bih niti čuo za nju da nije te daleke '97. u jednom deadmatch okršaju cijelom svijetu pokazala kako se igra Quake *kikajući es* ni manje ni više nego Johnu Romeru. Rekla mi je da je znala protiv koga igra i da je prvotna lagana nervoza nestala nakon prvog *fraga*. Kad sam je zamolio da mi pošalje sliku, očekivao sam nabildanu, vojnički ošišanu štemericu s kaubojskim čizmama od zmijske kože i majicom s natpisom ZZ Top. Naravno, sa slike se smješkala simpatična mršavica ravne plave kose preko čijeg se ramena nadnijela dlakava ručerda Johna Romera koji se cerekao poput hijene. Nakon što je Romera napucala kao staru kantu, momče povrijeđenog ega nije podvilo rep nego ju je unovačilo u svoju novopečenu tvrtku Ion Storm da mu kao beta-tester skreće pozornost na sve nedostatke koje se pojavljuju tijekom izrade jedne igre. Stevie je odjednom odsanjala svoj američki san. Zaludena igrama na PC-ju, napokon je mogla po cijeli dan igrati sjedeći u svom uredu koji se nalazio do Romerovog i za to dobivati (poveliku) lovu. Postavši preko noći predmetom zanimacije gejmerske populacije, Stevie iskorištava metež koji se stvorio oko nje te se s još nekolicinom ljudi angažira oko pokretanja *Cyberathlete Professional League* (profesionalne multiplayer LAN lige) i napokon uspijeva objediniti sve američke igrače pod jednu zastavu. Sa Stevie sam izmijenio još nekoliko podužih mejlova da bi mi se nakon nekog vremena ljubazno, kako i priliči skromnoj djevojci iz radišne stočarske obitelji, ispričala zbog buduće online apstinencije. Daikatana se zahuktavala i Stevie više nije nalazila slobodnog vremena za sebe.

Kao i svi ostali koji su vjerovali u Romerove prijetnje da u svojim odajama krije potencijalnog Quake2 killera, pratio sam svaku novu vijest koja je izlazila iz stožera Ion Storma. Božić '99., Daikatana samo što nije. Uz gomilu najavljenih 3D shootera poput Max Paynea, Preya i Duke Nukema Forever, Daikatana je svojom pričom i provjerenom ekipom okupljenom na projektu obećavala izdizanje visoko iznad konkurencije.

Stevie je nastavila raditi punom parom i u jednom kratkom mejlu otkrih kako sad već radi i kao pomoćni dizajner nivoa. Dnevna radna satnica svodila se na hamburgere, gazirane sokove i walkman na ušima iz čijih je slušalica treštao "Killcreek", njezin omiljeni bend po kojem je sebi i nadjenula cyberkonspirativno ime. Nedugo zatim Daikatana se odgoda.... Do daljnjega. Killcreek, kao prava predstavica svoje tvrtke, propušta ICQ-om samo šture informacije, a da bi sve izgledalo samo kao trenutačna stagnacija Daikatane, spominje paralelni rad na Daikatani 2. Tražim je screen-shoteve, kaže da ih nema...

Hm? Stevie je postala čudna. Tješilo me što su joj poruke još uvijek započinjale s "Hi my Croatian friend", no Daikatana se kataklizma, očito, odražavala na ljudima koji su se godinama mučili na njoj. Nije trebalo biti preveliki psiholog da bi se to osjetilo.

Radeći tada sličan posao kao i sada u Hackeru, šaljem joj mejl s 10-tak pitanja želeći objaviti intervju s njom, no *replay* stiže tek nakon dva mjeseca, s kratko sročnim odgovorima ispod mojih pitanja. Nedovoljno za bilo što, a kamoli za objavljivanje. Uz pozdrave iz Dallasa, stiže i sličica u *attach-mentu*. Killcreek s dečkom, jednim od tadašnjih glavnih dizajnera nivoa u Ionu. Hm, vidi, prošlo je dosta vremena, pustila je kosu i počela se šminkati, no još uvijek je to ona slatka curička (ipak je podosta mlađa od mene) od prije nekoliko godina.

Prije nekoliko mjeseci na Internetu izlazi *trailer* sa isječcima iz Daikatane uz povremena ubacivanja intervjua s Romerom i Killcreek. U cijeloj mi stvari nešto nije sjedalo na mjesto i priznajem da sam njezinom pojavom na ekranu bio jednako zbunjen kao i kameraman koji je malo prečesto fokusirao njezino poprsje. Killcreek je nekako, hm...kako to reći? "Narasla". Izgledom je bila primjerenija Eidosovoj kampanji za nadolazeći Tomb Raider 4 nego za (pre)dugo iščekivanu pucačinu. Stevie, draga, što učini od sebe? O.K., ipak je to Amerika.

Nedugo nakon toga napokon izlazi i finalna demoinačica Daikatane koja je bila dostupna za download s neta. Prolazim tim nivoima s čudnovatim oružjem i sve se nešto mislim kako je ovo zapelo negdje na Hexenu jer vrijeme čini svoje. Predavno je sve to započeto i previše se sve to otegnulo. Napucavam po nivou, gađam bez veze po zidovima i tražim *rikoše* od metaka razmišljajući kako je ovuda prije dosta vremena prolazila i Stevie. Prisjećam se koliko je vremena utukla i koliko je snova nepovratno otišlo u vjetar jer ako je ovo ona najavljivana Daikatana, onda je vrijeme za stanku i duboki uzdah.

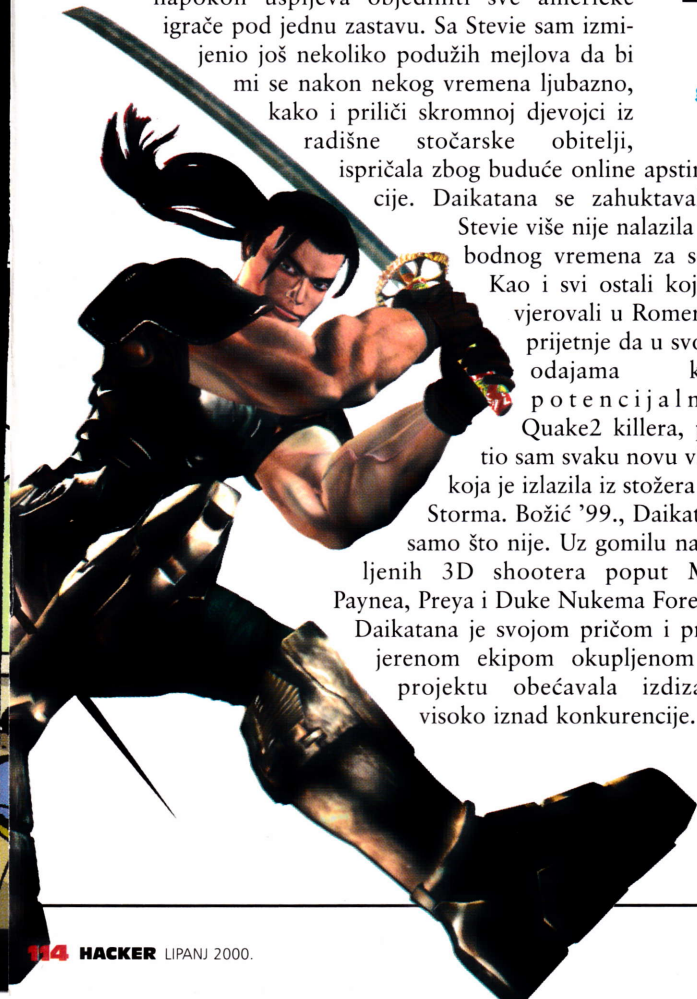
I jučer od frenda dobijem 30-tak slika iz Playboya one male slatke Killcreek kako se razgoličena razbaškarila na neakvom rustikalnom krevetu, dok se iza nje vrte slike iz Daikatane. Ravna plava kosa sad je uvijena do bola, baš kako i doliči jednom *imageu* nevine anđelice kakvi se *furaju* po tipično muškim časopisima.

Stoji li Daikatana baš toliko loše da je ovo kreditacija za njezinu budućnost ili je to samo još jedan u nizu marketinških prostituiranih trikova da se skrene pozornost na promašenu igru?

Ako je ovo prvo, progutat ću, no ako je ovo drugo... recite mi da nemam osjećaj za biznis. Ako je to biznis, dabogda nikad i ne imao. A možda je sve to ipak samo igra? Ne, ne mislim na Daikatanu.



Zoran Žmirić
gandalf@avalon.hr





©2004 Logitech. All rights reserved. Logitech, the Logitech logo, and the Logitech product logo are trademarks of Logitech Inc. in the United States and other countries. Other trademarks are property of their respective owners.

Jedan skok unaprijed



Cordless MouseMan® Wheel.

Tehnološki skok prema slobodi.
Nema žice koja vas veže uz radni stol.
Imate čisti radni prostor između sebe
i svog PC-a.
Pouzdana digitalna radio veza.

www.logitech.com

Ovlašteni partneri:

HG SPOT <http://www.hgspot.hr> hgspot@hgspot.hr Zagreb, 01/6637666
Hobit hobit@alf.tel.hr Rijeka, 051/336280

Više informacija na: <http://www.microln.com>



It's what you touch.™



091

nova GSM mreža

Kupi

i za četvorke i petice



4 = 50 kn

5 = 50 kn

5 = 50 kn

4 = 50 kn

+ 4 = 50 kn

Dobivaš do

250kn

besplatnih minuta

Zamijeni ocjene za besplatne minute!

VIPme nagrađuje tvoj uspjeh u školi ili faksu!

Kupi i **aktiviraj** VIPme KOMPLET u razdoblju od 15.6. do 15.7.2000. i pošalji nam kopiju svoje svjedodžbe ili indeksa **s napisanim brojem svog VIPme mobilnog telefona**. Možeš to učiniti faksom na broj 091 77 79 ili pismom na adresu VIP-NET GSM d.o.o., Služba za korisnike, P.P.- 895, 10 001 Zagreb. Važno je da to napraviš do 22.7.2000. VIPme te nagrađuje sa po 50 kuna za tvoje četvorke i petice. Ova nagrada odnosi se na školsku godinu 1999/2000 i maksimalno na pet ocjena, tako da najviše možeš dobiti 250 kuna besplatnih minuta razgovora na svoj VIPme račun.

GSM