POSTERI Lord of the Rings i Poster-kalendar za 2002.

HACKER

BROJ 77 • VELJAČA 2002. • CIJENA 32.90 KN, 240 DIN, 280 DEN

MI IGRAMO ZA VAŠE DOBRO

ISSUE 77 FEBRUARY 2002
9 771330 712000 07
900 SIT, 8 KM, 240 DIN, 280 DEN

EKSKLUZIVNI PRIKAZ I NAGRADNA IGRA

osvoji Xbox

IGRA BROJA Drugi svjetski rat u najboljoj maniri

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

PRVI PRIKAZ Kralj je mrtav! Živio kralj!

UNREAL TOURNAMENT 2

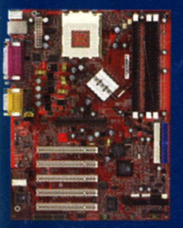
PLUS » NAJAVE » Fahrenheit • Global Operations • Call of Cthulu • Static Red Hammer • Europa Universalis 2 • Trainz • Star Trek Armada 2 • HPS Strategije • Etherlords • Master Rally • Jimmy White's Cueball World Versailles 2 • Loch Ness • Williams F1 Team Driver • Fast Food Tycoon

RECENZIJE » Medal of Honor: Allied Assault • S.W.I.N.E. • IL 2 Sturmovik

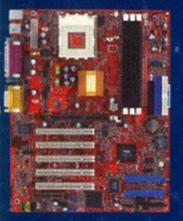
MSI™

The Brightest Star...

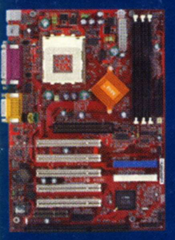
MSI K7D Master-L
AMD 762 chipset
- Supports Dual AMD Athlon™ processors
- Supports 4 registered DDR (max. 4GB)
- 1 AGP Pro/ 2 PCI 64-bit, 3 PCI 32-bit slots
- Integrated AC'97 Audio
- Integrated Intel Lan controller



MSI K7N 420 Pro
nVIDIA® nForce 420 chipset
- Supports AMD Athlon™ and Duron processors
- Supports 3 DDR (max.1.5GB)
- Integrated Geforce 2 MX-class GPU
- Integrated APU (audio processing unit)
- 1 AGP/ 5 PCI/ 1 CNR



MSI K7T266 Pro2-(RU)
VIA® KT266A chipset
- Supports all AMD Socket A processors
- Supports 3 DDR (max. 3GB)
- Onboard USB 2.0 (optional)
- IDE Raid 0,1 supported (optional)
- Integrated AC'97 Audio



MSI K7T Turbo2
VIA® KT133A chipset
- Supports all AMD Socket A processors up to 1.5 GHz or higher
- Supports SDRAM memory up to 1.5 GB
- 1 AGP/ 5 PCI/ 1 CNR/ ATX
- Integrated AC'97 Audio

MSI Optional Features:

Features:

USB 2.0
The USB 2.0 specifications have a design data rate of 480 Mbps. 40 times faster than USB1.1 devices.

Smart Key
Provides a USB Key to prevent your PC from being accessed by unauthorized users.

D Bracket
Provides 4 D-LEDs embedded on USB Bracket to debug system failure.

MSI™
www.msi.com.tw
Link to the Future

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

Official MSI Distributors:
Makedonija: River Soft Computers, Skopje, 091 400 999
Hrvatska/BiH: Microline d.o.o., Zagreb, www.microline.hr

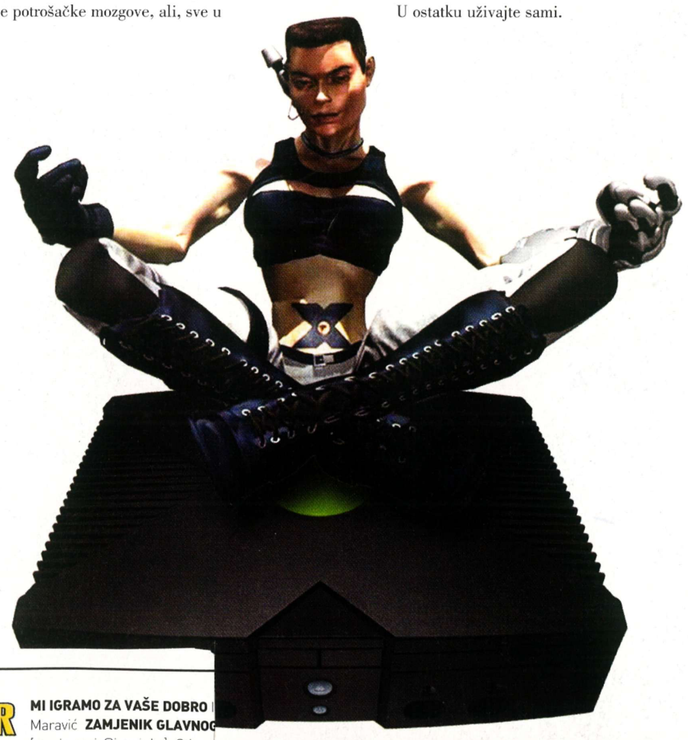
uvodnik

Strpljen - spašen, govorili su stari, ali nama ionako nema pomoći. Kako bismo inače dočekali taj 14. ožujak i službeni izlazak najmoćnije konzole nove generacije, Microsoftovog Xboxa?! U općem očajanju i uredničkoj kuknjavi koja je odjekivala na sve strane, bogovi su se smilovali i udijelili i nama jedan primjerak u kojem uživaju izmučena i napaćena braća Amerikanci. A oni ne samo da uživaju, nego su potrošili i velik novac na nabavku istog jer je naime od dana *releasa* prodaja Xboxa preko bare dosegla broj od 1,5 milijuna prodanih primjeraka. Pa tko onda radi u toj Americi kad se svi samo igraju?! S velikim zanimanjem očekujemo brojčice koje će kapati nakon prvih tjedana prodaje u Europi i Japanu, no jedno je sigurno - Amerika je osvojena. Kao i naše uredništvo. Recenzije dviju oglednih igara koje su stigle u paketu moći ćete pročitati u ovome broju, kao i sve hardverske pojedinosti. Pokušali smo biti što objektivniji, izbacili smo osobne dojmove kojima bismo mogli utjecati na nečije mišljenje, tako da pred vama stoje gole činjenice. Bit ću toliko slobodan i u jednom osobnom uvodniku reći da igre na Xboxu izgledaju više nego dobro, a sudeći po najavljenim naslovima, očekuje nas nova era igranja koja će napokon spojiti dvije zagrižene frakcije - tvrdokorne PC-jaše i uporne konzolaše. Ni na odgovor konkurencije nećemo dugo čekati - snižavanje cijena Sonyjevih i Nintendovih pulena dodatno će pomutiti neodlučne potrošačke mozgove, ali, sve u svemu, mi ćemo kao krajnji korisnici ipak najbolje proći. Ujedinjavanje (čitaj: propadanje) mnoštva nezavisnih malih izdavačkih tvrtki i potpadanje pod istu izdavačku kapu isključuje mogućnost izrade više manjih projekata i lupanja novca u promašene igre, koje nikad neće ugledati svjetlo ekrana, ali s druge strane, nosi kvalitetne hitove koji se neće izdavati ekskluzivno za jednu igraću platformu. Naravno, bilo bi idealno kad bismo imali i PC, i X-box, i PS2, i GameCube i sami odlučivali na kojoj ćemo platformi igrati najdraže igre, no do tog dana barem se više nećemo osjećati uskraćeno zato što susjed na PlayStationu igra nogomet koji mi na PC-ju ne možemo igrati. O rješenju problema, Billovom Xboxu, čitajte i dalje na našim stranicama, a nama ostaje da mu poželimo bolju sudbinu od Atarija i Commodorea - Amige.

Na polju PC-igara ovaj će se mjesec mnogi od nas vratiti u Drugi svjetski rat i vremena u kojima je rail-gun bio nepoznat. Pogađate, riječ je o dugoočekivanom *Medal of Honoru*, koji će svojom igrivošću i atmosferom pokušati postati kralj FPS-ova. Lako je moguće da će mu to i uspjeti, a mi već vapimo za nastavkom, makar će biti malo teško pronaći još neki dan D u već odigranom ratu.

Kraj stare i početak nove godine obilježavaju poslovični najnaj izbori, pa nismo imali srca poštedjeti vas našeg izbora igara godine, koji je bio uzrokom verbalno-fizičkih obračuna u našem uredništvu. Nadamo se da ćete se složiti s nama.

U ostatku uživajte sami.



Ispunjavamo sve želje i objavljujemo još jedan poster Lord of The Rings. No, ima li šanse pokraj Hackerovog kalendara? Hm, cura je ipak cura...

sum
CKER MI IGRAMO ZA VAŠE DOBRO
Maravić ZAMJENIK GLAVNOG
[marin.peric@janus.hr], Stjepa
DRESA REDAKCIJE Čakovečka 17, 10 000 Zagreb
61 949, kresimir_mijic@eph.hr, voditelj market
ropa press HOLDING

MICROLINE i HACKER

VAM DARUJU

GENIUS SPEED WHEEL 2

Osvoji volan s kojim tvoje vozačko iskustvo na PC-ju više neće biti isto

Microline d.o.o.
Zagreb, www.microline.hr

Kako osvojiti nagradu:
Volan možeš osvojiti ako izrezani kupon sa svojim podacima i brojem telefona pošalješ do **10. veljače** na našu adresu: **HACKER,** Čakovečka 17, 10 000 Zagreb sa naznakom: **Za NI Microline.**

2987 489, Edinkom 01 6147 000,
2338 423, Tri Trade ADM
1 6226 530
Split: P.N.P. 021 370 888;

outers, Skopje, 091 400 999
., Zagreb, www.microline.hr

20 **najave**
FAHRENHEIT:

36 **recenzije**
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT:
Je li bolji od Wolfensteina, je li bolji od Wolfensteina, je li bo...

30 **prvi prikaz**
UNREAL TOURNAMENT 2:
Mamu mu njegovu 2

sadržaj

Hacker broj 77 | issue 77 | **časopis za PC-igre** | pc gaming magazine | **veljača 2002.** | february 2002

RUBRIKE

6 Pisma čitatelja
8 Info
12 Xbox Info
15 Tech Info
20 Mikroskop
30 Xbox Fokus
32 **Xboxatest**

40 Prvi prikaz
74 Medal of Hacker
78 Helpline- SOS

MEDAL OF HACKER

80 Bez panike
82 Helpline- Savjet više: Civilization 3
86 Mobiteletina
95 HackerNet
99 Game Over
105 Kolumna by Zoran Žmirić
106 Strip by Darko Macan

NAJAVE

22 Fahrenheit
24 Global Operations
26 Call of Cthulu
28 Static

RECENZIJE

46 Medal of Honor: Allied Assault

50 S.W.I.N.E.
54 IL 2 Sturmovik
56 Red Hammer
58 Europa Universalis 2
60 Trainz
62 Star Trek Armada 2
64 HPS Strategije
66 Etherlords
68 Master Rally
69 Jimmy White's Cueball World
70 Versailles 2

71 Loch Ness
72 Williams F1 Team Driver

73 Fast Food Tycoon

HARDWARE

89 HD Maxtor
89 Matična ploča SIS 645
90 MSI Ti 200
90 Pine GF3 Ti 200
91 Zvučnici Trust
92 I Pod
92 Fuji 6900
93 Miševi, miševi...

Dobitnik nagradne igreGeForce 2 iz prošloga broja je:
DAVOR KOTARSKI, SAMOBOR

Dobitnik nagradne igre Alea iz prošloga broja je:
JOSIP BRKIĆ, BROĐANCI

Dobitnici nagradne igre Harry Potter TGC iz prošloga broja su:
KREŠIMIR PRPIĆ GOSPIĆ, ALAN ŠTELCER KASTAV, KRUNO BUNČIĆ KARLOVAC, BORIS TRPNIK KARLOVAC, MAJA LEKIĆ RIJEKA

impressum

HACKER

MI IGRAMO ZA VAŠE DOBRO Izlazi mjesečno **GLAVNI UREDNIK** Danijel Reškovac [danijel.reskovac@janus.hr] **UREDNIK VIJESTI** Damir Đurović **UREDNIK HARDVERA** Goran Maravić **ZAMJENIK GLAVNOG UREDNIKA** Dario Zrno [dario.zrno@janus.hr] **TEHNIČKI DIREKTOR** Tomislav Mijić [tomislav.mijic@janus.hr] **PRIJELOM I OBRADA** Marin Perić [marin.peric@janus.hr], Stjepan Perković [stjepan.perkovic@janus.hr] **LEKTURA** Ankica Đerek, Jasmina Sočo **RAČUNOVODSTVO** Nada Delač **TAJNICA REDAKCIJE** Marijana Jurič **ADRESA REDAKCIJE** Čakovečka 17, 10 000 Zagreb TEL + 385 (0)1 363 66 81, 363 66 83 FAX +385 (0)1 363 66 78 **E-MAIL** hacker@janus.hr **MARKETING** Sanja Malčak, direktor marketinga EPH, Krešimir Mijić, 61 61 949, kresimir_mijic@eph.hr, voditelj marketinga, Odranska bb, 10 000 Zagreb TEL +385 (0)1 363 66 85 E-MAIL marketing@janus.hr **PRODAJA** Kiosk d.d. Savska Cesta 118, 10 000 Zagreb **DIREKTOR** Ivan Valečić **TISAK** Vijesnik d.d. Slavonska avenija 4, 10 000 Zagreb **EPH PREDSJEDNIK UPRAVE** Ninoslav Pavić **DIREKTORI** Cristoph Rohner, Uroš Šoškić **DIREKTOR IZDAVAČKOG SEKTORA** Zdravko Milinović

europa press HOLDING

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

pisma čitatelja

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

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

Od Namibije do Turkmenistana, od Vanuatua do Monkey otočja proteže se Hackerova dominacija. U ovomjesečnim pismima imamo ekskluzivna javljanja zvjezdoznanaca, zemljopisaca i enciklopedista, pa zato prionite, braćo, prionite, neka i vaša imena osvanu na pacifičkim meridijanima...

MR. TREEPWOOD

Najprije pozdrav svima u redakciji!
Htio bih napomenuti da je u broju 67 prohod "Escape from Monkey Island" bio nepotpun. Vaš prijatelj Vedran Vekić je zaboravio napisati da u Jambalaya Islandu treba pokupiti "monkey mug" u Planet Threepwoodu. Veliki sam obožavatelj avantura i RPG-ova, zanima me hoće li biti nastavaka Monkey Islanda, Grim Fandanga ili nastavaka nešto starijih igara (Day of tentacle, Broken Sword.?) Zašto Le Chuck ima bijele zube? Također me zanima hoće li izaći Sims 2 i Icewind Dale2? Općenito, mislim da ste najbolji časopis za računalnu zabavu i točka.
P.S. Još jedan pozdrav svima, i pozivam vas na Insult sword fighting na Melee Island TM!
Domagoj

O Naravno da će biti nastavaka Monkeya. Broken Sword 3 je u pripremi, oko Icewind Dalea 2 postoje nepotvrđene glasine, a Simsi će izaći u online inačici. Le Chuck redovito posjećuje zubara i ne, nema socijalne zube.

POŠTENJE I PIRATI 1

Pozdrav, drago uredništvo. Kakav je to trend u zadnje vrijeme da nitko ne radi dobre igre. Mislim da mi je najbolja igrica iz davne '98.(Homeworld). Kakva to smeća recenzirate,zečeve koji se kolju sa svinjama!!!I još nešto, kad kupim Hacker, pročitam sve čari i razloge da kupim igricu koju sam prešao prije 2 tjedna. Pa zbilja jadno!!!! Postanite bolji, kupujte od pirata! Jer originalne igre jednostavno ne dođu na vrijeme!!!!! I koje su to fore da više ne stavljate po jednu duplericu u svaki Hacker, ja i dečki smo jako zavoljeli tu tradiciju (a sigurno i klinci)!! Sada na kraju moram još samo reći da je Kristina Jeren postala najbolja, Krešimir Lauš pljuger, a Rukavina povijest.
P.S.Ugledajte se u Taksito Kamu (masku u smokingu) jer on je kul.
Mario Prka

O Eto, sad vidiš kako je jadno biti pošten i recenzirati igre nabavljene legalnim putem. A svijet je bio ljepši dok smo gledali hitove iz američkih kina na TV Banja Luka, šmrc...
P.S. Je l' to onaj iz crne maske? E, kulera...

LJUDI, KONVERTIT!

Bog, ljudovi!
Pišem vam po prvi put jer sam tek nedavno dobil komp i nisam jedan od onih koji se mogu pohvaliti da vas čitaju od tog i tog broja (imam tek

dva vaša primjerka, ali se nadam da će se taj broj odsad povećavati iz mjeseca u mjesec). Koliko sam mogao zaključiti iz njih, *Hacker* je zvijer časopis i ljudi koji na njemu rade su zakon! Naime, dok još nisam dobio svojeg kompadrea bio sam PS-manijak i jedini časopis za igre koji sam kupovao bio je sestrinski vam časopis *PSX*. Bilo pa prošlo - oko starog, dobrog PS-a se već polako plete paučina, a ladice mog ormara se polako pune *Hackerom* umjesto *PSX-om*. Nije da sam zaboravio PS (još ga tu i tamo upalim i odigram *Metal Gear, Resident Evil* ili *Gran Turismo 2*), ali su igre na kompu bolje i odlučio sam promijeniti platformu. Doduše, nemam baš mnogo igara za PC, no te koje imam (*AOE2, Fifa2002, Colin2, Unreal i Messiah*) su bile dovoljne da *ubiju* zadnju sekundu mog slobodnog vremena.
Toliko zasad, ostanite mi i dalje veseli i zdravi (pijte *Lipički studenac*)!
Karlo

O Kad već mijenjaš, baci oko na Xbox na kojem smo se iživljavali ovaj mjesec. Konzola za pamćenje!

POŠTENJE I PIRATI 2

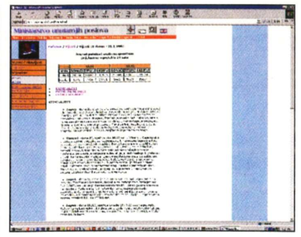
Bok HACKERI!!!
Pišem vam po drugi put i nadam da ćete mi i ovaj put objaviti pismo. Pošto ste mi rekli da napravim naslovicu s Pokemonima, ja sam je napravio. Napravio sam je samo za vas, ne za sebe (jer mrzim Pokemone).

Kazna mjeseca

SADO-MAZO

Kaznite me :(((
Selmanović

Ovo već gadno podsjeća na lisice, kožu i haltere. Nemoj, nemoj više, evo kaznit ćemo te NOXOM. Budući da igra ima dva CD-a, darovat ćemo ti samo prvi, pa pati dok ti idući kažnjenik mjeseca ne pošalje drugi...:))
Ma ne, samo se šalimo.



Moj savjet za vas: Recenzirajte samo pucačine (poput Hitmena, IGI-ja, Max Payna, i slično). Da samo znate kako mi olakšavate da kupim neku kvalitetnu i zabavnu (piratsku) igru, baš vam fala. Najbolji ste časopis za piratske igre na Balkanu (zezam se).
VJEKOSLAV iz Dubrave

O Ha eto, nekome pirat, nekome pošteni jadnik. Zaključke izvlačite sami. Ah da, i geografske pojmove. Ostavimo povijesti da odluči imaju li Pokemoni razloge svoga postojanja!

MALA PRAONICA HUGA

Pozdrav svima, najbolji ste, bla, bla, bla itd. Vjerojatno vam je ova rečenica dosadila. Ajmo sad na pravu temu. Imam jako veliki problem s rođacima koji dođu k meni, a starci kažu: "Pokaži im svoj kompjutor.". Dođe mi mrak na oči kad to čujem. Ali eto, pokažem im ja kompjutor i oni ko sva druga djeca kažu:"Hoću HUGA!!!!", a ja to sra**e nemam. Ja im dam da malo zabace Quake 3 Arenu, jer je to jako edukativna igra. :) I oni počnu plakat, HOĆU HUGAAAAA!!!!!!!!!!. Ja im pokušavam reći da nemam Huga, ali im to ne dopire u njihov mali zakržljali mozak. A oni plaču i plaču i ja gubim živce. Neđe iskopam s neke diskete Wacky Weels (ona stara stara igra sa živinama koje se trkaju). Oni ušute i ja se počnem zahvaljivati Bogu što mi je dao tako dobru ideju, a već za 2 minute opet se počnu krivit i plakat. Ja popi**im i iščeram ih iz sobe. Ne znam jesam li dobro postupio, ali sam barem riješio problem. Mislim da djeci treba isprat tog Huga iz glave. Stvarno su opsjednuti. Malo sam vam previše piso, valjda se to može tolerirat. Pozdravljam mamu, tatu i sve vas tu u studiju. :)
Marvin iz Dubrovnika
P.S. Marvin mi je nick.

O Dragi Marvine, suosjećamo s tobom i tvojim problemom, ali sjeti se samo kako su stariji postupali s tobom kad bi im dodijavao i urlao na uho. Dakle, batina je iz raja izašla, a dotična pedagoška palica najbolji je instrument za ispiranje zabludjelih mozgova. Ako ne vjeruješ, pođi u obližnju policijsku postaju i reci da si ti onaj koji je hakirao online izdanje "92".

KA'ĆEMO U SVATOVE?

Sve pohvale. Molio bi vas da mi kažete kad će izići novi nastavak ili dodatak igre SWAT 3, unaprijed hvala. Ako ne izdate pismo, molio bi vas da mi odgovor pošaljete e-mailom.
Marko

O U stanju smo izdati sve i svakoga za dobre pare. SWAT 3 izlazi samo na Xboxu (imat će i voice command!). Za PC svatovi su prošli...

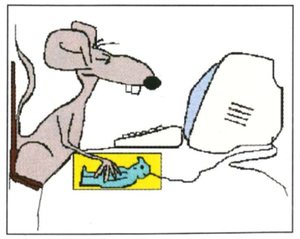
ĆORAV POSO

Bok, šta ima novo?!
Samo sam vas htio nešto pitati: Što trebam da bih mogao igrati igrice s PS2 na računalu?
Molim vas da mi na pitanje odgovorite u idućem broju.
HVALA!!!
Mak

O Okani se ćorava posla jer još uvijek ne postoji emulator za PS2 igre. Nažalost, ni oni za jedinicu nisu baš bili najpouzdaniji.

DVOREPI KOMP

Koje sve FPS igre podržavaju split screen i mogu li se ugraditi dva miša na jedno računalo?
Hvala, **Kriperic**



Split screen podržavaju gotovo sve vožnje i tek rijetke igre iz ostalih žanrova. Zlatan primjer je Serious Sam (zacijelo zbog toga što autori dobro poznaju domaće multiplayer prilike). Teoretski, moguće je spojiti dva miša na jedan komp jer postoje dvije vrste ulaza (PS2 i USB), ali u praksi ne bi išlo.

MOĆPO

smoPi keruHac
kerHac kBo, Ja Bi sVa ioHt štoNe
tatiUpi i limMo sVa Da Mi
voriteOdgo koJa Mi Je bnoPotre.
jeGd guMo bavitiNa veO jeDvi
geKnji Linux Quick Command
Reference i Hacking Linux Exposed.
laHva
voO Je jaMo e-mail resaAd
s1rgaj@yahoo.com

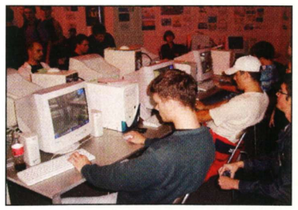
Ko Nerazumije Ovo Gore Pročitati
Dole je Prijevod
Napisan
Pismo Hackeru

Hacker Bok, Ja Bi Vas
Htio Nešto Upitati i
Molim Vas Da Mi
Odgovorite Jako Mi
Je Potrebno.
Gdje Mogu Nabaviti
Ove Dvije Knjige Linux Qiuck
Command Reference i Hacking Linux
Exposed.
Hvala
Ovo Je Moja e-mail Adresa
s1rgaj@yahoo.com
Sergej

O Jebojamuvlo...ma dosta, objavljujemo tvoju adresu pa neka ti se javi netko kome te knjige više ne trebaju. Jesi li pogledao na Amazonu (www.amazon.com)?

IGRA NA MREŽI I PRECIZAN BACKHAND VOLLEY

Bog! Sa svoji prijateljem želim se umrežiti. Moje je pitanje što sve treba za umrežavanje i kolika je cijena toga? Cijena neka bude srednja. Unaprijed hvala!
By: McM



O Pročitaj detaljne upute u idućem broju Hackera iz pera čovjeka koji je premrežio cijeli Samobor.

BOŽE, OPROSTI

Ja sam Bože.
Zovem vas zbog toga da mi kažete gdje mogu naručititi kompjutorske igrice preko Interneta za 5 do 10 DM. Tražio sam preko Googla, ali nisam mogo naći, pa sam odlučio vama pisati da mi pomognete. Ako nešto nađete, javite mi na boze.mihaljevic@tel.net.ba. Ako to učinite, kad dodete u Livno, častivam vas janjetinom i pivom ! Čujemo se i molim vas, javite mi !
Hvala unaprijed svima vama!
Bože Mihaljević

O Eh, dobri naš Bože, nažalost, jako je teško naći ovako jeftinih igara na netu. Tvoju adresu objavljujemo, pa ako je netko voljan prodati ti igre iz svoje "kućne zbirke", neka ti se javi.

Pismo mjeseca

UT U ŠKOLE!

(tekst možete prepravljati samo ga nemojte dati mojoj profi iz hrvatskog)
Ovaj put vam šaljem pismo sa sjajnom viješću. Dana 20.XII. 2001. u OŠ "Milan Lang" se prvi puta održao turnir Unreal Tournamenta. Organiziranje je bilo malo teže. Nas osmorica smo morali donijeti svoja računala jer je škola u kritičnoj situaciji s informatikom. Natjecatelja je bilo oko 40-ak. Natjecanje nije završilo zbog čage koja je bila isti dan, pa smo prekinuli u 2. polufinalu. Atmosfera je bila odlična. U finale su ušli: Veky i Death_Master (do tada), ali na žalost, kao što sam rekao, ono nije bilo održano. Svi smo bili ljuti, ali i to je prošlo. Glavno da je naša škola održala prvi UT turnir i približila se malo više informatici. Nadam se da će uskoro biti i drugi UT turnir (koji će se održati do kraja). Do tada puno pozdrava!!!
DEATH_MASTER, KRISTIJAN DELIVUK, 13 god.
ZDENEČKA 31, PODVRH-BREGANA 10432

O Eto, sad vidiš kako je teško organizirati turnir, pogotovo ako to radiš u školi. Možda će škola do idućeg turnira nabaviti i kompove, možda će vam dopustiti da igrate svaki tjedan, a možda su u šumi. Do tada, za herojske i nadljudske napore, nagrađujemo te Hackerovom majicom koju možeš nositi na turniru. Puno sreće!

info

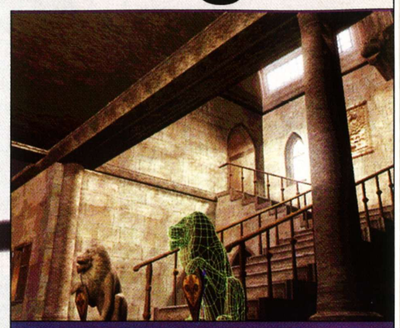
PREKO MILIJUN WOLFENSTEINA Activision je svoj novi FPS *Return to Castle Wolfenstein* uspio u posljednjih godinu dana prodati u više od milijun primjeraka, što je doista impozantna i hvale vrijedna brojka uzme li se u obzir da se kod prodaje PC-igara već i brojka iznad 100.000 smatra iznimno dobrim rezultatom.

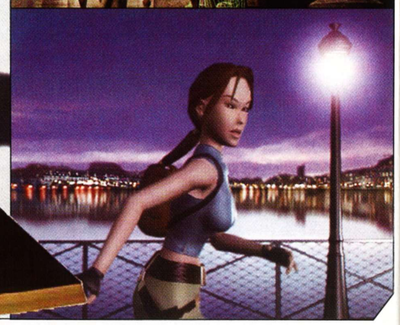
TOMB RAIDER NEXT GENERATION

Here comes Lara... again

Čini se da će upravo 2002. biti godina u kojoj ćemo zabilježiti povratak najveće virtualne heroine svih vremena.

Naravno, riječ je o obdarenoj gospođici Lari Croft koja je nedavno poharala i kinodvorane diljem svijeta. *Tomb Raider Next Generation,* kako je razvojno ime igre, trebao bi Core Designov arkadno-avanturistični serijal približiti nešto starijoj publici i tematski se udaljiti od koncepta prethodnika. Zasad se jedino zna da će Lara u najnovijoj avanturi dobar dio vremena provesti na ulicama Pariza, pa čak navodno i u ustanovi za duševno oboljele. Naime, u jednom joj trenutku biva smješteno ubojstvo te će je kao duševno nestabilnu osobu smjestiti u mračno zatočeništvo prepuno neizlječivih pomahnitalih umova i kojekakvih luđaka. Upravo ta informacija potvrđuje da se ovaj put stvarno cilja na nešto ozbiljniju i malo stariju kategoriju igrača. Još uvijek nije jasno hoće li i nove avanture gospođice Croft nositi Tomb Raider ime ili će ono u konačnici biti zamijenjeno nekim drugim upravo radi diferencijacije od staroga *TR* serijala. Kako god bilo, gotovo je sigurno da ćemo se s Larom moći družiti u vrijeme božićnih blagdana.





HEROES OF MIGTH&MAGIC IV

Četvrti nastavak nakratko odgođen

3DO ponovno je nakratko odgodio izlazak vrlo očekivanog četvrtog nastavka legendarnih *Heroesa*.

Za neupućene, riječ je o fantazijskoj strategiji na poteze koja na PC-ju ima već poduži staž i koja je sa svakim svojim izdanjem postigla prilično zavidne uspjehe. Nije poznato je li razlog novoga odgađanja novonađeni problem u finalnom kodu igre ili čisto marketinška igra mačke i miša te biranja najpogodnijeg trenutka za puštanje igre u prodaju. Ako 3DO ponovno ne povuče neki neočekivan potez, *Heroes of Might&Magic* ćete na svojim računalima moći zaigrati koncem ožujka.

WASTELAND WOLF

Ruski Fallout klon

Mali anonimni ruski razvojni tim Digital Geckos skromno je početkom godine najavio svoj prvi projekt, *Wasteland Wolf*.

Iako je riječ o ekipi ljudi kojima *Fallout* predstavlja jedan od najvećih uzora u RPG-žanru, nimalo ne čudi što je njihova prva igra usko vezana upravo za taj nezaboravni Black Isleovom postapokaliptični naslov. *Wasteland Wolf* je grafički vrlo sličan *Falloutu,* s tim da su likovi izrađeni u 3D-u, dok su pozadine i dalje prerenderirane, te je pružen i izbor daleko viših rezolucija. Priča se odvija na području ratom razorene Amerike te obuhvaća središnje područje Nevade i Kalifornije, gdje se odvijao i dobar dio priče *Fallouta 2*. Ako bude sreće, ruska bi inačica trebala biti gotova do kraja godine, nadamo se samo da nekome od većih zapadnih izdavača neće trebati predugo da igru uspješno lokalizira i za englesko govorno područje.

GOTHIC 2 NESLUŽBENO

Jedan od kvalitetnijih naslova kojem nažalost u protekloj godini nije posvećeno dovoljno pozornosti je *Gothic*, igra male njemačke razvojne kuće Piranha Bytes. Pa ipak, izniman uspjeh tog privlačnog RPG-a na domaćem teritoriju, u Njemačkoj, osigurao mu je izradu nastavka, što je neslužbeno potvrdila i razvojna ekipa *Gothica* u nekoliko posljednjih intervjua.

WARCRAFT 3 U BETA FAZI

Desetak puta odgađani *Warcraft 3* konačno je, čini se, na pravom putu da bude dovršen i pušten u prodaju. Naime, početkom mjeseca prikupljene su registracije za beta-fazu igre koja bi trebala početi tijekom ožujka. Bude li sreće, novi nastavak fantastične RTS-strategije očekujte u proljeće.

TRILUNAR STUDIOS

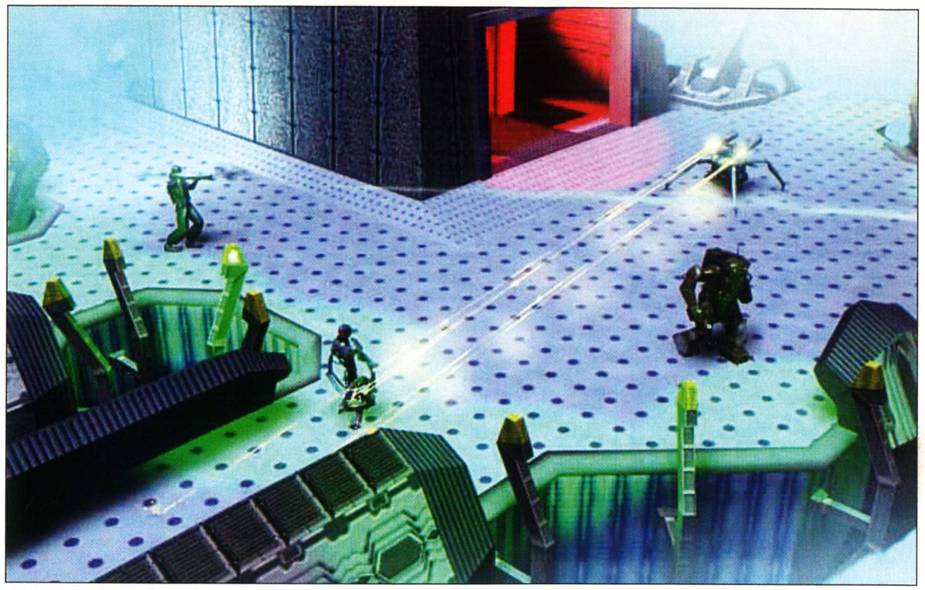
Druga polovica prošle godine, suprotno očekivanjima, nije baš bila obilježena otvaranjem novih razvojnih studija. No ipak, nekolicina je veterana napustila svoje dugogodišnje matične tvrtke te krenula u ostvarivanje svojih projekata, među njima i trojica poznatih imena, Tim Donely i Greg Peterson iz Black Islea te poznati crtač Joe Maduriera, koji su udružili snage i otvorili razvojni studio pod imenom TriLunar. Javno najavljivanje svoje prve igre obećali su obaviti do proljeća.

OPERATION FLASPOINT ADD-ON

Nakon prvog add-on paketa za iznimnu taktičku pucačinu *Operation Flashpoint*, u pripremi je još jedan službeni komplet misija. Apsolutno nikakvi detalji u trenutku pisanja ovog teksta nisu poznati osim činjenice da bi Bohemia Interactive taj add-on trebala lansirati u prodaju negdje u proljeće.

WARLORDS 4

Osim izrade *Warlords: Battlecryja 2*, RTS-a utemeljenog na jednoj od prvih fantazijskih strategija na poteze, u pripremi je i četvrti nastavak originalnih *Warlordsa* koji bi trebao biti dovršen u drugoj polovici godine. Prema našoj procjeni, mogli biste ga zaigrati negdje ujesen.



BUKA ENTERTANIMENT

Tri nova naslova najvećega ruskoga izdavača

Tijekom idućeg mjeseca na Milia Game Showu u Kanu, Francuska, najveći ruski izdavač predstavit će javnost niz novih igara pripremljenih za izlazak tijekom ove godine.

Među njima su i tri nedavno najavljena naslova: taktički RPG *Paradize Cracked,* izveden u vrlo naprednom 3D engineu, *Spells of Gold,* koji također spada u nekakav hibridni žanr roleplayinga i trgovina u fantazijskom svijetu, te *Charm of War,* gdje će vrlo privlačan RPG-žanr biti isprepleten s brojnim RTS-elementima. Spomenuti bi trojac iz ruske izdavačke kuhinje trebao izaći vjerojatno do jeseni, datumi još nisu precizno određeni.

Damir Đurović | damir.djurovic@janus.hr

IPAK NIŠTA OD GRAN TURISMA

Pokazalo se da su glasine kako Polyhphony Digital i Sony kane najbolju trkaljku s Playstationa 2 prebaciti na PC pod nazivom *Gran Turismo Professional* doista samo glasine. Naime, Sony je potvrdio da takav projekt zasad nije započet. Doduše, čelni ljudi Polyphonyja dosad su u nekoliko intervjua istaknuli da bi voljeli taj svoj fantastični trkaći serijal prenijeti i na PC-računala.

BLACK&WHITE: CREATURE ISLE POZLAĆEN

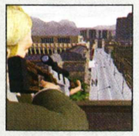
Lionhead Studios je objavio kako je dodatak za njihovu proslavljenu "bogovsku" strategiju *Black&White* dovršen te da je otišao u gold izdanje i na kopiranje u tvornicu. U prodaji ga kod lokalnih distributera možete potražiti od kraja ovog mjeseca, a u idućem broju Hackera i recenziju.

NAJOČEKIVANIJE IGRE 2002.

Čini se da nas ove nas godine očekuje hrpetina odličnih naslova, no ovom prilikom izdvajamo samo najznačajnije među njima...

1. Warcraft 3 - Blizzard - Blizzard
2. Unreal 2 – Legen Entertainment - Epic Games
3. Morrowind – Bethseda Software – Bethseda Software
4. Unreal Tournament 2 – Digital Extremes - Infogrames
5. Neverwinter Nights – BioWare - ???
6. Jedi Knight 2: Jedi Outcast – Raven Software - Lucas Arts
7. Republica: The New World Order – Elixir Studios - ???
8. Duke Nukem Forever – 3D Realms – GOD Games
9. Star Wars: Knights of the Old Republic – BioWare – Lucas Arts
10. No One Lives Forever 2 – Monolith – Monolith

Unreal 2


Republic: The Revolution

Duke Nukem Forever

FINAL FANTASY XI

Square ponovno na PC-ju

Nakon dvaju posljednjih nastavaka Squaerovog fantastičnog konzolaškog RPG-serijala kojih nije bilo na PC-ju, stiže i jedanaesti koji će - ipak - biti na PC-ju.

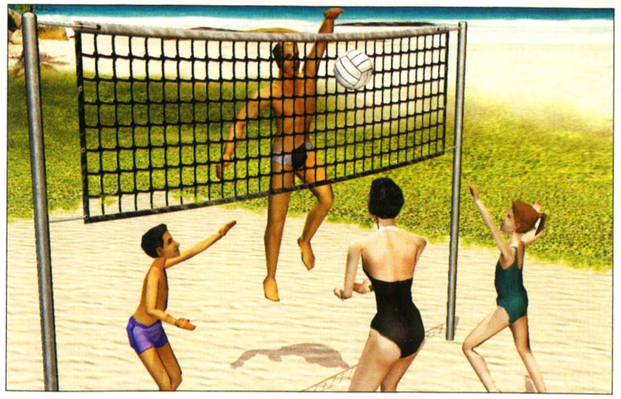
Final Fantasy 11 će po prvi put tu fantazijsku sagu dovesti u svijet masissive online multiplayer RPG-ova. Bit će zanimljivo vidjeti koliko će se Square uspješno nositi s iznimno jakom konkurencijom koja na PC- računalima vlada u tom žanru. Igra je trenutačno u fazi beta-testiranja te se japanska inačica ne očekuje prije proljeća. S obzirom da dosad nijedan nastavak *Final Fantasy* serijala nije razočarao svoje poklonike, za očekivati je još jedan briljantan uradak japanskoga Squarea.

VIVISECTOR: CREATURES OF DR. MOREAU

Poljski survival FPS

Ukrajinski Action Forms poznat po igri *Chasm: The Rift te Carnivores* serijalu svijetu je obznanio svoj novi pokušaj ulaska u svijet kvalitetnih FPS-ova.

U *Vivisector: Creatures of Dr.Moreau* željeli bi igračima pružiti doista jedinstveno iskustvo, stoga su se odlučili za kombinaciju uvrnute i vrlo slojevite priče s hard core pucačkim gejmingom. Scenarij za cijelu igru tek se neznatno oslanja na klasični roman Howerda Wellsa "Island of Dr. Moreau". Naime, priča se odvija 100 godina poslije nakon događaja u romanu. Igrom sudbine igrač se nađe na otoku na kojemu je Dr. Moreau vršio različite genetičke eksperimente. Ubrzo doznaje da naizgled miran otočić vrvi krvožednim beštijama te počinje bitka za goli opstanak. Iako slične igre *survival FPS*-žanra poput *Trespassera* dosad nisu baš najbolje prolazile među PC-jašima, možda Ukrajincima stvarno pođe za rukom stvoriti jednu koja će promijeniti taj trend.



THE SIMS - ON HOLIDAY

Priznajte, niste ih ponovno očekivali

I kad smo se već ponadali da je gotovo, Maxis je odlučio ponovno izmusti nešto novca iz svog dosad vrlo uspješnog serijala.

Nakon yupijevskog *Livin' Largea* i gomile novih karijera, *House Partyja* i urnebesnih zabava kod susjeda, te barenja lokalnih susjedica u *Hot Dateu* veseli virtualni čovječuljci zaslužili su odmor od sve te gradske buke. *The Sims - On Holiday* omogućit će odlazak vaše virtualne persone i njene obitelji na rajski otok gdje će svoje slobodno vrijeme moći utrošiti na najrazličitije oblike lude zabave. Otok je tematski podijeljen na tri odvojene cjeline pa ih tako očekuju alpska brdašca namijenjena najrazličitijim vrstama zimskih radosti, šumski kamp prepun ljubitelja istinske nedirnute prirode te egzotična rivijera s predivnim, suncem obasjanim plažama. Tijekom boravka na otoku moći će uživati u svim turističkim blagodatima, od prikupljanja lokalnih suvenira do iskušavanja brojnih ekstremnih sportova. Igra u prodaju kreće najvjerojatnije u ožujku.

WHITE FEAR

Microidsov novi projekt

Microids i WideScreen Games najavili su *White Fear*, novi akcijsko-avanturistični naslov namijenjen PC-računlima i PS2 konzoli.

Priča se vrti oko mladog šamana Irua čiji je zadatak zaštiti svoje pleme od nasrtaja opake vještice Sukko. Na tom svom putu bit će naoružan golemim harpunom, istražujući veliko ledeno prostranstvo i susrećući brojne drevne duhove koji će ga učiti različitim čarolijama i ostalim vještinama. *White Fear* izlazi najesen, i to istodobno na obje platforme.

GHOST RECON DOBIVA EXPANSION

Bespućima sjeverne Afrike

Najigriviji prošlogodišnji taktički FPS *Ghost Recon* dobit će uskoro i svoj službeni expansion.

Radnja nove kampanje specijalnu će vojnu jedinicu Ghosts odvesti na područje sjeverne Afrike gdje će kroz osam potpuno novih solo misija morati rješavati ratnu krizu između Etiopije i Eritreje. Gomila autentičnih lokacija, uključujući eritrejsku pustinju, novi neprijatelji s nešto unaprijeđenom umjetnom inteligencijom te nove specifične pustinjske odore za vašu jedinicu bit će, vjerujemo, pravi mamac za

horde krvožednih taktičara. Svoj vojni pohod u sjevernoj Africi započet ćete već u ožujku, kad igra ugleda svjetlo dana.

Xbox info

ISPUNJENA MICROSOFTOVA OČEKIVANJA Microsoftu je pošlo za rukom tijekom božićno-novogodišnjih blagdana te prvih nekoliko dana siječnja prodati više od milijun i pol Xbox konzola. Nije poznato o kojoj je točno brojci riječ, no Microsoft je tako uistinu ispunio svoja predviđanja da će u tom razdoblju prodati spomenuti broj konzola. Potvrđeno je također da će krajem siječnja biti u prodaju puštena i dvamilijunta konzola, čime je Microsoft doista kako može ispuniti bez većih poteškoća prilično veliku potražnju za svojom novom konzolom. Bilo kako bilo, kazao je svim svojim konkurentima i ostalim nevjernim Tomama da je spreman postati jednim od najvećih igrača na tržištu igraćih konzola.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Novi nastavak proslavljenoga serijala stiže i na X-box

Serijal koji trenutačno slovi kao najbolja reprodukcija atmosfere ratovanja u Drugome svjetskom ratu uskoro će dobiti novi nastavak, koji će se srećom pojaviti i u inačici namijenjenoj Xbox konzolama.
Medal of Honor: Frontline igrača smješta duboko iza neprijateljskih linija, dakako ponovno u PS2 korisnicima dobro poznatoj ulozi poručnika Jimmyja Pettersona. Njegova je zadaća ovaj put infiltrirati se u nacističke redove i dokopati se novog eksperimentalnog strahovito razornog oružja koje bi moglo predstavljati kap koja će preliti čašu i okrenuti rat u korist neprijatelja. Misije su iznimno raznolike, kako je to već uobičajeno za *Medal of Honor* serijal, bit će tu svega, od napada na njemačku mornaričku bazu, skrivanja i naganjanja po nacističkom vlaku do vještoga spašavanja zarobljenika iz ralja gestapa. Fantastični vizualni detalji, dvadesetak realno izvedenih modela oružja te vješt AI neprijatelja jamče sate i sate zabave uz vašu bucmastu crno-zelenu konzolu. Xbox inačica trebala bi krenuti u prodaju u prvoj polovici godine.

LORD OF THE RINGS

Izdavačka bitka za Međuzemlje

S obzirom da je nakon prikazivanja prvog filma iz *Lord of the Rings* trilogije diljem svijeta počela prva fantasy groznica, nimalo ne čudi što su dvije velike igraće izdavačke kuće spremno ušle u bitku koja će od njih prenijeti virtualno Međuzemlje u vaše dnevne boravke.
Naime, osim Universal Interactivea koji trenutačno radi na zasad nepoznatom broju *Lord of the Rings* igara izgrađenih oko literarnog predloška J.R.R. Tolkiena, i dobri stari izdavački gorostas EA Games priprema cijeli niz navodno vrlo obećavajućih *LoTR* naslova. U slučaju Electronic Artsa riječ je ipak o nešto ograničenijem filmskom predlošku za koji su prava otkupljena od New Linea Cineme. Izlazak prvih računalnih *Lord of the Rings* uradaka očekuje se negdje tijekom jeseni.

SERIOUS SAM I NA 'KUTIJI'
Dečki iz domaćeg CroTeama u nekoliko su navrata najavljivali da vrlo ozbiljno razmišljaju o prebacivanju svojega iznimno uspješnog FPS-a *Serius Sam* na Microsoftovu novu konzolu. Tvrde da sa softverske strane postoje gotovo svi preduvjeti za to, pa je sada samo na izdavaču da da zeleno svjetlo.

BRUTE FORCE PREMA PLANU
Nakon *Haloa*, jedna od daleko najiščekivanijih konzolaških pucačina je nesumnjivo Digital Anvilov *Brute Force*. Prema posljednjim informacijama, razvoj projekta odvija se prema planu tako da bi se igra u prodaji trebala pojaviti već u ožujku na američkom tržištu, a samo nekoliko tjedana poslije i u Europi.

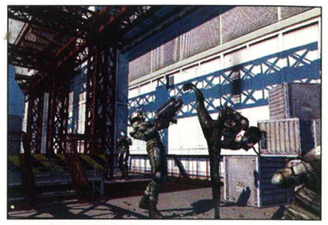
NAMCO KREĆE U AKCIJU
Dobar dio japanskih izdavačkih divova oprezno je pristupio razvoju igara za Xbox, no u posljednje vrijeme sve je naglašeniji trend davanja podrške Microsoftovoj konzoli čemu će se konačno pridružiti i Namco. Njihov prvi projekt, *Smashing Drive*, urnebesna je akcijska utrka nastala po uzoru na istoimenu iznimno popularnu igru s arkadnih automata.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Skejterska igra koja uza se nesumnjivo veže ponajveću količinu "naj" epiteta dobit će i četvrti nastavak. Treći je trenutačno u pripremi za PC i Xbox tako da je gotovo sigurno da ćemo i najnoviji moći zavrtjeti na manje-više svim platformama. Jedino još nije sigurno hoće li se Xbox i PS2 inačica pojaviti istodobno ili će Sonyjeva konzola dobiti koji mjesec prednosti, iako je ipak vjerojatnija prva mogućnost.

X-OX ONLINE

Playstation 2, skrij se... iliti budućnost je stigla

Dok Sony već praktički dvije godine kemija kako ostvariti pravu online podršku za svoju konzolu, Microsoft sa svojom nema takvih problema.
Naime, iako već sada postoji prvi neslužbeni program koji je samo mjesec dana nakon pojavljivanja konzole igračima omogućio igranje *Haloa* u multiplayeru (jednostavnim spajanjem Xboxa na PC), uskoro stiže i službena karta za online svijet. Naime, Microsoft je potvrdio kako će samo šest mjeseci nakon izlaska konzole na američkom tržištu početi s pružanjem svoje vrlo raširene online podrške svim Xbox korisnicima. Dakako, treba još nadodati da Xbox dolazi s ugrađenim tvrdim diskom i ethernet adapterom, što kod konkurentskih mu konzola nije slučaj. Još uvijek se pitate za koju se konzolu odlučiti... go figure!



STRIDENT

Nabrijana akcija u Matrix stilu

Brzorastući korejski razvojni studio Phantagram trenutačno ima u pripremi dva vrlo zanimljiva projekta za Xbox.
Jedan od njih je *Strident*, akcijska igra koja je idejno vrlo slična Bungievom nedavno izašlom uratku ONI. Igra vas postavlja u tenisice privlačne i iznimno ubojite agentice kodnoga imena Strident. Pozadina cijele priče je smještena u daleku i tmurnu budućnost prepunu patnje i siromaštva, dok su na drugoj strani opake tehnokratske korporacije i teroristi. Već na početku cijela se stvar okreće naglavačke pa se vaši donedavni prijatelji i suradnici iznenada okreću protiv vas i sve se naglo pretvara u borbu za golo preživljavanje. Strident je svojim borbenim sposobostima daleko sposobnija od Konoko, svojeg pandana iz Bungievog *ONIJA*, tako da vam je uživanje u nabrijanim akcijskim scenama unaprijed zajamčeno. Spomenimo još da ćete tijekom okršaja moći izvoditi različite akrobacije (odskakivanje od zidove i slično) izvedene u ponajboljoj maniri Matrixa ponižavajući horde kiborga, mutanata, supervojnika i kojekakvih drugih čudesa, što samo znači da adrenalinom nabijene zabave neće manjkati. Igru ćete na svojoj konzoli moći zaigrati nažalost tek iduće zime, i to negdje u ovo doba godine.

GOOD COP, BAD COP

Dobar, loš, zao...

Revolution Software, razvojna kuća koja stoji iza odličnoga *Broken Sword* avanturističnog serijala najavila je dolazak na X-box konzolu.
Osim novoga nastavka *Broken Sworda*, o čijem se pojavljivanju na Microsoftovoj konzoli već dulje vrijeme šuška, u pripremi se nalazi i akcijska avantura *Good Cop, Bad Cop*. Preuzevši ulogu opakog, ciničnog detektiva Bena Kellmana, tijekom jedne od svojih istraga otkrivate kako je glavni osumnjičeni upravo ista ona osoba koja je prije dvadesetak godina počinila ubojstvo vašega oca. Nadalje je na vama hoćete li preuzeti ulogu policajca poštenjačine i nastojati na legalan put istjerati pravdu ili će vas pak nadjačati želja za osvetom te ćete krenuti u krvavi pohod na glavu ubojice. Ideja igre je zasnovana oko uobičajnih policijskih hollywoodskih filmova tako da možete očekivati sve standardne elemente toga žanra od mafijaškog žargona pa nadalje. Prekrasan 3D engine, vrhunska zvučna i glazbena podloga te mnoštvo uzbudljive akcije praćene iz perspektive trećega lica zatrest će vaše konzole navjerojatnije tijekom jeseni.

Sve na jednom mjestu

NOVI IGRAČ U GRADU

U Zagrebu je otvoren novi veliki prodajni centar videoigara. VideoToP Hrvatska, sve prisutniji distributer na našoj igraćoj sceni, je prošli mjesec objavio vijest koja je doista obradovala sve okorjele gejmere. U sklopu Centra Kaptol pružit će im iznimno raznovrsnu ponudu igara namijenjenih svim platformama te cijeli niz vrlo zanimljivih dodataka. Vjerujemo da će među naslovima koji će redovito pristizati te u pozamašnoj kolekciji budget izdanja velikih hitova svatko od vas pronaći nešto za sebe.

MULTIMEDIJSKI CENTAR U SRCU GRADA!

VideoToP

KAPTOL CENTAR

PC CD PONUDA HITOVA

Return To Castle Wolfenstein — 380 Kn
Stronghold — 350 Kn
Comanche 4 — 335 Kn
Commandos 2 — 350 Kn
Fly! II — 350 Kn
LEGO Creator CRO — 255 Kn
LEGO Racers CRO — 255 Kn
Star Wars: Galactic Batt. — 380 Kn
Operation Flashpoint — 350 Kn
Empire Earth — 350 Kn
Alien vs. Predator 2 — 350 Kn
Champ. Manager 01/02 — 299 Kn

THRUSTMASTER
Shock 2 Infrared Gamepad
Ferrari Force Feedback GT Racing Wheel
Za PlayStation I PlayStation 2

PRIGODNO
Half - Life — 225 Kn
TOP 10 Gift Pack (10 IGARA) — 375 Kn
Hidden & Dangerous — 150 Kn
Colin McRae Rally 2 — 150 Kn

Odaberite poklon u specijaliziranoj multimedijskoj trgovini!
Veliki izbor igara i igraćih dodataka za sve ukuse! Prilikom kupnje dobivate člansku iskaznicu koja Vam pri slijedećoj kupnji omogućuje uštedu do 10%! Pri svakoj šestoj kupnji - POKLON igra!
NE ZABORAVITE IGRA JE IDEALAN POKLON!
Hit igre za PC, PlayStation i PlayStation 2. Prigodna ponuda naslova sa super niskim cjenama. Dječiji hitovi LEGO igre, sinhronizirane na hrvatski. Uvijek u ponudi Volani s Ferrari licencom i joysticki s Top Gun licencom.

Multimedijski centar VideoToP, Kaptol centar, tel.: (01) 4860-527

tech info

MICROSOFT ZARADIO MANJE UNATOČ Xboxu I WINDOWSIMA XP

Microsoft je objavio da mu je zarada 660 milijuna dolara manja od predviđene. Iako je dosad prodao 17 milijuna OEM kopija Windowsa XP i 1.5 milijuna Xbox konzola, gubitci su se pojavili zbog plaćanja skupih sudskih parnica i odšteta koje su morali isplatiti. No ne morate se brinuti za diva iz Redmonda, sva njegova poslovanja su debelo u plusu.

VIA NAJAVILA KT333 ČIPSET

Pojavom SiS 645 čipseta naznačeno je kamo ide DDR-memorija, tj. ka povećanju clocka, a samim tim i svoje propusnosti. Čudno je da je prvi proizvođač koji je tržištu ponudio ploču koja može primiti takav RAM bio SiS, a ne VIA, najglasniji i najveći zagovarač DDR-memorije. Odmah nakon izlaska tog čipseta, koji je, za one koji ne znaju, namijenjen Intelovim procesorima, VIA je najavila svoj čipset koji podržava 333 MHz RAM-a pod imenom VIA KT 333. Taj bi se čipset trebao pojaviti u prodaji tijekom veljače, a zapravo je riječ samo o VIA KT 266A čipsetu prepravljenom da koristi 333 MHz DDR RAM-a. Prava bi se poslastica trebala pojaviti nešto kasnije pod imenom VIA KT333A (kako su domišljati, ironija je samo što to A na kraju označava golemu razliku u proizvodima) koji će imati unutar sebe UDMA 133 kontroler i podršku za USB 2.0 koji će dotad Microsoft, nadajmo se, podržati sa svojim najnovijim operativnim sustavom. Jer Windowsi XP još uvijek nemaju podršku za USB 2.0 standard prijenosa podataka. Taj bi se propust trebao ispraviti do kraja mjeseca u vidu patcha koji će se moći skinuti s Microsoftovih stranica.

Treo u Hrvatskoj

Tvrtka Powercom, predstavnik Handspringa za Hrvatsku, je organizirala press konferenciju povodom predstavljanja proizvoda pod imenom Treo.

Treo je uređaj u kojem su integrirani hand-held računalo i GSM-telefon. Dosad smo već vidjeli pokušaje takve integracije kod Handspringa s njihovim GSM-modulom za PDA-e te kod nekih proizvođača Windwos CE hand-held računala poput Sagema, ali ne bismo mogli reći da su baš naišli na veliku popularnost kod korisnika. Najveći je razlog tome što su danas, u vremenu smanjivanja mobilnih telefona i natjecanja tko ima manji (mislimo na telefon), ti uređaji poprilično veliki i nespretni za držanje pokraj uha. Treov najveći adut su njegove dimenzije, prihvatljive za telefoniranje.

Visina mu je kao kod prosječnog GSM-uređaja, dok je širina nešto veća, ali je sve ipak u prihvatljivim granicama. Kao hand-held računalo utemeljen je na Palm OS operativnom sustavu i nadopunjuje GSM dio velikim adresarom (12 000 imena s telefonskim brojevima) i dobrim statistikama poziva (pamti posljednjih 1000 obavljenih poziva). Pisanje SMS-poruka je uvelike olakšano u obje inačice uređaja. Naime, postoji inačica s touch padom poznata nam s Palm OS računala, gdje pišemo tzv. grafitima - način pisanja abecede pomoću olovčice na zaslonu računala, a postoji i inačica s ugrađenom minitipkovnicom, punom QWERTZ tipkovnicom, za one koji misle da će im to biti lakše od 'grafita'.

Goran Maravić

Najtanji digitalni fotoaparat

Minolta je napravila najmanji digitalni fotoaparat na svijetu, kako sami kažu.
Pored te tvrdnje stoji zvjezdica koja objašnjava da je taj aparat bio najmanji na svijetu 1.1. 2002. u kategoriji aparata s 3x zoomom. Ime je Dimage X. Debljina kamere je manja od 2 centimetra, a prilikom zooma leća objektiva ne izlazi iz tijela kamere. Tajna uspjeha je u tome što je leća postavljena okomito na kut gledanja, te se sasvim normalno pomiče unutar aparata. Da bismo dobili sliku onoga što želimo snimiti, svjetlo ulazi kroz prizmu koja ga zakreće za 90 stupnjeva na optiku fotoaparata. Prema testovima na netu, sve to savršeno radi, dajući fotoaparatu izvrsne dimenzije, a one su: debljina 20 mm, visina 72 mm, a širina 84 mm. Uz takve dimenzije, trebao bi bez problema stati u džep košulje. Minolta ga čak reklamira kao "Fashion statement camera". No kako dimnezije nisu sve što se traži od digitalnog fotoaparata, treba reći nešto i o elektronici smještenoj u metalnom kućištu. Najveća rezolucija u kojoj ovaj fotoaparat snima je 1600x1200, što znači da je CCD od 2.1 megapiksela. Postoje programi za snimanje u različitim uvjetima, kao i integrirani blic. Medij na koje aparat sprema fotografije je Secure Digital Multimedia Card, najnovija pridošlica u svijetu digitalnih fotoaparata. Postao je poznat ugradnjom slota za takve kartice na novija Palm ručna računala. Sve više proizvođača preuzima taj standard zbog njegove otvorene prirode, tj. nitko ne plaća integracija tih kartica u svoju liniju digitalnih uređaja.

GeForce 4 novosti

Gotovo je s nagađanjima. GeForce 4 je gotov. Službenu izjavu i točan datum izlaska nVidia će dati u veljači, a u prodaji se očekuje krajem ožujka.
Zašto tako brzo, pitate se? Nemamo pojma, jedino znamo da je nVidia htjela biti još brža, ali ju je dobra prodaja Titanium serije odvratila od tog poteza. Čini se da njima treba jedan dobar konkurentski proizvođač koji će ih natjerati da izbace sve rezerve u prodaju odjednom, i to po atraktivnim cijenama, jer ovaj ritam izlaženja i cijeđenja novca potrošače čini glupanima. Samo što su ispraznili novčanik za kupnju najnovije i najbolje kartice, nVidia izda noviju i bolju.

nVIDIA®

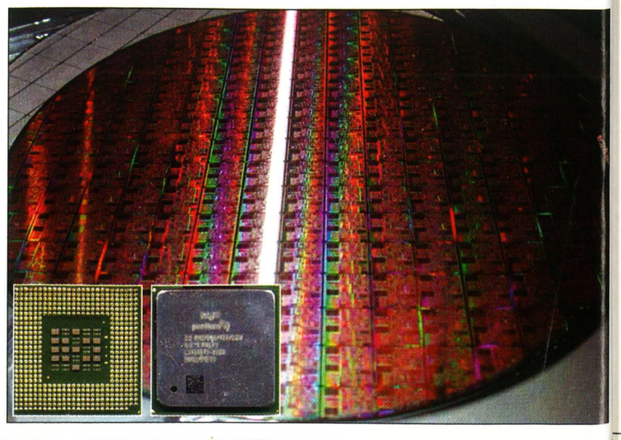
Intel znatno smanjio gubitke zahvaljujući Xboxu

Gubitke nastale prebrzom smjenom generacija Pentium 3 procesora na Pentium 4 Intel je donekle kompenzirao njihovom prodajom, u velikim količinama Microsoftu za ugradnju u Xbox konzolu.
AMD je svojim izvrsnim Athlon i Duron procesorima natjerao Intel da znatno prije prijeđe na novu generaciju procesora. Donedavni gotovo pa monopolist u proizvodnji procesora namjeravao je prije prelaska još novca iscijediti (od nas potrošača, naravno) iz P3 serije, ali performanse AMD-ovih procesora po znatno nižoj cijeni natjerale su ga da pusti u prodaju nešto što se može nositi s njima, a to je bio P4.

intel inside®

Intel 2.2 GHz

Intel je pustio u prodaju P4 procesor na taktu većem od 2 GHz. Posramljeni od strane AMD-a, čiji su procesori na znatno nižem taktu davali bolje performanse, u Intelu su rekli da će njihovi procesori pokazati pravu snagu tek kad prijeđu takt od 2 GHz.
No P4 na 2.2 GHz nije samo prešao granicu od 2 GHz nego je dobio i potpuno novi proizvodni proces o kojem su svi pričali, a samo ga je P3 imao. Riječ je o 0.13-mikronskoj proizvodnji. Osim smanjenja troškova proizvodnje, Intel je na procesor dodao još 256 KB cache memorije, integrirane na procesor koja radi na taktu procesora, što je dovelo količinu cachea na 512 KB. Taj je potez povećao broj tranzistora na P4 2.2 GHz na 55 milijuna, ali je isto tako imao utjecaja na performanse. Prema usporednim testovima najnovijeg AMD-ovog konja za utrku, Athlona XP 2000+, čiji je stvarni takt 1.66 GHz, i P4 2.2 GHz, razlika u performansama se smanjila. Vodeću poziciju, zavisno od testa, zauzima jedan pa drugi procesor, uz razliku u performansama od 1 do 3 posto, što je potpuno zanemarivo i potpuno nevidljivo korisniku. Intel je smanjio jaz u performansama između svog i AMD-ovog najjačeg procesora, ali treba imati na umu da AMD-ov radi na znatno manjem taktu i još uvijek se proizvodi u 0.18-mikronskom procesu. AMD je najavio vrlo skori prelazak na 0.13-mikronski proces proizvodnje. Tada će tek stvari postati zanimljive.

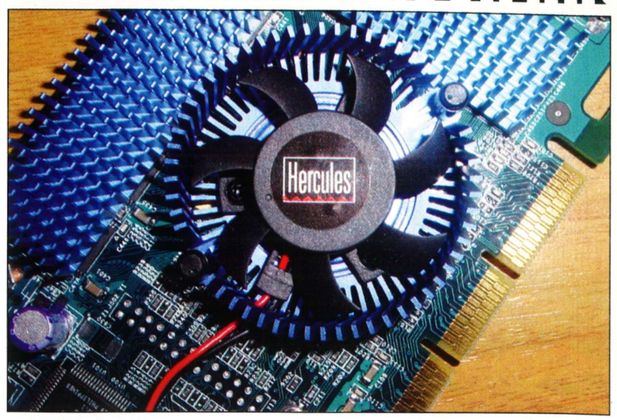


Plextor će uskoro predstaviti 40x pržilicu

Prema najavama iz Plextora, do kraja siječnja 2002. u prodaji bi se trebao pojaviti CD-snimač koji je u stanju snimati medije nevjerojatnom 40x brzinom (slovima, četrdeseterostrukom brzinom).
Da, dobro ste pročitali! Ovo je dosad najveći skok u brojkama koje označavaju brzinu snimanja, ali otkad su se pojavili 12x snimači vrijeme snimanja se više ne skraćuje u tako velikim skokovima kao dok se oni nisu pojavili. Za pretpostaviti je da se ne obavlja snimanje cijelog CD-a tom brzinom nego da počinje na manjim brzinama, da bi tek na krajnjim trakama uređaj postigao nazivnu brzinu. Kako god to zamislili u Plextoru, ta je brojka svakako impresivna, samo ostaje jedno pitanje - pitanje medija. Gdje naći medije koji su sposobni izdržati toliku brzinu? Na tržištu su se tek sad stidljivo počeli pojavljivati oni na koje se može snimati 24x. Druga velika stvar je snimanje na CDRW-medije 12x. U slučaju CDRW-medija brzina snimača nikad nije bila problem jer se snimanje ne odvija bitno drugačije nego kod CDR-medija, problem je bio u samim medijima koji su znatno osjetljiviji na brzinu snimanja od CDR-medija. Deklaracijom ove brzine na snimaču Plextor daje naslutiti da je ili dobio informaciju o razvoju ili sudjelovao u razvoju CDRW-medija koji mogu primiti podatke na sebe tom brzinom.

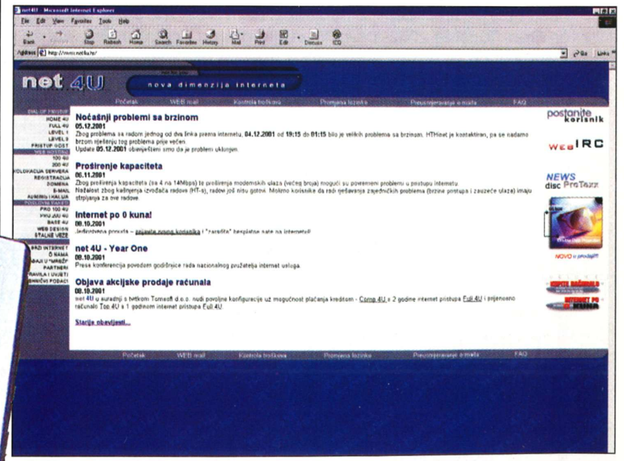
Novi Sonyjev Clie

Sony je počeo dosta često objavljivati nove modele svojih ručnih računala.
Tek nakon serije koja ja napokon dovela do toga da Clie na nešto sliči došli su uređaji opremljeni MP3 playerom. Još se tržište nije ni snašlo, a tu su već novi Cliei. Riječ je o dvama modelima oznaka CLIE PEG-S360 i CLIE PEG-T615C. Oba imaju 16 megabajta integrirane memorije i slotove za proširenje memorije u obliku Sonyjevog Memory Sticka. Jači model (naravno, onaj s većim brojem iza slovne oznake) ima LCD u boji, dok je kod slabijeg monokromatski. U prodaji bi se trebali pojaviti tijekom ovog mjeseca po cijenama od 200 $ za slabiji model i 400$ za jači.



ATI potpisao ugovor s Herculesom

Upoznati smo već s ATI-jevom odlukom o prodaji licencije za proizvodnju kartica s njihovim čipovima jer svojim proizvodnim kapacitetima nije u mogućnosti zadovoljiti zahtjeve tržišta.
Tako su objavljena imena nekoliko tajvanskih proizvođača koji su trebali početi proizvodnju grafičkih kartica koje će na sebi nositi ATI-jev čip. No bez uvrede za bilo kojeg od tih proizvođača, to ipak nisu zvučna imena u proizvodnji grafičkih kartica, a neki su tek nakon potpisivanja tog ugovora krenuli u proizvodnju istih. Potpisavši ugovor s Herculesom, ATI je ipak osigurao i jedno vrlo zvučno ime u svijetu proizvođača grafičkih kartica. Korisnici u Hrvatskoj upoznati su s razinom kvalitete koju pruža Hercules sa svojim proizvodima pa nema razloga sumnjati u vrlo kvalitetne Hercules ATI kartice. Koliko sam ATI vjeruje Herculesu govori i činjenica da uopće više neće nuditi svoje kartice na europskom tržištu nego će se pouzdati u druge proizvođače. Svoje grafičke kartice će proizvoditi samo za tržište Sjeverne Amerike. Nema sumnje da će u Europi Hercules preuzeti zastavu ATI-ja.

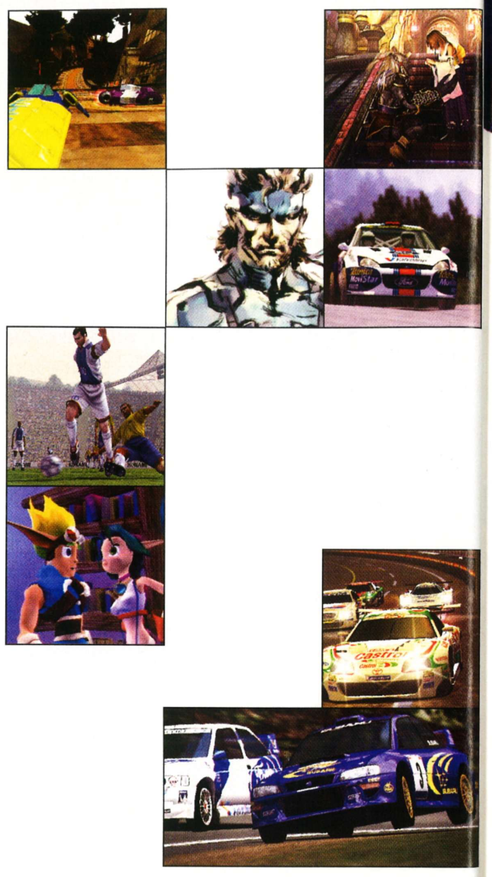


Net4U ima neovisan link

Net4U je drugi hrvatski provider koji je odlučio zaobići HT u svom povezivanju s ostatkom svijeta.
Kako su svi žičani vodovi u vlasništvu Hrvatskog telekoma, takav se pothvat morao izvesti zrakom. Poput Iskona koji je bio pionir takvog povezivanja i te se spojio s providerom u Sloveniji preko bežične veze pomoću antene na vrhu Zagrepčanke. Tim je potezom Net4U ujedno povećao svoje kapacitete za primanje novih korisnika te kvalitetu usluge za postojeće korisnike. No, Net4U je predstavio i novu uslugu u svojoj ponudi: stalni priključci na Internet. Padom cijena u tom segmentu ponude takve su usluge postale pristupačne i manjim poduzećima pa je odlučio pokušati uzeti i taj dio kolača. Naš komentar bi bio da pozdravljamo svaki pokušaj ograničavanja nečijeg monopola na tržištu.

PLAYSTATION 2 FEST **2002.**

NAJVEĆI GEJMERSKI DOGAĐAJ 2002.



Natjecanja, premijerna prikazivanja novih PlayStation 2 igara i poznati DJ-i učinit će da Tvornica tijekom ta četiri dana postane najvažnijim odredištem svakog igrača

Godišnjicu hrvatske premijere PlayStationa 2 Sony Hrvatska će proslaviti na najbolji način - organiziranjem PlayStation 2 FESTA 2002., najvećeg gejmerskog događaja godine. Posjetitelji će moći premijerno odigrati i pogledati najnovije naslove za PlayStation 2, od kojih neki još nisu ni stigli u europske trgovine. Metal Gear Solid 2, Final Fantasy 10, Pro Evolution Soccer, Ace Combat 4, World Rally Championship i Gran Turismo Concept samo su neki od hitova koji će biti premijerno prikazani na prvom ovakvom događanju u Hrvatskoj.
Natjecanje u najboljoj simulaciji vožnje na svijetu, Gran Turismu 3, trajat će sva četiri dana FESTA, a konačni će pobjednik osim prestižne titule najboljeg hrvatskog vozača Gran Turisma 2002. osvojiti i veliku glavnu nagradu. Pozvani su svi ljubitelji igre - virtualni će se vozači suočavati u brojnim izlučnim krugovima sve do posljednjeg dana, kada će u velikom finalu po prvi put moći dokazati tko je najbolji. Na natjecanje se možete prijaviti putem flyera koji će se dijeliti diljem Zagreba ili kuponom što ga donosimo u ovom broju HACKERA. Za poseban ugođaj tijekom posljednjeg dana FESTA pobrinut će se i završno događanje, kad će ponajbolji hrvatski vozači utrka odmjeriti snage s finalistima natjecanja.
Poznati DJ-i Eddy & Dus, DJ Kiki i Tomislav Čaklec zabavljat će tijekom sva četiri dana posjetitelje FESTA, dakako uz brojne videoprojekcije, pa će svi koji dođu doista uživati u jedinstvenom ugođaju zagrebačkog kluba Tvornica.

PlayStation 2 FEST 2002. održavat će se od **28. veljače** do **3. ožujka** od **18** sati

FEST' 2002.
SONY PLAYSTATION2 FESTIVAL

PRIJAVNICA

IME I PREZIME

ULICA I BROJ

GODINA RODENJA

PlayStation.2
GRAN TURISMO 3

Natjecanje u Gran Turismu 3 održavat će se na šest međusobno povezanih konzola, a pravom ugođaju pridonijet će specijalno izrađeni štandovi s volanom i pedalama

Na slikama - premijera GT3 na prošlogodišnjem E3 sajmu

Kupon nalijepljen isključivo na dopisnicu pošaljite na adresu:
TBWA,Vinogradska 40, 10000 Zagreb

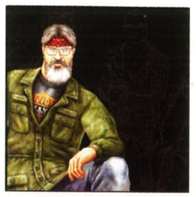
SONY

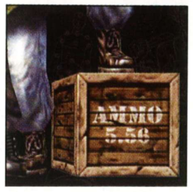
FEST' 2002.
SONY PLAYSTATION2 FESTIVAL

VRIJEME: 28 2., 1. 2. I 3. 03. 2002. OD 18-22 SATA
MJESTO: CLUB TVORNICA, ŠUBIĆEVA 2, ZAGREB
RAZLOG: TURNIR U PS2
MJUZA: DJ-KIKI,TOMISLAV ČAKLEC, EDDY I DUS
OSTALI SADRŽAJI: EFEKTNE PROJEKCIJE, RAZNE DRUGE IGRICE, CUGA....ITD
MEDIJSKI POKROVITELJ: PSX

PRONAĐI, UKRADI ILI POSUDI PRIJAVNICU, ISPUNI I POŠALJI POŠTOM DO 20.02. 2002. NA ADRESU: TBWA/ZAGREB, VINOGRADSKA 40, ZAGREB.

GRAN TURISMO 3 THE REAL DRIVING SIMULATOR PSX
PlayStation.2





I godine ove

POVRATAK KRALJEVA

Prvo ćemo spomenuti domaću pamet koja će nas obradovati drugim nastavkom *Serious Sama*. Upućeni znaju da je *Sam* isprva bio zamišljen kao jedna igra, ali su ga poslije ipak odlučili raskomadati na tri dijela, što nipošto neće biti nedostatak nego samo prednost. Osim što će dečki zaraditi više love (očekuje se i treći nastavak), imat će više vremena za poliranje enginea i nekih elemenata igrivosti. Na Internetu se već može skinuti i demo - sudeći prema njemu, možemo ustvrditi da je grafika pretrpjela goleme promjene! Brža je, ljepša i blistavija, a kako se ovaj put ne odvija na samo jednoj lokaciji, mnogo je dinamičnija. Tako će golemi eksterijeri puni drveća, travki i ine flore pokazati svijetu kako se programira u Hrvatskoj! Igrivost je ostala više-manje ista pa će frenetično raspucavanje do granica boli i dalje biti *Samov* zaštitni znak. Jedva čekamo! Nešto smirenija, ali zato ništa manje anticipiranija igra je *Medal of Honor: Allied Assault* dosad nepoznatog tima 2015. To je pucačina s elementima iz Drugog svjetskog rata na koju je nemali utjecaj imao i film ''Spašavajući vojnika Ryana''. Kao što znate, odvijat će se u Quake 3 engineu, a najpoznatija je po obećavajućoj sceni iskrcavanja na Normandiju za koju nam kažu da je filmska! Golema prostranstva, rovovi, neprijateljska paljba i minobacačka vatra popraćeni dosad neviđenim eksplozijama trebala bi nam dočarati sav užas Drugog svjetskog rata. Ostatak igre ne bi trebao biti manje impresivan - provest će nas nekim od najupečatljivijih lokacija iz tog razdoblja. Osim toga, *MOH* neće biti čista pucačina, nego će imati i neke elemente stealtha i taktiziranja, ali ni blizu onima u *Flashpointu*. Možda je jedini problem s *MOH-om* njegova tematska bliskost s prošlogodišnjim *Wolfensteinom* koji je, čini mi se, zaradio lijepu svotu novca. Može se dogoditi da su se ljudi zasitili "brije" Drugog svjetskog rata pa sad neće biti dovoljno motivirani da se još jednom bace u slično natezanje. Što ćeš, tko prvi, njegova djevojka! Marketinški, kad je o Q3 engineu riječ, promašaji su malo vjerojatni pa se nadamo da će se očekivanja u cijelosti ostvariti. Još jedna igra koja bi htjela nastaviti trend kvazirealnosti je *Soldier of Fortune 2*. Osim ultrapredivne grafike, trebao bi imati i ultrarealna oružja, zvuk i neprijateljski AI. Naravno, engine je Q3, što mi odmah na spomenutu "realnost" baca neugodnu sjenu. Zašto? Zato jer Q3 jednostavno NIJE engine za takve igre! Blago rečeno, nije u stanju stvoriti golema (i istododobno uvjerljiva) prostranstva nego se sve i dalje doima poput malo proširenih arena. Ne hvali se baš ni nevjerojatnim brojem neprijatelja na "ekranu" pa koliko god botovi bili inteligentni, ako nemamo dojam masivnosti, teško da ćemo steći i dojam ratne stvarnosti. Uostalom, nešto slično je obećavao i *SOF 1*, ali smo na kraju ipak dobili najobičniju arkadetinu! Arkada ili ne, Epicov *Unreal 2* je igra koja će se pamtiti ako ni zbog čega drugog, a ono zbog prethodnice koja nas je ostavila razjapljenih usta pa se to očekuje i od nasljednice. Već i slike koje smo vidjeli navješćuju da je možda riječ o grafičkom pomaku jednakom onome s Q2 na Q3, a posebno je zgodno što se i u *U2* vidi trend odbacivanja klaustrofobičnih hodnika i sobetina te pomak ka pastorali i idili! Autori se hvale (opet!) s vrlo, vrlo uvjerljivim AI-em, a ako nekome vjerujemo, onda su to oni jer su njihovi botovi u prvom *Unrealu* jedni od dosad najuvjerljivijih.

KAD ĆE 2003.?

Istodobno s ekplozijom multyplaya kreće i razvijanje umjetne inteligencije, što je po meni dokaz da single player nikad neće i ne smije umrijeti. Bilo bi šteta! A za sve single player sladoksuce stiže prava poslastica, *Jedi Outcast: Jedi Knight 2,* a imamo li na umu da je radi Raven koji je napravio odličan posao s *Elitnim snagama,* možemo biti mirni i slatko je iščekivati. Što još reći o ovom naslova nego da je dokaz besmrtnosti *Star wars* sage koja služi kao neiscrpno vrelo za najrazličitije PC-žanrove. U sličnoj maniri nastavlja i *Duke Nukem Forever* koji, čini se, ima "Daikatana sindrom" jer ga nema pa nema. Najavljen je prije četiri-pet godina, a još mu ni traga ni glasa. Da nema uplitanja dnevne politike u industriju igara, možda bi se već našao na tržištu, naime zeznuo ga je događaj otprije nekoliko mjeseci. Izbacivanje WTC-a iz *Đuke* pomaklo je rokove pa se sad samo nadamo da im neće srušiti još nešto što bi rezultiralo novim odgađanjem. Znači, igre i politika idu zajedno! No, naslov koji se na to nimalo ne obazire je prilično opskurni *Outcast 2* koji se drži onog "budi tiho i bit će super" (to upravo izmislih), što je tako dobro upalilo *Operation Flashpointu*. O *Outcastu 2* se zna vrlo malo, zasad je jedino sigurno da "će lišće treperiti na vjetru". Čini se da je riječ o supertajnom grafičkom potjerivaču s nebrojeno poligona koji će omogućiti gotovo fotorealistično prikazivanje likova i okoliša, što nas jako veseli. Dakako, ne veseli nas pomisao o možebitnoj zahtjevnosti, ali tko si dosad nije pojačao tandrkavo računalo, morat će! Kao što vidite iz navedenih naslova, svi teže probijanju iduće grafičke barijere za što je osim vještog programiranja potreban i jak hardver. Dotične potrebe ovaj put neće zaobići ni tradicionalno nezahtjevne žanrove RTS-a i RPG-a jer se i oni sele u impresivnu i još zahtjevniju 3D-grafiku, čiji je bal pomalo diskretno otvorio *SWINE*. Tako će *Warcraft 3* obilovati svim najmodernijim trikovima današnjice koji će zbog dugih razvojnih rokova vjerojatno u nj biti strpani u zadnji čas. Niti obećavajući *Morrowind* neće biti manje gladan jer nepregledna prostranstva, potpunu T&L grafiku... treba nečim nahraniti. O očekivanoj seriji najrazličitijih simulacija (zračnih, sportskih i inih) nećemo govoriti jer ih se očekuje popriličan broj. U svakom slučaju, nagledat ćemo se različitih 2002-inačica koje već tradicionalno svake godine donesu nešto novo. Ipak, dvije najočekivanije igre godine neće nam stići ni ove godine - *Doom 3* i *Quake 4* pričekat će 2003.! Zašto? Pa da se ne bi odvijale u pet slika po sekundi jer su naime i jedna i druga na tehnološkom nivou koji je ispred strojeva današnjice. Stoga se, razumljivo, razvijaju na najsnažnijim mrcinama, na kojima idu tek zadovoljavajuće. Tako se očekuje da će se *Doom 3* s maksimalnim detaljima na GeForceu 3 vrtjeti u svega 30 sličica po sekundi. Iako to JEST dovoljno za glatko igranje, zamislite samo kakve bi performanse imao na nečem slabijem. Brrrr... Valjda se zato slike i informacije iz tih igara skrivaju kao nacionalne tajne da nas ne bi toliko napalile da se patimo još godinu dana. Bilo kako bilo, bit ćemo zadovoljni i s igrama koje nam stignu iako su to, vjerojatno ste i sami uočili, uglavnom nastavci! Vidljivo je stoga da su serijali i masovna zarada izrazi dana jer izdavačke kuće nemaju ni volje ni živaca (novca imaju, ne brinite) da bi se posvetili izradi originalnih naslova pa igraju na sigurne karte. Je li to dobro ili nije? Zašto ne bi bilo dobro - zadržava se kvalitativna podloga originala uz višestruku nadogradnju tehnikalija, tako da u konačnici dobivamo jedan doista punokrvan i solidan proizvod. Loše je jedino što u takvoj igri nema svježine jer smo već unaprijed upoznati s onim što nas očekuje. Stoga me pomalo strah da PC-industrija ne bi dodatno nastavila s okoštavanjem, što bi konzolama kao rasadniku najrazličitijih ideja i pravaca išlo u prilog.
Ipak, ovako će PC ostati na tehnološkom čelu sveopće industrije zabave... barem do pojave X-boxa. Naslova neće manjkati, stoga učite, radite i zarađujte, novac imate na što potrošiti.

U RUKAMA VAM JE PRVI OVOGODIŠNJI HACKER, ŠTO NIPOŠTO NIJE MALA STVAR, JOŠ JEDAN OD DOKAZA DA SE VRAĆAMO U SVAKIDAŠNJU KOLOTEČINU! DANI OPIJANJA I PREŽDERAVANJA SU IZA NAS, A POPRATNE ĆE NAS POJAVE TRAJNO PRATITI U VIDU OŠTEĆENIH BUBREGA I JETRE. KAKO STE PROSLAVILI BOŽIĆ I NOVU GODINU, VAŠA JE STVAR, GLAVNO JE DA STE SE DOBRO ZABAVILI I OPUSTILI, ZABORAVIVŠI NAČAS SVAKIDAŠNJE BRIGE. NO KOLOTEČINA IMA I POZITIVNIH STRANA, A JEDNA SU PRIMJERICE - RAČUNALNE IGRE. PROŠLE IH JE GODINE BILO UISTINU MNOGO, IZMJENJIVALE SU SE SVAKOJAKE KREACIJE, NEKE NAM NISU ZNAČILE NIŠTA, A NEKE SU ISPISALE NOVA PRAVILA. SVAKAKO BI VALJALO SPOMENUTI BAREM *OPERATION FLASHPOINT* KOJI JE UNIO POSVE NOVU DIMENZIJU U PERCEPCIJU SHVAĆANJA PC-IGARA. ALI NE VALJA ŽIVJETI U PROŠLOSTI, TREBA SE OKRENUTI BUDUĆNOSTI I POGLEDATI KOJE NAS TO IGRE OČEKUJU U GLANC NOVOJ GODINI

PIŠE KREŠIMIR LAUŠ

2003

Ovo će biti prava računalna 'sapunica'

FAHRENHEIT

Proizvođač Quantic Dream **Izdavač** Quantic Dream **Žanr** 3D-akcijska serija **Izlazi** u travnju 2002.

FAHRENHEIT

PIŠE **Vedran Sandić**

vedran.sandic@janus.hr

Quantic Dream je najavio svoj novi projekt *Fahrenheit* kao prvu interaktivnu TV seriju. To ne znači da ćemo igru imati prilike gledati na televiziji, nego da je njen koncept preuzet iz različitih televizijskih akcijskih serija, pri čemu ne mislimo na samu radnju igre. Analizirajući popularnost TV serija, došli su do zaključka da ljudi uživaju u njima zbog kvalitetnih filmskih scena, likova s kojima se mogu poistovjetiti prateći ih iz serije u seriju te kratke radnje koja će im oduzeti "samo" sat vremena (na dan). Quantic Dream je došao na ideju da te elemente kombinira s prednostima koje nam pružaju igre, a to su mogućnost interakcije i utjecaja na samu priču, te činjenice da ste u igri u glavnoj ulozi ipak vi.

3D NIKITA...

Nakon izdavanja svoje igre *Omikron - The Nomad Soul*, koja je postigla zapažen uspjeh na tržištu, dečki iz Quantic Dreamsa su zamislili novi projekt *Fahrenheit* upravo na toj igri, s time da su proučili sve njezine mane. Prema riječima Davida Cagea, prvi zaključak koji im se sam po sebi nametnuo je da mnoštvo potencijalnih igrača odustaje od igre zbog opsežnosti i dugotrajnosti radnje. *Omikron* je od igrača zahtijevao više od 30 sati igre u kojima ga je očekivalo mnoštvo zapleta i likova koje je morao proučiti ili riješiti. Da bi to promijenili, odlučili su preuzeti TV koncept o kojem smo govorili u uvodu. Radnja igre ne smije trajati više od 3 do 4 sata, s tim da će svaki mjesec izlaziti nova epizoda utemeljena na istim likovima. Nadalje, zaključili su da se igrač najviše uživi u igru ako ima mogućnost pregleda igre iz više kutova (s naglaskom na pogled samoga igrača) te da više nije dovoljan pogled iz trećega lica kakav je korišten u *Omikronu*, stoga su odlučili dodati i nove kutove koji će pridonijeti uživljavanju u ulogu junaka kojega kontrolirate. Tu David Cage kao primjer navodi *Metal Gear Solid* gdje se igrač poistovjetio sa Snakeom (glavni lik u igri) zahvaljujući dobro dizajniranim nivoima kroz koje se kretao gledajući na junaka iz trećega lica, ali je u svakom trenutku mogao prebaciti pogled u prvo lice i detaljno proučiti moguće prepreke ispred njega. Treća stvar koju David Cage navodi je interakcija u samoj priči, što znači da će priča ovisiti o našim postupcima tijekom igranja. Ovdje se uvodi, kao još jedan novi element, mogućnost igranja s više različitih likova. Kao primjer navodi da ćemo u prvom dijelu moći zaigrati u ulozi ubojice te svojim različitim postupcima tijekom igre ostaviti različite tragove za sobom.

U novoj epizodi ćemo pak zaigrati u ulozi policijskoga inspektora, a sama će radnja ovisiti o tragovima koje smo za sobom ostavili kao ubojica. Na taj ćemo način utjecati na samu radnju igre, ali ćemo je moći doživjeti i s različitim likovima, što bi također trebalo pridonijeti uživljavanju u samu igru.

PRVA EPIZODA...

Radnja igre počinje u zimu 2005. u New Yorku. U ulozi ste Lucasa Kanea, bankara koji nakon napornoga radnog dana odluči svratiti na kasnu večeru u neki od mnogobrojnih restorana. Ulazeći u podzemnu željeznicu,'naleti' na nepoznatog muškarca koji u ruci drži nož. Dolazi do svađe i naguravanja, a iduće čega se sjeća je bijeg iz policijske postaje. Polagano postaje svjestan da je bjegunac za kojim je raspisana potjernica zbog ubojstva. Na vama je da razriješite misteriozno ubojstvo i nezavidnu situaciju u kojoj se našao. U isto vrijeme kako se odvija taj dio radnje polagano se upoznajemo s Carlom Valenti, detektivkom iz Odjela za ubojstva koja radi na rješavanju misterioznoga ubojstva koje se dogodilo u podzemnoj željeznici. Sam po sebi se nameće zaključak da ćemo moći odigrati epizodu i s jednim i s drugim likom, s time da će igra s detektivkom uvelike ovisiti o tome što smo učinili s Lucasom.

PAR

Iza gore navedene kratice krije se Psysical Action Reaction engine koji David Cage (iz Quantic Dreama) navodi kao još jednu veliku novost koju će nam ova igra donijeti. Riječ je o tome da će svaki lik imati različite psihofizičke mogućnosti (baš kao i u pravome životu). Pomičući kursor, po ekranu će se pojavljivati različite ikone koje predstavljaju određene mogućnosti koje taj lik na tome objektu može napraviti. Zahvaljujući tome, samo sučelje igre je veoma jednostavno i dopušta nam brze reakcije kad je to potrebno.

ICE

Evo još jedne kratice iza koje se krije grafički engine koji pokreće cijelu igru. David Cage je posebno ponosan na engine, navodi da je na njemu radilo 15 ljudi, i to više od 18 mjeseci. Da toliki trud mora uroditi plodom, vidljivo je već iz letimičnoga pogleda na slike iz beta-inačice igre (što znači da će konačna biti još ljepša i dorađenija). Posebno su ponosni na *specular lighting* dio enginea koji omogućava dosad neviđene svjetlosne efekte. Osim pravih i realnih sjena, koje su danas već stvarno standardne u svim 3D-igrama, *Fahrenheit* će krasiti i realna 'boja' kože prilikom različite osvijetljenosti likova, što posebno dolazi do izražaja u situacijama kad je lik pola u tami, a pola na svjetlu. Zahvaljujući vlastitom motion capture i sound studiju, jasno je da će sve animacije i zvukovi u igri biti vjerni. Ovdje treba pridodati i više kutova kamere koje smo spominjali na početku najave. Prema riječima svih beta-testera koji su imali priliku odigrati radnu inačicu *Fahrenfeita*, igra pruža nevjerojatan osjećaj i nemoguće ju je usporediti s ijednom dosadašnjom igrom.

Osim svega navedenog, *Fahrenheit* će biti moguće igrati i online s mogućnošću da više igrača sudjeluje u određenoj epizodi i svaki na svoj način utječe na radnju same igre. Minimalna konfiguracija koja će nam biti potrebna je P3 500 s 128 MB RAM-a i nekom MX- karticom.

Cjelokupna ideja koju nam donosi *Fahrenheit* vrijedna je naše pozornosti. Pritom treba uzeti u obzir da nam taj koncept donosi i nižu cijenu igara, pa će tako cijena *Fahrenfeita* biti znatno niža u odnosu na klasične igre. Nove će se epizode moći naručiti ili izravno skinuti s Interneta. S obzirom da će svaka epizoda biti za sebe, ne morate ni odigrati sve epizode jer su glavni likovi, baš kao i u serijama, isti.

QUANTIC DREAM

quanticdream

Quantic Dream je tvrtka koja zapošljava 50-ak programera i dizajnera. Posjeduju svoj vlastiti motion capture i sound studio, a slavu su stekli igrom *Omikron - The Nomad Soul*. Posebno su ponosni na svoj engine ICE koji im omogućava jednostavnu kombinaciju pravoga 3D-svijeta s videom i glazbom. Na tom su engineu zamislili svoj novi projekt *Fahrenheit* kao prvi 3D-interaktivni TV serijal.

ZAIGRAT ĆETE FAHRENHEIT JER:

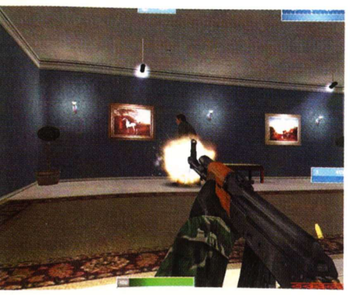
- **posjeduje impresivan 3D-grafički engine s nevjerojatnim svjetlosnim efektima**
- **donosi potpuno nov (epizodni) sustav igranja**
- **omogućava da istu radnju doživite iz različitih aspekata**

***Counter Strike* bi mogao dobiti opasnu konkurenciju**

GLOBAL OPERATIONS

GLOBAL OPERATIONS

Proizvođač Barking Dog Studios **Izdavač** Crave Entertainment **Žanr** FPS **Izlazi** na proljeće



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

Counter Strike je postao vrlo popularan ne samo zbog svoje iznimne igrivosti nego i zbog niskih hardverskih zahtjeva. Igra se temeljila na modificiranom Quake 2 engineu koji su igrači prozvali Half-Life engineom. Kao što svi znamo, Half-Life engine vrlo dobro izgleda s obzirom na hardver na kojem se vrti. Jedan od razloga je i povoljna cijena igre čak i za hrvatsko tržište (ne može se na Internet s piratskom kopijom igre). *Global Operations* neće biti takav. Zapravo, za cijenu ne znamo jer developeri nemaju pojma kolika bi mogla biti, a izdavači šute, ali će vam svakako trebati znatno jači stroj da biste ga pokrenuli, što je i logično jer izlazi gotovo četiri godine poslije. Dakle, engine na kojem se temelji ova igra je modificirani LithTech 2.5. Tko zna, možda ćemo ga za godinu dana zvati Global Operations engine. Da biste uopće pokrenuli *Global Operations*, morat ćete imati PC (i samo PC jer igra ne izlazi ni za jednu drugu platformu) s Pentium 2 procesorom na 450 megaherca, 64 megabajta radne memorije, 500 megabajta tvrdog diska, CD-čitač, grafičku karticu s barem 16 megabajta memorije i 56K modem. Kako minimalno nikad nije dosta, treba spomenuti i preporučenu konfiguraciju: Pentium 3 ili Athlon 600 megaherca, 128 megabajta memorije (a mi bismo dodali barem još toliko) te 500 megabajta tvrdog diska, CD i DSL ili kabelsku vezu na Internet. U Hrvatskoj će poslužiti i ISDN jer još uvijek kaskamo za ostatkom svijeta. Dakle, kad smo to riješili, pogledajmo što ćete vi to točno pokretati na svojim računalima.

ŠTO POKREĆETE

Global Operations nam koncepcijski ne nudi ništa revolucionarno. Igra je ponajprije razvijana kao multiplayer igra, ali će sve karte postojati u single play modu, gdje ćete napucavati botove. Sve se temelji na sukobu terorista i antiterorističkih postrojbi, bojište je cijeli svijet. A s obzirom na nedavne događaje, takvih situacija ne nedostaje. Antiterorističke postrojbe koje se pojavljuju u igri temelje se na 28 stvarnih postrojbi iz cijelog svijeta. Misije koje ćete izvršavati imaju neke dodirne točke s mjestima u kojima se odvijaju, ali nisu rekonstrukcije stvarnih događaja. Za razliku od CS-a, ovdje vas prije svake misije očekuje prilično logična priča te objašnjenje zašto se sve događa. Jedan od razloga je primjerice osiguravanje australskih brodova u Kineskom moru od gusarskih napada. Ta je prijetnja aktualna već stotinama godina jer gusari naime nisu nestali s jedrenjacima, a Kinesko je more Meka za takve operacije, stoga su neke zemlje odlučile zaštititi svoju imovinu. Timovi se sastoje od specijalnih jedinica australske vojske i vrlo dobro opremljenih gusara. U Meksiku ćete se boriti s plaćenicima koje upošljavaju južnoamerički narkokarteli, a u SAD-u s njihovim desničarskim skupinama kojima se ne sviđa kamo Amerika ide danas. Stupanj detaljnosti kakav je u ovoj igri već smo vidjeli u različitim igrama. *Global Operations* će biti zapravo kombinacija stvari koje već postoje u nekim igrama te su ovdje samo objedinjene u funkcionalnu cjelinu jedne igre. Svaku misiju počinjete u prijevoznom sredstvu koje će vas iskrcati na području gdje će se misija odvijati. Ako u mrežnom igranju poginete, opet se pojavljujete u helikopteru ili borbenom oklopnom transporteru ili nečem sličnom, ali će proći neko vrijeme dok stignete na mjesto iskrcaja. Za to si vrijeme možete kupiti oružje (isto kao u CS-u, novac i kupnja opreme) i popričati sa suigračima da biste stekli dojam o općoj situaciji prije nego uletite u borbu. U igru je uključeno i svojstvo poznato iz *Team Fortressa* gdje birate specijalnost svog lika. Specijalnosti je sedam, ali jedna nije igriva, tj. kad počne akcija, lik je u svojstvu promatrača. Igrača koji odabere lik *intelligence operatora* ne čeka samo dosadno promatranje akcije nego će on moći pomoći svom timu jer će u zapovjedništvu imati na raspolaganju informacije koje ne vidi svaki igrač. Promatrat će preko kamera postavljenih na šljemovima i opremi svojih operativaca, a kojiput će moći koristiti i sigurnosne kamere unutar građevine ako postoje. Sve prikupljene informacije moći će slati svojim borcima na terenu. Preostalih šest specijalnosti su borbene.

Snajperisti je glavno oružje snažna precizna puška, **stručnjak za eksplozive** osim postavljanja i demontiranja eksploziva koristi i bacač granata, **stručnjaku za teško oružje** je puškomitraljez primarno oružje, a sačmarica sekundarno, dobro ga je koristiti kad se neko skriva iza neke prepreke (više o tome malo poslije), **komandos** je opremljen jurišnom puškom, može nositi i sačmarice ili lake strojnice, a ima i LAW protutenkovsku raketu, **izviđač** je lagano opremljen, vrlo se brzo kreće i ima senzor koji otkriva neprijatelje kroza zid, a sve svoje informacije lako prenosi *intelligence operatoru*, **medic** nosi lako naoružanje, prilično se brzo kreće i može, kao što mu ime kaže, izliječiti svoje suigrače dođe li do ozljede. Svaki od njih je najvještiji upravo u korištenju svog oružja, no ako mu nestane metaka, može pokupiti i bilo koje drugo i koristiti ga, samo što će biti nešto neefikasniji jer nije uvježban. Oružje u igri temelji se na stvarnom, već postojećem oružju i posve je isto modelirano. Zvukovi koje proizvodi snimci su pravog oružja ubačeni u igru. Na raspolaganju će vam biti osam pištolja, četiri sačmarice, šest lakih strojnica, šest jurišnih pušaka, četiri puškomitraljeza i četiri snajperske puške. Postojat će složen algoritam izračunavanja štete od metaka koji će ovisiti o tipu oružja, udaljenosti i materijalu koji metak pogađa. Kako sada tvrde developeri, moći ćete pucati u nekoga i kroza zid imate li dovoljno snažno oružje. Osim oružja, možete nositi i različitu opremu poput noža, eksploziva, različitih bombi, lansera za granate, pomagala za noćni vid i protutenkovskih raketa. Kao što možete zaključiti iz svih ovih informacija, ova igra ne nudi ništa novo, ali zato nudi postojeće višestruko poboljšano.

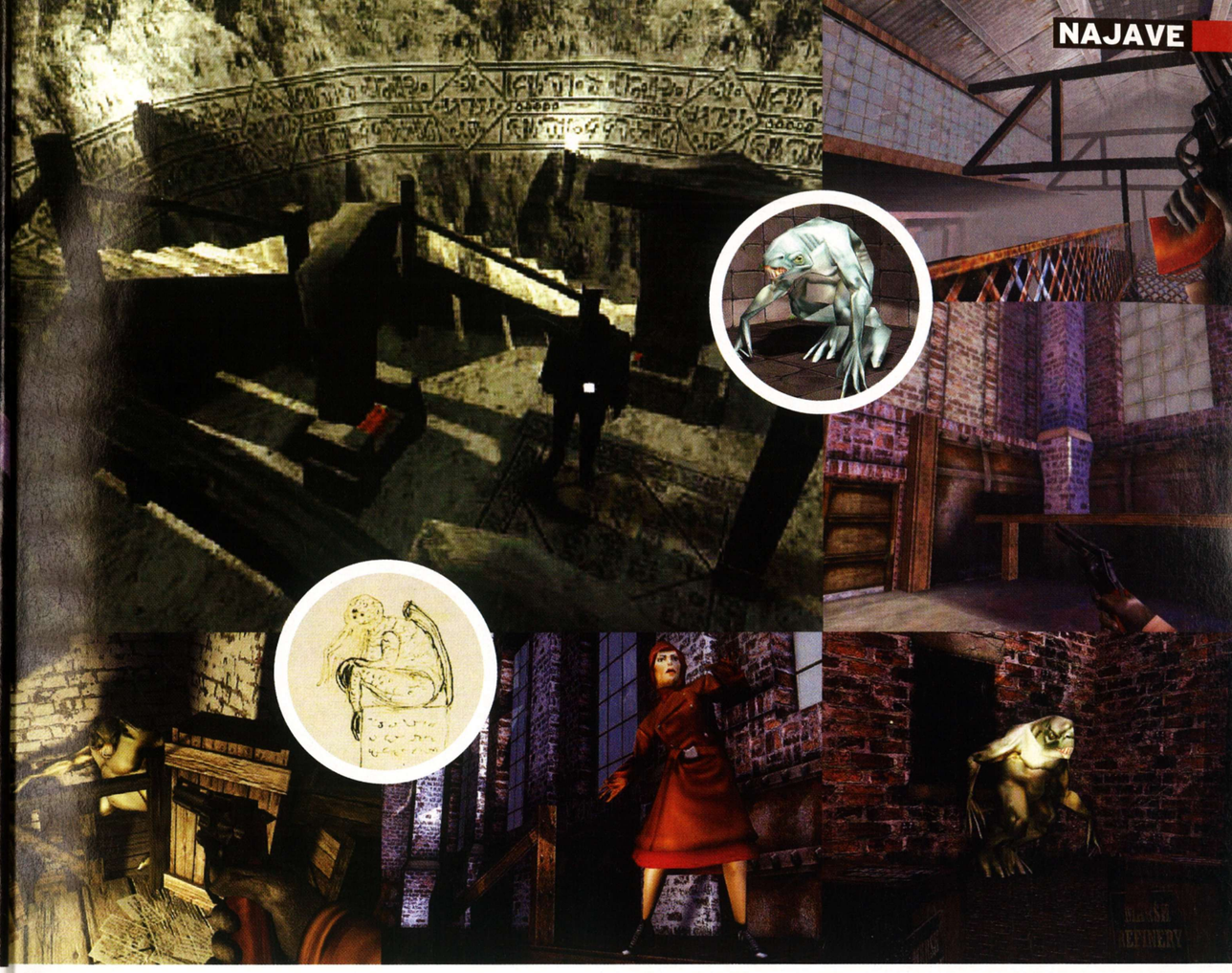
BARKING DOG STUDIOS

Barking Dog Studios je mali developer smješten u kanadskom Vancouveru. Kako sami kažu, smješteni su u jako dobrom dijelu grada punom restorana, kafića i klubova, ali da se ne bi opustili, odmah pokraj golemog sata koji glasno otkucava svaki sat. Imaju zaposlenih pedesetak ljudi i traže još mladih i darovitih programera (***www.barking-dog.com/joinus***). Kvalitetu njihovog rada možete provjeriti na expansion packu za vrlo kvalitetnu i poznatu igru Homeworld. Naime, oni su tvorci Homeworld: Catclysma, a sudjelovali su i u izradi pete bete Counter Strikea. Inače su licencirani developeri i za Segin Dreamcast, Sonyjev Playstation 2 i X-box.

POSTAT ĆETE GLOBALNI OPERATIVAC JER:

- **imate dobar izbor stvarnih oružja**
- **možete nekoga upucati kroza zid**
- **je superzabavno igrati dobru igru u mreži**

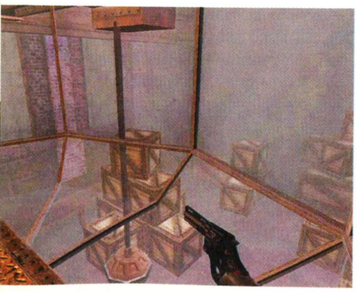
PO-LU-DJET-ĆU!



CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

EUROPA UNIVERSALIS 2

Proizvođač Headfirst Studios **Izdavač** Fishtank **Žanr** survival-horor **Izlazi** u drugom tromjesječju 2002. **Platforma** PC, X-box, PS2



PIŠE **Vedran Sandić**
vedran.sandic@janus.hr

Što se dogodi kad Haker kasni? POLUDITE! Što se dogodi kad Cigo ne ispeče ćevape kako treba? POLUDITE! Što se dogodi kad saznate da pripremaju novu sezonu *Vaših i naših*? POLUDITE! Okruženi ste faktorima koji postupno utječu na (ne)stabilnost vaše krhke psihe? Strepite! Zašto? E, pa vidite, Headfirst Studios nam priprema igru u kojoj ćemo virtualno gubiti razum. Kako? Sad ćemo vam odgovoriti. Prije nego što se bacimo na epohalne osvrte u stilu prepričavanja najboljih trenutaka zlatnog doba hrvatske kinematografije, reći ćemo koju o samom svemiru u koji je aktualni naslov smješten. Vidite, jedan je čiča pod imenom H. P. Lovecraft početkom prošlog stoljeća počeo pisati zanimljiv književni serijal pod imenom Mythos. Mythos je serija nepovezanih priča objedinjenih zlim božanstvom pod imenom Cthulhu. Cthulhu je poprilično zla nakaza zarobljena u ledu Sjevera. Do njegovog je buđenja došlo uslijed eskimskih krvnih rituala započetih u pravo vrijeme, tj. kad se to poklopilo s položajem nekoliko važnih zviježda. Kako to izgleda? Godine 1920. diljem svijeta počinje se događati cijeli niz gadarija koje protagonisti romana polako otkrivaju... i istodobno gube razum. Razlog postupnom "pucanju" u načelu je povezivanje detalja koji čovjeka zapravo stavljaju na realnu poziciju: na dno prehrambenog lanca. Naime, prema Lovecraftu, pojedinac - točnije, protagonist - je beznačajna mrlja u globalnoj konspiraciji koju vode, kratko rečeno, sile mraka. Izvanzemaljci, demoni, ljudi-ribe, kozmička čudovišta - you name it! Glavni lik Headfirstovih igara je također samo smrtnik, što znači da ć i on na kraju završiti u ludari. Dapače, sama igra počinje scenom gdje se dotični pojedinac objesi za luster (čvrst luster, vjerujte mi).

BEZDUŠJE

Igra se poprilično dobro drži Chaosiumovog svemira (tvrtke koja ima ekskluzivna prava na paper & pencil inačicu CoC svemira) pa ako pitate za žanr, cijela je stvar vrlo *role playingy*. Autori tvrde, dakako, da je riječ o 1st person survival-hororu, no ako malo bolje pogledamo tech report i poprilično broj previewa na Internetu, doći ćemo do zanimljivih informacija. Načelno, cijela je igra poprilično dotjerana što se realizma tiče, za što je korišten Chaosiumov RPG-sustav. Ipak, u igri igrač neće moći zapaziti nijedan jedini *stat* ili tekstualni podatak o svojem liku. Želite znati koliko vam je metaka preostalo? Pogledajte u pištolj. Ne znate koliko vam je zdravlja preostalo? Škicnite u najbliže zrcalo. Zahvaljujući razrađenom sustavu štete, moći ćete vidjeti i detalje poput realističnih ozljeda i odgovarajućih fizičkih reakcija. Zamislite, primjerice, da nekim slučajem vaš lik gadno poreže nogu, prvo što ćete, osim krvavog traga, zapaziti je da pomalo šepa, da ima problema sa skakanjem, te da zavlači i nastoji se oslanjati o zidove. Ako se nakon nekog vremena ne pobrinete za ranu, ona će nastaviti krvariti, postupno se inficirati... što će vas neizbježno dovesti do iduće dostupne inkarnacije. U igri to načelno znači učitavanje sačuvane pozicije, ali eto... da ne kažete da nikad ne dramatiziramo.

INSANE IN THE MEMBRANE

Realizam uočljiv kod fizičkih obilježja glavnog lika proteže se čak i na njegovu psihu. Primjerice, ako se glavni lik plaši visina, stajanje na rubu provalije prouzročit će teturanje, gubitak ravnoteže i mučninu. Drugo obilježje svih likova je duševna stabilnost. Progresivno kroz igru, što više saznajete o pozadini cijele situacije, to više gubite razum. Napomenimo, glavna teorija vezana uz cijelu *Cthulhu* shemu je činjenica da protagonisti prije ili poslije shvate o čemu je riječ... i polude... jednostavno zato što je spoznaja svih elemenata Mythosa previše za smrtni ljudski um.

TEHNOLOGIJA

Naoružanje u igri bit će ograničeno na pištolj, možda sačmaricu i MOŽDA tommy gun. Eksplozive ćete slagati od dinamita i improviziranih Molotovljevih koktela. Što se opskrbe streljivom tiče, situacija je prilično loša u usporedbi s ostalim igrama, pogotovo uzmemo li u obzir da lik može nositi stotinjak kila (pri čemu se kreće kao da su mu noge odsjekli). Uostalom, recite mi kad ste posljednji put od stola, poslije ručka, odšetali s dvijema sačmaricama i nagaznom minom? Uostalom, igra zapravo neće previše ni ovisiti o naoružanju jer je većim dijelom osmišljena kao avantura s umjerenim akcijskim ugođajem. Nešto poput prvog Looking Glassovog *Thiefa*. Što se pak priče tiče, ona je u najmanju ruku zanimljiva. Kao privatni istražitelj na tragu ubojstva ulazite u ribarsko selo gdje se ljudi pomalo čudno ponašaju. Neki od njih nestaju, a drugi pate od čudne bolesti koja uzrokuje zastrašujuće deformacije. Kroz misiju saznajete da u tome svoje prste imaju Deep Ones, demonske poluribe koje već tisućama godina svoje gene ubacuju u ljude tog priobalnog grada sustavno ih pretvarajući u hibride. Suočeni s pomalo neobičnom situacijom, nadmoćnim neprijateljem te neprijateljski nastrojenim članovima tajne sekte, polako prodirete u misterij... i saznajete o čemu je zapravo riječ... što vas polako dovodi do totalne psihoze. Taj element se također na simpatičan način prikazuje u igri. Glavni lik postupno u svoj redovito vođen dnevnik počinje pisati čudne stvari, postaje paranoičan, a i shizofreničan (zvukovi, halucinacije i slično). Fobije? Ima i toga... samo gurajte nos ondje gdje vam nije mjesto. Načelno, *Call of Cthulhu* mogao bi biti poprilično dobar zahvaljujući silnim inovacijama strpanim u njegov koncept, pogotovo ako govorimo o psihologiji likova. Kad igra izađe, bit će jednostavno nevjerojatna... a nisam vam još ni pisnuo o grafičkom engineu... i vozilima (dobro, dobro, kamion, auto i eventualno zrakoplov). Ukratko, sad imate prijedlog za izbornu lektiru :). Da vidimo što će profesori bubnuti na to! Samo pazite da ne POLUDITE!

NECRONOMICON I JA

Ako se sjećam, u jednoj od Lovecraftovih pričica koje sam svojedobno pročitao spominje se Necronomicon. U drugoj se misiji nalazite u Sahari, vjerojatno na mjestu gdje ćete pronaći gore spomenutu prokletinju. Djelo ludog Arapa, Necronomicon se uglavnom tiče vrlo, vrlo mračnih i nedokučivih božanstava i tematika koje definitivno ne želite čitati djeci prije spavanja.

IGRAT ĆETE CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH JER:

- **ionako po cijeli božji dan gledate ružičaste zečeve**
- **obožavate Lovecraftova djelca... a i Nocturne i Alone in the Dark**
- **je realizam zastrašujuće dobro usklađen s užasom koji čeka iza ugla**
- **je ovo prvi "igrat ćete" okvir gdje postoje ČETIRI RAZLOGA!**

Stiže li konačno dostojan RPG sljebenik legendarnoga Fallouta?

STATIC

STATIC
Proizvođač Static Development Team **Izdavač** nepoznat **Žanr** RPG **Izlazi** proljeće 2002.

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

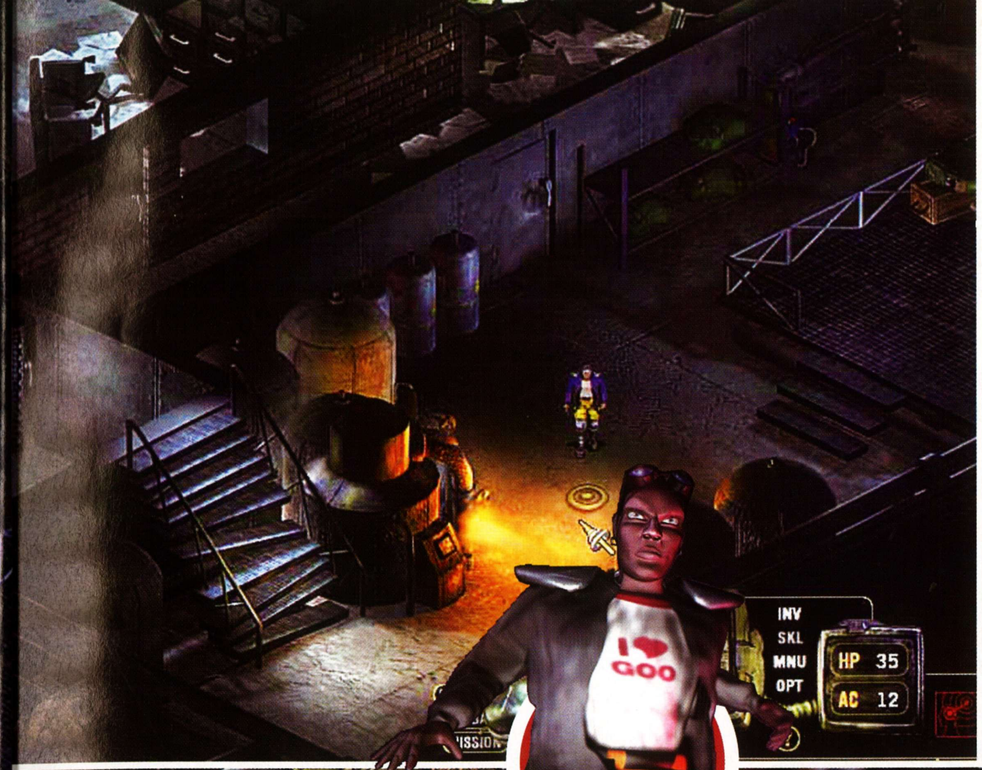
Prošla godina baš i nije bila naklonjena ozbiljnim zaljubljenicima u računalne roleplaying igre, svojom su se kvalitetom istaknule tek dvije, *Arcanum* i *Wizardry*, nakon kojih je preostala šačica projekata pala u sjenu prosječnosti, a bilo je i potpunih promašaja (*Pool of Radiance*). Nasreću, u godini koja je pred nama ljubitelje tog specifičnog žanra očekuje nekolicina fantastičnih, obećavajućih igara (*Morrowind*, *Neverwinter Nights*). No, za razliku od tih igara koje su svoj ugled stekle zahvaljujući vrhunskim razvojnim timovima, jedan manji projekt, svijetu objavljen tek prije nešto više od mjesec dana, privukao je pozornost igrača iz sasvim drugih razloga. *Static* je, naime, obećavajuća igra iza koje stoji šačica entuzijasta koji se dosad nisu profesionalno bavili razvojem igara, ali su, kako kažu, vrlo dobro upoznati s najrazličitijim profilima računalnih roleplaying igara. Nastojali su učiti na greškama drugih, ali su isto tako bez ikakvih predrasuda preuzeli i ono što je dobro iz nekih popularnijih RPG-ova.

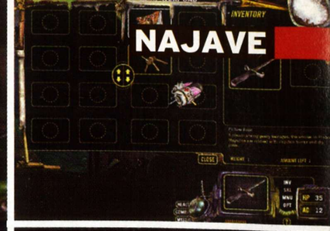
20 000 MILJA POD ZEMLJOM

Priča *Statica* odvija se u ne tako dalekoj budućnosti, nakon okršaja velikih svjetskih supersila koji je završio gotovo izumiranjem ljudske rase. Sretnici koji su uspjeli preživjeti nuklearni holokaust spas su potražiti duboko ispod Zemljine kore. I vi ste jedan od njih. No, u nepreglednim tunelima davno zaboravljenog podzemnog vojnog kompleksa preživjele očekuje još jedna velika prijetnja. Naime, tajna militaristička organizacija nastoji im ugraditi svojevrsne implantate na kralježnicu kako bi mogli kontrolirati njihove umove. Nasreću, vaš usadak nakon jedne manje nezgode počne pogrešno funkcionirati pa vama opet počne gospodariti slobodna volja i vi polako počnete otkrivati misterij vezan uz vaše donedavne gospodare. Postapokaliptična budućnost, preživjeli pod zemljom, tajni vojni eksperimenti i zavjere... hmm sve skupa itekako miriši na *Fallout*. No nemojte nas pogrešno shvatiti ovdje to nije nimalo loše. Uostalom, i sam je razvojni tim *Statica* ustvrdio da im je upravo taj legendarni Black Isleov RPG bio jedan od najvećih uzora prilikom izrađivanja koncepta i priče.

HITECH

I roleplaying sustav vješto osmišljen i vrlo pametno iskorišten tijekom igre također nosi niz sličnosti s *Falloutovim GURPS* klonom. Naime, i nadalje vam je lik primarno definiran s nekoliko osnovnih atributa koji imaju utjecaj na cijelu paletu drugih statistika uključujući *health*, *skillove* itd. U osnovnu skupinu *skillova* spadaju oni potrebni za uporabu oružja (one/two handed weaponery, markmanship), znanstveni (psy ops, engineering/science, medical) te *stealth skillovi* (acquisition). Treća skupina obilježja koja će definirati vaš lik neka su vrsta *Falloutu* sličnih *perkova*, no zasad *Staticov* razvojni tim nije dokraja pojasnio o čemu je riječ. S tehničke strane, grafički je engine ostvaren kao kombinacija prerenderiranih prostora i trodimenzionalnih likova animiranih u stvarnome vremenu, čime je postignuta provjereno dobra kombinacija vizualne detaljnosti i funkcionalnosti. Jedna od jačih strana igre, u koju je očigledno uložen dodatan trud, je iznimno jednostavno, ali stilski savršeno izvedeno igraće sučelje koje gotovo da nema ozbiljnijih nedostataka. Svima kojima se imalo svidio Black Isleov fantastični *Fallout* također savjetujemo da nikako ne propuste ovu igru. Naime, iako se čini da će mu nastavak biti doista dostojan nasljednik, nije se još uvijek pojavio, pa bi mu *Static* mogao zauzeti mjesto. Razvojni tim užurbano radi na dovršavanju igre jer je želi predstaviti na ovogodišnjoj Games Developer Conference. Dakako, trebaju još pronaći izdavača, no tvrde kako s tim vrlo vjerojatno neće imati nikakvih problema tako da bismo igru mogli kupiti već u proljeće.



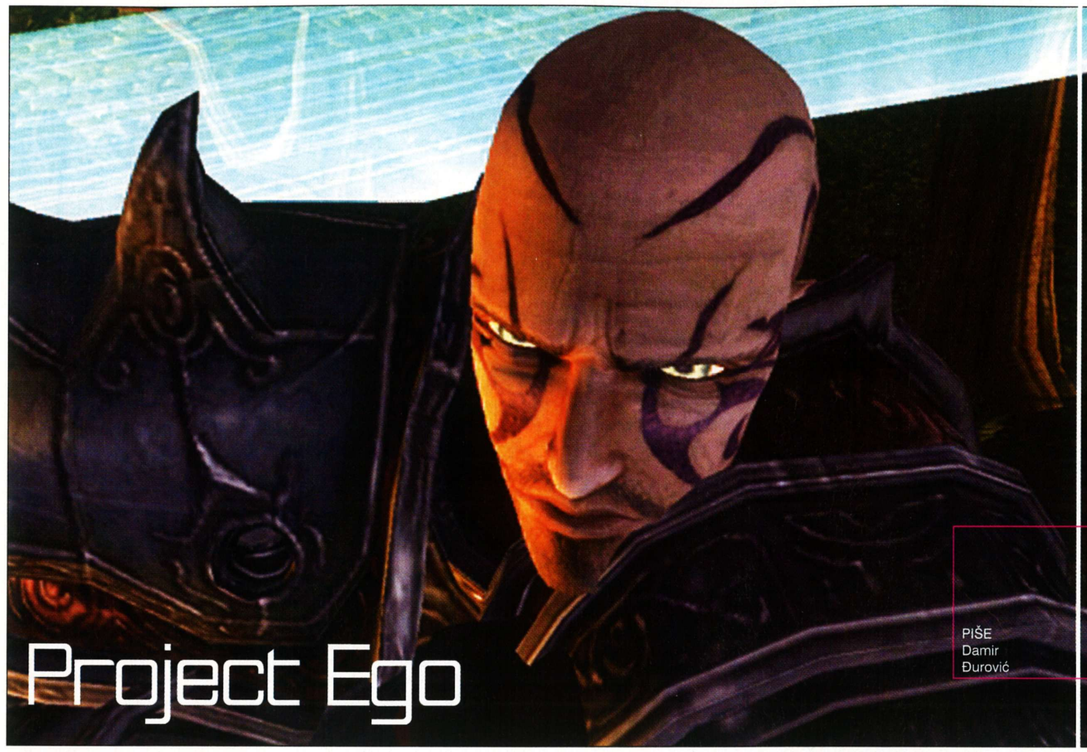


STATIC DEVELOPMENT TEAM

Riječ je o skupini entuzijasta koja se tek nedavno upoznala. Naime, sve je počelo kao projekt izrade prilično opsežne igre u Flashu da bi se poslije sve pretvorilo u razvoj jednog intrigantnog i slojevitog RPG-a. U samim početcima, od nastajanja ideje do izrade prvih koncepata igre, ekipa se međusobno čula samo telefonom i preko neta.
Nominiranje u top 10 na IGDF-u (Independent Games Developer Conference) ponukalo ih je da počnu međusobno izgrađivati sve jače veze pa bi nakon završetka *Statica* moglo doći i do stvaranja službenoga razvojnog studija.

U OPASNU I TMURNU APOKALIPTIČNU BUDUĆNOST POŽELJET ĆETE ZAVIRITI JER:

- **napokon želite zaigrati kvalitetan RPG s izvrsnom, višeslojnom pričom**
- **ste uživali u *Fallout* serijalu i nikako ne možete dočekati treći nastavak**
- **vam ni sadašnji život nije nimalo bolji**



Proživite u toju najveću virtualnu avanturu

Project Ego

PIŠE Damir Đurović

PROIZVOĐAČ	Big Blue Box
IZDAVAČ	trenutačno nepoznat
DATUM IZLASKA	jesen 2002.

Playstation 2 korisnici imaju svoj briljantni *Final Fantasy*, GameCube fanovi legendarnu *Zeldu*, dok će poklonici X-boxa uživati u nečemu i više nego jednako dobrom. Predstavljamo vam *Project Ego*, trenutačno najiščekivaniju i, prema mnogima, najinovativniju igru u razvoju ne samo na Microsoftovoj konzoli nego u računalnim igrama općenito. Sumnju u tu tvrdnju odmah ćemo vam poljuljati činjenicom da leđa tvoraca tog naslova podupire vrhunski, često nagrađivan dizajner Peter Molyneux i njegov impozantan Lionhead Studios. U načelu, koncept igre nije usko usmjeren na određeni žanr iako bi ga se dalo smjestiti negdje u područje roleplaying igara. Naime, igru počinjete u ulozi mladića čiji životni put vodi kroz velik fantazijski svijet, pri čemu svaka njegova akcija na njemu ostavlja neizbrisiv trag. Interaktivnost virtualnog okoliša i umjetna inteligencija u *Project Egu* dotjerani su doista do neviđenih granica. Teško je objasniti o čemu vam zapravo govorimo bez konkretnih primjera iz igre, stoga ih evo nekoliko. Primjerice, u vašoj mladosti može doći do obračuna između vas i

određene osobe zbog određenih nesuglasica. Ako je ubijete, nekoliko godina poslije njezin će vas brat, dakako, potražiti želeći je osvetiti, a ako joj pak odlučite poštedjeli život, isti bi vam taj brat mogao postati jedan od najbliskijih prijatelja i suboraca. Igra će, osim pomnoga bilježenja vaših akcija koje će promijeniti svijet na svakom koraku, pozorno pratiti kakve će posljedice na vama ostaviti sam svijet i vaš način života. Ako primjerice kroz igru budete vodili plemenitu osobu koja će biti u neprestanim obračunima sa zlom, to će se i vizualno odraziti na vašem modelu u obliku uspravnog, preplanulog i snažnog mladića, a ako pak izaberete život zlog, spletkaroškog maga, vaša će virtualna persona više nalikovati nekoj blijedoj polukreaturi noći. S vizualne strane, *Project Ego* također izgleda nenadmašno zahvaljujući dosad na konzolama neviđeno detaljno modeliranome virtualnom fantazijskom svijetu te briljantno izvedenim prirodnim krajolicima gdje se svako drvo i svaka vlat trave povijaju na vjetru. Razvoj tog briljantnog uratka trenutačno se odvija prema planu, tako da ćemo svoje virtualne fantazijske živote moći proživjeti već jesenas.

Yager

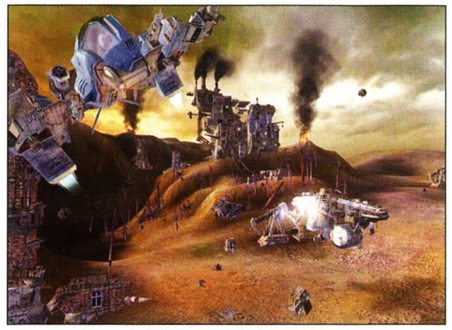
Još jedna tmurna budućnost

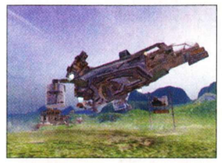
PIŠE Damir Đurović

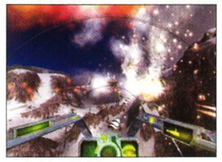
PROIZVOĐAČ	Yager Development
IZDAVAČ	THQ Interactive
DATUM IZLASKA	proljeće 2002.

Iako je većinu vas, pretpostavljamo, ime ove igre asociralo na alkoholno piće vrlo poznato i popularno na lokalnim pijankama ili pak na izvrsnu pikantnu slavonsku

kobasicu, tek ste se djelomično prevarili. Naime, igra sama po sebi nema nikakve veze s tim proizvodima, no svojom eksplozivnošću i dinamičnošću udara u glavu jače od spomenutog pića, a po broju misija i njihovom opsegu mogli bismo je usporediti s podužom kobasicom. U ne tako dalekoj budućnosti kontroliranoj od strane tehnokratskih megakorporacija glavni način transporta postao je zračni prijevoz najrazličitijim letjelicama vrhunske tehnologije. Vlasnik jedne takve sjajne, superbrze ljepotice ste i vi sami, i to u ulozi opakog pilota plaćenika Magnusa. Isprva ćete većinu vremena provoditi izvodeći kojekakve prljave poslove za svog poslodavca, megakorporaciju Proteus (originalnog li imena). No s vremenom vaš će se gazda sukobiti s gusarskim legijama željnih barem dijela moći kojom upravljaju najveće među korporacijama. To dakako znači i vaše uplitanje u ubrzano eskalirajući frakcijski rat. Iako ćete neko vrijeme ratovati protiv tih navodnih zlikovaca, ubrzo će vam postati jasno da stvari nisu onakvima kakvima se čine te da cjelokupna priča ima zapravo nešto drugačiju i tamniju pozadinu. U stilu klasičnih znanstvenofantastičnih priča, tijekom igre projurit ćete u nekoliko ponajboljih borbenih letjelica neprestano se sukobljavajući s inteligentnim neprijateljima, izazvavši pritom na svome putu, dakako, što veći mogući kaos. Blještavilo gomile svjetlosnih efekata, izvrstan i detaljan okoliš u apsolutno svakoj misiji te podrška za igranje u multiplayeru preko split screena ili X-box LAN-a (1-4 igrača) privući će mnoge igrače željne aktivnog boravka uz TV ekrane uz ovu vrlo privlačnu urnebesnu letačku pucačinu.







Stupanj više u razvoju konzola

Microsoft Xbox

Crno-zeleno čudovište koje će zagospodariti vašim životima

AUTOR: Damir Đurović

Microsoftov izlet u svijet konzola započet koncem prošle godine uskoro će se pretvoriti u svjetsku ekspanziju jedne od najznakovitijih premijera u povijesti videokonzola. Igrom slučaja, u naše je ruke dospjela američka inačica zajedno s njezinim dvjema ponajboljim igrama, izvrsnim Bungievim HALOOM te adrenalinom nakrcanim Bizzare Creationsovim *Project Gothamom*. X-box je već u prva tri mjeseca svog postojanja na američkom tržištu dokazao da Microsoft nije tek tu u prolazu nego da doista kani ostati u velikoj konzolaškoj utrci te uložiti sve potrebno ne bi li ostao u samom vrhu. Zle glasine, poticane iz najrazličitijih izvora, pa i izravno od same konkurencije, pokazale su se potpuno pogrešnima. Konzola nema apsolutno nikakvih ozbiljnih hardverskih problema o kojima se toliko pričalo posljednjih pola godine. Dapače, čak je i broj s greškom proizvedenih konzola prve serije znatno manji negoli je to bilo slučaj s prvim konzolama Microsoftovih konkurenata, Sonyja i Nintenda. I informacije o tome da će je podržati vrlo mali broj izdavača igara su također pale u vodu jer broj najavljenih igara raste iz dana u dan. Više od 1.5 milijuna prodanih konzola u nešto više od mjesec dana samo na američkom tržištu doista je upečatljiv rezultat kojim je Microsoft prilično zadovoljan iako priznaju da u budućnosti očekuje i znatno više. Uostalom, pročitajte naše osvrte na hardversku i konceptualnu stranu X-boxa te se sami uvjerite o čemu je riječ. No, kako će uspjeh Microsoftove konzole ipak ponajprije diktirati kvaliteta i jedinstvenost njihovih igara, pročitajte naše mišljenje o prva dva velika X-box hita u opširnim recenzijama na stranicama ovog broja.

MadCatz kontroler

Čista petica

X-boxov je službeni kontroler u našem uredništvu izazvao podijeljena mišljenja. Dok se PS2 fanaticima taj izgledom pomalo neugledan kontroler učinio preglomazan, nama ostalima, klasičnim PC-gejmerima izgledao je odlično i iznimno dobro ležao u ruci. Kao manji nedostatak istaknuli bismo jedino razmještaj tipaka A,B,X,Y, što se pak onima iz drugog tabora učinilo vrlo funkcionalnim. No, zahvaljujući MadCatzu, jednom od najvećih i najstarijih proizvođača dodataka za videokonzole, apsolutno svi nedostatci Microsoftovoga originalnog kontrolera uspješno su otklonjeni. Veličinom nešto manji i cijenom prihvatljiviji MadCatzov kontroler izrađen je od zelenoprozirne plastike, s gumenim oblogama sa svake strane da bi što bolje ležao u ruci. Raspored A,B,X,Y tipaka izveden je daleko bolje, znatno su odmaknutije jedna od druge da bismo se što lakše snašli. MadCatz je obavio odličan posao te stvorio zasad najbolju alternativu originalnome Microsoftovom kontroleru. Dapače, objektivno gledano, čak je i bolji od njega.

Konzola sa srcem PC-ja

Microsoft je dokazao da zna svoj posao - Xbox će postati prva konzola koju će prihvatiti korisnici svih platformi

PIŠE: Amar Rešić

Veselje uredništvu nije dugo trajalo
er je tiranin Đurović konzolu odnio
loma

Veliki ulazak Microsofta u svijet kojim su donedavno suvereno vladali japanski proizvođači hardvera mnogi bi mogli opravdano svrstati među klasične pokazatelje globalnih gospodarskih tendencija. Industrija virtualne zabave je u proteklih nekoliko godina postala jednom od najprofitabilnijih djelatnosti uopće, a njezin je nagli porast, prestigavši čak i rast filmske industrije, omogućio nagli ulazak velikog kapitala i njeno nevjerojatno globalno širenje. Tome je svakako pridonijelo formiranje golemog konzolaškog tržišta koje je tijekom devedesetih preraslo dimenzije džepova i površine soba svojih vlasnika. Nintendo i Sony, dvije tvrtke ponajviše odgovorne za uspješne rezultate na tržištu druge polovice devedesetih, uspjele su uvjeriti stotine milijuna korisnika da im je sva potrebna zabava uistinu nadohvat ruke. Nintendo je svojim prijenosnim konzolama postavio nedostižne standarde u svom tržišnom segmentu, a tehničkom superiornošću te sjajnom softverskom podrškom učinio da stotinjak grama plastike i čipova imena GameBoy Color postane najprodavaniji komad hardvera svih vremena. Sony je pak odgovoran za globalnu revoluciju koju je započela najpoznatija konzola na svijetu, PlayStation. Nastao na postulatima koje su postavili Nintendo i SEGA, PlayStation je za manje od tri godine stekao globalnu popularnost i jedinstvenim sustavom kućne zabave zauvijek promijenio koncept virtualnog igranja. G. 1999. SEGA je predstavila prvu konzolu nove, multimedijalne generacije - Dreamcast - no vizionarstvo 128-bitne konzole s online mogućnostima je ipak stiglo prerano. U to je vrijeme Nintendo tek pripremao svoju prvu "veliku" konzolu pod radnim imenom Dolphin (koja će poslije promjeniti ime u GameCube), dok je Sony uvelike radio na finalizaciji nasljednika PlayStationa koji se pojavio u ožujku 2000. Dolazak PS2 je samo ubrzao propast Dreamcasta, a nešto prije toga su postale sve glasnije glasine o Microsoftovim pripremama za skori izlazak još jedne konzole druge generacije. Kraj devedesetih je donio porast ulaganja i protoka novca industrije virtualne zabave na više od 3 milijarde dolara te je Microsoft procijenio kako na budućem tržištu ima mjesta za novu platformu.

Do kraja se godine očekuje softverska podrška više od 120 naslova najvećih svjetskih proizvođača

Veliki dolazak

Samo je 16 mjeseci trebalo da se buduća konzola preseli s crtaćih ploča na podove dnevnih soba. Microsoft je na prošlogodišnjem E3-ju prvi put javnosti predstavio obrise konzole koja je u konačnom obliku iza zatvorenih vrata prikazana malobrojnim sretnicima. Završni je dizajn evoluirao od prvobitnog srebrnog "X-a", namijenjenog stvaranju medijske pozornosti, do prihvatljivije crne kutije, izgledom sličnije konkurenciji. Međutim, Microsoft je morao redefinirati i strategije softversko-hardverske podrške. Prijelaz s tipkovnice na kontroler morao je proći što bezbolnije među PC-populacijom naklonjenoj tipkovnici i mišu, bez kompromisa po način izvođenja igara. Istodobno, konvertiranje PC-igara za izvođenje na konzoli te stvaranje novih igara koje će privući podjednako PC i konzolašku publiku moralo je biti odrađeno bez propusta jer je ulog bio - prevelik. Konačni izlazak konzole i predstavljanje prvih naslova pokazao je da je Microsoft mnogo naučio od japanske konkurencije. Launch naslovi su pokazali da je X-box, osim najboljim hardverskim osobinama, uspio isporučiti i najvažniju komponentu uspjeha neke platforme - igrivost, i to u njenom najčistijem obliku.

Razvojne smjernice

Najveći je značaj X-boxa u uspostavljanju novog tehnološkog trenda koji će po prvi put zaživjeti među proizvođačima PC-igara. Gotovo dvadesetgodišnja povijest temeljila se na stvaranju novih naslova za nove hardverske sklopove. Međutim, X-box će donijeti potrebu prilagodbe zahtjeva svakog novog softvera postojećem hardveru, što će u konačnici rezultirati potpuno optimiziranim igrama i, što je najvažnije, izostankom daljnih ulaganja u jednom kupljeni hardver. Naravno, dodatna oprema, poput DVD Playback Kita ili posebnih kabela za puno korištenje svih mogućnosti konzole, će imati i zasebnu cijenu, no uz pretpostavljenu kupnju svog dostupnog hardvera, konačni iznos tako opremljenog X-boxa će još uvijek biti manji od tržišne cijene jedne grafičke kartice odgovarajućih mogućnosti. Uzimajući u obzir i analize tržišta koje još uvijek predviđaju petogodišnje trajanje jedne generacije konzola, ulaganje u takav hardverski sklop najjednostavnije je nazvati - isplativim. Ne treba zanemariti ni to da će svi proizvođači igara bez većih problema stvarati inačice svojih PC-naslova za X-box. Slična arhitektura hardvera i lakoća programiranja unutar postojećih programa i softverskih sučelja bili su imperativ prilikom stvaranja čipseta same konzole koja je morala omogućiti bezbolnu konverziju. U prilog uspješnosti tog plana govori i to da su svi developeri igara proglasili X-box konzolom za koju je programiranje najlakše - jer se u cijelosti oslanja na praksu programiranja za PC. Ipak, konvertiranje igara s drugih platformi, posebice PC-ja, nije dovoljno za konačan uspjeh projekta. Klasični konzolaški žanrovi poput arkada, sportskih simulacija i različitih simulacija vožnje rađenih samo za X-box predstavljat će okosnicu planiranog tržišnog uspjeha. Naravno, ne smiju se zaboraviti ni online mogućnosti konzole, no na njih će europsko tržište sačekati do uspostavljanja odgovarajućih servera i stvaranja jedinstvene mrežne podrške, što će se dogoditi ubrzo.

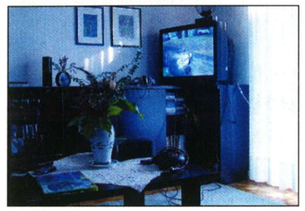
Japanski pristup

Launch naslovi za X-box pokazuju da je Microsoft dobro proučio tržište. Podjednaka zastupljenost konverzija i originalnih naslova otvorit će konzolu svim potencijalnim korisnicima, no tek će budućnost pokazati one naslove koji moraju stvoriti dominaciju konzole na nekom od tržišta i barem djelomice otplatiti golema Microsoftova ulaganja. Jedan od njih je svakako *Wreckless: Yakuza Mission* (Bunkasha/Microsoft), glavni launch naslov za japansko tržište i jedan od prvih koji će se 14. ožujka pojaviti u Europi koji već sada izgleda fantastično - koncept utrkivanja kroz gradske jezgre Hong Konga privući će podjednako ljubitelje brzine kao i ovisnike o poligonima, anti-

Ekskluzivni naslovi će izlaziti primarno za Xbox, a tek potom za PC i ostale platforme

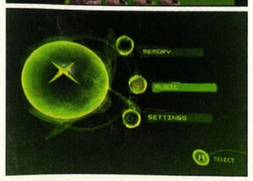
aliasingu, bump-mappingu i vertex-shadingu. Konačne grafičke mogućnosti X-boxa svakako još nisu prikazane javnosti; *HALO* (Bungie/Microsoft), trenutačno ponajbolji dostupan naslov, pokazuje primarne rezultate koje hardver X-boxa može ostvariti na televizorskom zaslonu, no tek će neke buduće igre pokazati kolike su mogućnosti skrivene ispod crnog pokrova ukrašenog zelenim krugom. Istodobno, japanski launch, zakazan za 22. veljače, otvorit će novo poglavlje softverske budućnosti konzole. Naslovi stvoreni u Japanu oduvijek su se isticali jedinstvenom atmosferom, izvođenjem, *storytellingom* i potpunošću koju zapadni proizvođači igara nikada nisu uspjeli dostići. Najpopularnije igre na svim konkurentskim konzolama, pa i onima koje više ne postoje na tržištu, u pravilu su dolazile iz Japana. Konami, Capcom i SEGA, tvrtke čija imena nikad nisu ništa značila u svijetu PC-igara, već godinama stvaraju jedin-

stvene naslove namijenjene prije svega konzolama i arkadnim automatima. Igre poput *Silent Hilla 2* (Konami/Microsoft), *Gemma Onimushe* (Capcom/Microsoft) i *Jet Set Radio Futurea* (SEGA/Microsoft) su stekle milijune poklonika diljem svijeta i na različitim platformama. S rastućom potporom japanskih proizvođača, X-box zacijelo ima šansu postati velika konzola, čije će pozicije biti mnogo čvršće nego što su predviđale analize tržišta nakon prošlogodišnje E3 izložbe gdje je konzola premijerno prikazana. Snaga hardvera, online mogućnosti, DVD playback i potpora najmodernijim audio-vizualnim sustavima kućne zabave pridonijet će barem izjednačavanju tih pozicija pored konkurencije. Međutim, tek će predstojeća japanska i europska premijera pokazati kakav je odaziv publike na Microsoftovu konzolu, dok će ovogodišnji E3 biti prvo mjesto na kojem će se na doličan način sučeliti još nepoznate softverske uzdanice Microsofta, Sonyja i Nintenda. ●



Xbox sučelje

Operativno je sučelje X-boxa izvedeno krajnje jednostavno. Tri glavna izbornika omogućuju podešavanje opcija za glazbu, odnosno parametara korištenja memorije (tvrdog diska) ili postavki same konzole. Unutar *Music* opcija je moguće mijenjati izlazni signal zvuka, slušati audio CD-e ili ripati glazbu s CD-a na tvrdi disk da biste je poslije mogli slušati tijekom igranja. Memory omogućava pregledavanje tvrdog diska te rad sa snimljenim pozicijama ili nekom drugom vrstom spremljenih podataka. *Settings* je klasičan izbornik u kojem se podešavaju funkcije poput sata, kalendara, opcije video i audio outputa te jezika. U cijelosti animirano sučelje je izvedeno u prepoznatljivoj zelenoj boji.

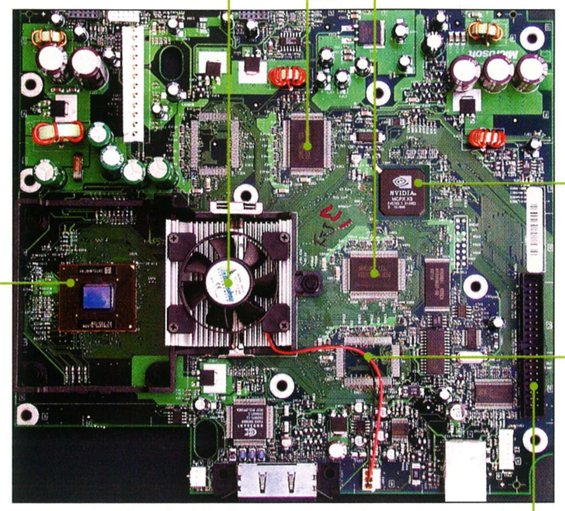


Xbox Čvrstilo

PIŠE Goran Maravić

IGP (integrated graphic processor)
nVidijin proizvod i nosi oznaku NV2A. Grafički čip takve snage zasad ne postoji ni za jednu drugu platformu. Iako radi na nižoj frekvenciji od najjače PC grafičke kartice, na 233 MHz, dok je GF3 Ti500 clockiran na 300 MHz, postojanje dva vertex shadera daje mu prednost u snazi.

Memorijski čipovi
Memorija korištena u Xboxu je Double Data Rate SDRAM takt 200 MHz. Brzina je veća od sistemske PC-memorije, ali manja od one koja se ugrađuje u grafičke kartice. Količina iste je 64 MB, a prazna mjesta pokraj čipova mogu primiti još toliko. Memoriju koriste glavni procesor i grafički procesor, a omjer u kojem je koriste određuju programeri igara.



MCP (media & communications processor)
MCP sadrži izvrsn Dolby Digital 5.1 zvučni 256-kanaln procesor s AC3 i DTS enkoderom. Communications sastoji se od Ethe 10/100 kontrolera Preko Ethernet ko trolera Xbox će se spajati na broadb Internet. U nedost broadbanda, kori za umrežavanje k zola.

CPU
Microsoftov je izbor pao na Intel Pentium 3 procesor takta 733 MHz. Zbog zahtijeva konzole o rasipanju topline, riječ je o inačici procesora za mobilna računala. Takt sabirnice je 133 MHz, a jedina razlika je dvostruko manje cache memorije nego na PC-inačici (128 KB).

Prazno mjesto namijenjeno memoriji.

Klasični IDE konektor
Tvrdi disk i DVD-čitač se spajaju na IDE-konektor pomoću jednog IDE-kabela. Tvrdi je disk veličine 8.5 GB i sadrži više od 50 000 mjesta za save pozicije. Ako ga usporedimo s trenutačno dostupnim diskovima namijenjenim PC-računalima, perfomanse su mu mnogo slabije, ali su buka i temperatura zato znatno manje.

Microsoft je vrlo jednostavno riješio problem konkuriranja ostalim konzolama uloživši gomilu novca u hardver svoje konzole. Taj nam je hardver svima dobro poznat, to su komponente od kojih se sastoje PC-računala kakva svi imamo. Trik je u tome da će Microsoft prodavati svoju konzolu po znatno nižoj cijeni nego što ona vrijedi sve dok cijene tog hardvera ne padnu zbog velikih serija u kojima će se konzola proizvoditi i, dakako, zbog toga što će s vremenom zastarjeti. Počnimo od središnje komponente - procesora.

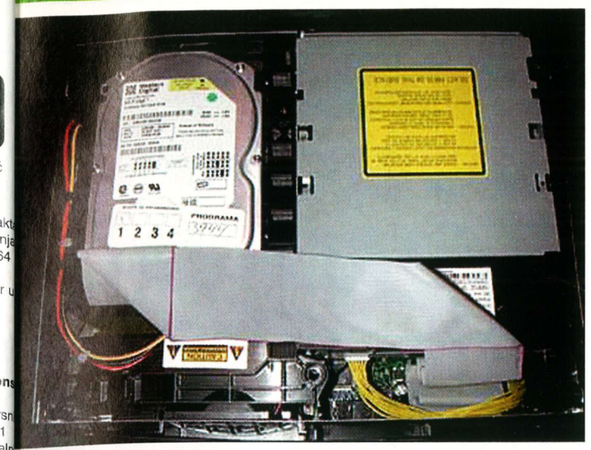
Kad je Microsoft objavio natječaj za proizvođača CPU-a za X-box, imao je na umu Intel i AMD. Pobijedio je Intel, što bi nas moglo začuditi s obzirom na izbor čipseta na koji je priključen Intelov procesor, a pogotovo usporedimo li performanse Intelovih i AMD-ovih procesora na istom taktu. No, konzoli nije bitna samo brzina, baš kao ni ostalim komponentama ugrađenim u X-box. Svi znamo da je AMD brži, ali i da se jače grije. Intelova je prednost upravo manja potrošnja energije. Izbor je pao na Intel Pentium 3 (Coppermine jezgra) na 733 MHz. Zanimljivo je da taj procesor stiže sa 128 KB cachea, a ne 256 kao PC-inačica. Takt sabirnice mu je 133 MHz, a format Mobile Pentiuma, tj. procesora namijenjenog ugradnji u prenosiva računala. Dakle, manjih je dimenzija i troši manje električne energije. Čipset na kojemu se nalazi procesor poznat nam je kao nForce, ali s jednom golemom razlikom: integrirani grafički procesor nije utemeljen na GeForce 2MX-u nego na čipu koji je čak možda i jači od trenutačno nam dostupnih u obliku grafičke kartice. Interna nVidijina oznaka za taj čip je NV2A. Radi na taktu od 233 MHz, a

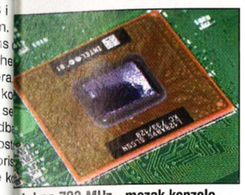
Ukupne hardverske mogućnosti Xboxa nadmašuju čak i neke vrhunske PC-konfiguracije

ono što ga čini toliko snažnim su dvije vertex jedinice umjesto jedne kao kod NV20 (GeForce 3). Ta će se prednost najviše primijetiti prilikom intenzivnijeg korištenja bump mapinga koji vertex jedinica ubrzava. Upravo je izvrstan bump maping ono što najčešće primjećujete u igri *Halo*. IGP (Integrated Graphics Procesor) povezan je s MCP-om (Media&Communications Processor), AMD-ovom Hyper Transport tehnologijom. MCP sadrži zvučni sustav 5.1 s mogućnošću real time Dolby Digital kodiranja. X-boxova veza sa svijetom se ostvaruje preko integriranog Ethernet 10/100 kontrolera koji je dio MCP-a. Pomoću njega je zasad moguće samo povezati dva X-box pomoću cross over UTP-kabela ili će se u budućnosti preko Ethernet kontrolera moći ostvarivati broadband veza na Internet. X-box ima megabajta memorije. Riječ je o DD memoriji koja radi na 200 MHz (5n što je mnogo brže od sistemske memorije na PC-ju, ali sporije od memorije koju danas koriste grafič kartice. Prednost je nVidijina Twin Bank memorijska struktura koja povećava propusnost na 6.4 GB/s ali treba imati na umu da je dijele središnji procesor i integrirani grafi čip. Također treba imati na umu da rezolucije koje se koriste na konzol ma nisu previsoke zbog ograničen što ih nameće njihova povezanost TV uređajima, pa ta propusnost i n nedostatak sve dok se ne počne koristiti AntiAliasing. Pogledajte na slici matične ploče, pokraj memori jskih čipova su prazna mjesta na koja se može staviti još 64 megab ta memorije (ali ne na već proizvedenim konzolama). Čini se da se Microsoft osigurao da u budućnos može započeti i s proizvodnjom ko zole sa 128 megabajta memorije.

Hard X

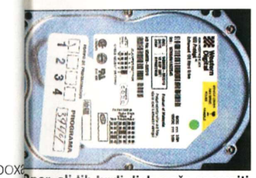
Opremanje konzole tvrdim diskom se najpametnijim potezom, a razlog cijena pojedine memorijske kartice namijenjene spremanju pozicije na konzolama. I X-box ima tu funkciju





ntel na 733 MHz - mozak konzole

box maska za iznimno tih DVD-čitač



Spor, ali tih tvrdi disk može spremiti sve podatke koji će vam ikad zatrebati

Break away konektori služe osiguranju konzole od pada prilikom slučajnog "čupanja" kontrolera

Tech specs

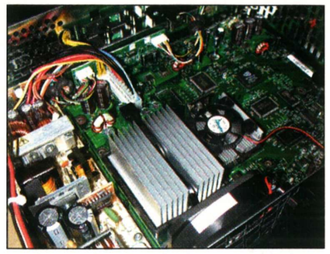
- 733 MHz Intel procesor
- 233 MHz nVidia NV2a GPU grafički procesor
- 8,5 GB tvrdi disk za pohranu podataka i MP3 fileova
- 64 MB RAM memorije
- nVidia zvučni procesor sa 256 kanala (64 za 3D audio)
- Dolby Digital procesor
- DVD player (uz DVD Playback kit)
- 1920X1080 piksela maksimalne rezolucije (HDTV support)
- 100 Mb ethernet kartica

Unutrašnjost konzole uvelike podsjeća na unutrašnjost PC-računala

ako želite, možete prenijeti svoju sačuvanu igru, dok za igranje na konzoli imate 8 gigabajta za *savegamove,* što bi trebalo biti dovoljno za višegodišnje igranje veće količine igara. U X-box se ugrađuju EIDE-diskovi Western Digitala ili Seagate. Oba su diska 5400 o/min utemeljena na jednoj magnetnoj ploči. U PC-svijetu oni su vrlo spori, ali je kod gusto pakirane konzole mnogo važnije da su tihi i da se ne griju. Performanse im se ponešto razlikuju. Kako su diskovi namijenjeni pisanju malih paketa podataka, od njih se traži vrijeme pretraživanja koje je kod Seagate nešto bolje (8.9 ms, a kod Western Digitala 12 ms), no to se ne bi trebalo primjećivati na konzoli. Microsoft se, dakako, želio osigurati i od bilo kakve nadogradnje bržim i većim tvrdim diskom, pa stoga njihov X-box neće moći prepoznati neki drugi tvrdi disk, niti će se njegov moći spojiti na računalo. Uostalom, ionako ugradnja nekog drugog diska nema smisla jer je veličina tih diskova sasvim dovoljna za sačuvane igre, baš kao i brzina, a problemi zbog lošeg hlađenja konzole mogli bi je samo uništiti. Naime, ispod tvrdog diska su glavni procesor i grafički procesor.
Sve igre za X-box stižu na DVD-medijima pa je konzola opremljena DVD-čitačem koji se, doduše, ne može pohvaliti velikom brzinom (5x) – nešto je moralo biti žrtvovano da bi se dobila zadovoljavajuća razina buke i topline. Činjenica je da je X-boxov drive znatno tiši od DVD-a na PS2 konzoli. Proizvođač DVD-čitača je Thomson Multimedia koji je napravio drugačiji priključak za struju da bi se izbjegla ugradnja bržeg uređaja. IDE-priključak je standardni kao i za PC. Nažalost, X-box uza sav hardver ne omogućuje gledanje DVD-filmova, a razlog je financijski. Naime, svi uređaji koji imaju tu mogućnost moraju plaćati pristojbu DVD-konzorciju pa je Microsoft, želeći sniziti cijenu konzole, tu mogućnost odvojio od osnovnog paketa. Kupnjom daljinskog upravljača za 30 $ pretvorit ćete X-box u DVD player i platiti tu pristojbu.

Kontrole

Kontroleri čije se veličine svi bezrazložno boje jer ih je upravo zbog toga mnogo ugodnije držati u rukama spajaju se na X-box preko USB-a. Ali kako je Microsoft čvrsto odlučio vratiti novac izgubljen prodajom hardvera po znatno nižoj cijeni u osnovnom paketu, USB-priključak na X-boxu ne izgleda kao onaj na PC-ju ili Playstationu 2 i nije kompatibilan s njima. Ljubitelji FPS-



ova morat će kupiti miš napravljen upravo za X-box koji će vjerojatno stajati više od običnog USB-miša za PC. Vrlo je korisno što kontroleri imaju tzv. breakaway konektore, male konektore na kabelu udaljene samo metar od konzole, koji će ispasti čim malo jače povučete kabel i tako ukloniti svaku opasnost da će netko od članova obitelji zapeti za žice konektora i srušiti vam konzolu na pod. X-box s tvrdim diskom ima dvostruko više pokretnih dijelova od ostalih konzola koje se mogu oštetiti padom. U kontroleru su također i dva utora za umetanje memorijske kartice.
Hardver konzole je vrlo impresivan i pruža mnogo potencijala za razvoj igara, ali ono što konzolu čini zanimljivom ipak su igre. Više o tome ćete saznati iz tekstova kolege Damira X. Đurovića koji nije spavao otkako mu je stigao X-box.. ●

Cijena? Sitnica

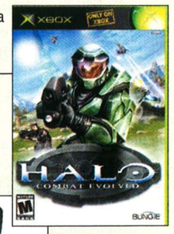
Sve navedene cijene odnose se na zemlje Europske unije te se od Microsofta očekuje drastično sniženje cijene same konzole već nakon prvih dva mjeseca prodaje. Za usporedbu, u Japanu će Xbox stajati svega nešto više od 300 €.

Microsoft Xbox konzola
479 €

Microsoft Xbox kontroler
40 €

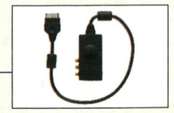
Xbox memory card
40 €

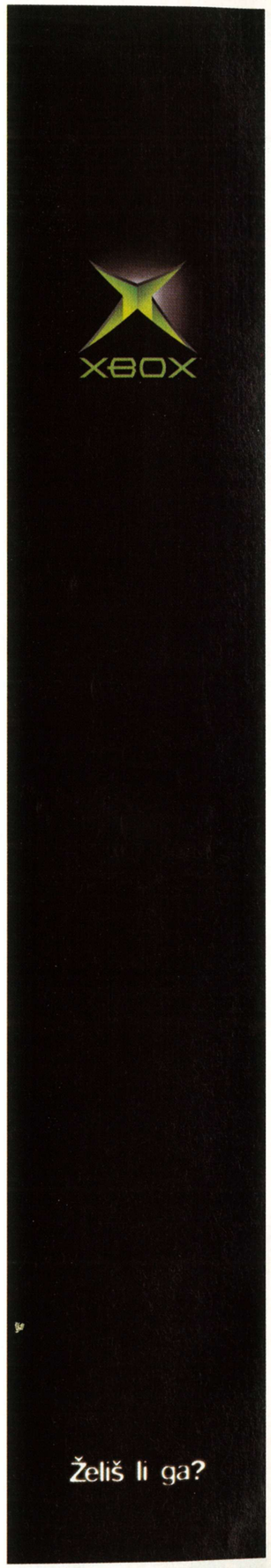
Predložena cijena igara
69 €



DVD daljinski dodatak
30 €

Advanced AV dodatak
20 €



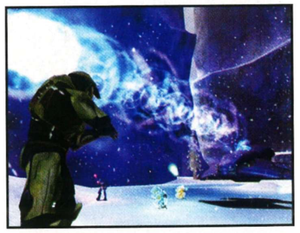


Ovako nešto još nismo vidjeli na konzolama

HALO

Igra čiji je izlazak u cijelosti redefinirao pojam kvalitete u svijetu konzolaških pucačina

HALO
PROIZVOĐAČ Bungie **IZDAVAČ** Microsoft
MULTIPLAYER Cooperative, LAN **PLATFORME** Xbox



Svjetlosni efeketi za pasti na dupe...

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

Što bi naši ljudi rekli: Prvo pa muško. *HALO*, Bungieva ZF-pucačina, prvog je dana prodaje X-boxa pokazala svijetu da Microsoft ovaj put doista misli ozbiljno. Fenomenalni, dosad u svijetu konzola neviđeni grafički detalji, izvrsna glazbena i zvučna podloga te igrivost kakvu bi mnoge igre mogle samo poželjeti ono je po čemu ćemo zasigurno pamtiti ulazak još jednog velikog igrača u tržišnu utrku za prevlast nad konzolaškom industrijom. Microsoftovu kupnju Bungie Softwarea prije nešto više od godinu dana mnogi su, uključujući i nas, prihvatili vrlo skeptično. No s vremenom je taj potez diva iz Redmonda postao i više nego jasan. Najrazvikanija igra E3 sajma 2000. time je pretvorena u igru namijenjenu ekskluzivnom pojavljivanju na Microsoftovom crno-zelenom čudovištu. Iako smo, zahvaljući Bungievoj više nego uspješnoj gejmerskoj povijesti, očekivali iznimno privlačnu igru, malo je tko mogao pretpostaviti da će biti upamćena kao igra koja će uspostaviti nova mjerila kvalitete u žanru konzolaških pucačina.

SAVRŠENSTVO

HALO je jedna od rijetkih igara u kojoj je razvojnom timu pošlo za rukom dostići savršenstvo u apsolutno svakom od bitnijih elemenata. Vizualna ljepota koju omogućuje iznimno dobro iskorišten hardver konzole u sprezi s lukavo programiranim

Are you talkin' to me?

grafičkim engineom pratit će vas na svakome koraku. Vrlo često tijekom igre zastat ćete načas da biste uživali u predivno izvedenom okolišu, što će na kraju potrajati nekoliko minuta, sve dok vas iznenada ne prekine još jedan napad upravo sletjelog alienskog pojačanja. O neviđenoj detaljnosti tekstura i fascinantoj upotrebi niza naprednih funkcija X-boxove grafičke kartice ne treba posebno govoriti jer ćete se vrlo brzo priviknuti na to, toliko da će vam sve dosad viđene konzolaške igre vizualno izgledati poprilično inferiornije. No Bungie se pobrinuo da ni naša čujna osjetila ne budu uskraćena. Fantastičan soundtrack koji kao da je upravo izašao iz neke nove spektakularne filmske svemirske sage dinamično će pratiti vaše napredovanje kroz priču i neprestano se mijenjati ovisno o situaciji. Prebogata, iznenađujuće čista i profinjena zvučna podloga pobrinut će se da doživite svaki pa i najmanji detalj vaše okoline. Kiša, tiho glasanje cvrčaka, šum mora koje udara o plažu te zvuk koraka koji ovisi o površini kojom koračete samo su neki od atmosferičnih efekata na koje ćete nailaziti na svakom koraku. Tu je i cijeli niz borbenih zvučnih efekata po kojima ćete prepoznati specifičan zvuk svakog pojedinog oružja te za *HALO* karakterističan zvuk energetskih udara o vaše i neprijateljske štitove te niz drugih kerefeka. Napredujući kroz igru, pratit će vas glasovi vaših suboraca prema kojima ćete tijekom borbe moći najlakše odrediti kome je potrebna pomoć ili s koje strane stiže neprijatelj. No to nije sve, ako ste vlasnik kućnog surround sustava, vaše iskustvo igranja ove igre pretvorit će se u nešto spektakularnije. Zahvaljujući hardverski ostvarenoj podršci za DTS-standard, Bungie je svoju igru opremio izvrsnom 3D-zvučnom podlogom.

HALO? HALO!

Radnja je smještena u daleku budućnost. Ljudska je civilizacija zahvaćena velikim međugalaktičkim ratom s alienskom rasom Convenantima. Nakon nekolikogodišnjih okršaja poveću ljudska

Mark IV., kiborg marinac za pljucom namontiranom na bagi, the mean killin' machine

Usporedba... lijevo standardni svemirski marinac, desno... Mark IV

Zahvaljujući *HALO-u*, Bungie će se pamtiti samo po velikim stvarima

Potpora iz zraka

koloniju na granici naseljenog svemira napada golema convenantska svemirska flotila. U nadi da će ih spriječiti i odvući dalje od naseljenih planeta, ljudska svemirska borbena fregata Pillar of Autumn kreće u hyperspace i završava u udaljenom, nepoznatom dijelu svemira. Neposredno u bilizini golemog planeta gdje se alienska flota polako nadvija nad vašu odbjeglu fregatu i ostatke zemaljske flotile nalazi se gigantski prstenasti objekt nepoznatog podrijetla čija unutrašnjost sadrži tajanstveni ekosustav. Vi preuzimate ulogu kiborskoga kapetana marinaca, model Mark IV, i nakon iskrcavanja aliena na Pillar of Autumn bježite na HALO (gigantski prstenasti objekt) te započinjete potragu za preživjelim svemirskim marincima. Uz njihovu pomoć kroz deset složenih misija krećete u razotkrivanje misterija tog čudesnog ekosustava u kojemu leži drevna tajna koja bi međugalaktički rat mogla okrenuti u korist ljudi spriječivši naviranje convenatnskih snaga.

KROZ PUSTINJU I PRAŠUMU

Lokacije kojima ćete se probijati vrlo su različite i vizualno izvrsno izvedene. Vaša potraga za istinom o tom nepoznatom objektu vodit će vas kroz močvare, velike planinske proplanke prepune slapova i rijeka, brojne mistične alienske tunele, pa čak i kroz samo srce convenatske flotile istražujući unutrašnjost njihovih borbenih brodova. Izbor oružja na početku igre nije posebno golem, no vrlo brzo ćete otkriti da s tijela svakog ubijenog neprijatelja možete uzeti njegovo oružje, što može biti korisno kad vam ponestane streljiva. S druge strane, ubrzo ćete uvidjeti kako su upravo ljudska oružja najučinkovitija protiv Convenata te njihova protiv vas, dok će vam u suprotnim slučajevima trebati nešto više vremena da se riješite protivnika uporabom njegova vlastita oružja. Tijekom igre nećete cijelo vrijeme provesti u ulozi jadnog prizemnog pješaka, s vremena na vrijeme moći ćete uskočiti u alienski energetski top i pokazati gadovima kako se svira. No, to nije ni polovica zabave što je nudi urnebesna vožnja u specijalnom marinskom bagiju koji na sebi može nositi trojicu putnika. Svaki od njih ima određenu ulogu koju možete iskušati u bilo kojem trenutku. Dok će neki uživati u nabrijanom voženju bagija, vaš će suborac derati po alienskoj gamadi s montirane gigantske pljuce. Drugi će se odlučiti za prosipanje metaka po neprijateljskim redovima i upravljanje vozilom prepustiti drugom marincu ili, igrate li u multiplayeru, nekom od ostalih igrača. Dodatnom užitku igranja pridonosi i fantastična animiranost neprijatelja i vaših suboraca te njihov, što se tiče videokonzola, izvrsno izrađen AI. Naime, neprijatelji će se, ako su ozlijeđeni, povlačiti natrag u svoje redove i potom se, pregrupirani, vraćati u hordi nasrćući još većom silinom. Ako ste pak društvenija osoba, igru možete zaigrati i u kooperativnom modu i u njemu proći cijelu single player priču. S druge strane, svoje pucačke sposobnosti možete iskušati igrajući u multiplayeru učetvero preko split screena, iskušavajući jedan od dvadeset i pet iznimno zabavnih modova. Želite li uložiti dodatan trud, možete svoju konzolu LAN-kabelom jednostavno umrežiti s još tri X-boxa, čime je omogućeno istodobno igranje šesnaestorici igrača. *HALO* je igra koja sadrži nekoliko desetaka sati odlične zabave namijenjene šarolikom krugu igrača. U njemu će zadovoljstvo pronaći okorjeli FPS-fanatici, baš kao i pobornici ostalih žanrova koji žude za malo nabrijane ZF-akcije. Fantastična igra koju ni najzagriženiji mrzitelji X-boxa ne bi smjeli propustiti.

Fantastičan soundtrack koji kao da je izašao iz neke nove spektakularne filmske svemirske sage

GRAFIKA	10
ZVUK	9
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	8

Trenutačno na ostalim konzolama nećete pronaći ni približno vizualno privlačnu igru, a pridoda li se još i izvrsna ZF-priča i fantastična igrivost, onda nema greške... Ako već niste, vrijeme je da počnete štedjeti za X-box konzolu

KONAČNA OCJENA 9

HACKER

Vam poklanja

Adrenalinska jurnjava

PROJECT GOTHAM RACING

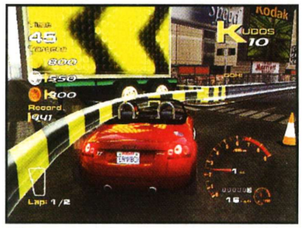
Prva simulacija gradskih utrka na Xboxu najbolji je dokaz da taj žanr ne može propasti sve dok nastaju igre koje, bez obzira na iznimnu kvalitetu prethodnika, uspjevaju ići korak dalje namećući nove standarde

PROJECT GOTHAM RACING
PROIZVOĐAČ Bizzare Creations **IZDAVAČ** Microsoft **MULTIPLAYER** 1-4 **PLATFORME** Xbox

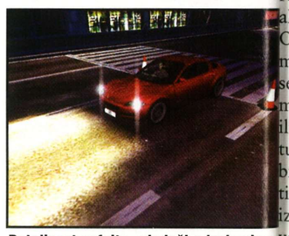
Žuti *Ferrari F50*, san svakog uspješnog studenta ekonomije - ostvariv samo u *Project Gothamu!*

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

Prva u nizu simulacija vožnji koje ćemo u vremenu koje dolazi imati prilike igrati na Xboxu stiže sa sjajnim naslijeđem prošlosti. *Project Gotham Racing* je posljednja u nizu igara koje potpisuje Bizzare Creations, razvojni tim čiji se naslovi, bez obzira na plaftformu za koju su nastali, odlikuju savršenstvom izvedbe i vrhunskom igrivošću. Iskustvo stečeno na PlayStationu dvama nastavcima F1 simulacija, *Formula 1* (1997.) i *Formula 1 '97* (1998.), te Dreamcast konzoli koja je dobila svoj "dragulj", *Metropolis Street Racer* (1999.), je poslužilo kao dobar temelj za stvaranje *Project Gotham Racinga*, trenutačno najsofisticiranije arkadne simulacije vožnje na bilo kojoj platformi.



Udarac o ogradu neće vam samo uništiti skupi lak na karoseriji nego vas i usporiti



Detaljnost asfalta svjedoči o iznimnim vizualnim kvalitetama *Gothama*

FERRARI I PORSCHE

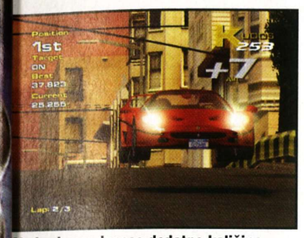
Nastao na temeljima *Metropolis Street Racera*, *PGR* stavlja vozača u kokpit jednog od triju prvobitno ponuđenih slabijih modela automobila. Pobjeđivanjem u utrkama otvaraju se i novi automobili i staze; sve do završne animacije i spoznaje da ste jedan dio života nepovratno izgubili utrkujući se po virtualnim pravcima četiriju svjetskih metropola. Zahvaljujući Microsoftovim financijskim sredstvima, Bizzare je uspio dobiti licenciju za uporabu imena i oblika nekih od najprestižnijih svjetskih modela automobila. To se prije svega odnosi na Porscheove i Ferrarijeve modele koji su dosad bili pod strogom licencijom Electronic Artsa i njihove arkadne serije *Need For Speed*. Upravo u tim modelima leži velika empatijska osobina ove igre, naime već su sama imena tih proizvođača mnogim igračima dovoljna za kupnju igre. Međutim, *Project Gotham Racing* ide i korak dalje od šture nabavke licencija - razina zabave koju nudi nadmašuje gotovo svu konkurenciju na bilo kojoj platformi, a brojnost staza i zadataka koje je potrebno otključati/izvršiti daje toj igri gotovo beskonačnu trajnost. Ipak, ono što fascinira na prvi pogled je - grafika.

POLIGONI, POLIGONI

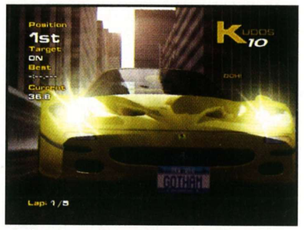
Svaki je automobil izmodeliran do savršenstva. Upotrijebljeno je više od 14 000 poligona da bi se stvorili što vjerniji vizualni modeli, a primjena anti-aliasinga i real-time refleksija dodatno poboljšava ionako fascinantan grafički prikaz. Ovisno o vremenskim prilikama mijenjat će se i količina detalja koja se reflektira na sjajnim karoserijama, a svaki će udarac u protivnika ili ogradu dolično izmijeniti konture limarije vašeg metalnog ljubimca. Isto se odnosi i na protivnike čiji će sjajan AI, osim izvrsno odrađenog zadatka sprječavanja vaše pobjede, mnogo raditi i na uništavanju vlastitih i tuđih vozila. U igri možete mijenjati nekoliko postavki dana i noći te određivati meteorološke uvjete poput kiše, pljuska, sunčanog i oblačnog vremena. Naravno, to je moguće činiti u *free race* modu jer su uvjeti u svim ostalim utrkama određeni zadatcima koji se od vas očekuju. Iznimna je kvaliteta grafike vidljiva i u replayu (nažalost, s nedovoljnim brojem izmjenjivih kamera), gdje je moguće pogledati tijek cijele utrke, zbog njegove iznimne ljepote činit ćete to i po nekoliko puta. Jedina je zamjerka što teksture okoliša nisu bogate poput onih na automobilima, no neki su kompromisi ipak morali biti učinjeni. Međutim, izniman je posao odrađen u modeliranju samih gradova. Bilo da je riječ o Londonu, Tokiju, San Francisku ili New Yorku, neće se dogoditi da ne znate gdje ste. Iskustvo stečeno gledanjem hrpe filmova i serija gdje se pojavljuju dotični gradovi pomoći će vam pri instant-prepoznavanju mjesta utrke, na što su dizajneri igre i računali. Preneseni su svi najprepoznatljiviji dijelovi svih gradova, što znatno pojačava osjećaj da ste doista na cestama tih svjetskih metropola. Osjećaj potencira i mogućnost biranja neke od radiopostaja u izborniku koja će prilikom utrkivanja "vrtjeti" radioprogram u stvarnom vremenu, s komentarima DJ-a ili najavama nekih izmišljenih događanja uz odgovarajuću glazbu. *PGR* dopušta unošenje "ripanih" glazbenih fileova u *music player*, tako da u bilo kojem trenutku možete zamijeniti neku od +60 skladbi vama dragom pjesmicom kako biste doživjeli ekstatične vrhunce vožnje *ferrarija F50* po Central Parku uz vokalnu pratnju Miše Kovača ili Đuroviću iznimno dragog Halida-neću-nećudiijamante.

PGR donosi sve potrebne detalje: kišne kapi, žareće diskove kočnica, tragove guma i sjajan zvuk automobila

Sukob njemačke mehanike unutar američkog hardvera Xboxa



Skokovi vam donose dodatne količine kudosa, kao i međusobno povezivanje različitih atraktivnih poteza

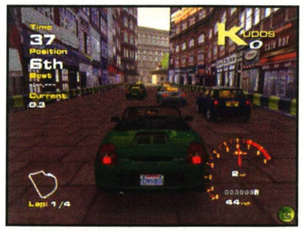


Možete izabrati registarske tablice kojeg god hoćete grada - mi smo primjerice njujurške poslije zamijenili tokijskim

Agresivni protivnici neće propustiti priliku da vas izvrnu trenutak prije posljednjeg zavoja

KUDOSI? KOJI K....

Napredovanje u *Project Gotham Racingu* je riješeno pomoću sustava osvajanja *kudosa*, fiktivnih bodova koji se dodjeljuju pobjeđivanjem u utrkama, atraktivnom vožnjom ili uspješnim izvršavanjem zadataka. Veći broj *kudosa* otključava nove automobile, njih dvadesetak, i nove staze, njih je više od 200. Dobro ste pročitali broj, s *PGR-om* vam doista ne može biti dosadno. Svaki je grad podijeljen na četvrti kojima prolaze staze koje se na nekim mjestima presijecaju ili se pak koriste isti dijelovi kako biste se što prije na njih privikli. Naravno, učenje staza je ipak primarno jer bez poznavanja glavnih skretanja ili prepreka nema napredovanja, tj. spominjanih *kudosa*. Ovisno o vrsti izabranog izazova ili postavki težine, mijenjat će se i količina osvojivih *kudosa*. Omjer potrebne vještine i težine zadatka je u *PGR-u* idealan, što znači da će i prekaljeni vozači katkad doći u situaciju da psuju pokvarene protivnike koji koriste svaku priliku da njihova umjetna inteligencija nadvlada ljudsku. Ukratko, put do količina *kudosa* potrebnih za kupnju svih automobila je i više nego trnovit, no i vrlo, vrlo adiktivan. *Project Gotham Racing* ima neviđenu sposobnost da uvuče početnike u svoj virtualni svijet, a jednom primljeni kontroler ne ispušta se tako lako iz ruku čak ni nakon desetak sati utrkivanja. Savršena igrivost, iznimna grafika i doslovce nekoliko stotina stvari koje se mogu osvojiti čine ovu igru vrhunskim proizvodom, dostojnim prestižnog potpisa Bizzare Creationsa. Uz hrpu predivnih detalja poput mogućnosti biranja boje kacige, natpisa na registarskim tablicama, otključavanja posebnih boja automobila i vječne vrijednosti multiplayera (do 4 igrača) *PGR* se svrstava daleko iznad svih drugih arkadnih vožnji na bilo kojoj platformi i još jednom dokazuje da arkada ponekad može biti zanimljiva poput najokorjelije simulacije.



Pobjeđivanje sa slabijim automobilima je jedini put do prestižnih 'pila' gornje klase

Otvorena Modena, vjetar u kosi i vožnja uz Temzu... milina, neostvariva

GRAFIKA	8
ZVUK	8
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	8

Iako pati od nekih sitnih boljki, PGR na zoran način pokazuje da će svi ljubitelji utrka s Xboxom doći na svoje

KONAČNA OCJENA 8

Konzolu koja je protresla svijet video igara

PROPOZICIJE NAGRADNE IGRE

Za sudjelovanje u nagradnoj igri potrebno je sakupiti dva kupona koja će biti objavljena u Hackeru br. 78 i 79.
Oba kupona ZAJEDNO trebaš poslati do 10. 04. na adresu redakcije: HACKER, Čakovečka 17, 10000 Zagreb s naznakom: Za NI "Osvoji X-box".
Ime ponosnog vlasnika konzole objavit ćemo u 80. broju Hackera (25.04.2002.) i na web stranicama časopisa www.hacker.hr. Sretno!!!

Mamu mu njegovu 2

UNREAL TOURNAMENT 2

Gledao u kristalnu kuglu: Mladen Golubić mladen.golubic@janus.hr

Kao i sve dobre stvari u životu, i ovaj prvi prikaz počinje vraćanjem u prošlost. Ne, nećemo ići do stoljeća sedmog, nego samo nekoliko godina unazad. Dakle, 1999. su se pojavile dvije igre koje su bile od životnog značenja za ljude orientirane na multiplayer način igranja - *Quake 3 Arena* i *Unreal Tournament*. Prva se oslanjala na drugi *Quake* serijal i iznimnu popularnost multiplayer dijela *Quakea 2*, a druga na popularni *Unreal* izašao godinu prije tj. 1998., za slabije matematičare) koji je i prije negoli je zašao žario i palio serverima diljem svijeta, pa kad se konačno pojavio, radosti nije bilo kraja. Za razliku od *Q3A*, *UT* nije zahtijevao unos "ključa" koji dolazi uz originalni) CD pa je već tim potezom ostvario premoć.
Grafički je pokretač igre bio odličan Unrealov engine koji i dan-danas izgleda impresivno. Multiplayer je bio zabavan i dinamičan, pogotovo onima koji dotad nisu igrali multiplayer igre. single player (tj. vježbanje s botovima) je bio zabavan do bola pa su i oni koji nisu igrali online mogli satima i satima uživati u toj igri. Nije ni čudo što je iste godine kad je izdana dobila prestižnu titulu "Game Of The Year". Što se dogodilo od 1999. do danas? Izdana je gomila zakrpa, napravljeno je bezbroj modova i mutatora, klanska UT-scena je prešla sve granice normale...
Nikad nismo sumnjali da *UT* neće doživjeti nastavak, bilo je samo pitanje kada. Nakon što je nedavno obznanjeno da se radi na *Unrealu 2*, svi su se pitali što se događa s *Unreal Tournamentom 2*. Čak su najavili i *Unreal Championship* za X-box, ali od *UT-a 2* ništa. Do sada. Nakon što su Francuzi prvi u svijetu pokazali slike iz *UT2*, nastao je pravi bum. Postavljeno je milijun pitanja, a odgovora je bilo vrlo malo. Da ne biste živjeli u neznanju, Hacker vam donosi prvi prikaz.

KOLIKO? GODINU DANA?!

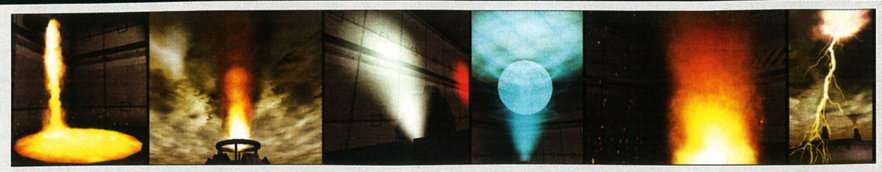
Unreal Tournament 2 razvija tvrtka Digital Extremes, zadužena i za razvoj *Unreal Championshipa* za X-box. Sami "priznaju" da ga razvijaju već godinu dana. Godinu dana?!? Kako je moguće da su o takvoj igri šutjeli godinu dana?! Ma kakav novi engine, novi modovi, fascinira sama činjenica da su šutjeli tako dugo. Ali dobro, nek' im bude.
U tih je godinu dana razvojni tim dosta radio kako na single playeru, tako i na multiplayeru. Iako će igra biti orijentirana na mrežnu igru (logično), dakako da će postojati i dio gdje ćete uvježbavati svoj *skill*, tj. vještinu. Da igra ne bi izgledala kao kopija originala, momci iz Digital Extremesa su odlučili malo zakomplicirati single player dio. Za one kojima se FPS-ovi baš ne sviđaju (zašto onda ovo čitate?) i nisu igrali original: u single player *UT-u* možete igrati

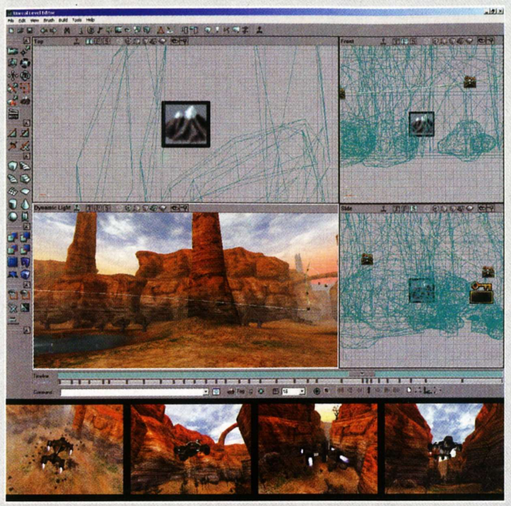
GOMILA UNREALA

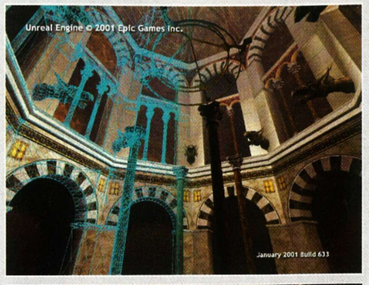
Zasad je poznato da se trenutačno radi na tri *Unreal* naslova. O prvom ste već mogli čitati u Hackeru: riječ je o *Unrealu 2*, fokusiranom na single player misije povezane pričom. Sve one koji su uživali u originalu oduševit će što će u njem biti još i više akcije. Drugi je *Unreal Tournament 2*, o kojem dovoljno znate, nismo valjda bez veze pisali ovaj prvi prikaz?!!! Treći je *Unreal Championship* koji se razvija za X-box, a križanac je *Unreala 2* i *Unreal Tournamenta 2*, gdje ćete se moći zabavljati u pravoj konzolaškoj akciji u single playeru ili pak nabaciti pravu mrežnu koljačinu po uzoru na *UT 2*.

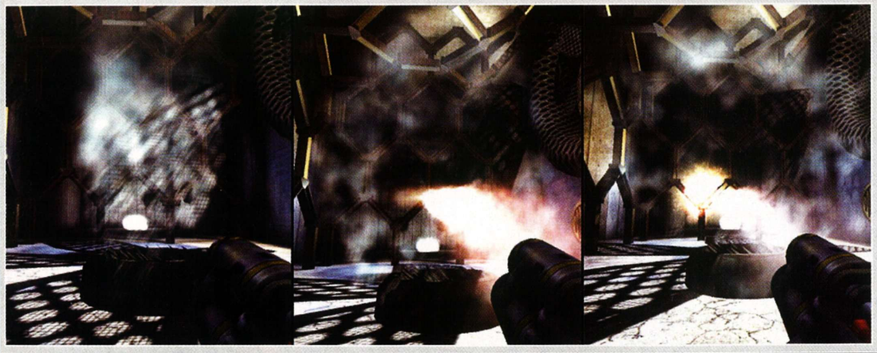
UNREAL ENGINE

Svi će novi *Unreal* naslovi koristiti isti, vrlo impresivan engine koji će, da bi oku bilo što ugodnije, moći iscrtavati scene koje imaju 150-200 puta više poligona nego što smo ih vidjeli u *Unreal Tournamentu*. Dakako, tu je i podrška za velike karte, u što ćemo se uvjeriti kad prvi put zaigramo *UT 2*. Jedna od pravih poslastica su efekti koji uključuju sitne čestice. Recimo da nakon udara rakete ostane dim. Kad netko protrči kroza nj, on će se raspršiti ili zakovitlati. Baš kao u stvarnom svijetu. A da samo vidite dinamično osvjetljenje i isto takve sjene... ma, divota za gledati. Činjenica je da ćete polovicu toga morati izbaciti jer će vam odvraćati pozornost pa ćete zaboraviti na ubijanje dušmana.
Nažalost, ne zna se kakvo će računalo biti potrebno za pokretanje *UT-a 2*. Razvojni tim govori da žele prilagoditi igru za rad na slabijim računalima (nisu rekli kojima), tj. napraviti je što skalabilnijom.







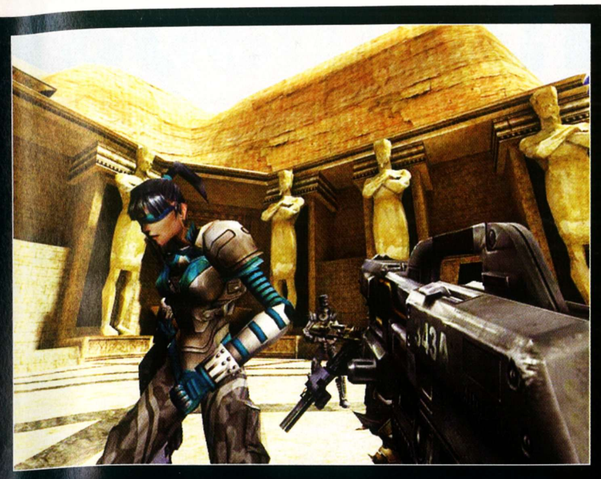


svaki mod igre koji igrate i u multiplayeru. U *UT-u 2* single player će izgledati kao da imate vlastiti klan. Na raspolaganju će vam biti vaš tim koji ćete postupno poboljšavati, uzimati nove, bolje i snažnije igrače, otpuštati traljavce, dodavati poboljšanja svojoj ekipi (zasad nije poznato koja su to)... Može vam se dogoditi da otpustite nekog početnika koji će nakon nekog vremena postati odličan borac i imati svoj klan koji će vam zadavati muke. Nakon toga si, dakako, možete frkati brkove i mrmljati u bradu "da je mali imao potencijala i da ste to oduvijek znali". Vaš tim će se boriti u nekoj vrsti lige gdje će vas drugi timovi ili vode timova izazivati na mečeve. Baš kao da imate svoj klan u pravom svijetu. Tijekom igre vaši će suigrači provoditi vaše zapovijedi, barem tako kažu proizvođači. U novom će *UT-u* preciznost i savršena

usklađenost biti bitna jer tijekom igre svojem timu možete brzo mijenjati taktiku. Recimo da igrate CTF (Capture The Flag) i vodite. Rezultat je "tijesan" i želite nabaciti jednu "bunker" taktiku. Više ne morate svakom igraču davati posebne naredbe, samo zapovijedite da se odsad igra defenzivna igra, i to je to. Time se izbjeglo da igra dobije neku vrstu mikromenadžmenta i pretvori se u sve samo ne u zabavan (multiplayer) FPS.

DRUGARI MOJI

Dakako, sve nas zanima kako će izgledati "glavni" dio: multiplayer. Kao jedna od većih novosti spominju se velike otvorene karte i vozila. Kako se igra radi na novom Unreal engineu, nema više toga što se ne može napraviti pa se tako razvojni tim odlučio napraviti malo veće, otvorenije karte. Da bi se iskoristila njihova veličina, dodana su vozila koja bi nam trebala olakšati život. Istina je da su svi oni koji prate multiplayer igre pomislili da će se *UT* pretvoriti u *Tribes 2*, ali nas uvjeravaju da to nije istina. Karte će biti veće, ali ne tako velike da se gameplay razvodni, tj. da nestane akcije. Vozila su rađena tako da ne postanu glavni cilj svih igrača, odnosno itekako se pazilo da se uspostavi ravnoteža između njih i



postojećih oružja. Iskreno se nadamo da je sve što kažu istina jer su mnogi sadašnji igrači *UT-a* izrazili svoje negodovanje baš zbog tih noviteta u igri.
Da bi se igra dodatno ubrzala, svi igrači odmah na početku imaju gotovo sva oružja s nešto manje streljiva, što znači da mogu i ubiti nekoga dok jure prema dodatnom streljivu ili jačem oružju. To je napravljeno ponajprije stoga što je dosta ljudi znalo vrebati na "respawn" točke i ubijati nanovo "oživljene" igrače kao mlade kuniće. Sad će oni dobiti metak u čelo, pa nakon toga razmisliti ima li smisla stajati i čekati da se još netko pojavi.
Još jedna zgodna stvar su "stanice za punjenje". U igru su uvedena posebna mjesta na kojima će se s vremena na vrijeme pojavljivati streljivo ili dodatno zdravlje ili štit. To ne znači da ćete stajati na jednom mjestu i puniti se (kao na benzinskoj crpki). "Stanica za punjenje" izbacit će paket koji će vam dati, primjerice, 50 metaka. Nakon nekoliko sekundi izbacit će još jedan. Ako ste pohlepan gad ili loše stojite sa streljivom, ostat ćete čekati i idući. Da ljudi ne bi samo satima stajali na "stanicama", one će se nakon nekoliko izbačenih paketa isprazniti. Tek kad prođe određeno vrijeme, ponovno će ih početi proizvoditi. Inače bi ljudi stajali na jednom mjestu, pucali po prolaznicima i urlali da imaju *heltha* ko u priči. Mora se priznati da je stvar elegantno riješena.
Novi i zbunjujući pojam u *Unreal Tournamentu 2* je bioenergija. Nismo sigurni otkud se pojavila, možda to ima neke veze s tim što razvojni tim radi i *Unreal* za X-box pa su odlučili ubaciti i malo arkadnih elemenata ili su jednostavno mislili da je to vrlo dobra ideja. Dobro, nećemo prerano suditi. Nego, khm, bioenergija. Nakon što ubijete protivnika, iz njega će ispasti komad (?) bioenergije koja vašim suigračima ili vama omogućuje izvođenje specijalnih poteza. Tu se ne misli na *dodge* (koji je, hvala Bogu, još uvijek prisutan), nego na nešto zasad nedefinirano. Nadamo se da to nisu neki superskokovi ili nešto slično, jer teško da će se UT-ovcima svidjeti igra u kojoj moraju izvoditi kombo pokrete. Ipak je to FPS, a ne tučnjava ili arkada.

GOVORI U MODOVIMA

Fkorz, multiplayer ne bi bio multiplayer da nema različitih modova igre. U *UT-u 2* vidjet ćemo ih pet: tri standardna, jednu nadogradnju i nešto sasvim drugačije.
Predvodnik standardnih je CTF (Capture The Flag), gdje kradete neprijateljsku zastavu i štite svoju, drugi je Deathmatch, klasični sam-protiv-svih mod, a treći je Team Deathmatch, gdje se međusobno kolju dva ili više timova.
Što se tiče nadogradnje, tu je Domination 2 mod: na karti postoje mjesta koja vaš tim mora čuvati, baš kao u *UT-u*. Ovaj put postoje dva takva mjesta i oba se nakon određenog vremena vraćaju u neutralno stanje pa ih je potrebno ponovno "zarobiti". I sad novina: Bombing Run mod, pomalo nalik američkom nogometu. Nasred karte pojavit će se bomba. Tim koji je "dostavi" u suparničku bazu dobiva bod. Upamtite, bomba ne mora biti stalno kod jednog igrača, nego se može cijeli tim dodavati, čime se akcija i adrenalin penju u nebeske visine. Što mi kažemo na to? Kažemo: živjela zabava!
Da ne biste bili kao mlade pastirice, treba vam neko oružje da s njim krojite pravdu u mnoštvu. Razvojni se tim odlučio za nekoliko novih i nekoliko starih, tek neznatno izmijenjenih. Nova se zasad ne spominju (vrag ih odnio), a od starih tu je ponešto prerađeni *flak cannon* kojem se streljivo neće odbijati o zidove snažno kao prije. U *UT-u* je bilo tako slatko uletjeti u hodnik s *flakom*, pucati kao lud i čekati da netko naleti (vražji *spameri*). Umjesto snajpera u novom se nastavku pojavljuje neka vrsta *lightning guna*. Efekt je isti: to je instant-oružje koje će vas spržiti dok kažete keks. Jedina je razlika što je korisnik oružja vidljiviji jer puška za sobom ostavlja trag pa ga se može lakše otkriti. Čini se da je odzvonilo skrivanju u sjenama i igranju snajperista.
I kad sva ta ljepota stiže na naša računala? Digital Extreme kaže da će se potruditi da to bude u trećem tromjesečju ove godine. Već iz toga možemo naslutiti da će kasniti, stoga je realnije očekivati je na kraju godine. Znate, vrijeme darivanja. Dotad možemo očekivati kakav UT2 technology demo ili nove filmiće koji će nam makar malo utažiti žeđ za ludom multiplayer zabavom.

tko smo mi?

Kronike Hakervuda

epizoda: Lauš i Račić ili novogodišnji mamurluk

Krešo: mpfmrrmlj. . .
Goran: mrmljmpf. . . Kae dripac?
Krešo: mmm. . Dolazim sebi
Goran: Pa i vrijeme je! Puff pant. . uf of!
Krešo: Šta stenješ tolko !? /otvara okice jedva do pola/ uhhhh. . .
Goran: Vidiš, fizička aktivnost najbolje vraća iscrpljeno tijelo u formu
Krešo: Daj, čovječe pa šta ti nisi slavio Novu godinu?!
Goran: mislim da jesam, hoću reći ne sjećam se, ali mi kažu da jesam. Ti si, vidim, kvalitetno proslavio?
Krešo: uuu jesam, uz kvalitetno vino, ovaj društvo i kvalitetnu tek. . muziku!
Goran: I sad bi bilo krajnje vrijeme da se vratimo u život, ipak je 14.1., poso čeka. .
Krešo: Jes, ima igrica za igrat, brate, do sljedeće Nove godine, a i ti bi mogo taj cede malo sredit a ne samo bildat!
Goran: Ajmo na poso!
Krešo: Ajmo! Da u novoj godini budemo još bolji!

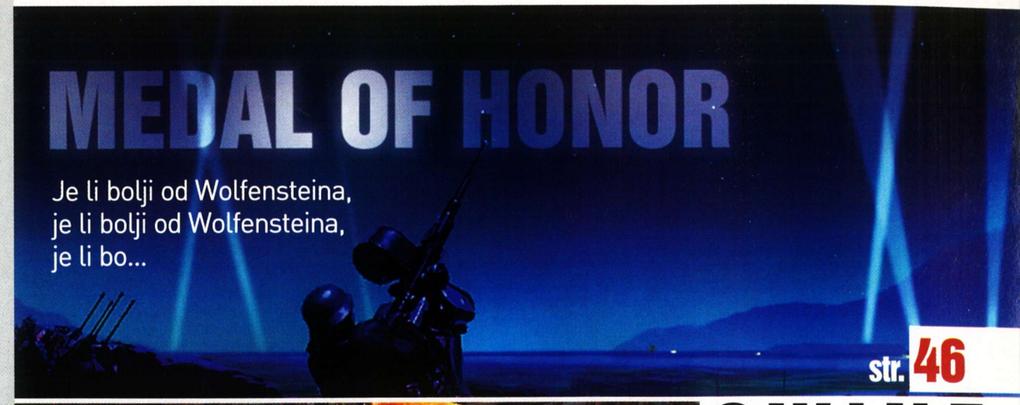
Sretna Vam 2002. K.

recenzije

UVODNIK

Naizgled sušan mjesec u svijetu videoigara u posljednjem je trenutku spašen izvrsnim Electronic Arstovim FPS naslovom. *Medal of Honor* ostat će zapamćen kao dosad najzabavnija i jedna od vizualno najatraktivnijih igara s tematikom Drugog svjetskog rata. Lauš je ponovno svoje traume iz djetinjstva liječio sa smiješkom na licu rešetajući horde pobješnjelih nacista. No naš omiljeni redakcijski recenzent još više se uživio u ulogu opakog svinjskog generala komadajući tisuće nevinih zečića. Dok se naš general skriva vlastima, zaigrajte osvježavajuće zabavni i detaljni RTS *S.W.I.N.E.* Nešto ozbiljnijeg recenziranja prihvatio se naš dežurni pilot Karlo von "90%+" Kolar. Ovaj je put svoje letačko iskustvo stavio u službu Staljina upravljajući legendom ruskog vojnog zrakoplovstva IL-2 Sturmovikom. Od ratne svakodnevice ovaj mjesec nije uspio pobjeći ni vojni taktičar Maravić koji je zamršenu hladnoratovsku krizu *Operation Flashpointa* rješavao na strani Rusa u expansionu *Red Hammer*. Za kraj spomenimo i prosječnu igru *Fast Food Tycoon 2* od koje je naš izvanserijski, velelebni i genijalni, od masa obožavani (iliti masno obožavani) autor Damir Du Box Đurović stvorio kamen temeljac ovoga broja.
Ah, lipote...

Damir Đurović

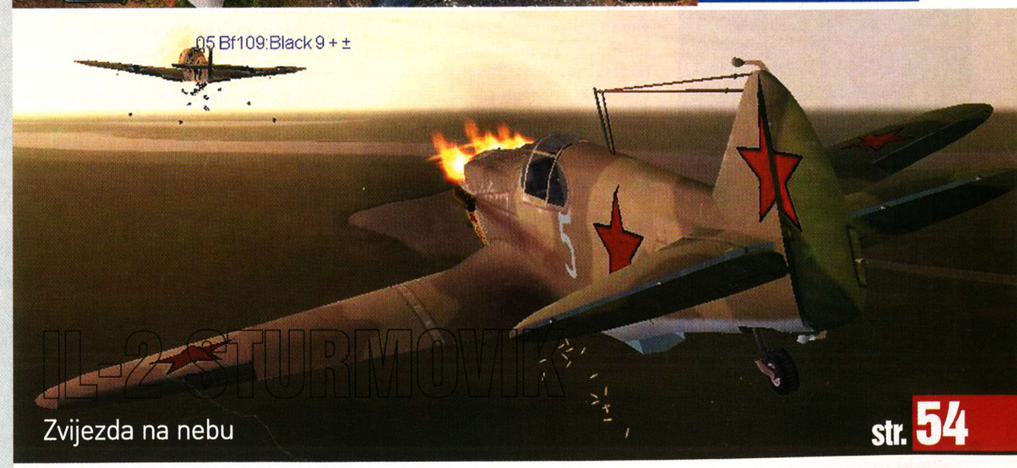


str. 46

S.W.I.N.E

Prasci, gujde, svinje, danas je kolinje!

str. 50



Zvijezda na nebu

str. 54

Top 10 Velika Britanija

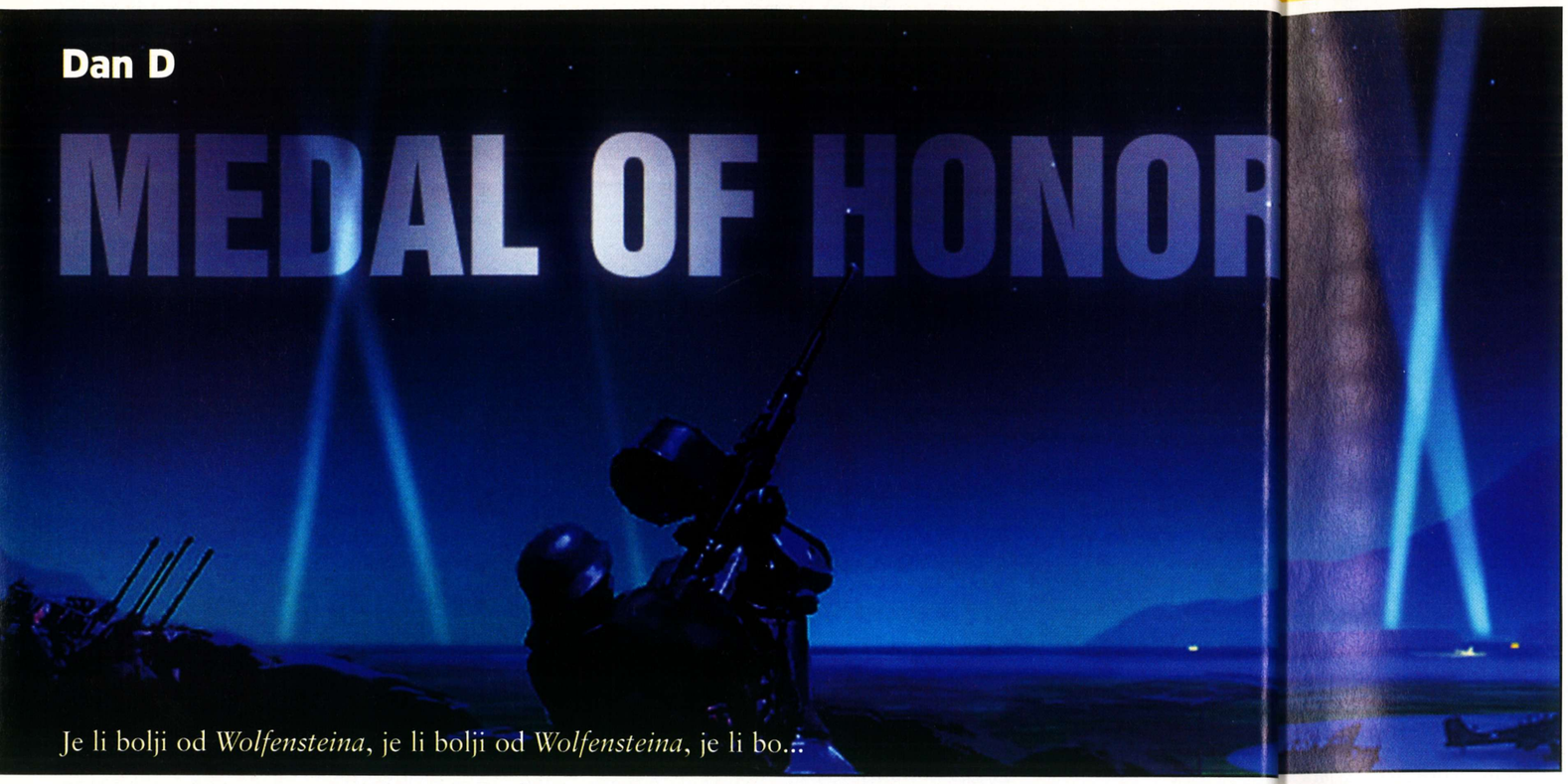
1. Harry Potter and the Phylosopher's stone	EA
2. Championship Manager Season 01/02	EIDOS
3. Civilisation 3	Infogrames
4. Alien vs. Predator 2	Vivendi Universal
5. FIFA 2002	EA
6. C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	EA
7. Zoo Tycoon	Microsoft
8. Flight Simulator 2002 Pro	Microsoft
9. The Sims	EA
10. Stronghold	Take Two

Top 10 Hacker

1. Medal of Honor	EA
2. Civilisation 3	Infogrames
3. Operation Flashpoint: Red Hammer	Codemasters
4. S.W.I.N.E.	Fishtank Interactive
5. Return to Castle Wolfenstein	Activision
6. Ghost Recon	Ubisoft
7. IL-2 Sturmovik	Ubisoft
8. Battle Realms	Ubisoft
9. Championship Manager 01/02	EIDOS
10. Commandos 2	EIDOS

Dan D

MEDAL OF HONOR

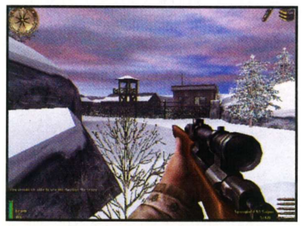


Je li bolji od *Wolfensteina*, je li bolji od *Wolfensteina*, je li bo...

MEDAL OF HONOR
PROIZVOĐAČ 2015 **IZDAVAČ** Electronix Arts **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P3 500, 128 MB, 3D-kartica **NAŠA PREPORUKA** Athlon 1200, 256 MB, GeForce 2 GTS **3D PODRŠKA** OpenGL **MULTIPLAYER** Internet, modem, LAN

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

Hoćemo jedan uvod bez fantaziranja? Hoćeemooo! Dobro, mjesto radnje: zapadna Europa. Vrijeme radnje: kraj 1943. pa nadalje. Tema: branje trančica i jorgavana te pjevanje popularnih narodnih napjeva (not!). Brodo, Drugi svjetski rat se već uvelike zahuktao i odnos snaga se polako, ali sigurno okreće u saveznički korist. Grandiozni Hitlerovi planovi o pokoravanju svijeta polako se tope pred neumoljivom američkom ratnom proizvodnjom i sve većim angažmanom na svjetskom bojištu. No, Europa je još uvijek pod nacističkom čizmom... Ipak, Hitlerove trupe više ne prati mit o nepobjedivosti. Štoviše, zbog neugodnih poraza na Istočnom bojištu polako prelaze u obranu. Širenjem fronte na gotovo tri kontinenta snage Reicha gube kontrolu nad situacijom, a saveznici sve više stežu obruč oko Njemačke. Potreban je snažan udarac, invazija koja bi razbila Hiltlerov bedem i prodrla duboko u njemački teritorij i tako rat donijela onome tko ga je započeo. Stvaraju se planovi unutar planova i odluka je konačno donesena - udarit će! Udar će na zapadnoj obali Francuske, to dosad neviđenim zračnim i pomorskim desantima u kojima će sudjelovati stotine tisuća vojnika i jednom zauvijek promijeniti ljudsku povijest. No, prije toga valja obaviti još nekoliko poslića kako bi uspjeh bio zajamčen. Dakako, te ćete posliće obaviti upravo vi! Da, da, ime vam je Mike Powell i pripadnik ste Britanskih specijalnih snaga (OSS) specijaliziranih za najrazličitije tihe i prljave poslove diljem zemaljske kugle. Grandiozno, zar ne?



Sorry, nemam inspiracije za ovu sliku...

Svetogrđe!

Cuko, cuko, pa tebi su usta puna karijesa, jadan mali...

He, he, momci ne znaju da sam zapravo nacistički simpatizer

Vrlo uvjerljive scene i odličan AI natjerat će vas da se osjećate kao u filmu!

Ovome bi kao trebao neki komentar?

DAS INTERAKTIVISEN FILMEN

Dakako, *Medal of Honor* je golema epska igra koja se svim silama trudi "utopiti" nas u atmosferu i okružje Drugog svjetskog rata. Iako je idejno začet na PSX-u, apsolutno je vjeran PC-platformi na kojoj se danas nalazi. Tako će vas već uvodna špica, a još više glazba u prekrasnim izbornicima, nagnati da se osjećate kao kod kuće, a ne na nekakvoj konverziji koja *MOH* zapravo i nije (*Allied Assault* ne postoji na konzolama). Zbog svojih atmosferičnih izbornika, *MOH* se na prvi pogled čini kao kakva zračna simulacija stare škole, pa je barem u tom pogledu u cijelosti odmaknut od pomalo sterilnih proizvoda današnjice. Njegovu će toplinu dodatno povisiti prvi briefing koji vješto miješa autentične povijesne činjenice s fiktivnom ulogom u kojoj ćete se uskoro naći! To će vam pak omogućiti Q3 grafika koja je ovaj put možda dovedena do svojih krajnjih granica, što između ostalog pokazuju i goleme mogućnosti konfiguriranja. Opcije poput zakrivljenosti lukova, volumetrijskog dima, real time osvjetljenja, detaljnosti terena.... govore da je riječ o nečem ozbiljnom. Stoga svaka čast razvojnom timu na dodatnim poboljšanjima i optimizacijama koda koje se itekako vide i u samoj igri. Ajd sad! Prva će vas misija u velikom stilu baciti u sjevernu Afriku, u kamion pun vojnika koji kreću na svoj noćni zadatak. Ujedno će vam jednim odmjerenim aperkatom izbiti čeljust iz ostatka skeleta glave jer jednostavno nećete vjerovati svojim očima, a kamoli ušima. A oni će vam u mozak slati impulse o drmusajućim suborcima koji grozničavo premeću puške, puše Camel cigarete i uspaničeno brbljaju o nadolazećem klanju. Nakon nekoliko stotina metara zaustavit će vas njemačka ophodnja i pitati za dokumente. Nekoliko sekundi nevještog pretvaranja i otvara se grotlo pakla! Jedan preko drugog izlijećete iz kamiona i počinjete paljbu! Momak pokraj vas urla i vrištući pada na tlo, zapovjednik se dere da maknete guzičetinu od prokletog kamiona i legnete u zaklon, a vi blesavo buljite i divite se prekrasnom osvjetljenju i plavičastom noćnom nebu. Nakon nekoliko sekundi dolazite sebi i krećete za ostatkom ekipe koja se uputila u malu pustinjsku utvrdu. Ubrzo ubijate prvog Švabu, koji pada preko ograde, a nakon toga sve odlazi u legendu... Znate da nemam običaj igre recenzirati u obliku romana, ali *Medal of Honor* je nešto posebno. Kao što ste možda shvatili, ovo je jedinstveni FPS utemeljen na brojnim skriptiranim situacijama koje igraču daruju gotovo filmsko iskustvo! Da, gotovo je s danima bezumnih pucačina jer je, čini se, *AvP 2* otvorio sezonu filmski orkestriranih igara u kojima se pazi na svaki ele-

Munja ostavlja impresivan trag

Bem ti, spotakoh se!

OMAHA BEACH

Ha! Nivo zbog kojeg se kupuje *MOH*! Prava ga je sramota opisivati riječima. Nema tih riječi, nema tih veličanstvenih izraza kojima bismo mogli dostojno opisati prikaz najpoznatijeg desanta u povijesti ratovanja. Film, film, ovo je je**** film! Desetine (!!!) vojnika pod kišom metaka napreduju prema bunkerima, topovski udari zasljepljuju pogled, a svakih pet metara se netko dere i vrišti. Grafički je prizor nevjerojatan, jedino što je pomalo spor! Ali dojam, ugođaj, atmosfera i užitak igranja ovog nivoa su jednostavno NESTVARNI. Ništa, uživajte u slikama i SANJAJTE o trenutku kad ćete ovo iz prvog lica odigrati i vi!

Pastoralna idila Drugog svjetskog rata

'Ko će koga neg' svoj svoga!

Ajd, ajd, ovaj put nećemo...

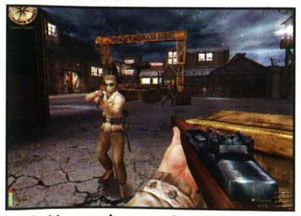
Halten cuzzamen getribben est loss!

Ode...

Quake 3 engine je natjeran do krajnjih granica

ment, a igrača obasipa hrpom najrazličitijih akcijskih situacija. Premda je uvodni nivo možda malo previše predodređen (poginu vam svi suborci, a vi tu ne možete ništa), ni ostali nisu izbjegli pečat režije. Stvar je u tome što to u *MOH*-u funkcionira izvrsno! No, neke pojedinosti znaju iživcirati, primjerice činjenica da ne možete ubiti suborca! Ipak, sveukupni efekt postignut takvim pristupom zasjenjuje sve njegove nedostatke, pa situacije poput iduće brzo uklone negativne komentare. Riječ je o jednoj "sceni" u kojoj morate obraniti seosku kuću tako da sa svojim kompanjonima prvo branite istočnu stranu dotične "potleušice", a potom zapadnu i sjevernu. Onda trkom na prvi kat i deri, pa što prije u prizemlje i top u ruke... a oni naviru li naviru. Vidite, cijela je igra prepuna takvih i sličnih situacija pa vas, željeli vi to ili ne, uvlači u svoj svijet. Postignuta je nevjerojatna tempiranost događaja pa slobodno mogu reći da je *Medal of Honor* zbog toga jedna od dosad najzabavnijih pucačina. Što je najbolje, sve je uravnoteženo pa neće biti dosadnih i dugih dijelova "poremećenih" brzom akcijom, svi su elementi umiješani u pravoj mjeri. Dakako, pitanje je znači li skriptiranost ograničavanje slobode ili zgodan način da se igra učini dinamičnijom. Bilo kako bilo, mislim da je to pun pogodak, gdje ste još vidjeli likove kako u punom motion capturingu padaju s ograde tako da se u smrtnom hropcu prvo za nju uhvate, potom im ruke popuste, a tijelo im se presavijeno stropošta na tlo! Teško je nabrojati sve detalje i zgode u kojima ćete se naći (primjerice, mitraljiranje iz jurećeg džipa), no može se reći da su gotovo sve preuzete iz svojih filmskih izvora...

A rekli su mi da nitko neće nastradati, 'oćuuu mamuuuu!!

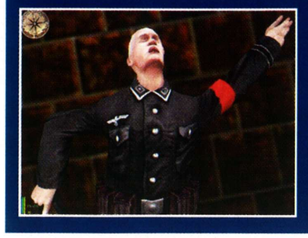


Ich habben zwei grossen konnigen, und du?

Volumetrični dim jedan je od brojnih 3D-efekata

LICA RATA

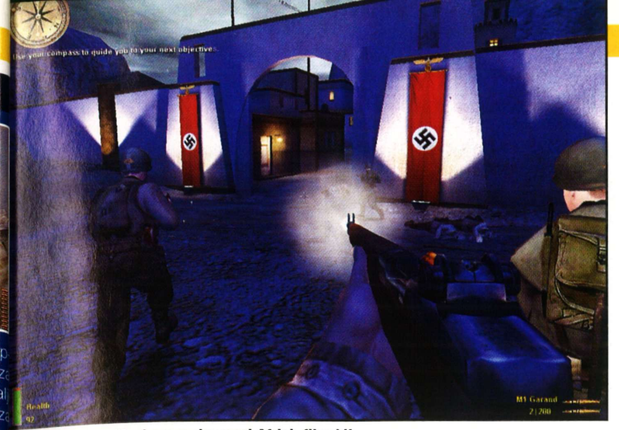
Usporedbe, usporedbe... Da, *MOH*-ovi likovi izgledaju neuglednije od onih u *Wolfensteinu* zbog lošijih i neuvjerljivijih tekstura. Ni zubi im nisu na razini spomenutih, a nema ni karakterističnog sjaja čizma i kožnih odora. Ipak, napravljeni su od mnoštva poligona (vjerojatno više nego *Wolfensteinovi*), a i mnogo se realnije kreću. Upravo je gomila motion captured animacija ono što ih izdiže iz klasu pa su tako primjerice detalji poput kartanja i salutiranja doista za pamćenje. Vrlo su impresivni, ali i beskrvni, što je doista veli nedostatak! Yep, što god im radili neće pustiti ni decilitar krvi pa s svesrdno nadam nekom patchu.



EINE STURMTRUPPEN IST DAS GROSSEN ZUKUMPFT!

Crkvice, seoske kućice, vojne baze, dvorci i katedrale bit će vam itekako poznati iz klasične filmske produkcije šezdesetih i sedamdesetih. Zgodno je što za pojedine nećete moći reći iz kojeg su točno flicka, ali ćete sa sigurnošću znati da ste ih već negdje vidjeli. Stoga, autorima cijela šaka gore, a ne samo palac! Hvala im na uloženom trudu da prenesu najrazličitije filmske i povijesno autentične lokacije koje *MOH*-u daju doista specifičan štih. Da ne bi sve ostalo na čistoj kinokozmetici, pobrinut će se i sam osjećaj igranja koji je na razini najkvalitetnijih pucačina godine. Trčkaranje i prepucavanje čisti je užitak, kako zbog izvrsnog level designa, tako i zbog brojnog i vjerno prenesenog oružja koje ponekad više fascinira zvukom nego izgledom. A što o njemu reći nego da ste ga već vidjeli u *Wolfensteinu*. Istina, nađe se još koji neviđeni komad, ali sve je to isto, čak i pojedinosti kao što su natpisi na fragmentacijskim bombama. Kao što smo navikli, poneko ima i sekundarni mod, poput automatskog pištolja kojim Švabu možete bubnuti po labrnji. Paleta naoružanja proširena je i sitnicama poput dalekozora, škara za žicu i tempiranih bombi, što će vam dobro doći u nekim stealth misijama. Hej, nemojte si ništa umišljati, ovo je ipak main stream pucačina u kojoj su takve igrarije tek dobrodošli dodatci. Nitko vam neće otkinuti glavu ako dignete na noge kakvu bazu, samo će vam biti nešto teže odigrati nivo. Misije su klasične: eliminiranje cijele baze, podmetanje eksploziva pod haubice i kamione, tihe inflitracije u nacističke komplekse i slično. Ah, jesam li spomeno desant na plažu Omaha? Hm, hm, hmmm... Sve je to divno, ali glavni element koji ne dopušta MOH-u da se i uza sve navedene divote ne utopi u bezličnom mediokritetu je nevjerojatno ponašanje vaših suparnika! Izgledaju li lošije od onih iz Wolfensteina ili ne, nije ni bitno, važno je da su poprilično inteligentni i opako ubojiti. Prošla su vremena kad je dušman ljuti bezglavo naljetao na mušicu sjekire (u ovom slučaju na nišan puške), gadovi će se sada skrivati i pametno reagirati. Primjer: spazite Švabu i zapucate, no promašite ga i izgubite iz vida! Ne, neće biti ondje gdje mislite, nego će vas zaobići i napucati sleđa. Koriste i zaklone, i to tako da se skrivaju iza stolova, štokova i bilo kakvih prigodnih objekata, a pritom na pravi vojnički način naslijeđe po pucaju samo jednom rukom! Ako su na otvorenom, zaleći će da bi predstavljali što manju metu! Hej, vidim li ja to probijanje zapečenih barijera u razvoju igara?! Ranjenici će se pak (da, da, i ranjeni pužu!) praviti mrtvima samo da bi vas kad im okrenete leđa napucali u guzicu! Kad bacite bombu, urlat će "granatee" i bježati ko od živog vraga, a oni hrabriji će je dohvatiti i vratiti vam je. U opticaju je čak i timski rad, tako da sve skupa izgleda vrlo, vrlo lijepo. Još je ljepše što je Q3 engine natjeran na istodobno iscrtavanje desetak i više vojnika (konačno) istodobno, tako da je *MOH* podosta iskoračio od sličnih uradaka srodne tematike. Istina, zbog toga neće potpasti pod žanr jedne ratne simulacije, ali će zato postati nešto "ozbiljnji" i znatno uvjerljiviji. Zbog toga je napucavanje čisto zadovoljstvo iz kojeg se iskri živost i izbija čisti adrenalin! Prema tome, MOH je konačno uspio unijeti određenu svježinu u najčistokrvniji FPS žanr, a da je pritom ostao vjeran korijenima tog PC-pravca. Ovo je nešto što *Wolfenstein* ni uz najbolju volju nije mogao ostvariti i upravo ono što mu je nedostajalo da postane pravi nasljednik začetnika pucačina. No, srećom, mi imamo *MOH*.

Brže, Mirko, brže, i pazi na taj metak!



Napad na njemačku bazu u sjevernoj Africi, filmski!

MOH-ov prikaz borbe na plaži Omaha graniči s umjetničkim savršenstvom!

Postupno osvajanje utvrda na plaži

FALLUNGEN?

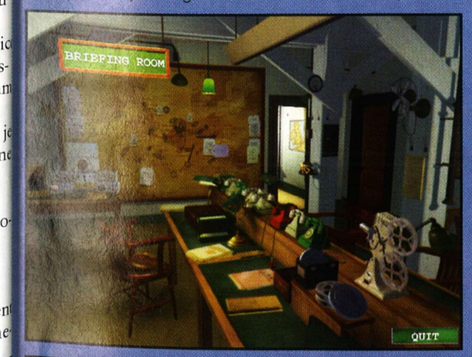
A uza svu tu akciju lijepo odgovaraju i stotine digitaliziranih linija teksta koji je ovaj put, hvala Bogu, na njemačkom, a ne na engleskom s vrlo izraženim akcentom. Glazba je priča za sebe, toliko je dobra da podsjeća na besmrtne teme tate Williamsa (skladatelj glazbe za "Ratove zvijezda"), a to vam je valjda dosta. Multiplayer? Standardan i obogaćen WW2 tematikom... Tko voli, nek' izvoli, ovo je ionako prije svega single player iskustvo. Nedostaci? Hah, ima ih, ima, kao što vidite, ni ova igra nije probila nedostižnu granicu od 95%. Kao prvo, nema krvi! Dapače, ni jednog jedinog eritrocita, čak nimalo krvne plazme, a kamoli tek iznutrica i ostalog tkiva! Nema je nigdje, ni na tijelu, ni na zidu, ni raspršene u zraku! Zašto? Vjerojatno zbog tragedije WTC-a koja, čini se, polako uzrokuje jednu drugu tragediju koja se zove cenzura. Zaboga, ovo je fikcija, riječ je o događajama iz Drugog svjetskog rata koji više nikog ne mogu uvrijediti ni pokvariti, dajte nam krrrrrrvi! No dobro, što još? Mmmda, interakcija je ovdje gotovo na nuli, tako da ne možete rastrgati ni najobičniju stolac, a kamoli se olakšati u WC-u ili oprati ruke. Sve blagodati znane nam još iz Đukinih dana u *MOH*-u jednostavno ne postoje! Kad se sjetim da smo se zbog sličnih, ali mnogo benignijih stvari bunili u *Wolfensteinu*, raplakao bih se! Još nešto? Svakako, *MOH* je neuobičajeno zahtijevan, što može zahvaliti poprilično "rastegnutom" Q3 engineu koji uostalom nije ni predviđen za 'otvorene' interijere i brojne objekte kojima je izložen. No nevjerojatna detaljnost i ljepota opravdavaju zahjeve, a tu je, kako rekoh, cijeli niz podesivih opcija koje izvedbu mogu uvelike ubrzati. Nećemo cjepidlačiti, sve je drugo za pet. Konačni je dojam sjajan. Da vam sričem? *MOH* je fenomenalna Q3 pucačina ratne tematike kojoj režirane situacije i upečatljiva grafika idu u prilog, a uvjerljivi AI, izvrstan zvuk i atmosferična glazba jamče uspjeh na tržištu. Znam ja što vas kopa... Htjeli biste znati je li bolji od *Wolfensteina*! Iako ih je zbog ponešto raznorodne tematike (ovdje ipak nema zombija i cyborga) teško uspoređivati, poredamo li sve argumente pred streljački vod, vrlo je izgledno da će upravo *MOH*-ovi ostati živi. Jest, *Medal of Honor* je ponajbolji WW2 FPS na ovom jadnom planetu, a ja doista ne znam zašto vi još uvijek čitate tekst umjesto da krenete do lokalnog distributera igara i uvjerite se sami!?

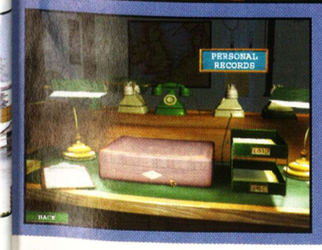
Ih, ih, mislim da ću malo zaleći

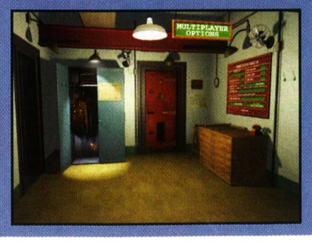
Ustaj, stoko!

SJEĆAŠ LI SE ORIGINA?

Da, *Origina*, stare i propale developerske tvrtke zaslužne za naslove poput *Wing Comander* i *Pacific Warrior*! Upravo je Origin odgovoran za ove tipične izbornike koji repliciraju unutrašnjost kakvih soba i ureda, a tu je tradiciju srećom pokupio i Electronic Arts. Tako su sve prijašnje EA-ove simulacije odisale sličnom atmosferom koja stvarno podiže cjelokupni dojam u igri. Sitnice doista čine život, ah!







ALTERNATIVNO

WOLFENSTEIN
Ponešto nerealna vizija Drugog svjetskog rata slavni je nastavak prve FPS igre na planetu. Odigrajte!

OBLAČENJE DJEDOVE PARTIZANSKE/USTAŠKE ODORE I ODLAZAK U ŠUMU
Omiljena igra mladih Hrvata koji žele saznati kako je to nekad bilo. Oprez, igra je prilično teška i prvi metak ubija!

91 **OCJENA**
Vrlo linearno i vrlo zabavno raspucavanje u Drugom svjetskom ratu. Obvezni dodatak svakoj FPS kolekciji

Prasci, gujde, svinje, danas je kolinje!

S.W.I.N.E.

Cure vam sline? Ništa zato, jer ovo je uistinu jedna od najsočnijih RTS-ica koja je ugledala svjetlo dana

DA, ovo je scena iz same igre!!!

Kreteni znaju zapeti na mostu...

Kaj tu treba neki komentar?

S.W.I.N.E.
Proizvođač Stormregion **Izdavač** Fishtank **Minimalna konfiguracija** P3 500, 128 MB, 3D-kartica **Naša preporuka** Duron 800, 256 MB, 32 MB 3D-grafička **3D podrška** Direct 3D **Multiplayer** Internet, modem, LAN **Platforme** PC

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

Je li se to meni samo čini ili je velika većina PC-igara smrtno ozbiljna? Tajnovite konspiracije, mračni planovi, propast svijeta i postnuklearne katastrofe glavni su lajtmotiv računalnih igara, dok se proizvodi nešto vedrije tematike uglavnom vežu za shareware domenu. I onda ti uza sve to ostani normalan i nemoj se pretvoriti u psihodeličnog ubojicu i nerješivi društveni problem koji treba ukloniti iz sredine na dulje vrijeme. Dajte nam cvijeća, radosti, zelene travice i sunca... Mda, baš, no dobro, dajte nam barem sirove svinjetine i zečetine koja se bori za svjetsku dominaciju uz pregršt kvazinjemačkih i kvazifrancuskih naglasaka koji podsjećaju na Drugi svjetski rat!

ZEČJI GULAŠ

Ne morate se bojati za moje duševno zdravlje, nisam počeo bulazniti nego sam vam tek u jednoj rečenici pojasnio o čemu je ovdje zapravo riječ. Tako je, u ovom jedinstvenom RTS-u glavni su suparnici personificirani zečevi i svinje koji kao da su ispali iz Orwellove Životinjske farme. Kako znamo da su ondje upravo svinje bili glavni negativci, tako će biti i ovdje, otkirit će se u svojoj rušilačkoj nakani osvajanja jednog i nezaštićenog Carrotlanda! Razlog zbog čega su krenule u osvajački pohod je jednostavan: tako im se prohtjelo, i nije im ni na kraj pameti da zečeve pitaju za mišljenje. Sve u svemu, pričica neodoljivo podsjeća na Hitlerov Blitzkrieg, što je dodatno potencirano svinjskom gothicom (tip fonta) i njihovim švapskim naglascima. Zekani pak spikaju parodiranim francuskim koji je za klasu izraženiji čak od gluparija iz popularnog Alo, Aloa. Jest, neke će živcirati, ali neke i obradovati jer su autori uložili poseban trud upravo u zvučnu kulisu tako da će se pojedine jedinice odazivati s čak desetak različitih fraza! Sve to igri već na početku daje vrlo zgodan štih koji će, kao što ćete upravo saznati, dodatno zaokružiti jednostavno predivna 3D-grafika. Zapravo je neviđena u bilo kojem RTS-u dosad i potpuno u standardu kakvog visokobudžetnog FPS-a! Osvrnimo se samo na mekan i zaobljen teren oblijepljen strahovito detaljnim teksturama prepunim najsitnijih pojedinosti kao što su kamenčići, raspukline, vlati trave itd. Pa zatim okolni objekti i strukture koji nisu kvadratičaste nakupine poligona kao u drugim strategijama, nego vrlo detaljni modeli kojih se ne bi postidjela ni kakva zrakoplovna simulacija. A tek jedinice koje tek pri maksimalnom zoomu blistaju u svoj svojoj ljepoti te ponosno pokazuju sitne pojedinosti poput oznaka ili kromiranih kotača. Tragovi u pijesku, uskovitlana prašina te dim iz nevjerojatno uvjerljivih kuća još su neki deteljačići koji će vas ostaviti bez daha. A kad padne kiša ili se spusti noć, divit ćete se famoznom real time osvjetljenju koje će biti produkt gotovo svih jedinica na bojištu. Animacija je pak priča za sebe, vrlo je glatka i uvjerljiva, a vozila s kotačima iste čak i okreću u smjeru vožnje, a prilikom pronalaženja puta voze i u rikverc! Čim neka jedinica zapuca, zatrznut će se na odgovarajuću stranu, a ako je nedajbože netko pogodi, odlepršat će u zrak i zaprašiti sve oko sebe. A da tek vidite kako žubori potočić, ma nevjerojatno! Što je najljepše, engine je i iznimno brz pa je tako na mom Duronu 800 dolazilo do neznatnih usporavanja tek u gusto naseljenim gradskim sredinama. Manipulacija kamerom je također prilično solidna i premda je opet ne možete natjerati da radi sve što hoćete (vertikalna rotacija od samo 45 stupnjeva), taj nedostatak upravo zbog jedinstvene grafike nećete ni primijetiti. Nadalje, ekran nije pretrpan nepotrebnim prozorima i informacijama tako da je preglednost velika i nimalo ograničena kojekakvim glupostima prisutnim u sličnim igrama.

SVINJETINA NA NAGLO

A kako se *SWINE* zapravo igra? Prilično jednostavno, jer je u najboljoj maniri *Ground Controla* i ovdje izbačeno skupljanje resursa i izgradnja baze da bi sve ostalo na čistom taktičkom nadmudrivanju i uživanju u samoj borbi. Prema tome, od skupljanja zlata, nafte ili kristala ni traga ni glasa, a još manje od stvaranja složene mreže najrazličitijih i ponekad zamornih konstrukcija potrebnih za vođenje rata. Sve što vam je potrebno je odred vaših momaka koje ćete dobiti na početku svake misije i s kojima morate proći cijeli okršaj. Preživjeli veterani prelaze u novu misiju skupljajući pritom iskustvo tako da ćete doista paziti na svaku jedinicu. No da ne biste kroz cijelu igru vodili iste klipane, pobrinut će se takozvani strategy bodovi koje skupljate razbucavanjem neprijatelja i obavljanjem objektiva kojima na kraju svake misije kupujete nove trupe i određena poboljšanja. Količina stečene "love" bit će dovoljna za jednu konstantnu udarnu silu koja će se odmicanjem vremena poboljšavati sa sve jačim i moćnijim jedinicama. Odmah treba reći da u igri nema skirmisha u kojem biste se upoznali sa svim trupama odjednom, nego će upravo odigravanje igre biti taj slatki čin otkrivanja novog koji će vas tjerati na daljnju igru. A trupe su uglavnom kopnenog tipa, i to one poput izviđačkih jeepova, lakih i teških tenkova, haubica i raketnih bacača. Iako ih nema ne znam kol`ko, svaka od njih ima određenu specijalnost pa se tako tenkovi mogu ukopati i time dodatno pojačati obranu, a haubice ispružiti svoje stabilizatorske "noge" i time povećati svoj paljbeni domet. Istina, te radnje traju pa ih je riskantno provoditi u samom okršaju jer ste tada najranjiviji. No pametnim pozicioniranjem snaga i korištenjem njihovih specijalnosti mogu se učiniti čuda i u tili čas poraziti gadove. Ali treba biti vrlo oprezan jer pojedine misije zahtijevaju pojedine trupe pa sam tako u jednoj bio potučen do nogu jer nisam uzeo detektora mina pa su mi

Često je ovakav pogled zapravo najpraktičniji

Vrlo detaljan i pregledan pogled

Po noći se pale ova predivna svjetla

ZEČEVI

Slatki mali zekani govore teškim francuskim naglaskom i vozikaju se u svojim žutim tenkićima. Simpatični na prvi pogled, možda pomalo iritantni na drugi, bit će prvi izbor svakoj pridošlici u *SWINE*. Zečji tutorial i njihova lakša i postupnija kampanja logičan su izbor za početak igre. Posebno će vas nasmijati upoznavanje s osnovama interfacea, gdje će se instruktor prema vama ponašati kao prema retardiranom idiotu. Tako će vam, nakon što (pazi ovo!) uspješno pomaknete ekran udesno, ofucani zec patronizirajuće i posprdno reći "Gooood!" kao da ste upravo razgovarali s Bogom. Zečje jedinice su u početku možda mrvicu slabije nego svinjske, ali kako se sukobljene trupe nažalost razlikuju samo po nazivima, ubrzo će se sve izjednačiti i doći na svoje. Eto, pogledajte neke od zečjih prometala i divite se njihovoj 3D-kompleksnosti.

SVINJE

Orwellovska nacističkoidna prasad u ovoj je igri apsolutno na strani zla. Ne "fermaju" živu silu i nepokolebljivi su u svojim nakanama okupiranja Carrotlanda. Groktavi i duboki praseći glasovi zgodno oponašaju njemački naglasak, a sveukupni interface i nazivlje trupa još više pojačava dojam. Nezgodni krmci u prvoj će se misiji sukobiti s braćom po šunci, to jest sa svinjskim pripadnicima pokreta otpora, no ubrzo će se okomiti na svoje najljuće neprijatelje zečeve, tamaneći ih u najboljoj maniri Munjevitog rata. Podli komentari, periodično skvičanje i groktanje bit će zgodan motivator da se zaljubite u zle prasce, a zbog iritantnih zečjih podbadanja još ćete više zavoljeti pokvarenu svinjetinu. Iako u početku prasci posjeduju nešto jače naoružanje, zbog težih misija to nećete ni osjetiti. Inače, jedinice su im pobojane u oku ugodnu plavu pa uživajte!

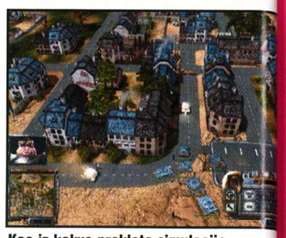
od istih stradala četiri tenka i igri je bio kraj. Inače, valja napomenuti da *SWINE* nije igra masovne borbe nego zezancija sukoba nešto malobrojnijih snaga. Tako se tipična "vojska" sastoji od svega desetak jedinica, što igri daje poseban štih, baš kao i stalna potreba da vaše trupe budu pravodobno opskrbljene dovoljnim količinama streljiva i goriva. Napuniti se možete samo u posebnim prikolicama koje vuku specijalizirani kamioni, a na isti se način možete i popraviti. Stoga ne treba mnogo govoriti o važnosti tih logističkih *unita* te neprocjenjivom naglasku na njihovoj stalnoj zaštiti. No kako su to ujedno i neki od "najkompliciranijih" elemenata igre, valja reći da je *SWINE* zapravo neopterećujuće taktičko iskustvo koje se oslanja na svojevrsni gerilski rat. Tome u prilog ide i ne tako sjajan AI kojeg je lako navući na foru mamaca i udaranja topništvom. Srećom, to mu je ujedno i gotovo jedini nedostatak jer ako zaigrate na hardu, ubrzo ćete uvidjeti da je bilo pametnije igrati na easyju. Fora je u tome što sve počinje prilično bezbolno, tako da ćete prvih nekoliko misija riješiti gotovo bez gubitaka, no poslije ćete se zbunjeni pitati što je pošlo k vragu. Isto tako, najpametnije je prvo igrati s kunićima jer je svinjska kampanja znatno teža i odmah vas baca u teške srazove!

MIJEŠANO MESO

Što se pak tiče ponašanja prijateljskih trupa, ono je prilično korektno te im se mogu zadati tipični modovi poput stajanja na mjestu, paljbe po želji, praćenja neprijatelja i sličnih. Izbornici su jednostavni i intuitivni, oko tenkića se iscrtavaju zgodne kružnice koje pokazuju domet granata i tu nema problema... Ali ih ima u prilično groznom pathfindingu koji ponekad zna biti jedini krivac za neuspjeh u misiji! Naši glupani znaju imati neopisive probleme s manevriranjem oko drveća ili jednih oko drugih mada mjesta za prolaz ima i više nego dovoljno. Sudarat će se, ići malo naprijed, malo natrag i ni u snu neće jedni drugima osloboditi prolaz - čekat će vašu naredbu da im jednom po jednom kažete kamo moraju krenuti kako bi si oslobodili put. Još je gore dok se borba odvija u kakvom skučenom prostoru poput mosta ili klanca kad si momci međusobno zaklanjaju liniju vatre. Srećom, neće pucati po svojima, ali neće biti ni dovoljno pametni da se poredaju u kakvu liniju i tako udare svom snagom. Ovako će pucati tek jedan do dva, dok će se ostali naguravati iza njih umjesto da i oni opale po mrskom neprijatelju. Jadno, stvarno sam mislio da smo s takvim glupostima odavno raskrstili, tim više što je ovdje u opticaju prilično malen broj "bojovnika" za koje bi se mislilo da barem neće imati problema s pronalaženjem puta. No to je ujedno najveći nedostatak ove igre koji se uz malo truda i dodatne muke može i zanemariti. Sve je ostalo, kao što ste vidjeli, stvarno na razini, počevši od slatkih izbornika, zgodnih FMV animacija pa do prekrasne grafike i visokog stupnja igrivosti. Jasno, tu je i multiplayer koji sadržava modove poput Deathmatcha, Capture the flaga, Eliminationa te Countdowna. Podržava igranje na Gamespyju i svim ostalim načinima spajanja, tak da će i oni kojima je multiplayer život, vjerojatno doći na svoje. Na kraju se nameće jedno važno pitanje: je li *SWINE* ozbiljna igra? Svakako, jer je na takvoj produkcijskoj razini na kojoj bilo kakvoj neozbiljnosti nije mjesto! To što im malo odmaknutu i lepršavu priču ide joj samo u korist jer je ne moramo shvatiti smrtno ozbiljnom, zamorno dosadnom, nego kao uistinu zgodnu RTS-razbibrigu za široke mase. Da su u igri opet bili kojekakvi izvanzemaljci i slični akrepi, vjerojatno bi izgubila dio svoje "dječje" privlačnosti i utopila se u moru drugih. Ovako će nam, ako ništa drugo, svojim neurotičnim zečevima i pokvarenim svinjskim polovicama ostati u dugom i toplom sjećanju.

Svinjograd

Dalekometno topništvo radi svoje



Kao iz kakve proklete simulacije

Jedan od malobrojnih SWINEOVIH nedostataka je problematičan pathfinding

ALTERNATIVNO

Buncek s grah-salatom
Iako znan kao uzročnik najrazličitijih plinova, neodoljivi je dio menija svakog poštenog RTS-ičara...

Zec na ražnju
Omiljeno jelo u Hrvata, najbolje paše uz poli gajbe piva i dva kilograma mladog luka.

81 **OCJENA**
Prekrasan i neopterećen RTS nešto "pomaknutije" tematike. Zaigrajte!

Čak se i dimnjaci dime!

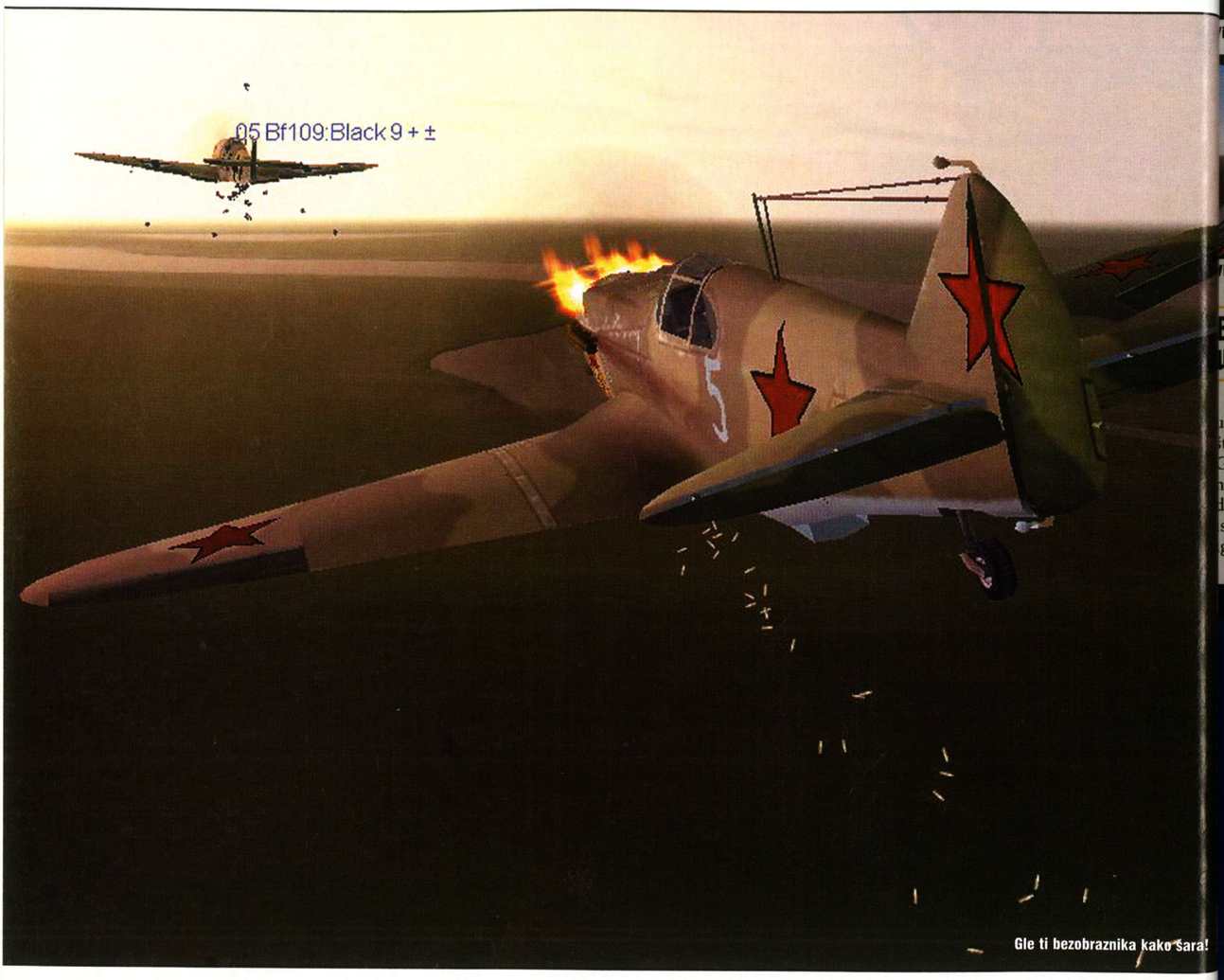
Zalihe vam mogu dopremiti i praktični helikopteri

Ich bin eine castlestrumphmachinenzukumpft...

Zvijezda na nebu

IL-2 STURMOVIK

Ovo je jedna od najiščekivanijih igara u svijetu simulacija jer bi nam osim vrhunske grafike trebala ponuditi odličan letni model i vrhunsku zabavu iznad ruskih ravnica



Gle ti bezobraznika kako šara!

IL-2 STURMOVIK

Proizvođač Maddox Sofware **Izdavač** Ubi Soft **Minimalna konfiguracija** P3 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D-kartica **Naša preporuka** P3 1000 MHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D-kartica **3D podrška** Direct 3D, open GL **Multiplayer** LAN, Internet **Platforme** PC

PIŠE **Karlo Kolar**
karlo.kolar@janus.hr

Ponekad se na našim računalima pojavi igra koja svojom kvalitetom odskače od konkurencije. *Il-2 Sturmovik* je jedna takva. Ubi Soft je odgađao dan izlaska sve dok nije bio siguran da je igra u cijelosti dovršena i da neće biti potrebni nikavi patchevi da bi se mogla igrati.

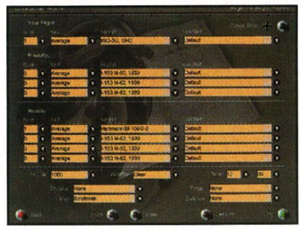
Rezultat je vidljiv na prvi pogled. *Il-2 Sturmovik* izgleda fantastično, grafički sjaji kao dragulj. Zrakoplovi su napravljeni vrlo detaljno, svi su dijelovi dobro animirani, čak mijenjaju svoje kamuflažne boje prema godišnjem dobu, što djeluje vrlo lijepo. Oblaci i tragovi raketa izgledaju stvarno, kao da ste u tom trenutku u kokpitu. Zvuk je druga priča. Od pokretanja motora do slijetanja pratit će vas neumorni radio chatter na njemačkom ili ruskom, ovisno o strani na kojoj igrate, stoga bolje provjerite znanje tih jezika jer se u ovoj igri engleski gotovo uopće ne govori.

UGOĐAJ IZ SNOVA

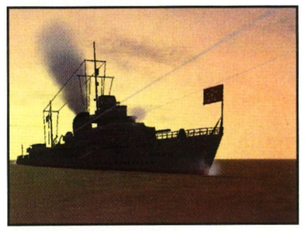
U opcijama je moguće podesiti stupanj složenosti simulacije, a dvadesetak različitih opcija omogućuje vam podešavanje realizma leta, detaljnosti grafike i zvuka, te različitih tipki. U igri vam je ponuđen trideset i jedan model zrakoplova kojime možete letjeti (njemački, ruski i američki). Osim toga, na nekim modelima možete odabrati želite li biti pilot ili *gunner*. Ovdje je vidljiv jedan jedini propust - njemačka stana ima samo lovce. Iako je *Ju-87* stekao slavu na istočnome bojišt

Vidi bitke

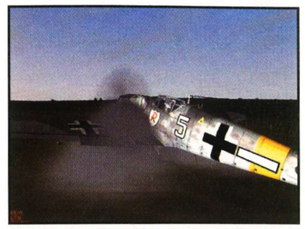
Virtualni je kokpit odlično napravljen



Quick mission se vrlo brzo setupa



Ma koja je ovo grdosija



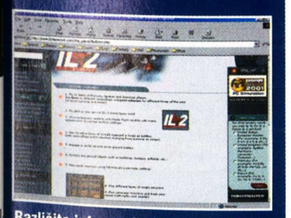
Pokretanje motora ponekad zna poprilično zadimiti

Brz rat zahtijeva pravodoban i nemilosrdan udar na protivnika!

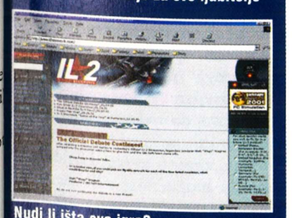
U igri mu nema ni traga ni glasa, to je u najmanju ruku čudno. Gotovo je sve objekte na nebu i na zemlji moguće uništiti - drveće, kuće, životinje..., sve je isprogramirano. Što se tiče tipa igara, ponuđen vam je *quick mission*, *single mission* i cijele karijere uključujući obje strane. Što se tiče multiplayera, ponuđen vam je *dogfihght* i *cooperative*, a serveri podržavaju do 32 igrača istodobno. *Mission builder* je napravljen tako da ga je jednostavno koristiti, što omogućuje brzu izradu i razmjenu dodatnih misija. Programeri su išli toliko daleko da su za potrebe igre isprogramirali posebno detaljan sustav umjetne inteligencije koja se neće boritit samo u zraku, nego će otpočinjati i borbe na tlu dok vi preko njega prelijećete.

IL-2 DOMAIN

S obzirom da je Il-2 igra koju je izdao maleni izdavač, budućnost joj je više-manje neizvjesna, no da bi se uspjela barem malo približiti svojim korisnicima, Ubi Soft je napravio odličan web site koji nudi mnoštvo dodataka i downloada za nju. Uz to vam je ponuđen i jedan programčić pod imenom Il2gen.exe koji nije ništa drugo nego generator kampanja koji sretnim vlasnicima ove odlične igre jamči nove misije. Posjetite www.il2sturmovik.com.



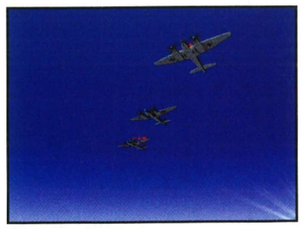
Različite informacije za sve ljubitelje



Nudi li išta ova igra?

TEHNIČKI TEŠKO BOLJE

Il-2 Sturmovik je tehnički savršen. Zrakoplovi su temeljito i detaljno programirani tako da je njihovo ponašanje gotovo savršeno. Naime, na njihovo ponašanje tijekom leta ne utječe samo vrijeme, vjetar, temperatura i slično nego i stupanj oštećenja, čemu je dana golema pozornost. Snaga motora ovisi o modelu zrakoplova kojim upravljate, što je odlično preneseno na računala. Tako će motori s većim zakretnim momentom rezultirati većom silom na letnim površinama zrakoplova, što znači i veće zanošenje tijekom leta. Velik je trud uložen i u simulaciju rada instrumenata koji simuliraju čak i pogreške u prikazu. Sad se sigurno pitate kakvo će vam računalo trebati? Iskreno, igru će moći pokrenuti samo najjača računala. Slabija će rezultirati trzanjem i neminovnim uklanjanjem detalja. No ipak, *Il-2 Sturmovik* i s manje detalja izgleda kraljevski. Ovo je u najmanju ruku fantastična igra, gotovo da i nemam zamjerke. Predivna grafika, odlične i glatke animacije prate sve akcije, stoga je i ugođaj vrlo stvaran, što još više dolazi do izražaja zbog dosad najbolje zvučne pozadine u zrakoplovnim simulacijama. Vrhunska simulacija sa svim detaljima i uvjerljivim zrakoplovima, jedino nedostaje vi iza *flysticka*.



Kamo idu ove ptice?

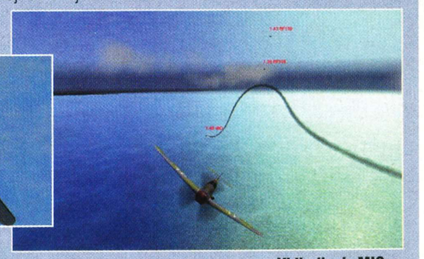
Brake to the left... Roger!

ZEMLJA ASOVA

Poznato je da su Nijemci imali najveći broj asova i zračnih pobjeda, što je rezultat, između ostalog, i njihovog napada na istok. U početku rata Rusi su imali slabo opremljeno zrakoplovstvo koje se nije moglo nositi s njemačkim messersmitima Bf-109. Osim toga, ruska vojska do kraja rata nije uspjela skupiti dovoljno iskusnih pilota koji bi mogli pružiti otpor, što znači da je istočno bojište bilo lovište njemačkih iskusnih asova koji su svoje leteće nemani nemilosrdno koristili u uništavanju Rusa.

Ovo je bilo blizu

Dobio je Pentjakov svoje



Vidi, dim iz MIG-a

ALTERNATIVNO

Combat Flight Simulator
Bilo koji nastavak ovog simulatora je dobar izbor, svi nude odličnu grafiku i dobar letni model.

Falcon 4.0
Simulacija koja drži standarde u kompleksnosti. Ako ste hard core fan sa snažnim računalom, ovo je igra za vas.

European Air War
Pomalo zaboravljena simulacija zapadnog bojišta, odlična za one sa slabijim računalima.

93 **OCJENA**
Ukratko, vrhunska igra u svim aspektima

Krasnaji molot!

OPERATION FLASHPOINT RED HAMMER

Dočekali smo i misije na sovjetskoj strani u najinteraktivnijoj prošlogodišnjoj igri. Zalijepite srp i čekić na rukav odore, uzmite kalašnjikov u ruke i pogledajte što nam je pripremila ekipa iz Češke

Jednostavno se poželite uvući u rupu i čekati da sve prođe

OPERATION FLASHPOINT:RED HAMMER
PROIZVOĐAČ Bohemia Interactive Studio **IZDAVAČ** Codemasters **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 400, 128 MB, 16 MB 3D **NAŠA PREPORUKA** P3 ili Athlon 800 MHz, 256 RAM, GeForce 2MX ili jače **3D PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** LAN, Internet

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

Za jednu ovakvu igru dodatne su misije uvijek dobrodošle, ali treba paziti da i one zadrže istu razinu kvalitete.

Red Hammer nije samo mission pack za *Operation Flashpoint*, on sadrži i update, tzv. Gold update, zbog kojeg igra nosi oznaku 1.30. Update je bio dostupan na Internetu, ali downloadi potrebni da bi se igra dovela na tu razinu iznosili su desetke megabajta pa je ovaj potez svakako dobrodošao. Gold updateom su popravljeni neki manji propusti i dodani još neki parametri koji bi trebali povećati realnost, ali i igrivost. Primjerice, vožnja tenkom je sada znatno lakša jer je poboljšana vidljivost unutrašnjosti vozila, dok je utjec umora na sposobnost ciljanja j veći, stoga znajte da vas očeku veliki problemi pokušate li natjera dragunova da nešto nacilja nako pretrčanih tristotinjak metar Nadalje, znatno je veći i utjecaj o ljeda na mogućnost ciljanja, pa vam tako ranjeni dragunov biti po puno beskoristan ako ste ranjen

Trenutak pogibije!

Noćni upad u kamp prljavih kapitalista

M60 prilikom bušenja dodatnih otvora

Skakat ćete iz vozila u vozilo više nego ikad prije

Ispravljeno je, bolje rečeno poboljšano, ponašanje različitog streljiva, kao i posljedice pogotka u oklop. To su sve manje zamjetljive stvari. Vidljiviji je dodatak novih jedinica i oružja. Nove su jedinice: *BRDM* - sovjetski izviđački oklopni autmobil, *BMP-2* - sovjetski borbeni oklopni transporter, *OH-58D kiowa warrior* - američki izviđački helikopter, *bradley* - američki borbeni oklopni transporter. Zanimljivo je primijetiti da je donekle modificirana i prva kampanja, 1985., pa ćete u nekim misijama, u kojima ste prije letjeli *cobrom*, sada upravljati *apache* jurišnim helikopterom. Tu je i nekoliko novih pušaka: *H&K G36* - izvrsna puška, ako slučajno ugledate vojnika s njom, odmah ga ustrijelite i otmite mu je - bit ćete car na bojištu, a isto vrijedi i za *steyr AUG*, tu je i *M16* s optikom te *bizon* - snajperska puška velikog kalibra.

ONE MAN ARMY

Za razliku od 1985. kampanje, ovdje ste u ulozi jednog lika, Dmitrija Lukina. Napredujući kroz misije, saznajete više o njegovom životu, što će vam donekle objasniti kako zna upravljati tenkom, voziti helikopter i zapovijedati ljudima, a počeo je kao običan prašinar. Naime, bivši je pripadnik Spetznaza kojemu je oduzet čin zbog nedržavotvornog ponašanja u Afganistanu. Pripadnici Spetznaza doista su visoko uvježbani vojnici, ali Red Hammer pretjeruje u *one man army* stilu. Kvaliteta *Flashpointa* je upravo u činjenici što ste se doista osjećali kao kotačić (zapravo više različitih kotačića) u ratnom stroju, a ovdje cijeli rat ovisi samo o vama. E, to je nešto teže progutati. Broj vojnika koje ubijete u jednoj misiji je višestruko veći nego u prvoj kampanji, gotovo od početka sve ovisi o vama. Vaši su suborci gluplji i prebrzo ginu (u odnosu na prvu kampanju), što baš ne pridonosi realnosti. Osim toga, očito je da su Rusi u tom sukobu krivi, pa glavni lik čak mijenja i stranu. Tvorci su to pokušali ispraviti naglašavanjem Lukinovog patriotizma, ali sve zajedno izgleda kao da su to radila dva Teksašanina, a ne dečki iz Praga (ipak je Amerika najveće tržište). Ipak, nipošto nemojte odustati od igranja te kampanje zbog ovih nekoliko prigovora. Ljudi, ovo je ipak *Flashpoint!* Sve iz originala je tu, i još je bolje. Sve su misije dobro uklopljene u smislenu priču na kojoj počiva cijeli *Operation Flashpoint*. Nešto su teže, a one pri kraju traju i po nekoliko sati. Ponekad će vas sve živcirati, ali igra je toliko dobra da nećete odustati dok ne završite misiju, i onda još samo jednu, pa još jednu...

Dragunov u akciji

ALTERNATIVNO

GHOST RECON
Nije toliko interaktivna igra, ali je vrlo igriva.

MEDAL OF HONOR
Malo arkadnija, vrlo zabavna i atmosferična pucačina.

ALIEN VS PREDATOR
Dosta vam je zemlje, života i živaca? Pravi izbor.

84 OCJENA
Izgubilo se poprilično osjećaja stvarnog rata iz prve kampanje

CIVILIZATION U STVARNOM VREMENU

EUROPA UNIVERSALIS 2

U *Europa Universalisu* vrlo poznata formula Civilizationa iskorištena je na posve nov način: ondje se ekspanzija, istraživanja i mikromenadžment nisu odvijali na poteze, nego u stvarnom vremenu. U Europa Universalisu 2 ponuđen je isti koncept, samo dodatno poboljšan

Madari nikad zadovoljni. PIH!

EUROPA UNIVERSALIS 2

PROIZVOĐAČ Paradox Entertaintment **IZDAVAČ** Strategy First **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB SVGA **NAŠA PREPORUKA** P2 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB SVGA **3D PODRŠKA** Direct X **MULTIPLAYER** LAN, Internet

Novi load screen

PIŠE **Karlo Kolar**

karlo.kolar@janus.hr

Nakon izlaska *Europe Universalis* bilo je očito da je to jedinstvena igra, i po pristupu i po količini informacija što ih nudi. Ne samo da je bila korak u novom smjeru, nego je pokazala da male europske tvrtke mogu stvarati jednako kvalitetne igre kao i veliki američki softverski divovi.

I koliko god da je *Europa Universalis* bio uspješan, imao je i svojih nedostataka. Naime, imao je vrlo lošu dokumentaciju i gotovo beskoristan tutorial, što je, uzmemo li u obzir veličinu igre i količinu detalja kojima su se igrači morali baviti, značilo i to da su morali satima mukotrpno istraživati kako i što napraviti pa bi odustali i prije nego što bi stvarno počeli igrati. No, loš tutorijal je bio samo jedan od problema koji su pratili tu igru, ništa manji nisu bili ni iritirajući bugovi te sučelje koje je zahtijevalo snažno računalo za pokretanje. Nasreću, *Europa Universalis 2* uklanja mnoge od tih problema.

I NAPOLEON BI BIO SRETAN

Igrači na prvi pogled neće primijetiti razlike između prošlog i ovog nastavka jer je osnovno sučelje ostalo gotovo nepromijenjeno, no one ipak postoje. Tako najznačajniju razliku predstavljaju neke suptilne promjene pravila te različiti dodatci već postojećim opcijama. Odličan politički model viđen u prvom nastavku ovdje je još dorađen, pa tako sada možete detaljno uređivati i unutarnje odnose u zemlji koju vodite. Primjera radi, ako želite imati slobodnu i demokratsku državu, postupnim promjenama (jedna promjena svakih deset godina) možete s feudalnog sustava prijeći na demokratski. To dakako nećete moći učiniti preko noći, a razloga je nekoliko. Prvo, svaka promjena političke strukture smanjuje stabilnost države i stoji vas resursa, a drugo, za svaku političku reformu treba i vremena. Dorađen i diplomatski model gdje se sada nudi još više opcija. Kako je igra utemeljena na povijesnim događajima, svakoj je naciji unaprijed definirano koji će joj se ključni događaji dogoditi, ali ako vaše akcije u jednom trenutku počnu odstupati od povijesnog predloška, igra neće više inzistirati na povijesnoj korektnosti nego će se prilagoditi i kreirati set novih nasumce odabranih događaja koji će stvoriti alternativnu povijest u kojoj ćete igrati. Uza sve to, i većeg je obujma nego što je to bio prošli nastavak, pa ćete tako sada prijeći razdoblje od 1419. do 1820. godine, i to s još većim brojem država. Zapravo, toliko je glomazna da će u jednom trenutku uz vašu državu na svijetu biti još pedesetak do stotinjak drugih država za koje umjetna inteligencija mora izračunati sve parametre, od diplomacije do trgovine. Takva raznolikost nije viđena ni u jednoj drugoj igri pa će i novi *Civilisation 3* u usporedbi s njom izgledati vrlo malen. Vjerojatno će najveći korak naprijed biti novi tutorijal koji je veći i jednostavniji nego onaj u prethodniku, što će novim igračima znatno olakšati upoznavanje s ovom glomaznom igrom.

CRNI PETAK

Crne strane igre očituju se prije svega u količini bugova. Ne kažemo da ih nije bilo i u prvom nastavku, bilo ih je, ali znatno manje, no kako naći opravdanje za Paradox i izdavanje igre koja ima toliko bugova da se na Internetu pojavio patch i prije nego je stigla u trgovine? Istina, neki od njih su bezazleni propusti, ali neki stvarno iritiraju. Primjerice, ako vaš protivnik sklopi novi savez s nekim od vaših susjeda, vi o tome uopće nećete biti obaviješteni. Osim toga, postoje i neki jednako iritirajući propusti u dizajnu. Ako vam se pobuni neka provincija, možete birati način na koji je želite držati pod kontrolom, hoćete li platiti određeni iznos i zaustaviti pad stabilnosti ili ćete izbjeći plaćanje, ali povećati centralizaciju. I dok se na sučelju lijepo vidi koliko novca imate i kakva je stabilnost vaše države, u tom ključnom trenutku vi nikako ne možete saznati koliko je centralizirana vaša država. Nadamo se da će u novim patchevima i taj propust biti uklonjen.

Europa Universalis 2 je jedinstvena igra baš kao i prvi nastavak. U njoj ne postoje nikakve revolucionarne promjene, nego je samo poboljšan koncept originala, što će je učiniti još boljom i detaljnijom. *Europa Universalis 2* nije igra za one koji žele jednostavnu i brzu zabavu nego za one koji vole studiozno igrati strategije.

EKONOMIJA I ZNANOST

Uvijek treba paziti kako izgledaju ekonomske regije i širiti svoj utjecaj

Hmm, zanimljivo, gotovo cijeli proračun na znanost!

E sad samo to još treba malo podesiti!

Jedan od bisera sučelja *Europe Universalis* je i način na koji se vrši znanstveni napredak. Za razliku od mnogih drugih igara, znanstveno se istraživanje izravno veže na riznicu vaše države, te se svake godine određuje koliko će se iz proračuna izdvojiti za znanost, a onda taj iznos, dakako, možete raspoređivati na pojedinačne projekte. Taj je sustav u pravilu mnogo bolji i realniji od bilo kojeg dosad viđenog.

HRVATSKA U EU 2

Za razliku od stare *Europe Universalis*, u novoj je Hrvatska nešto bolje obrađena, donosi i neke događaje iz njezine povijesti. Usto, kao dio Habsburške monarhije igra vrlo važnu ulogu u mnogim scenarijima.

Hrvatska kao takva

Istra kao dio Veneta!

Dalmacija. Dajte, decki, brodove!

I što sad?

Ha, ovo će biti lako

Vidi ti njihovog brodovlja!

400 godina europskih spletki i intriga!

Neće ni čuti za mene! Bahatih li susjeda

Pa mi smo u centru

ALTERNATIVNO

EUROPA UNIVERSALIS
Original na koji se novi nastavak nadograđuje.

CIVILISATION 3
Ako vam je igranje u stvarnom vremenu naporno ili vam je *Europa Universalis* suviše opširna, *Civilisation 3* je dobar izbor.

ALPHA CENTAURI
Odlična igra. Za promjenu, nudi svemirsku tematiku.

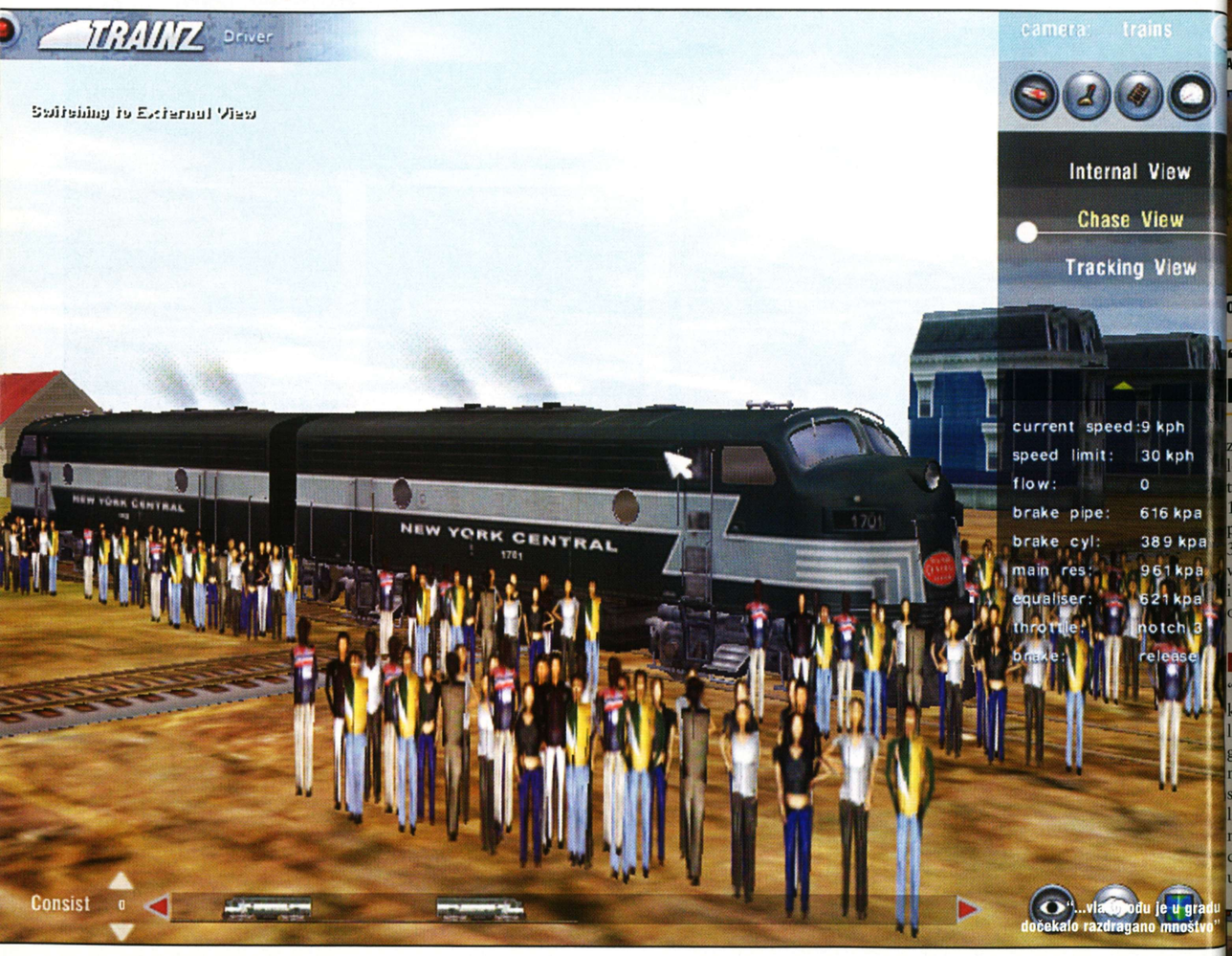
88 OCJENA

Odlična igra kojoj je jedina mana velik broj bugova koje Paradox polako rješava novim patchevima. Da nije toga, i ocjena bi bila bolja

Moj novi ću-ću

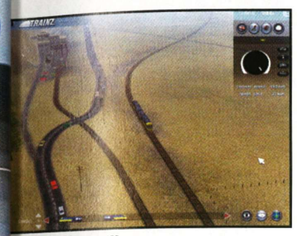
TRAINZ

"Potući ćemo te, Microsofte!", rekoše ljudi i osmisliše *Trainz*. Ne jednom riječju, to je program za dizajniranje krajolika koji vam dopušta da svoju kreaciju pogledate iz perspektive jednog prosječnog strojovođe



"...vlak prvi put je u gradu dočekalo razdragano mnoštvo"

Ako se bolje zagledate, primijetit ćete lokomotivu povrh tunela. Presedan!

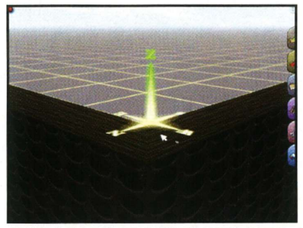


Oj, pitoreksnosti!

Proljetna verzija vlaka u snijegu

"Kao mali imao sam vlak. Zvao sam ga Vlače!" Miroslav K.

znati je li moguće proći *šikanu* lokomotivom teškom otprilike 40 tona aproksimativnom brzinom od 100 čvorova i nakon toga preskočiti kanjon širok brat bratu 300 metara s razlikom nadmorske visine ne manjom od 100 metara između poletno-sletne točke, ovdje ćete to moći testirati.



Početak ko početak, valja krenuti od nule

DAN SEDMI

"I sedmi dan sjede on u vlak da kao vozač vidi što je učinio."."Što li sam napravio?!", zarida. "Sve je grbavo i krivo, a tuneli mi u mostove lupaju. Nisam htio da mi se sudi, al' pod vlakom su mi ljudi." Plakao je, plakao, ali kiša nije pala da mu muku opere, sve dok nije ustao i ponosno uzviknuo: "Smrdi, ali moja je!" I u tom času nebo se rasplače. Monsuni su stigli, a s njima i toliko priželjkivani gunuovi.

No, nastranu antologijske priče, uhvatimo se radije analiziranja fizičkih osobina vlaka u zadanim okolnostima. Računali smo trenje. Čista jedinica. Nema proklizivanja. Vlak starta, ubrzava i koči iznimno. No zanimljivo je da to previše ne utječe na sveukupan dojam. Izlijetanja s pruge pri prevelikoj brzini dobro su napravljena pa "malo" energičnija ubrzavanja i kočenja neće nikome smetati.

TOTAL

I kako na kraju podvući crtu i sve staviti pod isti nazivnik. Nije igra, prije je 3D-program, a nije definitivno ni program predviđen za nekakvo profesionalno kreiranje, ali je zanimljivo i zabavno. Dok je Microsoftov *Train Simulator* prava i prva simulacija vlaka, za *Trainz* se to ne bi moglo reći. To je prije jedna napredna maketa u računalu koja vam dopušta sve ono o čemu ste maštali, uključujući i pogled koji će vam osigurati gledanje iz ama baš svih kutova. Treba još naglasiti vrhunsko programiranje *Trainza*, sve radi vrlo brzo tako da i najduža učitavanja traju samo nekoliko sekundi.

A svi govore da je kopanje naporno

U iščekivanju kompozicije

Sofisticirani sustav za rotiranje, skladištenje i usmjeravanje lokomotiva

TRAINZ

PROIZVOĐAČ Auran **IZDAVAČ** Strategy First **MINIMALNA KONFIGURACIJA** 400 MHz procesor, 128 MB RAM **NAŠA PREPORUKA** sve iznad 1.4 GHz, 512 MB RAM

Slika ko slika. Niš' posebno

ODVOZIO **Tomislav Majcenić**
tomislav.majcenic@janus.hr

I uspjeli su, barem u jednom segmentu, jer su posao strojovođe učinili zabavnim. Program je podijeljen na dva dijela: prvi je kreiranje krajolika s pripadajućim elementima, a drugi razgledavanje napravljenog s izlikom vožnje vlaka. Što se mene tiče, isti bismo način mogli primijeniti i na nekoj simulaciji vožnje auta, motora ili pak skija. To bi bilo baš krasno.

PRVIH ŠEST DANA

Program je, ljudi moji, toliko dobar, pregledan, svrsishodan i jednostavan da ga se ni stari Bill ne bi posramio. Mogućnosti manipuliranja s tih nekoliko kubika zemlje što ste ih dobili na raspolagnje su zastrašujuće, što bi rekli neki senzacionalisti. Budete li imali dovoljno strpljenja, moći ćete napraviti pravu malu državu, a ako poživite dovoljno dugo, sve te zemljice moći ćete povezati u jedan veeeliki svijet.

Sve potrebne alate i rekvizite naći ćete u programu, a ostavljena je i mogućnost ubacivanja trodimenzionalnih objekata koje ste kreirali u 3D StudioMAX-u. I doista, ta dva programa izvrsno surađuju. Sve tu radi brzo i izgleda vrlo lijepo, dakako ako imate dovoljno novca za pravu konfiguraciju.

Naime, fleksibilnost pogleda, količina i kvaliteta tekstura te brojnost elemenata čini igru hardverski vrlo zahtjevnom.

Prilikom kreiranja trebat će vam samo adekvatna vizija. Sve ostalo vam je pri ruci.

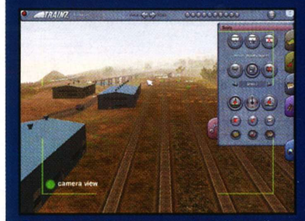
Napravili smo jedan mali ogledni svijet za potrebe testiranja. Prilažemo vam sliku, ali, molim vas, bez komentara. Brzina izrade je bila od krucijalne važnosti. Istina je da neke slike izgledaju suludo, no imajte na umu da su nastale u žaru ispitivanja mogućnosti koje nam "igra" pruža. Sretan sam što vam mogu objaviti da igra dopušta ispoljavanje skrivenih i bizarnih potreba pojedinca. Dakle, ako baš želite

POGLED

Tri su pogleda: prvi je iz kabine lokomotive koji nam dopušta pomicanje pogleda u svim smjerovima da biste se mogli lakše snaći među kontrolama vlaka. Drugi i najkorišteniji je onaj izvana, a preglednost koju nudi, u kombinaciji s tipkovnicom i mišem, je iznimna iako to zahtijeva ponešto vježbe. Zumirati je moguće od Mjeseca do mišje rupe. Treći je pogled kroz kamere koje ste prethodno implementirali u svoj krajolik, svijet koji ste sami svojim rukama mukotrpno gradili iz dana u dan znojeći se.

Drugim riječima, ako ste uvjereni da će pogled s "onog" brda najbolje dočarati pitoresknost vašeg umjetnog grada, smjestite ondje kameru i promatrajte svoje vlakove sa svog Olimpa.

Pogled iz kabine ovisi o odabranoj lokomotivi



Postavljanje kamere na strateški važno mjesto

"Kao zmija vlak je gmizao po zemaljskoj koži" (haiku)

ALTERNATIVNO

MICROSOFT TRAIN SIMULATOR
Microsoftovo čudo koje je razveselilo mnoge zaljubljenike u vlakove kao prva prava simulacija vožnje vlaka

3D STUDIO MAX
Ako vam se dizajniranje krajolika i objekata jako svidi, nabavite Max pa saznajte što sve možete.

70 **OCJENA**
Zabavno, ali baš i nije igra

Captain Picard u akciji

STAR TREK: ARMADA 2

Stiže nam nastavak Armade koju su odlično prihvatili i obožavatelji istoimene serije i prosječni igrači

Species 8472 u akciji

STAR TREK:ARMADA 2

PROIZVOĐAČ Mad Doc Software **IZDAVAČ** Activision **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB 3D-kartica **NAŠA PREPORUKA** P3 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D-kartica **3D-PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** LAN, Internet

Novina je sučelje za upravljanje flotom

PIŠE **Karlo Kolar**

karlo.kolar@janus.hr

Sa *Star Trek* igrama je uvijek bilo problema: ili su programeri napravili osrednju igru nadajući se da će je licencija prodavati ili je odlična igra bila toliko složena da su je mogli igrati samo najveći obožavatelji. *Star Trek: Armada* je bila iznimka, jednostavnošću i kvalitetom privukla je ne samo trekere nego i prosječne igrače. Vjerojatno je njezin najveći adut bila jednostavnost i odlična ravnoteža rasa s kojima se igralo. Sad je evo stigao i nastavak. U najavama se govorilo da će biti nešto složeniji i da Star Trek svemir neće biti pojednostavljen kao što je to bio slučaj u prvoj *Armadi*, što se donekle i obistinilo te podijelilo igrače kad je riječ o samoj igrivosti igre.

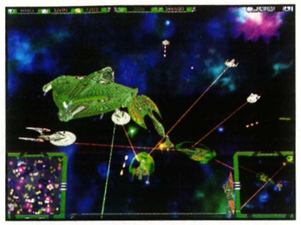
Osim novog sučelja (sada je 3D), nova je *Armada* dobila i dvije nove rase, okrutne Cardasiane i misterioznu vrstu 8472, a sve stare dobile su nekoliko novih brodova koji bi trebali igru učiniti raznolikijom i istaknuti njezine strateške elemente.

I answer only to Tal Shiar!

E DA JE TU SPOCK, MI BISMO SE DRUGAČIJE RAZGOVARALI!

Nažalost, igra ima kampanje za samo tri rase, Federaciju, Klingone i Borgove, po deset misija za svaku dok preostale tri služe samo za skirmish i multiplayer. Osim kampanje *Armada 2* ima i poseban tutorial koji pokriva sve značajnije aspekte igre vjerojatno je njezin najkvalitetniji dio, gdje će vam biti objašnjeni svi novi koncepti u igri i upotreba novih brodova. Grafika je ostala ista, jedino što je igra dobila i treću dimenziju pa sada brodove možete micati i gore i dolje, ali to nažalost nije napravljeno onako dobro kao primjerice u *Homeworldu*. Naime, iako je pomicanje u trećoj dimenziji jednostavno, njegova je svrha upitna. Perspektiva iz koje se gleda je poprilično loša, naime brodovi koje pošaljete dolje bit će toliko sitni da ih je gotovo nemoguće raspoznati bez obzira na to koliko bi oni u stvarnosti trebali biti veliki, a ako ih pak pošaljete gore, bit će toliko veliki da će ispuniti gotovo cijelo vidno polje. Igračima će to biti veliki problem jer je zbog takve fiksne perspektive vrlo teško odrediti udaljenosti i međusobni položaj brodova. Što se tiče zvuka, glazba je standardno odlična, a glasovi prilično dobri.

Tactical Cube



Warbird u prvom planu

Ravno iz maglicu u bitku

Posebna perspektiva

Jedino će flota u dobroj formaciji biti uspješna

CAPTAIN I'M GIVING YOU ALL SHE'S GOT!!!

Što se tiče strategije, tu se mnogo toga promijenilo. U *Armadi 2* je mnogo više sirovina o kojima se igrač mora brinuti. Uz Dilithium i posadu, treba misliti i o zalihama metala i latinumu (novcu). Skupljanje dodatnih sirovina znatno mijenja stil igre jer se vrijedni resursi moraju vrlo brzo skupljati kako bi se osigurao brzi razvitak. Osim toga, igra uvodi i trgovinu. Sada je moguća trgovina s Ferengijima te trgovina između trgovačkih stanica. No, ona je nažalost zbog nekih loših dizajnerskih rješenja gotovo zanemariva. Glavni nedostatak ove igre nije ni u grafici ni u dodatnim resursima nego u činjenici da su brodovi napravljeni vrlo loše. Zapravo, najveći je problem što svi brodovi imaju premalo energije i stamine pa se već nakon nekoliko pogodaka raspadaju.

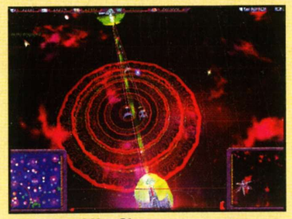
Možda sam lud, ali warbird ili soveren class federacijski brod bi trebali biti kralježnica flote, ne smiju se raspadati kao obični fighteri. Taj je problem još očitiji kad uzmemo u obzir manje klase brodova. Osam bi defianata trebali biti vrlo snažni, a oni su u *Armadi 2* toliko slabi da ih se uopće ne isplati izgrađivati. Postoji još jedan problem, iako su svi brodovi golemi, govorim o korvetama, razaračima i većim klasama brodova, oni se svemirom kreću kao mali lovci, kao da nije riječ o brodovima sa stotinama članova posade. Čovjek bi očekivao da je jedan warbird tromiji i mnogo, mnogo izdržljiviji. Na kraju je Borg toliko jak da ostale rase protiv njega imaju male ili nikakve šanse. *Star Trek: Armada 2* je nažalost iznevjerila u dijelu u kojem je prethodna *Armada* bila vrlo dobra - mislim pritom na igrivost. Iako su neke novine obećavale, primjerice nove rase i brodovi, krajnji je rezultat razočaravajući. Iako je ovo solidna igra, dojam je da je prethodna ipak bila nešto bolja.

TECH I ZANIMANCIJE

Armada 2 nije samo naslijedila tehnološki model iz prethodne igre, nego u njoj ima i novina. Osim zanimljivih tehnologija koje donose novi brodovi, nudi se i novi znanstveni centar koji istražuje pojačanja za štitove, trup i slične zanimacije. Najzanimljivija je sposobnost borg fusion cuba da asimilira do 3 tehnologije s brodova ostalih rasa te Borg shield remodulator koji će borgove štitove učiniti gotovo neuništivim. S druge strane, Romulani imaju poseban brod koji omogućava ostatku flote pucanje iz oružja dok su cloackani.

Odlična zaštita za soveren class

Warbird ili, u narodu sisač štitova



Smrtonosni Vor Cha

VJERODOSTOJNI MODELI

Za razliku od brojnih Star Trek igara u kojima se poznati brodovi iz TNG serijala uvijek čine ćudnima, u ovoj su svi brodovi slični onima iz serije.

Borgova kocka

Federacijin defiant

Romulanski warbirdi

ALTERNATIVNO

STAR TREK: ARMADA
Odličan izbor za one koji se žele okušati u Trek svemiru.

STAR TREK: KLINGON ACADEMY
Vrhunska simulacija borbe velikih brodova s odličnim strateškim elementima.

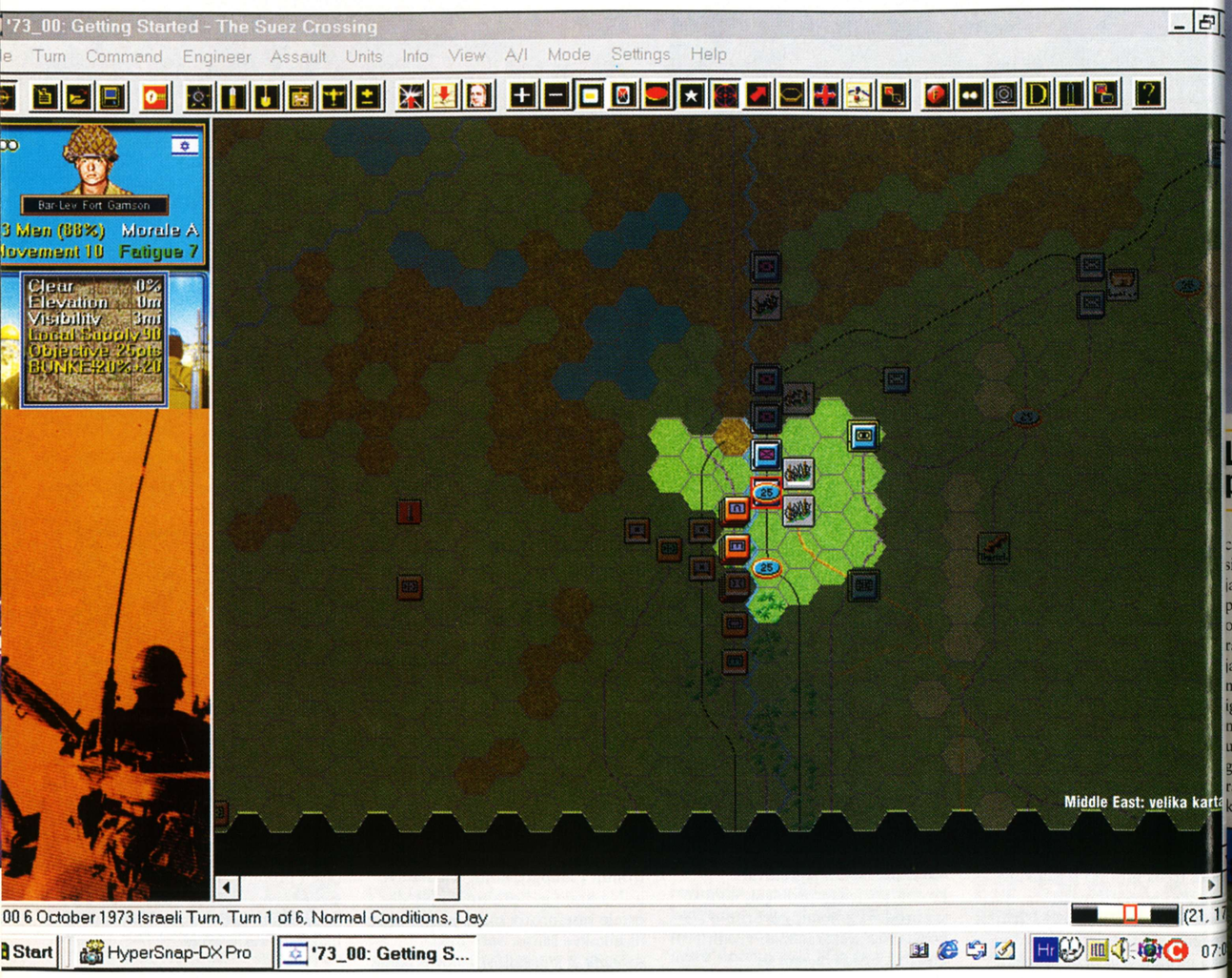
STAR TREK: STARFLEET COMMAND SERIJA
Odlična serija u kojoj zapovijedate svojim brodom i izvršavate različite misije.

73 OCJENA
Armada 2 donosi nove i zanimljive koncepte, ali neupotrebljive zbog lošeg dizajna brodova

Ko jaje jajetu

HPS CAMPAIGN CORINTH, BULGE '44 I MIDDLE EAST '67

Sve tri strateške igre iz HPS-ove radionice izgledaju potpuno jednako, razlikuju se jedino u vremenskom razdoblju koje opisuju i u misijama



Middle East: velika karta

HPS CAMPAIGN CORINTH, BULGE '44 I MIDDLE EAST '67

PROIZVOĐAČ HPS **IZDAVAČ** HPS **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P133 MHz, 32 MB RAM, 4 MB SVGA **NAŠA PREPORUKA** P200 MMX, 64 MB RAM, 8 MB SVGA **3D-PODRŠKA** Direct X **MULTIPLAYER** PBM, modem

PIŠE **Karlo Kolar**

karlo.kolar@janus.hr

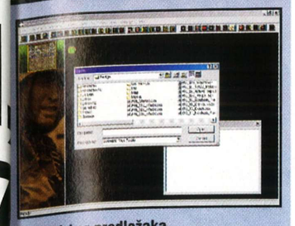
HPS se okrenuo izradi povijesnih turn based strategija. Tri strategije, *Campaign Corinth*, *Bulge '44* i *Middle East '67*, su derivati jednog te istog sučelja te bismo zapravo mogli reći da su jedna igra s tri moda. Kako se svaka od njih bavi specifičnim povijesnim razdobljem, uistinu je zanimljivo vidjeti kako se na istom sučelju izmjenjuju tri različite strategije ovisno o kampanji koju igrač igra.

Turn based pristup, za razliku od real time, nudi u strateškim igrama velik broj pogodnosti koje će igranje učiniti lakšim i razumljivijim. Naime, ako se osvrnemo na taktički nivo borbe, gdje se sve događa vrlo brzo i dinamično, primijetit ćemo da turn based sučelje nije adekvatno, no kad govorimo o strategiji, to je posve druga priča. Turn based sučelje, posebice modalitet primijenjen u HPS-ovim igrama, zahtijeva od igrača temeljito planiranje i pripremanje poteza, baš kao što bi to radio neki šahist. HPS-ov je sustav vrlo sličan sučelju već viđenom u serijalu *The Art of War*, gdje se u šumi *pull down* izbornika igrač priprema za svoj potez. Iako i je uistinu mnogo, dobro su na svu sreću organizirani i ne bi trebali igračima predstavljati veći problem.

RETRO TRADEMARK

Pri prvom pogledu na sučelje ovih igara, koje je potpuno jednako u sv tri, jasno je da su se programeri odlučili na grafičku jednostavnost. Svi izbornici izgledaju kad do ste il izvadili iz nekog Microsoftovog pr grama, a ne iz neke igre. Što se sa karata tiče, one su vrlo loše naprav ljene. Vrlo je teško odrediti na koj je nadmorskoj visini pojedina jedin

EDITORI



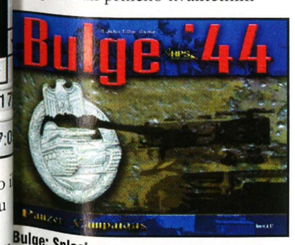
Veliki izbor predložaka

Kao što je i red u novije vrijeme, uza sve strategije dolaze i editori, a uz ovaj set igara oni su posebice dobro napravljeni. Scenario editor, primjerice, omogućava manipuliranje svim detaljima igre pa se tako u cijelosti mogu promijeniti postojeće kampanje ili dodati nove, ili pak stvoriti nova igra posve neovisna od spomenute tri. Uz taj editor dolazi i *order of battle* editor kojim se mogu slagati potpuno nevezane bitke u nove kampanje.

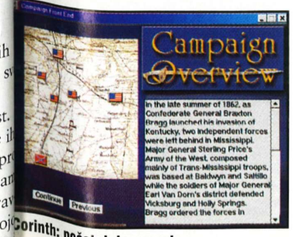
Odakle početi?

Ljepota je ispod površine!

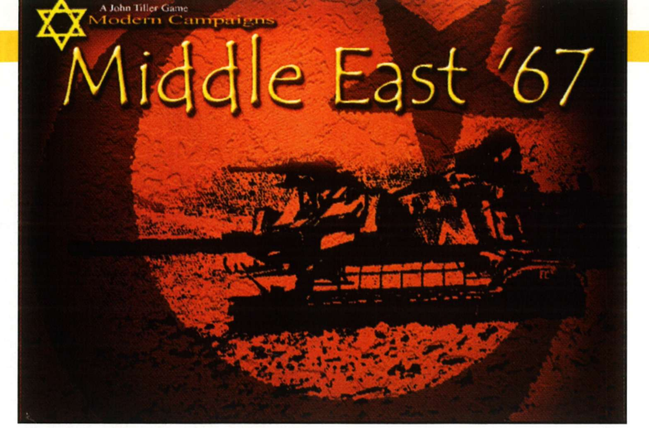
ca, a ako na takvu podlogu dodamo simplificirane NATO-oznake, postaje jasno koliko je teško bilo kakvo planiranje. S druge strane, sustav opcija u *tool baru* je vrlo dobro razrađen pa je do velikog broja opcija moguće doći samo jednim klikom miša. Srećom, snaga sučelja ovih triju igara ne leži u grafičkoj prezentaciji, nego u načinu na koji je izvedeno upravljanje jedinicama. HPS-ovo je grafičko sučelje doista jedno veliko razočarenje, ali će taj propust biti kompenziran prilično kvalitetnim



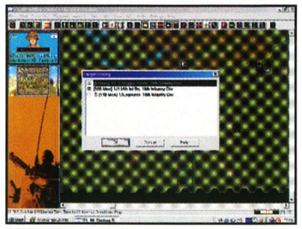
Bulge: Splash



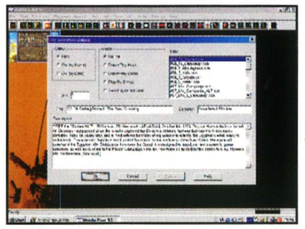
Corinth: početak kampanje



Middle East: Spalsh screen



Middle East: koga napasti, pitanje je sad



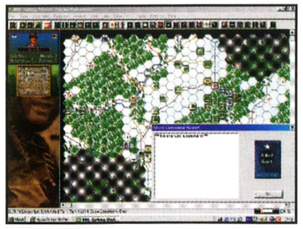
Middle East: izbor misije

izbornicima u kojima vam je ponuđeno oko 50 različitih opcija i naredbi kojima ćete upravljati jedinicama na tlu. Nude vam se gotovo sve zamislive opcije, od ukopavanja pa do bezglavog jurišanja na protivničke strojnice. Što se zvuka tiče, osnovni zvukovi pucnjave i eksplozija su napravljeni gotovo katastrofalno, a jedino u Camapign Corinthu postoji dostojna zvučna kulisa za igru. Naime, tijekom cijele igre u pozadini sviraju južnjačke i sjevenjačke pjesme dajući doista poseban ugođaj.

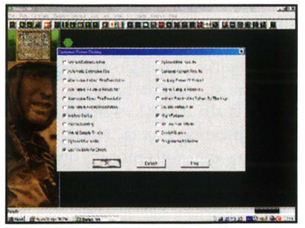
KUD BAŠ NA MENE

Što se standardnih opcija tiče, postoji izbornik u kojemu se mogu namjestiti različiti parametri igre, kao što je težina protivnika, *line of sight*, streljivo i slično. Osim toga, *Bulge* i *Middle East* nude i opciju za igru više igrača. *Corinth*, kao početak serije, bavi se Bitkom kod Corintha u kojoj su se sukobili Sjevernjaci i Južnjaci. Za tu su kampanju programeri potražili podatke u Nacionalnom arhivu Sjedinjenih Američkih Država, pa se ona temelji na povijesnim događajima. Igrač će tijekom igre moći birati između detaljno prikazanih povijesnih misija i *what if* misija koje se bave pitanjima što bi se dogodilo da su početne pozicije bile promijenjene. *Bulge '44* nudi 25 misija koje su se odigravale u vrijeme Battle of Bulgea. Glavnina je scenarija rađena na povijesnoj podlozi, dok je tek jedan manji dio napravljen s neznatnim pomacima od stvarnih povijesnih činjenica kako bi se igračima omogučio i drugi pristup ovoj bitci. *Middle East* se primarno bavi šestodnevnim ratom Izraelaca i Arapa 1967. godine, ali je zbog bolje slike same glavne kampanje dodano i nekoliko scenarija koji uvode u taj rat te nekoliko koji pokazuju što se poslije tog rata događalo. S obzirom da su sučelja svih triju igara identična, moglo bi se reći da djeluju kao jedna cjelina koja obuhvaća višestoljetno razdoblje ratovanja.

HPS Campaign Corinth, *Bulge '44* i *Middle East '67* su strateške igre koje iziskuju velik napor od igrača i oduzimaju mu mnogo vremena. Namijenjene su samo hard core zaljubljenicima u strategije kojima retro dizajn ne smeta jer jedino što od igre traže je velik broj opcija koje će im omogućiti da dublje i cjelovitije isplaniraju svoje akcije.



Bulge: ratište

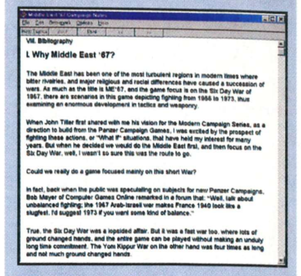


Bulge: izbornik s dodatnim opcijama

Corinth: evo i meni malo pojačanja

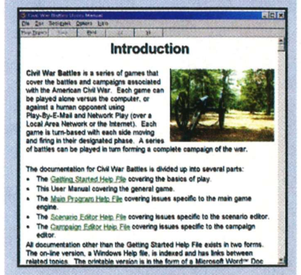
Corinth: prije svake misije birate što dalje

ZA LJUBITELJE KNJIGE



Middle East uvod

Ono što me uvijek iznova fascinira je igra koja dođe s opsežnom dokumentacijom. No, ovdje opsežno uopće ne opisuje količinu pratećeg materijala što ćete ga dobiti uza svaku od ovih triju igara. Ovdje je i najmanja pojedinost u cijelosti obrađena, od povijesnih pretpostavki pa do najmanje jedinice koja sudjeluje u borbi. Dokumentacija se odnosi na igru, oba editora, a postoje čak i dodatne help datoteke koje sadrže druge podatke o igri ili pak strateške savjete i objašnjenja. Ako imate živaca zuriti u monitor satima, sretno.



Pregled Corinth campaighna

ALTERNATIVNO

RISK 2
Odlična alternativa za sve one koji baš nisu vični napornom pregledavanju statistika.

PANZER GENERAL SERIJA
Bilo koja igra iz ove serije odlična je alternativa svim igračima.

70 CHAMPAIGN CORINTH
Sučelje je funkcionalno, no vrlo loša grafika otežava bilo kakvo smislenije igranje. Jedini plus je odlična glazbena podloga

60 BULGE '44
Jednako sučelje kao i u ostale dvije igre, ali gotovo bez ikakvih zvukova koji bi stvorili barem kakvu-takvu atmosferu

63 MIDDLE EAST '67
Jedino što ovu igru čini boljom od prethodne je nešto čišći grafički izgled

Nju mjutant on the blok

ETHERLORDS

Ne, ne! Ovdje nije riječ o prohibiciji i proizvodnji dobro nam poznatog dietil-etera, koji u žargonu nazivamo C2H5OC2H5 ili pak alkohol, a bogme ni o grčkom bogu nebeskog svjetla, Eteru

ETHERLORDS
PROIZVOĐAČ Nival Interactive **IZDAVAČ** FishTank Interactive **MINIMALNA KONFIGURACIJA** 400 MHz, 64 MB RAM **NAŠA PREPORUKA** 1,2 GHz, 512 RAM, 64 MB **3D PODRŠKA** 3D-kartica **MULTIPLAYER** LAN, Internet, modem (uskoro i HOT-SEAT)

3D-svijet napravljen za naše vizualno guštanje

Dvorac je srce svake rase. Ne može ga se osvojiti, samo uništiti

DESTILIRAO **Tomislav Majcenić**
tomislav.majcenic@janus.hr

Korijeni priče ove igre pušteni su još davne 1638. kad je Rene Descartes utvrdio temeljne zakone širenja, refleksije i loma svjetlosti te razvio predodžbu o eteru kao njezinu nosiocu. Drugim riječima, eter je sve i svugdje.
I da nije bilo dragog nam Alberta Einsteina, koji je među prvima odbacio teoriju postojanja etera i sve misterije razriješio teorijom relativnosti, možda bi danas ova igra bila shvaćena kao nešto iz svakodnevnog svijeta. No to nije tako, pa vam zato moram objašnjavati.
Dakle, u igri vladamo u svijetu u kojemu eter znači sve. Život, smrt, moć i bogatstvo (etersko, naravno).

NAPOMENA

Riječ je o vrlo kompleksnoj igri, stoga neću ulaziti u detaljno opisivanje magija, načina borbe, tko kome, kako i zašto te nepotrebno nabrajanje imena različitih *resourcesa* u igri, kao ni načina na koji stvari funkcioniraju. Uz igru stiže podeblji priručnik od 500 stranica u kojem sve lijepo piše pa sam uvjeren da će onaj koga igra zainteresira naći vremena za proučavanje tajni. Elem, nastavimo...

GENETSKI INŽENJERING

Prvi i najvažniji element imamo: priču. Sad ju je trebalo utjeloviti. Kao najpodobniji domaćini izabrane su dvije vrlo popularne i različite igre koje se igraju na vrlo različite načine, *Heroes of Miht & Magic* i *Magic: The Gethering*, igra s kartama. Trebalo je malo vremena i mnogo razmišljanja, ali na kraju je sve ispalo prema planu. Križanjem jedne teorije i dviju igara, koje imaju brojne obožavatelje diljem svijeta, dobili smo *Etherlords*.
Prvo treba reći da je riječ o *turn based* igri koja na prvi pogled izgleda kao čista izvedenica *Heroesa*. Tu prije svega mislim na izbornike, glazbu, raspored prozora na ekranu, način skupljanja sredstava potrebnih za preživljavanje i borbu, način na koji heroji napreduju (stupanj znanja koji se povećava nakon dobivenih borbi ili posjeta različitim mudracima, mogućnost učenja težih, novih magija tek nakon određenog stupnja...), nesvrstana bića razbacana na karti koja nam koriste za jačanje heroja i još kr sitnica.
Pogled na kartu svijeta je u ovoj igri, za razliku od *Heroesa*, trod menzionalan, što omogućava vr dobru preglednost i zumiranje, i nagriza hardver do srži. Da, da Igrači sa slabijim strojevima ovu igru baš i neće s veseljem igrati fleksibilan pogled uzima svoj danak. Lijepo je kad možeš gled sa svih strana, ali i nepotrebno, uspjeh *Heroesa* dokazuje da izometrija ima svoje čari.
Ono što je igra preuzela iz igar kartama su načini borbe. Ako v je sve dosad bilo jasno, a još se niste susretali s *Pokemonima* ili *Magic: The Getheringom*, onda vam ovu igru neće biti preveli

Svi likovi iznad glave imaju oznaku snage, zdravlja i posebnih sposobnosti

Nakon *Etherlordsa* igranje intelektualno nezahtevnijih igara slavit ćete kao godišnji odmor

RASE

Četiri rase koje nastanjuju svijet *Etherlordsa* su: The Synthets, The Chaots, The Vitals i The Kinets. Svaka ima prednosti i mane, a saveze sklapaju samo The Synthets i The Chaots te The Vitals i The Kinets. Osnovna je razlika između njih u vrsti etera koju koriste, no svaki zapravo nastaje od najčišćeg, bijelog etera.

problem shvatiti. Hoće li vam se dati igrati, to je već druga stvar. Dakle, u borbi koja se odvija na desetak različitih scena, slično kao u *Heroesima*, dva junaka stoje jedan nasuprot drugome i osim različitih imena nose i nekoliko obilježja koja ih čine upravo onime što jesu, a to su: rasa, zdravlje, stupanj razvijenosti (*level*) i eventualni artefakti koje imaju uza se. Heroji koji sudjeluju nisu popraćeni nikakvim bićima nego samo špilom karata koje su složili kod različitih trgovaca magijama tijekom lutanja po karti. Svaki heroj ima 15 karata u špilu, ali tijekom borbe nije u mogućnosti birati kartu koju želi nego one iz špila dolaze nasumice. Što to zapravo znači? Na početku borbe imat ćete četiri ili pet karata, a na početku svakog novog kruga dobit ćete ih još da biste mogli nastaviti borbu. Karte koje heroji koriste mogu služiti za prizivanje bića (ima ih više od 120), bacanje kletvi ili klasično čarobnjaštvo (bacanje vatrenih kugli na protivnikove zvijeri). Svaka ima i svoju cijenu koja se broji u eteru koje heroji imaju. E sad, to s eterom je malo zeznuto. Naime, eter koji je na raspolaganju se dobiva svaki krug, a u prvom je krugu najmanji: jedan. Kako broj krugova raste, tako se povećava i količina etera u herojevom "bazenu". Znači ako imate samo jake i skupe karte, bit ćete paralizirani barem prva tri kruga jer si ništa nećete moći kupiti, a ako naletite na nekog heroja koji ima mnogo jeftinih karti, onda će vam on napraviti sedam malih jadnih zvijeri koje će vas izjesti. Dakle, glavna je fora izabrati pravu kombinaciju karata prije borbe, ali ni to opet ništa ne

Pomalo podsjeća na *Heroese*. Pomalo

Opaka nezavisna provokatorska gamad

Zumiranje je lijepo, ali ne i prijeko potrebno

Ha možda djeluje nepravedno, ali što ćeš. Mora se

znači jer ne možete kontrolirati koje će vam doći u ruke tijekom borbe. Osim toga, napominjem da u igri ima više od 300 (!) magija te da gotovo svako biće i heroj ima svoju specijalnost koja na ovaj ili onaj način može utjecati na ishod igre, tako da su karte, moglo bi se reći, otvorene do kraja. Ufff!
Borbe izgledaju vrlo lijepo i svako biće ima svoje fore. Kameru možete micati sami ili izabrati automatsku dinamičnu kameru pa vam borba neće biti dosadna.

MISC

64 heroja podijeljena su u četiri rase. Svaki ima posebnu vještinu koju će češće ili rjeđe koristiti, ovisno o stupnju do kojeg je dogurao, i svi jašu neka čudna stvorenja. Kao i u *Heroesima*, razdaljina koju mogu prijeći ovisi o nivou na kojem se nalazi ili o dodatnim znanjima poput *pathfindinga*.
Kupnja naprednijih magija zahtijeva ponešto sredstava pa ćete se zato morati potruditi da osvojite i zadržite različite rudnike i vrtove koji proizvode prijeko potrebne namirnice. Nadalje, za korištenje svih neprimitivnih magija u borbi morat ćete platiti po runu. Rune se kupuje kod jednog stričeka koji sjedi u jednom šatoru, a cijenu vam određuje ovisno o magiji za koju je trebate.
Komplicirano, ali ne sumnjam da neće naći svoje poklonike.

ALTERNATIVNO
HEROES OF MIGT&MAGIC SERIJAL
Turn-based igre snova.
MAGIC: THE GATHERING
Kartaška strategija usvojena diljem svijeta koja je napokon zaživjela i u računalnom svijetu.

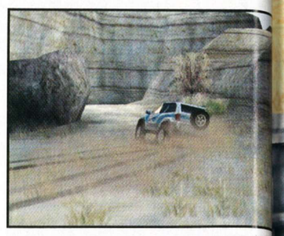
70 **OCJENA**
Ideja plus trud plus izgled plus izvedba minus kompliciranost

Pariz-Dakar? Gotovo pa...

MASTER RALLY

Veliki je izazov prijeći gotovo pola svijeta u jednoj utrci, no ovdje je doista teško stići na cilj...

Prostranstva i lutanje



Brzina nije na odmet

Ponešto civilacije

MASTER RALLY
PROIZVOĐAČ Steel Monkeys **IZDAVAČ** Microids **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 233, 64 MB 3D kartica **NAŠA PREPORUKA** P3 800, 128 MB 3D kartica **3D PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** LAN, split-screen

Mala nezgoda

Još zaobići ovo brdo...

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

Simulacije relija nam pristižu sve većim intenzitetom pa je već teško smisliti što bismo novo mogli reći o njima. Ili bi možda tako bilo kad bi se sve fokusirale na isti događaj. Kako, srećom, to još nije slučaj, ipak je nešto lakše pisati o toj temi, jedino što samim igračima nije lako jer se ne mogu odlučiti za jedan naslov koji bi pokrio cijelu tematiku. Tako će vam, primjerice, *Colin* približiti WRC, *Rally Championship* britanske utrke... No, uvijek sam želio voziti simulaciju utrke Pariz–Dakar...

Na to ću još morati malo pričekati iako je doduše u *Master Rallyju* riječ o sličnoj utrci, Pariz–Istambul, samo manje poznatoj. No, da igru ne biste prebrzo završili, taj je glavni događaj, kao i većina auta, na početku zaključan, stoga ćete morati prvo pobijediti u nekim kupovima da biste mogli nastupiti i na Master rallyju.

IGRA

Kupovi su koncipirani tako da su zajedno s vama na stazi još trojica vozača, a onda ovisno o plasmanu dobivate i bodove. Kup se sastoji od triju utrka pa ako na kraju budete imali najviše bodova, pobijedili ste i za korak ste bliže odlasku na Master rally. Naime, morate osvojiti zlato u prvim četirima kupovima da biste otključali prvih nekoliko auta i glavni događaj. Ako vam se dopao *4 x 4 Evo 2*, ali vam je vozni model bio previše arkadan, onda je ovo igra za vas, jedino što grafički već pomalo šepa za današnje pojmove, ali je osjećaj vožnje stvarno dobar i prilično zahtjevan bez obzira što je cijela igra ipak malo arkadno koncipirana. No, kad krenete u glavnu avanturu, bit će vam vrlo teško stići do cilja ne budete li čuvali auto od oštećenja. Začas će vam otići amortizeri, a onda se doista treba pomučiti ako želite stići na cilj. Igra će vas provesti kroz 42 lokacije u desetak zemalja, što europskih, što azijskih, pa će natjecanje biti vrlo privlačno.

Opet terenci

Sama izvedba, nažalost, nije na razini na kakvu smo navikli u sličnim igrama pa tako ne samo da nećete vidjeti dim koji bi vam trebao izlaziti iz auta, nego nećete vidjeti ni oštećenja na njemu (doduše, osjetit ćete ih na performansama). Nadalje, ponuđeno vam je vrlo malo pogleda na biranje, samo 3, ako se ne varam, dok pogled iz kabine uopće ne postoji. Zvuk motora je zadovoljavajući, a ako odaberete li i glazbu unutar igre, nećete biti razočarani. Osim toga, postoji multiplayer mod preko LAN-a, no i onaj koji mnogim igrama nedostaje, tj. split-screen, tako da jednostavno možete zaigrati udvoje, što daje poseban čar igrama. Sve u svemu, igra je zabavna, toliko bi vas mogla zaokupiti da možda nećete ni primijetiti spomenute nedostatke jer definitivno ima i prednosti, a jedna od njih je i licencirani Schlesserov *renault*...

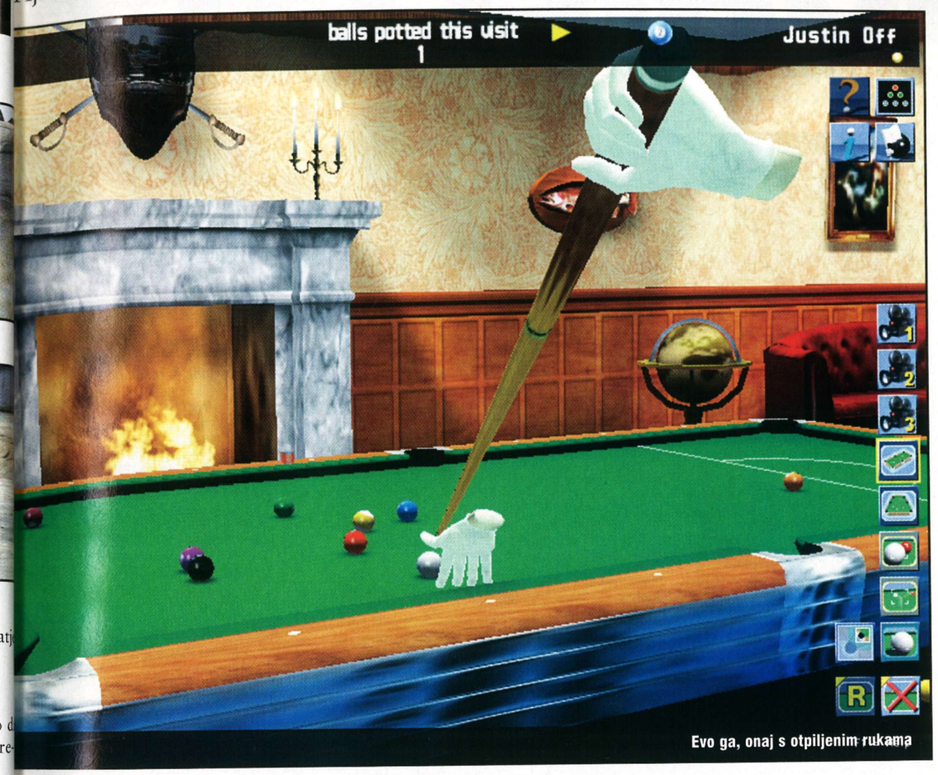
ALTERNATIVNO
4 X 4 EVO 2
Za ljubitelje terenaca i off-roada koji preferiraju arkadni štih.
RALLY CHAMPIONSHIP XTREME
Standardan reli.
F1 2001
Pa, alternativno...

80 **OCJENA**
Zabavna i igriva igra, ali nažalost s dosta nedostataka

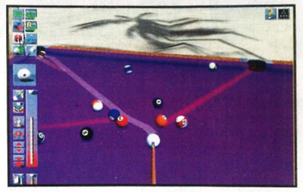
Bilijaroljupci, evo malo i za vas

JIMMY WHITE'S CUEBALL WORLD

Ajmo, sto maraka na stol, štap (ke!) u ru-ke pa da vidimo 'ko je faca!

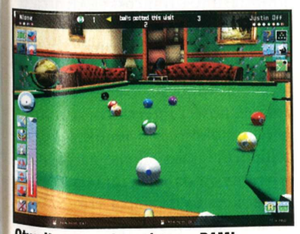


Evo ga, onaj s otpiljenim rukama

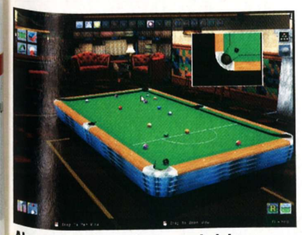


Uključite si pokazivač putanje udarene kugle

JIMMY WHITE'S CUEBALL WORLD
PROIZVOĐAČ Awesome Developments **IZDAVAČ** Virgin Interactive **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P2 266, 64 MB RAM, 8 MB grafička **NAŠA PREPORUKA** Duron 800, 128 MB RAM, 32 MB grafička **3D-PODRŠKA** Direct3D **MULTIPLAYER** Po dva, na turnove



Otvorite usta... taaaakooo... BAM!



Ako ste udaljeni od rupe na kojoj se događa akcija, pojavit će se prozor s close-upom

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

Ako nemate pravi bilijarski stol, a poželjeli ste zaigrati koju partiju, možda biste mogli posegnuti za *Jimmy White's Cueball Worldom*. Dakako, ako takve igre uopće želite vrtjeti na svom stroju.

VJEŽBOM DO SAVRŠENSTVA

Kako je bilijar bilijar, pa makar bio i u računalnom obliku, nema se tu što izmišljati - proizvođačima ostaje samo igru što bolje ušminkati da bi privukla igrače. Tako onda treba dobro poznatu zračnu perspektivu, zapravo perspektivu tlocrt, polako upotpuniti perspektivom 'sa strane', odnosno iz nekakvog realnog igraćeg kuta. Glavni je posao postaviti kameru da što vjernije lebdi oko stola ne bi li dobila što bolja preglednost igrališta. U *Jimmy White's Cueball Worldu* je to prilično uspješno obavljeno jer igru možete gledati iz oba gorespomenuta pogleda. Prvi je odličan za razradu taktike i planiranje udaraca, dok je drugi, pogled iz pokreta, idealan za izvođenje relativno realnih udaraca. Naravno, sve je to jako daleko od pravog bilijara, ali barem imamo pogled i neki osjećaj da je štap tu negdje ispred nas, u ruci. U ovom slučaju kamera je pokretljiva u svim smjerovima koje možete zamisliti, a sam udarac možete izvoditi na više načina - samo klikovima po ikonama, zamahom i otpuštanjem miš tipke, kako god vam je lakše. I ne postoji udarac koji ne možete izvesti, štop, felš, ovajonaj, a ako vas je baš volja, možete i šutati kugle po podu, samo ih dobro potkopajte i evo, lete sa stola imaginarnom protivniku u glavu. Koju nema. Naime, ako ste sami doma i morate igrati protiv računala, on će vam se ukazati u obliku dviju bijelih rukavica s odsječenim rukama (malo morbidno, ali tako je, mislim nema krvi kako smo se već ponadali...) koje drže štap, a u slobodno vrijeme, dok vi igrate, vaš će se protivnik zabavljati lupkanjem po rubu stola, mahanjem, žongliranjem i izvođenjem trikova s kuglama tako da nestaju i slično. EmDži

Bilijar ko bilijar, samo malo detaljniji

Tejlor, kažem vam. Pokvarenjak vas tako namjerno dekoncentrira, a što je najgore, vi njemu ne možete raditi isto, niti ga možete, što je gore od najgoreg, 'slučajno' pogoditi kuglom u glavu. Ah, muke po bilijaru. No ajde, barem vam neće biti dosadno, osim dok čekate da on odigra svoj potez - možete slobodno krenuti katalogizirati svoju zbirku cedea po abecedi, i to unatrag. A ako ste gotovi s tim, divite se malo ambijentima u kojima su smješteni stolovi, naravno, ako ste bili dovoljno spretni da nekoliko puta pobijedite mrcinu i otključate si nove 'staze'. Od Maldiva do Stonehendgea, tu stvarno svega ima, a detalji koji krase okoliše prilično su dobri. Samo se ne mogu ne nasmijati prvoj sobi, uređenoj debelim tapetama, starinskim foteljama, policama s knjigama, kaminom, aktom Venere u polulježećem položaju, ono klasika, i jelenjom glavom (čije oči, osim ako ja ne haluciniram, žmirkaju) i maloustim grgečom, neizostavnom opremom svake kvalitetne bilijarske sobe:). Eh da, ne smijem zaboraviti, u igri ćete naći sasvim zadovoljavajuću količinu različitih načina igranja, bilijar, snooker, 9 ball, US 8 ball, UK pool, 14-1, sve što je dovoljno da se dobro zabavite ako ste baš zapeli za ovu igru. Mislim da će pravi ljubitelji bilijara na računalu doći na svoje, a ostali će svoj gušt ipak naći u sali, uz glasnu glazbu, stare stolove i rasparene kugle. Ah, to je bilijar...

ALTERNATIVNO
VIRTUAL POOL
PRO POOL
JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL
Sve bilijari i svi na računalima, nema se tu šta filozofirat.
PRAVI BILIJAR
Ipak, kad već možete, igrajte ga u real-lifeu, nikakva mu simulacija nije ni do koljena

72 **OCJENA**
Ništa novo, samo mnogo starog u boljoj izvedbi

Putovanje Versaillesom

VERSAILLES 2

Dvorac Versailles 1699. godine. Charles II. namjerava obznaniti ime svog nasljednika. Kakve to veze ima s vama, pročitajte u nastavku

Sučelje je jednostavno, ali pomalo nedorađeno

VERSAILLES 2
PROIZVOĐAČ Cyro **IZDAVAČ** Opus corp.
MINIMALNA KONFIGURACIJA P2 350, 32 MB, SVGA **NAŠA PREPORUKA** P3 800, 64 MB, SVGA **3D PODRŠKA** nema
MULTIPLAYER nema

Nemojte se začuditi ako vam neznanac daruje dijamant

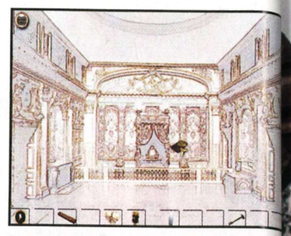
PIŠE **Ivan Kovačević**
ivan.kovacevic@janus.hr

Nasljednik Charlesa II. će se izabrati između nekoliko uglednih obitelji plave krvi. U iščekivanju izbora na scenu stupa mladić kojem će pomoću (računalnog) miša pomoći da se probije u visoko društvo, odnosno uđe u tzv. Court of the King.

Versailles 2 je avantura u Myth stilu, što znači da ćete svako mjesto proučavati rotirajući miš u 360 stupnjeva. Približite li se čovjeku, moći ćete s njim razgovarati ili mu uručiti nekakav predmet. Kretanje između svojevrsnih polja je pomalo nespretno riješeno. Često se vide preklapanja poligona, tj. vide se dijelovi koji ne bi smjeli biti u vašem vidnom polju. Primjerice, vidjet ćete ljude koji su iza zida. No takve su 'dječje bolesti' česte. Ljudska su lica vrlo grubo napravljena pa ih baš nećete moći razlikovati, a ni igraće sučelje nije mnogo bolje. Kad vam je *inventory* aktivan, pogled možete pomicati u svim smjerovima osim prema dolje, što je besmisleno. Unutar sučelja je i vaš lik koji ćete čak moći i odjenuti za večernji izlazak.

U svom pohodu na vrh ondašnjeg društva nećete naići na veće prepreke. Zagonetke su uglavnom vrlo jednostavne, primjerice morat ćete izbaciti pijanca iz krčme da biste u njoj dobili sobu ili potplatiti slugu da biste došli do njegovog gospodara, što ne znači da nećete naići i na poneku koja će vas poprilično isfrustrirati, primjerice kad se od vas traži odgovor na pitanje o načinu uređenja prostorije. Bjesomučno ćete mahati i klikati mišem po ekranu sve dok ne nađete pravo mjesto. Igra zahtijeva poznavanje povijesnih činjenica iz tog razdoblja, ali ćete i sami dosta toga naučiti o Versaillesu. Da biste dospjeli na vrh, morat ćete se iskazati na nekoliko područja. Od vas se traži znanje o vrtlarstvu koje će vam dobro doći u prekrasnim vrtovima tog dvorca, potom znanje o arhitekturi i prostornom uređenju, vještina jahanja pa čak i klesanja fontana. Da, da, sve to morate znati da biste se približili kralju, a usput osvojili i pokoju uglednu damu.

Versailles 2 vjerodostojno približava atmosferu tog francuskog dvorca iz 17. stoljeća. Kako je onda bilo? Dosadno, što je i osnovni nedostatak ove avanture. Najveći je problem što joj nedostaje dinamičnosti i interaktivnosti. Sve je vrlo monotono i sumorno, što će velik broj igrača odmah na početku odvratiti od daljnjeg igranja. No oni kojima to ne smeta vrlo će brzo riješiti zagonetke i uspješno napredovati. Igra je i edukativna, postoji enciklopedija o Versaillesu pa ćete saznati nešto više tom dvorcu i vremenu.



Dekoriranje sobe je jedna od zadaća

U enciklopediji ćete saznati i kako izgleda jedan dan u životu kralja

ALTERNATIVNO
MYST 3
Popularna avantura slična ovoj igri, ali mnogo kvalitetnija.
GABRIEL KNIGHT 3
Sierrina horor-avantura u 3D-ruhu.

Ako niste bili u Versaillesu, posjetite ga u ovoj igri

50 **OCJENA**
Nedorađena i pomalo površna igra koju će prije svega zaigrati ljubitelji tog povijesnog razdoblja

Riješite misterij jezera

LOCH NESS

Nestali znanstvenik, njegova lijepa kćer, zločinac u sjeni i hrabar detektiv - magičan četverokut kao stvoren za film B-produkcije. Ili igru...

Duh je neizostavan interijer svakog škotskog dvorca

Lijepo i detaljno

Evo ga! Evo ga! Daj fotić!

LOCH NESS
Proizvođač Galilea **Izdavač** Wanadoo Edition
Minimalna konfiguracija P2 366, 64 MB, 16 MB 3D **Naša preporuka** P3 500, 128 MB, 32 MB 3D **3D podrška** Direct 3D **Multiplayer** nema **Platforme** PC

Ključne ćete predmete najčešće pronalaziti na ovakvim mjestima

PIŠE **Igor Čorkalo**
igor.corkalo@janus.hr

Uh, smrdljivi Chicago! Ne mogu zaboraviti čist i oštar škotski zrak koji bih udisao punim plućima svakog jutra probudivši se u prohladnom dvorcu na obali Loch Nessa. Da, proveo sam nezaboravan tjedan u zemlji predaka uz tajanstvene McFarleyjeve i lijepu Moiru. Vidio sam stvari za koje sam mislio da ne postoje, a riješio sam i tajnu desetljećima skrivanu u dubinama mračnog jezera. A sve je počelo telegramom...

Nakon zanimljivog uvoda naći ćete se u Devil's Ridgeu, zabačenom mjestašcu na obali Loch Nessa, davne 1932. U ulozi ste američkog privatnog detektiva, a zadaća vam je pronaći nestalog znanstvenika McFarleyja i objasniti cijeli niz neobičnih pojava i događaja što ih krije njegov dvorac i obližnje jezero. Opremljeni samo osnovnim pomagalima privatnih detektiva, olovkom, notesom i pljoskom, njuškate po dvorcu i okolici.

KAD GAJDE UTIHNU

Tijekom igre susrest ćete samo sedam likova, a jedan će vam odmah na početku biti sumnjiv. Nećete vjerovati, ali baš je taj i krivac. Dakako, programeri su to namjerno učinili ne bi li igraču što bolje približili radnju. No, bit će još poprilično zagonetki koje morate otkriti pa ćete imati pune ruke posla. Prvo što ćete primijetiti je neobičan i pomalo zastario način kretanja. Naime, iako igru pratite iz prvog lica, potpunu 3D-slobodu na koju smo navikli u posljednje vrijeme imat ćete samo stojeći na mjestu. Dakle, pogled možete rotirati u 360 stupnjeva, ali je kretanje moguće samo po unaprijed određenim točkama. Istina, grafika je daleko ljepša i detaljnija nego što bi bila da je riječ o 3D-igri, no dojam je da to ipak nije to. Osim toga, takav način izvođenja ima i dva velika nedostatka: dezorjentiranost u prostoru i nemogućnost susretanja likova pa će svaki susret s nekim od njih biti viđen samo kroz animaciju, bez mogućnosti odabira tijeka razgovora. U početku ćete biti ograničeni na tek nekoliko prostorija u dvorcu, a s vremenom ćete otkrivati tajne prolaze i sobe, odlaziti na lokacije u bližoj okolici pa čak i zaroniti u dubine zloglasnog jezera. I tek tad će spomenuta dezorjentiranost doći do izražaja jer ćete put do podvodne pećine pronaći samo uz simultano crtanje karte. No, sve su to stvari na koje ćete se s vremenom naviknuti i prestati ih primjećivati. Krećući se najčešće unutar dvorca, nakon nekog vremena znat ćete napamet gdje se što nalazi pa nećete morati otvoriti baš svaka vrata tražeći to.

Loch Ness nije teška igra, budete li češće zavirivali u notes gdje lik zapisuje svoje sumnje i tragove, problema neće biti. Grafika je dobra mada se zbog niske rezolucije čini pomalo kockastom i mutnom. I zvučni su efekti vrlo dobri, zvukovi poput škripe parketa, fijuka vjetra ili šaptanja u susjednoj prostoriji samo pojačavaju ugodaj jeze. Glazbu, tj. tuljenje gajdi, srećom nećete često slušati. Kad se sve zbroji i oduzme, možemo reći da igra ima zanimljivu priču, odigrat ćete je u dahu, dakako ako joj u nekim segmentima progledate kroz prste.

Kažu da je krivac onaj na koga najmanje sumnjate. Ovdje je obratno

ALTERNATIVNO
The Detective Game
Legendarna igra sa C64 u kojoj je također trebalo otkriti krivca u škotskom dvorcu. Možebitni uzor *Loch Nessu*.
The Last Express
Detektivska igra prekrasne stripovske animacije i nezaboravne priče. Tko je nije igrao, neka plače.
www.lochness.scotland.net
Ako nemate bolju ideju kako utrošiti mjesečni limit impulsa, na ovome siteu možete pratiti neprekidno snimanje površine jezera. Ako ugledate Nessie, uslikajte je i postanite poslavni.

73 **OCJENA**
Igranje u nižim rezolucijama i zbunjujuće kretanje lika jedini su nedostatci ove igre

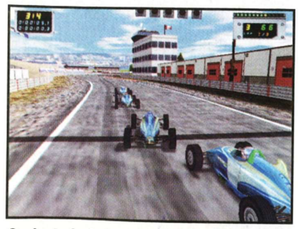
Ne dajte da vas ime zavara

WILLIAMS F1 TEAM DRIVER

Pitali ste se što jedan vozač mora učiniti da bi došao do prestižnog mjesta vozača Formule1? Ova je igra trebala dati odgovor na to pitanje, ali...

Utrka na najvišem stadiju, F1

WILLIAMS F1 TEAM DRIVER
PROIZVOĐAČ Cryo **IZDAVAČ** Mattel **MINIMALNA KONFIGURACIJA** P 166, 32 MB, 3D-kartica **NAŠA PREPORUKA** P2 450, 64 MB, GEForce Mx **3D PODRŠKA** Voodo, GeForce, Direxr X **MULTIPLAYER** Internet



Ovako to izgleda s F1600 bolidima

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

Naslov igre zvuči lijepo, zar ne? Pogotovo ako ste *fan* Formule 1 i navijač Williamsa, kao što je to slučaj s autorom ove recenzije. Nažalost, u nastavku teksta moći ćete pročitati malo toga lijepog o ovoj igri, ali ako ste ipak znatiželjni...

Williams F1 Team Driver možete zaigrati u single player modu, započeti karijeru profesionalnog vozača ili pak igrati preko Interneta. Najzanimljivija je svakako *carrer* opcija. Odabravši istu, karijeru počinjete kao karting vozač. Tu se, kao i u daljnjem tijeku igre, natječete protiv tri vozača. Budete li uspješni, odnosno ostvarivali pobjede ili bar druga mjesta, napredovat ćete u viši rang. Dakle, nakon karting serije dobit ćete priliku okušati se u F1600 bolidima, potom u jačoj formuli 3, da biste naposljetku dobili priliku voziti F1 bolid momčadi BMW Williams. Na raspolaganju vam je dvadesetak različitih staza koje sami odabirete bez obzira na način igranja.

Gotovo u svim aspektima ova arkadna simulacija Formule 1 razočarava. Grafika je sve samo ne dostojna godine u kojoj se nalazimo. Teksture oko staze su vrlo grubo napravljene, dok se bolid robotski ponaša na stazi. I sam dojam u vožnji je također vrlo loš. Činit će sam se da vaš bolid stoji na mjestu dok se sve oko njega okreće. Skretanje i upravljanje je vrlo teško bez obzira na osjetljivost upravljača. Bolid jednako reagira neovisno o brzini kojom se krećete. Često dolazi do izlijetanja sa staze i proklizivanja kako pri malim brzinama, tako i pri većim ili u trenutcima kad to uopće ne biste očekivali. Ako vam se pak bolid zaokrene, trebat će vam neko vrijeme da se vratite na pravi smjer. Sve to prilično je frustrirajuće u paketu s ostalim slabostima kojih ova igra, nažalost, ima napretek. Čak ni zvučni efekti nisu za prolaznu ocjenu. Zvuk motora je relativno dobar, ali su ostali efekti vrlo siromašni i monotoni, dok glazbene podloge uopće nema. U igri će vam se obratiti i prvi čovjek momčadi, Frank Williams, i tehnički direktor Patrick Head, savjetujući vam kako uspjeti kao profesionalni vozač, no sumnjam da su znali za kakvu igru snimaju spomenuti marerijal.

Williams F1 Team Driver mogli bismo predstaviti kao na brzinu zgotovljen promotivan proizvod BMW Williams F1 momčadi, no daleko od toga da će im poslužiti kao reklama. Naprotiv, ne mogu se načuditi činjenici da jedna ugledna F1 momčad kao što je BMW Williams stavlja svoje ime na jedan ovakav, i više nego ispodprosječan naslov. Mislio sam napisati da će ovu igru igrati samo najzagriženiji *fanovi* BMW Williamsa, no kako sebe ubrajam u tu skupinu, ništa od toga. Igrajte vi i dalje *F1 2001* ili *GP3*, a ovo brzo zaboravite.

Williamsu ovo doista nije trebalo

ALTERNATIVNO
F1 2001
Ponajbolja F1 simulacija koja se teško može uspoređivati s recenziranom igrom, no morao sam nešto navesti.
GRAND PRIX 3
Najljući konkurent F1 2002 u borbi za najbolju F1 simulaciju.

25 **OCJENA**
Ovu ocjenu možete shvatiti subjektivno jer ju je dao veliki navijač BMW Williamsa

Jozo, dones' 'vamo dvije piiice...

FAST FOOD TYCOON 2

Ne baš najblistavije izdanje neslužbenog nasljednika *Pizza Tycoona*

Izradite recept za svoju pizzu snova... u ovom slučaju, pica sa škampima i jastogom, bogato ukrašena kavijarom i maslinama... njam!

U gradovima je moguće otkupiti bilo koji objekt i preurediti ga za bilo koju namjenu, restoran ili tek upravni centar za vaš lokalni lanac pizzerija

Noć, idelna prilika za suradnju s lokalnim podzemljem i planiranje kojekakvih prljavih trikova za uklanjanje konkurencije

FAST FOOD TYCOON
PROIZVOĐAČ Software 2000 **IZDAVAČ** Activision Value **MINIMALNA KONFIGURACIJA** Penitum 2 266 MHz, 32 MB RAM, 4 MB grafička kartica **NAŠA PREPORUKA** P2 400, 128 MB RAM, 8 MB grafička kartica **3D PODRŠKA** Direct 3D **MULTIPLAYER** nema **PLATFORME** PC

Dopušteno vam je odlučivanje o svakoj pojedinosti u vašim restoranima, od uređenja interijera i izbora glazbe pa do osoblja

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

Uvodnik u ovu recenziju bio bi primjeren i za desetke, pa i stotine drugih *Tycoon* igara. Gomile klonova utemeljenih na istom konceptu, samo drugačije tematike uobičajena su definicija tog već zasebnog žanra. Čast iznimkama kojima je uspjelo izdvojiti se iz te gomile, no nažalost *Fast Food Tycoon 2* nije među njima.

MAMA MIA

Na početku igre ponuđena su vam dva osnovna moda igranja, *free mode* i tzv. *campaing mode* koji je zapravo standardan za započinjanje nove igre. U *free* modu imate potpunu slobodu izgradnje lanca pizzerija u bilo kojem odabranom velikom svjetskom gradu bez ikakve potrebe da dostignete prethodno postavljene ciljeve. *Campaing* mod će vas pak korak po korak voditi kroz misije i seliti iz grada u grada polako vas upoznajući s načinom na koji igra funkcionira. Tako ćete se primjerice u početcima brinuti za osnovne stvari poput upravljanja jednom jedinom pizzerijom da biste poslije gospodarili cijelim lancem, dok će drugi zaposlenici za vas raditi niže upraviteljske poslove. Zacijelo se pitate zašto stalo spominjemo to divno talijansko jelo? Zato što je riječ o fast food menadžerskoj simulaciji u kojoj je upravo pizza jedini prehrambeni proizvod, iako to iz naziva igre nikad ne biste zaključili. Da, istina je da je koncept igre već izlizan, ali je iznimno dobro razrađen i nema većih propusta. Tijekom igre moći ćete se pozabaviti apsolutno svakim aspektom upravljanja lancem pizzerija. Doslovce vam je sve dopušteno, od izrade recepata za pizze i određivanja njihovih cijena, uređenja interijera restorana, marketinga, podmićivanja gradonačelnika, surađivanja s lokalnom mafijom pa do upravljanja svim spomenutim kao vlasnik velikog lanca pizzerija.

CLONE WARS

Sjećate li se starog dobrog *Pizza Tycoona*? Ubrzo ćete shvatiti da je i ovdje riječ o gotovo istoj igri, samo znatno bolje grafike i cijelim nizom mogućnosti upravljanja pizzerijama. Igraće je sučelje daleko bogatije i nudi vam mnogo veći niz opcija, ali će vam trebati neko vrijeme dok ne zapamtite što koja ikona znači, pa čak bi vam se i onda moglo dogoditi da zaboravite kako se točno određuje radno vrijeme vaših zaposlenika ili neku drugu sličnu pojedinost. Ako ste pizzoman, vjerujemo da će vam ova igra pružiti nekoliko sati zabave, no ako niste skloni tajkunskim menadžerijama, nikako vam je ne bismo preporučili.

Ako vam je oduvijek bio san pokrenuti lanac pizzerija, ovo je najbolji način da tu ideju provedete u stvarnost, barem virtualnu

ALTERNATIVNO
PIZZA TYCOON
Prva igra za pic mahere
PIZZA TYCOON 2
Druga igra za pic mahere
PIZZA DIN DON
Ovo je besplatna reklama

60 **OCJENA**
Sjetite se starog dobrog Pizza Tycoona, ovdje je dodano samo nekoliko noviteta i nešto bolja grafika, doista ništa posebno

AUTOR Damir Đurović

Za proteklu godinu ne možemo baš reći da je bila prepuna iznimnih gejmerskih iznenađenja - što zbog mirovanja industrije PC-računala, što zbog odgađanja nekih od najobećavajućih igara koje ćemo, čini se, konačno zaigrati ove godine. Ipak, tijekom 2001. mogli smo odigrati brojne velike igre, prije svega pucačine koje su se već dokazale na PC-jima kao dominatan žanr. Najsiromašniji je, nažalost, ponovno bio klasični avanturistični žanr koji sve više i više tone u ponor te vapi za nekom kvalitetnom igrom koja bi ga izbavila. Zlonamjerne prognoze konzolaških svetogrdnika o polaganoj propasti cjelokupne PC-industrije igara, dakako, nisu se obistinile te je nebrojeno puta dokazano da je *picek* i dalje "the platforma" po pitanju grafike, realnosti i ostalih koještarija, što će nam najbolje pokazati 2002. u kojoj se očekuju neki od najspektakularnijih naslova u povijesti računalnih igara kao što je upravo izašli *Medal of Honor* te nadolazeći *Unreal 2, Morrowind, Deus Ex 2, Unreal Tournament 2, Neverwinter Nights* i cijeli niz ostalih divota.

Na kraju bismo još samo napomenuli da su nagrade za najbolja prošlogodišnja dostignuća u gejmerskom svijetu subjektivan stav uredništva te da u nekoliko slučajeva poredak ne odgovara ocjenama koje su igre dobile u časopisu. Eto, bacite pogled i provjerite jesmo li barem blizu vašoj ljestvici najboljih u 2001. Ako uočite neku igru koju još niste stigli završtjeti na svojoj kanti, trk po nju i primite se posla.

PUCAČINE TOP 5

1. **Operation Flashpoint**
   / Bohemia Interactive // Codemasters /

2. **Max Payne**
   / Remedy Entertainment // GOD Games /
3. **Alien vs. Predator 2**
   / Monolith Studios // Fox Interactive /
4. **Return to Castle Wolfenstein**
   / Gray Matter Studios // Activision /
5. **Serious Sam**
   / CroTeam // GOD Games /

Odlučiti se za prvo mjesto najbolje pucačine godine nije bilo nimalo lako s obzirom da se i u 2001. pokazalo da je upravo to najjači žanr na PC-jima. Na kraju smo se ipak odlučili za fantastični taktički FPS *Operation Flashpoint*. O njegovoj realnosti dovoljno govori činjenica da ga upravo američki marinci prilagođavaju za uporabu u svojim virtualnim vježbama.

AVANTURE TOP 5

1. **Alone in the Dark The New Nightmare**
   / Darkworks // Infogrames /

2. **Myst 3: Exile**
   / Presto Studios // Ubi Soft /
3. **The Mystery of The Druids**
   / of Tales // CDV Software /
4. **Atlantis 3: The New World**
   / Cryo Interactive // Cryo Interactive /
5. **Casanova: Duel of the Black Rose**
   / Arxel Tribe // Wanadoo Interactive /

Nažalost, zlatno je doba avantura i ponajboljih dana Sierre i Lucas Artsa odavno prošlo pa doista možemo reći da je avanturistični žanr bio vrlo siromašan. Bila je to godina u kojoj nije bilo baš mnogo kvalitetnih avantura, stoga krunu za najbolju dodjeljujemo posljednjem nastavku *Alone in the Dark* serijala koji zapravo pripada akcijsko-avanturističnom žanru, ali predstavlja mnogo bolji izbor od ostalih avantura 2001.

SIMULACIJE TOP 5

1. **Microsot Flight Simulator 2002**
   / Microsoft // Microsoft /

2. **IL-2 Sturmovik**
   / Maddox Games // Ubi Soft /
3. **Euro Fighter Typhoon**
   / Rage Software // Take 2 Interactive /
4. **Sub Command**
   / EA Games // EA /
5. **Battle for Midway**
   / Abacus // Abacus /

Tata, kralj, capo di mafia u svijetu simulacija ove godine je bez imalo razmišljanja Microsoftov *Flight Simulator 2002*. Što reći osim da je riječ o toliko vjernoj simulaciji da je nakon užasnog terorističkog napada na New York odmah posumnjano kako je prethodnik tog komada softvera korišten u planiranju sulude samoubilačke akcije afganistanskih terorista.

SPORTSKE TOP 5

1. **F1 2001**
   / EA Sports // EA /

2. **NHL 2002**
   / EA Sports // EA /
3. **Sega GT**
   / Sega // Sega /
4. **Tiger Woods 2002**
   / EA Sports // EA /
5. **NFL 2002.**
   / EA Sports // EA /

Electronic Arts je bio i ostao glavna faca na području sportskih igara stoga i ne čudi da je i naša ovogodišnja top-ljestvica zatrpana njihovim naslovima. Trkaljka impresivnih vizualnih detalja, *F1 2001*, odnijela je za dlaku prvo mjesto odličnom i vrlo zabavnom *NHL-u 2002* koji su nekoliko puta tijekom godine zaigrali čak i okorjeli sportomrsci u našem uredništvu.

STRATEGIJE TOP 5

1. **Civilization 3**
   / Firaxis // Infogrames /

2. **Commandos 2**
   / Pyro Studios // Eidos Interactive /
3. **Tropico**
   / PopTop Interactive // GOD Games /
4. **Black&White**
   / Lionhead Studios // EA Games /
5. **Startopia**
   / Mucky Foot // Eidos Interactive /

Brojni su ljubitelji strategija tijekom godine mogli uživati u prilično velikom izboru kvalitetnih strategija najrazličitije tematike. Ipak, na kraju krajeva, prvo je mjesto uvjerljivo odnio treći nastavak *Civilizationa*, najveće legende među strateškim PC-igrama zbog koje nismo noćima spavali.

RPG TOP 5

1. **Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura**
   / Troika Games // Sierra Studios /

2. **Wizardry 8**
   / SirTech Studios /
3. **Baldur's Gate: Throne of Bhaal**
   / Black Isle // Interplay /
4. **Diablo 2: Lords of Darkness**
   / Blizzard // Blizzard /
5. **Anachronox**
   / ION Storm // Eidos Interactive /

Da dvije od najiščekivanijih igara godine, *Neverwinter Nights* i *Morrowind*, nisu odgođene za tekuću nam godinu, ova bi top-ljestvica izgledala nešto drugačije. Ovako nije bilo posebno teško odlučiti se za prvo mjesto koje je odnio odličan atmosferični steampunk RPG *Arcanum* za čiju je izradu uostalom bio zadužen dio ekipe koja je stvorila nezaboravni *Fallout*.

NAJBOLJE IGRE GODINE — TOP 5

1. Operation Flashpoint

Bohemia Interactive - Codemasters

2. Max Payne
Remedy Entertainment - GOD Games

3. Civilization 3
Firaxis - Infogrames

4. Commandos 2
Pyro Studios - Eidos Interactive

5. Tropico
Poptop Interactive - GOD Games

Kao i uvijek, najteža je bilo odlučiti kome dodijeliti titulu najbolje igre godine. Nakon brojnih svađa i mahnitih naganjanja po uredništvu sa sjekirama u rukama, presuda je pala. *Operation Flashpoint*, superrealistična taktička pucačina koja je jedina uspjela zatresti gaće Maraviću, Račiću i Laušu (našim lokalnim FPS-taktičarima), odnijela je za dlaku prvo mjesto, oduzevši zlatnu medalju fantastičnome *Max Payneu*.

PROMAŠAJ GODINE

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

/ Stormfront Studios // Ubi Soft /

Najiščekivaniji RPG-godine, nastavak legendarne igre s Amige pretvorio se nažalost i u najveći promašaj godine. O količini bugova i nemaštovitosti dizajna razina u *Pool of Radianceu* mogle bi se pisati knjige. Ukratko, klonite se ove igre želite li sačuvati živce.

IZNENAĐENJE GODINE

Serious Sam

/ CroTeam // GOD Games /

Domaća ekipa i njihov *Serious Sam* doista su najveće iznenađenje godine. Zabavan, dinamičan, akcijom nabrijan FPS uradak briljantne grafičke izvedbe oduševio je igraću publiku diljem svijeta i osvojio brojne nagrade. Evo mu još jedna i od nas.

OSTALE NAJKATEGORIJE

Iako se nisu našli u izboru za najbolju igru godine, još su mnogi preostali naslovi zaslužili priznanja za svoj doprinos igraćoj industriji u prethodnoj godini:

najbolja arkadna igra
Evil Twin: Ciprien's Chronicle's
/ In Utero // Infogrames /

najbolja tajkunska igra
Monopoly Tycoon
/ Deep Red // Infogrames /

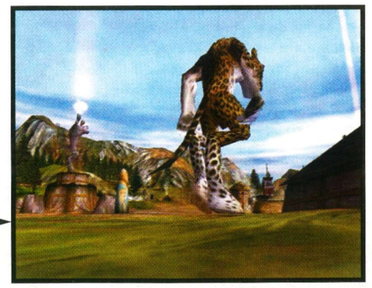
najbolja tabaljka
ONI
/ Bungie Software // Take 2 Interactive /

najbolja logička/kviz igra
Globetrotter 2
/ Deadline Games // Vision Park /

igra s najboljom glazbom
Tropico
/ PopTop Interactive // GOD Games /

najzabavnija igra
Startopia
/ Mucky Foot // Eidos Interactive /

igra najljepšeg vizualnog dojma
Aquanox
/ Massive Development // Fishtank Interactive /



igra s najboljom pričom
Arcanum
/ Troika Games // Sierra Studios /

najinovativnija igra godine
Black&White
/ Lionhead Studios // EA Games /

najprodavnija igra godine
The Sims serijal
/ Maxis // EA Games /

najbolji sportski menadžer
Championship Menager Season 2001-2002
/ Sports Interactive // Eidos Interactive /

najiščekivanija igra koja se nije pojavila
Warcraft 3
/ Blizzard // Blizzard /

igra kojoj bismo dali nagradu za nešto, ali ih smo ih već sve podijelili
Desperados: Wanted Dead or Alive
/ Spellbound Entertainment // Infogrames /

helpline [sos]

uvodnik

Slavlje je iza nas, polagano se privikavamo na radnu atmosferu. Iako je tijekom blagdana stiglo nekoliko dobrih igara, sudeći po vašim pismima, najviše vam muke još uvijek zadaju starije igre. U ovom vas broju očekuju i savjeti za Civilizaciju 3. Stoga, uživajte!
Ipak, nemojte se previše zadubiti u igranje - netko mora i raditi.

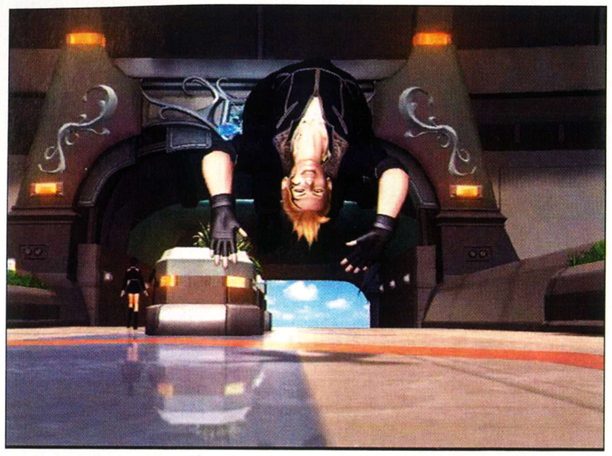
Krešo

MOST WANTED

Igra	Mjesto
Civilization 3	1.
Gabriel Knight 3	2.
Arcanum of Steamworks and Magic Obscura	3.
Wild Wild West	4.
Omicron: The Nomad Soul	5.
Septera Core	
Legacy of the Creator	6.
Hitman Codename: 47	7.
Blair Witch Project: Volume 1: Rustin Parr	8.
Operation Flashpoint	9.

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

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa svestranim Krešimirom Jozićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj redakciji polomila zube.
NAPOMENA: Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku SOS u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.



FINAL FANTASY 8

Aco ima problema, i to na trećem CD-u. Naime, trebao bi krenuti na White Seed brod, ali ga nigdje ne može naći.

O Iako sam gotovo siguran da smo na to pitanje već jednom odgovorili, odgovorit ću još jedanput. Dakle, znaš gdje je Edeaina kuća? Nadam se da znaš jer moraš ići sjeverno od nje sve dok ne dođeš do cijelog niza otočića. Kreni kanalom u smjeru istoka, a onda ćeš na jednom mjestu morati krenuti na jug. Vidjet ćeš kada, a vidjet ćeš i brod - pomno gledaj jer ga je prilično teško uočiti.

X - BEYOND THE FRONTIER

Dario ima pitanje u vezi ove divne igre koja tako podsjeća na svima drag ELITE (barem svim starijim igračima). Naime, skupio je dovoljno novca da otplati dug spočetka igre, ali im ne može platiti.

O Iako igru nisam igrao već duže vrijeme, mislim da jednostavno moraš naći taj brod (dobro provjeri je li to baš taj jer postoji čak nekoliko velikih) i pozvati ih (HAIL THEM!). Ako si skupio dovoljno novca, bit će ti ponuđena opcija za isplatu duga. Ne moraš pristati na njihov brod, a jedini problem kojega se mogu sjetiti je onaj kad pokušaš novac vratiti krivom brodu.

HITMAN: CODENAME 47

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

O Mislim da si negdje napravio neku sitnu grešku jer sve treba napraviti tako kao što si rekao pa ćemo samo ponoviti na brzinu. Dakle, jesi li siguran da si opet uzeo odašiljač s automobila? Ako jesi, stavi ga u kovčeg prije nego dođe Ivan. Sada moraš još samo paziti na leševe. Ako Ivan vidi i jedan jedini, misija će propasti. Skloni ih sve, Ivanu daj kovčeg (odašiljač je već postavljen je l' da?) i čekaj da uđe u limuzinu. To je to, pa ako si sve tako napravio, uspješno ćeš završiti misiju.

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Jedan čitatelj iz Bosne (hvala na pohvalama) pita postoji li neka web stranica gdje bi mogao skinuti dodatke za ovu igru.

O Najlakše ti je otići na web adresu proizvođača ili na neki pretraživač (primjerice www.altavista.com) te ondje upisati ime igre. Naći ćeš poveći

broj stranica od kojih su neke službene, a neke su, tj. većinu, izradili drugi igrači pa ćeš doista pronaći najrazličitije dodatke.

PLAY ONLINE

Jedan čitatelj ima zanimljivo, ali jednostavno pitanje: Kako igrati neke igre preko Interneta?

O Većina igara ima opciju koja te izravno spaja na njihov server pa odande možeš započeti igru s prijateljima. Postoje i igre koje nemaju tu opciju, ali se zna naći neka web stranica njima namijenjena i ondje se može započeti igrati - takve stranice znaju biti navedene u readme fileu ili ih jednostavno možeš potražiti na Internetu (moguće je da će ti biti potreban kakav patch, a njega ćeš skinuti sa službene stranice igre). Ako pak želiš igrati igru izravno s prijateljem telefonom, što nije preko neta, moraš samo odabrati opciju za igranje preko modema i jedan od vas mora nazvati drugog.

DINK SMALLWOOD

Iako je bilo rješenje, Robert ima pitanje vezano uz dio koji nije obvezan pa stoga, mislim, nije ni bio u rješenju. Naime, pita kako u tajnom gradu (tajnom utoliko što se do njega dođe kroz tajni prolaz) ubiti zmajeve koji napadnu obitelj.

O Zmajevi su opake zvijeri koje možeš ubiti samo oružjem jer magija na njih ne djeluje, stoga koristi najbolje i najskuplje koje postoji. Nije nimalo lagano, ali ti zapravo nije ni potrebno, ionako će ti donijeti samo iskustvo.

Stiglo je još jedno pitanje vezano uz ovu igru. Anđelko pita kako pobijediti tipa s velikom glavom kojega je pronašao poslije ranjenog Mildera.

O To je glavni, odnosno zadnji neprijatelj. Kako ga pobijediti? Samo srećom, i to nakon što dugo, dugo, duuuuugo budeš skupljao iskustvo i energiju uokolo. Ne moraš završiti igru jer je to doista zadnje što te očekuje. Ma zapravo je vrlo mali broj ljudi uspio proći tu borbu.

BALDUR'S GATE

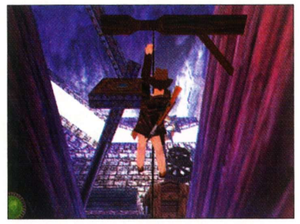
Florijan traži pomoć, ali ne u samoj igri nego u vezi snimanja pozicije. Naime, može snimiti quicksave, ali pokuša li snimiti baš poziciju s imenom i svim ostalim, često dođe do prekida i ne zna što učiniti.

O Kao prvo, možeš i dalje normalno igrati. Ako ti radi quicksave, jednostavno u Windows Exploreru preimenuj tu save poziciju u nešto drugo i moći ćeš igrati s više pozicija (možeš je u multitasku jednostavno preimenovati ne prekidajući uopće igru). Što se tiče samog problema, moram reći da nisam siguran. Posumnjao bih da je možda igra loše snimljena na CD, ali kažeš da prijatelj igra normalno. Možda je loše instalirana pa pokušaj ponoviti instalaciju. Ako nije, onda se možda nešto drugo instalirano na tvom računalu kosi s igrom (recimo Netmeeting je može često srušiti). Žao mi je što ti ne mogu točno reći što da učiniš, jedino ti mogu preporučiti da ponovno instaliraš igru i igraš je s preimenovanjem quicksaveova.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Saša je zapeo na nivou Aetherium. Otvorio je troja vrata i pobijedio zmaja pa pita gdje i kako sada.

O Nije mi baš jasno jesi li pobijedio zmaja prvi ili drugi put. Ako si ga pobijedio drugi put, samo trči kroz crvenkasta vrata i nastavi juriti prema kraju nivoa. Ako si se s njim borio samo jedanput, onda pokupi medaljon



koji je ostavio te idi u sredinu sobe i okreni se nekoliko puta dok ne primijetiš trokutastu rupu u zidu. Ovdje stavi medaljon i napuni bič na kugli koja ća se spustiti, a onda produži kroz plavkasta vrata...

LEGACY OF KAIN: SOULREAVER

Baltazar je postavio pitanje koje se često postavljalo i prilikom samog izlaska igre. Kaže da se, kad god snimi poziciju, nakon učitavanja uvijek nađe na početku i da ne vjeruje da može odigrati cijelu igru u jednom komadu.

O Istina je da se uvijek nađeš na početku, ali tako i treba biti. Kad snimiš poziciju, zapravo se snime sve tvoje akcije. Dakle, ne moraš opet ubijati iste neprijatelje i ići na iste lokacije. Jedino što bi ti moglo zadavati muke je hodanje do iduće lokacije koju moraš istražiti ali, ako si primijetio teleport i znaš da ga moraš aktivirati, onda stvarno nema nikakvih problema.

TOMB RAIDER CHRONICLES

Jedan je čitatelj zapeo na onom nivou gdje se našao zarobljen u podmornici. Uspio se probiti kroz ventilaciju i naći jednu bateriju, sada je u kuhinji s kuharom i ne zna što dalje.

O Budući da smo već nekoliko puta odgovarali na pitanja vezana uz taj nivo, dat ću ti vrlo kratak odgovor. Kuharu se prišuljaj sleđa i opali ga šipkom. Nemoj zaboraviti pokupiti ključ iz te prostorije, a kad nađeš i drugu bateriju, morat ćeš ih spojiti.

IGRE S NETA

Mnogi će reći: "Da, imam jednu igru, skinuo sam je s neta. Ma mala pucačina, nekoliko megabajta." Ali, Saša nam je uputio pitanje gdje može skinuti s neta igre poput *Tropico*, *Microsoft Flight Simulator 2000* i *Cultures*. Odgovor ide u više dijelova, s napomenom da su sve stranice koje nude skidanje cijelih igara ilegalne, i da se skidanje bilo kakvog sadržaja s njih smatra kaznenim djelom.

O Nisam siguran shvaćaš li koliko su te igre velike, sežu do 600 MB pa čak i više. Za skidanje takvog sadržaja trebala bi ti stalna veza s netom i da je - po mogućnosti - ne plaćaš ti. Ako već nemaš stalnu vezu, obvezan ti je program poput GetRight ili Go!zzila.
Ne mogu i ne smijem ti napisati adresu neke od tih stranica, ali ti mogu reći da ih je većina ftp adrese.
Ako još uvijek želiš skidati igre s neta, a razočaran si što ti ne mogu o tome ništa reći, ohrabrit ću te informacijom da postoji mnogo takvih siteova te da ih je lako naći. Za početak pokušaj s AltaVistom, a potom...

NEMA CD-a

Vjerojatno su cijene originalnih igara previsoke (hem, vjerojatno jer sve više ljudi poseže za piratskim igrama). Zaštite od kopiranja se uglavnom svode na to da računalo zahtijeva originalni CD pa se kopije ne mogu igrati. No i tome se doskočilo različitim crackovima koji će ga natjerati da pomisli da ima pravi disk. Ne mogu tvrditi da je i ovdje riječ upravo o tome, no Petar pita zašto mu se pokazuje poruka da ima krivi CD u driveu kad želi igrati igru s CD-a, a druga igra na CD-u (da, dvije su) radi normalno. Moj je odgovor dakle: ako je riječ o kopiji, potraži crack, a onda pođi u policijsku postaju i prijavi se za kršenje zakona. Ako je igra originalna, otiđi u dućan u kojem si je kupio i požali se da ti ne radi.

U OVOM SU NAM BROJU JOŠ PISALI:

Goran - rješenje je objavljeno nedavno pa pogledaj; **Ivan** - isto je pitanje bilo i u prošlom broju; **Marin** - evo, objavili smo šifre; **Razor** - neću komentirati nadimak (Kako misliš već jesam? Pa sada sam rekao da neću...), ali ne pišemo o crackiranju igara jer je to ilegalno; **Vanja** - pojašnjavam: teoretski ne postoji jer oba donose gotovo neznatne promjene, ali ako već hoćeš jedne, definitivno uzmi Livin' it up (ima i drugo ime). Daj pojasni je l' to muško ili žensko ime?; **Marino** - mislim da ovo pismo nije bilo namijenjeno meni nego Ivanu; cijene stalno padaju pa ako hoćeš cifru, realno je očekivati 4000 kn plus monitor (ako je to vrtoglavo, nemoj da počnem o svojim planovima); **Davor** - šifre za SIMSE smo objavili više puta, stoga pogledaj neki od starijih brojeva; **Nikola** - 1. To se ne može spriječiti - to je PC, dakle uzrok je što nešto sigurno nije kompatibilno. 2. Samo pazi da ti memorija bude kompatibilna s pločom koju imaš. 3. Uzmi C++ te pogledaj da li ti se to uopće da; **Čitatelj** koji kaže da ima LOAD, ali ne i SAVE opciju - snima se na posebnim mjestima u igri.

Cheat terminal

DEER AVENGER 4

Kako su ovakve igre prava rijetkost (dobro, postoji već 5 nastavaka, ali ipak), želio sam napisati sve šifre i usrećiti mnoge koji ih igraju, ali sam nažalost našao samo jednu: držite SHIFT malo dulje i lovci će se pojaviti. Iako to baš i nije šifra - radi, upravo sam igrao dva sata i...um...da.

Commandos 2: Men of Courage

Upišete li kao ime svog igrača GONZOANDJON, moći ćete unijeti jednu od ovih šifri kad god zaželite:

CTRL + I	-	neranjivost
CTRL + V	-	nevidljivost
CTRL + SHIFT + X	-	ubija neprijatelje
SHIFT + X	-	teleportira vas na željenu lokaciju
CTRL + SHIFT + N	-	završite misiju kao da ste pobijedili

Evo i šifri za misije na trima različitim težinama (vrijede tek nakon što aktivirate varanje upisom GONZOANDJON):

Težina HARD:	Težina NORMAL:	Težina VERY HARD:
1. PLKUM	1. XHGDR	1. PVTSL
2. JE5SH	2. WKUC4	2. SKDJF
3. DFY3B	3. YSM51	3. 3DYNG
4. K9D3H	4. B7D8F	4. 9BG3S
5. NMWQ9	5. 3GHSL	5. KJWJK
6. 16G3L	6. AZLM1	6. E2J7H
7. WL3CZ	7. JAHSG	7. ZX78Y
8. LPQ6T	8. UN63A	8. TRIB4
9. SRCM8	9. VAZ2P	9. TRD78
10. PAEN8	10. 9TT5W	10. 1LPQD

Metal Fatigue

Jedan je čitatelj poslao pismo u kojem kaže da ima šifre koje mu ne rade (navodi i način upisivanja). Nažalost, to su šifre samo za demoinačicu. Da bi unio jednu od ovih dviju šifri koje rade, moraš pauzirati igru i upisati ih (pazeći na velika i mala slova):

CCCm	-	3000 metajoula
CCCl	-	preskakanje nivoa

ProRally 2001

Jedan je čitatelj tražio šifre za različite aute. Nažalost, ovo su sve koje sam našao da rade. Samo upišite jednu od ovih šifri kao ime vozača:

RICITOS
- sve staze u arkadnom modu će se otvoriti
BUIN
- otvaranje svih natjecanja
IVAN LLANAS
- svi nivoi u SCHOOL modu će se otvoriti
BRET BREWER
- otvaranje svih nivoa u univerzalnom modu
ALCAPARRA
- dvostruko vrijeme popravljanja automobila
CHOUNI
- protivnički će automobili biti ružičasti
PAC
- ako imate ovo ime, onda možete stisnuti Q da biste dobili kaznu od 5 sekundi

helpline [bez panike]

uvodnik

Ivan Polojac

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

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

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

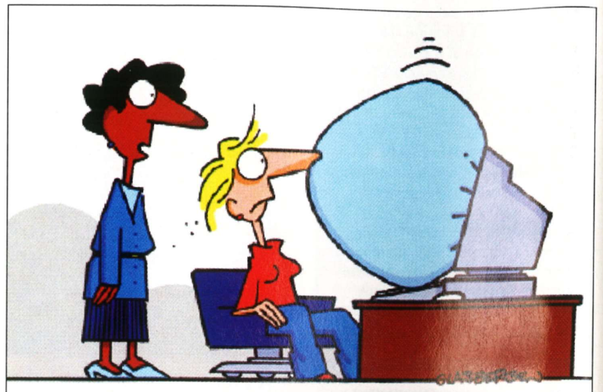
NAPOMENA: Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku BEZ PANIKE u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

Muke po starom hardveru

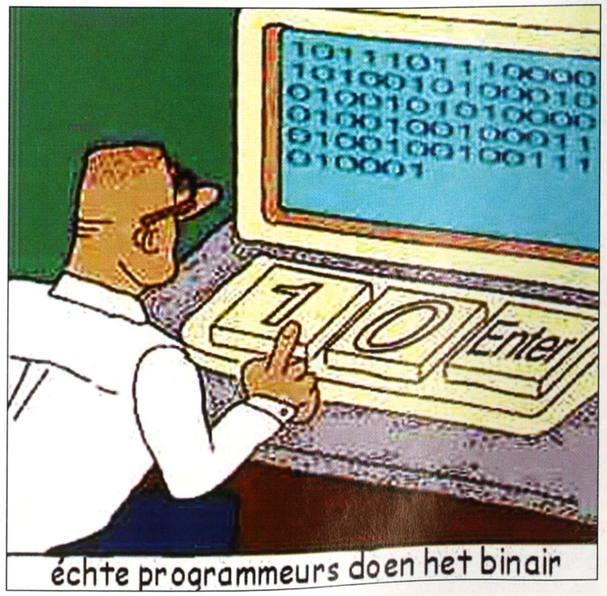
Bog, hakerovci!
Trenutačno imam P2 333, 96 MB RAM, grafičku ATI RAGE PRO AGP×2, matičnu SOYO... Skupio sam 1200 kuna, znam da je to malo (ha čujte, nisu svi bogati), pa vas molim da mi pomognete naći matičnu i procesor za taj novac. Kako vam se čini DURON 850 i matična MATSONIC (nisam siguran za sve podatke o njoj)? Ili mi predlažete nešto drugo? Molim vas, pokušajte mi pomoći! HVALA UNAPRIJED! Alan iz Zagreba

O Bog. Naravno da nismo svi bogati, niti se toga trebamo sramiti. Što se tiče tvoje trenutačne konfiguracije, malo si tanak s količinom RAM-a za današnje potrebe. ATI ima krasnu sliku, no vjerujem da u kombinaciji s ostatkom kompa zaostaje u performansama u odnosu na današnja računala. Za tih 1200 kn možeš dobiti procesor i novu matičnu, ali

će ti za to trebati i novo napajanje ili čak cijelo kućište. U toj varijanti cijena prelazi okvire, stoga bih ti preporučio da pričekaš dok ne skupiš još koju pinku, pa onda kupi nešto bolje i dugoročno isplativije. Alternativno možeš dokupiti još RAM-a za sadašnju konfiguraciju, neku TNT2 grafičku karticu, a u manualu matične pogledaj koji je najbrži procesor koji možeš na nju staviti (ako je riječ o Slot 1 ploči, vjerojatno sve Celerone sa sabirnicom 66, morti i P3 sa sabirnicom 100, ako je Socket 370, onda Celeroni do 533).



"It's the latest innovation in office safety. When your computer crashes, an air bag is activated so you won't bang your head in frustration."



Nadogradnja

Pozdrav svima i sretna Nova godina. Konfiguracija mog kompa je Intel Celeron na 635 MHz, matična je Iwill BD100Plus, HDD WD 10 GB i grafička ATI RAGE PRO 4 MB. Monitor je ADI ProVista E44 15 inch. 1. Što mislite? 2. Molim vas, predložite mi kako nadograditi komp (da mogu bez problema igrati Quake 3).
Hvala, Marko

O I tebi svako dobro! Što se tiče prvog pitanja, to je još uvijek stroj na kojem se može sasvim lijepo igrati, ovisi samo koliko RAM-a imaš. Preporučljivo je 128 MB, a morti i 256. Ono što te najviše koči je grafička, koja ima vrlo dobru sliku, ali je nažalost slabašna za današnje igre. Vidi koliko novca imaš i kreni u šoping.

Nadogradnja (2. dio)

Poštovano uredništvo Hackera! Želio bih da mi kažete što bih trebao mijenjati na kompu, a konfiguracija je:

Titranje slike...

Molim vas za pomoć!!!!!!!!! Meni se već neko vrijeme trese desni dio ekrana, a ne znam zašto!!!!!!! Prvo sam mislio da je riječ o frekvi osvježavanja, ali nije jer je to O.K., potom sam mislio da mi je puko monitor (MACOM – 17 inča) pa sam kupio najbolji SONY trinitron-multiscan E230. Monitor je mrak, kristalna slika, frekve više od stotke, a meni se opet trese slika na desnoj strani na svim rezama. POMOĆ! Možda je riječ o preslabom napajanju?????? Imam 230 W. A da nije grafička pukla? Imam Creativeovu GeFORCE 2 s 32 MB DDR-a. MOLIM VAS, POMOZITE, IZLUDJET ĆU. UNAPRIJED HVALA. IVO

O Vrlo je lako moguće da je napajanje od 230 W preslabo, ovisi što još imaš od hardveraja u stroju, a možda bi trebao provjeriti nalaze li ti se u blizini monitora kakav veći potrošač struje (primjerice, dizalo u zgradi), ili neki veći zvučnici ili nešto slično? (Grafičke kartice ne krepavaju baš tako lako, treba im mnogo vremena ili pak nagli udari struje ili nestručan overclocking...).

Tbird na 900 MHz, 256 MB SDRAM, Gainward GeForce 2 MX 32MB, HDD Maxtor 20GB, DVD LG 16x.
Miroslav

O Bog! Realno - ništa. No vjerojatno si nezadovoljan performansama u igrama, stoga potraži neku jaču grafičku.

Nadogradnja (3. dio)

Moja konfiguracija je: matična Apollo Pro 6VBX2, ima AGP i 3 PCI utora. Celeron 333MHz, 64 MB RAM-a, grafička Matrox MGA G-200 AGP, tvrdi disk 4,3 GB i CD-ROM ASUS CD 34xspeed i CD/RW Memorex Twelwe MAXX 1032 brzina 12×10x32. Želim kupiti grafičku S3 SAVAGE 32 MB SDRAM AGP (molim vas, recite mi cijenu i nešto više o njoj) i 20 GB tvrdog diska. Hoću li trebati još nešto nadograditi uz grafičku?

O S3 Savage4 sa 32 MB memorije kod nas stoji otprilike 216 kn (Ve-Mil). Kartica je svojedobno bila O.K., sad je prilično slabašna pa bih ipak preporučio kupnju jače. No, za buduću nadogradnju trebaš imati na umu da ona jednostavno ne želi raditi s VIA čipsetom. Disk od 20 giga je O.K., preporučio bih ti jedino dokupnju memorije (recimo 128 MB). Procesor i matična su slabi, ali to je već veći financijski izdatak pa neka zasad ostanu.

Dva od Daniela...

Bog!
Imam jedan problem: kad stavljam neke programske CD-ove u CD-ROM čitač, onda je sve u redu, ali kad želim slušati glazbu, sve mi se blokira i ništa neće raditi. Kad ponovno upalim računalo i pokušam pokrenuti CD player, sve mi se blokira. Ne znam što moram učiniti. Molim te, POMOZI

MI!!!!!!!!! Imam Pentium 2 333 MHz, 163 MB RAM, CD-ROM BTC 36X Speed, Windows 98. Još mogu reci da je računalo kupljeno prije 3 godine. Unaprijed hvala! Daniel

O Pokušaj instalirati (ponovno?) Winamp s opcijom da on svira audio CD-ove. Ako je dosad sve radilo normalno, nema razloga da i dalje ne radi kako treba, tim više što ti data CD-ovi rade normalno.

Bog!
Zamolio bih vas za jedan savjet. Htio bih kupiti nove Windowse, ali ne znam koje kad su na tržištu Windows 98 Second Edition, Windows ME, Windows 2000, Windows XP. Moja je konfiguracija: Pentium 2 333 MHz, 163 MB RAM memorije BTC CD-ROM 36X Speed, Samsung CD-R/CD-RW SW-212 (16x-10x-32x) Voodoo 3 2000, 16-bit Sound Card, Windows 98 (računalo je kupljeno prije 3 godine, osim Samsung CD-R/CD-RW i Voodoo 3 2000.) Zanima me koji bi mi Windowsi najviše odgovarali da ne bude problema oko hardvera i drugih stvari i da se ne moram brinuti hoće li raditi sa skenerom, pisačem itd. Molim Vas, ne znam što ću!!!! Unaprijed hvala, Daniel

O Bog još jednom! S obzirom na konfiguraciju, najbolje je koristiti Windows 98 SE.

Trzava grafika...

Imam jedan problem. Imam Duron 900, Rivu 32 MB, Matsonic

MS8127C+, AOC 17" i tvrdi disk 20 GB 5400 o/min. Colin McRae Rally mi često trza. Molim vas, recite u čemu je problem. Pozdrav od Vedrana

O Imaš li dovoljno RAM-a (recimo 128 MB ili više)? Poželjno je imati barem 128 MB s obzirom na današnje programe. Pogledaj jesu li ti možda neki programi uključeni u taskbaru (poubijaj sve što ti doista ne treba). Treće, pokušaj staviti posljednju generaciju drivera za grafičku karticu. To bi trebalo riješiti problem.

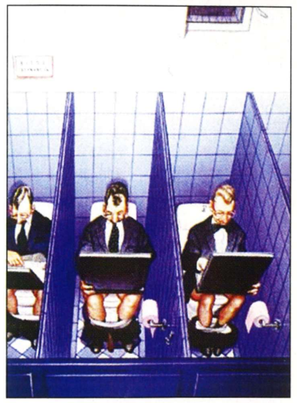
Monitor...

Bog, hakerovci!!! Nedavno sam u Mercatoneu kupio monitor DTK 17" h770 PXW, nisam dobio drivere pa koristim neke za Plug and Play monitor. Problem je u tome što ne mogu staviti refresh rate na 85 Hz u rezoluciji 1024*768. Imate li kakvo rješenje, znate li neki site gdje bih ih mogao skinuti? I još samo nešto, znam da sam dosadan, ali što se može. Imam Celera 400 kloknutog na 500, 256 RAM-a, Voodoo 3 i Maxtor 13.9 GB. Recite ukratko što bih trebao promijeniti, a što ostaviti. Unaprijed hvala. Max Payne

O Koliko se sjećam, DTK-ov site je www.dtk.com.tw, tamo potraži drivere za monitor. Ako si s ostatkom računala zadovoljan, ostavi kako je, pa kad skupiš nešto više novca, napravi "generalku".

Brutalno overclockanje...

Bog! Recite mi koja je ploča najbolja za novi AthlonXP 1800+, pod uvjetom da se može životinjski overlockirati. I još jedno pitanje: recite mi koji je najbolji rashladni sustav za gore



navedeni procesor? Ne moraš štedjeti na nutrijama. Vedran

O Yello. Najbolja bi bila Abit KR7A-Raid ili alternativno MSI K7T266 Pro2 RU. Obje su overclockabilne. A što se hlađenja tiče, kupi 16" ventilator u Mercatoneu. Šala mala! Kupi neku opaku Alphu ili Glacialtecha (oprez, napomeni prilikom kupnje da imaš Athlon XP jer je za njih potreban nešto dublji cooler!), Arctic Silver II pastu te stavi sprijeda još jedan ventilator u kućište.

Grafičke kartice...

Drago uredništvo Hackera. Javljam vam se prvi put, vi ste einfach THE BESSSSSST!!!!!!!!!! Imam 2 pitanja:
a) Što mislite o mbo Abit BX133-Raidu?
b) Što mislite o Kyro II 64 MB tv-outu i bi li se te dvije komponente slagale?
Matična ima 2x AGP, a my config je Celeron 667, 256 MB RAM, sound blaster 128 pci, motorola 56k int, prije spomenuta mbo, Abit siluro mx400 32 MB, hard Seagate 40 GB ata66.

O Ploča je O.K., baš kao i sve Abitove ploče (stvarno ih znaju dobro napraviti). Mislim da Kyro nije loša kartica, ali nije neki veliki napredak u odnosu na MX-a koji imaš sada.

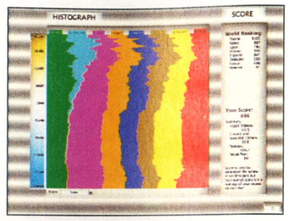
SAVJET VIŠE

Civilization 3

KAKO VLADATI CARSTVOM

PIŠE **Berislav Jozić (Montezuma)**
berislav.jozic@janus.hr

Moram priznati da sam dobro razmislio prije nego što sam se prihvatio ovog posla. Konačno, treba dobro razmisliti što napisati o jednoj od najboljih turn-based strategija koja uz to ima i jednu neobičnu osobinu - svaki je igrač igra na svoj način. Znao sam da pišem za prekaljene stratege koji će oštrim okom razotkriti svaki tračak nesigurnosti u mojim riječima i tražiti tek sitnice koje će im pomoći da usavrše svoju igru. Ipak, više od deset godina iskustva u igranju *Civilization* igara je iza mene pa mogu reći da se doista osjećam sposobnim napisati nešto što će biti od koristi i onima koji misle da više ništa ne mogu naučiti. Ovdje nećete naći "rješenje" *Civilizationa 3* jer ono ne postoji, ali će vam neki od savjeta sasvim sigurno biti korisni.



SVAKI NAROD ZA SEBE

Isto vrijedi i za odabir civilizacija. Ako vaš narod nema preduvjete za vojni uspjeh, izbjegavajte rat - ne znam što može biti jasnije od toga. A njih, dakako, ponajprije imaju militarističke civilizacije. Te civilizacije dobivaju i više velikih vođa od ostalih, što nije loše ni za izgradnju čuda. Komercijalni bonus pak nije toliko koristan jer se do novca može doći i na druge načine (vidi Ekonomija). Ipak, najbeskorisniji je onaj koji pomaže ekspanziji (koristan je donekle samo na samom početku i igre).

Znanstveni je bonus prilično zgodan ako se želite razvijati u tom smjeru, a religiozni je dobar kakav god pristup igri odabrali - brza izmjena oblika vladavine i jeftini hramovi i katedrale jednako će pomoći znanstvenicima kao i ratnicima. Ipak, meni je najdraži industrijski bonus, ponajprije zbog dvostruke brzine rada radnika u takvim civilizacijama. Zanimljivo, ali ako zarobite radnike industrijske civilizacije, oni će i za vas raditi brže, dok radnici neindustrijskih civilizacija ne postaju brži kad ih zarobe industrijalci. Na kraju, moj odabir su Asteci - njihovi brzi jaguar warriori na početku igre daju vam veliku prednost pred ostalim civilizacijama.

Želite li se miroljubivo razvijati, odaberite Babilonce (koji najjeftinije proizvode objekte koji donose kulturu) ili Francuze (čiji bonusi leže na strani izgradnje i trgovine).

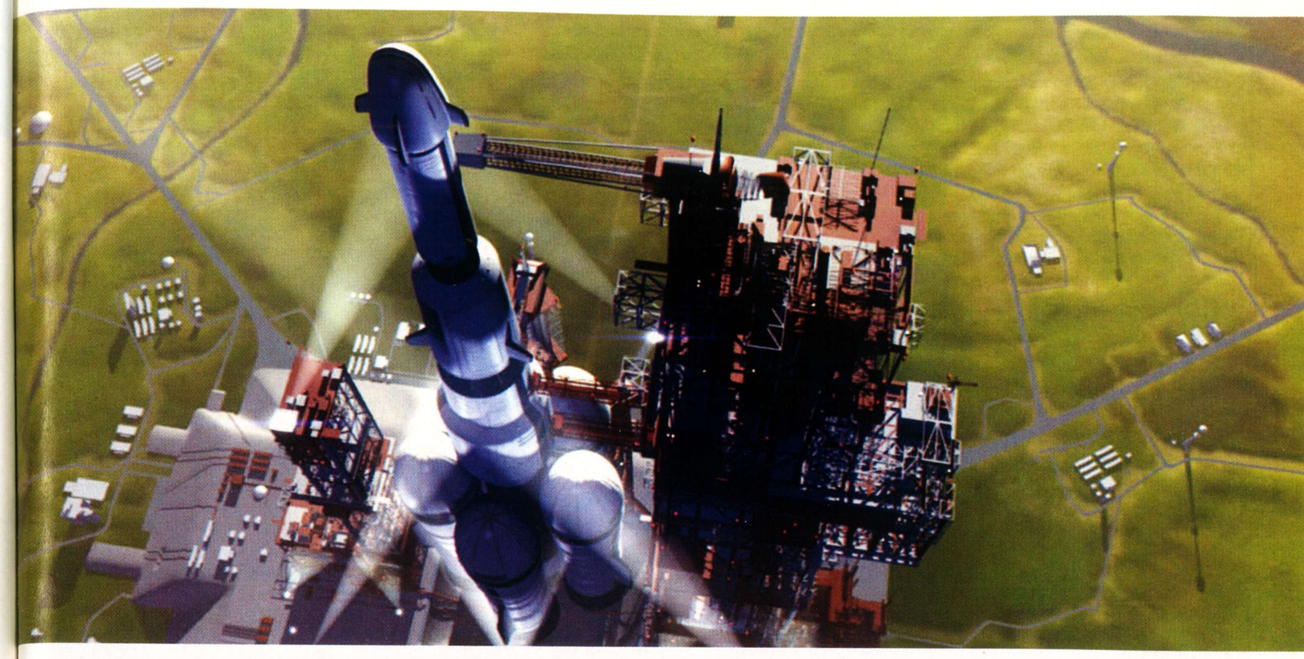
KRATAK PREGLED CIVILIZACIJA

Ocjena je moje osobno mišljenje o civilizaciji i ne mora biti i vaše. Ipak, s visoko ocijenjenim civilizacijama igranje je lakše. Uz ocjenu sam napisao i namjenu, tj. u čemu je određena civilizacija posebno dobra (samo kod onih koje su posebno dobre za određeni stil igre).

Civ	Obilježja	Početne tehnologije	Posebna jedinica	Ocjena - namjena
America	Ind, Exp	Masonry, Pottery	F-15	2
Aztec	Mil, Rel	Warrior Code, Ceremonial Burial	Jaguar Warrior	5 - rat
Babylon	Rel, Sci	Ceremonial Burial, Bronze Working	Bowman	5 - kultura
Britain	Exp, Com	Pottery, Alphabet	Man-o-War	2
China	Ind, Sci	Masonry, Bronze Working	Rider	4 - znanost
Egypt	Ind, Rel	Masonry, Ceremonial Burial	War Chariots	3
France	Ind, Com	Masonry, Alphabet	Musketeer	4 - trgovina
Germany	Mil, Sci	Warrior Code, Bronze Working	Panzer	3
Greece	Sci, Com	Bronze Working, Alphabet	Hoplite	4 - znanost
India	Rel, Com	Ceremonial Burial, Alphabet	War Elephants	3
Iroquois	Exp, Rel	Pottery, Ceremonial Burial	M. Warrior	2
Japan	Mil, Rel	Warrior Code, Ceremonial Burial	Samurai	3 - rat
Persia	Mil, Com	Warrior Code, Alphabet	Immortals	5 - rat
Rome	Ind, Mil	Masonry, Warrior Code	Legionnary	3
Russia	Exp, Sci	Pottery, Bronze Working	Cossack	3
Zulus	Mil, Exp	Pottery, Warrior Code	Impi	4 - rat

BUDITE NJEŽNI PREMA BARBARIMA!

Budite nježni prema barbarima! Ne uništavajte barbarske kampove! Oni će vam svakih nekoliko poteza poslati jedinicu na kojoj možete uvježbavati svoje vojnike - a veliki je vođa znatno korisniji negoli 25 zlatnika što ih dobivate ako spalite barbarsko naselje.



JA HOĆU POBIJEDITI!

Aha, hoćeš! Dosta piskaranja o pojedinačnim elementima igre. Evo iskušanih strategija za pobjeđivanje u *Civilizationu 3*. Iako, moram naglasiti da je ovo igra koju je ljepše igrati nego završiti...

DOMINIRAJ SVIJETOM (OSVOJI 2/3 TERENA)

Nije lako biti osvajač, no ako baš hoćete, preporučujem jednu od ovih dviju strategija (ne moram spominjati da treba odabrati militarističku civilizaciju):

Gmizanje - polagano osvajanje grada po grada, civilizacije po civilizacije, razvijajući paralelno znanost i ekonomiju, način je koji preporučujem samo strpljivima. Najteže je prvih nekoliko tisuća godina. Kad vaša civilizacija dovoljno naraste, imat ćete resursa da krenete u napad na nekoliko gradova istodobno, a onda je brzo sve gotovo.

Jurišanje - takozvana "blitz" taktika je upalila Hitleru pa zašto ne bi i vama? Dakle, jurišajte i proizvodite nove jedinice koje nećete morati uzdržavati jer svaki osvojeni grad znači i 2 besplatne jedinice (ili više, ovisno o vrsti vladavine). Svakako odaberite monarhiju ili komunizam i tu taktiku pokrenite odmah na početku - nema okolišanja.

POKORI PROTIVNIKE (UNIŠTI SVE OSTALE CIVILIZACIJE)

E ovo je stvarno teško, ali ako baš želite biti konkvistador, svakako uzmite militarističku civilizaciju i okušajte sreću na malom svijetu - na većima je gotovo nemoguće. I da, isključite opciju "Domination victory", jer je ona zapravo lakši oblik ove pobjede "Conquest victory".

PRVI U SVEMIR (IZGRADI I LANSIRAJ SVEMIRSKI BROD)

Ovo je možda najlakši način da se pobijedi, treba se samo pobrinuti da vam civilizacija bude dobro razvijena i da ste napredni u znanosti. Pripremite nekoliko velikih stabilnih gradova za brzu proizvodnju, istražite potrebne tehnologije i proizvedite svih 10 dijelova svog svemirskog broda. Samo, čuvajte svoj glavni grad jer njegovo osvajanje uništava cijeli svemirski brod. A ako protivnici počnu proizvoditi metalnu pticu prije vas, pošaljite skupinu elitnih jedinica da im uništi lansirnu rampu.

KULTURNA PREVLAST (80 000 KULTURNIH BODOVA UKUPNO ILI 20 000 U JEDNOM GRADU)

Želite li stvar temeljiti na jednom gradu, to i nije toliko teško kako se čini - morate samo u njemu izgraditi sva moguća svjetska čuda. Jednostavno? Pa je - ako ste militaristička civilizacija i mnogo se borite, možete skupiti dovoljno velikih vođa da svako čudo izgradite u jednom potezu. Naravno, treba usto i dobro istraživati da biste prije protivnika dobili tehnologiju koja omogućuje izgradnju, a i dobro ratovati da skupite dovoljno velikih vođa. Ali nije nemoguće. Jedini je problem vrijeme, jer je akumuliranje kulturnih bodova u svakom slučaju sporo, pa se s izgradnjom čuda (i svih ostalih "kulturnih" građevina) morate požuriti - znate da svaka građevina donosi više bodova što je starija.

Isti vremenski problem imat ćete i kad pokušate skupiti 80 000 bodova u cijeloj civilizaciji, ali je ovo možda ipak malo lakše jer će vam čuda strateški razmještena u najvažnije gradove omogućiti brži razvoj nego kad su sva na jednom mjestu.

Za ovu vrstu pobjede preporučujem religiozne i znanstveno nastrojene Babilonce, što znači da ćete jeftinije proizvoditi kulturne građevine (hramove, knjižnice, katedrale...). Kad se već bavite kulturom, možete iskušati trik poznat pod nazivom "kulturna zamka". Izgradite gradove oko svog glavnog grada, ali s dovoljno mjesta između za još pokoji.

Dopustite susjedima prolaziti kroz vaš teritorij (rite of passage) pa će oni s veseljem izgraditi svoje gradove na tim praznim prostorima. No, kako su vaši gradovi stariji, a vi razvijate kulturu, vaša će civilizacija brzo progutati njihove gradove i dobit ćete ih bez borbe. Na taj je način moguće u kratkom vrememu dobiti 5-6 novih gradova bez ikakve vojne sile.

DIPLOMATSKI TRIJUMF (IZBOR ZA TAJNIKA UJEDINJENIH NARODA)

Prvo malo o UN-u. Riječ je o čudu koje trebate svakako izgraditi, čak i ako ne idete na diplomatsku pobjedu - ako ste vlasnik čuda, možete odbiti održavanje izbora za tajnika i tako spriječiti protivnika da vas pobijedi na taj način. To je osobito bitno ako ste s većim brojem susjeda u lošim odnosima.

Ako ipak ne uspijete izgraditi UN, mjesto u Vijeću sigurnosti i kandidaturu za izbor tajnika možete zaraditi tako da:

- **kontrolirate bar 25 % svjetskog teritorija**
- **kontrolirate bar 25 % svjetskog stanovništva**

Ja ipak preferiram najlakšu metodu - izgraditi UN. Želite li pobijediti na diplomatski način, pokušajte sa svima biti u dobrim odnosima. Možete cijelu igru biti miroljubivi, trgovati i pomagati na sve strane i na sve se načine dodvoravati svojim susjedima, ali isto tako možete skupiti hrpu novca i nekoliko poteza prije izbora svima darovati goleme iznose - to ih vrlo brzo učini sklonim da glasuju za vas. Izbjegavajte bilateralne sporazume o zaštiti (mutual protection pact) jer ćete na taj način biti lako uvučeni u rat koji niste započeli i stvoriti si neprijatelje koji će glasovati protiv vas. Vaš cilj je da vođe ostalih civilizacija prema vama zauzmu "gracious" stav. Kad u takvom stanju imate više od polovice živih civilizacija, možete pokrenuti izbore za tajnika UN-a.

POBJEDA NA BODOVE (NAJVEĆI ZBROJ BODOVA PRI ZAVRŠAVANJU IGRE)

Neki će reći da ovo nije prava pobjeda, ali na završnom ekranu ipak piše "Won". Ako želite pobijediti na bodove, vodite računa o tome da na zbroj utječu sva polja razvoja - kultura, znanost, broj stanovnika, veličina carstva, broj i vrsta jedinica i količina novca. Specijalizacija je dobra za neku od posebnih pobjeda, ali da biste osvojili najveći broj bodova, morate biti svestrani igrač. Ako neki protivnik ima više bodova od vas, slobodno pošaljite svoje jedinice na nj, ali vam ipak preporučujem da više energije posvetite izgradnji carstva nego borbi.

KAKO DA...?

Ovo nije pravi FAQ, jer to iskusnim igračima poput vas ne treba, ali naišao sam na neka pitanja koja se ponavljaju kod mnogih igrača, pa evo odgovora.

Red proizvodnje (production queue) u gradovima. Kako ga promijeniti?
Čini se da mnogo ljudi ne čita upute uz igru. Dakle, red proizvodnje mijenjate tako da držite SHIFT i kliknete na jedinicu ili građevinu koju želite dodati u red. Izbacivanje iz reda proizvodnje je sljedeće - držite SHIFT i delete.
Ako složite red proizvodnje koji vam se sviđa, sa SHIFT+Q ga možete snimiti i potom učitati u drugom gradu pritiskom na istu kobinaciju tipki.

Automatiziranje radnika - kako, zašto, da li?
Ako ste se umorili od kontroliranja svakog pojedinog radnika, ovo je dobro rješenje. No, možete to učiniti na više načina, pa odaberite onaj koji vam odgovara:

KOMBINACIJA TIPKI	EFEKT
A	Jednostavna automatizacija
SHIFT+A	Radnik neće mijenjati već postojeća unaprjeđenja (neće navodnjavati teren s rudnikom)
SHIFT+I	Radnik će unaprjeđivati teren samo oko grada u čijoj se blizini nalazi
SHIFT+P	Radnik će samo čistiti zagađenje (naredba funkcionira samo kad u carstvu imate zagađenja)
SHIFT+F	Radnik će samo sjeći šume
SHIFT+J	Radnik će samo raščišćavati prašume

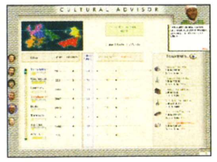
Špijuniranje - kako aktivirati dodatne opcije?
Zbunjeni? Mnogima je ovo nepoznato. Dakle, kad otkrijete tehnologiju špijunaže (Espionage), možete izgraditi špijunsku agenciju (Intelligence Agency). Grad u kojem je izgradite dobit će pokraj svog imena mali peterokut, kao što glavni grad ima zvjezdicu. Dvostrukim klikom na peterokut dobivate izbor zemalja u koje možete poslati svojeg špijuna (kao izgradnja ambasade dvostrukim klikom na zvjezdicu glavnog grada).

To će vas stajati nešto novaca, a i ne uspijeva uvijek. No, kad imate špijuna u nekoj zemlji, na ekranu za špijunažu otvara vam se veliki broj novih mogućnosti (svaka može, ali i ne mora uspjeti):
Initiate Propaganda – dobivate neprijateljski grad (poput osvajanja kulturom)
Steal Plans – saznat ćete koje sve jedinice ima vaš neprijatelj (idite na vojnog savjetnika)
Sabotage production– uništavanje neke građevine u protivničkom gradu
Steal World Map – krađa karte svijeta, jasno
Expose Enemy Mole – vaš će špijun pokušati saznati ima li protivnička civilizacija svog špijuna u vašim redovima
Zanimljivo, ali u prvoj je inačici igre bila i opcija za ubacivanje zaraze u protivnički grad, ali je poslije izbačena zbog cijele zbrke s antraksom.

EKONOMIJA

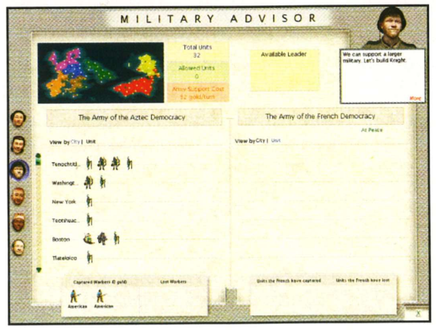
PRIRODNA BOGATSTVA

Kao što znate, prirodna su bogatstva veliki novitet ove igre. Tri su ih vrste, a najbitnija su strateška dobra (željezo, ugljen, aluminij...) jer omogućavaju izgradnju određenih jedinica i struktura, stoga se potrudite doći do njih. No, kako strateška dobra postaju na karti vidljiva tek kad otkrijete tehnologiju koja će ih iskoristiti, zapravo je bitno da svojim carstvom obuhvatite što više terena jer čak i prazne pustinje jednog dana mogu postati vrijedne - pitajte Kuvajčane.
Ako vam usfali neko bitno strateško dobro (npr. ugljen ili željezo), svakako trgujte sa susjedima.
Na početku igre što prije otkrijte tehnologiju Iron Working jer će vam se tada na karti ukazati željezo. Potrudite se da barem jedan izvor željeza padne u vaše ruke jer je možda riječ o najvažnijem strateškom dobru u igri - naime, potrebno vam je za izgradnju kvalitetnih jedinica još u starom vijeku te za izgradnju željeznice.



Osim strateških dobara, tu su i luksuzne robe kao što su boje, krzna, začini i slično koje su itekako korisne jer usrećuju vaše ljude. Svaka od osam luksuznih roba učinit će sretnim jednog čovjeka u gradu koji je s izvorom robe povezan cestom, što je vrlo korisno ako ste svoju proizvodnju usmjerili na rat umjesto na hramove i katedrale. Taj efekt dodatno pojačavaju trgovine (marketpolce). Luksuzna dobra možete ponuditi u trgovini svojim susjedima i uvijek će biti dobro prihvaćena, a u ratu svakako presijecite ceste koje ih povezuju s protivničkim gradovima - civilizaciju čiji su

ROBA	BONUS
Zlato	4 trgovine
Stoka	2 hrane i 1 proizvodnja
Ribe	2 hrane i 1 trgovina
Kitovi	1 hrana, 1 proizvodnja, 2 trgovine
Divljač	1 hrana
Žito	2 hrane



ljudi nesretni mnogo je lakše pobijediti.
Treća vrsta su proizvodne robe koje donose dodatne bonuse terenu na kojem se nalaze.

NOVČANE TRANSAKCIJE

Možda će vas to iznenaditi, ali znanost je bolji način da se dođe do novca od poreza. Naime, ako brzo istražujete, nova dostignuća možete dobro unovčiti i novac upotrijebiti za financiranje svog carstva, dok sve vlastite resurse pretačete dalje u istraživanje. Novac možete zarađivati i prodavanjem luksuznih i strateških dobara, ali u oba slučaja - pri prodaji dobara i tehnologija - vodite računa da ne prodate potencijalnim protivnicima tehnologiju i sredstva za izradu oružja koja će upotrijebiti protiv vas.
Kad prodajete tehnologiju, svakako je prodajte svim civilizacijama s kojima imate kontakt jer ako prodate jednoj, ona će je prodati dalje, pa nije li stoga bolje da vi zaradite nego oni? Naprotiv, znanost više vrijedi ako je posjeduje manje civilizacija, zato nju prvo prodajte bogatijim civilizacijama od kojih ćete izvući najviše novca. Postoji još jedan zanimljiv način za zaradu: pazite kako vam ide istraživanje, a kad vam preostane još samo jedan potez do kraja istraživanja određene tehnologije, malo se poigrajte s rasporedom prihoda između znanosti i novca. Često će se dogoditi da porez možete navući i do 90%, a da istraživanje nove tehnologije ipak završi za jedan potez. Naravno, nakon toga vratite stopu poreza na najmanju moguću, a da pritom ne gubite novac. Na taj način možete u jednom potezu zaraditi značajnu sumu - što je osobito korisno na početku razvoja civilizacije.

IGRAJ SVOJU IGRU

Mnogi igrači uvijek igraju na isti način, neovisno o tipu planeta ili vrsti civilizacije koju koriste. To je velika greška. Na nekim vrstama terena određene su taktike potpuno besmislene, a i svaka je civilizacija kreirana tako da se imao na umu specifičan način igre. Ili odaberite tip planeta i civilizaciju onako kako želite igrati, ili prema slučajno odabranim elementima prilagodite svoju taktiku, ali ne ignorirajte zadane uvjete jer nećete dobro proći!

TO JE MOJA ZEMLJA...

Dosta brbljanja - na informacije. Što se tiče veličine i tipa planeta, tu je lako. Veća površina, teža igra. Nemojte se ni okušavati na najvećim kartama ako vam male izazivaju probleme. Konfiguracija terena pak uvjetuje različite pristupe. Na "Pangea" je cijeli svijet jedan veliki kontinent, a ratovi su jednostavno neizbježni pa za to budite spremni. "Archipelago" je pak podijeljen na mnogo otočića, što borbu čini nepraktičnom, a trgovanje nužnim za opstanak. "Continents" je nešto između i ujedno najbliže rasporedu kopnene mase na Zemlji. Na takvoj karti najbolje je mješavinom rata i kulturnog razvoja zauzeti jedan kontinent i zatim krenuti prema nekom od miroljubivih završetaka.

U BOJ, U BOJ...

ZNAJ SVOJE ORUŽJE

Svaka će se civilizacija prije ili poslije naći u ratu, a onda o njemu treba nešto i znati. Neću pisati o osnovama borbe, idemo od kraja: vjerojatno najzanimljivija činjenica u ovoj igri (i ona koja vas je sigurno često iznervirala) je da mačem naoružani divljak može poraziti oklopljeni tenk. Zašto je tome tako? Evo zašto - postotak šanse za pobjedu u sukobu dviju jedinica izračunava se prema ovoj formuli (NV - napadačka vrijednost, OV - obrambena vrijednost) :

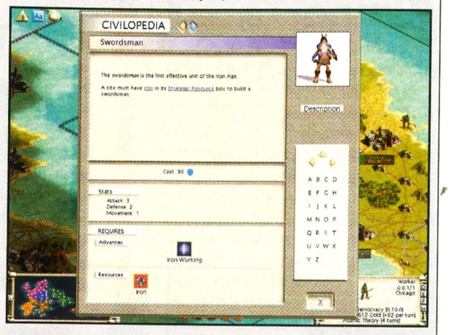
NV napadača
NV napadača + OV branitelja

Naprimjer, ako swordsman (NV=3) napada warriora (OV = 1), on ima 75-postotnu šansu (tj. 3/(3+1)) da će ga pobijediti, tj. da će mu skinuti jedan HP energije. Naime, takav se izračun obavlja za svaki HP, pa tako neka jedinica može početi dobivati borbu, a na kraju opet izgubiti.
Ista šansa za nanošenje štete protivniku vrijedi za bombardiranje te za oportunity attack. Što je to? To je ono kada pokušate proći pokraj protivničke jedinice u tvrđavi, a ona vam ošteti jedinicu. Jedinice u tvrđavi uvijek imaju pravo na oportunity attack, strijelci (archer, riflemen...) često, kao i brze jedinice (horsmen, knights...), dok sporo pješaštvo (warriror, swordsmen) ne predstavlja prijetnju dok prolazite pokraj njih. Nivo težine na kojem igrate, kao ni veteranski ili elitni status, ni najmanje ne utječu na vjerojatnost ishoda napada (utječu samo na broj HP-a). Jednako tako, jedinica neće biti ništa slabija bude li napadala nakon što se u istom potezu već kretala. Ipak, na šanse za pobjedu utječu teren i neki drugi elementi, i to u ovim postocima:

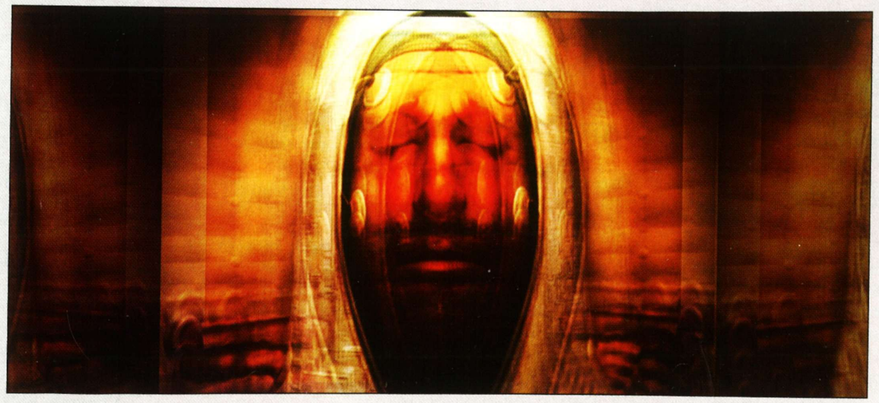
Teren	Bonus na obranu
Napadač s druge strane rijeke	25 %
Borba u džungli/šumi	25 %
Branitelj utvrđen	25 %
Borba na brdu (hills)	50 %
Branitelj u tvrđavi	50 %
Branitelj u obzidanom gradu	50 %
Branitelj u cityju (grad veličine 7-12)	50 %
Branitelj u metropolisu (grad veći od 12)	100 %
Borba na planinama (mountains)	100 %
Većina ostalih terena	10 %
Svi bonusi su kumulativni, tako npr. utvrđena jedinica u tvrđavi izgrađenoj na planini ima obrambeni bonus od 175 %	

SAVJETI ZA BORBU

Ne, neću vam reći da snimite poziciju prije svake borbe jer to ništa neće promijeniti - tehnikom poznatom pod imenom seeding igra unaprijed izračunava šanse za veliki broj bitaka, pa ako doista hoćete pod svaku cijenu pobijediti, morat ćete ne samo snimiti poziciju nego i prekinuti i ponovno startati cijelu igru. Što se tiče upotrebe brodova i topništva, to ovisi o vašem stilu borbe, ali mornarica je po mom mišljenju korisna samo za blokiranje protivničkih luka (ako je glavni grad civilizacije, pa time i bitni resursi, na drugom kontinentu, blokadom luke spriječit ćete dovoz sirovina) i uništavanje priobalnih modifikacija na terenu.



Topništvo je zgodno za oslabljivanje jedinica u dobro branjenim gradovima, ali kako ga protivnici mogu lako zarobiti, više se uzdam u obične jedinice ili zrakoplovstvo. Kad vodite napadački rat (a kad ga ne vodite?), zaobiđite manje gradove na rubu carstva i udarite u središte. Gubitak jednog velikog grada boli mnogo više nego razaranje nekoliko malih naseobina. Ako ste u obrani, nemojte se zakopati u svoje gradove - osim obrambenih jedinica, koristite i manje skupine napadačkih za "aktivnu obranu", tj. uništavanje protivničkih grupacija u pohodu na vaše gradove. Vojske, koje kreirate pomoću velikih vođa ili vojne akademije, izvrsne su u obrani i nepobjedive u napadu, pa ako ste borbeno raspoloženi, svakako nabavite koju. Ne zaboravite pritom da jedinica koju uključite u vojsku ne može više van, a ne možete je ni unaprijediti. Kad vojska (tj. jedinice u njoj) postane zastarjela, uništite je u nekom gradu jer će vam to donijeti čak 100 jedinica proizvodnje. Ako uopće nemate vojsku, simulirajte je pomičući zajedno nekoliko napadačkih i obrambenih jedinica jer je to gotovo jednako efikasno. Još nešto, prije početka borbe pokušajte dobiti protivničku kartu da biste znali gdje napasti, i dakako, ne dajte im svoju da biste ih "zadržali u mraku". Posljednji savjet: nemojte ratovati. Kultura, trgovina i diplomacija mnogo su bolji načini za rješavanje problema s protivnicima, a osvajanje cijelog svijeta jedan je od težih načina da pobijedite u igri, a ne donosi ni mnogo bodova. Gradite jedinice da vam čuvaju gradove i zaplaše neprijatelje, ali ih upotrebljavajte što manje.



ČUDNOG MI ČUDA

Što se tiče svjetskih čuda, ona ovaj put nisu toliko bitna kao u prošlim nastavcima Civ igara, ali se njihova korisnost ne može poreći. Ipak, dobro promislite kad krećete u izgradnju čuda, jer će vam to na dulje vrijeme praktički 'paralizirati' grad u kojem ih gradite. Odabirite čuda koja odgovaraju vašem stilu igre, ali svakako izgradite i ona koja bi mogla biti od velike koristi vašim protivnicima (npr. Great Library - jer će svom vlasniku donijeti brojne tehnologije besplatno, ili UN koji omogućuje pokretanje izbora za tajnika).
No, svi korisni efekti ne mogu se mjeriti s količinom kulturnih bodova koje donose čuda. Ako imate priliku (čitaj, velikog vođu), svakako u igri što prije izgradite čuda, jer se količina kulturnih bodova koje donose znatno povećava s vremenom. Tako, npr. Heroic Epic, ako ga izgradite dovoljno rano, može poslije donositi i 8 kulturnih bodova po potezu. Jedno od najvažnijih čuda, u čemu će se sa mnom složiti svi, sasvim sigurno je Forbidden Palace. Evo jednog trika i za njega: čim steknete uvjete za njegovu izgradnju (određeni broj gradova - ovisi o veličini karte na kojoj igrate) - izgradite ga u gradu blizu palače! Poslije, kad se vaše carstvo proširi, prebacite palaču na drugi dio carstva da u njemu smanjite korupciju. Forbidden Palace ne možete premjestiti - mora ostati kako bi se mirnim održao glavni dio vašeg carstva.

TO PATCH OR NOT TO PATCH?

Ne znam igrate li *Civilization 3* s instaliranim patchem 1.16f, ali ga svakako preporučujem. Hrpa manjih popravaka znatno će vam olakšati život, a najvažnija je činjenica da je korupcija nešto manja, čime je užitak igranja znatno veći.
Patch skinite s **http://www.civ3.com/patch/Civ3v116f.exe**, a informacije o tome što se promijenilo možete naći na **http://www.civ3.com/patch-es.cfm**. Ako imate Windowse XP, patch vam može prouzročiti i problem u pokretanju igre, no riješit ćete ga na ovaj način: Notepadom ili nekim drugim editorom otvorite file po imenu Civilization3.ini. Riječ je o popisu opcija koji trebate promijeniti tako što ćete na dnu dodati redak u kojem će pisati "Refresh=60" (naravno, bez navodnika).
Sad ste spremni za igru.

Mobiteletina

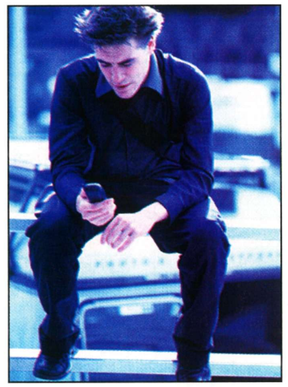
Simpa

HT kutak

SMScard - nova usluga HTcroneta i Simpe

Razveselite dragu osobu - pošaljite joj prigodnu sličicu na njen mobilni telefon pomoću SMScard - a, nove usluge HTcroneta i Simpe. SMScard korisnicima omogućava slanje SMS poruka koje sadrže sliku i do 140 slova ili znakova teksta drugom korisniku mobilnog telefona.

Na web stranicama HT-a (www.ht.hr) možete pronaći veliki broj SMScard poruka, raspoređenih po kategorijama (mail & mobitel, vozila, čestitke, ljubav, glazba, erotika, poslovice, tattoo, odmor, stripovi, pozivnice, lica, marke, Silvestrovo, sport, horoskop, biljke & životinje...).



NAČIN SLANJA SMSCARDA

U SMS poruku upišite sljedeće: kôd željene SMScard poruke koji ste pronašli na našim web stranicama, broj telefona osobe kojoj želite poslati razglednicu i, ukoliko želite, dodatni tekst do 140 znakova i pošaljite ga na adresu 1313. Nakon nekoliko trenutaka poruka će biti poslana na navedeni broj.

Npr. "!SBKLL 098222037 Sretan rodendan!!"

Broj mobilnog telefona može biti u lokalnom ili internacionalnom formatu (npr. 098112233 ili 38598112233). SMScard možete poslati bez popratnog teksta, a ako se ipak odlučite napisati i poruku, važno je znati da telefonski broj primaoca i tekst poruke moraju biti razdvojeni jednim razmakom (098222037 Sretan rođendan).

SMScard sadržaj može se naručiti sa bilo kojeg mobilnog uređaja, ali osoba kojoj šaljete SMScard poruku mora imati jedan od dolje navedenih uređaja koji podržavaju ovu uslugu:

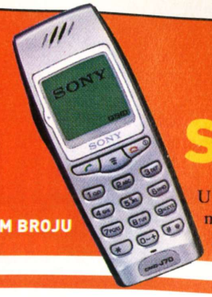
* **Nokia: 3210, 3310, 5510, 6210, 6250, 8210, 8810, 8850, 8890**
* **Ericsson: T20e, T29s, T39, R 520, T65, T68m, T69**
* **Alcatel: OT511**

Svaki zahtjev za SMScard porukom naplaćuje se kao poslana poruka po važećem cjeniku HTcroneta i Simpe, a SMScard poruka naplaćuje se pošiljaocu 4,40 kn uvećana za PDV.

Benefon Esc!

Za sve koji se lako izgube u prostoru i vremenu

Esc! je idealan telefon za ljude s problemom orijentacije u prostoru! Budući da je izrađen od nehrđajućeg čelika, posebne plastike i gume, otporan je na udarce, prašinu i donekle vodu. Radi na obje europske frekvencije i ima veliki zaslon, razlučivosti 160 x 100 piksela, koji može prikazati do 15 redaka teksta. Za one koji se gube i u vlastitim obvezama, tu su kalendar i planer. Ono što je uistinu posebno kod tog mobitela je GPS (Global Positioning System) koji preko 12 kanala s velikom točnošću može odrediti vaš položaj. U suradnji s tvrtkom Genimap izrađen je niz karata koje se pomoću serijskog kabela mogu unijeti u mobitel. Za naše je tržište zasad izrađena samo cestovna karta Republike Hrvatske. Dakako, GPS ne bi bio potpun bez navigacijskih funkcija - ovaj mobifon može izračunati vrijeme i udaljenost do iduće kote, pratiti ili pronaći drugi Esc!, izračunati vašu trenutačnu/maksimalnu/prosječnu brzinu kretanja, a u slučaju opasnosti dojaviti vaš položaj hitnoj službi - SOS tekstualna poruka donosi opis vašeg položaja te stanje baterije, a ako želite, u slučaju opasnosti mobitel može sam uspostaviti vezu s određenim brojem. Kad uzmemo u obzir sve te funkcije, njegove dimenzije i masa nisu pretjerane: teži 174 grama, dužina mu je 129 mm, širina 49, a debljina 23. Posjeduje vibracijsku dojavu poziva, predvidljivi unos teksta za svjetske jezike, automatsko ili ručno zaključavanje tipkovnice, kalkulator, čak 40 melodija, sedam igara i naravno ugrađeni modem brzine 14,400 kbps. Standardna litij-ionska baterija dostatna je za oko 3 dana umjerenog korištenja. Dakako, ako koristite GPS, vijek trajanja se drastično smanjuje. **Cijena tog egzotičnog mobifona je 6298 kuna odnosno 140 kg teletine (s obzirom na njegove funkcije, nije previsoka).** Zahvaljujemo tvrtki Sabo d.o.o. na ustupljenom uređaju.



U IDUĆEM BROJU

Sony J70

U idućem broju Mobiteletine predstavljamo nasljednika modela J5 - Sony J70 te najmanji i najlakši mobitel - Ericsson T66!

Ericsson T66

Nokia 5510

Još jedan raspjevani mobifon

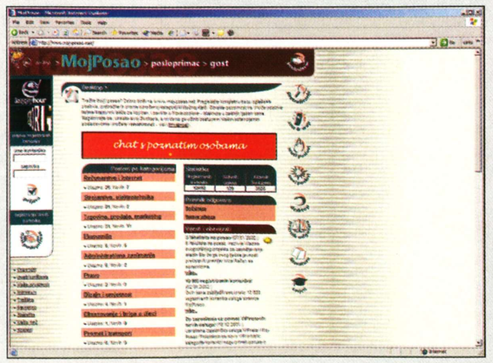
Reklamni je slogan u cijelosti točan što se prve stavke tiče - uređaj uistinu izgleda čudno. Druga i nije baš točna - ne zvuči sjajno, ali može proći. Uostalom, o audiofiliji mp3 formata nemamo što govoriti jer je jednostavno - nema. Po osnovnim tehničkim funkcijama identičan je već poznatom modelu 3310, odnosno 3330 (budući da ima WAP). Možete ga dobiti u dvije boje, crvenoj i plavoj. Ima potpunu QWERTY tipkovnicu, vrlo zgodnu za brzo tipkanje poruka, ali i nezgodnu jer vam obje ruke moraju biti slobodne. Problem je i što cijelo vrijeme dok pišete morate gledati u tipkovnicu, što je vrlo nezgodno ako hodate po cesti jer nikad ne znate u što ili na koga možete stati. Dvije funkcije po kojima se ovaj mobitel ističe u Nokijinoj ponudi su FM radioprijamnik i sustav za reprodukciju digitalnih audiozapisa. FM radio funkcionira klasično, navi-tipkama tražite stanice i potom ih memorirate na numeričke tipke nešto dužim stiskom. Digitalni je player vrlo zgodno riješen, 5510 povežete s računalom putem USB- kabela, instalirate softver i potom po načelu "drag & drop" prebacite "stvari" s audio CD-a ili iz mp3 arhive na playlist, a potom playlist "eksportirate" na mobitel, i to je to. Ima 64 MB memorije, što je dovoljno za oko sat vremena glazbe (kompresija 128 kbit/s). Litij-ionska baterija snage 900 mAh dostatna je za oko 3 dana umjerenog korištenja uz gašenje tijekom noći, odnosno za oko 10 sati reprodukcije glazbe (13 sati FM radija). Masa mobifona je 155 grama (kao model 3210), a dimenzije 134 x 58 x 28 milimetara. **Cijena zasad još nije poznata, no trebala bi biti nešto viša od entry-level telefona 3310 i 3330 zbog digitalnog playera.** Zahvaljujemo tvrtki Mobis d.o.o. na ustupljenom uređaju.

Motorola Timeport 280

Motorolin GPRS novitet

T280 prethodnim Timeport modelima sliči samo izvana. Za razliku od T260 koja je nastala nadogradnjom T250-ice, T280 je sasvim nova platforma. Dimenzije su mu nešto veće, što znači bolju ergonomiju i ležanje u ruci. Zaslon je rezolucije 128 x 100 piksela, ugodne zelene boje osvjetljenja. Ako uključite zoom funkciju, može prikazati šest redaka teksta sasvim čitljivog fonta. Tipkovnica je odlična, a vrlo je praktičan i joystick koji se kreće u pet smjerova (on je nešto što će postati sasvim normalna pojava na mobilnim telefonima). Izbornici su klasika, pomalo konfuzni, ali poboljšane intuitivnosti zbog ikonica i bočnog indikatora/klizača koji vam otprilike naznačuje gdje se nalazite. Naravno, imat će izbornike i na hrvatskom jeziku. Budući da je riječ o mobifonu visoke klase, normalno je da je i bogato opremljen - ima vibracijsku dojavu poziva, infracrvenu vezu, kalkulator, planer, sat s datumom i budilicom, diktafon, glasovno biranje itd. Ima unutrašnju memoriju adresara koja može pohraniti do 500 unosa, mnoštvo melodija i nekoliko igara. T280 radi na sve tri svjetske frekvencije, a moguće ju je povezati i s računalom putem TrueSync sinkronizacije (bilo infracrvenom vezom, RS232, bilo USB-kabelom). Za 280-icu je moguće nabaviti i cijeli niz dodatne opreme (baterije, punjače, torbice itd.). WAP pretraživač je nažalost u 1.1 inačici, a GPRS sustav funkcionira s 4 kanala za downlink i jedan za uplink. Masa mobifona je 119 grama, litij-ionska baterija od 800 mAh pokazala se dostatnom za dva do tri dana umjerenog korištenja. Dimenzije su mu 125 x 49 x 24 milimetra. **Cijena mobifona još nije određena.** Zahvaljujemo tvrtki RAM3 d.o.o. na ustupljenom uređaju.

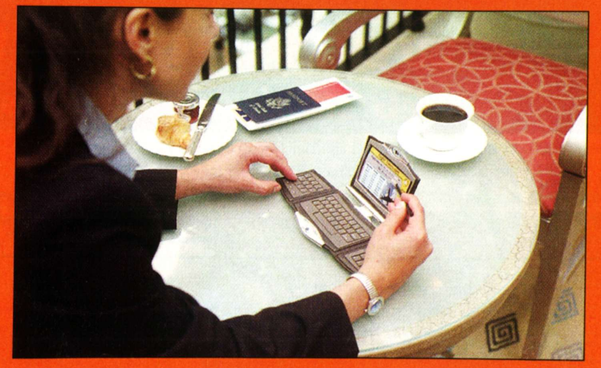
trendovi



VIPnet i moj-posao.net nude novu uslugu

Nova je usluga nastala suradnjom VIPneta i online burze moj-posao.net. Korisnici se mogu pretplatiti na VIP.infoblic poruke kojima dobivaju obavijesti o različitim oglasima za zaposlenje. Ako korisnik usluge pronađe oglas koji odgovara njegovim interesima, može doznati detalje putem WAP-a ili Interneta. Oglasi su podijeljeni u 14 kategorija: Internet i računarstvo, strojarstvo i elektrotehnika, trgovina i prodaja, ekonomija, administrativna zanimanja, pravo, dizajn i umjetnost, obrazovanje i briga o djeci, promet i transport, građevina i arhitektura, zdravstvo i briga o ljepoti, turizam, ugostiteljstvo i prehrana, osobne usluge te ostalo. Pretplata na bilo koju od kategorija iznosi 6,10 kuna na mjesec (PDV uključen). Korisnici se pretplatiti mogu slanjem tekstualne poruke s mobilnog telefona na broj 091 710 710. U sadržaj poruke je potrebno staviti oznaku kategorije (npr. MOJ INT za kategoriju Interneta i računarstva). Moguće je pretplatiti se i putem VIPonline Internet stranica (www.vip.hr).

novosti



Ericsson suradnik pri prvom međunarodnom 3G pozivu

Pokusni se poziv dogodio između tvrtke J-Phone u Japanu i Vodafona u Španjolskoj, a označava značajan pomak u budućnosti mobilnih komunikacija treće generacije. Poziv je trebao pokazati da pretplatnici J-Phonea mogu primati i slati pozive s vlastitog uređaja i broja čak i kad putuju po inozemstvu. Svi su pozivi izvedeni pomoću Ericssonove opreme (Ericsson je dobavljač za tvrtku J-Phone, ali i za J-Phoneovu 2G i 2,5G mrežu). Prema riječima glasnogovornika, ta je švedska tvrtka isporučila opremu za WCDMA sustave 40-orici operatera u svijetu, a komercijalni 3G uređaji bit će dostupni, prema očekivanjima, u drugoj polovici 2002.

kupujete?

kupujte kvalitetno!

ABIT SD7-533

Pri odabiru komponenata vaše konfiguracije stabilnost i brzina imaju najznačajniju ulogu. Vjerujemo da i Vi želite znati što kupujete birajući komponente koje ćete ugraditi u računalo. U HGspotu posebnu pažnju posvećujemo pristupačnoj cijeni, ali i kvaliteti svake komponente koju ugrađujemo u vaše računalo. Takav je slučaj i s vrhunskim komponentama iz Abita.

Svakim danom SiS-ovi čipseti za Pentium 4 i AMD procesore dobivaju sve više nagrada, što mogu zahvaliti naprednim tehnologijama koje su ugrađene u nove DDR333 (PC2700) čipsete, SiS 645/650/745/750. SiS-ovi čipseti jedini podržavaju novu, super-brzu DDR SDRAM memoriju na 333 MHz. Abit SD7-533 samo potvrđuje sve navedeno. Bazirana na SiS 645 čipsetu, ploča može primiti do 2 GB PC2700 ili 3 GB PC2100 memorije. MuTIOL tehnologija omogućuje komunikaciju između NB i SB čipova brzine do 533 MHz, a podržane brzine sabirnice (SD7-533 podržava sabirnicu od 100-165 MHz, što odgovara Intelovom označavanju brzina od 400-660 MHz) čine ovu ploču sigurnom investicijom za budućnost.

HGspot quality checked configurations

AMD Duron 700

MBO socket A, SiS730, 266 MHz BUS, VGA, zvuk, modem, LAN, mATX
AMD Duron 700 MHz, 128 kb cache, socket A, BUS 200 MHz
Cooler (socket A)
DIMM PC-133, 64 MB, 168 pins, SDRAM, brand name
Midi Tower, EVER POWER CX-1353, 230 W, ATX, šire
FDD 1, 44 MB, 3, 5"
HDD 10 GB, UDMA 100, 5.400 o/min., 2 MB cache
Keyboard HR, PS/2
Mouse, PS/2
CD-ROM, 52xSpeed
Zvučnici 2x120W
Monitor 15"

gotovina, virman: 3.713 kn
rate: 24 x 205 kn

AMD Athlon XP 1500

MBO socket A, VIA KT133A, 266 MHz BUS, zvuk
AMD Athlon XP 1500+, 1333 MHz, 256 kb c., socket A, BUS 266 MHz
Cooler ALPHA, PAL6030MUC, Sanyo denki, (socket A, socket 370)
Cooler for a case
Vodljiva termostabilna pasta, TITAN TTC-S101 (Silver greace)
DIMM PC-133, 128 MB, 168 pins, SDRAM, brand name
Midi Tower, EVER POWER CX-1359, 400 W, ATX 2
VGA PINE, SIS 305, 16 Mb
FDD 1, 44 MB, 3, 5"
HDD 40 GB, UDMA 133, 7.200 o/min., 2 MB cache
Keyboard HR, PS/2, Mouse, PS/2
CD-ROM, 52xSpeed
Zvučnici 2x120W
Monitor 15"
Modem 56k (interni), v92, Conexant, PCI

gotovina, virman: 5.874 kn
rate: 24 x 301 kn

Intel Pentium 4 1.6 GHz

MBO s. 478, SiS 645, zvuk, DDR 333 + SDRAM
INTEL Pentium 4 socket 478 1.6 GHz, 256 kb c., BUS 400 MHz
Cooler INTEL, original (socket 478)
DIMM PC-133, 128 MB, 168 pins, SDRAM, brand name
Midi Tower, EVER POWER CX-1359, 400 W, ATX 2
VGA PINE, SIS 305, 32 Mb
FDD 1, 44 MB, 3, 5"
HDD 40 GB, UDMA 133, 7.200 o/min., 2 MB cache
Keyboard HR, PS/2
Mouse, PS/2
CD-ROM, 52xSpeed
Zvučnici 2x120W
Monitor 15"
Modem 56k (interni), v92, Conexant, PCI

gotovina, virman: 6.798 kn
rate: 24 x 349 kn

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

Cijene uključuju PDV, mogući krediti do 36 rata

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

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

HGspot

VIDI studio

Nakon blagdana koje smo proveli uglavnom ljenčareći i igrajući se, čak nismo niti pisali o tome što smo igrali, vrijeme je da počnemo nešto raditi. Pokazat ćemo vam što se može naći u hrvatskim trgovinama hardvera. Počeli smo ambiciozno s poprilično skupim proizvodima, iznimno skupim MP3 playerom i digitalnim fotoaparatom. Što se tiče obveznog računalnog hardvera, tj. onog bez kojeg vaše računalo ne može raditi, saznajte ponešto o grafičkim karticama i jednoj zanimljivoj matičnoj ploči koja nam daje naslutiti kamo će krenuti razvoj matičnih ploča ove godine. Komponente poput miša zapravo su samo naizgled nebitne, obvezno ih računajte u budžetu za novo računalo jer ćete se iznenaditi koliko zapravo stoje.

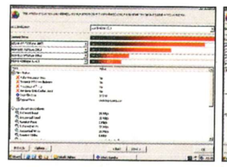
Goran Maravić

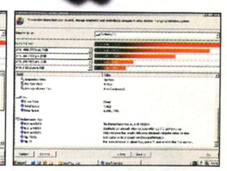
Novo sučelje

Maxtor 40 GB ATA 133 7200 o/min

Maxtor je nedavno objavio da je razvio ATA 133 sučelje i da će ga ubrzo moći koristiti i ostali proizvođači. Dakako, prvi ATA 133 diskovi na tržištu su morali biti Maxtorovi

Čim uzmete disk u ruku, shvatit ćete da je iznimne kvalitete. Nema otvorenih površina kao IBM-ov, a čipovi s donje strane su bolje zaštićeni. Masa mu je nešto veća od ostalih diskova, znači da proizvođač nije štedio na materijalima prilikom proizvodnje. Budući da je stigao na testiranje odmah nakon što se pojavio na tržištu, nismo mogli pronaći ATA 133 kontroler pa smo ga testirali na ATA100. Usporedba je bio poznati IBM-ov disk 60GXP serije iste veličine i brzine vrtnje. Iako smo imali vrlo loših iskustava s tim IBM-ovim diskovima, na našem su tržištu još uvijek vrlo popularni, a moramo priznati da su prilikom rada bili najtiši i najbrži. Problem je nastajao kad bi prestali raditi. Odmah nakon spajanja Maxtorovog diska shvatili smo da nije tih poput IBM-ovog. Razina buke nije bila zabrinjavajuća, ali ga čujete, dok se IBM-ov uopće ne čuje. Za testiranje smo izabrali Sandru, ponovili smo ga nekoliko puta, a rezultate možete vidjeti na priloženim slikama. Recimo još da je operativni sustav bio Windows XP Professional, a file sustav na koji je disk bio formatiran FAT32. Odmah do njega u istom računalu, ali na drugom ATA100 kontroleru bio je IBM-ov disk također formatiran u FAT32 file sustav, a po mjerenjima je zaostao oko 7%. Trebate li brz disk vrlo prihvatljive cijene, ne morate tražiti dalje.



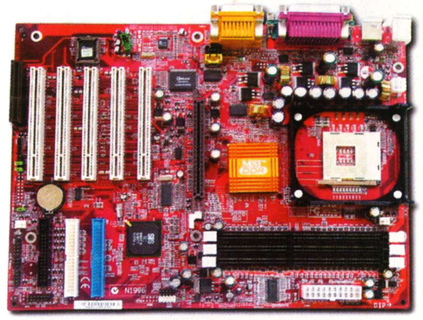


PROIZVOĐAČ	MAXTOR
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	988 KN
ZA	KOMPATIBILNOST S OSTALIM ČITAČIMA
PROTIV	CIJENA, BRZINA, KVALITETA
DOJAM	ODLIČAN DISK!

333 MHz RAM

SiS 645 ploča

SiS 645 čipset nam donosi podršku za novi 333 MHz DDR RAM, čime će se DDR-memorija performansama još više približiti Rambus memoriji. Nažalost, cijenom je to već učinila



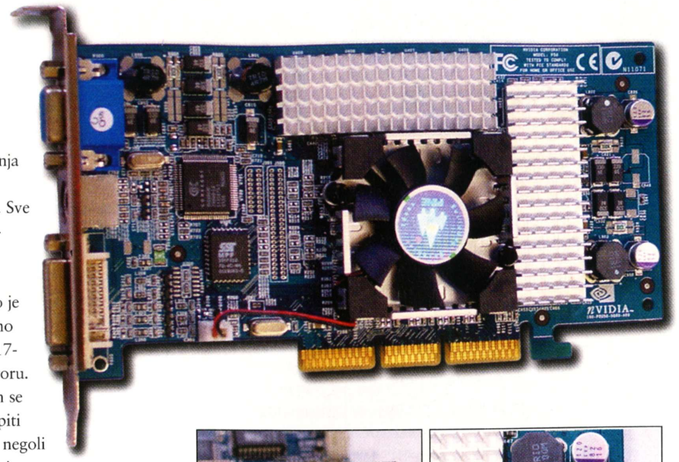
SiS 645 čipset je namijenjen Intelovim Pentium IV procesorima. Proizvođač ploče je MSI, stoga je, kao i svi MSI-jevi *power user* proizvodi, crvene boje. Na ploči je Socket 478 koji koristi najnovija linija Pentium IV procesora. Novu i bržu memoriju moći ćete staviti u tri utora, a PCI-kartice u pet. Postoji i CNR-utor, koji baš i nije zaživio među korisnicima, a ni među proizvođačima hardvera, koji se može priključiti na nj. Ipak, MSI ga ne izostavlja na svojim pločama. Za grafičku karticu, dakako, imate 4X AGP-utor. Što se tiče integriranih rješenja, na ploči je samo čip za zvuk, dok su pripadajući izlazi i game port sa stražnje strane. Od RAID kontrolera, USB i Firewire kontrolera nema ni traga, što se može objasniti činjenicom da se SiS-čipseti koriste za cjenovno pristupačna rješenja. Iako smo pomalo skeptični prema svemu što nije mainstream, SiS-čipseti rade sasvim dobro i s osnovnim konfiguracijama, dakle kad sustav ne opteretite TV karticama, video capture karticama, dodatnim SCSI-kontrolerima i sličnim "egzotičnim" hardverom. Tako je i ova ploča radila. Gaming performanse koje ćete dobiti instalacijom tog još uvijek vrlo teško dobavljivog i vjerojatno poprilično skupog RAM-a vrte se između 5% i 7%. Nije baš neki rezultat od kojeg zastaje dah, ali je svakako korak naprijed. Jednostavno treba pričekati (kao i kod PC266 DDR-memorije) da je proizvođači nametnu kao standard, onda će cijena biti mnogo prihvatljivija. VIA je također najavila KT 333 čipset. Pred nama je svakako zanimljiva godina.

PROIZVOĐAČ	MSI
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	1177 KN
ZA	NEŠTO BOLJE PERFORMANSE
PROTIV	GOTOVO JU JE NEMOGUĆE NAĆI
DOJAM	IAKO KVALITETNA, PLOČA JE ISPRED SVOG VREMENA I TEŠKO JE NAĆI MEMORIJU ZA NJU. OPET VRIJEDI ONA STARA O BACANJU PRVIH MAČIĆA U VODU

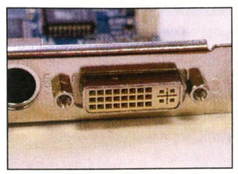
Pineov konj za utrku

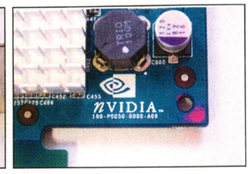
Pine GeForce 3 Ti200

Pokazalo se da su Pineovi proizvodi, koji su se na našem tržištu tek nedavno pojavili, vrlo kvalitetni te cijenom vrlo povoljni



Pineova kutija nije superluksuzna poput primjerice MSI-jevih, Abitovih ili Herlucesovih, ali je dovoljno velika da u nju stanu kartica, driveri i manual. Nema nikakvog dodatnog softvera, što je možda i bolje jer izravno utječe na cijenu kartice. Sama oprema kartice nije pretrpjela nikakve žrtve. Na njoj je TV out i DVI-izlaz koji baš i ne nalazimo na svim Ti200 karticama. Nije prevelika pa bez ikakvih problema stane u svako kućište, ne smetajući ostalim komponentama. Veliki su hladnjaci ostali bez obzira što je Titanium serija proizvedena u 0.15-mikronskom procesu i nešto se manje grije od prethodne 0.18-mikronske serije GF3. Da nisu samo ukras, svjedoči i poveća masa kartice, stoga preporučujemo da je za kućište učvrstite vijcima. Testirali smo je koristeći najnovije drivere za nVidia kartice, inačicu 23.11, dok je operativni sustav bio Windows XP Professional. I nakon višednevnog testiranja nije pokazala nikakve mane. Sve su igre jednostavno letjele u rezoluciji 1024x768, što je sasvim dovoljno za igranje na 17-inčnom monitoru. Još uvijek vam se više isplati kupiti Ti200 karticu negoli Ti500, znatno je skuplja, a dobitak u performansama nije vrijedan te cjenovne razlike. Prilikom kupnje nemojte nipošto izbaciti Pineove kartice iz izbora zato što niste nikad čuli za njih.





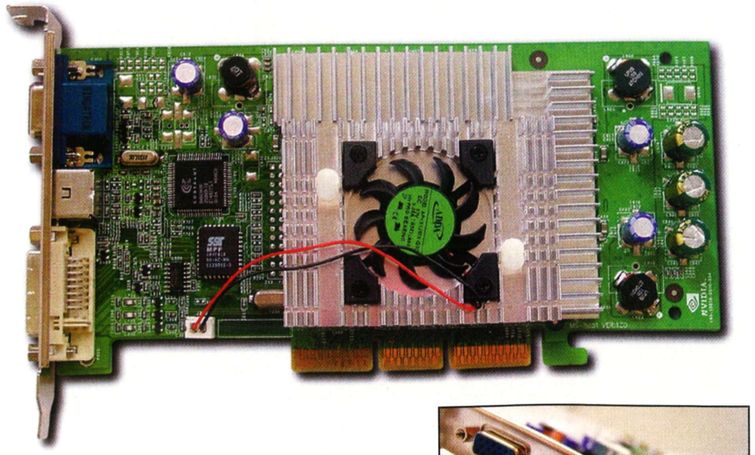
PROIZVOĐAČ	PINE
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	1872 KN
ZA	CIJENA, ČIP NA KARTICI
PROTIV	NIŠTA
DOJAM	DOBRA KARTICA, TREBALA BI BITI DOVOLJNA SVIMA

MSI KT266 PRO 2 RU (VIA KT 266A), ATHLON XP 1600+, 256 MB DDR, 40 GB QUANTUM ATA 100 7200 O/MIN	
PINE GEFORCE 3 TI200	800x600 32 BIT 7184 3DMARKS
PINE GEFORCE 3 TI200	1024x768 32 BIT 6290 3DMARKS

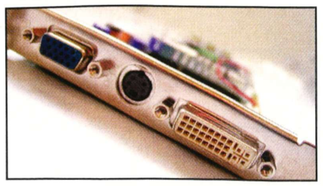
Zeleni MSI

MSI GeForce3 Ti200

Iznenadili smo se boji MSI-jeve kartice, umjesto crvene ugledali smo klasičnu zelenu



Kako na kartici nije bilo MSI-jevih oznaka, nego samo nVidijinih, pomislili smo da smo na testiranje dobili *reference* karticu. No, ubrzo se na MSI-jevom siteu pojavila zelena serija grafičkih kartica. Razlika je u opremljenosti. Kako smo već spomenuli, crvena je boja rezervirana za hardver namijenjen *power userima*. Ova kartica ima nešto manje dodatnog sadržaja i nedostaje joj MSI-jev najnoviji dodatak - video in. Dakle, tu je samo video out i DVI-izlaz. Ni ovaj put nije bilo problema prilikom instalacije, a performanse su joj izvrsne. Testirali smo, dakako, s 3DMarkom 2001 na Windowsima XP Professional. Koristili smo drivere Detonator XP 23.11. Pa vrijeme je da se testovi u 3DMarku 2001 izvode normalnom brzinom, osim testa računanja izvora svjetlosti gdje malo trza kad program uključi osam svjetala. Remedy i Madonion će morati napraviti novi benchmark program u kojem će nam opet sve trzati i time nam pokazati kako će to izgledati krajem godine. S karticom uopće nije bilo problema, gotovo je bila dosadna. Kao i sve grafičke kartice, utemeljena je na nVidijinim čipovima, što ponajviše možemo zahvaliti izvrsnim driverima. Dobra kartica koju mirne duše preporučujemo svakome tko je spreman izdvojiti toliko novca za grafiku računala.



PROIZVOĐAČ	MSI
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	2150 KN
ZA	GF3 ČIP, BRZINA IZVOĐENJA IGARA
PROTIV	NIŠTA POSEBNO
DOJAM	VRLO KVALITETNA I MOĆNA KARTICA

TESTNA KONFIGURACIJA: ATHLON XP 1600+, 256 MB DDR, 40 GB QUANTUM ATA 100 7200 O/MIN	
MSI GEFORCE 3 TI200 800x600 32 BIT	7254 3DMARKS
MSI GEFORCE 3 TI200 1024x768 32 BIT	6320 3DMARKS

Jeftin zvuk

Trust zvučnici

Oba seta zvučnika namijenjena su nezahtjevnim korisnicima

Počnimo od slabijih stereozvučnika sa subwooferom. Već se na prvi pogled vidi da je riječ o jeftinim zvučnicima koji će poslužiti tek za signalizaciju i povremeno igranje igara. Igrom slučaja, subwoofer nam nije odmah proradio pa smo čuli samo satelite. Bolje da nismo. Jasno je da je proizvođač kanio prikriti nekvalitetu udaranjem basa. Zvuk iz satelita je vrlo loš, nedostaju neke frekvencije, neki su zvukovi iskrivljeni i sve je popraćeno užasnim šumom. Doduše, situacija postaje nešto bolja kad uskoči subwoofer jer barem donekle prikrije šum. Drugi set zvučnika čini 5.1 sustav koji će, nasreću, svojom kvalitetom izrade donekle poboljšati prvi dojam, ali nam je, priznajemo, trebalo nešto više vremena da ga složimo. Budući da smo se već navikli na Cambridge soundworks zvučnike, gdje su kabeli odvojeni od uređaja, čime Cambridge želi pokazati koliko je iznad konkurencije, uistinu smo bili iznenađeni vidjevši jeftine žice koje izlaze iz zvučnika. Trustove ambicije nisu bile potući Cambridge soundworks, nego napraviti 5.1 zvučnike koje će kupovati nezahtjevni igrači za manje novca. Iako ne reproduciraju reprezentativan zvuk, mnogo ćete bolje locirati zvukove u prostoru nego na nekom stereosustavu. A kod pucnjave nam ionako nije važno što visoki tonovi nisu kvalitetno reproducirani ili postoji šum. Cijena je djelomice opravdana, a zahtjevnijim bismo igračima svakako preporučili Creative i Cambridge soundworks.

PROIZVOĐAČ	PINE
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	NAZVATI
ZA	ČUJU SE
PROTIV	LOŠA KVALITETA
DOJAM	KUPITI U KRAJNJOJ NUŽDI JER CIJENA NIJE POVOLJNA

PROIZVOĐAČ	TRUST
USTUPIO	HG SPOT
CIJENA	660 KN
ZA	NAJJEFTINIJI 5.1 SUSTAV
PROTIV	NE BAŠ BLISTAVA KVALITETA
DOJAM	CIJENA OPRAVDAVA KVALITETU, MOGU POSLUŽITI ZA IGRANJE

Najbolji MP3 player dosad

iPod

MP3 playeri više nikad neće biti isti nakon iPoda

Uzvrsno dizajniranoj kutijici krije se srebrnobijeli player manji od kutije cigareta, vrlo čistih linija. Uza nj ćete dobiti još i FireWire kabel, adapter za struju, slušalice i CD sa sofverom. Zanimljivo je spomenuti da adapter za struju ima na sebi FireWire ulaz. Uređaj inače punite spajajući ga na računalo preko FireWirea, ali kad u blizini nema računala, samo isti taj kabel stavite u adapter i u struju. Iako je priloženi softver samo za Apple računala, player nam je ipak zanimljiv jer stižu najave i za PC-softver - istražujući po netu, doznali smo da Xplay dolazi u punoj inačici za PC 26. veljače. Zasad smo morali pronaći Mac da vidimo što iPod može. Nazvati ovaj uređaj samo MP3 playerom bilo bi prilično potcjenjivanje. Nazovimo ga ovako: izvrsno dizajnirani FireWire prenosivi hard disk koji će vam vrlo kvalitetno reproducirati i glazbu ako je imate na njemu. Kapacitet mu je 5 gigabajta, pa ako ste nezadovoljni što su pjesme izgubile na kvaliteti prilikom kodiranja u MP3 zapis (sve do 320 kbit/s koliko podržava iPod), snimite ih nekomprimirane, prostora ima dovoljno. Zbog veličine iPoda nije se mogao ugraditi čak ni disk namijenjen prijenosnim računalima, nego još manji i usporen da se ne bi pregrijavao. Podatke o pjesmama, da bi ih brže prikazao, iPod čuva u svojih 32 megabajta RAM-a. Na iPodu su samo osnovne naredbe za puštanje glazbe, nema ni equlizera ni dodatnih basova. Ni ne trebaju vam, reprodukcija je odlična, trebate se samo pobrinuti da original bude kvalitetan. Naš jedini prigovor odnosi se na veliku razliku u cijeni - u Americi je 399 $ (oko 3 400 kn), a kod nas oko 7500 kn!?

PROIZVOĐAČ	Apple
USTUPIO	Powercom
CIJENA	oko 7500 kn
ZA	disk, dizajn, kvaliteta, brzina
PROTIV	još ga nema za PC, cijena
DOJAM	izvrstan uređaj koji je više od mp3 playera

PowerMac G4 (867 MHz), 640 MB RAM, 40 GB UDMA 66 5400 o/min HD	
Snimanje s PowerMaca na iPod (4.38 GB)	8:01 min sek
Snimanje s iPoda na PowerMac (4.38 GB)	7:33 min sek

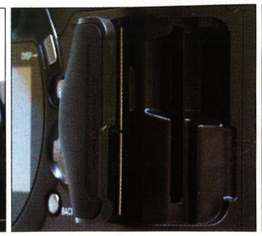
Say Fujiiiiiiiii!

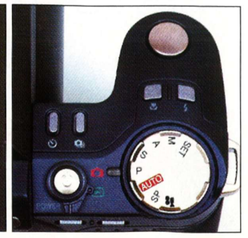
Fuji Finepix 6900Z

Digitalni fotoaparat koji će zadovoljiti čak i potrebe poluprofesionalaca

Zahvaljujući kvalitetnim lećama koje dopuštaju zoom od 6x, za klasu je bolji od gotovo 80-90% digitalnih fotoaparata istog cjenovnog razreda gdje je zoom već standardnih 3x. Da bi se zadržala kvaliteta prikaza pri tom stupnju zooma, potrebna je znatno veća leća, što onda uvjetuje i dizajn fotoaparata. Fuji je to savršeno izveo, aparat odlično leži u ruci i vrlo je mala vjerojatnost da ćete ga ispustiti. CCD ugrađen u nj ima rezoluciju od 3.3 megapiksela. Riječ je o poznatom Fujijevom Super CCD-u saćastih ćelija (ostali imaju četverokutne) koje omogućuju podizanje rezolucije interpolacijom, bez većih utjecaja na kvalitetu snimaka. I doista je istina to što tvrde u Fujiju, i u rezoluciji od 6 megapiksela izgledaju izvrsno. Dakako, sve će slike biti pohranjene na Smart Media karticu, no ne zaboravite da vam njezinih 16-megabajta neće biti dovoljno želite li slike u najvećoj rezoluciji (6 megapiksela) bez kompresije (TIFF), stoga prvo što ćete morati kupiti bit će dodatna kartica. Kad izaberete najveću kvalitetu, aparat prelazi s JPEG-formata u TIFF. Moguće je sve postavke prebaciti na ručno, što znači da ćete kao i na SLR-kamerama osjetljivost filma, ekspoziciju i otvor blende određivati ručno. Dakako, postoje i automatski modovi slikanja. Ugrađen je i priručni flash, a odmah povrh njega i priključak za dodatni vanjski flash. Finepix 6900 Z iznimno se lako spaja na računalo, uostalom kao i svi noviji digitalni fotoaparati opremljeni USB-priključkom. Nakon instalacije drivera, Smart Media će biti prepoznata kao removable disk. Aparat se napaja iz punjive Li-ion baterije vrlo malih dimenzija koja će se pri intenzivnoj uporabi vrlo brzo isprazniti pa ne bi bilo loše dokupiti još jednu.

PROIZVOĐAČ	Fuji
USTUPIO	Fuji
CIJENA	oko 8500 kn
ZA	kvaliteta slike, LCD, CCD, dizajn, masa
PROTIV	krhke smart media kartice, malo lošije slike pri slabom svjetlu
DOJAM	Izvrstan fotoaparat, preporučujemo ga svakome tko je odlučio izdvojiti tu svotu novca za digitalni fotoaparat





Dobar dizajn kućišta

Trust AMI Mouse 250S Optical

Od svih testiranih Trustovih miševa upravo nam se dizajn ovoga najviše svidio

Ovaj se optički miš na računalo spaja preko PS2-priključka, u paketu ne dolazi pretvarač za USB. Na njem je pet tipaka koje dobro leže pod prstima, od čega su dvije bočne, a jedna je zapravo kotačić za scroll koji se također može pritisnuti. Optički se čitač prilično dobro snalazi na podlogama, jedino što će, koristite li ga na drvenom stolu, koji put poskočiti ako naleti na prljavštinu - optički miševi ipak nisu posve otporni na prašinu i izvanjske utjecaje. Driveri su prilično loši i ne slažu se najbolje s Windowsima XP pa vam preporučujemo da ih ne stavite. No, tada se javlja problem dodjeljivanja funkcija tipkama. Po defaultu bočne su tipke *back i forward* u exploreru. Bez obzira na sve, mogli bismo reći da je, s obzirom na cijenu, ovo ipak vrlo kvalitetan miš.

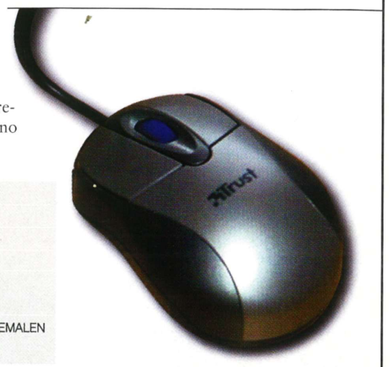
PROIZVOĐAČ	Trust
USTUPIO	HG spot
CIJENA	120 kn
ZA	cijena, tvrd kotačić
PROTIV	malo pretvrde tipke, bočne tipke, driveri
DOJAM	Vrlo kvalitetan miš s obzirom na svoju cijenu

Veličina je ipak važna

Trust AMI Mouse 250S Mini Optical

Ima sva svojstva kao i prethodno opisani model, osim veličine

Kako nam Trust objašnjava, AMI Mouse 259S Mini Optical je namijenjen prijenosnim računalima, otud vjerojatno i njegove smiješno male dimenzije. Podsjeća na prijamnik bežičnih miševa. Njime, nažalost, nećete moći dugo raditi jer će vam se nakon nekog vremena šaka, zbog neprirodnog položaja i napora, zgrčiti. Doista je premal, preporučio bih ga jedino ljudima s iznimno malom šakom. Nema potrebe da se korisnici prijenosnih računala na kojima je ionako mnogo toga smanjeno još muče i s tako malim dodatnim mišem.



PROIZVOĐAČ	Trust
USTUPIO	HG spot
CIJENA	158 kn
ZA	optika
PROTIV	Premalih je dimenzija
DOJAM	Neće biti premalen jedino djeci

Infracrvena bežičnost

Trust AMI Mouse 250S Cordless

Bežični miš utemeljen na tehnologiji prijenosa podataka infracrvenim svjetlom

Uruci baš i ne leži savršeno, kao da nedostaje nešto pod dlanom. Naime, stražnja strana kao da je odsječena. Na njem su dvije tipke i kotačić. Tipke su premekane, čine nam se dosta klimave i ne vraćaju se dovoljno brzo. Scroll kotačić je također premekan i premalo viri iz kućišta pa ga treba napipavati. Zbog toga i nije baš precizan prilikom scrolla. Izbor infracrvene veze nam se ne svida jer prijamnik i miš moraju biti u ravnini, da vide jedan drugog, čime se gubi smisao bežičnosti. Nemate slobodu kao kod bežičnih miševa koji za prijenos podataka koriste radiovalove.

PROIZVOĐAČ	Trust
USTUPIO	HG spot
CIJENA	nazvati
ZA	ležanje u ruci
PROTIV	kotačić, driveri, dojam nečvrstoće
DOJAM	ne baš kvalitetan miš

Sloboda kretanja

Trust AMI Mouse 250S Wireless

Budući da je ugrađen u isto kućište kao i testirani optički miš, već je prvi dojam bio pozitivan. Sviđa nam se takav dizajn

Wireless u nazivu znači da ovaj miš nepostojanje žice može zahvaliti radiotehnologiji, koja je znatno bolje rješenje od tehnologije infracrvenog svjetla. Radiokomunikacija vam omogućuje da prijamnik stavite gdje god hoćete, dakako dok je to na nekoj razumnoj udaljenosti od računala. Možete ga baciti i na pod. I ovdje se javlja problem loših drivera bez kojih ne možete isključiti bočne tipke. Do slučajnih pritisaka dolazi najviše u igrama, ali na svu sreću ondje tipke ne rade. Ipak, ostaje neugodan osjećaj da vam se nešto miče pod prstima, a vi to ne želite. Sve u svemu, miš koji će zadovoljiti prosječnog korisnika.

PROIZVOĐAČ	Trust
USTUPIO	HG spot
CIJENA	nazvati
ZA	dizajn kućišta
PROTIV	driveri
DOJAM	dobar miš za prosječnog korisnika

hacker.net

NOVA RUPA U INTERNET EXPLORERU Microsoft je upozorio korisnike svoje Passport aplikacije da unaprijede svoje IE browsere. Riječ je o sustavu za pamćenje više passworda koji je postao temelj Microsoftovog plana za mrežnu budućnost. Passport se koristi za autentifikaciju Microsoftovih korisnika kroz različite Internet servise (Hotmail, MSN...), a veliki sigurnosni propust u IE 5.5 i 6.0 omogućava hakerima neovlašten uvid u "cookiese" u kojima su zapisane sve korisnikove "šetnje" po webu, njegove osobne informacije, korisnička imena, lozinke te brojevi kreditnih kartica ako je kupovao online. Sigurnost svog browsera možete provjeriti na http://securitycheck.passport.com/default.asp .

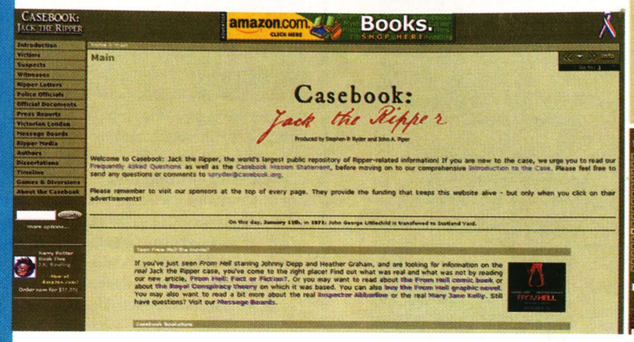
uvodnik

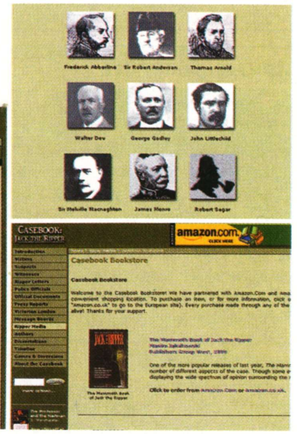
Konačno smo je odradili. Koga? Pa 2001., jasno. Najdepresivniju od svih dosad. Mada nismo pokupili ni bedrenicu ni velike boginje, niti nas je zdimio avion u lubanju, a ne možemo bogme još uvijek ni ući u robnu kuću i kupiti živog ET-ja s nelakiranim noktima koji pjeva i pleše, uvjeravaju nas da svijet ipak nije ono što je nekad bio. Bilo kako bilo, događaji iz 'onog' svijeta ipak su se donekle odrazili i na sirote surfere. *Google* je nedavno objavio popis najtraženijih pojmova 2001., a u samom vrhu su Nostradamus, CNN, World Trade Center i anthrax te Harry Potter, valjda jedini stvor u kojem su Zemljani prošle godine vidjeli dostojnog suparnika talibanima i sličnim negativcima. A da bi sve bilo kao u dobra stara vremena, pobrinuo se, hvala nebesima, Elvis koji se još uvijek ne usuđuje pokazati/ukazati među živima te Microsoft koji je otkrio toplu vodu, ovaj, rupetinu u Internet Exploreru 5.5. i 6.0. Hrvatska se konačno počela informatizirati, no proces nažalost nije krenuo od škola i fakulteta, nego od Banskih dvora gdje su članovi Vlade provodili ugodne sate uz Maxa Paynea.

Blanka Matković

Go SITE MJESECA www.casebook.org

JACK TRBOSJEK
drugo ime zla





Volio bih da sam mogao prestati, ali nisam. To je bilo jedino što me veselilo u životu." Ako ste pomislili da su to riječi nekog romantičnog umjetnika, zaboravite, izjavio je to jedan od najsadističnijih, najkrvoločnijih, ali i najpoznatijih serijskih ubojica u povijesti, **Dennis Nilsen**. Raspaljuju ljudsku maštu još od 19. stoljeća, a popularizirao ih je londonski koljač i 'otac svih suvremenih serijskih ubojica' Jack The Ripper. U posljednjih stotinjak godina njegovo je ime postalo sinonimom za zlo i stravu, izazivajući u mislima ljudi diljem svijeta prizore maglovitih noći i mračnih uličica. Zahvaljujući činjenici da nikad nije otkriven i da je njegova okrutnost iznimno publicirana u masovnim medijima i industriji zabave, njegovo ime još uvijek izaziva užas. U njegovu je čast pripremljen i rock musical, a postao je dakako i nezaobilazna tema svih siteova koji se dotiču problema serijskih ubojica. Oko Jack The Rippera isprepletene su mnoge legende i mitovi, a web stranica o kojoj je ovdje riječ, www.casebook.org, nastala je upravo s ciljem razotkrivanja tajni njegovog slučaja. Nitko se danas ne zanosi mišlju da će pravi identitet čovjeka koji je davne 1888. izmasakrirao pet do osam žena ikad biti otkriven, no značajna je činjenica da su od početka 60-ih godina 20. stoljeća svjetlost dana ugledali mnogi novi dokazi.

Ovaj site vjerojatno je najiscrpniji online izvor informacija o Jackovim zločinima. Tu možete pročitati osnovne podatke o slučaju, kronologiju, izvješća o žrtvama, svjedocima, osumnjičenima i policajcima koji su sudjelovali u istrazi. Nadalje, moći ćete poći u virtualni obilazak viktorijanskim Londonom, otkiti neka novija razmišljanja i teorije o Jacku The Ripperu ili pak proučiti službene dokumente i novinske izvještaje o ubojstvima. Najzanimljivija su pisma koja je navodno napisao Jack The Ripper osobno. U jednom od njih umjetnička dušica Jack piše da je njegov nož tako lijep i oštar da je poželio baciti se na posao, dakako ako mu se ukaže kakva zgodna mogućnost. Drugom prilikom, dok je vjerojatno razmišljao o vikendici u Vermontu, skijanju i večerima uz kamin, poslao je poštom polovicu ljudskog bubrega u vinu. Čovjek je valjda imao morbidan ukus koji će većinu ljudi sablazniti, ali i zaintrigirati. A da današnji Englezi to i te kako znaju unovčiti dokazuju 'Ripper Walks' koje danas organiziraju neke londonske agencije. No da ipak sve ne bi ostalo turboozbiljno, pobrinuli su se autori samog sitea i nekoliko igara pripremljenih u čast najdražeg koljača u povijesti.

novosti

NAJTRAŽENIJI POJMOVI 2001.

Najpopularnija Internet tražilica Google nedavno je objavila popis pojmova koje su njezini korisnici tijekom prošle godine upisivali. Razvrstani su u nekoliko kategorija, a na popisu najtraženijih na prvom je mjestu Nostradamus, potom CNN, World Trade Center, Harry Potter, anthrax... Na popisu najtraženijih žena prvo je mjesto pripalo Britney Spears, dok su Beatlesi najtraženiji glazbeni sastav, a Counterstrike videoigara. *Google* pri svakom upitu u sekundi pretraži više od 3 milijarde web dokumenata, za što bi čovjeku ručno trebalo 5 707 godina da traži 24 sata na dan i potroši jednu minutu na svaki dokument.

INTERNET KAFIĆ ZA BESKUČNIKE

U prosincu je u jednom londonskom Božićnom skloništu bio otvoren Internet kafić gdje je beskućnicima bilo omogućeno da obnove kontakte sa svojim prijateljima i rodbinom. Računalni su im eksperti pomagali u slanju e-mailova svojim voljenima sve do zatvaranja skloništa 30. prosinca. Osim toga, pokazano im je i kako surfati Mrežom te se prijaviti na online tečajeve učenja. Spomenuto je skloništa samo dio mreže skloništa u Londonu na čija vrata pokuca tisuću beskućnika i nemoćnih u potrazi za podrškom i društvom tijekom blagdana.

NOVOGODIŠNJI VIRUS

Maldal D. je u "promet" pušten 29. prosinca. Širi se putem maila pod naslovom 'ZaCker' u čijem se attachmentu nalazi. Napada prvo datoteke antivirusnih programa tvrtki Symantec, McAfee i Zone Labs, a nakon njih na red dolaze .exe, .doc i .jpg fileovi koji će biti izbrisani. Posao ovog virusa završava se uništavanjem slučajnog broja sistemskih datoteka. Dakako, 'ZaCker' se sam šalje i na adrese svih osoba u Outlook adresaru.

IZBORI ONLINE

Robin Cook najavio je da će Velika Britanija biti prva država na svijetu u kojoj će se moći glasati online. U intervju danom The Guardianu, Cook tvrdi kako će na taj način pokušati privući ljude mlađe od 40 godina da se vrate demokratskim procesima. Pilot shema za lokalne izbore počet će na proljeće i doista se velike nade polažu u takav način glasovanja na idućim izborima.

ZATVORSKI CYBERPOSJETI

Upravitelj zatvora u Singapuru pokrenuo je akciju videokonferencijskog "posjeta" svojim štićenicima kao *hi-tech* alternativu fizičkim dolascima članova obitelji. Zatvorenici smješteni u toj instituciji imaju pristup posebnoj ćeliji za teleposjet u kojoj je digitalna videokamera, mikrofon i televizijski prijamnik spojen na Internet. Zamisao na kojoj se temelji taj projekt je pomoć obiteljima zatvorenika koje žive daleko od ustanove i ne mogu često putovati ili im je neugodno posjećivati zatvor. Prijenos zatvorskog teleposjeta automatski se prekida nakon dvadeset minuta.

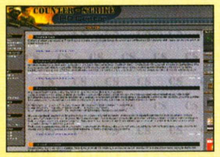
web.vodič

WEB TOP 10

1 **www.2pacplanet.com**

Već za života postao je simbolom frustracije i bijesa svoje generacije, a kao rapper obračunavao se sa siromaštvom, očajom i nasiljem, osnovnim obilježjima života u getu. Ubijen je 1996. u 25. godini života i ušao u legendu. Mnogi fanovi vjeruju da je Tupac živ i negdje pravi društvo Elvisu, no činjenica je da je njegova smrt obavijena velom tajne. *2pacplanet.com* je jedan od najboljih siteova posvećenih Tupacu i mjesto za svakog istinskog štovatelja ne samo Tupaca nego i rapa općenito. Osim standardnih informacija (biografija, diskografija, filmografija, teorije o atentatu, tekstovi pjesama, galerija) tu je i mnoštvo linkova na najbolje hip hop i rap stranice.

2 **http://cs.gamer.hr/**



'Good guy' ili 'bad guy', pitanje je pred kojim se prije ili poslije našao svako normalan. Unatoč zgražanju cjelokupne javnosti, izjavljujem da je život previše kratak za propagiranje točnih odgovora, ali je zato tu Counter Strike, najigraniji multiplayer FPS na svijetu, za brzopotezno iskušavanje svih 'strana'. Ovaj site je 100 % domaći, a u nedavnom Bugovom izboru za hrvatski Top 50 izborio je svoje mjesto. Odredište za sve poklonike Conter Strikea: karte, botovi, skripte (šalabahteri), demoi, vodič, novosti, oružja, kolumne, intervjui s najboljim hrvatskim igračima Counter Strikea i još mnogo toga.

3 **www.dakar.com**

Stvar je krenula otprilike u antičko doba, što će reći 1977. godine, a zasluge se pripisuju nesretniku Thierryju Sabineu koji je, sudjelujući u utrci Abidjan-Nica Rally, zapeo usred pustinje. Iznenada probuđenu strast prema pijesku dok ti oko seže odlučio je podijeliti sa ostalim sretnicima, pa je predložio pokretanje nove utrke koja bi krenula iz Europe preko brojnih mističnih i ljepuškastih pustinjskih predjela te završila u Dakaru. Ostalo je povijest, a ona kaže da je izazov za one koji idu naprijed, a san za one koji zaostaju. Ove stranice namijenjene su poklonicima relija koji će tu naći zemljopisne karte utrke, checkpoints, poredak i ostale novosti. Osim toga, dio sitea namijenjen je enduro utrci Enduro du Touquet koja će se krajem veljače održati duž sjeverne francuske obale. 1000 motociklista, 250 000 gledatelja i uzbuđenje koje se ne propušta.

4 **http://dinosaurs.eb.com/**

Jednog lipanjskog dana prije 'samo' 65 milijuna godina asteroid je pogodio poluotok Yucatan u Meksiku, a ta je katastrofa uništila svijet tadašnjih gmazova. Još početkom 19. stoljeća nitko nije mogao ni zamisliti da su takva stvorenja uopće kročila Zemljom. Proteklih nešto više od 150 godina otkriveno je mnoštvo fosila, a teorije o dinosaurima konstantno su evoluirale. Tek što je zanimanje za te reptile popustilo, dogodio se 'Jurski park'. Ono što niste uspjeli naučiti uz Spielberga, možete nadoknaditi na ovoj stranici. Discovering Dinosaurs je ustvari dio sitea *Britannica.com*, a predstavlja virtualni vodič u slabo poznati svijet daleke prapovijesti namijenjen ponajprije klincima do 40 godina starosti. Dosad je otkriveno manje od 1% svih dinosaura koji su ikad živjeli, a veza između tih reptila i današnjih ptica još uvijek golica maštu znanstvenika. Dinasur za ručak ili možda večeru?

5 **www.solarviews.com**

Ova stranica zacijelo ne bi zadovoljila prohtjeve jednog Spocka ili kapetanice Janeway, ali nama smrtnicima će i više nego dovoljno proširiti horizonte. *Solarviews.com* nije običan edukativni site nego iscrpna enciklopedija Sunčevog sustava i prava multimedijalna avantura. Hrpa fantastičnih fotografija i najnovije znanstvene informacije, studije o povijesti istraživanja svemira, prvim astronautima, letjelicama, svemirskim misijama te Suncu, planetima Sunčevog sustava, Mjesecima, asteroidima, kometima, meteoritima i našoj galaksiji usrećit će svakog znatiželjnika u kojemu čuči prikriveni astronom. Naravno, kakav bi to site bio bez online dućana? E u ovome možete naručiti knjige o astronomiji, teleskope i slične 'potrepštine'.

Games corner

www.cossacks.de

Dodatak ili nastavak?

Prije otprilike godinu dana davili smo se u fantastičnoj strategiji *Cossacks: European Wars*, ovih dana trebao bi se pojaviti njezin prvi expansion pack *Cossacks: The Art of War*. Programeri nam u tom dodatku obećavaju mnogo dinamičniju igru u single player modu s mogućnošću određivanja četiriju stupnjeva težine te unaprijeđeni sustav mrežne igre u kojem će igrači dobiti nekoliko korisnih opcija. Osim toga, očekuje nas i pet potpuno novih kampanja s više od 30 misija, a susrest ćemo se i s dvama novim narodima - Bavarcima i Dancima. Bit će tu i nekoliko novih single player misija te nekoliko povijesnih bitaka. Što se novih jedinica tiče, one će biti predstavljene u obliku šest novih tipova brodova, dok ćete već postojećima moći izdavati i nekoliko novih naredbi poput: guard, patrol ili attack ground. Naredbe ćete odsad moći davati i u pause modu, što će znatno olakšati igru (sjetite se samo izdavanja naredbi u žaru borbe). Karte u igri bit će obogaćene novim vrstama terena i znatno uvećane (navodno i do 16 puta!), a tu je i neizostavni editor. Postoji i virtualna kamera koja će automatski snimati igru te vam je poslije pružiti na uvid. Sve u svemu, čini mi se da smo ovim dodatkom dobili mnogo više nego što smo očekivali - toliko da su ga mogli progurati i pod nastavak.

www.hitchcock.arxeltribe.com

Hitchu u čast

Alfred Hitchcock bio je nesumnjivo jedna od najvažnijih osoba prošlog stoljeća. Daroviti redatelj genijalnog uma snimao je šezdesetih godina trilere koje kvalitetom do danas nitko nije uspio nadmašiti. Upravo su u njemu programeri iz Arxeltribea pronašli nadahnuće za stvaranje ove zanimljive igre. *Hitchcock's Final Cut* vrlo je obećavajuća triler-arkadna avantura smještena u briljantni i pomalo bolesni Hitchcockov svijet. Igrat ćete ulogu Josepha Shamleyja, privatnog detektiva i medija koji će priskočiti u pomoć prelijepoj, nijemoj i krajnje zagonetnoj (čik pogodi) plavuši. Ona će mu "ispričati" o nestanku svojeg ujaka, čovjeka opsjednuta Hitchcockom, i njegove filmske ekipe prilikom snimanja filma na njegovu posjedu. Vaša je zadaća riješiti taj misteriozni nestanak. Najznačajniji vizualni detalj po kojem će se ta avantura bitno razlikovati od ostalih odnosi se na grafiku, pozadine i kamere koji će biti u prepoznatljivom Hitchcockovom stilu. Igra će biti obogaćena kratkim isječcima iz redateljevih najupečatljivijih filmova te animacijama u zajedničkom trajanju od 30-ak minuta. Da neće biti riječ o čistoj avanturi, potvrđuju prizori potjere i pucnjave, gdje igra poprima oblik arkade. Jedva čekamo.

www.ig3.de

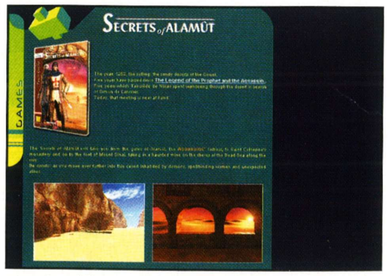
Geneza

Od Philosa, male mađarske programerske ekipe, stiže nam još jedna u nizu svemirskih saga koju će na tržište plasirati njemačka izdavačka kuća CDV. *Imperium Galactica 3* se na prvi pogled ni po čemu ne razlikuje od mora tematski i žanrom sličnih naslova kakvima nas obasipaju u posljednje vrijeme. Baš kao i većina ostalih, igra će se temeljiti na uspješnom obavljanju misija, ratovanju, diplomaciji i podizanju svojega carstva u bespućima svemira. Evo kako su to Mađari zamislili: igra će sadržavati samo jednu, ali itakako vrijednu kampanju. U njoj će se paralelno odvijati šest različitih priča, a vi ćete svojim uplitanjem moći utjecati na njihov tijek. Osim bogate kampanje, na raspolaganju će vam biti i cijela hrpa misija koje najčešće neće biti povezane, pa će se u njima pronaći svi oni koji neće dopustiti da ih ta igra potpuno zaokupi. Programeri nadalje ističu realistične prikaze svemirskih bitaka čija će kvaliteta biti na razini filmskih uradaka (da, možda mongolskih). Letjelice će biti moguće, kao i uvijek, konfigurirati do najsitnijih detalja, što znači da nas i ovdje očekuje mukotrpno nadograđivanje oružja, štitova, strojeva i slični klišei. Naravno, tu su i izvanzemaljci, i to šest rasa razbacanih u dvadesetak Sunčevih sustava na koje će biti ograničen svemir u ovoj igri. Na prvi pogled *IG3* ne donosi nikakav značajniji pomak u svom žanru, no za neki konkretniji sud strpimo se još nekoliko mjeseci.

www.wanadoo-edition.com

Orijentalna FRP-avantura

Jeste li čuli za igru *The Legend of the Prophet and the Assassin*? Ne? A za *Secrets of Alamut*? Ne? Dobro. Uglavnom, prva je na našem tržištu završila poput mrava na stazi slonova, dok će druga, koja nam dolazi u obliku nastavka, proći ipak nešto zapaženije. Radnja će se događati u 13. stoljeću na području orijentalne Azije, gdje ćete pratiti Tancrede de Neraca, tj. vas, u dugoj potrazi za davno izgubljenim prijateljem. Na svom putu nailazit će na tajnovite utvrde i samostane, izgubljene gradove te rudnike i planine kojima odavno nije kročila ljudska noga. Pazite - ljudska! Golema pustinja kojom će putovati bit će nastanjena različitim kreaturama i demonima koji bi mu to putovanje trebali učiniti što dužim, ali i vrijednim saveznicima koji će mu biti od itekakve pomoći. Kao što ste i sami mogli zaključiti, riječ je o nekakvom hibridu avanture i FRP-a koji na prvi pogled ipak ne obećava mnogo. Ono što ide u korist igre je dobar engine, omogućivši joj pristojno izvođenje čak i na Metuzalemu poput P200.



web.vodič

WEB TOP 10

6 **www.hollywood.com**

Hollywood.com je jedan od vodećih, ali i najdetaljnijih i najpreglednijih siteova vezanih uz filmsku industriju koji zagriženim filmofilima nudi obilje filmskih informacija, uključujući sadržaje i komentare, novosti iz svijeta zabave te golemu multimedijalnu knjižnicu. Ljubitelje statistike razveselit će popis najgledanijih filmova i zarade u prvim tjednim prikazivanja svakog pojedinog filma. Osim toga, tu su i najave filmova za idućih nekoliko mjeseci, vodič za 2002., premijere, intervjui, kolumne, igre te naravno online shop i najnoviji holivudski tračevi.

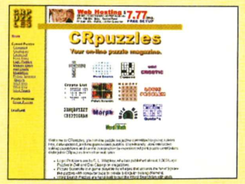
7 **www.antionline.com**

Neko zločesto i besramno duhovito stvorenje poslalo vam je mailom crva koji je od vaših fileova napravo kupus i po. Sve to nije bilo dovoljno, pa se u trenutku kad ste htjeli downloadati zakrpu za antivirusni program dogodio još jedan DDoS napad na Hinet. I tad ste, zaključivši da stvar treba preuzeti u svoje šape, rekli dosta, a život (ili nesreća) odveo vas je na www.antionline.com, koji će vas pod motom 'Hackeri poznaju slabosti vašeg sustava. Zar ne biste trebali i vi?' uputiti u najvažnije tajne zanata. Ovdje ćete pronaći od gomile objašnjenja za totalne neznalice do fileova o virusima i sličnim nepodopštinama te uputa za zaštitu od hakerskih napada za iskusne lisce koji znaju s čime muku muče. Stara je izreka da si pola bitke dobio kad upoznaš neprijatelja, pa ćete na ovim stranicama pronaći i informacije o hakerima i njihovom žargonu. Favorit je definitivno Hacker Profiling. Uvucite se u glavu neprijatelja, upoznajte ga izbliza i osjetite kako izgleda biti jako, jako zločest.

8 **www.emusic.com**

Zbogom Napsteru, zbogom slobodi! Emusic.com je servis, i to navodno najveći takve vrste, s kojeg možete downloadati omiljene pjesme ili cijele albume do mile volje, ali ćete za to zadovoljstvo morati izdvojiti nešto zelembaća. Svota nije pretjerana, samo 9.99 dolara na mjesec, ali... Profit se dijeli popola s izdavačima ili izvođačima. Emusic se može podičiti kratkim popisom, više od 200 000 pjesama, najrazličitijih žanrova glazbe, od punka, hip hopa, jazza, metala, reggae do klasike. Na žalost nekih, Emusic nas je zakinuo za Britney Spears i neke druge 'umjetnike' jer svi nisu podjednako oduševljeni idejom o distribuciji glazbe Internetom.

9 **www.crpuzzles.com**



Odlučili ste testirati svoj IQ i dokazati mami, tati i cijelom svijetu da niste glupi poput vašeg brata? Uz malo sreće i slabo vjerojatnu, ali ipak moguću, prijevaru, tko zna, možda se ispostavi da ste čudo prirode! Genijalac! No s obzirom na to da je odlazak na testiranje ipak 'big deal', a zeznete li stvar, povratka više nema i sramota je zauvijek vaša, zaključili ste da bi bilo pametno malo izvježbati i provjeriti jesu li vam vijuge u dobroj kondiciji. Stoga je ovaj site, a riječ je o online puzzle magazinu, pravo odredište za takve (doduše nedokazane) lumene. Križaljke, kriptogrami, slagalice i tražilice, igre memorije i logički zadaci. Sve što vam je, osim sivih stanica i malo koncentracije, potrebno je Internet Explorer 5.0 ili noviji.

10 **www.osamabinladendance.com**

Oscar za najlošiju predstavu svjetske povijesti, Grammy za najstravičniju glazbu i Nobelova za najuspješniju glupost čovječanstva! Kraći opis ovog sitea glasio bi: ogavnije od T-rexove bljuvotine! Namijenjeno isključivo totalnim optimistima kojima bi dobro došao mrvičak tame i onima koji uistinu nemaju pametnijeg posla od brojanja zrnaca pijeska u Sahari. Ova stranica najveći je izazov Prvom amandmanu američkog Ustava. Neponovljivo! I neprobavljivo!

www.hinet.hr

KUPON ZA BESPLATNI INTERNET

ime i prezime

ulica, poštanski broj, mjesto

telefon

jmbg

Kupon poslan **do 8. veljače** na adresu HThinet, P.P. 510, 10002 Zagreb, donijet će svom pošiljatelju **12 sati besplatnog interneta** (1h/mjesec) te status malog korisnika (besplatna e-mail adresa i internet bez pretplate). Besplatni info telefon: **0800 0770**

* apsolutni internet početnik

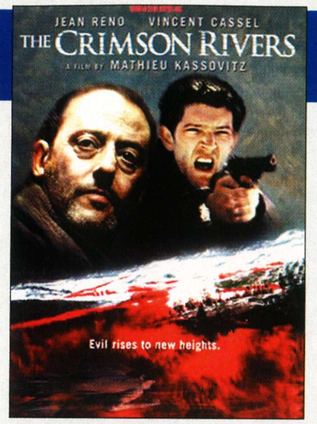
HThinet

Generacija online

VIDEOPREMIJERE

GRIMIZNE RIJEKE

***Les Rivers Pourpres* ■ 2000. ■ triler, Continental Film ■ redatelj:** Mathieu Kassovitz ■ **gl. uloge:** Jean Reno, Vincent Cassel, Nadia Fares

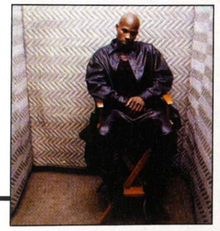


Francuska kinematografija svakim novim filmom svjedoči da njeno vrijeme tek dolazi. Preuzimanjem tehničkih iskustava američke škole i zadržavanjem prepoznatljivosti klasicizma stogodišnje tradicije domaćeg filma, fancuski se film polako nameće kao vodeći pravac cjelokupne europske kinematografije. Takvom razvoju ponajbolje svjedoče *Grimizne rijeke*, sjajan triler Mathieua Kassovitza o serijskom ubojici koji nadmašuje čak i većinu američkih filmova slične tematike za koju su holivudski autori ipak stručnjaci svjetskog glasa. Dva se detektiva, Niemans (Reno) i Kerkerian (Cassel), rješavajući naizgled odvojene slučajeve nadu upleteni u klupko tajni prestižnog sveučilišta smještenog u udaljenim planinama Francuske. Izolacija mjesta te put koji ih dovodi među zidove okovane misterijom je ispričan na jedinstven način, s redateljskim rješenjima koja zaslužuju same pohvale - Kassowitz sjajno vodi dvije odvojene radnje čija kulminacija otkriva pozadinu svih događanja. Nažalost, sam kraj ne uspijeva baš pratiti cjelovitost ostatka filma, no *Grimizne rijeke* su dobar pokazatelj da se od Francuza može očekivati sve više. Ovaj put izdvajamo sjajnu scenu tučnjave koja koreografijom svojstvenom ponajboljim hongkonškim bravurama izvrsno razbija "europsku" pojavnost *Grimiznih rijeka*.

VIDEOPREMIJERE

DO KRAJA

***Exit Wounds* ■ 2001. ■ akcijski, ISSA film ■ redatelj:** Andrzej Bartkowiak ■ **gl. uloge:** Steven Seagal, DMX, Isaiah Washington



Steven Seagal je najveća zvijezda američkog akcijskog filma, a svatko tko tvrdi drugačije ili je neozbiljan ili nikad nije znao što znači "akcijski film". U svom posljednjem slikopisu, gospodin otporan-na-metke glumi policajca kojega zbog nepotrebne primjene nasilja degradiraju s dužnosti upravo kad se nađe na tragu velikog slučaja. No, izenadna pomoć *lokalische matadora* kojega glumi proslavljeni rapper DMX dovodi ga u priliku da se obračuna s korupcijom u najvišim policijskm krugovima i tada kreće lomljava praćena svim vrijednostima za koje se Seagal borio u proteklih 20 godina karijere. Eksplozije, tučnjave, pucanje iz raznokalibarskog oružja uz nezaobilazno uništavanje vrijednih automobila sasvim pristojno koordinira redatelj Bartkowiak (*Romeo Must Die*), stručnjak za vizualne bravure akcijskog tipa. Segala godine još ne muče previše - neumitnost vremenske prolaznosti je dotakla samo poznati repić. Sve je ostalo po *peesu*; red premlaćivanja, red mozganja, red prigodnih šala, pa opet malo premlaćivanja. Napominjemo da se dio radnje bavi liječenjem Seagalove pretjerane agresive gdje gospodin "Nico" dokazuje kako mu je karijera slobodno mogla ići i komičarskim putem.

DVDPREMIJERE

ŠAKAL

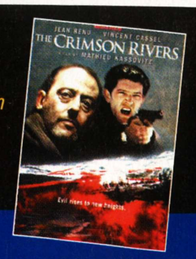
***The Jackal* ■ 1997. ■ akcijski, BLITZ film i video ■ redatelj:** Michael Caton-Jones ■ **gl. uloge:** Bruce Willis, Richard Gere, Sidney Poitier

Film je nastao na priči o najpoznatijem plaćenom ubojici svih vremena, poznatom Carlosu the Jackalu. Čovjek čiji su pothvati punili naslovnice brojnih novina tijekom gotovo 20 godina poslužio je kao predložak za akcijski triler čija je glavna osobina to što u njemu glume dvije velike zvijezde, Willis i Gere. Willis, prirodno, tumači samog Šakala, a Gere pripadnike IRA-e, jedinog čovjeka kojem je poznat Šakalov identitet. Gere izlazi iz zatvora ne bi li pomogao snagama reda i mira da osujete predstojeći Carlosov posao, a prepričavanje filma ćemo zasad preskočiti. Vidljivo površna radnja trebala je biti prikrivena prisustvom spektakularnih akcijskih scena koje, ipak, nisu ispale toliko spektakularne. Međutim, *Šakal* je ona vrsta filmske razbibrige koju ne treba shvaćati previše ozbiljno, pogotovo kad dolazi na DVD-u, mediju koji nije još dovoljno zastupljen u domaćim nam videotekama. Izdvajamo scenu koja se dugo nakon prestanka prikazivanja filma prepričavala diljem svijeta u kojoj se muškarčina-par-exellance-Willis ljubi s muškarcem, prigodno promičući pederluk sve prisutniji u cjelokupnoj američkoj filmskoj produkciji. "Netko je i to morao.Uostalom, to je samo posao", izjavio je poslije Bruce, a mi se pitamo što sve ljudi ne rade ne bi li ušićarili koji dolar više?

NAGRADNI KUPON

[IME I PREZIME]

[ADRESA / TELEFON]



U ovom broju Hacker i Continental film daruju Vam film ***Grimizne rijeke***

PIŠE Amar Rešić

GOSPODAR PRSTENOVA

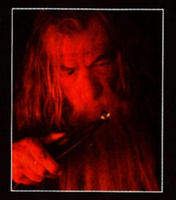
Prstenova družina

Prvi je nastavak trilogije uspješno obavio svoju ulogu "prvog u nizu". Kraj priče o putovanjima legendarnog prstena otkrit ćemo tijekom iduće dvije godine, no tad će konkurencija *LOTR* serijalu ipak biti nešto jača nego što je sad predstavlja mali naočalko naoružan metlom i dobrim namjerama...

Najiščekivaniji je film godine napokon stigao i u naša kina. Istina, bez histerije viđene u nekim zapadnijim, udaljenijim i bogatijim zemljama, no uz posve rasprodane dvorane u kojima su se u kasnim noćnim satima vrtjele pretprojekcije za sve one koji nisu mogli dočekati službeni početak prikazivanja. *The Lord of the Rings* triologija je snimana istodobno, tijekom 438 dana novozelandskih eskapada ekipe predvođe redateljem Peterom Jacksonom. Projekt je pripreman dugo i temeljito, s velikim zalaganjem više od 2500 ljudi koji su cijelo vrijeme snimanja proveli razasuti po novozelandskim otocima. Jackson je s jednog mjesta koordinirao i po nekoliko setova međusobno povezanih satelitskim linkovima, dok je najimpresivniji posao odrađen upravo u produkciji koja je završila u predviđenom roku i unutar potpisanog budžeta. Američka je premijera dokazala da je zadatak "skidanja" Harrryja Pottera, dotad suverenog gospodara box-officea, s čelnih pozicija gledanosti gotovo benigan. Poteromanija je završila prije negoli je i počela, a mali je čarobnjak morao uzmaknuti pred jakim snagama Frodoa i ekipe. Svjetska je distribucija samo potvrdila rezultate ostvarene u Americi, a prvi nastavak triologije trenutačno grabi ka tko zna kojim uzastopnim prvim mjestom na tjednim ljestvicama najgledanijih filmova.

REMEK-DJELO

Uspjeh je potpuno opravdan, *The Lord of the Rings: the Fellowship of the Ring* je jedan od vizualno najfascinatnijih filmova ikad snimljenih, s kojim se može nositi jedino majstorski uradak Hironobu Sakaguchija *Final Fantasy The Spirits Within*. Naravno, imperativ poštivanja izvorne Tolkienove priče je podjednako zaslužan za uspjeh "prvog Gospodara u nizu", dok je posao stvaranja filma čiji će kraj zaokružiti cjelinu prve priče, ali ipak ostaviti mjesta za spajanje s drugim i trećim dijelom odrađen besprijekorno. *The Fellowship of the Ring* potpuno zaslužuje titulu remek-djela u kojem je fascinantna vizualnost spojena s vrhunskim sinaestičkim odrednicama, a neprestana akcija ne dopušta ni trenutak predaha tijekom gotovo trosatnih doživljaja Prstenove družine. Nažalost, konačna je kinoinačica filma u postprodukciji osiromašena za više od sat vremena izvornih kadrova koji su morali biti izbačeni ne bi li se trajanje filma svelo u koliko-toliko normalne okvire. Ipak, predstojeće će DVD-izdanje donijeti i popularnu "Director's Cut" inačicu, na veliku radost mnogobrojnih fanova.



NASTAVAK NASTAVKOVOG NASTAVKA

270 milijuna dolara je utošeno na oživljavanje velike priče o Prstenu koji može kontrolirati cijeli svijet. Zahvaljujući tvrtki New Line Cinema, koja je prepoznala potencijal ove priče te osigurala potreban novac, Jackson je mogao pokazati sve svoje bogatsvo autorske mašte. Odluka se pokazala opravdanom jer je naime već prvi nastavak otplatio cjelokupno ulaganje, dok će prodaja pratećih artikala te sva zarada od idućih dvaju nastavaka biti bilježena kao čisti profit. *The Lord of the Rings: The Two Towers* i *The Lord of the Rings: The Return of the King* bi se trebali pojaviti u razmacima od godinu dana; *The Two Towers* za Božić 2002., a *The Return of the King* za Božić 2003. Dakako, pratit će ih reklamna kampanja kudikamo veća od ove za prvi nastavak, što je i razumljivo budući da se ekranizacija ovog Tolkienovog djela pokazala kao jedan od najprofitabilnijih filmskih pothvata uopće. No, Frodo i družina će se u vremenu koje dolazi susresti i s nekoliko novih izazova koji će se, umjesto u Međuzemlju, voditi na filmskim blagajnama. Neprijatelji novih nastavaka bit će upravo nastavci, nešto brojniji od pretpubertetnog čarobnjaka i njegove magične ekipe. Družinu prstenova očekuje sraz s tehno-sci-fi ekipama iz dugoočekivanih nastavaka velikih filmskih serijala ostalih kompanija.

TKO JE OVDJE LUD?

Drugi nastavak Star Wars serijala, *Episode II: Attack of the Clones*, stiže u kina već u svibnju, i to gotovo istodobno u cijelom svijetu. Zanimljivo je da će se peti Ratovi zvijezda i kod nas početi prikazivati kad i u cijeloj Europi, za što domaći distributer zaslužuje sve pohvale. Mračnija priča i povratak poznatih likova privući će ponovno velik broj fanova serijalu koji je pomalo izgubio na svojoj "legendarnosti" prvom epizodom koju je Lucas namjerno prilagodio mlađim gledateljima, stvarajući potencijalnu "vojsku" novih fanova. U isto vrijeme kreće i *Spiderman*, jedini film među konkurencijom koji nije nastavak, što ne znači da već nije pripremljen budžet za onoliko koliko ih god bude trebalo. O gledanosti tih filmova će ovisiti i gledanost *The Two Towersa*, no sjajno tempirana premijera u predblagdansko razdoblje će vjerojatno pridonijeti postizanju uspjeha kakav je imala Prstenova družina. Međutim, New Line Cinema se s pravom može brinuti za gledanost trećeg nastavka.

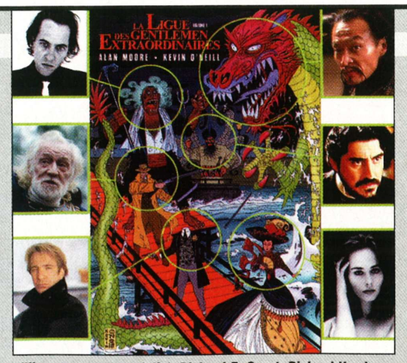
Napredak tehnologije će svakako biti praćen u postprodukciji obaju idućih Gospodara prstenova, no 2003. se već sad može proglasiti godinom koja će biti prava poslastica u svijetu filma i pratećih specijalnih efekata. Prvi u nizu sigurnih hitova je *X-Men 2* čija će proljetna premijera biti praćena dugoočekivanim Terminatorom 3: *The Rise of the Machines*. Taj vjerojatno posljednji Terminator će umiroviti već pomalo vremešnog Arnija, no za vjerovati je kako redatelj Jonathan Mostow zna što mora i može napraviti s jednom od najboljih ZF-filmskih priča svih vremena. Međutim, ništa se ne očekuje kao drugi Matrix, *The Matrix Reloaded*, koji izlazi u ljeto 2003., dok završni, treći nastavak, *The Matrix Revolutions* stiže samo šest mjeseci poslije, upravo u vrijeme kada je zakazana premijera završnog LOTR filma, *The Return of the King*. Takva gužva među potencijalnim blockbusterima ide na ruku gledateljima koji će imati priliku u nepunih 18 mjeseci pogledati desetak vrhunskih fantazijskih priča. Gospodar prstenova će u toj masi svakako zauzeti visoka mjesta koja mu pripadaju, ponajprije zahvaljujući upravo - Prstenovoj družini. Jedinstvena ljepota i trenutačno nenadmašna izvedba *The Lord of the Rings: the Fellowship of the Ring* postavila je neoborive temelje za uspjeh najbolje filmske adaptacije nekog književnog djela svih vremena i, što je kudikamo važnije, na najbolji način uvela sedmu umjetnost u 21. stoljeće.

Brian Azzarello / / Richard Corben Marvel

Startling Stories BANNER

Što biste učinili kad biste znali da ste hodajuća tempirana bomba i da vaše daljnje postojanje za druge znači smrt i uništenje? Što biste učinili da se u bilo kojem trenutku možete pretvoriti u podivljalog monstruma znanog pod imenom Hulk? Znanstvenik Bruce Benner postavlja si ta pitanja svakodnevno. Sustavno izmučen svojim drugim 'zelenim' ja te proganjan od specijalnih vojnih postrojbi pod zapovjedništvom neumornog Doc Samsona, dr. Bener se više nema gdje skriti. *Banner* je neobično zabavno stripštivo o najpoznatijem zelenom superjunaku Marvelovog univerzuma. Ako se dosad i niste susreli s Hulkom, ova vam četverodjelna pustolovina neće predstavljati velik problem jer funkcionira kao samostalna priča o znanstveniku koji kao žrtva vojnog eksperimenta biva proganjan i tretiran kao životinja. Znajući koje su posljedice njegovih transformacija u zelenka, Bannera muči savjest jer je odgovoran za velika razaranja i smrt tisuća duša. Azzarello nas je ugodno iznenadio scenarističkim dijelom posla, a legendarni Richard Corben, kod nas poznat po stripovima *Bladstar, Den i Svijet mutanata*, pružio nam je pravi praznik za oči. Zbog svog iznimno originalnog crtačkog stila koji na poseban način kombinira grotesku s realističnim crtežom, on je doista savršen izbor za Hulka. Nadamo se da će stari majstor sudjelovati na još pokojem superherojskom projektu i svojim umijećem osvježiti ponudu velikog nakladnika. Posljednja je godina pokazala da se u Marvelu stvari mijenjaju, neke nabolje, neke na lošije. Ovo je jedna od boljih.

HOLLYWOODE, ZAPALI SE!



***(lijevo, gore prema dolje)*: Richard E. Grant, Richard Harris, Alan Rickman, (desno, gore prema dolje): Cary-Hiroyuki Tagawa, Alfred Molina, Tara Fitzgerald**

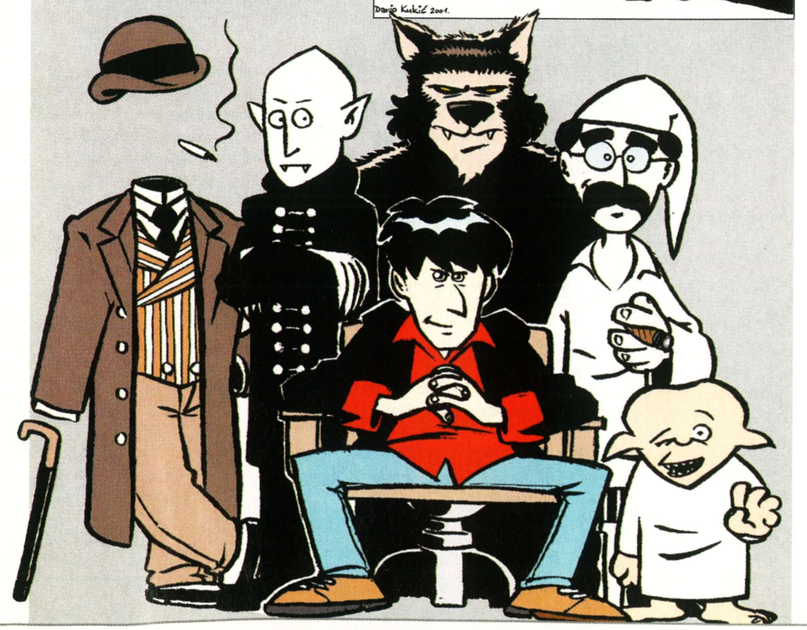
Čovjek se danas može samo živcirati kad čuje da je u diru neka filmska adaptacija omiljenog strip-naslova. Nakon *From Hella*, Allan Moore je opet za masnu lovu prodao jedan od svojih bisera. *Ligue of the Extraordenery Getleman* (recenzirano u Hackeru broj 69) doživjet će u bliskoj budućnosti svoju filmsku inačicu, i to pod redateljskom palicom korektnog, ali i neiskusnog spotaša Stephena Norringtona (Blade). Teško da će od toga biti dobar posao. Moore kao da već unaprijed zna kako nema šanse da se njegovi stripovi pretvore u dobre filmove pa se i ne živcira zbog toga. Uzme lovu i radi nove strip-projekte. Problem je jedino što će svi oni dobiti svoj dio kolača, a samo ćemo mi, ljubitelji dobrog kina, biti analno iskorišteni. Opet će veliki 'meštri' zakuhati skupu juhu, a mi ćemo dobiti Fantomsku prijetnju. Da ne bi ispalo kako ja tu samo kukam, evo konstruktivnog prijedloga. 'Liga' je zapravo akcijska pustolovina smještena u neke paralelne/alternativne 1880. s hrpom karizmatičnih likova iz fantastične književnosti tog vremena. To znači da se takvog posla (ekranizacije) treba prihvatiti neki dokazani majstor akcijske pustolovine, klasičnog izraza s osjećajem za atmosferu i nenametljivim vizualnim pečatom. Primjerice, John McTiernan (Predator, Die Hard, Lov na Crveni oktobar, 13. ratnik), Georg Miller (Mad Max, Vještice iz Estwicka) Stephen Hopkins (Predator 2, Duh i Tama), Robert Zemeckis (Povratak u budućnost), pa čak i nesretni Spielberg (koji je u posljednje vrijeme malo propuhao, ali još uvijek ne gubimo nadu). Radnja u stripu je tako fino tempirana da bi bez problema mogla stati u dva-dva i pol sata. Zanimljiv uvod, dobro napisani likovi, intrigantan zaplet, napeta akcija, spektakularna završnica - sve što jedna poštena kinozabava treba imati. Šteta što Holivuđani ne gaje tradiciju stvaranja kvalitetne zabave, kao što je to bilo u neka prošla vremena, nego se danas sve mjeri, izračunava, anlizira i prilagođava trenutačnim trendovima. Neću se iznenaditi promijene li scenarij zbog političke korektnosti, ublaže nasilje zbog bolje gledanosti, izaberu moderan soundtrack i izaberu neprimjerene glumce. Sve je to Hollywood u posljednjih desetak godina. No kad 'Liga' jednog dana ugleda svjetlost projektora u vašoj kinodvorani, sjetite se ovog teksta i vidjet ćete da sam bio u pravu. A ja vam, nažalost, zasad mogu ponuditi samo svoju inačicu u ovom obliku. Maštajte!

Redatelj: John McTiernan
Uloge: Tara Fitzgerald (Mina Murray), Richard Harris (Allan Quatermain), Alfred Molina (kapetan Nemo), Alan Rickman (Hawley Griffin - nevidljivi čovjek), Richard E. Grant (Dr. Edward Hyde), Cary-Hiroyuki Tagawa (the Doctor/ Fu Manchu), Michael Caine (Champion Bond)
Glazba: Danny Elfman

ENDEM PONOVNO JAŠE

Izašao je 15. broj strip-fanzina *Endem* koji neredovito izlazi od 1992., što će itekako razveseliti ljubitelje najljepšeg među fanzinima. Bez obzira na fanzinski sadržaj i jeftinu produkciju (fotokopiranje), *Endem* je uvijek težio izgledati poput časopisa, što mu je uglavnom i uspijevalo, još kad bi samo i redovito izlazio jer mu to posljednih pet-šest godina baš i nije polazilo za rukom. Bilo kako bilo, urednik je za 2002. zacrtao plan od 12 brojeva (jedan na mjesec) pa ćemo vidjeti kako će se ta mala strip-novina razvijati do kraja godine.
Novi je broj odličan pokazatelj da se stvari pozitivno razvijaju. Sjajna ilustracija Igora Vilagoša i ništa lošiji dizajn naslovnice nastavljaju *Endemovu* tradiciju vrhunskog grafičkog oblikovanja. Na koricama je ponovno odličan strip u boji, *Lovac* Ante Borasa u epizodi *Čekajući lavove*. Nakon uvodnika ćete saznati *Who the fuck is Igor Vilagoš* i pročitati njegov bolesni strip *Kraj*. Džuka će vam pokazati zašto je droga loša, a Kvintal pričati o tome kako se strip živi. Tu su još i psihodelični Krešimir Biuk, kataklizmični Macan, blagdanski raspoložen Kukić i Ivan Bingula (Kafka hrvatske strip-scene). Tihana Dedović će vas upoznati s magičnim svijetom Johna Constantinea, a za kraj - galerija crteža Dilana Doga s prošlogodišnjeg festivala stripa CRŠ-a. Fanzin *Endem* misli ozbiljno, zato ga nemojte ignorirati jer ćete propustiti početak jednog novog strip-razdoblja. Zainteresirani svoj primjerak mogu naručiti na e-mail:

Samo krik nije bio privid, starac je uistinu bio ovdje.



VIJESTI

OUTLAW NATION, serija koja je pod okriljem Vertiga izlazila posljednjih godinu i pol, završava 19. brojem zbog pada prodaje, a svoj će život nastaviti eventualnim repriziranjem u obliku knjige. Goran Sudžuka, Goran Parlov i Robert Solanović vjerojatno će nastaviti suradnju s velikim DC-om na nekim drugim projektima, ipak su oni jedini svoj dio posla obavili na visini zadatka, za razliku od scenariste, koloriste i urednika naslova.

Produkcija tajnovite adaptacije ***Bluberryja*** pod vodstvom Jana Kounena (Dobermann) dobila je prinovu u ekipi. Kultna faca, Michael Madsen, u tom će mističnom vesternu ući u čizme nevaljalca koji je ubio Bluberryjevu ljubljenu i pokušati se domoći hrpe zlata skrivene negdje na indijanskom teritoriju. Ime momka što će utjelotoviti poručnika slomljenog nosa još nije obznanjeno, no tajni nam izvori kažu da ćemo to uskoro saznati.

NAGRADNI KUPON

[IME I PREZIME]

[ADRESA / TELEFON]

Striparnica ***More Comics***, Frana Petrića 5, tel. 4812-804, pet čitatelja nagrađuje primjerkom *Endema* broj 15

Dobitnik nagrade iz prošlog broja:
***Robert Bošnjak** iz Valpova*

JAK AND DAXTER
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
TEKKEN 4
SPLASHDOWN
CRASH BANDICOOT: WOFC
V-RALLY 3
HEADHUNTER
VIRTUA TENNIS 2K2
CENTRE COURT CHAMPIONSHIP
CREATURES

POTRAŽITE KOD SVOG PRODAVAČA NOVINA SVAKOG 5. U MJESECU

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY
007 AGENT UNDER FIRE
SOUL REAVER 2
SSX TRICKY
DAVID BECKHAM SOCCER
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER
GRAN TURISMO CONCEPT

kolumna

Zoran Žmirić
gandalf@boa.hr

Zlatno doba

Često se noću probudim i prilično bistra uma shvatim kako sam upravo sanjao neku nevjerojatno dobru scenu koja bi bačena na papir bila istinsko remekdjelo. Sasvim budan, i rastriježnjen od snažnog utiska što mi ga je ostavio san, pokušavao sam se odšetati do dnevne sobe, gdje mi je PC sa spasonosnim Wordom. Međutim, iako je mozak sasvim bistar, tijelo je još uvijek pod šokom od nepomičnog višesatnog ležanja, i ma koliko želio učiniti taj trzaj koji bi me sleđa bacio na parket u uspravan položaj, to se još nikad nije dogodilo. O.K., znao sam pomisliti, zapisat ću to čim se ujutro ustanem. No nekoliko sati poslije, kad bi zvuk alarma satnog mehanizma šireći se munjevito kroz Eustahijevu cijev poput struje udario u moje živce, od cijele noćne priče ne bih se mogao prisjetiti nijednog jedinog detalja.

Shvativši da sam u nekoliko navrata prespavao Bogom darovanog mi Oscara za filmski scenarij, odlučio sam pokraj uzglavlja staviti rokovnik i pisalo, te džepnu svjetiljku, dovoljno kvalitetnu da osvijetli nekoliko centimetara ispred nosa. Nedugo potom ponovno sam, nakon povećeg umora zbog pretjerane doze Wolfensteina, imao noćne tripove. Kao po zacrtanom pravilu probudio sam se pod svježinom ideje razbistrenog uma, te preteškom rukom pokušao doseguti svoj PZIP (pribor za iluminaciju i pisanje). Gotovo 50% energije koju sam u organizam unio obilnom večerom potrošio sam na klik po gumbu džepne svjetiljke. Otresao sam olovo s kapaka i u trenu shvatio kako je bolno oslijepiti gledajući u sunce kroz povećalo. Kako i ovaj put ne bih zaboravio san, odvrtio sam ga u glavi u poprilično skraćenoj varijanti, a i ti najznačajniji dijelovi bili su dovoljno upečatljivi da ih zapamtim idućih mjesec dana. Tog sam se jutra ustao i, makar upola slijep, precizno pogodio WC-školjku (ujutro je, za razliku od vida, sluh poprilično istančan), umio se, oprao zube, obrijao se, skuhao i popio kavu, poljubio uspavanu ljepoticu, sjeo u automobil i odvezao se na posao, popio još jednu kavu s kolegama s posla, prokometirao kako Rijeka zahvaljujući dobrom susjedu Ini jednako smrdi i ujutro i uvečer, ušao u ured, upalio PC, logirao se na mrežu, upalio i skinuo novi antivirus update, provjerio mejlove, te se sjetio da sam sinoć imao zanimljiv san. Nažalost, nisam se mogao sjetiti nijednog detalja.

Idući sam dan otišao u grad i ispisao tri čeka strpavši u džep napravu koja stane u dlan, a kreirana je tako da može prožderati nekoliko malih alkalnih baterija na dan. No nije to sve što može, pritisnete li mali gumb, snimit će razgovor na udaljenosti čak do 10 metara. PZIP je odletio na dno ladice "svaštare" u kojoj stoji sve što u jednom normalnom domaćinstvu nema svoje mjesto, te je tamo vjerojatno i uginuo među starim i polomljenim gumbima s ljetnih košulja, ostatcima ukrasnih papira kojim se umataju darovi i nekoliko tupih škara koje bi u rukama Leona Glembaya sasvim sigurno konačnoj priči o toj obitelji dale jedan sasvim pristojan alternativan kraj.

U noći punog Mjeseca, kad tekućina u tijelu biva podložna plimi i oseki, nekoliko sam se puta dizao, glavom otvarajući vrata na sobnom plakaru, u posljednji čas navlačeći gaće jedva shvativši da nisam u WC-u. Pred jutro sam se, slomljen, probudio po tko zna koji put, glave prepune nevjerojatnih scena za koje sam siguran da bi se našle u "Klubu boraca" samo da ih je umjesto mene odsanjao autor tog uvrnutog hita. Uzeo sam diktafon i počeo mrmljati ono čega sam se mamuran prisjećao, i to bi možda i potrajalo da me nije razuvjerio direkt u bradu plavokose osobe s drugog kraja kreveta. Diktafon je tog jutra reproducirao samo nekoliko riječi, pljusku i polusatno hrkanje. Definitivno nedovoljno za početak bilo kakvog literarnog djela, pa makar to bila i slikovnica.

Sjedeći jednog predvečerja na klupi, ubijajući vrijeme gadajući golubove opuščima, Cope mi je priznao da često sanja nekakve gitarske dionice i kune se da bi ta glazba bila savršenstvo kad bi je se ujutro mogao prisjetiti i ponoviti na gitari. Nisam mu spominjao svoje probleme s literarnim pokušajima jer bi zacijelo pomislio kako sam idejni plagijator koji je pribjegao bijednom pokušaju razbijanja večernje monotonije.

Htio ne htio, morao sam se baciti na razmišljanje o svojevrsnoj varijanti USB-utora koji bi se čovjeku skorašnje budućnosti nalazio u srednjem uhu. U nekoj sofisticiranijoj varijanti to bi mogla biti obična "plop-plop" gumica, kakvu se da vidjeti na EKG-uređaju, koja bi se pritiskom na čeoni režanj tu i zadržala do jutra. Spavač bi nakon sna ugasio uređaj, snimku sna prevrtio na početak te u multimedijalnom obliku u cijelosti odgledao i odslušao svoje misli. Nitko od nas ne zna čuči li u nama kakav skriven dar. Možda se u vama krije kakav Satriani, Tesla ili Mahatma Gandhi? Izvukavši svoje misli na opipljiv medij, svatko od nas mogao bi biti pisac, pjesnik, skladatelj, a ako i ne bismo bili baš toliko kreativni, mogli bismo uvidjeti neke svoje sklonosti. Kad bi medij s mislima bio dostupan kakvoj zdravstvenoj ustanovi koja bi jamčila diskreciju i autorska prava na iste, vjerujem da bi konkurencija među umjetnicima bila beskrajno velika, a potencijalni zločinci i psihopate na sigurnom, zavareni lancima za zapadni dio Karpata. Vjerujem u Zlatno doba, vjerujem u ljude! Možda u ne tako dalekoj budućnosti ovakve naprave budu sasvim normalna stvar poput telefona, faksa, PC-ja, DVD-a, TV-a... Možda neka jaka korporacija s dovoljno jakom vizijom i dovoljno dubokim džepom uspije osmisliti ono o čemu je Bill Gates prije nekoliko godina govorio spominjući "kutiju budućnosti" koja bi trebala objediniti sve uređaje iz jednog domaćinstva u zajedničko, jedinstveno kućište. Kad smo već kod toga, ne izlazi li uskoro X-box?

JE LI, ČULI SMO DA OBE IMA NEKAKOVIH PIRATA?!

OVDJE? MA KAKY!

DA IMA, VALJDA BI TO NEGDJE PISALO, NE?

© DARKO MACAN 1997

PONEDJELJKOM, BERO UBIJA DEMONE (NA TONE)...

UTORKOM SPAŠAVA ZEMLJU OD ELIJENA...

SRIJEDOM VOZI FORMULU (OBE KARBURATOR!)...

ČETVRTKOM UBIJA DEMONE (IMA NJIH, ZNATE!)...

PETKOM TRENIRA NOGOMETAŠE (OŠTRIM METODAMA!)..

SUBOTOM IGRA POKER (UZ VARANJE!)...

A NEDJELJOM RAZARA TUĐE CIVILIZACIJE...

KAKO JE UZBUDLJIV TE RAZNOVRSTAN NJEGOV ŽIVOT!

BANG! BANG! BANG!

RAKATAKA TAKA TA! RAKA TA

razlog br. 256

pristup

Brz i ekonomičan!

puno je razloga za

iskoninternet®

prvi nezavisni nacionalni davatelj internet usluga

besplatni info telefon: 0800-1000

http://www.iskon.hr

SONY

U novoj **2002.** godini
Vaše želje ispunjavamo s
cijenama bez carine!!!

Nova generacija
SONY
mobitela na
hrvatskom tržištu!!!

CMD-Z7

CMT-CP100

CCD-TR 728

DCR-TRV 15

XR-L210

KV-29FX66

sa stalkom SU-29FX2

HELIKOP
OVLAŠTENI DISTRIBUTER **SONY**

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

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

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

BROK
Rijeka, tel/fax: 051/ 675 548

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

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

EUROCARD MasterCard **krediti do 24 rate**

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

čekovi na 6 rata