VELIKI POSTERI

Mafia • Spiderman: The Movie

HACKER

BROJ 71 • SRPANJ 2001. • CIJENA 32.90 KN, 240 DIN

ISSUE 71 JULY 2001
9771330712000 07
28 DEN, 900 SIT, 8 KM, 240 DIN

Sej... čizzz

IGRA BROJA

STARTOPIA

Smiješna strana svemira

str. 36



PRVI PRIKAZ

Duke Nukem

Veliki FPS stiže! Stiže, i stiže, i stiže...

NAJAVE

Max Payne

Ponekad je najteže zaboraviti...

Return to Castle Wolfenstein
Tom Clancy Ghost Recon
Galleon
Crusaders
Sigma

ODIGRALI SMO

Startopia
Independence War 2
Operation Flashpoint
Anachronox
Z2: The Steel Soldier
The Nations

U OVOM BROJU

Najavljujemo: Max Payne, Return to Castle Wolfenstein, Sigma: The Adventures of Rex Chance, Galleon, Tom Clancy Ghost Recon, Crusaders **Prvi prikaz:** Duke Nukem Forever **Recenzije:** Startopia, Independence War 2, Operation Flashpoint, Off Road Redneck Racing, Anachronox, Z2: The Steel Soldier, Diablo 2: Lord of Destruction, Alone in the Dark: The New Nightmare, Baldur's Gate: Throne of Baal, Technomage, The Nation... i mnoge druge

Plaćeni oglas

Još jedna novost na hrvatskom telekomunikacijskom tržiš

VIP uvijek drugačiji, uvijek "cool"

VIP.funsms

Personalizirajte mobilni telefon LUUUUUDIM melodijama i/ili grafitima ili razveselite dragu osobu šaljući joj prigodnu sliku s Vašom posvetom.



Vi ste posebni, Vaše ideje su posebne. Zašto da i Vaše poruke ne budu posebne? Ne kaže se bez razloga da slika govori kao 1000 riječi. Recite više, pošaljite svojim prijateljima grafičku ili muzičku poruku. Imate li dara i novih ideja, nacrtajte vlastitu grafiku, komponirajte vlastitu melodiju, kreirajte originalnu razglednicu.

VIP.funsms - neka se o Vašim porukama priča

Na VIPonline i VIP.wap portalima nalazi se mnoštvo različitih VIP.funsms sadržaja (melodije, grafiti, razglednice) raspoređenih po TOP listama i kategorijama. Pregledajte ih i preslušajte prije oda Izabrani sadržaj kupite izravno na web ili wap stranicama, odn slanjem VIP.tekstualne poruke. Zatraženi sadržaj bit će automatsk nekoliko sekundi dostavljen na vaš NOKIA* mobilni telefon i mobilni telefon osobe koju ste vi odabrali. Cijena jednog VIP.fu sadržaja je 5kn+PDV.

*Detaljne informacije s popisom mobilnih telefona koji podržavaj funkcionalnost i puno, puno više raznoraznih zabavnih sadržaja m naći na VIPonline (**funsms.vip.hr**) i VIP.wap portalima

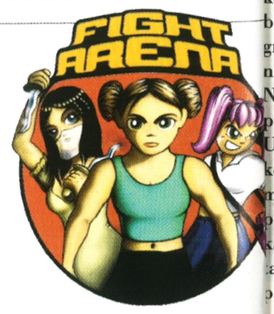
VIP									
ADGJM	ADGJP	ADGJA	ADGJD	ADGJT	ADGJW	ADGJG	ADGMP	ADGMT	ADGMW

Želite li da jedan od ovih grafita "krasi" i vaš mobilni telefon*, pošaljite GRL šifra odabranog grafita kao sadržaj VIP.tekstualne poruke u broj 222 (npr.GRL ADGJM za VIP logo) i za tren odabrani grafit je već na zaslonu vašeg mobilnog ljubimca.

Music(Madona)	DDGJM	Stan(Eminem)	DDGJT	Bolero	DDGJA	Uzalud vam trud svirači(Prljavo kazalište)	DDGJG
Crazy(B.Spears)	DDGJP	Adams Family	DDGJW	Mission Impossible	DDGJD	Godinama(Banfić/Merlin)	DDGMP

I neka od ovih melodija može se čuti s vašeg telefona ako pošaljite MEL šifra odabrane melodije kao sadržaj VIP.tekstualne poruke na broj 222

NOVO na VIP.wap Portalu



Čekanje u redovima, duge sate putovanja i trenutke dosade od sada je moguće provesti zabavljajući se putem VIP.wapa gdje su dostupni novi zabavni sadržaji.



Casino

Casino, baš poput onog stvarnog, nudi igre na sreću Roulette, Black Jack, Slot Machine i Poker. Na samom početku igre korisnik odabire svoj nadimak i dobiva na raspolaganje virtualnih 1000 $, koje u Casinu može uvećati, ali i izgubiti ovisno o sreći koja ga prati.



Nogomet

U igri Nogomet korisnik postaje trener momčadi sastavljene od igrača različitih profila i vještina. Cilj igre je stvoriti dobar tim kupovanjem i prodavanjem igrača, odigrati što više utakmica i osvojiti prvo mjesto u ligi.



Arena

Arena je borilačka igra u kojoj ko igra protiv kompjutorskih likova i stvarnih korisnika koji sudjeluju putem mobilnog Interneta. Cilj i usavršiti mogućnosti i borilačke v vlastitog lika, te postići najviši st prvu poziciju na listi najboljih igrač

* Više informacija potražite na stranicama www.vipnet.hr ili pozivom Službi za korisnike na 091 77 00 ili 091 77 77.

uvodnik



Ulica. Ljudi sjede na stubama kuća i s odobravanjem gledaju klince koji su otvorili hidrant. Voda pršti na sve strane, a klinci mokri do kože plešu i pjevaju. Prolaznici ih nasmiješeno motre i zaobilaze u širokom luku...

Samo u filmovima o Brooklynu i snovima, nažalost.

Pogrešno, dakle...

Ulica. Nema ni psa. Samo limenka Ožujskog koju kotrlja neki suh i vruć povjetarac.

Zagreb ljeti. Bljaaak! Svi su kao u fazi nabavke klime, ali nitko ne želi biti prvi jer bi već isti dan imao punu kuću vrućih gostiju, dakle, bit će na istom. Ali ovog je ljeta situacija nešto drugačija. Ne znam je li to zbog porasta broja oboljelih od raka kože (manje) ili kronične besparice (heh, mnogo više), ali grad je pun ljudi. Dobro, možda ne grad, ali tramvaji sigurno.

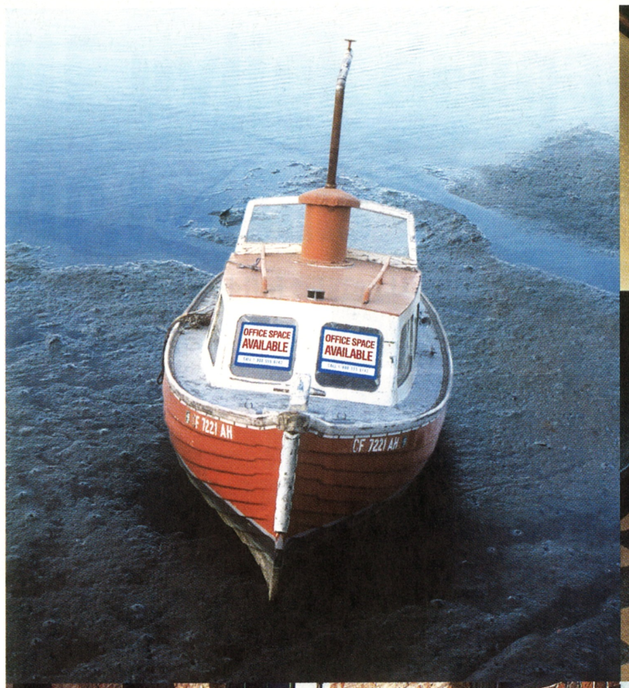
No, čini se da je sudbina sklona pravim gamerima koji su ostali. Uostalom, kakav je to kroner koji ostavlja svoj PC i odlazi na more? Još nas nijedno ljeto nije obodarilo ovolikim izborom igara kao ovo. Konkurencija je bila takva da smo morali izbaciti podosta simpa igrica ne bismo li načinili mjesta pravim hitovima. Ali neka, bit će vremena i za njih.

Svi vi koji ste ostali na suhom mat ćete povlasticu igrati se rudo u znoju tijela svoga, a svim izdajicama koji čitaju ovo na nekoj od karipskih plaža (da, da, daleki su nam horizonti) i vere se pokvareno poručujemo: nađite nam smještaj, stižemo! Budući da se morski samaritanci sve rjeđe nalaze, mi ostajemo ovdje i šljakamo i dalje.

Rezultat je ljetni broj Hackera koji neće biti dvobroj kao što su mnogi od vas očekivali. Da, daaaa, svaki ćete mjesec igrati uz nas. Zašto bismo se mi odmarali dok se vi zabavljate? A čujem da na moru baš i nije nešto. Komadi, tulumi, noćni kupanjci, tja, sve već viđeno i prožvakano, živa dosada.

No dobro, sad je dosta. Bacite se na novi Hacker, ili na nove igre, ili se bacite u more, ja moram promijeniti vodu u lavoru jer se ova već zagrijala. Ah, da, zna li itko gdje se može nabaviti naaajveći Majesty cooler? Zvao sam sve zastupnike, ali su svi na goooooodišnjeeeeeeeem!

Danijel Reškovac









©2001 Hewlett-Packard Company



Ako postoji prostor za tebe, postoji i za njega.

hp-ov 750 printer/skener/ fotokopirni aparat vam neće zauzeti puno prostora, iako vas njegov beskrajan ras
pored mogućnosti može navesti da vjerujete u suprotno. S njim možete skenirati slike direktno na e-mail ili na
mrežu, mijenjati im veličinu, tiskati ih, učitavati, kopirati i još mnogo toga. Čak većinu navedenih funkcija izvodi bez spajanja sa vašim
računalom. Gdjegod ga smjestili, velike su šanse da s prostorom možete biti samo na dobitku.
www.hp-invent.hr

hp
invent



najave
20 Max Payne - Evo još malo...



recenzije
60 Diablo II: Lord of Destruction - Đava te odnija!

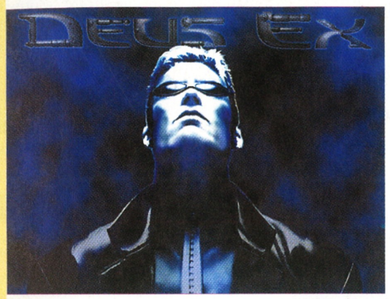
prvi prikaz
30 Duke NukemForever - Đukaj me zauvijek

sadržaj

Hacker broj 71 | issue 71 | **časopis za PC-igre** | pc gaming magazine | **srpanj 2001.** | july 2001

RUBRIKE

6 Pisma čitatelja
9 Info
15 Tech Info
18 Mikroskop
30 Prvi prikaz
72 Helpline- SOS



76 Helpline- Bez panike
78 Helpline- Savjet više
82 Mobiteletina
91 HackerNet
94 Game Over
104 Intervju
106 Kolumna by Zoran Žmirić
106 Strip by Darko Macan

NAJAVE

20 Max Payne
22 Return To Castle Wolfenstein
24 Sigma: The Adventures of Rex Chance
26 Galleon
28 Tom Clancy's Ghost
29 Recon
Crussades

RECENZIJE

36 Startopia
40 Independance War 2: Edge of Chaos
44 Operation Flashpoint
47 Off Road: Rednecks Racing
48 Anachronox
52 Z2: The Steel Soldiers
55 Heroes Cronicles Final Chapter
56 The Nations
58 Deep Space 9: Dominion Wars
60 Diablo II: Lord of Destruction
63 Technomage
64 Alone in The Dark: The New Nightmare
66 Road To India
68 Legends of Might And Magic
69 Baldur's Gate 2: The Throne of Ball



70 Sky Fighters 1945
70 House of The Dead 2
71 3D Perfect Pool
71 Freeform

HARDWARE

84 Cambridge Soundworks DTT2200 (5.1) + Creative Labs Soundblaster Live! 5.1





85 Olympus Camedia C-3040
85 MSI Starforce 815 Pro Tvout
86 Cyberdrive DM 086 8x 32x DVD-ROM
86 Hercules 3D Prophet Kyro II
87 Iomega ZIP250 eksterni USB
87 NEC NR-7700 CD-R(W) 12x 10x 32x
88 Sony DDU 1211 12x 40x DVD-ROM
88 Ricoh CD-R(W) 20x 10x 40x
89 Hitachi DVD-ROM GD-7500
89 LG DVD-ROM DRD 8120B 12x 40x
90 Ricoh DVD/CDRW MP 9060
90 Ricoh CD-R/RW MP 7083A



POPIS OGLAŠIVAČA

VIP NET	korice
VIP NET	korice
Helikop	korice
HP	4
HG Spot	14
Iskon- Klik	34
Eurocop	51
HT Hinet	62
PC Lab	90

impressum

HACKER **JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA** Izlazi mjesečno **GLAVNI UREDNIK** Danijel Reškovac [danijel.reskovac@janus.hr] **ZAMJENIK GLAVNOG UREDNIKA** Dario Zrno [dario.zrno@janus.hr] **TEHNIČKI DIREKTOR** Tomislav Mijić [tomislav.mijic@janus.hr] **PRIJELOM I OBRADA** Stjepan Perković, Marin Perić [dtp@janus.hr] **LEKTURA** Ankica Đerek, Jasmina Socо **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, Odranska bb, 10 000 Zagreb TEL +385 (0)1 363 66 85 E-MAIL marketing@janus.hr **PRODAJA** Kiosk d.d. Savska Cesta 118, 10 000 Zagreb **DIREKTOR** Ivan Valečić **TISAK** AKD d.d. Savska Cesta 31, 10 000 Zagreb

europapress HOLDING **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

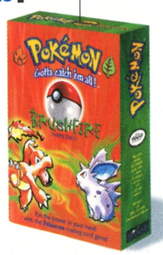
pisma čitatelja

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

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

Mijenja li se išta u vašim pismima? Postaju li ozbiljnija i pametnija? Hoćemo li ubuduće izgubiti omiljenu *kaznu mjeseca*? Pa dobro, ljudi, š'a je vama!? Zar više nema pravih kritičara na ovome svijetu? I sve vam se sviđa odjednom, mmmda... A mjuza nastavlja izazivati polemike. Što je country, a što rock? Metal ili techno? Ma ima mjesta za sve, dosta klanja. Ajde sad udarnički u novi broj...

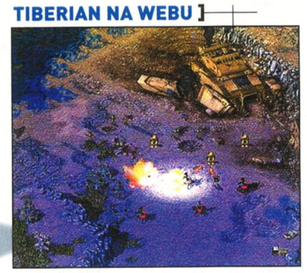
ALTERNATIVAC



E, ovako....
Neću vas hvaliti, jer za to u posljednje vrijeme stvarno nema razloga. Mislim, niste loši, ali ste u nekim slučajevima stvarno koma. Kao prvo, kog vraga glazba radi u Hackeru??? Ako želim takve (inače beskorisne) informacije, neću kupiti Hacker nego Teen ili neko takvo smeće. Uostalom, koga briga da No doubt izdaje album s Dr. Dreom i Princeom??! Otprilike isto vrijedi i za film. O.K., strip i master the game još mogu proći jer su oni ipak dio neke "alternativne" kulture. Samo da ubijete onaj prokleti Pokemon, bilo bi sve u redu. Mislim, ljudi, nije da sam gad, ali Pokemon stvarno nema veze ni s igrom ni s ikakvim razvijanjem dječje mašte i još je k tome jeftina kopija M:tg-a. Ipak, nadam se da ću jednog dana ugledati Juzaam Djinna na vašem coveru i "spojler" najnovije edicije Magica negdje pri kraju časopisa.
MAY THE FORCE BE WITH YOU
DjeeX, Cyberspace
P.S. DA SE NISTE USUDILI MAKNUTI "KOLUMNU"
Hvala

Srećom, film i glazba "nisu" dio kulture, a mi eto, kakvima nas je Bog već nekulturnima dao, inzistiramo na njima.
P.S. Ne usuđujemo se (tako nam je i Gand zaprijetio)

TIBERIAN NA WEBU



Pozdrav najboljem časopisu. Čitam vaš časopis od šestog broja. Samo sam propustio broj u kojem je bila recenzija Tiberian Sun 2. Zato bih vas zamolio da mi pošaljete recenziju pomenute igre na moju e-mail adresu. Puno sreće u daljem radu želi vam

Ajdin
ČAO!

Pogledaj na Hackerovom siteu (www.hacker.hr). Tamo ima ša ti duša i srce ište. Još si tu!?

KRITIKE, KRITIKE, AH...



Pozdrav!
Bas sam neki dan kupio novi broj Hackera, da vidim malo što se događa.... Nisam ga već duže vremena kupovao, ali ga kol'ko-tol'ko pratim od prvog broja. Pa da vidimo što me čeka unutra... Hmm, moglo bi i bolje. Konkretno: rubrika Info....O.K., neću sitničariti, Tech-Info je čisto O.K., unutra su baš stvari koje su trenutačno "in".
Recenzije... svida mi se što se igre stvarno objektivno ocjenjuju, nikome se ne gleda kroz prste zbog imena, ali zasmetalo me što se u nekima jednostavno premalo dozna o igri... premalo je činjenica, a možda malo previše digresija. Recimo konkretno, Dune recenzija: ocjena je O.K, ali je recenzija pisana kao da su svi čitatelji već prekaljeni u RTS-žanru i kao da su svi već odigrali starije verzije Dunea. Mislim, ja jesam, ali nekome 'ko je fresh u tome neće baš biti jasno zbog čega je igra popljuvana, niti što je to točno za igru... i tako...
Helpline (SOS): rubrika funkcionira 100%, uopće nemam što zamjeriti, samo i dalje tako... Jao, kad se samo sjetim što je g. Rukavina nekad davno radio čitateljima u toj rubrici ;))... ali bilo je zabavno za čitati though ;).
Helpline (bez panike) - jao, jao, jao. Tu ću se malo zadržati, jer me ova rubrika neugodno iznenadila.
Odgovori su stvarno očajni. Činjenica je da ni pitanja nisu baš neka, teško se snaći, ali odgovori su (bez uvrede) kao da ih je pisao netko tko se jako slabo razumije u hardversku tematiku... Neću sad navoditi pojedine primjere (mogu i to ako treba ;), ali primjetio sam da je za većinu problema rješenje instalirati Win98 i DX7.0a... ili to ili autoplay ne radi.. mh, da...
Još da se dotaknem nekoliko članaka iz prošlog broja:
E3 Info je O.K, ali bi bilo IMHO bolje da se izdvojilo više PC-igri pa detaljnije obradilo, nego da se toliko prostora troši na konzole (za koje ipak postoje specijalizirani časopisi).
GF3 recenzija - jao, jao, što vam je to trebalo... em ste zakasnili koji mjesec, em je članak pun nebuloza i netočnosti... jako slabo.
Manje više, sve ostalo je O.K, pa neću posebno spominjati, ali nadam se da ove kritike nećete uzeti osobno. Cilj mi je bio upozoriti na neke (po mojem mišljenju) propuste čijim bi ispravljanjem Hacker bio kvalitetniji list, a što je Hacker kvalitetniji, čitatelji su zadovoljniji, a da ne spominjem da više zadovoljnih čitatelja, znači i više prodanih Hackera :).
Uz želje da budete još bolji
iz Varaždina vas pozdravlja

Marko Mihin

Dobre opaske, s tim da je za većinu problema u vindozama doista potrebno reinstalirati iste (što ljudi često zaboravljaju). Izvještaj sa sajma je namjerno napravljen u duhu "ekumenizma", s naglaskom na PC i X-box igrama. GF3 nikako nije zastario koji mjesec, bila je to kartica koju su svi informatički časopisi u Zagrebu dobili taj mjesec, a pogreška u tablicama je u ovom broju ispravljena. Hvala na pozornosti.

A ZA NAJLUĐI ODGOVOR?

Ne znam, ali da sam ja na vašem mjestu, sigurno bih uveo i nagradu za najgluplji početak pisma ("Vi tamo koji ste srušili sistem Pentagona, da – vi Hackeri...", br. 69, Luka Kalaica). Mislim, pa daj, budimo realni....
Ovaj, da prijedemo na stvar! Khhmmm... 'Vako, neću trošiti puno prostora i vremena na hvalospjeve kad i vi sami znate da ste najbolji, ali za početak par pohvala.
Kao prvo, ove nove stranice su super, boje su puno ljepše, a i mnoge šume će vam biti zahvalne.
Posteri su vam ludnica, pogotovo Diablov. Onaj filmić na CD-u je prava stvar, ali vi to nama dajete na kapaljku. Ma, kvragu, odvrnite ventile! Potpuno se slažem s



prijedlogom Brune iz prošlog broja. A sad nešto ozbiljno: postoji li na tržištu (hihi, mislim piratskom) neka igra slična Hitmanu. Hitmana sam prešao, pa mi je dosadno (kad smo već kod toga, svi koji imaju problema u toj igri neka se slobodno jave na vinko.garic@vt.hinet.hr). Gdje se i kada može nabaviti igra OPSYS jer ponestalo mi je džeparca pa bi mi koji dead president (he-he, prije koja tisuća) dobro došao! Nadalje, ja sam još jedan nezadovoljan maloljetni gamer, ali, nažalost, živim u takvom mjestu gdje se od igara ne može nabaviti ni Super Mario. Zato P O M A G A J T E , A K' Z A B O G A Z N A T E !!
Ajd, fala unaprijed :)

KoolHerc

Hihihi, za Opsys se lova može dobit jedino ako imaš oriđiđi igru. Eto ti sad... Pa ti pitaj protupropisna pitanja... Neka, šume su ti zahvalne...

IQ-PISMO

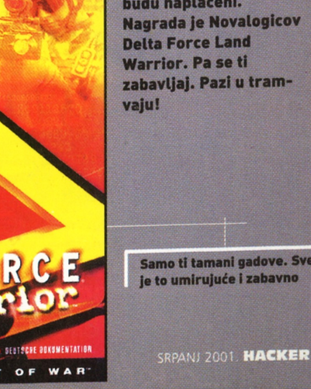


Omiljeni vlakovođa Tomo u probijanju tunela na Velebitu

Primjetivši da broj objavljenih pisama koja potječu od osoba koja zapravo imaju mozak polako raste, sjetio sam se napisati mail i pridružiti se toj statističkoj brojci.
Prvo i najbitnije: velike pohvale Tomislavu Majceniću na izvrsnoj (ponajprije duhovitoj) recenziji Train Simulatora. A treba spomenuti i kolumnu Jin i Jang Zorana aka Gandalfa Žmirića, ali ipak, Tomislav je briljirao. Ne bi bilo profesionalno od mene da vam pišem samo pohvale, pa evo nešto što iritira puk diljem Hrvatske: nije li vrijeme da promijenite onaj drugi dio e-mail adrese @janus, budući da već duže vremena niste u njihovu vlasništvu?
Pozdrav WickedManu iz prošlog broja koji se osvrnuo na nepravdu u svijetu starih i mega-totalno-super-brzih računala novopečenih tzv. gamera koji misle da se RTS "rodio" u 3D-u, na što je sigurno utjecao i dio vašeg recenzentskog tima koji omalovažava RTS-naslove koji se ne pojave u 3D-u... tsk, tsk. Eto, ispovjedio sam se i sada idem poubijati one Perzijance u AoE2 expansionu!
P.S. Ajde, ajde, i vi iz L.A.-a dobro ste reportirali... Ah, sad imam kartu za Raj.
The Praiser

Priznajemo, ljepše nam je bilo dok nismo bili pametniji, valjda su to godine, možda apstinencije i odvikavanja, sigurno straaaašni životni problemi, meditacija i zajednička jutarnja molitva. Mi još uvijek radije igramo 2D-igre i Kolonizaciju, a ne neke AoE2 ekstravagance! Tomo je van sebe i traži tvoju adresu kako biste izmjenjivali topla pisma...

SASVIM OZBILJNO



Pa dajte ljudi, hoćete li već jednom staviti patch za Quake 2, onaj 3.20. Stavljate patcheve za neke jadne igre, a nas FPS-ovaca se ne biste sjetili. Časopis Vam je dosta dobar samo se malo više posvetite i hardveru i da biste bili u rangu s drugim časopisima, napravite nekakav test. Mogli biste ubaciti i pokoju kolumnu za ove ozbiljnije i pozdrav Damiru Rukavini.

Elbowhite

Može kolumna. U pregovorima smo s Draženom Budišom, Zdravkom Tomcem i Dragom Krpinom. Očekujte referendum!

ODGOVARA



Carnage...
Dežurni krvnik Hackerove ekipe.
Obratite, molim, pozornost na torzo... impresivno, zar ne?
So... beware, becarefull with your pencil. hahahahAHAHA



Nedobar dan!! Piše vam edan playstation-am kojem ste nešto isali ste da osebno, da nalo bolje opremljen PC. E sada...
ps2 je najprodavanija igraća konzola na tržištu. I to ne bez razloga. Vi se možete skriti s vašim picekom. Pa zašto jednostavno ne napišete da je super, najbolji (u odnosu na druge konzole na tržištu) najljepši, nego štitite taj vaš pc.
Vaš časopis ne valja, kvarite djecu i uskoro ćete se pretvoriti u pornomagazin.
Znam da nećete objaviti ovo pismo, radije objavite: "vi ste najljepši, pametni..."
P.S. Kao ponosan vlasnik ps2 mogu vam reći: ps2 rocks.

Gorčenec Saša

PS2 se piše veliko, maroderu.



Kazna mjeseca



Ma je l' to kazna? Na diku i ponos pripaljivat češ pljuge nakon mnogo žganaca

ŽGANACA I GRAHA
Poštovani The Best!
Imam 12 godina i pišem Vam drugi put (zapravo treći jer mi jedno pismo niste objavili). Kao prvo, NAJBOLJI STE, NAJORIGINALNIJI STE, NAJ BLA BLA... (tako počinje većina pisama). Kao drugo, zahvaljujem na korisnim savjetima za X-Beyond The Frontier.
Zašto ste promijenili papir? Sav je neki žvanjav. Takav isti (papir) ima onaj tamo neki pisiplej.
Kazna mjeseca je odlična ideja, vratite rubriku Tko smo mi i kao što je rekao Siniša iz Poreča ne trošite prostor na tobožnje pokemon trenere (buuuuu). Znam da ima već mnogo narudžbi za postere, no ja bih svejedno volio da na poster stavite X-Beyond The Frontier i Half Life (ili Opposing Force). Pitajte vi onog nekog Damira "Đ"(mo'š mislit Đ) Rukavinu je l' ga tko kod kuće čeka sa strojnicom i prijeti mu ako ne nahvali neku igru i onda joj da mršavu ocjenu? Npr. Diabla 2 je toliko nahvalio da sam mislio da će mu dati 130%, a on dao samo 85% (znam, nije to mala ocjena, ali zaslužuje više) i ima previše srbizma u tom njegovom nazovihumoru. Evo nešto samo za njega: Damire, ako ti netko šalje prijeteća pisma, to su moji frendovi koji te "vole" isto kao i ja. No jedno nikako ne razumijem: kakve veze ima ono Đ s tvojim imenom. Kakav je to, pobogu, nadimak!?! Dobro, dosta o njemu. Zapravo, još samo nešto: neki dan kod frenda pregledavam stare PSX-ove (točnije broj 21) i vidim da je igra Cool Boarders 2001 dobila ocjenu 1 (nikad u PSX-u nisam vidio tako malu ocjenu), ali kad sam pogledao ime recenzenta, sve misterije su bile riješene: Damir Rukavina, to opako ime iz dubina tame. E sad stvarno dosta o tom...
Kupim ja broj 70 i naravno čitam ga. Pogledam recenziju Mech Commandera 2, Vaša preporuka je ATHLON 2000 MHz, GeForce 4 i 512 MB RAM. Eeeeeeej, stani malo, pa dokle? Zanima me je l' to zajebancija ili istina? Ako je ovo drugo, past ću u nesvjest kad budem čitao Vaš odgovor (ako objavite pismo). I još jedno pitanje. Kupio sam Half Life: Blue Shift i grafika je užasnija od originalnog Half Lifea. Pa kako je to moguće? Vama na slikama je sasvim dobra. Imam P2 433, 64MB RAM i grafičku karticu od 16MB.
Pozdrav od

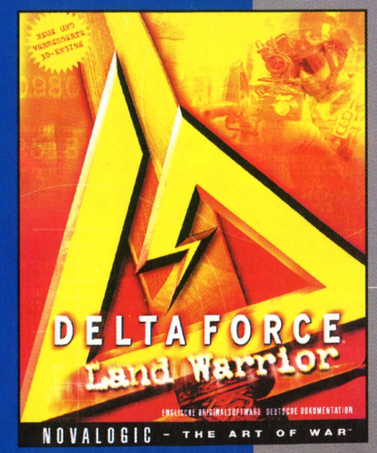
Ivana iz Požege

Hm, da, za neke stvari potrebno je i poznavanje povijesti Hackera. Za većinu je potrebno i znanje o nečemu da bi se po njima pljuvalo. Neke stvari su pitanje ukusa, a za većinu novih igrica potreban ti je malo jači komp. Nažalost. Neke probleme riješit ćeš nabavkom novog kompa, a za ostale, morat ćeš pojesti mnogo žganaca...

Pismo mjeseca

DA, ISPLATI SE!

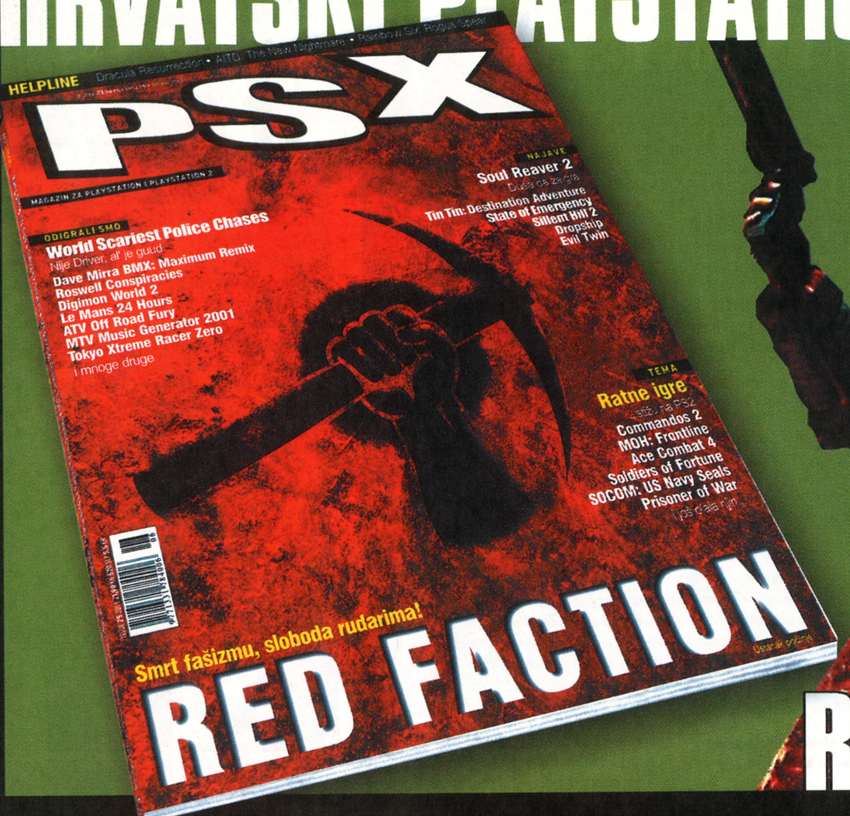
Pozdrav redakciji!
Igrajući Baldur's Gate 2 (i različite druge igre), došao sam do jednog neugodnog zaključka pa bih ga želio podijeliti i s drugima, da vidim je li to doista tako ili ja lagano ludim.
Na stranu opsjednutost hardverskim zahtjevima i cijenama svega i svačega vezanog za igre, ali ne bi li igre trebale biti zabava? Nakon jedne borbe u gore spomenutoj igri s mene je lijevao znoj, desna me je ruka boljela od mlaćenja mišem po cijeloj sobi, a ne samo po stolu, i imao sam dojam da sam upravo trčao, a ne sjedio, iako nisam imao dojam da sam bilo što postigao. A da i ne spominjem da sam za trajanja borbe od muke želio razbiti monitor i izgaziti kutiju s CD-ima. Doslovno sam se derao na likove u igri: Idite na near death tipa, a ne na uninjured! Minsc, kretenu, ne stoj poput zadnjeg idiota! Zar te nisam kliknuo da napadneš?
Zašto neprijatelj aktivira bilo koju čaroliju duplo brže od mojih kretena? Zašto stalno promašuju? Stišćem miš u ruci do granice pucanja i toliko sam iživciran (nakon petnaestog učitavanja iste borbe u kojoj mi stalno netko pogine, neprestanog lupanja po spacebaru, korištenju wandova koji naprave više štete mojim kretenima nego neprijatelju, koji su stalno uninjured, i iritantnog ponavljanja Get me some healing, you blasted fool!). Carolija amo, čarolija tamo, svako malo mi je netko level drained, prtljam po inventaru u potrazi za rocket launcherom da ih sve pošaljem u vječna lovišta, ali ništa od toga.
Ali ja igram kompjutorske igre da se zabavim, je li, makar se sve doima kao posao koji mrzim. Čista zabava. Možda dobijem čir na želucu, ali zabavljam se. Zato i ulažem tisuće kuna u akceleratore, procesore i slične stvarčice. Da se zabavim. Stvarno se isplati.
Zoran Janjanin, Klc



A ja sam dobio (tako mi kažu) neke tikove, pa svako malo trznem prema neprijatelju koji mi gmiže prema nozi. Čarolije ritanja su posebno zabavne u prepunom tramvaju. No, čirevi zaslužuju da budu naplaćeni. Nagrada je Novalogicov Delta Force Land Warrior. Pa se ti zabavljaj. Pazi u tramvaju!

Samo ti tamani gadove. Sve je to umirujuće i zabavno

HRVATSKI PLAYSTATION MAGAZI





TEMATSKI PRILOG
RATNE IGRE











info

ARCANUM IPAK NEŠTO RANIJE Nakon razočaranja što ga je izazvalo novo odgađanje njihovog prvog naslova među poklonicima RPG-žanra, iako je već nekoliko mjeseci dovršen, Troika Games je objavio svojevrsnu utjehu svima koji ga već dugo čekaju. *Arcanum* će se naći u prodaji u drugoj polovici kolovoza. Dakle, čim se vratite s karipskih plaža u gradsku vrevu, trk do lokalnog distributera i znate što vam je činiti.

DESET NAJOČEKIVANIJIH IGARA OVE GODINE

1. Max Payne - Remedy Entertainment / 3D Realms
2. Morrowind - Bethseda
3. Softworks - Bethseda Softworks
4. Civilization 3 – Hasbro Interactive / Infogrames
5. Duke Nukem Forever- 3D Realms / 3D Realms
6. Neverwinter Nigths – Bioware / Interplay
7. Medal of Honor Allied Assault – EA Games/ Electronic Arts
8. Soldier of Fortune 2 - Raven / Activision
9. Torn – Black Isle / Interplay Dungeon Siege – Gass Powered Games / Microsoft
10. Heroes of Miht & Magic 4 – New World Computing / 3DO

X-BOX U OŽUJKU

Prema najnovijim glasnima pristiglima iz Microsofta, europska premijera njihove prve konzole nove generacije X-box očekuje se u ožujku 2002. godine. Sve konzole namijenjene europskom tržištu bit će izrađivane u specijal-iziranoj novoizgrađenoj tvornici u susjednoj nam Mađarskoj te, ako je vjerovati Microsoftu, ni u jednom ih trenutku ne bi trebalo uzmanjkati u prodaji. Situacija poput one koju je prije nekoliko mjeseci doživio Sony nikako se ne smije ponoviti.

ECTS NA VIDIKU

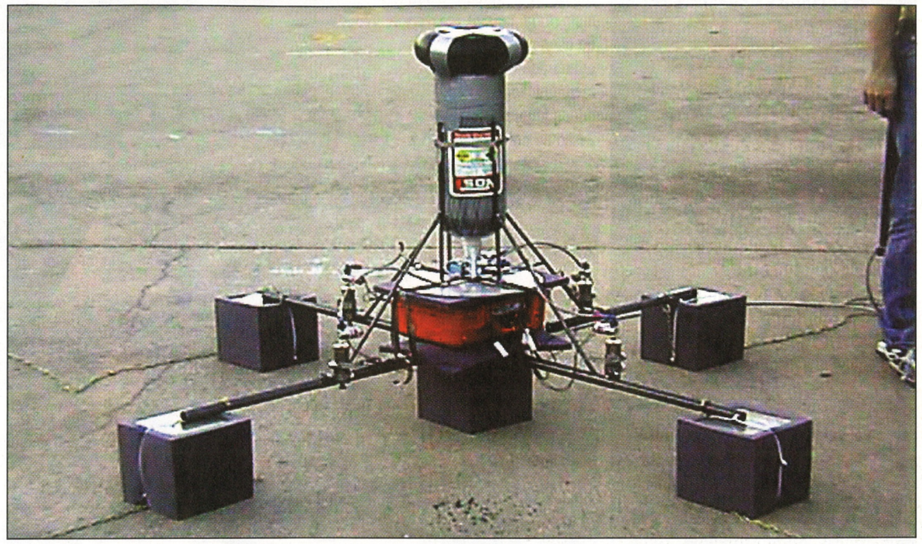
Veličinom druga najveća konvencija posvećana industriji igara i općenito različitim oblicima elektroničke interaktivne zabave, ECTS, održat će se početkom listopada, kao i svake godine dosad. Mjesto događanja ponovno je London, no ovaj put u znatno većem i ugodnijem ambijetnu novih konvecijskih prostora ExCeL centra.

WARREN SPECTOR TVORCI *EARTHA 2150* DOBILI NOVO IME

Razvojni tim iz Poljske koji stoji iza razvoja *Eartha 2140*, *Eartha 2150* te *The Moon Projecta* promijenio je ime te ćete ubuduće njegove igre morati tražiti pod labelom novoga izdavača. Novo ime tvrtke je Reality Pump Game Development Studios, a njihov novi naslov što ga upravo dovršavaju jest *World War 3 – Black Gold*. Igru u prodaji potražite u rujnu.

CARMACK U SVEMIRU

Dizajner i tvorac Dooma leti prema nebu



Da je John Carmack legenda među dizajnerima računalnih igara već znaju i ptice na grani.
No da je taj isti čovjek koji je stvorio FPS-hitove poput *Dooma* i *Quakea* i vlasnik Armadillo Aerospacea, tvrtke koja se bavi amaterskim raketnim istaživanjima, morate priznati - malo tko od vas je znao. No, najnoviji podatak koji nas je sve začudio jest da Carmackova tvrtka sudjeluje u jednom od natječaja koji nudi određenu (za Carmacka ipak ne toliko značajnu) financijsku svotu prvoj ekipi koja osmisli vlastiti način lansiranja u nižu zemljinu orbitu svemirske letjelice u kojoj je čovjek. Još je zanimljivija činjenica da Carmackov tim navodno tvrdi da će u idućih nekoliko mjeseci imati već gotovu verziju prototipa svog raketnog motora koji će podvrći opakom beta-testiranju, a pokaže li se uspješnim, na kraju će netko od njih u njemu i poletjeti. Tko zna, možda to bude i sam Carmack... Prvi dizajner računalnih igara u svemiru, što čovjek može više poželjeti?

ZATVARANJE ION STORMA

Posljednji pozdravi Romeru i ekipi

Bilo je dobro dok je trajalo, ali kako stvari trenutačno stoje, tvrtka Ion Storm čiji je osnivač jedan od dizajnera originalnoga *Quakea*, John Romero, nalazi se pred raspadom.
Katastrofalno dugi razvojni periodi te strahovit neuspjeh *Daikatane* već su prije više od godinu dana najavili moguću smrt tog razvojna studija. Nešto poslije pojavio se Waren Specterov *Deus Ex* koji je zahvaljujući vrlo dobrim kritikama i koliko-toliko zadovoljavajućem financijskom uspjehu odgodio restrukturiranje tvrtke koje je značilo ili prodaju ili raspad Ion Storma. Iako se u ovome trenutku iza Ion Storma nalazi još jedan vrlo kvalitetan i dobro primljen naslov, Tom Hallov *Anachronox*, čini se da ovaj put ništa neće spriječiti neminovno. Naime, iako sve još uvijek ostaje na glasinama, posljednjih je tjedana potvrđeno da je Romero otkupio web domenu MadMonkey.com, što bi ujedno moglo biti i ime budućega razvojnog studija što ga kani osnovati.
Što se pak drugih vodećih imena Ion Storma tiče, Warren Spector navodno već duže vrijeme kani zajedno s timom koji je stvorio *Deus Ex* osnovati novi studio te nastaviti s razvojem *Thiefa 3* te *Deus Exa 2*. Bilo kako bilo, raspao se Ion Storm ili ne, neka im je sa srećom, a Romeru neka ne pada na pamet prihvatiti se razvoja *Daikatane 2*.

BLIZZARD DOBIO PARNICU

Nakon što je Blizzard saznao da New Line Cinema radi na filmskome projektu pod imenom Diablo pokrenut je niz sudskih parnica kojima se želi zadržati pravo na to ime u redovima tog tvorca istoimenog igraćeg serijala. Naime, Blizzardova prava na patentirano ime inače se ne bi odnosila na filmsku industriju da u međuvremenu nije stigla vijest da i oni također razmatraju mogućnost snimanja filma utemeljenoga upravo na svima nam poznatom *Diablo* serijalu. Najnovija odluka federalnoga suca bila je u Blizzardovu korist te će, kako stvari stoje, New Line Cinema morati odustati od uporabe imena Diablo u bilo kojem kontekstu svog filmskog projekta.

INTERPLAY VIŠE NIJE NA PRODAJU

Dobri rezultati što ih je Interplay postigao svojim naslovima u posljednjih godinu dana ponukali su TITUS Interactive, jednoga od vlasnika velikoga paketa dionica Interplaya, da odustane od njegove prodaje te mogućih restrukturiranja tvrtke koji bi u konačnici značili gašanje nekolicine Interplayevih projekata na kojima se trenutačno radi. Kao posebno jaka razvojna divizija unutar Interplaya spominje se Black Isle koji je u posljednje tri godine, koliko postoji, postigao iznimne rezultate zahvaljujući svojim RPG-igrama.

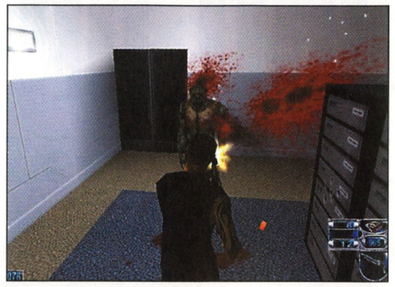
ZATHJEVNI WINDOWSI XP?

Prema riječima Microsofta, i nije baš tako. Naime, Microsoft je konačno izašao u javnost sa službenim zahtjevima koje će obuhvatiti najnovija inačica njihova u svijetu daleko najraširenijeg Windows operativnog sustava. Windows XP od vas će zahtijevati stroj s barem 128 MB RAM-a, 233 MHz procesor, CD ili DVD ROM te 1.5 GB slobodnoga mjesta na tvrdome disku. Trebam li napomenuti da su to minimali zahtjevi? Naime, u prethodnim se inačicama pokazalo da ćete za koliko-toliko ugodno korištenje morati posjedovati barem dvostruko jače računalo s nekih 256 RAM-a te 500 MHz procesorom.

FROM DUSK TIL DAWN

Još jedan filmski prebjeg





Ispod kovačkog čekića Gamesquada, tvoraca *The Devil Withina*, i pod producentskim vodstvom kreatora *Alone in the Darka* Huberta Chardota ove nam jeseni na računala stiže još jedan prebjeg s hollywoodskih filmskih platana - igra *From Dusk Til Dawn*, nastala prema priči istoimenoga filma Roberta Rodrigreza.

Igra vas stavlja u ulogu Seth Gecka, originalnog protagonista filma, kojeg nepravedno osude na smrt te on odluči pobjeći sa zatvoreničkog broda prepunog krvoždednih vampira. Zasad se predviđa da bi igra



COMMANCHE 4

Još jedna legenda kuca na vrata

Ne znamo koliko se vas sjeća početka devedesetih i vladavine Intelovih moćnih 386 procesora te prvih početaka 3D-grafike.

U to doba tvorci trenutačno iznimno popularnoga *Delta Force* serijala izdali su simulaciju borbenih helikoptera prema kojoj se idućih godina mjerila kvaliteta i vjerodostojnost ostalih igara toga žanra – zvala se *Comanche*. Mnogo godina poslije stiže nam vijest da će se uskoro pod okriljem istoga izdavača pojaviti i novi, četvrti po redu nastavak tog legendarnoga simulacijskog serijala. Prijašnja dva nisu ostavila bogzna kakav dojam na ionako vrlo zahtjevne poklonike tog žanra, no u *Commancheu 4* sve je učinjeno kako bi s ta igra uspela na mjesto koje joj i pripada. Prije svega krasi je izniman 3D engine obogaćen cijelim nizom različitih vizualnih divota, zatim virtualni svijet oblikovan prema stvarnim lokacijama, nekoliko desetaka vrlo vješto složenih misija te znatno uznapredovao AI protivnika. Naravno, veli je naglasak dan i ostvarivanju jake podrške za mutliplayer igranje pa je tako omogućeno online igranje s čak 32 igrača. Igru ćete moći zavrtjeti na računalima najskasnije do kraja godine.

MIGHT&MAGIC IX

Serijal kojemu nema kraja



Ikad smo svi već pomislili da je osmi nastavak doista posljednji, eto nam iznenađenja. 3DO i New World Computing za sve ljubitelje *Might&Magica*, pored *Ultime* jednoga od najstarijih i najopstojnijih RPG-serijala svih vremena, donose nam nastavak koji će nositi impozantnu brojku devet u svojemu imenu.

Glavni nedostatak posljednjih triju nastavaka u serijalu bio je iznimno zastarjeli engine koji, u krajnju ruku, i nije bio cijeli u 3D-u, tj. svi likovi u igri bili su tek sprite-ovi, a ne detaljni trodimenzionalni objekti. Srećom, nakon više od četiri godine odgovornima u 3DO-u došlo je iz guzice u glavu pa umjesto da izrađuju svoj grafički engine koji bi vjerojatno završio kao proizvod izrazito sumnjive kvalitete, odlučili su se na licenciranje najnovije inačice LithTech enginea. Priču igre nećemo posebno prepričavati, dovoljno je samo istaknuti da je izvedena u standardnome obliku za ovaj serijal i da su događaji u njoj paralelni upravo s onima iz četvrtoga nastavka *Heroes of Might&Magica* koji se također odnedavno nalazi u razvoju. Nečelno, ništa više ne treba dodavati jer će *Might&Magic* po svemu, osim po znatno uznapredovaloj vizualnosti, biti onaj isti: izvrstan klasični RPG s pogledom iz prvoga lica s kojim je većina nas i odrasla uz svoja prva računala.



COMMAND&CONQUER: RENEGADE

Gdje je nestao Westwoodov prvi FPS-naslov?

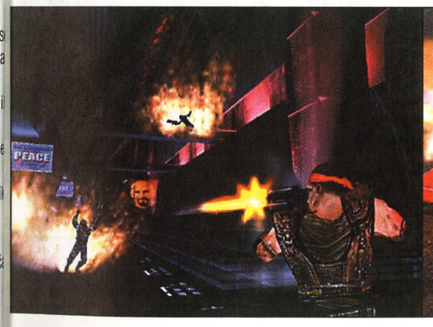


Westwood, tvorac i kralj RTS-žanra (iliti najbolji primjer kako je vrlo lako nebrojeno puta klonirati svoje igre i opako lagano zaraditi), prije nešto više od dvije godine najavio je svoj FPS-prvijenac smješten, dakako, u virtualni fikcijski svijet *Command&Conquera*.

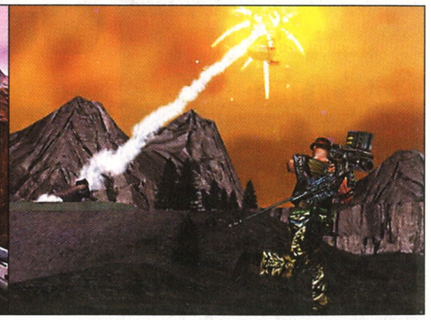
Godine su prošle, a od igre ni traga. Koji su razlozi tome i što se zapravo sve ovo vrijeme događalo s igrom? Prije svega, Westwood se "nije imao" vremena više posvetiti njenom razvoju jer je prodaja kojekakvih izdanaka C&C RTS serijala itekako dobro išla, a u međuvremenu su shvatili da ni licencija za *Dinu* nije za baciti kao ni onih nekoliko stotina tisuća dolara više u džepu. Brojna bi se odgađanja vrlo lako mogla pripisati i Westwoodovom neiskustvu u razvoju FPS-projekata. Istina, ondje rade doista vrhunski ljudi igraće industrije, ali raditi i klonirati deset puta jedan te isti RTS-naslov, morate priznati, nije ni približno slično izradi posve nove pucačine. Zapravo, još jedan ispravak, ekipa iz Westwooda nije radila u cijelosti novi naslov - naime, licencirali su engine ne bi li si olakšali posao, ali su, čini se, nekim elementima bili razočarani pa su sve to išli vješto prepravljati... i tu su se zapetljali. Došlo je do nekoliko odgađanja, a prije samo nekoliko tjedana, nakon duge šutnje, iz Westwooda stiže vijest da je igra praktički gotova, treba još učiniti pokoju preinakicu pa da vidite.



No bez obzira na entuzijazam u redovima Westwooda, konkretnoga datuma još uvijek nema. Ljudi koji su imali priliku igrati kojekakve beta-inačice govore o iznimno kratkoj igri (do deset sati igre), s gomilom propusta u dizajnu razina te, naravno, pomalo zastarjelim engineom. No nije sve tako crno, cijeli projekt ima i svojih pozitivnih strana. Riječ je ipak o *Command&Conquer* svijetu koji, iako već otrcan, cijeloj igri daje određenu dozu zanimljivosti te poboljšava atmosferu. Uostalom, niste li odavijek željeli vidjeti kako je doista tim malim prašinarima koje tu i tamo "slučajno" pregazite svojim ultimate tenkom sveuništavanja? No bilo kako bilo, mi ćemo svoju prosudbu izreći tek kad vidimo završnu inačicu igre. Kad će to biti? Westwood tvrdi uskoro.







SIMS: HOT DATE

Povratak pošasti

Nakon posljednjega expansiona za igru *Sims* koji je izašao pod imenom *House Party* konačno nam se učinilo da će Maxis odustati od sličnih pokušaja.

Ipak, čini se da nismo bili u pravu jer je Electronic Arts kao Maxisov izdavač prošloga mjeseca najavio treći po redu službeni dodatak za *Simse*. Njegovo ime, *Sims: Hot Date*, najbolje vam dočarava o čemu je riječ. Naglasak cijeloga dodatka je na pronalaženju bolje polovice vašoj virutalnoj osobi te izlascima s njome. U igri će biti dostupan cijeli niz novih objekata te sasvim novi dodatak svakoj *Sims* četvrti, središte grada u kojemu su restorani, dućani, noćni klubovi... gdje ćete moći izvesti svoju virtualnu ljubav. Cijeli bi projekt trebao biti gotov već ove jeseni i ovaj put se stvarno nadamo da je riječ o posljednjem *Sims* expansionu. Ipak, postigne li golemi financijski uspjeh poput svojih prethodnika, nemojte se nimalo začuditi poduzme li Maxis nove korake na tom području.

NOVE IGRE ID SOFTWAREA

Hoće li osim Domma 3 na QuakeConu biti otkriven još jedan naslov?

Nedavno je svim važnijim medijima pristigla poruka iz id Sofwareove agencije za odnose s javnošću da će na QuakeConu, njihovoj konvenciji posvećenoj tom ultrapopularnom FPS-naslovu, biti predstavljeni "njihovi novi naslovi".



Iako je gotovo sigurno da će doći barem do djelomičnog razotkrivanja *Dooma 3*, čiji su detalji dosad prilično uspješno čuvani u tajnosti, igraća javnost pretpostavlja da id Sofware radi na još jednom naslovu. Naime, prije samo nekoliko tjedana pokrenuto je niz glasina koje navodno upućuju na postojanje *Quakea 4* koji, ako je to doista istina, razvija njihov vanjski razvojni tim. Iako je spomenuta mogućnost malo vjerojatna s obzirom na dobit koju je *Quake* serijal ili pak njegov grafički engine donio Carmacku i njegovoj tvrtki. No bez obzira, svakako treba pričekati QuakeCon i vidjeti o čemu je doista riječ.

LICENCIRAO UNREAL WARFARE

Dva nova naslova *Dues Exom* proslavljenoga dizajnera Warrena Spectora bit će rađena u najnovijoj inačici Epicovog Uneal Warfare 3D enginea. Riječ je, naravno, o *Thiefu 3* i o drugome nastavku *Deus Exa.* Podrobnijih detalja ni o jednom ni o drugom naslovu zasad nema.

MAX PAYNE DOVRŠEN

Konačno smo dočekali i taj dan. Remedy Entertainment i 3D Relams početkom mjeseca službeno su objavili da je svega nekoliko tjedan do izlaska igre - pojavit će se negdje u prvoj polovici kolovoza. Što drugo možemo dodati, nego... bilo je i krajnje vrijeme.

AGE OF EMPIRES 3

Lažne glasine o tome da se *Age of Empires 3* već duže vrijeme razvija paralelno s Enslemble Softwareovim najnovijim RTS-projektom *Age of Mythology* donedavno su bile shvaćene vrlo ozbiljno te su ih brojni mediji, smatrajući ih istinitima, objavljivali. Srećom, iz Ensemblea je došla i službena objava da je doista bila riječ tek o glasinama jer sve svoje kapacitete troše upravo na razvoj prije spomenutoga naslova.

ALONE IN THE DARK PETI PUT

Vrlo često dođe do najavljivanja razvoja novog nastavka nekog popularnog igraćeg serijala, a da se ni onaj netom završeni još nije ni pojavio u prodaji. Slične glasine doprle su i iz Dark Worksa. Ako im je za vjerovati, tvrtka koja je početkom devedesetih udarila temelje akcijskom avanturističnom horor-žanru već od ove jeseni počinje raditi na najnovijem *Alone in the Dark* multiplatformskom projektu. Ipak, glasine su glasine... a onda opet pomislimo... pa nebrojeno su se puta dosad pokazale itekako istinitima

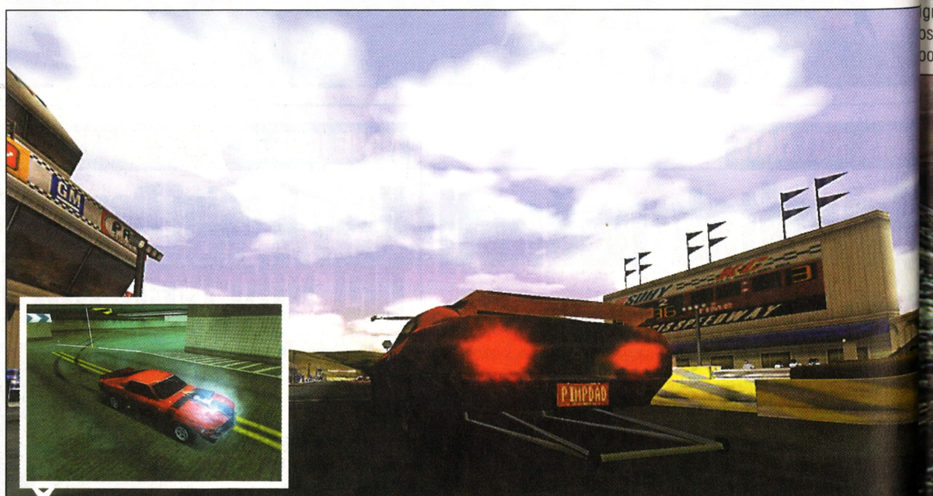
W.A.T.E.R.

Dio bivših zaposlenika Digital Anvila, koji već duže vrijeme ima ulogu poniznog sluge u Microsoftovoj izdavačkoj hijerarhiji, otvorio je novi razvojni studio pod nazivom Arithmetic Studios. Zasad su nepoznati detalji o njihovom prvom naslovu, no saznali smo da je riječ o strateškoj igri koju ćete pratiti iz prvoga lica. Više će detalja ekipa iz Arithmetica okriti vjerojatno tijekom londonskog ECTS-a.



NEED FOR SPEED: MOTOR CITY

Osjećate li stvarno potrebu za brzinom?



Čini se da nam je cijeli ovomjesečni INFO na ovaj ili onaj način vezan uz vijesti o različitim novim nastavcima davno već poznatih serijala najrazličitijih oblika i okusa.

Kako ni ova vijest ne bi odudarala od tog koncepta pobrinuo se Electronic Arts koji uskoro namjerava izdati novi naslov *Need for Speed* serijala. *Motor City* je ujedno i prvo EA-ovo pojavljivanje u online svijetu unutar žanra različitih arkada i simulacija utrka. Vrlo veliki vozni park obuhvaćat će američku automobilsku kulturu sve od dalekih 30-ih pa do 70-ih. Grafički engine nije nešto pretjerano naglašen jer i ne donosi neku preveliku količinu novina u odnosu na prethodne *Need for Speedove* iako je sam po sebi i više nego dostatan za današnje standarde trodimenzionalnih igara. Po starim američkim gradovima svoje ćete gume moći zavrtjeti najkasnije do jeseni, što je krajnji rok nakon nekolicine odgoda.

PSYCHO TOXIC

Novo FPS-iznenađenje

Između pregršt kojekakvih naslova, čini se da nam ovoljetno iznenađenje stiže upravo od gotovo nimno mlade i nepoznate tvrtke NuClearVision. Ime njihovog projekta je *Psycho Toxic*, a riječ je o FPS-naslovu dobre priče i fenomenalnih vizualnih detalja.

Pojedinosti o igri nisu otkrivene, no mnogi je već sada uspoređuju s uspjehom *Maxa Paynea* prije tri godine, kad je Remedy Entertainment također bila malena, tek iznikla tvrtka kojoj nitko nije vjerovao da će napraviti to što je napravila. Uostalom, priložene slike govore same za sebe i vjerujte nam - još ćete mnogo čuti o ovome naslovu u idućim brojevima Hackera.



GOTHIC

Mračni fantazijski svjetovi

Naslov koji smo vam ovdje odlučili predstaviti zapravo je već ugledao svjetlo dana, ali tek u inačici za njemačko tržište. Vrlo dobre kritike i nagrade medija najbolje govore o kakvoj je igri riječ.

Priča *Gothica* smještena je u mračni fantazijski svijet razrušen stalnim ratovima između ljudi i Orcova. Cijela se igra odvija u velikoj zatvoreničkoj koloniji ograđenoj od ostatka svijeta magičnim zidom. Unutar njegovih granica postoji nekoliko frakcija koje imaju svoju ideju o suživotu te mogućem bijegu iz nametnutog im zatvora. Naravno, i vi ste jedan od zatvorenika te upadate u brdo nevolja koje će vas prije ili poslije prisiliti da odaberete stranu. RPG-sustav pravila koji se proteže kroz cijelu igru nešto je jednostavniji negoli kod većine igara ovog žanra, ali i dovoljno kompleksan, što vam omogućuje da razvijete lik u smjeru u kojem želite. Poseban ugođaj u *Gothicu* pokušalo se postići time da apsolutno svaki od stotinjak zatvorenika unutar kampa tijekom igre doslovce proživljava svoj vlastiti život; po danu tragaju za hranom, navečer odlaze spavati u svoje drvene kućice i slično. Osim toga, svaki stanovnik posjeduje svojevrsno pamćenje te će, ovisno o vašim akcijama vezanim uz određenoga čovjeka, ista ta osoba proširiti dobar ili loš glas o vama. Grafički engine doista je na razini i vrlo atmosferično uspijeva dočarati mračnu atmosferu gotičkog fantazijskog svijeta. Inačica za ostatak Europe očekuje se vrlo skoro. Upravo dok ovo čitate, dovršavaju se potrebni prijevodi s njemačkog jezika na engleski zbog čega je igra i odgođena na ostalim tržištima.



Trust

SCANNERS
JOYSTICKS
KEYBOARDS
MODEMS
POWER PROTECTORS
DIGITAL CAMERAS
MICE
MICROPHONES
GAMEPADS
TV/VIDEO SYSTEMS
UPS
PC – CARDS
SPEAKERS
MP3 PLAYERS
WEBCAMS
STEERING WHEELS

... more on www.hgspot.hr

COMPUTER SHOP
HGspot

Pro
B. Bušića 11, Središće, N. Za
Radno vrijeme: 9.00-18.00, sub. 9.00-
Tel: 01/66 37 666, 66 37 266 Fax: 01/66 37

LIFE IS MORE! TRUST U

tech info

U PRODAJI V.92 MODEMI Iako je zamišljeno da se Internetu pristupi velikim brzinama, većina korisnika još uvijek koristi modeme. Nakon dugo vremena nadograđen je V.90 na V. 92. U downloadu nema promjena. Povećana je brzina uploada, sada je izjednačena s brzinom downloada. No to će vam sve raditi samo ako vaš ISP podržava V.92 protokol. U Americi je cijena V.92 modema 15-ak dolara viša od cijena V.90 modema.

EAGATE RADI NA TIHOM ISKU

aše je računalo izvor različih šumova i buke, ponajviše og različitih hladnjaka, ali i rdih diskova i CD-čitača, dok ružan zvuk diskete danas jetko čuje.U Seagateu su dlučili ukloniti jedan od vukova, zvuk tvrdog diska, jer se on čini iritirajućim, pa proizveli disk nazvan arcracuda ATA IV koji koristi eagateov Soft Sonyc Fluid ynamic Bearing motor za okretanje. Vrti se na 7200 kretaja u minuti, kapacitet u je 80 gigabajta, a interni ransfer rate dostiže 69.3 egabajta u sekundi. Sučelje TA 100 opremljeno je s 2 egabajta predmemorije. animljivo je da u sebi ima amo dvije magnetne pločice. a mu brzina dopušta da stodobno pušta do osam filnova DVD-kvalitete bez trzaja ispuštanja sličica (ma kome od to trebalo). Zvukove što ih spušta ne bi trebalo čuti ljudko uho, uvjeravaju nas iz eagatea. Još se ne zna koliko emo platiti tu tišinu, ali mi se o već ne sviđa. Nekako sam igurniji kad se pali računalo, diskovi načine "klik" i čuješ a sve radi. Pa kako ćete ajlakše zaključiti da su Windowsi završili neku svoju isterioznu i nepotrebnu petlju da možete nastaviti s radom ego kad čujete da vam je disk restao zujati?

COMPAQ NAMJERAVA KORISTITI INTELOVE PROCESORE U SERVERIMA

Compaq je najavio da će svoje ervere utemeljene na Alpha rocesorima početi opremati ntelovim IA-64 procesorima. Međutim, to se neće dogoditi ako skoro, tj. oko 2004. aime, tek je nedavno Intel očeo dodavati svojoj IA-64 trukturi svojstva Alpha procesora, a koja su joj nedostajala.



Svi imaju GPRS

Nakon Vipneta i Cronet predstavio GPRS-uslugu



GPRS je međustanica u evoluciji GSM-standarda bežične komunikacije (2. generacija) prema UMTS-standardu (3. generacija). Poznat je još pod nazivom 2.5 generaciju. GPRS se na papiru čini vrlo impresivnim. Omogućuje nam brzine downloada do 170 Kb/s kad smo vani, a kod kuće trenutačno možemo dobiti 128 Kb/s, i to dvostrukim plaćanjem oba ISDN-kanala, dok je hrvatski prosjek ipak još uvijek analogna linija s teoretskom brzinom od 53 Kb/s. Novi je i sustav naplate prilikom uporabe GPRS-a: nećemo plaćati po jedinici vremena provedenog na Internetu nego po količini downloada (i uploada; ali što ćete uploadati s vašeg telefona?). Napokon WAP ima smisla i možete u miru potražiti tekst koji nema mnogo kilobajta i pročitati ga ne misleći koliko će vas to stajati. Naravno, život se ne odvija na papiru pa će nas 100 KB downloada stajati 1.4 kune + PDV, ali tek nakon što potrošimo količinu koja nam dolazi s pretplatom. U manjem paketu zvanom Mini Surf, koji stoji 28 kn+PDV na mjesec, "dobit ćemo besplatno" 100 KB, a u većem, Mega Surf, za koji ćemo na mjesec morati izdvojiti 78 kn+PDV, "dobit" ćemo 10 MB "besplatnog" downloada. Pribrojite tome i cijenu GPRS-telefona (oko 3000 kn + PDV) te ograničenje trenutačno dostupnih uređaja na brzinu od 57 Kb/s i tek onda odlučite isplati li vam se već danas GPRS.

GPRS

INTEL

Još megaherca !

Intel najavio nove P4 procesore



Iako se danas proizvodi mnogo najavljuju i informacije cure namjerno ili slučajno, ništa nije sigurno dok se tvrtka službeno ne obrati potrošačima. Svi smo znali da Intel ima spremne nove procesore, ali je to eto sad i službeno objavljeno. P4 procesori na taktu od 1.6 GHz i 1.8 GHz stižu prvo u američke trgovine, a mi ćemo morati još malo pričekati. U skladu s tvrdnjom o curenju i najavama, već se zna da će uskoro u prodaju i procesori čiji je radni takt 2 GHz. Veleprodajna cijena u SAD-u za 1.6-gigahercne procesore je 294 $, a za 1.8-gigahercne 563 $.

FUJI

Slikajte se digitalno ovog ljeta

Novi Fujijev digitalni fotoaparat





Prava je poplava novih modela digitalnih fotoaparata ovog ljeta. Nisam više siguran hoće li itko koristiti film iduće ljeto jer se cijene digitalaca opasno približavaju cijenama malo boljih klasičnih aparata. Za malo bolje modele morat ćete izdvojiti popriličnu svotu novca. Bildanje rezolucije CCD-čipa je u tijeku i proizvođači se natječu tko će ga izdati sa što više elemenata. Fuji je tu postupio dosta mudro razvivši Super CCD koji ne mora imati 4.3 milijuna elemenata da bi dobio sliku koja ih ima toliko, njemu je dovoljno 2.4 milijuna. Naravno, konkurencija mu to nije zaboravila spomenuti, ali njegove su slike jednako kvalitetne kao i njihove, što Fujijeve fotoaparate čini vrlo konkurentnim na tržištu. Novi Fuji 6800 Zoom stoji oko 699 $. Cijena mu je nešto niža od ostalih aparata iz te klase (do 1000 $), ali s obzirom da ipak nije mala, Fuji si je dopustio da mu kućište aparata dizajnira F.A. Porsche. Nesumnjivo je to jedan od trenutačno najkvalitetnijih aparata na tržištu. Stiže s cradleom koji nam olakšava njegovo spajanje na računalo i omogućava nam da ga koristimo kao kameru za videokonferencije dok istodobno punimo njegovu internu litij-ionsku bateriju. Zoom objektiv ugrađen na kameru ekvivalentan je 36 -108 mm zoom objektivu s 35 mm SLR-aparata, uključena je i makroopcija snimanja. Osim fotografija, možemo snimati i videozapis u trajanju do 80 sekundi ili 30 minuta audiozapisa. Postoje četiri predefinirana programa za snimanje fotografija i potpuno ručno namještanje opcija. Blic je integriran i ima šest postavki. Jedno morate priznati, aparat izgleda fantastično!

SAGEM

MP3 playeri po povoljnim cijenama





Cirrus Maverick učinit će nam i MP3 playere dostupnijima

Koliko vam se puta dogodilo da se na tržištu pojavio neki komad elektronike koji vam se strašno svidio, ali je bio preskup te ste odlučili pričekati da mu padne cijena, a kad bi se to i dogodilo pojavio se neki noviji pa ste htjeli njega i tako ukrug. Cirrus Logic, tvrtka u nas poznata po čipsetovima za modeme, a prije i po jeftinim grafičkim čipovima, najavila je da proizvodi čip namijenjem MP3 audio playerima tako jeftin da će cijena cijelog uređaja biti ispod 100 $, a to znači da bi kod nas stajao oko 1000 kuna, što je prilično povoljno za takav proizvod. Snižavanje cijene neće biti postignuto samo jeftinim čipom nego i smanjenjem broja dijelova cijelog playera, ali i padom cijene flash memorije koju koriste MP3 playeri.







MICROSOFT

Microsoft ostao u jednom komadu

Poništena odluka o podjeli Microsofta

Čini se da je ipak dovoljno imati iznimno mnogo novca pa da vam nitko ništa ne može. Američki federalni sud je poništio odluku nižeg suca Penfielda Jacksona koji je presudio da se Microsoft mora podijeliti jer je u ovakvom obliku teški monopolist. Federalni sudac nije samo promijenio odluku suca Jacksona nego ga je i kritizirao optuživši ga za pristranost (hmm, tko je tu pristran kad je nešto očito pa makar imali glavu u pijesku). Kritizirane su i izjave suca Jacksona o Microsoftu u javnosti kao i njegove konzultacije s predstavnicima medija.

Čudno je i loše što prema novoj odluci Microsoftu nije presuđeno da nije monopolist nego samo da ga se ne smije podijeliti na više tvrtki. Dosad je ta praksa funkcionirala, što se može vidjeti na primjeru Bella 1984. (bio je monopolist kao i naš HT koji je podijeljen i otad na američkom tržištu postoji velik broj telekomunikacijskih tvrtki. I dalje ispaštamo mi potrošači koji smo osuđeni na namjerno osrednje proizvode samo da bismo kupovali novije inačice koje popravljaju 100 starih grešaka i donose oko 150 novih.

NEC

Transmeta se polako, ali sigurno uvlači u računala

NEC proizveo prijenosno računalo za rad na suncu

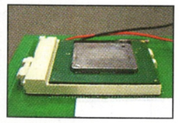
Laptopi postaju sve popularniji u svijetu jer više nitko nema vremena sjediti doma pred računalom. Sjećate se kritika upućenih računalnoj industriji prije nekoliko godina da će nas sa svim tim napravama zatvoriti u kuću i učiniti nas nedruštvenim čudovištima. E pa gdje su sad ti kritičari? Još malo pa ćemo se žaliti da je sve mobilno i prenosivo i da smo se zaželjeli svoje kuće. NEC DayLite laptop je kao stvoren za ove ljetne dane - glavna mu je prednost to što vam sunce i svjetlo neće ometati čitanje sa zaslona. Da vam ta posebna rasvjeta ne bi blještala u zatvorenom i tamnom prostoru, možete je isključiti.



Korištenje štedljivog Crusoe procesora je vjerojatno uvjetovano većom potrošnjom superosvijetljenog zaslona. Koliko on troši vidi se i po tome da je autonomija rada računala opremljenog litij-polimer baterijom s osvijetljenim zaslonom četiri sata, a s isključenom iluminacijom čak sedam i pol. Zaslon je dijagonale 10.4 inča, procesor je Cruseo 600 MHz, memorije ima 128 MB, a diska 20 GB. Računalo je teško nešto manje od dva kilograma i 2 400 američkih dolara.

INTEL

Još jedna rijeka u imenu



Čini se da je u Intelu postalo praksa nazivati svoje proizvode koji bi uskoro trebali krenuti u prodaju čudnim zemljopisnim imenima. Tualatin (ime rijeke u SAD-u) je P3 procesor, a ne P4. Svi smo već pomislili da je Intel zaboravio nas koji nemamo tisuće dolara za računalo i ostavio se razvoja P3 serije procesora. Svi, dakako, znate da je dosad najjači P3 procesor kucao na taktu od 1 gigaherca, Tualatin stiže na taktu od 1133 megaherca, a njegova je posebnost novi proizvodni proces, 0.13 mikrona. Dosadašnji su se Intelovi procesori proizvodili u 0.18-mikronskom procesu. Donosi li još što smanjenje tranzistora na čipu osim uštede novca Intelu? Prednost je svakako manje zagrijavanje procesora i mogućnost povećanja takta pa ćemo vidjeti neki oblik konkurencije Athlonima od 1GHz do 1.4 GHz.

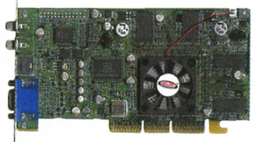
Još jedan standard za memorijske kartice

Koju izabrati?



Uidealnom bismo svijetu mogli prebacivati naše memorijske kartice iz MP3 playera u digitalni fotoaparat ili u naš PDA, po novom čak i u mobilne telefone, ali u stvarnosti će to biti dosta teško izvesti jer na tržištu postoje četiri standarda memorijskih kartica: Sonyjevo rješenje zvano *Memory Stick*, *Smart Media* koju ponajviše koriste Olympus i Fuji i različiti MP3 playeri, *Compact Flash* koju koriste Kodak i Nikon te najnovija pridošlica *Secure Digital Card*. Dakako da je najnovija i najmanja po dimenzijama i da počinje pratiti ostale po kapacitetu. Sandisk je već opskrbio tržište 64-megabajtnim modelima, a 128-megabajtni su najavljeni do kraja ljeta. Podršku novoj kartici već su obećali Canon, Casio, JVC, LG Electronics, Palm, Panasonic, Sharp i Toshiba. Želite li nešto više saznati o novom standardu, potražite to na www.sdcard.org .

Pet novih proizvođača kartica s ATI-jevim čipovima



ATI našao partnere za povećanje proizvodnje

Ako se sjećate, javili smo vam u prošlom broju da ATI ne može sam zadovoljiti tržište svojim proizvodnim kapacitetima te se sprema potražiti partnere koji će proizvoditi kartice s njegovim čipovima. Potraga je bila više nego uspješna. Dosad je sklopljen ugovor s pet tvrtki. Odsad će Radeone proizvediti Acer, DFI, FIC, Gigabyte, Lite On i USI. Međutim, to ATI-ju nije dosta pa je već najavio sklapanje novih ugovora u budućnosti. ATI se ipak postavio kao pravi konkurent nVidiji i prema izvještajima poznavatelja tržišta tehnološki uopće nije mnogo zaostao za tim proizvođačem, ako uopće je. Možda više vremenski. U ugovoru o proizvodnji kartica stoji da će ATI dijeliti sve trenutačno raspoložive čipove (dakle, ne zastarjele nego i najnovije proizvode), svu potrebnu dokumentaciju kao i softversku podršku svim svojim partnerima. Možda tim korakom nVidija malo oslabi i ne pretvori se u monopolistu.



PALM

Moda nošenja elektronskih naprava

Nosite svoj Palm kao odjeću

Matias Corporation napravio je komplet koji će nam omogućiti da Palm nosimo na svojem tijelu poput odjeće, pa čak i tipkovnicu. Pomoću "čičaka" i vrpci učvrstit ćemo ga na sebe kako nam najbolje odgovara i pisati na priloženoj tipkovnici brzinom koja iznosi 88% brzine kojom pišemo kod kuće na tipkovnici svog PC-ja. Naravno, uz prethodno uvježbavanje. Cijena cijelog kompleta je približna cijeni novog Palma, 299 američkih dolara.

Najnoviji Palm modeli u Hrvatskoj

Popularni M500 i M505 i u Hrvatskoj

Tvrtka Elektromagic predstavila je cjelokupnu seriju Palm računala s naglaskom na novim M500 i M505 modelima. Novine kod M500 serije su spajanje na računalo preko USB-priključka, korištenje naprednih litij-polimer baterija i proširenje osnovnih 8 megabajta memorije pomoću Secure Digital memorijskih kartica. Model 500 stiže s monokromatskim zaslonom, dok je onaj skuplјeg i nešto težeg modela M505 u boji. Cijena prvog modela bit će oko 4 400 kn, dok ćete za drugi morati izdvojiti oko 1000 kuna više. No, ako doista trebate PDA, a nemate toliki novac, postoje i jeftiniji modeli u Palm ponudi. Cijena najjeftinijeg i najslabijeg, M100, je oko 1 500 kn pa vjerujemo da će svatko naći nešto za sebe.



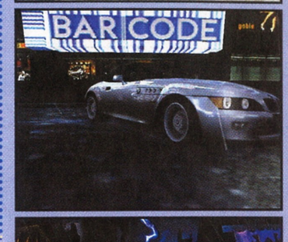
Ekskluziva vs paralelni razvoj

Znate što, svi ćemo se složiti da je Hacker časopis koji štuje i promovira PC-igraću kulturu i sve što ima i najmanje veze s njom. Bio to film, glazba, životni stil ili koji drugi izdanak urbanog razmišljanja, nije bitno, bitno je da bude povezano s PC-jem, glavnom temom svih naših tekstova i razmišljanja. No, ne možemo se praviti blesavi, glupi i ćoravi te potpuno ignorirati ostale platforme ma kako držali do sebe i ma kako zdušno pothranjivali vlastiti Pisijaški Ego. Uostalom, većina nas je ionako počela na nekom drugom "računalu" jer je u svojoj ranoj fazi kanta bila sve drugo samo ne igraća stanica, nije mogla "skloniti" ni tridesetak "suvislih" boja, a kamoli ispljunuti kakav artikulirani zvuk. Da, da, dobro ste nanjušili - slijedi moje srceparajuće vraćanje u igraću prošlost bez kojeg jednostavno ne može proći nijedan Mikroskop. No kako je povijest učiteljica života, kako ruka ruku mije, kako je bolje vrabac u ruci nego ptica na žici, kako majka svoga sina pozna... ekhm..., ne možemo u cijelosti shvatiti trenutačna zbivanja ne sagledamo li prošla, pogotovo kad je riječ o informatičkom svijetu koji se razvija uistinu eksplozivno i vrlo brzo. Elem, tema kojom ćemo se danas baviti je (ah, kako to skolastički zvuči) ekskluzivnost te paralelan razvoj igara za vodeće platforme današnjice i one koje će nam ubrzo stići





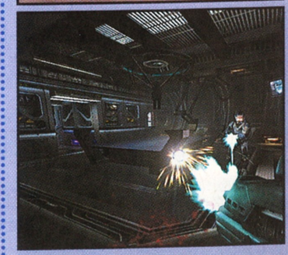






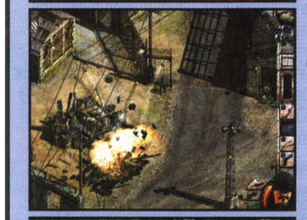




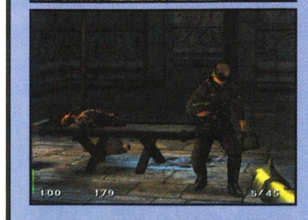












Piše: **Krešimir Lauš**

BEZOBRAZLUK ILITI MARKETINŠKE IGRE

Zašto onda gubiti vrijeme na prošlost ako nas zanimaju stvari iz blistave tehnološke suvremenosti? Zato jer su i ona prošla zbivanja bila prokleto slična fenomenu koji se upravo počinje događati! Sjetite se, molim vas, samo onih prasnjavih reklama sredinom osamdesetih ili početkom devedesetih kad bi ispod slike kakve igre diskretno pisalo "For Amiga, Atari and PC platforms". Gotovo svaki naslov bio je rađen za cijeli niz platformi, pa čak i za one koje su već tada bile na zalasku snage (Spectrum, C64). Zbog toga se nitko nije mogao hvaliti da na vlastitom stroju ima nešto što mu ljuti neprijatelj na svojemu ne može ni omirisati, nego smo svi uživali u blagodatima industrije ne obazirući se mnogo na čemu se to vrti. Istina, bilo je razlika koje su, između ostalog, do izražaja dolazile i u simpatičnim redcima poput "Actual versions may vary from these screnshots" ili pak "VGA 256 colours screenhot shown". Jasno, takve diferencijacije mogle su i morale postojati, uostalom bile su povodom prepucavanja čija je verzija bolja, glađa, kolorističnija, boljega zvuka i tako dalje, no sve su to bile tek benigne svađice koje nisu zadirale u dublju problematiku samih igara. A onda je došlo do razdora jer je ustoličenje PC-ja i PSX-a kao vodećih platformi na planetu uzrokovalo takve koncepcijske pukotine da su se oko njih počela lomiti koplja. U jednom taboru prevladavao je čisto zapadnjački način razmišljanja, tj. kreiranja igara, dok je u drugom došlo do tvrdoglavog opiranja euroameričkim vrednotama pomoću osebujnog istočnjačkog stila i dizajna. Tko bi god pokušao pomiriti navedene oprečnosti, naišao bi na tvrdo odbijanje i podjelu koja je onemogućavala bilo kakvu komunikaciju između dvaju posvađanih svjetova. Ali kako to obično biva, vrata između različitih koncepata rijetko kad su hermetički zatvorena pa je tako i ovdje bilo povremenih "komunikacija" u vidu popularnih konverzija. No, spomenute su preobrazbe bile tek trivijalnosti jer je rijetko koja igra preživjela 'čupanje i presađivanje' s matične platforme - usahla bi u pravilu mnogo prije nego što bi se igraća publika utišala i dovršila posljednju psovku ili pokoji otrovni komentar. U početku je to funkcioniralo još kako-tako, no postupnim napredovanjem PC-ja i PSX-ovim ukorjenjivanjem u postojeći hardver, konverzije su počele sličiti na karikature same sebe. No, PS2 je danas tu, a uskoro nam stiže i X-box... I što se događa? Kao prvo, spletkari se oko različitih ekskluziva i sličnih gluparija koje više ne mogu imati ni tehnološko, a kamoli tržišno opravdanje. Jedna od najgorih bljezgarija ticala se (i još se uvijek tiče) najnovijeg *Oddworlda* koji je trebao biti izdan kako za X-box, tako iza PS2 konzolu, no u posljednji se čas od potonje odustalo. Pokušalo se s prilično neuvjerljivim objašnjenjima da je za PS2 preteško programirati, no svatko s imalo proniclјivijim umom mogao je shvatiti da je riječ o prilično bezočnoj promociji Microsoftovog čeda. M koliko ga god i sam simpatizirao, nikad mi se nisu svidjele takve tržišne igre i igrice gdje bi najveći gubitnici bili sami igrači. No, Bože moj, primjera ima i s druge strane pa tak popularni *Drakan* dobiva svoj nastavak samo na PS2 plat formi, dok se od PC-inačice posve odustalo. Zašto, zar jadna 'kanta' nema dovoljno procesorske snage? Hm, da vidimo, Athloni od gige i pol, Điforsi 3... ma znate što, čist sumnjam. Takvo obezvređivanje sustava na kojem je prvo bitna igra stekla svoju slavu i više je nego nemoralan i nepošten čin koji ne zavređuje ništa drugo doli prezir i kra jnju osudu. Što pak reći za HALO, jednu od najiščekivanij PC-igara svih vremena od koje se u posljednji čas tako perfidno odustalo da bi se, neopterećena, mogla dalje razvijati samo za crnu kutiju sa zelenim X-om. Noga u dupe, 'ko te šiša, vidimo se drugog ljeta, eto što! Iako takvih primjera ima bezbroj (ne da mi se više nabrajati), uočljiv je i trend njihovog smanjivanja! Krajnje logično, ak mene pitate, jer koji bi to drugi razlozi, osim onih čisto m ketinških, mogli biti pa da na dva sustava podjednake snage (PC i PS2) ne osvane ista igra, i to u gotovo identičnom obliku. Tako smo u posljednje vrijeme svjedoci masovnog pojavljivanja nekih najpopularnijih PC-igara na Sonyjevom uzdaniku, i to onih koje su tradicionalno bile vezane samo za pisijaški mentalitet i filozofiju igranja. Što kažete na *Quake 3*, *Unreal Tournament*, *Soldier of Fortune*, *Half life*, *Deus Ex*, *Commando Behind the Enemy lines* i slične, takvo što na konzolama nije nikad bilo ni sanjano!



"...tako smo u posljednje vrijeme svjedoci masovnog pojavljivanja nekih najpopularnijih PC-igara na Sonyjevom uzdaniku i to onih koje su bile tradicionalno vezane samo za pisijaški mentalitet i filozofiju igranja. Što kažete na Quake 3, Unreal Tournament, Soldier of Fortune, Half Life, Deus Ex, Commando Behind the Enemy lines i slične, takvo što na konzolama nije



kad bilo ni sanjano! Nastaje jedan posve ovi žanr, a što je posebno zanimljivo, igra e ne mora stvarati od početka jer se prebacuje u cuje u potpuno dozrelom i finaliziranom obliku. A čujte, možemo biti samo ponosni ledajući konzolaše kako otkrivaju cijeli dan novi univerzum i uzdišu za stvarima kojima smo mi uživali još otkad smo upili prvu *četiriosamšesticu*..."

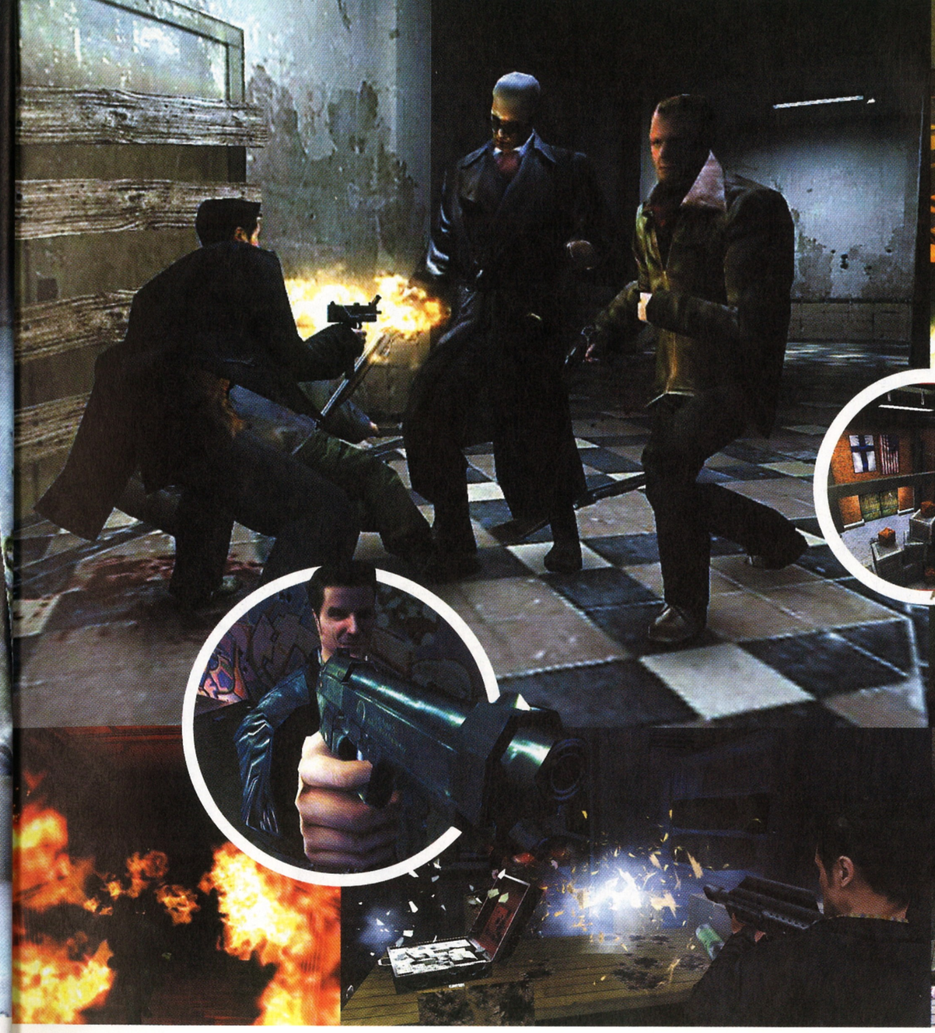
astaje jedan potpuno novi žanr, a što je posebno zanimljivo, igra se ne mora stvarati od početka jer se prebacuje u potpuno dozrelom i finaliziranom obliku. A čujte, možemo ti samo ponosni gledajući konzolaše kako otkrivaju cijeli dan novi univerzum i uzdišu za stvarima u kojima smo mi ivali još otkad smo kupili prvu "četriosamšesticu". Što je š zanimljivije, neki se FPS-naslovi prije dovršavaju za konolu nego za 'kantu', poput odličnog *Red Factiona* koji bi ebao početi s pisanjem novih gejmerskih pravila.

ELJA IGRAČA ILITI KAKO BI TVARI TREBALE IZGLEDATI

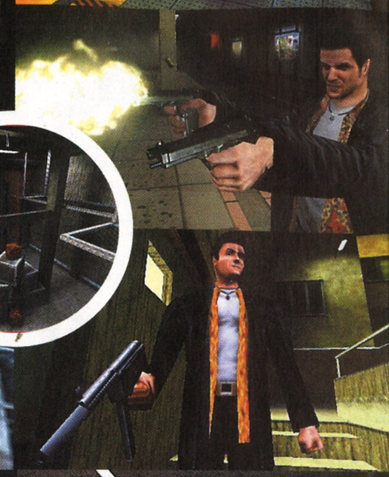
krajnju ruku, više nije ni bitno gdje se što prvo pojavi ve dok se dijeli svima tako da riječ konverzija lagano ubi na svom pravom značenju. Baš kao da se vraćamo dane Komodorca i Amige, o kojima sam zborio na početku teksta. Ipak, mora se reći da se PC još uvijek rži malo po strani i teže prihvaća "igre s druge strane" un away from the light!), no tijekom vremena i kad tvrtka vidi da će joj zarada biti znatno veća ako igru "zdila" na ekoliko platformi, i to bi se uskoro trebalo promijeniti. o, najljepše je to svojevrsno spajanje istočnjačkih i apadnjačkih filozofija pa tako jedan *Dead or Alive3* na X-oxu više nikoga ne bi trebao čuditi. Ne, ne moramo se ojati gubitka identiteta i asimiliranja od strane malih utih nego se možemo radovati obogaćivanju igraćeg azena u kojem ćemo sada moći upecati mnogo više ba i ribetina nego dosad. Stoga se ne bih nimalo začuio da jednoga dana na PC-ju zaigramo i megapopularni *ran Turismo* (trojku, naravno), zbog kojeg sam uostalom ajviše i kupio dotičnu konzolu. U svakom slučaju, ituacija se razvija u tom smjeru pa mi se čini da će dabir određene platforme ponekad imati tek emocionali karakter jer ćemo ionako na svima moći igrati iste gre... Ma dajem sve samo da se razbije ta prokleta kskluzivnost zbog koje smo se i dosad morali snalaziti s različitim Bleemovima i ostalim polufunkcionirajućim emulatorima. Ipak, treba biti realan i reći da će neki naslovi uvijek ostati na svojoj izvorišnoj platformi ma do kakvog uravnoteživanja došlo među vladajućim hardverom. Tako si nikako ne mogu zamisliti jedan *Operation Flashpoint* na PS-u 2 jer razina njegove složenosti, imerzivnosti i širine prelazi sve što sam ikad vidio ne samo na spomenutoj konzoli nego i na samom PC-ju. Upravo je ta igra jedna od "najpisijevskih" zanimacija do današnjeg dana pa samim time i dokaz da će određena rezerviranost uvijek postojati i pratiti nas cijeli igraći vijek. Tko zna, možda se varam, no reći ću vam samo to da bi mi osobno bilo vrlo drago kad bi u cijelosti nestale granice koje nas još uvijek dijele jer bi tada profitirali upravo mi igrači. Zašto? Zato što bi došlo do "rasturanja" trenutačne PC FPS/RTS/RPG-učmalosti i idejne blokade jer bi se spojili najrazličitiji elementi iz svih svjetova i kultura koji bi se međusobno itekako nadopunjavali i oplemenjivali. Ideja, kreativnost i mašta više ne bi bile na ratnoj nozi nego bi zajedno funkcionirale na našu korist i zadovoljstvo. No čemu zapravo imamo zahvaliti ovaj trend i, kako se čini, vrlo zanimljivu budućnost? Ponajprije sretnom položaju zvijezda koje se tako poslože svakih nekoliko godina, a zovu se Usklađenost hardvera. To pak znači da zvjezdana tijela ipak neće dovijeka ostati u sretnoj konstelaciji nego će se vremenom razići i udaljiti. Jasno, to se prije svega odnosi na PC, pa ćemo za nekoliko godina imati sličnu situaciju kao sa Sonyjevim PSX-om. Tada će pak doći PS3 i kotač povijesti ponovno će se vratiti u početni položaj! No, zaboravimo daleku budućnost i još se jednom osvrnimo na ono što imamo danas, a to je da smo u više nego jedinstvenoj prilici promatranja svojevrsne igraće renesanse koja će nam svima donijeti obilje dobara i zanimacije. Također smo svjedoci borbe divova, borbe koja se možda njima čini strašna, ali je nama tek smiješna i neozbiljna jer umjesto mrtvih i ranjenih ima pregršt novorođenih i obnovljenih (igara naravno, ne govorim o zombijima, Boga mu dragog!). Stoga, neka se oni samo tuku koliko ih volja sve dok nas obasipaju paralelnim naslovima koje će igrati svi! U krajnjem slučaju, tko nam brani da ne pokupujemo sve platforme na tržištu (vjerojatno sveopća situacija i besparica u državi) i tako jednom za svagda stavimo točku na i ovoj vječnoj temi koja će nas pratiti još mnogo godina. Točka.



Ponekad je najteže zaboraviti...









MAX PAYNE

MAX PAYNE

Proizvođač Remedy **Izdavač** 3D Realms/Godgames **Žanr** Max Payne **Izlazi** When it's done :)



PIŠE **Amar Rešić**

Kad ste prvi put čuli za *Maxa?* Niste sigurni? Pomoći ćemo vam: prije tri godine. Tad je prvi put objavljeno da Remedy Entertainment počinje produkciju igre koja će "promijeniti svijet igara". Slike što su ih tada pokazali nisu bile ni blizu današnjima, ali su se svejedno mnogi pitali kako je moguće da će igra tako dobro izgledati. Odgovor je bio jednostavan, samo što ga nitko nije znao. Igra će izgledati još i bolje, ali će se to dogoditi tek nekoliko godina poslije, a strojeve na kojima će se vrtjeti nitko tad nije ni sanjao. Nekakve "điforz dva, tri" ili "ati radejonke" koristila je, vjerojatno, samo američka vojska, dok je 256 MB RAM-a bila utopija ovenovskog predznaka. Dvije godine poslije pojavile su se slike koje svi znamo. Max s pištoljem i osmjehom na licu, Max leti zrakom, Max u akciji... Tada nikome ništa nije bilo jasno, svima je već pomalo išlo na živce što je sve na kapaljku, što nitko ne zna priču i što ne postoje ni najmanje naznake igrivog demoa ili datuma izlaska. Prošla je još jedna godina. Stigao je E3. Stigao je i Max. Koliko se toga promijenilo? Hm...

MALO?

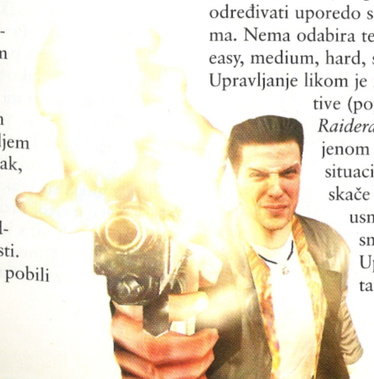
Nažalost. Ipak, pomaci su se dogodili. Prikazan je in-game filmić. Podijeljeni su press materijali. Organizirana je zabava s Maxom u glavnoj ulozi. Mnogi su mu ime nosili na usnama. Svašta i ništa. No, situacija je danas kudikamo drugačija od one prije tri godine. Evo i zašto. *Max Payne* još će neko vrijeme ostati samo u računalima proizvođača. O datumu izlaska se ne govori, a na službenim materijalima stoji ingeniozna rečenica "igra izlazi kad bude gotova". Smiješno? Mo'š mislit! Neslužbeno se spominje jesen, što će reći zima, što će reći da ćemo biti sretni ako se pojavi do iduće godine. Pesimizam? Kamo sreće. Prije iskustvo. No, šalu na stranu. Kad se pojavi, promijenit će svijet igara. To je bio i cilj programera, što videno govori da su u svojim nakanama i uspjeli. Sad jedino čekaju da što više gejmera pokupi mrcine (koje bi MORALE imati spomenuti GeForce 3 i mnogo, mnogo RAM-a) koje bi je mogle dostojno vrtjeti. Loš grafički prikaz (svaki koji nije u nepreporučenoj) nego u maksimalnoj konfiguraciji nema smisla jer *Max Payne* ima veliki zadatak - pokušati ujediniti film i igru na način na koji to još nikome nije uspjelo. Hoće li ovaj put? Nadamo se da....

HOĆE...

...ako zanemarimo potrebu za velikim ulaganjima u strojeve da bismo igru na dostojan način i završili. Kako to vrli programeri mogu učiniti? Na različite načine, primjerice grafičkim engineom MAX-FX. Razvijan dvije (od tri) godine unutar Remedyja, odlikuje se mogućnostima "lijepljenja" digitaliziranih fotografija na modele, čime se postigla fotorealističnost likova i okoliša. Upravo će to filmsko iskustvo otvoriti put i igri i engineu do samih vrhova igara za PC, ali i za PlayStation 2. Igra će, naime, izaći na obje platforme s ciljem stvaranja vojske obožavatelja Maxovog lika i djela, koji su, opet, dobrica za sebe. Maxov lik je visokoestetizirani primjer *character-design*a "casual-štemerskog" tipa s kožnom jaknicom, košuljom ježerno raskpčanom i nezaobilaznim modnim detaljem lančićem. Ipak, smiješak koji mu ne silazi s lica nema podloga u prošlosti. Obitelj su mu pobili narkomani pod utjecajem nove droge, valkyr. Tri godine poslije on se uvlači u kartel koji kontrolira njenu prodaju po New Yorku, s ciljem zaustavljanja širenja te pošasti. Jedini tko zna Maxov pravi identitet je njegov kolega koji biva ubijen, no to je ubojstvo zapravo bilo namješteno Maxu. Tu otprilike igra počinje. Traže ga i mafijaši i policija. Prošlost mu se miješa sa sadašnjosti. Izgubljen između želje da osveti smrt najbližih i nastojanja da ne naškodi nevinima, Max kreće u svoju eskapadu njujorškim ulicama sa spoznajom da mu predstoji borba u kojoj ništa ne može izgubiti.

GAMEPLAY

Bit ćete u mogućnosti određivati pravce djelovanja. Igra će težinu određivati uporedo s vašim akcijama. Nema odabira težine, nema easy, medium, hard, samo gameplay. Upravljanje likom je iz 3D-perspektive (poput *Tomb Raidera),* s promjenom u FPS ovisno o situaciji. Max trči, skače i moguće ga je usmjeravati u svim smjerovima. Upravo je kretanje atipično za dosadašnje igre jer dopušta neviđenu slobodu i kombinacije pokreta, poput onih obećavanih u *Oni*, ali, čini se, potpuno ostvarenih tek u *Max Paynu*. Krećući se, Max može i pucati, a upravo kad sijači smrti krenu u akciju, na redu je "bullet mode", tj. matrix. Ne znam jeste li primijetili, ali u posljednje je vrijeme sve nekako matrix. U filmovima, spotovima, ikonografiji. Sad su na redu i igre. Bullet mode je sub-engine koji usporava akciju i simulira kretanja kamere poput onih u Matrixu - okolo-naokolo pa smrt na sve strane, znate što želim reći. Filmičnost se ogleda i u dizajnu predmeta i okoliša stvaranog prema postojećim automobilima, zgradama, oružju. "Obol hiperrealizmu", rekli bi neki. Ostali, koji ga i ne traže u igrama, i ne bi. Vrlo jednostavno.



REMEDY ENTERTAINMENT

Tvrtka je osnovana 1995. u Finskoj i zapošljava 24 sretnika. Rade zanimljive stvari, izdvajamo *Death Rally* (1996.) i 3D benchmark program Final Reality. Trenutačno su u cijelosti posvećeni MAX-FX-u i *Max Paynu*, ali i skrivanju svih relevantnih podataka vezanih uz igru, što im ide itekako dobro.

ĆUŠPAJZ

I što? Kako će sve to funkcionirati? E, upravo taj odgovor svi očekuju. Naime, Remedy je još jednom odgodio prikazivanje igrivog demoa. Štoviše, u početku je odbacio sve glasine o mogućim datumima izlaska izjavom da će demo izaći tek uoči izdavanja igre. Zanimljivo je da nitko nije rekao čak ni koliko još treba vremena da se igra dovrši, što radi, što ne radi i slično. Zapravo, nije rečeno ništa. *Max Payne* je ostao jedna od onih igara na E3-ju o kojoj se htjelo mnogo toga saznati, a nije se saznalo ništa. Jedino su podijeljene majice i press materijali, održana je suluda zabava-koncert-pijanka-žderačina-terevenka-povraćanje u pol bijela dana nakon koje su svi poslani kućama da napišu već svima poznatu činjenicu o *Max Payne* igri: da će izaći kad bude gotova.

KUPIT ĆETE P3, GEFORCE 3 I 512 MB RAM-A JER:

- **ćete spoznati da na ničemu drugom ne možete igrati ovu igru**
- **želite imate najbolji komp u kvartu**
- **imate brdo love i želite je negdje potrošiti**



Ahtung, ahtung! Zvaj Partizanen in Kuruza!
Vir misen Štupser cu gerojmen!

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

RTCW
PROIZVOĐAČ Gray Matter Interactive Studios
IZDAVAČ Activision **ŽANR** FPS **IZLAZI** krajem 2001.

PIŠE **Tomislav Tomašić**

Ova igra doista budi sjećanja i vraća nas desetak godina unatrag, u doba Atarija II i C64, na kojima je William "B.J." Blazkowicz, beskompromisni tamanitelj nacista, načinio svoje prve korake po stravičnom Wolfensteinu. Igra je prebačena u 3D-okruženje i otad slovi kao prvi pravi FPS iz kojeg su svi ostali crpili inspiraciju. Sličan je put imao i *Duke Nukem*. Obje su igre, pojavivši se, izazvale pravu revoluciju u svijetu igara. Danas je situacija nešto drukčija.



Dok Đukica lagano blijedi zbog neinventivnosti proizvođača i njihove želje da od macho mana stvore mušku Laru Croft, B.J. će po svemu sudeći još jednom pomaknuti granice u kvalitativnim standardima FPS-a.

MEHTEST DU DI GEFUFNE FERBRAHT?

Povratak, a zašto? Kako to već biva, naš je vrli junak saznao da u prethodnom pokolju nije završio posao, da su po njegovom odlasku aktivnosti u dvorcu revitalizirane i da je Hitlerova desna ruka, šef SS-a Himmler, nastavio eksperimentirati s oživljavanjem mrtvih i osn
vao paranormalnu diviziju. Crne će to oblake donijeti nad savezničke akcije i koga drugog pozvati da stvari vrati u normalu doli prokušanog Blazkowicza. Ostalo je povijest. Prva stvar na koju treba skrenuti pozornost je svakako grafika. Iako zapravo ni ni trebalo sumnjati da će Q3 engine obaviti stvar, jer je isti po nat po visokoj pokretljivosti i prekrasnom izgledu, dostupne slike odagnale su svaku sumnju. *RTCW* već u ovoj fazi izgleda n jerojatno detaljno, s iznimnim svjetlosnim efektima, a prema podacima proizvođača, sve se to



GRAY MATTER

Nisu osobito poznati i dosad nisu imali nekih značajnijih pothvata. Ekipa je sastavljena od bivših članova Xatrix Entertainmenta (najpoznatiji po Redneck Rampageu i Kingpinu) kojoj je dodano tek nešto svježe krvi. Jesu li dorasli zadatku? Mogu li nadmašiti slavni ID? Sudeći po slikama i najavama, definitivno. Ne bi bilo prvi put da učenik nadmaši učitelja.

uredno vrti u impresivnih 70 fps. Možemo li tražiti više? Možemo, a više ćemo i dobiti jer okoliš nije samo lijep nego i interaktivan. Osim izgleda, glavne smjernice u razvoju igre bile su upravo interaktivnost okoliša i umjetna inteligencija protivnika, bilo svaka za sebe, bilo da se isprepliću. Naime, većina predmeta na koje ćemo naići po hodnicima bit će iskoristiva u borbi. Tako ćemo primjerice u trenutku najvećeg bijesa i frustracije umjesto ispucavanja rakete u protivnika koji nas gnjavi jednostavno uzeti stolac i razbiti mu glavu, a kad se dotični nađe na podu, dovršiti posao solidnom, čelikom okovanom vojničkom čizmom, naturlih. Ja, das ist gut.

DIZES ŠVABE SIND ZER PREFRIGANI

Ovaj put neće Švabe samo tako pred metak. A ne! Opametili su se od prošli put pa sad njuškaju, paze, stražare. Mi ćemo, dakako, moći odabrati tehniku uništavanja. Proizvođači nas nisu htjeli zakinuti za "rush in" pristup, ali su isto tako dodali i neku vrstu "stealth" pristupa, o čemu ovisi i ponašanje neprijatelja. Navalite li na njih iz svih oružja, složno će se braniti, pokrivati jedan drugoga i lagano pokušavati preuzeti inicijativu. Zaključe li da nemaju mnogo izgleda, povući će se i potražiti mitraljesko gnijezdo negdje u hodnicima i dobro se utvrditi. No da ne bismo ni mi bili zakinuti, i mi možemo pronjuškati uokolo i zauzeti isto takvo gnijezdo te slistiti protivnike bez po muke. Osim toga, "Švapci" bi trebali biti toliko lukavi da nam vraćaju bačene bombe ili pobjegnu od njih. Jedno je sigurno, više neće stajati i čekati da budu razneseni, osim ako dobro ne procijenimo koliko je još vremena ostalo do eksplozije prije negoli bacimo granatu, tako da ne stignu ništa napraviti. Osim toga, moći ćemo se poslužiti i spomenutim "stealth" pristupom, što znači polako i sustavno se prikrasti protivniku na domet noža i tiho ga srediti ne uzbuđujući ostale. Tehnika prikradanja pokazuje se korisnom i zbog toga što ćemo često, slušajući iz prikrajka stražarske razgovore, čuti koji su gorući problemi u dvorcu, a to bi nam moglo pomoći u rješavanju zadataka. Proizvođači su uveli i novi sustav ikonica koji bi trebao dodatno olakšati snalaženje i igranje. Naime, na HUD-u će se u trenutku prilaska neprijatelju naći podaci o njihovim mogućim reakcijama. Isti će nas sustav upozoravati o mogućnosti interakcije s pojedinim predmetima, što je vrlo važno uzme li se u obzir koliko je znoja trebalo proliti pritiskajući *space* da bi se u starom *Wolfensteinu* pronašla neka tajna. Tako ćemo se srećom moći više koncentrirati na igru i protivnike nego na promatranje tekstura zidova i beskonačno pritiskanje *spacea*. Još jedna zgodna činjenica koja će nam olakšati lutanje po hodnicima jest ta da tijela neprijatelja ne iščezavaju nakon što ih smaknemo. Ostaju ležati na podu, što će nam zorno dokazati da smo tuda već prošli. No, da ne bi bilo pretjeranog opuštanja, najavljeno je da prolazak kroz jedan prostor ne znači da je on potpuno čist i bezopasan jer će se neprijatelji nakon određenog vremena "respawnati" da nam malo zagorčaju život. Ako se sjećate, i originalna je igra uz pronalaženje tajnih prostora imala nekoliko mozgalica, tek toliko da zapnete svaka 3 nivoa. Pošto su smatrali da je to dobro za igrivost, zadržali su ih i u nastavku.



KENEN VIR CUZAMEN ŠPILEN?

Od zgodnih novica, spomenimo mogućnost sprintanja. Naravno, uvijek postoji trenutak kad je bolje podviti rep i smjestiti se na sigurnije mjesto nego glupo ustrajati na borbi. Baš će tomu poslužiti sprint koji će nam dati mogućnost da za 10-20 sekundi optrčimo nekoliko kuteva i sklonimo se u neku skrovitu sobicu. Nakon toga će našem B.J.-u biti potreban kratki odmor, no uskoro će ponovno biti spreman za trk i akciju. Ta bi se mogućnost mogla pokazati osobito korisnom u multiplayeru jer je situacija protiv ljudskih protivnika mnogo teža nego protiv umjetnjaka. B.T.W., o multiplayeru još ni riječi. Zna se samo da će ga biti, što i nije neka vijest, danas gotovo da i nema igre (čak i na konzolama) koja nema tu mogućnost. Ipak, autori zasad ističu da su toliko "in" u podizanju kvalitete i igrivosti za jednog igrača da još nisu stigli pravo razmisliti o tome, no naravno uvjeravaju nas da će i taj segment igre biti jednako kvalitetan kao i ostatak, te da će pokušati unijeti dašak originalnosti u nj iako je teško zamisliti što bi to moglo biti, a da to već nismo vidjeli u *UT*-u ili *Q3*. Ako se oslanjaju na iskustva spomenutih hitova (a bilo bi čudno da to ne čine), teško je očekivati pogrešan korak, no razlike će ipak biti jer će u *Wolfensteinu* dominirati single player mod. Bilo kako bilo, i ovo što znamo dovoljno je da budemo nestrpljivi, ali i nezadovoljni - gledajući ove slike, samo nebo zna kakvo će čudo trebati da se pokrene u 70 fps. Nadajmo se stoga da će se nastaviti trend pada cijene GeForce 3.

VRATIT ĆETE SE U WOLFENSTEIN JER:
- **ne volite naciste**
- **nijedan posao ne treba ostaviti nedovršenim**
- **pravda mora pobijediti**
- **ste stariji od 30 i to jednostavno morate učiniti**



Ako ste se ikad zapitali što bi nastalo križanjem bika i goluba, saznat ćete zaigrate li Sigmu...

SIGMA: THE ADVENTURES OF REX CHANCE

Sigma: the adventures of rex chance
Proizvođač Relic Entertainment **Izdavač** Microsoft **Žanr** RTS **Izlazi** kraj 2001.

NAJAVLJUJE **Vedran Sandić**

Genetika i genetski inženjering je zanimljiva znanstveno-medicinska grana koja bi mogla uvelike poboljšati zdravstvenu zaštitu ljudi od različitih neizlječivih bolesti. Naravno, genetski se inženjering može iskoristiti i u nehumane svrhe - primjerice, da se dobije moćnije i jače naoružanje. Što bismo, recimo, dobili kad bi se spojila najbolja svojstva gorile (izdržljivost, snaga) s ljudskim (mogućnost razmišljanja)? Dobili bismo vojnika koji bi na terenu bio mnogo upotrebljiviji od običnog humanoidnog vojnika. E, upravo takve ideje o križanju moći ćete ostvariti u igri *Sigma: The Adventures of Rex Chance*. S obzirom da je riječ o igri, nisu se previše opterećivali koliko su ta križanja zapravo moguća. Otišli su korak dalje pa je jedino ograničenje vaša "bolesna" mašta. Tako možete stvoriti križanca s tijelom nosoroga, vratom žirafe i glavom dobermana. Funkcije su jasne, teški ga oklop štiti od eventualnih napada, dugi mu vrat omogućuje da dosegne visine, a dobermanova glava (naravno i mozak) donosi usredotočenost i koncentraciju na zadatak koji mora obaviti. Ova se RTS-igra od klasične strategije u stvarnom vremenu razlikuje po vojsci koju koristite te po pojednostavljenom i ubrzanom sustavu izgradnje baze i prikupljanja materijala za izgradnju.



IZMEĐU DVA RATA

Radnja *Sigme* je tipična za RTS-žanr, neki luđak želi zavladati svijetom pod svaku cijenu, a vi ga morate spriječiti. Vrijeme radnje je 1930. g, između dva svjetska rata. Mjesto radnje su zapušteni i zaboravljeni otoci gdje se smjestio "pomaknuti" profesor koji želi tajnim projektom Sigma stvoriti novi svjetski poredak u kojem će on imati glavnu ulogu. Iz uvoda vam je jasno da se iza tog projekta krije genetsko križanje različitih životinja ne bi li se stvorila golema vojna sila koja će zavladati svijetom. Ta vojska životinja mutanata je potpomognuta i predvođena vojnicima veteranima iz I. svjetskog rata koji su nezadovoljni podjelom svijeta koju je ra donio te su se odlučili prikloniti profesoru ne bi li u novoj podjeli stekli bolje pozicije (čitaj - više materijalnih dobara). Na vama je da ih u tome spriječite, a najefikasniji način da se suprotstavite toj velikoj mutantskoj sili je da stvorite svoju vojsku križanaca. Na raspolaganju vam je 50 različitih životinja; osim onih koje možemo i danas vidjeti, tu se kri i pokoji primjerak iz doba dinosaura. S obzirom da se igra ne temelji na stvarnosti (nego na vašoj "bolesnoj" mašti), možete križati što vam god padne na amet. Te neograničene mogućnosti jamče raznolikost čak ako misije završite nekoliko puta. Odabir "standardnih" životinja za križanje je pametan potez proizvođača jer njihova svojstva znamo svi, tako da neće biti potrebno vrijeme privikavanja i učenja što koja životinja može. Dodavanje životinjskih vrsta iz doba dinosaura će samo još više lati mašti na volju, a zahvaljujući filmu "Jurski park", i o tim golemim životinjama znamo dosta.

JURSKI PARK

U igri je 15 misija kojima ćete se morati boriti protiv "zlih" sila. Zanimljivo je da se radnja odvija na 14 zabačenih i međusobno potpuno različitih otoka različite flore i faune). Ne možete križati sve životinje u igri nego samo one koju postoje na otoku na kojem trenutačno igrate. Svaki je otok priča za sebe i pomalo podsjeća na onaj iz "Jurskog parka". Osim životinja, u igri su i ljudi. Iako ne sudjeluju u borbi, vrlo su važni u stvaranju vaše vojske, jer ako ne zaštitite svoju bazu i neprijateljska "svinja-slon-komarac" borbena jedinica u nju upadne te "pojedepogazi-upikne" vaše ljude, cjelokupna će mašinerija stvaranja životinja stati jer su ljudi ti koji "proizvode" vaše jedinice. Dijeljenje igre na 14 otoka osigurava joj dugotrajnost jer će svaki novi otok donijeti i novu vrstu životinja koje ćemo moći križati. Svaki je otok jedan mali zatvoreni svijet koji živi svojim životom, tako da prilikom križanja životinja morate pripaziti da ne upotrijebite sve životinje jedne vrste jer biste na taj način mogli uništiti prirodni lanac i stvoriti ekološku katastrofu. Naravno da o ekologiji najmanje razmišljate, ali ako primjerice uzmete sve mačke kako biste stvorili nekakvog novog mezimca, miševi će se množiti (jer mačke jedu miševe), što će rezultirati mnoštvom malih proždrljivih glodavaca koji će nesmetano jesti vaše zalihe hrane.



POJEDNOSTAVLJENI RTS

Grafički je engine u cijelosti po današnjim standardima, što znači da se igra odvija u 3D-okružju u kojem možete rotirati i zumirati kameru kako god želite te proučavati svoje ljubimce. Naravno da to ima i svoju tamniju stranu - naime, morat ćete imati snažan stroj koji bi sve to pokrenuo. Prema najavama, Duron ili Celeron s 128 MB RAM-a i nVidijinom MX grafičkom karticom bi bio dostatan da se sve lijepo i pristojno vrti, ali ako imate i snažniji, igra će ga znati iskoristiti. U slučaju da je slabiji, pripremite se na povremeno PiCekovo "kašljucanje".

Iako je riječ o RTS-u, neke su stvari pojednostavljene. Naime, trebat će vam mnogo manje vremena za izgradnju baze, prikupljanje potrebnog materijala i novca te stvaranje samih jedinica. Tako ćete većinu vremena provoditi u labosu gdje ćete stvarati različite "muha-konj" jedinice.

Osim standardnih misija za jednoga igrača, igra će omogućiti i umreženo igranje u kojem ćete se obračunati sa svojim (ne)prijateljima i iskoristiti sva svoja znanja o križanju koja ste stekli u misijama za jednog igrača. Nažalost, proizvođač još uvijek nije naveo koliko će ljudi moći sudjelovati u LAN-u te hoće li postojati i online inačica koja bi nam omogućila igranje protiv protivnika iz cijeloga svijeta.



ZAIGRAT ĆETE SIGMU JER:
- **ste ljubitelj RTS-žanra**
- **vaša "bolesna" mašta vapi za "bolesnim" igrama**
- **smatrate da biste bili vrlo dobar genetski inženjer**

RELIC ENTERTAINMENT

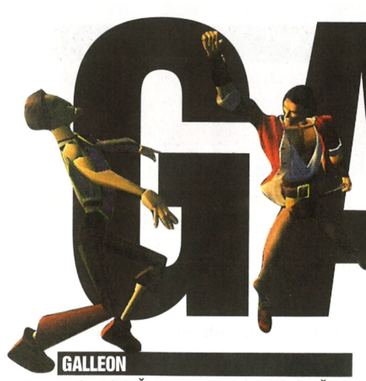
Relic Entertainment su 1997. osnovali Alex Garden i Luke Moloney, poznati kao tvorci Homeworlda. Trenutačno imaju 51 zaposlenika i rade dva nova velika projekta. Jedan je još uvijek poslovna tajna, a o drugome ste upravo čitali.



Prekrasna i megapopularna Lara Croft dobiva mušku konkurenciju



GALLEON



GALLEON

PROIZVOĐAČ Confounding Factor **IZDAVAČ** Confounding Factor **ŽANR** akcija/avantura **IZLAZI** kraj 2001.



NAJAVLJUJE **Vedran Sandić**

Davne 1996. industrija igara je doživjela malu revoluciju koja je u cijelosti promijenila pogled na igre i uvela ih u globalni "biznis". Naravno, riječ je o *Tomb Rideru* i njegovoj megapopularnoj heroini Lari Croft koja bi uskoro trebala zaživjeti i na velikim ekranima (film u hrvatska kina stiže najesen). O Lari znaju sve i ljudi koji nemaju baš nikakve veze s igrama i računalima. No, mnogo je manje poznato, čak i među igračima, da je Toby Gard dizajnirao i razvio igru *Tomb Raider* i Laru. Godine 1997. napustio je Core Design i zajedno s glavnim Larinim programerom Paulom Douglasom osnovao tvrtku Confounding Factor, a cilj je bio razvoj projekta *Galleon,* trodimenzionalne akcijske avanture poput Tomb Raidera. S obzirom na popularnost njihovog prvog hita *Tomb Raider* te činjenicu da se *Galleon* razvija već više od pet godina, od ovog se naslova mnogo očekuje.

RHAMA SABRIERA VS. LARA CROFT

Iako Toby Gard poludi kad novinari traže da usporedi *Galleon* s *Tomb Raiderom,* jednostavno je nemoguće ne uspoređivati te dvije igre. Prva i osnovna razlika koju ćete odmah uočiti je da je sada glavni lik muško. Nema više prsate heroine koja je, s jedne strane, mamila muške uzdahe i, s druge, izazivale ljutite komentare ženske populacije o "muškom" svijetu. Ovaj je potez donekle i razumljiv jer Lara je Lara, a sve ostalo su kopije, pa makar bile i od autora Lare kojeg dosad većina nas ipak nije čula). U *Galleonu* ste u ulozi "super turbo deluxe" heroja pod nazivom Rhama Sabriera. Iz naziva igre jasno vam je da je radnja smještena u doba velikih istraživanja i otkrivanja svijeta. Rhama Sabriera je kapetan koji je proslavio svojim vojnim podvizima. Osim što je dobar ratnik, izvrstan je i kartograf, tako da su mnoga dotad neistražena mora i otoci dobili kvalitetne morske zemljovide. Rad počinje u lučkom gradiću Akbah. Slavni doktor Akbaha je unajmio Rhamu, tj. vas da riješite tajnu zagonetnog broda i tereta koji je prevozio. Morate otkriti tko je brod unajmio, što je prevozio i gdje je završio. Morate s posadom isploviti iz Akbaha u neistraženi dio mora te pretražiti mnoštvo otoka. U igri se pojavljuju i dvije junakinje (hm, hoće li biti prsate, pitanje je sad) koje će vas kao članovi posade vjerno pratiti na putu, Faith i Mikoko. Faith je izvrsna liječnica i čarobnica, a Mikoko je bivši plaćeni ubojica i, zbog svoje snage, vaš tjelesni čuvar (amazonka????). Premda s njima ne možete izravno upravljati, bit će uvijek pokraj vas i svojim vam specifičnim svojstvima (liječenje, magija, snaga) pomagati u različitim situacijama.

GRAFIČKI ENGINE

Bez obzira što glavni i odgovorni (Toby Gard) ove igre zbog toga pomalo šizi, mi nastavljamo s usporedbom *Galleona* i *Tomb Raidera.* Grafički engine koji vrti ovu igru je unaprijeđena inačica *Tomb Raiderovog,* što znači da nas i u *Galleonu* očekuju golemi nivoi (u ovom slučaju otoci) s prekrasnim krajolicima i mnoštvom objekata (kućama, hramovima itd.) dizajniranih s mnoštvom detalja. Pogled će biti iz trećeg lica i neće postojati mogućnost prebacivanja u FPS-pogled (iz prvog lica) jer bi to smanjilo ukupnu igrivost igre. Barem tako misli Toby Gard. Što se tiče animacija likova, Lara Croft je postala popularna i zbog mnoštva različitih pokreta koje je mogla izvesti. Prema Tobyju, Lara izgleda kao nedovršeni demo u odnosu na Rhamaine mogućnosti. Za usporedbu se navodi podatak da je kostur Lare imao 15 kostiju, a njegov 45. Svatko tko je pokušavao dizajnirati u 3d Maxu ili nekom drugom programu zna koliki je to napredak. Mogućnosti animiranja likova su sada mnogo veće tako da će svi pokreti biti još vjerniji. Velika je novost da likovi sada imaju nacrtane ruke koje su u cijelosti funkcionalne, tako da će i interakcija s okolišem biti mnogo vjernija nego što je to bilo u *Tomb Raideru* (sjećate se kako je izgledalo kad je Lara uzela neki predmet rukama koje nisu bile animirane). Od ostalih likova na koje ćete nailaziti u igri (neprijatelji) spomenimo pirate, trgovce robljem i različita stvorenja poput kostura-ratnika i slično. Osim standardnih neprijatelja, bit će tu i bossovi, ali se o njima zasad jedino zna da će biti vrlo veliki i da će vam svojom pojavom utjerati strah u kosti. U nekim ćete misijama biti sami jer će vaša pratnja (Faith i Mikoko) ostati na brodu, a u nekima će biti uz vas i pomagati vam da zajednički riješite problem.

CONFOUNDING FACTOR

Tvrtku Confouding Factor je osnovao 1997. Toby Gard, bivši zaposlenik Core Designa. Poznat je kao dizajner *Tomb Raidera* i megapopularne Lare Croft. Sjedište tvrtke je u Bristolu. Dosad nisu izdali nijednu igru, a kao zanimljivost treba navesti da je tvrtka i osnovana (1997.) s ciljem da bi se radilo upravo na razvoju *Galleona.* S obzirom da igra izlazi krajem 2001. (5 godina razvoja), jasno vam je zašto su očekivanja vrlo velika.

BORBA... KONTROLE...

Lara je u svojim avanturama koristila cijeli niz oružja (pištolje, uzije, sačmarice...) kojima Rhama neće raspolagati s obzirom na drugo vrijeme radnje. Glavno će oružje biti mač. To, dakako, postavlja novi izazov pred engine jer se očekuje mnoštvo različitih poteza kojima će Rhama u bliskoj borbi sređivati protivnike. S obzirom da je jedna njegova asistentica čarobnica, očekuju se i neke magije kojima će moći riješiti problem (neprijatelja). A sad recimo nešto i o kontrolama u igri. Kako engine nudi mnogo više pokreta nego u *Tomb Rideru,* programeri iz Confounding Factora su zaključili da je joypad najprikladniji za kontrolu vašeg lika (igra osim na PC-ju izlazi i na PlayStationu 2, a najavljena je i za X-box). Ali kako većina PC-igrača nema joypade, bit će ponuđena i mogućnost igranja s analognim joystickom, mišem i tipkovnicom ili samo tipkovnicom kao što je to bilo i u *Tomb Raideru.* Ali, za potpuno uživanje u igri i najjednostavnije kontrole ipak će trebati joypad, što se neće svidjeti mnoštvu PC-igrača.

Najave pojedine igre uvijek zvuče dobro, stoga ćemo na konačnu ocjenu *Galleona* ipak pričekati dok ga sami ne zaigramo. No, pet godina razvoja i činjenica da je isti tim programera i dizajnera stvorio legendarni *Tomb Raider* argumenti su koji nas tjeraju da vjerujemo u sve što su najavili te da nestrpljivo iščekujemo završetak igre i puštanje u prodaju.

ZAIGRAT ĆETE *GALLEON* JER:

- **ste odigrali sve nastavke *Tomb Raidera***
- **novi engine omogućava mnoštvo različitih pokreta koje Lara nije mogla izvesti**
- **volite inovativne igre koje donose novine u žanr**







TOM CLANCY'S GHOST RECON

TOM CLANY'S GHOST RECON
PROIZVOĐAČ Red Storm Entertainment
IZDAVAČ Ubi Soft **ŽANR** Squad based tactical simulation **IZLAZI** krajem 2001.

NAJAVLJUJE **Goran Maravić**

Da ne biste pomislili da je Red Storm Entertainment prešavši pod okrilje Ubi Softa prestao raditi izvrsne naslove koji crpu inspiraciju iz djela Toma Clancyja, pisca tehnotrilera, pobrinut će se ova najava.
Ova igra nije novi nastavak *Rainbow Six* serijala, za to će se pobrinuti *Rogue Spear: Black Thorne*, u njoj ćete se naći u redovima specijalnih vojnih jedinica, a ne antiterorističkih. Ono vojnih znači da se više nećete šuljati hodnicima poznatih svjetskih muzeja, zabavnih parkova i odmarališta nego ćete operirati na otvorenom prostoru (blažen budi *Delta Force* koji nas je izveo van). No, za razliku od *Delta Force* igara gdje je stil igranja bio "sam protiv svih", ovdje ćete upravljati šesteročlanom skupinom vojnika. Planiranja prije misije su izbačena jer su autori shvatili da su taj dio igre igrači *Rainbow Sixa* uglavnom preskakali, stoga su odlučili uvesti način upravljanja na terenu.
Konzola za upravljanje ljudima trebala bi vam ih prikazati iz ptičje perspektive i omogućiti vam izdavanje pregršt različitih naredbi. Osim standardnih micanja, napada i pucanja, moći će krenuti i u izviđanje. Izdavši naredbu izvidi (Recon), preostalim je vojnicima automatski naređeno da ga štite, iz čega vidimo da je AI vaših vojnika unaprijeđen u odnosu na "specijalce" koje ste mogli uz malo sreće sve naslagati na hrpu iza vrata jer nisu reagirali na činjenicu da je vođa pogođen, nego bi nastavili i dalje slijepo naprijed kako im je i određeno u "planiranju" prije same misije. AI neprijatelja je također poboljšan pa se nemojte začuditi kad vas zaspe kiša metaka zatresete li grm u kojem se skrivate. Vaši, ali i neprijateljski vojnici moći će zaleći, a ne samo čučnuti, ali će im i vidno polje biti smanjeno.

TEŠKO ORUŽJE

U početku će svi vaši vojnici biti jednaki - obični pješaci naoružani jurišnim puškama. Kako budete prelazili misije, "otključavat" ćete uporabu specijaliziranih trupa (snajperista, stručnjaka za rušenje, stručnjaka za teško naoružanje). Kao što ste mogli zaključiti, vaš će arsenal biti proširen i na lansere granata (M203) i protutenkovske rakete (M136 ili AT4), ali će ih moći rabiti samo stručnjaci za to oružje. Ne bojte se, u ovoj igri možete "uskočiti" u svakog vojnika, a ne samo u vođe odreda pa ako poželite, možete baš vi ispaliti raketu na BMP ili T72. Zar ste sumnjali da se ne borite protiv Rusa ili barem protivnika naoružanih istočnjačkim naoružanjem? I sposobnosti vaših boraca će rasti iz misije u misiju ovisno o njihovoj težini i onome što su radili. Ako netko čuči u šumi cijelu misiju i skriva se, neće baš mnogo napredovati.

KVALITETA I KVANTITETA

Nakon *Flashpointa* svi će se zapitati hoće li biti moguće uskočiti u vozila i provozati se malo? Odgovor je, nažalost, ne. *Red Storm* to objašnjava činjenicom da oni žele raditi dobro i kvalitetno, a to znači da ne mogu baš sve napraviti jer je gotovo nemoguće sve kvalitetno izvesti, a možda je čak i nemoguće, stoga je njihov izbor kvaliteta, a ne kvantiteta. Ima smisla, priznajte, ali mi smo tu da ocijenimo kvalitetu konačnog proizvoda (mi novinari i vi konzumenti, naravno). Kako ni prijašnji naslovi ove programerske kuće nisu zaostajali svojom grafičkom kvalitetom, nema razloga sumnjati ni u ovaj. Zahvaljujući iznimnoj snazi naših računala, odore se naših vojnika prljaju i trgaju kad puzu po zemlji, ili su pak umrljani krvlju ranjenika. Pokreti vojnika također bi trebali biti realniji jer skinute kretnje jednog bojnika američke vojske i jednog padobranca ruske vojske, koji su se također pobrinuli za autentičnost opreme i oružja vojske u igri. Zvuk bi kvalitetom trebao pratiti grafiku. Evo primjera: 3D-zvuk pucanja sniman je s 26 mikrofona u jednoj dolini između kojih su se ispucavali rafali iz pravog oružja.
Užitak samostalnog igranja trajat će 15 misija, a kad poželite zaigrati s prijateljima preko lokalne mreže, Interneta ili modema, na raspolaganju će vam biti šest mapa veličine 400x400 metara (standardna veličina svih mapa u igri).



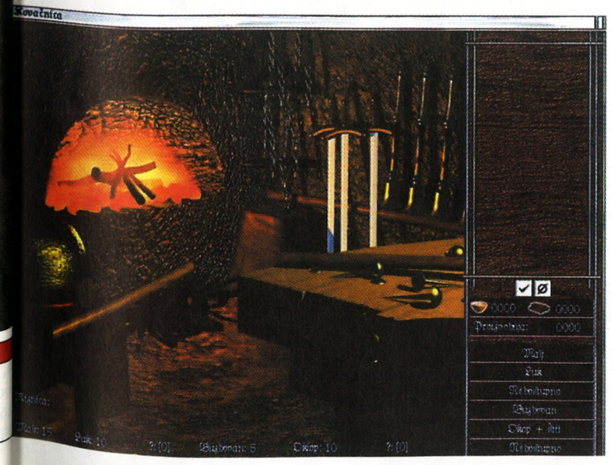
POSTAT ĆETE IZVIĐAČ JER:
- **ste vojnik u duši**
- **volite izmjenjivati vatru s neprijateljima novog svjetskog poretka**
- **volite spašavati nevine ljude od zla ovog okrutnog svijeta**

CRUSADERS PREMIUM EDITION

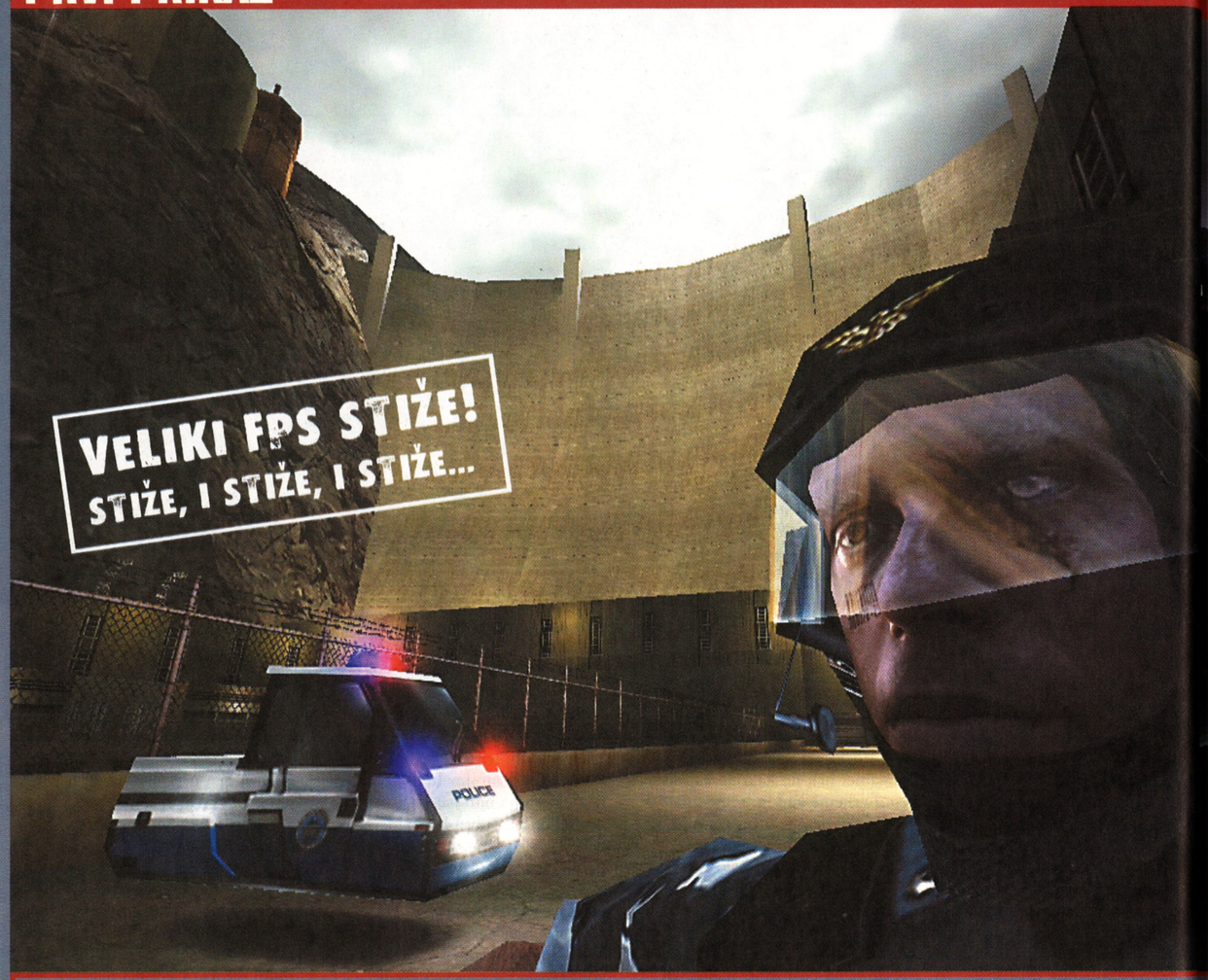
RUSADERS PREMIUM EDITION
oizvođač BB **Izdavač** u pregovorima **Žanr** **Izlazi** uskoro

ŠE **Zoran Žmirić**

U siječnju je još uvijek slabopoznati hrvatski tim koji se bavi razvojem igara, BB (be-be), ponudio javnosti demo (koji su oni nazvali public demo) svog aktualnog projekta, strategije na poteze *Crusaders premium edition*. Zapitat ćete se tkud u imenu ono premium edition. Naime, BB je prvi izdanak age *Crusaders* napravio još 1998., ok je drugi, *Crusaders second edition*, zgotovljen početkom 2000., ako da je ovo, kronološki gledano, eći nastavak. BB dosad nije omercijalizirao svoje projekte, ali u na dobrom putu da to učine s vim. Za sve ljude željne downloadanja C (pe) public test besplatno je dostupan na njihovu webu (bb.gamer.hr), no kako je napravljen u vrijeme kad igra nije bila čak ni u svojoj beta-fazi (posljednjih je 5 mjeseci znatno napredovala), otkrit ćete samo ono najosnovnije, dok ćete se za pravo igranje morati još malo strpjeti. Glede weba, moram ih pohvaliti, svi su elementi više nego dobri te izgled, sadržaj, organizacija i ažurnost u cijelosti zadovoljavaju formu sitea jednog razvojnog tima.
Počevši od glavnog izbornika pa sve do detalja na karti, jasno je da je grafika najbolji dio ove igre. Ovakvim igrama primjereni dvodimenzionalni grafički elementi obogaćeni su uspješno realiziranim trodimenzionalnim elementima. Neki će se začuditi 2D-karti, no u BB-u tvrde da ne vjeruju u ljepotu 3D-igara bez 1,25-gigahercnog procesora i grafičke kartice s procesorom koji ne radi barem na 250 MHz i nema minimalno 128 MB. Bez obzira na njihove argumente, mnogi će igrači biti iznenađeni takvim pristupom. U spomenutom public testu animacije nisu ponuđene, no kako sam ih imao priliku vidjeti, mogu reći da odišu amaterizmom (uostalom, oni traže 3D-animatora), no sklad i zadovoljavajuća razina kvalitete ne izostaju. Intro u samim *Crusadersima* je inovativan. Naime, ovo je vjerojatno prva igra koja ima glumljeni, dakle kamerom snimljeni i poslije digitalno obrađeni uvodni film. Vrlo pohvalno. Glazbe u publik testu nema, no postignut je dogovor o suradnji BB-a s Crossbow Studijom iz Rijeke, pa će glazba i zvukovlje u Crusadersima biti profesionalno odrađeni i na vrlo visokoj kvalitativnoj razini.
A priča u *Crusadersima* je sljedeća: podanik ste kralja Svetog Rimskog Carstva koje potresa kriza. Nakon neuspješnog upravljanja zemljom Hrvatskom od strane bivšeg vladara, kralj vas kao jednog od najlojalnijih moćnika šalje da je osnažite i stvorite bastion na koji bi se u slučaju popuštanja zapadnih granica Carstva (koje su zbog jačanja francuskih velikaša najugroženije) moglo osloniti cijelo Carstvo te tako osigurate uporište za novi početak.
U igri će se najlakše snaći oni koji su igrali Sierrinu igru *Lords of the Realm*, dok ostalima mogu prenijeti osnovna načela igranja. Raspoložive ljude u zemlji raspoređujete na poslove poput rudarstva, sječe šuma, iskopavanje kamena te rad na poljima. Svake se sezone (potez, turn), ovisno o vašem rasporedu radne snage, smanjuje ili povećava zaliha pojedinih resursa s kojima pak (uz novac koji se prikuplja porezom) gradite građevine i novačite vojsku. Ratovanje nije atraktivno izvedeno. Pripadnike različitih vojnih jedinica novačite u vojnu s najmanje 50 vojnika te istu (vrlo ograničeno) pomičete po karti. Bitke nećete vi voditi, nego ćete samo odrediti taktiku, tj. dispozicije vojnih jedinica, a računalo će izračunati pobjednika.
Crusaders premium edition sigurno nije igra koja će podići prašinu ili ponuditi nešto nezaboravno (intro?J), stoga pretpostavljam da će je igrati ponajprije žanrovski zaljubljenici i nostalgični fanatici. No, bez obzira na to, iskušajte njihov public test ako ni zbog čega drugog, a onda barem zato što je riječ o domaćim autorima i zbog napretka koji će biti vidljiv u završnoj inačici koja se očekuje sredinom ljeta. Dajući podršku ovim mladim ljudima u radu, možda potičemo neki novi, hrvatski, Blizzard.



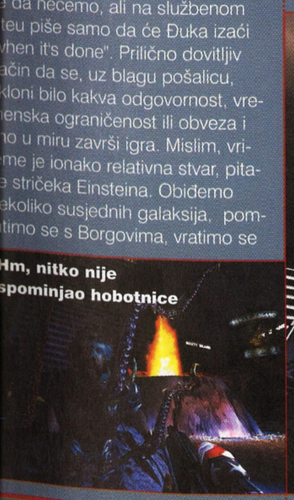
IGRAT ĆETE CRUSADERS JER:
- **volite strategije**
- **mislite da ste najbolji hrvatski vladar**
- **kupujete 'rvacko**



DUKE NUKEM FOREVER

Čini se da su developeri ove nesretne igre zaključili da ne treba rano raniti jer bi onda mogli imati nekog čudnog posla s pijetlom. "Pa dobr lako ćemo", pomisliše i ode sve... k vragu PIŠE Kristina Jeren aka Vibor Juhas

Tko čeka, taj dočeka, ali i Tko čeka, taj se načeka. Sinonim za potonju narodnu mudrost definitivno je *Duke Nukem Forever*. Polako i sa stilom tu titulu preuzima od *Daikatane*. Hm, da se s nama netko nije našalio? Djuka Forever? Mi čekamo... forever? Ha, nadam se da nećemo, ali na službenom sajtu piše samo da će Đuka izaći "when it's done". Prilično dovitljiv način da se, uz blagu pošalicu, ukloni bilo kakva odgovornost, vremenska ograničenost ili obveza i sve u miru završi igra. Mislim, vrijeme je ionako relativna stvar, pitajte stričeka Einsteina. Obiđemo nekoliko susjednih galaksija, pomlatimo se s Borgovima, vratimo se na Zemlju i Đuka je gotov. Ko nov! Nema veze što su svi ljudi koje smo ikad poznavali poumirali prije stopedesetak godina. Ajde, dobro, nećemo biti baš toliko okrutni, Đuka će kasniti samo tri-četiri godine. Ali nije li to u svijetu igara cijeli lifetime?!


Hm, nitko nije spominjao hobotnice

No dobro, pretpostavimo da će Đuka biti sretno lansiran ove godine ili dogodine. Iz šturih developerskih najavica možemo ipak zaključiti isplati li ga se čekati ili ne. Jedno je sigurno, Đuka će i dalje biti jedač (kao, mnogo jede) opakih neprijatelja i zgodnih žena, uz nevjerojatnu količinu smart-ass humora, kojem konkuriraju možda Bruce Willis, Schwarzeneger i slične rijetke individue.



ZAŠTO JE ĐUKA TAKO OPAK?

Zato što puši cigaru? Ne. On je jednostavno frajer. Jak je, nekima vjerojatno i zgodan, i ono najvažnije - totalno raskalašen. Voli dobre komade, ali nije profinjen kao James Bond. Đuka pije martini iz boce. Zašto gubiti vrijeme na točenje u onu malu čašu? Mislim... I novi je Đuka veći, bolji i kulerskiji nego ikad. Naravno, mislim na igru.

DOBRO, SAD STVARNO, ZAŠTO BI ĐUKA MOGAO BITI OPAK?

Kao i kod svakog nastavka neke popularne igre, developeri nam pričaju kako poboljšavaju ovo i ono, kako će grafika biti bolja, kako će... Što se Đuke tiče, ne možemo ne

ŠTO OČEKUJEMO OD ĐUKE

Osobna iskaznica:

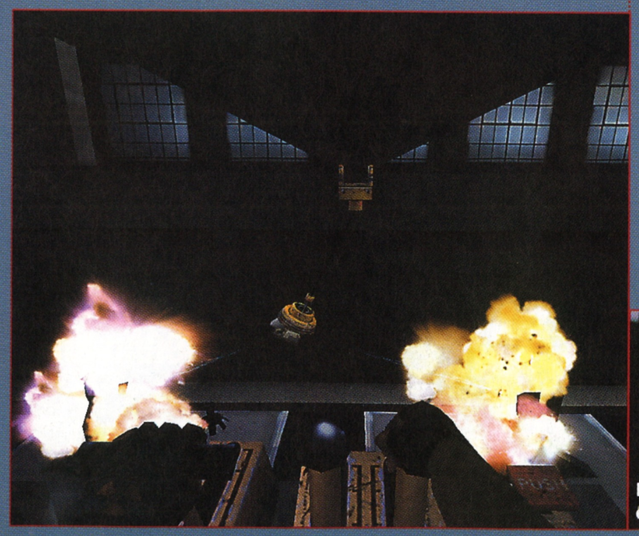
- 3D first-person shooter, u glavnoj ulozi Duke Nukem, naš omiljeni bad-ass
- Đuka putuje do države Nevade, Las Vegasa i Area 51 da bi pomlatio sve one svinjske aliene
- i sve to kako bi spasio grad od sulude ideje jednog pomahnitalog cyborga i njegovih ljudožderskih zombija
- nepotpuni arsenal oruža koje naš junak ima na raspolaganju: rocket launcher, sačmarica, pištolj, automatska i snajperska pušketina i... vlastite noge (hm… biološki napad?)
- putovanje rajskim krajolikom Nevade nikad nije bilo ljepše i ugodnije, a uz vozila kao što su motorčina, "hummer", jet-ski, magarac, nekakvi jet-fighteri i ostala slična kolica, neće nam pasti na pamet odvojiti se od prekrasnih vizura
- iznimno interaktivno okruženje omogućuje Đuki igranje flipera, korištenje automata s hranom i pićem, bušenje rupa u zidu, razbijanje stakla i općenito dizanje stvari u zrak… ne smijemo zaboraviti interakciju sa ženama
- napredni Unrealov engine omogućava iscrtavanja velikih ambijenata, stvarne portrete lica i sinkronizirani govor, svjetlosne efekte i eksplozije koje "oduzimaju dah"
- razumljivo, multiplayer, da bi se mladi mogli družiti u lijepoj atmosferi
- i posljednje klasično, ali ne i najmanje važno Đukino obilježje: gomile krvi i iznutrica u atmosferi, ultradovitljiva dobacivanja našeg šaljivdžije i, vjerovali ili ne, striptiz



Ratatatatata! Ne možeš ti Đuku!

očekivati nešto dobro kad su i dosadašnji nastavci bili sasvim solidni. Ono što je nekad bilo igrica po uzoru na *Doom*, s većim i interaktivnim kartama, jedinstvenim oružjem i sličnim stvarčicama, uz pažljivo odmjerene količine humora, sada je postalo klasik koji treba nadmašiti.

Mjesto radnje je najpopularnije tajno mjesto na svijetu, pogađate, Area 51, famozna vojna baza u bespućima Nevade. Dr. Proton, stari Đukin kompa iz prethodnih nastavaka, nabildano kiborško đubre ovaj je put raznijelo polovicu Las Vegasa, zaposjelo Area 51 te otelo alienski spacecraft®. Tada je na način pokvarenog, antihumanog zločinca iskoristio spaceship ne bi li komunicirao s alienima diljem galaksija i od njih stvorio svoju suprahumanu vojsku. Usput je poubijao gomile čuvara u bazi te ih potom reanimirao da bi mu služili. Čini se da mu zašprehavanje i nije neka vrlina. U akciju stiže, naravno, Đuka, čiji je zadatak vratiti "grad grijeha" ljudima, potamaniti Protonove aliene i zombije, spasiti i obljubiti žene i općenito vratiti mir i sreću u prelijepu američku državu Nevadu. Apsolutno je sigurno da Đukina priča neće osvojiti nikakvu nagradu za inovativnost i originalnost, ali to i nije nikad bila igra koja je išla na zanimljivu priču, nego isključivo na sirove scene koljačine, za koje se kaže da potiču nasilje u američkim školama. i na odgovarajući humor. Koljačina će se i dalje odvijati na markantim svinjolikim alienskim drotovima, ali i na zombijima i još kojekakim nepoznatim izvanzemaljskim zločama. Naravno, još jedno obilježje serijala, komadi (žena), nije ni ovaj put izostavljeno. Ipak je to Dukem.

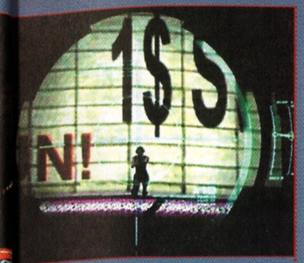


PRAVA RAZLIKA

Da, ono u čemu se Đuka zauvijek razlikuje od svojih djedova nije stil nego izvedba ili aranžman, kako vam drago. Bacimo li oko na novije



screenshotove, uočit ćemo prilič
detaljno realizirani Las Vegas, sa
svim onim kičastim neonskim rek
mama (primjerice, ona sa spanki
action, s glavnim likovima cura A
cura B), neboderima, automobili
životom koliko ti oko može obuhv
ti. Hvale se da je okoliš iznimno i
aktivan pa tako Đuka može hoda
ulicom, ulaziti u zgrade, hodati
pustinjom, kretati se kroz Area 51
(pih, ta evolucija nas stvarno vrt
vo vodi naprijed) i općenito istraž
sve što mu srce poželi. Osim Are
51, od konkretnijih lokacija spom
mo Grand Canyon, branu Hoove
dijelove Arizone, potom vegaški
striptiz … ma nećete morati ni ići
Ameriku, ako ste ikad i namjerava
dovoljno je samo loadati Đuku i
krenuti u turistički obilazak. No, n
je Đuka postao i mobilan, neće o
valjda hodati uokolo pustinjom ka
se može lijepo vozikati. Frajerčina
naravno, voziti *harley davidson*, n
što će se dakako navući cure koj
nose kožnjake i slušaju Ganse, a
nekom gang prometalu, što će po
jprije privući komade koji padaju
living on the edge. Dillinger spiku
Postoji još tih vozikala, spominju s
jet fighter i magarac kojeg ova
muškarčina može i zajašiti. Ne zn
kakve ženske želi napaliti takvim
prometalom. Bit različitih nebo-ze



vozila je u njihovom različitim
ogućnostima i ponašanju, što je
isko stvarnosti, pa za Đuku neće
ti nedostupnih mjesta. Ono što se
imah primjećuje je šarenilo lokacija
kruženja, a momci iz 3D Realmsa
orno ponavljaju da žele stvoriti
vući, interaktivni enviroment. Pa kad
o kod toga, spomenimo da Đuka
že oružjem propucavati rupetine
idovima, lomiti prozore, dizati
rade u zrak, lomiti vrata i
eokamere, reinkarnirati namještaj
rpe dasaka i ostale zgodne trice.
ko bi sve bilo što bliže stvarnosti,
š će macan moći zaigrati flipera
de li na uređaj koji pruža takve
uge, kupovati hranu na automati-
a i općenito zabavljati se s
nogim stvarčicama koje nađe
put. Razumljivo je da naš heroj ne
bio ništa bez gomile oružja koje
si sa sobom, između ostalog piš-
lj, snajper, rocket launcher, shot-
un, laser-gun, a tu su i vlastite
ge. Đuka će vrlo jednostavno gaz-
manje protivnike i napraviti od njih
straknu sliku na podu. Kompletni
opis oružja developeri ljubomorno
vaju, ali sigurno je da se mogu
ekivati neke zgodne gadgets,
mjerice jet-pack i laser trip-wire.

UNREAL ENGINE - ZA I PROTIV

Razumljivo je da preuzimanje enginea neke druge igre izaziva podijeljena mišljenja, pa da vidimo ima li koristi od toga ili ne.

Za:

- Moguće iscrtavanje velikih prostora, kao npr. Hoover dam. Unrealov engine tu se ne muči, a uz manje modifikacije Đuka bi trebao biti vrlo lijep, barem što se tiče tih velikih prostora.
- Davno, kad se s Quake 2 engina prešlo na Unrealov, dobar je argument bio software rendering. Da je ostao na Quake engineu, Đuka bi tada bio hardware only.
- Zbog moćnih Unreal Editora i Unreal Scripta proizvodnja karti trebala bi ići brže. Sad nam doista nije jasno zašto igra toliko kasni.
- Iako su potrebne solidne modifikacije Unrealovog enginea, Quakeov bi trebalo modificirati još više. Hm, možda da su jednostavno napravili svoj?
- No dobro, ionako je Unrealov engine bolji.

Protiv:

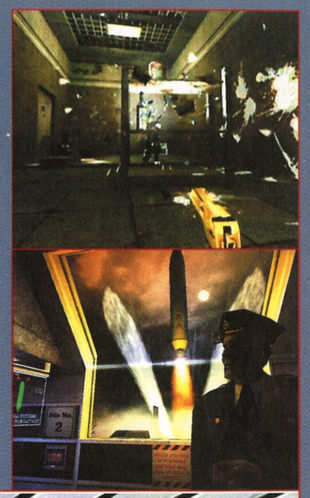
- Veći system requirements. Ah, ionako bi bili veliki, koji gigaherc više nam ionako ne smeta jer svi imamo high-end strojeve i vrtimo sve igre na milijun frameova u sekundi. Mo'š mislit!
- Kašnjenje. Dečki kasne. Zbog enginea? Nitko ne zna, činjenica je da kasne. Too much.
- Overclocking. Hah, nitko ne zna, ali moguće je da će Đuka imati problema s overclokanim strojevima, ali to ionako nije ništa novo. No, ipak vjerujemo da neće.

AAAAAA!!

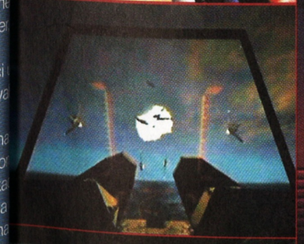
Đuka se potrudio osigurati si i dobar stroj, tako njegove poligone pokreće provjereni Unrealov engine. Uz posuđeni engine, developerima je ostalo više vremena (hmm..) i slobode da oblikuju ostale stvari, primjerice golemi 3D-okoliš koji će engine bez problema iscrtavati, sa zgradama koje se protežu u daljinu, s teksturama koje nenestaju. Što se tiče likova, dečki su se potrudili oko ekspresivnih animacija lica sinkroniziranih s govorom, tako da tu možemo govoriti čak i o nekakvom stupnju realnosti - kosa će im vijoriti dok pomiču glavu, oči će pratiti zanimljive sadržaje… Naravno, ništa bez particle efekta i hrpe eksplozija, vatre, raznošenja zgrada i gomile krvi koja šprica posvuda. Dodajmo još svjetlosne efekte u stvarnom vremenu, interaktivni okoliš, velik i jedinstven, i doista nas je zaintrigirao taj Đuka, da vidimo malo kakve će pošalice bacati ovaj put. Čekamo.

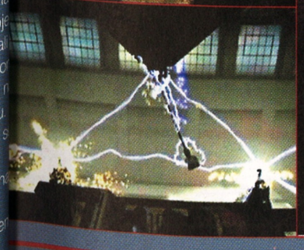
JOŠ UVIJEK ČEKAMO…

Čekamo…
Iako je od prvog Đukema prošlo deset godina, momak je još uvijek mlad i vitalan. Ili su nam pokazali stare slike.
Tko zna, ponekad se isplati čekati. Krhko je znanje. Ali mi svejedno čekamo.










Pilom po alienima.
Zdravo domaći

www.klik.hr

najposjećeniji hrvatski on-line magazin

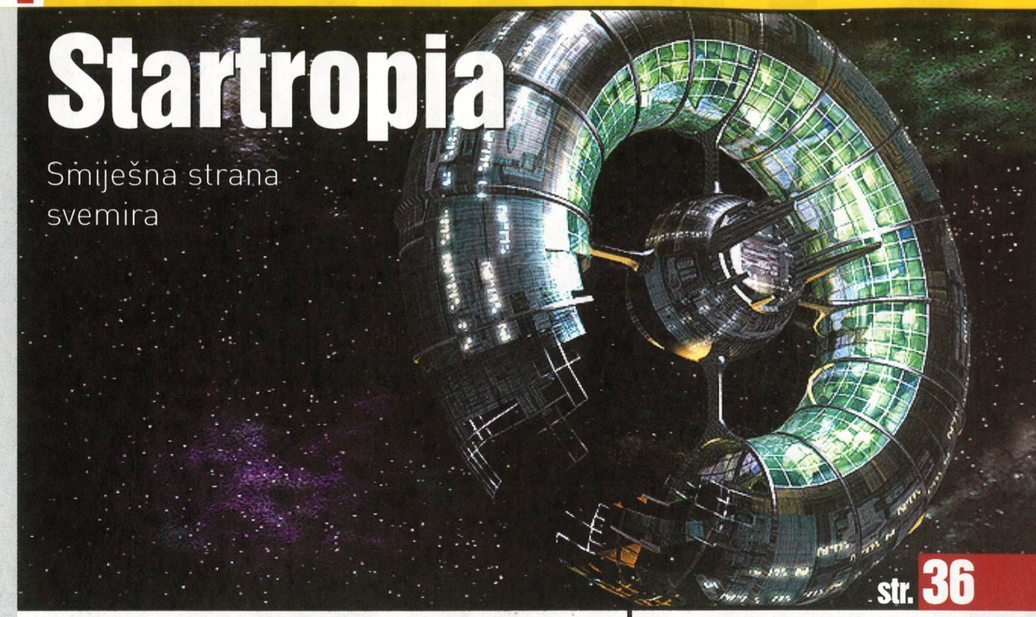


od sada i na kioscima!

recenzije

Uvodnik

...ao djeca, obično bismo se pro-
...zeći pokraj dućana s igračka-
...a bacili na zemlju, vrištali,
...olili i kumili da nam kupe
...ačku koja je tako divno
...jeskala u izlogu. Dakako, od
...ditelja smo mogli dobiti batine
...igračku. Ja baš i nisam ima
...reću, obično bih dobio ono prvo.
...ad pod "stare" dane, sve se
...še čini da je tehnika vrištanja
...spješna. Već dva-tri mjeseca
...rištimo da hoćemo igara,
...ucanja i klanja, i to smo kon-
...čno dobili. Sudbina? Kozmička
...ravda? Snaga pozitivnog miš-
...enja? Teško.
...ego, pogledajmo što su nam to
...ripremili dobri strički koji
...late veliki novac na nama?
...ora se priznati da su ovaj
...jesec crijeva radila zbog novog
...astavka *Alone in the Darka*. Onaj
...ivan osjećaj kad se gaće pune, a
...udovište iskače iz mraka se jed-
...ostavno mora doživjeti. Jedina
...ša stvar je fiksna rezolucija, ali
...oga briga, dobili smo igru. Evo
...ako nestaju kritike i zajedljivost
...ad nekoliko mjeseci ne igramo
...ako spada.
...da, dobili smo mi i odličan
...*peration Flashpoint*. Da samo
...nate kak' je posljednja misija
...obra, čovjek jednostavno ne
...ože vjerovati. Divota. Ta ratna,
...ealna igra konačno je prikazala
...at kao jedan veliki kaos, a ne
...ao romantičarsku šetnju
...umom gdje se love djeve i
...pašava svijet od zločestih Rusa.
...tko je napravio igru?
...uropljani, a ne neki
...merikenjci koji sa stvarnim
...vijetom nemaju blage veze.
...to li je još bilo? *Startopia*.
...ravo ludilo, odlična
...enadžerska igra, zabavna,
...una humora, čovjeka jedno-
...tavno zarazi. Razvojni tim čine
...rebjezi iz Bullfroga koji su
...adili na *Dungeon Keeperu* i
...omili *Theme* naslova pa onda
...ožete zamislite kakva je igra.
...adalje, tu je i *Anachronox*,
...osljednja igra ION Storma.
...ormalno, odlična je jer je
...omero nije dirao. Inače, čini se
...a seljačina zatvara tvtku jer se
...kipa koja vrijedi nešto
...Spector) pokupila i osnovala
...voju pa će tako *Theif 3* i *Deus
...x 2* izaći pod nekim drugim
...menom. Barem nešto dobro.
...ažalost, pisanje moram
...rivesti kraju. Ako vas zanima
...to smo vam još pripremili u
...vom broju, zavirite na stranicu
...a sadržajem.



Startropia

Smiješna strana svemira

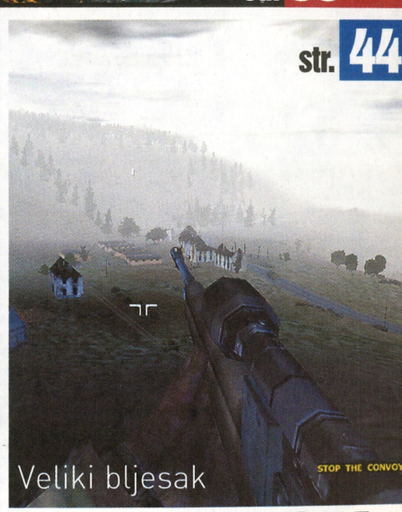
str. 36

INDEPENDENCE WAR 2
EDGE OF CHAOS



Povratak otpisanog

str. 40



Veliki bljesak

str. 44

OPERATION FLASHPOINT

Top 10 Velika Britanija

1. Operation Flashpoint	Codemasters
2. Diablo 2 - Lords of Destruction	Blizzard
3. Emperor: Battle For Dune	EA Games
4. The Sims: House Party	EA Games
5. Black&White	EA Games
6. Half-Life: Generation	Sierra Online
7. Suden Strike Forever	CDV
8. Championship Manager: Season 00/01	Eidos
9. The Sims	EA Games
10. Cossacks: European Wars	CDV

Top 10 Hacker

1. Operation Flashpoint	Codemasters
2. Myst 3: Exile	Ubisoft
3. Startopia	Eidos
4. Emperor: Battle For Dune	EA Games
5. Diablo 2 - Lords of Destruction	Blizzard
6. Black&White	EA Games
7. Serious Sam	Take 2
8. I War 2	Infogrames
9. Cossacks: European Wars	CDV
10. Anachronox	Eidos

Smiješna strana svemira

STARTOPIA



Izgradite svoj maleni raj u dubini napuštenih svemirskih bespuća i pritom se dobro nasmijte i ugodno zabavite



Vaše utočište pogledom dubine hladnog svemira, pred vnog li prizor

STARTROPIA
PROIZVOĐAČ Mucky Foot **IZDAVAČ** Eidos Interactive **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB 3D-kartica **NAŠA PREPORUKA** P3 600, 128 MB RAM, GeForce 3D-kartica **3D-PODRŠKA** Open GL **MULTIPLAYER** podržan **PLATFORME** PC

PIŠE **Damir Đurović**

Menadžerske simulacije izgradnje i upravljanja zabavnim parkovima, bolnicama i kojekakvim drugim koještarijama su dobro prihvaćene među igračima još od pojave prvog Bullfrogovog *Theme Parka*, što je bilo uistinu davno. Nažalost, unutar toga žanra nije bilo mnogo burnih promjena posljednjih godina. Naprotiv, proizvođači koji su se i odlučili izraditi neku igru tog žanra činili su to prema već provjernom kalupu kojemu, doduše, ništa ne nedostaje, ali smo se polako zasitili varijacija na temu *Theme Parka*. Srećom, spasio nas je razvojni tim Mucky Foota izbacivši nešto potpuno originalno i vrlo zabavno. Riječ je o *Startopiji*, njihovoj viziji menadžerske strategijske simulacije izgradnje svemirske stanice u stvarnom vremenu.

DALEKO U SVEMIRU S RIBOM U UHU

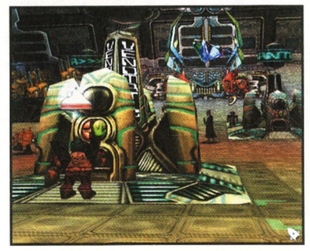
Cjelokupan koncept igre temelji se na ideji izgradnje i upravljanja nizom svemirskih stanica koje su jedina preostala utočišta za plejadu simpatičnih alienskih rasa koje su nakon velikog galaktičkog rata ostale razasute diljem svemira. Prvo što ćete uočiti, već u samom uvodu igre, jest da *Startopia* nije ozbiljna menadžerska strategija nego da je prepuna dobrog humora. Vrlo upečatljiv trag na cijeli je projekt ostavio i nedavno preminuli Douglas Adamas iz čijega je romana *Hitchikers Guide to the Galaxy* preuzet velik niz otkačen i duhovitih ideja. Osim toga, cije igra pomalo nalikuje na kakav s zahvaljujući načinu izvedbe liko okoline. Naravno, sve nabrojano ne samo da vam neće zasmetati tijekom igranja, nego će vam cije igru učiniti mnogo zabavnijom, je uostalom bio i cilj Mucky Footovih dizajnera.

MOJA SVEMIRSKA STANI CA, MOJA SLOBODICA

Igra vam od samog početka n mogućnost odabira dvaju osnovnih single player modova

e, ne neeeee, inače nisu gole, ne znam odakle mi ova slika...









***Startopia*, srećom, sadrži doista intuitivno i jednostavno igraće sučelje koje na vrlo učinkovit način nudi cijeli niz mogućnosti tijekom igre**

Tako ćete se već od samog početka moći odlučiti za igranje u sandboxu, a to znači da sami odabirete parametre, uključujući i broj neprijatelja, te bez ikakvog određenoga cilja do mile volje bauljati po svemirskoj stanici radeći što vam god padne na pamet. Drugi, dakako znatno zanimljiviji način jest igranje kroz kampanju predodređenih deset misija prije kojih, ovisno o želji, možete odigrati i tutorial misije koje će vas vrlo brzo priviknuti na osnovni način upravljanja, vrlo efektno osmišljen u *Startopiji*. Svaka misija osmišljena je upravo tako da vas istodobno vrlo detaljno upoznaje s jednom od nacija aliena, koji su redoviti gosti i jedini mogući zaposlenici vaše svemirske stanice, i s određenim aspektom izgradnje ili upravljanja stanicom kao što je primjerice borba i slično. Dakako, treba napomenuti da manje-više svaka od spomenutih deset misija ima gotovo potpuno drugačiji cilj koji je potrebno dostići da biste je završili. Tako ćete primjerice u nekim misijama biti zaduženi za izgradnju bolničkoga utočišta tog dijela galaksije, dok ćete u drugima pak ratovati za prevlast nad dijelovima stanice, a u trećima opet glumiti mirovnjaka i u biodecku uzgajati hranu.

POSLASTICA CIJELA OD TRI DIJELA

Sve stanice u igri gotovo su podjednake veličine, ali se razlikuju po broju dostupnih segmenata i stanju u kojem se nalaze. Jedna stanica može imati najviše dvadeset segmenata pa ćete za otvaranje svakog slobodnog morati utrošiti određenu količnu kredita da biste ga popravili i osposobili za korištenje. Daljnja osnovna i krajnje važna strukturalna podjela stanice vezana je za njene tri razine. Pošto je stanica oblika uštipka, razinama se smatraju segmenti kružno povezani tako da je svaka pojedina razina bliže ili dalje od centra stanice. Izvanjska i ujedno primarna razina bez koje nikako ne možete zove se *Tech Deck* i na njoj će trebati izgraditi sve osnovne objekte potrebne za normalno funkcioniranje vaše stanice. To je ujedno i jedina razina u kojoj možete izgraditi portove kroz koje dolaze sami posjetitelji stanice te star dockove namijenjene izravnoj trgovini s prolaznim alienskim brodovima. *Tech Deck* je razina na kojoj će se najviše toga događati tijekom igre pa ćete i većinu vremena provesti upravo balansirajući izgradnju određenih elemenata na njoj. Ne treba zaboraviti da je ujedno i *Tech Deck* najosjetljivija točka vašeg dijela stanice jer cjelokupnim preuzimanjem segmenata unutar njega protivnik ili, u obrnutom slučaju, vi dobiva kontrolu nad svim segmentima preostalih razina koje ste kontrolirali. Druga razina, "kat iznad" na središnjoj kružnici uštipkaste stanice jest *Pleasure Deck* pa vam je, vjerujemo, već iz njenog

ALIEN-O-RAMA

KAMARAMA



Veseli ljubičasti farmeri većinu svoga vremena provodit će na vašem *Bio Decku* što baveći se agrikulturom, što uživajući u ljepotama prirode. U borbi su potpuno beskorisni te vrlo lako bivaju ubijeni.

GREY



Alieni u doslovnom smislu riječi, tj. ono što ljudi već desetcima godina smatraju izvanzemaljskim došljacima. Po brojnim svjedočenjima, upravo su oni izvršili brojne otmice ljudi. U *Startopiji* riječ tek o umiljatim velikookim sivim bićima čiji je primarni interes medicinska tehnologija.

KASVAGORIAN



Nabildani gorostasi koji čine okosnicu osiguranja svake svemirske stanice ili bi je barem trebati činiti. Vrlo sposobni za borbu. Zbog svoje krupne tjelesne građe iznimno su otporni na neprijateljske napade.

GREKKA TARG

Ova pticolika svorenja su vrhunski komunikacijski stručnjaci te rade na prijeko potrebnim komunikacijskim stanicama, ali su i pravi stručnjaci za borbu.

TOURAKEN



Dvije glave, dva mozga... znači više pameti. Tourakeni predstavljaju znanstvenu okosnicu vaše stanice. Većinu svoga vremena što zbog posla, što zbog užitka provode u labaratorijima neprestano istražujući nova tehnološka dostignuća

DEHANESE SIRENE

Nježna i prije svega lijepa bića koja postoje da bi drugima pružala užitak, khm. Rade u posebnim prostorijama za «davanje ljubavi» posjetiteljima. Koliko vam god to čudno zvučalo, riječ je tek o mentalnom spajanju između korisnika i određene sirene nakon čega se korisnik jednostavno predivno osjeća.

ZEDEM MONK

Alieni bez religije su ko majmun bez banane. Ova uzvišena bića pobrinut će se za sve religijske potrebe vaših posjetitelja te će na *Bio Decku* izgraditi svoj hram u kojem neprestano nastoje preobratiti grešnike na pravi put.

GROULIAN SALT HOG



Primarna radna snaga vaše stanice, rade sve najosnovnije fizičke poslove kao što su rad u reciklarionicama, tvornicama itd. Iako većinu svoga vremena vole provoditi na *Pleasure Decku*, pripadaju i skupini bojno spremnih aliena.

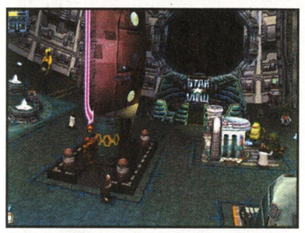
POLVAKIAN GEM SLUG



Prava alienska aristokracija, ne rade apsolutno ništa osim što po cijele dane uživaju u blagodatima *Pleasure Decka* te se izležavaju na *Bio Decku*. Postoje jednostavno da bi kreditima vrlo efikasno punili vaše duboke džepove



Bio Deck – klimatski uvijeti kakve bismo samo poželjeti mogli, vruće vam je... samo spustite temeraturu za kojih četrdesetak stupnjeva



Prvo turističko središte, hotel, galerija s poglednom u duboki svemir... i futuristična kupaonica ako nekom prigusti



Masovno mentalno primanje ljubavnih užitaka kod umiljatih sirena



Uobičajen dan na vašoj svemirskoj stanici...

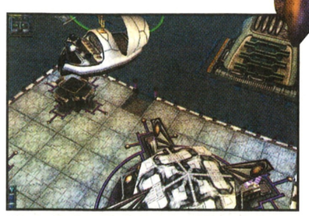


Moramo priznati da već dugo nismo ovako uživali u jednoj igri, a poglavito ne u igrama ovog žanra

imena jasno čemu je namijenjena. Na njoj je naravno potrebno izgraditi najrazličitije oblike objekata koji će vašim posjetiteljima pružiti toliko željene sate uživanja i zabave. Izbor građevina na *Pleasure Decku* doista je velik, od najobičnijih svemirskih birceva pa do ludih dikoklubova, galerija s pogledom na duboka svemirska prostranstva izvan stanice te ''prostorija za ljubav'' u kojima sirene pružaju usluge (ne takve, sram vas bilo) željnim posjetiteljima i stanovnicima. Treća i nešto manje bitna razina od prijašnje dvije najbliža je unutrašnjem centru stanice, a zove se *Bio Deck*. Na njoj, zahvaljujući naprednim alienskim tehnologijama, možete stvoriti umjetnu atmosferu i kontrolirati apsolutno sve, od temperature i vlažnosti zemlje pa do njene visine te površine vode u određenom segmentu. Tako ćete moći stvoriti visoke planinske lance pokrivene snijegom, a samo nekoliko metara dalje tople amazonske predjele znatno niže nadmorske visine. Ah, ta alienska tehnologija, nije li predivna? *Bio Deck* će vam poslužiti kao mjesto rekreacije vaših posjetitelja koji preferiraju različite klimatske uvjete te za financijski znatno unosnije uzgajanje različitih oblika bilja koja ovise o zemljištu na kojem rastu i ovisno o tome daju prinose. Bit će tu svega, od bioproizvoda pa do hrane i drugih sirovina.



Kroz pustinju i prašumu



'Ko kaže da alieni nemaju stila, robot-klavijaturist neizostavan je inventar u svakom elitnom bircu



Zedem Monkovi, uzvišena bića ili tek religijski fanatici?

to doista i mislimo. Naime, pos toji desetak alienskih nacija koj se međusobno razlikuju ne sam izgledom nego i svojim osobina ma. Svi alieni koji se nalaze na vašoj stanici dijele se u dvije skupine, posjetitelje i one koji s zaposlili te stalno borave na vaš stanici. Obje su vam naravno pojednako važne jer će vam pos jetitelji donijeti financijsku dobi koristeći neke od usluga što ih pružate na vašem dijelu stanice, dok su zaposlenici tu da bi sve stvari funkcionrale kako treba i da bi ugodili posjetiteljima na najbolji mogući način. Ne zaboravite ni to da se sve alienske nacije razlikuju po svojim sposo nostima, stoga razmislite u koji ćete ih ustanovama zaposliti, i naravno po svojim željama veza im uz oblike zabave koje prefer raju te vrstu klime i reljefa na kojima vole provoditi svoje slobodno vrijeme u *Bio Decku*. Aliene bismo također mogli pod jeliti i na one sposobne za borb (mogu biti manje ili više efikasn te osjetljivije tipove, više znanstvene i umjetničke, koji u slučaju borbe samo vrtoglavo tr okolo nadajući se da neće ostati bez glave. Svu raznolikost alienskih nacija moći ćete vrlo dobro osjetiti i pri

ALIENI SA STAVOM

likom trgovanja s njihovim svemirskim brodovim u prolazu. Naime, ovisno o tipu trgovca razlikovat će se njegov ponuda sirovina i građevina, a neke su pa nacije specijaliziranije z prodaju tehnologija.

SUČELJE KOJE ZLATA VRIJEDI

Igraće sučelje oduvijek je bio element koji je igru mogao svojom efikasnošću i kvalitetnom izvedbom učiniti izn imnim proizvodom. Dakako, i obrnuto, igrom koja je to mogla biti da joj način upravljanja nije više sličio letu zrakoplovom F15 negoli ugodnoj zabavi na računalu. *Startopia* ima sreću da sadrži doista intuitivno i jednostavno igraće sučelje koje opet s druge strane na vrlo učinkovit način nudi cijeli niz mogućnosti tijekom igre. Sve se kontrole izvršavaju izravno samo najjednostavnijim kretnjama miša, od rotacije kamere pa do upravljanja izgradnjom, borbom i ostalim elementima. Malu zamjerku možda bi samo trebalo uputiti načinu na koji je općenito izvedena borba tijekom igre - doista izgleda kaotično pa ćete se vrlo često zateći da ne znate tko pije, a tko plaća, tj. tko gubi, a tko pobjeđuje.

ALIENSKA TEHNOLOGIJA IZA SVEGA

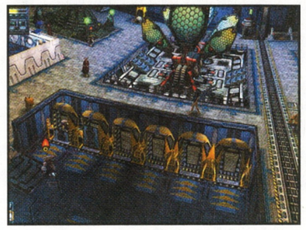
Gledajući tehničku stranu izvedbe *Staropije,* doista nemamo nikakvih primjedbi. Grafički je engine iznimno dobar, posebice različiti svjetlosni efekti te način na koji je Mucky Foot izveo velik broj holograma koji su sastavni dio određenih građevina u igri. Zanimljivo je kako vam spomenuti engine nudi doista potpunu slobodnu kretanja po cijeloj stanici i sagledavanja iz svih mogućih kutova i položaja kamere. Omogućeno vam je čak i izaći kroz *Bio Deck* izvan stanice te sagledati svu tu tehnološku ljepotu iz udaljenosti dubokoga svemira. Što se pak samog dizajna građevina i likova tiče, i tu je posao obavljen na razini, posebice kad je riječ o osmišljavanju smiješnih alineskih posjetitelja čija će vam se karakteristična i duhovita fizionomija vrlo brzo urezati u sjećanje. Glazba što ju je Mucky Foot odabrao za svoj naslov su ugodni elektrotonovi koji doista dobro prate cijelu stripovskohumorističnu atmosferu *Startopije*. Zvučni efeketi, nasreću, nimalo ne zaostaju pa ćete primjerice moći uživati na *Bio Decku* osluškujući zvukove prirode poput glasanja prašumskih životinja, cvrkutanja ptica te zvuk hladnih zapuha vjetra na visokim planinskim lancima. Moramo priznati da već dugo nismo ovako uživali u jednoj igri, a poglavito ne u igrama ovoga žanra (čije je ime predugo i besmisleno da bi se uopće izgovaralo). *Startopia,* naime, nije strogo namijenjena poklonicima žanra, riječ je o univerzalno dobroj igri koja bi se bez problema mogla svidjeti i prosječnom igraču.



Za boj spremni redovi odlučnih kasvegorianskih ratnika



Bolnica je također mjesto gdje se može dobro zaraditi, izliječite epidemijicu-dvije pa da vidiš



Spavaonice za široke narodne mase...



...te prostorije namijenjene užitcima galaktičke aristokracije

Cijeli je koncept izrađen u čast Hitchiker's Gudie to The Galaxyju i njegovom nedavno preminulom autoru Douglasu Adamsu



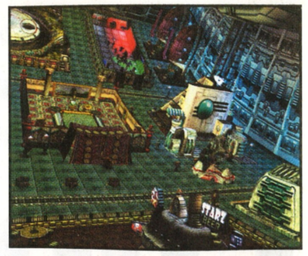
Star Port - vrata u vašu stanicu

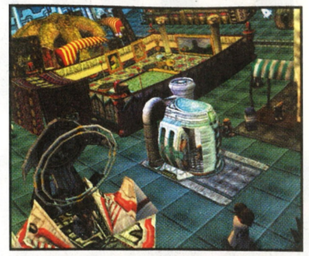


Uobičajeno dosadan dan u prizemlju



Hram lokalnih religijskih fanatika







ALTERNATIVNO

Dungeon Keeper 2
Iako smještena u sasvim drugačije okvire, *Startopia* je svojim konceptom, a pomalo i načinom upravljanja doista najsličnija ovom Bullfrogovom naslovu.

Theme Park World
Malo proširenija inačica *Startopijinog Pleasure Decka*; zapravo se sve svodi na isto: posjetiteljima omogućiti što bolje oblike zabave i izmusti im maksimalnu količinu novca.

Star Control 2
Nema nikakve izravne veze sa *Startopijom,* ali ako želite legendarni stari naslov u kojemu se nalazi obilje aliena i svemirskih stanica razbacanih u dubokim svemirskim prostranstvima s dobrim humorom, odigrajte svakako ovu igru.

87

OCJENA

Najbolji primjer kako bi trebale izgledati igre menadžersko-strateškog žanra. Nabavite ako ikako možete

Povratak otpisanog

INDEPENDENCE WAR 2
EDGE OF CHAOS

Ne dajte se zavarati atraktivnim slikama, ovo nije obična pucačina nego jedna od "najtvrđih" simulacija još od svojeg prvog dijela...



Da, da, ovo je shot iz igre!

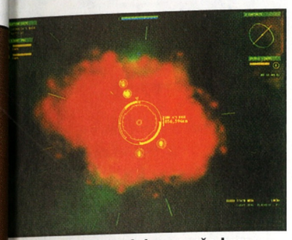
INDEPENDENCE WAR2: EDGE of CHAOS
PROIZVOĐAČ Partycle systems **IZDAVAČ** Infogrames **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2/400, 64 MB, 16 MB 3D-kartica **NAŠA PREPORUKA** Duron 750, 128 MB, 32 MB 3D-grafička **3D-PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** Internet, modem, LAN **PLATFORME** PC

PIŠE **Krešimir Lauš**

Znam, znam, pitate se koji je ovo vrag, nikad niste čuli za dotičnu igru, a još manje za njezin "ishodišni primjerak" koji je prošao vrlo loše kod igrača mada je pokupio lovorike samih recenzenata. Razloge njegova kraha možemo tražiti u prevelikoj kompliciranosti i zahtjevnosti za prosječnog igrača kao i u tada jedinstvenoj Newtonovoj fizici, odgovornoj za jedno od najrealnijih kretanja objekata u trodimenzionalnom prostoru. Istina, stariji će se sjetiti legendarnog *Warheda* s Amige, ali to je već povijest. Također, neki su mu prigovarali i zbog linearne kampanje koja nije znala na pravi način iskoristiti potencijale što ih je pružalo mnoštvo Sunca i planeta među kojima se odvijala radnja. No, dečki iz Particle systema nisu se obeshrabrili i nakon tri-četiri godine rada ponovno nam nude svoje čedo na prihvaćanje ili obredno žrtvovanje. Što će od toga biti, što će od toga biti...



...etanje uz svemirsku stanicu. Obratite pozornost na crte smjernice



...aglica u kojoj je skrivena vaša baza



Bijedni civili, nemaju ni najmanje šanse!

...ako pršti vizualnim delicijama, ovo nije *Freespace 2*, više "smrdi" na *Elitu*

...udarenje nego i međusobni sukobi ...a i pravi ratovi. U jednom takvom ...ašao bi se i igrač, i to kao pripad...ik jedne od vojski, stoga je njegova misija zapravo bila podređena nekim višim ciljevima i vrijednostima na koje nije mogao mnogo utjecati. Ovaj put, sto godina poslije, situacija je nešto drugačija mada je međuljudska netrpeljivost i pohlepa ostala ista. Predivna uvodna špica govorit će vam o naseljavanju najudaljenijih rubova Mliječne staze te životu i radu odvažnih pionira koji su prešli svemirski bezdan ne bi li pronašli svoju sreću i mir. Spomenuta raja uglavnom se bavi nekotrpnim rudarenjem za bogate ...vrtke zarađujući tako za kruh, ...ivo, cigarete i pokoji rezervni dio ...a svoj svemirski brodić. Jedan od ...akvih je i Calov (Cal ste vi) otac koji je u nedostatku novca očito ...posegnuo za nekim mutnim poslovima i sumnjivim posudbama od ...okalnih zelenaša. Da se spomenuta ...abota nije isplatila, dokazat će ...dolazak "sivih financijera" po svoje ...novce (plus kamate) koje jadan čovo ...nije stigao nabaviti do ugovorenog ...roka. Pošto se takav poredak stvari ...gadovima nije nimalo svidio, uskoro ...će aktivirati svoje lasere ne bi li ...uništili poštenog rudara i njegov ...bijedni brodić. Uvidjevši da je u bezizlaznoj situaciji, naš će junak poslati svojeg sina kući po šibice da ne bi i on stradao u predstojećem ...srazu. U posljednjem činu otpora "Pero" će, nazovimo ga tako, aktivirati prije pripremljen eksploziv ...i u tri p.m. raznijeti dvojicu od tro...jice opakih vjerovnika. Mali će Cal, ništa ne sluteći, doći doma i tek kad ...bude aktivirao holografsko pismo, od ljubljenog oca saznati strašnu istinu: postao je siroče bez igdje ikoga. A, a, ispravka, postao je štićenik legendarnog Claya iliti glavnog lika iz prvog dijela koji se ovdje pojavljuje u obliku umjetne inteligencije. Šaljivi Clay ubrzo će utješiti maloga Cala i uputiti ga na jednu skrivenu stanicu unutar skrovitog i zabačenog dimnog oblaka. Tu će prestati animacija i početi igra u kojoj ćete vi kao mali Cal započeti s otkrivanjem vlastite sudbine zapisane negdje među zvijezdama. Čačkajući po brodskom računalu, naći ćete bakino pismo koja vam je oporučno ostavila cijelu stanicu i sve što se nalazi u njoj! Također ćete saznati da stara nije bila ništa drugo doli svemirska gusarica koja je sa svojom skupinom Veselih momaka harala i parala lokalnim sektorom u svetoj nakani da krade bogatima i daje siromašnima. Htjeli - ne htjeli, krenut ćete bakinim stopama ne biste li osvetili oca i svu ostalu neokapitalističku žgadiju koja ide samo za vlašću i profitom. Već nakon nekoliko misija naći ćete očevog ubojicu i... završiti u zatvoru na petnaest godina! Tako je, cijeli je početak igre zapravo svojevrsni uvod i tutorijal u kojem ćete se upoznati s osnovnim zakonitostima leta i borbe u svemiru, dok ćete tek kao odrasli muškarac krenuti s pravim otkrivanjem istine i dubljim igranjem.

LUDA BABA S PAPAGAJOM NA RAMENU

Osnovne premise IW-svijeta odu... niziranju galaksije i svim posljedi... ma što ih je uzrokovalo takvo šir... je. Radnja je bila smještena u 23. stoljeće i govorila je o sukobu m... lomanskih korporacija čija osnov... zanimacija nije bilo tek miroljubi...

AKCIJA-REAKCIJA

A kako je to letjeti po IW-svemiru? Jedinstveno jer će vas *Edge of Chaos* obradovati specifičnim letnim modelom koji se temelji na poštivanju fizikalnih pravila poput inercije,

IGRANI FILM

Animacije u ovoj igri su doista izvrsne! Toliko su uvjerljive, tople i vješto izrađene da bi bez problema mogle biti sastavni dio nekog znanstveno-fantastičnog filma. Znam da to govorim u gotovo svakoj recenziji, no u ovoj su igri valjda svi najmoderniji trikovi animacije koji nisu tu tek tako nego služe i kao sredstvo pričanja jedne epske i nadahnjujuće priče. Nije riječ tek o svjetlucajućim laserima i žarkim eksplozijama nego i o vještom prepričavanju sudbina malih ljudi koji se bore za svoje mjesto pod hladnim i udaljenim Suncem. Animacije su i neobično dugačke, pa se slobodno zavalite u naslonjač, odvrnite "voljum kontrol" i prepustite se jednom istinskom ZF-iskustvu. Šteta samo što je igra tako zaguljena da ćete se nakon opuštajućih filmića naći pod utjecajem adrenalina i povišenog krvnog tlaka boreći se s brojnim problemima ove inače sasvim solidne svemirske opere.



Još jedan dan na asteroidnom rudniku



Prijetnja se približava...



Hmmm, što je to?



Čuj, Cale, mislim da ti je stari pečen



Došao sam po novac!



Evo ti ih, zlotvore, uahahahahahaaha, Cale, sine, ne zaboravii mee...

kutnog momenta i ostalih krasota o kojima ste mogli čuti u školi ili na TV-u. Stoga nekakvi oštri zaokreti, U-turnovi i slično ne dolaze u obzir jer ako se, primjerice, krećete u pravcu "istoka", naglo okretanje prema "zapadu" rezultirat će tek rotacijom pogleda jer će se brod i dalje kretati po svojoj prvobitnoj putanji. Tek će upotreba snažnih motora malo-pomalo usporiti let i usmjeriti ga u suprotnom pravcu. Stoga se odmah mora naglasiti da se *IW2* nikako ne može uspoređivati s primjerice *Freespaceom* kojeg je krasio potpuno nerealni (ali zato i lakši) sustav upravljanja, ovdje se brodovi ponašaju baš onako kako bi se i trebali ponašati u dubokom svemiru. Štoviše, zbog toga je povećan naglasak na razlici između pojedinih letala jer jedna je stvar pokrenuti i zaustaviti kantu od pola tone, a posve druga upregnuti masu od desetak i više tisuća kila. Zbog eksponencijalnog povećanja inercije treba više vremena i snage da objekt pomaknete iz mirovanja te njime pravilno upravljate, pa će određeno privikavanje na komande biti od najveće važnosti. Srećom, u nekoliko tutorijal misija trebali biste se naviknuti na osnove, no korištenje prednosti i nedostatka Newtonove fizike u borbi ipak je sasvim druga pjesma. Zbog svega navedenog ponekad biste se mogli naći bolno dezorjentirani, ne znajući u kojem se pravcu krećete i kako se vratiti na nešto stabilniju stazu. No, to će riješiti odličan HUD (head up display) koji će na ekranu prikazivati virtualne crte smjernice koje će vam smjerom i dužinom točno pokazati kuda se i koliko brzo krećete. Zamislite ih kao kapi kiše koje se izdužuju ovisno o vašoj brzini i smjeru i bit će vam prilično jasno o čemu govorim. Na ekranu je i hrpa dodatnih informacija iz kojih ćete saznati sve o stanju svojeg broda, raspoloživoj količini naoružanja, kontaktima i položaju okolnih stanica, brodova i tako dalje, i tako dalje. Ovdje je jedinstven vrlo inteligentan sustav kretanja po izbornicima pomoću joystickovog *hata*. Jednostavnim klikom na "kapicu" ulazit ćete u komandne, navigacijske, oružane i komunikacijske izbornike koji će se dalje granati ovisno o dodatnim inputima vašeg palca. Iako na tipkovnici postoje kratice za većinu navedenih komandi, šetanje pomoću joysticka mnogo je ekonomičnije i intuitivnije nego pamćenje hrpe slova te "Shift" ili "Ctrl" kombinacija. Stvar je neponovljiva, toliko je "prijateljska", pametna i logična da mi je žao što se ne koristi i u ostalim svemirskim simulacijama. Ipak, ni "hat" vam neće previše pomoći u snalaženju kroz gomilu komandi potrebnih za upravljanje jednim međuzvjezdanim brodom! Da, međuzvjezdanim, u kasnijim ćete se misijama otisnuti put drugih Sunaca, no i vaš matični



Mislim da su eksplozije bolje nego u *Freespaceu 2*

sustav bit će i više nego dovoljan za početak. Naime, u igri vam je na raspolaganju nekoliko stotina stanica, planeta, Mjeseca i Sunaca koje možete posjećivati po vlastitoj volji. Kroz njih ćete upravljati pomoću upečatljive svemirske karte na kojoj se može naći svaka, pa i najmanja lokacija. Ipak, snalaženje na njoj nije baš jednostavno pa bih bio više nego sretan da su implementirali najobičniju *search* opciju kojom bi si igrači prištedjeli mnogo muke i živaca u pronalaženju željenih odredišta. No, važnije lokacije će vam ovako i onako biti pridodane kontakt listi pa će jednostavnim odabirom autopilota put do njih biti bez većih problema. No sve su to trivijalnosti, mnogo je važnije odgovoriti na pitanje što nam je činiti s tako velikim izborom mogućnosti i kretanja te postoji li tu neka čvrsta nit vodilja koja će nam to reći.

A ŠTO DA RAAADIM, KAD ODU...

Postoji, i to u obliku poglavlja kroz koja se odvija priča jer je za odigravanje svakog potrebno izvršiti nekoliko "kritičnih" misija bez kojih nema napredovanja. Stoga vi i vaša zatvorska ekipa možete raditi što vas je volja, no ako se ne poštuju neki važni zadaci, nećete se mrdnuti s mrtve točke i moći nastaviti dalje. A to ponekad zna biti veliki problem... Naime, bacivši vas u bezdan relativne nelinearnosti, igra je upala u jednu prokleto tipičnu zamku! Vidite, sve je u redu dok vam na ekrančiću trepere jasno zadani ciljevi, a vi ih ignorirate i usput malo šarate. No što kad nestanu? U scenariju često dolazi do "crnih rupa" u kojima se od vas ne traže nikakve dodatne radnje nego ste prepušteni sami sebi i nadi da će se nešto uskoro početi događati. A koji je to "okidač" koji će pokrenuti scenaristički kotač,

ZATVORSKE PTIČICE

Veseli momci i djevojke koji su se s Calom sprijateljili tijekom petnaestogodišnjeg tamnovanja. Iako stižu iz različitih (uglavnom razorenih) obitelji i podneblja, svi se diče jednom posebnom karakternom crtom - svi su oni u duši dobričine koje je na stranputnicu života potjerao splet okolnosti i surova okolina prepuna pravih kriminalaca koji se kriju iza skupog odijela i kravate. Ponosni na svoju predanost časnim idealima, Calovi prijatelji bit će idealni Merry meni 24. stoljeća koji će mu pomoći u njegovom "oslobađanju" dobara iz ruku zla. Karakterizacija likova vrlo je važna u Edge of Chaosu pa mislim da je uvrštavanje takvih faca odličan i dobro odmjeren "trik" za produbljivanje i oživljavanje scenarija. Uostalom, tu su i dvije zgodne virtualne mačke o kojima možete sanjariti u nekima od svojih depresivnijih i očajničkih stanja...

Cal glavom, ušima i friškom bradom



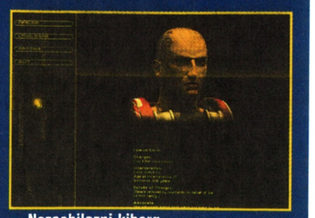
Vruća crnkinja



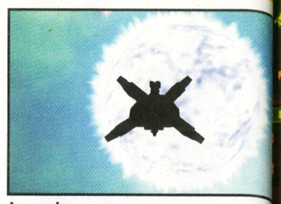
Vruća bjelkinja



Nezaobilazna sirovina



Nezaobilazni kiborg

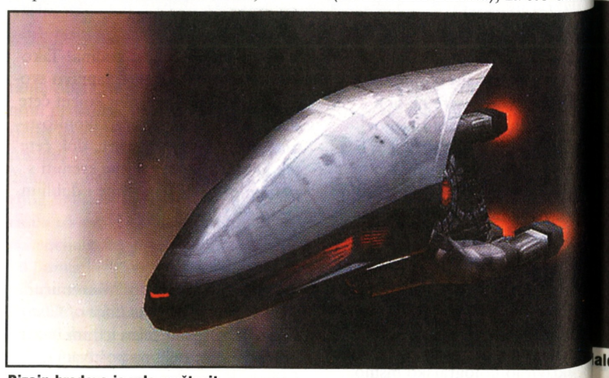


Impresivno...



Pri ovakvim brzinama pomoć automats ciljnika je nezamjenjiva

neka zakopana informacija, na pr pogled nevažna e-mail poruka ili nešto sasvim treće što vam u prvi trenutak ne pada na pamet? Što v dotad preostaje? Tek besciljno luta i u većini slučajeva bezuspješno tra ganje za prokletim događajem koj pokrenuti priču! Aaaaarg! Evo va jedan tipični primjer: nakon uspje izvedenog gusarenja bit će vam naglašeno (ali ne i stavljeno na po objektiva!!!) da biste se trebali pridružiti nekom gusarskom udruženju jer nitko ne želi kupova robu od nezavisnih individualca. Dobro, nakon dugotrajnog kopanj po karti pronalazite habitat dotič ekipe i upućujete se na njihov matični svijet. Puni nade *dockate s* na svemirsku stanicu u očekivanju kontakta i osnivanju trajnog savezništva i suradnje. Kad ono - ništa, vi došli, a škvadra vas ignori I što sad? Ništa, slijedi povratak k i nekoliko sati neobveznog gusare u nadi da će oni prvi vas kontakti rati. Upravo je to jedan od najneg tivnijih efekata *IW*-nelinearnosti (a sličnih u drugim igrama) pa ispad da neobvezna lutanja, nabildavanj broda i sloboda kretanja ovaj put imaju (pre)veliku cijenu. Cijenu k je još paprenija znamo li da se sni mati može tek u matičnoj stanici, nikako u letu ili tijekom obavljanj različitih zadataka. Također, prem je vaš brod opremljen hiperpogon (preciznije LDS-om), međuplaneta na putovanja i dalje traju predugo (do nekoliko minuta), za što doist



Dizajn brodova je vrlo maštovit



niruća agonija jedne međuzvjezdane fregate

a IW2 si kupite barem pet tipkovnica: hoćete-ećete, nekoliko ćete ih u bijesu baciti o zid!

vidim ni najmanjeg razloga, pa arem su mogli implementirati rzanje vremena! Da vam pak ne vorim o tome kako je igra teška, r će vas nekoliko dobro usmjerenih taca pretvoriti u prašinu i poslati u emirski zaborav. Aha, onda opet itavanje, dugotrajno putovanje i e ispočetka. Grrrr! Istina, čim se viknete na kontrole i upravljanje t će nešto lakše, a i postat ćete vlasikom mnogo moćnijih oružja i odovlja. Nadalje, u svojoj ćete bazi oći proizvoditi potrebnu opremu a čak i trgovati s nekim korporacima i klanovima. Isto tako, negdje kon prve trećine igre moći ćete povijedati malim flotama, i to svom subraćom u kriminalu koja će oziti male T-fightere koji će do koba biti prikačeni za glavni brod! a vašu zapovijed cure i dečki će se vojiti i postati nezavisna letala koja vam pružati vatrenu podršku. akođer, neki brodovi imat će *turrete* kojih ćete pucati ili vi ili neko iz vaše ekipe, dok će autopilot upravljati kroz uzavreli okršaj. Ako se baš pitate kakve su glavne misije, mogli bismo reći da se uglavnom svode na različita gusarenja i plaćeničke poslove u kojima ćete uništavati, pratiti, krasti i još malo uništavati. Valja napomenuti i da se priča grana, tako da neki vaši postupci mogu imati veliki scenaristički efekt. Drugim riječima, možete se igrati dobrohotnog Robina Hooda ili krvožednog kapetana Blooda...

KUPITI ILI ŠTO?

Na kraju, iz rečenog se čini da grafika služi tek kao kulisa i podloga mnogo važnijim stvarima na koje se trebate koncentrirati, što je u neku ruku i točno. No, u nju se utrošilo toliko truda i genijalnosti da će i ona sama ponekad biti jedini razlog za igru. Iako će se pokazati da barem ovdje ona ne može igrati tu ulogu, tome se nikako ne treba čuditi! Pa pogledajte samo ove maglice, lens flareove i sjajna sunca. Bacite oko i na izvrsno teksturirane i modelirane brodove te brojne izvore svjetla koji obasjavaju svaki djelić njihove hladne oplate. Divite se i sjaju lasera te blistanju raketa, vatrenoj kiši ekplozija i umirućoj agoniji cijelih stanica! Na kraju dana odmorite oči na mnoštvu sitnih zvijezda i bulječi u *motion blur* koji se javlja pri svakom pokretu, upitajte se jeste li ikad vidjeli ljepšu pucačinu u dubokom hladnom svemiru... No kako rekoh, sve je to opsjena jer je *Edge of Chaos* igra koja od igrača zahtijeva mnogo slobodnog vremena, apsolutnu posvećenost i odanost te čvrste živce i strpljivost. Posebno imajte na umu da morate čuvati živce i imati strpljenja jer biste u suprotnom lako mogli doći u iskušenje da slomite miš, joystick, tipkovnicu ili, ne daj Bože, neki skuplji komad vaše računalne opreme. Nije ni čudo, jer igra kao da se ne može odlučiti što želi biti. Rastrgana je između svemirske pucačine i "elitoidne menadžerije", stalno koketira s njihovim elementima. Možda je ovakav spoj i dobar, no čini mi se da će odbiti podosta *casual gamera* zbog svoje kompliciranosti i težine, a i određeni broj trgovačko-simulacijskih *hardcoraša* koji ipak neće imati ekonomsko-freelancersku slobodu kao u nekim naslovima sličnoga tipa. Prema tome, ovaj je put odluka definitivno na vama - naveo sam osnovne elemente i činjenice, a na vama je odluka imate li vremena i strpljenja da im se posvetite. Ako nemate, za Boga miloga, nemojte ni razmišljati o ovoj igri, radije sačuvajte kosu i živce. No ako ste prepuni zen-budističke smirenosti i nirvane, možda je pred vama jedno divno i dugo igraće iskustvo koje ćete pamtiti pola života... Ili barem dok se ne pojavi nešto bolje.



alo poziranja



Kao iz najboljih ZF-filmova!



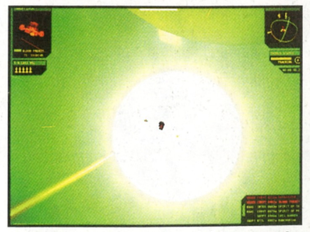
Ova sitna eksplozija znak je skorog otkazivanja pogonskog sustava



Voooom!!!



Za ovakve prizore nemam riječi!



Ovo nije supernova nego elektromagnetska EMP-raketa

ALTERNATIVNO

Freespace 2
Bog i batina space shootera, nema mu premca!

Starlancer
Nešto jednostavnija, ali i lakša i pristupačnija svemirska pucačina.

Elite I Frontier serijal
Tata i mama svih trgovačko-menadžerskih svemirskih simulacija.

85 OCJENA

Predivna igra bogate priče, ali prekompleksna za prosječnog igrača. Samo, SAMO za hardcore fanatike!

Veliki bljesak

OPERATION FLASHPOINT

Ovom je igrom interaktivno igranje učinilo veliki korak naprijed. Uživajte u toj slobodi!



Ne znaju što ih

OPERATION FLASHPOINT
PROIZVOĐAČ Bohemia Interactive Studio
IZDAVAČ Codemasters **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 400, 64 MB RAM, 16 MB 3D
NAŠA PREPORUKA Intel ili AMD 800 MHz, 128 MB RAM, GeForce 2 **3D PODRŠKA** Direct 3-D **MULTIPLAYER** LAN, Internet

PIŠE **Goran Maravić**

Sirena! Kvragu, opet vježba usred noći. Pale se svjetla u spavaonici. Na trenutak ništa ne vidim, a kad se sve razbistrilo, sirenu su potisnuli zvukovi mase ljudi koja skače iz kreveta, pušaka koje padaju po podu, zveckanja opreme. Grabim svoje oružje i opremu i trčim na helidrom. Nitko ništa ne priča. "Požuri, brže!!!", narednici urlaju. Uskačemo u helikopter i zauzimamo mjesta. Čuju se psovke i negodovanja. Narednik šuti. Uskoro svi šute i gledaju u nj. "Ovo nije vježba!", reče on.
Helikopter nas je iskrcao na
obližnjeg otoka gdje su nam p
megafona počeli objašnjavati d
ovdje nepoznate vojne snage p
zauzimati položaje. Narednic
dobili naređenja i počeli okup

ODAJ, NOSI, HODAJ, NOSI... A PONEKAD I PUCAJ !

početku upravljanje i nije baš najspretnije, ali ćete se s vremenom naviknuti. aš lik ne trči savršeno mirno s ciljnikom uvijek u sredini ekrana. Upravo suprot-o, na sučelju ćete vidjeti dva ciljnika, jedan će donekle pratiti pokrete miša i renositi vašu želju kamo želite ispaljivati metke, a drugi će vam pokazati gdje e ti metci doista otići (ili barem približno), jer postoje u svijetu i neki zakoni fizike oje Duke Nukem, marinac iz Dooma i slični nisu baš svladali. U trku nemojte ni okušati pucati jer će to biti samo rasipanje streljiva. Ne zaboravite, nećete ga moći spremati u neograničenim količinama nego otprilike onoliko koliko stane u edan borbeni prsluk, a i sami znate da se vrlo brzo troši kad ste u opasnoj situaciji. U skladu s ljudskom prirodom, vaš će lik biti precizniji kad čučne i dobro učvrsti pušku na rame, a najprecizniji kad legne i umiri se. Kako su prostori u igri tvoreni i golemi, možete i trčati, ali ne bez posljedica na fizičko stanje. Nakon nekoliko minuta trčanja David (tako se zovete u igri) će se uspuhati, najglasniji zvuk će biti otkucaji srca, a ni brzina mu više neće biti kao na početku. Moram li am spomenuti da će vam se i preciznost rukovanja vatrenim oružjem smanjiti? Ne strahujte mnogo za streljivo, kao i u stvarnom životu, moći ćete ga krasti svo-im mrtvim suborcima i neprijateljima. Kradete li od neprijatelja, morat ćete uzeti i njihovu pušku jer streljivo nije kompatibilno. Osim svoje puške, moći ćete uzeti i pokoju ručnu bombu, ali na štetu količine streljiva koje nosite, i eventualno lagani učni raketni lanser, također na štetu ostale opreme. Najbolji je osjećaj kad opalite aketu na neprijateljski tenk i ona vam se pred očima rasprsne.


Hmm.. možda baš i nije najpametnije biti prvi


Lijep prizor za namučene prašinare, prijevoz


Uspješan napad na konvoj


U ovom grmu više nema mjesta za skrivanje


Suborci pužu u pomoć

Dobro da je rat tako ružna stvar, inače bismo ga previše zavoljeli

odove. Kad se moj vod ukrcao u amion, nervozno smo počeli prov-ravati puške i gledati jesmo li uzeli ovoljno streljiva. No, za svaki smo učaj uzeli i dodatne spremnike iz anduka u kamionu. Objašnjeno nam da ćemo biti jedan od vodova koji osiguravati selo najbliže plaži, gdje i se trebao iskrcati ostatak naših naga. Imat ćemo oklopnu i zračnu odršku. Čvrsto sam stisnuo pušku akon što sam provjerio radi li sve ako treba. Kamion je stao, izašli mo. Pokraj nas je projurio tenk u unoj brzini ostavivši nas u oblaku rašine. Ljudi su psovali i kašljali. Cestom su počeli stizati i drugi amioni. Stalno su nas nadlijetali zviđački helikopteri. Narednik nas je kupio i u sredinu stavio radio. Mi mo vod Alpha, kad stigne naredba, rećemo prema selu. Još je jedan enk projurio cestom dižući prašinu i oliku buku da smo se svi nagnuli nad adio. Čuli smo različite zapovijedi pućene trupama u ovom napadu, a nda se iznenada prolomilo: "Vod Alpha, kreni!"

"ALPHA PLATOON GO !"

Digli smo se natovareni streljivom i oružjem te laganim trkom krenuli prema obližnjoj šumi. Čuli smo eksplozije iza šume, naredni je potrčao, a mi za njim. Pucnjava i eksplozije miješali su se sa zvukom tenkovskih motora, ali srećom to nisu bili naši M1A1 tenkovi. Izašli smo iz šume i u dolini vidjeli malo selo. Naš je tenk jurio prema njemu punom brzinom pucajući iz strojnica. Buka automatskog oružja postala je vrlo glasna. Svi smo se stresli od eksplozije. Pogledali smo prema našem tenku, još je jurio, a po njemu je padala zemlja od granate koja ga zamalo pogodila. Nešto je počelo tupo udarati po zemlji oko nas. METCI!!! Netko puca na nas. Svi su počeli vikati: "Legni, pucaju, u zaklon!" Bacio sam se na tlo iza obližnjeg grma, čula se vrlo glasna buka i svi su ljudi iz voda počeli pucati. Narednik je vikao neka gledamo u što pucamo i da vatra stiže iz šumice lijevo od našeg položaja. Buka je bila glasnija. Uperio sam pušku prema šumici, ali ništa nisam vidio. Ispalio sam nekoliko metaka tek toliko da nadglasam buku, možda ih prikuje za tlo kao i nas. Neki su se počeli dizati i trčati prema šumici. Digao sam se i ja i počeo trčati - ne prema šumici nego prema selu. Nakratko sam pogledao prema selu, vidio sam ruski tenk u plamenu, dok su s druge strane sela manevrirala naša dva tenka pucajući neprekidno iz teških strojnica. Između seoskih kuća ugledao sam kako se kreću ljudi s puškama. Krenuo sam prema obližnjem grmu i zavukao se, stavio pušku mirno na rame i otvorio vatru na njih. Primijetio sam da se moj vod razmjestio oko mene i da također puca po selu. Narednik se ustao i počeo trčati prema najbližoj kući. Svi smo krenuli za njim. Helikopteri su počeli nadlijetati selo, a nasuprot nama čule su se eksplozije. Dotrčao sam do kuće. Srce mi je tuklo i teško sam disao od umora. Do mene je dotrčao vojnik iz drugog voda naružan ručnim bacačem raketa LAW 80. Prošao je pokraj mene i skrenuo iza ugla kuće kad se začuo glasan zvuk strojnice, odletio je krvav unatrag. Moj se vod spojio s još jednim američkim vodom i sad smo prolazili između kuća zajedno s ruskim vojnicima. Bacio sam ručnu bombu iza ugla. Potom sam dotrčao do poginulog jadnika i uzeo njegov LAW 80. Odmah sam nastavio trčati prema raslinju u središtu sela. Uokolo se čula glasna pucnjava. Ljudi su trčali na sve strane, za mnoge nisam bio siguran čiji su pa nisam pucao. Uvukao sam se u grmlje. Ispred mene je istrčao ruski vojnik, počeo sam pucati brzom poluautomatskom paljbom, ali nikako da padne. Srušio se nakon bolno dugih nekoliko sekundi. Brzo sam ustao i trčeći krenuo prema velikoj kući gdje sam prije vidio naše tenkove. Pogledao sam čistinu u središtu sela i vidio mnoge ljude kako leže u krvi. Nastavio sam trčati. Preko radija su se odjednom začuli mnogi prestrašeni glasovi: "T80, T80!!!" Utrčao sam u kuću, htio sam izaći na drugoj strani gdje su trebali biti naši tenkovi. Ugledao sam s boka T80. Smrznuo sam se na trenutak i vratio se u kuću. Brzo sam stavio pušku na rame i uzeo u ruke LAW80. Ponovno sam izašao, znao sam da me posada ne vidi jer je kupola bila


Pokret otpora, ovaj put s češkim naglaskom umjesto francuskog

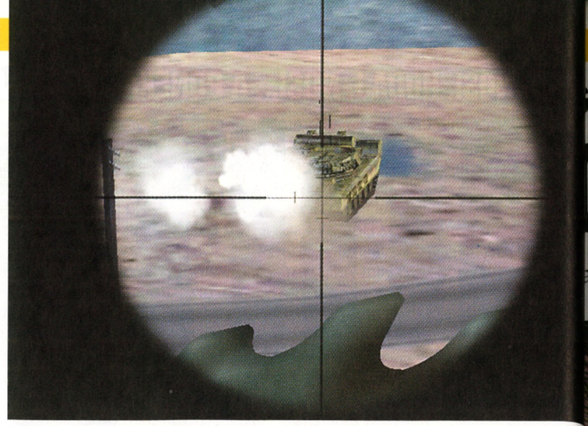

Za sve koji su kao mali htjeli voziti veliki kamion


Ovako to izgleda kroz ciljnik prototenkovskog lansera


Ovo je prizor koji ne želite vidjeti



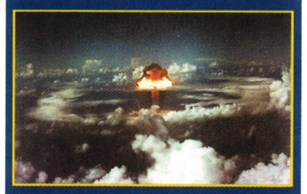
Napokon dobio sniper



T80 puca (samo ne na mene, samo ne na mene...)

HLADNI RAT

Hladni je rat počeo odvajanjem zemalja na dva bloka, jedan predvođen SAD-om, a drugi Sovjetskim Savezom. Zemlje su se nadmetale tko će proizvesti više oružja i na bilo koji način poniziti protivnika pred ostatkom svijeta. Vrhunac je bio osamdesetih godina prošlog stoljeća kad su proizvedene najveće količine nuklearnog i klasičnog naoružanja. Napetosti koje su tada vladale vrlo su lako mogle prouzročiti III. svjetski rat. Za mnoge situacije saznajemo tek danas, primjerice za greške računala za rano upozoravanje, obaranja zrakoplova, sudare podmornica i špijunske podvige koji su otišli predaleko. Na sličnim se situacijama temelji i ova igra.



Ovog su se svi bojali (i još se danas boje)



Tajna uspješnog izviđanja je u skrivanju



Brojanje neprijateljskih tenkova u hladnom je ratu bila česta zanimacija



Panoramski letovi borbenim helikopterom bili su nemogući, a danas to u Rusiji uz dovoljnu količinu zelenih novčanica nije problem



Mehanizirano-pješački napad na selo



Lijepo je kad si iznad svih (a oni ti ne mogu uzvratiti)

okrenuta na drugu stranu. Mirno sam naciljao i opalio. Glasna eksplozija i vatra oko mene, bacio sam LAW i vratio se u kuću. Čekao sam nekoliko sekundi, više nisam čuo tenkovski motor. Pogledao sam kroz prozor i vidio T80 u plamenu. Zadovoljno sam krenuo natrag prema središtu sela. Kad sam izašao iz kuće, ispred je projurio naš tenk. Glasovi na radiju su već bili smireniji, govorili su da se ruske snage povlače i da je selo pod kontrolom. Rekli su nam da se raširimo i pozorno gledamo. Helikopteri su opet počeli nadlijetati. Smirio sam se i polako se kretao prema svom narednika i vodu. Na zemlji je ležalo još više tijela. Pucnjava je postala sve tiša, čuli su se samo naši tenkovi koji su se uputili za ruskim vojnicima.

VELIKA AVANTURA

A kad zaigrate, još je i bolje! Atmosferičnost je glavni adut ove igre. Posljednjih mjeseci autor ovog teksta svaki je dan pregledavao gomilu fan siteova o igri koja je tek trebala zasvijetliti na vašim monitorima. Ono što se obećavalo na tim siteovima, zvučalo je predobro da bi bilo stvarno. Realist kakav jesam, pripremio sam se na najgore, ali sam se ipak potajno nadao boljem. Rezultat me nije razočarao. Praški Bohemia Studio održao je obećanje. Zaigravši nekoliko pojedinačnih misija čim sam dobio igru, ostao sam prilično ravnodušan. Cijeli potencijal igre izađe na vidjelo tek kad zaigrate kampanju. U ulozi ste američkog vojnika Davida Armstronga. Raspoređeni ste na otočje koje postoji samo u svijetu *Flashpointa*, a čine ga tri otoka na kojem su stacionirane trupe NATO-a i Sovjetskog Saveza (svatko na svom otoku). Dani vam prolaze u dosađivanju i beskonačnim treninzima na koje vas tjera već klišeizirano crni narednik (autorima je bio na pameti "Oficir i gentleman"). Igra vas ujedno kroz tu fazu kampanje doista istrenira upravljanju s likom.

Kad budete ubačeni u ratne užase, vi nećete biti njegov glavni i jedini pokretač. Rijetko koji vojnik i je. Ako usred neke misije zaključite da je sve preopasno i sjednete u neki grm skrivajući se, rat će se i dalje odvijati oko vas kao da ništa nije bilo. Imate taj mali privatni izbor kao i svaki vojnik pješaštva u svijetu. U misijama nećete samo pucati, bit će tu i izviđanja, transportiranja vlastite jedinice kamionom, ali i napada. Dogodit će se da sami zaglavite u neprijateljskoj pozadini i da se morate probiti do svog teritorija. Pridružit ćete se privremeno i pokretu otpora koji djeluje iza sovjetskih borbenih linija. Pravi filmski užitak, a vi ste glavni junak. I to junak s popriličnim slobodama. Ako ne budete mogli hodati, a u blizini je neki auto ili traktor, jednostavno sjednite i vozite se. Naravno, ako se ipak odlučite boriti kao tigar i pridonijeti brzoj pobjedi NATO-a, vaši pretpostavljeni će to znati cijeniti pa će vam biti dodijeljena i promaknuća s kojima, dakako, stiže i odgovornost zapovijedanja i brige o vlastitim trupama. Moći ćete upravljati tenkovima i helikopterima. Malo je stvari u ovoj igri samo statična kulisa.

"Ne znam točno čime će se voditi idući rat, a onaj iza njega vodit će se toljagama", Einstei

TKO RADI, TAJ I GRIJEŠI

Dakako, imam i zamjerki. Jedna
većih mana je dosta nespre
upravljanje vozilima svih v
Mnogo vježbanja ne jamči stopos
ni uspjeh. Također postoje i m
propusti u grafici, primjerice uli
rasvjeta malo prejaka, a mehaniz
jedinice kad stoje, ponekad
ustranu iz neobjašnjivih razloga.
kao i u stvarnosti, ne može s
protuoklopno oružje uništiti sv
oklopno sredstvo, što onda dono
jedan veliki propust - ako sa slab
raketnim bacačem pogodite T8
gusjenice, njemu neće biti baš n
ne bi bilo loše da su stavili neka
sustav štete. Mogućnost čuv
pozicije u igri dopuštena je jedan
u misiji, što u nekim dužim i t
misijama može biti vrlo iritira
No, sve se to može ispraviti u ne
patchu pa se nadamo da će auto
i učiniti.

Ukratko, nema isprike da ne odigrate ovu igru!

ALTERNATIVNO

DELTA FORCE 1,2 I LAND WARRIOR
Slična igra, ali s nešto slabijom atmosfe
većim naglaskom na rambovski način igran
HIDDEN&DANGEROUS
Također češki uradak, atmosfera na visini
SOLDIER OF FORTUNE 2
Quakeoidna zabava postojećim oružjem ka
Flashpoint umori

87 OCJENA
Ova nam igra nudi izvrsnu interaktivnost uz neke propuste

od damn!

OFF-ROAD REDNECK RACING

ad znam što nas očekuje kad ekipa iz Redneck Rampagea sjedne za volan. Urnebes!





Ma je l' to Rojsov kiper?

FF ROAD REDNECK RACING
ROIZVOĐAČ Rage **IZDAVAČ** Interplay
INIMALNA KONFIGURACIJA 266, 64 MB
M, min. Voodoo 2 **NAŠA PREPORUKA**
0, 128 RAM, 32 MB 3D kartica **3D-**
ODRŠKA Voodoo 3+, ATI Radeon, Rage),
NT+, G-Force+, G400+ **MULTIPLAYER**
N, Internet **PLATFORME** PC



uška, obvezatna oprema svakog trkaćeg ednecka



Boogie-woogie

PIŠE **Tomislav Majcenić**

Ako niste baš previše mladi, zacijelo se sjećate *Redneck Rampagea*, FPS-igre koja je privukla mnoge - ne toliko svojom naprednom grafikom ili igrivošću, koliko svojom otkačenom atmosferom i pričom smještenom u neki zabačeni kutak juga Amerike.

Usporedba tih dviju igri je neizbježna. Ovaj put otkačena ekipa u kariranim košuljama gazi sve pred sobom ne bi li se što prije domogla cilja. Ah, da. Tražite li dobru off-road simulaciju, morat ćete se strpjeti još neko vrijeme. Ovo nema veze sa simulacijom. Ovo je arkada do bola!

POČETAK

Naprosto sam uživao gledajući intro. Off-road vozila skuhana u maminoj garaži, grafika, zvukovi i ludi spiker. Uf, rekoh, alaj će ovo biti ludo. U glavnom izborniku svira južnjački bendžo stvarajući ugodnu seosku atmosfericu. Malo črčkanja po *opšnsima* i krećemo. Izbornik nam nudi 4 moda igranja. *Cross Country Championshp, Chalange, Time Trial* ili igranje u mreži, LAN-u, koje podržava do šest igrača.

Championship mod je za jednog igrača, podijeljen je na 4 divizije s po četiri natjecatelja koji se natječu u šest utrka, a pobjednik prelazi u iduću. Svaka divizija posjeduje i svoje automobile, koji se razlikuju izgledom, bojom karoserije i tek nešto malo svojstvima, no ni za jedno ne postoje specifikacije. Postoje samo četiri *upgradea* za svaki automobil, a dobivaju se nakon dobrog plasmana u utrci.

Staza je šest, ali su u svakoj diviziji malo prepravljene pa se čini kao da ih je 24.

Chalange je moguće igrati udvoje u *split-screen* modu, a možete koristiti samo staze i aute koje ste prethodno "otvorili" u *Championship* modu. *Time Trial* vozite sami, bez protivnika, i također koristite samo već prije "otvorene" staze i vozila.

I kakavi su dojmovi, pitate se. Pa ne baš najbolji. Razlika između vožnje po suhom, snijegu ili kiši je neznatna, a auti proklizavaju na neke čudne načine koji baš i nemaju veze s fizikom. Treba malo vremena da se čovjek privikne, ali sve se da svladati. Staze su pune zavoja pa ako se odlučite za pogled iz vozila, moglo bi vam pozliti.

Čini se da se ljudima iz *Ragea* jako žurilo pa nisu stigli dovršiti posao kako spada. Već u prvoj utrci shvatit ćete da postoje samo pet ili šest različitih audiosemplova (što spikera, što suparnika) koji se zapravo svode na promuklo deranje: "Sunday, Suuundaaaay...", "I'm d' law, arounu' here bo'y!", "Hold on to yer but!" i sl. Još je jadnije to što se ponavljaju barem DESET puta po utrci. Mogli su nam barem ponuditi mogućnost zarade novih semplova prelaskom na višu diviziju. E, to bi bilo originalno.

A kad smo već u audiosvijetu, htio bih napomenuti da je ona guba glazba iz izbornika nakraju postala naporna jer je ispalo da je to jedina pjesma u cijeloj igri. Stoka! I ni'š, isključi mjuzu. Tak' je lakše.

Spomenimo malo i grafiku. Bila bi laž kad bih rekao da je išta manje doli prekrasna. Nema je smisla pokušavati opisivati jer zaslužuje čistu peticu.

Ukratko, dobili smo arkadnu vožnju nitrom nabrijanih off-road vozila nepotrebno uništenu nedorađenošću. Šteta, doista šteta.

Lijep mali, pravi tatin sin

ALTERNATIVNO

Redneck Rampage
Nema veze s vožnjom, ali ima mnogo rednecksa.
4x4 Off Road
Nema veze s redneckisma, ali ima džipova.

55 OCJENA
Možda bude i veća izađe li neki audio patch

Ion Stormovo novo ruho

ANACHRONOX

Nakon više od tri godine razvoja i brojnih odgađanja (možda i više od Daikatane) konačno je stigao prvi Ion Stormov RPG-naslov. Suprotno očekivanjima kojekakvih zlobnika, stvoren je uistinu jedinstv naslov. Izvrsna epska priča, jedinstveni likovi, izobilje uvrnutog humora... ukratko, odlična igra



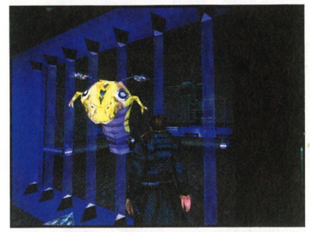
Zalazak sunca dok v prelijeću ptičice a prelazite preko visec mosta, atmosferič nema što



ijek u dodiru s nečim novim i nepoznatim



ecijalni potezi karakteristični za svaki lik izvedeni su vizualno vrlo atraktivno



ANACHRONOX
PROIZVOĐAČ Ion Storm **IZDAVAČ** Eidos Interactive **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 266, 64 MB, 16 MB 3D-kartica **NAŠA PREPORUKA** P3 500, 128 MB, 32 MB 3D-kartica **3D-PODRŠKA** OpenGL **MULTIPLAYER** nema **PLATFORME** PC

PIŠE **Damir Đurović**

Iako je ugled Ion Storma, tvrtke koja je na čelu s Johnom Romerom stvorila *Daikatanu*, nakon niza problema i velikih razočaranja poprilično poljuljan, iz njegovog razvojnog tima stiže igra koja će biti prava poslastica za sve ljubitelje RPG-a. Glavni je dizajner i producent *Anachronoxa* Tom Hall od samog početka (prije nešto više od tri godine) odlučno stajao iza cijelog projekta, što se na kraju itekako isplatio. Nakon tako dugog razvoja, većina bi igara po izlasku na tržište djelovala već poprilično zastarjelo i vjerojatno imala cijeli niz nedostataka. No, Ion Storm se, čini se, svojim projektom uspio oduprijeti zubu vremena te stvoriti doista izniman naslov kakav ne viđamo često na PC-platformi.

IGRA SA STILOM

Važno je odmah na početku istaknuti da *Anacrhonox* nije klasična igra RPG-žanra kakve smo dosad navikli vrtjeti na svojim kućnim kantama. Naime, koncepcijski je više okr japanskom načinu izvedbe RPG igara, što u ovom slučaju ne zna apsolutno ništa loše. Naprotiv, u vo je to čini još zanimljivijom i privlačnijom prosječnom gejmer koji vrijeme obično ne provodi igraćim konzolama, gdje je ta vr igara i najzastupljenija. Iako je spomenuti japanski koncept izra RPG-ova vrlo uočljiv u cijeloj ig nedostaje joj jedan vrlo važan el ment. *Anachronox*, za razliku od ostalih japanskih igara, nije izrad u njihovom upečatljivom i za tu

Anachronox je igra radi koje se isplati provesti nekoliko neprospavanih noći za računalom

rstu igara gotovo neizbježnom nime stilu nego je Ion Storm uložio odatni napor ne bi li stvorio jedinven izgled virtualnog svijeta igre te kova koji u njemu obitavaju. Upravo je taj jedinstveni stil, koji ismo najlakše opisali kao svoevrsnu mješavinu ikonografije stripnaka, atmosfere ZF-klasika poput *Blade Runnera* te laganih primjesa pomenutog načina japanske škole nimacije, igri dao dovoljno svježine a je izdvoji iz sve brojnijih klasičnih RPG-naslova izdanih u posljednjih nekoliko godina.

LUPUS IN FABULA

Priča u manje-više svim RPG-naslovima je ista: vi ste pozitivac i trebate spasiti svijet od negativaca. Neki su naslovi toj jednostavnoj ideji znali udrukčije pristupiti te razraditi cijelu epopeju, no oduvijek su postojali i postojat će oni koji to sređuju po dobrom starom običaju "ubijte zlog zarobnjaka u kuli". Srećom, *Anachronox* pripada prvoj skupini igara. Njegova je priča uistinu razgranata i odmotava se polako, nit po nit, da bi vam se u cijelosti razotkrila tek pred kraj igre nakon brojnih preokrata. Virtualni svijet u kojem je smješten scenarij *Anachronoxa* doista je velik, za završetak će vam trebati tridesetak ili četrdesetak sati. Priča počinje u siromašnoj četvrti Anachronoxa, starog alienskoga grada smještenog u unutrašnosti velike sfere Sender 1 koja služi kao najuočljivitiji oblik međuplanetarnoga putovanja unutar galaksije. U početnoj se animaciji glavni lik Sly Boots, privatni detektiv kojem ne ide baš najbolje u životu, nalazi u prilično neugodnoj situaciji radi novačnih dugova, premlatio ga je vrlo neugodan utjerivač i lokalni mafijaški boss Deete. Kako bi se izvukao iz nagomilanih financijskih nevolja, Boots prihvaća prvi posao koji mu se nudi. No, igrom slučaja uvučen je u još veće probleme nakon što sa svojim uvrnutim poslodavcem Grumposom Matavastrosom krene u potragu za MysTechom - nepoznatom alienskom tehonologijom oko koje se vrti dobar dio prvog dijela priče. Ubrzo bivate uvučeni u sukob epske širine - više ne nastojite otplatiti dugove nego preživjeti i spasiti svemir od gotovo sigurne propasti.

DEUS EX... NE, NE KRIVA IGRA

Napredovanjem kroz igru pridružuje vam se vesela ekipa sastavljena od niza izvrsno okarakteriziranih i jedinstvenih likova. Njihova je raznolikost hvale vrijedna, od malenog robota koji naglo postaje samosvjestan i željan dokazivanja pa sve do depresivnog gorostasnog i alkoholičarski raspoloženog superheroja te malog planeta (da, dobro ste pročitali, autor ovog teksta nije pod utjecajem nikakvih opijata) koji se radi svoje zaštite odlučio smanjiti na veličinu prosječnog čovjeka te vas pratiti u vašim uzbudljivm avanturama. Već kod karakterizacije spomenutih likova vidljivo je da je unutar igre unesena određena doza vrlo otkačenog i sarkastičnog humora koji će sigurno razbiti monotoniju i kod najzahtjevnijih igrača. Tako ćete imati priliku doživjeti scene koje će biti svo-

U GLAVNIM ULOGAMA

SLY BOOTS



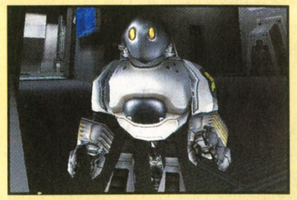
Klasičan primjer neuspjelog privatnog detektiva koji se zbog fatalne žene uvalio u niz nevolja. Živi i radi u najsiromašnijem dijelu Anachronoxa, a ured mu je smješten na drugom katu mjesnog bircа u kojem pijuckajući provodi većinu slobodna vremena. Omiljeno oružje su mu različite vrste pištolja, a smisao života puni džepovi love.

GRUMPOS MATAVASTROS



Mističan i mudar stari čovječuljak koji Bootsa neprestano uvlači u još veće nevolje. Nikom ne da mira pa stoga i ne čudi činjenica koju ćete otkriti na kraju igre. Omiljena alatka za premlaćivanje protivnika mu je drven štap obogaćen različitim ubojitim dodatcima.

PAL



Taj maleni robot vaš je prijatelj kojemu u jednom trenutku podivlja softver pa postaje samosvjestan. Simpatično limeno biće uvijek vam je na usluzi kad treba probiti zaštitu svakog, pa i najkompliciranijeg računalnog sustava.

DR. RHO BOWMAN



Mlada znanstvenica s planeta Sunder zbog svojih je prenaprednih razmišljanja izopćena od strane priznatih znanstvenika. Ubrzo će se pokazati da je njena znanstvena teorija bila itekako točna, no nažalost većina kolega znanstvenika pogiba pa ne dobiva toliko željeno priznanje - mora se zadovoljiti tek uobičajnim spašavanjem svemira od propasti.

DEMOCRATUS



Pored niza čudnih likova, Democratus je definitivno najčudniji. Riječ je o planetu čije je stanovništo na vrlo visokom stupnju razvoja tehnologije, no s povećanom paranojom od izvanjskog svijeta. Upravo radi potonje činjenice u jednom trenutku upravno vijeće Democratusa odlučuje sigurnost potražiti od vaše družine te smanjuje svoj planet na veličinu prosječnog čovjeka.

STILETOO ANYWAY



Nekadašnja partnerica Sly Bootsa i njegova nepreboljena ljubav. Oboje imaju istog neprijatelja - mafijačkog bossa Deetu - kojem će na kraju ipak doći glave. Odijeva se vrlo oskudno, natprosječno je obdarena i iznimno spretna s oštrim predmetima.

PACO "EL PUENO" ESTRELLA

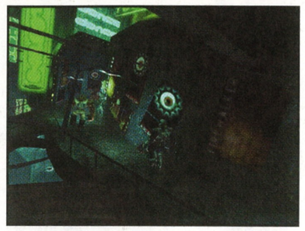


Crveni gorostasni superheroj iz galaktički poznatog serijala stripova o planetu Crapton. Nakon brojnih neuspjeha Paco se odlučio prepustiti alkoholu. Polako je počeo gubiti sposobnosti, a na kraju je od jada oćelavio. No tada se pojavljujete vi da biste ga izvukli iz depresije i pridobili u svoju malenu, ali otkačenu ekipu.



Iako je riječ o nešto starijem grafičkom engineu, doista je iskorišten do krajnjih granica







Sve međusekvence u igri napravljene su upravo u samome grafičkom engineu

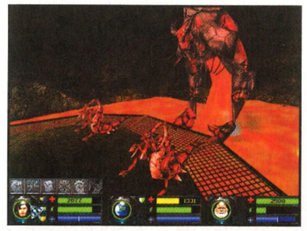
jevrsne parodije na niz klasičnih filmova, potom ismijavanja stripovske ikonografije i nekih drugih društvenih pojava oduvijek podložnih ismijavanju.

JAJE NA OKO

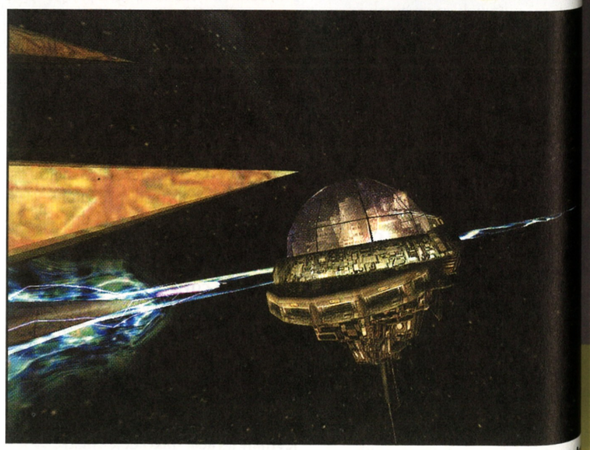
Sustav pravila koji se nalazi iza te cijele ZF-ovske RPG-epopeje drugačiji je od onog na koji smo navikli u različitim *Baldur's Gateovima, Falloutovima* i ostalim naslovima tog žanra koji su se posljednjih desetak godina pojavljivali na našim računalima. Zapravo, cijela je stvar najsličnija sustavu koji je koristio *Final Fantasy.* Znači, likovima se statistike automatski povećavaju skupljanjem iskustvenih bodova, tj. dosezanjem nove iskustvene razine (tijekom igre moći ćete dogurati između 30. i 40. nivoa s većinom svojih likova). Sustav borbe, najvažniji dio igre, također je izveden vrlo slično *Final Fantasyjevom:* svakom liku, ovisno o njegovim statistikama, polako se puni akcijska spremnost. Kad se napuni, može izvesti određeni običan udarac oružjem ili neki od posebnih oblika napada specifičnih za svaki pojedini lik koji kontrolirate. Treći oblik akcije koji možete izvesti tijekom borbe jest korištenje MysTecha. Riječ je o obliku alienske tehnologije koja ima različita magična svojstva iskoristiva na niz načina, od nanošenja izravne štete do zamrzavanja ili omamljivanja neprijatelja. Da bi neki vaš lik izveo napad uporabom MysTecha, mora imati jedan od uređaja te tehnologije i biti opremljen punim spremnikom energije koja osim što pogoni energetske štitove služi i u tu svrhu.

STARA KOKA, DOBRA JUHA

Vizualno, igra izgleda vrlo dobro. Priču pratite iz trećeg lica gledajući lik koji vodite sleđa, no imate potpunu slobodu mijenjanja kuta kamere. Vjerujemo da će vas začuditi kad vam otkrijemo da igru vrti Quake 2 engine. Da, dobro ste čuli, ne Quake 3 nego Quake 2 engine. Istina, riječ je o vrlo modificiranoj inačici Quake 2 enginea koja koristi 32-bitne teksture i znatno naprednije svjetlosne efekte, no u načelu je to isti engine koji je pokretao sad već zastarijeli prošli nastavak tog ultrapopularnog FPS-a. Zašto? Zato što je razvoj *Anachronoxa* počeo prije tri i pol godine kad je Quake 2 bio nabolji 3D engine. Pa ipak, u ovoj igri njegove nedostatke gotovo da i nećete osjetiti. Naime, uporabom svjetlosnih efekata i efekata poput magle ili dima u igri je stvorena izvrsna atmosfera pa vam stoga nešto manji broj poligona nekih likova neće uopće smetati. Dizajn virtualnog svijeta unutar igre je izvrstan i raznolik, itekako je vidljiva sposobnost Ion Stormovih dizajnera da i s ponešto starijom tehnologijom stvore iznimna i nadasve raznolika područja unutar nje. Tako će vas priča provesti od duboke unutrašnjosti alienskih tunela Anachronoxa, njegovih mračnih i maglovitih ulica, ugodnih zimskih krajolika gradića Democratusa, pustinjskih vojnih baza, lavom prekrivenog mističnog Hapaestusa pa do velike svemirske stanice Sender Stationa, kolijevke drevne alienske civilizacije Limbusa itd. Poseban filmski ugođaj tijekom igranja postignut je izvrsnom uporabom kamere, ponajviše naglašenom u velikom broju fantastičnih i duhovitih međusekvenci, također napravljenih u engineu (za razliku od uobičajene uporabe prerederiranih filmskih scena). Jedini ozbiljniji nedostatak vezan uz engine jest da su se autori *Anachronoxa* odlučili izbor rezolucija svesti tek na dvije mogućnosti, na nisku 640x480, koja će biti preniska za većinu našeg čitateljstva, te na visoku 1280x960, koja opet izisk







Opseg likova na koje ćete naletjeti tijekom igre doista je velik, od velikih zelenih nakpa do sofiticaranih, prosvijetljenih lebdećih bića

ALIEN-O-LOGIJA

Anachronox – (u prijevodu o iz prošlosti) ne tako davno otkr en je dreveni alienski grad u unutrašnjosti velike sfere Send 1. Pri ulasku u nepoznati grad zatečen nitko živ. Prema legen ondje je obitavala drevna alien nacija koja je izumrla kad je iz nada nov, vrlo otrovan virus u sekundi pokosio stanovništvo.

Sender – sferna geometrijska tijela sa šiljcima na površini. Približavanjem na određenu ud ljenost jednom od šiljaka određenog Sendera i prilagođa vanjem frekvencije svemirskoga broda njegovoj radiofrekvenciji korisnik biva naglo katapultiran kroz hyperspace do određene točke u svemiru. Trenutačno gla način transporta unutar galaksij pretpostavlja se da ga je izgrad izumrla alienska civilizacija koja stvorila i Anachronox.

MysTech – predmeti nepozna alienska podrijetla kojima done davno nitko nije znao svrhu, n već na početku priče dolazi do naglog buđenja te misteriozne alienske tehnologije i razotkriva nja velikih moći koja ona nudi sposobnome i pametnom koris niku. Prava pozadina MysTecha se otkriva pred kraj igre. Nećem vam reći o čemu je riječ da va ne pokvarimo doživljaj.

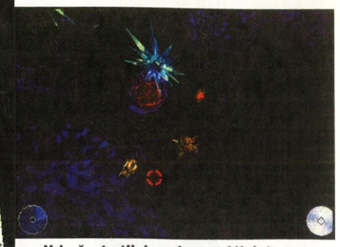


pičan model transilvanijskog sela: zatrpano snijegom i obavijeno velom tajne

ešto bolje računalo i grafičku karcu barem u rangu nVidijinog eForcea. Glazba koja vrlo namično prati sva događanja jekom igre doista je izvrsna i vrlo obro prati atmosferu svake poje ine lokacije. Tonovi koje ćete čuti reću se od izvrsnih orkestralnih lmskih izvedbi i klasičnih tema pa ve do jazza. Zvučni su efekti nešto nabije izvedeni, no zato su svi glasodani likovima prilično dobri, čak je uložen dodatni trud te je izvedena svojevrsna sinkronizacija pomicanja usnica likova sa samim govorom, što je napredno za Quake 2 engine. Nakon izdavanja ovog naslova Ion Storm je konačno dokazao da doista ima vrlo sposobne ljude i velike potencijale. *Ahachronox* je igra radi koje se isplati provesti nekoliko neprospavanih noći za računalom. Vjerujte, nećete ni najmanje požaliti.



Red Ligth District - čak i oni skloniji lakoj zaradi te jeftinim tjelesnim užicima u *Anachronoxu* će pronaći nešto za sebe



Vrlo često tijekom igre naići ćete na akcijske miniigre koje će biti vrlo ugodan predah od standardnoga istraživanja i borbe

ALTERNATIVNO

Final Fantasy 8
Jedan od rijetkih RPG-naslova japanske produkcije koji je svoju konverziju doživio i na PC-ju. Sustav borbe sličan je Anacrhonoxovom. Riječ je o Final Fantasy serijalu pa jednostavno ne možete pogriješiti.

Arcanum
Ako vam je dosta kojekakvih ukalupljenih RPG-svjetova, onda je ovo igra za vas. Uzmite sve klasične elemente tolkienove fantazije i stavite ih u razdoblje industrijske revolucije... i sve dobro promiješajte.

Fallout 2
Klasika je klasika. Iako već pomalo zastario, ovaj Black Isleov naslov jamči desetke sati bauljanja apokaliptičnim svijetom opustošenim nakon velikog nuklearnog rata. A opet, možda vam se u skorijoj budućnosti pruži prilika da nešto slično doživite i u stvarnom životu.

84 **OCJENA**
Doista odličan naslov. Doduše, s pomalo zastarijelim grafičkim engineom, ali iskorištenim do maksimuma



ZASTARJELO!

Z: STEEL SOLDIERS

Ja bih ipak malo promijenio naslov. Što mislite o Z: Shit Soldiers?



Ponešto ušminkana s
od samog proizvođ

Z: STEEL SOLDIERS
PROIZVOĐAČ BitmapBros **IZDAVAČ** BitmapBros **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2/266, 64MB **NAŠA PREPORUKA** Duron 800, 128 MB, 32 MB 3D-grafička **3D-PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** Internet, modem, LAN

PIŠE **Krešimir Lauš**

Majko božja! Ne sjećam se više kad sam posljednji put pisao recenziju igre koja nije bila nastavak. Pa "dva" ovo, pa "četiri" ono, pa promjena naslova "da se baš i ne vidi", i tako to u tri..., ma znate već čega. I u ovom broju imamo jedan nastavak (arrrg!). Riječ je o malo opskurnijem primjerku za koji recentnija igrača publika možda nije ni čula jer kolektivno pamćenje mlađih pisijaša ne seže u tako daleko i već zaboravljenu prošlost. Točnije, riječ je o 19
godini prosperiteta, demokrac
nade, ali i rođenja dugoočeki-
vanog *Z-a* koji je hrabro ušao
tada još mladu RTS-arenu. Sv
se jedinstvenim pristupom
pokušao nametnuti kao alterna
va već standardiziranim RTS-



...

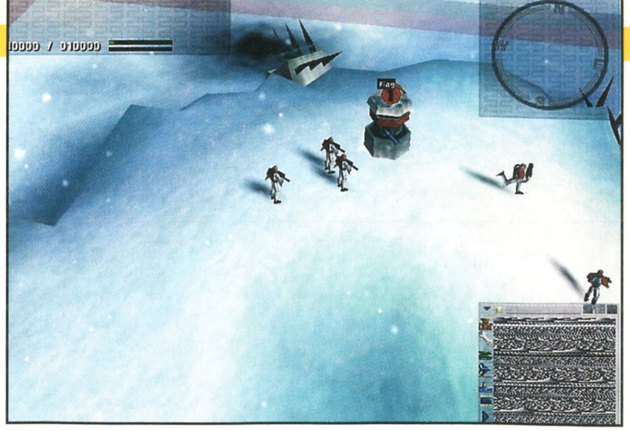
ma, a svojim originalnim
morom kao neobvezna zabava
mase. Da, baš! O čemu pričam,
ate se? O *Z-ovom* hrabrom
acivanju *resource menagmenta,*
kors, te surogatnom implemen-
anju osvajanja teritorija koji su
i podloga za izgradnju i osnovi-
prihoda. Vrlo jednostavno,
jesto harvestiranja minerala,
fte, loživog ulja i inih blago-
i, igrač se morao usredotočiti
"osvajanje" zastavica postav-
nih usred teritorija međusobno
vojenih raznobojnim crtama.
dnom kad bi zastavica pala u
maće ruke, u blagajnu bi se
a poveća svota "šuškavaca", a
bili bismo i dodatni prostor za
radnju. I na tome se temeljila
ela igra! Baš kao i ova -
nekad je toliko čvrsto povezana
svojim starijim bratom da joj to
š i ne ide na čast...

OJ, BAŠ JE SMIJEŠNA VA IGRICA, IH, IH!

ina je, ima u njoj humora, no
tanje je hoće li vam se svidjeti
je, naime, blago debilni, sjev-
noameričkog tipa. Isforsiranost
najbolji izraz koji ga opisuje,
š kao i arhaičnu uvodnu špicu
ja bi trebala biti nekakav crtić,
je samo dokaz da u Bitmapu
š i nemaju darovitih ljudi za
-animaciju. O čemu je riječ,
tate se? O prilično sterilnoj
tki futurističnog ratovanja
između nekakvih *štotijaznam* megakorporacija (točnije, MegaComa i TransGlobala) gdje neće biti ni krvi ni ljudskih žrtava jer se bore zapravo samo roboti. Je li riječ o humanizaciji rata ili je nestalo ljudi sa Zemlje, ne znam, i nije me briga! Glavno da nam je u pričicu ubačen taj smiješni genaral Zod iliti neprikrivena kopija *onog* tipa iz Apokalipse danas (znate već, miris napalma u ranu zoru i slično). Upravo će dotični živac biti odgovoran za kršenje primirja i novi rat između spomenutih tvrtki, a u igru su ubačeni i još neki, tako simpatični robotići poput Brada&Clarkea iliti metalnih inačica kalifornijskih surfera bez trunke mozga. I sad ti ratuj! Nego što, i to u divnom "vrtim te, zumiram te" 3D-svijetu koji je tu vjerojatno stoga što se i svi ostali furaju na to pa zašto ne bi i *Z2*. Ma hajde, pa zar je 3D-transformacija bila baš toliko potrebna?! Osim što su se povećali hardverski zahtjevi, sve se zakompliciralo zbog brojnih mogućnosti promjena kutova gledanja, pogleda i pogledića, a sama grafička ljepota nije mnogo profitirala. Proglasite me nostalgičarom, ali ne mogu prestati razmišljati kako bi bilo da se zadržao stari 2D uz povećanje rezolucije i implementaciju gomile detalja i detaljčića. Uostalom, pogledajte *Heroese* koji se i dalje drže starije tehnologije, ali svejedno napreduju sa svakim novim



o je možda još najpraktičniji pogled



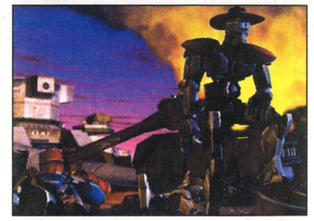
Eto tih kontroverznih zastavica!

Neposlušni vojnici, grozan pathfinding i povremena usporavanja, baš ono što nam treba u jednom RTS-u

nastavkom. No dobro, tako valjda mora biti pa ću sa zadovoljstvom utvrditi da ako je 3D već tu, barem je funkcionalan i ne previše iritantan. Naime, kamera se može lijepo podesiti tako da prati akciju, no to će se uglavnom svoditi na već standardno maksimalno odzumiravanje i fiksiranje pogleda koji više nećete taknuti tijekom cijele igre. A zašto i biste jer se u *Z2* doista nemate čemu diviti, sve su zgrade i jedinice tako bolno tipične! Mogli ste ih vidjeti već milijun puta, jedino što se ovdje, eto, bore roboti! Ludilo, čovječe, no ni njih nema previše jer se zaraćene strane razlikuju jedino po boji, jedna je crvena, a druga plava! No, zbog propusta ne pati samo izvedba nego i igrivost, već u početku možete zaboraviti bilo kakve specifične taktike vezane uz pojedinu stranu. Lijepo. Ali hajde, tako je u *Z-u* bilo od samog početka zbog gorespomenutog sustava ratovanja koji je do danas ostao jedintveno usamljen u svojim osnovnim načelima. Tako je, osvajanje omeđenih i označenih teritorija je ponovno tu i glavno je pitanje hoće li nam ovaj put donijeti pregršt radosti ili shitload briga. Bitmapovci bi



Smiljko, što to gori? Ništa, ja prdnuo, Bosiljko, hahahaha, ih, ih!



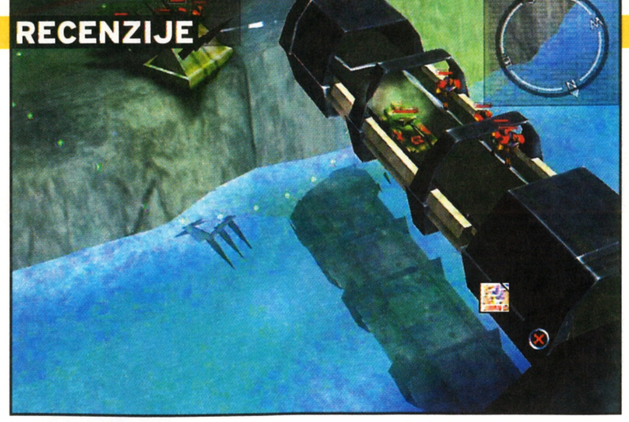
Malo game arta...



Autohtona flora i fauna, kako slatko, na kruh bi se moglo namazati



Ladno brate, laaadno! Smrz'o se ko ***cenzurirano***

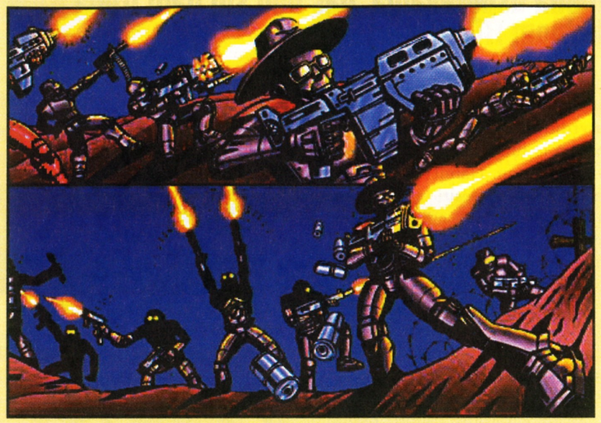


Haj ho, haj ho, over the most we go!



Strukturalni rasap jednog savršeno zdravog i produktivnog drveta

CARTOON NETWORK



Poštujem originalnost i cijenim namjeru bježanja s "tračnica", ali ovo doista nema smisla! Navikli na već ustaljene 3D-renderaže, ova nam se špica čini i više nego djetinjastom. Ciljajući na nekakav stripovski humor, autori su pogrješili - zaboravili su ga. Kretenske izjave poput "War sucks!" ne mogu se svrstati u kategoriju smiješnog, nego u domenu propalih komičara koji polupijani nastupaju u nekom jeftinom baru. Istina, tu i tamo izvale zgodnu šalu, no na većinu ćete se kiselo nasmiješiti uz onaj neobjašnjiv osjećaj da ste za njih krivi vi. Bolje ne gledati i trošiti živce…

nas htjeli navesti na pomisao da u jednoj standardnoj strategiji sve više-manje počiva na dugotrajnom procesu izgradnje masovne vojske kojom se potom udara po mrskom neprijatelju, dok je taktika u drugom planu, a u *Z-u* bi upravo ona trebala iskočiti u prvi plan jer za stalno osvajanje i zadržavanje pojedinih teritorija potrebno upravo vješto mozganje, a ne kvalitete jednog upravitelja tvornice!

AJME TLAKE...

Yea, right… Baš je *Z-ov* sustav kriv za jedno od najfrustrirajućih RTS-iskustava do danas! Zašto? Iz više razloga, no prvi je svakako taj što fizički jednostavno nemate dovoljno vojnika kojim biste okupirali i zadržali dovoljan broj teritorija dovoljno dugo, dok se ne utvrdite i formirate liniju obrane! Osvojite li jedan, razvući ćete snage i dopustiti gadu da vam zgrabi drugi! Usmjerite li napade na drugi, izgubit ćete treći, dovoljno je samo da vam se prišulja jedan usrani robotčić i zgrabi zastavicu. Mogu proći minute prije negoli shvatite da ona više nije pod vašom kontrolom i to u pravilu zato što vaši tupani nisu reagirali i satrli maloga infiltratora. Zaguljeno, zaguljeno, zaguljeno! Zeznuto je još i više zbog sasvim solidne umjetne inteligencije (čak i na easy nivou) koja će vas svako malo podbadati na pravim mjestima i nikad vam neće dati mira (vidite da je ponekad dobro što su glupi). Zbog toga će vam jedina i osnovna "taktika" biti upravo ona koju se pokušalo izbjeći; štancanje hrpe vojnika pomoću kojih ćete zadati jedan, ali smrtonosan udar neprijateljskom zapovjednom centru. Paradoks svih paradokasa bit će pojačan konstantnom igrom u obrani kako vam protivnici ne bi uništili bazu, te hrpom dodatnih nedostataka koji će još više začiniti ovu ionako gorku kašu. Jedan od njih svakako je i potpuno promašeni sustav samoinicijative, tj. nezavisnog odlučivanja vaših jedinica.



Gdje snijeg pada, tu ni trava ne raste… ili tako nekako…

Male si beštije jednostavno previše dopuštaju kad samostalno odluče goniti nekog bijednika, a vi ste im prije toga naredili da usmjere paljbu na neku zgradu. Za izluditi! Još je gore pronalaženje puta jer će se nebrojeno puta veće čete rasuti na hrpu pojedinaca, i to zbog sitnica poput kamena koji kao skupina nisu mogli zaobići. Homogeni odredi stoga nisu opcija nego vam preostaje tek molitva ne bi li vas ovaj put poslušali i uradili ono što se od njih i traži. Eto, tih je nekoliko detalja sasvim dovoljno da igru zgadi većini prosječnih igrača pa bih sad najradije završio recenziju i sve poslao u vražju majku. Ali neću, jer valja još reći da je igri i mnoštvo dodatnih opcija koje bi trebale stvoriti iluziju nekakvog taktiziranja, poput prozirnih ekrančića koje možete slobodno šetati po ekranu, a koji prikazuju situaciju na pojedinim dijelovima bojišta. Tu su i nezabilazne behavioristične komande poput agresivnosti, obrane, praćenja…, a možemo pohvaliti implementaciju "rally pointa", komande da se upravo dovršeni roboti upute na određenu lokaciju. Jasno, nisu zaobiđene ni neke specifičnosti poput snajpera, špijuna i sličnih dilkana, ali iskren koga briga… *Of kors*, bit će tu kojekakvih tenkića, letala i brodica, ali zbog gorenavedenog sve pada u vodu - čak ni dobra grafika i jedinice ne mogu popraviti stvar. Što zaključiti? Tek to da se u pet godina razvoja mogli pojaviti s nečim boljim i vrednijim, a ne s ovom "prežvakotinom" čija je osnovna razlika od originala tek neoriginalna 3D-grafika. Igra nije funkcionirala tada, a bogme neće ni danas! Ako se nekom da gubiti živce ili je taki strateg da bi mogao voditi "Oluju", svaka mu čast, no vjerujem da ni njemu ovo neće biti slast. Možda je *Z2* malčice original, ali pada na osnovnom ispitu igrivosti koji si je sam postavio, stoga palac dolje. Igra dosadna, a ja doista ne želim igrati dosadne igre… Vjerujte mi, ne želite ni vi!

ALTERNATIVNO

DARK REIGN 2
Jedan od najboljih 3D RTS-ova uopće!

GROUND CONTROL
Tako se to radi!

Z
Ako ništa drugo, barem bi danas trebao letjeti vašem stroju.

67 OCJENA
Dosadno, frustrirajuće teško. Trebam li još što reći?

Z2: idealno sredstvo za uspavljivanje ljudi i uništavanje manjih sisavaca!

U iščekivanju četvorke...

HEROES CHRONICLES: THE FINAL CHAPTERS

HOMM 3 je već duže vrijeme na tržištu. Ipak, noći i dalje provodim u dubokom uvjerenju da ću odigrati još samo jednu rundu



HC: THE FINAL CHAPTERS
PROIZVOĐAČ New World Computing **IZDAVAČ** 3DO **MINIMALNA KONFIGURACIJA** 133 MHz, 32 MB RAM, 245 MB HDD **NAŠA PREPORUKA** 333 MHz, 64 MB RAM **3D PODRŠKA** ne **MULTIPLAYER** ne

PIŠE **Tomislav Majcenić**

Frustrirajuće. Eto što je to! Nikako stati. Još samo ovo, još samo ono, još samo da skupim živu da mogu ubosti azurnog zmaja, još samo da koknem ovog, još samo... AAARGGHH! A što je najsmješnije od svega, sve je isto kao i prije, tj. sve osim priče, pa si možete misliti kako je dobra, OPET. Toliko je dobra da sam znao postaviti najačeg junaka ispred posljednjeg dvorca i čekati da prođu dani, tjedni i mjeseci samo da bih vidio kako će se priča dalje razvijati. Naprosto sam morao saznati koji je od mojih savjetnika izdajnik. Nema veze što se svako jutro moram spajati na struju i cugnuti litru kave da se mrdnem. Neee, glavno da je karta završena. BTW, ovo nije add-on nego dvije samostalne (?) kampanje. Drugim riječima za pokretanje nije potrebno imati instalirane HOMM 3, ali zato nema ni opcija poput multyplayera.



Čekaj, čekaj da te stignem. Ti ćeš na moj grad! MARŠ!

ČAPRI

Kao i u prošle četiri kampanje, heroj koji se provlači kroz cijelu igru je Tarnum. Ako vam to ime ništa ne znači, dopustite da pojasnim. Iako je Tarnum sada besmrtni ratnik koji luta zemljom i podzemljem ispunjavajući zadatke koje su mu odredili njegovi predci, nije uvijek bilo tako. Cijelu priču od Tarnumovom usponu i padu možete saznati u prvome dijelu *Heroes Chronicles*a, *Warlords of The Wastelands*. Ukratko, Tarnum je uspio svoj narod obraniti i riješiti ga ropstva masovno se koristeći, hmm, ne baš humanim metodama. Recimo da bi ga Carla Ponte rado vidjela u Haagu da je stvaran. Uglavnom, zbog okrutnosti koje je činio kao živi barbarin predci su ga, nakon smrti, "nagradili" besmrtnošću, zabranili mu ulaz u raj i prisilili ga da izvršava njihove zadatke ako opet želi steći njihovu naklonost. Kroz te svoje kampanje Tarnum mijenja rase i služi se njihovom vojskom dobro zamaskiran. Kao i prije, tako je i sada svaka kampanja sastavljena od 8 dijelova, ali za razliku od prijašnjih *Chronicles*a, na ovome CD-u imamo samo 2, *Revolt of the Beastmaster* i *The Sword of Frost*. Obje su, naravno, odlično izbalansirane ali ne nude ništa revolucionarno novo. Engine, efekti, glazba i svi zvukovi te način igranja su isti, uz dodatak pokojeg novog živinčeta. Najveći napredak *Heroes Chronicles* serijala u odnosu na klasične HOMM 3 kampanje je to što se herojima osim vještina prenose i čarolije koje su naučili pa je tako smanjena razina frustracije zbog gubitka omiljenog mi *Chain Lightning*a pri napredovanju na novu kartu. Kako to u kampanjama već biva, glava glavnog heroja Tarnuma je najvažnija pa pripazite da ga ne izgubite jer to automatski znači kraj igre.

Šalji zmaja da mu odgrize...

U IŠČEKIVANJU

I na kraju što napisati? Pa eto, nadam se brzom i zdravom dolasku *Heroes of Might and Magic 4*, najavljenom za jesen, a ako je suditi po slikama koje su se pojavile na netu, još ću i uz prethodi izgubiti mnoge noći pokušavajući izvježbati snagu volje u sukobu s *Heroesima*. Živi bili pa vidjeli.

ALTERNATIVNO

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 SERIJAL
Najjača turn based igra na tržištu. Živa zaraza

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2
Jednostavnija za igranje od trojke, što je čini idealnom za igranje u multyplayeru jer su potezi brži

80 OCJENA
Već sam na samom početku tužan jer znam da postoji i kraj...

Još jedan Settlers klon?

THE NATIONS

Settlersi su definitivno bili uzor autorima ove igre, ali je oni nisu željeli samo kopirati nego i unaprije
ti. Je li im to uspjelo, saznat ćete u nastavku



THE NATIONS
PROIZVOĐAČ JoWooD Prodtions **IZDAVAČ** CDV **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 450, 64 MB, SVGA **NAŠA PREPORUKA** P3 800, 128 MB, GeForce 2 **3D-PODRŠKA** Voodo 3, GeForce 2 **MULTIPLAYER** LAN, Internet

PIŠE **Ivan Kovačević**

Teorija je evolucije za potrebe ove igre malo izmijenjena. Tri su leteće životnije nosile sjeme novog života i "veliki mag" im je naredio da ga odnesu na tri različita planeta na rubu galaksije. No, kako to obično biva, nešto je pošlo po zlu, točnije, otkazali su im "jetpackovi" i tri su se alienske vrste našle na rodnom nam i voljenom planetu.
Nakon vrlo detaljnog turitorijala moći ćete izabrati jednu od triju rasa, Pimmonce, Amazone ili Sajikije. Kao i u brojnim sličnim igrama, sve su one različite i imaju svoje misije, a tu je i tzv. skrimish mode u kojem nećete imati nikakve posebne zadatke. Igra je vrlo kompleksna, sve se temelji na istraživanjima u vašem laboratoriju gdje ćete zaposliti znanstvenika koji će ondje raditi za dogovorenu plaću. On će otkrivati novine iz područja proizvodnje, ali i civilne građevine i zanimanja te vojne objekte i jedinice. Kad ih otkrije desetak, prijeći ćete na viši civilizacijski nivo gdje će vam se onda otvoriti nove opcije. Taj je element prilično značajan uzmemo li u obzir da ćete se kroz igru susre
vrlo širokim spektrom različitih objekata koje ćete moći izgraditi mnogo različitih zanimanja. Dak
početak ćete s osnovnim građevina
kao što su farma i pekara te post
no prelaziti na proizvodnju sve l
suznije robe. To će uvjetovati i
porast apetita vaših stavnovnika
se više neće zadovoljavati kruho
nego će tražiti kudikamo luksuzn
robu.
Da ne biste pomislili da se sve temelji na istraživanju i izgradnji, napomenimo da su diplomacija i trgovina jednako važni želite li us



Važno je da su vam svi stanovnici zaposleni da ne bi došlo do povećanog kriminala


Tornjevi i zidine kojima šeću stražari dobra su zaštita u ratnim vremenima


Zidam kuću trokatnicu...


Laboratorij u kojem vaš znanstvenik otkriva "toplu vodu"


Ovako to izgleda kad Pimmonac prilijepi muhu za ekran

Sve ovo zbog pokvarenog jetpacka?

ješno voditi svoju naciju. I u tim je segmentima igre postignuta iznimna detaljnost. Dobivat ćete trgovačke ponude, ali ih i sami možete davati. Tako ćete, primjerice, gotove proizvode i resurse koji vam nedostaju moći zamijeniti s onima koji su vam višak. Naravno, kao i u stvarnom svijetu, i ovdje sve funkcionira na načelu ponude i potražnje pa će sirovine i proizvodi kojih je malo imati veću vrijednost od onih kojih je u izobilju. Trgovci u vaše naselje dolaze cepelinima koji služe za prijevoz robe. Vaši stanovnici nisu vaši zarobljenici pa će napustiti grad budu li nezadovoljni, tj. ako im je nizak moral, ako su nezaposleni ili frustrirani. Ako ne želite mrzovoljno stanovništvo, ne zaboravite na zabavu - preporučujem izgradnju dovoljnog broja birtija gdje će se vaši podanici moći dobro opustiti. Nezaposlenost je također nepoželjna: nezaposleni će se stanovnici odati kriminalu pa ne budete li imali odgovarajući policijski nadzor, roba će vam često nestajati. Osim policije, bit će vam potrebna i vojska odnosno vojna infrastruktura. Zidine i tornjevi prijeko su vam potrebni želite li izbjeći probleme s kojiput ratobornim susjedima. Profesionalne vojnike zapošljavate kao i znanstvenike, dakle plaćajući ih, i to uglavnom u zlatu. Sučelje je u 3D-okružju, grafika je doista prekrasna, s tim da postoji i mogućnost velikog zuma pri čemu ne dolazi ni do kakvog gubitka kvalitete. Glazba i zvučni efekti stvaraju vrlo ugodnu atmosferu i, što je najvažnije, ne postaju iritirajući nakon dužeg igranja. Ukratko, što su autori planirali, to su i ostvarili - i više nego uspješno. Vidljiv je veliki trud uložen u igru, i to, što je za posebnu pohvalu, na svim poljima podjednako - i grafički prikaz i sučelje i zanimljivost igre i njena igrivost zaslužuju podjednako visoku ocjenu. *The Nations* je definitivno za koplje bolji od *Settlersa* te bih ga preporučio svakom ljubitelju takvih igara.

ALTERNATIVNO

SETTLERS X
Uzor ovoj igri jedan je od najpopularnijih serijala tzv. Good - RTS - kombinacija

WARSCRAFT X
U iščekivanju trećeg nastavka zaigrajte *The Nations*

ZEUS: MASTER OF OLYMPUS
Nakon vrlo popularnog *Caesara 3* ovo je još jedna igra koja se odvija u sličnom okruženju

88

OCJENA
Prekrasna grafika, kompleksnost, zanimljive misije, atmosfera... Što češ više?

NATIONS

Tri su nacije odnosno rase kojima možete upravljati u igri. Svaka od njih ima svoje potrebe i želje, stvari kojima se bavi, prioritete. Amazoni su najsličniji ljudima, odnosno lijepim ženama. Vitki su i gotovo identični ljudskim ženkama. Ovisni su o kozmetici i njega tijela im je na prvom mjestu. Vole zabave uz vatru i laganu glazbu. Pimmonci su najgrublje građe, slični gorilama. Oni su hedonisti, najviše vole piti i jesti, a najdraži im je liker od gljiva, mujara pretpostavljam. Postoji izreka koja kaže da se Pimmonac prepoznaje tako što uvijek i u svakoj prilici jede ima li imalo mjesta u želucu. Sajikiji su "bubolika" rasa odnosno veliki kukci. Kvalitetu života mjere količinom tekile koju posjeduju. Te pijane bube uopće ne mare za svoj izgled, a najviše se boje bolesti i epidemija.



ZIDAM KUĆU TROKATNICU

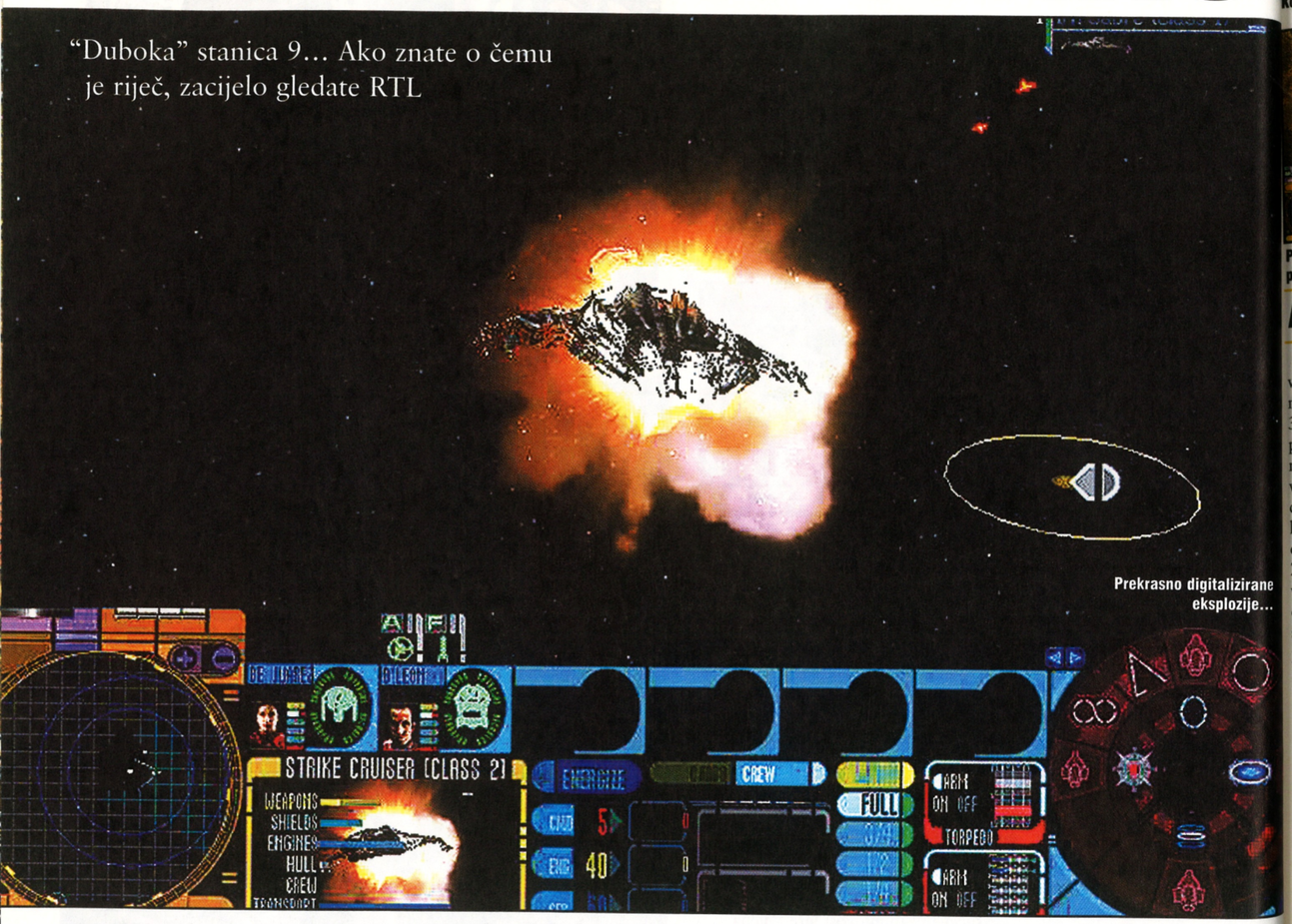
Igrate li strategije, vjerojatno vas osim igrivosti zanima i što tu možete izgraditi. Ako je tako, vjerojatno vam se znalo dogoditi da, pogotovo ne volite li misije i igrate tzv. "skrimish mode", u vrlo kratkom roku izgradite sve što se izgraditi može i splasne vam zanimanje za igru. U *Nationsu* vam se to zasigurno neće dogoditi, barem ne brzo. Naime, postoji osamdesetak građevina koje ćete kroz nekoliko civilizacijskih faza u igri otkivati. Svaka građevina je rukom nacrtana i doista prekrasno dizajnirana, pogotovo kod najvećeg zuma. Izgradnja svakog objekta odvija se u desetak različitih faza pa tako doslovce možete vidjeti kako se stavlja daska po daska, crijep po crijep. Riječ je o detaljnosti s kojom se dosad nismo susreli.



FILMSKI!

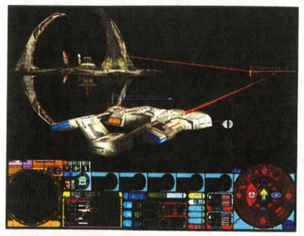
DEEP SPACE 9 DOMINION WARS

"Duboka" stanica 9... Ako znate o čemu je riječ, zacijelo gledate RTL



Prekrasno digitalizirane eksplozije...

DEEP SPACE 9: DOMINION WARS
PROIZVOĐAČ Gizmo Games **IZDAVAČ** Simon and Shuster interactive **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2/266, 64 MB **NAŠA PREPORUKA** Duron 800, 128 MB, 16 MB 3D-grafička **3D PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** Internet, modem, LAN **PLATFORME** PC



Borbe oko DS9

PIŠE **Krešimir Lauš**

Ovo je igra u kojoj će se snaći svi, nema potrebe za prethodnim pripremama

Prije nego što počnem, morate znati jedno: ne bi mi uopće palo na pamet pisati ovaj tekst, niti bih ovu igru pogledao da nisam Star Trek (i Star Wars) fan. ST fan, tko je to? Pa vjerojatno osoba koja obožava i poštuje cijeli serijal, počevši od dugometražnih filmova i serija pa do stripova i, dakako, igara. Doduše, fan sam samo onoliko koliko to mogu biti, tj. ludujem samo za onim što mi je ponuđeno i *dostupno*. To nas vodi do glavne misli ovog uvoda: ne, nisam gledao Deep Space 9 i čini mi se da i neću! Zašto? Pa zato što nijedna TV kuća Lijepe naše nema sluha za gladne trekkere (a ni za SF-poklonike uopće) te ne daje ni crno ispod nokta za kupnju spomenutog serijala. "Odradili" su mlakog Voyagera i sad misle da je to dovoljno za idućih deset godina. Uostalom, što će raji neki "Najnovi" ili "Pikardovi" te stvari što kvare već iskvarenu mladež! Jasno, što će nam kad već okrećemo antene za što bolji prijam Kanala A ne bismo li uhvatili *Star Trek the Next generation* te ondje još jednom, nakon ranih devedesetih (TV BiH, sjećate se?), sreli nikad prežaljenu ekipu iz USS Enterprisea. Ali ovo su valjda neki drugi prostori i druga vremena kad za takvo što nema ni mjesta, ni želje ni volje te se moramo snalaziti kako znamo i umijemo. Eto, kao što rekoh, nisam gledao Deep Space 9, ali to ne držim velikim nedostatkom za razumijevanje ove igre, ta ionako za to nisam ni najmanje kriv.

WHERE NO JANEWAY HAS ONE BEFORE

Dosta žalopojki, progovorimo konačno o igri. Kao što ste pretpostavili, *Dominion Wars* smješten je u svijet DS9, sa svim njegovim zakonitostima i pravilima. Dovoljno je spomenuti da je u "opticaju" Sisko, pa će oni malobrojni odmah uzdahnuti puni prepoznavanja i tople nostalgije. A mi ostali, što nas (vas) briga! *Dominion Wars* je i 3D- akcijska strategija koja priča veliku priču još većeg rata u koji su upletene mnoge rase i frakcije. Dežurni je negativac opet rasa Dominion, dok su na drugoj strani udružene federacijsko-klingonske snage koje će se pokušati oduprijeti međuzvjezdanoj prijetnji. Zvuči moćno, zar ne? Itekako jer će vas, između ostalog, na sve napaliti odlična i prilično duga špica prepuna scena svemirske borbe u kojoj će sudjelovati na desetine krstarica, razarača, lovaca i sličnog ST spaceship arsenala. Fanatični poznavatelji odmah će prepoznati neke brodove i uskliknuti „Vidi, A-klasa federacijskog broda" ili „Oh, pa ovo je onaj cruiser iz Away teama!" ili „Majko moja, vidi Bird of Prey". Izjave će biti još žešće kad vide uskovitlanu borbu sa stotinama fotonskih torpeda i zujavih phasera koji paraju svemirsko ništavilo. Divota, jer baš je taj filmski dojam bitan za jednu ST-igru, a sudeći po uvodu, ovdje ga ne bi trebalo nedostajati. Rekao, ne porekao, jer se i sama igra uvelike temelji na filmskom ugođaju prepunom različitih efekata, gracioznih kretnji i pokreta kamere. Ali prije negoli nešto više kažem o tome, evo nešto i o samoj strukturi. Baš kao u *Away teamu*, na početku svake misije naći ćete se u konfiguracijskom ekranu u kojem ćete izbarati i namjestiti svoje brodove kojim ćete potom krenuti u ljuti boj. Moći ćete ih izabrati najviše šest. Dakako, u početnim misijama moći ćete slagati tek slabije odrede od dva do tri broda, ali ćete poslije, napredujući kroz kampanju, doći u vlasništvo nešto respektabilnije sile. Inače, brodovi su raspoređeni u odgovarajuće klase i prepuni različitih informacija i svojstava, čemu će se zacijelo naviše radovati zagriženi ljubitelji. Odabravši brodove, valja odabrati zapovjednike, i to u skladu s njihovim rangom i borbenim iskustvom jer ne može svako čeljade u sjajne opanke (nisam se sjetio ničeg pametnijeg pa vas molim da mi ne šaljete prijeteća pisma). Uz dobrog zapovjednika, ide i dobra posada, no još je važnija dodatna tehnologija, poput malih "gadgeta" koji vašim brodićima podaruju neka specijalna svojstva. Tako ćete odgovarajućim igračkama "nabrijavati" lasere, povećavati domet torpeda, ojačavati štit, cloakati brod i tako dalje. Valja istaknuti da su sve navedene radnje *easy as pie*, a izvršavat ćete ih pomoću standardiziranih trekkie gumba i gumbića. No dobro, nakon zezancije, vrijeme je za rat, rat u dubokom svemiru koji je, kao što znamo, sazdan od trodimenzionalnog prostora. Ih, čini se da je ta činjenica promakla autorskoj percepciji jer se brodovi mogu kretati samo po dvodimenzionalnoj ravni, dok je zadiranje u z-koordinatu potpuno nemoguće. Stoga se odmah nameće misao da *Dominion Wars* nije i ne želi biti u rangu jednog *Homeworlda*, tako da svemir i okolno crnilo igra ulogu najobičnije kulise. Ipak, nije se nastavilo s debilnim ograničavanjem kretanja kao u jednoj drugoj *Star Trek* RTS-ici, nego su vam jedine prepreke kakvi veći objekti, primjerice svemirske stanice i debeli asteroidi. Prateći relativnu plitkost prostornog manevriranja, na nju se nastavlja i ostatak interfacea pomoću kojeg upravljamo borbom. Kao prvo, tu je mogućnost odabira brzine kretanja (faze impulsne i warp), potom minikarta s mogućnošću zuma, jednostavno targetiranje neprijatelja i prilično prijateljska kamera. Da, da, to je to, malo, slatko, vrlo jednostavno i nezamarajuće.



Konfiguracijski ekran za odabir flote



Ponekad se treba šuljati u asteroidnom pojasu



Sisko u Defiantu, što još reći!

LAKO KO PITA

Simplificiravši sučelje, dečki su uspjeli postići vrlo laganu krivulju učenja i približiti igru svima. No malo više mikromenadžmenta ne bi bilo naodmet pa se odabir udara na pojedine dijelove broda (oružja, štit, pogon) te nekoliko modusa kretanja oko istih čini kao premalo taktičkih opcija za jednu space RTS-igru. Uz uporabu prijespomenutih čimbenika, to su ujedno i najsloženije radnje koje možete obavljati u Dominiom svijetu. To se možda čini malo jer ipak je riječ o ratovanju s velikim i složenim međuzvjezdanim razaračima, no imamo li na umu da ih je moguće voditi čak šest, jasno je što bi bilo da nije tako. Naravno, došlo bi do nepotrebnih kompliciranja uz gadni overmenagment, a to ipak većini igrača ne bi odgovaralo. Da je autorima misao vidilja bila učiniti ih što zadovoljnijima, i to što prije, vidi se i iz vrlo efektnih okršaja koji prže različitim česticama, bojama i eksplozijama koje se mogu gledati iz svih zamislivih kuto-va i daljina. Stoga valja pohvaliti odličnu i intuitivnu kameru, odgovornu za neke doista filmske trenutke. No, nemojte misliti da ćete *Dominion* završiti zavezanih očiju, neke misije znaju biti poprilično teške i zeznute. Tako već u trećoj treba razbucati dobro branjenu relejnu stanicu samo jednim brodom! Kako? Teško i upotrebljavajući sve zamislive spravice koje možete kupiti. Jest, kupiti, jer na kraju svake misije, ovisno o rezultatu, dobivate određeni iznos koji možete trošiti na što želite. Inače, misija ima poprilično i neće razočarati nijednog singleplay igrača, dok je multyplayer već potpuno standardan uz dobrodošlo gostovanje nekih zanimljivih modova. Ljudi moji, to bi vam bilo to, o ovoj se igri više nema što reći jer je ciljala strogo određenu metu i zacijelo ju je i pogodila, a ona se zove: brza, jasna i efektna svemirska taktička igra bez prevelikog mozganja i frustriranja (poduže ime, huh). Još da se nije onako često rušila, gdje bi joj bio kraj, no čujem da bi to trebalo biti ispravljeno patchem, što ipak nije opravdanje jer krpanje nikog ne veseli. Naposljetku, vjerujem da bi dojmovi bili i snažniji kad bih bolje poznavao svijet u kojem se odvija *DS9*, ali kako odgovorni u državi smatraju da takvo što ne zaslužujem, mogu samo sa suzom u oku i pognute glave reći: "Neka, kupit ću ja kasete s *Deep Spaceom*... kad ih nađem... ako ih ima...u što sumnjam...šmrc!" Ajme, gdje sam ono stao... ah da, ako žudite za dozom neobvezne ST-zabave, *Dominion Wars* je stvoren za vas! Ako si pak želite razbijati glavu taktiziranjem i dubokoumnim "strategiranjem", kupite *Homeworld*. Točka. *And let the fors...*ups... *and let we all go where no man has gone before*! Živi bili pa otišli...

INTRO

Već je vrijeme da uz jedan Star Trek naslov nabacamo i nekoliko slika iz špice. Ono što izdvaja ovu iz gomile sličnih je njezina dužina (gotovo pet minuta) i filmska kvaliteta. Naime, uvod prikazuje borbu desetina međuzvjezdanih brodova i malih lovaca, a koliko je to efektno, može se vidjeti samo u pokretu. Fotonska torpeda, phazeri, aktivacije štitova, eksplozije i ostala čuda zagrijat će krv svakog trekkera - moći će uživati u nekim od najboljih ST-scena uopće. Ma isplati se kupiti igru samo da biste ovo vidjeli!





Napad na asteroidnu stanicu. Moćno!



Uzrok cijele zbrke...



Yep, i maglice i magluštine su tu!

ALTERNATIVNO
Star Trek: Starfleet Command 1&2
Vrlo slične Interplayeve igre koje ipak posjeduju veću dozu "ozbiljnosti" i dubine.

OCJENA
77
Simpatično, brzo i lako. Još da je malo ambicioznije, bilo bi divno

K vragu!

DIABLO 2
LORD OF DESTRUCTION

Vrijeme je da zanemarimo socijalni život, barem na koji dan



Barbarin se divi pogledu i usput kolje

DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
PROIZVOĐAČ Blizzard **IZDAVAČ** Blizzard **MINIMALNA KONFIGURACIJA** D2: P 233, 32 MB RAM, 8 MB grafička kartica **NAŠA PREPORUKA** Duron 800 i više, 128 MB RAM i više, 3D-ubrzivač **3D PODRŠKA** Direct 3D, Glide **MULTIPLAYER** LAN, modem, Internet, serijal **PLATFORME** PC

PIŠE **Kristina Jeren**

Nakon Diablove smrti našom je zemljom samo nakratko vladao mir. Kako bi se stvari zakomplicirale i stvorio materijal za ovaj expansion, nesretni se Baal, Diablov buraz, dočepao svjetlucajućeg kamenčića. Svi se sjećamo scene vatre iz one posljednje animacije. Zahvaljujući kamenčiću, Baal je postao golemo moćno smeće, Lord of Destruction, ali čini se da je zaboravio na facu koja mu je dokrajčila buraza. Striček Baal, be afraid. Be very afraid.

Pa da vidimo na čemu smo. *Diablo 2* prošlog je ljeta bio tema mnogih rasprava fanova. Mišljenja su bila podijeljena, ali ne sumnjam da će svi složiti u (pro)cjeni ovog expansiona. Istaknimo odmah na početku tri najveće novine u njemu: (samo) jedan novi čin sa šest questova, dva nova lika, Assasin i druid, te famozna nova rezolucija 800x600 (u odnosu na staru 640x480). Još ćemo vidjeti.



Druid u ranoj fazi, ali već se preobražava u vuka



ČIN BROJ PET, TEHNIKA: PIKSELI NA EKRANU

Ako ste vrlo nestrpljivi da vidite nova čudesa iz Blizzardove radionice, iskopajte negdje stare saveove likova s kojima ste završili *Diablo 2*. Da biste po kratkom postupku došli do petog čina, potrebno je s jednim od njih iznova odigrati posljednji quest četvrtog čina, dakle poklati nekoliko čudovišta i samog Diabla. Budući da vam je lik mrcina, ne bi trebalo biti nekih većih problema. (Nažalost, zbog nedostatka vremena prije pisanja ovog opisa, bila sam prisiljena na isti način prošnjofati po novom činu jer bi u nekoliko dana igranja, uz učenje, bilo nemoguće završiti cijelu igru s novim likom.) Nakon toga će vam Tyrael (meni totalno jak lik) otvoriti vrata koja vas vode u Barbarian Highlands, u grad Harrogath, u kojem su ljudi ponosni, ali i očajni jer ih je pola već poginulo u borbama, a ostali su ili ranjeni, ili izgubljeni... uglavnom sve već znate, na vama je pomoći im. Fantastična priča nastavlja se u istom tonu, i dalje možete uživati u izvrsnim animacijama prije i poslije čina (doduše, samo su dvije nove), a scene u posljednjem činu maksimalno iskorištavaju novu rezoluciju - prepune su detalja.

Pokrenete li expansion u staroj i jadnoj rezoluciji te je prebacite na 800x600 na jednom od prva četiri čina, vaše će se oči preporoditi. Istina, 800x600 za današnje standarde nije ništa posebno, ali kad sliku pri toj rezoluciji usporedite s onom starom, tek tada shvatite koliko je ona bila jadna. Ne želim ni razmišljati kako bi igra izgledala u nekoj višoj rezoluciji. Škrt je taj Blizzard, što ćeš. Uglavnom, stari činovi u novoj rezi - svi likovi izgledaju bolje, glađe, okoliš je realniji, užitak igranja je jednostavno znatno veći jer ipak je između 640x480 i 800x600 golema razlika. No, želite li da vam se sve lijepo i glatko vrti, trebat će vam ipak poprilično jači stroj od minimalnog P233 i 32 MB RAM-a, pogotovo kad se na ekranu nađe nekoliko desetaka čudovišta, onda vam pomaže jedino nekakav noviji stroj solidnijih performansi. A valjda postoji neki razlog za nešto veći optimalni system requirements. Uglavnom, jednom kad se nađete u petom činu, vidjet ćete razliku i po impresivnoj količini detalja shvatiti da je grafika ovog expansiona rađena da bi se vrtjela u većoj rezoluciji. Sve što oko sebe vidite krcato je detaljima, a prikaz likova s više karakternih osobina doista poboljšava cjelokupni dojam. Recimo da igra izgleda sasvim pristojno, iako vjerujemo da može i više. Nego, okanimo se grafike.

NOVA EKIPA

Koncentrirajmo se malo na dva nova lika. Ako imate vremena, ne učite i dosadno vam je, krenite polako ispočetka s novim likom. Birati između druida, odmjerene kombinacije čarobnjačkih sposobnosti izvođenja čarolija i prizivanja drugih osoba i viteške nove sam svoj ratnik spike, i Assasin, elegantne kombinacije barbarske snage i spretnosti jedne amazonke, doista je teško. Ja sam se odlučila za Assasin, jer mi je izgledala kao dobra koka koja zna što radi. Nisam se prevarila, mala je luda. Genijalna je u borbenim vještinama; nije to samo surovo nabijanje, nego prava umjetnost borbe. Odlično je što svi likovi sada mogu nositi po dva seta oružja, primjerice dvaput po jedno oružje i oklop, koje možete jednostavno zamijeniti u borbi. Assasin se najbolje služi claw - class oružjem, novom vrstom stvorenom posebno za nju čija je odlika brzi napad. Ali prava umjetnost tek dolazi - među vještinama koje može uvježbavati i nekoliko je završnih udaraca, primjerice kick, udarac nogom i charge-up vještine koje sa svoja tri stupnja magičnog punjenja daju završnim udarcima posebnu snagu - fire damage, recimo. Možda u početku zvuči malo zbunjujuće, ali nakon nekoliko minuta igre, vidjet ćete sve blagodati ove kombinacije. K tome i efektno izgleda, charge - upovi se prikazuju u obliku svijetlećih kugli koje se vrte oko Assasin, a efekti vatre, munja i ostalih čarolija prilično atraktivno kose sve pred sobom. Od ostalih vještina dobro je spomenutii pasivne koje povećavaju štetu nanesenu claw - class oružjem te, budući da je Assasin najjača s jednim oružjem u svakoj ruci, poput Wolverine, iznimno bitnu vještinu koja povećava sposobnost blokiranja udaraca u izravnoj borbi. S takvim obilježjima, ova je cura prilično moćan lik. Iako to nisu njene primarne sposobnosti, Assasin može postavljati i zamke koje će oštetiti neprijatelja, ali te će vještine koristiti više rekreativno. Ima tu još toga, ali zašto sve otkriti?



Assasin oslobađa charge na udarac



To je to - novi čin. Uočavate li razliku u količini detalja?

Što se druida tiče, njegova je najveća snaga u povezanosti s prirodom - sam može mijenati oblik u nekoliko različitih bića sve dok se ne pretvori u nevjerojatan stroj za ubijanje, a nikako ne smijemo zaboraviti ni njegove sposobnosti prizivanja različitih bića jer tek kad počne prizivati različite životinje, od gavrana preko vuka do medvjeda, možemo vidjeti njegovu snagu. U početku je možda malo teže probijati se kroz igru s druidom, ali jednom kad uza se bude imao po tri životinjske mrcine, gotovo da nećete morati mrdnuti prstom. No to nije sve, druid ima moć i nad prizivanjem prirodnih katastrofa, primjerice vulkana, pa si vi sad mislite.

Previše je detalja o kojima bih se ja sad mogla raspisati pa bolje da napišem još koju o novim itemima.

ABRAKADABRA

U igri nailazimo na popriličan broj novih predmeta i novih kategorija starih predmeta. Recimo, novost u expansionu su elite items, nešto kao exeptional items, samo još jači i s još većim requirementsima – clvl oko 47 i više, a snaga čak i iznad 170. Najbolji, rijetki i zahtjevni itemi. Dok ih ne nabavite, pozabavite se drugima. Etheral items još su jedna novost: svaki item, koji nije ring ili



Diablo, smeće jedno, evo ti jedan Blizzard!



Da, da, koka je opaka

amulet, može biti etheral, što znači da ima poboljšane karakteristike u odnosu na obični item istog tipa, ali ga je za ravnotežu nemoguće popraviti. Jednom kad mu izdržljivost padne na nulu, on nestaje pa je zato dobro imati backup za takav predmet. Rune su još jedna novost. Imena im se sastoje od nekoliko slova koja formiraju slog, a njihova je funkcija slična funkciji gemova - poboljšavaju performanse socketed predmeta, ali prilično moćnije. Uz određene kombinacije runa može se dobiti prilično jak predmet, a još jedan simpatičan detalj vezan je uz ime tako poboljšanog predmeta - ispred njegovog starog imena dodaje se riječ sastavljena od slogova imena runa pa sve skupa i zvuči vrlo cool. Tu su još i mnogi predmeti koje je dovoljno nositi u inventaru da vam dodaju neke značajke pa povećani stash... sve skupa, ima tu još hrpa novosti i detalja za koje nemam fizičkog prostora, a i onima koji nisu poklonici *Diabla* bili bi to tlaka (iako sumnjam da takvi uopće i čitaju recenziju). Skoknite na *www.planet-diablo.com* i naći ćete apsolutno sve informacije koje trebate.

Zaključimo, expansion je definitivno vrijedan pozornosti jer uz glavne novine kao što su viša rezolucija, novi likovi i grafički i detaljno poboljšan novi čin tu je i mali milijun novih detalja, od opreme do čudovišta i svakakvih čudesa koja se još javljaju u igri, tako da sa sigurnošću mogu reći da će se ovaj CD još malo zadržati u mom playeru. Dodajmo i nekoliko primjedaba glede još uvijek relativno niske rezolucije, ali možda je i bolje tako jer tko zna kakva bi konfiguracija bila potrebna za ugodno igranje u nekoj većoj rezoluciji.



Sorserica rula. BTW, uočite novi položaj new stats i skill ikone



Led i vatra, najbolja kombinacija



Dodji, dodji...

ALTERNATIVNO

Diablo 2
Ako baš želite.

Fallout, Faldur's Gate Ferije
Ako ste za pravi RPG, a ne hack 'n'slash.

85 OCJENA
Za jedan expansion, ima tu dosta novog. Još jedan čin ne bi smetao, ali onda bi to bilo pola igre



Nizozemski parlament ozakonio mogućnost braka s PC-om?

Zvuči vjerojatno, zar ne? Pa mnogi priželjkuju prisniju vezu sa svojim PC-om! No, ako ovaj prijedlog nikada i ne dođe do hrvatskog parlamenta, nema razloga za razočaranje. Iskoristite svoje zakonodavne privilegije na portalu HThineta i u cijelosti personalizirajte sadržaj i dizajn početnih internet stranica.

PERSONALIZACIJA www.hinet.hr

HThinet Generacija on-line

Wellcome to the Hell of Techno

TECHNOMAGE

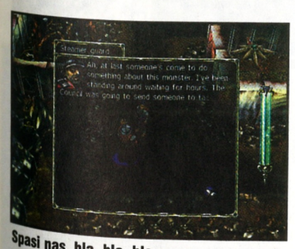
Inteligentnih je igara malo. Zapravo, pitanje je što pod tim pojmom podrazumijevate. Ukratko, *Technomage* je RPG, iz Njemačke je, podsjeća na *Diablo* i frca od potencijala:)



Neprijatelj vs. heroj

TECHNOMAGE
PROIZVOĐAČ Sunflowers Interactive Entertainment Software **IZDAVAČ** Mnogo njih **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 233, 64 MB RAM, 3D-kartica **NAŠA PREPORUKA** Celeron 450, 64 MB RAM, 3D-kartica **3D PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** Noup

PIŠE **Damir Rukavina**



Spasi nas, bla, bla, bla....



Sad ću se baciti... nema faga da me zaustaviš, razumiješ li ti mene?

Ako dosad niste sjeli za računalo u namjeri da se malo zabavite, možda bi ipak bilo najbolje da svojem potomku Hacker vratite u ruke. No, ako u posljednje vrijeme tražite neku igru koju biste pokrenuli na onom svom starom kompu, tek tol'ko da se nađe, i da ne traži puno, vjerojatno ste na pravom mjestu. Isto tako, ako na RPG-žanr gledate kao na jedno vrlo fleksibilno tijelo, vjerujem da nećete imati problema s probavom nakon čušpajza kakav je *Technomage*. Istina, njegovi se autori baš i ne trude unaprijediti žanr, ali su ipak uspjeli u igru ubaciti malo "duše", što će je barem za mrvicu izdići iznad prosjeka. Realno gledano, ovaj mjesec vjerojatno ne postoji šansa da netko izabere ovu igru pokraj sve one RPG- konkurencije koja nam stiže i koju je bolje ne spominjati. No, unatoč tome, ma koliko to paradoksalno bilo, pokušat ću je izdvojiti iz mnoštva "novih naslova" na polici i reći koliko je zapravo... hm... drugačija (da ne kažem dobra). Možda je za to najzaslužnija činjenica da je zapravo PlayStation konverzija. No, kažem li da nije ni kockasta, ni blijeda, čak ni za današnje PC-standarde, ni jadna, vjerojatno ćete pomisliti da je to paradoksalno: PS-konverzija koja izgleda dobro? Bolje vam je vjerovati mi, doista je krase spomenuta obilježja, i to vjerojatno zato što je istodobno izašla i na PC-ju i na PlayStationu.



Iskopah dvije tone više ugljena glede...



Ubojstvo posljednje čovječje ribice

PA ŠTO ONDA?

To, kao što maloprije spomenuh, ujedinjuje dva svijeta u vrlo ugodnu kombinaciju: opuštajući osjećaj PS-igre (survival horor isključen) i PC-vizualni efekti su u najmanju ruku dobitna kombinacija. Dakako, tu u igru ulaze i one nespojive osobine poput sučelja, no o tome ćemo poslije. Što se tiče radnje, Technomage je jedan tipičan RPG; glavni lik je otuđen, svi ga pomalo ... u zdrav mozak, nema pojma o svojoj prošlosti, a budućnost obećaje samo dobra i velika djela. U drugu ruku, ni sam svijet nije nešto novo: sladunjavi likovi, sve puno elfova, živih mrtvaca, patuljaka, ljudi i križanaca inih. Što se same interakcije tiče, svi NPC-i vam se obraćaju s predefiniranim izjavama punim "humora" (Nijemci... hm), te "vješto" zamaskiranim uputama za rješavanje nekog questa. Što se questova tiče, s ponosom potvrđujem da će vam do kraja igre izlaziti na uši. Naime, cijela se igra vrti oko fiksnih gradova/lokacija na kojima igrač izvršava različite zadatke dobivši u jednom času priliku prijeći na iduću etapu. Lokacije (gradovi, primjerice) koje igrač posjeti imaju dvije-tri goleme tamnice. Istina, nisam mogao vjerovati s koliko su mašte neki labirinti implementirani u gotovo nemoguće settinge, i to na gotovo savršen način. Sama kontrola lika je slična kao u Diablu, što je vjerojatno kompromis napravljen prilikom pripreme PC-inačice. No, i PS-inačica je također savršeno složena kad je o sučelju riječ. Zanimljivo je da obje inačice, iako ponešto različite, vuku jedna prema drugoj i međusobno se isprepliću, a najvažnije je da sve zajedno izgleda O.K. i radi zadovoljavajuće. Što se borbe tiče, vrlo je jednostavna zahvaljujući kombinaciji jednostavne Diablove Slash-o-rame s dostatnom dozom logičnih slagalica. Što se pak sveukupnog ugođaja tiče, moram priznati da ona PS/PC napetost ipak vuče prema konzolaškoj strani. Naime, opuštajuća atmosfera Tecnomageovog gameplaya jednostavno ne može ostaviti dojam kakav bi vjerojatno ostavila bilo koja igra na konzoli (ležanje na kauču i gledanje u televizor vs. piljenje u monitor u neugodnom položaju). Govorim to iz vlastitog iskustva, naime posjedujem i PS i na njem sam odigrao popriličan broj sličnih RPG-ova. No, unatoč tome, stvari su O.K. jer će se igrač, ako dotad ne ugasi računalo, na cijelu stvar ipak brzo privići. Zbrojimo li ovce i novce, *Technomage* je jedan vrlo dobar RPG. Doduše, možda neće postići komercijalni uspjeh na PC-ju jer je velik broj hitova ovaj mjesec pušten u prodaju, a igrači ih već dugo čekaju. Dakako, ovu vam igru savjetujemo ako se želite odmoriti od onih malo "težih", pa sad kako hoćete.

Topla, opuštajuća i vrlo europska igra. Very, very good:)

ALTERNATIVNO

DIABLO 2
Igra iz koje *Technomage* uzima neke elemente... no, nasreću (za originalnost), ne previše

RPG-NIVOI U KINGDOM UNDER FIRE
Loše!

PLAYSTATION RPG-OVI
Ako ste ih zaigrali, vjerojatno znate o čemu govorim

80 OCJENA
Jedna od boljih PlayStation konverzija u posljednje vrijeme; I must have

Prestrašite se... četvrti put

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Nakon duže pauze Infogrames nastavlja svoj *Alone in The Dark* serijal koji je zapravo i stvorio žanr horor igara kakav danas poznajemo


Mrak, mrak, mrak, cijeli svijet mi je mrak

AITD: THE NEW NIGHTMARE
PROIZVOĐAČ Darkworks **IZDAVAČ** Infogrames
MINIMALNA KONFIGURACIJA P2 300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB 3D-kartica **NAŠA PREPORUKA** P2 500, 128 MB RAM, 16 MB 3D-kartica **3D PODRŠKA** Open GL **MULTIPLAYER** nema **PLATFORME** PC, PSone


Mrak, hm, mrak?

PIŠE **Damir Đurović**

Prva igra u tom serijalu pojavila se uistinu davno, početkom devedesetih, no zbog svoje originalnosti i jedinstvenosti u tom razdoblju razvoja računalnih igara, ostala je do danas zapamćena kao svojevrsni začetnik nečega što danas zovemo akcijsko-avanturističnim horor-žanrom. Ubrzo nakon prvog *AITD-a* pojavila su se i dva nastavka, ali nisu bila ni približno toliko dobro prihvaćena. Razloga je bilo mnogo pa je Infogrames na neko vrijeme odlučio ugasiti svoj serijal. Ipak gotovo četiri godine poslije, nakon što su igraće konzole, posebice PlayStation, vrlo uspješno oživjele spomenuti žanr igrama poput *Resident Evila* dizajneri iz Infogramesa su se odlučili za izdavanje četvrtog nastavka tog legendarnog serijala. Koliko su dobro obavili svoj posao, prosudit ćete najbolje sami iz ove recenzije.

ZLA KUĆA NA ZLOM OTOKU

Za razliku od dvojice prethodnika, New Nigthmare se vraća korijenima *AITD-a* te cijelu priču stavlja u standardni okvir misteriozne kuće zla odvojene od ostatka svijeta. A početak je otprilike ovakav: u ulozi ste Edwarda Carnbyja (isti onaj iz prethodna tri *Alone in the Darka)* i dobili ste pismo svog bliskog prijatelja koji je na tragu nekakvog u najmanju ruku čudnog slučaja. Javlja vam da je upućen na Shadow Island radi rasvjetljvanja određenih stvari. Ubrzo je nađen mrtav i vi ste odlučili istražiti detalje njegova nestanka. Na putu do Shadow Islanda srećete mladu arheologinju Aline Cedrac koja se uputila provjeriti mistične predmete na otoku koji poslije, igrom slučaja, u priči imaju vrlo veliku ulogu. No kako to već biva u horor-pričama, nesretan splet okolnosti doveo je do toga da do otoka putujete baš na Noć vještica. Odjednom počinje velika oluja i ruši vaš zrakoplov. Carnby i bla završavaju na otoku, svatko na svojoj strani, i tad kreće igra. Napredujući kroz priču, razotkrivate kako na otoku već duže vri-


A ona ima samo bateriju...


Eh, kad bi kreveti pričali...


Predci iz dvanaestog koljena

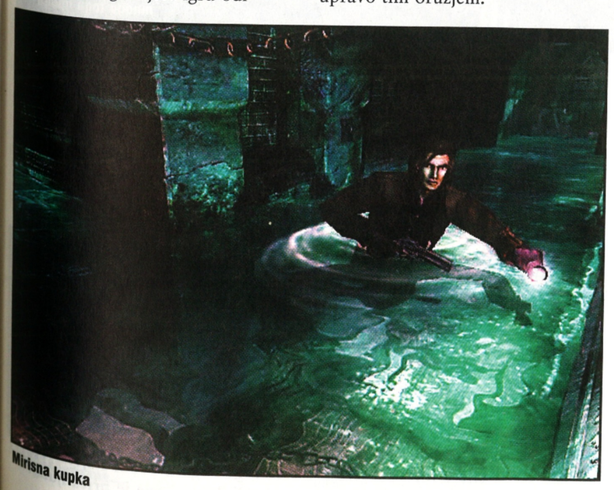

Ooopsss, na kojoj ste vi drogi?!

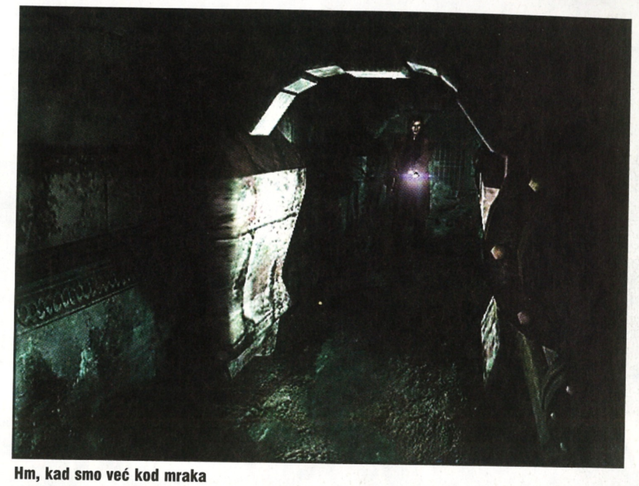
Alone in the Dark: The New Nightmare je manje-više uspješan povratak horor-klasika na PC

jeme živi O.B. Morton čije je zanimanje i upućenost u okultne i mračne rituale izumrle indijanske civilizacije u najmanju ruku čudno i pretjerano.

NE OKREĆI SE, SINE

Cijelu ćete igru moći proći na dva gotovo sasvim različita načina, što dakako ovisi o odabiru lika na samom početku. Kao što smo već spomenuli, moći ćete odabrati mladu i privlačnu arheologinju ili Edwarda Carnbyja čiji je izgled mnogo bolji u odnosu na prošle nastavke (najbolje bi vam ga dočarao izgled francuskog detektiva sumnjivih seksualnih sklonosti). Iako će tijekom napredovanja kroz igru likovi dolaziti u kontakt te si pomagati, njihove su priče dovoljno različite da biste bez problema mogli cijelu igru odigrati barem dvaput bez straha da će vam dosaditi. Struktura igre ne donosi apsolutno ništa novo, svodi se na razrješavanje brojnih klasičnih zagonetki kojih je nešto više negoli naganjanja s kojekakvim beštijama po mračnim hodnicima kuće. Brojna će stvorenja izvirati iz mraka i više vas strašiti svojom iznenadnim pojavljivanjem negoli strašnim izgledom, od bijesnih krvoždednih pasa i kojekakvih kostura pa do standardnih zombija. Oružja u igri je dovoljno, no vrlo često ćete ostati bez streljiva, stoga pomno birajte na koga ćete utrošiti metak. Naravno, najimpresivnije oružje je Carnbyjeva trostruka sačmarica - nakon svih pretrpljenih strahova nema ničeg boljeg do raznošenja zombija na najmanje komadiće upravo tim oružjem.


Mirisna kupka


Hm, kad smo već kod mraka

GOOD GAME GONE WRONG

Vjerujemo da će se većina vas složiti da je vizualno i zvučno ono najvažnije u svakoj horor-igri. Tu je četvrti nastavak *Alone in the Darka* ostavio dobar dojam, no čini se da je u određenim elementima ipak mogao ponuditi i nešto više. Glavni krivac za niz nedostataka, uključujući ponajprije "nisku" i unaprijed predodređenu rezoluciju od 640x480, je paralelni razvoj igre za PlayStation i za PC. Ali bez obzira na nešto nižu rezoluciju, novi nastavak *Alone in the Darka* vizualno izgleda vrhunski i cijelo vrijeme uspješno dočarava mističnu mračnu amtmosferu. Okoliš, nažalost, nije potpuno trodimenzinalan nego je prije klasičan način izvođenja prerenderirane pozadine, no barem igra nije hardverski prezahtjevna. Najviše smo se oduševili načinom uporabe efekata svjetlosti i sjene koji cijelu atmosferu vrlo uspješno podižu i čine još napetijom, često će vas dogurati na rub živaca. Audioelementi su tek prosječni i smatramo da je Infogrames tu bez problema posao mogao odraditi mnogo bolje, čak se nisu potrudili sinkronizirati govor s pomicanjem usta likova pa na trenutak djeluju kao lutke kojima glas izvire na uši. Vrlo veliku zamjerku još bismo uputili i igraćem sučelju koje je zbog paralelnog razvoja za PlayStation u PC-inačici itekako pretrpjelo. Tako je, primjerice, iznimno loše napravljen odnos između lika i uporabe određenih predmeta unutar igre, a o načinu snimanja pozicija najbolje je da i ne pričamo jer je riječ o čistoj preslici klasične konzolaške izvedbe. No bez obzira na nekolicinu razočaranja, *Alone in the Dark: The New Nightmare* označava manje-više uspješan povratak tog horor-klasika na PC. Četvorka je daleko bolja od svoja dva prethodnika, no ipak još nitko nije uspio doseći originalnost i jedinstvenost prvoga *AITD-a*. Dakako, Infogrames to još uvijek stigne ostvariti nekim od idućih nastavaka.

ALTERNATIVNO

ALONE IN THE DARK I
Pradjed akcijsko-avanturističnog horor-žanra kakvog danas poznajemo. Istina, riječ je o naslovu iznimno loše grafike, no s obzirom na njegovu starost, to nije nimalo čudno. Ali legenda je legenda.

RESIDENT EVIL 2
Konverzija drugog nastavka trenutačno najpopularnijeg akcijskog horor-serijala na PlayStation konzoli. Igru svakako vrijedi pogledati.

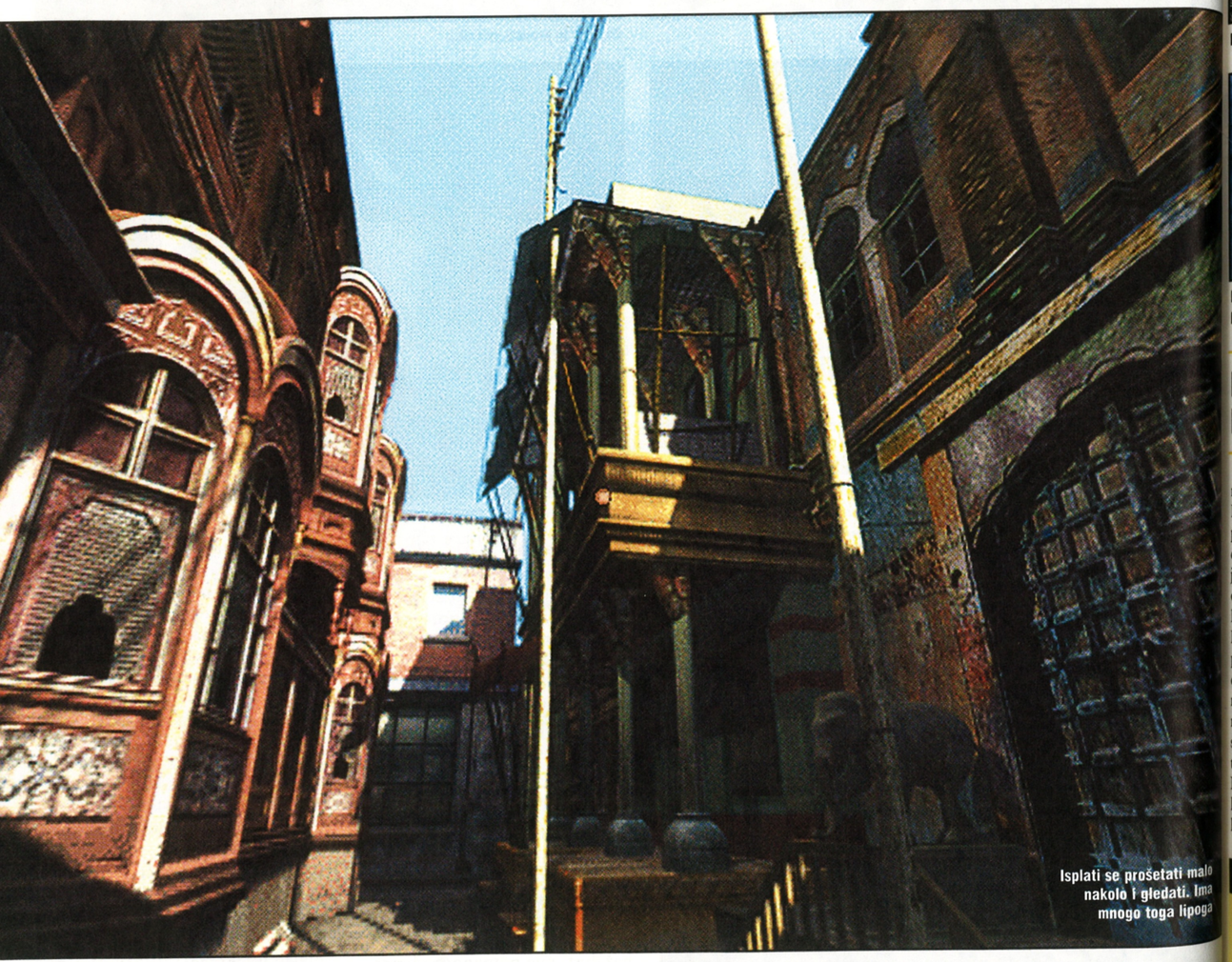
CLIVE BAKER'S UNDYING
Prvi naslov za PC koji je izašao pod dizajnerskom palicom poznatog pisca horor-romana Clivea Bakera

74 OCJENA
Igra će vas manje-više brzo uvući u svoju mračnu amtosferu i tu i tamo pošteno vas prestrašiti, no nedostatci su golemi za nešto bolju ocjenu od ove

Motiv: žena; misija: spašavanje

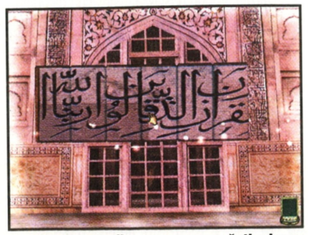
ROAD TO INDIA

Evo nama jednog lijepog interaktivnog avanturističnog filma, s lijepom pričom čak



Isplati se prošetati malo nakolo i gledati. Ima mnogo toga lipoga

ROAD TO INDIA
PROIZVOĐAČ Microids Canada **Izdavač** Microids **MINIMALNA KONFIGURACIJA** 266 MHz, 64 MB RAM , 400 MB HDD, 8 MB 3D **NAŠA PREPORUKA** 400 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D **3D-PODRŠKA** DirectX **MULTIPLAYER** ne **PLATFORME** PC



Jedna od mozgalica sa samog početka igre. Vrijeme potrebno za rješavanje - kratko

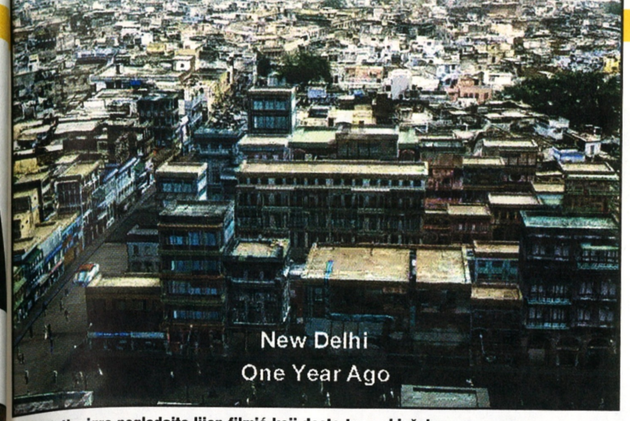
PIŠE **Tomislav Majcenić**

Ah, ah avanture. Nekako su bile nakratko zamrle i onda odjednom - BUUUM. Cijeli niz "guba" avantura koje zaslužuju pozornost. Nisu sve mrak mrakova, ali nisu ni totalne pušione. Hm, dobro osim *Advantur at Chatu d'Or*. To je zbilja jadno.

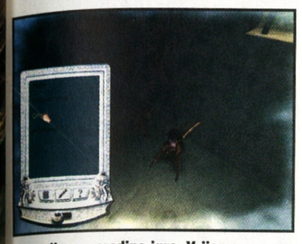
Kvaliteta zagonetki u igri jednostavno nije dovoljna da bi privukla i zadržala publiku, pogotovu kad znamo što je sve danas moguće napraviti. S druge pak strane, i igre koje se oslanjaju samo na izgled također brzo dosade ili se pak prebrzo završe. Idealno je, naravno, kombinacija jednoga i drugoga, a najbolji je primjer nesumnjivo *Myst 3: Exile*. E, to je prava stvar. *Road to India* definitivno vuče prema onim lijepim avanturama. Izgleda prekrasno, ali joj je zahtjevnost vrlo mala. Najvažnije je sve pomno razgledati uokolo i pokupiti sve što se pukupiti dade. Pogotovo štapove, i to barem tri. Svi predmeti koje možete pokupiti koriste nečemu pa je već time igra znatno pojednostavljena. Isto se odnosi i na predmete koje je moguće aktivirati. Jednostavno, zar ne? Kroz cijelu igru prolazimo gledajući iz prvog lica, a micemo se samo na već unaprijed određena mjesta kad nas kursor na to uputi. Zagonetke u igri, kako već rekoh, nisu jako zahtjevne, ali su vrlo raznolike: morat ćete skužiti kako ući u kuću, komunicirati s majmunom, složiti slagalicu, zajahati slona, uhvatiti štakora(?!)...

ČAPRI

Pošto se o samom načinu igranja nema više što reći jer je uistinu jednostavan, a da vam opisujem zagonetke, nema smisla, pozabavi ću se pričom. Dakle, kako se mnogo toga u ovom svijetu vrti oko ljubavi, i ova je priča ljubav-



Na početku igre pogledajte lijep filmić koji dosta toga objašnjava



Mozgalica sa sredine igre. Vrijeme potrebno za rješavanje - kratko



Ma nije jadan, nego je lopov. Maznuo je novčanik i dobro se napio. Stoka

Pa kaj se ljutite?! Stala mi je na put! KRAVA JE KRIVA!

na. Život našeg lika Freda Reynoldsa bio je idiličan. Dobar posao, dosta nofci i prekrasna djevojka po imenu Anusha, indijskog podrijetla. Jednog je dana otišla u posjet svojoj rodbini u Indiju, a nakon nekoliko dana Fred je dobio pismo u kojem mu piše da više ne može biti njegova draga, ispričava se i moli ga da ne pokušava stupiti u kontak s njom. Hoće li Fred poslušati svoju draganu? Ne, on će je poći tražiti. E pa hajd'mo onda. Nakon slijetanja u Indiju i dolaska do Anushine kuće vidimo kako je neki brko odvlači u limuzinu. Brzo izlazimo iz taksija, deremo se i gledamo limuzinu koja munjevito nestaje. Okrenemo se, kad ono ode i taksi. A GDJE SU STVARI?! Ostale u taksiju. SHIT! Eto, to bi ukratko bio uvod u ovu orijentalnu igru. Zadatak nam je dakle jasan. Spasiti Anushu. Prvo je, dakako, bitno saznati tko ju je ugrabio, a u tome će nam pomoći mali prosjak svojim lopovskim umijećem. Kako se priča razvija, saznajemo koji su zapravo bili motivi i tko je organizirao Anushinu otmicu. Kako vjerskih fanatika ima svugdje, a pogotovo na Istoku, tako je naša Anusha imala nesreću da postane izabranica fanatika pokornih božici Kali. I kaj sad? A niš, budu je ubili pa bi, kao, Kali trebala postati samilosna prema svojim sljedbenicima. Anusha je naime izabrana za žrtveno janje i prije svog rođenja na Bog te pita koji način. Čekali su da Anusha iz Bog te pita kojeg razloga poraste i da je onda žrtvuju božici Kali. Sreća njena što je u vezi s tim hrabrim i moćnim Amerom Fredom, tj. nama, jer da nije tako cap - ode glava. Saznali smo i tko stoji iza svega toga. Lokalni bogataš koji je uspio skupiti vojsku sljedbenika spremnih poginuti za božicu Kali te se čak potrudio unovačiti i jednu ženu koja bi trebala postati visoka svećenica božice Kali, ali nam na kraju igrom slučaja spašava život. Baš super. Kao što možete i pretpostaviti, kraj igre se odvija u golemom hramu, dramaturgije radi, posvećenome božici Kali. I kakav bi to bio kraj da na kraju naši junaci ne završe u strastvenom zagrljaju prije odlaska kući? Pa bezvezan, i zato na kraju naši junaci završe u strastvenom zagrljaju prije odlaska kući. Eto, to bi ukratko bilo to. U svakom slučaju, isplati se pogledati filmiće kojih ima vrlo mnogo, a svi su u *.bik formatu i možete ih pogledati *RAD toolsima*.

MOUŠN KEPČURING

Kao što već spomenuh, igra je krcata filmovima i nije ni čudo da dolazi na dva CD-a. Napravljeni motion capture tehnikom i naknadno dorađeni ispali su odlično. No, je li oslanjanje na izgled i priču dovoljno da bi se privuklo kupce? Ha, teško je reći, vidjet ćemo hoće li biti nastavka.



AAAAAAAAaaaaaa....



Jedna od glavnih lažljivica



Dobar inventorij. Važna stvar za svakog avanturista

MISC

Zanimljivo je da postoje dva završetka, gotovo ista. Jedan je sa



Jedna od maštovitijih mozgalica u igri



Interijeri su napravljeni u skladu s ostatkom igrice. Prekrasno



Naš mali prijatelj... za određenu sumu, naravno

A 'KO TI JE TA KALI?

Pošto volimo oblikovati mlade umove, uputit ćemo vas u neke od tajni mistične Indije, a pošto se u ovoj igri spominje Kali, počet ćemo s njom.
Kali je jedno od najvažnijih indijskih božanstava, božica razaranja i smrti. Ona uništava neznanje i oholost, oslobađa one koji traže znanje i održava svjetski mir. Nešto kao UN. U spisima se Kali povezuje s bogom vatre Agnijem koji je imao sedam vatrenih jezika, a Kali je bila crni, strašni. Kali je ujedno žena i stvoriteljica Shive te svega živoga. Kinky! Njen je izgled u najmanju ruku zastrašujući. Hladne oči, isplaženi jezik i četiri ruke. U gornjoj lijevoj ruci drži krvavi mač, u doljnjoj lijevoj otpiljenu glavu demona. Gornjom desnom rukom izvodi gestu prijetnje, a u doljnjoj desnoj drži trofej. Oko vrata joj je lanac na kojemu vise ljudske glave, a oko struka pojas napravljen od ljudskih ruku. Lud'lo od žene.



Multi-tasking žena-božica-krvnica-majka

štakorom, drugi bez njega. Štakora je moguće uhvatiti u igri, ali nije potrebno, a vidjet ćete ga samo na završnom filmiću.
Bezveze. Još je ostalo da spomenem TOP 3 iritacije koje se provlače kroz cijelu igru. Na 3. mjestu je obvezno klikanje na sve ponuđene odgovore i pitanja kad komuniciramo s nekim od likova. Naime, iako ih je ponuđeno pet, moramo ih na kraju sva postaviti. Koja je onda poenta ponuđenih pitanja? Nema je. Na drugome je mjestu nemogućnost prekidanja dijaloga koji nekada znaju biti prilično dugi, a na prvome je mjestu definitivno glas likova. Posebno treba istaknuti Fredov, koji je koma. Em što još nije ni mutirao, em se trudi zvučati teatralno.
Sad znate sve, pa 'ko voli, nek' izvoli.

ALTERNATIVNO
Myst 3: Exile
No coment.
Opsys the Game
Ako već volite mozgalice, riješite ovu i poberite 10.000 dolara nagrade.

70 **OCJENA**
Prekrasna i prekratka

Might and Magic fps

LEGENDS OF MIGHT & MAGIC

Jednom od najpopularnijih RPG-ova svih vremena programeri su poželjeli dodati FPS-obilježja



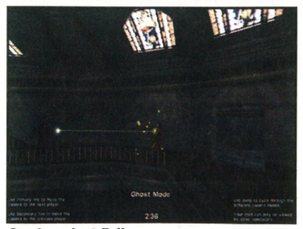


Početak s Evil timom



Zadatak, odabir...

LEGENDS OF MIGHT & MAGIC
PROIZVOĐAČ New World Computing **IZDAVAČ** The 3DO Company **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 300, 64MB Ram, 3D-kartica **NAŠA PREPORUKA** P3 450, 128Mb, 3D-kartica **3D PODRŠKA** Direct3D **MULTIPLAYER** Modem,Internet



Good against Evil...



Siromašni serveri

PIŠE **Tibor Hitri**

Igra je tijekom izrade doživjela nekoliko izmjena. Prvo je to bio RPG iz prvog lica prepun akcije, ali s dovoljno RPG-elemenata koji su trebali zadovoljiti igrače *Might and Magica*. Na kraju je ideja za igru bila posve izmijenjena - programeri su se odlučili na online FPS koji je trebao biti smješten u svijet *Might and Magica*, što dakako nije bilo loše, ali je igra možda baš zbog te velike promjene u konceptu ispala pomalo prazna i monotona iako je imala lijepu grafiku.

Nakon što se spojite na server morate izabrati hoćete li biti na strani dobra ili zla, ali to možete prepustiti i računalu koje će to odrediti prema potrebi jer kad bi svi bili u istom timu, igra ne bi bila zanimljiva. Među dobrima nalaze se druidi, vitezovi i vračari, dok se protivnički tim loših momaka sastoji od ratnika, krivovjernika i strijelaca. Dakako, svi oni imaju različita obilježja, tako je primjerice strijelac najjbolji s lukom i strijelom, krivovjernik i vračar bolje koriste magiju, dok su vitezovi i ratnici najbolji u tučnjavama i sličnim vrstama borbe. Naravno, ratnik može koristiti magiju, ali to neće raditi tako dobro kao lik koji je za to namijenjen.

ONLINE/OFFLINE

Osim mogućnosti biranja strana, ponuđen vam je i odabir mapa. Sveukupno ih je dvadeset i svaka ima drugačiji cilj, tj. zadatak, primjerice nađite mač, ubijte zmaja pa čak i da zaustavite protivnički tim u ostvarivanju zadatka. Isto tako, vi možete zanemariti zadatak i jednostavno se poklati s protivničkim timom. Po mapama su osim protivničkih igrača posijana i različita čudovišta koja kojiput imaju neku značajnu ulogu u igri (zmaj...) ili su tu samo smetnje radi. Krasi ih totalni nedostatak inteligencije, tako da će vam ubrzo početi ići na živce. Osoba koja je domaćin može ih i isključiti, no ako vam je zadatak ubiti zmaja, on će i dalje biti ondje, samo što se neće boriti. Uglavnom, kad počne igra, svaki je tim smješten u svoj dio mape. Kako su one vrlo male, imate vrlo malo vremena za kupnju štitova i opreme prije nego borba počne. Ako preživite, zadržavate svu opremu, ako ne, morate sve ponovno kupiti. I eto prvog velikog nedostatka: jednom kad se odlogirate, gube se sve značajke vašeg lika (iskustvo, itd.) pa svaki put morate to iznova raditi te uopće nemate neki osjećaj napredovanja u igri. Općenito je offline aspekt igre totalno neraazađen, pa tako nema ni botova na kojima biste se mogli malo izvježbati prije nego se okušate na netu. Osim toga, jako nedostaje i editor mapa jer ih je 20 doista premalo, ubrzo ih čovjek izgušta i poželi nove terene, stoga bi doista bilo vrlo lijepo kad bi ga napravili i ponudili za download jer bi nam to uvelike pomoglo da nam igra prebrzo ne dosadi. Ova je igra grafički vrlo lijepa, mape su raznovrsne baš kao i čudovišta, no preporučio bih vam da je kupite jedino ako imate bolju vezu nego što je 56K modem. Sa slabijom vezom će vam sve biti presporo. I za kraj još jedna stvar, pokušavao sam se spojiti u nekoliko navrata, no bilo mi je dostupno nekoliko servera sa samo s dvoje ljudi, a najviše što sam uspio postići bilo je 11 servera i oko 60 ljudi. Igra je u prodaji gotovo mjesec dana, a vrlo je malo ljudi igra online. Offline uopće ne valja pa je pitanje isplati li se za nju izdvojiti toliki novac.

ALTERNATIVNO

UNREAL TOURNAMENT
Bez fantasy elemenata, ali dobar

MIGHT AND MAGIC SERIJAL
See what it`s all about

HEXEN
Remember?

67 **OCJENA**
Preveliki propusti za bolju ocjenu mada je koncept igre dobar

Bah, moglo je biti bolje

Gotovo je, nema više

BALDUR'S GATE 2

THRONE OF BHAAL

Kraj jedne sage, a? Ako mene pitate, razlog je skorašnje istjecanje Black Isleove licencije na AD&D proizvode te već pomalo istrošen koncept jednog od najboljih RPG-ova u prošlih desetak godina

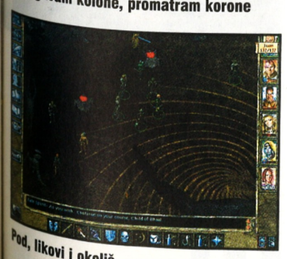


Ovaj zmaj vaš je polubrat. Pitanje dana: Na čemu je tata bio te sudbonosne večeri?

BALDUR'S GATE 2: THRONE OF BHAAL
PROIZVOĐAČ Black Isle **IZDAVAČ** Interplay **MINIMALNA KONFIGURACIJA** Celeron450, 32 MB RAM **NAŠA PREPORUKA** P3 500, 64 MB RAM **3D-PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** LAN, Internet **PLATFORME** PC



Izbjegavam kolone, promatram korone



Pod, likovi i okoliš

PIŠE **Damir Rukavina**

Sve se dobre stvari prije ili poslije završe. Jedna od takvih je definitivno i *Baldur's Gate* serijal. Plakali smo, smijali se, nismo spavali, izgubili smo stotinjak sati slobodnog vremena, preslušali smo posljednji album Borisa Novkovića unatag (istina je, ljudi... tip JE sotona) i zaključili: ovo je rame uz rame s Woodstockom. Eh, da... bili su to dani sreće i ponosa. Preostaje nam još jedino igranje najnovije BG-ekspanzije koja će cijelu stvar napokon odvaliti lopatom u glavu i strpati u grob punjen radioaktivnim šljunkom.

Ako mene pitate, bit ću iskren, nisam previše sklon ekspanzijama. Razlog tome manjim dijelom leži u stresnim susretima s nekim ljudima koji predstavljaju autoritet... a i u činjenici da je većina proširenja u načelu totalna bezvezarija. No, to ne znači da ne postoje iznimke. U redu, istina je da ovaj nastavak i nije baš pretjerano nevjerojatan... ipak... riječ je o vrlo inspirativnom djelcu koje je, vjerovali ili ne, vrijedno vaše pozornosti. Zaključimo, ono što po mojem skromnom mišljenju treba učiti u ekspanziju zacijelo je tu, a kako sve izgleda u cjelini, posve je druga priča.

DRUGA PRIČA

Kako reći ponešto o ekspanziji, a da vam pritom ne upropastim i igrače iskustvo? Pokušat ću s pričom koju svatko može pratiti. Dakle, kao što već znate, vi ste sin boga ubijanja - Bhaala. Vaš je otac mrtav, što znači da biste vi vjerojatno trebali biti njegov nasljednik. No, problem je što isto misle i vaša polubraća i polusestre. Naime, vaš tajo, swinger kakav je, predvidio je svoju smrt pa je prije negoli se to dogodi došao na zemlju i *poš..*zdravio gomilu smrtnih komada koji su nakon određenog vremena umrli pri porođaju. Rezultat: hrpa kopiladi zlog božanstva koji se međusobno kolju... divota. Uglavnom, u prvom ste nastavku ucmekali svog lošeg i poprilično velikog brata, a u drugom ste se navlačili sa zlim likom koji namjerava pocuclati vaše moći nadajući se postizanju besmrtnosti. U

Joj, kak' volim citate...



završnoj ekspanziji profinjena priča puna intrige i misterije svodi se na deathmatch u kojem se preostala Bhaalova djeca odlučuju međusobno poubijati, a vi ste se upravo našli usred sve te zbrke. Zgodno, a? Još kad vam kažem da u ovom nastavku možete rastegnuti napredovanje po nivoima čak do (udahnite duboko) četrdesetog. To znači da će vaši likovi do kraja igre postati polubogovi (pogotovo govorimo li o druidima koji su u *BG2* bili ograničeni na 15 nivoa zbog svojih natprirodnih moći što ih dobivaju nakon šesnaeste. Naime, likovi bi postali toliko jaki da bi ih bilo poprilično teško inkorporirati u samu igru. Uglavnom, u *ToB-u* igrači imaju na raspolaganju nekoliko desetaka dodatnih sati koji će im dokrajčiti socijalni život. Dakako, tu postoji i gomila novih oružja i neprijatelja te potpuno nova lokacija, gdje igrači mogu raditi nove predmete ili se odmarati kao da su kod kuće. Naime, riječ je o njihovom privatnom dvorcu. Ludo, a? Jedini je minus što su bitke uglavnom svedene na monstruozne masakre gdje sve izgleda gotovo kao šahovska ploča. Mislim, slažem se ja s teškim bitkama, no ipak mogli su to - zbog atmosfere - malo bolje zamaskirati. Da, dobro ste shvatili: 'OĆU DA NAM MAŽU OČI!

Načelno, *Throne of Bhaal* je proširenje s poprilično nedostataka: ulazi u rutinu, premalo je u njem inovativnosti... No, spašava ga sasvim dobra priča, to što će se dugo igrati i što ima onaj filing koji nas je privlačio i prošlim nastavcima. Preporučio bih ga svim fanovima *BG-a* i onima koji se tako osjećaju.

ALTERNATIVNO

Baldur's gate: Tales of the sword coast
Stravično.

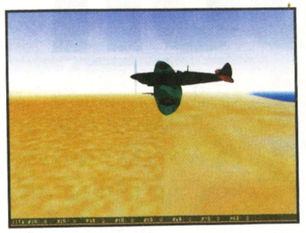
Baldur's gate 2: Shadows of amn
Vrlo dobar RPG, smješten u Forgotten Realms svemir.

Baldur's gate
Veliki tata svih velikih tata... Da on nije komercijalno dobro prošao, danas vjerojatno ne bismo igrali Planescape Torment niti Shadows of Amn.

75 **OCJENA**
Možda najprikladniji završetak priče o Bhaalovoj kopiladi. I još da u nekim trenucima sve ne izgleda kao NAMJERNO napravljen battlestage za 40 lvl likove...

SKY FIGHTERS 1945




Kol'ka plaža...


Jesam ga, jesam ga!!!

SKY FIGHTERS 1945
PROIZVOĐAČ Donald A. Hill, Jr. **IZDAVAČ** Bullseye Software **MINIMALNA KONFIGURACIJA** 233, 100 MB HDD **NAŠA PREPORUKA** 450, 64 MB RAM **3D-PODRŠKA** OpenGL **MULTIPLAYER** Internet

Ovo je igra koja će MOŽDA privući zaljubljenike u jednostavnije simulacije željne jednostavne i brze igre. To je zapravo jednostavna arkadna simulacija. Istina, treba malo vježbe da biste se usavršili, ali će

A đe s' tu brzine?

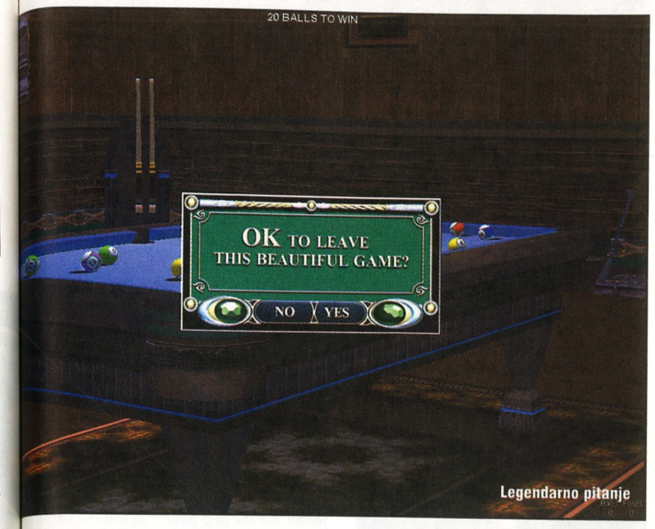
vam igra dosaditi i prije nego što je u cijelosti svladate jer joj ni igrivost i fizika zrakoplova, a ni izgled nisu jača strana. Misija je ukupno 30, a od vas se zahtijeva da izvršite više-manje klasične zadatke. Znači: *dogfight*, potapljanje broda, bombardiranje kamiona, presretanje bombardera iznad LaManchea ili Malte i Sicilije... Da biste ih odigrali, potrebno je i neko letalo, stoga vam je ponuđeno 9 vrsta zrakoplova s obje strane bojišnice. Ako vam se igra ipak svidi (!?), a završili ste sve misije, uvijek se možete spojiti na neki server i pokušati zaigrati s ekipom.

Igru je moguće igrati na *rezi* od 640, 860 ili 1024 točaka, a izgleda doista spartanski. Nikakvih kompliciranih tekstura i objekata. Sve je zamuljano, kao da je poslije kakve dobre pijanke gleda čovjek s astigmatizmom. Zanimljivo je da i s tako jeftinim izgledom ponekad zatrza i na jačim stojevima.

Tomislav Majcenić

15 **OCJENA**
...jer jednostavno više ne zaslužuje

3D PERFECT POOL



Legendarno pitanje

3D PERFECT POOL
PROIZVOĐAČ Megaware **IZDAVAČ** Megaware **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 350 MHz, 32 MB RAM, 8 MB 3D-kartica **NAŠA PREPORUKA** P2 500 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D-kartica **3D PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** Hotseat

Među prvim simulacijama na računalima bile su simulacije bilijara. Kao i sve druge, i one su željele biti što sličnije stvarnosti. Zapravo, cilj i jest da igrač ne primijeti razliku između simulacije i stvarnosti. *3D Perfect Pool* nije korak u tom smjeru.

Kao što nam naziv igre govori, *3D Perfect Pool* je trodimenzionalni "savršeni" bilijar. Da je trodimenzionalan, nema sumnje, da je neka vrsta bilijara, i to nam je jasno, dok nam pridjev savršeni govori koliko autor igre ima smisla za humor.

3D Perfect Pool je vrlo štura i siromašna simulacija bilijara. Naime, ponuđen vam je samo jedan tip igre - cilj vam je pospremiti određeni broj kugli u rupe prije negoli to uspije vaš protivnik, a ubacujete ih redoslijedom kojim god želite. Osim toga, možete se okušati i u turniru protiv računala na trima različitim težinama igranja. Sve u svemu, *3D Perfect Pool* je više nego jednostavna igra u kojoj je fizika napravljena prilično loše, a bugovi su vidljivi već pri prvom igranju. Primjerice, udari li kugla rub stola pod određenim kutom, ona će nestati. Hmm, očekivalo bi se da će barem takvi jednostavniji bugovi biti pročišćeni. Grafika je na visokim rezolucijama zadovoljavajuća, no zvuk gotovo da ne postoji. Vjerojatno je najzabavniji



Ovo su gotovo sve opcije u igri



Glavni izbornik ne nudi baš previše

dio igre izlazak iz nje - izbornik vam ga ponudi riječima "OK to leave this beautiful game?". Savjetujemo vam da *3D Perfect Pool* zaobidite u širokom luku i radije zaigrate neku drugu (bolju) simulaciju bilijara.

Karlo Kolar

35 **OCJENA**
Ovaj bilijar nudi sve ono što je već negdje drugdje napravljeno mnogo bolje

HOUSE OF THE DEAD 2





Francuski poljubac



Mozak baj-baj



Zombi žabe

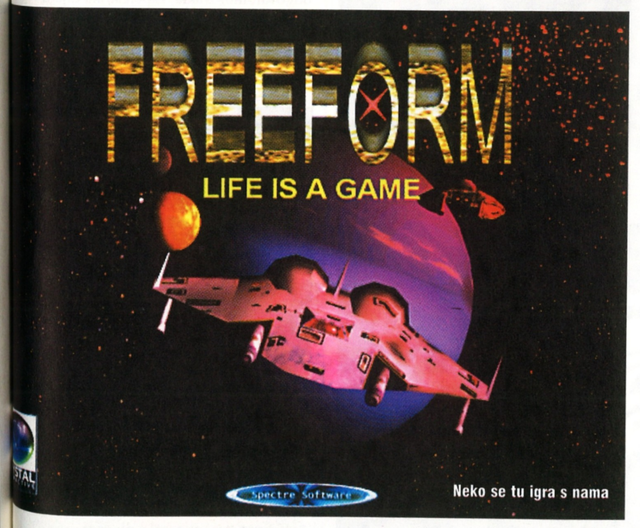
HOUSE OF THE DEAD 2
PROIZVOĐAČ Sega **IZDAVAČ** Sega **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 300, 64 MB, 16 MB 3D **NAŠA PREPORUKA** P2 450, 128 MB, 32 MB 3D **3D-PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** LAN

Sve bi bilo dobro da nije riječ o poluproizvodu koji se pojavio na automatima još 1999. a danas ga, dvije godine poslije, pokušavaju prodati naivčinama koje bez ikakvog razmišljanja kupuju sve vide li samo na kutiji krv, meso i motorne pile. Čim igru startate (dakako, ako ste je nekim čudom kupili ili dobili), vidjet ćete o čemu je zapravo riječ. U glavnom izborniku i tijekom uvodne animacije nasred zaslona cijelo vrijeme iritirajuće bljeješti PRESS START BUTTON. Čak i kad postiskate sve tipke na mišu, *joysticku* i tipkovnici, mućenje prestaje tek kad opalite RETURN. I igra počinje. Poruka više neće biti nasred zaslona nego u donjem desnom kutu i upozoravat će vas da ubacite žetone. Žetone, eeeej! Ne zaboravimo spomenuti i kultni natpis CONTINUE preko cijelog zaslona s popularnim odbrojavanjem od 9 do 0. Ne brinite se, te mudrolije pratit će vas kroz cijelu igru jer ih je nemoguće ukloniti sa zaslona. U ovoj ćete igri samo pucati i puniti oružje - prvo činite lijevom tipkom miša, a drugo desnom. I to je sve. Ne možete gledati oko sebe, ne možete se čak ni kretati(!). Baš ništa. Sve to za vas obavlja računalo po uvijek istom kodu. Krećući se kroz nekakav napušteni grad, napucavate zombije, različita čudovišta, mutirane žabe, crve i slične bljuvotine. Tračak svjetlosti u ovaj mrak unosi grafika i glazba, zbog čega je igra i dobila onih 11%. Postoji i multiplayer, no kako izgleda, ne znam i ne želim znati.

Igor Čorkalo

11 **OCJENA**
Strava i užas

FREEFORM



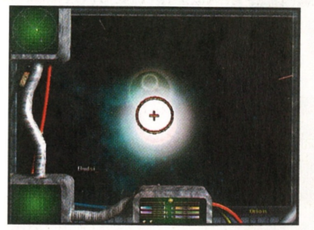
Neko se tu igra s nama

FREEFORM
PROIZVOĐAČ Crystal Interactive **IZDAVAČ** Spectre software **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P3, 128 MB RAM **NAŠA PREPORUKA** P3 800, 256 MB RAM **3D-PODRŠKA** nema

Ovaj su mi mjesec zvijezde naklonjene - dobio sam dvije svemirske igre na recenziju. Možete misliti kakve su kad nijedna nije uspjela dobiti čak ni 10 posto.

Još jedan flashback u prošlost. Sjećate li se svojedobno izvrsne igrice *Privateer*? *Freeform* je prati u svakom pogledu osim u grafici. Pomislili ste, dobro je, ona je ionako trebala napredovati. Trebala je, ali nije. Freeform ima grafiku na razini Privateera, a kad se sjetimo kad je ta igra izašla, sve nam je jasno (prije 5-6 godina, možda čak i više). U Freeformu ste u ulozi mladog pilota slobodnjaka u jednom od nekoliko tisuća zvjezdanih sustava u svemiru i pokušavate zaraditi za život trgovanjem, plaćeničkim životom i trgovanjem dionicama (!?). Kako zarađujete novac, tako kupujete bolji brod i više dodataka - oružje i opremu za krađu tereta, opremu za šverc različitih materijala i različite pogone za vaš brod da biste se lakše uputili prema dijelovima svemira gdje je zarada bolja. Brodom upravljate preko miša, što je vrlo nespretno, teško ćete išta naciljati, a kamoli pogoditi.

Potrošit ćete mnogo živaca i miša, a u svom treningu slabo napredovati. Dok letite svemirom, u donjem vam lijevom kutu ekrana piše koliko je resursa vašeg računala zauzela igra i koji je trenutačni fps. Rezolucija u kojoj sam igrao bila je 800x600 (nisam je mogao promijeniti), a boja 32-bitna na računalu Duron 800 MHz, 256 RAM, GeForce 2 Pro 64 DDR-RAM, igra je pokazivala između 21 i 24 fps. Ne znam hoće li isto tako


Zabljesnulo me sunce


Ružan izbornik koji krade motive iz Matrixa

"učinkovito" raditi i na drugim sustavima, ali to je kriminalno loše s obzirom na prikazanu grafiku. Sve u svemu, to nije igra uz koju ćete se zabavljati, a u ljepoti grafike nećete nimalo uživati. Možda se malo i naživcirate.

Goran Maravić

9 **OCJENA**
Loše!

helpline [sos]

uvodnik

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



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

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

Surf's up dude! Eto ljudi, svi bježimo na more pa sam se tako i ja spustio na obalu. Sunce, more, piće, žene... Doista mi je žao onih koji će još neko vrijeme biti zatvoreni u zagušljivim sobama, a još više onih koji neće ni imati priliku pobjeći na Mare Adriatico ili neko drugo. No, ne brinite. Ja još mislim na vas i, kao što vidite na slici, ponio sam i svoj posao sa sobom - ne, ne mislim na žensku! (Ili možda...)

SETTLERS 3

Netko kaže da u igri ima bug. Naime, proizvođač oružja kuha i kuha, a kad izađe, iznese svinju umjesto oružja.

Istina je da se to događa, ali to nije bug nego zaštita na igri. Ne moraš se truditi, patch nećeš naći nigdje, a osim toga, zašto bi te to uopće smetalo? Ljepše je živjeti u miru i jesti prasetinu.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Jedan čitatelj ima problema. Nije siguran kako probušiti rupe na staklenci (u koju treba uhvatiti krijesnice) i kome treba dati kompas.

Da bi probušio rupe na staklenci, upotrijebi dlijeto, ali ne moraš se brinuti - neće se razbiti cijela staklenka. Što se tiče kompasa, moraš ga dati Flying Dutchmanu (zapravo Welshman u igri al...). Kad ga prvi put sretneš, on je prikazan kao mystery figure. Kad mu daš kompas, odvest će te na Skull Island.

DEUS EX

Jedan je čitatelj zapeo u Hong Kongu i ne zna kako isključiti weapons lock u helikopteru.

Jesi li pokušao stisnuti gumb? Stisni ga. Neće? Ah, mora da je to stoga što postoji još jedan. Idi do ventilacijskih tunelića pa u sobu na desnoj strani. Ondje pridi tipkovnici i upiši šifru 99871 te kreni do ventilacijskih tunelića, a kad se otrov razađe, uvuci se u njih. Otvori sve ormariće što ih nađeš (jedan je zaključan, ali ga ipak nekako otvori) jer ti treba ključ koji je u jednom od njih. Popni se na palubu te ključem otključaj kontrole na desnoj strani i stisni weapons lock gumb.

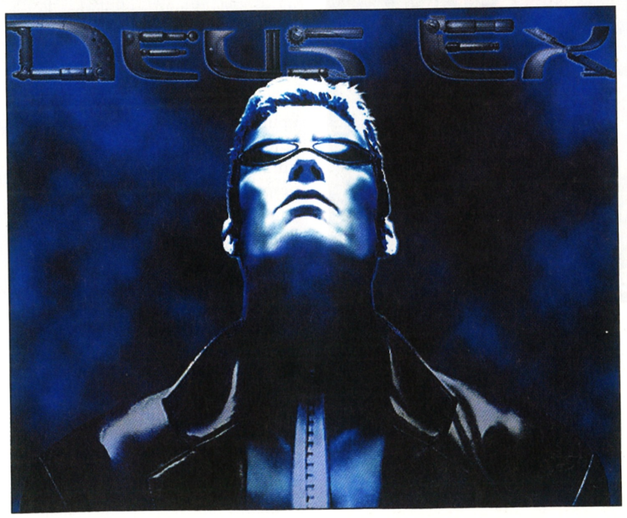
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

Ivan je došao na nivo Islands Revisited i mora pokupiti Rift Crystal ali ne zna kako ni gdje je.



Nakon što si pokupio Elemental Amulet kod goblina moraš se vratiti u Rimrilovu katedralu pa ćeš dobiti dopuštenje da ideš u tvrđavu po Rift Crystal. U tvrđavi moraš preživjeti test (tako oni to zovu, ja mislim da je isto kao i dosad) te naći Rift Crystal. Tvrđava je prevelika da bih ti je cijelu opisao, ali kada znaš da je u njoj, ne bi ti to smio biti problem jer igra se ipak temelji na akciji, stoga moraš samo proći cijelu tvrđavu.





SYSTEM SHOCK 2

Naš čitatelj koji na vrlo čudan način piše pisma kaže da je zapeo na četvrtoj palubi. Treba aktivirati tri SIM unita, a našao je samo dva.

Iako si naveo koje si našao, ja ću navesti položaje sva tri da bi i drugi čitatelji imali neke koristi. Dakle, blizu zelene cijevi iz koje izlazi radijacija je jedan kiborg. Područje je opasno ne samo zbog neprijatelja nego i sanduka koji će eksplodirati pa trebate vrlo oprezno uništiti kiborga i produžiti do uredskog dijela sekcije. Ondje aktivirajte prvi SIM unit. Još jedan kiborg je u području Bulkhead 43. Naći ćete ga na kraju hodnika lijevo od baraka, uništite ga te potom nastavite lijevo niz hodnik. Proći ćete pokraj dizala, ali vi svejedno nastavite dalje jer je na kraju drugi SIM unit. U području Fluid Ops su ljestve koje vode dolje, u mračnu sobu punu pauka. Ondje je treći SIM unit.

SANITARIUM

Stara, ali velika i zabavna igra Sanitarium još nekima zadaje problema. U takve spadaju *Pave i Marko* koji su možda mislili da nismo primili njihovo pismo ili da im nećemo odgovoriti (datum na pismu je prilično star), ali je ono tek sada stiglo, stoga im žurno odgovaramo. Dakle, zapeli su na dijelu THE HIVE. U sobi u kojoj su djeca u kavezu postoje vrata koja moraju otvoriti, ali su zaključana zvučnom šifrom.

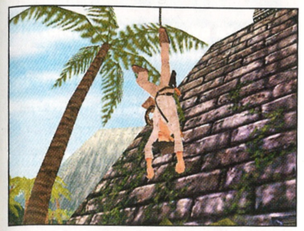


Prilično lagana zagonetka za skužiti, ali ju je dosta teško izvesti. Naime, kad pokušate razgovarati s djecom, ona pjevaju, a ta njihova pjesma je šifra. Morate gumbe stisnuti određenim redoslijedom da bi melodija bila ista kao ona koju pjevaju djeca. Kao što sam rekao, to nije teško skužiti, ali morate raspoznati razlike u tonovima. Zato ću vam i reći kombinaciju koju trebate upisati, ali preporučujem vam da prvo sami pokušate: 133524.

MOST WANTED

Igra	Mjesto
Black & White	1.
Myst 3	2.
Gabriel Knight 3: Blood of the sacred, blood of the damned	3.
Desperados	4.
Wild Wild West	5.
Septera Core - Legacy of the Creator	6.
Blair Witch Project: Volume 1:Rustin Parr	7.
Hitman Codename: 47	8.





INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Mirza kaže da je zapeo u Babilonu. Skočio je na kamion i ne može naći izlaz.

Moram priznati da me ovo pismo malo zbunilo. Nakon što završi animacija moraš biti brz i spretan jer treba poubijati stražare koji su svuda uokolo. Istina je da nije lagano, ali može se proći, a nakon toga treba povući ručku da se otvore vrata. To će čuti i stražari, ali to je izlaz - recimo. U slučaju da si prošao kroz ta vrata i nisi siguran kamo sad, jedino te mogu upozoriti na vodu. Morat ćeš isplivati do idućeg nivoa, a karta će ti pomoći.

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

Tamara traži pomoć za onaj dio igre kad otide u kuću profesora Krebspawna. Kaže da je zapela u sobi u kojoj Cain ostao sam.

Iako nisam siguran o kojoj je sobi riječ jer se cijelo vrijeme možeš odvajati od profesora, volim odgovarati ljudima koji se potpišu, a pogotovo ako su ženskog roda... No, na posao. Kad ti profesor prvi put kaže da ga slijediš, idi na zapad u knjižnicu i načini klik na knjigu koja očito nije na svome mjestu. Otvorit će se prolaz do jednog talenta, a nakon toga ponovno slijedi profesora. Putem ćete proći pokraj nekih biljki, a u jednoj od njih je skriven prekidač koji će ti dati još jedan talent. Nastavi slijediti profesora i jedna od idućih soba će imati slike i poruku u sredini. Prilično je lagano dešifrirati zagonetnu poruku, a i zabavno (dobro, možda ne svima, ali ja volim ovakve zagonetke). Treba određenim redoslijedom povući kod slika, a budući da predstavljaju talente, evo redoslijeda: vatra, iluzija, istina, oluja, znanost, demonologija, sunce, smrt. Otvorit će se kutija u sobi pa iz nje izvadi talent te prouči note na papiriću. Slijedi profesora još malo pa se vrati do klavira i pokušaj odsvirati one note (G, E-niski, D, C, E-niski, E-niski, F, G). Iako znaš redoslijed, sve mora biti vrlo dobro odsvirano. Ako uspiješ, dobit ćeš Health sphere, a ako ne, nikom ništa. Nastavi slijediti profesora i uskoro ćeš završiti u katakombama ispod kuće. Nisam siguran u kojoj si sobi zapela (možda u onoj gdje je osam slika talenata?) jer zapravo nijednu od njih ne moraš ni posjetiti, ali se nadam da sam pomogao.

CODENAME: EAGLE

Veki je zapeo na samom početku ove igre na misiji THE VILLAGE FOOL. Ušao je u zračnu luku i poubijao sve neprijatelje, ali nigdje ne može naći tajne dokumente koji su glavni cilj ove misije.

Mislim da si krivo shvatio igru - iako ima mnogo pucnjave, važno ju je proći sa što manje ozljeda. Naime, ti možeš







ući u bazu i naći dokumente i od tog trenutka ne ispaliti nijedan jedini metak. Sirene će podivljati tek kad budeš imao dokumente u rukama ali, ako si ih već sve poubijao, dobro, no preporučujem više opreza na idućim nivoima. Znači, u kući pokraj bunkera je sef. Da bi ušao u nju, moraš upotrijebiti STEEL THREAD i na taj način otključati vrata, a sam sef je zaključan. STEEL THREAD ćeš naći među sanducima u hangaru. U toj kući su dvije sobe, a kako je sef u drugoj, logično je onda da je šifra za sef negdje u prvoj. Ovdje okreni losovu glavu (Je l' to los ili jelen? Mislim da je los...) i dobit ćeš kombinaciju za sef. Otvori ga pomoću nje i izvadi dokumente. Sirene kreću u akciju, a ti si završio dva od tri cilja i moraš se samo vratiti van da bi završio i treći. Uživaj.

Cheat terminal

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

Ove šifre su objavljene za djevojku koja se nije predstavila. Kaže da joj ne rade, ali ne znam zna li da mora upisati i crticu (pomno gledaj). U najgorem slučaju moguće je da ima neku inačicu u kojoj šifre jednostavno ne rade (iako nisam siguran da postoji).

Stisni ENTER pa upiši jednu od ovih šifri:

-embiggenme	-	god mode
-crazyguy	-	sve čarolije i mana
-whoah	-	možeš letjeti

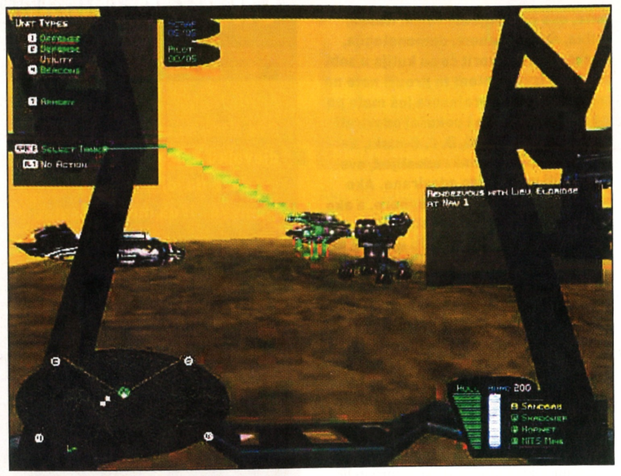
CHAMPION MANAGER SEASON 2000/2001

Marko traži šifru za neograničen novac. Kaže da je upisao jednu i da mu ne radi. Budući da je šifra koju ćemo mu dati jednaka onoj koju je on upisivao, možda će se začuditi. No, šifra je provjerena i radi. Moguće je da je nije upisao kako treba (velikim slovima) ili možda ima inačicu u kojoj ne radi. Bilo kako bilo, to je trenutačno jedina poznata šifra.

Kao svoje ime upišite: JIMMY RULES

DIABLO

Kristijan još igra ovu igru i pita postoje li neke šifre. Nažalost, šifri za Diablo nema, ali je igra prilično loše napravljena, puna bugova koji se daju iskoristiti. Jedan od njih je već stari trik za dupliciranje predmeta. Stavi neki predmet u remen, a predmet koji želiš dupliciratistavi na zemlju. Malo se udalji i načini klik da bi ga pokupio. Čim bude izgledalo kao da ćeš ga pokupiti, brzo stisni lijevi gumb miša na predmet u remenu. Predmet koji si sada izvadio iz remena pretvorio se u onaj koji je bio na podu. Kad ga staviš na pod ili u ruksak, promijenit će i izgled. Jedino što nikako ne smiješ učiniti je staviti dva duplicirana predmeta u ruksak ili oba na pod jer će nestati - najbolje ih je odmah prodati.





BATTLE ZONE

Evo, netko ima pitanje o jednoj misiji na Marsu. Mora identificirati olupinu, ali ga, čim se približi, izbace jer je prekršio naređenje.

Moram priznati da se ne sjećam točno jer sam već odigrao toliko igri da mi se već malo i miješaju, no može biti nekoliko razloga. Prvo provjeri ima li kakih neprijatelja u blizini koji bi ti mogli uništiti olupinu. Drugo, pazi da je ti slučajno ne uništiš. Još jedan mogući razlog je da imaš vremensko ograničenje ili si jednostavno krenuo u krivom smjeru. Ne sjećam se točno, ali sličnih "caka" ima u većem broju igara, a kako je ovo jedna od starijih, ne znam o kojoj je točno riječ.

SIMON THE SORCERER 2

Izvrsna igra, iako moram priznati da mi je prvi dio draži. *Pave i Mario* traže pomoć i u ovoj igri. Ne znaju kako pobijediti na natjecanju čarobnjaka niti kako nabaviti blato za Swamplinga jer ne mogu doći do močvare (sjećam se kad je Simon morao jesti tu juhu u prvom nastavku...hehehe...).

Da biste dobili blato, prvo idite do dokova i Um Bongu dajte poster što ste ga uzeli u ulici trgovaca. Idite do trga i opet razgovarajte s njim te mu dajte balončić (najbolje je tako reći) koji ste dobili od lude. Sada idite u kanalizaciju pa nalijevo sve dok ima svjetla, a onda nastavite pomoću svjetla koje ćete dobiti od svijetlećih crvića. Nastavite dalje i popnite se po ljestvama u močvaru. Ondje ćete nabaviti blato, ali vam neću reći kako jer bih vam pokvario gušt igranja. U dvorac ćete moći tek kad postanete kraljevski čarobnjak, a za to vam treba dimna bomba. Juhu što ste je dobili od Swamplinga dajte trgovcu u trgovini zabave (Joke shop) te idite do natjecanja za čarobnjake. Bombu koju ste dobili od trgovca ovdje upotrijebite pa se vratite u šator i riješite se čarobnjaka. Kad to učinite (pokušajte sami), dobit ćete posao kraljevskog čarobnjaka.

SERIAL

Eto, Zujo pokušava instalirati SIMSE, a kad ga igra traži serijski broj, on ne zna što bi. Odgovaram njemu, ali i svima sa sličnim problemom. Zahtjev igre za serijskim brojem koji se na originalnom CD-u nalazi na stražnjoj strane kutije je zahtjev za brojem koji je dodijeljen tom CD-u. Nijedan drugi ne može ga zamijeniti (osim ako igra nije crackirana), a naći ćeš ga samo ako imaš originalni CD. Budući da sam siguran da smo svi pošteni i da i ti imaš originalni CD, pretpostavljam da ćeš ga naći.

TOMB RAIDER CHRONICLES

Ivan je zapeo na nivou The Submarine. Našao je negativnu bateriju i pita kamo s njom.

Prvo moraš naći pozitivnu bateriju. Nakon što ćeš još neko vrijeme putovati, naći ćeš se u kuhinji pa prođi u blagovaonicu (iako mislim da se u vojsci strogo podržava ime menza). Prođi kroz zatvorena vrata i uskoro ćeš se naći u sobi gdje se moraš popeti na kutiju i skočiti da bi otvorio vratašca u stropu. Udi, a kad izađeš na drugom kraju tunelića, naći ćeš se u sobi gdje je pozitivna baterija. Spoji obje baterije u jednu i upotrijebi je na konzoli koja se nalazi u sobi do koje ćeš doći nastaviš li dalje putom koji ne možeš ne vidjeti.

TEHNICAL PROBLEMS

Saša ima problema s demoom Age of Empiresa 2: Age of Kings. Problem se javlja kod učitavanja - svaki put igra mu izbaci poruku OUT OF RANGE.

Nekoliko je mogućih razloga zašto se to događa, a ja ću navesti one najvjerojatnije. Moguće je da ti negdje nešto ne funkcionira, ili u instalaciji demoa ili u samoj instalaciji WINDOWSA. Iako su šanse za takvo što male - moguće je. Ipak, prije će biti da je problem s memorijom. U svakom slučaju, preporučujem ti nabavku pune verzije igre, a ako ti ni tada ne bude radila, znaš da je to zbog slabije konfiguracije računala.

Netko tko nam se predstavio kao *Gabriel* pita kako se šifriraju folderi i zašto mu se kad pritisne Y u jednoj igri, ne pojavi prozorčić za upisivanje šifre.

Što se tiče igre, nisam siguran, ali moguće je jedno od ovoga: imaš krivu verziju igre, možda se ne pojavljuje prozorčić nego samo kursor pa pogledaj bolje ili, budući da sumnjaš u tipkovnicu, pokušaj stisnuti Z umjesto Y. Što se tiče šifriranja foldera, sami WINDOWSI ti to ne omogućuju nego ti treba neki program. Preporučujem da pogledaš na www.winfiles.com, ondje sigurno ima nekoliko takvih programčića pa se time poigraj.

NO ONE LIVES FOREVER

Veki ima pitanje za nivo A TENUOUS LEAD na sceni 5. Naime, našao je upaljač, ali ne zna kako izaći iz broda.

Moraš doplivati do električne kutije i povući ručku. Produži dalje sve dok





Cheat terminal

CODENAME EAGLE

Veki se očito ne osjeća ugodno igrajući ovakve igre jer su mu šifre prijeko potrebne pa ćemo mu udovoljiti.

Stisni ALT + S da bi se pojavio prozorčić te u nj upiši jednu od idućih šifri:

codenamegod	-	god mode
weaponmaster	-	sva oružja
itemgod	-	svi predmeti
armorgod	-	oklop na 200%
healthmaximum	-	puna energija
missionmaster	-	izbor misije

WORMS WORLD PARTY

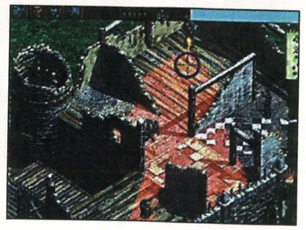
Šifre za ovu igru ne postoje, ali se može promijeniti file za svaku misiju tako da ćete nekih oružja u tim misijama imati u neograničenim količinama. Dakle, nađite file mision*.wam gdje je * broj misije. U tekstu nađite naslov {HumanTeam} tako da znate da se podaci ispod tog naslova odnose na ekipe koje kontroliraju ljudski igrači. Ispod naslova su i oružja pa jednostavno broj pokraj imena određenog oružja promijenite u Đ1. Također možete promijeniti broj kod Worm_Energy da biste imali neograničenu energiju. Jedino vam preporučujem da, ako nemate iskustva s mijenjanjem ovakvih fileova, napravite kopiju prije nego počnete prčkati po njemu.

OIL TYCOON

Nema šifri za ovu igru, ali je moguće napraviti neke promjene u config.txt fileu, tako će neke strukture biti jeftinije ili ćete pak imati više novca na početku. Napravite kopiju filea prije nego ga otvorite. Kad to učinite, vidjet ćete kod svake strukture cijenu za izgradnju koju možete promijeniti, a u iduća tri retka možete odrediti koliko ćete novaca imati na početku, ovisno o tome na kojoj težini počinjete.

startkapital(1) = 6000000 :einfach
startkapital(2) = 4000000 : mittel
startkapital(3) = 2000000 : schwer

Tako izgledaju i po redu su posloženi, od najlakšeg do najtežeg. Samo promijenite brojeve za drugačiji iznos na početku.





ne dođeš do jednog stražara kojeg trebaš ubiti, a onda nastavi niz hodnik. Kad nađeš ventil koji se trese, izvadi pištolj i pogodi ga - počet će se dizati razina vode. Kad dovoljno naraste, možeš isplivati kroz rupu do koje nisi mogao jer su ljestve strgane. Osim toga, šifre za ovu igru su već objavljene u prošlom broju ili možda prethodnom (u svakom slučaju, nedavno) pa ih nećemo ponavljati.

RESIDENT EVIL 2

Ante je zapeo s Leonom u prvom scenariju. Kaže da ne može naći medalju sa znakom orla, pa nas pita gdje je.

Moram priznati da nisam igrao Resident na PC-ju nego na PlayStationu, ali igra je ista samo što ne znam kakva je grafika i kretanje. Nadam se da je i to dobro napravljeno i da se zabavljaš, a medalju potraži u kanalizaciji. Nakon borbe s velikim krokodilom trebaš opet otključati vrata pomoću prekidača (ako si ga koristio u borbi) i popeti se po ljestvama. Nastavi dalje i nađi ćeš leš, pogledaj ga - vidjet ćeš da u ruci drži drugu medalju (to je ta sa znakom orla).

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Helena pita gdje će naći posljednju magiju u ovoj igri.

Moram ti reći da mi je žao, ali rješenje te igre sam davno pisao pa se ne sjećam gdje su sve. Ne bi se isplatilo pisati ti ni da to znam jer su upute kako doći do magija velike. Radije potraži rješenje (bilo je objavljeno u HACKERU, a i u PSX-u) u kojem je sve podrobno objašnjeno.





COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Domagoj je zapeo na šestoj misiji. Odmah ga na početku kod onih porušenih građevina ometa neprijateljsko vozilo. Kaže da je poubijao sve stražare vani, ali nikako ne može dalje upravo zbog vozila.

Mislim da je tvoj problem u tome što ne želiš izazvati buku. Ali u ratu treba buke, zato zapamti gdje prolazi vozilo i ondje postavi bombu, a kad iduć put tuda naiđe, to će mu biti i posljednji put. Ako si pomislio da će to prizvati neke vojnike, u pravu si. Riješi ih se vatrenim oružjem tako da te se čuje i da onih nekoliko vojnika koji su ti došli pomoći ne bi slučajno otišli dignuti alarm nego da bi dotrčali odmah do tebe.

DIABLO 2

Jedan čitatelj kaže da je zapeo u prvom dijelu igre. Riješio je tri misije, a posljednja je bila ona u kojoj je oslobodio Caina. Pita koje su iduće, više mu ih nitko ne zadaje.

Mislim da već imaš knjigu Tower Tome pa je jedna od preostalih misija da nađeš toranj i ubiješ groficu koja je već jednom umrla. Iduća je da izvadiš magični čekić iz samostana i vratiš ga







Charsi, a kad budeš spreman, moraš pobijediti demona da bi prešao u drugi dio igre. Nađi dio u katakombama gdje se nastanio demon i uništi ga.



U OVOM SU NAM BROJU JOŠ PISALI:

Vrka, Duky, Tomo - na to sam pitanje već odgovorio par puta, uostalom, rješenje Desperadosa će uskoro biti objavljeno pa se još malo strpite; **Gaax** - žao mi je, ali ti jednostavno ne mogu pomoći. To je strategija i ne sjećam se točno kako je išla ta misija, a budući da šifre ne postoje...; **Marko** - pogledaj pod šifre pa pokušaj opet; **Ivan** - te su šifre objavljene u prošlom broju; **Marko** - za jednu od te tri igre ne postoje šifre, a za one druge dvije su bile nedavno objavljene; **Vinko** - žao mi je, ali preopširno bi bilo odgovoriti ti na pitanja za te misije pa ćeš morati pričekati na rješenje, a to možeš ubrzati slanjem svojega glasa za to ili neko drugo rješenje jednako kao i svi drugi;

Cheat terminal

X-COM: ENFORCER

Evo, došlo je vrijeme da se sve igre pretvaraju u pucačine, a samim time dolazi i do pojave šifri u igrama u kojima se prije nisu koristile. No, bilo kako bilo, našli smo neke zanimljive šifre koje upisujete tako da stisnete tildu (~) i upišete jednu od ovih šifri u prozorčić:

xfly	-	letjet ćete
xgod	-	god mode
allammo	-	neograničeno streljivo
killpawns	-	instantna smrt svim nepri jateljima
setjumpz #	-	određujete koliko ćete visoko skakati (umjesto # upišite neki broj, a 500 je normalno)
setspeed #	-	određujete brzinu, umjesto # upišite broj (2 je normalna brzina)
summon #	-	ako znate broj predmeta, zamijenite ga za znak # i dobit ćete taj predmet

STAR WARS: EPISODE 1 – BATLE FOR NABOO

U opcijama izaberite PASSCODES pa upišite jednu od idućih šifri:

UYCZNCAX	-	dvostruko drugo oružje
CXSJMIAA	-	expert težina
ABVUSEAY	-	dobit ćete navedene rakete
GPAYQWAJ	-	otvara sve obične nivoe
JHGNRGAS	-	otvara sve bonus nivoe
NIZWAGAO	-	daje vam na izbor sve dodatne Naboo brodove
HRDTOKIL	-	daje vam jače štitove
LFZWKXAA	-	neograničen broj života
FMRYLDAD	-	ova šifra nije iskušana, ali bi vam trebala ati bonus nivo u kojem igrate na tamnoj strani sile

helpline [bez panike]

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, majstore, ne radi mi bakina pegla, di da je uštekam, može kućna posjeta?)

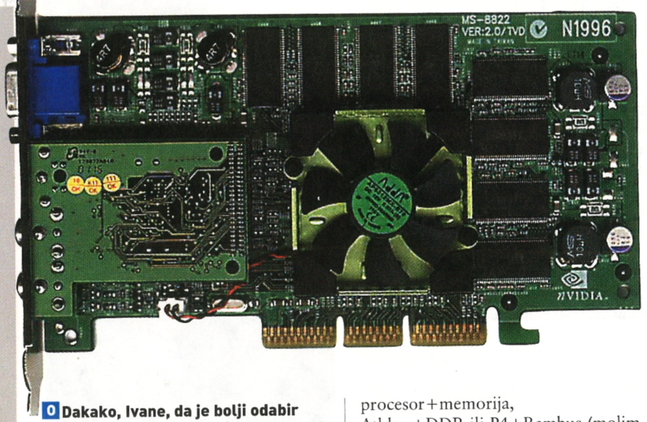
Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Hackerov hardveraški tim odgovara na vaše upite!

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

Pozdrav svim hakerima!!!!!!

Želio bih vas pitati koju mi se karticu više isplati kupiti, Rivu TNT2 32 MB (390 kn) ili GeForce2 MX M400 32 MB (650 kn), te hoće li moći u moje računalo (P2 Celeron 433 MHz, 64 MB SDRAM, grafička Intel 740 8 MB)?

Unaprijed hvala, Ivan

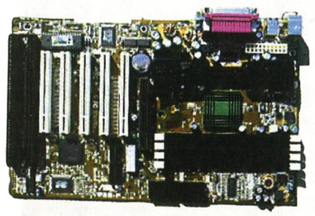


Dakako, Ivane, da je bolji odabir GeForce, ali moraš prvo vidjeti postoji li uopće AGP-utor na ploči s obzirom da imaš "integriranu" grafičku. Dakako, trebaš provjeriti na siteu proizvođača ploče može li (zbog čipseta) raditi s rečenom GeForce karticom.

Pozdrav!

Ovako stoje stvari, imam pomalo već zastarjelu kantu pa bih želio znati što bi bilo dobro nadograditi, a da pritom ne potrošim hrpu love. Trenutačno imam Celeron 400 (ali ga držim na 500 jer se njegova temperatura gotovo ne mijenja), ABIT ZM6, 128 SDRAM, 10 GB WD Caviar, 2,1 GB Seagate, Matrox G400 32 MB DH, 32* CD-ROM Sony, SB PCI 64.

Nikola

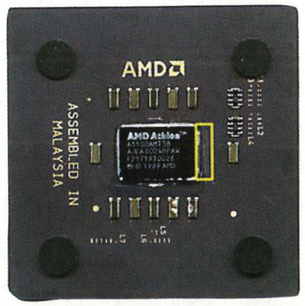


Možeš, ako si pri novcu, promijeniti ploču i procesor (primjerice za Asus P3B-F polovni i neki P3), od viška RAM-a glava nikad ne boli, a i kakav brži disk bi ti dobrodošao. Ako si zadovoljan grafičkom karticom, ostavi je, a ni CD-ROM i SB ne trebaš mijenjati.

Zdravo!

Kao prvo, rado ste čitan magazin u Banja Luci, a o kvaliteti magazina mislim da nije potrebno govoriti. Imam jedno pitanje, a vaš će odgovor biti presudan prilikom odabira konfiguracije. Dakle, koji je po vama bolji procesor+memorija, Athlon+DDR ili P4+Rambus (molim najbolje verzije tih procesora koje se mogu naći na "našem" tržištu i koje ste vi imali prilike vidjeti ili testirati), u kooperaciji s GeForce3 karticom? Možda vi imate kakve bolje prijedloge? Molio bih vas, ako je moguće, i prijedlog za matičnu ploču. Dakle, naglasak je isključivo na performansama, cijena je "nebitna". Molim vas da mi odgovorite što prije jer planiram vrlo brzo kupiti novu konfiguraciju.

Pozdrav, Miron



Wow, baš lijepo da nas se čita i u inozemstvu. (Hvala na komplimentima. Što se tvog pitanja tiče, preporučujem Athlon + DDR jer P4 ima nekih manjih problema (ne bih ovom zgodom ulazio u tehničke detalje). Što se ploče tiče, uzmi Abit KT7-A ili MSI KT7 Turbo (inačicu bez RAID kontrolera). GeForce3 je zakon, ali je po mom mišljenju vrlo skupa. Eto.

Zdravo!

Zanima me koja je, po vašem mišljenju, trenutačno najbolja grafička kartica na tržištu?

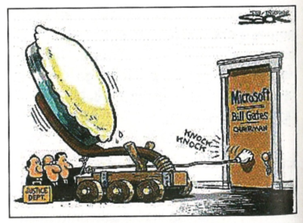
Pozdrav od Borisa

Ćao, Bora, š'a ima? Pa čuj, od "igračaka" trenutačno opako praše GeForce3 i ATI-jevi Radeoni, a od ozbiljnih kartički za rad 3D Labsovi Oxygeni, pa što ti je draže...

Poštovani Hackerovci!

Prije svega želim vas sve pozdraviti. Imam jedan mali problem. Moja konfiguracija je P233, 32 MB RAM-a, 6,4 GB HD. Pokrenem demo Desperadosa i spazim da su prve dvije animacije skroz "smuljane". Sve je mutno, obje mi animacije zapinju, a s njima i zvuk. Znam da je konfiguracija slaba, ali bi trebalo biti barem malo bolje. By the way, sve ostalo iz demoa mi se odlično vrti.

Unaprijed hvala i pozdrav od Lordana iz Makarske



Ovisi o grafičkoj kartici. Događa se ljudima s TNT2 karticama da im animacije trzaju, a same igre funkcioniraju odlično. Shit happens. Ako češ pojačavati konfiguraciju, svakako uzmi više memorije jer je 32 MB na granici preživljavanja.

Bog!

Imam Athlon 700 MHz, 128 MB RAM-a (PC 100), ELSA ERAZOR III, ASUS K7M matičnu ploču... Namjeravam si kupiti još 256 MB memorije (PC 133) i ASUS V7700 Deluxe GeForce 2 s 64 MB DDR-memorije, stoga me zanima mora li memorija koju želim kupiti (133 MHz) biti iste brzine kao onih 128 MB što ih već imam (100 MHz)? Ima li to kakve veze s matičnom pločom i hoće li mi računalo dobro raditi s novom grafičkom i memorijom? Molim vas da mi odgovorite!

Kristijan

Morat ćeš zamijeniti onaj modul PC-100 za PC-133 kako ne bi došlo do "štucanja" i zastajkivanja. To ti je otprilike kao da imaš dva cilindra u autu koji se pomiču brže od trećeg (O.K., nije baš tako drastično) - dakle, nije dobro. Komp bi ti s novom grafičkom i još memorije trebao raditi ko zmaj.

Pozdrav!

Kupio sam novo računalo s hard diskom od 20 GB i htio bih ga podijeliti na 4 particije, ali ne znam kako. Pokušao sam s FDISK-om, ali mi odbija svaku opciju. Već imam instalirane Windows ME.

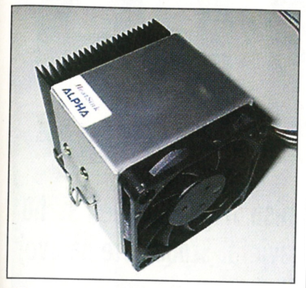
Unaprijed hvala! Nino

FDISK je jedan prilično zaribran program. Prije svega, moraš imati potpuno čist disk da bi počeo s dijeljenjem na particije. Dakle, prvo moraš odabrati opciju brisanja postojećih particija, a nakon toga kreirati nove. Preporučujem ti da to ipak prepustiš nekome tko ima iskustva, da si ne zakompliciraš život.

Bog, hackerovci!

Kako je, kako život, pišem Vam po ne znam koji put, drugi ili treći, i nikad mi još niste objavili pismo, no mislim da ćete ovo objaviti. Ovaj Vam put pišem jer imam dva pitanja za Vas:

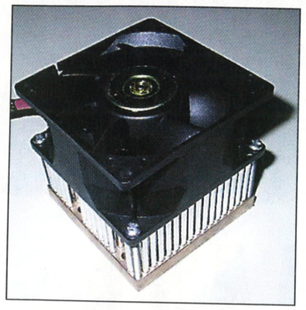
1. Što je *cooler*, čemu služi, koliko mu je cijena i koji odgovara uz P4 1.3 GHz?



2. Ovo Vam pitanje postavljam umjesto svog prijatelja. Naime, ne može igrati neke igre, a mi mislimo da je zbog DirectX8. Pokušali smo ga reinstalirati na DirectX7, ali kad pritisnemo *reinstall*, prije nego počne s instalacijom pojavi se "DirectX setup has determined that a newer version of DirectX already installed. No installation was necessairy", pa Vas moj prijatelj i ja molimo da nam riješite te probleme.

Marko iz Otočca

Helou. Prvo, cooler je ventilator (na engleskom to znači hladnjak) koji služi hlađenju procesora odnosno napajanja ili tvrdog diska.

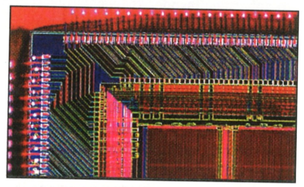


Za P4 je najbolje uzeti Titanov cooler i još, recimo, pod njega staviti Silver Grease pastu. A što se DirectX-a tiče, bojim se da nema druge nego reinstalirati Windowse jer se oni prilično "zavuku" u registry i ostale dijelove OS-a.

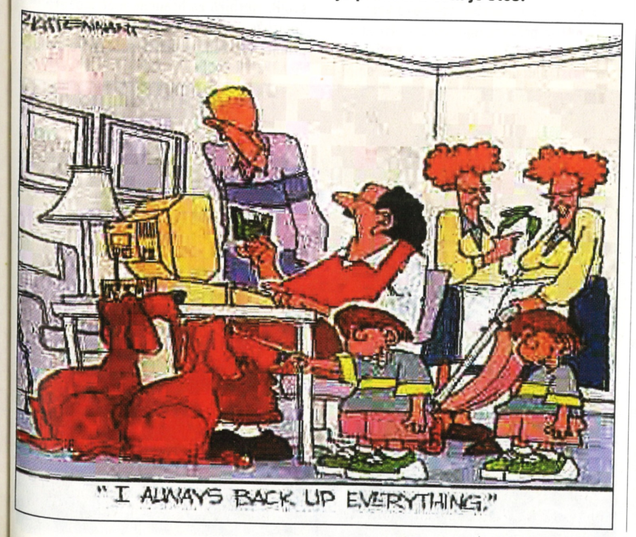
Ekipa bok!

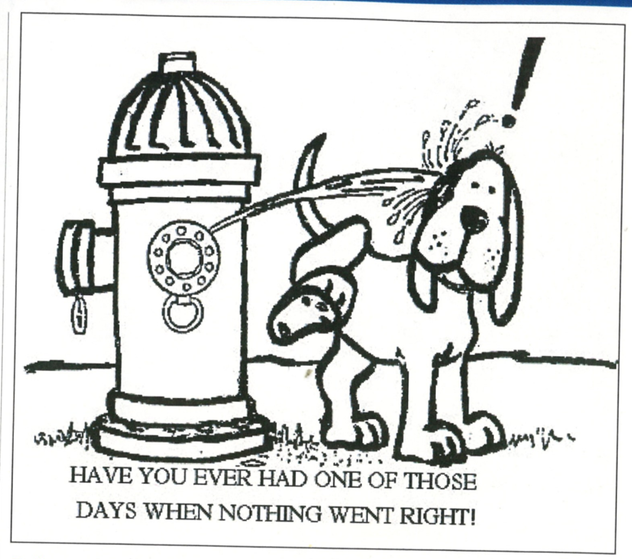
Pozdrav najboljem časopisu na svijetu. Imam jedan problem i nadam se da ćete ga moći riješiti. Naime, *kompić* mi se često zamrzne sam od sebe, i što je najgore ne može se restartati nego ga moram isključiti iz struje da bih ga mogao ponovno upaliti. Inače imam Pentium 3 na 533 MHz, 64 MB RAM-a te grafičku Riva TNT 2 s 32 MB.

Unaprijed hvala, Hrvoje



Vjerojatno je problem u matičnoj ploči ili memoriji. Bojim se da nema druge nego otići do tvrtke gdje si kupio računalo pa neka oni pokušaju pronaći u čem je štos.





Poštovanje!!!

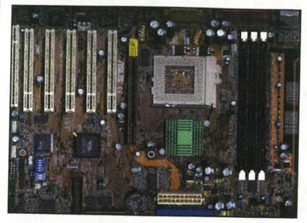
Naravno, imam problem! Prije desetak dana kupio sam novi *komp* na kojem su bili Windows ME. Na nagovor prijatelja (kuži se više od mene) instalirali smo Win 98SE, i otad počinju moje brige! Windowsi se neće shutdownirati (na ekran izbaci "win.are closing" i tu stane, pa ga moram gasiti izravno na prekidaču). Reinstalirali smo Windowse triput, ali uvijek isto!!!! Pri posljednjem instaliranju provjeravali smo shut down iza svake operacije, radio je sve dok nismo instalirali grafičku karticu (MSI nVIDIA GeFORCE 2 MX 32+TV OUT)!!

Svi koje pitam za pomoć govore drukčije ili samo sliježu ramenima, pa sam odlučio pitati majstora - Vas!!!!!!!!!!!

Moja konfiguracija je:
Mini Tower b3-5 300W
MB Mercuri VIA694 FC +SB
CPU INTEL CELERON 700 BOX
DIMM 128 MB SDRAM PC-133
HDD MAXTOR 20.4GB 7200 o/min
MSI nVIDIA GeFORCE 2MX 32 + tv out
DVD LG 12/40 ATAPI
MODEM HSP PC TEL 56k PCI
FDD SAMSUNG 3.5" 1.44
CD-RW TEAC 8/8/32
MONITOR SAMSUNG 17" 750s.

Zvučna je na matičnoj ploči. Možda sam u konfiguraciji napisao i previše, ali nisam htio da nešto usfali u rješavanju mog problema! Usput bih Vas zamolio da prokomentirate moju konfiguraciju (vrline i mane). Stvarno Vas molim za rješenje mog problema, jer ste mi vi posljednja nada!

Boris K.

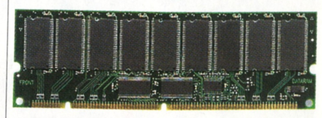


Eh da. Pretpostavljam po opisu da je problem u tome što se grafička kartica "kolje" s matičnom pločom. E sad, da ne bi morao istovariti hrpu love za novu matičnu, pokušaj otići na VIA-in site i ondje skinuti 4-in-1 drivere za ploče s njihovim čipsetom. Zapravo, jedinu zamjerku i imam na matičnu ploču kad je o konfiguraciji riječ, ostalo je sve O.K., dapače. Ako to ne upali, bojim se da češ je morati mijenjati. U tom slučaju preporučujem da nabaviš neku dobru Asus ploču s Intelovim BX-čipsetom (recimo P3B-F, možeš kupiti i polovnu, potraži je na newsima).

Poštovano uredništvo Hackera

Imam problem. Ubacim glazbeni CD u računalo, CD- ROM ga očita, odaberem pjesmu, CD-ROM je pokrene, pokaže koliko traje, počne svirati, ali nema nikakvog zvuka! To se ne događa kod MP3,wav i dr. zapisa nego samo kod glazbenih CD-ova. Moja je konfiguracija P3-550, MBO P3 V133 ASUSTEK, 128 MB RAM, ZVUČNA EXCEL SB 32-BIT, CD-ROM 40 TEAC, GRAFIČKA EXCEL RIVA TNT2 32 MB, WIN 98 i DIRECTX-8.

Unaprijed hvala, Željko



Željko, nedostaje ti jedan kabel koji povezuje zvučnu karticu i CD-ROM, ili je krivo spojen. Ako ga nemaš, možeš ga kupiti u Chipoteci i sličnim trgovinama računalne opreme, a vjerojatno bi ti jedan dali besplatno i u tvrtki gdje si kupio računalo.

SAVJET VIŠE

& Black White

Black & White stavlja vas u ulogu boga. Ta je činjenica odbila mnoge igrače koji naprosto nisu vidjeli smisao i svrhu takve igre. Onima koji su je zaigrali postalo je jasno da čak ni bogovi ne mogu bez dobra savjeta. Stoga ćete na ovoj i idućim stranicama naći uistinu cjelovit prohod, od A do Ž

PIŠE Vedran Vekić

Uvod u crno-bijeli svijet

Kao prvo, napominjem da ćete oko 60% sve mudrosti *Black & Whitea* otkriti u izvrsnom malom tutorijalu koji, kad smo već kod toga, ne možete prekinuti ni da hoćete.
Kao drugo, moj vam je najveći savjet da, kad god se koji pojavi, pročitate natpis na ploči. Natpisi uza zgrade sadrže vrijedne podatke o toj građevini i kako njome baratati, kako fino istrenirati svoje stvorenje. Tu ćete također naći i neke male savjete oko same tehnike igre, ali i izravne smjernice kako stići do nekog cilja u igri.

Birajte: dobro ili zlo; yin ili yang; crno ili bijelo

Na samom se početku morate odlučiti hoćete li biti dobar ili zao bog. Neovisno o vašoj odluci, igra će biti jednako izazovna, raznolika i zabavna.
Ako ste odlučili igrati dobričinu, pred vama je velik izazov. Morat ćete mnogo vremena provesti vodeći brigu o svojim selima, ali ne smijete zanemariti ni svoje stvorenje želite li da i ono bude u svojim nakanama dobro. Ako ga dobro istrenirate, vjerojatno ćete ga moći ostaviti kao svog na svome bar neko duže vrijeme.
Biti dobar bog također znači pokušavati da zastavice zahtijeva vaših seljaka budu postavljene što niže, ali ne samo to, nego se i brinuti da nijedan od vaših štovatelja ne umre od gladi ili iz nekih drugih razloga. Morate djelovati pasivno i izbjegavati bilo kakvo ubijanje, što znači da ćete potpunu kontrolu nad otokom postići isključivo slanjem misionara, trgovaca, samog sebe i stvorenja u neprijateljska sela te ih impresionirati različitim čudima, vodom i drvetom.
Čak i ako budete napadnuti, ne smijete uzvraćati udarac. Naprotiv, zaštitite seljake shield čudima i nastojte ne slati svoje stvorenje u borbu, osim ako vam protivnik ne prouzrokuje ozbiljnu štetu u selu.
Uspijete li se tako ponašati, zapazit ćete neke vizualne efekte dobrog boga kao što su bijeli hram, bijela ruka, bijeli stvor, vedro nebo, duži dani, kraće noći i duga iznad vašeg hrama. Također će vam stvorenje blistati bijelom bojom.
U slučaju da se odlučite uspjeh postići na zao način, znajte da igrati zlog boga u *B&W-u* nije ni glupo ni manjkavo. U jednakoj ćete mjeri uživati u igri, samo ćete to postizati na drukčiji način.
Međutim, u zloj se kampanji može mnogo toga raditi, a ne samo ubijati ljude - možete ih izgladnjivati, spaliti im domove, naganjati ih svojim stvorenjem itd.
Morate biti kreativni.
Kad ste zli bog, možete ignorirati potrebu svojih vjernika za hranom, moć možete dobiti žrtvovanjem novorođenčadi. Ako, primjerice, želite uništiti selo, prvo budite malo "zli" i zagadite im zalihe hrane izmetom :)).
Što se tiče vidljivih posljedica vaše zlobe, imat ćete crni hram sa šiljcima, crvenu ruku s dugim noktima, crno stvorenje s rogovima, crveno nebo i vječnu noć.



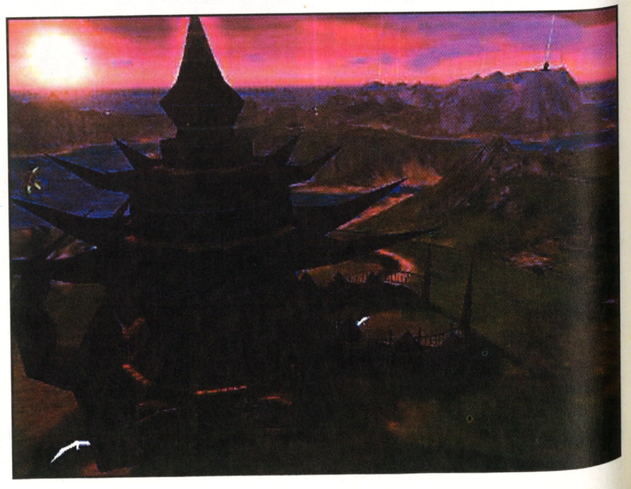
Your Creature wants to mess around with you.

Dresura vašeg avatara

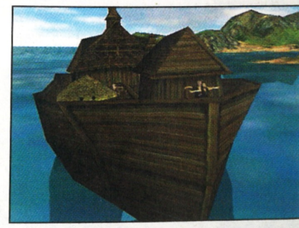
Napomenimo prvo da možete imati samo JEDNO stvorenje po "player profileu". Ono će biti isto u svim igrama koje odigrate, bio to skirmish ili single player i ma koliko god učitavali igru. Jedini način da ga "resetirate" je ponovno početi igru.
Avatar (vaše stvorenje) ne mora biti nužno jednakih namjera kao i vi, tj. može biti dobar iako ste vi zli.
Da biste razvili zdravog avatara, morate cijelo vrijeme motriti njegove "vitalne" statistike: štetu (damage), glad (hunger) i umor (tiredness). Postoje i "minorne" statistike, ali su zapravo i one vrlo važne, primjerice exhaustion, dehydration, strength, fatness i poop. Sve biste ih trebali održavati na što manjoj razini, osim debljine (fatness), koja bi trebala biti srednje visoka. Postoje također i "trivijalne" statistike, koje vam nisu izravno





















bitne, primjerice alignment i growth.
Vašem avataru treba energija da bi bacao čuda (miracles) pa ga stoga morate hraniti da biste mu je vratili kad je potroši.
Ako bilo koja "vitalna" statistika dosegne maksimalnu vrijednost, vaš se avatar ruši i regenerira kod vašeg hrama. Ako se to bude često događalo, zamjetno će izgubiti na veličini.
Avatar će također neke stvari zaboravljati pa ćete ga morati ponovno poučavati. Isto vrijedi i za jačinu (stength), koja postupno pada ne bude li vježbao.
Stvorenje ima neke instinktivne radnje, primjerice ostajanje na životu, spavanje, jelo, nužda itd., ali uči i neke nove, sam od sebe ili oponašajući vas. Ono što je bitno u cijeloj priči su varijacije tih radnji. Dresuru stvorenja postižete poticanjem ili odvraćanjem od neke radnje tako da stvorenje šamarate i udarate ili ga pak mazite i pazite.

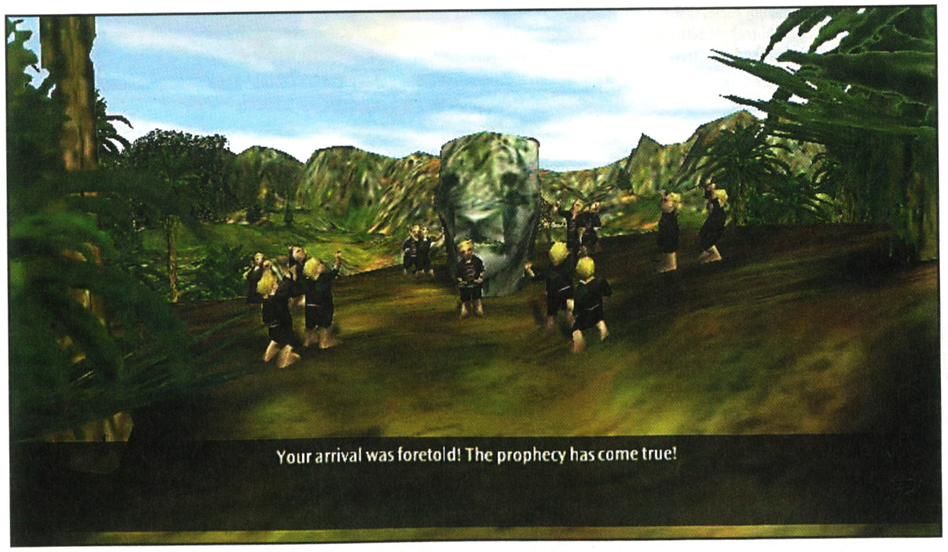
Postoje, međutim, neke mane u AI-u stvorenja. Naime, na početku će svaki predmet kojem ne zna svrhu baciti preko ramena. Ako taj kamen, primjerice, udari i ubije nekog seljaka i vi potom udarite po stvorenju, ono će shvatiti da ne treba više bacati taj tip predmeta preko ramena, a ne da ne treba bacati stvari na ljude i kuće. Prilično glupo.
Glavni vam je savjet da ga podragate kad bude tražio malo pažnje, ali ne previše jer onda vas više neće shvaćati ozbiljno.
Vaše stvorenje možete poučavati novim radnjama na dva načina. Prvi je da uzmete Leash of Learning i pokažete mu radnju koju želite da nauči. Pritom je bitno da vas doista GLEDA dok mu objašnjavate, da ne zuji uokolo jer onda ništa od učenja. Tek NAKON što to nauči i uspješno nekoliko puta ponovi, podragajte ga (nipošto prije!). Opet se vraćam na pravilo da pazite da ga ne razmazite.

Drugi je način pustiti ga neka sam luta i istražuje otok. Steći će nova iskustva, nova znanja i nove vještine. Mnoge od njih će biti štetne za vas ili za stanovnike otoka. Kako se ništa naučeno ne može lako zaboraviti, morat ćete se poprilično potruditi da ga vratite na pravi put.
Pritom ćete morati stalno bdjeti nad njim i pokušati predvidjeti što će iduće učiniti. Bude li to nešto što ne želite, obeshrabrite ga.
Morate također imati na umu da vaše stvorenje vrlo pozorno promatra što mu objašnjavate i da pamti najsitnije pojedinosti. Primjerice, želite li ga naučiti bacati Water Miracle na drveće kako bi ono izraslo, ne smijete ga baciti na bilo koje drvo. Stvorenje će zapamtiti da ste ga bacili na, primjerice, mlado drvo, pa se može dogoditi da nauči pogrešno. Ista se pravila odnose i na borbu. Ako mu naređujete da se tijekom borbe brzo pomiče lijevo-desno, nakon nekog vremena početak će se samo tako ponašati.
Još jedan od bitnih čimbenika su navike o jelu, piću, spavanju i obavljanju nužde. Na početku će stvorenje jesti sve što se miče, makar to bilo i nezdravo za nj - u tom će slučaju ispovraćati pojedeno.
Najvažnije je naučiti ga odmah na početku normalnim navikama. Pozorno pratite kad ide spavati, gdje spava, je li bio umoran kad je legao itd. Što se tiče hrane, najbolja je riba jer je pogodna za svaku životinju i jer se sama od sebe obnavlja bez vašeg uplitanja. Želite li da stvorenje zavoli neko jelo, ponudite mu ga i podragajte ga nakon obroka. Činite to često i gotovo će zaboraviti svu ostalu hranu.
Ako ga šopate, udebljat će se i mnogo kakati. Da biste ga vratili na prijašnju kilažu, izgladnjujte ga neko vrijeme i sve će biti u redu. Vodu, odnosno piće, mu ne možete donositi pa tu nema neke mudrosti.
Avatar će na početku vršiti nuždu bilo gdje, pa čak i u selu. Najbolje je da ga svaki put kad to učini ili kad pusti vjetar lijepo išamarate. Tako će prestati vršiti nuždu. Koliko mi je poznato, to nema nekog štetnog utjecaja na njegovo zdravlje.
Ovisno o vašem "alignmentu", htjet ćete da vaše stvorenje jede stanovnike otoka ili ne. Napominjem, ako ga obeshrabrite da jede stanovnike jednog sela, nećete ga spriječiti da jede ostale stanovnike.
Želite li da nauči bacati i hvatati stvari, prvo što morate napraviti je povećati njegovu snagu. Dajte mu neki kamen i naredite mu da hoda ili trči uokolo. Njegov "strength" će se povećavati, ali pripazite na umor. Potom mu dajte Leash of Learning i počnite bacati kamenje. Pazite na smjer bacanja, stvorenje će ga zapamtiti i primijeniti kad ga i sam bude bacao. Ako ne želi uzeti neki kamen u ruke, vjerojatno mu je prevelik pa ga morate usitniti. POZOR! Ne razbijajte kamen dok vam je stvorenje na uzici, neće naučiti uzimati kamen u ruke, nego ga razbijati na komadiće, što je pac.
Stvorenje zna i hvatati stvari. Počnite s loptom, bacajte je prema njegovoj glavi. Ubrzo će je pokušati uhvatiti. Kad to izvježbate, moći će hvatati objekte koju su MNOGO veći od onih koje može podići, što je očiti bug u igri.
Bacanje i hvatanje drugih objekata, osim kamenja i fireballova, doista nema nikakvog smisla, stoga stvorenje šamarajte pokuša li nešto slično.
Vaše je stvorenje kao stvoreno da vam pomaže u menadžmentu sela. Htjet ćete ga naučiti kako popunjavati skladišta hrane i drveta, kako liječiti ozlijeđene, kako stvarati disciple breedere itd.
Ako je skladište hrane gotovo prazno, bacite u nj nekoliko food miraclea ili koju kozu ili kravu, pazite da vas stvorenje prati. Na taj ćete način postići da se svaki put kad ga zavežete za seosko skladište sam počne brinuti da nikad ne ponestane hrane ili drveta. Također će, ako ste sretni, naučiti davati hranu vašim štovateljima pokraj hrama.
Ako pustite stvorenje da slobodno šeće selom, dogodit će se da uzme seljaka u ruke i potapša ga nekoliko puta. U tom će slučaju taj dotični seljak imati vrlo, vrlo velike šanse da sam od sebe postane disciple breeder. Pazite da se to ne događa prečesto jer je prava noćna mora ako se seljaci previše razmnože. Najbolje je sam stvarati disciple i ne dopustiti da se njihov broj promijeni protiv vaše volje.









Upravljanje selima

Prevarili ste se mislite li da ste obavili golem posao nakon što ste lijepo izdresirali svoje stvorenje. Naime, najgora i najteža stvar u cijeloj igri je administracija sela. Ako želite biti dobar bog, morate zadovoljiti sve, baš sve potrebe seljaka. Uskoro ćete shvatiti da je to vrlo dosadno i da vam oduzima 96% vremena igranja.
U *B&W-u* su ljudi toliko glupi da će vam ići na živce. Čak su i životinje pametnije.
Nikako nisu zadovoljni, stalno žele više, troše prirodne resurse, množe se ko štakori. Potonje najviše dolazi do izražaja, nakon nekog vremena imat će potrebu proširiti se cijelim otokom, ne ostavljajući mjesta čak ni za šume, a one su najvažniji resurs.
Zgodno je pritisnuti tipku "S" - iznad svakog seljaka pojavi se informativni baloončić. Zaključit ćete s gorčinom da u prosjeku vaši seljaci žive duže od 80 godina. Shvatit ćete i da svaki ima svoju osobnost i svojstva. Ako mnogo ljudi leži uokolo i ljenčari, zaposlite ih kao disciple fishermene, foresterse ili traderse, u protivnom će i ostali slijediti njihov primjer.
Pratite health onih radnika koji rade daleko pa moraju često i dugo hodati. Želite li biti dobri, morate se brinuti o svima.
Još nisam došao do najgore stvari u cijeloj priči. Postoji jedan prokleti začarani krug oko vaših stanovnika.
Naime, oni trebaju hranu da prežive. Dobiju li je previše, imat će potrebu za razmnožavanjem. Kad to zadovolje, dobivaju potrebu za horizontalnim širenjem. A novi stanovnici opet trebaju hranu itd.
Prvi problem s kojim se susrećete je da vaše selo ima najveću moguću potrebu za širenjem. Dakle, trebat će vam drveće. Kad ga ponestane, postoje disciple foresteri koji su toliko prokleto glupi da će prvo posjeći najmanja stabla, čime onemogućuju rast šume i ne dobivaju materijala kao od većih stabala. Zato je važno što prije naučiti stvorenje da zalijeva drveće da se ne biste morali zamarati takvim sitnicama.
Iduće je razmnožavanje. To vam može prouzročiti najgore nevolje koje ste ikad doživjeli u *Black & Whiteu*. Kad se dvoje odluči na razmnožavanje, to će povući i nove potrebe. Samo razmnožavanje nije toliki problem, ali prokleti potomci jesu.
Naravno, morate paziti na to da jedan muškarac može impregnirati više od jedne žene, dok jedna žena može rađati samo svakih 9 mjeseci (oko 1 minute igre). Ako ste dobar bog, vjerojatno će razmnožavanje otići u drugi plan, ali samo ako su sve ostale zastave nisko spuštene.



Mobiteletina Simpa

HT kutak

Ljeto je stiglo, a najluđa morska zabava ove se godine očekuje na plažama gdje će Simpa organizirati Simpa aqua parkove. Svakoga će tjedna, utorkom i četvrtkom, na plažama u deset gradova duž cijele obale Simpa organizirati zabavu, nezaboravna natjecanja i nagradne igre u kojima će najspretniji osvajati vrijedne Simpa nagrade. Simpine vodene igre bez granica održavat će se na ovim mjestima:

- PULA - TURISTIČKO NASELJE VERUDELA
- MEDULIN - PLAŽA ISPRED HOTELA BELVEDERE
- MALINSKA - PLAŽA HOTELA MALIN
- LOPAR, RAB - PLAŽA LIVAČINA
- TROGIR - PLAŽA OKRUG GORNJI
- SPLIT - PLAŽA BAČVICE
- DUGI RAT - PLAŽA DUĆE
- BOL NA BRAČU - PLAŽA ZLATNI RAT
- SUPETAR - PLAŽA BANJ
- TUČEPI - GRADSKA PLAŽA



Tri za pet

Mitsubishi Trium Cosmo-fa

Cosmo Kramer?

Cosmo je malen i vrlo neobičan WAP-mobitel koji u svom malom kućištu nudi mnoštvo dobrih i korisnih funkcija. Posjeduje infracrvenu vezu, vibracijsku dojavu poziva, sat i alarm, konverter valuta i kalkulator, dnevnik, T9 sustav za predvidljivi unos teksta, internu memoriju 250 telefonskih brojeva, mogućnost programiranja vremena paljenja i gašenja uređaja, 16 melodija zvona i nekoliko koje možete sami programirati. Ima i WAP-pretraživač u 1.1 inačici te 14,400 modem. Grafički zaslon pristojno je osvijetljen i ima fini rasterast prikaz, iako djeluje pomalo jeftino. Tipkovnica je plastična, pomalo tvrda, s dobrim razmakom, a vrlo je praktičan i "joystick" s kojim se krećete kroz izbornike. Zgodan je detalj i antena koju možete izvući pa će uređaj još bolje "loviti" signal. Nažalost, dojam kvari plastika od koje je Cosmo izrađen, djeluje krhko i jeftino (iako je upravo to razlog zašto je toliko lagan, uz vrlo finu i tanku litij-ionsku bateriju). Težak je svega 69 grama, velik 103 x 51 x 16 mm i na čekanju može "držati" do 80 sati. **Cijena još nije poznata.**



Sagem MW3020

Allons enfants de la Patrie..

Tvrtka Sagem se ponajprije bavi izradom vojne i automobilske elektronike, a kod nas je poznata po najvećem broju spaljenih dekodiranih mobilnih telefona i nizom jeftinih i ne baš osobitih modela koji su se povremeno pojavljivali u portfoliu naših operatera. Ovaj je put vrijeme za nešto sasvim drugačije. MW3020 je WAP-mobitelčić nove generacije, znatno bolji od svih dosadašnjih modela ovog proizvođača. Izgled je doista mnogo dopadljiviji od prethodnika, no ergonomija mu i dalje nije baš jača strana. Naime, tipkovnica je i dalje malo pretvrda. Komunikacijska svojstva su mnogo bolja od serije 9xx, primjerice riješen je onaj "brum" u slušalici zbog blizine antene. Zaslon je vrlo dobar, može prikazati do osam redaka teksta s isključenim zumom. Jedan je redak uvijek zauzet zbog prikazivanja statusa signala i baterije. Izbornici su mnogo bolji od prethodnika, animirani su i vrlo jasni, tako da su dobili na preglednosti i intuitivnosti. Ispod zaslona su tri vrlo korisne tipke - jedna je rezervirana za pokretanje WAP-pretraživača, a dvije su programibilne. Jednoj, recimo, možete dodijeliti funkciju ulaska u izbornik za poruke, a drugoj isključivanje svih tonova. Uređaj nažalost ne posjeduje spremnik odlaznih poruka, nego ih sve smješta "u isti lonac". MW3020 ima i T9 predvidljivi unos teksta za svjetske jezike, sat s alarmom i štopericom, internu memoriju za 50 unosa adresara, mogućnost skladanja melodije, kalkulator i konverter valuta, te nekoliko igara za razbibrigu. NiMH-baterija pokazala se dovoljnom za 2-3 dana korištenja, a u paketu s jozitelom dobivate još jednu prednju masku i kućni punjač. Dimenzije su mu 105 x 45 x 15 mm, a težak je 112 grama. **Najavljena cijena je oko 1300 kn, odnosno 28,8 kg teletine.** Hvala simpatičnim Francuzima iz Sagem SA na ustupljenom uređaju.



Samsung SGH-N400

Šminker i poslovni čovjek u jednom

N400 je prvi put predstavljen javnosti u ožujku na hanoverskom CeBitu, a ovaj prototip posudili smo od tvrtke Europatrade. Dizajn je odličan, što nas nimalo ne iznenađuje kad je riječ o Samsungu, a još kad za dizajnerski stol sjedne Studio Pininfarina, možemo očekivati nešto posebno. Osim britkih ravnih linija, ovaj se model razlikuje od ostalih po jednoj potpuno sumanutoj stvari: ima automatsku antenu! Kakvu sad automatsku antenu, pitate se? Skrivena je u mobitelu, a kad ga izvadite iz džepa i počnete ga koristiti, antena se sama polako izvlači. Vrlo perverzno! Još jedan vrlo moderan detalj je plavo osvjetljenje zaslona i tipkovnice. Uređaj nije samo ukras, nego je i pravi telefon za poslovnog čovjeka. Ima zaslon velike razlučivosti (128 x 128 piksela), WAP-pretraživač, diktafon koji može snimiti 175 sekundi zapisa, interni adresar za 250 unosa, kalendar, planer, rukovnik, kalkulator, konverter valuta, podržava konferencijsku vezu itd. Od neobveznih detalja spomenimo čak jedanaest igara, mogućnost skladanja melodije, mogućnost odabira između 50 postojećih melodija, glasovno biranje za 20 unosa te 20 glasovnih komandi. Ima aktivni poklopac pod kojim se skriva vrlo ugodna gumena tipkovnica, a vrlo je dobro riješen i navigacijski "joystick". Ovaj je model trenutačno na ispitivanju kod naših operatera te u fazi dorade softvera, a u bliskoj budućnosti možemo očekivati njegovu službenu prezentaciju. **Cijena će vjerojatno biti poprilično visoka, pretpostavljamo više od 3500 kn odnosno više od 77 kg teletine.** Uf! Dimenzije su mu 112 x 45 x 17,9 mm i težak je 91 gram. Imat će litij-ionsku bateriju s kojom će na čekanju izdržati do 150 sati.



Senatori protiv telefona u vožnji

Senatori države New York i još 39 država SAD-a usvojili su zakon kojim je vozačima zabranjeno telefoniranje tijekom vožnje. Kazna za taj prijestup je 100 dolara na licu mjestu. Ponosni senator Felix Ortiz rekao je: "Ljudi su mi se smijali, no znao sam da će ovaj zakon prije ili poslije biti usvojen. Riječ je ipak o pitanju sigurnosti u prometu cijele nacije." Anketa koju su proveli studenti sveučilišta Quinnipac pokazala je da 87 posto stanovnika New Yorka podržava odluku Senata. Kad će se tako nešto usvojiti kod nas, pitanje je sad?

Novi (obli) Ericsson?

Ericovi su mobiteli poznati po tome što izgledaju poput automobila tvrtke Volvo iz 80-ih - grubo i kockasto. E sad, i toj je priči došao kraj. Predstavljen je A3618s, vrlo lijep obli jozitel tog švedskog proizvođača. Uređaj je mal i vrlo lagan, teži svega 86 grama. Vrijeme razgovora bit će do 4 sata, a na čekanju do 155 sati. Dakako, imat će EMS-sustav za poruke, kalendar, sat, alarm, vibracijsku dojavu poziva, a možete birati i četiri boje pozadinskog osvjetljenja. Od klasičnih Ericssonovih detalja, tu je i dalje okrugla debela antena koja ponosno strši s vrha uređaja. Čim se pojavi na našem tržištu, ugrabit ćemo ga za jedan podrobniji test.

trendovi



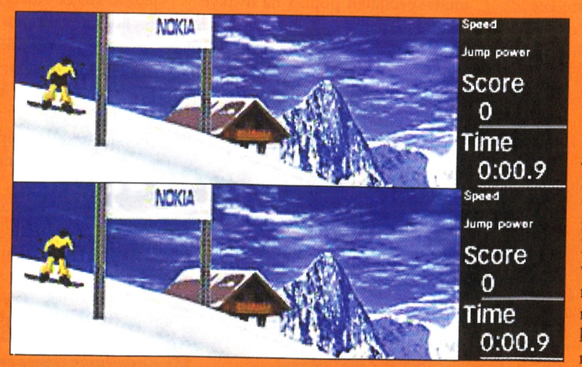


Siemens predstavio nove (vrlo cool) mobilne telefone

Na sajmu CommunicAsia u Singapuru Siemens je predstavio tri nova mobitela - SL45i, ME45 i SL42. Sva tri su u "business" klasi, stoga će i njihove cijene biti poprilično visoke. SL45i gotovo je identičan SL45-ici, osim što koristi Wireless Java tehnologiju. Vrlo opako. ME45 je (konačno pravi) odgovor konkurentima Ericssonu R310s ili Nokiji 6250. Vodootporan je te otporan na udarce i prašinu. Uz to je i prvi Siemens koji sadrži EMS (Enhanced Messaging Service) za slanje slikovnih poruka i melodija, te s mobilnim chatom. Posjeduje i GPRS i WAP-pretraživač te gomilu dodatnih funkcija. SL42 je relativno najslabiji među novitetima i namijenjen je strogo poslovnim korisnicima. Ima WAP-pretraživač u 1.1 inačici i sve druge potrebne funkcije za poslovnog čovjeka - kalendar, planer, rukovnik, diktafon i mnoštvo drugih. Vrlo je zgodna standardna ultratanka baterija koja omogućuje čekanje do 200 sati ili 4 sata razgovora. Sva tri modela imaju jantarno osvjetljenje zaslona, a na našem bi se tržištu trebali pojaviti krajem ljeta.



novosti



Igre s Atarija uskoro na zaslonima mobitela

Britanska tvrtka iFone u idućih će nekoliko mjeseci napraviti reizdanje 12 klasičnih Atari igara, ovaj put namijenjenih mobilnim telefonima. Ako ste igrali *Asteroids*, *Froggera*, *Pong* ili *Centipede*, znate o kakavom je "guštu" riječ. iFone je potpisao ugovor s tvrtkom Infogames, sadašnjim vlasnikom Atarija, a rekonstruirat će se i neke novije igre, primjerice *Driver*. Igre će biti utemeljene na Javi i Epocu, a cijena je gotovo simbolična - 50 penija po naslovu. Nažalost, zauzimaju poprilično mjesta pa ćete ih morati obrisati prije negoli instalirate novu. Naravno, prava ludnica kreće krajem godine kad se pojave Java 2 Micro Edition mobilni telefoni sa zaslonima u boji.

hardware

Nvidia se nametnula kao diktator tehnologija na tržištu grafičkih kartica, mi joj suprotstavljamo alternativan pristup koji obećava. Vaš izbor dopunite sa izvrsnim rješenjem zvuka za prave igrače. Ostatak rubrike posvećen je podacima, njihovom zapisivanju i čitanju. Potencijalni kupci CD snimača bi trebali pronaći nešto za sebe bez obzira na budžet kojim raspolagali. Za kraj moram spomenuti i ZIP koji je ne samo koristan već i atraktivno izgleda. Pripremio: Goran Maravić

Za sve koji su nekad slušali igre na PC speakeru

Cambridge Soundworks DTT2200 (5.1) + Creative Labs Soundblaster Live! (5.1)

Eh, kad se sjetim vremena kad smo slušali samo zujanje iz PC speakera jer je čak i najosnovnija (a takve su valjda sve bile) zvučna kartica bila vrlo skupa. Moglo bi se reći da je zvuk u računalu napredovao gotovo isto koliko i snaga procesora

Kakav je zvuk što ga vaše računalo može danas proizvesti? Testirali smo Creative Labsove proizvode koji, kako prizvođač kaže, najbolje funkcioniraju u paru. Čak je i na kutiji u kojoj su bili upakirani zvučnici i zvučna kartica koje smo testirali pisalo da ćemo najbolji zvuk i zvučne efekte dobiti ako ih pridružimo, što smo i učinili.

Kartica

Live 5.1 zvučnu karticu prepoznat ćete lako po mnoštvu izlaza na stražnjoj strani potrebnih da bi se na nju spojilo pet zvučnika i subwoofer. Postoji također i digitalni izlaz pomoću kojeg ćete moći znatno kvalitetnije snimiti svoju zbirku mp3 zapisa na minidiscove koji su gotovo svi opremljeni takvim ulazom i kabelom. U početku se kartica ugnijezdi u Windowse kao "običan" soundblaster. Da biste dobili mogućnost raspodjele zvuka na surround, morate instalirati pozamašnu količinu softvera s CD-a priloženog uz karticu.
Upozoravamo vas: softver se instalira bolno sporo, stoga nemojte resetirati računalo misleći da su se Windowsi opet "smrzli". Kad vam to konačno uspije, vidjet ćete da ste dobili poveće mogućnosti manipulacije sa zvučnim efektima u igrama. Kako budete usvajali nove funkcije, bit će vam sve jasnije da je cijeli proizvod napravljen ponajprije za igranje. Naravno, ništa od tih divnih efekata nećete čuti bez zvučnika pa recimo koju i o njima.

Zvučnici

Zvučnici su upakirani u veliku kutiju, ali neka vas to ne zavara - oni su mnogo manji. Kutija 17-vatnih subwoofera je drvena, što je za svaku pohvalu. Subwoofer je središte vašeg 5.1 sustava zvučnika. Na njem su svi ulazi i priključci. Na nj spajate struju i maleni daljinski upravljač za kontrolu glasnoće i balansa između prednjih i stražnjih zvučnika. Svaki je satelit snage 5 vata i napravljen od hrapave plastike na kojoj ne ostaju otisci prstiju (ali prašina dobro prianja) i izgleda vrlo skupo i dobro. Kabeli za prednje zvučnike dugi su 2 metra, a za stražnje čak 5 metara. Na zvučnicima nema jackova nego s kabela treba skinuti mali dio izolacije i umetnuti ga u štipalicu na zvučniku. Još samo preostaje spojiti zvučnike s karticom pomoću triju kabela. Kad je sve bilo gotovo, provjerili smo je li sve dobro spojeno i počeli vaditi igre koje podržavaju EAX-zvuk.

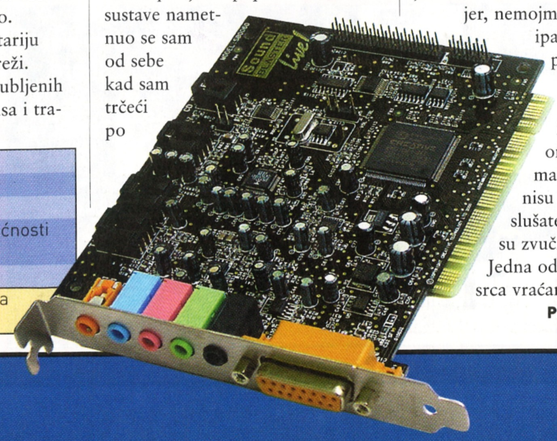


PROIZVOĐAČ	Cambridge Soundworks
USTUPIO	Info-Gama; 01/ 304 05 00
CIJENA	1974 kn
ZA	odlični zvučni efekti u igrama, kvaliteta izrade
PROTIV	cijena
DOJAM	jače od ovoga rijetko kome treba na PC-ju, za igranje savršeni

Rezultat

Izvrsno, svakoj igri koju ste već prije igrali daje nešto novo. Najviše smo igrali nešto stariju igru *Rogue Spear*, ali u mreži. Nakon prvih nekoliko izgubljenih partija zbog zvučnih pokusa i traganja za zvukovima kojih prije nije bilo, shvatite da ste u maloj prednosti pred drugima. Možete čuti odakle pucaju na vas i odmah se okrenuti u pravom smjeru. Zaključak da bi gameri trebali imati specijalan popust na ovakve sustave nametnuo se sam od sebe kad sam trčeći po muzeju prve misije zapucao, a zatim čuo kako iza mene padaju čahure po kamenom podu i kotrljaju se. Što se tiče slušanja glazbe na ovim zvučnicima, prosječni korisnik neće biti nezadovoljan, jedino što će bas biti prenaglašen jer, nemojmo zaboraviti, ipak su to zvučnici predviđeni za specijalne efekte ponajprije u igrama, a tek onda i u filmovima. Ovi zvučnici nisu za zahtjevnije slušatelje glazbe. Ovi su zvučnici za igranje!!! Jedna od stvari koju teška srca vraćamo u Info-gamu.

PIŠE: Goran Maravić



PROIZVOĐAČ	Creative Labs
USTUPIO	Info-Gama; 01/ 304 05 00
CIJENA	804 kn
ZA	odlični zvučni efekti u igrama, digitalni out, mogućnosti softvera
PROTIV	cijena
DOJAM	da je malo jeftinija, već bi bila standard za zvuk na računalu, ovako ćemo morati još malo pričekati

Profesionalac za sve

Olympus camedia C-3040

Olympus tržištu nudi jedan od najboljih digitalnih fotoaparata od 3.3 megapiksela

Nakon iznimno popularnog C-3030 modela te cijenom nešto pristupačnijeg C-3000 koji, nažalost, više ne možemo naći na našem tržištu, stiže nam još jedna Camedia od 3.3 megapiksela, a to znači da ćete objektivom čiji je raspon žarišnih daljina od 35 do 105 milimetara moći slikati maksimalno, i to u vrlo impresivnoj 2048x1563 rezoluciji. Ako želite najvišu kvalitetu, slikat ćete u .tiff formatu, no to ćete ipak koristiti samo u iznimnim situacijama jer takva fotografija zauzima oko 9 megabajta na vašoj smart media kartici maksimalnog kapaciteta 128 MB. Nažalost, s aparatom dobivate 16 MB karticu, što bi možda i prošlo kod aparata od 1.3 megapiksela, ali ovdje je ona apsolutno neupotrebljiva. Stoga preporučujem kupnju 64 MB kartice te slikanje u "high quality" modu, gdje će slike zauzimati prihvatljivih 750 kilobajta. U odnosu na C-3030, ovaj model bolje reagira u uvjetima slabije svjetlosti zbog nešto kvalitetnijeg objektiva. Kompaktan je i praktičan za uporabu. Ekran od tekućih kristala je iznimno kvalitetan, a teže ćete ga koristiti tek izložite li ga izravnoj sunčevoj svjetlosti. Aparat vam daje slobodu ručnog podešavanja velikog broja opcija tijekom slikanja, što će profesionalci svakako pozdraviti, dok će se amateri moći pouzdati u automatiku koja će sve obaviti sama.

Ivan Kovačević

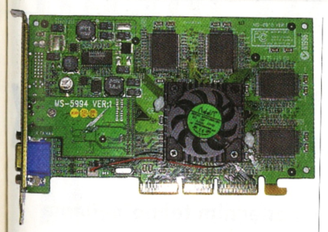


PROIZVOĐAČ	Olympus
USTUPIO	Olymus Hrvatska
CIJENA	9000 kn
ZA	besprijekorna kvaliteta slika, dizajn, veliki broj funkcija
PROTIV	cijena
DOJAM	C-3040 aparat je za profesionalce i ambiciozne amatere koji žele proširiti svoje znanje o fotografiji

U očekivanju pada cijene 'trojke'...

MSI Starforce 815 Pro TVout

GeForce 2 kartice se još uvijek ne daju. Sjećate se, čak je i službena konfiguracija na E3 sajmu bila računalo P3 s 800 MHz procesorom i GeForce 2 karticom



MSI nam nudi nešto jači GeForce 2 procesor opremljen s 64 megabajta brze DDR- memorije. Na kutiji je to tek naznačeno jedva uočljivim znakićem. Ni unutra nema mnogo toga - CD s driverima, kratki manual i kartica - ali to ionako nije bitno; što manje stvari u paketu, jeftiniji je, poslije si sami možemo kupiti ono što nam doista treba. Instalacija kartice je savršeno jednostavna, a i u radu se pokazala vrlo stabilnom, nije bilo nikakvih problema. Što još reći o njoj? Nažalost, na testiranje je stigla poslije GeForce 3 atrakcije koju rijetki među nama imaju u svojim računalima pa možda nismo uočili sve njene kvalitete. Zbog poznatog problema cijene, GTS dvojke s 32 megabajta DDR-memorije tek ćete odnedavno naći u računalima hrvatskih igrača. Pretpostavljam da bi se isto prije moglo dogoditi s Ultra i Pro dvojkama nego s GeForce3 karticama, stoga - kad dođe trenutak - imate sve naše preporuke za kupnju ove kartice jer je jedna od rijetkih koja nije radila apsolutno nikakve probleme na testu.

Goran Maravić

Testna konfiguracija: MSI K7T Turbo-R, 800 MHz Duron, 256 PC133 RAM, 2xIBM DTTA350840 Stripe	3DMark 2000		3DMark 2001	
	GeForce2MX 32 SDRAM (Abit Siluro)	GeForce2Pro 64 DDR (MSI Starforce)	GeForce2MX 32 SDRAM (Abit Siluro)	GeForce2Pro 64 DDR (MSI Starforce)
640x480 32 bit	5222 3DMarks	6418 3DMarks	2277 3DMarks	25573DMarks
800x600 32 bit	4302 3DMarks	6003 3DMarks	2124 3DMarks	2549 3DMarks
1024x768 32 bit	3055 3DMarks	5209 3DMarks	1802 3DMarks	2418 3DMarks

PROIZVOĐAČ	MSI
USTUPIO	Hg Spot; 01/663 76 66
CIJENA	2257 kn
ZA	brzina, stabilnost rada
PROTIV	cijena (Doduše, nije tako previsoka, ali za hrvatskog kupca je)
DOJAM	vrlo moćna kartica koja vam neće stvarati nikakve probleme

Testna konfiguracija: MSI K7T Turbo-R, 256 MB PC133, Duron 800 MHz, 2x IBM DTTA-350840(Stripe)

Testirano s 3DMark 2001	Abit Siluro (GeForce 2MX) 32 MB SDRAM	MSI-StarForce 815 Pro (GeForce 2 pro) 64 MB DDR-RAM	Asus AGP V8200 (GeForce 3) 64 MB DDR-RAM
640x480 32 bit noAA	2557 3DMarks	2557 3DMarks	4515 3DMarks
800x600 32 bit noAA	2549 3DMarks	2549 3DMarks	4373 3DMarks
1024x768 32 bit noAA	1802 3DMarks	2418 3DMarks	3888 3DMarks
1280x1024 32 bit noAA	-	2165 3DMarks	3646 3DMarks

U prošlom broju Hackera objavljeni su krivi podaci u tablici mjerenja rezultata za GeForce 3 grafičku karticu, kao i pogrešna cijena iste kartice. Ispričavamo se čitateljima zbog te pogreške. Pod cijenom je trebalo pisati 4800 kn sa PDV-om, a ispravnu tablicu pročitajte u ovom broju.

Lijep i praktičan

Iomega ZIP250 eksterni USB

Zip je prenosivi medij praktičan za uporabu i na najboljem je putu da zamijeni prastaru disketu

Zašto najboljem? Zato što je najraširenij. Iomega je prodala više od 40 milijuna tih simpatičnih uređaja u svim inačicama (interni, eksterni, USB, SCSI, paralelni, EIDE). Zapitajte se znate li nekog tko ima zip ili se na poslu njime koristi, a potom i jeste li ikad primjerice vidjeli



Imationov superdisk od 120 megabajta koji je obećavao da će zamijeniti disketu. S obzirom da je na tržištu duže vrijeme, zip se poboljšavao. Kapacitet mu se povećao za dva i pol puta, a i primijenjeni su noviji, brži i praktičniji načini spajanja uređaja na računalo. Testirani je uređaj najnoviji dodatak zip obitelji. Kapacitet mu je 250 megabajta i spaja se na vaše računalo preko USB-sučelja. Potreban mu je vlastiti izvor električne energije pa će vam osim USB-priključka trebati i jedna utičnica za struju. U paketu stižu svi kabeli i pretvarači te jedan ZIP250 medij. Uređaj je kompatibilan sa starijim medijima, ali s njima radi nešto sporije. Lagan je i prenosiv, a na stol ili računalo možete ga poleći ili staviti u držač koji ćete također dobiti u paketu. Dakako, uredništvo Hackera i novinari suradnici opremljeni su zipovima, vjerujte, toliko su praktični za uporabu da ćete ih se teško odreći ako ih samo jednom iskušate. Ako ste u nedoumici trebate li ga nabaviti, uzmite eksterni model i prenosite ga od računala do računala. Ako vas još uvijek nismo uvjerili, pogledajte na slici kakav je samo dizajn tog uređaja.

Goran Maravić

Testna konfiguracija: MSI K7T Turbo-R, Duron 800 MHz, 256 MB PC133 RAM, 2xIBM DTTA-350840 Stripe, Iomega IDE ZIP100

Test: kopiranje na zip medij	Iomega IDE ZIP100 (medij ZIP100)	Iomega ZIP250 USB (medij ZIP100)	Iomega ZIP250 USB (medij ZIP250)
1 datoteka veličine 91.7 MB	2 min 27 s	2 min 15 s*	0 min 56 s*
467 datoteka veličine 86.1 MB	2 min 30 s	3 min 30 s*	1 min 06 s*

*nakon izvršenog kopiranja drive je još uvijek aktivan, može se bez problema manipulirati sadržajem medija i dodavati novi, ali da bi se izvršio eject, treba proći neko vrijeme

PROIZVOĐAČ	IOMEGA
USTUPIO	Hg spot; 01/ 663 76 66
CIJENA	1845 kn
ZA	dizajn, praktičnost, prenosivost
PROTIV	cijena u odnosu na interni Eide model i starije modele 100, tromost nakon izvršenog kopiranja
DOJAM	vrlo koristan uređaj u prekrasno dizajniranom kućištu

Povoljna kupnja

NEC NR-7700 CD-R(W) 12x 10x 32x

Tražite li povoljan snimač, razmislite o ovom modelu. Nije najbrži, ali je opremljen svim modernim tehnologijama zaštite medija prilikom snimanja. Sad pogledajte cijenu i odlučite

Snimač s prednje strane izgleda nezanimljivo i ružno, spartanski je dizajniran, nema oznaka proizvođača, ništa. Isprva je to izazvalo nepovjerenje, a pothranila ga je i cijena. Ali! Još jedan primjer da se knjiga ne procjenjuje prema koricama. Priključivši ga, postojeća ga inačica Neroa 5.0 nije prepoznala.



Morali smo snimiti najnoviju, 5.5. Doduše, stalno smo to odgađali jer je koji put bolje držati se one "nemoj popravljati ako nije pokvareno". Nero 5.5 savršeno prepoznaje snimač. Kao CD-čitač ponaša se vrlo dobro, tih je i dosta brz, prosječna brzina čitanja je 23x. Iako se čini da ovaj snimač ima ugrađen JustSpeed koji bi trebao sam saznati na kojoj brzini smijemo snimati neki CD, on je napravio prilično konzervativnu procjenu da Princo medije ne snima više od 8x bez obzira što su deklarirani na 16x, što je i naša najveća zamjerka. Skuplje medije bez problema snima punom brzinom, ali kako je većina korisnika okrenuta onim jeftinijima, na to treba pripaziti kod kupnje, iako je cijena dobra za 8x snimač s JustLinkom. Nazivi JustLink i JustSpeed, kako ih prepoznaje Nero za ovaj snimač, daju naslutiti da uređaj ima više veze s Ricohom nego s Plextorom, tj. Sanyjem (izumitelj BURN proofa). Ovaj je snimač donio JustLink (ili BURN proof, kako hoćete) tehnologiju u jeftiniju klasu snimača pa sad čak i oni koji kupuju snimače za povremeno snimanje i ne žele dati velik novac mogu uživati u radu s računalom dok snimaju CD. Nema straha da se nešto krivo snimi.

Goran Maravić

PROIZVOĐAČ	NEC
USTUPIO	Hg spot, 01/ 663 76 66
CIJENA	1294 kn
ZA	justlink, cijena
PROTIV	samovoljno određivanje brzine snimanja
DOJAM	izvrstan omjer uloženog i dobivenog

Vuk dlaku mijenja, ali zvuk nikada

Sony DDU 1211 12x 40x DVD-ROM

Tad je struja potekla ovim DVD-čitačem, začuo se zvuk sličan zvuku čitača koji smo nedavno testirali

Toliko je karakterističan da je prva pomisao bila da je u njem isti pogon kao i u LiteOn čitaču o kojem ste nedavno mogli čitati, stoga smo ih odmah i usporedili. Rezultati CD-medija su: čitanje počinje s 19x brzinom, a završava s 42.72x uz prosjek od 32.24x, vrlo dobro! Random seek time iznosi 88 ms. Zasad se čini kao brat blizanac LiteOnu. Ali vrijeme potrebno da se medij zavrti i da uređaj počne s radom je različito, Sony je sporiji za sekundu (4.8 s). Performanse čitanja tvornički tiskanih medija su gotovo iste. Bili smo uvjereni da je unutrašnjost ovih uređaja ista, no idući su testovi to poljuljali. Performanse čitanja DVD-diska se razlikuju. Čitanje počinje s 2.72x (gotovo isto kao i LiteOn) da bi prelaskom na drugi sloj DVD-medija Sony pokazao nešto bolje performanse i postavio prosjek od 4.66x. Random seek time iznosi 106 ms, što je također bolje nego kod LiteOna, a spin up time 3.63 sekunde. Ekstrakcija glazbe je također zadovoljavajuća, odvija se brzinama od 12x do 14x. Sve u svemu, Sony ostavlja malo bolji dojam od LiteOn čitača zbog bolje kontrole buke i bržeg reagiranja na eject tipku. Možda vam se čini da to i nije važno, ali kad morate čekati desetak sekundi prilikom testiranja ili mijenjanja popriličnog broja CD-a, to vas može itekako ižívcirati. Uzmemo li u obzir i cijenu, ovaj bismo čitač mogli svima preporučiti. Osim velikim obožavateljima filmova na DVD-medijima koji ih nekako nabavljaju iz cijelog svijeta, jer Sony kao proizvođač i izdavač filmova mnogo ulaže u DVD-zaštitu te je na ovom uređaju nećete moći nikako zaobići.

Goran Maravić



PROIZVOĐAČ	Sony
USTUPIO	Hg spot; 01/663 76 66
CIJENA	715 kn
ZA	cijena
PROTIV	nemogućnost izbjegavanja zaštite
DOJAM	dobar čitač za one koji ne žele razbijati regionalnu zaštitu

Trenutačno najbrže

Ricoh CD-R(W) 20x 10x 40x

Ovo je tek mali prijelomni trenutak u proizvodnji CD-R(W)-uređaja

Kao što se to dogodilo i s CD-čitačima, brzina im više neće biti označena primjerice kao 12x nego kao max 20x. Tako sada od 16x pa naviše snimači više neće snimati konstantnom brzinom nego će ona rasti prema izvanjskim tragovima medija.

Impresivno zvuči činjenica da medije možete snimati 20x brzinom. Ali je li to doista tako? Pa ne baš. Novi Ricohov snimač može se pohvaliti još jednim dodatkom namijenjenim izbjegavanju uništavanja medija i zapisa na njemu. Naime, brzine snimača rastu tako brzo da ih proizvođači medija teško prate pa je Ricoh u svoj ugradio JustSpeed tehnologiju koja služi prepoznavanju deklarirane brzine vašeg medija i ne dopušta vam snimanje na višima od te. Koliko je god JustLink koristan, toliko nam se i ne svida jer se, čini se, ne može isključiti. JustSpeed je primjerice odredio da se na Princo medije deklarirane na 16x brzinu ne može snimati brže od 12x i autor teksta se pomučio dok je našao medij na kojem je mogao snimati 20x brzinom, Memorex medij 700 MB deklariran na 16x. Tek tada smo mogli početi testiranje. 20x u ovom slučaju je samo 20x max jer lead in se snima 12x brzinom, a i prvih se stotinjak megabajta medija snima 16x brzinom, nakon čega snimač prebacuje u petu i snima 20x, što se čak i prilično glasno čuje u radu. Mjerenjem vremena zaključili smo da dobitci nisu veliki, a ako vam je i računalo nešto slabije i sa sporijim diskom, možda čak i nećete dobiti nikakvo ubrzanje jer je priprema na disku za takvo čitanje duga, gotovo da bi vam uzela sve vrijeme što ste ga brzim snimanjem uštedjeli. Kao čitač medija, ovaj uređaj ne odstupa od ostalih, ali svakako treba pohvaliti njegovu audioekstrakciju koja se odvija od 12x pa sve do fantastičnih 26x.

Goran Maravić



PROIZVOĐAČ	Ricoh
USTUPIO	HG spot; 01/ 663 76 66
CIJENA	2049 kn
ZA	audioekstrakcija, najbrži
PROTIV	JustSpeed, buka pri snimanju 20x
DOJAM	nevelik dobitak na performansama u odnosu na 16x modele, trebat će vam brzo računalo i brzi disk

Sve u jednom

Ricoh DVD/CDRW MP 9060



Imate CD-ROM, kupujete snimač, a htjeli biste još i DVD-ROM. Koliko je to uređaja? Tri. Ako ostavite nužno, dva. Mnogo kupovanja i prodavanja. Razmislite o ovom Ricohovom rješenju

Ricoh nudi CD-čitač, DVD-čitač i snimač CD-R i CD-RW-medija u jednom uređaju. Primamljivo, zar ne? Dakako, sve to ima svoju cijenu, i to prilično visoku. Ako to ne možete platiti i spremni ste žrtvovati nešto performansi, čitajte dalje. Ovo je stariji uređaj čije su performanse čitanja CD-medija 24x, a DVD-medija 4x. Snimanje na CD-R-medije obavlja 6x brzinom, a na CD-RW 4x brzinom. Testovi čitanja CD-medija kažu da se na unutarnjim tragovima počinje s 11x brzinom, a na vanjskim se nastavlja čak do 24.79x, što premašuje deklariranu brzinu. Prosječna brzina čitanja je 18.77x. Random vrijeme pristupa iznosi 100 ms, što je solidno, ali je spin up time 0.9 sekundi, što je, uz gotovo nikakvu buku uređaja, izvrsno za subjektivan osjećaj brzine. Naime, mi najčešće prilazimo CD-u da bismo pročitali samo jedan podatak, pa kad onda moramo još čekati nekoliko sekundi da se medij zavrti, ništa nam ne vrijedi deklariranih 52x brzine koji nikad neće biti postignuti. Autor je mišljenja da se kod 32x čitanja dosegao vrhunac i da svi brži uređaji samo troše vrijeme i energiju na spin up i hlađenje, a sve te vrtoglave brzine koristimo možda jednom na tjedan. Za pohvalu je i audioekstrakcija koja doduše nije na visini današnjih medija, ali se odvija od 8x do 12x bez ikakvih grešaka. DVD-čitanje je točno deklariranih performansi, na unutarnjim tragovima 2x, na vanjskim 4x. Kao snimaču zamjerka je što ne postoji BURN-proof, ali sjetimo se cijene. Iako je bilo problema prilikom zapisivanja na neke jeftine Acer medije 6x brzinom (iz nekog razloga zahtijevaju 4x), ipak bismo uređaj preporučili onima plićeg džepa, a velikih ambicija.

Goran Maravić

PROIZVOĐAČ	Ricoh
USTUPIO	Info-Gama; 01/3040 500
CIJENA	1839 kn
ZA	cijena, kvaliteta, tišina u radu
PROTIV	nema burn-proof, brzine
DOJAM	izvrstan uređaj za kućnog korisnika koji povremeno snima CD-e i koristi DVD-ROM za gledanje filmova

Za povremene korisnike

Ricoh CD-R/RW MP 7083A



Brzine snimača stalno rastu, trenutačno su dosegnule brojku 16. Nažalost, isto se događa i s cijenama tih uređaja. Stoga kupnja malo starijeg modela skromnijih performansi i nije tako loša stvar, pogotovo za kućnog korisnika koji samo povremeno snima CD-e

Kako su u posljednje vrijeme prilično brzo porasle brzine snimača CD-medija, na tržištu su još uvijek i stariji uređaji manjih brzina koji se nisu uspjeli rasprodati ili su ih možda proizvođači namjerno plasirali ne bi li pokrili dio tržišta kojem ih dosad nisu ni nudili jer su potencijalni kupci svoje rijetke snimačke potrebe zadovoljavali kod prijatelja, na poslu ili negdje drugdje. U svakom slučaju, tehnologija je postala dostupna svima, a kako je Ricoh jedan od njenih predvodnika, i red je da pokrije sve dijelove tržišta. Ovaj je uređaj deklariran kao 8x snimač CD recordable medija, 8x snimač rewritable medija i 32x čitač. Kao čitač, uređaj postiže brzine od 14x do 32x, ovisno o položaju podataka na pločici. Prosjek je vrlo dobrih 24.3x. Random seek time je također na visini zadatka i iznosi 96 ms. Brzine digitalne ekstrakcije glazbenih CD-ova dosežu vrtoglavih 22x. Naravno, buka je obrnuto proporcionalna sa zvučnim imenom. Dakle, s čitanjem ne bi trebalo biti nikakvih problema ako se odlučite za nj. Što se tiče snimanja, već smo naveli brzine kojima se to izvodi i sve radi odlično.
Podržane su i tehnologije overburna i CD-teksta. Naša jedina zamjerka odnosi se na maleni buffer od samo dva megabajta, stoga vam je bolje računalo ostaviti na miru dok snimate CD jer JustLink tehnologija protiv Buffer Underruna nije u popisu podržanih. Šteta! No za izdvojeni novac mnogo se dobiva, čak ni brzina nije neki problem. Uređaj preporučujemo povremenim korisnicima.

Goran Maravić

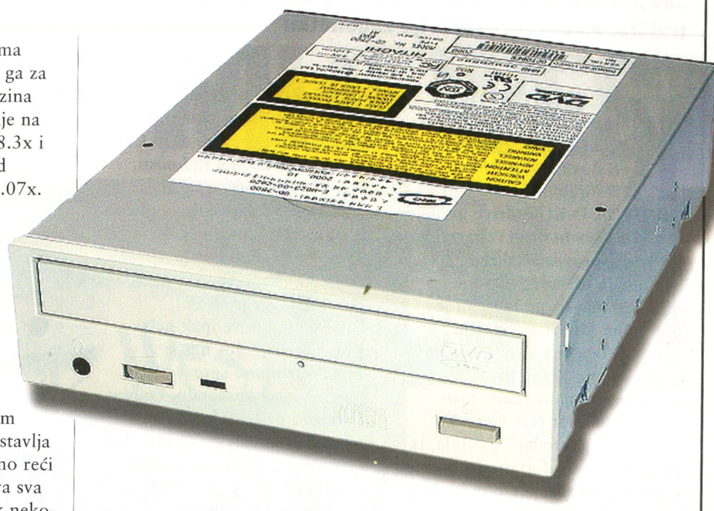
PROIZVOĐAČ	Ricoh
USTUPIO	Info-Gama; 01/ 304 05 00
CIJENA	1082 kn
ZA	ripanje glazbe, cijena
PROTIV	nema burn-proof
DOJAM	za povremene korisnike



Tihi "kradljivac"

Hitachi DVD-ROM GD-7500

Hitachi je nešto poznatije ime u svijetu elektronike pa su i naša očekivanja prije testiranja ovog proizvoda bila nešto veća nego kod ostalih



Hitachijev vas DVD-ROM neće osvojiti svojim iznimno nezanimljivim i jednostavnim dizajnom, ali bi svojim radom mogao. Odmah smo primijetili da je osjetno tiši od ostalih DVD-ROM-ova, što je itekako važno onima koji gledaju DVD- filmove i žele uživati u zvuku koji nije ometen puhanjem i zujanjem DVD-ROM-a. Brzine čitanja DVD-medija su među boljima s kojima smo se susreli. Čitanje započinje 3.5x i penje se do 7.8x, a onda zbog drugog sloja medija počinje neznatno padati. Ako mislite ripati DVD-filmove (zbog kodiranja u DivX ili nekog drugog razloga...), ovo je izvrstan uređaj za to. Random seek time je ne baš impresivnih 132ms, ali ipak dovoljnih za normalan rad. Iako mjerenja pokazuju prilično dugo spin up vrijeme od 3.8 sekundi, CD-e i DVD-e uređaj prepoznaje vrlo brzo. Pozabavimo se sada malo performansama čitanja CD-medija jer ćete ga za to ionako više koristiti. Brzina kojom uređaj počinje čitanje na unutarnjim tragovima je 18.3x i penje se nešto malo više od deklariranih 40x, tj. do 41.07x. Prosjek brzine čitanja je dobrih 31.7x. Random seek time kod CD-medija je 102 ms, što nije loše. Kao što sam prije rekao, ovo je uređaj za one koji ripaju, kako DVD-e, tako i glazbu. Brzina ekstrakcije glazbe u buffered burst modu je od 9x do 18x, s tim da početna brzo raste i zaustavlja se na 18x. Može se slobodno reći da je Hitachi ispunio gotova sva naša očekivanja, imamo tek nekoliko sitnijih zamjerki, što nipošto nije razlog da se odustane od kupnje ovog čitača. Čak mu ni cijena nije previsoka s obzirom na ime proizvođača.

Goran Maravić

PROIZVOĐAČ	Hitachi
USTUPIO	HG spot; 01/ 6637 666
CIJENA	769 kn
ZA	kvaliteta, razina buke, brzina, brzo prepoznavanje medija
PROTIV	mogao bi biti malo jeftiniji
DOJAM	odličan uređaj za one koji često "ripaju" DVD-e i glazbu

Solidno i poprilično tiho

LG DVD-ROM DRD 8120B 12x 40x

Iz LG-a, bivšeg Goldstara, stiže nam solidan DVD-čitač. Ime su, čini se, promijenili ne bi li se riješili imagea proizvođača jeftinih i nekvalitetnih proizvoda



LG smo testirali nakon tamnog Lite On uređaja i nismo mogli ne uočiti da je izvana potpuno drugačiji - svijetle je boje i pravokutnog dizajna s diskretnim logom na jednoj strani. Tko zna, možda je nekom važno da mu komponente budu u istoj, bež, boji kao i kućište. Što se tiče performansi LG-eva proizvoda, one su na visini zadatka. Brzine čitanja industrijski tiskanog CD-medija te medija snimljenog na kućnom snimaču ne razlikuju se mnogo. Čitanje CD-a počinje s 19x i raste sve do 42x na izvanjskim tragovima iako je čitač deklariran kao 40x. Random seek time je izvrsno, iznosi 89 ms, što uvelike pridonosi brzini u najčešćem načinu rada čitača. Ekstrakcija glazbe je također vrlo dobra i odvija se pri 13x brzini. S DVD-om je nešto drugačija priča. Čitanje počinje s 2.75x i raste do 6x, pri kraju malo pada makar testiranje ponovili i nekoliko puta. Prosjek je dobar, 4.65x. Random seek time za DVD-medij je 103 ms, što je također vrlo dobar rezultat i jamstvo da nećete imati problema s čekanjem pristupa traženim podacima dočepate li se nekog softverskog DVD-a. No, to nije sve. Buka pogona dok sve to izvodi je podnošljiva. Ne možemo reći da je tih, ali je buka za uređaj tog cjenovnog razreda poprilično smanjena. Sve u svemu, vrlo dobar uređaj s jednim nedostatkom - ne mogu se otključati zone za prikazivanje DVD-a. Kome to ne smeta, neka ga kupi.

Goran Maravić

PROIZVOĐAČ	LG
USTUPIO	HG spot, 01/663 76 66
CIJENA	726 kn
ZA	odnos performanse i cijene
PROTIV	malo jača buka i nemogućnost otključavanja DVD-zona
DOJAM	dobar omjer uloženog i dobivenog

Zagonetka?

Cyberdrive DM 086 8x 32x DVD-ROM

Još jedan u nizu DVD-ROM-ova koji u posljednje vrijeme stižu na tržište. Međutim, ovaj krije zagonetku



Koju, pitate se? Ovo je jedini DVD-ROM koji nije uspio ni započeti testove brzine kojima testiramo sve CD/DVD/CD-R(W) drive uređaje čak ni nakon bezbroj restartanja računala, provjera kabela, i to bez obzira na medij. Prva je pomisao bila da ne radi, ali je normalno obavljao funkciju čitača. Stoga ćete ostati uskraćeni za podatke o brzini precizno mjerene specijaliziranim programom; morat ćete vjerovati osobi koja je uređaj i testirala, tj. meni. Ovo je jedini uređaj koji je stigao na testiranje u box inačici, ostali su bili OEM-inačice (stigli su u plastičnoj vrećici). Pokraj kartonom pričvršćenog DVD-čitača je audiokabel i kratke upute kako ga priključiti. Kad smo ga stavili u računalo, poprilično je sporo prepoznavao CD-e snimljene u kućnoj radinosti, pogotovo one lošije kvalitete (jeftinije od 5 kuna). Kad bi ih jednom prepoznao, normalno bi ih čitao bez prevelike buke (smanjena je vjerojatno stoga jer je to za današnje pojmove ipak nešto sporiji uređaj). Još nas je smetalo iznimno sporo reagiranje na *eject* komandu, kojiput je trebalo pričekati desetak sekundi da medij izađe van. No, unatoč svim zamjerkama, treba napomenuti da uređaj tijekom višednevne uporabe nije nijednom otkazao poslušnost, osim prilikom testiranja brzine.

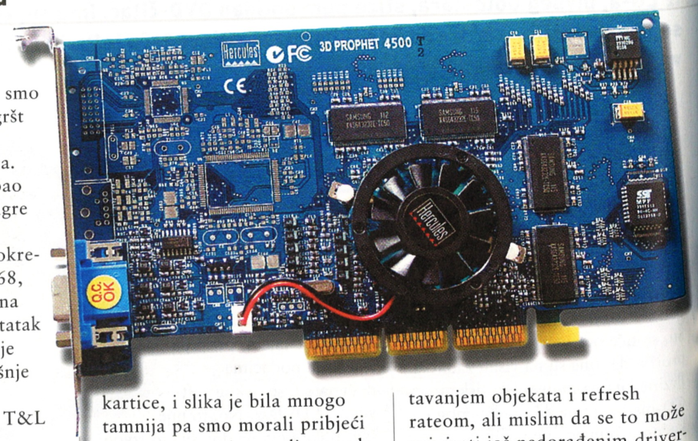
Goran Maravić

PROIZVOĐAČ	Cyberdrive
USTUPIO	HG spot; 01/ 663 76 66
CIJENA	nazvati
ZA	ipak radi
PROTIV	nije završio testove
DOJAM	čitač koji je zbog neposlušnosti prilikom testiranja brzine stekao možda i lošiju reputaciju nego što je zaslužuje

And now something completely different

Hercules 3D Prophet Kyro II

Da bismo razbili tržišnu monotoniju izazvanu nVidijinom premoći nad konkurencijom, testirali smo grafičku karticu utemeljenu na STMicroelectronicsovom Kyro II čipu



Recimo prvo nešto o posebnostima druge generacije Kyro čipa. STMicroelectronics je odlučio riješiti problem preiscrtavanja, termina često spominjanog u posljednje vrijeme, koji je iduća prepreka do još veće propusnosti grafičkih kartica (pa samim time i povećanju kvalitete grafike). I riješio ga je. Kako nije bilo potrebno napraviti monstruozno jak čip s velikom propusnošću ili koristiti donedavno vrlo skupi DDR RAM, i cijena je znatno pristupačnija, a performanse bi trebale biti usporedive s poznatom GeForce 2 serijom čipova. Tablica s rezultatima mjerenja 3DMarkom je izostala zato što njegovi tvorci, čini se, nisu bili spremni na Kyro. Apsolutno sva mjerenja koja smo izvršili pokazala su isti rezultat bez obzira na rezoluciju, dubinu boje ili bilo koju drugu postavku. Dakako, karticu smo prije toga provjerili u pregršt najnovijih igara i brzina izvođenja je bila vrlo dobra. Framerate nije nijednom pao ispod igrivog, a sve su se igre izvodile savršeno glatko. Rezolucija u kojoj su se pokretale uvijek je bila 1024x768, boja 32-bitna i svi detalji na maksimumu. Jedini nedostatak Kyro II čipa je nepostojanje T&L jedinice. Kako današnje igre još uvijek kaskaju za nVidijom i ne podržavaju T&L (one koje iskorištavaju tu funkciju stižu tek koncem godine), sve postojeće u ovom trenutku rade vrlo dobro. Od nedostataka spomenimo tamnu sliku što je kartica daje i pomalo nestabilne drivere koji će se zacijelo poboljšati jer je ovo tek prva inačica. Budući da smo je testirali nakon jedne GeForce kartice, i slika je bila mnogo tamnija pa smo morali pribjeći gamma correctionu, ali se onda gubi na vjernosti boja. Bilo je problema i u igri *Tropico* s iscrtavanjem objekata i refresh rateom, ali mislim da se to može pripisati još nedorađenim driverima.

Goran Maravić

PROIZVOĐAČ	Hercules
USTUPIO	HG spot; 01 6637 666
CIJENA	1286 kn
ZA	cijena, brzina u igrama bez T&L
PROTIV	tamna slika, nema T&L
DOJAM	kartica će poslužiti igračima dok ne pojeftini GeForce 3

ROBIN HOOD INTERNETA Osnivač prvog britanskog komercijalnog Internet providera i predvodnik borbe protiv širenja dječje pornografije na Internetu dobio je odličje britanske kraljice. Peter Dawe pokrenuo je 1996. Internet Watch Foundation s ciljem da se obračuna s nelegalnim materijalom na Internetu, posebno dječjom pornografijom. Internet Watch se pokazao uspješnim modelom samoregulacije te je potaknuo promjenu zakona u drugim zemljama, čime je omogućen policijski nadzor nad sumnjivim siteovima.

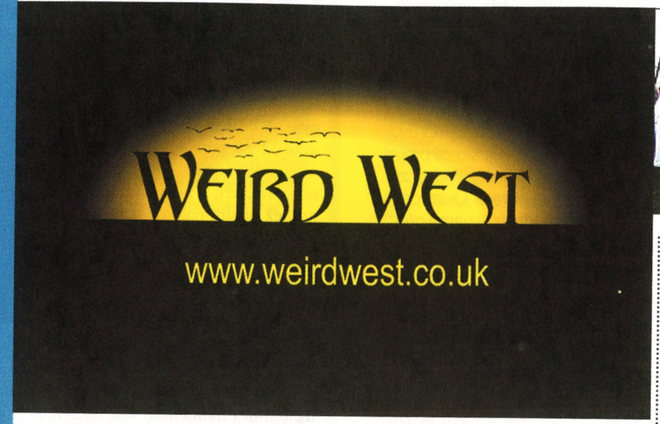
uvodnik

Dragi predsjedniče Castro! Posljednjih je mjeseci hrvatska mladost naporno radila na svom obrazovanju, dičila se peticama u svjedodžbama/indeksima i zanemarivala svoje najbliže - PC i PlayStation. Dugoočekivane praznike najveći će sretnici provesti 100% mobilno - uz PlayStation One, LCD-zaslon i bateriju. Oni plićeg džepa, poput mene, ljeto će dakako provesti u hladovini vlastitog doma ispruživši sve četiri u zrak uz *Tropico* (jer diktature nikad dosta kad ste baš vi glavna faca u gradu i u to ste najbolje upućeni). Osim toga, potajno ću se nadati da će mi susjed velikodušno ostaviti ključeve svog stana i zamoliti me da pripazim na njegove kućne ljubimce. I na PlayStation 2, naravno! A u pauzama između igranja možda pr ž v vbvb vbb gv bv bb u7b nb nhu6 - osurfam najblesavijim siteovima na Internetu, na susjedov račun, dakako!

Blanka Matković

Go SITE MJESECA www.weirdwest.co.uk

WILD, WILD WEST





Usred noći probudila vas je lomljava stakla i onako ukomirani jedva ste prokužili da je netko promijenio opis vašoj dražesnoj kućici. Naravno, zakleli ste se na osvetu i izletjeli van naoružani zoljom. Nesretniku nije bilo ni traga, a isti se "incident" ponovio i iduće noći. Stvari su se naglo pogoršale kad je telefon počeo zvoniti (a nitko vas nije zvao) i luster se počeo tresti (a Richter i Zemljino drmusanje nisu bila objašnjenja). Slučaj ste prijavili policiji i pokajali se kad vam je rečeno da se obratite jednoj drugoj instituciji. Odgovore ste pronašli u knjigama Arthura Clarka i odlučili ste se sami obračunati s poltergeistom.



Ako ste se možda prepoznali u ovoj pričici, ne tugujte. Na ludnicu možete zaboraviti jer slične su se ugodnosti događale i drugima. No, dobro, barem niste saznali da su vas u djetinjstvu oteli mali zeleni i na vama obavili desetak pokusa s bušilicama i kilometarskim iglama. Prava psihoterapija za vas je site www.weirdwest.co.uk, koncentriran, nažalost, na "događanja iz petnaeste dimenzije" u zapadnom dijelu Engleske, ali možda jednom doživi svojevrsni Drang nach Osten. Weird West vam neće dati odgovore na pitanja kako likvidrati nestašnog duha ili kako pripitomiti aliena, ali ćete se moći "utješiti" izvještajima o "ukazanjima" duhova i fantoma nekim drugim sretnicima, pa čak i slikama. Site sadrži pregled svih viđenja NLO-a iznad Engleske u posljednjih 40 godina te izvješća o obdukcijama ET-ja. Posebno pozornost privlači slučaj Warminstera, područja iznad kojeg su se tijekom 60-ih NLO-i masovno pojavljivali. Tu je još i cijeli niz tekstova o čudnovatim krugovima u žitu koji su se pojavili u Engleskoj 1990., ali i u drugim dijelovima svijeta. Dio sitea je posvećen povijesnim i zagonetnim lokacijama poput Stonehengea, dvoraca legendarnog kralja Arthura i Salisbury Plaina. Autor sitea nije zaboravio ni neke prizemnije zanimljivosti poput opasnih mačetina (pantera, lavova i njima sličnih) te druida i najpoznatijih mitova domovine nogometa.



Neizbježan site za sve one koji naginju svemu što je čudnovato, tajanstveno i pomalo "bolesno". Ne zaboravite, možda je i vaša maćeha izvanzemaljac.



novosti

SIMPSONI ZA MACINTOSH

Novi virus koji se širi Internetom zove se Mac.Simpsons@mm, a napada isključivo Macintoshe. Sastoji se od nekoliko redaka AppleScript programskog koda, a kopira se na sve adrese koje pronađe u adresaru korisnikova Outlook ili Entourage programa za upravljanje elektroničkom poštom. Srećom, taj virus nije previše destruktivan jer ne briše sadržaje tvrdih diskova na računalima, nego usmjeruje korisnikov Internet Explorer na web stranicu s epizodama iz popularne animirane serije.

6 % POPULACIJE ONLINE

Najnovije istraživanje "Global Express" što ga je provela tvrtka Ipsos-Reid je pokazalo da se Internetom služi 6 % svjetskog stanovništva. Istraživanje je provedeno u 35 zemalja diljem svijeta, a bilo je usmjereno na populaciju koja Internet ne koristi. 40 % ispitanika odgovorilo je da nema potrebu služiti se Internetom, a 25 % ispitanih za njega uopće nisu zainteresirani. Čak i u zemljama poput SAD-a i Kanade još uvijek oko trećine stanovništva nije online. Najviše Internet korisnika imaju Kanada i Švedska, a Hrvatska je u svjetskom prosjeku s 5-6 %.

INTERNET SMAKNUĆE

Tijekom pogubljenja bombaša iz Oklahoma Cityja Timothyja McVeigha na nekim se newsgrupama na Internetu pojavila poruka s linkom na web stranicu na kojoj je navodno bila datoteka s piratskom snimkom pogubljenja. Virus koji se pretvarao da je videozapis zapravo je bio varijanta SubSeven trojan virusa koji, nakon instalacije na tvrdi disk, omogućuje hakeru upravljanje žrtvinim računalom putem Interneta. S obzirom da je ova vrsta virusa poznata još od 1999., stručnjaci smatraju da su oni s novijim inačicama antivirusnih programa zaštićeni.

YAHOO NA SUDU

Američki sudac Jeremy Fogel prihvatio je žalbu Yahooa na presudu francuskog suda koji mu je na zahtjev dviju francuskih udruga naložio da ukloni nacističke predmete iz ponude na aukcijama pod prijetnjom kazne od 13 000 dolara. Yahoo je povukao sadržaje te vrste, ali je ulozio žalbu kalifornijskom sudu od kojeg je zatražen pravorijek o tomu mogu li se francuski zakoni primijeniti u SAD-u. Međunarodna liga protiv rasizma i antisemitizma te Francuska udruga studenata Židova, koje su tužbu i podnijele, žalile su se na odluku suca Fogela.

HACKERI U AKCIJI

Web serveri koji koordiniraju rad milijuna dragovoljaca koji su se stavili u službu potrage za izvanzemaljskim životom pretrpjeli su hakerski napad prilikom kojeg su hakeri pokupili adrese e-pošte sa središnjih SETO@Home servera, a mnogi od sudionika ovog projekta već su postali žrtvama spam poruka. Osim toga, hakeri su najmanje 17 dana napadali računala koja upravljaju kalifornijskim elektrodistributivnim sustavom, i to tijekom vrhunca energetske krize, a tvrtka koja nadzire sustav uopće za to nije znala puna dva tjedna. Napad je stigao iz Kine, a hakeri su zamalo uspjeli preuzeti nadzor nad ključnim sustavima, što bi im bilo omogućilo da cijela Kalifornija ostane bez struje.

web.vodič

WEB TOP 10

1 **www.uglypeople.com**



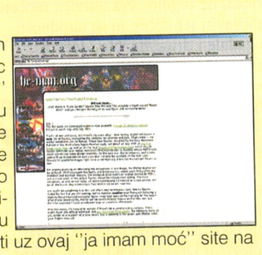
Davno je netko pametan rekao da svatko ima svojih 5 minuta, ali ako su vam suđene baš na ovom siteu, teško vama. Ovdje ćete pronaći najružnije face svijeta - muškarce, žene, slavne osobe (ni novac im ne pomaže) i parove (crna rupa ovog sitea). Tko zna, možda ugledate i svoju sestru/brata/ ili mamu/tatu - odaberite po vlastitom izboru. Provjerite svoju samouvjerenost i samodopadnost te pošaljite svoju sliku jer možda ste upravo vi iduća "osoba dana". Najružnija, dakako!

2 **www.thespark.com**



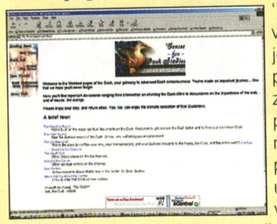
Svatko želi biti inteligentan i imati personality! Pa zar izbori za miss ne služe upravo tomu?! E, ovaj je site pravo mjesto za provjeru vaših sposobnosti i mogućnosti za neke buduće izbore naj Hrvata. Osim personality i IQ-testa, ponuđeni su vam i gender test (iako bi i bez njega trebali znati jeste li muško ili žensko), bastard test (jeste li pravo kopile ili ono koje s ushitom podmeće nogu starcima sa štapom), greed test (nešto iz Biblije i filma "Sedam"), unteligence test (jeste li malo glupi, prosječno glupi ili genijalno glupi) te ass test (imate li dupe samo straga ili i u glavi). Favoriti su definitivno slut test (za potencijalne drolje) i bitch test (kuja ili rospija). Osim tih originalnih testova vaše osobnosti, na ovom ćete siteu pronaći i obilje drugih bedastoća za kreativni gubitak vremena.

3 **www.he-man.org**



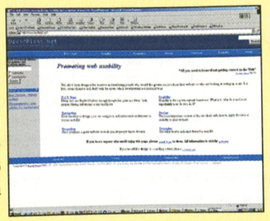
Sport Billy je bio cool, ali samo je jedan gospodar svemira. Njegovo je ime princ Adam, poznatiji kao He-man, "rođen" kao 18-godišnjak 1983. Nakon dviju sezona i 130 epizoda iz sedla ga je izbacila žena a la Xena - She-Ra koja je ipak preživjela samo 93 epizode. Ako biste htjeli gledati nastavke omiljene animirane serije, pišite Odyssey Networku iz Kalifornije, a dotad se možete zabaviti uz ovaj "ja imam moć" site na kojem ćete pronaći sve o eternijskim bad i good guys.

4 **www.jagaimo.com/duck/**



"Dobro došli na web stranice Patke, vašeg prolaza do napredne pačje svijesti. Očekuje vas iznimno važno putovanje koje sigurno nikad nećete zaboraviti." U Reading Roomu ćete pronaći najvažnije spiritualne dokumente o Patki, izvore koji će vas pobliže upoznati s tom religijom i upute kako istražiti patkicu koja čuči u vašoj nježnoj dušici. U Spin Factoryju pročitajte najnovije obavijesti vašeg gurua, a The Holy Sound će vam umiriti živce uz "sveti pačji zvuk". Tu su još i linkovi do ostalih pačjih centara i različitih duhovnih središta na Internetu, a najluđi dio sitea je bez premca The Confessional, gdje možete ispovijediti svoje grijehe i najpačje misli. Nova religija za novo doba!

5 **www.davidplant.net**



Nakon napornog višemjesečnog rada na svom novom siteu konačno je došao dan kad ste se mogli javno pohvaliti svojim čedom. Mjesec dana je prošlo, a broj posjetitelja ostao je na mršavih 20 za koje se ispostavilo da su uglavnom rodbina i prijatelji. I onda ste shvatili da je krajnje vrijeme za malo žešću promidžbu. Put vas je odveo na ovaj site, a ostalo je history.

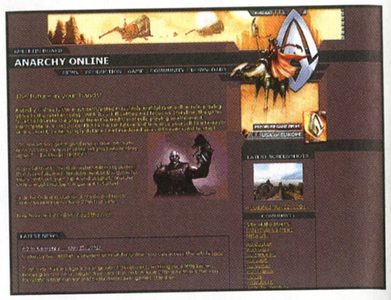
Games corner

Igor Čorkalo

www.anarchy-online.com

Go west

Dok ovo čitate, *Anarchy Online* - možda najveća multiplayer igra dosad - vrti se na golemim serverima i u njoj uživaju tisuće Amerikanaca i Skandinavaca, a mi i ostatak svijeta morat ćemo još malo pričekati. Inače, riječ je o RPG-u smještenom u daleku budućnost i daleku galaksiju gdje će se, pogađate već, sukobiti dobro i zlo u vječnoj borbi za prevlast. Unatoč nezanimljivoj priči, igra bi mogla biti zanimljiva jer neće strogo slijediti tematiku RPG-ova, naprotiv, pokušat će igrača što manje opterećivati RPG-elementima unutar igre ne bi li se što više usredotočio na samo izvođenje i odvijanje radnje. Nekima će se to svidjeti, a nekima ne, no bez obzira na to, takav korak mogao bi povećati igrivost, što će svaki online fanatik znati itekako cijeniti. Dodamo li rečenome i prekrasnu grafiku u kojoj nebo, voda i općenito priroda blistaju u punom sjaju, jasno je da će ova igra pronaći svoj krug poklonika. Još jedna zanimljivost odnosi se na različite letjelice, vozila i građevine koje baš i ne naginju nekakvom hi-tecu jer svojim izgledom i namjenom više ostavljaju dojam Wellsovog ili Orwellovog viđenja budućnosti. Nesumnjivo, detalj vrijedan divljenja.



www.westwood.ea.com

Expansion u pravom smislu

Dok prodaja *Red Alerta 2* višestruko premašuje sva očekivanja i dok im se blagajna puni šuštavim dolarima, u Westwoodu i ne pomišljaju na odmor. Za sve one koji su dan(o)noćno igrali i uspjeli završiti glamurozni *Red Alert 2* stiže i prvi expansion pack, najveći što ga je Westwood ikad izdao. Donosi nam, prije svega, nekoliko novih jedinica, gradevina i jednu potpuno novu stranu s pripadajućom kampanjom. Riječ je o Yuriju, tipičnom bolesniku Hitlerove osobnosti i Lenjinove vanjštine koji namjerava, zamislite, zavladati svijetom (stani u red, stari). To će pokušati kroz 14 single ili 10 multiplayer misija smještenih u nekoliko kampanja. Birajući Yurijevu stranu, izabrat ćete i jedinstvenu taktiku ratovanja jer osim klasičnog napucavanja, specijalnost te frakcije je zarobljavanje neprijateljskih jedinica i prisiljavanje istih da se bore na vašoj strani. Po meni, najgluplja stvar koja se može dogoditi jednom RTS-u i glavni razlog zašto se držim *Commandosa* i *Desperadosa*. *Yuri's Revenge* trebao bi se pojaviti već s prvim jesenjim kišama, a dotad možete posjećivati ove odlične web stranice gdje ćete pronaći sve, ali baš sve o tom expansionu i o cjelokupnom *Red Alert* svijetu.



www.godgames.com

Đuka jednom – Đuka zauvijek

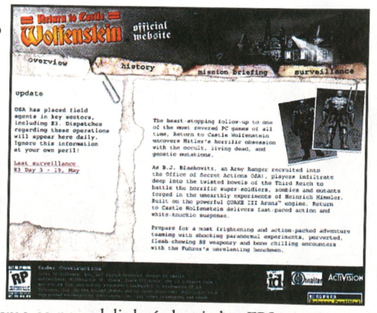
Duke Nukem pomalo je zaboravljeni virtualni lik kojim nas škvadra iz 3D Realmsa pokušava podsjetiti na zlatno doba FPS-a. Kako je posljednji pokušaj oživljavanja te legende kroz projekt domišljato nazvan *Duke Nukem 3D* bio osuđen na propast jer se pojavio u nezgodno vrijeme izlaska revolucionarnog *Quakea*, ti optimistični programeri smatraju da ako ni zbog čega drugog, a ono zbog stare slave, taj Slavonac zaslužuje još jednu šansu. I šansu će dobiti, mada je teško reći kada jer se ova igra najavljuje još od kraja 1999., no po svemu sudeći, to bi trebalo biti vrlo skoro. Radnja će biti smještena u Las Vegas i okolni pustinjski krajolik gdje će naš macho istrebljivati izvanzemaljce na čelu sa zlim kiborgom koji namjerava cjelokupno stanovništvo pretvoriti u zombije! Vjerujem da je ipak riječ o parodiji na *save-world-from-the-aliens* igre, jer bi ovakav bolestan zaplet smislio samo mozak potaknut halucinacijama uslijed višesatnog inhaliranja formaldehida. Na raspolaganju će vam biti već klasični FPS-arsenal oružja na čelu s omiljenim rocket launcherom. Također ćete moći koristiti i najrazličitija prijevozna sredstva, od mlažnjaka do magarca. Uz činjenicu da će i ovdje biti tradicionalno neizbježne striptizete, ljubitelji Đuke doći će na svoje.



www.activision.com

Švabo jaše crnog konja

Wolfenstein ili Volfštajn, kako smo ga tada, prije deset godina, nazivali, bio je jedan od prvih FPS-ova. Bio je originalan, lijep, zarazan do bola i kad ga se prisjetim danas, izgleda mi bolje od većine današnjih. Znam da mašta radi svašta, ali nostalgija je neizlječiva bolest. Vratimo se u surovu stvarnost. *Return to Castle Wolfenstein* nije ništa drugo do remake spomenute legende iz ranih devedesetih. I ovaj ćete put igru početi u zatvorskoj ćeliji i odatle krenuti na svoj put prema izlazu, ostavljajući iza sebe puteljak posut mrtvim nacistima. Ipak, pravu prijetnju neće vam predstavljati njemački vojnici nego zombiji, mutanti i ostale nemrtve kreature koje su za ovu priliku pripisali Heinrichu Himmleru, Hitlerovom koljaču. Eto, a baš smo se ponadali da će bar jedan FPS s tematikom Drugog svjetskog rata proći bez perverzija. U *Mortyru* smo imali robote, u *Medal of Honoru* vitezove, a ovdje mrtvace koji to nisu. Što se može. Takve stvari prodaju igru. Gledajući tehničku stranu, *RTCW* će biti doista izvanredna igra. Njezin najveći adut bit će prekrasna grafika, što je uočljivo po slikama na Internet stranicama ove igre, uz činjenicu da će ih pokretati moćni Quake 3 engine. Točno vrijeme izlaska na tržište još nije precizirano, ali očekuje se da će to biti u doba božićnog darivanja, kad ljudi manje primjećuju praznine u svojim novčanicima. Još ako padne snijeg...



web.vodič

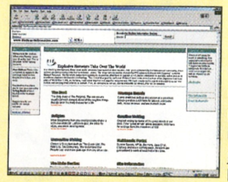
WEB TOP 10

www.clubmoulinrouge.com



Tko još nije čuo za Moulin Rouge i kan-kan? I, naravno, za žene koje bi i mrtvacu... muškog roda, valjda... zagolicale maštu? Zaintrigirate li narod i filmom te videom u kojem dupetom mrda Christina Aguilera, eto vam dobitne kombinacije! Osim novim desktopom i screensaverom, site će vas počastiti i virtualnim tourom kroz Moulin Rouge te sočnim pričicama o boemskom Parizu. Upoznat ćete također i zvijezde filma, posebno se ističe bivša gospođa Cruise, Nicole. Istina, ljepota, sloboda i iznad svega ljubav - moto je ovog sitea koji će sve znatiželjnike upoznati s čarobnim svijetom u kojem je hedonizam jedini zakon.

www.useless-information.com



"Svoj IQ ostavite pred vratima! Ovo je mjesto gdje nećete naći nešto što vam je uistinu potrebno!", uvodna je misao autora ovog sitea na kojem su vam ponuđene najbeskorisnije informacije koje uopće možete zamisliti. Nema dvojbe da je ovo pravo mjesto za one koji se zanimaju za dužinu lemurovog repa izraženu u milimetrima ili prosječan broj pera u dvogodišnjeg bjeloglavog supa. Ideja o siteu izrodila se 1995. u glavi nekog besposličara, a originalni naziv bio je This Homepage Sucks Homepage. Osim hrpetine gluposti, sekcije za kreativno te nekreativno pisanje, dio sitea (onaj korisniji) posvećen je multimediji, a tu je i webmasterov dnevnik koji se popunjava svaki dan njegovim tugaljivim pogledima na bespuća životnih dosadnosti.

www.webster.sk.ca/greenwich/fl-compl.htm



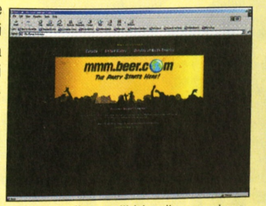
Najedukativniji site koji se ikad pojavio u cyberspaceu! Kinezi jesu najbrojniji, ali više nisu prvaci u muziciranju. Naime, na ovom siteu možete proučiti sve, uključujući i muziološku analizu (kako einsteinovski) o najstarijem instrumentu ikad nađenom - neandertalskoj flauti. Riječ je o koščurini s 4 rupe u koju je u trenucima opuštanja i nedostatku pametnije zabave (čitaj: PlayStation, PC, Internet) puhao neki pradavni lovac na mamute. Instrument je star izmedu 43 000 i 82 000 godina, što daleko premašuje starost kineske flaute - 9 000 godina. Kost je nađena u Sloveniji pa ne trebamo isključiti ni to da je možda pripadao gospodinu čiji se rod u stoljeću sedmom slizao s hrvatskim "pučanstvom". Detalj je to koji će možda, nakon nuklearke Krško, postati iduća tema pregovora hrvatskog i slovenskog predsjednika vlade.

www.casinocashjourney.com



Glavni uzročnik nekih budućih bankrota (popularnije rečeno - stečajeva) mogao bi biti upravo ovaj site! Ostanete li na njem sve do jutra pomno ga proučavajući, krajnje je vrijeme da se pozabavite svojom psihom. Online kockanje jedna je od najtežih Internet ovisnosti. Ovaj je site namijenjen velikoj i maloj djeci kojoj je zveckanje dolara jedina pjesmica koja zaslužuje Grammy. Linkovi, casino skupine, vodič kroz najluđe online kockarnice, uvjeti kockanja i upute "za neznalice", ukratko - škola kockanja!

www.beer.com



Desert uvijek dolazi na kraju! Mjesto koje svakako moraju posjetiti svi pivoljupci i oni kojima je uživancija jedino zanimanje. Na ovom ćete se siteu koncentrirano i neometano moći posvetiti ozbiljnim zadacima poput studiranja enciklopedije piva i naprezanja sivih stanica na beer collegeu. Osim toga, tu je naravno i Stella chat, na kojem se možete družiti s ljudima po barovima diljem svijeta, te "ženski" dio sitea - beer.com girls. Da ipak sve ne bi ostalo na alkopromidžbi, veliki je dio prostora posvećen i drugim oblicima zabave - sportu (posebno ekstremnim sportovima), glazbi, filmovima, videu, hrani (?), online igrama, multimediji te natjecanjima. Zabava počinje ovdje, istaknuo je web master na naslovnici! I bio je u pravu!

KINOPREMIJERE

ANTITRUST

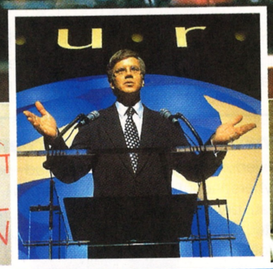


Antitrust, 2001. ■ ***redatelj:*** Peter Howitt ■ ***gl. uloge:*** Ryan Phillipe, Rachael Leigh Cook, Claire Forlani

Evo malo lamentiranja na temu konglomerata, korporacija, monopolizma i inih djelatnosti gatesovskog tipa. Novi filmić zloćudnog naziva - *Antitrust* - bavi se sudbinom mladog programera Mila, stručnjaka na polju digitalne konvergencije (međusobno spajanje svih oblika digitalne komunikacije), uvučenog u veliku korporaciju NURV, zainteresiranu za njegovo polje djelovanja. Naravno, na njenom je čelu Gary Winston, preslika Billa nam Jedinog, najbogatiji čovjek na svijetu zahvaljujući upravo uspjesima postignutim na polju računarstva. Gary je zao, želi mladog i nevinog Mila uvući u svoje spletke i zavjere, a kad mu to i uspije, Milo lagano dobije slom živaca. Komadi u filmu su čudo čudno, izdvajamo Rachael Leigh Cook, novu favoritkinju moje malenkosti. Naglašavamo da su se scenaristi o sadržaju tehničkih detalja dogovarali sa stručnjacima Sun MicroSystemsa, a vi bježite u najbližu klimatiziranu dvoranu i odgledajte je li im po prvi put uspjelo ne podcijeniti publiku koja film gleda.



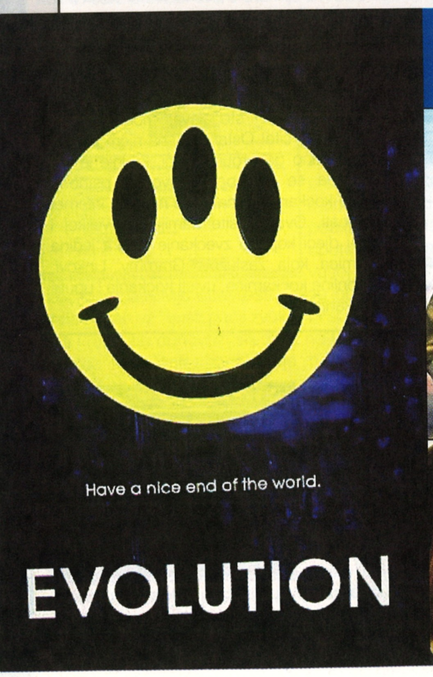






EVOLUCIJA

Evolution, 2001. ■ ***redatelj:*** Ivan Reitman ■ ***gl. uloge:*** David Duchovny, Dan Akroyd, Julliane Moore



Sadašnjost. Glen Canyon, država Arizona, Sjedinjene Američke Države, prirodno. Na navedeno područje pada asteroid, a geolog dr. Ira Kane (Duchovny) stiže na *crash-site* ne bi li pobliže istražio o kakvom je svemirskom tijelu riječ. Naravno, problemi počinju otkrićem na instantbazi da se unutar stijene nalazi čudna i nepoznata plavkasta tvar čudnih svojstava. Uz plavilo, tvar ima i jedno dobro, ali za ljudski rod poprilično nepoželjno svojstvo - sklona je neobjašnjivo brzoj prilagodbi na novi prostor i evoluira prema životnoj formi koja počinje ugrožavati našu inferiornu i bezveznu vrstu. Vojska priskače u pomoć i sve zajedno kreće u cilju što bržeg uništavanja nove i nepoznate vrste na način kako to samo ljudi znaju... Naravno, kao što je i vidljivo iz kratkog sadržaja početka filma, *Evolution* još jednom promiče ideju potpune instinkcije vrsta koje su bolje i jače od naše, a na kraju Amerikanci dođu i sve pobiju, i nikome ništa, i svijet je još jednom spašen od zlih izvanzemaljaca, i svi odoše u birtiju i dobro se napiše. A mi ćemo u kina od 2. kolovoza da vidimo kako su Ameri po *neznamnisamkojiput* pobili sve postulate Društva za zaštitu ugroženih vrsta.









VIDEOPREMIJERE

UBOJICA MEKOG SRCA



Whole Nine Yards, 2000., komedija, UCD ■ ***redatelj:*** Jonathan Lynn ■ ***gl. uloge:*** Bruce Willis, Mathew Perry, Rosanna Arquette

Premisa o susjedu plaćenom ubojici čini ovaj film veoma zabavnim djelcem za predtelevizijsko ljenčarenje u vrelim kolovoškim danima. Mathew Perry se odmakao od "Prijatelja" i zaigrao ulogu zubara Nicka koji doživljava potpuni slom živaca shvativši da se u kuću do njegove uselio nimalo dobroćudni plaćeni ubojica Jimmy "The Tulip" Teduski (Willis). Život u predgrađu poslovično smirenog Montreala postaje uzburkan jer Jimmy nije bilo kakav ubojica. On je ubojica koji se izbrbljao policiji, što se nije svidjelo onima o kojima je organima reda i mira pričao. Istodobno, Nick ima financijskih problema vezanih uz razvod. Spoznaja da može bez većih problema skupiti novac ako prokaže Jimmyja mafiji, otvorit će mu mogućnosti zarade, no i dodatno zakomplicirati njegov odnos s novim susjedom. Za sve ljubitelje različitih poznatih hollywoodskih faca, *Ubojica mekog srca* je izvrstan film za uživanje u izvanserijskoj glumačkoj postavi. Osim Willisa i Perryja, glume i Rosanna Arquette, Natasha Henstridge *(The Spieces)*, mnogima draga Amanda Peet (Jack iz *Jack and Jill)* i simpatični Afroamerikanac Michael Clarke Duncan *(Striptease)*. Pogledajte i opustite se, malo zabave svima dobro dođe.





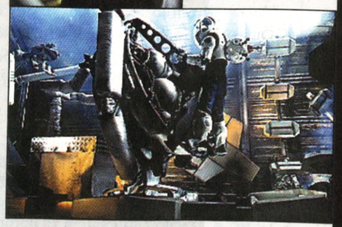
DVD-PREMIJERE

CRVENI PLANET

The Red Planet, 2000., ZF (ISSA) ■ ***redatelj:*** Anthony Hoffman ■ ***gl. uloge:*** Val Kilmer, Carrie-Anne Moss, Benjamin Bratt

Mislili ljudi, mislili, pa se domislili. I to ne muci, nego filmu, i to ne bilo kakvom, nego znanstveno-fantastičnom. U godini prošloj kad je cijela Zemlja o Marsu brujala, mnogo se toga pojavilo što je u srži bilo vezano za naš budući dom. Naime, upravo takvu pretpostavku o Marsu kao budućoj opstojbini ljudskog roda postavlja *Crveni planet*. Čovjek je poharao majčicu mu Zemlju i u traženju novog okoliša se, prirodno, odlučio za Marsić. Tako i bi. I posadio je na njemu nekakve alge, pa se nešto ružno dogodio, pa su uvijek zabrinuti ljudi iz NASA-e odlučili poslati *spešl tim investigejtora* ne bi li istražili što se ondje ružnog zbilo. A kako je uzrok zlosretnoga ujedno i glavni zaplet, nećemo se ovaj put upuštati u mrsku djelatnost otkrivanja inog. Reći ćemo samo da *Red Planet* jedinu alternativu ima u vidu *Misije na Mars* Briana De Palme, da je Carrrie-Ann Moss jedna od nekolicine svijetlih točaka slikopisnog uratka, te da je Val Kilmer upravo onakav kakav samo on može biti kad glumi *šatro* frajera koji spašava cijeli svijet. Usporedimo li ta dva tematikom veoma slična filma, pobjednika nema, a zašto je to tako saznat ćete odgledavši *Red Planet*. Reklamacije se, naravno i prirodno, ne uvažavaju.





DVD-PREMIJERE

PETI ELEMENT



The Fifth Element, 1997., znanstveno-fantastični (Blitz) ■ ***redatelj:*** Luc Besson ■ ***gl. uloge:*** Mila Jovovich, Bruce Willis, Gary Oldman

Ah, ah... Mila, kažemo, ha? Mila Jovovich kao Leeloo, Mila Jovovich kao sudbina svemira, Mila Jovovich kao naša jedina nada. I Bruce Willis kao taksist i kao dežurno smetalo našoj jedinoj nadi. I Gary Oldman kao vlasnik jednog od najgorih pokrivala za glavu u povijesti filmske industrije, kao zlikovac, mračan, pokvaren u duši i tijelu. Luc Besson kao redatelj, sinkronizator snimanja i kao čovjek koji nikako nije mogao prestati naglašavati da je scenarij za *Peti element* napisao još sa 16 godina. Chris Tucker kao Chris Tucker, samo s kaputom s leopardovim uzorkom, i sve to zajedno kao iznimno šareni miks u priči o spašavanju Zemlje od zla koje joj prijeti. Ne pada nam na pamet govoriti vam da je ovaj film dobar ili loš jer smo se u proteklih nekoliko godina upravo na slučaju *Petog elementa* uvjerili u istinitost stare latinske o ukusima i raspravljanju. Ako ste film gledili u kinu, pogledajte ga i na DVD-u, tek da osvježite pamćenje, a ako ga niste gledali, pogledajte ga ako ni zbog čega drugog, onda zbog toga da se jednog dana možete prepirati je li *Peti element* dobar ili loš film. Pošaljite nam svoje mišljanje, nećete dobiti nikakvu nagradu, ali ćete barem znati da ste participirali u ocjenjivanju rijetkog izdanka europske filmske industrije u hollywoodskom ruhu.









NAGRADNI KUPON

[IME I PREZIME]

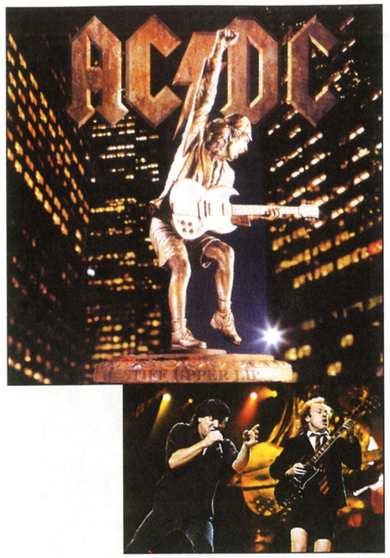
[ADRESA / TELEFON]



U ovome broju Issa Film vam daruje DVD ***Crveni planet.***

Dobitnik filma iz prošlog broja:
Hrvoje Lučanin iz Vinkovaca

Warner/Dancing Bear



AC/DC *"Stiff Upper Lip"*

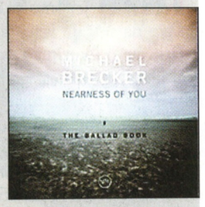
Kad netko svira duže nego što većina nas živi i pritom je cijelo vrijeme nedodirljivi vladar svog glazbenog žanra, onda se svaki njegov novi projekt čeka s nestrpljenjem. Posljednji album sastava *AC/DC* još jednom pokazuje da djedovi rock'n'rolla nisu ostarjeli, da su ostali žestoki i brutalni kao i u proteklih tridesetak godina. ''Stiff Upper Lip'' nastavlja s prepoznatljivim zvukom koji sastav prati od samih početaka, a Angusove gitarističke bravure i Brian Johnsonov vokal dokazuju da prekomjerno uživanje svih mogućih poroka koje rock'n'roll poznaje od svog nastanka nužno ne vodi u bolest i smrt (kao što nam to govore tijekom cjeloživotne edukacije). Ovaj sedamnaesti album australskih hard rockera donosi 12 novih pjesama, a budete li imali sreće (poput nas), zalomit će vam se i specijalno izdanje s bonus CD-om sa 6 live pjesama i tri videospota prvih singlova (''Stiff Upper Lip'', ''Safe in New York City'', ''Satellite Blues'') koje krasi zajednički nazivnik - najbolje. Ako tražite koji je to naj naj r'n'r album godine, dalje od *AC/DC* ne morate tražiti jer boljega nema. Povijest se ponavlja, rekao bi netko.



END NAU SAMTIN KOMPLITLI...

Verve/Aquarius

MICHAEL BRECKER
Nearness of you, The Ballad Book



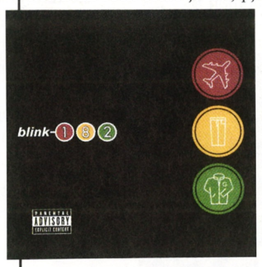
Zamislite jedan vrhunski rock-sastav s vrhunskim majstorima svog zanata kojem je jednostavno predodređen uspjeh. Tko bi svirao gitare? A bas i bubnjeve? Svatko od nas imao bi svoje favorite. A kakva je situacija u jazzu? Ondje je konkurencija još veća, ali se s nekim zvijezdama ne može pogriješiti. A ovaj je album prepun takvih imena. Počnimo s Michaelom Breckerom, poznatim saksofonistom, koji nikad u svojoj karijeri nije napravio klasični album ispunjen jazz baladama. Nakon svih tih godina u pomoć su priskočili brojni poznati prijatelji. Za klavirom se tako našao legendarni Herbie Hancock, za bubnjevima Jack DeJohnette, na basu Charlie Haden, a na gitari Pat Metheny, ujedno i producent. S posebnim gostom Jamesom Taylorom, koji je svojim vokalom obojao dvije stvari, ovaj album ne može proći nezapaženo u svijetu recentne produkcije. Svirajući svima drage standarde i neke svoje skladbe (koje su isto tako standardi), ova se kreativna skupina vrlo dobro zabavljala, što se vrlo dobro i čuje. Nemoguće je ne prepoznati pojedinačni stil tih vrsnih majstora koji se u svakoj skladbi pretvara u savršenu cjelinu. Album prepun umirujućih i noćnih tonova, baš onako kako to izgleda u nekom dobrom filmu. Ako ste željeli čuti jazz, a mislili ste da je dosadan i naporan, trebali biste poslušati ovaj CD - zacijelo ćete promijeniti mišljenje. Samo pazite, nakon ovog iskustva noći će postati prekratke da biste preslušali sve jazz balade do kojih ćete doći.

Dancing Bear/Palace Records

MCA/Aquarius

BLINK 182
Take off Your Pants and Jacket

Sve što ste očekivali od *Blinka* naći ćete na ovom CD-u. Njihov specifičan, zapravo jednostavan rock ostao je isti, pjesme su kratke, prepoznatljive... Između njih 13 ističe se trenutačno aktualna ''The rock show'' za koju je snimljen iznimno zanimljiv spot. Naime, sastav je podigao novac predviden za snimanje spota te su dokumentaristički prikazali što su s novcem radili. Prizor je doista šokantan, neočekivan i zabavan. 'Ko bi još bacao novac po cijelom gradu, odveo prosjaka i obukao ga kao milijunaša, kupio novi TV i razbio ga palicom ispred dućana i, napokon, bacio novi auto s 10 metara visine ravno na nos...? Blink, blink, blink... *182!*



WB/Dinaton

MINISTRY
Greatest Hits

Uza sve ove latino-ritmove s kojima možemo ovog ljeta upasti u delirij, bilo bi vrijeme da konačno dobijemo i pokoju industrial delikatesu. *Ministry*, primjerice. Ti nam likovi još od osamdesetih svakih nekoliko godina serviraju novu dozu izvrsno izmiksane agresive koju je uz današnju hiperprodukciju vrlo teško pronaći u njenom originalnom obliku. Uglavnom, ova kompilacija uspješnijih singlova i jedne nove stvari doista dobro zvuči i definitivni je martarfakar za romantične šetnjice plažom.



VIJESTI

MARILYN MANSON RADI NA SOUNDTRACKU HOROR-FILMA Osim rada na novom solo albumu, Marilyn Manson trenutačno radi i glazbu za horor-film "From Hell". Riječ je o novom filmu u kojem je glavni lik Jack the Ripper, a režirat će ga Hughes Brothers. Kako Marilyn kaže, angažiran je da bi stvorio odgovarajuću glazbenu podlogu i atmosferu u filmu. "Dogodilo se da su angažirali običnog skladatelja koji je obavio većinu posla, a ja sam u projekt ušao poslije. Natjerali su ga da stvori konvencionalnu glazbu, ali na način kao da je on ja. I onda su me sreli i zapitali se zašto me nisu uposlili od početka. Tako sam uzeo ono što je on skladao, učinio neznatne izmjene i dodao dosta zvukova, ali na način da se uklope u film i da ga istodobno učine napetijim", kaže Manson. Također je napisao i "konvencionalnu" rock pjesmu za film, a nada se da će soundtrack objaviti preko vlastite labele Posthuman Records.
SEAN "PUFFY" COMBS ŽELI CRAIGA DAVIDA Hip-hop tajkun Sean "Puffy" Combs Ponudio je čudu od djeteta ugovor za album. Kako doznajemo, Puffy je Craiga osobno nazvao i ponudio mu snimanje pod okriljem izdavačke kuće Bad Boy. Iako David kaže da je taj poziv bio jedan od najljepših trenutaka njegove karijere, ponudu je ipak odbio. Izjavio je: "Bio sam doista počašćen. Rekao sam u sebi: Wow... pa ja razgovaram s Puffyjem... bilo je totalno ludo." Odbijanje Puffyjeve ponude još je čudnije zbog Craigove izjave da teži probitku na američkoj sceni.

Koncert

Rock Otočec, treći dan

FUN LOVIN' CRIMINALS

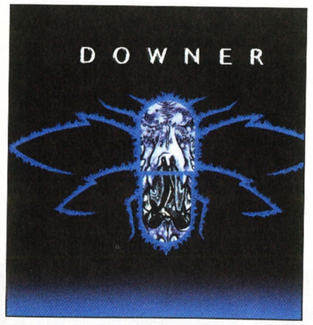
Što mi nemamo, imaju Slovenci. Rock Otočec je samo jedna u nizu stvari koje spadaju pod prijespomenuto promišljanje, a njegova ovogodišnja inkarnacija donijela nam je sastav za koji se isplatilo otići na put u kasno nedjeljno poslijepodne. Žalost za propuštenim *Asian Dub Fondation* odlučili smo zaliječiti *Fun Lovin' Criminalsima*, a recept se pokazao više no uspješan. Kraljevi New Yorka i tamošnje rock-funk-easy-gangster-brass scene stigli su u Sloveniju bez prevelikog optimizma, no reakcija publike i radost zbog spoznaje da mogu tijekom nastupa slobodno pušiti ono što uvijek puše, a inače je zakonom zabranjeno podigle su im raspoloženje do te mjere da je jednoipolsatna svirka urodila općim plesom svih nazočnih uz neizbježno skandiranje i pjevanje refrena. Isprazne fraze za opisivanje događanja koje ste upravo pročitali ne mogu na pravi način dočarati žestinu kojom su *FLC* otprašili svoj završni blok, kao što ne mogu prikazati ni spektakularnost vatrometa koji je zatvorio festival. Izrečene žalopojke na račun nemogućnosti organiziranja njihova koncerta u nas razumjelo je tek nekoliko "naših ljudi", kao i pokoji stariji Slovenac koji je samo slegnuo ramenima. *Fun Lovin' Criminals* su besprijekorno odradili svoj prvi nastup pred publikom iz dviju država bivše državne tvorevine, a mi samo možemo poželjeti da što prije i kod nas naprave sličnu veselicu. Doista su kraljevi!





Roadrunner/Dinaton

DOWNER
Downer



Kako se stvari čine, žestica nikad dosta. Ako još padate na sve što dođe na tržište, još bolje. Istini za volju, *Downer* nije loš sastav, ali nije ni previše dobar. Nekoliko će skladbi ući u uho, ali to je još uvijek slab omjer, 3:10. Naime, vokal zvuči kao da je iz Offspringa, dok je pratnja nešto kao ušlagirani miješanac Korna i Deftonsa. Ukratko, na albumu ima ponešto za svakog, ali ipak... dečki su malo preplitki da bi bili vrijedni veće pozornosti. Pričekajmo radije nešto bolje.

Aquarius/Lost Highway

WHISKEYTOWN
Pneumonia



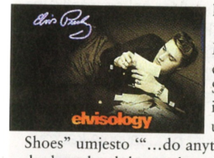
Čekali smo ga osamnaest (!!!) mjeseci. I napokon dočekali! ''Pneumonia'', *posljednji* album *Whiskeytowna* snimljen je prije točno godinu i pol. U međuvremenu je Ryan Adams uspio raspustiti band, snimiti i objaviti svoj samostalni album i promovirati se u jednu od najoriginalnijih, najdarovitijih i najcjenjenijih osoba na američkoj glazbenoj sceni. A što s ''Pneumoniom''? Paaa, ništa. Osim što je riječ o jednom od ponajboljih albuma godine, country/pop/folk/rock remek-djelu koje svojom svježinom, originalnošću i genijalnošću potpuno oduzdara od ostatka aktualne trendovski ustajale glazbene baruštine. Ne dopustite si luksuz propuštanja ovakve poslastice. S obzirom da *Whiskeytown* više ne postoji, ovo bi vam mogla biti posljednja prilika...

VIJESTI

CHRISTINA AGUILERA OKONČALA PRAVNU BITKU Christina Aguilera okončala je pravnu bitku s Warlock Recordsom koja se vodila zbog prava na objavljivanje demosnimki što ih je snimila kad je imala 14 ili 15 godina. Album "Just Be Free " će se naći u trgovinama 21. kolovoza unatoč činjenici da je Christina još u svibnju uložila žalbu protiv objavljivanja tog materijala. Iako to više ne može spriječiti, dobila je barem mogućnost da se obrati fanovima. Na svakom će se albumu naći pismo u kojem kaže: "...pjesme su snimljene samo zato da bih mogla zakucati na glavna vrata glazbene industrije, a ne da se objavljuju. Već godinama pokušavam to spriječiti. Bolji glas do kojeg je došlo mojim sazrijevanjem nije dio ovog albuma."



ELVIS PRESLEY SNIMLJEN NA SUMERANSKOM Finski akademik snimio je album s Elvisovim pjesama na jednom od drevnih jezika. Irish Times javlja da će Jukka Ammondt objaviti pjesme na sumerskom jeziku kojim su se ljudi služili 4000. – 1800. pr. Kr. u Mezopotamiji, danas dio južnog Iraka. Stihovi su samo malo izmijenjeni, primjerice u pjesmi "Blue Suede Shoes" umjesto '"...do anything that you wanna do, but uh, uh honey, lay off of my Blue Suede Shoes..." stoji "...but my sandals of sky-blue leather do not touch....". Sumerani vjerojatno nisu imali "suede shoes". By the way, Ammondt je prije nekoliko godina snimio Elvisove pjesme na latinskom zbog čega ga je Papa odlikovao.



GARBAGE ODGODILI OBJAVLJIVANJE ALBUMA Sastav *Garbage* odgodio je objavljivanje svog trećeg albuma sve do rujna, ali su se već požurili fanovima servirati popis pjesama koje će se na njemu naći. Materijal su završili još u travnju, a mjesto snimanja bilo je Smart Studios u Madisonu, Wisconsin. Vlasnik studija je bubnjar i producent Butch Vig. CD "Beautiful Garbage" sadrži 13 pjesama, između ostalih i "Drive You Home" i "Cup of Coffee", tj. dvije pjesme o kojima je Shirley Manson pisala u svom web dnevniku što ga je vodila za vrijeme snimanja. Još se ne zna datum izlaska novog albuma, no u planu je i turneja početkom 2002.



NAGRADNI KUPON

[IME I PREZIME]

[ADRESA / TELEFON]



Ovaj mjesec na visokoj smo struji. Ispuni kupon i nadaj se...

Dobitnik CD-a mjeseca iz prošloga broja:
***Nino Šetušić** iz Varaždina*

Milenko Tunjić, Samir Šestan *Nakladnik: Grafiti*

EPP *Etničko preventivne pizdarije*

Ovo nije epp, ovo je predstavljanje strip-albuma EPP. EPP je, kao što i sam naslov kaže, zbirka etičko preventivnih pizdarija koje su redovno izlazile u političko-satiričnoj *Polikiti* (da Polikiti, a ne Politiki). *Polikita* je bila Šestanova nezavisna novina što je u BiH izlazila od 1997. do 1999. Nakon 32 broja prestaje izlaziti zbog financijskih poteškoća. Krivi su naravno - Oni! Oni uvijek sve zajebu, a zna se tko su Oni. No EPP se eto pojavio u obliku albuma na opće veselje narodnih masa. Osim stripova objavljenih u *Polikiti*, u albumu su i stripovi koji su nastali suradnjom autora nakon ugasnuća magazina. Tunjić, crtač koji u sebi sintetizira različite utjecaje (Moebius, Magnus, Manara, Kunc...) sjajno ilustrira i obogaćuje Šestanove ideje. Gotovo filigransko iscrtavanje pruža neopisiv gušt proučavanja kadrova. Rijedak majstor kojemu na našu žalost i vjerojatno na njegovu sreću strip nije glavni izvor prihoda. Trenutačno u Australiji, nakon što je prošao sito i rešeto, radi produkcijski dizajn za različite filmske tvrtke. Šestan je kao tekstopisac vrlo izravan, šale - iako vezane za aktualne trenutke - ne zastarijevaju jer govore o ljudskoj gluposti, a ona je stalna, univerzalna i neiscrpan izvor nadahnuća. Nitko nije pošteđen poruge u EPP-u. Predstavnici vlasti, vjere, neprijatelji (ovi i oni), a tu je i običan čovjek (glupak), najčešće inkarniran u likovima samih autora. Moglo bi se kroz ovaj album zaključiti da smo svi mi jedna hrpa glupaka koji, naravno, rade gluposti. Pa možda je to i istina. No dobro je ako svoje i tuđe gluposti možemo prepoznati. E onda smo na magarcu. Konj je tek nedostižan san.





POKUDA

Iako je sadržajno sjajno, knjigovezački besprijekorno tvrdo uvezano s najfinijim papirom i vrhunskim tiskom, ovo strip-izdanje pati od gadnog problema zvanog namještanje rezolucije crteža. Rezolucija crno-bijelih ploča je loša. Crteži su ili skenirani na krivi način ili je netko bezrazložno naknadno rušio rezoluciju. Jednom za sva vremena (u nadi da će ovo čitati izdavači, urednici, strip-crtači, ilustratori...):

- skeniranje crno-bijelih crteža radi se u lineart opciji u 600 dpi,
- sivi crtež, fotografija, lavir, 300 dpi,
- crtež u boji u 300 dpi.

Samo se poštivanjem tih brojki može dobiti u tisku proizvod najbliži originalnom uratku.
Sve ostalo je promašaj!
Šteta.



Darko Macan, Ramon F. Bachs

STAR WARS JEDI VS.SITH

Dark Horse



Novi serijal iz nepresušnog izvora *Star Wars* univerzuma zove se *Jedi vs. Sith*. Radnjom smješten daleko prije klasičnih Lukasovih filmova, 1000 godina prije Hana Sola, Luka i princeze Organe. *Jedi protiv Sithova* priča nam o klincima Tomcatu, Bugu i Rainu što u ratom razrušenom planetu Russanu doživljavaju pustolovinu koja će ih uvući u svijet plemenitih Jedi vitezova i mračnog bratstva Sitha.
Darko Macan ponovno jaše zvjezdanim stazama Star Wars galaksije. Nakon *Phanhom Afaire*, *Vaders Questa* i *Chewbacce*, Darko napušta lagani ugođaj filmova i inspiriran romanima dark fantasy žanra ponovno unosi svježinu u tvornicu konfekcije. Ako ste čitali njegove *Grendele*, *Tarzana* i gore spomenute SW-naslove, nemojte propustiti ni ovaj najnoviji uradak.

Wildstorm/ABC

PROMETHEA
ENTER THE IMMATERIA

Alan Moore, J.H. Williams, Mick Gray

Sophie Bangs je studentica u futurističnom New Yorku. Istražujući za svoj seminarski rad o Promethei, mitskoj ženi-ratnici koja se reinkarnira kroz stoljeća, dobiva prijeteći poziv da prekine njuškati oko te legende. Prijetnju počinje ozbiljno shvaćati tek kad je napadne opasno biće iz svijeta sjena. Tajna koju je otkrila pretvori je u najmoćniju od svih Promethea. Sophie pod hitno mora naučiti koristiti moći koje je naslijedila od svojih prethodnica i otkriti paralelnu stvarnost zvanu Immateria da bi svladala zlikovce s kojima bije stoljetni boj.
Još jedan odličan naslov iz ABC-ja (American Best Comics). Inteligentno, uzbudljivo i lijepo. Sad već i vrapci znaju da je Alan Moore car.



DC/Vertigo

THE LITTLE ENDLESS STORYBOOK

Jill Thompson

Otkako su se *litle endless* (mali vječni) prvi put pojavili u izdanjima *Sandmana* i *The Endless Gallery*, fanovi su pokazali veliku naklonost prema njima nadajući se da će vidjeti još koji uradak o malim inačicama likova iz popularnih serijala. Čekanju je došao kraj. Ovih dana pojavila se knjižica *The Little Endles Storybook*, napisala ju je i oslikala Jill Thompson. Šetajući jednog dana, mala se Delirium izgubi. Njen vjerni psić Barnabas kreće u potragu i u svom pothvatu sreće njene sestre i braću, sedam vječnih. Otkriva da sve i nije kao što na prvi pogled izgleda.
Knjižica za svakog strip-fana, bio on upoznat s mitologijom *Sandmana* ili ne, *The Little Endless Storibook* nam otkriva samu srž i šarm vječnih te nudi prekrasno oslikane ilustracije darovite Jill Thompson.



Marvel comics/Garth Ennis, Steve Dillon

THE PUNISHER

On je bio policajac. Mafija mu je ubila ženu i dijete. Poludio je i počeo ubijati. Uzeo momak pušku u ruke i počeo tamaniti šljam. To je ukratko životna priča vijetnamskog veterana i bivšeg policajca Franka Costela, prilično popularnog lika Marvelovog univerzuma s obzirom na nedostatak supermoći. Punisher je na kraju samo osvetnik. Nema tu letenja unaokolo u smiješnom kostimu i šoranja s gorostasima iz druge galaksije. Pa kako je on onda zanimljiv? Ako se pravilno pristupi razradi likova i da im se još pokoja dimenzija, oživi okolica, psihologija likova, bla, bla... Sve se to može, a ako seriju u ruke uzme ludi Irac Garth Ennis (Preacher, Hellblaser...), onda nema zime.
Nakon dužeg izbivanja s osvetničke scene, Punisher se vraća staroj rutini. Na meti mu je okorjela mafijaška obitelj koju vodi okrutna Ma' Gnucci. Policija je korumpirana, voditelji istrage su nesposobni gubitnici, a tu su još i tri luđaka panišerovskih afiniteta za provođenje pravde na svoju ruku.
Lako i zabavno štivo u 12 svezaka s prepoznatljivim Ennisovim crnim humorom i Dillonovim pouzdanim crtežom. Za kraj jedna Punisherova.



VIJESTI

REDATELJ JOHN WOO, najpoznatiji po akcijskim uspješnicama Mission Imposible 2, Face Of, Hard Boild, Better Tomorow..., razvija računalno animirani film Teenage Mutant Ninja Turtles/Ninja kornjače. "Oduvijek sam volio Ninja kornjače", kaže Woo. "To je jedna od najvećih akcijskih pustolovina svih vremena." Film će vratiti oklopljene ninje njihovim mračnijim strip-korijenima. Produkcijski troškovi će se kretati u okvirima 70 milijuna zelenbaća, a napad na kinodvorane počinje za Božić 2002.

NICHOLAS CAGE je trenutačno u pregovorima za glavnu ulogu u Miramaxsovoj adaptaciji Marvelovog Ghost Ridera. Režiju bi trebao potpisati Steve Norrington (Blade - Lovac na vampire). Ghost Rider je potresna priča o kaskaderu Johnnyju Blazeu koji mračnoj sili proda dušu u zamjenu za život svoje voljene. Biva prevaren te postaje divlji demon koji svoj bijes usmjerava na kriminalce. 75 milja teška produkcija počela se kotrljati, a kad će biti premijera, ne zna se. Nicholas se svojedobno trudio ući u kostim Supermana u projektu koji se zvao Superman Reborn, no na olakšanje ljubitelja čovika od čelika, stvar je pukla jer su prenapuhali budžet. Ghost Rider je primjereniji njegovoj fizionomiji, a tu su još maska sa zapaljenom lubanjom, lanci, turbomotorin. Nadajmo se da će biti bar kao Blade.



AKO KOJIM SLUČAJEM ovo ljeto odete u San Diego između 18. 07. i 22.07., obvezno navratite u konvencijski centar te posjetite jednu od najvećih strip-fešti na svijetu. Ondje se svake godine okupljaju najveći američki izdavači i zavidan broj strip-autora, prodaju se stripovi i sve što je vezano uz njih, ugovaraju se poslovi, predstavljaju novi naslovi... Ludnica! Posebnost ove godine je nazočnost jedne od najvećih živućih legendi stripa, Johna Busceme! Ako ste nekad davno čitali Stripoteku ili Marvel, onda se zacijelo sjećate prekrasno nacrtanih epizoda Conana, Srebrnog letača, Bronta, Močnog Thora... Ponesite svoje primjerke stripova kako bi ih čiča John potpisao.



NAGRADNI KUPON

[IME I PREZIME]

[ADRESA / TELEFON]

Nagrada broja je pet primjeraka strip fanzina "Endemoteka". Nagrađuje Vas "More Comics". Tel. 01/ 481 28 06 Frana Petrića 5 (neboder polukat)



Dobitnik stripa "Bone" iz prošlog broja je:
Karlo Mamić iz Dubrovnika

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

U ovom broju pripremili smo vam iscrpan izvještaj s ovogodišnjih MtG Nationalsa. Ne biste vjerovali: Saša Zorc, čovjek kojeg dugo nije bilo na turnirima, novi je prvak Hrvatske! Budući da se nije dugo natjecao, njegov je uspjeh još veći. Petsto dolara u pravim je rukama. Naravno, njegov je i deck mjeseca. Ukratko, Saša Zorc zvijezda je ovog broja! U Hrvatskoj je startala i dugo očekivana MtG Arena liga i prva je sezona završena - pobjednik je Blagoj Jakimov! Čestitamo mu. Pokemon liga se nastavlja i preko ljeta pa čak će biti i nekih novih mjesta za igranje. Pokemon treneri mogu naći i recenziju Overgrowtha, decka iz Base Set edicije. Eto, toliko od nas...

IGRAMO POKEMON

POKEMON LIGA UŠLA U NOVI GRAD!

Treneri, dobro došli u Pokemon ligu! Pokemon liga se 'preselila' u drugi grad, borba za najboljeg trenera svih vremena sad se odvija u Cerulean Cityju. Protekliih smo tjedana bili svjedoci golemog rasta Pokemon TCG lige koja je u samo mjesec dana postala bogatija za više od 2000 članova. Tijekom 10 tjedana borili su se mnogi treneri, ali ih je vrlo malo dokazalo da su najbolji Pokemon treneri. Da liga nije samo natjecanje, nego da obuhvaća i pregršt drugih aktivnosti, vidi se po broju crteža, pisanju priča i mnogih drugih stvari što ih mladi Pokemon treneri čine. Osim toga, svaki peti tjedan treneri se mogu okušati i protiv Gym Leadera, no u prvom takvom suočavanju nisu se baš iskazali - dan su završili s omjerom 1:30. Vjerujem da se pripremaju za uzvratni udarac koji će uskoro uslijediti.

Uskoro liga starta na novim lokacijama, jedna od njih je u Narodnom sveučilištu Dubrava, Cerska 1 (svake srijede od 18 sati). Zasad se ondje održavaju turniri. Pokemon TCG se lagano širi i po cijeloj Hrvatskoj. Da biste se lakše informirali gdje možete igrati svoju omiljenu igru, dovoljno je baciti pogled na novu Pokemon web stranicu - www.lminfo.hr/pokemon. Vidimo se u Pokemon ligi.

DECK MJESECA

Ivan Rubelj / Saša Zorc / Ladislav Župančić: Blue-White Control



SAŠA ZORC:
4 Coastal Tower
4 Adarkar Wastes
8 Island
7 Plains
4 Counterspell
4 Absorb
4 Opt
4 Accumulated Knowledge
4 Fact or Fiction
3 Tsabo's Web
3 Dismantling Blow
4 Wrath of God
3 Millstone
2 Last Breath
2 Story Circle

SIDEBOARD
2 Gerrard's Wisdom
1 Last Breath
2 Teferi's Response
4 Mageta the Lion
3 Juntu Stakes
2 Disenchant
1 Millstone



Na ovogodišnjem je Prvenstvu Hrvatske bijelo-plava kontrola bila uistinu dominantna. Sva tri igrača koja su igrala tu verziju bijelo-plave kontrole završila su među prvih 4. Spomenimo da je Zorc igrao standardnu verziju, dok su se Rubelj i Župančić odlučili za originalnu verziju s Gerrard's Wisdomima u glavnom decku i "prijevarom" s Rebelima u Sideboardu.

IVAN RUBELJ / LADISLAV ŽUPANČIĆ:
4 Coastal Tower
4 Adarkar Wastes
8 Island
8 Plains
4 Counterspell
4 Absorb
4 Accumulated Knowledge
3 Fact or Fiction
3 Tsabo's Web
3 Dismantling Blow
3 Wrath of God
3 Millstone
3 Rout
2 Story Circle
4 Gerrard's Wisdom

SIDEBOARD
4 Ramosian Seargeant
2 Defiant Falcon
2 Linn Sivi
1 Ramosian Sky Marshall
1 Rebel Informer
2 Sacred Ground
3 Juntu Stakes

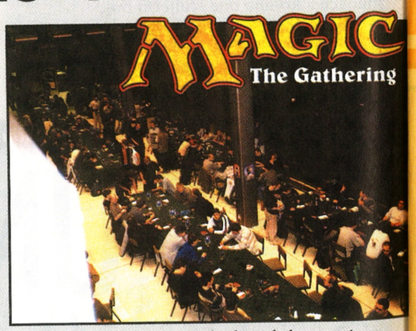
NATIONALS REPORT

U Zagrebu je 9.-10. 6.2001. održano četvrto Prvenstvo Hrvatske u Magic the Gatheringu. U prostorijama Kluba Močvara okupili su se najbolji igrači iz cijele Hrvatske boreći se za prvih osam mjesta koja vode na Europsko prvenstvo u Milanu, a posebno za prva četiri koja, osim što vode na Svjetsko prvenstvo u Torontu, nose i novčane nagrade. Uz riječku ekspediciju, koja je postala već uobičajen prizor na svim većim turnirima u Zagrebu, ovaj su put tu bili i ponajbolji igrači iz drugih gradova, što je ovaj turnir učinilo prvim pravim Prvenstvom Hrvatske (dosad su ipak sudjelovali samo zagrebački i riječki igrači).

Kao i uvijek, igrala su se dva različita formata, prvi dan dva Rochester drafta i drugi dan Standard Constructed. Na kraju prvog drafta jedino veće iznenađenje (neugodno) je bio Ivan Rubelj, inače jedan od najboljih draft igrača u Hrvatskoj, koji je sa samo jednom pobjedom završio tek na 31. mjestu. Na kraju prvog dana u vodstvu je bio prošlogodišnji prvak Ladislav Župančić, ističući tako namjeru da obrani naslov i postane prvi kome je to uspjelo. Odmah iza njega su bili i svi ostali vodeći igrači, što je obećavalo vrlo zanimljiv drugi dan.

Drugi dan je započeo predajom popisa deckova svih igrača. Time su završila sva nadmudrivanja oko deckova i počela je borba za mjesto u prvih 8 koji nastavljaju borbu i nakon 6 odigranih rundi. Drugim danom su dominirali Luka Gašparac sa svojim Counter Rebel deckom i Ivan Rubelj koji se nakon lošeg prvog drafta vratio iz mrtvih i, igrajući deck što ga je razvio zajedno s Ladislavom Župančićem, serijom 7-0 ipak osigurao nastup u Top 8.

Nakon 12 rundi i dva dana igranja na kraju je ostalo osam najboljih koji će odlučivati o novom prvaku Hrvatske. Svi favoriti su bili tu, ali s obzirom na veliku količinu bijelo-plavih kontrola, Luka Gašparac je bio najveći sa svojim rebelima. Nakon relativno brzog četvrtfinala, u polufinalu su se našli Saša Zorc i Ivan Rubelj (obojica s bijelo-plavim kontrolama) te Luka Gašparac i Ladislav Župančić (rebeli protiv još jedne bijelo-plave kontrole). Zorc je dosta lako dobio

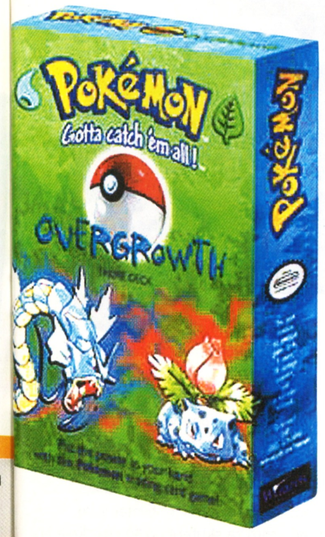


Rubelja i, očekujući Luku u finalu, nekako se već pomirio s drugim mjestom (igrali su već prije taj dan i Luka je premoćno pobijedio). Ali branitelj naslova prvaka, Ladislav Župančić, je unatoč očekivanjima, uz pomoć sideboarda, nakon izgubljene prve igre ipak pobijedio Luku i nastavio svoj pohod na novi naslov. Nakon kratke pauze počelo je i finale. Unatoč, na prvi pogled, vrlo sličnim deckovima, bilo je jasno da je ipak Saša u prednosti. To se ubrzo dokazalo jer je pobijedio s lakih 3-0, potvrdivši da je njegova verzija bijelo plave-kontrole bolja u međusobnim ogledima od one koju su igrali Župančić i Rubelj (koja je pak bolja u ogledu s rebelima i firesima). Tako se i Saša Zorc, koji već godinama slovi za ponajboljeg igrača u nas, napokon dočepao dugoželjenog naslova Prvaka Hrvatske. S obzirom na činjenicu da neko vrijeme uopće nije igrao Magic, njegov je uspjeh još impresivniji.

Kako je Prvenstvo ujedno bilo i posljednji turnir prve sezone hrvatske MtG lige, bilo je zanimljivo i pratiti troboj Cividini, Jakimov i Rubelj za naslov pobjednika prve sezone. Zahvaljujući plasmanu u prvih 8, na kraju je pobjedu odnio Blagoj Jakimov čija je prednost u odnosu na (bolje plasiranog na Prvenstvu) Rubelja bila dovoljna da ga dovede na prvo mjesto. Čestitamo Saši i Blagoju na osvojenim naslovima i vidimo se dogodine na, nadamo se, još većem i uzbudljivijem Prvenstvu Hrvatske.

NAJAVLJUJEMO

OVERGROWTH



Overgrowth je Base Set I deck koji u sebi objedinjuje Grass & Water Pokemone. Način igre je što brže evoluirati svoje pokemone i s vrlo jakim evolucijama (Gyarados i Beedrill) onesvijestiti protivnikove. Da biste poboljšali taj deck, potrebno je dodati Venusaura te Ivysaura i Gyaradosa. Od trenera treba svakako dodati kombinaciju Pokemon Trainer/Pokemon Breeder, a da bi deck dobio potrebnu 'brzinu', potrebni su Bill i Proffesor Oak.

16	Grass energy
4	Bulbasaur
2	Ivysaur
4	Weedle
2	Kakuna
1	Beedrill
12	Water energy
2	Magikarp
1	Gyrados
4	Staryu
3	Starmie
2	Bill
2	Gust of Wind
1	Potion
2	Super Potion
2	Switch

MJESTA ZA IGRANJE

Magic the Gathering

Zagreb
Bistro Estrada, J. Gotovca 6, svakog ponedjeljka i četvrtka od 18.30 sati

Osijek
Balote, kafić u Donjem gradu u Ulici Svetog Petka, svakog ponedjeljka i četvrtka od 20 sati

Split
Dom mladeži, Savska b.b., subotom od 15 do 20 sati

Rijeka
SF & F Kluba Aurora, Mjesna zajednica Turnić, petkom od 18.30 sati

Vinkovci
Izviđački dom Vinkovci, Reljkovićeva 5, subotom od 16 sati

Pokemon

Zagreb
Centar Kaptol, Nova Ves 17, subotom od 16 do 18 sati
Disney Baby Shop, tramvajski terminal Borongaj, Krešićeva 32 – subotom od 13 do 15 sati
Melba, Kninski trg 16 (Vrbik) – nedjeljom od 15 do 17 sati

Osijek:
Galerija Magis, Europske avenije 6, subotom od 15 sati

Vinkovci:
Izviđački dom Vinkovci, Reljkovićeva 5 – nedjeljom od 15 do 18 sati

Dungeons & Dragons

Zagreb:
Filozofski fakultet, Ivana Lučića 3 – subotom od 9 sati

Top 8 s Prvenstva Hrvatske za sezonu 2000./2001.

POREDAK	IGRAČ
1.	Saša Zorc
2.	Ladislav Župančić
3.	Luka Gašparac
4.	Ivan Rubelj
5.	Alen Magdić
6.	Saša Fuis
7.	Blagoj Jakimov
8.	Davor Vižintin

LINKOVI

www.LMinfo.hr/pokemon
prvi hrvatski site o Pokemon TCG!

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 što je novo na vinkovačkoj i osječkoj sceni

Tablica hrvatske Magic the Gathering lige zaključno s 4.4.2001.

1.	Blagoj Jakimov	40
2.	Ivan Rubelj	38
3.	Ognjen Cividini	38
4.	Domagoj Borjoli	38
5.	Marko Čičin Šain	37
6.	Davor Vižintin	32
7.	Martin Željeznjak	30
8.	Saša Fuis	27
9.	Ladislav Župančić	26
10.	Luka Gašparac	22
11.	Leonardo Matković	21
12.	Vjeko Sumić	20
13.	Alen Magdić	18
14.	Vedran Kologranić	17
15.	Zvonimir Mozer	16
16.	Branimir Puškarić	16
17.	Filip Čeć	15
18.	Marko Pavličević	15
19.	Hrvoje Lorković	15
20.	Vedran Vrsalović	15

NOVOSTI

Počela Arena liga

I Hrvatska se pridružuje rastućem broju zemalja u kojima igrači Magica mogu sudjelovati u Arena liga programu. Arena je serija manjih turnira čiji je naglasak više na zabavi nego na samom natjecanju koja, iako namijenjena ponajprije manje iskusnim igračima, privlači i one ponajbolje. Razlog za to su jedinstvene nagrade, foil promo karte koje se inače ne mogu dobiti nigdje drugdje. Arena u Zagrebu počinje u trgovini Arkadia u Masarykovoj 5 svakog petka od 16 sati, a uskoro i na drugim lokacijama.

ARENA LEAGUE



[IME I PREZIME]

[ADRESA / TELEFON]

LM Informatika, zastupnik WOTC-a za Hrvatsku, poklanja izvučenom sretniku 3 Magic majice. Izrežite kupon, pošaljite ga na našu adresu i čekajte...

www.lminfo.hr

Izvučeni dobitnici Pokemon setova za 2 igrača iz prošlog broja: ***Robert Bošnjak i Branko Horvat iz Valpova, Daniel Dabić iz Županje***

PIAGGIO **GILERA**

Ljeto je, a vi ne znate kako biste se rashladili. Kupujute si sladoled, ali znate da *to nije to*. A kad biste si kupili skuter? Pogledajmo što Piaggio i Gilera nude u izlogu broj jedan...

Piaggio SKIPPER ST 150



Prepustite se instinktu! Novi SKIPPER ST 150 s motorom LEADER 4T nudi sportsko srce, privlačne linije, brzina i živahnost u gradu ili izvan njega. Prepustite se cesti koja vas nosi u daljine, čak i udvoje.

SKIPPER ST 150 4T: ugodan i mekan zvuk motora znači zabavu kretanja koju jedino sportski touring skuter može donijeti vama i vašem suputniku. Briljantne performanse i niska potrošnja goriva četverotaktnog 150 cm3 motora LEADER 4T znači bezbrižnu vožnju čak i na autocesti uz izvrstan odnos snage i težine.

Cijena: 24 780 kn

Piaggio ZIP



ZIP je jedan od Piaggiovih najvećih komercijalnih uspjeha. S više od 500 000 proizvedenih i prodanih jedinica od pojave prvog modela, postao je vrlo popularan u cijeloj Europi. ZIP je vozilo koje uspostavlja standarde u tržišnom segmentu kompaktnih skutera.

Druga generacija ZIP-a kao potpuno novi projekt stiže u tri inačice, od kojih su dvije od 50 cm3: ZIP 50 cat. i Zip 4, prvi pogonjen majstorskim dvotaktnim motorom, a drugi prvim četverotaktnim motorom za skutere od 50 cm3 koje je neki europski proizvođač ikad proizveo. Njima se pridružuje Zip 125, inovativni četverotaktni model od 125 cm3, prvi skuter te snage u tako malom paketu.

Cijena: ZIP 50 cat. - 14 010 kn; ZIP 4 - 15 360 kn; ZIP 125 - 19 590 kn.

Gilera ICE



ICE je potpuno novi Gilerin skuter koji podiže zabavu i sportsku vožnju na novu razinu. Kompaktan, lagan ali i izdržljiv, ICE je dizajniran za pobjednike u svakodnevnoj utrci po gradskim ulicama. Njegovo oružje u borbi protiv prometnih zastoja su brzi start, ubrzanje, okretnost i kočnice s munjevitom reakcijom. Poput weba i glazbe, nekonvencionalni je ICE sredstvo i ideja urbane mladenačke kulture.

Ovaj jedinstveni tehnoskuter opremljen je pouzdanim zračno hlađenim motorom Hi-PER2, predstavnikom nove generacije moćnih 50-kubičnih dvotaktnih agregata tihih i ugodnih za okoliš. Jedinstvena konstrukcija vozila od prešanog čelika visoke elastičnosti pod nazivom "Axe Frame" (zaštićena međunarodnim patentom!) daje mu futuristički agresivan, "naked" izgled i čak 400 % veću čvrstoću u odnosu na uobičajene skutere!

Cijena: 15 900 kn

Gilera RUNNER



Ovo je prvi svjetski skuter inovativnog dizajna koji je opstao na tržištu, štoviše - oborio je mnoge rekorde kako u prodaji, tako i u voznim svojstvima skutera općenito.

Uvođenjem središnjeg pojačanja klasičnog skuterskog okvira, izgubio se karakterističan prostor za noge, ali se itekako dobilo na čvrstoći okvira i atraktivnosti u izgledu.

RUNNER dolazi s dvotaktnim agregatom od 50, 125 i 180 kubika **(50 SP- 19 885 kn, 125 SP- 23 890 kn i 180 SP- 25 420 kn)** i četverotaktnim agregatom od 125 i 180 kubika **(VX 125- 26 550 kn i VXR 180- 28 200 kn)**.

Gilera STALKER DT



Ovo je "off-on road" model tvrtke Gilera u klasi višenamjenskih kompaktnih skutera od 50 cm3.

Bogato opremljen naprednim tehnološkim komponentama poput dvostruke hidraulične upside-down prednje vilice, prilagodljivog stražnjeg amortizera te kočionog sustava s diskom i bubnjem, STALKER je iznimno siguran na svim vrstama podloge.

Karakteristične debele kross gume imaju malo plići, sportskiju šaru, stoga su pogodne i za gradsku vožnju.

Ovaj je skuter od milja nazvan gradskim "mišem" jer vam omogućuje da se u najkraćem roku "provučete" kroz gradsku gužvu.

Cijena: 15 480 kn

Piaggio DIESIS 50

Klasičan i funkcionalan, DIESIS je najnoviji Piaggiov prijedlog za vožnju gradom. Veliki 12-inčni kotači, ekološki dvotaktni Hi-PER2 motor od 50 kubika, visoka razina praktične udobnosti i niska razina potrošnje goriva čine ga idealnim gradskim skuterom.

Njegove su linije čiste, elegantne i klasične, nude izvrsnu zaštitu, sigurnost i udobnost vozačima svih generacija i visina. Velika svjetla s ugrađenim pokazivačima smjera jamče optimalnu uočljivost u svim uvjetima vidljivosti i svim vremenskim situacijama, dok je instrument-ploča mladenačka i poletna. Sjedalo je veliko i udobno, dovoljno za vas i suputnika. Kapacitet prtljažnika pod sjedalom od 20 litara je najveći u svojoj klasi te ćete u nj moći spremiti kacigu ili štogod drugo.

Cijena: 14 800 kn



Piaggio NRG MC3 DD



Ovo je skuter goleme energije koncentrirane i sabijene u najsuvremenije dizajniranoj agresivnoj formi. Temeljito redizajnirana maska upravljača uz sportski vjetrobran sada udomljuje i veliki analogni obrtomjer trkaćeg tipa.

Ugraden je novi prednji i stražnji kočioni sustav s "plutajućim kliještima". U novu verziju NRG-a ugrađuje se vodom hlađeni motor od 50 cm3 veće snage - Hi-PER2 PRO. Spomenute promjene na ovjesu te dobro znani 13-inčni kotači čine NRG MC3 DD još sigurnijim i pogodnijim i za najveća opterećenja pri sportskoj vožnji, ali i vožnji udvoje.

Cijena: 18 670 kn

Piaggio VESPA ET



Prva je VESPA proizvedena već davne 1946.! Ostajući vjerna jedinstvenoj tradiciji stila i tehničkih noviteta, nastavlja svoj razvojni put. Kako izgledom, tako i upotrebom potpuno metalne šasije VESPA ET predstavlja vrhunac evolucijskog razvoja poznate VESPE. U klasi 50-kubikaša VESPA ET dolazi na hrvatsko tržište u dvije verzije: dvotaktnoj ET2 i četverotaktnoj ET4.

Cijena: VESPA 50 ET2 -16 700 kn; VESPA 50 ET4 - 18 040 kn



Gilera DNA

Evolucija započeta modelom RUNNER tvrtke Gilera nastavlja se istim intenzitetom. Na tržište je stigao novi model - DNA - koji uvodi novu kategoriju "motoskutera".

Ispreplitanjem motocikističkog i skuterskog stila dobili smo DNA čiji je ovjes poput onog kod motocikla, ali je udobnost i dalje kao kod skutera. Blago zatvoreni i nisko spušteni upravljač odmah postavlja tijelo u položaj za smjelo napadanje zavoja. Dostupan u verzijama od 50 **(20 820 kn)**, 125 **(27 130 kn)** i 180 **(29 980 kn)** kubika, DNA će zadovoljiti sve kojima nije dovoljan samo skuter.

GILERA PONOVNO NA VRHU MOTO GRAND PRIXA!

Manuel Poggiali (Rep. San Marino), vozač GILERA RACING TEAMA na Moto Grand Prix-u 2001. u klasi 125 kubika, donio je Gileri važnu pobjedu te kasnije zauzeo čelnu poziciju u, ukupnom poretku svoje klase! Ta pobjeda ima još veću važnost znamo li da se Gilera ove godine nakon dužeg izbivanja vratila u utrku za Moto Grand Prix, i to na najbolji mogući način. Manuel je na Velikoj nagradi Francuske odvozio fantastičnu utrku, vodio je od samog početka, uspješno je odolio i sjajnom pokušaju preuzimanja vodstva španjolskog vozača Eliasa u posljednjem krugu te u iznimno uzbudljivom fotofinišu prvi prošao kroz ciljnu ravninu. Poggiali je nakon utrke izjavio: "Tako sam sretan, ovu pobjedu posvećujem svom preminulom ocu kojem sam obećao pobjedu. Ovo je bila veoma teška utrka, posebno kad me je Elias prestigao u posljednjem krugu, ali znao sam da želim pobijediti. Preuzeo sam određene rizike i isplatilo se. Nikad nisam bio ovako sretan. Posebno želim zahvaliti svom timu jer je bilo nekih dijelova staze gdje je Ginsanti (Italija) bio brži od mene, ali moj je motocikl bio idealno pripremljen i znao sam da mogu biti brži od njega." Dakle, pozivamo sve čitatelje Hackera neka pozorno prate uzbudljive trenutke Moto Grand Prixa i GILERA RACING TEAMA (Velika nagrada Njemačke - 22. srpnja, Velika nagrada Češke - 26. kolovoza).



Uvjeti plaćanja

Piaggio i Gilera skutere i motocikle možete kupiti za gotovinu uz popust od 3% ili na 4 vrste kredita koristeći:

1) karticu American card na 24 mjeseca bez učešća i jamaca (osnovica kredita je cijena za gotovinsko plaćanje),

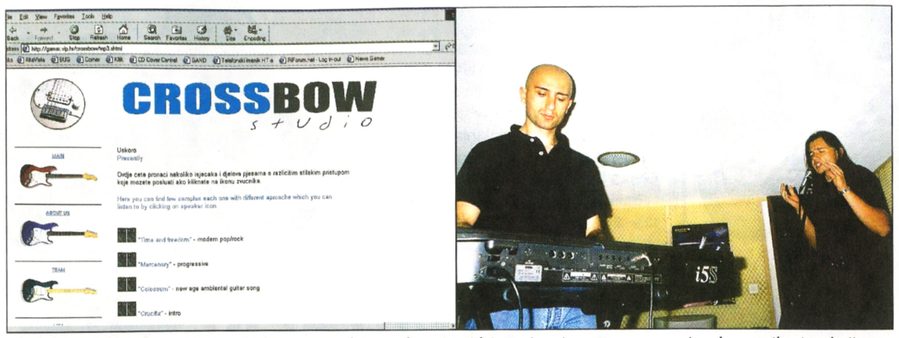
2) karticu Eurocard/Mastercard na 24 mjeseca bez učešća i jamaca,

3) bankovni kredit Bank Austrije na 5 godina bez jamaca ili

4) bankovni kredit Reiffeisenbank na 6 godina s jednim jamcem.

Za savjet o najbližem Piaggio prodajnom centru nazovi:
Piaggio & Gilera, tel. 060/ 387 387
Piaggio Hrvatska, tel. 021/ 406 600

KOZMIČKA GLAZBA



U svakoj je igri jedan od najbitnijih elemenata atmosfera, koja je gotovo uvijek napumpana glazbom. Malo kada pridajemo pozornost zvučnoj slikovnici neke igre, no definitivno je nezamislivo pogledati intro nekog tima, ući u izbornike igre ili pak zajašiti neku akcijsku scenu bez dobre glazbene podloge. Ako je glazba O.K., često je i ne primjećujemo, no da je nema, odmah bi nas zaboljele uši. O hrvatskim izdavačima znamo sve. Ima ih toliko da bi bilo uistinu sramno ne poznavati uratke kao što su *Serious Sam*, *Poslanik* i *Asocijacije* ili pak legendarni *Sraz*. Ljudima koji su se u ovom informatički siromašnom dijelu planeta odlučili posvetiti izradi igara za PC možemo samo izraziti divljenje. Odnedavno se gejmerskoj sviti pridružio još jedan tim koji je svoje zavidno umijeće odlučio posvetiti PC-igrama, no na jedan drugačiji način. Crossbow Studio ekipa je sastavljena od glazbenika-gejmera koji svoju glazbu, između ostalog, stvaraju i pod utjecajem modernih PC-igara. Osim glazbe za različite reklamne džinglove, kazališne predstave i sl., svoje glazbeno umijeće pretaču i u same PC-igre. Na koji način? Pročitajte dio razgovora koji smo s njima vodili.

Gand: Zašto ste se odlučili posvetiti baš ovakvoj vrsti glazbe? Izrada soundtrackova baš i nije bogznakako zastupljena u našoj zemlji.

Neven: Oduvijek nam je bila želja skladati glazbu za filmove, i to ne bilo kakve nego ponajprije one futurističke i epske tematike. Bladerunnerovske su nam vizije budućnosti pružale nekako najviše nadahnuća, a nije nam također strana ni epika Gladijatora, Ben Hura i sličnih filmova. Pošto je današnja entertainment industrija toliko napredovala da su PC-igre kao i one konzolaške vizualno gotovo dostigle film, a poneke ga idejno i originalnošću (a posljednjih godina čak i po financijskoj dobiti) po mojem mišljenju i nadmašile, shvatili smo da je to naša prilika da pokažemo svoje raznolike glazbene utjecaje i primijenimo ih na tematski posve različita područja.

Dejan: Inače smo poklonici instrumentalne glazbe predvođene gitarističkim virtuozima (Vai, Satriani, Moore, Macalpine), ali većinu ideja crpimo iz dugogodišnjeg proučavanja nekoliko glazbenih pravaca (new-age, progresivni pop-rock…), no uspjeli smo izgraditi i sačuvati vlastiti stil i prepoznatljivost.

Gand: Koliko se dugo već bavite glazbom?

Neven: Zajedno sviramo i skladamo već nekoliko godina i mislim da smo kroz to vrijeme postigli nešto bez čega rad u glazbenom timu ne može biti uspješan, a to je komplementarnost stilova i uzajamno nadopunjavanje. Vjerujem da se to u našoj glazbi i osjeća.

Dean: Od samih početaka pa do danas uspjeli smo svladati nekoliko instrumenata, a već neko vrijeme proučavamo i različite samplere i generatore zvuka novije generacije.

Gand: Jeste li i sami gejmeri ili je vaše zanimanje za industriju virtualne zabave ponajprije financijske prirode?

Neven: Osobno sam u gejmerski svijet ušao još u vrijeme Commodorea, ali sam se prvi put ozbiljno zainteresirao za PC kad sam morao prevoditi neke članke iz PC Gamera. Bile su to najave *Daikatane* (kako su je samo hvalili u to vrijeme), *Duke Nukema Forever* i *Giantsa*. Članke sam dobio u Wordu tako da nisam ni znao kako izgleda to o čemu pišem. Očekivao sam neke Commodore spritove, dok nisam ugledao prve screenshotove *Giantsa*. U tom sam trenutku prestao razmišljati o programerima kao o *gikovima* koji naganjaju točke po monitoru. Inače, moja omiljena igra, koju zapravo ne volim nazivati igrom zbog njene imerzivnosti i atmosferičnosti, ali i iznimne ambijentalne glazbene podloge koju kao da je skladao Vangelis osobno, je *Homeworld*. I naslovna stvar u izvedbi sastava Yes ima svoju vrijednost i odlično se uklapa u ozračje igre.

Dean: Dobra pucačina mi je u krvi. Strategije, odugovlačenja, dugometražne planove... sve to možete strpati u isti koš. Akcija, akcija, akcija, pa 'ko živ, 'ko mrtav.

Neven: Evo što od normalnog čovjeka učini previše *Unreal Tournamenta*. Sve se bojim da će uskoro početi strejfati i tražiti health packove po Korzu. Inače je Goran, koji je zadužen za produkciju, ljubitelj hack & slash RPG-ova.

Gand: Kakvo je vaše mišljenje o današnjoj glazbenoj sceni i što se ovih dana najviše vrti u vašim playerima?

Neven: Osim progresivnog pop-rocka ne slušam baš previše neke nove bandove. Držim se starih majstora - Stinga, Seala, U2, Queena i Blue Oyster Culta, a posljednjih dana vrtim najviše Nigtwishov *Oceanborn*.

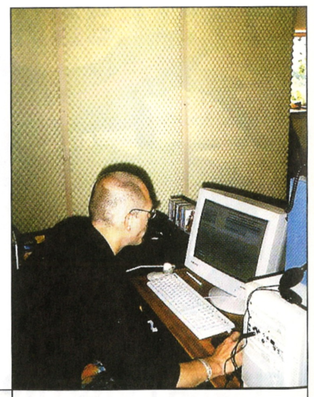
Dean: Rekao bih da je današnja glazba podsjećanje na onu jučerašnju iako se može mnogo toga naučiti i osvježiti svoje ideje. Nekad sam bio mnogo određeniji u pogledu pravca i glazbenika, no danas više nije tako. Sve je eksperimentiranje i istraživanje.

Gand: Na čemu trenutačno radite i što kanite u budućnosti?

Neven: Trenutačno radimo na glazbi za prvu hrvatsku strategiju *Crusaders*, a zahvaljujući suradnji s Gamerom (www.gamer.hr), nedavno nam je ponuđeno da se uključimo u jedan internacionalni programerski tim što ga predvodi jedan momak iz Kanade. Ljudi rade na RPG-igri, a mi smo uskočili kao nositelji glazbenih podloga, efekata i svih ostalih zvučnih i glazbenih dijelova koji čine jednu igru. Namjeravamo također uskoro ponuditi nekoliko stvari glavnim igračima u svijetu entertainmenta, ID-u i Epicu, a pogotovo prvomu. Kapa dolje Kvaki, Carmacku i ekipi, no smatram da im glazba kvalitativno nije na razini samih igara i da mi to možemo bolje, i to znatno bolje. S Epicom i Unrealom stvari ne stoje tako loše, no i za njih imamo nekoliko zanimljivih stvari za koje vjerujem da bi se odlično uklopile u promociju nadolazećeg *Dark Sectora*.

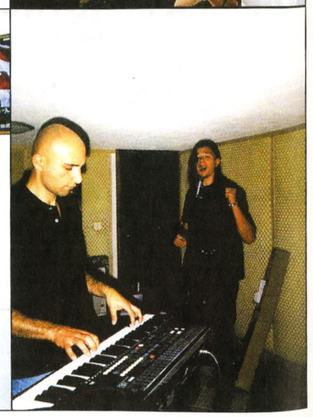
Gand: Koliko sam shvatio, vi želite svoju glazbu ponuditi ljudima koji rade na *Dark Sectoru*?

Neven: Svjesni smo da su u igri kozmički ulozi, ali i mi stvaramo prilično kozmičku glazbu pa se usuđujemo ciljati visoko. Uskoro će na Gameru i na našem homepageu biti dostupni prvi sampleovi pa neka puk presudi.











Zoran Žmirić gandalf@boa.hr

Emotivna s(t)imulacija

9.7. 2001. / 16:10

Vozeći se ispred zgrade Novog lista u smjeru Kantride, stanem na semaforu čekajući *zelenjavu* da se što prije maknem s vrućine. Asfalt gori, ruke mi se lijepe za upravljač, majica mi izgleda kao da je navučena na maloljetnu Slovakinju na izboru za "miss mokra majica nudističkog kampa Haludovo". Malaksao od vrućine osjetim da mi netko gura usijanu iglu u uho. Ne otrpjevši bol, svrnem pogled prema epicentru udara. Shvatim da je izvorište ispod prednjeg branika crvenog *golfa* dizelaša koji je na semaforu stajao iza mene. Pogledam semafor - crveno. Pogledam vozača *golfa* upitno podigavši bradu u stilu "š'a trubiš debos, vi'š da je crveno", a tip se pomahnitalo smije i ne skida se s trube kao da ima svetu misiju da na cesti iznad riječke rafinerije dozove sve svete osobe s katoličkog kalendara koje bi mu mogle uz ovu buku automobilskih fanfara otvoriti rajske dveri. Dakle, ima i onih koji toplinski udar na mali mozak podnose gore od mene.

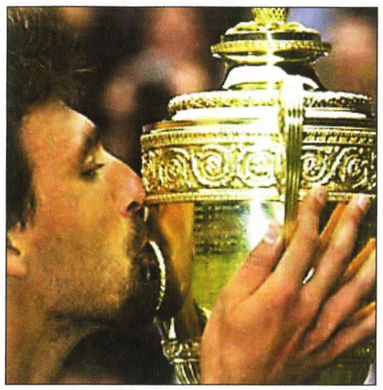
Vozač *golfa* mi daje neke signale, beči oči, smije se širom otvorenih usta, mislim da mu se vidi i plomba na kutnjaku, onako odoka koliko mogu procijeniti kroz prljavo vjetrobransko staklo. A kolika usta dečko ima, Bože mili! Ruke mu poprimaju oblik i funkciju propelera te počinje odskakivati u sjedalu režući zrak svojim razmlataranim ekstremitetima. Baš kad sam poželio intenzivnije razmišljati o njem, blicnulo je zeleno i dadoh gas.

Idućih 100 metara odvozio sam sporije negoli je Jarmili Kratokrilowoj na istoj udaljenosti trebalo da odnese zlato na Olimpijadi, i to iz jednog jedinog razloga. Vozač je zaražen nekim nepoznatim virusom i, koliko vidim, isti se širi zrakom uz pojačani zvuk automobilske trube. Slobodnom procjenom rekao bih da je sad cijeli promet pao pod utjecaj epidemije jer kako drugačije objasniti da se sve živo počelo oslanjati na trubu smanjivši brzinu svojih vozila do granice zaustavljanja motora. Vidim da će biti popravaka kvačila i propuhivanja dizni ovih dana. Jedan je frik sa suvozačeva mjesta automobila koji mi ide ususret do pojasa izvirio kroz prozor i dere se kao magare: "Vimbeldon!"

To je to! Ivanišević je napokon pobrstio englesku travu. Nekako su mi odjednom svi ti luđaci na ovoj primorskoj vrućini postali simpatični. Vjerujem da mi se oteo i pokoji osmijeh sagledavši cjelokupnu situaciju. Nisam baš neki obožavatelj tenisa (osim ako nije riječ o *Rolland Garossu* kojeg igram na PC-ju), što se može zaključiti i po tome što mi ni na kraj pameti nije bilo povezati sveopću ludnicu u gradu s finalom Wimbledona. Drago mi je zbog Gorana, nije da je dečko sirotinja pa da mu je pobjeda značajno popravila stanje njegovog "tankog" novčanika, ali mislim da je osobna satisfakcija veća od zarade, barem u njegovu slučaju. I ne samo da si je dokazao da može s 30 godina učiniti ono sto je Boris Beker učinio gotovo upola mlađi, nego je unatoč sveopćoj euforiji i razdraganosti isplazio jezik onima kojima je trebao. Što je najlude, oni toga uopće nisu svjesni. Kao Cope, primjerice.







Parkiram ispred ulaza u zgradu, a na zidiću uz živicu sjedi Cope s nekom ekipom i cugaju pivo kupljeno u obližnjoj trgovini. Počasno mjesto, kao na oltaru, rezervirano je za radio "Iskra" s antenom omotanom telefonskim PVC-kabelom čiji je drugi kraj zavezan za gromobran.

Dobio je! - podvikne Cope i daje mi znak da ništa ne komentiram jer mu je zanimljivije slušati sportskog komentatora koji prepričava slavlje s terena.

Je, dobio je splitski tovar - odvratim.

Što si rekao? Tovar? Ne bleji, Goran je legenda.

Je, legenda je, ali je i tovar. Usto je i mandrilo. A ti si za Patrika navijao? Ne kontam baš.

Dapače, drago mi je da je Zec dobio turnir, ali kažem da je dečko tovar, mandrilo, kreten, pakšu, smrad, a i seljak.

Cope srče pivo i fiksira me u oči.

Da mi nisi frend i ponekad glas savjesti, sad bi te munija nogom u trbuh.

Zašto?

Vrijeđaš legendu. Zabrijao si opet po kompjutorima. Je l', bolje je igrat tenis na PC-ju nego gledat Gorana i proveselit se? Cinik prokleti!

Ja vrijeđam legendu? Samo sam spomenuo nekoliko epiteta kojima si ga ti častio do prije nekoliko godina.

Ja?

Aha. Sad je ostrigao travu u Engleskoj i dospio otprilike do 20. mjesta na svjetskoj ljestvici. I sad je legenda. A kad je kao 2. na svijetu gubio u prvom kolu od nepoznatih indijskih tenisača, bio je tovar, madrilo, čoban…. Nema imena kojim ga nisi pljuvao.

E, nije to isto - kaže Cope. - Uvijek sam znao da on to može!

Srkne pivo ostavši pri tome i ne pokušavajući ući u daljnju raspravu jer je i meni i njemu jasno da nema što dodati.

Ekipa šuti. Cope gleda u radio hineći da ne stojim metar od njega.

Odo' ja doma.

Ideš igrat PiSi, a?

Idem.

Idi.

Idem.

Crkni!

Krepaj!

Aj' zašuti, sad nisam čuo što je Goran rekao, a evo, svi mu plješću.

Nije rekao ništa. Isplazio je jezik pa mu ljudi nabacuju ovacije.

E, isplazio jezik? Kome?

Tebi. Tovare. Mandrilo. Čobane…



0,49 kn/min

Rezerviraj jednu ruku za VIPme

Ovog ljeta imat ćeš pune ruke posla. Izlasci, plaža, plivanje, odbojka na pijesku... Ipak, jednu ruku rezerviraj za VIPme. Zašto? Ljetna VIPme tarifa donosi super povoljnu cijenu od samo **0,49 kn/min*** za pozive unutar VIP mreže (VIP.friends tarifa ostaje nepromijenjena).

Ljetna ponuda dostupna je svim kupcima **VIPme KOMPLETA** ili **VIPme CD boxa,** kao i postojećim VIPme korisnicima. Postani VIPme korisnik do 15. kolovoza ili aktiviraj VIPme bon od 200 kuna i ljetna VIPme tarifa bit će ti automatski uključena. I to je to. Zovi VIP brojeve po ljetnoj super cijeni do 31. kolovoza. Za sve dodatne informacije nazovi 091 77 77 ili posjeti neko od VIP prodajnih mjesta.

* PDV nije uključen u cijenu

GSM *The original prepaid*

VIP centri: **BJELOVAR**, Ivana Gundulića 10 · **DUBROVNIK**, Frana Supila 5 · **OSIJEK**, Radićeva 40 · **PULA**, Obala 14 · **RIJEKA**, Riva 2a · **SLAVONSKI BROD**, Petra Krešimira IV 36 · **SPLIT**, Marmontova 9; Lička 12 · **VARAŽDIN**, Pavlinska 5 · **ZADAR**, J.J. Strossmayera 1a · **ZAGREB**, Iblerov trg 3; Preradovićeva 8; Avenija Dubrovnik 15. 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 **vipme@vipnet.hr**

www.vipnet.hr

SONY

ona se odlučila...

...za svog ljetnog partnera!



Posebna ponuda

PlayStation II

3.488,80 kn



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

Mini Disc

SONY MDW-74



10,00 kn



D-C220 **595,00 kn**





DCR-TRV 15 **7.480,00 kn**



CCD-TRV 59

najnovija tehnologija

DVD player, CD player,
Tuner, Pojačalo



DAV-S300 **komplet za kućno kino** **4.717,50 kn**

Diners Club International

bezkamatni kredit na 6 rata
krediti na 12 rata

krediti do 24 rate

potrošački kredit do 24 rate uz gotovinski popust

HELIKOP

OVLAŠTENI DISTRIBUTER SONY

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

BROK
Rijeka, tel/fax: 051/ 675 548

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

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