

HACKER

BROJ 67 OŽUJAK 2001. CIJENA 32.90 KN

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

Severance Blade of Darkness

ISSUE 67 MARCH 2001
9 771330 712000
28 DEN, 900 SIT, 8 KM



Posebni prilog **X-box**

*Zašto ćete iduće godine
gledati u križ*



Prvi prikaz **Emperor Battle of Dune**

*Osvoji napokon
tu planetu!*

U OVOM BROJU

Najavljujemo: Summoner, Operation Flashpoint, Cossacks: European Wars, Wiggles, The Moon Project, Wizardry 8
Prvi prikaz: Emperor: Battle of Dune **Recenzije:** Severance: Blade of Darkness, Clive Barker's Undying, America, Evil
Island, Europa Universalis, NBA Live 2001, NASCAR Racing 4, Pizza Connection 2 **Helpline:** Escape From Monkey Island



Privuci obožavatelje



SIEMENS

Be inspired

www.siemens.hr

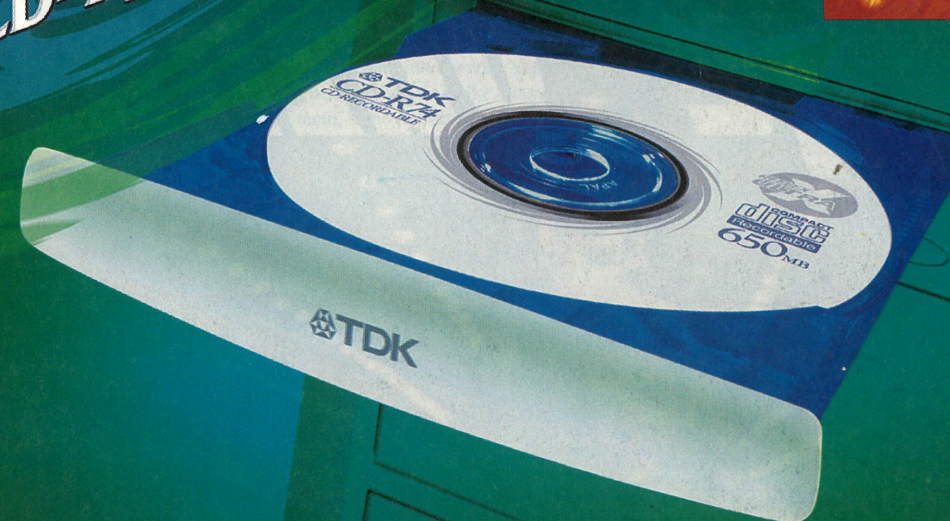
TDK

INTERNAL E-IDE/ATAPI

CyClone
CD-R/RW WRITER

CD-R **16x** CD-RW **10x** CD-ROM **40x**

BURN-Proof™
STOPS BUFFER UNDERRUNS



Snimač **TDK CyClone 16x/10x/40x** koristi najbržu tehnologiju snimanja trenutno dostupnu na tržištu.

Između ostalih vrhunskih tehničkih karakteristika, **TDK CyClone** je opremljen i s **BURN-PROOF** tehnologijom koja sprječava "buffer underrun" greške.

Također, omogućava **potpuni multitasking** i snimanje na visokoj brzini, čak i sa računalom niskih performansi. Tako je moguće npr. pisati u **WORDU** i istodobno snimati na **CD-R** medij pri brzini **16x**. Osim toga, uređaj je opremljen vrhunskim softverom **NERO**, prvim koji je podržavao **BURN-PROOF** tehnologiju. Paket sadrži i **TDK Digital Mix Master** i **In CD** software, **CD-R** i **CD-RW** disk, flomaster za pisanje po **CD-u**, kabel, uputstvo za uporabu i poster za brzu instalaciju. U prodaji je po nižoj cijeni još i **CyClone 12x/10x/32x**.

OVLAŠTENA PRODAJNA MJESTA:

2M COMPUTERS, ZAGREB, Kružna 68, 01/3640-900
SYS, ZAGREB, Vukovarska 39, 01/6129-802
VENTEX, RIJEKA, Mihanovićeve 33a, 051/432-545, 217-736
HOBIT, RIJEKA, Gat Karoline Riječke bb, 051/215-566
SPIN, OSIJEK, Županijska 15/II, 031/203-020
JWARE, OSIJEK, Vrabaska 1c, 031/274-662
ELECTRONIC CENTER, OSIJEK, L. Jegera 14, 031/212-887
BIROSTROJ COMPUTERS, OSIJEK, Jablanova 31, 031/297-299
BIROSOFT, OSIJEK, Bračka 146, 031/500-880
WONDER TRADE, SPLIT, Velebitska 36, 021/525-499
 Zrinsko-Frankopanska 68, 021/362-811
 Svačićeva 2, 021/543-224
LIBERTINA, DUBROVNIK, Put Republike 32, 020/417-168
DIJAMANT, SOLIN, Zvonimirova 73, 021/260-008
EX PROFESSO, VINKOVCI, Kneza Mislava 1, 032/334-216
COMEL, KARLOVAC, Maksimilijana Vrhovca 11, 047/421-400
ŠMIT, KUTINA, Nazorova 37, 044/680-702
MELMAR, ČAKOVEC, Katarine Zrinski 2, 040/310-566

KVARK

TDK

at the heart of it

Baštijanova 1, Zagreb • Tel: 01/363 73 74 • Fax: 01/301 00 59 • Mob. 091/36 37 374, 091/36 37 375
 e-mail: pcprodaja@kvark.hinet.hr • web: www.kvark.hr •

RBA direkt

online Internet bankarstvo

Razlog više za RaiffeisenBANK

Za građane.
Za obrtnike i slobodna zanimanja.

U bilo koje vrijeme. Iz bilo kojeg mjesta na svijetu.
Učinite svoj kontakt sa bankom jednostavnijim,
bržim i jeftinijim.

Za pravne osobe - čim se steknu zakonski uvjeti.

www.rba.hr

RBA direkt Info 062 62 62 62



**Raiffeisen
BANK**

Mijenjamo život i poslovanje. Nabolje.

beta buzz

Serious Sam - prvi
pogled na hrvatsko
čedo

Severance: Blade
of Darkness

recenzije

helpline

Majmunška posla,
romansa, piratstvo, sve
što smo oduvijek željeli

sadržaj

Hacker broj 67 | issue 67 | časopis za PC igre |
pc gaming magazine | ožujak 2001. | march 2001

RUBRIKE

- 8 Pisma čitatelja
- 11 Info
- 16 Tech info
- 26 Mikroskop
- 38 Prvi prikaz-Emperor: The Battle of Dune



- 42 Beta Buzz - Worms
- 44 Beta Buzz - Serious Sam
- 72 Helpline - SOS
- 74 Helpline - Savjet više: The Course of The Monkey Island
- 78 Helpline- Bez panike
- 87 HackerNet
- 90 Game Over
- 98 Strip by Darko Macan

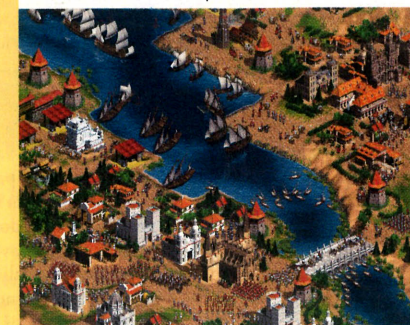
NAJAVE

- 28 28 Summoner



- 30 Operation Flashpoint

- 32 Cossack: European Wars



- 34 Star Trek: Away Team
- 35 Wiggles
- 36 The Moon Project
- 37 Wizardry 8

HARDWARE

- 80 80 Mobiteletina
- 82 Arowana Ball-less Wheel Mouse
- Ami Mouse Wireless 200
- Arowana Wireless Mouse MS42
- Ami Mouse Wireless 300
- Arowana Rainbow Mouse
- 83 Trust Sight Fighter Digital+
- Trust Predator SV 85



- 84 Creative Webcam Go Plus
- Creative Labs Video Blaster
- Webcam3
- Trust 56k External ESP-2 modem
- ThrustMaster Formula Pro
- Digital Racing Wheel
- 85 TDK Cyclone Kit CD-R/RW Writer
- 16x10x40
- Camedia C-2040 ZOOM

RECENZIJE

- 48 Severance: Blade of Darkness
- 52 Clive Barker's Undying



- 56 America
- 58 Evil Island
- 60 Europa Universalis
- 62 NBA Live 2001
- 64 NASCAR Racing 4
- 66 Pizza Connection 2
- 68 Sim Coaster
- 69 Ducati Racing
- 70 WW2 Normandy
- 71 Snooker W.C.
- Mercedes Truck Racing

Dobitnici nagradne igre:

- [1] Colin McRae Rally 2 - **Hrvoje Bulat**, Split
- [2] Dirttrack Racing - **Josip Car**, Ribnik
- [3] Dirttrack Racing Sprint Cars - **Mladen Lovrić**, Zagreb
- [4] Cue Club - **Dean Kopri**, Našice

POPIS OGLAŠIVAČA

Combis	korice
Helikop	korice
HG Spot	10
HT	19
Info Gama	15
Iskon	86
KIM Computers	25
Kvark	3
Nescafe	46
Privredna banka Zagreb	12
Raiffeisen Bank	6
Recro	22
Siemens	korice
Sprite	4
VIP	24

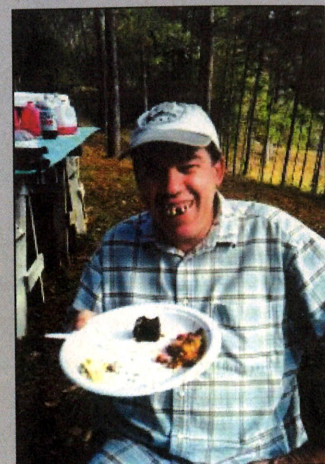
impressum

HACKER JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA Izlazi mjesečno GLAVNI UREDNIK Danijel Reškovic [danijel.reskovic@janus.hr] ZAMJENIK GLAVNOG UREDNIKA Dario Zrno [dario.zrno@janus.hr] TEHNIČKI DIREKTOR Tomislav Mijić [tomislav.mijic@janus.hr] ART DIRECTOR Igor Vranješ [igor.vranjes@janus.hr] PRIJELOM I OBRADA Marijan Bačac [dtp@janus.hr] LEKTURA Ankica Đerek RAČUNOVODSTVO Nada Delač TAJNICA REDAKCIJE Marijana Jurić ADRESA REDAKCIJE Čakovečka 17, 10 000 Zagreb TEL + 385 (0)1 363 66 81, 363 66 83 FAX +385 (0)1 363 66 78 E-MAIL hacker@janus.hr MARKETING Sanja Mlačak, direktorica marketinga EPH, Krešimir Mijić, voditelj marketinga, Čakovečka 17, 10 000 Zagreb TEL +385 (0)1 363 66 85 E-MAIL marketing@janus.hr PRODAJA Kiosk d.d. Savska Cesta 118, 10 000 Zagreb DIREKTOR Claude Jambrošić TISAK AKD d.d. Savska Cesta 31, 10 000 Zagreb europa press EPH PREDsjednik UPRAVE Ninoslav Pavić DIREKTORI Cristoph Rohner, Uroš Šoškić DIREKTOR IZDAVAČKOG SEKTORA Zdravko Milinović Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja Hackera bez suglasnosti izdavača



Sveopće oduševljenje izlaskom Hackera iskazali ste malim brojem pisama (liječnine) i zatrpanim serverom mailova (samo znate mailat, postoji i olovka i papir!). Najveće zanimanje izazvala je pojava gospođice Angeline Jolie na Hack CD-u. Dakle, tko su ti kompjutoraši, informatičari i ozbiljni ljudi zaljubljeni u igrice? Popis njihovih punih imena i prezimena s adresom objavit ćemo u Narodnim novinama, a ostalim perverzncijama poručujemo: bit će toga i u idućim brojevima

Odgovara



Sit i zadovoljan

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_help@janus.hr ili poštom na adresu redakcije, s naznakom "ZA HELP-LINE". Odgovori na vaša pitanja će biti objavljeni u okviru Hackerove rubrike SOS. Ne odgovaramo na pitanja vezana uz hardversku problematiku. Isto tako, nemamo telefonsku službu za pomoć prilikom prelaženja igara.

Čudno nešto ljubičasto

Pa da započnem. Šećem ja jednog dana kroz park i ugledam nešto vrlo čudno na kiosku, ljubičastu naslovnicu sa zvijezdom igre "Oni". Prvo sam dobro protrljao oči da se uvjerim u ono što gledam i jednostavno nisam mogao vjerovati - piše na vrhu HACKER!!!!!!! Potrčao sam do kioska još sav omamljen i pitao prodavačicu: Je li to možda novi broj HACKERA, a ona je odgovorila potvrdno. Mojem srcu je došlo da otkaze u tom trenutku, ali sam samo rekao: Sad ću se vratiti. Otrčao sam doma, i uletio u stan ko da me gone podanici Diabla, uzeo pare i sletio natrag do kioska kupiti taj dugoščekivani časopis. Donio ga doma i primijetio podosta novih stvari: 1. ima 111stranica 2. ima veliki poster, s jedne strane Delta Force, s druge NOLF 3. ima čak 4 nagradne igre 4. nova Game Over rubrika 5. i zadnje, ali svakako najbitnije - PRVI PRIKAZ MAFIJE Ljudi, vi ne znate koliko sam neizmerno sretan što ponovno izlazite jer prošlih mjeseci dok vas nije bilo osjećao sam takvu prazninu, no nećemo sad o tome. Treba vas pohvaliti do neba i nadati se da se neće dogoditi još jedan kiks koji bi jako utjecao na nas, obožavatelje JEDNOG I JEDINOG HACKERA Puno pozdrava od vašeg vjernog čitatelja Branimira

O Da i mi smo osjetili sličnu prazninu (u džepovima, npr.). No, sve se vraća na staro, ostaje nam samo još dobra stara praznina u glavama.

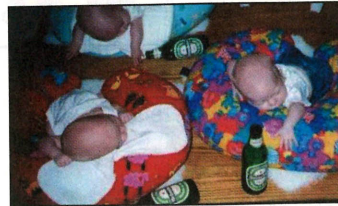
Lako ribat i prigovarati s Hvara...

Bok! Evo već duže vrijeme vam mislim napisati mail, ali sama ga tek sada, kako vidite, napisao. Imam nekoliko prijedloga, pokuda, svega pomalo. Pa krenimo redom. Prvi se prijedlog tiče rasporeda rubrika u Hackeru; ne

znam je li vam već tko spomenuo ali mene, a siguran sam i većinu ostalih čitatelja, živcira kad npr. tražim neku recenziju igre u prijašnjim brojevima Hackera pa onda uvijek moram listati par stranica da dođem do kazala (to ne možete popraviti u starijim brojevima Hackera, ali možete u novim). Nije to nešto strašno, ali dobili biste još jedan plusić kad bi kazalo bilo prije uvodnika, znači na prvoj stranici. Nadalje, moram vas pohvaliti da ste se zbilja okrenuli prema publici, to se osjeća u vašim tekstovima, ukratko, vrlo pohvalno. Kad sam prvi put otvorio 66. broj Hackera, nisam ništa novo, senzacionalno vidio, ali kad sam počeo čitati stranicu po stranicu, vidio sam da ste se svi kao preporučili, meni je osobno to veći dar nego da ste dodali još 20-ak stranica. I na kraju još samo jedan prijedlog, stavite pretplatnicima u Hacker neki listić u kojem piše do kada traje pretplata ili onako kao što je i prije bilo na onoj plastici (omotu Hackera) jer ovako nakon nekog vremena uopće ne znam je li mi pretplata istekla ili nije. Hm, proradili su mi klikeri, nije još kraj, sjetio sam se još nekih primjedaba. Zašto Hacker uvijek kasnije dode pretplatnicima nego na kioske? Znam, tiskara... ali, kako PcP-ovci uspiju koliko-toliko održati ritam? Kako ste prije uspjeli pretplatnicima poslati Hacker na vrijeme? Poduzmite nešto, pošaljite prvo Hacker pretplatnicima pa onda tek na kioske (!). I još nešto, kako se pretplatiti na Hacker? Di je narudžbenica? O.K., to je sve za sada... R.S. Popijte jedan Sprite u moje ime! :) Don't worry, Be Happy!! by: Rex Žac

O Hajmo ovako, Žac: mi ćemo sadržaj objaviti na naslovnicu pa neće više biti problema u traženju (i izgubio si najerotičniju stranu traženja, listanja, psovanja...). Svim pretplatnicima koji se žele pretplatiti ili im Hacker stiže sa zakašnjenjem: Obratite se Tiskari!

I živjeli su sretno dok si glave nisu porazbijali



Bok! Evo da napokon i je nešto napišem, to se podrazumijeva pod mailove "ovake" vrste. Jer kad je HACKER prestao izlaziti, mislio sam: I što sad, što da sad čitam (osim glupih lektira) i kome da pišem pisma (o molitvama da i ne mislim, više se nisam "molio"...Bože, daj da pročitaju pismo, molim te, molim te!!! Amen) haha. Svakim krajem ili početkom novog mjeseca trčao sam do kioska pogledavajući na lice ženske koja u njemu radi. Naravno, svaki put ono je bilo sve gluplje i (već mi je bilo neugodno) jer bi svaki put na moje pitanje "Je li došlo?" samo kimnula glavom (lijevo,desno)! Ali sada kad ste se vratili... Dovoljno je samo reći (uz Danijelovo "dopuštenje"): Evo,VI ste došli! I sve je ko prije. Naravno, pohvale su suviše jer stvarno mi je drago što ste opet došli na svoje staro "JA" (osim promjene adrese). Vjerujem da sve ovo zvuči kao priča za GOOD NIGHT (Oglas: tražim malo djeteta za čitanje priče o jednom dječaku i "HACKERU"!!!), ali tako je. To je bio moj život kroz ovih nekoliko mjeseci (broj mjeseci s razlogom ne spominjem!). Te na kraju: "I živjeli su sretno do kraja života..." Puno pozdrava svim ljudima u Hackeru i onima kojima je to struka od Deana Koprija iz Našical

O Blago nama s takvim vjernicima. Sad si nas rasplakao, ti vraže! Želim ti mnogo sreće, love i male djece za čitanje priča

Pjesma mjeseca

Pjesma pravog gamera

Ovo je pjesma pravog gamera Koji svaki dan čita Hackera Jede metke za doručak Pržiš aliene za ručak Prije spavanja doze adrenalina Da ti se ruka previše ne klima I da možeš teroriste lakše klat I krv s odjeće sprat Igraš Diablo od jutra do mraka Al' ti se poslije toga užasno kaka Jer si se usr* od straha Miš ti zaljepljen za ruku

A u drugoj imaš kuku Quake 3 ugrađen u CD-ROM Modem ti je stalno ON Oči su ti krvave Procesor se puši Zvučnici na maksimumu Da ti zvuk uši buši Već si 13 miševa kupio 50 tipki CTRL promijenio Blood 2 opet pokrenuo Kompjutor ti se pokvario Već si pištolj pripremio A kad ono stiže novi Doneso ga osobno Duke Nukem

CD-ROM stalno praši Nikad se ne gasi Najbolja ti muzika zvuk mitraljeza A ne Kesovija Tereza

Ako bilo tko u redakciji ima ove simptome, ili je totalni gamer ili totalni ludak. Časopis vam je stvarno super, ali biste mogli izlaziti malo redovitije.

Marko iz Velikog Grdevca

O Bož' sačuvaj, ti mladi, mi se u mladosti klati u ratu, a oni...

Otkriće mjeseca

Drago poštovano uredništvo Hackera, s ponosom javljam da sam otkrio čemu služi ono na omotu Hack CD-a: "Da zalijepimo negdje"... Za to veliko otkriće vjerojatno zaslužujem Nobelovu nagradu. Zato ako možete nešto slično srediti, javite mi. Vaš Budući-Nobelovac vjerni-čitatelj.

Boris

O A to tome služi?!



Poster žuži Jelinek!?

Najprije bih želio uputiti veliki pozdrav čitavoj redakciji. I taj dan je došao, konačno se Hacker pojavio na kioscima. Vjerujte mi, već sam mislio da od Hackera neće biti ništa, ali vi ste se izdignuli iz mrtvih. Sve ovo vrijeme dok ga nije bilo, nisam kupio nijednu igru nego sam se bavljao s AvP-om i naravno Half-Lifeom. Iako ste vi najbolji informatički časopis na planetu za igre, imate malih nedostataka. Svaka čast što ste vratili postere. Nemojte krivo shvatiti, samo bih želio predložiti nekoliko prijedloga.

1. Kako bi bilo da ipak malo više pažnje posvetite hardveru. Kada bi samo u svakom broju napravili neki minitest, npr. test 5 Amd procesora, i 5 matičnih ploča za Amd, pa u drugom broju 5 Intel procesora i matičnih ploča, pa test 3 ili 4 grafičke kartice, pa test hard-diskova, CD-ROM-ova... 2. Bilo bi super kad bi na svoj CD stavljali driveve za grafičke kartice. Kad biste sve to ostvarili, mislim da biste bili najbolji informatički časopis u Hrvatskoj. I na kraju bih Vas želio nešto zamoliti. Biste li ikako mogli svaki mjesec na poster s jedne strane staviti slike iz starijih igara, pogotovo Alien vs Predator, Half-Life, i Diablo 2, a s druge slike iz novih igara. Mislim da ste nam to dužni. Mogu li se ti poster negdje kupiti? Još bih jednom želio uputiti pozdrav

redakciji i želim Vam još mnogo uspješnih godina.

Ivica

O Svi prijedlozi stoje. Hvala. Ideja sa starijim posterima zaslužuje i glasovanje. Uključuje li to i Kandynskog? Ili komadi moraju biti iznad 70?

Get a life!

Nedavno sam kupio expansion pack (lavin large) i što je u tome što imam jako malo novih stvari (ni pola što sam vidio u vašim recenzijama i najavama)! U prošlom Hackeru ste čak pisali o nekoj prehladi, prašini, što je meni totalno nepoznato!

Pozdrav i helpaj te!!!

Uskraćeni

O Izadi van, isklafaj tepih i prehladi se!

Pitaj Bandića!

Dobar dan! Pa, vratili ste se... i mi smo vas dočekali opet s osmjesima na licima. Puno smo očekivali, puno smo i dobili. Ostali ste isti, znači dobri. Posljednje rubrike koje ste uveli nisu baš najbolje odabrane jer se o filmu i glazbi svakodnevno može saznati iz raznih medija ali svakako pohvala za trading card games reportažu, iako baš ni ona nije interesantna nama PC gejmerima... Recenzenti izvrsno rade svoj posao (zato su ga vjerovatno i dobili) i možemo zaključiti da je Hacker opet na putu uspjeha. I da,

shvaćamo da nije vaša krivica što ste nestali s lica zemlje na nekoliko mjeseci...

I još nešto, što me i potaklo da napišem mail: zašto se u Hrvatskoj ne može nabaviti Sim City 3000 Unlimited koji je izašao još davno prošle godine?

DesperateSim

O Zato što naši zastupnici objave TOP 2,03 izdanja, što je nama budalama i jadnicima sasvim dosta.

Taf gaj

Dragi prijatelji, gdje ste? Stvarno vas dugo nismo vidjeli. Eto, nakon onog "rujanskog" broja (kod nas se pojavio tek u 10.-11. mjesecu) stvarno smo mislili: "zbogom, Hacker". I prošli su praznici. Bili smo nezadovoljni i tužni, malo zbog početka škole, a malo i zbog nedostatka snijega (što je postalo uobičajeno ovih zadnjih nekoliko godina - valjda efekt staklenika). No najveći šok bio je odlazak lokalnom pir..., ovaj, u lokalnu igraonicu: "Red Alert 2? Collin M. 2? FIFA 2001? Sacrifice? Otkad to? Navikli smo se i na to (valjda jer su sve već i bile najavljivane), mada nam nije bilo drago što više nismo u toku. Znam, tu je i Internet, ali dragocjene impulse valja trošiti na ozbiljnije stvari (npr. "sličice" :)). Moramo priznati da nas je novi broj Hackera (unatoč kašnjenju od kojih 4 mjeseca i raznim početničkim i

tiskarskim greškama) potpuno razveselio. Dobro, ne baš potpuno (brzo su neki ispiti :)). Nadamo se da se onakve stvari više neće događati (kašnjenje je bilo zbog onog novogodišnjeg broja - je li' tako, je li' tako?:)) .

Recenzije su standardno dobre (u prijevodu: "Mogu bit i bolje!!!"). Bile bi bolje da se recenzenti prestanu zabavljati i prime posla. Umjesto kojekakvih priča i filozofskih studija mogli bi napisati nešto i o samoj igri. Ne mislimo vas učiti poslu, ali okanite se dugih uvoda, povijesti igara itd. Napišite nešto o grafici, nešto o pozadinskoj priči (ne puno:)), i najvažnije o hardverskoj gladi; na kraju kažite je li' vam se sviđa ili ne, i gotovo. I izbacite one kao: "Ferrari su dobro simulirali ali im se Porsche malo previše ljulja u zavojima..." (osim ako vam se nije pridružio neki Porscheov ili Ferrarijev vozač - nikad se ne zna?:)). Dobro, oprostite malo smo se zanišli. Važno je da ste opet tu - vremena za usavršavanje ima. Nešto više kad vam izađe sljedeći broj (sretni bili, pa vidjeli:)). P.S. Pošaljite moje najtoplije pozdrave onome tko je stavio onu ružičastu na naslovnicu (tj. dobro ga izmlatite dok ne poprimi istu boju:)).

Branko Šego

O Dragi Branko, naši recenzenti još uvijek čitaju Tolstoja, a na njihovim recenzijama će se osjetiti trenutak prelaska na nešto suvremenije po tvome cijenjenom ukusu. Na naslovnicu smo već iskoračili iz crnila srednjeg vijeka. Smiješi vam se ružičasta budućnost s Hackerom!

Pismo mjeseca



Podanik nam Tomislav može uživati u 24 bočice Spritea zato jer smo mi tako naredili! (ako nam, dakako, pošalje punu adresu)

Hacker u službi škole!?

Dar Božji! Evo došao nam je i prvi pravi snijeg, a s njim i novi Haker. Dragi Bogo nam je napokon podario snijega, iako možda malo previše budući da se zima bliži kraju, no najvažnije je ono-STIGO NAM JE NOVIHAKER! - dar Božji s nebeskih visina (ipak ima Boga). Čim sam ga prolistao, odmah ispada veliki poster, a meni se odmah "diže" na onaj komad s pucom, naravno da ga podignem (niste valjda mislili na ono). Puno pohvala za kvalitetniji papir i uvez iako bi bilo bolje da se malo promijeni izgled CD-a kao i njegov sadržaj. U nj možete natrpati neke nove covere za kutije od igara, mape za Unreal Tournament i Quake 3, a i programi su uvijek isti. Još uvijek neki ljudi muku muče s Monkey Islandom čije ste rješenje objavili u 50. broju, moj prijedlog je da taj prohod strpate na CD i tako riješite probleme očajnih i deprimiranih ljudi. Pročitavši recenziju igre Oni, odmah trčim u obližnji minimarket da je nabavim. Došavši u mini, teta mi kaže da sam pogriješio trgovinu. Ah, kakav je ovo svijet, čak i u običnom minimarketu nema Konoka. Budući da ste malkoc zaostali (kojih 5-6 mjeseci), bilo bi dobro da napišete popise svih igara koje su u tih 5-6 mjeseci izašle, a imali smo ih prilike čitati u najavama. Nažalost, dolazim do kraja, strip je bolji nego onaj Stančićev - svaka čast, Ma-

cane, ma tko ti bio. E sad kad smo ga fino prelistali, brzo bacam CD u ležište, navijam ručicu dva do tri obrtaja u sekundi i okrećem ključ u smjeru paljenja - sve funkcioniše! Kad sam instalirao sve igre od A do ŽNJ, proradio mi je samo onaj glupi Gift. Mislim da vam je nova kutijica za CD bolja nego ona na lijepljenje, iako još ne kužim čemu služi ona okruglasta naljepnica. Budući da sam se danas već dosta izživcicao, polako padam u očaj - dosta sam se namučio ne bi li se dočepao tog Hackera (znate kako je to kad se vi i neka stara kuja natežete oko posljednjeg primjerka). P.S. Još samo jedna stvar. Mislim da ta fora s propadanjem časopisa i nije bila tako loša. Budući da ste prestali sa izlaženjem baš pred kraj polugodišta, u školi mi je sve krenulo nabolje. Znae, kad nema Hackera, nema ni igara, a kad nema igara, nema ni loših ocjena. I tako ja zahvaljujući tome završio sa čistom kraljevskom trojkom. Puno pozdrava mome omiljenom, najboljem, na savršenom i besprijetnom uredništvu veličanstvenoga nam našega i vašega HACKERA!!!!

Vaš vjerni podanik Tomislav Lemač iz Osijeka

O Odlično, znači iduća nam je stanka od petog do sedmog mjeseca ne bi li ti jedan završio školu. Nemamo mi ništa protiv. A da ne bismo iznervirali ni čitatelje na popravcima, nećemo izlaziti cijelo ljeto!

www.hgspot.hr

COMPUTER SHOP
HGspot



www.polter.h

POLTER
GSM SHOP

Brune Bušića 17, Središte
Novi Zagreb

Tel. 01/66 37 292

Velika ponuda GSM uređaja i
dodatne opreme

Damir Durović

INFO

BIOWARE

Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal

Kraj jedne fantastične RPG-sage

Početkom mjeseca Bioware je najavio razvoj novog expansiona za nebrojeno puta nagrađivanu RPG-sagu *Baldur's Gate*. *Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal* ujedno je i posljednji nastavak u *Children of Bhaal* *Baldur's Gate* sagi kojim će se dokraja rasplesti golema epska priča razvučena ovim expansionom kroz četiri nastavka.

Iako je u početku trebala biti konceptualno uređena kao trilogija, iz brojnih se razloga Bioware odlučio na njen završe-

tak upravo *Throne of Bhaal* expansionom najavivši da će vrlo vjerojatno doći do razvoja novog *Baldur's Gate* kojim će početi sasvim nova epska priča u fantastičnom svijetu *Forgotten Realms*a. Taj završni dio *Baldur's Gate* sage sadržavat će, osim golemog i sasvim novog dungeona *Watchers Keep* (većega čak i od *Durlag's Tower*a iz *Tales of The Sword Coast* expansiona), i mnoštvo drugih novih elemenata, primjerice sasvim novi character kit u liku wildmagea, s kojim dolazi i niz znatno raznolikijih čarolija i oružja. Osim navedenih činjenica, važno

je napomenuti da će se u igri pojaviti svim poznavateljima *Baldur's Gate* sage jedan posebno zanimljiv i već legendarni lik koji će moći ovaj put pridobiti u svoju družinu u obliku standardnog NPC-a. *Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal* ujedno je i jedini AD&D RPG-naslov koji će dopustiti napredovanje vaših likova čak do vrtoglavo visoke četrdesete razine, znatno povišivši experience cap unutar igre. Dopršavanje i konačno pojavljivanje Biowareova posljednja izdanka legendarnog RPG-serijala očekuje se krajem proljeća.



ILLUSION SOFTWARES

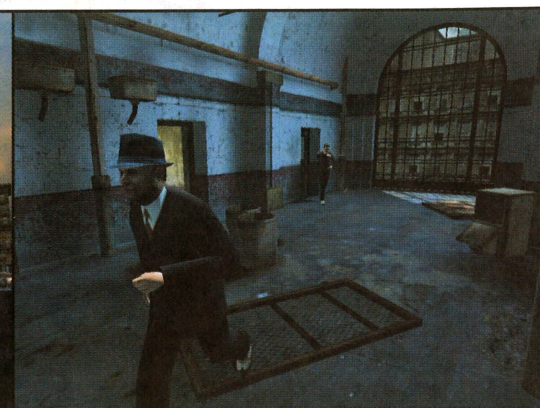
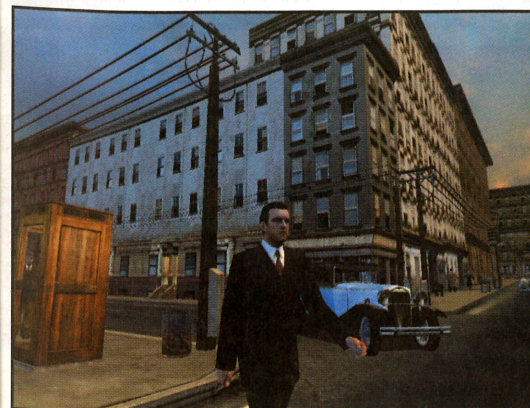
Odgođena Mafia

Igra konačno izlazi u kolovozu

Illusion Softwaresova iznimno očekivana akcijska igra *Mafia* ponovno je, nažalost, podlegla odgađanjima. Glavni razlog ovaj put treba potražiti u mijenjanju vlasničkih odnosa unutar Take 2

Interactivea, izdavača tog naslova. Izlazak igre premješten je na kolovoz, a proizvođači tvrde da je to konačno. Da vas još jednom podsjetimo, riječ je o igri koja vas stavlja u ulogu mafijaškog plaćenika u doba prohibicije koji

kroz dvadesetak misija za "udругu" mora obaviti niz prljavih zadataka i pritom izvući živu glavu te, ako je ikako moguće, napuniti koliko-toliko svoje džepove i napredovati do mjesta "oca obitelji".



X-BOX PRIDOBIO NOVE RAZVOJNE TIMOVE

Microsoft je početkom mjeseca objavio da je njihovom popisu ekskluzivnih proizvođača igara za X-box konzolu dodano još šest razvojnih timova: Blitz Games, Curly Monsters, Double Fine Productions (čiji je osnivač legendarni dizajner Tim Schafer, autor *Grim Fandanga*, *Full Throttle*a, *Day of the Tentacle*a), Vision Scape Interactive te Yeti Interactive.

E3 S NAGLASKOM NA KONZOLE

Događaj godine u industriji interaktivne zabave bit će E3 2001., koji će se i ove godine održati u svibnju u Los Angelesu i posebnu pozornost posvetiti konzolaškoj industriji i demonstriranju videokonzola nove generacije. Ovogodišnju će E3 konvenciju otvoriti tri trenutno vodeće tvrtke iz tog područja, Sony, Sega i Microsoft, ponudivši svoju viziju budućnosti konzola i videoigara uopće.



Poslovnica na mojoj zemlji

Dobrodošli u Internet bankarstvo!

Svatko ima svoje najdraže mjesto. Pa zašto onda na njemu ne obavljati i financijske poslove? Privredna banka Zagreb poziva Vas da otkrijete svijet sasvim novih mogućnosti: uz Internet bankarstvo svi Vaši financijski poslovi bit će obavljani u nekoliko pomaka mišem. Zaboravite na gužve i ograničeno radno vrijeme, upišite net.pbz.hr na zaslon Vašeg računala i postanite korisnikom usluge PBZ365@NET. Nudimo Vam pristup Vašim bankovnim računima, provjeru stanja i prometa po tekućem, žiro i deviznom računu, prijenos sredstava unutar PBZ računa, plaćanje računa i kontrolu plaćanja, te preglede tečajnih lista PBZ-a i HNB-a. Pritom Vam nije potrebna dodatna programska podrška. PBZ 365@NET usluga **posebno je pogodna i za obrtnike** koji na taj način mogu jednostavno i lako obavljati poslovanje. Transakcije putem PBZ365@NET usluge pružaju najvišu razinu sigurnosti i najniže provizije.

Vaša nova poslovnica - Vaše najdraže mjesto!

Za sve dodatne informacije nazovite besplatni info telefon 0800 365 365

 **PBZ365@NET**
net.pbz.hr



IBM multimedijalno računalo uz posebno povoljnu kreditnu liniju!
IBM multimedijalni PC. Kućište: Microtower, Procesor: Celeron 566, RAM: 64 MB, HARD DISK: 10GB, CD:40x, Interni modem, Zvučnici, Jamstvo 3 godine, mjesečna rata 477 kn (obračunato po tečaju 1 DEM = 3,87 kn), Windows 98, Polar Office, **u cijenu je uključen i monitor E54 15"**.
Uvjeti kreditiranja za klijente PBZ-a: bez jamaca, bez depozita, bez jednokratne naknade, rok otplate: 24 mjeseca, kamata: 11,99%.

ORACLE
SOFTWARE POWERS THE INTERNET™

IBM Vodeća informatička podrška

www.MEGATREND.com

PRIVREDNA BANKA ZAGREB
SIGURNOST JE NAJVEĆA KAMATA

ACTIVISION

Elite Force add-on

Još hrane za sve gladne trekere



Activision je spremno najavio izradu add-on paketa za *Star Trek Voyager: Elite Force*.

U igri su dvije sasvim nove singleplayer kampanje: prva je uprizorenje jedne od epizoda *Captain Proton* holografskog romana unutar brodskog holodecka, dok je druga osmišljena kao napad na klingonski ratni kompleks. Posebna će poslastica za sve ljubitelje *Star Trek Voyagera* biti novi Tour Mode, koji će vam dopustiti slobodno razgledavanje svih 15 razina *Voyagera* s neograničenom slobodom kretanja po njegovim poznatim odjelima kao što su holodeck, zapovjedni most, inženjerstvo, časničke prostorije itd. Službeni će se *Star Trek Voyager: Elite Force* add-on na tržištu naći ovog proljeća.

Star Trek: Borg Assimilator

Resistance is futile... ili barem tako tvrdi Activision

Unaletu naslova *Star Trek* serijala što ga je Activision pokrenuo prošlogodišnjim dobivanjem Paramountove licence pronašao se i *Star Trek: Borg Assimilator*. Spomenuta je igra po mnogočemu vrlo specifična za *Star Trek* ZF-serijal.

Naime, osim što je to dosad prvi *Star Trek* naslov koji vas stavlja u ulogu asimilantski raspoloženih borgova, to je ujedno i prva world-building strategija/simulacija smještena u *Star Trek* svijet. *Star Trek: Borg Assimilator* sadrži dvanaest zasebnih misija objedinjenih u jednu veliku singleplayer kampanju. Prelaskom iz misije u misiju nailazite na nove i naprednije rase, a cilj vam je, a što drugo, asimilirati ih i ubrojiti

u svoje redove "kolektiva". Da biste uspješno završili svaku misiju, pomoći će vam niz tehnologija do kojih ćete doći osvajajući i asimilacijom suparničkih rasa. Iako je izdavač igre Activision, razvojni tim zadužen za njen nastanak predstavljaju ljudi iz Cyberlore Studiosa, daroviti dizajneri zaslužni za naslanak RTS-a *Majesty* te *Warcraft 2: Beyond The Dark Portal* expansiona. Izlazak igre je predviđen ove zime.



IRIDON INTERACTIVE

AKIMBO: Kung-Fu Hero

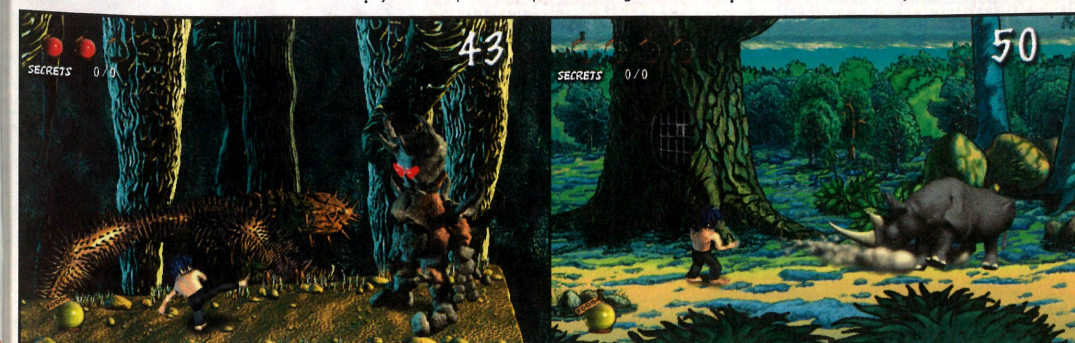
Mangom inspirirana
arkada uskoro u Europi



Nakon iznimno velikog azijskog uspjeha, europski je izdavač Iridon Interactive odlučio simpatičnu kung-fu arkadu inspiriranu mangom dovesti i na europsko tržište.

AKIMBO: Kung-Fu Hero igra, dijelom utemeljena na istoimenom japanskom manga stripu, osmišljena je kao izrazito jednostavan i vrlo zabavan borbeni arkadno-platfomski naslov namijenjen samo PC-jima. Sve prekrasne pozadine u igri crtane su

rukom, a likovi su izrađeni standardnom 3D-tehnikom. Bez obzira što je ponajprije namijenjena nešto mlađem uzrastu, vjerujemo da bi svatko od vas bez problema mogao potrošiti nekoliko sati na taj posebno ugodan i intelektualno nezahitjevan oblik zabave.



NOVI ROMEROV PROJEKT

Odmah po izlasku *Daikatane* i dok su još kružile glasine o početku razvoja *Daikatane 2*, slavni je autor John Romero izjavio da je počeo raditi na svom novom projektu za Ion Storm otkrivši samo da je riječ o nečemu konceptualno sasvim novom i drugačijem od dosadašnjih na kojima je radio.

POTVRĐEN ELITE 4

Konačno je potvrđen razvoj četvrtog nastavka popularne svemirske sage *Elite* koja potječe još iz legendarnog doba Commodorea. Osim niza novih opcija i novog perfekcionističkog 3D enginea, *Elite 4* će krasiti i nova mogućnost igranja u multiplayeru. Datum izlaska igre zasad još nije najavljen, no to će biti tek negdje 2002. godine.

UBI SOFT SE PONOVO ŠIRI

Sve popularniji europski izdavač Ubi Soft se u posljednjih godinu dana uspješno proširio preuzevši dva manja proizvođača, Red Storm Entertainment i Blue Byte Software, legendarnog tvorca *Settlersa* i *Battle Islea*. No, nije tu stao. Naime, preuzeo je The Learning Company, čime je tvrtka dobila pravo na izdavanje osamdesetak novih naslova, među kojima su i dva nova nastavka *Mysta*, *Pools of Radiance* te niz drugih kvalitetnih naslova.

DEUS EX GOTY EDITION

Eidos je tijekom mjeseca objavio da će njihov nekoliko puta nagrađivani FPS-naslov *Deus Ex* ovoga proljeća biti nanovo izdan u posebnom "Game Of The Year" izdanju. Ta će inačica *Deus Exa* sadržavati opciju koja će vam uz najnoviju inačicu singleplayera ponuditi i sasvim novu mogućnost igranja "jedan na jedan", s tim da će protivnik biti u svojevrsnom deathmatch modu. Unutar "Game Of The Year" izdanja naći će se i kompletan set alata potreban za izradu novih *Deus Ex* misija te CD s tridesetak remiksiranih glazbenih uradaka iz same igre.

NINTENDO POTVRDIO VRIJEME IZLASKA NOVE KONZOLE

Potvrđen je izlazak Game Cubea, Nintendoove konzole nove generacije. To će se dogoditi već ovog ljeta u Japanu, a u listopadu i u Sjevernoj Americi. Napomenimo da je to nešto ranije od početnih Nintendoovih planova, a do promjene je vjerojatno došlo da bi se na japanskom tržištu preduhitrio Microsoft i njihova X-box konzola. Istodobno s izlaskom konzole Nintendo kani izdati više od dvadeset vrlo kvalitetnih naslova među kojim će se naći i najnovije uprizorenje arkadno-platfomske legende *Super Maria*.

I N F O
Gama

POSJETITE NAŠ WEB SHOP

www.info-gama.hr

I GARANTIRANO KUPUJETE NAJPOVOLJNIJE RAČUNALO U HRVATSKOJ!



MACOM
RAČUNALA

- ♦ mogućnost plaćanja gotovinom, virmanom i kreditnim karticama u jednom obroku
- ♦ plaćanje u tri obroka čekovima građana ♦ krediti na MasterCard do 24 rate ♦ krediti na American do 24 rate po cijenama za gotovinsko plaćanje ♦ leasing za pravne osobe putem Raiffeisen banke



poseban popust za:

- ♦ korisnike Vidi Discount kartice ♦ korisnike Hacker kartice ♦ korisnike CroatiaCARD kartice ♦ kupovinu putem našeg web shopa (www.info-gama.hr)

Info Gama d.o.o.

Počiteljska 18

10000 Zagreb

tel: 01/ 3040 500

fax: 01/ 3040 501

e-mail: info@info-gama.hr

www.info-gama.hr

PROJECT 2 INTERACTIVE

Schizm: Mysterious Journey

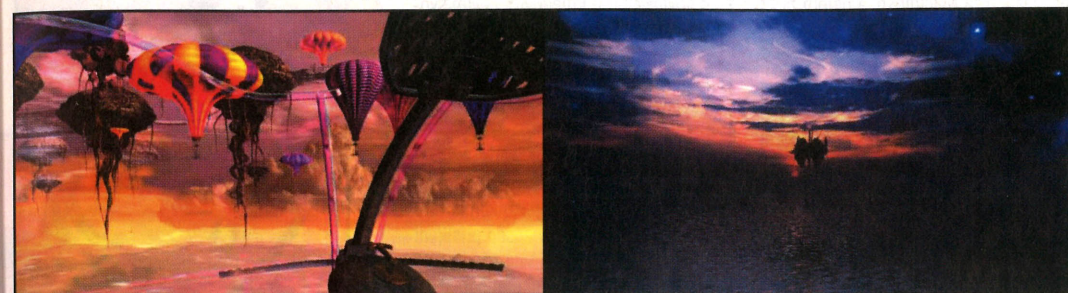
Vizualni doživljaj koji će posramiti Myst

Na tržištu nakon izlaska posljednjeg nastavka *Mysta* nije bilo konceptualno sličnih grafičkih avantura kojima je prije bilo doslovno pretrpano.

Project 2 Interactive odlučio je to prekinuti i pripremiti više nego dostojnu konkurenciju najnovijemu *Mystu*, koji upravo treba izaći. Ime projekta je *Schizm: Mysterious Journey*, a priča počinje otprilike ovako: godina je 2083. i prije nešto više od deset mjeseci

ljudi su prvi put zakoračili na planet Argilus. Pronađeni je niz velikih gradova i industrijskih postrojenja, ali su svi napušteni. Ubrzo su poslani znanstveni timovi da bi se pozabavili tim novim fenomenom. Četiri mjeseca poslije u blizini planeta prolazi vaš teretni brod, no nitko se ne odaziva na njegove pozivne signale. Vrlo brzo otkrivajte da je i cjelokupni znanstveni tim nestao bez ikakva traga te započinjete igru s namjerom da razriješite tu veliku tajnu. Osim prilično

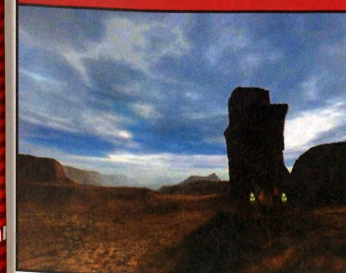
intrigantne priče poznatoga australskog ZF-romanopisca Terryja Dowlinga, igru će pokušati prodati njezina iznimna vizualna ljepota. Naime, riječ je o 3D-prerenderanim scenama koje će vam doslovno u svakom trenutku oduzet dah te će bez ikakvog problema posramiti i najnovije izdanje *Mysta* koje se upravo priprema za izdavanje. *Schizm* će se istodobno pojaviti u dvije inačice, u CD-inačici te nešto bogatijoj DVD. Igra izlazi u proljeće.



Pristigao još jedan kvalitetni 3D engine

GarageGames ponudio jeftine licence

Ekskluzivnom društvu kvalitetnih 3D enginea dostupnih za licenciranje pridružio se novi član - GarageGamesov V12 engine čija kvaliteta najbolje dolazi do izražaja u Sierrinom nadolazećem akcijskom naslovu *Tribes 2*. Ono što je posebno zanimljivo u ovom slučaju je da će se prvi razvojni paket V12 enginea, koji se sastoji od njegovog izvornog koda, prodavati za samo stotinu američkih dolara. U cijeloj stvari, dakako, postoji 'kvaka'. Naime, svaku igru koju netko izradi pomoću spomenutog osnovnoga paketa dužan je izdati i distribuirati preko GarageGamesa. Želite li cijelu uslugu licenciranja kompletnog enginea i njegove tehnologije te dobivanje izravne podrške od GarageGamesa, morat ćete u dogovoru s njima izdvojiti malo veću svotu novca. S obzirom da je riječ o 3D engineu doista vrhunske kvalitete, za sve zainteresirane razvojne timove to će biti uistinu jedinstvena prilika.



MAXIS

SimsVille Svaki grad ima svoju priču...



U *SimCityju* Maxis vam je pružio priliku upravljanja velikim gradom iz udobnog gradonačelnikova stolca. Fantastično uspješni *Simsi* su se pak više usmjerili na malog pojedinca i njegovo kućanstvo smješteno u nekoj od malenih gradskih četvrti.

Pokušajte zamisliti kombinaciju tih dvaju naslova i dobivate Will Wrightov najnoviji projekt - *SimsVille*, gdje vam je cilj izgraditi malenu gradsku/seosku zajednicu u kojoj će se stanovnici osjećati ugodno, zadovoljno i sretno. Naravno, pritom ćete morati obratiti pozornost na niz čimbenika koji određuju sreću vaših malih, ali jedinstvenih stanovnika. Prije svega morat ćete ih

smjestiti u udobne domove, osigurati im odgovarajuće zaposlenje, pružiti njihovoj djeci kvalitetno školovanje itd. Kao što smo već spomenuli, igra je osmišljena kao svojevrsna kombinacija *Simsa* i *SimCityja*, stoga ćete morati obratiti dovoljno pozornosti i na raspored izgradnje malenih gradskih četvrti kao i na zadovoljstvo apsolutno svakog pojedinca u njima. Posebno je zanimljivo što kao stanovnike svog malenog mjesta možete iskoristiti neke od likova ili obitelji napravljenih u *Simsima*. Pogled u igri i dalje je u uobičajenom Maxisovom stilu izometrijske perspektive, s tim da su sve građevine i likovi crtani rukom zbog čega *SimsVille* u cijelosti odiše posebnim ugođajem.

Damir Đurović

INFO

FALLOUT TACTICS U GOLDU

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, strateški turn-based prvi-jenac u *Fallout* serijalu, je dovršen i, kako se običava reći u gamerskom žargonu, otišao je u gold. Igra bi se diljem svijeta kod lokalnih distributera trebali naći u prodaji najkasnije do kraja mjeseca.

BESPLATNI ICEWIND DALE DODATAK

Iako je nakon dovršetka *Hear of Wintera*, *Icwind Dale* expansiona, većina razvojnog tima prešla na novi projekt, dio je ostao raditi na nečemu vrlo zanimljivom. Riječ je o još jednom malenom i, što je najvažnije, besplatnom dodatku za *Icwind Dale* koji bi trebao biti dovršen za mjesec-dva te sadržavati nevi dungeon koji bi trebao obuhvaćati 14-16 novih razina s nizom novih zagonetki i questova pa čak i nekolicinu sasvim novih neprijatelja.

BETTY BAD

Čini li nam se ili ime najavljene nove FPS-igre *Wild Tangenta* ima neke sličnosti s *Duke Nukemom*. Glavni je junak mlada i odlučna gospođica Betty koja će svojim pozamašnim arsenalom oružja nastojati izbušiti podosta rupa u legijama svojih protivnika. Zasad je u javnost izašao tek technology demo igre, a više će detalja biti poznato nakon ovogodišnje Games Developer konferencije. Zna se samo da je riječ o epizodnom FPS-naslovu u čijem je razvoju vrlo veliku ulogu odigao Paul Steed, jedan od bivših važnih ljudi id Softwarea.

POVRATAK COMANDER KEENA

Uskoro će se dogoditi povratak legendarne arkade s PC-ja i jednog od prvih Carmackovih uradaka - *Comander Keena*, ali nažalost samo na Game Boy Advancedu. No, svi vjerni poklonici *Comander Keen* serijala koji je na PC-jima označio pravi početak razvoja arkadnih igara kakve danas poznajemo nikako ne bi trebali zaobići tu najnoviju epizodu arkadne sage, makar nakratko posudili Game Boy Advanced (naravno, čim postane dostupan) od svog malog susjeda iz ulice.

JEDI KNIGHT IPAK DOBIVA NASTAVAK

Među Activisionovim najavljenim naslovima u razvoju koji bi se na tržištu trebali pojaviti najkasnije za godinu dana našla se i posebna poslastica za sve ljubitelje *Star Warsa*. Naime, riječ je o igri *Jedi Knight 2*, izravnom nastavku originalnog *Star Wars FPS-a Jedi Knight* na kojem je radio Lucas Arts. Napomenimo samo da nije riječ o već spominjanom *Star Wars* akcijskom naslovu *Obi Wan*. Zasad još nije poznato radi li i Lucas Arts na spomenutom naslovu.

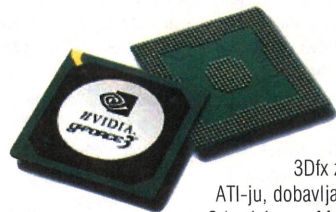
nVIDIA

Potiskivanje konkurencije

nVidia GeForce 3

Pet dana nakon najave GeForce 3 čipa za Macintosh platformu u kalifornijskom San Joseu nVidia je najavila i čip za PC-platformu. Tim se potezom nVidia pokazala ne samo kao najveći i najbolji proizvođač 3D-grafičkih čipova nego je pregazila konkurenciju, postavši gigant u svijetu 3D-grafike kao što je to Microsoft u svijetu

softvera (prisjetimo se, međusobno suraduju na izgradnji konzole nad konzolama, X-boxu). Iako se znalo da će se GeForce 3 čip ugrađivati ponajprije u X-box konzole, iznenadila je vijest da je prvo predstavljen za Macintosh, a potom za PC



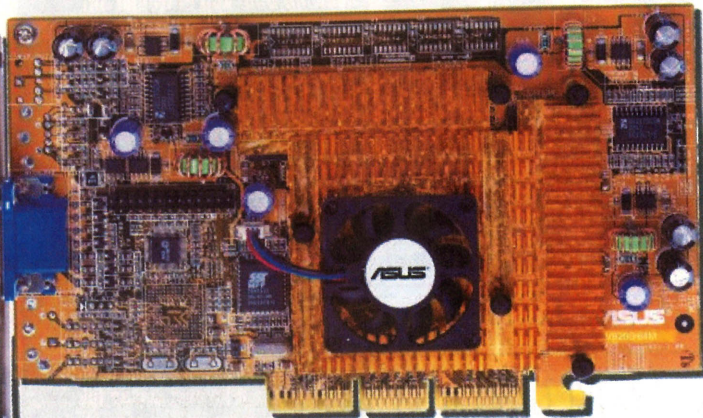
— ta ipak nVidia svoj uspjeh duguje PC-jašima. Nakon što je kupila

3Dfx zadala je i velik udarac

ATI-ju, dobavljaču čipova za Macintosh. Odsad će sva Macintosh računala vrtjeti igre jednako brzo kao i PC-ji.

John Carmack iz ID softwarea oduševljen je novim čipom i njegovim novim svojstvima. Velika je novost nfiniteFX engine koji u sebi ima hardversku podršku za Vertex Shading i Pixel Shading, podržanima i u novom DirectX 8, čime bi trebala znatno porasti kvaliteta i brzina izvođenja 3D-aplikacija.

nfiniteFX omogućava programerima da sami izaberu koje će efekte koristiti u svojoj igri, a ne da su kao dosad prisiljeni birati s tablica efekata. Već spomenuto sjenčanje Vertexa i Pixela omogućit će vjernije prikazivanje lica. Naime, prvo služi za efekte poput izražaja lica, rastezanje materijala i oživljavanje krajolika, a drugo za imitiranje teksture materijala. GeForce će se naći u prodaji već u ožujku.



nVIDIA

Zatiranje konkurencije

nVidia GeForce 2MX nove inačice

Vidjeti nije dovoljno što je pregazila konkurenciju izbacivanjem novih i brzih čipova, nego će pokušati potpuno dominirati i donjim segmentom tržišta.

Već ionako uspješan proizvod namijenjen upravo tom segmentu tržišta dobio je dvije

nove inačice: GeForce 2 MX 200 i GeForce 2 MX 400. Jača, MX 400, imaće 128-bitnu SDRAM-memoriju ili 64-bitnu DDR-RAM, a slabija, MX 200, samo 64-bitnu SDRAM-memoriju. TwinView i sve ostale značajke MX-čipa ostaju. nVidia je učinila taj potez da bi krajnjem kupcu olakšala

izbor

kar-

tice.

Kartice s

tim čipovima

bit će dostupne za

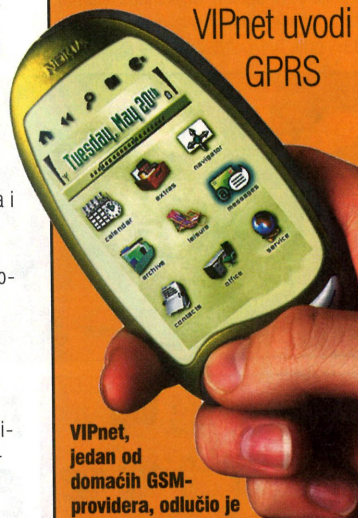
30 do 60 dana.



VIPnet

Još danas na Net preko mobitela

VIPnet uvodi GPRS



VIPnet, jedan od domaćih GSM-providera, odlučio je testirati mogućnost nove tehnologije bežične telefonije poznatije pod imenom GPRS. GPRS-usluga omogućava veću količinu i brzinu prijenosa podataka GSM-mrežom (od 9.6kbit/s do 115 kbit/s). GPRS-mobilni telefoni imaju stalan pristup Internetu. Moći ćete istodobno pričati i primati e-mail jer GPRS ima neka svojstva računalnih mreža, a neka poboljšava. Tako je uklonjen dugotrajan proces dial-upa poznat s računala, spajanje na Internet je trenutno. Naravno, za sve to ćete trebati GPRS-mobilni telefon. VIPnet provodi testiranje na području Zagreba koji je pokrio GPRS-signalom. Ako ste korisnik VIP-mreže, na www.vipnet.hr se možete prijaviti za testiranje GPRS-usluge.

VIRUSI

Ne poželi ženu bližnjeg svoga

Opet haraju VBS-virusi

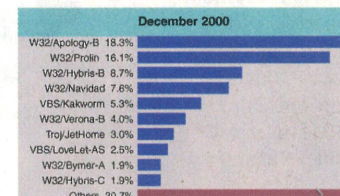
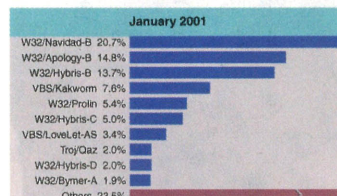
Ponovno se pojavio virus koji se širi putem e-maila. Ovaj put ne nosi ime slavne osobe, nego u subjectu stoji tekst: "FW:Naked wife".

No, umjesto gledanja slike nečije razgolićene supruge, virus će vam obrisati datoteke iz windows i windows/system direktorija, što će vaše računalo učiniti nefunkcionalnim. Za razliku od virusa Kournikova koji vašem računalu nije činio nikakvu štetu, ovaj ga ipak onesposobi. Označen je od strane antivirusnih kompanija kao virus srednje do visoke opasnosti. U posljednje vrijeme vlada poplava VBS-virusa, o čemu svjedoči i Sophosova statistika infekcija za veljaču ove godine. Zato, pamet u glavu i oprez prilikom otvaranja mailova! Najbolje bi bilo da svoj antivirusni program namjestite da provjerava mailove prilikom skidanja sa servera.

Top ten viruses reported to Sophos in February 2001

VBS/SST-A	38.2%
W32/Apology-B	11.7%
W32/Hybris-B	7.8%
VBS/Kakworm	6.2%
W32/Navidad-B	3.8%
W32/Ficss	3.2%
VBS/LoveLet-AS	2.8%
WM97/Marker-C	2.6%
Troj/JetHome	2.2%
W32/Verona-B	1.6%
Others	19.9%

Source: Sophos Plc www.sophos.com



PALM Inc.

Čitajte iz novog dlana

Palm M105 - nadograđeni M100

Palm Inc. najavio je izdavanje novog modela svoje popularne linije PDA (Personal Digital Assistant).

Novi će uređaj nositi ime M105, nadograđeni je model M100, predstavljen nam krajem prošle godine. Najveća će nadogradnja biti dodavanje memorije i preinstaliranje paketa softvera za pristupanje Internetu. Na ovaj se korak Palm Inc.

odlučio vjerojatno zbog najava iz Hand-springa o izlasku njihovog novog PDA-a i najave Compaqa da će udvostručiti RAM u svom iPAQ-u. M105 dolazi u istom obliku kao i M100, imaće pomičnu masku, 8 megabajta RAM-a (M100 je imao samo 2), Palm OS 3.5, pozadinsko osvjetljenje na LCD-u, a Pam Mobile Internet Kit omogućavat će spajanje na Internet pomoću mobilnog telefona. Još će tu biti i

Serial port dock (za spajanje na računalo preko serijskog porta) i softver Date book, Address book, To do list i Notepad. Za novi M105 možete dokupiti USB port dock i softver za spajanje na Macintosh računalo. Možete mijenjati masku kao na Nokijinim mobilnim telefonima, na raspolaganju vam ih je 19 (inače dolazi u



sivom kućištu). Cijena je oko 200 \$, a u Europi će biti dostupan u ožujku.

DDR RAM

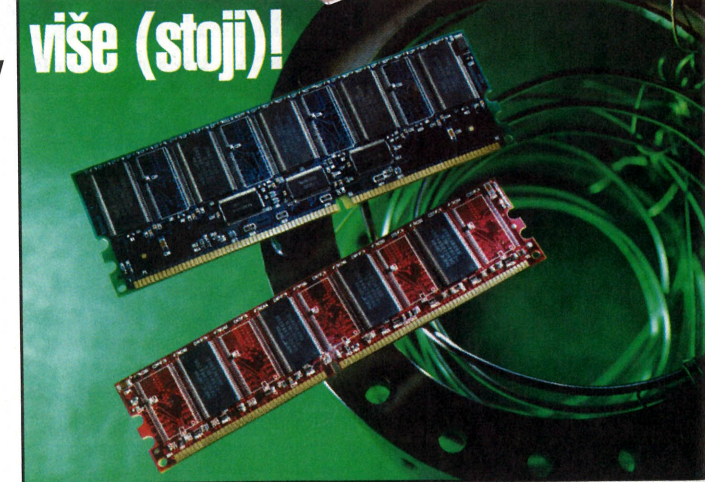
Brže (radi), bolje (propusnosti), više (stoji)!

DDR-RAM za PC i ploče koje ga podržavaju

Uposljednje vrijeme mnogo spominjani DDR (Dual Data Rate) RAM pojavio se u prodaji kao RAM-pločica za PC.

Naravno, s njim su se pojavili čipsetovi i matične ploče koje ga podržavaju. Prednost te memorije je, kao što joj i samo ime kaže, izvođenje dviju operacija u jednom taktu, tj. može se u istom taktu u memoriju zapisivati i iz nje čitati. Novo je i obilježavanje DDR-memorije. Poznate nam oznake PC100 i PC133, koje su označavale frekvenciju sabirnice, ovdje se ne primjenjuju. DDR-RAM se

označava svojom propusnošću u gigabajtima u sekundi, tako imamo PC1600 i PC2100. Te memorije ne možemo utaknuti na stare ploče, nego ih čipset mora podržavati. Da ne bi došlo do zabune, i utori su promijenjeni, stoga je nemoguće utaknuti novu pločicu u stari utor i obrnuto. Za AMD-ove su se procesore pojavila tri čipseta koja podržavaju DDR-RAM: ALi MAGiK, VIA KT266 i AMD 760, a za Intelove Pentium III procesore dva: ALi Alladin Pro5 i VIA Apollo Pro 266. Naravno, nova je i cijena te memorije - čip od 128 megabajta stoji oko 2000 kuna.



HACKERI

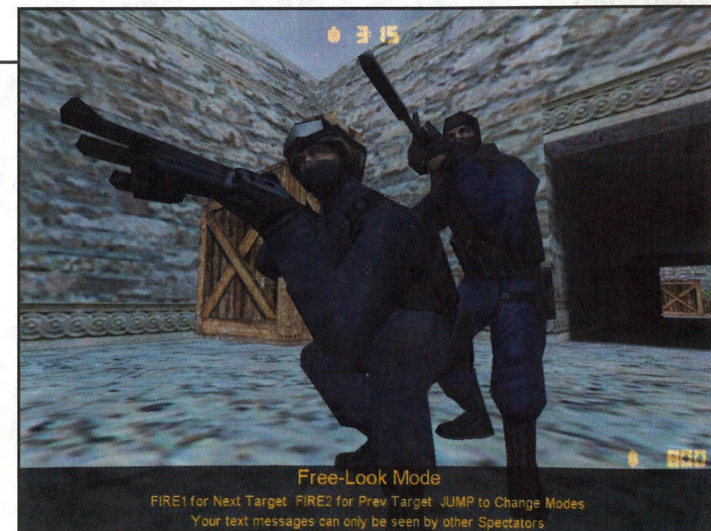
Terorizam od doma

Proглаšenje hakera teroristima u Britaniji i Australiji

Zakonodavstvo Velike Britanije ocijenilo je da su štete nastale od hakera mjerljive s onima što ih učine teroristi.

Materijalna šteta i strah u javnosti odgovaraju šteti nekog terorističkog čina i stoga ih treba tretirati kao teroristički čin, a uhvaćenim će hakerima biti suđeno kao teroristima. Sude li

vam zbog terorizma u Velikoj Britaniji, nećete se dobro provesti jer njihovo je zakonodavstvo, imajući IRA-u na leđima dugo vremena, posebno strogo prema toj vrsti zločina. Ubrzo nakon Velike Britanije i Australija je donijela iste zakone. Stoga pripazite što radite na svom računalu jer bi vam prizori iz Counter Strikea mogli postati stvarnost.



Free-Look Mode

FIRE1 for Next Target FIRE2 for Prev Target JUMP to Change Modes
Your text messages can only be seen by other Spectators

TOPS

Mršavite s Internetom

Dijeta preko Interneta

Wanda Stoy već je izgubila 20 kilograma i želi izgubiti još 25. Svaki put kad dobije želju za jelom, spaja se na Internet. Ondje traži pomoć u chat roomu za dijete preko Interneta. Nefitabilna organizacija TOPS (Take Off Pounds Sensibly) osnovala je taj chat kao mjesto gdje će pomoć i ohrabrenje biti dostupno 24 sata na dan, znači, kad god zatreba. Naime, različite se skupine podrške nalaze samo nekoliko puta na tjedan, a u međuvremenu su članovi prepušteni sami sebi. Preko e-maila korisnicima se šalju jelovnici koje za njih rade školovani nutricionisti, a oni onda vraćaju natrag izvještaje o hrani koju konzumiraju. Pomoću tih izvještaja izrađuju se dijete i vježbe za članove. Program je osmišljen na Brown Medical School u Providence, Rhode Island. Autori tvrde da možda neće biti uspješan kao programi koji se izvode lice u lice s psihijatrima 24 sata na dan, ali će biti uspješniji od većine drugih komercijalnih programa.

Sapunica zvana Napster

Nova sudska odluka u svezi Napstera

Sutkinja Marilyn Hall Patel donijela je odluku da se Napster ne ukine, ali da mora uvesti sustav za blokiranje razmjene neovlaštenih izvođača i djela. Ovaj se put traži od izdavačke industrije da zadovolji četiri uvjeta da pjesma bude blokirana: naslov djela, ime izvođača i jedno ili više imena pod kojim je djelo dostupno preko Napstera te certifikat da izdavačka kuća posjeduje prava na to djelo. Napster će imati tri poslovna dana da provede blokadu za traženo djelo, i to tako da korisnici neće biti u mogućnosti vidjeti pjesmu koju traže, a na popisu je pjesama kojima je zabranjena distribucija preko Napstera. Također je naredila da Napster i izdavačka industrija moraju raditi zajedno na identifikaciji imena pod kojima bi se mogla pojaviti pjesma da se ne bi dogodilo da bude distribuirana pod nešto izmijenjenim imenom. Odvjetnici RIAA izrazili su zadovoljstvo sudske odlukom, a odvjetnici Napstera nisu je komentirali.

**NAPSTER
LA REVOLUCION**

BMW

Surfanje u BMW-u

BMW predstavio online automobil

Njemački je proizvođač automobila BMW na automobilskom sajmu u Ženevi predstavio prototip svoje najluksuznije limuzine serije 7 opremljene multimedijalnim uredom.

Automobil ima ugrađeno računalo s Intelovim Celeron procesorom (BMW pa štedi na procesoru) kojim upravljate preko bežične tipkovnice, a rezultate ćete vidjeti na 15-inčnom LCD-monitoru. Moguć je i pristup Internetu preko GSM-uređaja. Prava poslastica za radoholičare.



GAME BOY

Razigrani dječak u novom ruhu

Novi Game Boy

Nintendo je objavio datum izlaska na američko tržište novog Game Boya pod imenom Game Boy Advance - 11. lipanj 2001. Naime, tog će dana pustiti u prodaju nove inačice popularnog mobilnog sustava za igranje videoigrica. Prvi je datum izlaska bio krajem ljeta 2001., ali je zbog



pritiska javnosti pomaknut na Toy Fair 2001 koji će se održati u New Yorku.

Svakako je najveća novina vanjski izgled Game Boya, ali će i unutra biti potpuno novi stroj u skladu s napretkom tehnologije od posljednjeg modela. Ekran će biti veći i u 32-bitnoj boji. Game Boy Advance bit će u cijelosti kompatibilan s Game Boy i Game Boy Color igrama. Moći ćete povezati četiri uređaja i iskušati igranje protiv ljudskih protivnika. U nekim ćete ga igrama moći koristiti kao kontroler za Ninetando GameCube konzolu. Japanski će igrači Game Boya to sve moći iskušati tri mjeseca prije ostatka svijeta. Pogledajte novi Game Boy na slikama, a tablica će vam pokazati samo neke prednosti Game Boy Advancea nad starim Game Boy uređajem.



Otvori **TREĆI** rođendanski paket!

(u njemu je i on-line automobil)



Ovaj paket zapravo je **rođendanska nagradna igra** koja traje od 19. veljače do 24. ožujka. Pravila su vrlo jednostavna: dovoljno je biti dial-up korisnik HThineta, a u igru se uključuješ jednim klikom miša. U tvojim se rukama ovaj rođendanski paket može pretvoriti u **on-line automobil: Renault Scenic RX4** opremljen GSM uređajem, GPS sustavom i Notebook računalom! Ili u **tečaj engleskog jezika u Americi!** Ili u **PC!** Ili u... Sve informacije u vezi nagradne igre i sve nagrade možeš otkriti na adresi www.hinet.hr!

HT hinet

www.hinet.hr

Konzola koja će doista promijeniti vaše viđenje svijeta videoigara

MICROSOFTOV X-BOX

Rivalstvu triju kraljeva konzolaške industrije, Sonyja, Nintenda i Sege, uskoro se pridružuje novi borac teške kategorije. Nitko drugi doli sam Bill Gates, i to u pratnji cjelokupne Microsoftove svite marketinških stručnjaka iza kojih se krije jedan od najambicioznijih konzolaških projekata u povijesti industrije igara.

Kad su prije nešto više od godinu i pol u krugovima industrije videoigara počele kolati glasine o Microsoftovom uplitanju u industriju konzola, svi su ih vrlo spremno i sa smiješkom na licu odbacivali. No, Microsoft je već onda vrlo dobro znao



što radi. Naime, samo nekoliko mjeseci prije japanske premijere Playstationa 2 doprle su prve glasine o sasvim novom konzolaškom projektu te tvrtke. U početku ih je Microsoft odbijao komentirati, čekajući pravi priliku da objavi svoje planove, što se i dogodilo nedugo nakon pro-

šlogodišnjeg CES-a u Las Vegasu. Trenutak se pokazao zapravo vrlo pomno planiranim, nedugo nakon japanske premijere Playstationa 2, a opet dovoljno prije Nintendove objave o njihovu novom konzolaškom projektu. Čim je potvrđeno postojanje X-box projekta, naglo se povisila temperatura u konzolaškim krugovima te je počeo svojevrsan tihi marketinški rat u kojemu su se Sony i Microsoft međusobno bombardirali tek "slučajnim" glasinama o nadmoći jedne konzole nad drugom. Danas, godinu poslije, razjasnile

su se sve nedoumice oko X-box konzole i njezinih specifikacija, stoga pogledajmo što nam je Microsoft spreman ponuditi.

BILL GATES I KONZOLE?

Mnogi su među vama, vjerujemo, ostali zatečeni Microsoftovim uplitanjem u industriju videokonzola. Naime, u kakvoj su sad novonastaloj vezi div iz Redmonda, kao najveći i najuspješniji svjetski proizvođač softvera, i sasvim druga krajnost računalnoga svijeta koju predstavljaju konzolaške videoigre? Odgovor je donekle vrlo jednostavan

van i iza cijele priče krije se tek dobro osmišljen poslovni potez. Naime, industrija računalnih/videoigara posljednjih je godina ostvarila vrtoglave financijske dobiti koje su premašile čak i neke dosad mnogo poznatije industrije zabave kao što su holivudska filmska industrija i slično. Najveći udio financijske dobiti unutar industrije igara otpada upravo na konzole, a tek jedan manji dio na PC-računala. Microsoft je upravo stoga odlučio proširiti svoje tržište te, poput Sonyja, pokušao stvoriti svoju viziju "uređaja za zabavu budućnosti". Ukratko, konzolu koja će korisniku osim vrlo kvalitetnih videoigara ponuditi i niz drugih oblika digitalne zabave kao što su gledanje DVD-filmova, surfanje Internetom itd. Je li to Microsoft sposoban učiniti, tek je donekle upitno. Naime, bez obzira na njegovu prošlost, koja je bila uglavnom usredotočena na proizvodnju i razvoj najrasprostranjenijega operativnoga sustava na svijetu, iza njega stoji golemi financijski potencijal te niz pametno sklopljenih strateških partnerstava. Microsoft je učinio apsolutno sve kako bi X-box konzola

ostala upamćena kao vrhunski projekt te ostavila vrlo dubok trag u svijetu videokonzola i industriji digitalne zabave uopće.

MALA SIVA KUTIJA

Glasine o detaljnim tehničkim specifikacijama X-boxa kruže već duže vrijeme. No, konačni detalji unutrašnjosti Microsoftove konzole kao i sam njen izgled finalizirani su tek nedavno, a javnosti predstavljeni tijekom nedavno održanog CES-a (Consumer Electronics Showa) u Las Vegasu. S dizajnerske strane, X-box je vrlo jednostavan, ali i iznimno upečatljiv izgleda, što najbolje potvrđuje priložena zbirka slika. Funkcionalnost cijele konzole izvedena je na stari, provjereni i vrlo učinkoviti način. S prednje su strane četiri utora namijenjena različitim vrstama kontrolera za igru, ečet tipka srednje veličine te malena tipka namijenjena paljenju i gašenju konzole. Sa stražnje pak strane krije se video/audio-izlaz objedinjen u jednom utoru, zatim klasičan ulaz za napajanje te ethernet port namijenjen online igranju, pristupu Internetu i eventualno nekim drugim proširenjima. Jedina stvar bitnija od dizajna same konzole je dakako funkcionalnost, a tek nakon toga i dizajn originalnog igračkog kontrolera koji dolazi u paketu s njom. U slučaju X-boxova kontrolera riječ je o vrlo kvalitetnom i robusnom dodatku koji je Microsoft uspješno testirao u nekoliko navrata na PC-računalima svojim *Sidewinder* serijalom. Na njem su prilično efikasno raspoređena dva malena analogna kontrolera (lijevi i desni), velika direkcijska tipka s osam varijanti pomaka, dvije standardne start i back tipke, dvije tipke namijenjene mijenjanju perspektive tijekom igre te još

DVD-FILMSKA PODRŠKA

Za razliku od svojega suparnika Sonyja, Microsoft se u X-boxu odlučio na drugačiji pristup ostvarivanja podrške za reprodukciju DVD-filmova. Naime, podrška za vrćenje DVD-filmova neće biti izravno hardverski implementirana u originalnome pakiranju konzole. Da bi se spomenuta opcija omogućila, bit će potrebno kupiti, navodno, jeftin dodatak u obliku daljinskoga uređaja te CD opremljen driverima za kvalitetnu reprodukciju DVD-filmova.

četiri dodatne funkcijske tipke. S prednje strane kontrolera su dva dodatna USB- utora namijenjena spajanju memorijskih kartica, mikrofona, slušalica ili nekih sličnih budućih dodataka. Kad se sve zbroji i oduzme, što se površinske funkcionalnosti i dizajna tiče, X-box je zaslužio iznimno visoku ocjenu te je, po mnogima, izgledom znatno privlačniji od suparničkih mu konzola, Nintendova Game Cubea te Sonyjeva Playstationa 2.

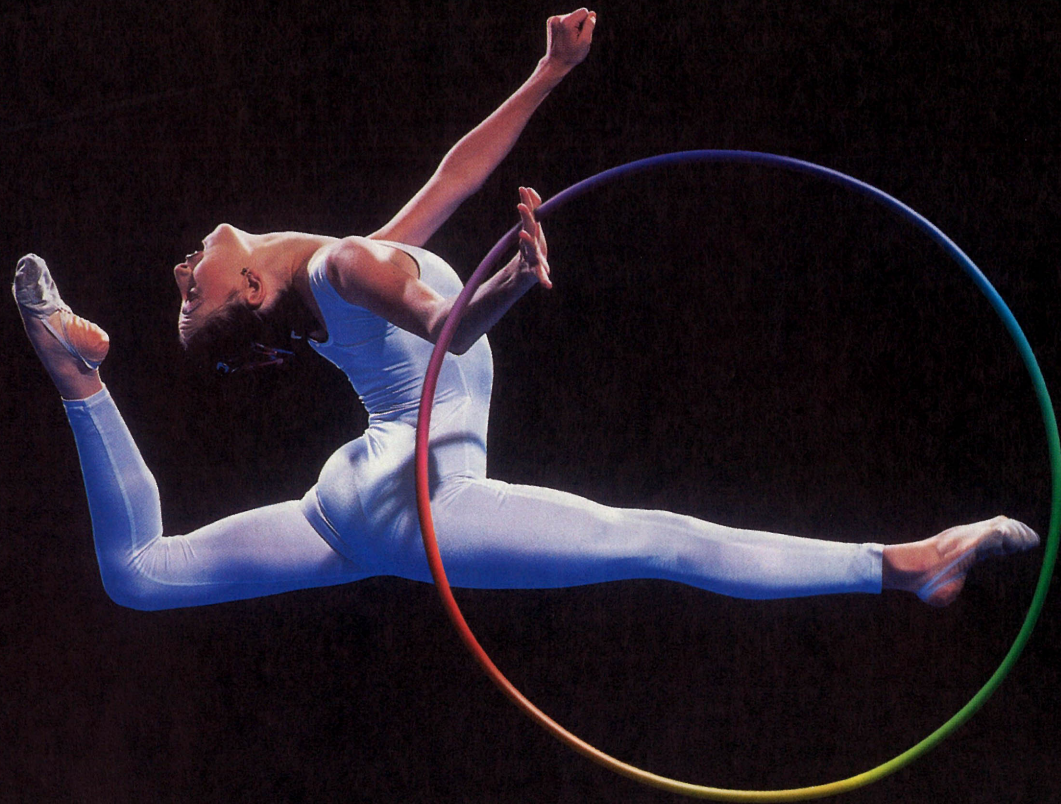
ISPOD POVRŠINE

Ono što je najvažnije u cijeloj konzoli krije se ipak u njenoj unutrašnjosti, a tu je Microsoft briljirao. Za proizvođače dviju najvažnijih komponenti koje čini srce i dušu cijele konzole izabrani su najbolji od najboljih. Središnji procesor koji čini maleno, ali snažno srce cijele sive kutijice dolazi iz Intela, a riječ je o Pentium 3 procesoru čiji je radni takt 733 MHz.



X-box je jedina videokonzola utemeljena na arhitekturi koja nam dopušta usredotočiti se na ono što radimo najbolje, oživljavanje naših kreativnih vizija

Peter Molyneux, CEO, Lionhead Studios



EPSON Stylus Color pisači opet osvajaju bodove. Točnije, njih 2880x720

Ritmička gimnastika je sport u kojem su preciznost i brzina put do savršene i zadivljujuće izvedbe. Slično je i sa Stylus Color pisačima koje također krasi velika brzina, preciznost i zadivljujuća ispisna rezolucija od 2880 x 720 dpi. Svu tu preciznost i kvalitetu postižu uz minimalne troškove za potrošni materijal (sjetite se EPSON Advanced Micro Piezo ispisnih glava koje su trajne, tako da kada kupujete kazetu sa tintom plaćate samo tintu).



EPSON Stylus Color 680, 880 i 980 kompatibilni su s Windows i Macintosh operacijskim sistemima. Njihovi upravljački programi u sebi sadrže niz korisnih i kreativnih funkcija, i to sve bez dodatnih troškova. Isplati se proučiti novu seriju EPSON Stylus Color pisača, jer možda će upravo jedan od njih učiniti Vaše kreacije stvarnim i uzbudljivim, tako i Vi dobijete više bodova.



EPSON Stylus Color 680
2880x720 dpi
7.7 str/min kolor ispisa



EPSON Stylus Color 880
2880x720 dpi
11.6 str/min kolor ispisa



EPSON Stylus Color 980
2880x720 dpi
12.5 str/min kolor ispisa

ImagEmotion

RECRO
Potpisujemo samo najbolje!

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

EPSON

SPECIAL REPORT

NESUGLASICE OKO IMENA

Pokušavši registrirati ime svoje nove konzole, Microsoft je naletio na nekolicinu problema. Naime, pokazalo se da je X-box već registrirano ime. Tijekom 1999. registrirala ga je tvrtka Xbox Technologies koja se bavi produkcijom prilično uskog spektra specijaliziranoga softvera. Iskrsli problem nije izazvao posebno burne reakcije u Microsoftu, i to s razlogom. Naime, div iz Redmonda ima niz mogućnosti pomoću kojih može riješiti sve nesuglasice oko imena, spomenimo samo neke: pokretanje sudskog procesa za pridobivanje imena, sporazumni dogovor s tvrtkom Xbox Technologies o prepuštanju imena uz financijsku naknadu. No, ne uspije li nijedno od jednostavnijih rješenja, Microsoft je financijski sposoban otkupiti čitavu malenu softversku tvrtku i time doći izravno u legalno posjedovanje potrebnoga imena. No bilo kako bilo, Microsoft je već odlučno izjavio kako je već sve poduzeto da legalne nesuglasice oko imena konzole ne bi dovele do kašnjenja njenog izlaska.

no kad je riječ o konzoli, tada je to vrlo velika količina memorije s obzirom da se u nju ne moraju pohranjivati nepotrebni dijelovi operativnoga sustava kao što je to slučaj i veliki minus kod PC-računala. Da bi cjelokupni sustav X-box elektronike djelovao ravnomjerno integrirano i da bi sve njegove komponente međusobno komunicirale najvećom mogućom brzinom, Microsoft je licencirao AMD-ovo HyperTransport arhitekturno rješenje, što je otklonilo svaku

mogućnost gubitka brzine na svojevrsne hardverske komunikacijske čepove koji su često uzrok slabijim performansama kod PC-računala (sporst sabirnice, propusnost memorije i slično). Zahvaljujući svemu tome, Microsoft je X-boxu na duže vremensko razdoblje osigurao titulu najbrže konzole na tržištu uvjerljivo prestigavši Sonyjev Playstation 2, a vjerojatno i od njega nešto jači Nintendov Game Cube.

USPOREDNE SPECIFIKACIJE KONZOLA MS X-box vs. Sony Playstation 2 vs. Nintendo Game Cube

	MS X-box	Playstation 2	Nintendo Game Cube
CPU	733 MHz Intel	300 MHz	405 MHz PowerPC
Grafički procesor	250 MHz, nVidia N2X	150 MHz	202.5 MHz, "Flipper"
Sveukupno memorije	64 MB	32 MB	43 MB
Memorijska propusnost	6.4 GB/sec	3.2 GB/sec	3.2 GB/sec
Polygon performanc	125 M/sec	66 M/sec	6-12 M/sec
Simultane teksture	4	1	Nepoznato
Pixell fill rate - bez tekstura	4.0 GB/sec	2.4 GB/sec	Nepoznato
Pixell fill rate - 1 tekstura	4.0 GB/sec	1.2 GB/sec	Nepoznato
Pixell fill rate - 2 teksture	4.0 GB/sec	0.6 GB/sec	Nepoznato
Kompresija tekstura	Da (6:1)	Ne	ST3C kompresija (6:1)
Mediji za pohranu podataka	2-5x DVD, hard disk	4x DVD	Posebno izrađeni 1.5 GB disc, 1 MB digicard
I/O	8 GB, 8 MB memory card	8 MB memory card	Game kontroler x4, vrlo brzi ser. port x2, vrlo brzi par. port
Audiokanali	256	48	64
3D-audiopodrška (hardverska)	Da (64 3D kanala)	Ne	Nepoznato
MIDI+DLS podrška	Da	Ne	Nepoznato
Hardversko audiofiltriranje i EQ	Da	Ne	Nepoznato
Broadband podrška	Da	Budući dodatak	Opcionalno
DVD-reprodukcija filmova	Podržana u obliku potrebnog dodatka	Da	Ne
HDTV-podrška - filmovi	Da	Da	Nepoznato
HDTV-podrška - igre	Da	Da	Nepoznato
Maksimalna rezolucija	1920x1080	1280x1024	Nepoznato
Maksimalna rezolucija (2 x 32bpp frame buffers + Z)	1920x1080	640x480	Nepoznato
Datum izlaska (Amerika, Japan)	Jesen 2001.	Listopad 2000.	Listopad 2001.



Za prekrasne vizualne efekte koji će vas danima prikovati ispred malih ekrana zaslužan je kralj 3D-grafike nVidia. Riječ je o modificiranoj i snažnijoj inačici Geforce 3 procesora (u slučaju X-boxa kodni mu je naziv N2X) koji se upravo pojavljuje na PC-računalima. Zahvaljujući sasvim novoj arhitekturi grafičke kartice, visokoj frekvenciji njena procesora od 250 MHz i nizu novih značajnih opcija poput programibilnih vertex i pixel shadera, X-box će bez problema spremno ponuditi dosad neviđenu kvalitetu grafike pri vrlo visokim brzinama u svijetu konzola. Za vrhunski audioužitak pobrinut će se još jedan nVidijin proizvod, licenci-

rana zvučna kartica s podrškom za 256 audiokanala te ugrađenom podrškom za 3D-zvuk, i to u nekoliko inačica uključujući i niz dolby surround standarda ukoliko ste vlasnik nekog od audiodekoder koji ih izravno podržava. Ukupna količina memorije smještena unutar X-boxa iznositi će možda malenih 64 MB RAM-a za PC-računala,

CENZURA...

Microsoft je pronašao nešto drugačije rješenje za cenzuriranje i zabranu pristupa "nedoličnom" materijalu mlađim korisnicima X-box konzole. Naime, svi naslovi izdani za X-box neće biti automatski prilikom prodaje labelirani kao nedostupni za djecu određenoga uzrasta. Cijelom se problemu ovaj put pristupilo na nešto efikasniji način. Naime, potvrđeno je da će unutar konzole biti čip pomoću kojeg će vlasnik (roditelj) moći odrediti koje naslove/filmove smije, tj. ne smije njegovo dijete vidjeti i igrati. Zasad još nije poznato o kakvom je točno uređaju riječ, no ovakav diskretan način cenzure budućih naslova bez izravnoga zadiranja u njihov sadržaj naišao je na vrlo povoljne reakcije u samoj industriji igara.

ERICSSON



Kupujte mobilno

VIP.shopping

Dolazi vrijeme kada ćete novčanik moći zamijeniti svojim VIP mobilnim telefonom koristeći VIP.shopping uslugu. VIP prvi u Hrvatskoj nudi mogućnost kupnje putem VIP.w@p portalā. Brza i jednostavna kupnja karata za kazalište Gavella i cvijeća trgovine Cvijet (s dostavom u Zagrebu) samo su početak nove ere mobilne trgovine. Koristeći VIP.shopping kupovat ćete u pokretu gdje i kada to Vama odgovara, brzo i jednostavno, a trošak tereti Vaš VIP račun. VIP.shopping dostupan je i svim VIPonline korisnicima putem Interneta, odnosno VIPonline portala na www.vip.hr.


wap.vip.hr
Snaga komunikacije

VIP centri: **BJELOVAR**, Ivana Gundulića 10 · **DUBROVNIK**, Frana Supila 5 · **OSJEK**, Radićeva 40 · **PULA**, Obala 14 · **RIJEKA**, Riva 2a · **SLAVONSKI BROD**, Petra Krešimira IV 36 · **SPLIT**, Marmontova 9; Licka 12 · **VARAŽDIN**, Pavlinska 5 · **ZADAR**, J.J. Strossmayera 1a · **ZAGREB**, Iblorov trg 3; Preradovića 8. Adresu Vama najbližeg VIP partnera možete saznati u Službi za korisnike na 091 77 77, faks: 091 77 79, na web adresi www.vipnet.hr ili upitom na e-mail adresu customer.service@vipnet.hr

EUROPSKA ODGODA

Prema prvoj inačici, Microsoft je planirao istodobno izdavanje svoje konzole u svim svjetskim regijama. No, nakon golemih problema na koje je Sony naišao ne uspjevši zadovoljiti potražnju tržišta za Playstationom 2, Microsoft se odlučio na nešto drugačiji pristup. Tako je odlučeno da će svaka regija, a njih je zasad tri (američka, japanska europska), imati svoj posebno sagrađen centar za proizvodnju i sastavljanje X-box konzola kako bi se tržišne potrebe pojedine regije mogle izravno i u najkraćem roku efikasno rješavati. Upravo je to razlog što X-box stiže u Europe nešto kasnije, pa samim tim i na naše prostore. Kako bi se uspješno zadovoljila prvotna potražnja za konzolom na području Amerike i Japana, X-box će se premijerno pojaviti na tim područjima. Početkom iduće godine Microsoft namjerava ostvariti i europsku premijeru koja mu je ipak zbog slabijega financijskog potencijala te regije nešto manje zanimljiva.

KONZOLAŠKI RATovi TRIJU KRALJEVA

Iako se X-box tehnološki i dizajnerski pokazao kao vrhunsko konzolaško rješenje, to još uvijek nije dovoljno da bi bio uspješan na tržištu videoigara. Osim toga, konkurencija koju predstavljaju Nintendo i Sony, a donedavno i sada zamrla Sega potruditi će se učiniti sve da mu to ne uspije. Objektivno, od triju konzolaških kraljeva trenutno najzapaženije rezultate ima upravo Sony. Naime, on već nekoliko mjeseci

drži na tržištu Playstation 2 kao svoju konzolu nove generacije. Također je važno naglasiti da ima daleko najrašireniji krug korisnika, posebice stoga što PS2 nudi kompatibilnost sa svim naslovima izašlima na originalnome Playstationu. S druge pak strane, Nintendo, koji svoju konzolu namjerava izdati negdje tijekom jeseni, otprilike u vrijeme izdavanja X-boxa, iza sebe ima veliki niz igračih serijala koji predstavljaju neke od najprodavanijih videoigara svih vremena (*Super Mario, Pokemon, Zelda* itd.). Kako

bi se nosio sa svime time, Microsoft će morati vrlo ozbiljno upregnuti marketinšku mašineriju i uložiti goleme količine novca ne bi li, bez obzira na premoć stečenu snažnim performansama svoje konzole, preuzeo od svoje konkurencije dovoljno velik dio tržišta videoigara. Konzolaški ratovi u obliku tog velikog nadolazećeg marketinškog nadmetanja bit će vrlo brzo pokrenuti. Naime, već ovoga proljeća te tijekom ovogodišnjega Gamestocka (Microsoftova sajma posvećenoga igrama) i E3-a (Electronic Entertainment Expo) Microsoft kreće s prvim velikim

reklamnim kampanjama. Nastavlja se također užurbano pribijevanje novih izdavača igara ne bi li u vrijeme pojavljivanja konzole na tržištu bilo dovoljno visokokvalitetnih igara. Lansiranje X-boxa na tržište dogodit će se u listopadu ove godine prvo u Japanu, a potom i u Americi te nekoliko mjeseci poslije i na europskim prostorima. Njegova početna cijena bit će vjerojatno 299 \$. Mnogo ili malo, sami prosudite.


SPECIAL REPORT
KIM
—computers

PC RAČUNALA - KOMPONENTE - SERVIS - INTERNET

Shopping centar Prečko - Slavonskog 1/ II Kat - tel: 01/ 3886 473
www.kim-computers.com

KIM POWER PC

Intel Pentium III processor 866MHz
128MB 133MHz SDRAM
20GB UltraATA hard drive
nVidia GeForce 2MX 32MB AGP 4X
12x speed DVD drive
Wavetable sound
Stereo speakers
300W MIDI ATX case
Tipkovnica HR
Miš sa scrollom
v.9056k internal modem
Monitor 17" 1280*1024/0.28

CIJENA: 11 444,00 Kn
AVANS -10%: 10 299,00 Kn

KIM POWER PC

AMD Thunderbird processor 900MHz
128MB 133MHz SDRAM
20GB UltraATA hard drive
nVidia GeForce 2MX 32MB AGP 4X
12x speed DVD drive
Wavetable sound
Stereo speakers
300W MIDI ATX case
Tipkovnica HR
Miš sa scrollom
v.9056k internal modem
Monitor 17" 1280*1024/0.28

CIJENA: 10 706,00 Kn
AVANS -10%: 9 636,00 Kn

KIM TURBO GAMER PC

Intel Celeron processor 633MHz
64MB 133MHz SDRAM
10GB UltraATA hard drive
nVidia GeForce TNT2v32MB AGP 4X
52x speed CD-ROM drive
Wavetable sound
Stereo speakers
230W MIDI ATX case
Tipkovnica HR
Miš
v.9056k internal modem
Monitor 15" 1024*768/0.28

CIJENA: 6600,00 Kn
AVANS -10%: 5 999,00 Kn

KIM INTERNET PC

Intel Celeron processor 633MHz
64MB 133MHz SDRAM
10GB UltraATA hard drive
nVidia GeForce TNT2v32MB AGP 4X
52x speed CD-ROM drive
Wavetable sound
Stereo speakers
230W MIDI ATX case
Tipkovnica HR
Miš
v.9056k internal modem
Monitor 15" 1024*768/0.28

CIJENA: 5999,00 Kn
AVANS -10%: 5400,00 Kn


**POKLANJAMO SA SVAKOM KUPLJENOM KONFIGURACIJOM:
30 DANA BESPLATNOG INTERNETA,
UPUTSTVA ZA KORIŠTENJE PC RAČUNALA NA HRVATSKOM
I SVE POTREBNE KABLOVE**

DOSTAVA U SVE DIJELOVE HRVATSKE

**VELIKI IZBOR: PISAČA, SCANERA, MODEMA, JOYSTICKA, VOLANA
ZA PC, MONITORA, MIŠEVA, TIPKOVNICA, ZVUČNIKA...**

VIŠE INFORMACIJA I DIREKTNE NARUDŽBE : 01/ 3886 473


PUNA KAPA KONVERZIJA

Što se to u posljednje vrijeme događa, u svakom broju vašeg omiljenog časopisa osvanu nekakve čudne igre za koje instinktivno znate da im ondje nije mjesto?! Dotični se infiltratori u pravilu mogu nanjušiti već na prvi pogled zahvaljujući nekim obilježjima koja ih odaju! Bilo da je riječ o pomalo opskurnoj grafici, bizarnim naslovima ili sveopćem dojmu što ga ostavljaju svojom cjelokupnom pojavnošću, te se igre ne mogu nikako skriti u gomili i zamaskirati svoj pravi identitet. Naravno, govorim o konverzijama s PSX-a, kojih se dosad naku-pio već pozamašan broj. Pošto se spomenute igre naguravaju u časopis koji se isključivo bavi PC-tematikom, vrijedi ih pobliže promotriti i utvrditi treba li ih smatrati željenim ili neželjenim "informatičkim padobrancima"

Piše: Krešimir Lauš

D oista, nije ih teško otkriti jer ih povezuje cijeli niz specifičnih obilježja po kojima ćemo ih odmah prepoznati. Doduše, ona su se vremenom toliko mijenjala da bismo mogli reći da je nekadašnja situacija okrenuta naglavačke. Kako je red da se upoznate i s tadašnjim stanjem stvari, čujte i počujte! Prije četiri-pet godina Sonyjev je PSX bio čudo moderne tehnologije. Njegovu superiornu grafiku i zvuk proizvodio je vrlo jeftin hardver, zadavši cijeloj PC-industriji bolan udarac od kojeg se još dugo oporavljala. Stoga slobodno možemo reći da tadašnji PC-dosezi na polju tehničke izvedbe nisu bili PSX-u ni do koljena, te je peca svojom low res grafikom i prilično jadnom 3D iluzijom zapravo kaskao za novim kraljem ulice. Još se sjećam kakav su učinak imali šareni demo-i što ih je proizvodila ta siva kutijica na moju poraženju i izmučenu psihu. Tekken 2, Ridge Racer, 3D equilateri, Dinosaur tech demo i ostale krasote bile su uistinu sam vrh grafičkoanimacijske perfekcije. Svojim teksturiranim poligonima, gouraud sjenčanjem i vrlo glatkom animacijom bacili su sjeme srama na sve što je PC tada nudio. Stoga su i konverzije Sonyjevih naslova na PC-ju izgledale i više nego jedno! Tadašnji je ultrahit Wipeout na kanti izgledao dva-put lošije nego na njezinom malom oponentu, a Alien Trilogy se doimao kao da je rađen u samo nekoliko boja! Hardverska akceleracija malog čuda je izvojevala pobjedu, ali ne, kako će povijest pokazati, i rat. Znamo što se dalje događalo, pojavio se 3Dfx, a s njim i tektonski pomaci u razvoju te sada već profesionalne industrije zabave. Daljnji razvoj PC-akceleracije ne treba posebno isticati jer je "osobno računalo" ionako svakom vlasniku već priraslo srcu i ugnijezdilo se u mozak. Treba mu samo odrediti krajnje granice koje se danas definitivno vrte oko nVidije koja je konačno skinula 3Dfx s trona i kao standard utemeljila svoju GeForce generaciju kartica. No, što je sa Sonyjevim konverzijama? Jasno, uklopile su se u novo doba i u potpuno drugačijim okolnostima pokušavaju pronaći svoje mjesto na našim tvrdim diskovima. Ovaj put u prednosti smo mi jer posjedujemo strojeve svjetlosnim godinama udaljene od onoga što nam se u obliku prerada nudi. No, novo je vrijeme donijelo i nove probleme: nekad su

spomenute igre izgledale i funkcionirale jedno zbog slabe podloge u koju ih se presadilo, a sad su boležljive upravo zbog izvorne "zemljice" iz koje su iščupane!

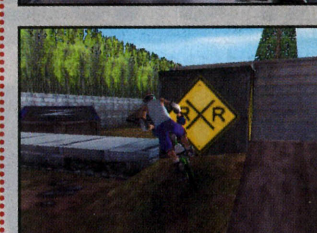
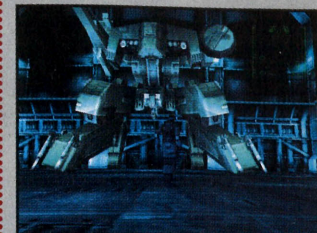
Upravo je grafika i ostatak tehnikacija sada njihova glavna boljka! Odakle početi? Ako je riječ o igri koja kombinira 3D poligone i 2D bitmape (npr. Resident Evil serijal), budite sigurni da će uvijek imati nekoliko zajedničkih osobina. Tako će niskorezolutivne pozadine vjerojatno biti nepodnošljivo ispikselizirane i zastrašujuće slične uraticima prije SVGA ere. Jasno je da se ne može iznova stvarati cjelokupan grafički temelj, ali i za to ima lijeka. Sjetimo se samo Abes Odysseye (također PSX-konverzija) koja je unatoč niskoj rezoluciji izbjegla odbojnu kockatost i ugalatost svega na vidiku. Kako je to postigla? Lako, jednostavnom primjenom bilinearne grafičke filtracije koja je zagladila kockice i pretvorila ih u nešto zamuljanije, ali zato i prihvatljivije grafičko ruho. Zašto se to onda ne radi svugdje i zašto se primjerice Dino Crisis ne može pohvaliti mekšom grafikom nego i dalje uporno "brije" na onako odbojna vizualna rješenja? Vjerojatno zbog lijenosti i nemara ljudi odgovornih za konverzije koji kao da ne shvaćaju da je prikaz računalno generirane slike na TV-u jedno, a na monitoru nešto posve drugo. Nadalje, inferiornost izvornika vidljiva je i u potpuno trodimenzionalnim proizvodima, i to u dva-tri osnovna elementa. Prvi je gotovo besmislena ograničenost na nekoliko uglavnom niskih reza koje su na današnjim strojevima jednostavno prevladane i ostatak za prošlih vremena. Zašto se, k vragu, ne bi mogla povećati razlučivost slike kad ona ionako ovisi samo o nekoliko parametara na grafičkoj kartici i nema nikakve veze s igrivošću ili nekim drugim pitanjima? Pitanja, pitanja... Srećom, neki su se ljudi u posljednje vrijeme osvijestili pa je tako primjerice u Metal Gear Solidu moguće "frljiti" rezolucije koje mogu uništiti i sam monitor. No zato jadnim, malešnim i razmuljanim tekstura nema lijeka pa je i to jedan od zaštitnih znakova PSX-portova. Kako to ne ovisi ni o čemu drugome dol hardverskim ograničenjima PSX-a, nećemo na to uzalud trošiti riječi. Ali stvar na koju se svakako treba okomiti su nevjerojatno neprimjereno izbornici, tj. cijeli sustav interfejsa, potpuno nedorastao platformi na koju se prebacuje. Pa zar ni u najnovijim igrama ne možemo izbornicima šetati pomoću miša nego moramo kao za



nji idioti udarati po strelicama smjera da bismo došli od vrha do dna ponuđenih izbornika? Pritom su slova koja ih krase iritantno zamuljana ili, u nekim težim slučajevima, potpuno nečitljiva. Zar je bio takav problem promijeniti font? Stvarno mi nije jasno zašto nam to čine? Osim toga, ni stvari poput inventarija i ostatka različitih izbornika u samoj igri nisu ništa bolje riješene - igrač mora pametiti gomilu nepotrebnih i često nelogičnih tipki da bi obavio željenu radnju. Hej, ljudi, zar niste čuli da postoji miš? Tko je god barem jednom zaigrao Metal Gear Solid dobro zna o čemu govorim! Problem je i u tome što se na PSX-u sve obavlja pomoću ergonomskih i vrlo praktičnih gumenih gljiva "izraslih" iz kontrolera, dok se iste te radnje na PC-ju (prilično otežano i trapavo) izvode na jednoj tipkovnici. Preostaje vam jedino kupiti kakav analogni PC-kontroler, a izbor je u posljednje vrijeme, hvala Bogu, popriličan. Ono što me najviše ljuti je situacija sa snimanjem pozicija koje, kao što znate, u pravilu nije moguće snimati bilo kada i bilo gdje nego samo na za to pripremljenim i unaprijed određenim mjestima. Znam da Sony snima na memorijske čipove, ali zar smo na PC-ju Resident Evil morali snimati na uistinu kretenske ribone za tintu? Što je najgore, nije to nikakav element igrivosti nego je jednostavno riječ o proizvodu ograničenog hardvera koji to na PC-ju nikako nije. Pa u ime Istine i svega što je sveto, zar barem taj nedostatak ne može biti riješen?! Kao podlogu tvrdnji da može, reći ću vam samo da je na UltraHLE-u ili izvrsnom N64 emulatoru poziciju moguće spremiti bilo gdje (dakle, češće nego i na samoj konzoli)! Taj će programčić vaš trenutni status jednostavno snimiti na disk i problem je riješen. A oni kompliciraju i izvlače se na načelo izvornosti! Glupost, zar mislite da i na PSX-u ne bismo snimali gdje stignemo kad bismo mogli? Jasno da bismo, jasno je i to da bi u konverzijama to moglo biti riješeno, ali uz malo više truda i dodatnog optimiziranja. A tko još ima volje za to?

Htio bih još spomenuti jednu stvar koja i nije očita na prvi pogled, ali joj je po cijelom tijelu ispisano "oprez, konverzija". Naime, gotovo su sve PSX-igre bolno tipizirane! Žanrovi su proketo specifični i vraški poznati,

riječ je uglavnom o utrka, futurističnim utrka, tučnjavama, survival hororima i japanskim FRP-icama. Ne kažem da imam nešto protiv njih, niti pljujem po Playstationu, no tvrdim da za PC nisu tipični i da su mu prilično strani. Cijela njihova filozofija žestoko se opire nešto profinjenijem načinu igranja na kanti i kao takva vrlo jasno govori da je tu samo u ulozi autsajdera koji nikad neće biti potpuno prihvaćen. Koliko uopće "pisi-jaša" pati za bezumnim tabačinama? Malo, mnogo ih je više koji pate za još bezumnijim FPS-icama! Koliko pak ljudi danonoćno igra japanske RPG-ove s hrpom likova koje krase prevelike i očito mutirane oči!? Još manje, radije će svoje noći ulupati u beskonačne zamahe mačem ili sjekirom u Diablu! Kad se jedna od takvih Sonyjevih igara ipak nekako provuče do PC-ja, kako da se ponašamo prema toj strankinji? Činit će nam se da govori stranim jezikom, drugačije izgleda i drugačije miriše, možda će nas čak nakratko i općiniti svojom egzotičnom različitosti, ali ćemo se ipak vrlo brzo vratiti u okrilje poznate sigurnosti. Prema tome, bez obzira na grafičke ili tehničke probleme, potonji je razlog zapravo najbitniji uzrok isticanja Sonyjevih konverzija poput korova u žitu! Ta se situacija ni u budućnosti neće bitnije promijeniti jer je PSX već iscrpio sve svoje potencijale. Ne govorim samo o tehničkim resursima nego i o cjelokupnoj mogućnosti ponude i intrige koja je jednostavno prerasla samu sebe i zatvorila se u vlastite granice. Ostaje još pitanje što će donijeti dvojka, iako ne vjerujem da će to biti nešto neviđeno, barem kad je o konverzijama riječ. Stvari će se vjerojatno odvijati slično kao kad se pojavio i PSX jer će PC barem u početku kaskati u hardverskoj utrci. No pošto ta razlika nije ni blizu onoj iz 1995., sve će se uskoro uravnotežiti, a vrijeme će još jednom donijeti odgovore. Tada ću imati vrlo lak posao odlučiti li se urednik opet za sličnu temu: vjerojatno ćete čitati isti tekst, samo što ću riječ "PSX" jednostavnom Word operacijom pretvoriti u "PS2"! Ah, blago meni...



RPG to end all RPG's!

SUMMONER

SUMMONER

Proizvođač Volition Izdavač THQ Žanr RPG - avantura Izlazi sredina 2001.



A MULTIPLAYER?

Da, i on je u pripremi, no bit će moguće igrati samo učetvero, i to kooperativno, što nije za odbaciti uzme li se u obzir da je *Baldur's Gate* bilo zabavno odigrati 'u kompi', no nadali smo se boljem od igre koja za samostalno igranje toliko obećava.

PIŠE Berislav Jozić

Bude li poput svoje PlayStation 2 inačice, čini se da joj je uspjeh zajamčen. Doduše, uspjeh Summonera, čistog zapadnjačkog, štoviše, američkog RPG-a i ne čudi znamo li da su vlasnici PlayStationa i PlayStationa 2 dosad vidali samo 'slatkaste', japanske anime RPG-ove. Što se tiče igrača na kućnim računalima, tu je stvar malo teža jer su oni RPG-žanr već iskušali u svim mogućim varijantama. No, Volition i tu ima konja za utrku - proučavanje dosadašnjih hitova dalo im je dovoljno materijala da store svoj hit od najboljih elemenata uspješnih igara. Naravno, kopiranje drugih sigurno neće priznati, no, pogledajmo sami...

PRVO PRIČICA, PA ONDA IGRICA...

Ili tako nekako. Uglavnom, Jason Scott, scenarist i pisac priče ove

igre, kaže da *Summoner* sadrži dovoljno teksta za neki ozbiljniji roman. I to samo u glavnoj priči, ne uzevši u obzir questove! Priča se vrti oko mladića Jasona koji ima specijalnu moć da pomoću prstenova moći priziva i kontrolira čudesna stvorenja. Sudeći prema Jasonu, priča je vrlo detaljna i opširna, prepuna zapleta i naglih obrata. Tako će se, primjerice, čak i najvažnija činjenica igre - da na svijetu postoje četiri prstena moći koja morate skupiti da biste pobijedili zlog cara - značajno izmijeniti u jednom trenutku.

Također, svaki od četiriju likova koji čine vašu družinu ima svoju priču i motivaciju koja objašnjava zašto se pridružuje Josephu u njegovoj avanturi i što pritom radi i govori. Što se tiče spomenutih questova, oni će biti vrlo raznoliki - od jednostavnog pronalaženja lopova s ukradenom robom do istraživanja krađe u kući bogatog trgovca. Questove zapravo ne

morate izvršavati i bez njih će igra trajati prilično dugo, no posvetite li im se, imat ćete priliku zaraditi iskustvo za svoje likove te novac i pokoji magični predmet. Da ne spominjem opću zahvalnost svekolikog naroda kojem ćete pomoći.

...ONDA MALO LIJEPE GRAFIKE I SPECIJALNIH EFEKATA...

Što nije problem za nekoga tko je ugled stekao kreirajući 3D-svjetove u *Descentu* i *Freespaceu*. Ipak, svijet kojim se u *Summoneru* krećete za njih je predstavljao povelik zalogaj. Po slikama i sami možete shvatiti da je riječ o najrazličitijim okolišima, od šuma, proplanaka i livada preko planina i plaža do špilja, dvoraca, zaselaka, sela i gradova. Svaka je lokacija dorade na do najsitnijih detalja, svaki listić u šumi i kamen na ulici precizno je ocrtan, da ne pričam o teksturama kamena, građevina i mora. Likovi i oni značajniji i oni manje značajni, su prekrasno i detaljno modelirani. Izgledom će reflektirati opremljenost i oboružanost, kao što je to učinjeno i u *Baldur's Gateu*.

Jedina je mana, što se tiče vizualnog dijela, činjenica da nedavno izašla PlayStation 2 inačica

KOGA IMA U IGRI

Evo tko će sve činiti vašu družinu tijekom igre. Jest da ih je samo četiri, no svaki bi trebao imati svoju priču, razvoj, predmete i mogućnosti:

Joseph - glavni lik u igri, središnji lik proročanstva, posjeduje moć prizivanja, tj. on je summoner

Fleece - djevojka-lopov podsjeća na Imoen iz *Baldur's Gatea*, a kao i ona, prvi je lik koji će vam se pridružiti

Jekhar - borac koji zasad ne izgleda kao važan lik

Rosalind - djevojka-čarobnjak, po moćima nešto sasvim drugo od prizivača Josepha.



...MALO RJEŠAVANJA PROBLEMA...

Kako ovo nije jednostavni hack-and-slash RPG u stilu *Diabla*, a i priča mu je iznimno složena, pred igrača će se postavljati mnogo problema koje treba riješiti. No, to neće biti teško - treba samo malo istraživati, razgovarati s ljudima, razmisliti o onome što kažu i znati se boriti. No, o načinu i redosljedu na koji ćete rješavati zadatke ovisit će količina iskustvenih bodova koje ćete dobivati. Igra ima specijalno programirano 'sažaljenje'. Naime, ne uspijete li u misiji za određeno vrijeme, dogodit će se nešto što će vam zadatak olakšati, ali i smanjiti broj iskustvenih bodova što ih

dobivate. Dakako, to će se svjdjeti onima koji se lako naživciraju, ali bi upornije igrače moglo zasmetati odlučiti li igra u trenutku "baš kad znaju kako" popustiti i omogućiti im lakši način rješavanja nekog problema.

...DODAJ BORBU HLADNIM ORUŽJEM I ČAROLIJAMA...

Naravno! Pa borba je još uvijek omiljeni dio igre za većinu igrača! Dobro, *Summoner* je pun razgovora, pronalaženja i iskorištavanja predmeta, te šuljanja i istraživanja okoliša, no često je probleme nemoguće riješiti na drugi način. U borbi će jedan igrač (vidi okvir o multiplayeru) istodobno moći voditi samo jedan lik, a ostali će imati skripte koje će izvršavati UI (slično kao u *Baldur's Gateu*). No, u svakom ćete se trenutku moći pre-

VOLITION INC.



Poznata kao proizvođač *Freespacea* i *Freespacea 2*, *Descenta* i *Descenta 2*, smještena u Champaign, Illinois. Trenutačno, osim *Summonera*, razvija i revolucionarni FPS *Red Faction* za PC, PlayStation 2 i Macintosh. Pravno, Volition je u vlasništvu izdavača THQ koji je nedavno ušao na popis 100 najbrže rastućih tvrtki što ga sastavlja Fortune Magazine.

bacivati s lika na lik da biste imali potpunu kontrolu situacije. Svaki je lik poseban po svojim moćima i predmetima koje može upotrebljavati, no njihovim ćete razvojem kroz igru moći i sami utjecati na njihovo usavršavanje baš u onim osobinama koje pristaju vašem načinu borbe. Ipak, neke konstante ostaju - čarobnjaci bacaju čarolije, a borci se bore hladnim oružjem. I dok je bacanje čarolija vrlo slično onom u već često puta spominjanom BG-u (iako bez memoriranja), način borbe hladnim oružjem djelomice je preuzet iz PlayStationovog RPG-a *Vagrant Story*. Naime, kad lik izvede udarac, nad glavom mu se pojavi ikona lanca i u tom trenutku trebate pritisnuti tipku povezanu uz specijalni udarac (ima ih nekoliko vrsta). Ako ste uspjeli, izveli ste 'chain', tj. povezali ste dva udarca u seriju, a neprijatelj vam neće moći uzvratiti. Uvježbate li to, izvodit ćete chainove od desetak udaraca te bi se moglo dogoditi da neprijatelj u cijeloj borbi uopće ne uspije podignuti ruku. Što se tiče ostalih pojedinosti vezanih uz borbu, saznali smo da će šanse za udarac i količina štete koju nanosite ovisiti i o vrsti oružja i oklopa, jeste li na višem terenu od

protivnika, jeste li mu prišli s boka, sa strane ili sprijeda, te o drugim taktičko-strateškim elementima.

...I SVE JE SPREMNO ZA - NASTAVAK

Kakav nastavak? Pa, *Summoner 2*, ili tako nekako. Naime, velika popularnost PlayStation 2 inačice ove igre već je navela nekoliko ljudi iz THQ-a da izjave kako će *Summoner* sigurno dobiti nastavak. Scenarist Jason Scott rekao je da je u priči ostavio dovoljno mjesta na koja bi se mogao nadovezati drugi dio, a ustvrdio je i da je svijet u kojem se *Summoner* odvija napravljen vrlo 'pametno', u istom bi se okolišu mogle odvijati i druge igre. Prema slikama i odigranoj PS2-inačici, sitnicama i specifičnostima najavljenim za PC-inačicu, *Summoner* bi doista mogao biti nešto sasvim novo - RPG u kojem će svatko naći nešto za sebe - istraživanje, avanturu, borbu ili samo ugodnu mješavinu svega spomenutog. Ovo je igra u kojoj je svaki element savršeno doraden i mislim da bih je trebao prestati hvaliti da je ne ureknem. Jednostavno, igra koju vrijedi dobro pogledati.

ZABORAVIT ĆETE SVE OSTALE RPG-OVE JER:

- se možete boriti bolje nego u *Diablu*
- su mislije zanimljivije nego u *Baldur's Gateu*
- je razvoj likova jednostavniji nego u *Falloutu*
- je svijet veći nego u *Final Fantasyju*
- sve zajedno ne sliči ni na što dosad iskušano



Rat u prvom licu

OPERATION FLASHPOINT

OPERATION FLASHPOINT

Proizvođač Bohemia Interactive Studio Izdavač Codemasters Žanr Taktička simulacija - FPS Izlazi svibanj 2001.

PIŠE Goran Maravić

Početak je osamdesetih i hladni je rat u punom jeku. Suparničke vojske NATO-a i Varšavskog ugovora nisu nikad bile tehnički toliko opremljene – nisu nikad imale toliko snažno naoružanje, ni toliku količinu vojne opreme na raspolaganju. Vojske uvijek baveju sukob na europskom bojištu. Stanje je toliko napeto da bi i najmanja nepreznost mogla biti krivo protumačena i svijet bi mogao zahvatiti najveći sukob u ljudskoj povijesti.

Programeri češke programerske kuće Bohemia Interactive Studio rade na igri koja će nam pokazati što bi bilo da je do sukoba došlo. Ovaj put neće-mo gledati događaje sa strane,

kao u filmu, ili zapovijedati vojskama na različitim kartama - *Operation Flashpoint* vodi nas u srce sukoba u prvom licu.

VOZEĆI ŠKODU

U preview releasu igre bit će vam predstavljena misija *Escape*, što će vam samo djelomice približiti mogućnosti ove igre. Nalazite se u dijelu zemlje koji su već pregazile sovjetske trupe u napredovanju. Nemate oružja ni vezu s vašim snagama na zapadu. Lutajući

gradom, naići ćete na mrtvoga vojnika i pokupiti njegovo naoružanje te radiostanicu. Kontaktirajte svoj stožer i saznajte gdje su vam najbliže savezničke trupe. U blizini ćete naići škodu, sjednite u nju i pravac zapad punom brzinom (koja baš i nije velika) prije nego vas uhvate. Da, može

se upravljati vozilima u igri, i to ne samo škodom. Vi i vaš vod, čiji ste zapovjednik, na bojište ćete dolaziti u oklopnom transporteru, voziti se uokolo u kamionu ili izvoditi munjevite desante iskakanjem iz transportnih helikoptera. Kako se čini iz sučelja, način zapovijedanja vodom bit će sličan upravljanju timom u igri *SWAT 3 Close Quarters Battle*. U vozilima u koja ste se ukrcali nećete uvijek biti samo teret. U tenkovima ćete biti zapovjednik i odlučivati gdje tenk ide i na što puca. Postoji čak i malo kašnjenje dok klikom izdajete zapovijedi, primjerice, kad pritisnete dugme za pucanje, tada ste samo izdali naredbu svom topniku koji sekundu poslije ispaljuje projektil. Ako ste klaustrofobični i tenk nije vaš izbor, postoji i mogućnost upravljanja jurišnim helikopterom. Trupe na zemlji ćete obasipati vođenim raketama i nedavno populariziranim zrnima punjenim osiromašenim uranom. Let helikoptera nas dovodi do idućeg impresivnog svojstva ove igre...

NEVIDENA INTERAKTIVNOST

Upravo ćete iz helikoptera vidjeti veličinu prostora na kojem igrate. Programeri kažu da je na karte prenijeto 60 milijuna kvadratnih stopa terena. Pogledate li slike uz igru, vidjet ćete da on nije samo ravna ploča. Izmjenjuju se brda i brežuljci bogati šumama, grmljem i građevinama. Šume nisu samo 2D-teksture nalijepljene na granice karte, moći ćete potražiti sklonište od pogleda i metaka u svakoj od njih, ali samo u prvih 50-ak metara. To bi trebalo biti dovoljno, a i razumno zbog hardverskih zahtjeva. Grmlje na koje ćete nailaziti neće biti prepreka u koju ćete se zabijati prilikom bijega, nego sklonište od neprijateljskih pogleda. Građevina je mnogo i vojnici će moći ulaziti u njih, doduše ne u sve, ali u glavne da, što znači da ćete se kao snajperist moći popeti na crkveni toranj i vrebati svoj plijen. Vremenski uvjeti u igri će se mijenjati; ponekad ćete kisnuti i vidljivost će vam biti bitno ograničena, a ponekad će biti oblačno ili lijepo sunčano. Kako vrijeme prolazi, izmjenjivat će se noć i dan. Simulacija krajolika ide toliko daleko da ćete moći, izgubite li se noću, pogledati u zvijezde ne biste

li se snašli u prostoru; dakako, ako ih dobro poznajete. Naime, smještene su točno onako kako biste ih vidjeli u gradićima gdje se igra događa.

ALATI U IGRI I ZA IGROU

Igru ćete moći igrati na tri strane, a ne samo na dvije kako ste zacijelo pomislili: na strani NATO-a (američka vojska), Varšavskog ugovora (sovjetska vojska) i pokreta otpora. Nije baš jasno protiv koga i za koga će se taj pokret boriti, ali tu je, slabije opremljen od glavnih aktera miješanom i zastarjelom opremom s obje strane željezne zavjese. Na svakoj se strani pojavljuju vojnici s različitim naoružanjem koje im onda određuje i zadaću. Tako imamo obične pješake s jurišnim puškama, vojnike s teškim strojnicama, vojnike naoružane protutenkovskim raketama i protuzrakoplovnim raketama, snajperiste (dodatno su kamuflirani), sanitet i sabotere. Potonji su pripadnici specijalnih postrojbi naoružani prigušenim oružjem. Oprema je upravo onakva kakvu su imale američka i sovjetska vojska, moći ćete koristiti sve ponuđeno u obavljanju svojih zadaća, a oružje će se pokušati ponašati kao i nji-

BOHEMIA INTERACTIVE STUDIO



Bohemia Interactive Studio je nezavisan studio za razvoj igara smješten u Pragu koji je 1999. osnovala najjača češka tvrtka za razvoj računalne zabave Bohemia Interactive. Bavi se istraživanjem 3D-tehnologija, umjetne inteligencije i fizičkih simulacija za igrači softver. Iza sebe ima jedan naslov temeljen na ruskim bajkama, a trenutno je pri kraju i razvoj igre *Operation Flashpoint* koja bi u praksi trebala pokazati rezultate njihovih istraživanja.

hovi uzori iz stvarnog svijeta. Metci će oponašati fiziku stvarnog svijeta u svemu osim u utjecaju vjetra na njihovu putanju, ali nemojmo cjepidlačiti, stoga će u trku biti teško nešto pogoditi. Gađanje će biti lakše iz ležećeg položaja, a vi i svi ostali ćete umrijeti od jednog metka.

Igra će, naravno, podržavati i mrežno igranje, u LAN-u ili preko Interneta, kada će s igračima u igri moći biti i botovi, a ponuđeni načini igranja su: jedan protiv drugog bez botova, s botovima na svakoj strani ili s botovima protiv igrača. Postojat će također i kooperativni mod igranja, ljudi protiv botova. Programeri naglašavaju činjenicu da će botovi imati mnogo različitih lica, pa vojnici neće biti potpuno

jednaki kao da su blizanci (napokon se netko sjetio). Sve navedeno bi trebalo raditi na strojevima opremljenim Pentium II 400 procesorima s 128 megabajta RAM-a i 16-megabajnim videokarticama, kažu programeri jer i sami na takvoj konfiguraciji testiraju igru, no pokretat će je i nešto slabiji strojevi.

Ova bi igra, čini mi se, uz pravu reklamnu kampanju mogla postati veliki hit. Dok se ne pojavi, pravo je vrijeme da nabavite i pročitate knjige (ako već niste) *Red Storm Rising* i *Hunt for Red October* Toma Clancyja da biste se uživali u hladnoratovsko doba. Upravo je prva, koja kod nas, nažalost, nije ni prevedena, poslužila kao predložak za ovu igru.

IGRAT ĆETE OPERATION FLASHPOINT JER:

- ćete voziti tenkove i helikoptere po prekrasnom krajoliku
- ćete zapovijedati ljudima
- ćete ubijati jednim metkom i umirati od jednog metka



Promijenite povijest

EUROPEAN WARS: COSSACKS

EUROPEAN WARS: COSSACKS

Proizvođač CDV Software Entertainment Izdavač Strategy First Žanr RTS Izlazi travanj 2001.

PIŠE Vedran Sandić

CDV Entertainment nas je nedavno ugodno iznenadio real time strategijom *Sudden Strike* koju su mnogi proglasili jednom od ponajboljih, barem što se tiče realnosti. Premda izrazito teška i kompleksna, ponudila nam je najrealniju simulaciju Drugog svjetskog rata. Ali dečki iz CDV-a ne žele živjeti na staroj slavi, stoga ubrzano rade na svojem novom projektu: *Cossacksima* (koji naš vrli urednik nestrpljivo očekuje i o njem toliko priča da je "zaludio" i ostatak uredništva). Novi bi nam naslov trebao ponuditi sudjelovanje u nekoj od najvećih bitaka koje su obilježile europsku povijest.

Ako malo bolje proučimo RTS-žanr, vidimo da su igre uglavnom podijeljene na tri-četiri tematske skupine. Jedna je temeljena na FRP-elementima u kojima se bitke obvezno vode između ljudske i neke druge rase (primjerice, goblina). Svima je jasno da mislim na *Warcraft* seriju i nepregledno

mnoštvo klonova. Druga skupina RTS-ova se temelji na znanstveno-fantastičnim elementima koji nam nude bitke u dalekoj budućnosti s nepoznatim tehnologijama. Najbolji primjer za to je *Starcraft* i gomila klonova koji su slijedili njegov put. U posljednju skupinu mogli bismo ubaciti jedan od ponajboljih RTS-ova koji su se pojavili na tržištu, a to je, naravno, *Age of Empires* serijal. Hm, a možda bi se moglo pričati i o četvrtoj skupini u koju bismo smjestili *Command'n'Conc...* no dobro, nije važno. *European Wars: Cossacks* zasigurno bi se mogao usporediti s *Age of Empires* serijalom, ali prema najavama donosi mnoštvo novina tako da se ne može pričati o čistom "klonu".

LEKCIJE IZ POVIJESTI NA NAJZABAVNIJI NAČIN

Kao što sam već napomenuo u uvodu, *European Wars: Cossacks* se temelji na naslavnijim bitkama europske povijesti. Vrijeme radnje se odnosi na bitke koje su se odvijale od 16. do 18. stoljeća tako da ćemo moći zaigrati kampanju posvećenu

tridesetogodišnjem ratu koji je vodila svima nama dobro poznata Habsburška dinastija. Slijedi kampanja koja nam donosi bitke iz Španjolskog rata (1701.-1714.), potom ona s bitkama iz rusko-švedskog rata te posljednja koja se odnosi na sedmogodišnji teror i vladavinu pruskoga kralja Friedricha II. Trebalo bi napomenuti da donose mnoštvo misija u kojima ćete preuzeti zapovjedništvo nad jednom od sukobljenih strana. Kao što vidimo, dugotrajno buljenje u ekran nam je zajamčeno.

BEZ GOSPODARSTVA NEMA NI USPJEŠNE VOJSKE

Igra se ne temelji na čistoj "makljaži" nego nam donosi i mnoštvo drugih sitnica na kojima ćemo morati poraditi da bi naša vojska mogla uspješno ratovati. Naravno da se te sitnice odnose na gospodarstvo. Gospodarski je dio ove igre toliko važan i složen da bi se mogao usporediti s nekim igrama iz tog žanra. U igri je ukupno šest vrsta materijala koje ćete morati prikupiti (drvo, kamen, željezo, zlato, ugljen) te hranu. Tek kad osigurate sve izvor

dostavu svih materijala, vaša će vojska moći rasti i ostvariti pozitivan učinak na bojnopolju. Ako nemate osiguranu dostavu hrane za vašu vojsku, jasno vam je u kakvom će stanju biti moral. S druge strane, streljivo nije besplatno niti ga imate u neograničenim količinama, stoga je potrebno osigurati dopremu željeza i ugljena da bi se streljivo i eksplozivi mogli proizvoditi. Da sada dalje ne nabrajam, jasno je da će uspješno postavljeno gospodarstvo ponuditi uspješno vođenje ratova, tako da oni koji vole čistu borbu bez mnogo razmišljanja o opskrbi i gospodarstvu slobodno mogu započeti na ovaj naslov.

MORAM KUPITI VEĆI MONITOR

Onog trenutka kad bitka počne, možete upravljati s 8000 jedinica. Ne, nije pogrešno napisano. Ponovit ću još jedanput: 8000 jedinica. Pa si sada vi zamislite koliko će biti veliko bojno polje. Prema nekim najavama, igra će podržavati rezolucije od 800x600 do 1600x1024, s tim da će na najvećoj karti bojnog polja imati 36x36 ekrana. Pa tko će to sve držati pod kontrolom? Trebat će pola sata samo da pregledamo cijeli teren. Sada se sigurno pitate kakvi će biti hardverski zahtjevi i je li potreban Pentium 14 ili Atlon koji je overklokiran na 21,3422 GHz da bi

to radilo. Proizvođač navodi da je minimum za igranje P200 s 32 MB, a svaki jači stroj igra će znati iskoristiti. Živi bili pa vidjeli. No dobro, vratimo se na jedinice. Manevri koje izvodi vaša pješadija bit će vrlo kompleksni i uvelike će ovisiti o podršci topništva. Znači da će u bitci koordinacija između različitih jedinica imati presudnu ulogu.

Razvoj tehnologije je bitan za uspješno ratovanje. Moći ćemo razviti 300 različitih tehnologija koje se pojavljuju u igri, a da bi sve uspješno razvili, potrebno je mnogo sati igranja. Naravno da je i izgradnja infrastrukture vrlo važna u cijeloj toj priči. Ovdje treba napomenuti da ćete moći odrediti, primjerice, koliko će ljudi biti zaposleno na izgradnji tvornice. Ako ih je premalo, jasno da će vam trebati "mali milijun" godina da se tvornica izgradi, dok istodobno vojska čeka oružje da bi mogla krenuti u napad. Iz svega gore navedenog jasno je da igra nije lagana i da će zahtijevati punu koncentraciju da biste sve držali pod kontrolom, jer svaki njen segment (vojska, infrastruktura, gospodarstvo) ima mnogo parametara koji ovise jedan o drugom (primjerice, pješadija bez podrške topništva ubrzo postaje "topovsko" meso). Osim te međusobne ovisnosti unutar svakog segmenta, sve je "ispre-

CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT AG



CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT je osnovan 1990. i danas je vodeći izdavač i distributer PC-sofтверa za njemačko, austrijsko i švicarsko tržište. U osmom mjesecu prošle godine otvorene su podružnice u Londonu i Los Angelesu s ciljem osvajanja svjetskog tržišta igara. Slijede samo neki od naslova koji su gotovi ili su u pripremi: *Sudden Strike*, *European Wars: Cossacks*, *Mystery Of The Druids*, *Exploran*, *War Commander*, *Alcatraz*, *Lula3D*.

pletenu" i na globalnom nivou (primjerice, gospodarstvo: proizvodnja oružja i hrane; vojska: bez oružja i hrane nema ni vojske). U igri ćete moći zaigrati s jednim od ukupno 16 naroda koji se međusobno razlikuju ne samo po odorama i izgledu vojske, nego imaju i svojstven i autentičan izgled građevina pa kad završite igru s jednim od njih, slobodno možete zaigrati s nekim drugim jer će sve u igri biti novo (osim samog stila igranja, dakako). Osim vojnih jedinica, u igri se pojavljuje i diplomacija, tako da ne morate baš stalno ratovati. Dogovorite primirje, na brzinu se naoružajte i stvorite dovoljne zalihe za dugotrajni rat, a onda lijepo prekršite sporazum o prekidu vatre. No, nemojte misliti da će umjetna

inteligencija u igri brojati ovce i razmišljati o tome kako je virtualni život lijep dok se vi pripremate za rat. Naposljetku recimo i to da će se *European Wars: Cossacks* moći zaigrati i u mreži s osam igrača. Ludnica.

ZAKLJUČAK

Ukratko ćemo sve ponoviti: borbe u kojima sudjeluje do 8000 jedinica, složeno gospodarstvo koje je jednostavno kontrolirati, diplomacija, više od 300 tehnologija koje treba razviti, 16 naroda s autentičnim vojskama i građevinama, podržana mrežna igra do 8 igrača, atmosfera koja je obilježila najveće europske ratove. Ma, jedva čekamo da se *Cossacks* pojavi na tržištu.

IGRAT ĆETE COSSACKS JER:

- volite strategije utemeljene na stvarnim događajima
- ste veliki ljubitelj *Age of Empiresa*
- osim same borbe volite utjecati i na gospodarstvo

UFOidni Star Trek



Sjećate li se Creaturesa?

STAR TREK: AWAY TEAM WIGGLES

STAR TREK: AWAY TEAM

Proizvođač Reflexive Entertainment Izdavač Activision Žanr RTS Izlazi 4. mjesec 2001.

PIŠE Vedran Sandić

Izrada igara po uzoru na megapopularnu znanstveno-fantastičnu seriju *Star Trek* ima prednosti, ali i mana. Svjetlija strana leži u velikom broju fanova koji su "gladni" bilo kakvih novosti vezanih uz njihove omiljene likove, tako da u startu proizvođač igre ima veliki broj potencijalno zainteresiranih za svoj proizvod. Tamnija je strane priče što su ti isti fanovi vrlo kritički raspoloženi prema svakom novom *Star Trek* proizvodu i uvijek

ga dočekuju s velikim skepticizmom misleći da je to još jedan pokušaj brzog zgrtanja love na poluproizvodu koji je lijepo zapakiran i uz veliku marketinšku kampanju ponuđen potrošačkoj zajednici. Zahvaljujući svemu tome, igre utemeljene na *Star Trek* tematici su dvosjekli mač. Ako vas fanovi prihvate, imate hit i zaradit ćete brdo love, a ako vas ne prihvate, preko noći ćete nestati sa scene. U koju skupinu spada *Star Trek: Away Team* vidjet ćemo kad se igra pojavi na tržištu jer najava, kao i svaka najava, zvuči dobro.

I ŠULJAM SE JA TAKO...

Star Trek: Away Team je strategija sa stilom igranja koji najviše podsjeća na X-COM serijal.

Kad dođe do kakve frke u svemiru, nastupate VI kao međuplanetarni policajac i uz pomoć svoje odabrane družine (Away Team) uvodite red i mir. Na raspolaganju vam je ukupno 22 člana posade koji se razlikuju po svojim sposobnostima (brzina, nevidljivost, izdržljivost) i zanimanju (zapovjednik, inženjer, bolničar, znanstvenik ili pripadnik osiguranja). Brzina određuje sposobnost micanja lika koje se pak dijeli na trčanje, hodanje i čučanj. *Nevidljivost* određuje vašu sposobnost da se što tiše prišuljate neprijatelju i iznenadite ga. U igri će čak i postojati opcija za detektiranje glasnoće zvukova koje proizvodite, tako da ćete moći točno odrediti koji je od vaših likova najtiši u obavljanju određenog zadatka i koristiti ga točno za tu namjenu. *Izdržljivost* određuje koliko lik može primiti metaka prije nego što se preseli na drugi svijet. Ako tome pridodamo i prije spomenuta zanimanja, jasno je da ćemo mnogo vremena odvojiti na taktiziranje i pripremu za misiju. Najizdržljiviji su pripadnici osiguranja, stoga ih koristimo za brzo otklanjanje neprijatelja kako bi naši inženjeri, koji su najčešće vrlo osjetljivi na bilo koji kontakt s neprijateljem, mogli nesmetano "razvaliti" neprijateljski sustav. Nivoa na kojima se možete

boriti je 18, lako su prepoznatljivi (Starfleet akademija, Borgovski brod i sl.) i dobro se uklapaju u *Star Trek* atmosferu. Na raspolaganju vam je mnoštvo oružja viđenog u seriji (tricorder, the vulcan nerve pinch, phaser, distrupor te mnoštvo granata i mina). Misije su uistinu različite pa ćete tako primjerice morati pomoći klingonskoj bazi da se obrani od napada Romulana, ili ćete morati upasti u romulansku bazu i što je god moguće tiše, bez nepotrebnih upuštanja u borbu, prodrijeti do središta baze te uz pomoć svojih inženjera upasti u središnje računalo i pokupiti važne podatke o naoružanju, tajnim vojnim planovima i slično koji će vam koristiti u idućim misijama, gdje ćete se susretati s Romulancima. Naravno da su tu i misije s "najpopularnijim" Borgovima s kojima ćete se morati boriti na njihovom brodu.

U svakom slučaju, opsežne pripreme za svaku misiju koje se odnose na odabir pravih ljudi i opreme koju sa sobom nose, odabir taktike (šuljanje i izbjegavanje borbe ili brzo uklanjanje neprijatelja), te timski rad na samom terenu glavne su značajke ove igre. *Star Trek: Away Team* je igra koja popu larni znanstveno-fantastični serijal dovodi na nova, dosad neistražena područja virtualne zabave.

WIGGLES

Proizvođač Innonics Izdavač TBA Žanr strategija Izlazi ljeto 2001.

PIŠE Tibor Hitri

STVORENJA

Naime, to je jedna starija igra gdje ste upravljali ili, bolje rečeno, uzgajali slatka stvorenja. Vi ste ih zapravo odgajali i brinuli o njihovom razmnožavanju, a potomci bi naslijeđivali osobine svojih roditelja i sve je bilo vrlo zabavno.

No, brojni su igrači bili nezadovoljni tom igrom jer nije imala ni završetak ni priču. Zašto to uopće pričam?

E, PA ZATO JER...

Wiggles je igra na koju su *Creatures* očito imali veliki utjecaj. Sad imate fokusiranu priču i zadatke, a priča je otprilike ovakva: Jednom davno patuljci pod imenom *Wiggles* živjeli su ispod zemlje. Po prirodi su bili miroljubivi, sretni i radišni. No, da sve ne bi bilo divno i krasno, oni su također bili podijeljeni u pet klanova međusobno smrtno zavađenih.

To, naravno, izaziva svu silu malih bitaka, polukomičnih podmetanja i spački. No, ni to nije bilo dovoljno, nego je još i pas vikinškog boga Odina, Fenris, pobijegao i odlučio zavladatai podzemljem. Vidiš ti, čudnog li pseta. No, to mu uspijeva, i još je k tome pravi tiranin. Čini se da ga se jedino može svrgnuti s vlasti stavi li ga se na čarobni lanac koji jedino mogu izraditi *Wiggles*, posebno vješt narod. E, to je vaša zadaća. Igra je koncipirana tako da vi uzgajate *Wiggles* i pritom se brinete za različite aspekte njihova života, tj. trenirate ih za borbu, zabavljate ih i trudite se da budu sretni jer se inače neće množiti. Morate zapravo uzgojiti snažne potomke koji će jednom srediti Fenrisa. Patuljci moraju naučiti sve, od kuhanja i izrade oružja do izumljivanja nekih strojeva. Igra će nam ponuditi više od 100 zadataka i četiri svijeta za istraživanje. Morat ćete također paziti tko s kim ima djecu da ne biste u budućem razmnožavanju dobili inferiorne potomke (hm, ovo me podsjeća na nečije ideje...). I pored svih tih aktivnosti morat ćete se posvetiti istraživanju, treniranju i planiranju strategije za

različite bitke. Na raspolaganju vam je deset vrsta oružja i četiri borilačke vještine koje možete naučiti svoje patuljke, među njima su i karate i taekwon-do. Trebaju vam dobro istrenirani patuljci jer će vas pri obavljanju zadaća napadati i pripadnici drugih klanova, a tu su i prirodne opasnosti poput lave i odrona. No, ni to nije sve, bit će tu i različitih trolova i zmajeva da vam zagorčaju život. Također, morat ćete dobro razraditi dnevni raspored svojih patuljaka jer ako ih previše zaposlite, imat će premalo slobodnog vremena i postajat će tvrdoglavi, lijeni, neodgovorni i, što je najgora, neće se htjeti množiti, a potomci su u ovoj igri vrlo važni. Oni vole kopati ujutro, a navečer se dobro zabaviti, što uključuje i kuglanje i napijanje (ts,ts :)) i različite druge stvari koje čine život zanimljivijim. Dakle, najavljeno je devet različitih karaktera, pet klanova koje ćete moći odabrati, više od trideset, da se tako izrazim, tvornica te sedam sirovih materijala za obrađivanje i kombiniranje. Razvoj te civilizacije počinjete u kamenom dobu te je preko niz generacija razvijate prema budućnosti. Važno je istaknuti da će se igra odigravati u trodimenzionalnom okruženju. Dakle, treba pričekati još nekoliko mjeseci i vidjeti kako će tehnički biti izvedena. Innonics već sada najavljuje minimalnu konfiguraciju pa ako se to stvarno obistini, neki sa starijim računalima će biti zadovoljni jer bi se igra mogla pokrenuti već na P233. Vidjet ćemo...

PREUZET ĆETE KONTROLU NAD AWAY TEAMOM JER:

- ste veliki ljubitelj svega vezanog uz *Star Trek* serijal
- ste ljubitelj strategija i taktiziranja
- ste uvijek na strani dobra, a ne zla

IGRAT ĆETE WIGGLES JER:

- imate majčinski instinkt
- volite život (koji nemate)
- još uvijek čuvate svog *tamagochija*



Zemlje više nema, idemo razoriti Mars



THE MOON PROJECT

THE MOON PROJECT

Proizvođač Topware Interactive Izdavač Game Studios Žanr RTS Izlazi travanj 2001.

PIŠE Vedran Sandić

Tržište real time strategija je toliko zasićeno da ćete se, ako niste pozorni pratitelj tog žanra, ubrzo izgubiti u moru različitih kopija i varijacija na temu. Postoji ipak nekoliko igara koje su svojom originalnošću ili inovativnošću isplivale na površinu tog uzburkanog mora. Jedna od njih je *Earth 2150*. I kako to već ide u svijetu igara, dečki iz Topwarea su došli na "genijalnu" ideju - odlučili su napraviti seriju igara koja će se nadovezati na *Earth 2150*. Prvi će se nastavak iz te serije uskoro pojaviti na našim računalima i gotovo će se u cijelosti oslanjati na svoj uzor. Pritom mislim na sam stil igranja, ali i na priču, stoga je potrebno znati što se ondje događalo.

NA PUTU PREMA SUNCU

Zemlja je na ulasku u 22. stoljeće, stanje na tržištu je katastrofalno i financijski krahovi postaju sve učestaliji. Nekadašnje tradicionalne saveznike obuzima paranoja i počinje vladati međusobno nepovjerenje. Svjetske sile napuštaju istraživanje i kolonizaciju svemira. Taj posao preuzimaju velike korporacije, nemilosrdno se boreći za primat na tom području, što rezultira kolonizacijom Mjeseca (Lunar Corporation), ali, nažalost, zahvalju-

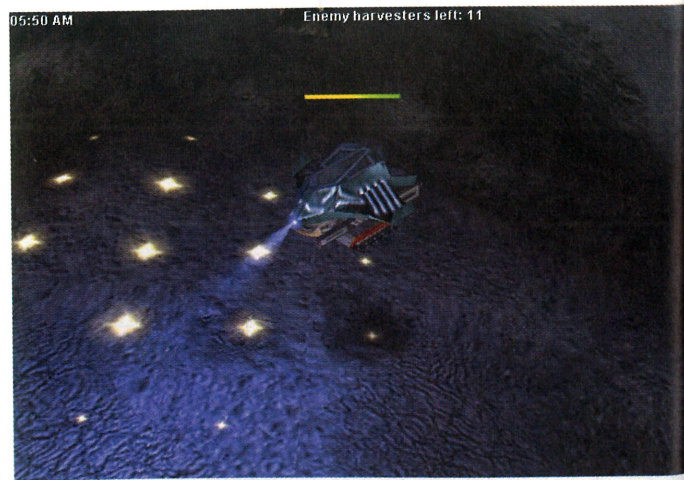
jući mnogobrojnim ratovima, dolazi i do potpunog uništenja Azije, Europe i dijela Sjeverne Amerike. Preostali dio populacije u Americi se ujedinjuje u United Civilized States i polagano preuzima vodstvo nad korporacijama, što rezultira prestankom ratova. Istodobno, zemlje Azije i Europe stvaraju euroazijski blok. Dolazi do nove utrke u naoružanju koja rezultira ispaljivanjem velikog broja nuklearnih projektila od strane euroazijskog bloka. Dolazi do topljenja polova i Zemlja uskoro "iskače" iz svoje orbite. Zajedno s Mjesecom počinje se približavati Suncu, što će rezultirati nestankom osnovnih životnih uvjeta. Jedino je rješenje kolonizacija Marsa i pripadajućih mu Mjeseca. *The Moon Project* može početi.

Igra je utemeljena na misijama koje se kao i u prvom nastavku "svode" na dominaciju nad određenim područjem ili totalno uništenje neprijatelja. Prema riječima Achima Heidelaufa, Topwareovog direktora za razvoj igara, novi bi nastavak trebao ponuditi više avanturističnog i istraživačkog pristupa borbi. Kao primjer navodi jednu od misija u kojoj se dio vaše baze nalazi na suprotnoj strani rijeke kojom vlada neprijatelj. Most koji ih je povezivao razrušen je i u dometu neprijateljskog topništva pa ne možete poslati inženjere da ga poprave nego ćete morati razviti novu tehnologiju pomoću koje ćete prokopati tunel do druge strane,

istražiti neprijateljske redove i poslati ekipu da uništi topništvo, kako bi inženjeri mogli nesmetano popraviti most i ponovno "ujediniti" razdvojenu bazu. Glazba i grafika se oslanjaju na *Earth 2150* tako da je zajamčena ondje videna atmosfera. Još jedna novost bi trebao biti editor mapa i misija. Prema najavama, to će biti najkompleksniji, ali istodobno i najjednostavniji editor ikad viđen u real time strategijama. Omogućavat će promjene i stvaranje golemih 3D-terena sa svega "nekoliko klikova" pa će se i početnici lagano snalaziti. Uz editor terena, postoje i editor misija pa kad završite sve one

zadane, možete se upustiti i u kreiranje novih, po vašim mjerilima, ili jednostavno "skinuti" s Interneta tuđe radove i uživati u njima.

The Moon Project se u cijelosti nadovezuje na *Earth 2150*. S obzirom na njegovu veliku popularnost, i ovaj nastavak ima velike izgleda za uspjeh. Da to ne bi bio čisti expansion pack, poradilo se na avanturističnom i kreativnom dijelu igre. Ako tome dodamo i fenomenalnu glazbu i dosad najbolji i najjednostavniji editor mapa i misija, novi nastavak bi mogao steći popularnost originala te nam pružiti mnogo zabave.



PRIKLJUČIT ČETE SE PROJEKTU NA MJESECU JER:

- ste uživali i u prvom nastavku
- jednostavno morate zaigrati svaki novi RTS koji se pojavi na tržištu
- volite u editoru stvarati svoje vlastite misije i terene

Ako i niste fan Wizardry serijala, ova će vas igra natjerati da to postanete (a možda i neće)

WIZARDRY 8

WIZARDRY 8

Proizvođač Sir-Tech Software Izdavač - Žanr RPG Izlazi ljeto 2001.

PIŠE Berislav Jozić

Iako je razvoj osmog nastavka počeo prije gotovo četiri godine, a prije dvije (naizgled) obustavljen, igra se ipak, kao Gandalf iz Gospodara prstenova, vraća iz mrtvih donoseći davno izgubljenu atmosferu staromodnih RPG-ova na naša računala. Kad je možemo očekivati?

Hmmm... To se još ipak ne zna. Jer Sir-Tech Software još uvijek traži izdavača. Naime, kako je igra dugo bila pokrivena plaštom šutnje, svi su je pomalo zaboravili pa poznata imena nisu spremna dati svoj potpis na nešto što nazivom podsjeća na 2D-igrice iz prošlog tisućljeća. Iako su dosadašnji nastavci *Wizardry* serijala grafički daleko iza našeg vremena, *Wizardry 8* to sigurno neće biti. Naime, tu je, tarraa - tarraata, 3D-grafika! Da, *Wizardry 8* je u 3D-u, za razliku od prijašnjih 7 igara



istog serijala, i izgleda relativno dobro ako ste voljeli *Daggerfall* ili *Dungeon Master*. Naime, pogled na igru je iz prvog lica, što u posljednje vrijeme nismo često mogli vidjeti u RPG-žanru. Usto, igra je i izrazito kompleksna, osobito u pogledu kreiranja likova, definiranja njihovih osobina i tipki kojima ćete ih uključivati (prije igranja pruža vam se prilika da definirate nekih pet ekrana tipki). Priča *Wizardryja 8* nastavlja se na *Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant*, na kraju kojeg je Dark Savant pobjegao. U potjeri za njim stižete na planet Dominus, gdje se odvija ova avantura. No, iako vam je to osnovni cilj, igra nipošto neće biti linearna i igraču će pružati mnoštvo prilika za istraživanje tog golemog svijeta. Da bi se dodatno povezala s *Wizardry* serijalom, moguće je učitavanje likova iz prethodnih igara (ako ste ih negdje sačuvali), koji će tvoriti vaš party. Party može odjednom sačinjavati najviše šest likova (standardni stil - borci, čarobnjaci, prijestoji, lopovi...), a povremeno će vam se

priključivati i oni koje usput sretete, tako da možete voditi čak i skupinu od 8 likova.

Vjerojatno vas još zanima i kakav je stil borbe, jer u RPG-ovima u posljednje vrijeme prevladavaju sasvim drugačiji načini borbe od onih standardnih u vrijeme kad je *Wizardry* bio popularan serijal. Ovdje možete birati između dva načina - real time, gdje se sve odvija u stvarnom vremenu i jako podsjeća na *Dungeon Master*, ili borbu na poteze, gdje određujete što će koji od likova učiniti (isto to radi i protivnička strana), i onda gledate što će se dogoditi. Potonji će vjerojatno više odgovarati novim igračima, dok će ljubitelji akcije, s iskustvom skupljenim u mnogim sličnim igrama prošlog desetljeća odabrati real time borbu u kojoj nema odmora dok protivnici ne budu ležali u lokvama (naravno, krvi) po podu... Sveukupno, *Wizardry 8* izgleda kao dar s neba za starije igrače koji ne mogu zaboraviti RPG-ove što su ih igrali sredinom devedesetih, a mlađoj će se publici vjerojatno činiti pomalo čudan. Zaigrajte ga, barem zbog iskustva - riječ je o povratku korijenima računalnih RPG-ova...

PREZIRAT ČETE BALDUR'S GATE I FINAL FANTASY JER

- ste stari zaljubljenik u *Wizardry* serijal
- obožavate RPG-ove najkompleksnije vrste
- ste nostalgik kojem nedostaju *Dungeon Master* i slične igre



Mirodije iz pustinje

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Dune 2, nasljednik legendarnog RTS-a, izrodit će se uskoro iz Westwoodovih studija

PIŠE Kristina Jeren

Već smo danima lutali prostranstvima goleme pustinje tražeći čvrsto tlo za gradnju bilo kakvih objekata. Nakon dugog i iscrpljujućeg lutanja napokon smo naišli na kakvo - takvo tlo. Dok smo se odmorili i skupili snagu da nešto izgradimo, prošlo je previše dragocjenog vremena, a neprijatelj nam je bio za petama. Konačno smo uz posljednje snage i minimum resursa sklepali nekakvu bazu, najbolje što smo u takvim uvjetima mogli. Koliko smo vremena i muke utrošili u izgradnju, a onaj prokleti pješčani crv koji se pojavio

niotkuda progutao je s toliko lakoće apsolutno sve što smo u nekoliko dana izgradili... Kralj je mrtav, živio kralj!

POVIJEST

Otkad su na tržištu pioniri real time strategije kao što su *Dune 2*, *Warcraft* i *Command & Conquer*, a to je bilo prije gotovo deset godina, srž tog tur-bopopularnog žanra i nije se posebno promijenila. Jedina stvar koja se s godinama, zapravo mjesecima uvelike mijenjala je, naravno, grafika. Prelazak s turn-based na real time strategije ostao je posljednji zapaženiji evolucijski korak žanra.

Sasvim dovoljno, jer Westwood nije bez razloga odlučio svojoj već velikoj bebi, *Duneu 2*, napraviti malog brata križajući je malo s C&C-om. Naravno, ne smijemo zaboraviti da je za sve zaslužan Frank Herbert koji je izmislio Arrakis, svijet u kojem se događa cijela ova priča i napisao roman o njemu. Roman je postao klasik, a ubrzo i temelj za film, igre... zašto ne iskoristiti plodnu (zlatnu) kravu. Ako nije luda, naravno.

3.14-ZDARIJE

Mjesto radnje: stara Dina. Vrijeme radnje: godina 10190. Glavni likovi:

kuće Atreides, Harkonnen i Ordos dana putovanja. Tri velike kuće ponovno pokreću međusobni rat na pustinskom teritoriju Dine, no ovaj im se put pridružuju i manje potkuće, čiji učinak na krajnji ishod sigurno neće biti mali. Pričanje zapleta gledat ćete kroz impresivne animacije, kakve uostalom i možete očekivati od nekoga tko se zove Westwood.

OKEJ, AJMO ONDA VLADAT SVEMIROM KAD ONAJ PAPAK NEĆE

Osnova ove igre je izabrati kuću koju ćete voditi, odnosno uskladiti njene

prednosti s vašim afinitetima, jer svaka ima specifične jedinice, mane i prednosti. Plemenita kuća Atreides nudi vam snažne, ali elegantne jedinice i građevine, jedinice zle kuće Harkonnen odražavat će njenu čud, a nepredvidljiva kuća Ordos svoje jedinice opisuje kao varljive majstore sabotaže i svakakvih taktika. E sada, nakon što se nađete *in da haus* bilo bi dobro stvoriti savez s jednom od onih pet podskupina jer vam one mogu biti od goleme koristi. Ix, Tleilaxu, Fremen, Imperial Sardukar i Spacers' Guild jedva čekaju da vam pomognu, a kad jednom sklopite savezništvo, moći

Westwoodova real time strategija, i to još temeljena na Herbertovom romanu - ne moš fulat

ćete graditi jedinstvene građevine i jedinice odabrane potkuće. Da se uvjerite u njihovu korisnost, reći ću vam samo da s jednom od njih možete summonati, dakle, pozvati pješčanog crva i iskoristiti ga da uništi neprijateljske nakupine po površini pješčanog planeta, neke se bave genetskim modificiranjem postojećih jedinica kako bi stvorile

savršene jedinice, neke se bave prevarama s hologramima, neke opet kontroliranjem prometa među planetima... Nije loše. *Emperor: Battle for Dune* proteže se i u treću dimenziju, ali kažu da se u načinu igranja ne bi trebala dogoditi nikakva drastična promjena, pa će igru brzo skužiti i RTS-veterani i oni koji to nisu.

MORAMO STAVITI MALO JEDINICA

Ne bih ja, al' urednik mi tako reče :). Kratki pregled nekoliko jedinica iz kuće tate Harkonnen. Nisu ovo sve, ima ih još...

HARVESTER - jedna od okosnica Westwoodovih RTS-ova.

Skuplja začini, i to je to

LIGHT INFANTRY - brzi i pokretni, ali lagano naoružani vojnici. Stoga su učinkoviti samo protiv drugih pješaka

TROOPER - naoružani topčinama, ali su zato spori, no mogu se boriti sa svim vozilima na tlu

BUZZSAW - najbrže harkonnensko vozilo (na tlu, naravno) naoružano topovima za druga vozila i divovskom pilom za piljenje nasada začina i pješadije

FLAME TANK - s dvama montiranim bacačima plamena, od kojih svaki može ciljati svoju metu, prilično je moćan

DEVASTATOR - po imenu bi se moglo zaključiti da bere trat-inčice, ali je to zapravo najjači tenk u ovom arsenalu. Self-destruct opcija je uključena

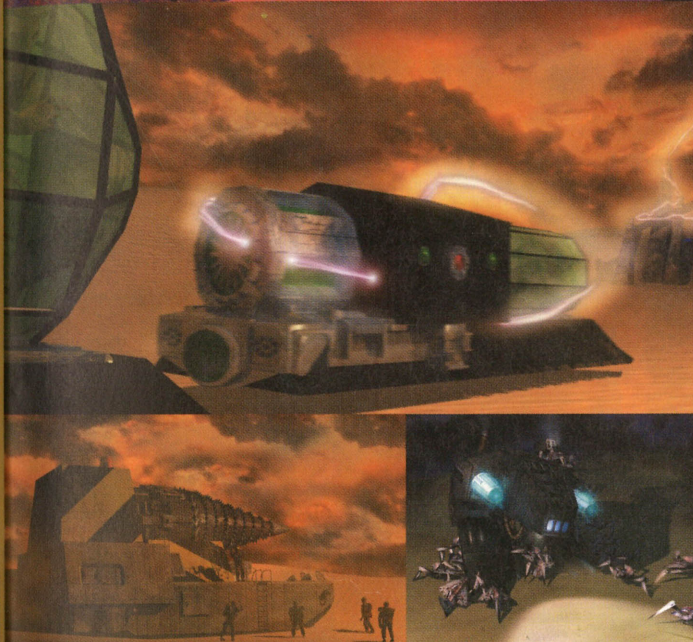
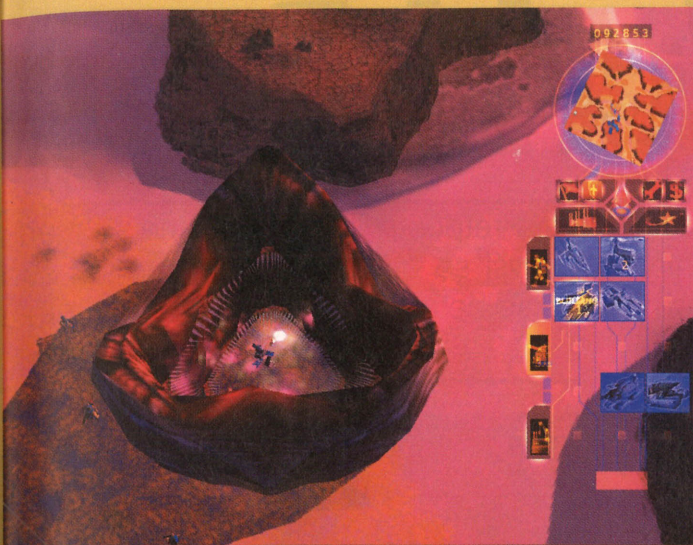
CARRYALL - vozilica koja prevozi harvestere po poljima. Zgodna stvar jer uvelike smanjuje opasnost od napada crva

AIR DEFENSE PLATFORM - kao što mu samo ime kaže, brani vas od napada iz zraka, iako može nacijsati i kopnena vozila. Naravno, vrlo je spor i trom



Emperor nam obećava gomilu misija (čak i više od 100), prosječna kampanja trajat će 10-15 misija. Na strateškoj karti Arrakisa, koja se sastoji od 33 posebna teritorija, moći ćete napadati protivnika s bilo kojeg graničnog područja koje kontrolirate, a nakon vašeg napada uslijedit će vrlo vjerojatno defenzivna misija, dobro znate da Al-neprijatelj nikom ne ostaje dužan. Kontrolirate li više teritorija, logično je da ste jači, lakše napadate opkoljeni neprijateljski teritorij i obrnuto, lakše gubite na teritoriju koji se ukopao u neprijateljsko područje. Shvatite li da gubite ili ste već postigli cilj misije, a niste osvojili teritorij, uvijek postoji opcija povlačenja koja će vam uštedjeti snage koje će vam poslije sigurno dobro doći. Te rezervne snage tijekom igre možete i pomicati po jedno mjesto u svakoj misiji, a ako igrate u multiplayeru, omogućena je i regrutacija vašeg prijatelja da bi vam pomogao u borbi. Zgodno je što se kampanja može nastaviti i kad izgubite misiju. Vratimo se malo na tri glavne kuće i njihove značajke jer o odabiru jedne od njih debelo ovisi način igranja. Atrides ponajprije ima iznimno jaku pješadiju i mnogo vrsta vojnika koji obavljaju određene radnje. Jedna od njihovih prednosti je što mogu iskoristiti mnoga mala područja čvrstog tla razbacana po pustinji koja su neprocjenjiva jer se samo na njima može izgraditi neka suvisla građevina. Ovakva mjesta nisu dostupna vozilima, što isključuje velik dio opasnosti od uništavanja te vam daju ofenzivni i defenzivni plus, koji

opet ovisi o tome koliko vas kamen štiti i kolika je učinkovitost oružja postavljenog na tim mjestima. Kuća Harkonnen preferira uporabu brutalne i sirove sile, stoga je rezultat te filozofije vidljiv i u jedinicama koje su naoružane do zuba i oklopljene teškim štitovima. Smislili su nekoliko zanimljivih načina za borbu s pješastvom Ateidesa. Primjerice, buzzsaw tenk, što se može zaključiti i iz njegovog nježnog imena, doslovno žvače jadne pješake, inkvine je još jedan maštoviti uništavač pješadije koji ispaljuje projekte u nekim kemikalijama otrovom koji ostavlja mrlje po tlu. Svaki jadnik koji dođe u dodir s kemikalijom, bez obzira na to je li pogođen projektilom ili je samo prisdrio onu fleku, gubi na snazi. Bit će tu i vojna opskrbljenih bacačima plamena (hehe, baš me zanima je li ona kemikalija zapaljiva) i još svakakvih simpatičnih stvarčica. Ekvivalent bacača plamena kod Ordosa je chemical trooper, blagoslovljen igračkom kratkog dometa, ali zato nevjerovatne učinkovitosti. Kuća Ordos se ponajprije orijentalira na lagano, tajno i nepredvidljivo taktiziranje i osvajanje. Dosta razvijena tehnologija štitovala ima jednu jedinu manu - pozicija brzo jedan na izborniku pješanih crva, jedine stvari koja čak i Bubimiru tjera strah u kosti. Cobra cannon poslužit će im za daleke mete, a dust scout za brze napade na slabo branjene neprijateljske jedinice. Trešnja na šlagu svakoj kući je special super weapon, oružje koje se proizvodi u posebnim objektima. Harkonnenski



Bogate scene, a pogotovo animacije

death's head missile može se lansirati na veliku količinu neprijateljskih jedinica i građevina, chaos lightning, specijalitet Ordosa, smanjuje produktivnost ekipe koja radi građevine, a najkul spešijal vepn imaju Atridesi - projektor zvuka i holograma koji zbunjuje protivnike. Dok vaše jedinice sudjeluju u borbi, stječu iskustvo i napreduju kroz tri razine u igri, i to tako da svaka jedinica dobiva posebnu nagradu za svaki nivo napredovanja. Primjerice, atrideskom se snajperisti na prvom nivou povećava domet, na drugom dobiva mogućnost regeneriranja... Unaprijedene će jedinice ovaj put imati mnogo važniju ulogu nego u prijašnjim nastavcima, a posebno je zanimljiva mogućnost da ih pošaljete natrag na mjesto gdje su nastale i tako, doduše uz njihov gubitak, svaka novostvorena jedinica na tom mjestu već ima veći nivo experiencea.

U vašoj borbi za prijestolje vladara poznatog nam svemira bitke će se

održavati na mnogim planetima, a napadi na matične planete pojedinih kuća svojevrstni su vrhunci igre. Caladan, planet Atridea, bogata je i plodna zemlja, za razliku od harkonnenske Giedi Prime, postindustrijske ruševine, ili planeta Ordosa, Draconnis 4, koji je prekriven ledenjacima. Lijepo je da su se dečki potrudili unijeti malo dinamike u igru i kreiranjem potpuno različitih svjetova.

Arrakis je bio i ostao idealno mjesto za okršaje oko vladavine svemirom. Ovaj put kompletno u 3D-u. Teritorij, karte, jedinice, građevine, detalji, sve je prilično uglancano, a same su karte velike i pregledne. Namjera programera i dizajnera bila je stvoriti klasičnu RTS strategiju, ali u novom ruhu i s mnogo šminke, tako da treća dimenzija i pokretna kamera imaju više-manje ulogu stvaranja dobre atmosfere i kozmetičkog dotjerivanja igre. U borbi je kamera smještena na već klasičnu poziciju malo



Obratite pozornost na detalje

Overclockajte svoje procesore, Dina je otišla u 3D

iznad vaše baze, ali s obzirom na taj famozni 3D-faktor, možete je i rotirati i zumirati. Doduše, ako je kamera iznad vaših jedinica i ako ih pokušate zumirati, nećete od toga baš imati neke koristi jer nećete moći vidjeti neprijatelja koji vam se približava, ali ćete zato moći uživati u količini detalja i ljepoti jedinica, građevina... Kad namjestite kameru, možete se opustiti i nastaviti igru jer je sučelje zapravo ostalo nepromijenjeno u odnosu na stare Westwoodove strategije. Što se multiplayera tiče, obećana su brda i doline, a uneseno je i nekoliko promjena. Chat lobby je malo izmijenjen, tu će biti i Quick Match iz Red Alerta 2, a uz 25 multiplayer karti neće postojati map generator, baš zbog kompliciranog renderiranja 3D-terena. No, nema straha, možemo očekivati da će

Westwood naknadno izdati još nekoliko karti. Pješčani crvi i pješčane oluje moći će se isključiti ili uključiti, kako vam drago. Ne želimo biti uklete babe, ali svedjedno moramo reći da od Westwooda ne možemo očekivati ništa loše, jer iskustvo + lova = dobra igra, a iskustva imaju, love, odnosno dobri ljudi imaju, a na nama je samo da čekamo 14. 06. (to je datum s Electronic Artsovih stranica) i vidimo to čudo od pijeska.

Borba nikad nije izgledala bolje



Worms World Party

Prošlo je već dovoljno vremena, vrijeme je za nove Crve. Pretpostavljam da su mnogi među vama kojiput zasjeli s prijateljima ispred računala dohvativši se ovaca, krava, banana i svih drugih krasota ubijajući bližnje svoje. Team 17 nam je poslao beta-inačicu, a i igra će uskoro trgovine. Pa, pripremite se jer - crvi su se vratili!!!



Bio jednom jedan Andy Davidson koji je smislio nekakav čudan koncept za igru u kojoj su crvi pucali jedan po drugome. Nazvao je to Total Wormage i ideju

ponudio skupini ambicioznih programera na European Computer showu pod imenom Team 17. Uslijedili su Wormsi. Otad je prošlo mnogo godina, a od novog, četvrtog nastavka jedne od najpopularnijih igara dijeli nas još malo vre-

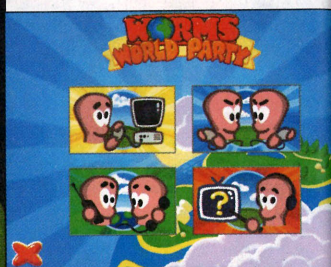
mena. Dakle, ispred mene je beta-izdanje i nakon detaljnog razigravanja mogu reći da se ništa nije promijenilo. Prisjetimo li se drugog i trećeg nastavka, Wormsa 2 i Armageddona, možemo zaključiti da je razlika bilo vrlo malo, najveća je zapravo bila u samom sučelju igre. Čini se da je tako i između Armageddona i World Partyja. Sama je igra, barem zasad, ostala u cijelosti nepromijenjena. Dakako, osim glazbe i još nekoliko sitnica. Po meni, to ne bi trebalo uzeti za zlo jer ako ste voljeli crve u Armageddonu, nemate razloga ne voljeti World Party. Eh, a zašto se uopće igra zove tako? Naime, najveća su poboljšanja u igri najavljena za online igranje koje, nažalost, u ovoj beti nije dostupno pa će trebati pričekati samu igru ne bi li se vidjelo jesu li programeri ispunili obećanja. Naravno, inačica za Segu Dreamcast je već izašla,

◀ Kasete za Spectrum...

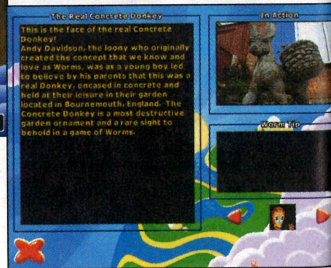
◀ Reve, reve magare



Možete izabrati dvorac svom timu, ali ga treba i obraniti



Glavni izbornik, vrlo sličan onom iz Armageddona



Pravo betonsko magare

također s online podrškom, dobivši u engleskim medijima prilično dobre ocjene. Više o online igranju ipak treba ostaviti za recenziju završne inačice igre. Zanimava vas kako će izgledati? Pa, izbornici su ostali na istim mjestima i s istim funkcijama, jedino su grafički prilagođeni imenu World Party tako da je u pozadini Zemlja i sve je malo ušminkanje, no igra obiluje novostima u podešavanju za deathmatch. Postoji mnogo različitih modova i možete ih uključiti prije nego prionete igri. U Armageddonu ste neke od njih morali otključati, a ovdje su vam dostupni od samoga početka. Primjerice, uključivanje krvi, povećanje štete izazvane padovi-



ma i još gomila mogućnosti. Jedan od meni najdražih je mod u kojem turn ne završava kad nešto ispuca, nego kad vrijeme istekne, tako da u tih deset sekundi, koliko u tom modu imate, možete izbaciti i po desetak granata. Naravno, tu je i god mod gdje su brojke s energijom iznad vaših crva zamenjene znakom za beskonačnost pa je takve crve moguće jedino utopiti, što jamči dugotrajnu i iscrpljujuću borbu. Dodano je također i mnoštvo novih terena, kojih je nedostajalo u starim Crvima. Sheme (koliko i kojeg ćete oružja imati u borbi) su zadržane, ali je dodano i nekoliko novih. Najveća je novost da više nećete morati zaraditi Full Wormage nego vam je dostupan od početka. Sjećate li se mita o concrete donkeyju? Malobrojni su vidjeli to oružje, stoga je već lagano počelo dostizati mitska obilježja. No, u World Partyju ćete takvim perverzijama moći tući već od samog početka. Novina ima i u singleplayeru. Naime, dodano je mnogo trening misija u kojima ćete svoje vještine pucanja, kretanja i skakanja dovesti do savršenstva ako ih sve završite, a ime vašeg tima će ostati upisano na ljestvici najboljih pa možete uvijek podsjetiti frendove koliko ste bolji od njih (nije li tako dečki? :p). Kad se zasitite standardnih treninga, postoji još i šesnaest nazvanih time attack, gdje treba u što kraćem vremenu završiti određenu zadaću. Dodana je još i hrpa novih misija pa ćete se moći fino bavljati i sami, mada je

neusporedivo veći gušt ovu igru igrati s više ljudi. Tu je još i standardni deathmatch za singleplayer. No, što je popravljeno ili dodano u najvažnijem segmentu igre, tj. u multiplayer modu. Svi vi koji ste igrali Unreal Tournament prisjetite se assault moda. Naime, nešto slično postoji i u novim Crvima. Drugim riječima, dodano je čak dvadeset multiplayer misija, gdje svaki tim ima svoju zadaću. Opisat ću, primjerice, prvu misiju. Jedan je tim zakopan u nekoj kući, a drugi je na obližnjem brodiću. Prvi nema oružja, nego samo padobrane i blowtorch, drugi ima oružje (bombe, bazuku...), ali se njegovi crvi ne mogu micati. Zadaća i jednoga i drugoga je dohvatiti sanduk s oružjem. Drugom timu će teleport postati dostupan u nekoliko turnova, a prvi se mora u tom vremenu nekako dokopati sanduka. Po meni, to će uistinu osvežiti ovu igru baš kao i činjenica da su crvi pomalo zaplovili u menadžerske vode. Naime, uključite li mod gdje za svaki udarac dobivate bodove, oružje nećete više dobivati nego ga morate tim bodovima kupovati pri čemu se otvaraju novi aspekti igranja - treba kvalitetno trošiti oružje želite li ga svom timu još priuštiti. Novina je i enciklopedija koja se ovdje zove Wormopedija. U njoj ćete moći potražiti informacije o bilo kojem oružju koje vas zanima, čak dobiti i pokoji savjet za njegovu alternativnu uporabu. No, moći ćete

također doznati odakle potječe pravi betonski magarac, što je MB bomb i da se Andy Davidson od izlaska prošlih Crva smatra, navodno, nestalim (!). Doznat ćete (konačno) zašto se toliko često tijekom godina i u svim Crvima spominje Boggy B i slično. I što onda reći o ovoj igri? Mogao bih se požaliti na manjak inovacija u njoj, na 2D tehniku, ali zapravo nemam namjeru krenuti tim smjerom. I to zato jer su Crvi ostali Crvi, igriva igra s velikim brojem inovacija i mogućnosti. Jednostavno ih ne mogu ih ni zamisliti u 3D-u. Igra je i dalje vrlo zarazna, možda čak i zaraznija od svojih prethodnika. Team 17 je zapravo uzeo Armageddon i pre-radio ga, uvaživši pritom sve što je po mišljenju mnogih nedostajalo ili bilo nedorađeno u toj igri i dobili smo World Party. Tko god nastavak i uza nj polagano zaboravi prethodnika. Po izlasku igre, na Internetu će se pojaviti editor terena i misija tako da ćete, kad prijedete sve postojeće, moći sebi i ostalima zadavati nove misije, na novim terenima. Bit će

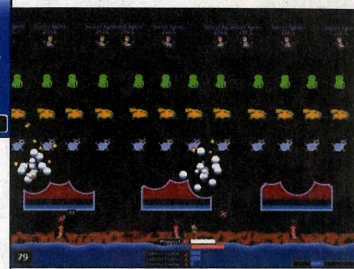
◀ Upotrijebiti i ARMAGEDDON



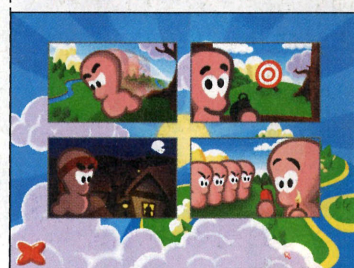
Kad se uvježbate, sa špagom možete raditi čuda



Sa superovcom sam nepobjediv



Malo space invadersa



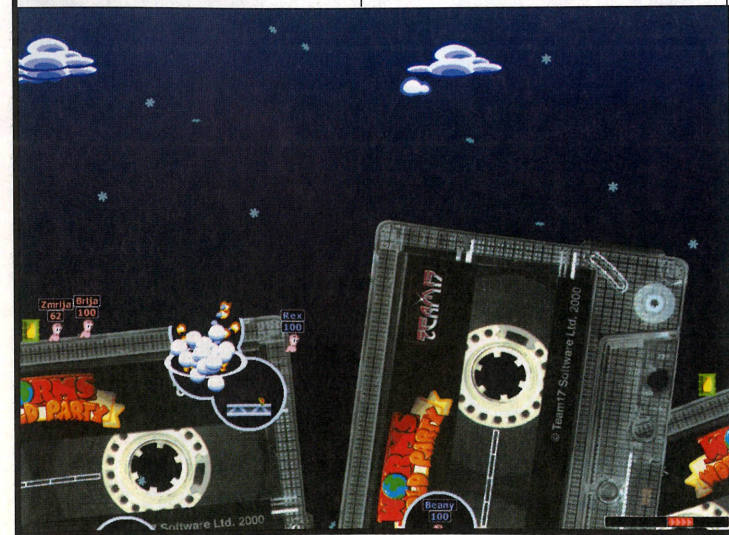
Singleplayer izbornik

velik svega jedan megabajt, tako da ga neće biti problem skinuti. U igri zapravo već postoji editor terena, ali s njim ne možete postići sve efekte koje obećavaju u novome. Da je ovo beta-izdanje igre, gotovo se i ne osjeća, bugova nije bilo pa se čini da bi se igra mogla vrlo brzo naći u trgovinama. Dakako, jedini mu je nedostatak nemogućnost igranja preko neta. Treba još jedino vidjeti hoće li online iskustvo biti jednako pouzdano.

Reakcije kritike na Sega Dreamcast izdanje igre

U Games Masteru kažu da igra može biti zabavna eone vremena DC-UK: Već prije je to bila izrazito dobra multiplayer igra, no sada je Team 17 stavio "bloody cherry on top" te torte.

Official Dreamcast: Jedna od najjednostavnijih, ali opet najraznolikijih igara ikad, a ako ste se ikad htjeli upustiti u online igranje, niste mogli naći zabavniju igru za to.



Serious Sam

Ima li u ovoj zemlji ijednog ponosnog Hrvata (ili Hrvatice, moje dame) koji povremeno odigra računalnu igru, a da nije čuo za *Ozbiljnog Sama* (uf, mislim da se ovakva početna rečenica pojavljuje barem u 50% tekstova broja)? Bila bi sramota da je tako, jer naš je *Sam* neporecivi dokaz da Hrvatska vrvi darovitim mladim ljudima koji mogu parirati svim svjetskim proizvođačima zabavnog softvera. Naravno, osnovni je problem uvijek u novcu i toj teško uhvatljivoj prilici da se bude viđen, primijećen i potvrđen. Dečkima iz Croteama je tako nešto pošlo za rukom jer su nakon mnogih problema konačno našli izdavača koji će i ostatku ove plave kugle pokazati što je to hrvatska pamet. Joj mene, što sam patetičan, ali prihvatite me takvog kakav jesam...



Kao što znate, sa *Samom* smo se susreli već i prije, štoviše, popričali s njegovim autorima. Ako se sjećate, bilo je to negdje prije godinu dana (slobodna procjena, nemojte me zatući ako sam fulao) kad su na svjetlo dana pristigle prve informacije i slike iz tog jedinstvenog proizvoda. Već smo se tada divili pastoralnoj izražajnosti grafike koja se hvalila predivnim i odlično pogodnim bojama, otvorenim ravninama i tamnim hramovima. Sve je to gurao kvalitetan grafički engine koji, kao što ćete uskoro saznati, još i danas može parirati vrhunskim svjetskim potjerivačima poput

Epicovog Unreala! Tada smo bili uistinu iznenađeni, pogledajmo kako se igra dalje razvijala. Ovaj put u šake nam je pala beta 3 iančica koja, nažalost, sadrži tek prvi svijet (Egipat), ali još uvijek ima mnogo više za ponuditi nego prije. Prvo i osnovno, engine je dodatno optimiziran i ušminkan, mada i to treba uzeti s rezervom. Naime, *Sama* smo tada igrali na malčice slabijim strojevima pa dio poboljšanja možda leži i u novijem hardveru. No bez obzira na to, grafika je i dalje impresivna te prepuna inteligentnih detaljčića za koje nam nije jasno zašto se ne koriste svugdje. Jedan od njih definitivno je *brushing* ili aplikacija male podteksture koja se lijepi za

osnovnu sliku, a rezultat je izostanak bilo kakvog pikseliziranja ili razmuljavanja i na najmanjim udaljenostima od objekta. To možda i nije tako revolucionarna novost, ali itekako pridonosi ljepoti cijelog doživljaja. Nadalje, tu su i neizostavni lanse flareovi koji potiču kako iz mnogobrojnih baklji, tako i iz sunca, mjeseca pa čak i udaljenih nebula i maglica! Dodatno je nabrušen i efekat odbijanja svjetla od bazena pri čemu cijelu okolnu prostoriju sablasno oblijeva lelujava vodena aura. Nisu zaobiđene ni krivulje, transparencije, maglice pa čak ni impresivni *cube mapping* koji stvara nevjerovatnu iluziju kroma! To vam je nešto poput onih famoznih nVidijinih demoa ili pak scene sus-



reta s alienom iz filma *Bezdan*. Da da, pametni su naši dečki, a posebno je zanimljiv podatak da sve to radi bez Transformation and Lightninga (nisu ga stigli implementirati), i to u zavidnom broju frameova po sekundi. Osim samog okoliša, dodatno su optimizirana oružja i neprijatelji, što se ponajbolje vidi na vrištećim harpijama za koje sam siguran da su ovaj put kreirane iz dvostruko više poligona nego prije. No da ne bi sve ostalo na staroj slavi, tu su i neke nove beštije koje su toliko impresivne da će vam uistinu zastati dah. Ponajprije je riječ o mamutskim čudovištima koja zauzimaju cijeli ekran, a tako su maštovita i estetski ugodna da je to jednostavno nev-

jerojatno. Posebno me se dojmio Vatreni golem visok barem dvadesetak virtualnih metara, iz čijih su ruku iskakale plamene lopte i komadi užarenog kamena. Koža mu se cijelo vrijeme prelijevala u različitim nijansama boja, a iz očiju svijetlili crveni flareovi... Ili pak mrcina s kraja Keopsove piramide, koju stvarno treba vidjeti u pokretu da bi se vjerovalo, jer je svaki detalj na tom gargantuanskom čudovištu ispoliran do najmanjih detalja. Boje, ručetine, izraz lica, oružja kojima se služi te motion capturing samo su još jedan dokaz da je Croteam krenuo u pravom smjeru. Naravno, tu je i određen broj friških pucalica, za koje mi se ipak čini da još uvijek nisu dovoljno ugođene. Nadalje, osim lijepe te izrazito "stereoidične" glazbe, ubačena je i hrpa zvukova od kojih se posebno ističu Samovi komentari za koje možemo ustvrditi da su dobronamjerne kopije uzvišenih pošalica legendarnog Duke Nukleara. Inače, Samov glas je tipično američki pa sam siguran da su ga proizvele glasnice kakvog čistokrvnijeg Amerikanca, a ne da je pokušaj imitacije sa zapadnog Balkana (ili srednje Europe, kako vam drago). Znači zasad su sve sami karanfili i ruže, te se može reći da se igra fino razvija na svom putu do konačnog proizvoda. Ipak (ah, jedna stvar koja mi je bila trn u oku još od prvog susreta sa Smrtno ozbiljnim *Samujlom*). Riječ je o unutarnjem konceptu, tj. samom temelju igre na kojoj sve funkcioniра. Najjednostavnije rečeno, *Serios*

Sam je u svojoj duši virtualna inačica najobičnije streljane. Akcija, akcija i samo akcija osnovna je nit koja se provlači kroz cijeli proizvod, a kao što znamo, i lijepih stvari zna katkad biti previše. Razina njene dinamike jednostavna je prevelika te se na njoj stalno, ama baš stalno inzistira i forsira do dosad neslučenih razmjera. Svako malo na vas će se slijevati horde za hordama podivljalih aždaja koje će mahnito srljati u vlastitu smrt. Čovjek im se neko vrijeme može odupirati, ali uskoro mora pasti razina koncentracije koja je potrebna da bi se uspješno prešlo u idući nivo. Dogodit će se ili to ili će vas strefiti infarkt jer je *Sam* potpuno natopljen adrenalinom, što, kako rekoh, ponekad može izazvati upravo suprotan efekt od očekivanog. Naime, umjesto da se zabavljate, mučit ćete se, dok će vam sa čela kapati znoj, a u glavi potmulo pištati. Ne znam, jednostavno su pretjerali i cijelu igru sveli na gotovo besmislena arkadaška napucavanja koja sama po sebi itekako cijenim, ali nikako po cijenu svog mentalnog ili fizičkog zdravlja. Čini se da su toga postali svjesni i sami autori jer su barem u ovu inačicu implementirali tzv. *tourist mod*, koji je zapravo sinonim za besmrtnost jer u njemu energija konstantno raste te će samo u najekstremnijim situacijama pasti na nulu. Takvi će primjerice biti napadi stotina žabolikih skakutajućih kreatura ili desetine jurišajućih bikova koji će vas pokušavati napiknuti na svoje

rogove pristižući sa svih zamislivih strana. Istina, takvi prizori su doista impresivni i stvarno treba skinuti kapu dečkima koji su uspjeli ugarati tolik broj poligona na ekran, a da se sve skupa nimalo ne uspori. Ali što imamo od toga kad će nas nakon svega napasti vrtoglavica? No dobro, kako bi kompenzirali težinu i frenetičnost akcije, Croteamovci su nas bar opskrbili pozamašnim količinama oružja, zdravlja, štitova i streljiva. No ni to ponekad neće biti dosta, zna se dogoditi da se kreature jednostavno nastave *respawnati* koliko ih volja da bi se situacija smirila tek za kojih četiri do pet minuta. Jednu im stvar ipak moramo priznati - osjetit ćete neizreciv gušt napucavanja jer su efekti vatrenog oružja te posljedičnog rasprskavanja gamadi tako sočni i krvavi da to nije normalno! To, a bogami i zanimljiva priča koja je popraćena nadahnutim, pače edukativnim tekstovima, natjerat će vas da odolite svim izazovima i vidite što ima dalje. Pa makar morali "guliti" na najlakšem nivou u kojem se ipak gubi čar preživljavanja i napetosti. Sve u svemu, jasno mi je da se u ovako poodmakloj fazi razvoja koncept ni u ludilu ne može promijeniti, ali bi

Kupit ćete i ozbiljno zaigrati *Serious Sama*:

- jer treba kupovati hrvatsko
- jer je *Sam* jedan od najljepših FPS-ova što su ga naše oči vidjele
- jer je natopljen takvom akcijom od koje ćete izbrusiti reflekse
- jer, budite ozbiljni ljudi, ne možete čekati ni minutu više da igra konačno izađe



mi svejedno bilo draže da *Serios Sam* nije baš tako naglašeno *trigger happy* iskustvo. Neupitno je da će se i takav pristup svidjeti mnogim ljudima, ponajprije starim amigašima kojima će *Samujlo*, kad se konačno pojavi, definitivno prirasti sru. Naime, hoću reći da sam sto posto siguran da su Croteamovci i sami amigaši nostalgici, jer je cijela igra protkana tim specifičnim duhom. Duhom koji će obični svijet i (evo mene jopet) svima reći da je Hrvatska zemlja darovitih, obrazovanih i sposobnih ljudi. Šteta samo što je prepuna i individualna nešto drugačije vrste, ali što ćeš, baš kao i u *Serious Samu* ne može sve biti baš potpuno savršeno. Još samo nešto za kraj, jedva čekamo punu verziju igre, stoga dečki, požurite malo...



Pobjedniku pripada sve.



Slava...

...i vruć, pjenast, ukusan.

S manje kave i više mlijeka,
u 3 neodoljiva okusa.

Nakon igre...

Po mjeri svakog džeparca.



Moj prvi **NESCAFÉ** Cappuccino

recenzije

uvodnik

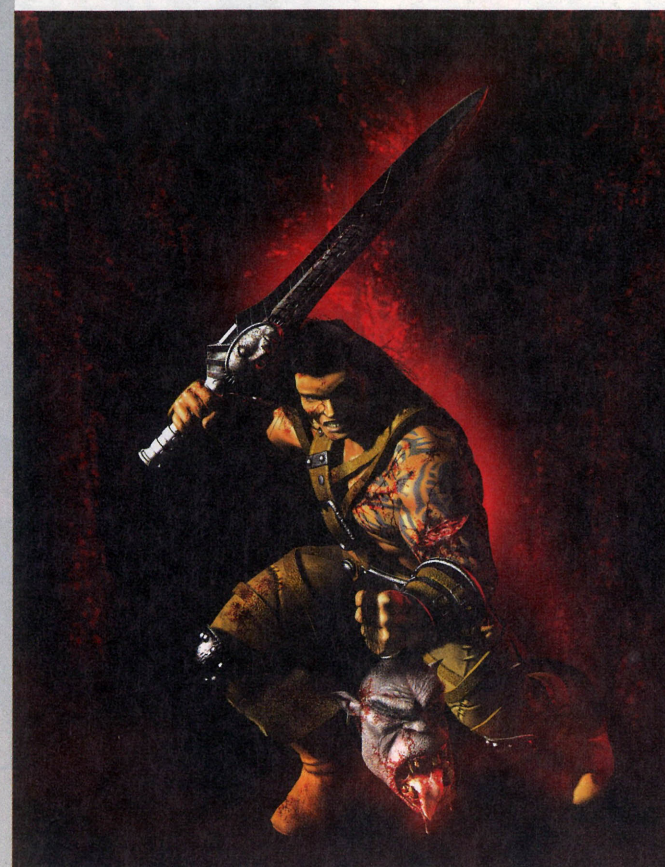
Novi mjesec, novi Hacker. I u njem ćemo vidjeti što? Što? Oooo, pa ima tu svega. Unatoč činjenici da najbolje igre tek dolaze i da su veliki naslovi rezervirani za početak ljeta, spomenimo neke u kojima smo uživali ovaj mjesec.

Kako je horor ponovno u modi, proizvođači su se bacili na izradu *Undyinga*. Normalno, završili su ga oni, a mi smo ga, kako bi se reklo, odigrali. Sve u svemu, pravi pakao, ludo, nezaboravno, pogotovo kad uzmemo u obzir da je igru pomogao stvoriti Clive Barker, čiča koji je napravio *Hellreiser*. Krv, kuke koje trgaju meso, je l' se netko sjeća toga? Uglavnom, Clive je napravio dobar posao da čovjek prste obliže.

Kad smo kod klanja i krvi, siroti je Lauš ovaj mjesec tol'ko udova natrgao i odrezao da je završio na psihoterapiji. Kako već nagađate, riječ je o *Blade of Darknessu*. Kao Rune, samo bolje.

Normalnjak, imamo mi ovaj mjesec i mesno-korektnu igru. Recimo, *Evil Islands*, 3D RPG, obećava dosta. Dobro, ima i tu klanja, ali ne toliko. Da bi se strasti smirile, igralo se i nešto košarke. EA Sports je još jednom, zapravo, točno na datum, izdao još jedan nastavak svoje sportske simulacije košarke. Nova cijena, stara tehnologija i nova sezona. Hm, vražja računica. Ali u ovom Hackeru i tuguje-mo. Tako, recimo, Karlo tuguje za nedavno preminulom Nascar veličinom. Ma trgni se, čovječe, nema stvari koju alkohol i vrijeme ne može izliječiti.

Ma što da čovjek kaže? Hacker ne donosi samo recenzije, tu su osjećaji, ljubav, zloba, tuga, jad, čemer..... Kakva lektira, kakve Patnje mladog Werthera, ovaj mjesec svi oni koje žele doći u dodir sa svojom emotivnom stranom čitat će Hacker.



Clive Barker's Undying

Klingtl, klingtl, klingtl

str. 52

Severance: Blade of Darkness

U ovoj igri uživat će sadisti, mesari i ostali divljaci. Što još uopće čekate?

str. 48



Top 10 Velika Britanija

- | | |
|--------------------------------------|-------------------|
| 1. Who Wants To Be A Millionaire? | Eidos Interactive |
| 2. Championship Manager Season 00/01 | Eidos |
| 3. Severance: Blade of Darkness | Codemasters |
| 4. The Sims | EA |
| 5. The Sims: Livin' it Up | EA |
| 6. Delta Force 3: Land Warrior | Novalogic |
| 7. Half Life: Generation | Havas |
| 8. Theme Park | EA Games |
| 9. C&C: Red Alert 2 | EA |
| 10. FIFA 2001-03-12 | EA Sport |

Top 10 Hacker

- | | |
|--------------------------------------|-----------------|
| 1. Clive Barker's Undying | EA |
| 2. No One Lives Forever | Fox Interactive |
| 3. Delta Force 3: Land Warrior | Novalogic |
| 4. Oni | Godgames |
| 5. Severance: Blade of Darkness | Codemasters |
| 6. America | Data Becker |
| 7. Evil Islands | Nival |
| 8. NBA Live 2001 | EA Sports |
| 9. Championship Manager Season 00/01 | Eidos |
| 10. Sims: Livin' it Up | EA |

Krvavo!



A lijepo sam ti rekao da ne stavljaš metalno suđe u mikrovalnu!

BLADE OF DARKNESS

U ovoj igri uživati će sadisti, mesari i ostali divljaci. Što još uopće čekate?

BLADE OF DARKNESS

Proizvođač Rebel Act **Izdavač** Codemasters
Minimalna konfiguracija P2/400, 64 MB
Naša preporuka P3/500, 128 MB, 32 MB 3D-grafička **3D podrška** Direct 3D **Multiplayer** Internet, modem, LAN **Platforme** PC

PIŠE Krešimir Lauš

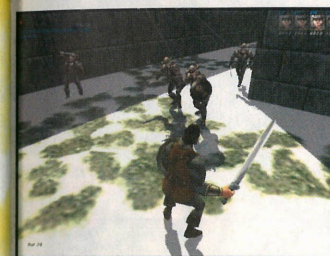
Ajmo sad, svi koji ste gledali Conana, dva prsta u zrak! Hmmm... Ej, ti tamo, rekao sam dva, ne tri! No dobro, vidim da je broj ljubitelja tog famoznog filma prilično respektabilan... Svi koji su u njem uživali sigurno znaju da je to bilo djelce koje je na neki način utrlo put cijelom sword&sorcery žanru koji

danas tako volimo i štujemo. No što se tiče virtualnih izdanaka tog pravca, u pravilu ih poistovjećujemo s famoznim RPG-om, koji je kao takav sasvim u redu, ali ipak nije ono na što ciljamo. Riječ je o tome da je na PC-ju zapravo vrlo malo izvornih mitskih akcija bez ikakvih primjesa mozganja, kombiniranja bezbrojnih spelova i ponekad dosadnog komuniciranja s likovima ne bi li se riješili kakvi

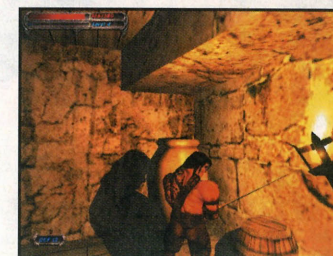
uzvišeni questovi. Filozofija "uzmi mač u ruke i peri po gamadi" kao da je malo zapostavljena, a kad se nešto i pokuša iskemijati, to u pravilu ispadne jadno i ispod očekivane kvalitete (*Rune*, bilo tko?). Na svu sreću, čini se da bi situacija uskoro mogla promijeniti jer ako se nastavi u smjeru koji upravo ucrta *Blade*, nikome ne manjkati krvavih obračuna u kojima su rezanja glava i udova pril-



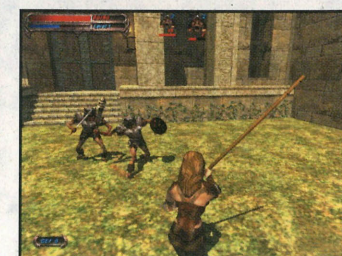
Što, i sad ćeš tu samo stajati?



'Ko prvi, mač u trbuh njegov!



Uoommmmm? Groark???



Xena sa "zblajhanom" kosom



LIKOVI

Vruć komad sa štapom - Ova mačka vična je vitlanju najrazličitijih kopanja i oružja "podužeg" kalibra. Iako je u početku krhka kao svako djevojčice, poslije će itekako ojačati. Odličan izbor za curice i sve one koji se tako osjećaju.



Poluretardirani barbarin s mačem - Osim što je u stanju reći arrrrr, grooarkk, egggr i bundo, ova priglupa mrcina maše najtežim mačinama, sjekiretinama i kosama. Zbog toga ne može držati štit pa je u tom pogledu malčice ranjiv. Izbor za "Otvarače lubanja-početnike" i sve one koji se takvima osjećaju.



Vitez - Stručnjak za sve vrste mačeva, oklopa i štitova čini nam se kao srednji izbor za sve one koji ne znaju što bi sa sobom u životu. Brkovi i bradica tek su estetski detalj, a ne borbena značajka.



Crvenokosa bradata patuljčina - Što bi rekli: Mali, ali pali, pogotovo svojim sjekiricama koje vrlo učinkovito baca na daljinu i pogađa sve vitalnije organe. Također koristi štit, a s obzirom na svoju veličinu, njime će pokriti veći dio svog niskog, ali nabildanog tijela.

ka, kad god zaigrate s drugim, doživjet ćete različito iskustvo! Da, da, početni nivoi, pa čak i neki kasniji u odmaklom stadiju igre, razlikuju se ovisno o tome s kim igrate, tako da *replayability* ovdje nije tek puka fraza!!! Nadalje, svaki klippan ima neke specijalne sposobnosti i naklonjen je različitim tipu "srednjovjekovnog" naoružanja. Tako će barbarian uglavnom vitlati *two handed* mačinama, sjekirama i kosama (!?), dok će patuljak preferirati nešto kraće sjekirice, čekice itd. Ipak, sva su oružja hladna i namijenjena borbi prsa o prsa (osim luka i strijele) tako da ćete, naviknuvši se na jedno, bez problema zaigrati i s bilo kojim preostalim ratnikom. Iako među škvadrom postoje i neke razlike u količini "zdravlja" i slično, glavna i osnovna nit razdvajanja ipak će biti u borbenom arsenalu i načinu njegove primjene... Što se tiče level designa, on je, kako rekoh, do zla boga standardan i tipičan, ali još uvijek oku ugodan i napačenom mozgu blagotvoran. Ako već i nema nekih famoznih arhitektonsko-kreativnih divota, nema ni majmunskih perverzija od kojih bi vas boljela glava. Tako u pravilu nikad

nećete trošiti dragocjene sate u pronalaženju nekog vražjeg ključa, nego će svi *mission critical* predmeti biti na jasnim, logičkim i vidljivim mjestima. No, određenu dozu povlačenja poluga nećemo izbjeći ni ovaj put, ali sa zahvalnošću možemo ustvrditi da barem neće biti opasnosti od predoziranja i shodno tome bacanja kakvog tupog predmeta u ekran monitora. Ne inzistira se ni na preobilnoj mjeri skakutanja, pentranja i puzanja nego će svaka od tih radnji biti ponuđena u taman dovoljnim i nikad zamornim količinama. Valja još naglasiti da je rješavanje questova u skladu s akcijskom osnovom igre, tj. prilično je linearno i predvidljivo, a ja ću tome samo dodati "hvala Bogu" jer mi je stvarno bilo dosta naguravanja besmislenih glavolomki u arkadne razbibrige. Možda ćete nakon svega rečenog steći dojam da je *Bladeov* svijet donekle "rijedak" i neispunjen, ali je zato vrlo uvjerljiv i interaktivan. Naime, gotovo je svaki objekt moguće pokupiti, razbiti ili gurnuti, a sve će to biti popraćeno pravilnim fizikalnim reagiranjem poput kuta pada, brzine leta i odbijanja o zidove. Nema što, vrag je

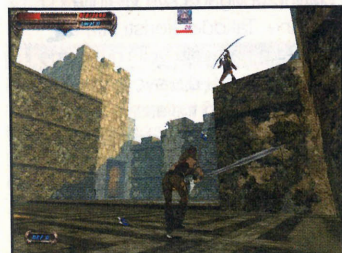
BOF je jedna od najkrvavijih PC-igara do današnjeg dana!



Da, da, karijes na trojci, četvorci i šestici...



Prenošenje štafete u šurličićevcu Gornjem



Ljuft, umalo mi šminku razmrlija!

se i sjena, zaplešete li vi, zaplesat će i ona, ma divota jedna. U svakom slučaju, još jedan dokaz da je igra barem djelomice rađena po uzoru na Conana - sjetite se antologijske scene u kojoj je naš barbarin isprobavao novostečeni mač u društvu svojeg lelujavog alter ega što ga je kreirala sablasna vatra. Da, da, sve je to vrlo lijepo, samo treba imati na umu da su za takve stvari potrebni mnogi ciklusi naših napaćenih procesora (kako glavnih, tako i grafičkih) te se za *Blade Of Darkess* slobodno može reći da je prilično zahtjevan. Na mom P3/500, GeForce 2 MX, znao je tu i tamo zatrzati pa si vi kombinirajte. O tome da ćete ga igrati sa svega 64 MB RAMA-a, nemojte ni sanjati...

SJEKIRA

Da ipak ne bi bio proglašen zvijeri koja ždere resurse i ništa ne pruža zauzvrat, pobrinut će se još neke lijepe stvari koje će obradovati svakog koljača-početnika. Prije svega, treba spomenuti *interface* koji je sasvim pristojan, ali ne i savršen. Pogled je iz trećeg lica (mada se može premjestiti u prvo kao i u *Runeu*), a likom upravljat kombinacijom miša i tipkovnice. Pokreti su mekani, mnogobrojni i fino animirani, ali na

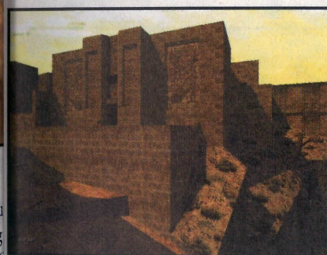
našu veliku žalost ne rade po načelu interpolacije. Znao o čemu je riječ, ONOJ fori iz ONI-ja zbog koje niste morali čekati da se izvrši prethodni pokret, nego biste u letu uskočili u drugi osiguravši tako kontinuitet i brzinu kretanja. Ovdje toga, nažalost, nema tako da sve kretanje rade po načelu unaprijed skriptiranih animacija koje se izvode jedna nakon druge. Tako će se primjerice naš junak, da bi pokupio kakvu strelicu, morati sasuti, zasukati mač pa se ponovno dignuti i isukati ga. To uistinu znači na živce, tako se samo troši dragocjeno vrijeme. Na svu sreću, pokreti nisu previše tromi tako da će taj nedostatak vremenom izgubiti na važnosti, ali nikad potpuno izbljedjeti. Kamera je također prilično standardna mada ima glupu tendenciju lokiranja za određeni vidni kut svaki put kad se nadete preblizu zida. Bilo bi zgodno da koristio transparentijski efekt iz *Runeu*, ali što ćeš... Idemo dalje je sve što ste dosad pročitali bio je tek temelj za najbitniji (također i najkvalitetniji) *Bladeov* element ili superpotez. Lijepo je što su svi potezi prikazani u tablici u samoj igri, a da biste bili sigurni da ste ih uistinu izveli, uvjerit će vas raznobojni tragovi zamaha tim alatom trenja ne ispadne tipka, nego istima smrti. Stoga će i samo učenje *Bladeova* borba baš onakva kakva



Ajte djeco, vratite se u krevetiće



Sad ja tu stojim s ovim mačem i čekam, i onda on dođe i...



Impresivno, ne?



Vid', vid', netko okreće svinjče ondje dalje

a da ne govorimo o trenucima njihove primjene na živome mesu. Prema tome, bili bismo blesavi kad bismo se ograničili na upotrebu jednog ili dva "aperkata" ili "direkta" kad nam na raspolaganju stoji takvo mnoštvo.

KRV

Ali nemojte ni načas pomisliti da različito mahanje za rezultat ima tek različiti graf-zvučni efekt! A ne, jer ćete, primjerice, visokim udarcem beštiji u tili čas odsjeći glavu ili pak niskim nogu! Također je važno s koje strane kreatura drži štit jer je pravilnim zamahom isti moguće rasuti u komadiće i prijetnju svesti na minimum. Upravo su zone ranjavanja prava poslastica u ovoj žestokoj igri - moguće je sjeckati ama baš sve, šake, ruke, noge, glave ili cijele trupove! Komad po komad, štovise... Poseban mi je užitek bio gledati ranjenog tupana gdje nemoćan pocupkuje na jednoj nozi da bih mu potom odrezao i drugu. Nakon što je pao i prestao s trzakanjem dao sam si truda i vremena te izmasakrirao njegov leš. Komad po

DOKAŽI DA SI MUŠKO!

Pazite ovo, u igri postoji fora po kojoj se ocjenjuje kakav ste frajer! Aha, ovisno o tome koliko često snimate status, bit ćete proglašeni: kukavičkom, mlakomjom, muškarcem ili herojem (slobodna interpretacija vašeg recenzenta). Možda se to nekima čini kao zgodan potez, ali osobno smatram da iza toga leže neki pokvareniji motivi. Naime, gotovo sam uvjeren da škvala koja je radila BOD nije bila u stanju proizvesti dovoljno brz sustav snimanja pozicija pa nas na ovaj način pokušava prevesti. Doista, ako znamo da spremanje statusa ponekad traje i do 20 sekundi, nećemo li pomisliti da je ovo uistinu zgodan trik? Trik ili pranje mozga, nije ni bitno, jer bi nam svima bolje odgovaralo da su u igru implementirali već tisuću puta preživakani *quick save* mod! Pogotovo stoga što se ovdje umire često, a ponekad i češće! Hebi ga (što bi rekli na HTV-u) - očito je da im neki koderi baš i nisu prvoklasne kvalitete, ali zato skidam kapu krativnim umovima koji su se dosjetili tog štosa i pokušavajući tako zamaskirati svoju nekompetentnost. Ah, takav prevarantski kadar bi iz Hrvatske mogli izvoziti u pozamašnim količinama. Slazete se??? Uuups, i u Hacker se uplela politika! Hebeš ga, ne m'oš joj nigdje pobjeći...

Borba hladnim oružjem je gotovo na razini kakve 3D-tabačine!

komad, ovdje ruka, tamo noga, ovdje glava, a zidovi krvavi, ma pravi sadistički raj! Kao šlag na kraju, uzeo sam njegov krvavi ud (ruku, ruku, pervertiti jedni) i zavlitao je u obližnji zid, tek toliko da čujem taj odurni mljackavi zvuk udaranja mesa o hladni kamen... Istina, sve je moguće riješiti i na jednostavniji način, primjerice kakvim preciznim pogotkom strijele u vrat, ali gdje je tu onda užitek, pitam vas. Krasota i divota, no znajte da sve ono što radite drugima, drugi mogu učiniti i vama. Pogotovo oni jači koji se pod nož neće dati samo tako! Za borbu s njima dobro će doći jedinstvena *lock on* opcija pri kojoj će beštija uvijek biti u središtu vaše pozornosti, a kretanje lijevo i desno za rezultat će imati boskačko kruženje oko vašeg neprijatelja. Jedino što pogled zna ponekad ostati prikovan za mrtvacu, dok vas oni koji još stoje na nogama režu sa svih strana. Borba s nekim gadnijim tipom ponekad će trajati i nekoliko minuta!!! A jesu gadni, majku im, udaraju, sijeku, pariraju, izmiču se i koriste štit, a bogami i svaku situaciju kako bi vas usmrtili. Kad se udruže u skupinu, gotovo su nepobjedivi pa ćete se baš zbog toga ponekad morati vaditi na šabl-oniziranu borbu tipa "pusti ga neka udari, uzmakni se i napadni" jer će neko inteligentije combo prenamaganje za rezultat imati mač u očima ili odsječenu glavu (vašu, naravno). Ipak, na onim manje opasnim dadu se izvježbati neke profinjenije radnje poput dvostrukih kombinacija i slično. Treba još reći da bi valjalo pripaziti i na indikator izdržljivosti koji vam pokazuje koliko još možete mahati i lupetati, a da ne padnete iscrpljeni na pod (znate valjda što slijedi nakon toga). Kao što vidite, umirati ćete često (nekada i češće) pa bi dobro došao *quick save* kojeg ovdje, valjda fore radi, jednostavno nema! Preostaje nam

jedino klasični odlazak u izbornik i snimanje koje traje. Jest, traje i traje, na nešto sporijim sustavima ono će doseći neugodnu brojku od kojih dvadesetak sekundi, a ako se sjetimo gorespomenute količine i frekventnosti umiranja, na pamet nam pada samo jedna riječ - frustrirajuće. Ali, ajde, de, preko toga se još može nekako i prijeći jer će vas to u krajnjem slučaju natjerati da igrate oprezno i sa žarom u očima kako biste što duže nastavili disati zrak. Zažarit će vam se još više kad čujete da postoji samo jedan nivo težine koji, kao što vidite, nije nimalo lagan. Ma nema veze, koji će još iskusni igrači reći da nije dorastao klecavim kosturčićima i nabrušenim trolovima? Na kraju priče valja nam zaboraviti na sve nedostatke (zahtjevnost, kamera, težina), uzeti krvavi mač u ruke i krvavo prosjeći put do krvave pobjede. Zbrojimo li sve njegove krvave elemente, doći ćemo do (u, ma krvavog ljudi) zaključka da je *Blade of Darkness* idealan dar za sve one koji vole pametne i izazovne mitske borbe kojima ovih dana ne cvjetaju ruže. Pa baš i ako pati od nekih gafova, još je uvijek dovoljno intrigantan, atmosferičan i zanimljiv da mu posvetite koju vriskovima ispunjenu noć. Ako ništa drugo, autorima *Runeu* je pokazao kako se rade igre, a i to valjda nešto znači.

ALTERNATIVNO

Rune
Blade of Darkness je igra kakav je Rune trebao biti. Sve u svemu, igra može proći.
CRUSADERS OF MIGHT&MAGIC
Najzabavnija arkada iz Might&Magic serijala ikada izašla na PC-jima. Veliki dio svoje popularnosti zahvaljuje odličnoj borbi prsa o prsa.

85
OCJENA
Krvavo, napeto i lijepo. Da nije zahtjevno i prošarano sitnijim nedostacima, bilo bi gotovo savršeno

Klingt!, klight!, klingt!

CLIVE BARKER'S UNDYING

Ako slučajno niste proključili nadnaslov, ne brinite se... nije 75 posto ljudi. Naime, riječ je o zveketu lanaca. Eh, ta onomatopeja :)

Šansa da ova scena prođe bez seksa je poprilično velika

Floki dolazi po svoju kost. E, sad... bojim se da ne razmišlja o onoj u mojoj ruci



Ljetno ladanje se nastavlja s već ceremonijalnim posjetom starom prdonji iz svjetionika



Klajv Barks andaing, a? Majke ti... čekati ču ja da ti izađeš, pa makar se to produjilo s deset dana na pedeset

više dojmio nego onaj u *Half Lifu*. No, nastranu osobni ukusi, pozabavimo se malo samom igrom. Znaite onu: "Prvo gulit zeca pa onda gurnu nije".

HAGGIS FODDER

Velika popularnost okultnog i alternativnog očita je, barem ako se dotaknemo mlade generacije koja poprilično pati na eksplicitno nasilje. No, mi sofisticiraniji padamo na Irce, okultizam i nasilje, što nas definitivno odvaja od ostatka masa. Priča u *Clive Barker's Undyingu* je kao skrojena za ovdašnje područje (s obzirom da svi bez nekog očitog razloga iz petnih žila sline nad irskim folklorom). Stoga, ajmo

E, da... da sam bar prekinuo s onom djetetom baziranom na kitovoj masti još prije dvajst godina, mogao bih i sići odavde, ali ovako..



Prije mi htjeli potrgati noge, a sad nakon malo oživljavanja iz mrtvih, ko da su od zlata

redom. Patrick Gallaway, odnosno vi, je u svakom pogledu alternativni Indiana Jones. Kategoriziran kao profesionalni istrebljivač neprirodnog, svojedobno je sa svojom jedinicom sudjelovao u tamanjenju živih mrtvaca tijekom Prvog svjetskog rata. Sada, nekoliko godina nakon toga, njegov stari prijatelj Jeremiah Covenant zatražio je njegovu pomoć u razrješavanju problema u svezi glede prokletstva njegove obitelji. Naime, pošto su kao dječica čitali tatine knjige, Jeremiah i njegova braća i sestre odlučili se uputiti do mističnog stojećeg kamena te pročitati nekoliko redaka iz gore navedene slikovnice. Ostatak povijesti je poprilično neu-

LOVIM TE VANI

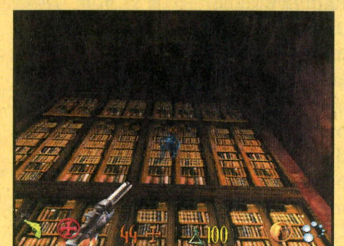
E, pa sad. Ako ste mislili da će se cijela igra svesti na besmisleno trčkanje po kući, prevarili ste se. Naime, osim u samoj vili, *Undying* vam nudi i mogućnost da se pokoljete tu i tamo u nekom alternativnom svemiru ili čak (meni omiljeno) na brežuljcima irskih pašnjaka. Naravno, ugođaju pridonose zvučni efekti zavijanja vjetrova, padanja kiše i slično. Da bi se to postiglo, Unreal engine je vjerojatno bio malo više nategnut, tako da će velik broj korisnika Voodoo kartica likovati jer igru mogu pokrenuti i na tristotridesettkojki. Kao ja, recimo. No, htio sam napomenuti da je igra u svakom pogledu doradana do *übera* što se detalja tiče, a to ćete pogotovo zapaziti gledajući građevine izvana. Uostalom, sumnjam da nema većeg uzbuđenja od paničnog bježanja pred čoporom howlera koje ste prije dvije minute vidjeli kako se dozivaju s vrha planine.



Borba protiv lokalne škotske populacije



Da, u ovoj igri se i čita, a ne samo puca



Sumnjam da će i ova scena završiti seksom....

godan, sve se uglavnom svodi na to da se vaš lik nađe u vrlo nezavidnoj situaciji: ne samo da će nastojati spasiti Jeremiaha od njegove pomahnitale rodbine, nego mora razmišljati i o svojoj egzistenciji... doslovce; jer onaj zabavni dio obitelji (koji je u međuvremenu umro i uskrasnio kao demonske sile) također nastoji zapečatiti njegovu karijeru na najneugodniji mogući način. Načelo vođenja ove priče čini se poprilično jednostavnim. No, tu u igru ulazi Clive Barker, pisac koji je romanima

poput *Hellbound Hearta* (po kojem je poslije snimljen film *Hellraiser*) utemeljio koncept suvremenog horor. Kako to utječe na samu igru, očito je iz poprilično bolesnog i uvrnutog načina prepričavanja i realiziranja radnje. Naime, svi određeni negativci u igri pružit će tipični freakshow gdje će se, među ostalim, na maštovit način međusobno poklati. Dodamo li tome nekoliko alternativnih svjetova koje Gallaway posjeti, dobili smo pravu malu kašu. No, način na koji se to ostvaruje kroz igru je posve druga

CLIVE BARKER'S UNDYING

Proizvođač EA Games **Izdavač** Electronic Arts
Minimalna konfiguracija Celeron 400, 64 MB
Naša preporuka P3 450, 128 MB, 3D 3D
podrška Voodoo, Voodoo 2, Voodoo 3, Voodoo
Banshee, Voodoo 5, ATI Radeon, ATI Rage 128,
ATI Fury MAY **Multiplayer** LAN, Internet
Platforme PC

PIŠE Damir Rukavina

Koliko ste dobrih horror 1st person shootera odigrali u posljednje vrijeme? Ili još bolje, koliko ste u posljednje vrijeme odigrali igara u kojima je glavni lik Irac - s golemim kamenom oko vrata? Nijednu? E, onda je to znak da je krajnje vrijeme (i ultimativni argument) da kupite *Clive Barker's Undying*(tm). Uostalom, pošto u ovome broju

nemamo baš mnogo igara (bar mi tako kažu), jednostavno MORAM napisati tri stranice maštovitih osvrtu na pitanje koliko je zapravo ova igra dobra. Vjerujte mi, vrijedit će ih pročitati. Ako to i ne učinite, barem sam vas uspio navući da pročitate članak dovdje. No, svejedno.

Uglavnom, koncept digitalnih trilera došao je do svojeg temeljnog uzdizanja izlaskom revolucionarnog *Half Lifea*, igre koja je osim zavid-

no intrigantnog AI-ja unijela i element skriptiranih događaja, definiranih rutina koje se odvijaju paralelno s igračevim napredovanjem. Efekti time postignuti su napetost, zanimljivija radnja i slično, no ono najvažnije je postupno uvlačenje igrača u radnju. *Clive Barker's Undying* nastavlja tradiciju pucalica sa skriptiranim događajima, uvodeći svoj autentičan stil prepričavanja i provođenja radnje. A da budem iskren, znatno me se

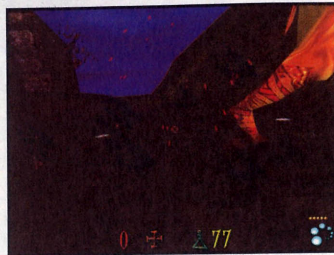




Ej, ne vidim te... pojačaj kontrast...



DOKTORE, ON KRVARII!



Eto, ubili oni mene... a gotovo sam uhvatio jednog bez gaća...

stvar. A o tome ćemo u drugom paragrafu.

LEKTIRA

Radnja igre ne razvija se pomoću uvoda i međusekvenci među nivoima. Naime, većinu informacija koje skupljate zapravo čitate iz opširnih knjiga koje sežu od općenite okultne teorije do dnevnika Jeremiahe lude rodbine. Osim toga, jedan od najzanimljivijih i zabavnijih vještina koje Gallaway koristi je čarolija pod imenom scrying. Pomoću nje, naš je junak sposoban izazvati fascinirajući vizualni efekt koji mu daje sposobnost da začudi igrača tehnološkim napretkom modificiranog Unreal Tournament enginea i da čita zapise ili događaje koji su ostali zapečaćeni u toj prostoriji. Takvo promatranje, osim zanimljivog efekta, daje i određeni zamah radnji koja u kombinaciji sa štitom koje čitate te level designom kakvoće kakvu dugo nismo vidjeli daje igri sve što pravi horor shooter treba imati. Naime, svaki detalj namještaja, svaka slika na zidu, te svaki kamen u eksterijerima je doraden do te mjere da

GATAT ĆU TI IZ GRAHA

Kao što sam već vjerojatno desetak puta u tekstu naveo, jedan od glavnih elemenata igre je čarolija pod imenom scrying. Osim što pomoću nje napredujete kroz radnju, otkrivajući sve te mračne tajne starog imanja, vi zapravo možete doći i do zanimljivih otkrića. Recimo, ako čaroliju dovoljno pojačate, moći ćete vidjeti koliko još zdravlja imaju vaši neprijatelji. Nadalje, mnoga područja koja istražujete toliko su mračna da morate koristiti scrying da biste išta vidjeli. Dakako, njegova najosnovnija, a i najzanimljivija značajka je da neku normalnu scenu osvježi scenama alternativnih stvarnosti ili čak prošlosti. Primjeri su dakako i više nego intigantni: recimo, udete li u dječju sobu i pogledate u krevetić s gore navedenom čarolijom, posteljina će postati krvava, a prostorijom će početi odjekivati dječji plač i zapomaganje. Gadno. No eto, za malenu demonstraciju vaše fenomenalne čarobne moći pogledajte slike koje smo samo za vas skinuli.



Poslije faceliftinga



Prije faceliftinga

kombinacijama) donosi različite taktičke mogućnosti i u većini slučajeva spašava kožu na leđima s obzirom da je streljivo ograničeno.

PA ŠTO ONDA NEĆE DA OČE

Pa, zašto je onda samo 85% na kraju teksta? Kao prvo, igra relativno kratko traje. Prije nego li se snadete, već ćete je pola prijeći, a nisam siguran da to baš želite. Unatoč popriličnoj atmosferičnosti i hvalevrijednom dizajnu nivoa, sve se svodi na nekih tjeđan-dva igranja (umjerenog, odnosno oko 2h na dan). Kao drugo, postoji nešto što je zapaženo i u *Half-Lifeu*: linearnost, linearnost, linearnost. Igrač ni u jednom ključnom dijelu igre ne odlučuje što će iduće učiniti nego se radnja kreće po već unaprijed određenom sustavu (iako ne baš i predvidljivom) prema neizbježnom završetku. Nadalje, način učitavanja dovodi do ludila. Naime, vaš lik svaki put kad ga ubiju na nekom dijelu nivoa završi na sekciji koja se posljednja učitala. Nakon toga igrač eventualno učitava poziciju i nastavlja sa željene. Hvala Bogu, učitavanje barem dugo ne traje, tako da će se, unatoč problemu, igra moći relativno lako odigrati.

Clive Barker's Undying je

jedan vrrrrrlo atmosferičan i vrrrrrlo dobar 1st person shooter horor tematike. Njegova atmosfera (a pogotovo zvukovi koji su MRAK) uvest će vas u svijet koji je poprilično uvrnut, ali i poprilično intrigantan. Pogotovo ono s paralelnim dimenzijama... uostalom, pogledajte sami. Vjerujte nam, isplati se.

Igra uspijeva poprilično efektno voditi radnju kombiniranjem animiranih sekvenci i zapisa u dnevniku. Borba je napokon doživjela nekoliko temeljnih koraka naprijed.

ALTERNATIVNO

Icewind Dale

Igra koja nema apsolutno nikakve sličnosti s aktualnim 1st person shooterom.

Half Life

Pa, kako da to kažemo... strašno dobar ZF-tit za PC. Ko bog:))

Alone in the Dark serijal

Vrrrrrlo stare igre koje su nevjerojatno podsjećaju na one dobre horore iz devetnaestog stoljeća.

Realms of the Haunting

Predivna i vrlo, vrlo jeziva igra puna bizarnih svijetova. Klasik koji vjerojatno možete ubosti u nekih stotinjak kuna.

85

OCJENA

Ma, dobra je to igra... vrlo spooky

NOVI BROJ U PRODAJI!

PSX

MAGAZIN ZA PLAYSTATION I PLAYSTATION 2

HELPLINE Tomb Raider: Chronicles • Parasite Eve 2 • Legacy of Kain: Blood Omen

CIJENA 21.90 KN • BROJ 21 • OŽUJAK 2001.



NAJAVE

Black & White

Budi Bog i osjećaj se dobro

C-12: Final Resistance

Rainbow Six: Rogue Spear

Star Wars: Starfighter

ODIGRALI SMO

ISS Pro Evolution 2

Nogometni kralj

Vanishing Point

Evil Dead: Hail to the King

Ducati WRC

Liberogrande International

Summoner (PS2)

i mnoge druge

FEAR EFFECT 2

RETRO HELIX 2

Fear je stigao. Be afraid, be very afraid

NAGRADNA IGRA OSVOJI PS2 KUPON ZA SAMO 21.90 KUNA

ZA SAMO 21.90 KUNA

U OVOM BROJU DONOSIMO:

Fear Effect 2: Retro Helix

najerotskija avantura godine

ISS Pro Evolution 2

nogometna simulacija kakvu PC može samo sanjati

Vanishing Point

auto simulacija koja će smijeniti Gran Turismo?

Evil Dead: Hail to the King

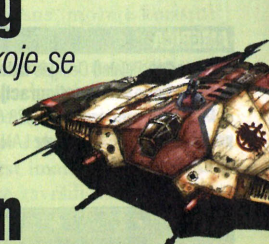
horor avantura od koje se ledi krv u žilama

Star Wars Demolition

saga se nastavlja na PlayStationu

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

nokautiraj Billa Clintona i Michaela Jacksona

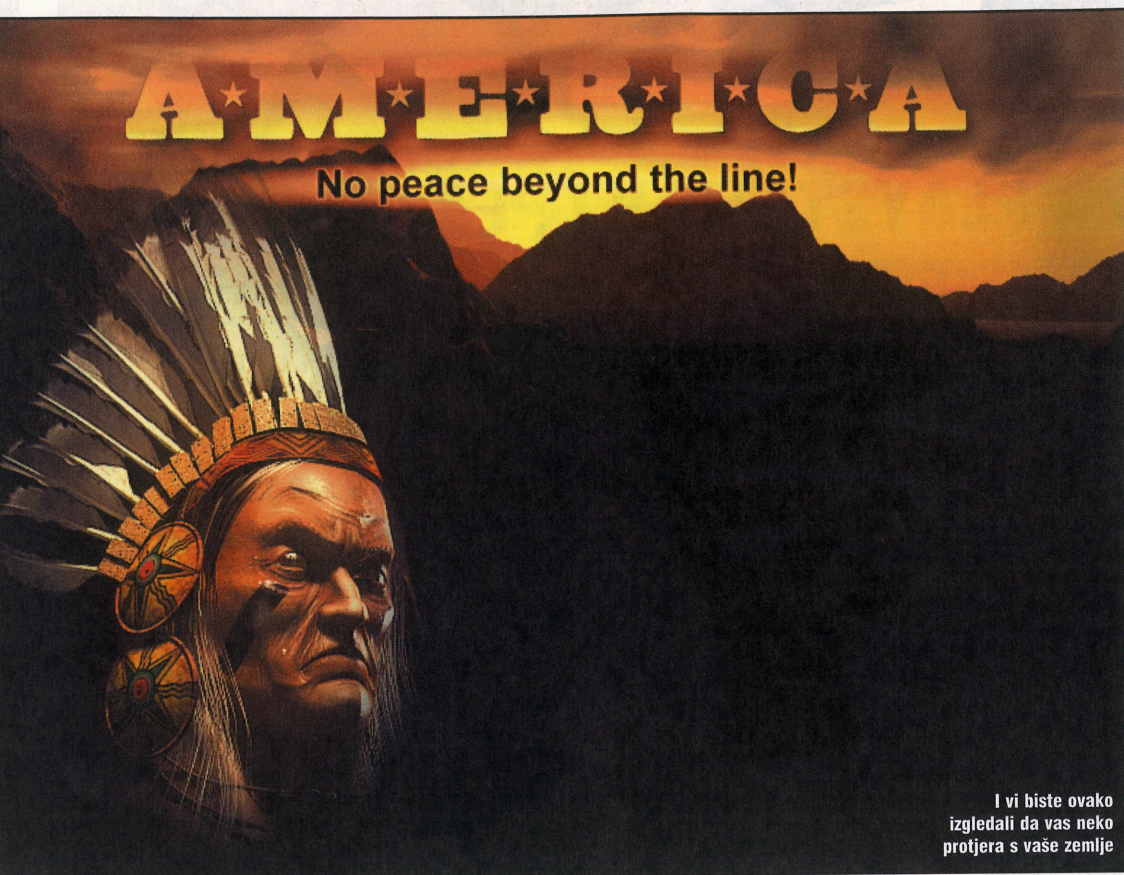


PSX - najjeftiniji domaći magazin za PlayStation i PlayStation 2. Potraži ga u prodaji!

Kako se KROTIO Divlji zapad

AMERICA

Štovatelji Johna Wayna, Sergia Leonea i doba kojim su se oni najviše bavili u svojim filmovima - dobili ste svoju igru



I vi biste ovako izgledali da vas neko protjera s vaše zemlje

AMERICA

Proizvođač Related Designs **Izdavač** Data Becker **Minimalna konfiguracija** P2 266 64MB **Naša preporuka** P2 333 64MB **3D podrška** nema **Multiplayer** LAN (max. 8 igrača) **Platforme** PC



U logoru bandita život ne vrijedi mnogo i ne traje dugo



Indijanci žive mirno, cijene prirodu i život

PIŠE Goran Maravić

Zanimljivo, toliko je izdano RTS-igara, a Divlji zapad nije ni u jednoj poslužio kao tema. Mogli smo se uživjeti u doba Rimskoga Carstva, srednjeg vijeka, europskih ratova za nasljeđa, japanskih šoguna, pokolja u 2. svjetskom ratu i različitih svemirskih civilizacija, no ne i u igranje kauboja i Indijanaca. Ne znam za vas, ali ja i moje društvo iz kvarta smo se toga stalno igrali. Data Becker odlučio je ispraviti tu nepravdu ili samo zaraditi, no nije ni važno, glavno je da pred sobom imamo RTS u kojem se možemo igrati kauboja i Indijanaca, i još više od toga.

Način igranja ove igre epskoga naziva *America* jednak je igranju poznatog Microsoftovog RTS-a nad RTS-ovima *Age of Empires*. Nekima to možda smeta te očekuju da se izmisli nešto potpuno novo. S obzirom da nitko još uvijek nema ideju kako to učiniti, a da pritom bude i jednako igrivo,

pa čak i igrivije, mišljenja sam da je bolje držati se konja koji pobjeđuje. Ovoj igri stoga to neće biti uzeto za zlo i glavni će kriterij ocjenjivanja biti način na koji je ona realizirala sliku vremena na koje cilja.

ŽENE U IGRI

S obzirom da ljudi stvaraju sliku jednog vremena, počeo sam od strana u igri koje će vam biti na raspolaganju: Native Americans - u nas poznatiji kao Indijanci, Mexicans, Outlaws - kriminalci i

Remember the Alamo!



Žene naporno rade, a muškarac gleda

Americans - bijeli doseljenici. Vidimo da je to mnogo više od pojednostavljenog sukoba bijelaca i Indijanaca. Postoji povijesna crta u igri koja govori kako je Teksas preuzet od Meksika i uključen u Sjedinjene Američke Države, dok nam Outlaws pokazuju da ni između bijelih doseljenika odnosi nisu bili ružičasti. Svaka strana u sukobu (sve su strane međusobni protivnici u misijama) ima svojih posebnosti. Počnimo s osnovnim jedinicama svake od njih. Naravno, nisu to sve jedinice u igri, ima ih mnogo više, ali uvijek ćete početi od njih pa ih vrijedi opisati da biste lakše shvatili način igranja.

Native Americans iliti Indijanci (kako ih je pogrešno nazvao Kolumbo) imaju warriora koji je, mogli bismo reći, jedinica opće namjene - služi za cijepanje drva i iskopavanje zlata. Indijanske žene grade šatore, postavljaju ih i brinu o proizvodnji hrane (obrađuju polja). Također mogu izgraditi smrtonosne zamke, što je svojstveno domorodačkom stanovništvu. Za lov na divlje životinje, obranu i napad na prvu ruku služe ratnici strijelci.

Meksikanci kao jedinicu opće namjene imaju radnika koji cijepa drva, skuplja zlato, ali i gradi i popravljiva građevine. Meksičke žene proizvode hranu, mogu skupljati drvo, ali se ne mogu braniti kao ostale jedinice, nego samo bježe. Za osnovnu su obranu zaduženi policajci (militia man).

Outlaws iliti banditi - kriminalci imaju za jedinicu opće namjene ogledni primjerak svoje vrste jednostavnog imena outlaw. Oni grade i skupljaju sirovine. Kod bandita ne postoji ženski dio populacije jer - težak je to život. Žive se od alkohola. Da, osnovna je prehrambena namirnica alkohol koji se dobiva u destilirajama prerađom skupljenog drveta. Lovci brinu o obrani, ali isto tako mogu uhvatiti i neku zvjerku i pojesti je kad im dosadi teški alkohol.

Američki doseljenici (Americans) kao jedinicu opće namjene imaju frontiersmana zadužen za izgradnju i skupljanje sirovina. On uzgaja hranu na farmi, ali može i rušiti drveće u šumi. Zamislite te djevojke kako sjekirom obaraju sekvoje. Naoružana jedinica su traperi koji mogu loviti divlje životinje za hranu.

Vidimo da su u trima od četiri strane žene napokon priznate kao druga polovica čovječanstva. Čega nije bilo u prvom dijelu AOE-a, a samo je djelomično ispravljeno u drugom.

MORALNA IGRA

Za privikavanje na igru na raspolaganju su vam četiri tutorial misije. Završite li ih uspješno, na



Meksikanci su također radnički narod



Bijedoliki su potjerali Indijance s njihove zemlje

raspolaganju vam je kampanja sa šest misija za svaku od četiriju strana, osim indijanske koja sadrži osam. Preporučujemo vam da krenete od indijanske kampanje pa preko meksičke i banditske do doseljeničke. Poredane su po težini pa ako niste iskusni igrač RTS-a, bolje bi bilo da se pridržavate preporučenog. Možda vam se učini da je broj misija malen i da ćete brzo završiti igru, no vjerujte, nije tako. Misije su složene i vrlo dugo traju, a igra je prilično teška i mnogo ćete puta morati loadati igru jer nešto niste stigli ili ste se propustili obraniti ili ste poraženi. Dakle, snimajte poziciju često i u nekoliko različ-



Evo zašto su kradljivci stoke visili kad bi ih uhvatili

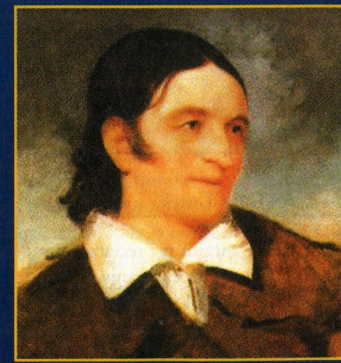
tih datoteka. Iduća otežavajuća okolnost je što naoružanje za jedinice morate proizvoditi (ako ste Meksikanac ili Amerikanac) ili krasti (ako ste Indijanc ili bandit) jer u protivnom nećete moći proizvesti naoružane jedinice. Oružje je iznimno skupo i dragocjeno, kao što je i bilo na Divljem zapadu. Sve će vam još dodatno otežati složenija i brojnija svojstva jedinica na koja morate paziti. Na klasično svojstvo energije još je dodana vještina služenja oružjem (bolja je što je više koristimo, naravno). Tu je i sila kojom određena jedinica može napasti i nanijeti štetu, potom iskustvo i posljednje, ali i najteže za zadovoljiti - moral.

BITKA KOD ALAMA

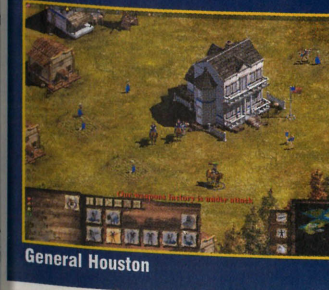
Teksašani su toliko ponosni na tu herojsku bitku da je već vjerojatno cijeli svijet čuo nešto o Alamu. 1820. doseljenici su počeli navirati u Teksas. S obzirom da je on tada pripadao Meksiku, često su se sukobljavali sa svojim gospodarima. Sredinom 30-ih su se pobunili protiv predsjednika Santa Anne koji je zbog toga krenuo u Teksas sa svojom vojskom ugušiti pobunu pod vodstvom Sama Houstona. Prva im je prepreka bila misija i potom utvrda Alamo. Santa Anna je napao vojskom od 4000 vojnika, a suprotstavilo im se samo 180 branitelja koji se nisu htjeli predati ni pobjeći. Utvrda je pregažena i svi su branitelji poginuli. Njihova je hrabrost dala vremena Samu Houstonu da skupi i ojača vojsku kojom je poslao napao i porazio samouvjerenog Santa Annu.



Williamu Travisu, zapovjedniku utvrde Alamo, bilo je samo 26 godina



Davy Crockett poznati borac za slobodu Teksasa koji je također poginuo kod Alama



General Houston



Vojska predsjednika Santa Anne



Meksikanci nisu jedina opasnost u Teksasu.

KULTURNA SREDIŠTA

Svaka civilizacija ima svoja kulturna središta, u ovoj su igri nazanimljivija ona banditska. Naime, cijeli se njihov život vrti oko hotela i saloona (svi znamo što je bilo na katu saloona), njihovi vojnici treniraju ondje.



Čeka se u redu za odlazak na kat



Ovako se ponašaju ljudi kojima je birtija središte kulture



U svom kampu nemaju žena pa su se okomili na tuđe



Nije ni čudo da su vješala bila jedini oblik kazne



Zarađuju za život

Moral jedinica raste ako je im je vođa u blizini ili ako pobjeđuju, a pada ako vođa pogine, zanemari svoje ljude ili sve krene loše.

Grafika u igri je čak nešto bolja od AOE-ove pa ne biste trebali imati problema u razlikovanju uistinu lijepo nacrtanih jedinica. U početku bi vam probleme mogao stvarati scroll jer akcelerira kad pomičete neko vrijeme ekran i ne

zaustavlja se istog trenutka kad to prestanete raditi, potpuno je nepotrebno ubačen i trebat će vam određeno vrijeme da se naviknete na nj. Što se tiče zvuka, on je vrlo dobar, na trenutke i smiješan kad klikate po banditskim građevinama. Programerima zamjeramo i to što su odlučili onemogućiti nam potpuni razvoj u svakoj misiji. Budući da su neke misije povijesne, možete koristiti samo jedinice koje su tada uistinu i postojale, nemate mogućnost proizvodnje drugih, a niti pojedinih građevina, što bitno otežava igru pa ćete čak i na difficulty settingu easiest imati velikih problema da biste završili kampanje. Moći ćete je zaigrati i sa sedam prijatelja u lokalnoj mreži, a igranja preko Interneta nema. Ne znam je li to zbog zasićenosti igrama ovog žanra, ali čini se da joj nedostaje zaraznosti i one lude želje koja vas tjera da počete doma i zaigrate je, ali nemojte nipošto misliti da ćete se lako odvojiti od misije kad je jednom zaigrate.

ALTERNATIVNO

AOE 2

Uzor *Americi* u stilu igranja

European wars:cossacs

Izvršna igra koja je prošla nezapaženo

76

OCJENA

Dobra igra koju treba zaigrati, no nedostaje joj zaraznosti

13 palmi na otoku zlaaaaaa!

EVIL ISLANDS

Pristiže nam sve više 3D FRP-ica. Među posljednjima je i ova pa provjerite o čemu je riječ



Za ovakve scene uistinu trebati jači stroj

EVIL ISLANDS

Proizvođač Nival Interactive **Izdavač** Nival Interactive **Minimalna konfiguracija** P2 266, 32 MB **Naša preporuka** P3 733, 128 MB, 32 MB **3D podrška** P3 733, 128 MB, 32 MB **3D Multiplayer** Internet, modem, LAN **Platforme** PC



Hmm, nešto me grije na lijevom uhu

PIŠE Krešimir Lauš

Najviše mrzim pri recenziranju FRP-ica preporučivanje epske priče i cjelokupne pozadine koja prati igru. Ponekad su to takve zakrbuljene pričice nakon čijeg se proučavanja osjećam kao da sam pročitao knjigu. Bez obzira je li riječ o stvaranju atmosfere i čvrste nit koja bi vas trebala pratiti do samog kraja, takve mi radnje ponekad uistinu idu na živce. Srećom, situacija u *Evil Islandsu* je jednostavnija da jednostavnija ne može biti! Pazite ovo, zovete se Zak i budite se na neakvom čudnom otoku nesvjesni tko ste

i što ste i koga vruga ondje uopće radite. Naoružani tek nožićem i pokojim spellom krećete u otkrivanje svoje sudbine. Poslije ćete shvatiti da ste zapravo izabrani da spasite svijet od strašnoga zla, bla, bla... no to nam sada uistinu nije ni bitno.

ZAK

Igra se odvija u prekrasnoj 3D-grafici koja je u proizvodima ovog žanra dosad bila udomačena kao trčea zečeti na u lisičjoj jazbini. Odluka o korištenju tog pristupa više je nego opravdana, jer već prvim pogledom na priložene slike možete vidjeti prednosti 3D-a nad već ustaljenim bitmap po-

zadinama. Engine je sposoban i za kreaciju zaobljenih brda i dolina, pješčanih plaža i blistavog mora, i za planinske goleti, vruće pustinje te svakojake gradove i sela. Svemu su pridodani i vremenski uvjeti poput kiše i snijega, pa je cjelokupna slika ispala i više nego privlačna. Ostatak trikova poput raznobojnih izvora svjetlosti, prekrasnih efekata čarolija slično samo će pridonijeti cjelokupnoj atmosferi i natjerati vas da se uživate u *Islandov* fantastični svijet. No, imajte i jedan problemčić - želite li uživati u ovim krasotama, morate posjedovati prilično jak stroj (reći ću vam samo to da je čak i na srednjim postavkama

Prekrasno, zar ne?



Mali, dođi i ugrizi ga za lijevo stopalo



Jupiii, sretna novaaa!

pri kompleksnijim scenama poput sela ili mostova oko kojih je istodobno šetalo više čudovišta i slično, čak i na mojoj konfiguraciji (P3/500, GeForce2 MX, 128MB) došlo do DRAS-TIČNIH usporavanja). Mislim da to nikako nije u redu jer bi barem FRP-ice morale biti dostupne najširoj populaciji te ne bi smjele biti zahtjevne (pa čak i zahtjevnije) od kakvih FPS-ova. Drugi problem je kamera... Naime, možete je rotirati i zumirati koliko vas volja i njenom ćete pravilnom uporabom vrlo lako naći idealan i najpregledniji vidni kut, no u nekim je stvarima nepopravljivo tvrdoglava - ni u snu se ne želi potpuno izravnati s tlom pa ste i pri najmanjem nagibu osuđeni promatrati svijet s minimalnih 30% nagiba! Doista mi nije jasno da im je bio problem natjerati kameru da se potpuno prilagodi našim komandama pa su je stoga ovako ograničili i ukočili. Inače pogledom šarate baš kao u kavom RTS-u, dakle slobodno u svim smjerovima ili ga, pak, možete zakvačiti za našeg Zaka pa će se cijeli ekran lagano skrolati kako on hoda. Prema tome, čini mi se da su, što se manipulacije pogleda tiče, uradili ako ne odličan, onda bar korektan posao. No, ako je nešto odlično, onda je to sigurno interfejs, vrlo jednostavan i intuitivan sustav inventori-ja i čarolija. Sve je prikazano slatkim i

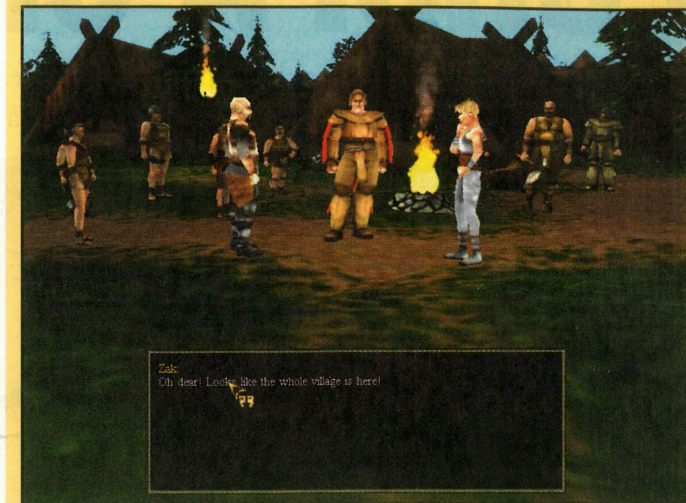
raznobojnim ikonici i ništa ne nedostaje. Čarolije se castaju ili iz malog izbornika ili pomoću hotkeyjeva koje možete i sami definirati. Inventorij je pregledan, jasan, a Zak je prikazan u 3D-grafici, tako da ni tu ne bi trebalo biti problema. Tu je i vrlo koristan sustav ubrzavanja, usporavanja i pauziranja radnje, što je nenadomjestivo za vruće borbe. Zak će tijekom svojih putovanja u svoju družbu uzeti još dva kompanjona, tako da će 'ala Baldurs Gate' pauziranje biti itekako važno za taktiziranje u borbi. A ona će na početku biti prilično teška jer ćete slabašni kakvi jeste brzo pasti u šake kavom nabrušenom trollu koji će vas pojesti za doručak. Stoga treba dobro promisliti i taktizirati, a pomoći će vam i Zakova (i ostalih likova iz ekipe) sposobnost trčanja, šuljanja i puzanja. Trčanjem ćete najlakše umaknuti neprijatelju, ali će ono baš kao u *Diablu 2* ovisiti o količini raspoložive energije, dok se šuljanjem i puzanjem možete provući kroz neprijateljsku obranu izbjegavši tako izravan sukob.

RTS ILI FRP?

Kao što vidite, u ovoj FRP-ici čak postoje i neki elementi RTS-a, što je svakako lijepa stvar. Nemojte to shvatiti preozbiljno i načas pomisliti da je *Evil Islands* nešto poput *Rage of Magesa* - ovo je ponajprije FRP-iskus-

INVENTORIJ

Ne izgleda li Zak na ovoj slici pomalo ukočeno, kao da mu je netko zabio metlu u šu... ups! Bez obzira na to, inventorij je vrlo jednostavan i pregledan te ćete na njemu Zaka i ostale iz družine odijevati i opremati poput Barbike ili Kena. Iako se za ove stvari više nema što reći, treba napomenuti da je lijepo što autori nisu komplicirali, nego su sve napravili onako kako i treba.



Zak McKraken

tvo. No, zbog tih je laganih primjesa borba pravi užitek jer beštije možete ubiti na mnogo različitih načina. Bit će vrlo važno pikate li ih sprijeda ili straga, u koji ih dio tijela ciljate (da, da, i to se može odabrati) te jesu li napadnuti iz zasede ili su bili svjesni vaše nazočnosti. To je samo što se oružja tiče, a kad se u sve upletu i mnogobrojne čarolije, ne možemo ne zaplakati od sreće što je netko konačno napravio kvalitetan i dostojan borbeni sustav. Ipak, u početku će vam biti prilično teško jer se na njega treba priviknuti te ga naučiti pravilno koristiti. U tome će vam pomoći brojni tutorial tekstovi koji će se barem u početku poprilično često pojavljivati. O questovima ne moramo mnogo pametovati jer će biti poznati svakom FRP-veteranu, a i njihovo uredno bilježenje u questbook samo će potvrditi tvrdnju da je na tom planu sve fer i "domaće". Valjalo bi nešto reći o lokacijama kroz koje će vas provesti. Svaki je dio otoka podijeljen na još manje dijelove između kojih možete putovati po želji. Ako se ne želite izgubiti, trebali biste se držati osnovne priče, ali će vam takva povremena lutanja dobro doći za nablđavanje experienca. Ipak, *Evil Islands* je poprilično linearna igra, što mene nikad nije smetalo ni zabrinjavalo jer sam barem znao što trebam činiti. No, lin-

earnost za sobom nikako ne povlači i jednoličnost - *Evil Islands* ispunjen je najrazličitijim lokacijama kakve si samo možete zamisliti. Pustare, planine, sela i dvorci jamče vam da vaše istraživanje nikad neće biti dosadno! Komunikacija s likovima dodatno će vas udubiti u priču i osigurati trajnu zainteresiranost. Kao što se lijepo vidi na slikama, neke seljančice imaju zavidna poprsja pa će muškoj populaciji i to biti jedan od razloga da igri posvete popriličnu pozornost. Jedino mi je pomalo žao što *Evil Islands* nije temeljen na nekakvom svjetski poznatom FRP-sustavu, njegova bi čar tada bila još veća. Što, dakle, ovu igru priječi da dobije još veću ocjenu? Kao što sam već rekao, pomalo glupa kamera i hardverska zahtjevnost - nije u redu da ovakvi mali biseri budu rezervirani za uski krug ljudi. Nadalje, ovdje ipak nije riječ o razvikanom i svima poznatom FRP-u, nego o nešto nezavisnijem djelu koje ni uza sve svoje kvalitete ne može zadobiti slavu jednog *Diabla* ili *Baldursa*. Ipak, igra je iznimno dobro izbalansirana pa će mišanje akcije, RTS-a i FRP-a sigurno imati svoje vjerne poklonike. Uostalom, zašto bismo morali ludjeti samo za etabliranim serijalima kad nam i ovakva djela mogu pružiti sate i sate fantazijske zabave.

ALTERNATIVNO

Baldur's Gate

Prvo oduševljenje (naprosto dječjačko, kao cvijet u proljeće, lasta u letu...).

Baldur's Gate 2

Drugo oduševljenje (kao mamina pita ostavljena na prozoru da se hladi).

Icewind Dale

Gubljenje nevinnosti (joj, to je tako slatko, šteta što nisam).

OCJENA

Da nije tako zahtjevana, prošla bi mnogo bolje

83

Ovo je svakako jedna od grafički najpresivnijih 3D-fantazija



Naš je otok zona bez kravljevog ludila



Snježna idila



Oh, kako je lijepa, a tako, hmmm, crvena!

Univerzalna strategija

EUROPA UNIVERSALIS

Vrlo se rijetko na tržištu pojavljuju prave strategije, češće vidamo taktičke igre koje neutemeljeno nose oznaku strategija. Europa Universalis je punokrvna strateška igra s gotovo deset godina razvoja iza sebe



Priprema za rat

EUROPA UNIVERSALIS

Proizvođač Paradox **Izdavač** Paradox
Minimalna konfiguracija P2 300, 64 MB,
 SVGA 8 MB **Naša preporuka** P3 600, 128 MB,
 SVGA 8 MB **3D podrška** nema **Multiplayer**
 Internet, LAN **Platforme** PC



Englezi u Sredozemlju... Hmm, poznato, zar ne?

PIŠE Karlo Kolar

S obzirom da je *Europa Universalis* strateška igra, i ništa drugo, nipošto ne očekujte brzu akciju poput one u *Command and Conqueru* i sličnim igrama. Ovo je igra lukavosti i pomnog planiranja. Kao rijetko koja prije, kombinacija je diplomacije, gospodarstva, religije i vojne strategije, a sigurno najveće iznenađenje za sve poznavatelje žanra jest da je u real timeu.

Koliko je studiozno napravljena dovoljno govori podatak da je većina misija utemeljena na povijesnim

događajima, te da se pojavljuju stvarni vladari i vojskovođe. Da bi to bilo moguće, razvojni se team podijelio u dva dijela, jedan je bio zadužen za programska rješenja, a jedan za povijesna istraživanja, koja su trajala četiri godine. Igra se odvija u razdoblju od otkrića Amerike 1492. pa do Napoleonova dolaska na vlast u Francuskoj 1791., dakle punih tri stotine godina povijesti. Nije slučajno izabrano upravo to razdoblje. Naime, bilo je to razdoblje i najveće intelektualne i teritorijalne ekspanzije na našem planetu. Desetci lokalnih sila krojili su povijest uzduž cijelog globusa, a

vama se pruža prilika biti prvi kraljevski savjetnik i izravno preuzeti svjetsku povijest u svoje ruke. Najintrigantniji detalj u cijeloj igri je da konačni cilj (a birate ga prije početka kampanje) možete ostvariti na svoj način. Ako volite pregovore, možete diplomacijom ostvariti pobjedu, ako ste pak trgovački tip, možete gospodarski uništiti svoje suparnike, ili jednostavno silom argumenata (čitaj: oružja) prisiliti sve ostale da vam se predaju.

TOLIKO DRŽAVA

Strateška je karta uistinu golema, sadrži više od sedamsto provincija oko kojih se možete boriti sa svojim protivnicima. U glavnoj kampanji birate jednu od ponuđenih sila i s njom pokušavate ostvariti najbolji rezultat u tristo godina, koliko vam je na raspolaganju. Osim sila, postoje i druge manje države koje se prostiru na više od desetak provincija, te potpuno nenaseljene provincije koje tek treba kolonizirati. Svaka kolonija ima svoje posebnosti i ne postoje dvije iste, što igri daje poseban čar jer omogućava onima koji su spremni uložiti u istraživanje globusa da pronađu istinski bogate kolonije u još neistraženom dijelu svijeta, ali krije rizik da se razočaraju. Svaka je provincija specijalizirana za proizvodnju neke vrste robe, tako u Kini biti dominantan kineski porculan, dok će Indija biti pravi mali rudnik različitih začina i slično.

POLITIKA JE K....!

Ili radni naziv: Diplomacija, gospodarstvo i religija. Dakle, vrlo brzo nakon početka igranja shvatit ćete da je rat vrlo skupa avantura i da baš nije jednostavno skupiti desetke tisuća dobro obučanih vojnika potrebnih za uspješno ratovanje. Diplomatski, gospodarski i religijski modeli su vjerno i krajnje složeno napravljeni pa će igrača u cijelosti zaokupirati



Igranje u multiplayeru u Europa Universalisu znači borbu sam sa sobom



S druge strane, odlično riješen diplomatski model daje posebnu čar, jer je moguće spletkariti iza leđa drugih suigrača

Eto ga na, ja njima samo trunku povećam poreze, a oni odmah dižu bunu



Ovako sve počinje



Vrlo pregledan politički mod karte

300 years of exploration, diplomacy, economy and war

samo jedan od njih. Kad jednom shvatite da je rat skup, postat će vam jasnije da je katkad znatno jeftinije i jednostavnije sjesti za zeleni stol i tako štogod ušćariti. Diplomacija ne samo da vam omogućava da sklopite mir ili saveze, nego možete nuditi i kraljevske brakove te tako povećavati svoj utjecaj i teritorij, a kad vam

KAMPANJE

Europa Universalis nudi desetak kampanja, uglavnom povijesnih, ali postoje i obične koje omogućuju veću "kreativnost" u igranju. Kad jednu izaberete, bit će vam ukratko upoznat sa svojom pozicijom i dobit ćete kratak strateški osvrt na položaj svoje zemlje u svijetu. Nakon toga možete podesiti uvjet pobjede i krenuti u igru. To zapravo znači da svaka kampanja može biti igrana barem na tri različita načina s obzirom na to što izaberete kao konačni cilj.



Izbor sile koju želite voditi



Tijekom igranja računalo će vam dati neke vrlo bitne savjete

je prijeko potrebno, možete i anektirati teritorije drugih država ili tražiti da vam isplate odštetu. I dok vrlo pomno pletete diplomatsku mrežu oko svojih suparnika i održavate mir, jednako tako pomno morate razvijati svoje gospodarstvo. Osim što možete graditi različite tvornice koje će vam donositi dobit, skupljat ćete i porez iz svih svojih provincija, a oni vičniji gospodarstvu odmah će organizirati i snažnu trgovačku mrežu. Svaka sila ima barem jedno veliko trgovačko središte koje može pokrivati i pedesetak kolonija. Ono donosi mjesečnu i godišnju dobit pa što više svojih trgovaca pošaljete ondje, to će i dobit biti veća. Dakako, možete ih slati i u tude i tako im otimati koru kruha iz usta, a kad gospodarski dovoljno ojačate i postignete dovoljno veliku trgovačku moć, možete proglasiti i embargo nad nekim od suparnika i tako ga potpuno gospodarski poraziti, a potom i vojno. I tamo kad pomislite da ste se snašli u svijetu *Europe Universalisa*, čeka vas novo iznenađenje. Naime, svaka država može izabrati religiju koju odobrava i podržava te koliko je tolerantna prema ostalima. Tijekom vremena, vaša država može iz katoličke preći u protestantsku ili, što je još gore po vas, rascijepiti se na katolički



1492., Hrvatsko-Ugarska država

OTKRIVANJE NOVIH SVJETOVA

Teritorijalna ekspanzija u nove kolonije je katkad jedini način da se domognete novih poreza i toliko potrebnog novca kojim ćete financirati svoje planove. Najlakši način da postignete svoj cilj je uposliti conquistadore koji imaju veliki bonus u otkrivanju novih provincija, a ako u provinciji koju pokušavate kolonizirati držite i conquistadora, on će vam donijeti bonus i olakšati kolonizaciju. Nažalost ili nasreću, održavanje novih kolonija može postati noćna mora jer je stalno potrebno dovlačiti nove snage pomorskim putovima koji su na meti gusara. Zbog toga ćete često trošiti gomilu novca na flote u kojima se nalaze i transportni i ratni brodove, što će značajno poskupiti vaše ekspanzionističke planove.



Kad krenete u glavnu kampanju, ovo je cijeli poznati svijet



I otkrijte Ameriku



Uputite brod u nepoznatu zemlju



Ili osnujte svoje kolonije u Indiji ili Kini

i protestantski dio. Što tolerantnije društvo izgradite, to ćete manje novca i vojske trebati da biste spriječili fundamentaliste da vam dižu bune i proglašavaju nekakve kvazitivorevine unutar vašeg imperija.

RATNO STANJE

Europa Universalis nudi vrlo složen vojni model uzajamno ovisan o svim prije navedenim čimbenicima. Svaka provincija ima svoj limit opskrbe koji izravno ovisi o njevoj razvijenosti. Ako vaša jedinica troši više hrane i ostalih potrepština nego joj to omogućuje opskrba u provinciji u kojoj se nalazi, počat će se osipati (smanjivati), a izravna posljedica toga je pad morala cijele vojske i jedinice, što može značajno umanjiti njihovu borbenu učinkovitost. Osipanje vojske je vrlo ozbiljan problem kojim se svaki vojskovođa mora pozabaviti želi li uspješno voditi rat. Osipanje se povećava u pobunjenim provincijama jer automatski proizvode manje za potrebe vaše vojske. Jedini način na koji se možete osigurati od toga je ulaganje u infrastrukturu u svojim provincijama. Ako, primjerice, unaprijedite sudstvo, provincija će postati stabilnija, njezini će žitelji plaćati više poreza, a vojska će se manje osipati. *Europa Universalis* ima naoko vrlo malo voj-

nih jedinica. Naime, možete regrutirati pješake, konjanike i topništvo, te na moru galije i bojne brodove. No, to ne znači da je borbeni model zapostavljen i simplificiran. Borbeni spremnost svake jedinice određuje više čbenika: bonus koji joj donosi zapovjednik, trenutni moral, obučanost i tehnološka razina vojske. Izravna posljedica toga je da će jedinice koje su nedavno doživjele poraz imati smanjeni moral, a zapovjednik će donijeti manji bonus, što znači da će se i vidno slabije boriti. Jedini lijek koji se može primijeniti u tom slučaju je da takvu jedinicu smjestite na stabilan teritorij koji ima velik limit opskrbe da bi se moral jedinice stabilizirao prije nego krenete u novi napad.

Europa Universalis je odlično napravljena strateška igra u kojoj se gospodarski, diplomatski i vojni elementi isprepliću baš kao i u stvarnom životu. Ovo nije igra za ljude koji očekuju instant akciju, nego za one koji su spremni pomno planirati svoje poteze. Grafički dorečena i zvučno solidno napravljena, nudi sate zabave.

ALTERNATIVNO

Alpha Cenauri

Legendarna strategija koja svojom dubinom i kompleksnošću nudi sate i sate igranja.

Red Alert 2

Najnoviji nastavak poznatog Command & Conquer serijala za sve one koji žele više akcije, a manje priče.

Shogun: Total War

Najbolji spoj strategije i taktike na računalima do današnjeg dana, nudi najbolje iz svijeta i drugačija.

93

OCJENA

Najbolja strateška igra na tržištu. Politika i rat su odlično integrirani u jednu cjelinu. Grafika i zvuk zadovoljavaju potrebe ovakve igre, a jedini nešto slabije napravljen segment je manual

Bolje ikad nego nikad

NBA LIVE 2001

Nakon nekoliko odgoda, NBA Live 2001 je konačno u trgovinama. Razlog što je stigao tek sada, nakon što je prošlo više od polovice aktualne NBA sezone, je, kako tvrde u EA Sportsu, rad na poboljšanju kvalitete igre. A je li se isplatilo čekati, zaključite sami



Moguća završnica ovogodišnje NBA sezone između Lakersa i Sixersa. Kako će završiti, saznajte sami

NBA LIVE 2001

Proizvođač EA Sports **Izdavač** Electronic arts
Minimalna konfiguracija P200, 32 MB, 3D
karića **Naša preporuka** P450, 128 MB, Voodoo
3 **3D podrška** Voodoo, DirectX **Multiplayer**
LAN, modem, Internet **Platforme** PC



Kevin Garnett pod obrućem nakon još jednog snažnog zakucavanja

PIŠE Ivan Kovačević

Mnogi su se pitali što se događa s jednim od najpopularnijih sportskih serijala u svijetu sportskih simulacija. Najgore su prognoze išle tako daleko da se čak govorilo da će ova sezona biti preskočena, ali da će zato NBA Live 2002 izaći nešto prije. No, nakon gotovo četiri mjeseca zakašnjenja NBA Live 2001 je ipak stigao. Testiranja prije prvog planiranog datuma izlaska navodno nisu zadovoljila ljude u EA Sportsu te se to spominje kao razlog kašnjenja. No, važno je samo da nećemo ostati uskraćeni za još jedan NBA showtime u pro-

dukaciji najboljih - kako igrača, tako i programera.

Još od 1995. i prvog NBA Livea nitko nije uspio nadmašiti ovaj serijal u vjerodostojnosti prikaza košarkaške simulacije. Glavne su odlike oduvijek bile fantastična grafika, igrivost, službena licenca NBA lige i udruge igrača, i sve to u iznimno bogatom paketu svega onoga što NBA ligu čini toliko atraktivnom. U posljednjih nekoliko godina napredak je, što je donekle i prirodno, ponešto stagnirao, no to ni u kojem slučaju ne znači da je igra bila lošija. NBA Live 2001 nastavlja stazom svojih prethodnika, a samo u nekim područjima odlazi i korak dalje.

ZAGRIJAVANJE

Iznimno pregledni, laki i jednostavni izbornici pomoći će vam pri odabiru opcija kroz igru. Na početku birate jedan od nekoliko uobičajenih načina igranja: exhibition mode ponudit će vam brzu prijateljsku utakmicu između momčadi koje odaberete, možete odigrati i cijelu sezonu od 56 ili 28 utakmica u season modu, u play-off se možete uključiti u bilo kojem dijelu sezone. U doigravanje možete i bez prethodnog odigravanja regularne sezone odabravši jednostavno play-off opciju. Jedan na jedan mode također je našao svoje mjesto ovogodišnjem izdanju. S obzirom da su u igri i all-star momčadi iz svih

Zna se kome ide lopta u Lakersima. Shaqsteel!



Ajmo, dečki! Pokažimo onima kako igraju mamuze! SPURS!



U Miamiu je oduvijek bilo vruće. Možda zato što tamo igra Heat

"I love this NBA Live 2001!"

desetljeća povijesti NBA lige, moći ćete provjeriti kako bi izgledao okršaj neke današnje zvijezde i košarkaških legendi kao što su Kareem-Abdul Jabbar, Wilt Chamberlain, Julius Erving... Tako ćete saznati je li Vince Carter opravdano novi Michael Jordan sučelite li ih u ovom modu. Tu je još i prilično poboljšani franchise mode u kojem ćete kao glavni menadžer voditi svoju momčad, i to najviše 25 sezona. Slat ćete momčad, taktike, sudjelovati na draftu, razmjenjivati igrače, otpuštati i potpisivati free agente. Uveden je i salary cup u obliku bodova koji simboliziraju novac. Za neupućene, riječ je o najvećem novčanom iznosu što ga neka momčad može potrošiti na igrače. Sada ćete moći u razmjenu igrača uključiti i do tri momčadi. Tu je, dakako, i multiplayer mode te

moćnost igranja na Internetu preko EA Sports'ovih online servera.

POD OBRUČIMA

Igrivost je element bez kojeg nijedna igra neće dobiti visoku ocjenu bez obzira na sve ostale adute. Na tom polju nema većih pomaka u odnosu na prošlogodišnju inačicu. Možete se ograničiti samo na dodavanje i pucanje, odnosno skok i mijenjanje igrača u obrani ili upotrijebiti još neke tipke kao što su one za trčanje te finte kao što su pivot ili brza promjena smjera. Vaš uspjeh na terenu uvelike ovisi o vašem virtualnom protivniku koji je mnogo naučio u nešto više od godinu dana, koliko je prošlo od prošlog nastavka. Dok ćete na starter i rookie razinama težine još uspeti izaći na kraj s protivnikom koji neće biti preagresivan, u all-star i profesional modu ćete se morati dobro pomučiti za konačnu pobjedu. Protivnik će vam puhati za vrat cijelu utakmicu pokušavajući vas prisiliti na pogrešku i ukrasti vam loptu kad god bude moguće. S druge strane, tu su i neki vrlo razočaravajući elementi. Naime, u neizvjesnim situacijama tijekom vašeg vodstva na kraju utakmice računalo neće na vama učiniti prekršaj niti se previše žuriti postići koš. Ali je za sve momčadi igrati gotovo jednaku pozicijsku igru s dosta dugim napadima koji će trajati više od dvadeset sekundi. To neće ići u prilog momčadima koje igraju brzu košarku ne bi li iskoristile kvalitete niskih igrača, odnosno nji-

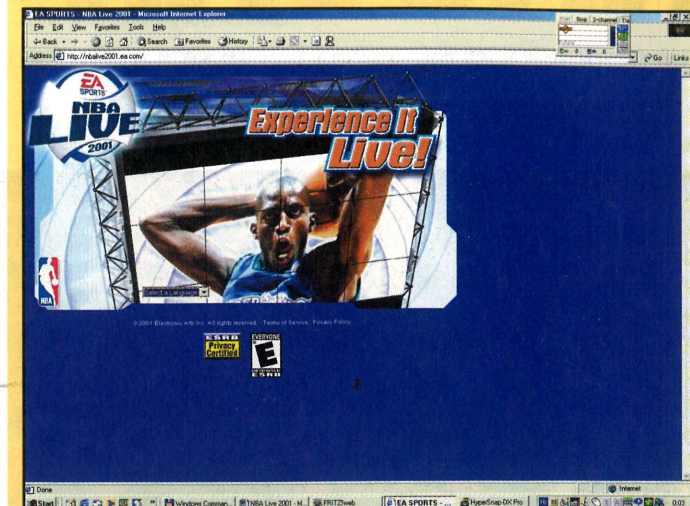
TV PRIJENOS

NBA Live, kao što mu i samo ime kaže, nastoji se što više približiti doživljaju NBA utakmice kakav imamo gledajući je na televiziji. Tu veliku ulogu igra odabir kamere u igri te ponavljanje najboljih akcija s prekrasno napravljenim prijelazima između prijenosa i repriza spektakularnih poteza. Kamera koja će vam biti postavljena po defaultu pokriva vrlo mali dio ekrana, što dovodi do lošeg pregleda terena i stoga vam preporučujemo klasični pogled na dvoranu. Od blještavih najava igrača prije početka utakmice preko prepričke među igračima i negodovanja na sudačke odluke pa do atmosfere koju stvara publika navijanjem i izvikivanjem "DEFENCE!", sve je toliko lijepo i detaljno da će pravi užitek predstavljati i gledanje utakmice dvaju računalnih protivnika. Pokušajte i vidjet ćete na što mislim.

"Nastavi li ovako, uskoro u NBA Live serijalu možemo očekivati detaljnost televizijskog prijenosa NBA utakmice"

ONLINE

Online igranje postalo je neizostavni element svih EA Sports'ovih naslova pa ćete, spojivši se na Internet, moći odmjeriti snage s najviše osam ljudskih protivnika. Posebno je zanimljiv okršaj 'jedan na jedan' gdje će najviše doći do izražaja vaše umijeće vladanja loptom, odnosno tipkovnicom. Na službenom siteu možete skinuti i demo inačicu igre te neke filmove u kojima ćete vidjeti kako je Kevin Garnett igri posudio svoje poteze preko motion-capture senzora priključenih na njegovo tijelo.



Službena web stranica igre

hovu hendikepiranost pod obrućima, jer će one doći mnogo manje do izražaja nego kvalitete momčadi koje se služe suprotnom taktikom. Često znaju zasmetati i učestali promašaji tzv. zicera. Umjesto da zakucaju loptu metar od koša, izvest će neki čudan skok-šut i, naravno, promašiti.

IZ GLEDALIŠTA

Kao šećer za kraj ostavio sam najprepoznatljiviji znak EA Sports'ovih serijala - vizualnu prezentaciju, odnosno grafiku. Detaljnost je podignuta na još višu razinu, što se ponajprije odnosi na lica igrača koja su detaljnija nego ikad, tako da ćete bez problema prepoznati gotovo svakog od njih (tu su, dakako, i Kukoč, Šundov, Tabak i Bagarić, vrlo vjerodostojno prikazani). Dvorane i teksture na parketu su također autentične, a i gledalište je aktivnije i bolje prikazano. Možda će vam ljudi u gledalištu pojedinačno izgledati vrlo neprivlačno, pogotovo prilikom zumiranja, no mora nešto ostati i za iduću godinu. Prije svake utakmice slijedi spektakularna najava prve petorke, a i sami će igrači izmijeniti nekoliko riječi prije podbacivanja. Čut ćete tako i međusobno bodrenje igrača prilikom izvođenja slobodnih bacanja ili nakon dobro odigrane akcije. Animacije zakucavanja i blokade rađene pomoću motion-capture tehnologije raznolike su i uistinu impresivne. Promjena detalja vezanih uz grafiku ovisi o snazi vašeg računala. Pojedinci će se možda žaliti na izgled nekih elemenata u medium modu, no ako je riječ o nešto slabijoj konfiguraciji, to je jedini način za nesmetano igranje.

U optimalnim uvjetima nema većih zamjerki, utakmica izgleda gotovo kao televizijski prijenos s vrlo lijepim izbornicima i različitim statističkim podacima koji se pojavljuju tijekom utakmice. Tu su i komentatori, no s vrlo malim fondom izraza, što rezultira čestim ponavljanjima.

Soundtrack također zaslužuje najvišu ocjenu. Na njem je nekoliko poznatih izvođača, među kojima i Motel Jordan čija glazba uvelike pridonosi ugodaju, posebice pri odabiru postavki u izbornicima. Bit će onih koji će reći da je ovo NBA Live 2000 s rosterima za sezonu 2000./2001., no nisu li oni možda previše očekivali? S obzirom da mogu govoriti samo u svoje ime, mislim da je NBA Live 2001 napravio dovoljno velik iskorak i da će štovatelji biti zadovoljni. Ne možemo govoriti o velikim prekretnicama ni na jednom polju, osim možda na prilično unaprijeđenom franchise modu, no ne može se osporiti da je riječ o iznimno kvalitetnoj igri koju se isplatio čekati. Stari igrači neće ostati razočarani, dok će oni koji se prvi put susreću s Electronic Artsovima NBA-om shvatiti zašto je riječ o najboljoj računalnoj košarkaškoj simulaciji.

ALTERNATIVNO

NBA Live 2000
Prošlogodišnja inačica tek neznatno lošija od svog nasljednika.
NBA Inside Drive 2000
Solidna košarka za ubiti vrijeme dok ne izađe NBA Live.
Haki
Za to vam treba lopta, igralište i netko protiv koga ćete igrati. Vrlo zanimljivo.

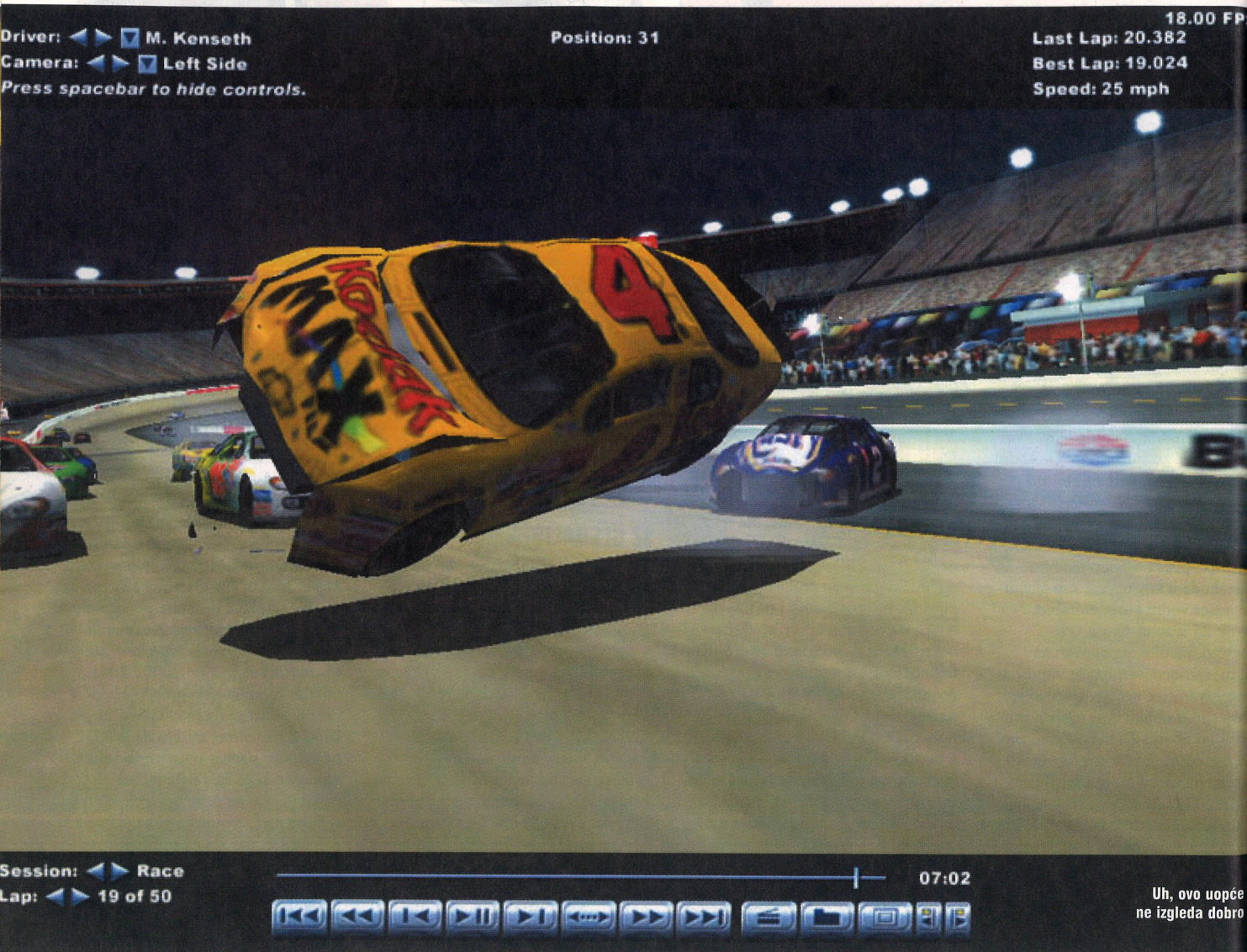
OCJENA

90
Nema revolucionarnih promjena, no nastavak je ipak u pobjedničkom stilu

Kralj se vratio?

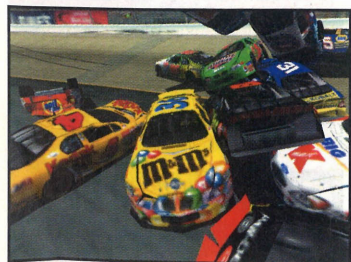
NASCAR RACING 4

Prije nepunih šest mjeseci na tržištu se napokon pojavila igra koja je zbacila nedodirljivog vladara, *NASCAR Racing 3*, s trona najbolje autosimulacije - *NASCAR Heat*. Hoće li *NASCAR Racing 4* uspjeti vratiti vodeće mjesto?



NASCAR RACING 4

Proizvođač Papyrus Racing **Izdavač** Sierra Studios **Minimalna konfiguracija** P2 350MHz, 64 MB RAM, 8 MB 3D-kartica **Naša preporuka** P3 750 MHz, 188 MB RAM, 32 MB 3D-kartica **3D podrška** Direct 3D, OpenGL **Multiplayer** LAN, Internet **Platforme** PC



Vidi, grupnjak!

PIŠE **Karlo Kolar**

U novome *NASCAR Racingu* nalazimo sve što se i očekivalo nakon prijašnjih nastavaka: 76 pravih vozača, 21 stazu uključujući i najpoznatiju svjetsku trkaću stazu Indianapolis Motor Speedway. Osim toga, po prvi je put moguće birati sve automobilske okvire koji se pojavljuju u NASCAR prvenstvu: Chevrolet Monte Carlo, Ford Taurus, Dodge Intrepid i Pontiac Grand Prix. No možda je najveća novina u najnovijoj inačici NASCAR arkanidni mod koji je iznenadio gotovo sve, ali je sigurno vrhunski marketinški

dodatak seriji. Sada i neiskusni igrači mogu sjesti i igrati NASCAR, a da prije toga ne moraju provesti nebrojene sate ispred računala ne bi li uvijekbali određene maneuvre.

ISPOD HAUBE

NASCAR Racing 4 igračima nudi 4 različita pogleda na samu utrku: pogled iz vozačeva sjedala, pogled s prednjeg branika, pogled s poklopca motora i pogled iz treće perspektive. Osim toga, moguće se tijekom utrke prebaciti u cockpit bilo kojeg protivnika i pogledati kako određene zavoje prolaze majstori. No niša od toga nije toliko spektakularno kao novi sus-

tav za kontrolu automobila i štete koji su razvili u Papyrusu. Njihov sustav ne podrazumjeva model automobila kao jedan objekt nego kao seriju međusobno ovisnih objekata tako da automobili na stazi izgledaju znatno realnije nego prije jer se svaki kotač ponaša realnije. Šteta na automobilima je još jedan bitno unaprijeđen element. Sada pri dovoljno jakom sudaru automobili odskoče u zrak, a pri padu se razbijaju na mnogo manjih dijelova koji otpadaju, što je doista spektakularno. Sve je popraćeno i sasvim solidnim zvukom koji uspješno upotpunjuje atmosferu. Grafički se situacija iznimno



Ha, znate onu, ako ih ne mogu pobijediti na stazi, mogu ja i kroz editor



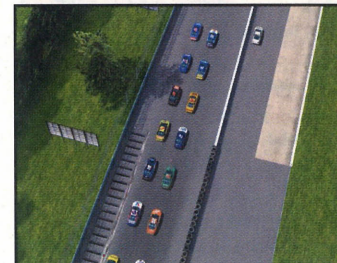
Samo žurno, momci



Hej, plavac, 'ko ti je tako složio haubu?



Kako li je samo plavo to nebo



Ode on, a sad ćemo i mi

Life is a blur and the blur comes from speed

popravila od izlaska *NASCAR Racinga 3* koji je izgledao prilično loše i kad je izašao. *NASCAR Racing 4* izgleda solidno, a neki efekti su upravo spektakularni. Najviše je vremena očito posvećeno samoj stazi, koja sada izgleda vrlo realno. Ne samo da mijenja boju, nego mijenja i tekstu na pojedinim mjestima, tako da se dobiva dojam da je popravljana

ili da su na njoj lokve ulja koje, naravno, izravno utječu na vašu vožnju.

KAKVO RAČUNALO TREBA ZA OVU IGRU?

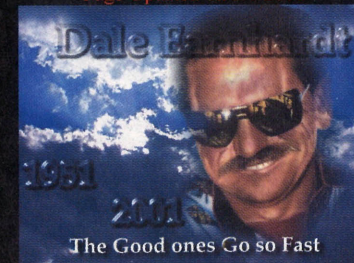
Nažalost, *NASCAR Racing* se vrlo često zablokira ili sruši, što može biti posebno frustrirajuće nakon dva sata vožnje. S druge strane,

IN MEMORIAM DALEU EARNHARDTU

Kad sam posljednji put pisao o NACARU, posvetio sam jedan od okvira najvećem vozaču svih vremena, Daleu Earnhardt. Danas, šest mjeseci poslije, on više nije među nama. Dale Earnhardt je u svojoj pedesetoj godini još uvijek aktivno vozio utrke, sedam je puta osvajao Winston Cup i postao legenda američkog autosporta. Ove godine na utrci Daytona 500 doživio je u posljednjem krugu nesreću i ubrzo potom umro. U počast ovom velikanu parafrazirajući jedan epitaf: Sport je izgubio najvećeg vozača, pobjednik je izgubio vlasnika momčadi, drugoplasirani je izgubio oca, navijači su izgubili miljenika, a sport je izgubio na kredibilitetu.

IN LOVING MEMORY OF DALE EARNHARDT

Page Updated on 3/7/2001



Jedan od mnogobrojnih web siteova posvećenih sjećanju na ovog velikana



Kobni trenutak samo tridesetak sekundi prije kraja utrke



Daleova trojka



Na Foxu se mogu naći sve službene vijesti

sama fizika automobila je vrhunska zahvaljujući istom onom kodu koji je korišten u *Grand Prix Legendsu*. S obzirom da je taj fizički model dosad najbolji, jasno je da NASCAR nudi vrhunsku realnost u vožnji. Izravni rezultat toga jest da se automobili sada ponašaju mnogo slobodnije nego prije pa ćete dosta vremena provoditi proslizavajući kroz zavoje. Umjetna inteligencija protivničkih vozača je odlična. Kad na kočenju preteknete nekog od njih, on će vam već na idućem zavoju biti na repu pokušavajući vratiti izgubljeno mjesto, a ako se slučajno nalazite u putanji koju on misli da zavrijeduje, samo će vas lagano gurnuti straga i pokazati vam da se uopće ne šali. Katkad će vas računalni likovi izgurati sa staze iako za to uopće nije bilo potrebe, baš kao što u pravom NASCAR-u neki vozači ne prezaju ni od čega. Nažalost, igra ovakvih dimenzija zahtijeva jednako tako snažno računalo koje će je pogoniti. Za bilo kakvo normalnije igranje morat ćete imati barem 128 MB RAM-a i barem P3 na 500 MHz, sve konfiguracije ispod tog minimuma jednostavno nisu dobroljne da bi u potpunosti mogli uživati u

NASCAR Racingu 4.

NASCAR Racing 4 je nastavio ondje gdje je stao prethodni nastavak. Iako ga muče neki problemi vezani za stabilnost koda i ima goleme hardverske zahtjeve, NASCAR je vrhunski proizvod zbog svih svojih pozitivnih kvaliteta: Grand Prixove fizike, odličnog modela oštećenja, odlično animiranih automobila i slično. NASCAR serija je prvi put bliža i onima koji dosad nisu voljeli simulacije. Ako možete pokrenuti ovu igru na svojem računalu, pokušajte je zaigrati.

ALTERNATIVNO

NASCAR HEAT

Fantastičan naslov koji zahtijeva manje od vašeg računala, a vama pruža istinski vrhunski ugodaj.

Grand Prix 3

Ako ipak više volite Formulu 1, ova igra nudi sate vrhunske zabave.

NEED For Speed serija

Što reći, održala se već gotovo puno desetljeće; ako volite arkanidni, ne možete promašiti s NFS-om.

OCJENA

Nestabilan kod i golemi zahtjevi čine ovu inače vrhunsku igru malo manje poželjnom, no ako ste zaljubljenik u brzine, sjednite za upravljač NASCAR *Racing 4* automobila

87

Pizza anybody? I don't think so!!!

PIZZA CONNECTION 2

Godine prolaze, a u virtualnom pizza-biznisu ništa se nije promijenilo osim grafike



PIZZA CONNECTION 2

Proizvođač Software 2000 **Izdavač** Software 2000 **Žanr** Simulacija **Minimalna konfiguracija** PII 266, 64 MB, 2 MB 3D **Naša preporuka** PIII 450, 128 MB, 8 MB 3D **Multiplayer** N/A **Platforme** PC



Gužva u Purgeru



Popis sastojaka

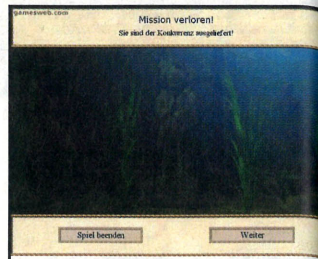
PIŠE Tomislav Tomašić

Pitam se, pitam, što je *in* u ovom trenutku u svijetu PC-igara? Osim nadirućeg *Ultima On-linea*, koji je velikom broju naših igrača relativno nedostupan zbog onog *online* iz naslova, svijetom igara u posljednjoj godini definitivno gospodare simulacije. Već odavno se nije zbog neke igre podiglo toliko prašine kao zbog *Simsa*. Hej, čovječe, pa tu je sve odsimulirano do najsitnijih detalja (igračoj populaciji najdomiljivije je bilo varanje žene i susreti s homoseksualcem). Prije toga postojali su i *Theme Hospital* i *Theme Park*, pa različiti *Caesari*, *Pharaoh* i *Zeusi* (ipak simulacije, iako naginju RTS-u). Dakle, materijala je bilo i bit će. A gdje je u svemu tome proizvodnja pizze? Zasluženo tavori negdje pri dnu ponude.

PIZZA I PO, MARKU I PO...

Zašto zasluženo? Zato jer tijekom godina koje su prošle od izlaska originalnog *Pizza Connectiona* i *Pizza Syndicatea* cijeli koncept nije doživio ama baš nikakvu promjenu

koja bi se mogla označiti kao promjena nabolje. PC2 i dalje kroči upitno utabanom stazom svojih prethodnika nadajući se inercijom potrošača zgrnuti pokoji marku (proizvođači su Nijemci, što ne znači da im i dolari ne bi dobro legli). Pritom se koriste gore spomenutim jeftinim zblunjivanjem i prizivanjem umjetne kompleksnosti igre uvodeći obvezatni tutorial za ulazak u nju. Yeah right! Kao da je takvo što potrebno bilo kome tko je ikad zaigrao neku od prijašnjih *Pizza* i bilo kome tko ima IQ veći od 75. Pametnije bi im bilo da su na samom početku stavili nekakvu naznaku koja bi ukazivala na činjenicu je li vaš restoran uopće otvoren ili nije, a to nas konačno dovodi i do same igre. PC2 započinjete kao novi upravitelj restorana kod kojeg mafija u kontroli prodaje i proizvodnje (bljak, klišej) uočava izvjesne menadžerske potencijale i odlučuje vam dati šansu za isticanje. Ako među vama ima onih koji bi uz oživljavanje drevnih ili manje drevnih civilizacija ili upravljanja mnogo dinamičnijim ustanovama kao što su zabavni park ili bolnica ipak htjeli uspjeti i



...a ovako završava

u svijetu proizvodnje pizza, evo nekoliko smjernica.

... POŠTO SU TRI PIZZE?

Na samom početku dočekuje vas uvodnik u kojem doznajete što je potrebno da biste uopće krenuli. Mjesto radnje je London, a za početak je najvažnije izabrati savršenu lokaciju za otvaranje restorana jer od tog poteza ovisi budući tijek događanja. Na karti grada treba dobro promotriti različite lokacije i proučiti kakva je dnevna fluktuacija prolaznika koji će uočiti restoran promatrajući njihovu dob, a samim time moći ćete pretpostaviti i njihovu platežnu moć. Mali izlet u prošlost svima s dobrim pamćenjem dozvao bi sliku da je prije bilo potrebno nazvati neku od agencija koje se bave nekretninama i uz najam prostora malo proćavrljati i pritom se zabaviti. Sada je toga nestalo, jednostavno surfanje kroz izbornik dovest će vas do najma. Idući je korak zapošljavanje odgovarajućeg osoblja. Za normalno funkcioniranje potrebno ih je četvero i tu zadaću morate obaviti jer tako zahtijeva uvodnik igre. Osim restorana treba odrediti lokaciju koja će predstavljati stožer za izvođenje svih operacija. Pošto su riješeni problemi s prostorom i osobljem, valja konstruirati prvi originalni recept, što je najzabavniji element igre. Ovdje će svi potencijalni kuhari moći pokazati svoju maštovitost, a možda se netko ohrabri neku od svojih kreacija ispeći i u maminoj pećnici. Stvaranjem prvog recepta i otvaranjem stožerne zgrade završava tutorial i igra od tog trenutka ovisi samo o igraču. Kao i u svakoj simulaciji, tada dolazi trenutak da se ozbiljnije pozabavimo samim gradom, njegovim stanovnicima i njihovim gurmanskim predispozicijama. Kako svaka osoba ima svoj *personality* koji uvjetuje i njihov potrošački mentalitet, treba obratiti pozornost na njihove sklonosti te uskladiti svoje daljnje akcije s



A sve ih treba zadovoljiti



Pizza carstvo u izgradnji



Pizza carstvo u izgradnji 2

njima, a pritom će od male pomoći biti i prikaz na dnu ekrana na kojem je vidljivo kakav će odjek među stanovništvom imati poduzete akcije. Izbor lokacije već će na samom početku utjecati na tijek događaja, naravno uz ponudu s izbornika. Nakon što restoran konačno profunkcionira možete se okrenuti i ostalim aktivnostima od kojih će ovisiti konačna uspješnost, a to je uređenje interijera, nabava, skladištenje i kontakti. I taj je segment igre također u cijelosti ostao isti kao i u prvom dijelu i na vama je samo da prema vlastitom nahođenju, imajući dakako u vidu sklonosti potencijalnih mušterija i količinu raspoloživa novca, uredite svoj prostor i date mu novu dimenziju.

MAFIJA ILI POLICIJA

Kad stvari profunkcioniraju, bit će nužno okrenuti se onima koji osiguravaju da stvari ostanu na svom mjestu. Naravno, riječ o mafiji, policajcima i političarima. Već na samom početku igre postoji mogućnost određivanja karakternih osobina vašeg lika u smislu utvrđivanja njegovih (vaših) sklonosti prema "čistom" poslovanju, ili

poslovanju na "gangsterski" način. Prvi način je samo uvjetno nazvan čistim, jer dobro plasirano mito ne zvuči osobito čišće od dobro usmjerenog mafijaškog prepada, ali na elegantiji način uz manje priprema donosi jednaku dobit. Na vama je dakle da odredite u skladu s vašim željama hoćete li biti uspješniji u kontaktima s gradskim političarima i tako dobivati povoljnije cijene, najmove, lokacije, ili ćete svoje ciljeve postizati ne služeći se debelim novčanikom, nego debelom baseball palicom. Osim diplomatskih vještina značajan utjecaj na poslovanje imaju i reklamne kampanje, koje će ovisno o uspješnosti potaknuti jednu ili više dobnih skupina stanovnika na kupnju vaših pizza. Igra vas inače vodi kroz 10 različitih misija (gradova), a u svakoj idućoj kontakti s gore spomenutim osobama bit će sve delikatniji i od većeg utjecaja na iduća poslovanje. Ključna stvar svakako je održavanje ravnoteže između poslova s ove i one strane zakona, jer će baš kao i u stvarnom životu tvrdoglavo ustrajanje na jednoj krajnosti donijeti ne samo stagnaciju nego i štetu. Na početku svakako treba držati *low profile* i

A KAKVA JE OVO PIZZA?

Kao i u prošlom nastavku, potrebno je imati što više specijalnih recepata da bi se zadovoljili apetiti različitih dobnih skupina, jer svi ne vole iste sastojke. Mlađi više vole egzotične, dok stariji, naravno, više preferiraju špeke, salami i neki od klasičnih sireva (mozzarella, gouda). Naravno, treba osobito obratiti pozornost na namirnice koje su trenutno u modi, jer se na taj način može brzo zgrnuti značajna količina novca. Za kraj evo jedan dobar recept: rajčica, sir od jakovog mlijeka (taj sigurno nema kravlje ludilo), šunka od mačjih bedara, jedna zmijska šnicla, a za dekoraciju tri lista koprive i rodnin jezik posipan komadićima mrava. E da, egzotična kuhinja ovdje dolazi do punog izražaja, a na raspolaganju je čak 80 namirnica.



započeti s malim stvarima kao što je, primjerice, ubacivanje štakora u protivničke restorane, što je i obvezatno za izvršenje prve misije. Osim toga, za osvajanje Londona treba otkupiti prostor u kojem se nalazi restoran i podignuti stožer na level 3 managementa, no kako igra vrlo brzo vodi u dosadu, sumnjam da će itko ustrajati toliko dugo da izvrši čak i prvi zadatak.

ISTO S...E U NOVOJ AMBALAŽI

Na svu sreću, ipak ima jedan segment igre o kojem je moguće izraziti se donekle pozitivno, a to je grafika. Ona je jedina u odnosu na prethodnike doživjela značajne i

vidljive promjene. Gradovi su modelirani lijepo i detaljno i doista se neko vrijeme može uživati samo gledajući kako ljudi i automobili gmižu kroz dnevnu gužvu, ali (nažalost, ima ali) (ne)vidljivost se drastično mijenja kad padne noć (vidi okvir). Za kraj svakako ne mogu reći da je nova inačica PC-a vrlo loša igra, a zasigurno to neće reći ni oni kojima se izvornik svidio, no dobra svakako nije, a dosadna definitivno jest. Tko izdrži do kraja, objavit ćemo mu 3 najbolja recepta u jednom od idućih brojeva Hackera. Časna riječ.

ALTERNATIVNO

The Sims
Idealna vježba pravog života. Pitanje je samo kada ćete je primijeniti.
Theme Hospital
Kirurgija i skupljanje bljuvotina čine ovu igru omiljenom još i danas.
To je ono pravo
500 g oštrog brašna umiješati s 200 ml vode, zamiješati te razvaljati i kratko zapeći da bude hrskava, a potom prelići sokom od rajčice i složiti nadjev po želji (šunka, sir, inćuni, luk, tuna...) te peći 7 min na 550°C. Na gotovu pizzu pozovi mafijaše i ukokaj konkurenciju.

50 OCJENA
Lijepo i dosadno

Kako dobiti morskú bolest

SIMCOASTER

Ako ste oduvijek željeli biti vlasnik lunaparka, a propustili ste Theme Park serijal, odigrajte najnoviji Bullfrogov uradak

Pogled kroz kameru na ulaz vašeg zabavnog parka



SIMCOASTER

Proizvođač Bullfrog Productions **Izdavač** EA Games **Minimalna konfiguracija** PII 233, 32 MB **Naša preporuka** PII 400, 64 MB **3D podrška** Direct 3D **Multiplayer** LAN, Internet **Platforme** PC



Golemi žongler... glavna atrakcija u parku



Nakon lude vožnje slijedi morská bolest

PIŠE Vedran Sandić

Prije desetak godina Bullfrog je ponudio tržištu hit igru *Theme Park*. U njoj ste preuzeli ulogu upravitelja lunaparka koji je brinuo gotovo o svemu: izgradnji lunaparka, izumu novih zabavnih strojeva i njihovom održavanju, zapošljavanju radnika, nabavi svih potrebnih namirnica za prehranu gostiju... ukratko, vodili ste cjelokupan menadžment jednog zabavnog parka. To je, zapravo, bila "ekonomska" simulacija koja je imala jedan nevjerojatno zabavan segment (čime je i stekao takvu slavu) - samu izgradnju parka.

Poslušavši "glas naroda", dečki iz Bullfroga su napravili i drugi nastavak *Sim Theme Parka* u kojem je naglasak bio na samoj izgradnji lunaparka, a menadžment, koji je ionako

Probudite u sebi skrivenog menadžera i postanite upravitelj zabavnog parka

većini igrača bio naporan, je malo zapostavljen pa ste većinu vremena mogli posvetiti izgradnji i zabavi u vašem lunaparku. Najnoviji se nastavak vraća svojim korijenima, stoga i menadžment opet dolazi u prvi plan.

NEPREGLEDNO MNOŠTVO IZBORNKA

Igra je izgrađena na engineu iskorištenom u prethodnom nastavku (*Sim Theme Park*), ali je grafički malo poboljšana. I način je igranja ostao isti. Za one koji je nisu odigrali, cilj vam je izgraditi što bolji lunapark ne bi li u njem vaši posjetitelji ostavili što više novca. Izgrađujete ceste, dućane, različite zabavne sprave, putokaze i sl. Ključ uspjeha leži u tome da složite "zatvoreni krug" po kojem će se vaši posjetitelji kretati, i to tako da im ponudite neku atrakciju nakon koje ih očekuje štanđ sa sokovima, potom opet nova atrakcija, pa hrana, pa opet zabava i tako sve do izlaza iz lunaparka. Ne složite li "pametno" putokaze koji će voditi vaše goste kroz park, nastat će gužva, glad, žed... drugim riječima, umjesto

da se ludo zabavljaju i potroše brdo love, oni će se dosadivati. Možete se i vi "spustiti" u park i prošetati njime da biste se sami uvjerili zabavljaju li vam se gosti ili ne. Mogućnost posjete vlastitom parku je najzabavniji dio igre, ali i najlakši način da otkrijete je li sve u redu i što bi se još moglo poboljšati.

Iako SIMCOASTER izgleda grafički superiorno u odnosu na prijašnje nastavke i na konkurenciju (*Rollercoaster Tycoon*), što dolazi do izražaja prilikom izgradnje ili "posjeta" lunapaku, u njemu nećete baš previše uživati. Zahvaljujući mnoštvu menadžerskih zadataka postavljenih pred vas, većinu ćete vremena provoditi u rješavanju različitih brig koje nemaju pretjerane veze sa samom izgradnjom i provodom u lunaparku. Kao upravitelj morat ćete, primjerice, smisliti na koji način zadržati određeni broj gostiju u zabavnom parku ili o tome kako svoje zaposlenike učiniti zadovoljnim na poslu i sl. Drugim riječima, većinu ćete vremena provesti u nepreglednom mnoštvu izbornika podešavajući cijene za pojedine atrakcije, brinuti o zalihama hrane i sokova, natezati se s radnicima oko visine plaće, brinuti o održavanju atrakcija i sl. Tome treba pridodati i mnoštvo savjetnika koji će vam stalno "dosadivati" svojim prijedlozima o unapređenju parka. Njih možete i "isključiti", ali ćete se tek tada izgubiti u mnoštvu statistike jer je vrlo teško pratiti baš sve, te će vam se prije ili poslije dogoditi da na nešto zaboravite što, naravno, u parku stvara određeni problem, a jedan problem uzrokuje drugi i tada ste na dobrom putu prema totalnom kaosu i financijskoj propasti. Ovdje treba napomenuti da nije moguće otvoriti više prozora odjednom, iako bi to poprilično ubrzalo igru i učinilo je preglednijom, nego samo jedan i u njemu promijeniti sve što želite, potom ga zatvoriti i tek tada otvoriti drugi. Kao što vidite iz gore navedenog, menadžerski je dio igre toliko složen da će vas potpuno odvući od same izgradnje zabavnog parka i provoda u njem.

SIMCOASTER je ponajprije namijenjen ljubiteljima menadžmenta, a oni ostali koji se ponajprije žele zabavljati u lunaparku neka nabave prethodni nastavak ili *Rollercoaster Tycoon*, po mnogima najzabavniju igru tog žanra.

ALTERNATIVNO

Theme Park
Prvi nastavak iz daleke 1994.

Sim Theme Park
Drugi nastavak Bullfrogove simulacije, u prvom je planu najzabavniji dio serijala - sama izgradnja parka.

Rollercoaster Tycoon
Iznimno popularna simulacija izgradnje lunaparka.

65

OCJENA

U novom je nastavku u središtu pozornosti upravljanje lunaparkom, što vas poprilično udaljava od najzabavnijeg dijela - same izgradnje. Ponajprije namijenjeno ljubiteljima žanra

Moto-Rollcage? Malo sutra...

DUCATI WORLD

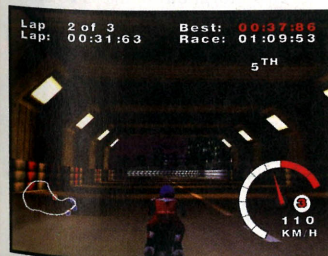
Slavno ime i najbolja kvaliteta ne idu uvijek zajedno - dokaz za to je i ova igra



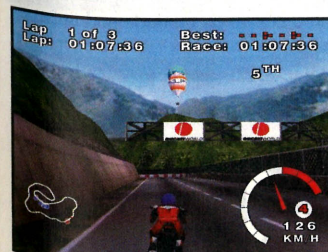
Zid smrti sa 121 na sat

DUCATI WORLD

Proizvođač Attention to Detail **Izdavač** Acclaim **Minimalna konfiguracija** P2/266, 32 MB **Naša preporuka** P2/400, 64 MB **3D podrška** Direct 3D **Multiplayer** 2 igrača **Platforme** PC



U tunelu usred mraka...



Na ravnici usred svjetla...

PIŠE Blanka Matković

Posljednih je godina Acclaim otrpio mnoštvo kritika na račun igara proizašlih iz njegova okrilja. Na neočekivani put slave mogla bi ga izvesti jedino igra legendarnog imena i, naravno, vrlo dobre kvalitete. Stoga je upravo *Ducati World* mogao biti pun pogodak. Tvrtka je osnovana odmah po završetku Drugog svjetskog rata u Bologni i ubrzo je njeno ime postalo simbol snage i prestiža. Jednostavno rečeno: Ferrari u motociklizmu! Acclaim je dobio ime s kojim se može podičiti, ali ostaje gorak dojam da je, unatoč golemom trudu, sve ostalo na tome.

U ovoj igri nećete sresti Anđele pakla, na hard rock možete jednostavno zaboraviti, a od kakvih vrtoglavih brzina sigurno vas neće zaboljeti glava. Iako se proizvođač

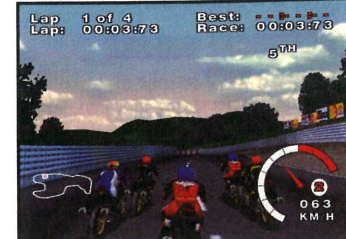


Na stražnjici usred ceste...

Attention to Detail proslavio Rollcage serijom, ovdje nije uspio ponoviti taj uspjeh. Možda bi se takav propust u jednoj motosimulaciji mogao opravdati jedino konzumacijom nekih opušajućih sredstava. No, šalu na stranu! Zbog čega se Ducati, unatoč očitoj trudu, ne može nazvati fenomenalnom igrom?

VOZIMO SE, VOZIMO, VOZIMO PO GR... ZIDU

Pojedini dijelovi *Ducati Worlda* su iznimno detaljno razrađeni. Igra će vam omogućiti da upoznate bogatu povijest i raznolikost Ducatijevih motora. Više od 40 različitih modela iz 50-ih, 60-ih, 70-ih, 80-ih godina kao i oni najnoviji zadovoljit će i najzahtjevnije fanove motosporta. Vozit ćete desetak različitih staza, većinom prilično laganih. Dakako, postoje dva moda igre: Ducati Life i



Nastavite niz...

Quick Race. Ducati Life je daleko bogatija i sadržajnija simulacija negoli je Quick Race. Naime, i ovdje kao i u *Gran Turismo* snažniji motori i vozačke dozvole otvaraju pristup novim ligama u kojim možete zaraditi i više novca. Posjedovanje Advanced dozvole omogućuje vožnju onih utrka u kojima osvajate najveću novčanu nagradu. Osvojenim novcem možete nadograđivati svoj motor, poboljšavati mu kočnice, reducirati težinu, kupiti različitu opremu ili novi, brži i snažniji motor. Quick Race je arkadni mod te stoga i mnogo jednostavniji - treba samo odabrati stazu i motor te odvesti utrku protiv preostale četvorice vozača. *Ducati World* pruža iznimnu raznovrsnost pa je za golem izbor različitih motora, nagrada i dozvola zaslužio ocjenu proporcionalnu toj kvaliteti. Ali, nedostaci igre još su uočljiviji. Naime, da ne postoji mjerač brzine, ne biste uopće osjetili kolikom brzinom vozite - 90 ili 200 km/h, nećete primijetiti neku veću razliku! Upravo je to problem pred kojim je pokleknuo tim koji nas je oduševio iznimnim brzinama u *Rollcage Stagen*. Ni grafika ove igre neće vas oboriti s nogu. Ukratko: malo kockasto, malo maglovito. Sudari su nevjerojatni. Možete glumiti zmaja i poletjeti zrakom bez problema. Zalijepite li se u ogradu ili zid, nema frke - postotak oštećenja vašeg motora bit će 0 i sve će raditi besprijekorno. Za divno čudo, zvuk motora u ovoj igri veseli jer je uz zaglušujuću buku mnogo lakše otprijeti dosadnu glazbu koja bi prije mogla poslužiti kao uspavanka za novorođenčad, što će vas doslovce natjerati da pritisnete exit i prebacite se na neku žešću i življu igru.

Naposlijetku valja spomenuti najfantastičniji detalj *Ducati Worlda*. Tim Attention to Detaila prenio je u ovu igru barem jednu, doduše pogrešnu, značajku *Rollcage Stagea*. Ako ste ikad poželjeli voziti po zidovima tunela, primjerice, u nekom normalnom vozilu, svoj ćete san ovdje ostvariti. Nakon kratke vježbe, isto ćete moći i duž ograde uz "kockaste" livade. Sve u svemu, nedostaju samo lude krave.

Ducati World je svakako trebalo još doraditi. Čini se da je prerano ugledao svjetlost dana. Tek je djelomice dostojan svog imena jer obiluje dječjim bolestima. U svakom slučaju, riječ je o igri koju bi svi ljubitelji motora i motoutrka morali imati u svojoj zbirci.

Nije zlato sve što sjaj!

ALTERNATIVNO

SUPERBIKE 2001

Odična motosimulacija. Vrlo dobra grafika, igrivost te realna fizika

MOTOCROSS MADNESS 2

Za ljubitelje hrvanja u blatu bez ženala!

ROLLCAGE STAGE 2

Utažite svoju glad za brzinom... i povraćanjem! Ma koliko apsurdno to zvučalo!

70

OCJENA

Lude krave, luda vožnja, luda glazba, ali ništa dovoljno ludo u pozitivnom smislu

Partizani vs. Nijemci

WW2 NORMANDY

Jok, ovo nije Medal of Honor. Jok, nije mu ni sličan. Jok, ova igra ne vrijedi vaše pozornosti ali, molim vas, svejedno pročitajte tekst



WW2 NORMANDY
Proizvođač nema Izdavač nema Minimalna konfiguracija P2 266, 32 MB Naša preporuka P3 500, 128 MB, 32 MB 3D podrška Direct 3D Multiplayer Internet, modem, LAN Platforme PC



Eeeee, avijon!



Hmmm, da ponovno zaigram ili ne?

PIŠE Krešimir Lauš

Vrađa tragedija, kao ponosni vlasnik i deklarirani promicatelj PC-tehnologije, moram priznati da sam vlasnicima sive kutijice (PSX, za neupućene) zavidan na jednoj igri. Na famoznom *Medal of Honoru*, prvoklasnoj pucačini iz prvoga lica koja se smjestila u sada već povijesna i gotovo romantična zbivanja iz Drugog svjetskog rata. Mora se priznati da je spomenuta igra uistinu prekrasna - na najbolji mogući način uspjela je uloviti i donijeti im (PSX-ašima, off course) atmosferu ratovanja iz tog nemirnog doba. Zašto onda i PC-jaši ne bi mogli uživati u nečem sličnom? Uistinu, zašto ne bi jer na naše kante stiže famozni... uups, ispravka, ogavni *WW2 Normandy*?

POČETNIČKE GREŠKE

Da, ogavni *WW2* jer nije ni do koljena svom Sonyjevskom alter egu, jer je toliko promašen u svim bitnijim elementima da me to gotovo tjera na plakanje. Ajmo od grafike... Iako koristi licencirani (a što bi drugo) Lic-tech engine, po svojoj vizualnoj kvaliteti spada tek negdje u prosjek pret-

prošlogodišnjih igara. Jednostavne, siromašne, simplificirane te uglate konstrukcije (ufl) danas više nikoga ne mogu impresionirati i na prvi ga pogled zakačiti. Tim više što se u *WW2* uporno koriste neke pastelne boje pomoću kojih se valjda pokušala dočarati atmosfera rata. Ma sve pet, nije grafika toliko ni bitna jer *WW2* sadrži cijeli niz grozota koje će vas odagnati od bilo kakvog ozbiljnijeg igranja. Prva je sigurno nerealnost svega što se događa oko vas. Odakle početi? Možda sa smiješnim, rekao bih apsurdnim naoružanjem koje bezuspješno glumi originalne stvarčice koje su se koristile u Drugom svjetskom ratu. Slabašne replike pušica, pištolja, bazukica i inog naoružanja ponukati će vas tek na poražavajuće usporedbe s nešto realnijim pripadnicima ratnoga žanra (*Delta Force*, *Project IGI*). Osim što su vizualno neupečaljive, nemaju ama baš nikakve

Tražite li napetu atmosferu Drugog svjetskog rata, radije pogledajte Bitku na Neretvi!

dodirne točke sa stvarnošću. To se ponajbolje vidi iz njihova učinka na mrske nam oponente - čini mi se da je potpuno svejedno prašili li mi po Nijemcima (vidi, vidi, nisam ni rekao da ste u ulozi ponosnog Brita koji mora satriti njemačke horde) iz malokalibarske puške ili velikokalibarskog pištolja jer će nakon nekoliko hitaca sigurno pasti. Yep, samo pitanje je nakon koliko, jer ovdje kao da je riječ o nekim superljudima koji su u stanju primiti i po nekoliko olovničkih kuglica ne pokazujući ni najmanje znake umora, a kamoli nadolazeće smrti. Nadalje, ponekad krvare, a ponekad i ne, pa je na vama da pogodite jeste li ih "strefili" ili sramotno promašili. Osim toga, čini se da su njemački časnici prakticirali neka mistična treniranja duha i tijela jer su dvosturko izdržljiviji u odnosu na obične regrute!!! Grozno... Istina, ponekad ćete pomisliti da sve i nije tako crno, ponajprije u situacijama kad ugledate kakav kamion, tenk ili bunker zbog kojih ćete s radošću pomisliti "Vidi, vidi, možda se u ovom mogu provozati!" Ali jok, odmah ću raspršiti sve vaše nade čistom istinom: *WW2 Normandy* je bolno neinteraktivan i suh! Neinteraktivan u tolikoj mjeri da se nije moguće metcima potpisati po zidu! A barem smo na to navikli u bezbrojnim FPS-ovima modernog doba, pa čovjek pomisli zar su morali zaboraviti baš i na to. Recimo i riječ dvije o umjetnoj (ne)inteligenciji... Ovako, što se tiče trčkanja, skrivanja iza zidova, izbjegavanja tanadi, a bogme i bilo kakvih naprednijih motoričkih radnji, čini se da je njemačka nacija u prvoj polovici 20. stoljeća bila uvelike hendikepirana. Elem, dok pucate, reich soldati će glupo stajati i čekati metak!!! Jedino je vrag što su viraški precizni pa *WW2 Normandy* barem zbog toga neće biti ultralagano iskustvo. No to mu je tek jedna od malobrojnih pozitivnosti jer, kako sam vam već prije rekao, ništa drugo jednostavno ne valja! Šteta, uistinu šteta, jer mi se na prvi pogled učinilo da bi ovo mogla biti slatka "FPS-simulacija". Drugog svjetskog rata koja to, nažalost, nije. Ispala je tek blijedi pokušaj kopiranja nečeg što je na jednoj, budimo iskreni, neusporedivo inferiornijoj platformi napravljeno "milijon" puta bolje. Utoliko me sve skupa više boli, jer ne mogu prestati sanjariti kako bi bilo lijepo zaigrati jednu kvalitetnu igru ovakve vrste. Ništa, možda neki drugi put... Eeej, gotovo zaboravih, iščekujmo zajedno novi *Wolfenstein* za koji se već sada govori da će biti povijesno precizna pucačka WW 2-ekstravagancija. Joj, samo čekam da mi dođe pod nož.

ALTERNATIVNO
Medal of Honor
Kupite PS ili ga pričekajte na PC-ju

50 OCJENA
WW2 Normandy je mogao biti tako dobar. Ali nije, i što da mu ja sad radim?

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER



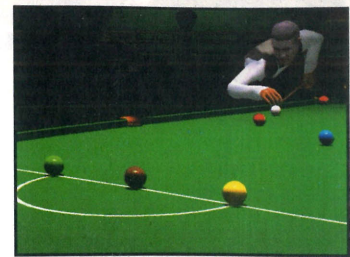
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER
Proizvođač Codemasters Izdavač Codemasters Minimalna konfiguracija P166, 32 MB Naša preporuka PII400, 64 MB 3D podrška Direct 3D Multiplayer LAN, modem Platforme PC

Ljubitelji snookera doći će na svoje

Prošlogodišnja je Playstation uspješnica doživjela i svoju PC-inačicu, ali odmah napominjem da nije riječ o konverziji s konzole (koje obično loše završe), nego je igra paralelno razvijana i za PC.

World Championship Snooker vam nudi, za razliku od većine ostalih virtualnih bilijara, samo

jednu vrstu igre. Naravno, riječ je o snookeru, pa ako niste njegov ljubitelj, nego više volite kod nas popularniju 8-ball inačicu (koju možete zaigrati u većini naših bilijarskih dvorana), slobodno zaboravite na ovaj naslov. Ponudena vam je vježba, igra za 2 igrača (podržan je i LAN i modem), turnir u kojem može sudjelovati do 16 protivnika i glavni dio igre - prvenstvo, u kojem ćete moći zaigrati protiv dvadesetak svjetski poznatih igrača (Stephen Hendry, Ronnie O'Sullivan itd.). Pet je lokacija na kojima igrate i sve su lijepo dizajnirane. Igru krasi iznimno realno ponašanje kugli i jednostavan sustav ciljanja i pogleda na stol. Vrlo je teška i zahtijeva od vas punu koncentraciju, tako da ćete morati poprilično vremena potrošiti na samu vježbu. Umjetna inteligencija CPU-om vođenih igrača je na zavidnoj razini te će vas "pomesti" istog trena kad im za to pružite priliku. Ono što ovu igru izdvaja od drugih tog tipa je nevjerojatno dobro dočarana atmosfera igranja bilijara kakvu smo i mi mogli osjetiti gledajući ga na Eurosportu. Za komentare je zadužen legendarni Dennis Taylor koji uvelike tome pridonosi.



Mama, vidi kako sam lijep

Vrijeme između dva poteza se koristi za stalne promjene kuta kamere s prikazom vaših reakcija, reakcija protivnika ili gledatelja. Publika napeto prati što se događa u igri i ovacijama nagrađuje svaki uspješan potez. Uglavnom, sve izgleda kao da ste se ovoga trenutka uključili u TV-prijenos.

World Championship Snooker je najrealnija simulacija snookera koju sam bio u prilici zaigrati na računalo i sigurno će na duže vrijeme zaokupiti sve ljubitelje tog sporta.

Vedran Sandić

89 OCJENA
Prekrasna simulacija snookera koja nudi, osim realne igrivosti, i TV-atmosferu videnu na Eurosportu

MERCEDES BENZ TRUCK RACING



MERCEDES BENZ TRUCK RACING
Proizvođač Syntetic Izdavač THQ Minimalna konfiguracija PII 333, 64 MB Naša preporuka PIII 750, 128 MB, 3D 3D podrška Direct 3D Multiplayer LAN, modem, Internet Platforme PC

Moštvo je trkaćih simulacija u posljednje vrijeme, te ovaj ili onaj reli, pa formule, offroad simulacije i tako dalje. Utrke kamiona? Ništa čudno, nisu to oni što prevoze pecivo u rane jutarnje sate kad se vraćate kući. Ne, to su opako nabrijane trkače mrcine koje idu prilično brzo. Za one koji ne

Hard core utrke

znaju, to je vrlo atraktivan sport koji se dosta često može pogledati na Eurosportu.

Momci u Synteticu su se potrudili dobiti licencu od Mercedes-a tako da možete odvoziti cijelu sezonu s pravim imenima i aktualnim pravilima, što igru čini zanimljivijom. Na izbor vam je ponuđeno nekoliko načina igre, što bi vas također trebalo zadržati pred monitorom.

Što se tiče same igre, nemojte misliti da ćete samo krenuti i voziti rekordno dobro samo nakon nekoliko krugova, trebat će vam više od nekoliko sati vježbe. Ubrzo ćete shvatiti da su to brze i teške zvijeri koje kočnica zapravo i nemaju pa ćete, ako prekasno počnete kočiti, projuriti kroz zavoj da će vas tražiti u kilometarskom radijusu. Zanimljivo je da su staze iste kao i u Formuli 1, a vi onda zamislite na toj širini ceste desetak kamiona. Znači, ovdje je guranje jednostavno dio tehnike koju morate savladati.

15000 kubika, tisuće konja, nekoliko tona...



Može i zrakom?!!

A kad vam to uspije, itekako ćete se zabaviti.

Nažalost, premalo je mjesta da bismo naveli sve prednosti igre, pa evo samo nekih. Igra je grafički fenomenalno dotjerana, pogotovo sami kamioni - na njima ćete vidjeti baš svaki detalj. Zvuk je zadovoljavajući, a kad se uhodate, i igrivost je zavidna. Velika je zamjerka prevelika zahtjevnost same igre - igra trza i na konfiguraciji preporučenoj od proizvođača pa stvarno ne znam kako bi izgledala na minimalnoj.

Tibor Hitri

85 OCJENA
Niža ocjena samo zbog prevelikih hardverskih zahtjeva

helpline [sos]

uvodnik

PIŠITE NAM "Janus Press d.o.o." (SOS), Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker_helpline@janus.hr subject: SOS



Iako je fašnik odavno gotov, ja sam tek sada počeo slaviti.

Toliko ste mi zadali posla svojim pismima jer, kao što sam obećao, sva su pročitana i svi ste spomenuti barem na neki način. Zahvalan sam na svim pristiglim savjetima i šiframa, ali bih vas još nešto zamolio.

Budući da tražite rješenja za različite igre, često smo u nedoumici koje objaviti jer je stranica odvojenih za tu vama omiljenu rubriku uvijek premalo, stoga vas pozivam da glasujete, a rezultate ćete već od idućeg broja moći pratiti na tablici najtraženijih rješenja pa će biti lakše i vama i nama - mi ćemo znati što objaviti, a vi ćete znati koje rješenje možete uskoro očekivati.

Pišite nam!

Krešimir Jozić

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Nekoliko je ljudi zapelo u ovoj igri. Edo kaže da ne može otvoriti vrata sa simbolom ptice na samom početku. Pretpostavljam da je mislio na početku nivoa TEOTIHUACAN jer se samo ondje sjećam takvih vrata.

❑ Nakon što si otvorio vrata sa simbolom ribe i ona sa simbolom jaguara, gurni križ (onu ručku) još jednom te se spusti i odmakni kamen od vrata sa simbolom ribe. Potom idi do vrata sa sva tri simbola i odguraj kamen do njih, a kamen kod vrata sa simbolom jaguara odguraj do kipa u sredini. Sada pođi do vrata sa simbolom ptice te kamen iz sredine sobe pomakni do njih pa zatim idi desno do udubine s gumbima (dizalo) te idi gore. Gurni križ dvaput i okruglu jednom te će se vrata otvoriti.

Franko je došao do OLMEC VALLEYJA, a kad uđe u piramidu, ubije ga velika zmija koja je zapravo, njemu neznanu, Quetzalcoatl.

❑ Prvo moraš otvoriti manja vrata, iza njih ćeš naći ploču. Onda otvori glavna pa će iz njih izaći Quetzalcoatl, a onda brzo kreni do ploče koju si našao jer će to podignuti kamen u sobi iz koje je došao Quetzalcoatl. Potrči brzo do kamena, popni se na nj te kupi dio stroja i trči do ukrašenih ploča ispod kristala kod krova. Kad dođeš, aktiviraj jednu i odletjet ćeš prema gornjem rubu. Ovdje se okreni i pucaj po zmijama koje će Quetzalcoatl pljuvati te čekaj da se on nađe nad rupom u podu koja ti je najbliža. U tom trenutku stani na platformu pa će ga jedna bodlja probosti, a ti ćeš se spustiti dolje. Budući da još nije mrtav, otrči brzo do druge ploče ispod kristala i ponovi proceduru. Trebaš ga nabosti nekoliko pu-

ta da bi on umro, ali obrati pozornost na koje ćeš rubove odletjeti jer bodlje aktiviraju samo one platforme koje nisu iznad vrata.

Josip kaže da je tek nabavio igru i da se ne može popeti uza zid nakon što se popne po skelama.

❑ Budući da nisi naveo točnu lokaciju, pretpostavljam da si na samom početku pa moraš nastaviti niz prolaz i spustiti se dolje. Ondje izvuci kameni blok i otvorit ćeš tunel, no nemoj sada ići njime, učini to poslije, sada idi na lijevu stranu bloka i gurni ga jedanput te se popni na nj. Moći ćeš ući u udubinu u zidu, a nadam se da je to i bio tvoj problem.

THE LONGEST JOURNEY

Zare je zapeo u drugom poglavlju pa traži pomoć, baš kao i Žarko. Iako poglavlje nije preveliko, kratki smo s mjestom pa ću odgovoriti u najkraćim crticama.

❑ Pitaj Fionu gdje je Cortez te idi gore i isto pitaj Zacka. U podzemnoj pogledaj tračnice i naći ćeš ključ. Napuši "duck" i pričvrsti ga za ključašta te sve zaveži za špagicu. Time dohvati ključ pa idi podzemnom dok ne nađeš kino. Gurni kantu za smeće i stavi bombone u smjesu. Razgovaraj s detektivom i daj mu bombone te kupi šešir koji ćeš naći nasred ceste. Vрати se i otvori kutiju s električnim žicama pomoću ključa. Upotrijebi žbuku s rukavicom, a onda je upotrijebi na prekinutu žicu. Idi za domarom pa do stražnjih vrata - stavi majmuna na hrpu smeća, a šešir malo više na istu hrpu. Otvori kantu za smeće i upotrijebi šibice pa uđi i razgovaraj s Cortezom i svećenikom. Prošeći po gradu, a kad se vratiš, opet razgovaraj sa svećenikom jer će ti

reći da se Westhouse zove Rolling Man. Porazgovaraj s čovjekom koji prodaje karte i odluči mu pomoći te odnesi kartu kapetanu Nebeveu kod broda na dokovima. Pokušaj ga natjerati da potpiše papir te idi do vrata grada i kupi frulu. Vрати se do kapetana i opet mu daj papir pa razgovaraj sa starcem kod doka te se vrati do prodavača karata i njemu daj papir. Idi do Westhousa i daj mu kartu te ga natjeraj da potpiše, a zatim porazgovaraj s njim. Idi dalje, a kad dobiješ sat, upotrijebi iglu na njega.

Zoki je također zapeo u ovoj igri, ali pri kraju. Našao je 4 kristala i treba ih postaviti u određenom krugu u špilji.

❑ Prvo pogledaj oltar u sredini pa stavi smeđi kristal u rupu sa simbolom vala (ako ne vidiš simbole, pogledaj rupu i Alice će reći koji je). Žuti u rupu s ribom, a harpunom protiv centra, sivi u rupu s hramom i zeleni u rupu sa simbolom harpuna, a s ribom protiv centra. Zatim okreni krugove tako da svaki kristal ima simbol kraj sebe.

DRIVER & Co.

Marko pita ima li Blade Runner 3 CD-a (da), kako sići s motora u TR3 (zaustavi ga te drži ALT i stisni desnu (ili lijevu) strelicu) te kako napraviti neke trikove na početku DRIVERA, na parkiralistu.

❑ Za stalom jednostavno moraš voziti slalom između stupova, handbrake je najbolje napraviti na kraju afterburnera jednostavno zakačivši ručnom. Krug od 180° je prilično lagano izvesti, samo stani, stisni afterburner i okreni upravljač do kraja u jednu stranu. Za 180° unatrag moraš krenuti unatrag te u trenutku kad pustiš gas, okretati upravljač u jednu stranu dok se auto ne okrene za kojih 90°, onda stisnuti gas za naprijed i okrenuti upravljač u drugu stranu. Imaš nekoliko savjeta u jednom od starijih brojeva.

HALF-LIFE

Javio nam se još jedan nepoznati čitatelj koji je također zapeo u ovoj sobi

❑ Kad dođeš u sobu, moraš ubijati leteća stvorenja. Čut ćeš neki glas preko razglaa koji ti govori da čekaš. Zato čekaj i ne ulazi dublje u sobu dok opet ne čuješ glas koji ti kaže da brzo kreneš - u tom trenutku brzo skoči u laser.

NO ONE LIVES FOREVER

Ne znam zašto ne, ja, primjerice, ne bih imao ništa protiv. No, vratimo se poslušajući Boris (ili neko drugi s tog accounta)

ima problema s cijelom prvom scenom A MAN OF INFLUENCE.

❑ Jadani ti, pa ne misliš valjda da imamo mjesta za objašnjavanje cijelog nivoa? No, ajde, u najkraćim crticama reći što treba, ali bez ikakvih stvari koje ti donose dodatne bodove. Počni, pa kupi omotnicu, idi do vrata i slušaj razgovor, idi lijevo i poslušaj još jedan. Podsjećam te da ne smiješ nikoga ubiti na ovom nivou. Sad pojuri desno pokraj kamere. Uđi u ured na kraju hodnika (u nj ćeš se morati vratiti). Poslušaj razgovor, idi do otvorenih vrata desno pa uđi u pokrajnji ured i kupi omotnicu. Idi u otvoreni ured i zapali smeće pa brzo trči natrag, a onda trk u sobu iz koje je došao stražar i povuci ručku te se vrati u onaj ured. Zatvori vrata i pomakni držač olovaka te prođi kroz policu i povuci ručku, a zatim se stubama uputi sve do krova. Idi lijevo i poslušaj razgovor. Čekaj stražara i kad prođe, pojuri sa njim pa skreni lijevo. Nastavi do ručke i povuci je, a potom skoči dolje u ured. Lupi antenom uređaj na stolu te kupi mikrofilm. Idi do staklenih vrata i upotrijebi kontrolnu kutiju pokraj njih. Nastavi niz hodnik, prođi kroz dvostruka vrata pa se spusti niza stube. Zatvori sve što si otvorio i vrati se do Goodmana.

Vedran ima razumniji zahtjev. Kaže da ga na nivou SAFECRACKER u trećoj prostoriji sefa ometaju laseri. Zato treba savjet iskusnog obijača sefov.....ovaj, 'oću reći, pomoći ću ti kol'ko mogu.

❑ Ne, nije nikakav trik nego je jednostavno teško. Nemoj zaboraviti koristiti infracrvene naočale i budi uvjeren da se može proći, iako izgleda nemoguće. U četvrtu sobu ne moraš ići jer možeš otvoriti poklopac u podu između treće i četvrte.

KRATICE

Nepoznati čitatelj nas moli objašnjenje kratica: RPG, FPS i RTS.

❑ Nije to nikakva sramota, nadam se da nisi zbog toga ostao nepredstavljen. Ni ja nisam znao što znače kad sam bio mladi. Znaš li engleski, neke možeš skužiti, ali za druge moraš pitati. Da ne duljim, evo objašnjenja: RPG - Role Playing Game ili igra u kojoj se pretvaraš da si ti taj lik što ga vodiš, FPS - First Person Shooter ili pucačina iz prvog lica, i RTS - Real Time Strategy ili strategija koja se odvija dok ti vršiš naredbe (primjer bi

U ovom broju su nam još pisali: Ozren - ne mogu reći da sam igrao, ali ako nema posebno u sound modu za komentatora ili voice, onda ti jedino mogu preporučiti da pokušaš zvučnike staviti na maksimum, a ostale zvukove stišati ili potražiti patch na netu; Marko - tvoj mail je poslan davno, a rješenje je bilo objavljeno u prošlom broju; Dan i Anie - zahvalan na ispravcima, ali morate shvatiti da je mjesto ograničeno te odgovaram samo na izravna pitanja - ako bude rješenje, sve će biti detaljno, a što se tiče demoa, naći ćeš ga na ovome HACK CD-u (mislim); Domagoj - veliki čekić je oružje za dvije ruke, tako da ne; Dario - zahvaljujem na triku za DIABLO2, možeš ga vidjeti među šiframa; Robert - šifre su tu; Hrvoje (mislim) - šifre su objavljene; Marko (drugi) - šifre ćeš naći sa strane; Adnan (ako se ne varam) - nisam našao šifre za faze, ali uz neranijost češ ih sve proći; Ferijan - šifre su objavljene, ali kad već imaš veliki zahtjev, mogao si barem napisati ime, a ne da tražim tko ih je poslao; Iva - nažalost ne mogu ti pomoći nikako osim objavom malog hinta (naći ćeš ga među šiframa). Ako ti ne pomogne, pokušaj naći šifre na netu iako ne vjerujem da postoje; Ante - eto objavljeno je iako, a i neke šifre; Marko (još jedan) - nema pravih šifri nego završa-

bio DUNE2, dok je CENTURION pak obična strategija).

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 1 & 2

Vladimir traži pomoć u ove dvije igre i kaže da nam je to vjerojatno smiješno, ali što će, ipak je treba. U prvom nastavku treba skupiti posadu, a pridobio je, kaže, samo Elaine.

❑ Kao prvo, nije smiješno jer Monkey 1 i 2 su najbolji, 3. i 4. nastavak su toliko lošiji i udaljeniji od originala da ih ne želim uopće igrati, jedino ako trebam nekome pomoći. Vjeruj mi jer sam ja Monkey igrao još na AMIGI i znam što Monkey mora biti, a ne ovo danas. No idemo na tvoj problem. Mislim da si se krivo izrazio jer Elaine je guverner, a Carla je swordmaster. Treba ti još Ottis (iz zatvora) i Meathook koji je na otočiću. Da bi otišao ondje, treba ti gumeno pile iz kuće vještice u gradu pa ga upotrijebi na žicu između otoka. Porazgovaraj s njim i reci da ćeš ti voditi brod, a kad te pita za dokaz hrabrosti, reci da ćeš mu se dokazati i on će te ostaviti pred papigom. Sve komande će ti se pretvoriti u neku vrstu tapšanja: jednostavno potapši papigu i on će ti se pridružiti. Još samo trebaš Ottisa izvaditi iz zatvora. Idi u krčmu te kupi sve krigle i jednu napuni grogom u kuhinji. Brzo trči prema zatvoru. Krigla će ti se putom raspadati pa čim se to počne događati samo prelij grog u drugu. Kad dođeš u zatvor, izlij ga na bravu i Ottis je slobodan. Kreni na dok i svi će doći.

Monkey 2: Kako naći lopatu i dijelove za voodoo lutku.

❑ Lopata je zapravo znak na ulazu u naselje, ispred mosta. Jednostavno ga kupi i imat ćeš je. Koliko se sjećam, dijelovi su pljuvačka (kad odeš u krčmu i Largo pljuke, kupi je papirom), kost (iskopaj na groblju), kosa (perika u Largovoj sobi) i odjeća (ako igraš lagani mod, bit će na krevetu u njegovoj sobi, a ako igraš teški, moraš kantu punu blata staviti na vrata i čekati da on dođe, zatim izaći van iz sobe i slijediti ga, a kad vrati karticu u svoju sobu, idi i ti ondje pa je kupi sa stražnje strane vrata te podi kupiti košulju).

POSLANIK

Krešimir je zapeo u našoj domaćoj igri. Kaže da je slijedio rješenja ali je ipak zapeo ondje gdje treba odobriti upotrebu hibernacijske komore.

❑ Iako sam Poslanika igrao prilično davno, čim je izašao, pokušat ću

odgovoriti najbolje što znam. Pogledao sam u rješenje, vidim da je zapravo sve dobro napisano pa ako si sve tako napravio mogu ti jedino reći da pripaziš kad odobravaš hibernaciju da ne bi slučajno odobrio dizalo, a nakon što je odobriš, moraš još jednom odbiti dizalo. Sada brzo namjesti Vitrixfax i uđi.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Ponovno ima problema s ovom ukletom igrom, a ja uzalud preporučujem original i dvojku u serijalu. Zoran pita kako zapjevati s posadom.

❑ Da bi zapjevao, jednostavno razgovaraj, ali nije uopće ni to potrebno - možeš to prekinuti rečenicom koja ima "orange" u sebi. Umjesto pjevanja, moraš razgovarati s Haggisom i iskoristiti njegovu navigacijsku kartu za plovidbu.

Alan pak igra demo ove igre i pita što učiniti nakon što je na početku mačem prerezao užu koje drži top.

❑ Pa, nakon što si prerezao užu moraš još jednom ispaliti iz topa koji će, sad kad je slobodan, naglo odletjeti unatrag. Ali mislim da to ne možeš napraviti zato što demo predstavlja samo kraći dio igre. Nabavi cijelu igru ili, još bolje, odigraj Monkey 1 i 2 pa zaboravi trojku.

DINO CRISIS

Siniša je zapeo u podrumu (B3) gdje treba pokrenuti dizalicu. Kaže da ima dvije kartice i da je ne može pokrenuti.

❑ Ne možeš je pokrenuti jer trebaš još jednu karticu, a nju ćeš naći kad prođeš kroz druga vrata u sobi u kojoj si našao i one dvije (u toj sobi možeš i snimiti). Ondje moraš brzo stisnuti tipku za akciju jer se trebaš izmaknuti, izbjeći dvije zvijeri i ući u vrata koja su u stilu spuštajućih metalnih roleta. Ubij dinosaura i kupi dvije kartice koje ti trebaju. Kad izađeš, brzo se popni po ljestvama jer su ona dva čudovišta još uvijek ovdje. Sad imaš sve kartice pa nastavi sam.

LEISURE SUIT LARRY 7: LOVE FOR SAIL

Luka se ne može popeti na kip da bi kupio spike.

❑ Ne moraš ga kupiti nego jednostavno otmotaj Battery Powered Chase Lights oko njega. Prije toga moraš odigrati partiju bacanja potkova, izgu-bit ćeš. Ako si sve dobro napravio, moći ćeš se popeti.

Cheat terminal

ONI

Da, čak ni "Oni" nisu sigurni od varalica, ali što je, tu je, evo nekih šifri, ali se morate potruditi da bi radile.

Prvo trebate imati hex editor i u njemu otvoriti "persist.dat" file. Potražite offset \$44 i vrijednost koju nadete (\$02 ili \$06) promijenite u \$07. Pokrenite igru i pritisnite F1 da se prikaže dnevnik. Upisavši šifru dvaput, isključujete je.

B	neranijost
touchofdeath	ubijate jednim udarcem
fatloot	streljivo i energija
winlevel	pobjeda nivoa

METAL GEAR SOLID

Pokrenite igru iz DOS-a tako da kao komandu za pokretanje upišete

mgsl.exe -cheatenable	Iduće funkcijske tipke vam omogućuju varanje, ali ne rade u svim trenucima igre.
F2	puni energiju
F4	neograničeno streljivo

SOLDIER OF FORTUNE

Pokrenite igru u DOS-u komandom

sof.exe +set console 1.	U igri pomoću → prizivate konzolu i zatim upišite i cheats 1 da omogućite varanje. Iduće šifre mogu biti upisane u konzolu.
heretic	god mode
ninja	neprijatelji vas ne vide
killalmonsters	svi neprijatelji će umrijeti
kill	samoubojstvo

Croc: Legend of the Gobbos

Dok igra traje ili na ekranu kad birate nivo, upišite jedno od ovoga:

argolife	beskonačno mnogo života
argoskip	birate koji ćete nivo

Commandos: BtCoD

Upišite 1982gonzo ili gonzoopera na početku bilo koje misije, a zatim CTRL + I za neranijost.

Commandos: BEL

Za vrijeme misije upišite 1982GONZO i prorit će ove šifre:

CTRL+I	neranijost
CTRL+SHIFT+N	prelazak na iduću misiju

Delta Force: Land Warrior

Stisnite ~ i zatim u prozorčić za poruke upišite:

roy	neranijost
drury	nevidljivost
corbet	nevidljivost za drugu inačicu igre
Pause	pauza

The Sims: Livin' Large

Šifre su gotovo iste kao za obične Simse, ali budući da ste tražili, napisati ću ih još ovaj put u nadi da je i posljednji.

Stisnite CTRL + SHIFT + C i pojavit će se prozorčić u koji upišite:

rosebud	1000 sim dolara
move_object on	moгуćnost micanja bilo kojeg predmeta
draw_routes on	pokazuje smjer kretanja izabranog sima
music	glazba ON/OFF

SAVJET VIŠE

Escape from Monkey Island

PIŠE

Vedran Vekić

Uvodna će riječ biti kratka: razgovarajte sa svima, promotrite sve, a ako ni onda ne pronađete izlaz, krenimo zajedno:

1. čin: Things to Do on Mélé Island When You're Dead

Zavezani ste, no unatoč tome, nadite žeravicu (brazier) i prevalite je nogom. Pokupite komad žari i šutnite ga prema topu. Na početku vam je cilj prekinuti katapultiranje guvernerove palače

na Mélé Islandu te se potom uputiti na Lucre Island. Najprije idite u (dobar stari) Scumm Bar i nakon što proučite balon u kutu gostionice, nagovorite ljude koji igraju pikado da pogode balon. Potom uzmite perece sa stola. Porazgovarajte s Ignatiusom Cheeseom i pokušajte ga pridobiti u svoju posadu. Međutim, morat ćete ga pobijediti u obaranju rukom, ali kao što smo već navikli u Monkey Island serijalu, to činite pomoću uvreda. Uputite se u luku i ondje pokupite "popped inner tube". Razgovarajte sa ženom i pokušajte uzeti brod. Shvatit ćete da ne predstavljate dovoljan autoritet za to.

Vatite se do palače i upotrijebite "inner tube" na smiješnom kaktusu pokraj palače, a potom dajte perece tipu koji (slabo) puca iz katapulte. Nakon što se udaljite, počnite prčkati po katapultu. Kad se cijela scena završi, možete ući u palaču. Na kineskoj komodi u pozadini je dokument o poslu u vladi. Uzmite ga i pogledajte, uvjerite se da se zove "cushy government job contract" i dajte Elaine da ga potpiše. Spomenite joj brod i dat će vam guvernerski simbol autoriteta. Kad to obavite, dajte potpisani dokument Otisu i Carli ispred gradske vijećnice. Podite u luku i dajte ženi simbol koji vam je dala Elaine. Sad okupite svoju posadu i

Zanimljiva i vrlo šaljiva priča o Guybrushu Threepwoodu nastavlja se u potpuno novom ruhu. Četvrti nastavak odlične avanture LucasArtsa donosi mnoštvo novina u načinu igranja, ali, kao i svaka avantura, i mnoštvo problema za naše čitatelje. Stoga vam donosimo plan bijega s Monkey Islanda

uputite se na Lucre Island. Krenite uza stube ispred Bait Shoppea i pokupite patku. Sa štanda s parfemima uzmite kolonjsku vodu iz gomile bočica (spritzer bottle). Potom podite u odvjetnički ured i pročitatajte pismo koje ste dobili, a onda produžite u banku. Razgovarajte s Brittany i zamolite je neka otvori vaš sef. Kad uđete u trezor, pljačkaš zamaskiran u vas oteč će vam kovčeg i zaključati vas. Pokupite mač, maramicu, tri spužve, glazbenu kutiju i grog. Mačem odbijte donji zglob vrata i slomljenim mačem napravite pukotinu i u nju ugurajte sve tri spužve te ih zalijte grogom. Oslobodili ste se, ali vas policija traži i morate dokazati da ste nedužni da biste mogli otići s Lucre Islanda. Nadite i pokupite pileću mast. Vratite se do banke i popričajte s činovnikom koji je uvjeren da ste vi pljačkaš. Kad pokušate ući unutra, inspektor Canard će vas udaljiti. Podite iza banke, nadite kanalizacijski otvor i otvorite ga slomljenim mačem. Promotrite poklopac i pročitatajte što je napisano. Zapišite sva tri imena. Potom uzmite poklopac i zaputite se u Palace of Prostheses. U razgovoru s Deadeye Daveom morat ćete ispuniti priču s ona tri imena što ste ih maloprije našli. Dobivate umjetnu kožu. Sada pustite glazbenu kutiju da svira za Davea i brzo idite do lijevog te uzmite umjetnu ruku prije nego glazba prestane. Vratite se do otvora kanalizacije i preko njega stavite umjetnu kožu te se tim trampolinom odbacite

KONTROLE

Kontrole su vam prikazane u readme.txtu. Ono što nije point 'n' click avantura, nije avantura.

PLJUVAČNICA (OVDJE SE PLJUJE PO DOBROJ GRAFICI)

Iako je ovo čak četvrti nastavak, mišljenja smo da treći i četvrti jednostavno nisu dostojni nositi ime *Monkey Island*. Naime, iako mladim generacijama, a nažalost, sad već i većini starijih, izglađena grafika i sveopća komercijaliziranost igre godi u tolikoj mjeri da tim lošim pokušajima (3. i 4. nastavku) mogu dati prednost pred originalnom igrom i njenim originalnim nastavkom (drugim), želim naglasiti u ime onih koji već znaju na što ciljaju da su posljednja dva nastavka ove igre *zadnje smeće* koje nije vrijedno spomena, a kamoli slave. Ovo je uvreda *Monkey Island* serijalu!

Dizajner/programer Ron Gilbert stvorio je sve "stare" LucasArtove (avanture: *Indiana Jones*, *Flight of the Amazon Queen*, *Loom* i naposljetku *Monkey Island*), i to njegova prva dva nastavka. Postigao je, dakako, golem uspjeh te mu je povjeren i projekt *The Curse of Monkey Island*, koji je prvi donio goleme promjene u izgledu, ali nažalost i u načinu igre. Vodstvo LucasArtsa (mu je nakon izlaska ove igre uručilo otkaz. Zašto? Jer je netko u toj tvrtci ipak sačuvao zdrav razum. Kad bi barem postojao način da se da šamar svima koji zaigraju 3. ili 4. nastavak...



Ahh, OVO je Scumm Bar... iz Amiga inačice. A tek glazba...

na balkon banke. Sa stola pokupite "ScupperWare". Uključite svjetiljku koja će otkriti sumnjivu sjenu na lijevom zidu. Popnite se na balkon, promotrite sumnjivu sjenu i dobit ćete umjetni nos. Međutim, pojavit će se inspektor i uzeti vam nos. Skočite kroz prozor. Da biste sintetizirali miris (smrad) Pegnose Petea (pljačkaša), treba vam drvo, riba, močvarna voda i cvijeće. Uputite se u House of Sticks. Nakon što se Ozzie udalji pokupite strugotine drveta. Izidite, vratite se i uđite u Bait Shoppe. Napunite bočicu "free baitom" i pokupite termite umjetnom rukom. Rukom uzmite malo "free baita" i stavite ga u "ScupperWare". Na karti otidite u Mystes O'Time močvaru. Upotrijebite bočicu na lokvi. Sad krenite prema Ozzijevoj kući. Pokraj fontane uberite žuti cvjetić i dodajte ga smjesi zajedno s drvenim strugotinama. Uđite i nakon razgovora pošpricajte platypusa kolonjskom vodom. Vratite se u grad, u House of Sticks, i odložite termite na novi štap za Ozziea, odsad će za sobom ostavljati male gomile

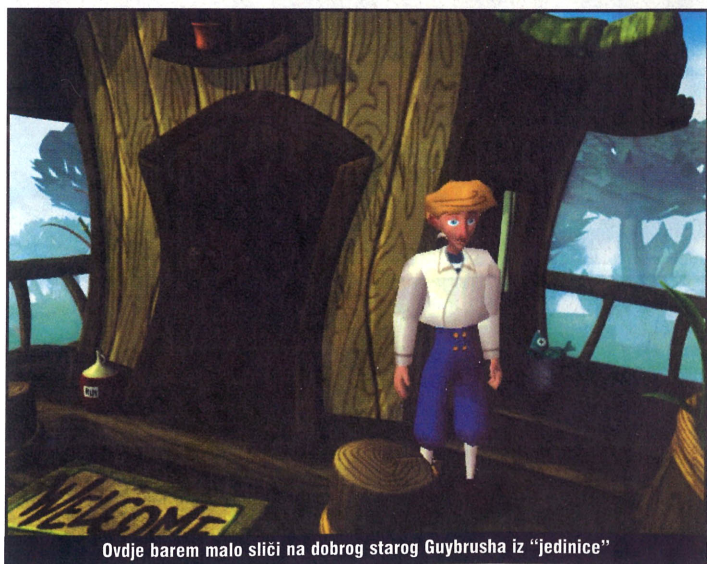
prašine. Idite u Palace of Prostheses. Dave će prepoznati pljačkaša, ali vam treba njegov dosje. S obzirom da je pljačkaševo ime svaki put kad igrate drukčije, važno je znati inicijale; primjerice Zargon D. Evil - inicijali: Z. D. E. Na kontrolama za pultom postoje tri kotača, a na svakom je pet strana: prva je zec i pokriva slova od A do D, druga od E do H, treća od I do M, četvrta od N do S, a peta od T do Z. Imate tri inicijala i tri kotača. Dalje znate i sami. Kad ste odvrtili kako treba, pritisnite crveni gumb i dobit ćete smjernice do Pegnose Petea. Treba vam samo sat. U luci nadite gusare koji igraju šah i pokušajte ih posvađati. Kad se počnu svađati, ukradite im sat. Vratite se na kartu i idite u močvaru. Stavite sat na splav, a smjer će vam odrediti, s obzirom na to koliko je sati, dosje na kojem su označeni smjerovi i vremena. Primjerice, ako piše 12.35 N i ako je na vašem satu 12h i 35 min, morate ići sjeverno i tako dalje, sve dok ne sretnete samog sebe (!), jer se sve to odvija u nekom



Kao što vidite, u cijelosti se promijenio voljeni nam Scumm Bar... ali nagore



Hmm. I hope the loyal citizens of Mélé don't hurt themselves. Savršeni bračni par Elaine i Guybrush vraćaju se na Mélé



Ovdje barem malo sliči na dobrog starog Guybrusha iz "jedinice"

čudnom prostorno-vremenskom kontinuumu. Pamтите što vam drugi Guybrush odgovara na vaša pitanja jer će se poslije sve ponoviti. Kad otključate vrata, nastavite veslati prema uputama sve dok ponovno ne sretnete Guybrusha, ali ovaj ste put vi onaj drugi Guybrush. I kad vas stari

Guybrush nešto upita, morate mu odgovoriti onako kako je on vama odgovorio dok ste vi bili on. Odgovorite li krivo, poremetit ćete kontinuum, stvorit će se crvotočina i vratit ćete se na početnu poziciju u močvari. Da, 'malo' zbunjujuće, ali shvatit ćete. Naposljetku ćete naći kuću



Guybrush Threepwood u krupnom planu

Pegnose Petea. Kad se Ozzie udalji, na otirač stavite mast i ubacite patku kroz prozor. Uхватili ste pljačkaša, ali još morate dokazati da je plijen kod njega. S obzirom da ste se uvjerili da je Ozzie upleten, otidite do njegove kuće i prevarite ga tako da mu kažete da ste već bili

u Pete's Booty Showcaseu. On ostavlja tragove za sobom pa ga pratite do tajne lagune. Nadite tajni prolaz i sidite. Pritisnite potom crveni gumb na stolu i otkrit ćete ukradeno blago. Ponovno se popnite gore i skočite u duboku vodu. Ovdje je mračno pa čekajte da



U svom četvrtom izdanju Mêlée Island izgleda lošije no ikad, još jedan "job well done" iz LucasArtsa



Guvernerova palača pod napadom katapulta



Portret LeChucka iz trećeg nastavka avanture

pokraj vas prođu *bioluminescentne* (svijetleće) ribe - uhvatite jednu u "ScupperWareu". Sad kad imate svjetiljku, krenite lijevo i udite u špilju. Pokupite svo blago i mali vijak. Vratite se u Lucre Town. Vijak dajte inspektoru i uvjerit ćete ga da vi niste počinili pljačku. Sad se možete maknuti s otoka i vratiti se u Mêlée Island.

2. čin: Enter The Manatee

Nakon sekvence otidite u International House of Mojo i povucite veliki kažiprst nasred sobe - pojavit će se Voodoo Lady. Kao i obično, vodit ćete jedan prilično smiješan razgovor na kraju kojeg ćete otkriti da vam treba posljednji (četvrti) naslijedni predmet (heirloom) djeda Marleyja. Idite do luke.

U automatu za grog nađite novčić i ubacite ga. Potom automat udarite nogom i šakom te se izderite na nj. Naposljetku će izaći gomila limenki groga, jednu uzmite. Vratite se na kartu otoka i idite do Meathooka. Ne sjećate se? Na karti gore desno. U razgovoru ćete saznati da je četvrti predmet neka karta koju je on preslikao pejzažom i nekome prodao. U razgovoru morate postići

da on premjesti kantu s bojom na svoju lijevu stranu. Potom uzmite kist iz kante i idite u Scumm Bar, koji je u međuvremenu (meanwhile...) preuređen i preimenovan u LUA Bar. Sjednite na srednji stolac od tri smještena desno od vas kad udete. Naručite jedino jelo koje je kuhano. Izvadite iz inventara kist. Plamteće jelo proći će pokraj vas, a kad se okrene i počne vraćati, morate zaglaviti mehanizam kistom točno u trenutku kad jelo prolazi iza prvog (zdesna) drvenog stupa. Kad dođe kuhar, brzo idite u kuhinju i u kotao nalijte grog. Dobili ste kartu do Ultimate Insulta. Vratite se u luku. Ženi na pramcu vašeg broda stavite naušnice i ogrlicu, a olovku na njenu ogrlicu. Naposljetku joj uručite sliku (kartu). Krećete na Jambalaya Island. Dodite do StarBuccaneer'sa i izvana primijetite šalicu. Udite unutra i pokupite je. U torbi turistkinje naći ćete još jednu šalicu koju možete uzeti ako je nakratko ometete. Sa šanka pokupite malu zemlju i porazgovarajte s poslužiteljem oko besplatnog groggocinoa. Pođite do Stana i uzmite besplatni pamflet i ljepilo. Popijte kavu. Sad imate "Monkey Meal" kupon. Otidite do kipa u središtu grada i

BORBA UVREDAMA (ZA ONE KOJI NE ZNAJU*)

Dakle, kad god ste u duelu (jednom, ali vrijedi znati), nema arkadnog načina borbe (čudim se da i TO nisu promijenili), nego se nižu uvrede s obje strane. Postavljaju se pitanja i odgovori. Naime, na neku uvredu morate odgovoriti prikladnim odgovorom, najčešće smislenim (opet se čudim), koji bi trebao izazvati smijeh. U svakom slučaju, kad pravilno odgovorite ili kažete uvredu na koju protivnik nema

odgovora, dobivate (prividan) bod, što rezultira vašim uspjehom u duelu. Kad ne pogodite, gubite bod, tako da u SVAKOM trenutku barem jedan igrač ima nula bodova. Igra se na 3 boda razlike. Naime, ne pogodite li dvaput, morate dvaput pobijediti da bi bilo nula-nula, i još tripot da biste pobijedili. E, sad 'ko nije skužio...

*pročitaj okvir "Pljuvačnica"



Vrlo zbunjujuća močvara, ali i jedina dobra fora u igri

popričajte s turistom. Potom idite u Microgrogery i naručite grog. Kako je Guybrush još mlad i nema valjane identifikacijske dokumente, dobivate Grog Jr. Spremite ga u inventar. Udite u zajednički čamac i odvezite se do Knuttin atola, naći ćete gusara koji vodi lutkarsku predstavu. Pričajte s lutkom Guybrusha i zamolite je za razgovor s voditeljem predstave. U razgovoru gusaru spomenite Ultimate Insult i pokažite mu skicu. Sad pokupite lutke. Prijavite se u školu i na testu izaberite najgori odgovor. Izbacit će vas i dobit ćete "dunce cap". Vani povucite protupožarni alarm. Udite i iz kutije uzmite zviždaljku. Ponovite postupak da biste dobili čamac, časopis i igraću kartu. Fućnite i doći će papige, jednoj dajte malo groga. Izaberite jednu i pitajte je jednostavno pitanje da biste otkrili koja govori istinu. Potom je pitajte gdje se nalazi brončani šešir. Ponavljajte dok ga ne nađete. Upotrijebite lutke na kamenu.

Otidite na platformu za ronjenje. Upotrijebite kruh (bager) na losionu. Pričajte sa svim sucima, a debelom sucu pokažite Stanov pamflet. Pođite roniti, ali prije nego zaronite, stavite na sebe "dunce cap". Jedan od sudaca će vam reći koje tipke odgovaraju kojem potezu. Ponovite poteze Marca de Pola. Dobit ćete nagradni trofej. Vraćate se na Mêlée Island.

3. čin: Escape from Monkey Island

Nakon scene završavate na Monkey Islandu. Pročitajte što piše na papiriću. Idite na čistinu i razgovarajte s Hermanom Toothrotom. Pokupite kokos i njim pogodite Hermana. Opet porazgovarajte.

Otidite u kanjon i uzmite skupljač banana s desne strane. Vratite se na plažu i pokupite sve banane. Dajte jednu Timmyju i neka vas prati do kanjona. Dajte mu još jednu bananu da bi ušao u rudnik. Ponavljajte to dok ne dođete do čeličnih vrata. Otvorite otvor, ubacite bananu pa ga zatvorite. Upotrijebite još jednu bananu na portalu. Otvorit će se vrata, udite. Sa skupljačem banana uzmite "Weed Whipper" i napustite to mjesto. Odšecite do izvidnice. Postoje tri kanala, pokupite kamen i bacite ga u desni. Pokupite i drugi kamen i čekajte dok prvi ne udari u granu, potom ga bacite u srednji kanal. Čekajući da i drugi kamen pomakne granu, uzmite treći i bacite ga u lijevi kanal.



Glavni "trg" na Lucre Islandu. Ko iz nekog crtiča... smeće!

Otidite u crkvu LeChucka. Uzmite dva štita iznad vrata, razgovarajte sa svećenikom i upitajte ga biste li mogli ploviti čamcem po lavi. Dođite do boce i pokupite je skupljačem banana. Vratite se na plažu!

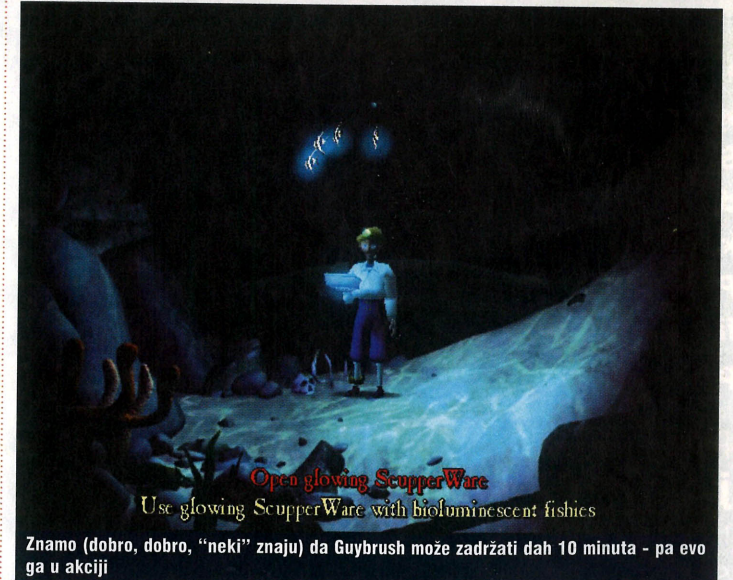
Pogodite Hermana bocom i pričajte s njim. Idite u selo i pričajte s Jojo Jr. o "Monkey Kombatu". Promotrite glazbenog majmuna i štitive koje posjedujete. Dajte majmunu činele i uzmite harmoniku. Nakon što ga njome udarite, popričajte s Hermanom i dobit ćete još jedan gubernatorski simbol. Jojo Jr. vas je podučio temeljima "Monkey Kombata", međutim, morat ćete se izvježbati na majmunima. Kad mislite da ste spremni, pobijedite Jojoa i uzmite mu šešir.

Krenite prema velikoj majmunskoj glavi. Na glavu stavite brončani šešir, na nos skupljač banana i udite. Nađite mjesto za guvernerov simbol i stavite ga tamo.

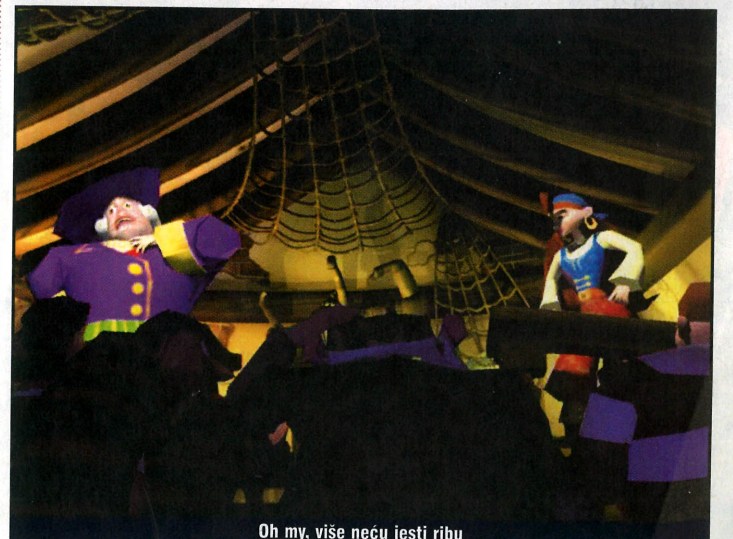
3. čin+: Escape from Monkey Island

U velikom ste majmunu-robotu. Idite na desnu stranu, pokupite dasku i upotrijebite je na malom tornju. Povucite prekidač. Sad se vraćate na Mêlée Island u "Monkey Kombatu". Ne možete pobijediti, ali tripot morate remizirati tako da ponovite njegove poteze i ...

... uspjeli ste pobjeći s Monkey Islanda!!!



Znamo (dobro, dobro, "neki" znaju) da Guybrush može zadržati dah 10 minuta - pa evo ga u akciji



Oh my, više neću jesti ribu

Želiš ga?

Još nije kasno!!!

Ovo je posljednja prilika da se uključite u veliku nagradnu igru PSX-a, magazina za PlayStation i PlayStation 2. PSX broj 21 donosi joker kupon koji zamjenjuje bilo koji propušteni kupon. Pošaljete li tri jokera ili dva jokera i kupon ili jokera i dva kupona učestvujete u nagradnoj igri u kojoj možete osvojiti PlayStation 2 konfiguraciju snova!

U nagradnoj igri gdje nema druge, treće ili već neke utješne nagrade pobjednik uzima sve! Jedina nagrada, konfiguracija snova uz koju ćeš ti, tvoja obitelj i cijelo tvoje društvo gledati DVD filmove i igrati najbolje PlayStation igre, sastoji se od:

- PlayStation 2 konzole • dvije igre za PS 2 konzolu • Ferrari Shock 2 Racing volana • dva Pro Shock Arcade kontrolera • Judge Dredd Perfect pištolja • 10 dvd filmova • godišnje preplate na PSX

Potražite PSX broj 21 sa **joker kuponom** za nagradnu igru na svim kioscima!

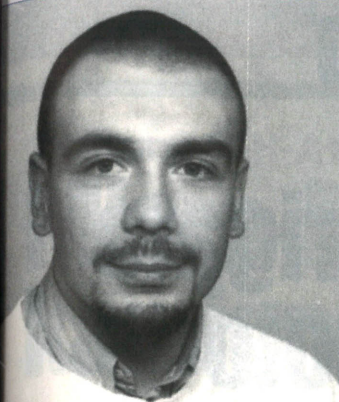


Osvoji ga!

helpline [bez panike]

uvodnik

PIŠITE NAM "Janus Press d.o.o." (BEZ PANIKE), Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker_helpline@janus.hr subject: BEZ PANIKE



Ivan Polojac

Glavni i odgovorni krivac za pronalaženje odgovora na vaša zapetljana pisma pojavljuje se prvi put glavom i bradom. Nadamo se da ćemo od sada dobivati i više pisama ženskog čitateljstva (alo, maj-store, ne radi mi bakina pegla, di da je uštekam, može kućna posjeta?)

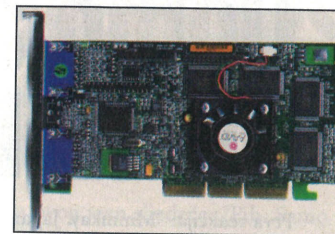
RIAA uvijek kuca dvaput

Bok!
Pišem Vam prvi put i uistinu ste najbolji časopis na svijetu. Molim Vas da mi odgovorite na jedno pitanje. Kako mogu snimati pjesme s Interneta na CD-e? Molimo Vas detaljniji opis, koji program...

Damir Hrkać

Onc, nc... pazi da ti ovi iz RIAA ne zakucaju na vrata! Ovak, kao prvo mislim da ti je pametno mp3-ce pretvoriti u wavove prije snimanja, postoji pod Winampom, tamo pod Output Plug-Inovima "Nullsoft Disk Writer plug-in" [out_disk.dll]. E sad: složiš popis stvari na playlist i ubiješ EQ (tj. staviš sve na nulu). Paziš da ti "repeat" i "shuffle" nisu uključeni. Provjeriš dužinu, da ne prelazi sat i 14 minuta (osim ako nemaš dobar toster koji podržava "overburn"). Potom si output namjestiš na spomenuti Disk Writer, odeš na "Configure" i odabereš u koji folder će ti "bacati" wavove. Kad završi, prebaciš output natrag na WaveOut i udaviš Winamp. Nakon toga wavove iz foldera prebaciš pomoću copy-paste u prozor programa za snimanje, spustiš brzinu na najviše 4x (zbog dubine zapisa) i zapečeš CD. A što se programa tiče... CDRWin, Nero, WinOnCD...

Antimonov Matrox



Pozdrav!

Imam grafičku karticu Matrox Millennium G400 sa 16 MB RAM-a. Želio bih kupiti TV-karticu. Koju bih trebao uzeti, nadograđuje li se ona na već postojeću grafičku i koja joj je otprilike cijena? Inače imam Pentium III 450 MHz te 64 MB RAM-a. Unaprijed zahvalan.

Ante

O Zdravo, Antimone, hehe. Odgovor je vrlo jednostavan. Idi u dućan i kupi, recimo, PixelView Pro TV s BT 878 čipom. Cijena je oko 530 kn za kešovinu. I ona se spaja uz postojeću grafičarsku.

Overclocking Celerera

Imam jedno pitanje na koje se nadam da ćete moći odgovoriti. Kad igram igru (Soldier of Fortune, Delta Force, Swedish TCC) sve je odlično, ali mi se ponekad jednostavno zamrzne sustav. Mislio sam da su u pitanju driveri za grafičku pa sam s Neta skinuo najnovije, ali je sve ostalo isto. Nakon toga sam instalirao DirectX8, ali se ništa nije promijenilo. Imam Celeron 333 (overclockao sam ga na 450), AT matičnu Jamicon LX, 128 MB memorije, HDD 3.2 Gb EIDE, grafička agp nVidia RIVA TNT 16 MB, CD-ROM 52X, operativni sustav Windows 98 SE... Molim vas, odgovorite mi bih li problem riješio kupnjom neke nove ATX-matične ploče i većeg tvrdog diska. Ako to nije rješenje, što je???

Unaprijed hvala i pozdrav od Marka

O Ajoj, kuku meni. Pa ne mo'š overclockati Celeru ako imaš takvu slabašnu ploču. Pa nije ni čudo da dečko mrzne. Nabavi si neku poštenu Asus ili Abit maminu dasku, možeš i polovnu (primjerice, Asusovu P3B-F ili Abitovu BE6-II). Samo ćeš onda morati promijeniti kućište zajedno s ATX-napajalcem. A što se diska tiče - od viška glava ne boli. I provjeri imaš li dovoljno dobar cooler na procesoru ako se već igraš s o/c.

Sasvim O.K. kartica

Poštovano uredništvo Hackera! Puno pozdrava iz Viteza!
Pišem vam jer želim kupiti grafičku karticu nVidia RivaTNTII s 32 MB

RAM-a. Moj kompjutor ima 300MHz, HDD 2 GB i 32MB RAM-a. Hoću li moći ugraditi tu karticu bez ikakvih problema i da dobro radi? Ili ću morati nešto povećati? Imam još jedno pitanje: možete li mi napisati kakve je kvalitete ta grafička? Koje su još dobre?

Puno pozdrava, Ivan Grabovac.

O Zdravo, mladiću, puno pozdrava i tebi! Što se grafičarske tiče, niš' ne brini. Trebala bi raditi sasvim O.K. i ne bi trebalo biti nikakvih problema. Što se kvalitete kartice tiče - isto je sasvim O.K. A što se tiče pitanja koje su još dobre - u toj klasi bi se još dalo razmišljati o kakovoj Elsi, ATI-ci ili Voodoo 3.

E, lipi moj...



Imam P2 400 i 64 MB RAM-a. Tia bih nadogradit kompjutor nekom boljom grafičkom, ali kompjutor mi ima samo PCI portove. Pa biste li mi mogli preporučiti neke malo bolje grafičke kartice te mjesta na kojima bi se te iste mogle kupiti.

Josip

O E, lipi moj. Ako bi tija kupit takvu grafičku, onda lipo idi do nekog computer-shopa i pitaj oli imaju recimo TNT2 3800 PCI ili Voodoo 4 4500 PCI. Obje imaju 32 MB RAM-a pa ćeš morat dat nešto više šoldi, ali mislin da bi ti tribale radit ka zmaj.

"Gadan" problem

Pozdrav!

Imam jedan gadan problem. Naime, imam u planu mijenjati grafičku karticu. Trenutačno imam Trident 3D 9750 (smeće na kvadrat) i matičnu ploču Asus P2B 440 BX AGPset, a planiram kupiti GeForce 2 MX, no saznao sam da ona ima AGP 4X utor, a nisam siguran hoće li ona odgovarati na moju matičnu jer sam vidio da kod nekih drugih ploča piše AGP 2X ili AGP 4X ili AGP 2X/4X, a ja ne znam kakav AGP ima moja ploča. Molim vas ko boga da mi kažete hoće li GeForce 2 MX (ili neka druga grafička s AGP 4X) odgovarati mojoj

matičnoj, a ako ne, ima li koja druga grafička, u rangu GeForce 2 MX (oko 1500 kn), koja bi joj odgovarala?

Unaprijed zahvalan, Marko.

O Problem uopće nije gadan. Imaš na maminj daski AGP 1x, i to će grafička i iskoristiti. Niš' tako strašno. No, problem je u tome što GeForce 2 MX pije struju ko Rus vodu, a to s tvojom P2B neće ići. Uzmi radije TNT2 s 32MB RAM-a.

Kol'ko para, tol'ko muzike

Koju mi karticu za igranje preporučujete (konfiguracija je dovoljno jaka): CREATIVE 3D Blaster GeForce MX 32MB DDR, ELSA Gladiac GeForce 2 MX 32MB ili ASUS V7100 GeForce 2 MX 32MB? Hvala na odgovoru.

Denis

O Od gore spomenutih mislim da ti je najbolje uzeti Asus V7100 ili Elsu. Podjednako su "jake", vidi samo koliko "muzike".

Stretching

Imam jedan problem. Nedavno sam kupio 17" Philipsov (107E) monitor, ali mi slika nije preko cijelog ekrana nego malo fali. Naravno, to mogu ispraviti "rastezanjem" ekrana, ali sam čuo da to nije zdravo jer unutra nešto može puknuti. Poslije sam naišao na opciju zoom na monitoru koja savršeno poveća sliku. Zanima me je li to isto kao "rastezanje" i mogu li bezbrižno koristiti zoom? Help me!

O Pih. Da unutra može nešto puknuti, ne bi oni stavljali te opcije na monitor. Samo ti lijepo razvuci sliku koliko trebaš i ništa ne brini. A i opcija zoom je isto sweet, nema problema. Vidi kako ti više odgovara i namjesti si neki dobar "refresh rate" (frekvenciju osvježavanja), tako da ti monitor ne titra.



Mobiteletina

Četvorica za w@p be b@p

Što je zajedničko mobitelima i kravama? Ludilo, ludilo, brale! I dok se broj konja koji svojom zvonjavom uznemiravaju cijelo kazalište smanjuje, a broj mobitela među rajom raste, vrijeme je za Hackerovu novu rubriku. A potrošna roba zahtijeva i usporedbu s drugom robom široke potrošnje, zar ne? pripremio: Ivan Polojac

Panasonic EB-GD 93

Space, the final frontier...

Vidjeli ljudi iz Panasonic da je vrag odnio šalu i da i oni moraju imati "konja za trku". GD93 je prvi njihov WAP-model i mogu vam reći da je uistinu super. Na stranu to što ja fakat volim njihove uređaje. Osim što izgleda totalno *out of space*, lagan je ko pero (svega 80-ak grama), ima odličnu Li-ion bateriju snage 650 mAh, što vam znači tri-četiri dana bez punjača. Dakako, i vibracijsku dojavu poziva, glasovno biranje, diktafon i voice-memo funkciju te sat, alarm i još sto drugih čuda. Zaslon je uistinu velik (O.K., nije kao na Nokiji 7110, ali skoro), možete birati sedam (!?!?!?) različitih boja osvjetljenja, a pritom imati ugašeno svjetlo na tipkovnici. Perverzno, ha? Ali tu nije kraj. Ugrađeni Panasonicov WAP-pretraživač pokazao se vrlo preglednim i pouzdanim. Ni b od hube. Tipke su gumene (osim navigacijskih, koje su plastične), hod im je strašno plitak i vrlo precizan, možete "strijati" poruke ko tajnica po pisacem stroju. Usto, nisu ni sitne pa čak ni oni koji imaju "lopatu" poput mene neće imati problema s tipkanjem. Softver je isto za pohvalu - brz, stabilan i pregledan, ali postoji jedan nedostatak - ne postoji inačica na hrvatskom. A cijena? Prava sitnica - oko 3,500 kuna. Na netu ga možete pogledati na <http://www.mcu.panasonic.co.uk>.

Cijena: oko 3500 kn ili 87,5 kg teletine



Sony CMD-Z5

Domo arigato Mr. Roboto

Prva reakcija: "Mmmkay. Japanci su poludjeli. Totalaka." Ovo je jedan od najmanjih WAP-modela, a i najlakših. Gotovo mi se izgubio u džepu košulje. Zaslon je odličan, vrlo lijepo osvijetljen, a kad se rasvjeta gasi, pojavljuje se vrlo cool *fade-out* efekt. Gotovo je trećina zaslona pod poklopcem koji je aktivan. Uz to ima i patentirani *Jog-Dial* kotačić kojim ulazite i krećete se po izbornicima. Tu ulažem prvi prigovor. Rečeni *Jog-Dial* se kreće u četiri smjera, a tanak je ko mušje nožice. Vrlo nezgodno, jer ostavlja dojam da bi mogao nakon nekog duljeg vremena pući. Izbornici su jasni i pregledni, postoji izvedba i na hrvatskom. Uređaj koristi Microsoftov Mobile Explorer, WAP-stranice prikazuje sasvim pristojno. Usto, ima i vibracijsku dojavu poziva, internu memoriju s 500 mjesta, sat, alarm, kalendar, kalkulator, a od igara one u kojima možete gađati puškom ptice ili otići na ribičiju. Tipkovnica je minijatura, tako da je malo teže pisati poruke ako imate nešto veću "šapu". Zanimarimo li taj nedostatak, vrlo je kvalitetno izrađena, gumasta, a tipke su plitkog hoda. Li-ionska baterija pokazala se vrlo dobrom, puni se kratko i izdrži oko tri dana ako uređaj nešto intenzivnije koristite. Sve u svemu, osim vrlo njeznog *Joggera* i minijature tipkovnice, jedan stvarno odličan mobitel. Na netu ga potražite, a gdje drugdje, nego na <http://www.sony.com>. Cijena: oko 4000 kn ili 100 kg teletine (da nema kravlje ludila, mjesecima bi se jelo)



Samsung SGH-A110

Micro-Machines kamiončić

Moj frend Dragan s FER-a rekao je za ovog jozu sljedeće: "Pih. Samo mu fale kotačići pa bi izgledo ko *MicroMachines* kamiončić". O.K., na stranu šala. Ovaj uređaj izgleda gotovo isto kao i stariji mu brat A100, jedino što na poklopcu ima slovo i, koje vam daje do znanja da je ovo WAP-model. I tipkovnica nije crna nego srebrnkasta. Oblik kućišta je identičan, kao i svojstva baterija. Ne, nije tiskarska greška, s njim dobivate dvije baterije - *slim* i standardnu, što je vrlo zgodno jer jednu od njih možete spremati u džep, za svaki slučaj. Kad prvi put otklopite mobitel, pogledat ćete zaslon s blagim prezirom i pomisliti: "O.K., sad kreće cirkus buha." Ali, čim ga upalite, vidjet ćete koliko ste se prevarili. Odlično je osvijetljen, a font je jedan od najljepših koje sam vidio. Izbornici su nešto između Nokijinih i Siemensovih, što je samo po sebi već sasvim dovoljna pohvala. Nažalost, ne postoji izbornik na hrvatskom. Tipkovnica je super, gumasta i plitkog hoda. Osim WAP-pretraživača, uređaj ima i vibru, infracrvenu vezu, organizir, kalendar, sat, alarm, igre... Aktivni poklopac može se i isključiti, što je zgodno - ne vidite tko vas zove sve dok ga ne otklopite. Sve u svemu, bio bi to vrlo dobar paket da nema nekoliko mana. Možete reći da sam "picajzla" ali kad mi se na jozitelu od 4,055 kn nakon četiri dana (vrlo nježno!!!) korištenja lagano počne klimati poklopac, to mi je kao da mi neko stavi hladnu juhu na stol. I još jedna dječja bolest - kad mi stavite kombinirano zvono i vibru, od zvona ni zuc. Samo vibra. Šteta, jer bi ovo inače bila čista petica. Na netu ga možete pogledati na <http://www.samsungmobile.com>. Cijena: oko 4055 kn ili 101 kg teletine



Benefon Q

Finska ciglica

I vrapci na krovu znaju da su Skandinavci genijalni dizajneri, što dokazuje i ovaj uređaj. Toliko je jednostavan da je genijalan. Elipsoidne tipke, tupasta antracit antena... ma divota. Kad ga upalite, iznenadi vas tirkizno osvjetljenje i veliko slovo Q koje se pojavi na ekranu. * Slin *. Navigacija malo zbunjuje u prvi mah, ali su izbornici toliko jednostavni da se možete snaći i bez uputa. Postoji i inačica na hrvatskom. Kao i Sonyjev Z5, koristi Microsoftov Mobile Explorer, što je dobra vijest. Zaslon je pregledan, font dinamički i mrvicu spljošten. Tipke su vrlo lijepo ispućene i ergonomija je odlična - jedino su zvjezdica (*) i čupavac (#) mogli biti malo veći, jer ih je teško "pogoditi" ako imate veće prste. Osim vibracijske dojave poziva, postoji i kalendar, alarm, sat te nekoliko zabavnih igara. Jedina je zamjerka softver, koji nije za one "hitrih prstiju" - budete li prebrzo "surfali" po izbornicima, uređaj će se "zakočiti" ili ugasiti. Cijena od oko 2,900 kn je podnošljiva, a u paketu dobivate i BeneWinPro softver i kabel za povezivanje s PC-jem. Sweet. Benefon na netu potražite na <http://www.benefon.com>. Cijena: oko 2900 kn ili 72,5 kg teletine



trendovi

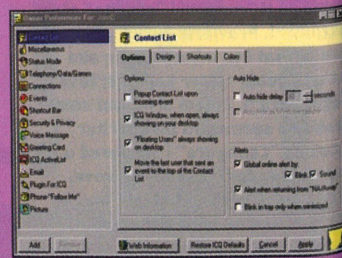
.mp3 + GSM

Neki proizvođači već su spojili ovo dvoje - Siemens SL45, Samsung SGH-M100, Ericssonovi Bluetooth dodaci... Sa 32 do 64 MB memorije (u prosjeku), ovi uređaji daju sasvim dovoljno užitka (možete računati da će vam na 32 MB stati sigurno oko 8 pjesama duljine 3:30 min, kodiranih na 128 kbit/s). Nedostatak: previsoka cijena, a kvaliteta zvuka ipak lošija nego na CD-u ili MD walkmanima.



ICQ SMS

Kolega Goran Račić je na HackCD ovog broja smjestio i ICQ u svojoj 2000b inačici. S njim, osim standardnog chatiranja i slanja poruka, možete slati i SMS poruke ljudima koji su na vašoj contact listi, a i onima koji nisu. Sweet. Usto, primalac poruke može vam izravno odgovoriti koristeći *reply* opciju na svom jozitelu.



VIP.GPRS ► VIPnetovci su poznati po tome što vole uvoditi nove stvari na tržište. Tako su prošli tjedan pustili "u pogon" pokusnu inačicu GPRS-sustava. GPRS je kratica za General Packet Radio Service, a omogućava prijenos podataka GSM-mrežom brzinama od 9,6 do 115 kbit/s. Taj sustav znatno bolje koristi *bandwidth* mreže, omogućujući vam da istodobno "srčete" e-mail sa svoga servera i pričate s frendovima. Osim toga, zgodno je što nemate više dial-upa, nego ste cijelo vrijeme

"spojeni" na net. Catch je još i u tome da će se do kraja godine pojaviti *jozitelji* koji će imati brzinu prijenosa podataka identičnu onoj koju imamo kod kuće, s analognim modemima. A među uređajima koji već sada podržavaju GPRS možemo navesti Motorola Timeport 260, Ericsson RS60s, Philips FISIO... Usluga će se naplaćivati odvojeno od GSM-usluga na temelju količine podataka koju ste "posrkali" s neta. **Ericsson T29s** ► Eric je napravio križanca između mod-

ela T20s i T28s i nazvao ga T29s. Namijenjen je azijskom tržištu i ima gotovo identične značajke kao i T20s, jedino je dizajnom nešto staromodniji. Uz već standardnu vibru, sat, alarm, glasovno biranje i aktivni poklopac, tu je još i groupSMS, i WAP-pretraživač.

Nokia & Bertone ► Na ženevskom su Auto showu Nokia i Bertone predstavili novitet - sustav telematike ugrađen u konzolu automobila. Sustav je povezan s *boardcomputerom* u autu objedinjujući

sustav navigacije (GPS) i mobilni telefon. Osim trenutačne lokacije i telefoniranja, moguće je još i pregledavati e-mail, doznati prognozu vremena za idućih nekoliko dana, pa čak i u kojoj usputnoj pizzeriji možete kušati dobru *Al Tonno*. Za dizajn vozila pobrinuo se Stile Bertone, grubu silu pokazao je SKF (tvrtka koja se bavi izradom kugličnih ležajeva i brtvi), telematski sustav napravila je Nokia spojivši ga s izvrsnim audiosustavom što ga je projektirao i izradio Bose. Mrak.

Miš bezjajnik

Arowana Ball-less Wheel Mouse

Iza ovog dvosmislenog naziva zapravo se skriva optički miš. Njihove su nam prednosti jasne i njima se ponosi i ovaj primjerak. Veliki je plus ovom mišonji i cijena po kojoj ga se može nabaviti, dosad najpovoljnija u kategoriji optičkih miševa. Minusi su mu kućište lošije kvalitete i ergonomije. Softver koji dolazi uz uređaj je sasvim solidan i omogućava programiranje bočnih dugmadi. Miš će se možda svidjeti korisnicima sa sitnom šakom, ostali bi trebali potražiti nešto veće.

Goran Maravić

PROIZVOĐAČ	Arowana
USTUPIO	Kvark
CIJENA	183 kn

Miš s dva crvena oka

Arowana wireless mouse MS42

Arowanin bežični miš svoju bežičnost duguje tehnologiji prenošenja podataka infracrvenim svjetlom. Ipak, postoji nešto što ga izdvaja od drugih miševa temeljenih na istoj tehnologiji. Ima dva IC-odašiljača, što mu omogućava funkcioniranje u većem kutu u odnosu na prijamnik. Veza je dobra, ne prekida se da bi izazvala smetnje u radu, ali ćete ipak morati pripaziti da se nešto ne ispriječi između njega i prijamnika. Najbolje bi bilo prijamnik zalijepiti na donju stranu monitora.

Goran Maravić

PROIZVOĐAČ	Arowana
USTUPIO	Kvark
CIJENA	111,50 kn

Dugini miševi

Arowana Rainbow Mouse

Ako ste u skupini ljudi koji vole šareni okoliš, Arowana ima seriju miševa po vašem ukusu. Nema problema zasitite li se neke boje - tri su u ponudi. Najbolja je vijest da ćete ih, zahvaljujući cijeni, doista moći mijenjati po volji. Naime, toliko je niska da ih mogu kupovati i živčenjaci i loši gubitnici koji nakon izgubljene partije *Quakea* ili *Unreal* vole razbiti prvu stvar koja im dođe pod ruku. Mana im je što nemaju scroll kotačić, ali za ovu bi cijenu to bilo previše za očekivati.

Goran Maravić

PROIZVOĐAČ	Arowana
USTUPIO	Kvark
CIJENA	18,30 kn

Alo Soko, javi se!

Ami Mouse Wireless 200

Trust je napravio Wireless seriju II miševa utemeljenih na radiokomunikaciji između miša i prijamnika zacijelo potaknut lošijim komunikacijskim svojstvima prve serije utemeljene na infracrvenoj komunikaciji.

Vanjski izgled ovog miša identičan je Trustovom optičkom mišu kakav smo nedavno imali na testiranju, tj. dovoljno je velik i dobro leži u ruci, a nije više ni prelagan zahvaljujući dvjema AAA baterijama u kućištu. Razlučivost mu je 400 dpi - dovoljno, ali bi moglo i

bolje, što se osjeti i u radu. I softver je također identičan onom u optičkom mišu, sadrži i praktičan Quick access wheel. No, i dalje stoji prigovor dugmadima pod palcem - naime, moglo ih se premjestiti malo više naprijed jer se prečesto događa da ih slučajno pritisnete. Najveća je mana ovoga miša što, kad ga ostavite nepomičnoga duže od desetak sekundi, izgubi komunikaciju s prijamnikom i u prvih sekundu-dvije ponovnog pokretanja kursor na ekranu ostaje nepokretan dok miš ponovno ne uspostavi komunikaciju. Vrlo iritirajuće!

Goran Maravić

PROIZVOĐAČ	Trust
USTUPIO	HG Spot
CIJENA	210 kn

Kondore, ja sam na čevapima!

Ami Mouse Wireless 300

Ovo je jači predstavnik Wireless II serije Trustovih miševa. Vanjskim izgledom Trust ponovno oponaša svoj prijašnji proizvod, ovaj put bežičnog miša temeljenog na infracrvenoj komunikaciji. Ocjena kućišta ostaje ista: premalo i prekratko kućište miša te nekvalitetni kotačići. Bolji nego na IC- mišu, ali još uvijek preblizu i nedovoljno kvalitetni. Sklopka za preklapanje frekvencija je u spremniku za baterije i ne može se prebaciti prstima. To su sve loše strane ovog miša. Softver priložen uza nj je izvrstan, dok je Quick access wheel ovdje zamijenjen opširnijim Lucky Jumpom. Rezolucija, za razliku od serije 200, je 520 dpi i to se poboljšanje osjeti u radu - miš je vrlo precizan, a kretanje kursora fluidno, poput optičkog miša. Greška koja se javlja u komunikaciji s prijamnikom kod serije 200 ovdje ne postoji, tako da je ona i uz povećani domet besprijekorna. Prava šteta što ovaj miš nije u kućištu serije 200.

Goran Maravić

PROIZVOĐAČ	Trust
USTUPIO	HG Spot
CIJENA	211 kn

Trust Me, I Am Good

TRUST Sight Fighter Digital +

Trust, nizozemska kompanija poznata još iz vremena Commodora, Amige i Spektruma, sad počinje graditi povjerenje i u PC-svijetu. Ovaj se gamepad spaja na USB ili standardni gameport (skidanjem USB-adaptera), a priloženi Trustov softver lagan je za uporabu. Na njem je klasičan D-pad (8-smjerni), 6 programabilnih akcijskih tipki, 4 "Quick Action" tipke (na njih možete primjerice postaviti specijalne udarce iz igrice *Oni*, a dobre su i za kontrolu gasa u različitim arkadnim vožnjama ili simulacijama letenja) i dvije odlične pucačke tipke s prednje strane. Nešto je većih dimenzija pa dobro leži u rukama.

Tipke su meke i kratkog hoda. Sve u svemu, dosta dobar proizvod. Ako nekog zanima, može nabaviti varijantu *Vibration Feedback*, poput *Dual Shocka*, koja, dakako, trese i ima mali volan oko D-pada, ili bežičnu, *Sight Fighter Wireless*, jednakih svojstava poput ovdje opisanog modela.

Dražen Medved

PROIZVOĐAČ	Trust
USTUPIO	HG Spot
CIJENA	320 kn

Vidi me u 150 slika!

Creative Webcam Go plus

Sve nam je jasno iz naziva ovog proizvoda osim onog Go plus. Dakle, Go plus znači da možete odvojiti ovu kameru od USB-kabela i koristiti je kao digitalnu kameru ili diktafon. Praktično i domišljato. Napajanje za takve izlete vam omogućuju dvije AAA baterije. Slike se snimaju u internu memoriju u kameri koja raspolaže sa 8 megabajta memorije. Možete snimiti 150 slika u rezoluciji od 640x480 točaka ili oko petnaest minuta glasovnog zapisa, naravno jedno ne isključuje drugo, može se i miješati. Na poledini kamere je mali LCD koji pokazuje koliko još slika stane u memoriju ili koliko još sekundi govora možete snimiti. Softver za upravljanje je intuitivan za uporabu te omogućava kvalitetno upravljanje svim mogućnostima kamere. Sve to izgleda vrlo dojmljivo i zanimljivo, ali ne smijete smetnuti s uma da je ovo ipak web kamera i da je kvaliteta snimljenih fotografija na razini optike za web kamere. Istina, malo kvalitetnije web kamere. Da bi se dobile razlučive fotografije, kamera zahtijeva mnogo svjetla. Drugim riječima, ovaj uređaj služi ponajprije dobroj zabavi te mu je i uporaba u druge svrhe vrlo ograničena.

Goran Maravić

PROIZVOĐAČ	Creative
USTUPIO	Info Gama
CIJENA	1699 kn

Najobičniji joystick

Trust Predator SV 85

Ova se palica priključuje jedino na gameport i nema dodatnih drivera. Na njoj su 2 dugmeta za pucanje i jedan klizni za kontrolu gasa. Zbog simetrije, kažu, jednako je dobra i za ljevake i za desnjake. Dobro je hoda i širokog kuta kretanja po b-osi, a svoju će funkciju izvršiti u manje zahtjevnim igrama poput *Packmana* ili *Tetrisa*. Ima veliku i laganu bazu kojoj nedostaju vakumizirajuće prijanjalke, ali ne brinite, Trust ima dosadno veliku lepezu palica koje se razlikuju u nijansama, tako da vam neće biti lako izabrati.

Dražen Medved

PROIZVOĐAČ	Trust
USTUPIO	HG Spot
CIJENA	nazvati

Samo web kamera...

Creative Labs Video Blaster Webcam3

Webcam3 je mala crna kamera lijepog dizajna i kvalitetne izrade. S računalom se spaja preko USB porta. Iako izgledom podsjeća na znatno skuplju Go plus kameru, nema nažalost i njene "napredne" mogućnosti - zapravo je namijenjena onima koji trebaju samo web kameru. Naravno, i cijenom je primjerena razredu u kojem se nalazi. Štoviše, za tu cijenu dobit ćete dosta dobru web kameru. U paketu osim upravljačkog softvera dobivate i stolni mikrofoni, doduše nekvalitetan, koji će vam poslužiti samo za web komunikaciju. Slika koju kamera proizvodi je prosječna i zahtijeva mnogo svjetla, ali je bilježenje pokreta kvalitetno (ne čini se da gubi frameove). Najbolju sliku daje na danjem svjetlu, što je u suprotnosti s web navikama u Hrvatskoj zbog cijena telefonskih impulsa.

Goran Maravić

PROIZVOĐAČ	Creative
USTUPIO	Info Gama
CIJENA	1599 kn

Analogno i brzo

Trust 56k External ESP-2 modem

Iz nekog razloga niste u mogućnosti ugraditi ISDN ili čekate novu, još bolju i bržu tehnologiju? U međuvremenu bi vas mogao zainteresirati ovaj Trustov modem



kabel, transformator za napajanje i CD s driverima i softverom. Kućište lijepo izgleda, a istodobno je i vrlo robustno i čvrsto. Kao zanimljivost spomenimo pomalo starinsku sklopku kojom se uključuje i isključuje uređaj jednostavnim pritiskom na tipku. Naime, to ubrzo postaje toliko zarazno da ćete to stalno činiti. Modem se spajao brzinama od 49 333bps do 50 667bps. Ali nisu samo deklarirane vrijednosti bile visoke, tijekom veze uređaj je

održavao i brzinu i stabilnost. Na Carnetovim manje brzim i pouzanim javnim ulazima pokazao je također zadovoljavajuću kvalitetu. Postoji i subjektivni osjećaj brzine reakcije i brzine prijenosa osim broji koje nepobitno svjedoče o kvalitetama ovog modema. U nj je ugrađena i telefonska sekretarica, a zahvaljujući popratnom softveru, može se koristiti i kao telefon. Mikrofon i slušalice nećete dobiti uz ovaj uređaj, što je možda i bolje jer bi samo povisile cijenu, a većina ih korisnika ionako već posjeduje.

Goran Maravić

PROIZVOĐAČ	Trust
USTUPIO	HG Spot
CIJENA	539 kuna
ZA	kvaliteta, brzina
PROTIV	zaštita kod rediala
DOJAM	vrlo dobar modem

ThrustMaster Formula Pro Digital Racing Wheel

I Schumacher bi ga zavolio

ThrustMaster nudi široku paletu proizvoda za PC već više od deset godina nastojeći da oni svojom kvalitetom zadovolje sve potrebe igrača. Volite li utrke i simulacije vožnje, u kojima ništa ne pridonosi realnosti koliko dobar volan, preporučili bismo vam ThrustMasterov Formula Pro Digital Racing Wheel

Već prvo vađenje Formula Pro Digital Racing Wheela iz kutije izmamilo je mnoge uzdahe, a ruke koje su se spustile na njegov mali mjenjač i upravljač bilo je vrlo teško odvojiti. Treba priznati da navedena situacija uopće ne izaziva čuđenje jer FPDRW izgleda i više nego upečatljivo: robusno postolje, *race-like* upravljač, ručica mjenjača s koje uopće ne želite skinuti ruku, a da su papučice od aluminijske, mogle bi i u auto. Dakle, "ljubav na prvi pogled". FPDRW se sastoji od očeki-

vanih dijelova - upravljača obloženog kvalitetnom gumom koji se preko čelične osovine nastavlja na progresivne opruge, što na kraju rezultira lakim *doziranjem* i odličnim osjećajem vožnje. Tu su i četiri tipke s mogućnošću programiranja, potom dvije F1 poluge mjenjača te ručica mjenjača. Sve je smješteno na širokom i masivnom postolju koje se može pričvrstiti gotovo na svaki stol jakim štipaljkama i brzim sustavom postavljanja/skidanja kad je već sve jednom podešeno.

Papučice pružaju odličan *feeling* i kut kretanja, a postolje na kojem leže nije se pomaknulo nijednom tijekom našeg testiranja.

Samo spajanje i instalacija FPDRW-a na PC je jednostavno - ostvaruje se preko standardnog *gameporta* ili USB-ulaza, i to pomoću *manuala* i instalacijskog CD-a. Osim prijeko potrebnih drivera, s CD-a će se instalirati i Formula Pro Digital Racing Wheel Control Panel u kojem ćete moći izvršiti testove, kalibracije, podešavati dijagrame... Nakon svega toga bit će potreban još samo jedan mali *restart* i... Voila! Naravno, sada je trebalo uslijediti dokazivanje kvaliteta koje FPDRW nesumnjivo posjeduje. Cijelo vrijeme testa nije se oglasio nijednim čudnim zvukom ili škripom, čime su potvrđena predviđanja o kvaliteti s početka druženja. Testne igre (NFS, Viper Racing...) nisu se *bunile* kod njegova prepoznavanja te je upravljanje

njime samo popravljalo naš dojam i raspoloženje. Ukratko, ovom robusnom i kvalitetnom proizvodu ne možemo naći ozbiljnijih zamjerki osim, možda, nepostojanja ForceFeedbacka, pomalo previsoke cijene i predugog naziva:). Više informacija potražite na: europe.thrustmaster.com

Marijan Baćac



PROIZVOĐAČ	ThrustMaster / Guillemot Corporation
USTUPIO	Continuum
CIJENA	nazvati
ZA	feeling, osjetljivost i prava količina otpora, USB
PROTIV	relativno visoka cijena, nema ForceFeedback
DOJAM	vrhunska kvaliteta daje odličnu upotrebljivost koja povećava nivo zabave u svim igrama vezanim uz vožnju

Brz poput ciklona

TDK Cyclone Kit CD-R/RW Writer 16x10x40x

Tko bi rekao da će se zakon gospodina Moorea moći primijeniti i na CD-snimaićima? Dobro, nije baš tako, ali čini se kao da smo još nedavno snimali četverostrukim brzinama i bili sretni kako to brzo ide, a sad odjednom te brzine rastu kao svojedobno brzine čitača. Danas je to 16x, sutra tko zna?

TDK je kod nas poznatiji po svojim potrošnim proizvodima namijenjenim snimanju glazbe i filmova. U novije vrijeme i CD-R medija. Međutim, nedavno su se pojavili i snimai te japanske tvrtke. Predstavljamo vam njihov najnoviji proizvod koji može snimati

CD recordable medije nevjerojatnom 16x brzinom, rewritable medije 10x brzinom i čitati optičke diskove 40x brzinom. A da vam se pri toj brzini CD ne "sprži" pogrešno, brine se ugrađeni BURN proof (Just Link). S obzirom na nedostatak medija koji bi mogli podnijeti te

vrtoiglavice brzine upisivanja, TDK vam u kutiji poklanja jedan recordable medij i, što je još rjeđe, jedan rewritable medij, naravno oba podržavaju maksimalne brzine upisa ovog snimača. U kutiji ćete pronaći još i manual na svim europskim jezicima, CD sa softverom za snimanje Nero 5.0 i jedan zanimljivi detalj - olovku namijenjenu pisanju po snimljenim medijima. Način spajanja uređaja na računalo je preko EIDE-kontrolera, uređaj je internog tipa. Dizajn snimača podsjeća na komponentu namijenjenu iMac raču-

nalu, ali se sasvim lijepo uklapa u siva PC-kućišta. Na djelu je pokazao iznimne rezultate, snima medije točno onako kako piše u specifikacijama. Čitanje se odvija od 18x na unutarnjim vrpčama do 39,6x na vanjskim, uz prosjek od 30,1x (mjereno programom CD Speed 99). Zbog vrlo kratkog spin up vremena, dojam brzine je još i veći. Jedina je zamjerka što je pogon malo bučniji pri velikim brzinama čitanja, ali to je posve zanemarivo. Odličan uređaj, vrijedi svake kune.

Goran Maravić



PROIZVOĐAČ	TDK
USTUPIO	Kvark
CIJENA	2 317 kuna
ZA	brzina, kvaliteta, burn proof
PROTIV	buka (tek toliko da nešto piše)
DOJAM	izvrstan snimač, ako imate novca, kupite!

Zlata vrijedan zlatan

Camedia C-2040ZOOM

Mali, ali kvalitetan i pouzdan Olympusov digitalac tehnički je osuvremenio model C-2020ZOOM iz kojeg je i potekao



Olympusova je CAMEDIA C-2040ZOOM modernizirana inačica modela C-2020ZOOM. U međuvremenu se na tržištu pojavio i model C-3030 koji pripada samom vrhu svoje klase, ali mu je cijena još uvijek previsoka za naše kupce, a i kvalitetom je iznad onoga što im je potrebno. Upravo je zato dobro poznati C-2040ZOOM i njegova poboljšanja u odnosu na osnovni model iz kojeg je potekao. Kao i prethod-

nik mu, straga ima vrlo pregledan 4.5 cm velik TFT LCD-ekran i koristi vrlo praktične SmartMedia memorijske kartice čiji kapacitet seže do 64 megabajta. Vjerujte mi na riječ, imate li par takvih, rad s njim pretvara se u čisti užitek. No, C-2040 nas je i tu iznenadio. U njega je ugrađen USB-priključak kojim se spajate izravno na svoje računalo, što omogućava da slike s kartice prebacite u računalo bez vadenja kartice i njenog umetanja u posebni čitač. Osim što je takav

način prebacivanja slika znatno praktičniji i brži, čuva i fotić i karticu. C-2040 ima i znatno bolje leće u objektivu (F1.8 - 2.6 koje odgovaraju 40 - 120 mm kod 35-milimetarskog fotoaparata) nego što ih je imao model C-2020 pa je sada slika još bolja. Dakako, valja znati da su Olympusove leće upravo ono što njihove fotoaparate izdvaja od konkurencije. Većina današnjih proizvođača digitalnih fotoaparata nudi nam odličnu elektroniku, ali teško sustižu kvalitetu optike koju Olympus kao proizvođač medicinske opreme i mikroskopa lako dostiže. No, nisu samo leće zaslužne za bolju sliku. Novi 2.11 megapiksela CCD-čip od 1 inča poboljša je osnovnim filtrom u boji tako da su slike

sada življe. Maksimalna je ekspozicija sada produžena na 4 sekunde, što vam omogućava kreativno eksperimentiranje pri slabom svjetlu. Sve je to smješteno u malom, 307-gramskom kućištu koje sada dolazi u nekoliko boja. Naš je testirani model bio u novoj zlatnoj boji koja predstavljala pravo osvježenje nakon metalik boje C-2020. Osim tih boja, C-2040 dolazi i u crnoj, koja mu daje mnogo ozbiljniji image kojim se fotografi često znaju kititi. Sve u svemu, ovo je digitalac koji bih svakako volio imati. Ne samo da je krasna igračka nego je i vrhunski radni digitalac kojim smo i sami snimili brojne slike objavljene u Hackeru i PSX-u.

Krešimir Mijić



PROIZVOĐAČ	Olympus
USTUPIO	Olympus
CIJENA	6700 kn
ZA	kvaliteta, izbornik, funkcionalnost
PROTIV	ništa, ako vam cijena nije previsoka
DOJAM	odličan digitalac

razlog br. 421



internet forum

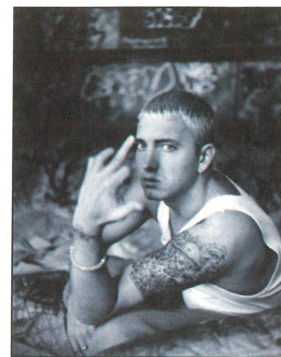
Recite svakom što ga ide !

puno je razloga za
iskoninternet®
prvi nezavisni nacionalni davatelj internet usluga
besplatni info telefon: 0800-1000
http://www.iskon.hr

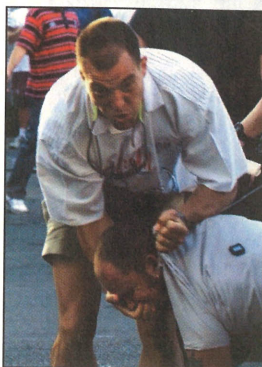
WEB TOP 10

www.eminem.com

Stranice "farm cluba" kontroverznog rapera Eminema na kojima ćete naći sve "ab ovo" iliti "od jajeta", i to doslovno. Nešto će se plahije duše raspekmeziti nad slikama baby Eminema, dok će okorjeli mačisti zadržano gledati slike svog idola na kojima on ponosno pokazuje srednji prst. Poslušajte *mjuzu*, pročitajte biografiju, skoknite u Eminemovu web trgovinu. Ne zaboravite se registrirati za besplatni e-mail i pohvaliti se prijateljima novom adresom xy@eminem.com. Just do it (ja jesam)!



www.footballhooligan.net



O, yes! Još jedne mačo-stranice! Ma šta mačo! Zaboravite srednji prst i nešto malo psovki. Piece of cake! Sigurno se nadate da ćete, otvorivši ih, zasliniti nad slikama nekog dobrog *fighta*. Malo sutra! Da, da, dobit ćete i sličice, ali to je poslastica samo za mekušce. Pravi će vam desert biti poslužen tek kad kliknete na VIDEO. Fight in live i online! Fenomenalna glazba, još luđe scene engleskih fanova (ma koji fanovi, oni idu na koncerte Britney Spears, vi ćete vidjeti religiozne ljude koji doduše hodočaste, ali ne u crkvu). Pozornost purgerskog čitateljstva zasigurno će privući video Bad

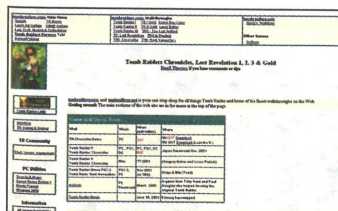
Blue Boysa! 30 sekundi tučnjave s *murijom* i redarima! Nažalost, sve što je lijepo, kratko traje, pa tako i ti filmići.

www.muppetworld.com

Najluda ekipa svijeta zabave okupila se i na Internetu. Kermit, Pepe, Animal, Miss Piggy, Gonzo, Rizzo, Sam, Fozzie, Bunsen i Beaner vode vas u čudesni Muppet world! Riješite kviz uz pratnju najvitkije ženskinje ovog planeta, Miss Piggy, i otkrijte jeste li vidoviti! Posjetite Muppetov laboratorij i pogledajte kako će naši ljubimci izgledati u budućnosti! Pratite Fozzija u pustolovini zvanoj "virtualni svijet", kupite soundtrack "Muppets from Space" i snimite video intrigrantnog naziva - "Animal dance" (*baj d vej*, Animal je najsimpatičniji Muppet, a ne vaše novo milenijsko izdanje)! Oduševite baku receptima iz Muppetove kuhinje i strogo se držite savjeta dražesnih Muppetovih kokoši: EAT BEEF!



www.tombraiders.com

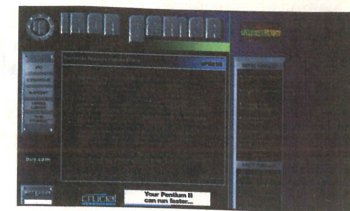


Prodala je 21 milijun igara (do travnja 2000.), slika joj je objavljena na 200 naslovnica različitih časopisa diljem svijeta, nominirana je za britanskog ambasadora tehnologije, a Internet je okupiralo 1000 siteova njenih obožavatelja. Riječ je, naravno, o najvoljenijoj heroini današnjice -

Lari Croft. Na ovom ćete siteu naći sve o njoj i *Tomb Raideru*: prohode, kritike, životopis, kalendare, igračke, najnovije vijesti o filmu, intervju s Angelinom Jolie, screen savere, čak i stav feministica o našoj divi. Možete naručiti i majice s njenim likom, a muški će dio publike vjerojatno zaintrigirati majice "Lara with motorcycle" i "Bikini - Candles". Saznat ćete tko je Mr. Right za Laru (James Bond), a tko je zauzeo tek 4. mjesto (iznenađenje). Osim toga, otkrit ćete da su među hordama njenih obožavatelja daleko najbrojniji oni između 20 i 30 godina (38,2 %). Iskoristite taj podatak idući put kad vas mama proglasi djetinjastim derištem. Svi smo mi Lara Croft!

www.irongamer.com

Nezaobilazan site za sve ljubitelje PC i konzolaških igara. Vijesti, najave, novi hardver, ukratko - gotovo sve što vam je potrebno da bezbrižno uronite u bespuća povijesnih zbiljnosti... hoću reći... virtualnih zbiljnosti... hm, neozbiljnosti.



www.billybear4kids.com/desktop/icons/OnDisplay.html



Pozor, pozor! Otkrivamo najstrože čuvanu tajnu uredništva Hackera i PSX-a! Čitatelji su se vjerojatno zapitali na što slično uredništvo omiljenih im časopisa. Na Hirošimu odmah nakon eksplozije atomske bombe! A kako bi drukčije moglo izgledati stanište fanatika koji izbezumljenog pogleda veći dio

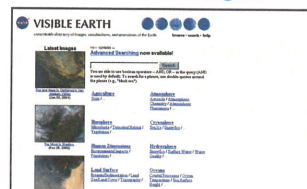
dana rastežu joystick i joypade! Radijaciju, doduše, nismo mjerili. No, sigurno su se samo najodaniji čitatelji upitali kako izgleda, primjerice, desktop računala glavnog urednika Hackera. Odgovor ćete pronaći na ovoj web adresi (obratite pozornost na BlueBird i SillyDuck). Samo za one iznad 18!

www.milleniامت.com

Izvrstan site Millenia Multimedia Technologies, tvrtke za web dizajn, consulting i online igre koje možete igrati na posebnoj situaciji www.exostatic.com. Registrirajte se i zaigrajte popularne igre: DJ Nights (uskoro izlazi i za Pocket PC), DJ Nights The Hip Hop Session (ne nadajte se da ćete negdje sresti Eminema) i Underground. Ukratko: ludilo, brale! Treba reći i to da MMT traži mlade, nadobudne i kreativne ljude (nas i vas, naravno), a jedan od najzanimljivijih ponuđenih poslova je svakako "actionsript guru". Naći će ga u Hackerovom uredništvu dostave li lijepu ponudicu tešku više milijuna zelembača!



visibleearth.nasa.gov

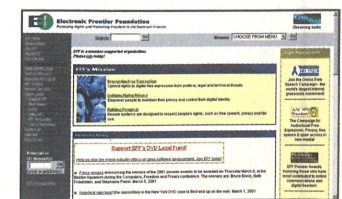


Upoznajte Majku Zemlju u svim pozama (bez vulgarnih primisli). Ove stranice NASA-e omogućavaju vam da zavirite u svaki kutak obožavanog nam planeta koji tako brižno čuvamo. Pogled u spavaću sobu Pamele Anderson nije moguć, ali zato možete razgledati prekrasan oblačić zagađenog

zraka iznad Lijepa naše. Upoznajte oceane, biosferu, atmosferu i ostale čari naše kugle. Radikalnijim čitateljima preporučujemo satelitsku kartu Beograda. Dolje NATO-bombe!

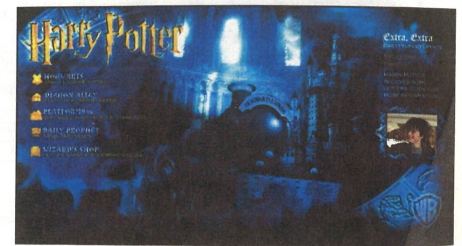
www.eff.org

Zanimljiv site edukativnog karaktera. Utipkajte "hackers", kliknite "search" i zadivite mamu svojim saznanjima o cyberkriminalu. Ono što naučite ipak ne iskušavajte kod kuće. Skoknite do omraženog susjeda koji godinama vašu umiljatu mačkicu gađa papučama i suznih mu očiju objasnite da vam je krepao modem. Zamolite ga da vam dopusti brzopoteznu uporabu njegovog računala (u svezi glede pisanja vašeg seminar, naravno), spojite se na Internet (kad nitko ne gleda, jasno), provalite u tajni arhiv Bijele kuće i navucite susjedu FBI na vrat.



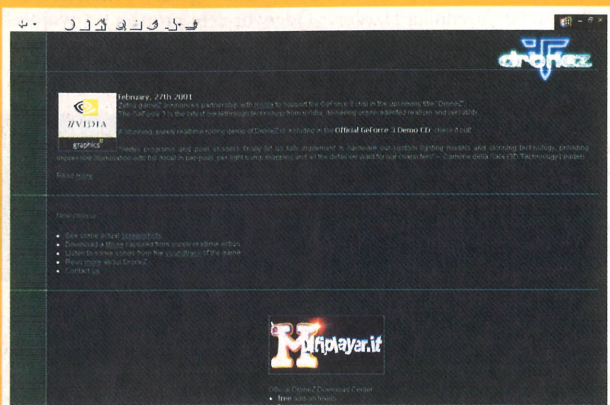
www.harrypotter.com

Odlične stranice o dječjačicu koji je osvojio srca velikih i malih diljem svijeta. Harrijeve dogodovštine uskoro će biti ekranizirane, a dotad se zabavite uz ovaj site. Naći ćete forum za Potterove obožavatelje (Platform 9 i 3/4), najnovije vijesti (Daily Prophet), zabavne stranice s kojih možete downloadati screensavere, bookmarkse, razglednice i slično (Diagon Alley), te odredišta za kupnju (Wizard's Store). Upišite se u Hogwartovu školu i završite tečaj za vještice i čarobnjake.



REKLAMA ZA GEFORCE 3

DroneZ je najnoviji projekt male talijanske programerske kuće Zetha. Da bi njihov uradak što bolje i zapaženije prošao na tržištu, odlučili su se za vrlo lukav potez. Naime, DroneZ će podržavati najnoviji nVidijinu grafičku karticu GeForce 3, a veza je dodatno učvršćena partnerstvom između nVidije i Zethe pa će se demoinačica DroneZ-a pojaviti i na službenom demo CD-u GeForcea 3. O tome kako će igra izgledati u konačnici na spomenutoj kartici, možemo slo-bodno maštati. Govore da će se posebno isticati svjetlosni efekti i izrazita detaljnost cijelog 3D-svijeta unutar igre, a ponajprije glavnog lika. U igri tog žanra takve će ljepote doći do punog izražaja (ah da, riječ je klasičnom futur-ističnom FPS-u). Priča je slična kao i u 90% FPS-ova i glupa je do bola, a ono po čemu će se ovaj FPS isticati od ostale braće je "dosad najbolja slo-boda ciljanja". Veliku će ulogu igrati i vrijeme, stoga ćete morati biti brzi (već vidim da će mi se igra "svijetiti"). Ističe se i jednostavnost igranja, to što nema mnogo kompliciranih radnji i zaraznost koja će se pojaviti vrlo brzo. I za kraj, poruka simpatičnih Talijana: "DroneZ dolazi vrlo brzo, nemojte ga dočekati nespretni"! Znate na što misle.



www.zetha.com

NEPRIJATELJSKE VODE

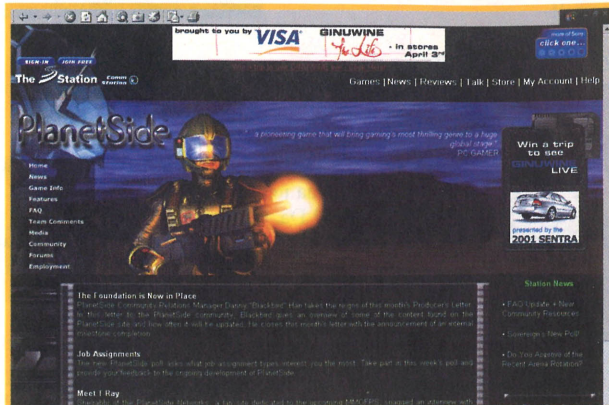
Hostile Waters: Anteus Rising puni je naziv igre koju nam s ponosom predstavlja Interplay, stari lav na području izdavanja igara manje poznatih programerskih kuća. Riječ je o kombinaciji dvaju danas popularnih žanrova - 3D RTS-a i FPS-a. Radnja se događa u relativno bliskoj budućnosti (2032.g.) kad je na Zemlji konačno zavladao mir. Naravno, to nije dugo potrajalo jer nova opasnost prijeti iz svemira. Potrebno je ponovno braniti planet i ljudsku rasu. Dobra priča, zar ne? U početku ćete se, dok razvijate svoju vojsku i još niste krenuli u borbu, više usredotočiti na taktički (RTS) dio, a potom na red dolazi i borbeni (FPS). Počinjete s carrierom, jedinim preostalim borbenim brodom na Zemlji koji će vam biti sjedište i razvojni centar ostalih jedinica i građevina (čitaj: Construction Yard) dok se ne razvijete i otjerate neprijatelja s planeta. Igra će se moći pohvaliti naprednijim AI-jem, što baš i nije bio čest slučaj u ostalim igrama tog žanra. Osim toga, ističe se veliki broj zračnih, terenskih, plovnih i podvodnih vozila koja ćete moći koristiti. Kažu da će upravljanje njima biti vrlo jednostavno i neće biti problema s navikavanjem na komande helikoptera nakon što ste upravljali podmornicom. Tehnički gledano, igra će izgledati solidno, barem ako je suditi po slikama i traileru na ovim stranicama. Možemo je očekivati na tržištu već ovog proljeća ili ljeta.



www.interplay.com

ONLINE SATISFACTION

Online igre u svijetu su sve popularnije i popularnije. Kod nas je zanimanje za tu vrstu zabave gotovo neznatno iz jako dobro nam poznatih razloga. Iako nemamo običaj previše pisati o online igrama, vrijedi napraviti iznimku ako igra to doista i zaslužuje, iako uvijek postoje ljudi koji provode sate i sate na Internetu. PlanetSide je FPS koji će objediniti rekordni broj igrača u jednoj igri. Kao jedan od nekoliko tisuća igrača, moći ćete upravljati vozilom tijekom izdavanja teritorija, kao trooper sudjelovati u osvajanju neprijateljskih uporišta ili osiguravati matičnu bazu od iznenadnih napada. Dakle, moći ćete se opredijeliti za napadačku ili obrambenu ulogu svoga virtualnog lika. Moći ćete kreirati skupine od nekoliko jedinica, tj. igrača, što će svemu dati dodatnu čar. Iskažete li se u borbi, bit ćete nagrađeni unapređenjem u viši čin, što će vam otvoriti mogućnosti dodatnih taktiziranja i planiranja akcija. Na planetu će se vjerno izmjenjivati dan i noć, vrijeme, godišnja doba i dr., a sve će to itekako utjecati na kretanje, borbu i ostale radnje. PlanetSide bi se trebao najesne naći na Internetu, kad ćemo moći provjeriti kako sve to izgleda u praksi.



www.verant.com

NEŠTO SASVIM DRUGAČIJE

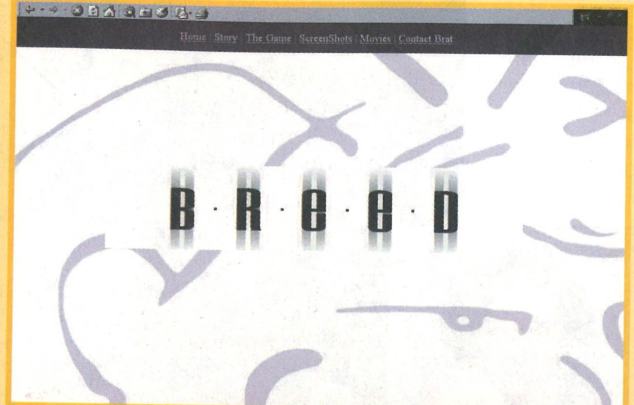
Anim-X i Electronic Arts na pravom su putu da u industriji računalnih igara naprave važan korak naprijed zahvaljujući svojoj najnovijoj igri Majestic, iako se uopće može nazvati računalnom igrom. Evo ukratko o čemu je riječ. Po žanru bi igra pripadala avanturi, mada je i to vrlo relativno. Najvažniji dio hardvera za pokretanje igre neće biti jak procesor ili grafička kartica, nego što brži modem. Igra će biti podijeljena na epizode koje će se pojavljivati na Internetu otprilike svakih mjesec dana. Svaka će biti slučaj za sebe koji ćete morati riješiti, a zagonetke će biti kriminalističke s elementima misterije i ZF-e. Zanimljivo je da te epizode neće biti na CD-u ili u golemim fileovima koje ćete beskonačno skidati s Interneta, bit će dovoljno ući u određenu epizodu na web stranicama Majestica i prihvatiti zadatke. Od tog trenutka sve počinje teći u realnom vremenu, ali ne onom u igri, nego u vašem. Primjerice, često ćete se morati spojiti na Internet u točno određeno vrijeme jer će samo u tom vremenu određeni svjedok željeti razgovarati s vama. Svi predmeti, dokazi, tragovi i slično bit će vam dostavljani na e-mail adresu, a navode se mogućnosti slanja ispisa putem faksa ili čak telefonom! Sve to zasad izgleda prilično neuvjerojivo i sumnjivo, ali za konačni sud vrijedi pričekati do kraja proljeća kad bi se Majestic trebao pojaviti na tržištu.



www.ea.com

TAJNOVITI BRAT

Brat Designs je mala izdavačka kuća koja ovom obećavajućom igrom nastoji privući na sebe malo pozornosti. Njihov nedavni izum zove se Mercury, a riječ je o engineu koji će pokretati Breed. Inače, to je još jedna u nizu akcijskih 3D-igara u stilu Tomb Raidera. Borite se za prevlast na udaljenom planetu, za njegov kopneni, zračni i vodeni prostor. Ako vas zanima cijela priča, možete je pročitati na njihovim web stranicama, mada je to smion pothvat. Naime, osim što puca od originalnosti, dugačka je poput jedne kraće Držiceve novele. Osim uvodne priče, o ostalim se segmentima igre može vrlo malo saznati. Po slikama i filmovima iz igre može se zaključiti da su programeri uložili popriličan trud i realno je očekivati da će Breed kad izađe pridobiti dio igrača publike. Zasad je još cijeli projekt obavljen maglom i izdavač mudro pazi koliko će podataka iznijeti u javnost, stoga vjerujemo da će se Internet stranice te igre do njena izlaska (zima 2001.) još popuniti (sada su poprilično prazne). Bilo kako bilo, vjerujemo da ćemo u vrijeme božićnih blagdana željno iščekivati još jedan potencijalni hit. Hoćemo li ga i dobiti?



www.brat-designs.com

RAT ZA ZAČIN

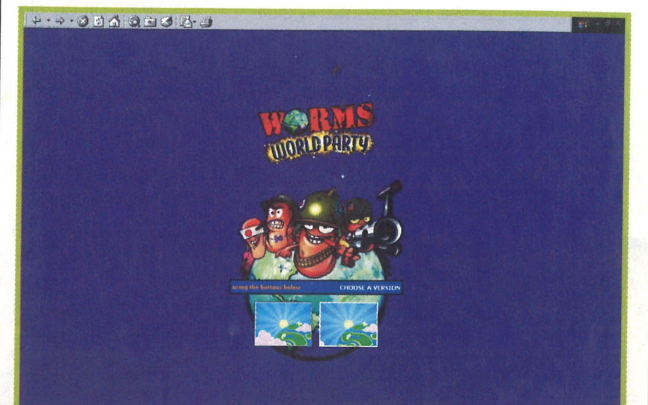
Sjećate li se možda one, još prastare, igre Dune 2? Bila je to igra fantastične atmosfere i igrivosti, a mnogi je navode kao prvi real time strategy uopće. Mnogo godina poslije Westwood je, osokoljen slavom Command & Conqueru i Red Alertu, izbacio na tržište Dune 2000. Mada je bio pompozno najavljivan, prošao je prilično loše zbog loših kritika i saznanja da je riječ tek o "ušminkanoj" inačici Dune 2. Emperor nam također dolazi uz veliku medijsku pompu, ali predviđanja su da je Westwood ovaj put napravio dobar posao. I ovdje je krajnji cilj jednak onima u prijašnjim inačicama - treba pokoriti neprijatelje i zavladata planetom te tako u cijelosti kontrolirati prijeko potrebni spice. I ovdje ćete moći birati između triju strana: dobrih Atreidesa, zlih Harkonnena i lukavih Ordosa. Osim njih, moći ćete kontrolirati i neku od pet manjih skupina na planetu, ovisi u kakvim ste međusobnim odnosima. Planet će biti podijeljen na 33 teritorija koja će biti potrebno zauzeti da bi se uspješno završilo igru. Najveći je pomak učinjen u samoj grafici koja je potpuno prenesena u 3D, tako da je sada, uz jedinice i građevine, i sam teritorij u prekrasnom 3D-okruženju. Emperor možemo očekivati na tržištu tijekom ovoga mjeseca ako Westwood ne odgodi datum izlaska, čemu je vrlo sklon.



www.ea.com

UMRI, BIJEDNI CRVI!

Nekadašnji vlasnici starih dobrih Amiga vjerojatno se još i danas sjećaju kakvu su histeriju izazvali Wormsi kad su se pojavili u svom izvornom obliku negdje početkom 90-ih prošlog stoljeća. Igra je plijenila nev-jerojatinim spojem jednostavnosti i zaraznosti, danas gotovo iščezlim. Team 17 se nakon neslavne propasti Amige okrenuo novom tržištu igara za PC. No, do dana današnjeg nisu ponovili uspjeh igara Worms, Alien Breed i Superfrog. WWP je najnovija inačica Wormsa i njome hrabri dečki iz Teama 17 najavljuju povratak stare slave. Kako da ne. Ipak, najveći pomak vidljiv je u multiplayeru koji je doista bogat i pruža brojne mogućnosti skupnog igranja. Također je uvršten i potpuno novi editor pomoću kojeg će stvaranje vlastitih misija biti dosad najlakše. Posebno naglašavaju veliki izbor zvukova što ih ispuštaju vaši crvi te veliki broj različitih nadgrobnih spomenika i obilježja po kojima ćete ih raspoznavati (odore, zastave i sl.). Nije potrebno napominjati da je starom arsenalu pridružena gomila novog oružja, a odsad ćete moći pogledati i njihova osnovna obilježja u sekciji Wormopedia. Izlazak novih Wormsa očekujemo vrlo skoro.



www.team17.com

SID SE VRATIO

Nakon poduže stanke dolazi nam nova igra s potpisom legendarnog Firaxova dizajnera Sida Meiera. On je osmislio velike naslove kao što su Civilization, Colonization, Railroad Tycoon, Pirates, Alpha Centauri i Gettysburg, što je najbolji jamac kvalitete i dobre zabave svakom ljubitelju igara ovoga žanra. U trećem nastavku Civilizationa ispravljena je i usavršena jedna od opcija koja je bila vrlo loše riješena u prva dva. Dakako, riječ je o diplomaciji koja je ovdje mnogo bogatija i dotjeranija. Broj izbora u tom dijelu igre je golem. Od svakog naroda možete zahtijevati bilo što, a isto to i nuditi. Primjerice, stupit ćete sa Sko-tima u savez, ali samo ako objave rat Englezima, ili ćete u ratu s Kinezima dobiti njihovu ponudu za primirje i kraj rata za 10 kredita po turnu. O nekim drugim poboljšanjima u odnosu na prva dva nastavka zasad nema spomena jer je igra još uvijek u razvojnoj fazi i daleko od završetka. Firaxovci pozivaju sve zainteresirane da im pišu te navedu svoje želje i prijedloge, jer će, kako kažu, sve dobro razmotriti, a najzanimljivije će prijedloge prihvatiti. S obzirom da je igra još u ranoj fazi razvitka, nemoguće je odrediti kada bi se mogla pojaviti na tržištu. Naša je procjena da bi se to trebalo dogoditi krajem prosinca, kad će se u oštroj konkurenciji hit igara nemetnuti tržištu. No, to ne treba previše brinuti Sida Meiera jer njegovo se ime odlično prodaje.



www.firaxis.com

KINOPREMIJERE

ČOKOLADA

Chocolat, 2000., romantična komedija ■ redatelj Lasse Hallström ■ gl. uloge: Juliette Binoche, Johnny Depp

Vječno mrsku djelatnost odabira filma koji biste mogli odgledati u kinu s djevojkom (a da nije neki *Rambo* vs. *Terminator protiv direktora svemira*) olakšat ćemo vam preporukom hvaljene *Čokolade* Lassea Hallstroma. U simpatičnoj (te za Zlatni globus i Oscara nominiranoj) romantično-komičnoj zavrzlami pratimo događanja u malom francuskom provincijskom gradiću. Šezdesete su godine diljem Europe bile idealne za procvat privatnog poduzetništva pa tako svoju poslovnu priliku pronalazi i mlada i lijepa Vianne (Binoche)

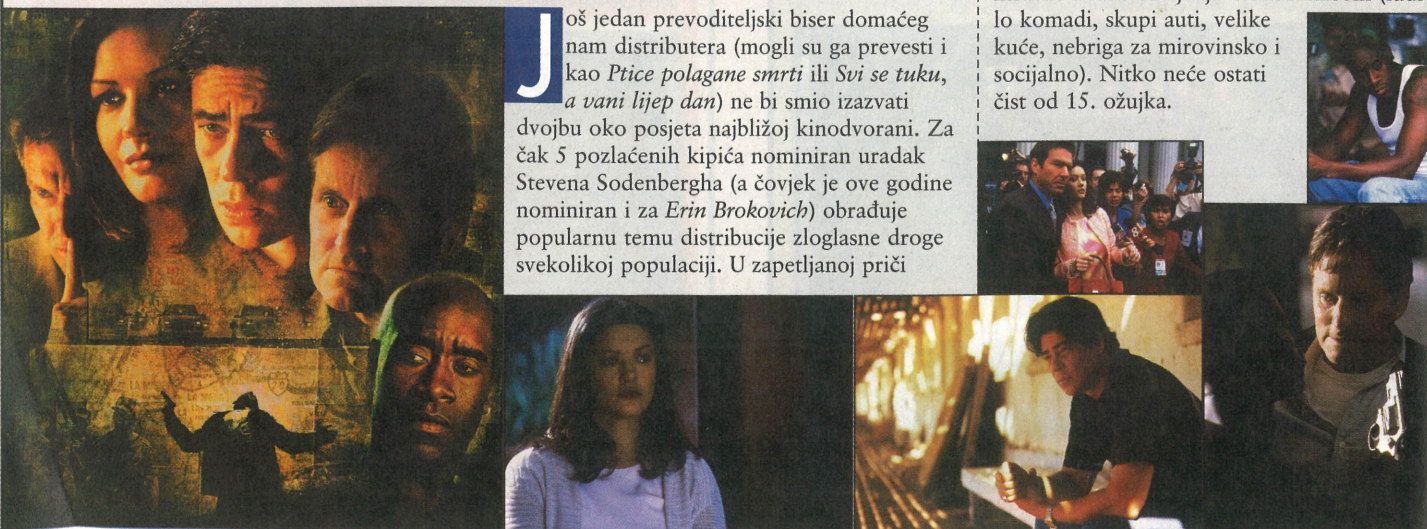
koja otvara mali dućan s čokoladnim poslasticama. To se, Bogu za inat, dogodi usred korizme, što ubije u pojam konzervativnog gradonačelnika Comtea. Njegovi pokušaji da spriječi slatku djelatnost ljupke Vianne bit će otežani dolaskom lutalice koje predvodi Roux (Depp). Na površinu će isplivati napoznata svojstva poznate nam slastice, a do kraja filma se možete nadati happy endu, ponekoj suzi vaše djevojke te, zahvaljujući buđenju skrivenih emocija, neobuzdanoj zabavi nakon povratka kući. Čokolada je zdrava, rekao bi netko.



NITKO NE OSTAJE ČIST

Traffic, 2000., triler ■ redatelj Steven Soderbergh ■ gl. uloge: Michael Douglas, Catharine Zeta-Jones, Bencio Del Toro

(film je ipak triler) novoizabrani sudac Wakefield (Douglas) počinje borbu protiv američkih i meksičkih narkokartela, a u međuvremenu saznaje da mu je tek punoljetna kći ovisnica o cracku (eto što ti je Amerika, samo zlo). Ostale isprepletene situacije pokrivaju događanja oko glavnog narkobossa u San Diegu, njegove supruge Helene (Zeta-Jones), malog lokalische dilera te njihovog zajedničkog puta ka odjavnoj špici. Tijekom filma razbit će se deseci automobila, bit će mnogo mrtvih i ranjenih, a nekoliko će edukativnih prizora pokazati sve mračne strane bavljenja narkobiznisom (ludilo komadi, skupi auti, velike kuće, nebriga za mirovinsko i socijalno). Nitko neće ostati čist od 15. ožujka.



Još jedan prevoditeljski biser domaćeg nam distributera (mogli su ga prevesti i kao *Ptice polagane smrti* ili *Svi se tuku, a vani lijep dan*) ne bi smio izazvati dvojbu oko posjeta najbližoj kinodvorani. Za čak 5 pozlaćenih kipića nominiran uradak Stevena Soderbergha (a čovjek je ove godine nominiran i za *Erin Brokovich*) obrađuje popularnu temu distribucije zloglasne droge svekolikoj populaciji. U zapetljanoj priči

VIDEOPREMIJERE

VRANA III: ISKUPLJENJE

The Crow: Salvation, 1999., horor / triler / akcija ■ redatelj Bharat Nalluri ■ gl. uloge: Kirsten Dunst, Eric Mabius



Tko je gledao prvu *Vranu*, zna premisu svih idućih nastavaka: ako netko umre, a to nije zaslužio i još mu je prije toga učinjena nepravda, a poželjno je i da sve zajedno ima neke veze s velikom ljubavi buduće Vrane i bivše mu djevojke, doći će vrana (ptica), vratiti ga u život te mu pomoći da počinjenu nepravdu i ispravi. Zaplet koji je besprijekorno funkcionirao u prvom (a ako mene netko pita i jedinom) nastavku serijala, u *Iskupljenju* biva recikliran i neznatno modificiran. Mladog Alexa Corvisa zla sudba sprži na električnom stolcu jer su jake snage reda i mira odlučile da je navedeni kriv za ubojstvo voljene mu djevojke. Repetitivno mladićevo poricanje veze s nemilim događajem nitko ne doživljava, a kad ga sprženog (i mrtvog) sprema u hladnjak, ukazuje se vrana te ga vraća u život. Ponešen euforijom novog života, donedavno normalan mladić poseže za šminkom i tako se našminkan upušta u potragu za pravim ubojicom. Putem će voditi nekoliko besmislenih konverzacija, ubiti pokojeg zlikovca, a film preporučujemo zbog efektnih kadrova i kamere koju potpisuje Carolyn Chen.



EXPERIENCE JIMI HENDRIX

2001., glazbeni DVD, Aquarius Records



Ustaljena praksa recikliranja audio ili videomaterijala pokojnog Hendrixa se nastavlja i ovim DVD-izdankom. U moru sličnih, *Experience* se izdvaja sadržajem koji obuhvaća nikad prikazane snimke Jimijevih nastupa na švedskoj televiziji, legendarnu parišku izvedbu *Wild Thing*, originalni promocijski film za *Hey, Joe* te post mortem videospot za *Holly Dagger* iz 1997. godine. Nažalost, zvuk nije remasteriran za 5.1 standard, no pravi će ljubitelji biti zadovoljni i klasičnim stereom (neke su snimke i mono, no koga to gabri). Ovaj DVD vrijedi svakog novčića.



na samo u namjeri osvajanja prijespomenutog pozlaćenog kipića (pametni razgovori, "teški" kadrovi, dvojbe glavnog junaka), no film kao film nije tako loš, pogotovo na DVD-u uz izvrstan zvuk i widescreen format. Jedinu zamjerku upućujemo odabiru Toma Hanksa za glavnog glumca jer su njegova unutrašnja prenamaganja već pomalo dosadna. No, sto ljudi, sto čega već, pa tko voli, nek' izvoli, ili neka slična narodna pamet.

DVD-PREMIJERE

LIMP BIZKIT ROLLIN'

2000., DVD-singl, Aquarius Records



Eto, stigla je i najnovija pošast zapadnog civiliziranog i bogatog svijeta u obliku DVD-singlice. CD nije više dovoljno dobar pa su pripadnici dekadentnog Zapada odlučili objavljivati i spotove na novom mediju poznatog naziva. Naravno, momci iz Limpa su deseteručke prihvatili inovaciju i stoga njihov posljednji singl *Rollin'* sada možete gledati i na svom DVD playeru. Osim spota (cenzuriranog, naravno), moći ćete pogledati i ulomke nekoliko prijašnjih videouradaka te fotografije sastava.



DVD-PREMIJERE

ZELENA MILJA

The Green Mile, 1999., 1999., fantastična drama, Blitz Video ■ redatelj Frank Darabont ■ gl. uloge: Tom Hanks, David Morse

Trosatna (plus jedna minuta) zatvorsko-fantastična drama gospodina Darabonta (autora legendarnog *The Shawshank Redemptiona*) još je jedan film u ovomjesečnom pregledu koji se diči nominacijama za nagradu američke filmske Akademije (njih čak četiri). Topla i ljudska priča o emotivnoj vezi zatvorskog čuvara (Hanks) i ubojice osuđenog na pogubljenje (Morse) bit će prožeta fantastičnim zapletom na granici nemogućeg (kako je to uobičajeno reći, je li) te će promijeniti kako njihove živote, tako i živote ljudi oko njih. Iako je Darabont *Iskupljenjem* u *Shawshanku* pokazao koliko zatvorske drame mogu biti inventivne i zanimljive. Teško se oteti dojmu da je *Zelena milja* rađena samo u namjeri osvajanja



NAGRADNI KUPON

[IME I PREZIME]

[ADRESA / TELEFON]

U ovome broju Blitz vam daruje dva videonaslova: *Vrana III: Iskupljenje* i *Dva su gosta dosta*. Ispunite, pošaljite, tko zna, jednog dana...



Dobitnici *Scary Movie* majica iz prošlog broja: Davor Španić, Franjevačka 11a, Bjelovar i Petar Mrazović, Milana Rešetara 15, Zagreb



LOCO



Dallas Records

FUN LOVIN' CRIMINALS

Njujorški trio *Fun Lovin' Criminals*, osnovan daleke 1993., nakon nešto manje od dvije godine i posljednje velike dugosvirajuće uspješnice *Mimosa* darivao nas je krajem veljače novim, petim po redu uratkom kratko nazvanim *Loco* (lud, blesav, crazy). Gotovo punih sat vremena opuštajućeg užitka otvara žestoka heavy-punk skladba *Where The Bums Go*, jedino iznenađenje na nosaču zvuka. Slijedi hit-singl *Loco*, kojim se kriminalci koji vole zabavu vraćaju svojem provjerenom zvuku. Pomalo suspregnuti Hueyev vokal i gitara praćeni lijepim ženskim glasnicima uče nas refren na španjolskom jeziku koji ćemo dugo pjevušiti. Središnji i sve laganiji dio ploče najbolje predstavljaju pjesme *Half a Block* i *Underground*, u kojima precizan i nepretenciozan ritam sila osovine bubnjara Stevea i basista Fasta slijedi Hueyev vokal koji

katkad podsjeća na šarm Barryja Whitea i od kojeg se vjerojatno griju tekućine u tijelima žena i onih koji se takvima osjećaju. CD zatvara skladbe *Dickholder* (što radije ne bismo prevodili), klasično rokijanje, i *Little Song*, u kojoj *FLC* dokazuju da znaju odsvirati i country laganicu. Kad vam tišina pokuša reći da je glazba završila, nemojte vraćati disk na početak nego malo fastforwardajte - čeka vas još jedna rap skladba bez naslova, odvojena od ostatka vjerojatno stoga što pomalo odskače od prepoznatljivog jazzie-funkie zvuka *Fun Lovin' Criminalsa* ili njihovih stilskih srodnika poput *Stereo MC'sa* ili *The Brand New Heavies*. *Fun Lovin' Criminals* su tijekom ovog mjeseca na velikoj truneji po Velikoj Britaniji i Irskoj, a u travnju šetaju ostatkom Europe. Ako imate novca i vremena, obvezno posjetite neki nastup - satisfaction guaranteed!



END NAU SAMTIN KOMPLITLI...

Telarc Jazz/Dinaton

JACQUES LOUSSIER TRIO Satie, Gymnopedies, Gnossiennes

Ako bismo mjerili tko je od klasičnih skladatelja najomiljeniji u izvedbama neortodoksnih džezera, rokera, pa čak i u citatima novijih R&B rapera i ambient tehnoida, onda bi Eric Satie uvjerljivo zaslužio prvo mjesto. Zbog čega, to ni oni sami ne bi znali objasniti, ali mantrična jednostavnost, meditativnost i očita modernost Satijevo izričaja čine ga iznimno zanimljivim. Jacques Loussier, francuski jazz specijalist za Bacha i Vivaldija, na ovom je albumu odustao od tehniciranja navedenih autora i u klasičnoj jazzerskoj trio formi predstavio Satija na svjež i zanimljiv način.

Klasične Gymnopedies i Gnossiennes forme dopunjene Loussierovim improvizacijama mogle bi vam zazvučati i kao dobar jazz provod, ako kojim slučajem (ah, svetogrda) niste čuli Satija. Savršena suradnja ritam sekcije (Benoit Dunoyer de Segonzac - bass i Andre Arpino - drums), solo bas dionice (na Satija, zamislite) i mekane metlice bacit će vas u meditativno stanje iz kojega nećete poželjeti brzo izaći. Ah da, kvaliteta snimke Telarcovih naslova već je poslovična, što će se osjetiti i na minilinjama. Preporučujemo ne samo za lagano slušno opuštanje, nego i za ozbiljno slušanje.



Dancing Bear

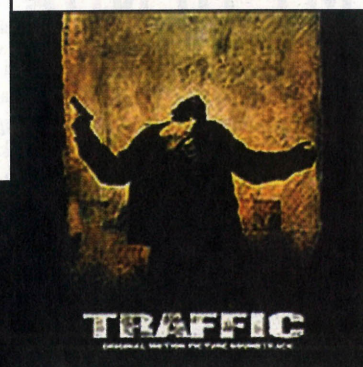
ZORAN PREDIN Lovec na sanje

Mariborski stari mačak Zoran Predin je okupio novi sastav odlučivši ugraditi novi kamenčić u mozaik svoje bogate karijere. Naučio je strane jezike radi približavanja novim žanrovima (šansona, jazz) s kojima koketira. Hoće li Zoran uloviti svoje snove? Lagano, lagano, može, može!



TVT Records

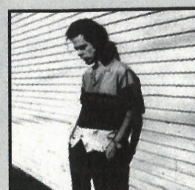
CLIFF MARTINEZ Traffic Original Motion Picture Soundtrack



Ovaj mjesec sami bivši članovi *Red Hot Chili Peppers*, ovaj je put riječ o bubnjaru Cliffu Martinezu. Stariji undergrounderi sjećaju ga

se iz *Captain Beefheart's Magic Banda*. Radeći na soundtracku *Traffic* za blockbuster mračne priče, Martinez je stvorio i glazbu pripadajuće atmosfere. Ambijentalna mjuza, između new agea i ambient teha, s provjerenim gostima (Herbie Hancock, Morcheeba, Fatboy Slim, Brian Eno) čine *Traffic* jednim od boljih soundtrackova. Vrijedi ga poslušati.

Nick Cave & The Bad Seeds na turneji Nick Cave i *The Bad Seeds* najavili su veliku proljetnu promotivnu turneju novog albuma *No More Shall We Part* koja će početi 18. travnja u Stockholmu, a nama je zasad najbliže odredište Ljubljana, gdje će gostovati 2. lipnja u dvorani Tivoli. No, nemojte odmah svu lovu promijeniti u tolare, šuška se da bi nakon Ljubljane Cave mogao i do Zagreba.



Koncert

ZORAN PREDIN U EPIZODI "OSMOMARTOVSKA DIKTATURA"



Promovirajući svoju novi album *Lovec na sanje* (što znači: lovac na snove, a ne popularno žensko ime), Zoran Predin i njegov sekret napravili su miniturneju po Hrvatskoj. Točnije, Zagreb, Rijeka i Pula imali su pravo zadovoljstvo od 8. do 10. ožujka ugostiti mariborskog pjesnika i glazbenika te uživati u nečemu što se najlakše može opisati kao nešto između kazališne predstave i klasičnog koncerta.

Dva i pol sata svirke, anegdota i viceva, koje vjerojatno zbog jezične barijere nismo baš posve shvatili, tematski je podijeljeno u dva dijela. U jednosatnom prvom dijelu čuli smo predstavljane pjesama s novog albuma, a nakon tridesetominutne pauze predviđenu za okrjepu i glazbenika i publike doživjeli smo putovanje kroz opća mjesta dvadesetogodišnje prebogatije karijere. Kako se bližio kraj koncert, tenzije su rasle sve više i na kraju kulminirale solo točkama svakog od glazbenika, a nama se posebno svidjelo gitarsko umijeće Roka Predina, Zoranovog potomka. Zoran Predin što je stariji, to je bolji, dokazujući i na taj način staru poslovicu o godinama i dobrom vinu. Šamirao je bez ikakvih problema brojnjari, ženski dio publike slaveći na taj način dane (zašto bi to bio samo jedan dan) žena, dok su neki ljubomorni muškarci ostaju zamišljeni i zapitani u čemu griješe. Aludirajući na sjedlu Zoranovu kosu, sjetismo se izreke: Kad se dimi iz dimnjaka, vatra je u kaminu!

Warner/Dancing Bear

LINKIN PARK Hybrid Theory

Sto posto se pitate tko su oni klinci s mortal combat spotom? *Linkin Park* je nu-metal sastav koji je odlučio krenuti već provjerenom stazom kojom su nekad koračali Korn i (ponešto) Deftones. Istina, spomenuta ekipa plovi malo više sferom elektronike. Iako svaka skladba na albumu jednostavno zrači "MTV-jevski", činjenica je da producent koji stoji iza njih zna svoj posao. Za razliku od *Bizkitovog* simplicidnog albuma *Chocolate Starfish & Hotdog Flavored Water*, ovaj odzvanja relativno zanimljivim riffovima, semplovima i scratchevima. Prava hrana za Fear Factory/ Korn fanove. Not bed.



Orbital i Gray snimaju zajedno Britanski glazbenik David Gray i Tom Baker, bivši Dr. Who, naći će se među umjetnicima koji će gostovati kao vokali na novom Orbitalovom albumu nazvanom *The Altogether*. *Funny Breaks*, prvi singl skinut s tog albuma, pojavit će se 16. travnja u britanskim CD shopovima, a kod nas, ne pitajte... **Snoop Doggy Dog u "pranju"** Tata gangsta rapa Snoop Doggy Dogg dobio je glavnu ulogu u novoj komediji *The Wash*, a uloge su dobili još i Cedric the Entertainer i DJ Pooh koji je napisao scenarij za urnebesnu komediju *Friday*. Da se Snoop odlično snalazi u svijetu celuloida, potvrđuju i uloge u horor *Bones* s Pam Grier i Baby Boyu Johna Singletona.

VIJESTI

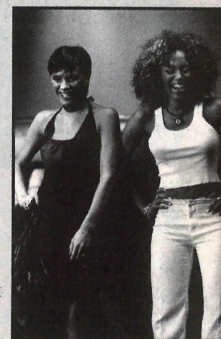
Novi album Vanesse Mae Najpopularnija svjetska pop violinistica Vanessa Mae ovih je dana dovršila snimanje svog novog albuma. Nove će majstorije na violini okupljene pod imenom *Subject to Change* svjetlo dana ugledati najvjerojatnije 1. svibnja. Čekanje izlaska novog albuma kosooke genijalke skratit će spot singla *Destiny*, čije se objavljivanje očekuje 23. travnja.



Knjiženi Moby Sve što ste oduvijek željeli znati o techno glazbeniku Mobyju, a niste imali prilike pitati uskoro ćete moći pronaći na stranicama knjige *Moby: Replay - his Life and Times*. Knjiga nije autorizirana, no Moby kaže da je zbog nje sretan. U njoj ćete uz opširan životopis naći i intervju koje je "odradio" u posljednjih deset godina.

Spice Girls: ništa od raspada Svi obožavatelji megapopularnih Spajsica mogu odahnuti - sve glasine o njihovom razlazu su netočne. Prema riječima njihovog glasnogovornika Alana Edwardsa, djevojke su još uvijek snažno povezane unatoč vrlo slaboj prodaji albuma *Forever* i što neke od njih rade na solo projektima.

Zatvorski čuvar istukao DMX-a Rapper DMX je prije nekoliko dana izašao iz njujorškog Erie County zatvora, no njegovi pravni problemi još nisu gotovi. Glazbenik, čije je pravo ime Earl Simmons, izašao je odande na štakama izjavivši da ga je napao čuvar tijekom pretresa ćelije. DMX je u zatvoru završio zbog prebrze vožnje i posjedovanja marihuane.

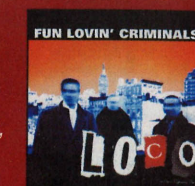


NAGRADNI KUPON

[IME I PREZIME]

[ADRESA / TELEFON]

Tko će biti dovoljno **Loco** osvojiti nove *Fun Lovin' Criminalse*? Šaljite, šaljite...



Dobitnik CD mjeseca iz prošloga broja: **Igor Pokorni iz Virovitice**. Žestoko uz *Hladno pivo*!

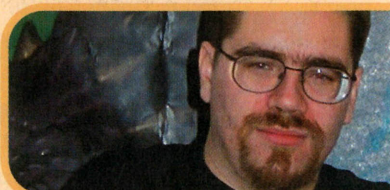
VIJESTI

Autori rubrike: Zvonimir Mozer, Alen Magdić, Matija Kessler, Ladislav Župančić

Rubrika Master The Game u ovom broju donosi vam korisne savjete i preporuke kako početi igrati dvije najpopularnije planetarne TCG-igre - Pokemon i Magic the Gathering. Za one koji su već "iskusni" igrači donosimo najsvježije informacije o Open Playu u Hrvata, obavijesti o najvažnijim gamerskim događanjima u blizini nam budućnosti (Sferakon 2001) te najavu izlaska opake 7. edicije MtG-a. Deck mjeseca je Blue Skies Ladislava Župančića, a od ovog broja u Hackeru možete pronaći osnovne pojmove TCG-a i RPG-a.

DECK MJESECA

Ladislav Župančić



Blue Skies

4 Spiketail Hatchling
4 Rishadan Airship
3 Chimeric Idol
4 Troublesome Spirit
2 Air Elemental

4 Opt
4 Wash Out
2 Abduction
4 Thwart
4 Foil

4 Sky Diamond
21 Island

SIDEBORD

2 Rising Waters
3 Misdirection
2 Teferi's Response
2 Abduction
2 Daze
4 Withdraw

Ideja ovog decka je vrlo jednostavna (ali učinkovita): svojim letačima na brzinu srediti protivnika, dok karte poput Wash Out i Abductiona zaustavljaju njegovu stvorenja, a Foil i Thwart ga sprečavaju da vaša. Prednost mu je i što nema mnogo vrijednih karata, pa ga nije teško sastaviti.

SAVJETI I UČIMO

Kako početi igrati Magic

Magic the Gathering spada u onu malu skupinu probiranih igara (npr. šah) koje se mogu naučiti igrati za 5 minuta, ali i nakon dugogodišnjeg igranja još uvijek možete učiti i napredovati. Kao i sve igre, najlakše ga je naučiti od nekoga tko već zna igrati i spreman vam je pokazati, ali postoje i drugi načini. Jedan od najboljih su



Preconstructed Theme deckovi (već gotovi, sastavljeni deckovi), koji prate svaku novu ediciju. Oni ne samo da su stručno sastavljeni, nego dolaze i s uputama kako s vremenom pojačati deck i pretvoriti ga u ozbiljan vrhunski deck, pa čak posuete i razrađene strategije kako igrati s njim u različitim situacijama koje su igračima početnicima vrlo korisne. Alternativno, preporučio bih vam Starter game za dva igrača gdje ćete pronaći sve što vam treba da bi dva igrača naučila igrati, uz neke zgodne dodatke (npr. igra na CD-u, podloge za igru...).

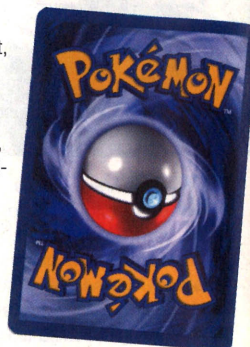
Koliko god opširni i kvalitetni bili ti materijali, jednog dana ćete ipak doći do te razine da, iako još niste vrhunski igrač, više nemate što naučiti iz Preconstructed deckova i sličnih stvari. Tek tada na scenu stupa ono po čemu se Magic najviše odvaja od sličnih igara, a to je Organized play. Mnoštvo organiziranih turnira na različitim razinama - od lokalnih pa sve do



Svjetskog prvenstva - je jamstvo da će svatko pronaći neki koji mu odgovara po težini i trenutačnom stupnju razumijevanja igre. Uglavnom, kao i u šahu, u Magicu se postupno napreduje do vrha, a posebno je zanimljivo osjetiti taj napredak i nakon nekog vremena okusiti slast pobjede na turnirima.

Kako početi igrati Pokemon?

Da biste počeli igrati Pokemon, dovoljno je kupiti 2-Player Starter set, paket prilagođen početnicima. Sadrži dva seta od 30 karata i pomagala potrebna za igru (novčić, counteri, pravila, specijalna promotivna karta...). U početku si možete olakšati i nabaviti pravila koja su već prevedena na hrvatski, a pronaći ćete ih na svakom prodajnom mjestu Pokemona.



Iako vrlo jednostavna, igra poslije dobiva dubinu jer kupnjom Booster paketića (setovi od 11 dodatnih karata) postojeći Pokemon deck se širi i otkrivaju se nove mogućnosti i razvijaju nove strategije. Uza svu tu raznolikost Pokemona, postoje Theme deckovi koji su već spremni za igru i omogućavaju da se uz malu "pripremu" odmah krene u nju. Idući korak u igranju Pokemona je sastavljanje deckova i igranje Pokemon lige. Savjete o tome kako sastaviti dobar deck moći ćete pročitati u idućim brojevima Hackera, a što se Pokemon lige tiče, uskoro se očekuje njen početak. Pokemon svijet je zbilja raznovrstan.

SEDMA EDICIJA

Nakon dvije godine iščekivanja, u travnju napokon izlazi sedmi po redu osnovni set karata za Magic the Gathering. Poučeni lošim iskustvom 5. edicije, Wizards su već u 6. (Classic) uvelike poboljšali stvari, a 7. će biti još bolja. Jedan od njenih glavnih aduta će biti i neke popularne stare karte (npr. Serra Angel, Shivan Dragon, Mahamoti Djinn...), koje će biti reprintane i zasigurno će privući starije igrače. Novosti vezane za osnovni set su i promotivne foil karte (black-border) te Preconstructed deckovi, koji bi trebali približiti to izdanje manje iskusnim igračima. Važna novost vezana uz 7. ediciju je i veliki Prerelease turnir, koji će se održati na ovogodišnjem Sferakonu. To je prvi Prerelease nekog osnovnog seta koji će biti održan kod nas pa se očekuje rekordan broj igrača.



She's back. In black!

TURNIR REPORT

OPEN PLAY U HRVATSKOJ



zainteresirane učlaniti u RPGA Network, čime dobivaju svoj RPGA-broj i mogućnost pristupa podacima na RPGA networku. D&D 3E će svoju prezentaciju doživjeti na Istrakonu od 23. do 25. ožujka u Pazinu, a nakon toga na Sferakonu, od 20. do 22. travnja, gdje će se održati i vrlo atraktivni turnir u Magicu - Prerelease 7. edicije. Više informacija o svim aktivnostima koje se tiču OP-a možete pročitati na www.LMinfo.hr/magic i na www.LMinfo.hr/d&d.

Magic The Gathering i D&D 3E lige će poboljšati OP u Hrvatskoj i povezati mnoštvo igrača u jedinstvenu zajednicu, a u pripremi su i neke druge lige. O tome više u nekom od idućih brojeva.

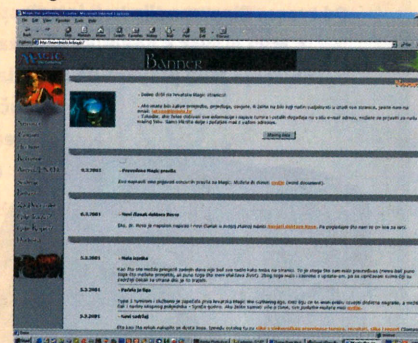
Open play (OP) u Hrvatskoj je prošlih godina, izuzmemo li Magic the Gathering turnire, bio nepoznanica. Oni koji nisu igrali Magic bili su osuđeni kretati se stalno unutar istoga kruga ljudi koji nije prelazio dvadesetak osoba. Pokušaji organizacije OP-a ostali su na SFERI i kavani Katarina, ali zbog slabe logistike uspjeh je izostao. Jedini OP-susreti bili su različite konvencije poput Sferakona, Kutikona, Rikona, Istrakona i drugih.

Od ove su godine stvari, čini se, krenule nabolje za sve vrste igrača. Zahvaljujući LM Informatici, koja je dobila ekskluzivno distributerstvo Wizards of the Coast proizvoda, sve se počinje mijenjati. Magic The Gathering liga startala je 1. ožujka pokušavajući okupiti sve igrače pod istim 'krovom'. Mnogobrojnost turnira, njihova raznolikost i bogatstvo nagrada jamče da će biti vrlo popularna.

Igrače RPG-ova najviše će obradovati vijest da uskoro kreće Dungeons and Dragons 3rd Editon liga (D&D 3E) koja će biti sankcionirana od strane RPGA (organizacija koja okuplja RPG igrače diljem svijeta). Bodovi osvojeni na D&D-turnirima izravno će ulaziti na svjetsku ljestvicu. LM informatika će sve

LINKOVI

www.wizards.com/Pokemon saznajte što je novo u Pokemon svijetu
www.LMinfo.hr/magic najbolji i najinformativniji domaći site o Magicu



www.LMinfo.hr/D&D saznajte gdje se igra i povežite se s drugim igračima
<http://free-vk.hinet.hr/vinkovci-magic/> pogledajte stranicu naših vinkovačkih prijatelja

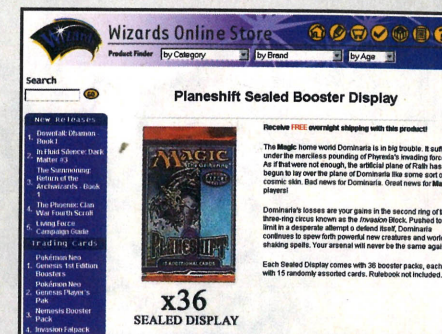
OSNOVNI POJMOVI

PCD - Preconstructed Deck
TCG - Trading Card Game
PHB - Players Handbook
DMG - Dungeon Masters Guide
MM - Monsters Manual
d4, d6, d8 ... - d znači dice, a broj označava

vrstu kockice
P&P - Paper and Pencil (oznaka za sve RPG igre)
MtG - Magic the Gathering
L5R - Legend of the Five Rings
Mana - magična energija koju upotrebljavate za odigravanje čarolija

NOVOSTI

Izašao Psionics Handbook napokon se pojavio Psionics Handbook, po najavama, jedna od najboljih 3rd edition knjiga. Potpuno novi set pravila za sve one koji žele igrati Psionike, novi featovi, prestige classes and skills. Na 160 stranica se nalazi sve što je potrebno da se napravi psionic.
Downloadable Books važna stvar koju su WotC omogućili je downloadanje gotovo svih 2nd edition knjiga s Interneta, i to za sitnu naknadu od 2.95 \$. Adresa je <http://store.wizards.com/>



Legend of the Five Rings L5R TCG utemeljen na azijskoj kulturi i mitologiji napokon se pojavio u Hrvatskoj. Prvi TCG u kojem igrači aktivno mijenjaju sudbinu svijeta i klanova koji se na njem bore. U More Comicsu i Arkadiji se mogu kupiti 2-Players Starter setovi kao i Preconstructed deckovi za 6 klanova. Igra za sve ljubitelje samuraja, ninji i općenito azijske kulture. Više informacija <http://www.wizards.com/l5r/>

Hrvatska Magic the Gathering liga od ove godine hrvatska Magic scena bogatija je za jedan važan događaj. Naime, prvog je ožujka krenula prva hrvatska Magic the Gathering liga koja bi trebala pružiti dodatni izazov ne samo vrhunskim nego i manje iskusnim igračima te podići kvalitetu igre kod nas na novu razinu. Liga se odvija na državnom nivou i pravo nastupa imaju svi DCI-registrirani igrači u Hrvatskoj (ako niste registrirani, bit će vam besplatno registrirani na prvom turniru na kojem nastupite). Uz bogate nagrade, koje uključuju i neke vrlo rijetke karte, igrači se bore za prestižni naslov hrvatskog igrača godine.

NAGRADNI KUPON

[IME I PREZIME]

[ADRESA / TELEFON]

LM Informatika, zastupnik WOTC-a za Hrvatsku, poklanja izvučenom sretniku 3 **Pokemon seta za 2 igrača...** Pošaljite nagradni kupon na našu adresu i nadajte se...



Dobitnici Magic majica iz prošlog broja: **Alan Hlupić, Zagreb, Ivan Ivšić, Karlovac i Franjo Vuk, Oporovec.**



Snažna knjiga

Sony je u posljednje vrijeme vrlo aktivan na tržištu, stalno izbacuje nove tehnološke uređaje, a mi vam predstavljamo jedan od njih. VAIO C1 Picturebook postavlja nova mjerila prenosivosti računala. Svojom masom od 1kg, debljinom od 2.5 cm i veličinom knjige tvrdih korica možemo reći da je apsolutni šampion. Uz malo truda mogao bi proći i kao knjiga, a tada mu mogućnosti primjene u školi nemaju granica, naravno sve u skladu s pravilima. Da se ne prevarite, to je vrlo snažan stroj, opremljen Crusoe procesorom na 600 MHz, 128 MB RAM-a i 12 GB diskom. Snažniji je nekoliko puta od prosječnog računala u Hrvatskoj, a i opremljeniji. Iznad LCD-a dijagonale 22 cm nalazi se i digitalna kamera. Jesmo li spomenuli da je opremljen i sa Sony Memory Stick slotom?!

Miš koji jede podatke

Sonyjev miš koji se priključuje na USB port vašeg računala je i prvi računalni miš s "ustima". Nasuprot njegovu "repu" (žici kojom je spojen na računalo) je otvor za Sony Memory Stick, Sonyjevu memorijsku karticu prisutnu gotovo u svim njihovim proizvodima, dizajniranu kao konkurencija Smart Media i Compact Flash karticama. "Nahranite" li njome miša, bit će svi podaci s nje prebačeni u vaše računalo. Miš je inače optički i zanimljiv je višenamjenski uređaj.



Gledam te iz džepa



Špijunaža!? Može poslužiti i za to, ali pazite da vas ne oda natpis na donjem dijelu kamere. Teška je samo 55 g, koristi dvije AAA baterije i priključuje se na računalo preko USB porta. Svojim dimenzijama odgovara džepu na košulji i može vam stalno biti pri ruci. Sigurno ćete znati što njome slikati.

Svirajuće naušnice

Za sve koje je ikad zasmetala žica slušalica na njihovim walkmanima, discmanima, minidiscmanima i mp3 playerima Sony nudi izvrsno rješenje. Bežične slušalice koje se prikače za uho i ne kvare frizuru. Nema više dosadne žice koja će zapinjati za ljude u gužvi i smetati prilikom skidanja ruksaka i torbi. Prava stvar za ljude u pokretu. Dolaze čak u dvanaest boja, što će zadovoljiti i naizbirljivije.



Mini Zip ili HipZip

Od tvorca Zipa, medija koji je najuspješnije zamijenio prastaru disketu, dolazi nam jedan MP3 player s nekoliko svojstava koja ga stavljaju klasu iznad ostalih. Poznato je ograničenje MP3 playera da raspolažu samo sa svojom integriranom memorijom. U slučaju da ste na putu i dosadilo vam je slušati stalno jedan te isti album, nećete moći ništa poduzeti dok ne dodete do svog PC-ja. HipZip nudi rješenje. On glazbu sprema na PocketZip medije kapaciteta 40MB, što omogućava snimanje oko 40 minuta glazbenog MP3 zapisa kodiranog u 128 kbps (minimum za CD-kvalitetu zvuka). Druga je pogodnost što podržava i WMA-format koji pruža CD-kvalitetu kodiranjem u 64 kbps, znači 80-ak minuta glazbe. PocketZip mediji su jeftini pa ih možete kupiti koliko god vam ih treba, što znači da vam na putu nikad neće biti dosadno.



Priključimo sve na PC pa ćemo lako!

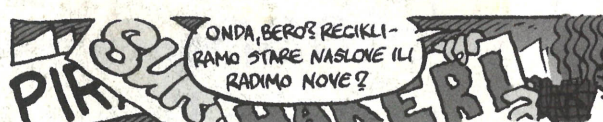
Svi se slažemo, minidisc je izvrsna stvar, snimate što hoćete, koliko puta hoćete i player vam kaže što slušate. Naravno, potonje samo ako ste to i utipkali prilikom snimanja, što može biti priličan gnjavež jer je tipkovnica vrlo primitivna pa pisanje traje i traje i traje... E pa, više nije tako. Sony MDS-PC3 je rekao dosta! MDS-PC3 je MD deck koji možete spojiti na računalo i pomoću priloženog softvera na tipkovnici upisati imena pjesama i izvođača ili što već hoćete. Naravno, to mu nije jedina funkcija, njime možete sve što i preko komandi na uređaju. Ali to nisu sve pogodnosti MDS-PC3 uređaja, on naime može snimati minidiskove u Long Play modu, gdje stane 320 minuta glazbe. Uz gubitak kvalitete, svakako.



Glasni ruksak

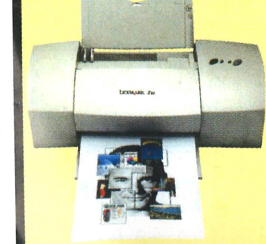
Sjećate se slika iz američkih filmova 80-ih gdje su mladi buntovnici pretežno crne rase šetali ulicom s kasetofonom (tko još danas ima kasetofon?) na uhu pojačavši ga na najjače? JVC je ponudio praktičnije i modernije rješenje. Anti-shock-proof CD player i kasetofon s radioprijamnikom, pojačalom od 20 vata i 10-centimetarskim zvučnicima dolazi kao ruksak koji možete nabaciti na leđa izludujući ljude iza vas glasnom glazbom.





LEXMARK Z32

COLOR JETPRINTER



- REZOLUCIJA: 1200x1200 dpi
- BRZINA: 7 STR/MIN C/B
3 STR/MIN KOLOR
- 2 GLAVE (CRNA I KOLOR TINTA)
- ACCUFEED - 270 g/m²

...mogućnost ispisivanja 24 kolor fotografije (format A6) za manje od 45 minuta (1,46 min za svaku fotografiju)!

787kn
+PDV

MALOPRODAJA:

- Dubrovnik - Bambola MD- 020/413 233
- Osijek - Komgal- 031/203 677
- Požega - Foto Kaća- 034/275 713
- Pula - Vikon- 052/21 727
- Rijeka - MDS- 051/211 172
- Studio 19- 051/335 145
- Sisak - MDS- 044/548 352
- Split - Lama- 021/393 414
- Opstanak- 021/314 115
- Varaždin - ZIT- 042/211 744

VELEPRODAJA:

- Vinkovci - B-Computers- 032/333 411
- Zagreb - Gornji grad -01/3896 200
- Macro-micro- 01/3095 033
- MDS- 01/3771 140
- PC Projekt- 01/2450 225
- Studio 19- 01/4854 005
- ZIT- 01/3092 564
- 2M Computers- 01/3640 900
- Formel- 01/3640 853
- Zinam- 01/3666 044

DISTRIBUTER: COMBIS d.o.o. - 01/3651 222

<http://shop.mobile.hr>

SONY



MHC-NX3AV



D-C20

PlayStation One



PlayStation 2

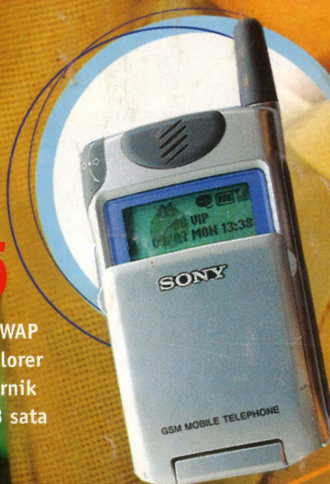
**Nije važno kako izgledam,
nego što slušam i gledam!**

**Uskoro na
Hrvatskom
tržištu!**



CMD-J5

- Jog Dial ■ e-mail ■ WAP
- Microsoft Mobile Explorer
- vibro ■ hrvatski izbornik
- vrijeme razgovora - 3 sata



CMD-Z5

- Jog Dial ■ e-mail ■ WAP
- Microsoft Mobile Explorer
- ugrađena tel. sekretarica
- zaštitni UV premaz kućišta
- hrvatski izbornik ■ igrice
- mogućnost memoriranja 500 brojeva

HELIKOP

OVLAŠTENI DISTRIBUTER **SONY**

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

Ovlašteni SONY servis

Zagreb, Medveščak 67,
tel: 01/ 4666 888

Wonder - Trade

Split, tel/fax: 021/ 347 977,
362 811, 543 227



**Diners Club
International**

bezamatni kredit na 6 rata
kredit na 12 rata



kredit do 24 rate



potrošački kredit
do 24 rate uz
gotovinski popust