NAGRADNA IGRA > GRAFIČKA KARTICA GeCUBE X800

HACKER

BROJ 105 • KOLOVOZ/RUJAN 2004. • CIJENA 30.00 KN, 1000 SIT, 220 DIN, 270 DEN, 7,30 KM

DOKAZ DA POSTOJE KORISNE OVISNOSTI

IGRA BROJA

GROUND CONTROL 2

RTS poslastica za vruće ljetne dane

TEST RECENZIJA

SPIDERMAN 2

Otkrijte zašto nas je toliko razočarao

ISSN 1330-7126

NAJAVA BROJA

DREAMFALL THE LONGEST JOURNEY

Nastavak nezaboravne point and click avanturističke sage

20 STRANICA NAJAVA

PRIKAZI NAJNOVIJIH NASLOVA KOJE ĆETE ZAIGRATI UNUTAR IDUĆIH GODINU DANA

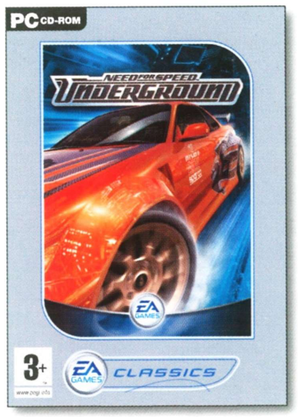
THE WITCHER, CLOSE COMBAT, FAHRENHEIT, CODENAME PANZERS, CHRONICLES OF RIDDICK...

ALGORITAM

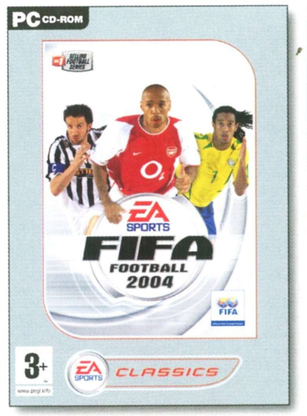
multimedija centar

Ovog ljeta, uživaj u najvećim hitovima vodećih svjetskih izdavača. Algoritam ti s ponosom predstavlja reizdanja najboljih igara po višestruko nižoj cijeni od samo 119 kuna. Posjeti trgovine Algoritma i zgrabi svoju omiljenu igru već danas!

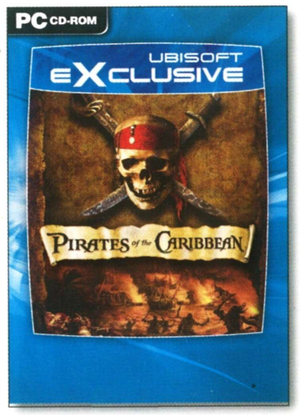
Lord of the Rings: Return of the King



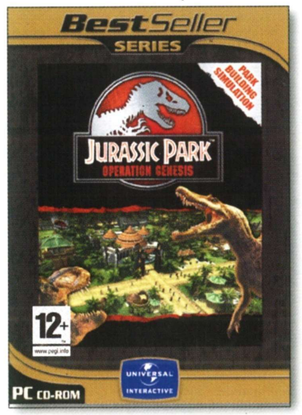
Need for Speed Underground



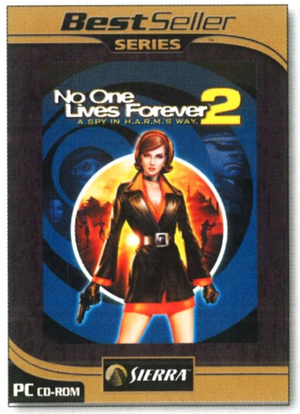
FIFA Football 2004



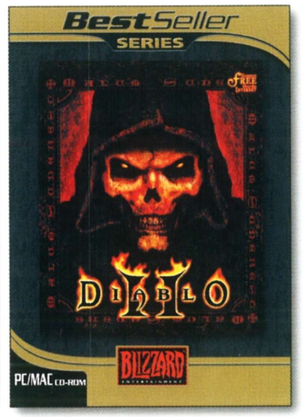
Pirates of the Caribbean



Jurrasic Park: Operation Genesis



No One Lives Forever 2



Diablo 2

Splinter Cell

ALGORITAM

www.algoritam.hr

ALGORITAM PRODAJNA MJESTA: Zagreb, Gajeva 1, 01/4881-554 •• King Cross Zagreb, Škorpikova 34, 01/3475-229 •• Dubrovnik, Placa 8 (Stradun), 020/322-044 Split, Bajamontijeva 2, 021/348-030 •• Osijek, Trg slobode 7, 031/214-310 •• Pula, Prolaz kod kazališta 1, 052/393-987 •• Varaždin, I. Kukuljevića 7, 042/302-422

U sve cijene uključen je PDV. Zadržavamo pravo izmjene cijena. Ponuda vrijedi do isteka zaliha. Algoritam i Algoritam logotip su zaštićene trgovačke oznake tvrtke Algoritam d.o.o. Zagreb.

ŽELIŠ LI RUBY? IZBLIZA I UŽIVO?

GECUBE X800

RUBY PRETVARA U STVARNOST *

GECUBE X800 serija

256 MB GDDR3 memorije
Nova generacija grafičkih kartica ponosi se dvostrukim performansama prvog slabijeg modela! Imaš li dovoljno hrabrosti zasjesti na sam rub nove tehnologije? Doživi HD-gaming!

ATI Get in the GAME

GECUBE 9200 serija

Optimalno ulaganje. 128 MB memorije, AGP 8x, DVI, TV izlaz i mogućnost rada u dual-monitor načinu. Tražite jeftino rješenje za ured? Našli ste ga...

GECUBE 9600 serija

Iznimno širok raspon među gamerima najpopularnijeg ATI GPU-a. Od jeftinog PRO modela do Extremnog XT-a sa specijalnim X800 hlađenjem.

GECUBE 9800 serija

Zaigrajte aktualne igre u najvišoj razlučivosti monitora uz superkvalitetni antialiasing, čak i na slabim konfiguracijama. Nova korigirana cijena. Provjerite je!

* Pod stvarnost mislimo na onu virtualnu, naravno :) Ruby je nova ATI-jeva digitalna zvijezda koja oživljava u real-time tehnološkom demou samo na X800 karticama!

M SAN GRUPA
EKSKLUZIVNI DISTRIBUTER
10010 Buzin, Buzinski prilaz 10 www.msan.hr
tel.:++385 (0) 1/ 36 54 900, fax: 01/36 54 905

GECUBE — GRAPHICS BY ATI

Za više informacija i kvalitetne desktop wallpapere sa zanosnom Ruby posjetite GECUBE lokalizirane Internet stranice na www.msan.hr/gecube

LJETNE AKCIJE ZA PIAGGIO, VESPA I GILERA KUPCE

«**Ljetni poklon 2004.**» nova je akcija koju su prodavatelji Piaggio, Vespa i Gilera skutera pripremili za Vas.
Akcija se odnosi na svih 30 modela, a pokloni koji Vas očekuju zaista su raznovrsni i bogati.
Naime, svi kupci *Piaggio, Vespa ili Gilera skutera od 50, 200, 250 i 500* cm3 na poklon dobivaju prtljažnik za svog, odabranog «dvotočkaša».
Ali ni kupci skutera od 125 cm3 (primjerice *Beverly 125, X8 125 i X9 125*) ne ostaju bez poklona, jer njih osim prtljažnika čeka i jet kaciga FILA.

Posebna pogodnost je pripremljena i za kupce *Vespe Granturismo,* jer oni za svoju «odabranicu» na poklon dobivaju ekskluzivan prtljažnik u boji skutera i Vespa jet kacigu.
Dakle, pregršt vrijednih i korisnih darova za sve koji se odluče voziti jedan od atraktivnih modela Piaggio, Vespa ili Gilera skutera.

Međutim, ne zaboravite da ovo nije sve, jer je još u tijeku akcija **OSIGURAN I SIGURAN**, koja se odnosi na sve Piaggio, Vespa i Gilera modele do 50 cm3.
Podsjećamo Vas da kod ove akcije svaki kupac na poklon dobiva policu obveznog osiguranja (tvrtke Croatia osiguranje) i jet kacigu.

U vrijeme kada se mnogi odlučuju za kupovinu skutera, a nalaze se u nedoumici koji skuter kupiti, brojne akcije koje te očekuju u Piaggio prodajnim salonima zasigurno su idealna prilika koja će olakšati odluku.

Evo i primjera: kupovinom skutera Runner Racing Replice na poklon dobivaš prtljažnik, jet kacigu i policu obveznog osiguranja, sve u vrijednosti od 1.034,00 kn.

Ne zaboravi, količine su ograničene, stoga požuri, kako ne bi ostao bez svog poklona.

Made in Italy 2004

RUNNER RACING REPLICA 19.500 Kn • Mjesečna rata već od 319 Kn

PRODAJA: SPLIT "PIAGGIO CENTER SPLIT" 021 383 898 • "SKUTER BUTIGA" 459 730 **HVAR** "FORMOTORS" 021 742 458 **TROGIR** "PROMOTO" 021 881 655 **ŠIBENIK** "PIAGGIO CENTER ILJADICA - RAPO" 022 213 159 **MURTER** "MOTOSPORT" 022 434 430 **ZADAR** "PIAGGIO CENTER ZADAR" 023 305 861 **PAG** "MOTO MREŽA" 023 600 350 **DUBROVNIK** "ETNA" 020 313 061 • "MOTO CENTAR" 311 440 **MAKARSKA** "MOTO CENTAR OKLOPČIĆ" 021 679 343 **METKOVIĆ** "MARA 959" 020 684 147 **KORČULA** "MARA 959" 020 716 635 **RIJEKA** "SPRINT" 051 211 629 • "SCOOTER SPACE" 641 494 **MATULJI** "MOTO MATUŠIĆ" 051 277 799 **CRIKVENICA** "MOTO INI" 051 242 658 **KRK** "ABI" 051 222 013 **RAB** "BALTY MOTOR SPORT" 051 725 721 **MALI LOŠINJ** "MOTOMAR TRADE" 051 232 481 **PULA** "CIKLI" 052 534 947 • "HP MOTORI" 383 505 **ROVINJ** "PIAGGIO CENTER DODIĆ" 052 815 616 **POREČ** "ESPO" 052 452 784 **ZAGREB** "PIAGGIO CENTER ZAGREB" 01 6183 116 • "BOX 15" 3777 294 • "MOTO MONDO" 301 2700 • "MOTOCOMM" 200 8296 "MOTO 01" 386 4486 **KRAPINA** "BAUER" 049 372 014 **KARLOVAC** "AMI TRADE" 047 414 160 **SISAK** "MOTO DEL VECHIO" 044 524 678 **VARAŽDIN** "AUTOMOBIL LONČAR" 042 214 833 • "SUPERBIKE TRGOVINA" 320 898 **ČAKOVEC** "ALFACAR" 040 364 000 **OSIJEK** "MOTO CENTAR IVANDIJA" 031 303 355 • "LAUS" 297 844 **SLAVONSKI BROD** "AUTO MOTO NAUTIK" 035 452 151 **VINKOVCI** "ANTONINA" 032 306 270 **BJELOVAR** "MOTO CENTAR BJELOVAR" 043 221 780 **KOPRIVNICA** "MOTO BICIKLIST" 048 622 191 **VIROVITICA** "AUTO CENTAR PEPA" 033 726 780 **VUKOVAR** "ANTONINA" 032 441 115 **NOVA GRADIŠKA** "AUTO-MOTO KUMIĆ" 035 364 824 • **BOSNA I HERCEGOVINA: BIHAĆ** "AUTOCOMERC" 037 228 084 **TUZLA** "LIBERO TRADE" 035 255 018 **ZENICA** "AUTO CENTAR BEGANOVIĆ" 032 446 100 **BANJA LUKA** "MOTO TRADE" 051 323 351 • **MAKEDONIJA: SKOPJE** "LISA ZORAN DOOEL" 02 311 7204 • "MOTOMAK" 313 2533 • **CRNA GORA: KOTOR** "AD NAPREDAK" 082 325 711

Krediti do 7 godina • Jamstvo 2 godine • Povoljno obvezno i kasko CROATIA OSIGURANJE

Cijene s PDV-om za plaćanje u gotovini

SELENIA MOTO RIDER

NAGRADNA IGRA

IGRAJ I OSVOJI

SUPERNAGRADU

GECUBE X800

GRAFIČKU KARTICU

ZA SUDJELOVANJE U NAGRADNOJ IGRI POTREBNOJ JE IZREZATI TRI KVADRATIĆA S REDNIM BROJEVIMA, NALJEPITI IH NA RAZGLEDNICU MJESTA U KOJEM PROVODITE LJETO TE ISTU POSLATI DO 10.9. NA ADRESU REDAKCIJE HACKERA S NAZNAKOM "X800 RUBY"

ADRESA REDAKCIJE:
REDAKCIJA ČASOPISA HACKER
ČAKOVEČKA 17 / ULAZ KRAPINSKA
10000 ZAGREB

NAPOMENA - PRIHVAĆAT ĆEMO SAMO PRIJAVNICE U OBLIKU RAZGLEDNICA!

m san GRUPA
EKSKLUZIVNI DISTRIBUTER
10010 Buzin, Buzinski prilaz 10 www.msan.hr
tel.: ++385 (0) 1/ 36 54 900, fax: 01/ 36 54 905

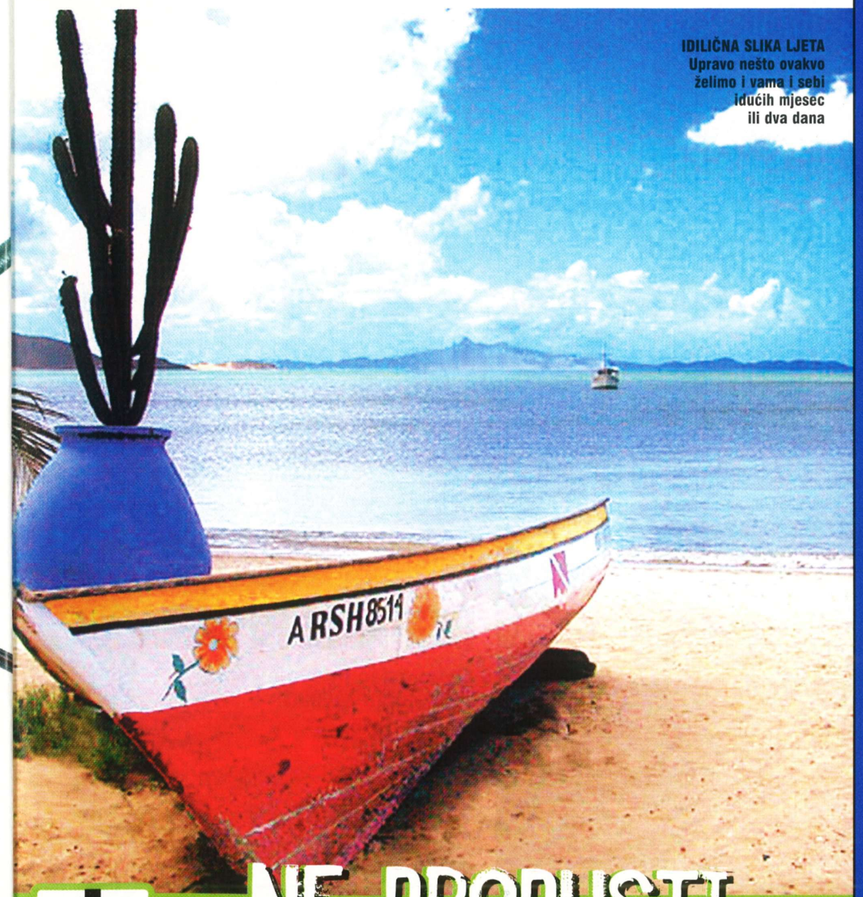
GECUBE GRAPHICS BY ATI

Za više informacija i kvalitetne desktop wallpapere sa zanosnom Ruby posjetite GECUBE lokalizirane internet stranice na www.msan.hr/gecube

LJETNA SIESTA

I tako, dragi naši čitatelji, stiglo nam je toliko priželjkivano razdoblje godišnjih odmora, izležavanja na plaži pod uzavrelim suncem i generalnog nerada i zabave na otvorenom. Kao i dugi niz godina dosad, naša mala redakcija i za ovo ljeto pripremila vam je dvobroj, u čijem ćete bogatstvu sadržaja, nadamo se, istinski uživati tijekom ljetne pauze, tj. do sredine rujna, kada ponovno stižemo u vaše domove u novom, odmorenom i osvježenom ruhu. Skretati vam pozornost na sam sadržaj ovog ljetnog izdanja i nema neke potrebe, listajući ga i sami ćete se uvjeriti da smo vam pripremili obilje toga zanimljivog, počam od najava s kojima smo nastojali popuniti prazninu u ponudi igara uzrokavanu totalnim zastojem kompletne industrije zabave u ove vruće ljetne dane pa do niza interesantnih vijesti (*Fallout 3* ipak stiže!) i vrlo pitkog intervjua s još jednim našim razvojnim studijem u usponu, ambicioznim i sve aktivnijim Cateia Gamesom iz Rijeke. Što još reći, dobro se odmorite, uživajte na moru, u prirodi ili gdje god da se zateknete s Hackerom u ruci u ove vruće dane i nemojte dopustiti da vam brige osujete planove za itekako zasluženu ljetnu siestu. Čitamo se najesen uz kojekakve ljepote poput *Dooma 3* i *Half-Lifea 2*. Veliki pozdrav svima!

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



IDILIČNA SLIKA LJETA
Upravo nešto ovakvo želimo i vama i sebi idućih mjesec ili dva dana

NE PROPUSTI U OVOM BROJU

NAJAVA BROJA: Dreamfall: The Longest Journey
str. 28 Krenite na dalek i nezaboravan avanturistički put

INTERVJU: Cateia Games
str. 44 Hrvatska još jednog konja za utrku ima

TEST RECENZIJA: Spiderman 2
str. 60 1001 razlog zašto je novi Spiderman totalna propast

HACKER ekipa

DAMIR ĐUROVIĆ
urednik

DAMIR RADEŠIĆ
novinar

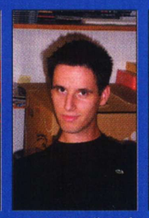
TIBOR HITRI
novinar

KRISTINA JEREN
novinar

KREŠIMIR JOZIĆ
novinar

BERISLAV JOZIĆ
novinar

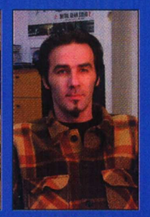
KREŠIMIR LAUŠ
novinar


IVAN KOVAČEVIĆ
novinar

GORAN MARAVIĆ
hardver

MISLAV MATAIJA
novinar

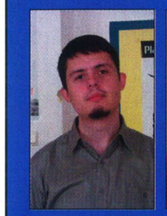
PATRIK PENCINGER
hardver

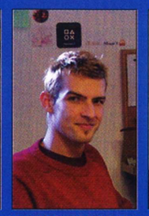

MARIN PERIĆ
grafički urednik

STIPE PERKOVIĆ
DTP

IVAN POLOJAC
novinar

GORAN RAČIĆ
novinar


DAMIR RUKAVINA
novinar


RAJKO TRKULJA
novinar

ZORAN ŽMIRIĆ
novinar

sadržaj #105

Hacker broj 105 | issue 105 | **časopis za PC-igre** | pc gaming magazine | **kolovoz 2004.** | august 2004

impressum

HACKER

DOKAZ DA POSTOJE KORISNE OVISNOSTI

» Izlazi mjesečno

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

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

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

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

LEKTURA
Ankica Derek

DIREKTORICA IZDANJA
Senka Kušer-Mijić

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

E-MAIL
hacker@janus.hr

PRODAJA, MARKETING, PROMOCIJA
direktorica
Sanja Mlačak
prodaja, tel. 01/ 6162167
Ivan Valečić
marketing, tel. 01/ 6162215
Sanja Vernić
voditelj marketinga - Hacker,
tel. 01/ 6161949
Krešimir Mijić
promocija, tel. 01/ 6102215
Ivanka Filipović

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

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

EPH PREDSJEDNIK UPRAVE
Ninoslav Pavić

DIREKTORI
Cristoph Rohner, dr. Stipe Orešković

PRETPLATA
Kiosk d.o.o.
Odranska 1/1
10 000 Zagreb
Besplatni telefon (za pozive iz Hrvatske)
0800/606 303
Tuzemna / Inozemna pretplata
01/616 2631 • 01/6162632
Broj faxa
01/6162633
e-mail
pretplata@eph.hr

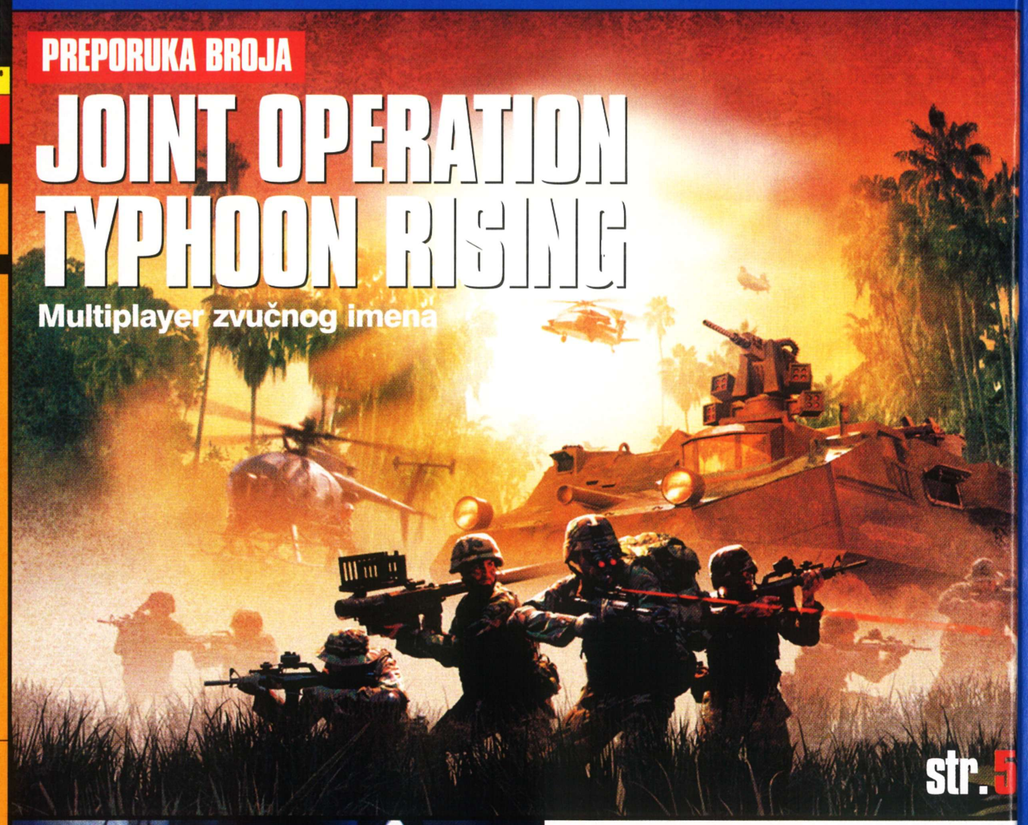
Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja Hackera bez suglasnosti izdavača

europapress HOLDING

PREPORUKA BROJA

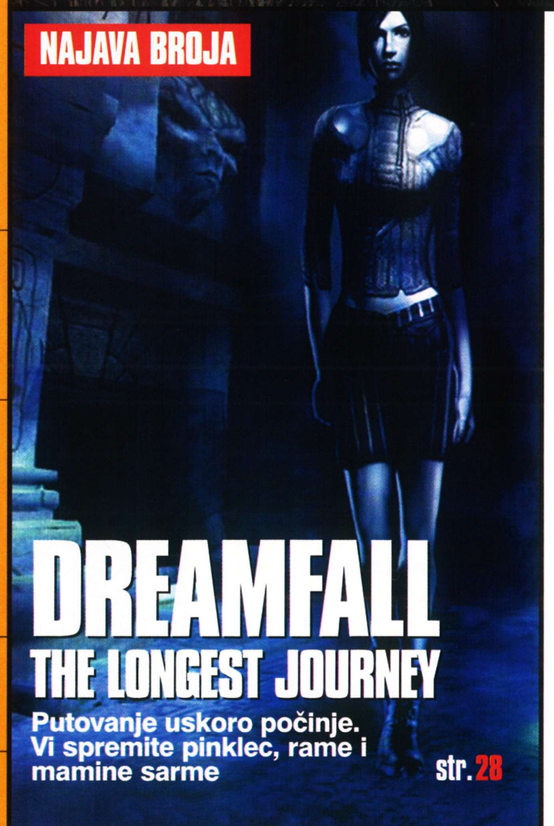
JOINT OPERATION TYPHOON RISING

Multiplayer zvučnog imena



str.5

NAJAVA BROJA



DREAMFALL THE LONGEST JOURNEY

Putovanje uskoro počinje. Vi spremite pinklec, rame i mamine sarme

str.28

HARDWARE TEMA

DIGITALNA FOTOGRAFIJA

Ovjekovječite svoje ljeto u digitalnom obiliku

str.84

PROČITAJ:

- **Megapikseli i zoom**
  Važnost dvaju najbitnijih obilježja digitalaca
- **Maleni i prijenosni ili profesionalni i veliki?**
  Što odabrati?

RUBRIKE

8 PC Info
16 Tech Info
18 Aktualno - Stižu TV-i veće kvalitete od DVD-a
43 Mikroskop
74 HackChat - Pisma čitatelja
76 HackChat - SOS
78 HackChat - Bez panike
80 MobiReport
96 Internet kalendar
98 Kolumna by Zoran Žmirić

PRVI POGLED

20 The Witcher
22 Close Combat: First to Fight
24 Fahrenheit
26 Codename: Panzers

NAJAVA BROJA

28 Dreamfall: The Longest Journey

NAJAVA

32 The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
34 Pariah
36 Empire Earth 2
38 Vampire: The Masquerade - Bloodlines

ZAVRŠNICA

40 Nascar 2005
40 World of Warcraft
40 Evil Genius
41 Axis and Allies

INTERVJU

44 Cateia Games

RECENZIJE

52 Ground Control 2: Operation Exodus
56 Joint Operations: Typhoon Rising
60 Spiderman 2
64 Alias
66 Blitzkrieg: Burning Horizon
68 Kreed

HARDWARE

HARDWARE MJESECA

83 IBM T42

HARDWARE TEMA

84 Digitalna fotografija - Digitalno ljeto

HARDWARE MINITEST

90 MP3 Playeri

HARDWARE RECENZIJE

92

« PRAVI BORAC pun oblina i izvrsno odjeven

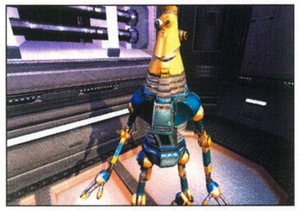
PRVE SLIKE I KOMENTARI ...

Scrapland

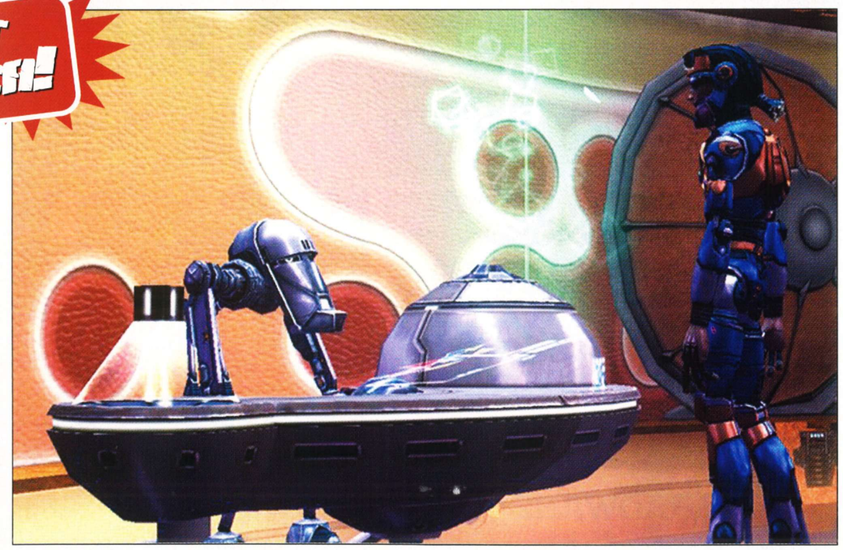
Robot do robota - Scrapland

American Mcgee svakako je jedan od najinovativnijih dizajnera u povijesti PC-igranja, sjetite se samo njegove uvrnute *Alise u Zemlji čudesa* i one predivne atmosfere koja je popratila taj doista bolesni naslov. No, taj malo uvrnuti dizajner sada okreće kormilo te nam umjesto fantazijskih halucinacija donosi futuristički svijet robota, visoke tehnologije i ubojstava viđenih u noire filmovima. Preuzevši ulogu robota detektiva, istraživat ćete prvo ubojstvo u dotičnoj robotskoj kulturi te je pritom upoznati iznutra i izvana. Tu ponaprije mislimo na mogućnost da se vaša svijest seli iz robota u robota jednostavnim brisanjem i prepisivanjem fileova vaše osnovne osobnosti! S tim da će u igri egzistirati cijela hrpa različitih robotskih tipova, od kojih će vam svaki služiti za neku drugu funkciju. Robot bankar tako će vas opskrbljivati novcem uzimajući "milodare" od gradske populacije, a robot gradonačelnik će ih paralizirati ubijajući ih svojim dosadnim političkim govorima. Funkcionalni robot će pak u Matrix stilu usporavati vrijeme, a s robotom pismonošom ćete se vinuti nebu pod oblake! Prebacivanje svijesti nikako nije legalna rabota, pa ako vas u tome uhvati policija, nadrapali ste, a morate znati da se prilikom transfera troši i dragocjena energija. Nisu zaboravljena ni moćna vozila poput lebdjelica i letjelica, a na raspolaganju će vam biti i hrpa podešavajućeg oružja koje ćete nadograđivati u najboljem *Freelancer* stilu. Znači, uz istraživanje glavne priče, gušćanje u različitim tijelima i jurnjavu u vozilima, u sve će biti ubačeno i prilično vruće akcije. Što sve skupa znači da će *Scrapland* definitivno biti jedan od proizvoda na koje valja obratiti pozornost u idućih nekoliko mjeseci.

"uvrnuti dizajner sada okreće kormilo te nam umjesto fantazijskih halucinacija donosi futuristički svijet robota"

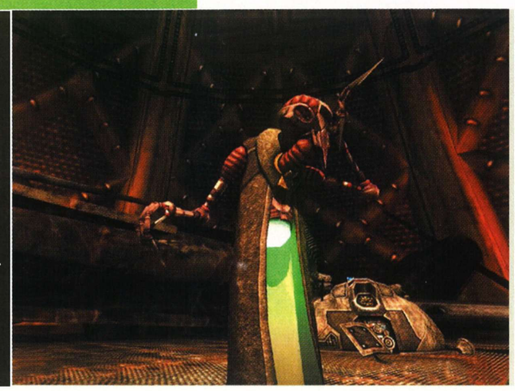


VIJEST MJESECA!



SCRAPLAND

Fantastična atmosfera poluraspadnutog robotskog grada dodatno dolazi do izražaja pod kreatvnom palicom genijalnlog American McGeea. Ovo je sigurno jedna od rijektih igara koja će obilovati stilom na svakome koraku. Nikako nemojte propustiti ovo potencijalno remekdjelo, mi sigurno nećemo.



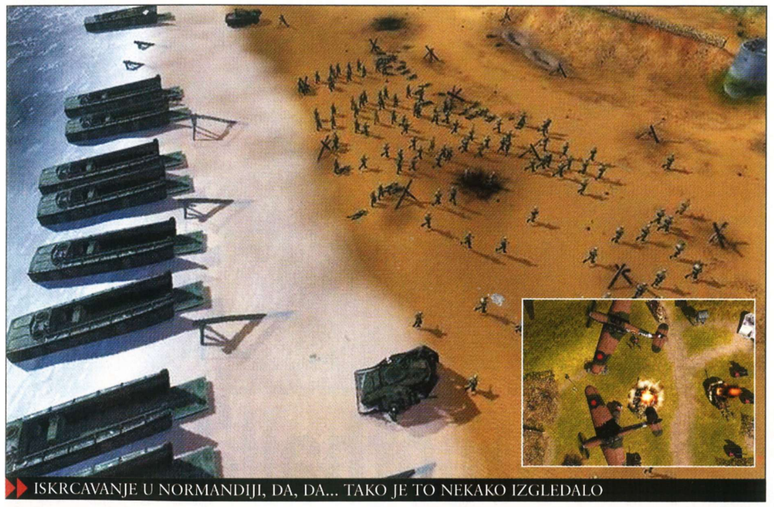
"PlayStation 3 biti će prikazan na E3u 2005"

KATURAGI, SONY, izjava o planovima za sluzbeno predstavljanje PSa3

D-Day

Dan svih dana

Ovo će biti genijalno: *D-Day* je prvi RTS koji se u cijelosti bavi početnim danima savezničkih napora za konačnim oslobađanjem okupirane Europe. U tri velike kampanje koje sadrže šesnaestak dugotrajnih misija naći ćete se u povijesnim operacijama, poput samog iskrcavanja na plažu Omaha, padobranskog desanta na St. Mere Eglise, zauzimanja Cherbourgeške luke, operacije Cobra i borbe za Falaiški džep. A čak više od šezdeset tipova različitih jedinica će vam pomoći u ostvarivanju željenih nakana, tako da ćete gušćati u gotovo svim važnijim vozilima i oružjima Drugog svjetskog rata. Dakako, osim sirove sile, od pomoći će vam biti i neke bitne informacije francuskog pokreta otpora s kojim ćete stupiti u kontakt prije same invazije, a spominju se i "specifične taktike karakteristične za Drugi svjetski rat". Je li to samo marketinški potez ili istina, vidjet ćemo, no carpet bombardiranje mostova kako biste neprijatelju prekinuli liniju opskrbe daje nam naslutiti da će se barem djelić toga i ostvariti. Idući podatak jamči i određenu dozu strategijske promućurnosti: akciju će biti moguće u svakom trenutku pauzirati kako biste izdali naredbe, koje se nakon pauze počinju paralelno izvršavati! Tehnikalije? Grafički engine zove se 3D Walker, a trebao bi iskorisiti sve prednosti DirectX-a 9.ob! Od ljepota zbog kojih će vam početi curiti sline spomenut ćemo samo 3D travicu, a bit će ih, dakako, još pregršt.

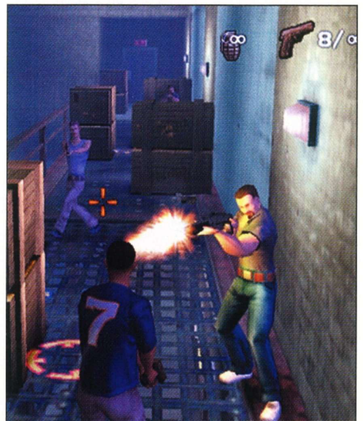


ISKRCAVANJE U NORMANDIJI, DA, DA... TAKO JE TO NEKAKO IZGLEDALO

Bad Boys 2

Zločesti dečki u zločestoj igri

Za *Bad Boyse* bi se moglo reći da su svojevrsni fenomen. Istoimeni film snimljen je čak osam godina prije nastavka koji smo u domaćim kinima mogli vidjeti prije nekoliko mjeseci. Nakon njegova popriličnog uspjeha, bilo je samo pitanje vremena kad će izaći i igra. I dogodilo se – dotična je već izašla za američko tržište, a dok ovo čitate, možda se već može naći i u našim trgovinama. O čemu će zapravo biti riječ? O tipičnoj akciji iz trećeg lica u kojoj ćete još jednom pištoljima, puškama i sačmaricama ubijati zlikovce i zlikovke te nogama razvaljivati vrata kako biste ih ubili što prije. Svako malo izmljenjivat ćete se u ulogama dvaju glavnih likova, koji se tek neznatno razlikuju u zdravlju, tipu oružja i preciznosti pogodaka. Dilkane će oživiti i dva *voice actora*, trudeći se prenijeti nam barem djelić humora poznatih nam glumaca. Sve u svemu, tipična pucačina stare škole.



INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO

BLITZ

Doom 3 napokon gotov!

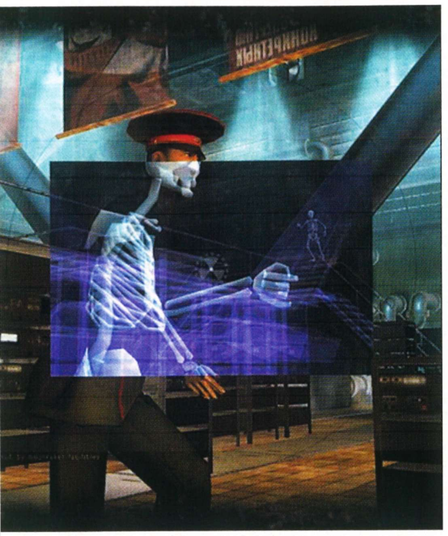
Nakon brojnih odgađanja, glasina, neistina i koječega vezanoga za konačni izlazak možda najočekivanijeg akcijskog naslova svih vremena oglasio se i sam Carmack. *Doom 3* je gotov! Službeni datum izlaska je 3.8. Znači, strpite se još samo tjedan-dva te navalite na taj superatmosferični, vizualno nevjerojatni FPS horor. Mi jedva čekamo!

Epicov novi projekt

U nedavno danim intervjuima za poznate svjetske *gaming* medije čelni ljudi Epic Gamesa potvrdili su da će u skoroj budućnosti definitivno biti i trećeg nastavka legendardnog *Unreal* FPS-a te da će on, dakako, biti građen oko doista zapanjujuće treće generacije njihovog grafičkog enginea. No, ono na čemu epicovci trenutačno rade nema veze s *Unreal* franšizom nego je riječ o potpuno samostalnom projektu (iako građenom na trećoj generaciji spomenutog enginea) namijenjenom konzolama iduće generacije te za sadašnje standarde nevjerojatno moćnim PC-jima koji bi trebali biti svakodnevna pojava u 2006., za kada je planiran izlazak igre.

Battle for Middle Earth kasni

Prema mnogima naslov koji će najbolje u virtualni svijet prenijeti sve čari Tolkienova Lord of The Ringsa, iznimno obećavajući EA-ov RTS *Battle for Middle Earth* ponovno debelo kasni. Iako je igra praktički dovršena, doznajemo da je odgođena čisto iz marketinških razloga. Naime, u studenom izlazi veličanstveno produženo DVD izdanje posljednjeg filma u toj prekrasnoj fantazijskog trilogiji pa EA cilja na izdavanje igre tjedan-dva prije toga događaja kako bi se postigao maksimalan financijski uspjeh.



Cold War

HOT STUFF

Prividni pad željezne zavjese

Razor Kane (glavni lik) je prosječni novinar koji se pali na Indianu Jonesa! Naime, koliko je Indyju arheologija bila primarna preokupacija, toliko će Razoru biti dosadnjikavo novinarstvo. Novinar na steroidima u ovoj igri će se uputiti duboko iza bivše željezne zavjese, tj. u nekoć moćni SSSR, ne bi li raskrinkao grupicu tvrdolinijaških generalčina koji kane izvesti državni udar. Dijelom avantura, dijelom *stealth* pucačina, *Cold War* će biti igra izvorne atmosfere i konstantne napetosti. Megapoznate lokacije poput Černobila i Kremlja poznate su svakom stanovniku ovih krajeva, a njihovo razgledavanje pomoću impresivne 3D grafike bit će sjajno. Rekosmo, šuljanje će biti glavno, pa će se Razor skrivati u mraku, čučati iza objekata i uglavnom izbjegavati stražu. Tu i tamo će potegnuti i pištolj, ali samo kao krajnje sredstvo. Ništa, igra zvuči lijepo, a komunisti kakvi već jesmo, ne možemo je dočekati.

Pro Evolution Soccer 4

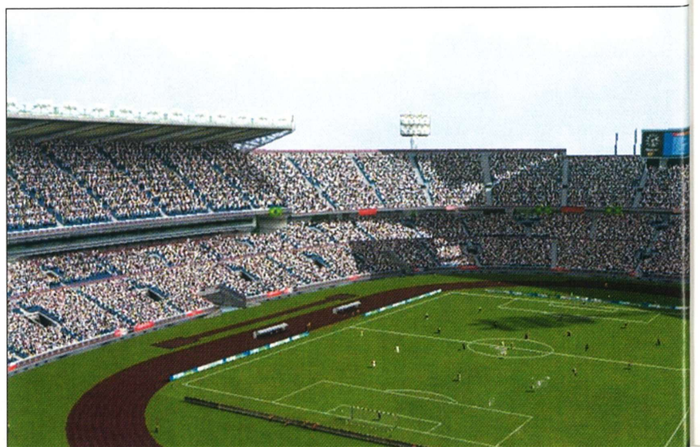
Japansko nogometno čudo

Spušili smo u Portugalu, ali se možemo dokazati u nastavku jednog od najboljih, ako ne i najboljeg, nogometnog simulatora na svijetu. popis novododanih *featurea* je poveći i uglavnom se tiče poboljšanja kontrole. Na raspolaganju će vam biti nekoliko novih udaraca, poput friške verzije slobodnog udarca, te kompleksnijeg načina izvođenja faula. Posebno se spominje i obnovljeno driblanje jedan na jedan, koje bi trebalo postati igra u malom. Dosad najslabija *Evolutionova* komponenta, dakako, mislimo na sličnost s pravim igračima, bit će također poboljšana, no nemojte ipak očekivati nešto kao u *FIFA-i*. Po prvi put sudac neće biti mistično prisustvo, nego pravi lik, koji će trčkarati po terenu, suditi te čak sprječavati potencijalne sukobe između igrača kad narastu tenzije. Od ostalog izdvajamo dodatne ekrane za izbor formacija, mnogo realnije ozljede, koje nogometaše mogu izbaciti s terena i na nekoliko utakmica.

FIFA Football 2005

FIFA odlazi u beskraj

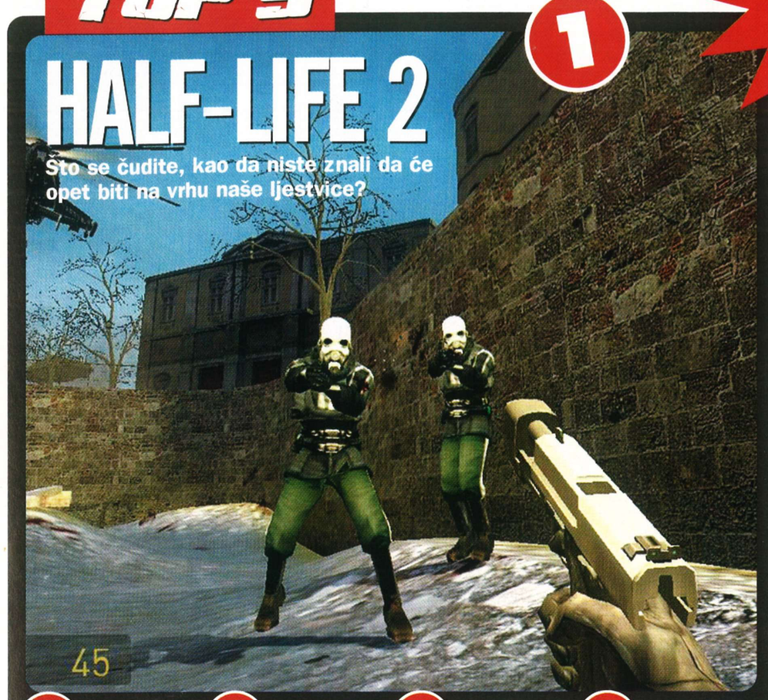
Pogledajte ove brojke: nova *FIFA* sadržavat će čak 350 službenih i licenciranih timova i 12000 isto tako službenih i licenciranih igrača! Kako ste se na slične brojke u *FIFA-i* možda već i navikli, valja spomenuti i obnovljenu verziju kinetičkog sustava, koji će u paru s takozvanim *firts touch control systemom* zajamčiti dosad najresponsivnije ponašanje vaših igrača. Što zapravo znači vrlo precizno tumačenje analognih inputa s kontrolera, te njihovo realno interpretiranje u bezbrojnim animacijama i podanimacijama virtualnih nogometaša. Za dodatnu realnost pobrinut će se i unaprijeđena inačica *Off the balla*, tj. načina kontrole prijateljskih igrača koji trenutačno nisu u posjedu lopte. Čar TV prenosa podebljat će nešto kontrastnija i oštra grafika te još brojniji kutovi kamere, koji će posebice do izražaja dolaziti prilikom brojnih *replayeva*. Što još reći, nego This is footbal!



TOP 5

1 HALF-LIFE 2

Što se čudite, kao da niste znali da će opet biti na vrhu naše ljestvice?



2 DOOM 3

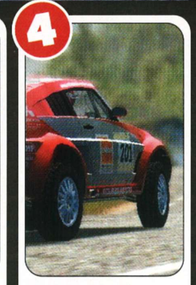
Ako ima Boga, u idućem broju ova će se igra preseliti iz TOP-a 5 u megarecenziju!

3 F.E.A.R.

Nakon duže debate, shvatili smo da F.E.A.R. itekako spada među odabrane. Barem zbog ludog enginea.

4 COLIN 2005

Nakon prvih slika ostali smo jednostavno zapanjeni, stoga, logično, ovu igru stavljamo na 4.mjesto!



5 LOTR: BATTLE FOR MIDDLE EARTH

Blagi pad na ljestvici ne znači da i dalje nije najiščekivaniji RTS sezone.

Fallout 3

Fallout ipak živi!

Nakon razočaranja zbog propadanja Interplaya i samim time gašenja legendarnog *Fallout* RPG serijala, izenada je stigla vijest da će *Fallouta 3* ipak biti. Prava na daljnje nastavke u *Fallout* franšizi otkupio je nitko drugi doli tvorac *Morrowinda* Bethesda Software. Nikakvi konkretniji detalji o trećem nastavku zasad nisu otkriveni, igra je, naime, još uvijek u fazi pretprodukcije te je prerano govoriti o datumu izlaska, scenariju i ostalom sadržaju. Bitno da je budućnost *Fallouta* osigurana i da je u dobrim rukama, a onda ćemo se lako strpiti još koju godinicu da zaigramo i to čudo.

BLITZ

Razočaranje zvano SpiderMan

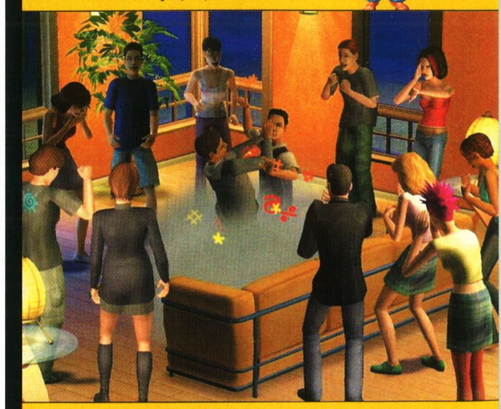
Iako je drugi nastavak Reimievog filmskog megahita oduševio podjednako publiku i kritiku te razara američkim box officeom i iz dana u dan doseže nove rekorde, PC inačica igre prema istoimenom filmu ostavila nam je svima gorak okus u ustima. Još bismo to nekako i progutali da konzolaške inačice nisu odlične, sposobne pružiti sate i sate fantastične zabave. Zbog okrljaštenosti PC inačice i potpunog razočaranja tim poluproizvodom, cijeli niz gejmerskih udruga s područja SAD-a sprema građanske parnice protiv Activisiona radi lažnoga reklamiranja i kojekakvih drugih nedaća vezanih za PC inačicu *SpiderMan 2* igre.

Piratstvo u opadanju

Dobra vijest za sve izdavačke kuće je da je drugu godinu zaredom piratstvo, globalno gledano, u blagom opadanju. Dok se teritoriji Sjeverne Amerike i zapadne Europe mogu podičiti iznimno malim postotkom piratskoga tržišta, oni na području istočne Europe, gdje smo i mi novom studijom svrstani, doseže čak i iznad 70%. Ipak, i dalje je najgora situacija na dalekom istoku, konkretnije na području Kine i još nekih dalekoistočnih tržišta, gdje je taj postotak čak 90%.

Sims 2 specijano DVD izdanje

U rujnu, kad se konačno pojavi nastavak najprodavanije PC igre svih vremena, naravno, *Simsa*, u prodaju će krenuti i i specijalno DVD izdanje iste igre s gomilom dodataka, intervjua s tvorcima igre, dodatnim strategijama i savjetima te tonom drugih koještarija koje nijedan pravi *Sims* fan ne smije propustiti!



ČINJENICE I PODATCI...

Warhammer 40.000: Dawn of War

Najiščekivaniji RTS u 2004.

AUTENTIČNOST

Napraviti igru po besmrtnom *Warhammeru* koja ne bi pratila njegove zakonitosti bila bi totalna blasfemija! Blasfemije biti neće, jer je u uskladivanje franšize i igre uložen golem trud, koji se vidi na svakom koraku, pa se primjerice u jednoj misiji borite pokraj golemog kipa jednoga od velikana Warhammer ljudske povijesti.

ORCI

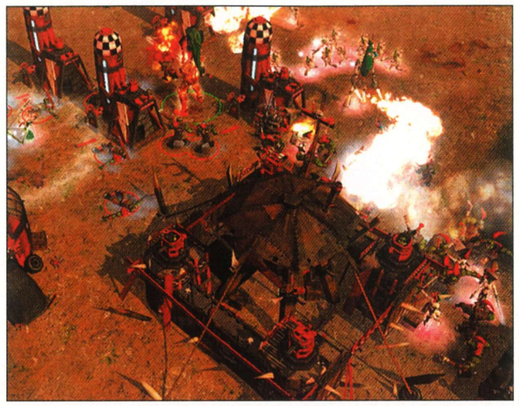
Iako će u igri biti četiri rase, ova nam se čine najzanimljivijom jer orci su zapravo svojevrstan *Warhammerov* zaštitni znak (pogotovo oni kojima ispadaju leće). Uglavnom, zahvaljujući moćnom grafičkom engineu, promatrat ćemo ih u dosad neviđenim detaljima - prilikom zuma vidjet će se detalji poput kljova! I leća, naravno...

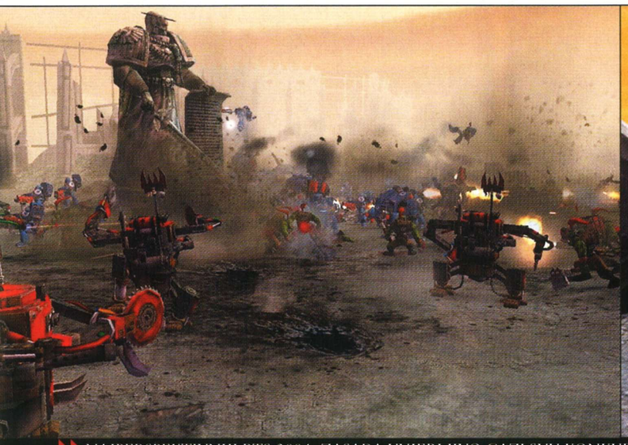
KONSTANTNA AKCIJA

Prateći moderne RTS trendove, *Warhammer 40.000: Dawn of War* će skupljanje resursa svesti na minimum. Trenutačno se špekulira o uvođenju financijskih savjetnika, a ako se to i dogodi, špekulacija će se pretvoriti u činjenicu i podatak. Prema tome, glavni naglasak će biti na surovoj akciji.

FIGURICE

Sva vozila i trupe djelomično su rađena i po uzoru na WH figurice kojima se veseli fanatici igraju na ploči u *pen&pencil* formatu. A osim što će spomenutih vozila biti mnogo (na desetke), sukladnost s objektima i stvarnosti dodatno će napaliti fanove i *Warhammer 40.000: Dawn of War* dodatno približiti toj sveobuhvatnoj mitologiji. Jedava čekamo, a činjenica i podatak je da nismo jedini.





NAJPERSPEKTIVNIJI RTS 2004. ZASADA UVJERLJIVO GAZI SVU KONKURENCIJU

Velika akcija

"Nagradimo odlikaše"

Dragi naši gameri, konačno će vam se isplatiti sve ono marljivo učenje tijekom školske godine. Naime, tvrtka KING ICT d.o.o., u suradnji s Ministarstvom znanosti, obrazovanja i športa i Središnjim državnim uredom za e-Hrvatsku Vlade Republike Hrvatske započela je akciju "Nagradimo odlikaše". Cilj akcije je omogućiti odlikašima kupnju PC konfiguracija i laptopa vrhunske kvalitete, opremljenih bogatim softverskim paketom, te različitih ostalih računalnih komponenti uz posebno niske cijene kakve se ne mogu naći u normalnoj prodaji. Ponudu dopunjavaju i priznati tečajevi računalne izobrazbe ECDL (European Computere Driving Licence).
U akciji mogu sudjelovati svi učenici osnovnih i srednjih škola koji će ovu školsku godinu završiti s odličnim uspjehom kao i studenti koji po prosječnoj ocjeni položenih ispita spadaju među 10% najboljih studenata na svojoj godini studija. Što se nas tiče, "Diamond" je pravi izbor za gaming, čime ćete se osigurati što se zahtijevnosti igara tiče barem na godinu dana. Više informacija na **www.odlikasi.hr.**

WHITE

- **MORE?** - Bismo li biti preslobodni ako bismo vam sugerirali da na svoju bljedunjavu kožu nabacite malo boje?
- **X 800** - Iskeširajte tri somića kuniča i kupite si ultimativnu grafičku koja je za pedeset posto brža od bilo koje na tržištu!
- **HACKER** - Plaža, sunce, curice, dečkići (za curice), Pina colada, palme, povjetarac, sol u zraku, glava u hladu i Hacker u ruci. *Need we say more?*

KAKO SU OVAJ MJESEC PROŠLI...

- **LAPTOPI** - Zaboravite na njih tijekom ljeta - naime, ako nemate fenomenalnu klimu, te će vam se male zvjerke zagrijati do usijanja
- **KOMARCI** - Bilo virtualni (Nokia 6600!), bilo realni, komarci nikako ne idu uz paklenske vrućine, pa je rješenje ili u brisanju fileova (Nokia 6600!) ili u kupnji Autana
- **SLUŽENJE CIVILNOG VOJNOG ROKA** - Ne dao Bog da vas ovo zapadne u ljetne mjesece, jer to znači -nema mora, nema igranja! A što je važnije od toga? Pivo i žene? Možda, tek možda...

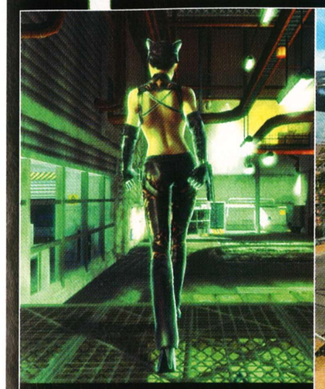
BLACK

JESTE LI ZNALI KAKO CE SVI PC PROCESORI KROZ DVIJE GODINE BITI DUAL CORE JEDINICE

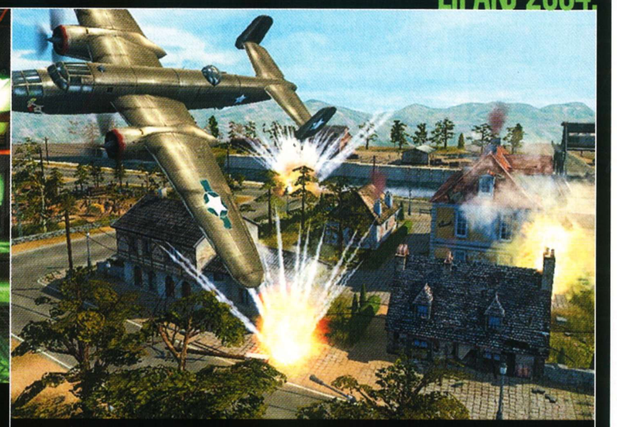
POD POVEĆALOM

Što nam donose najnovije igre i hoće li se koju isplatiti kupiti?

LIPANJ 2004.

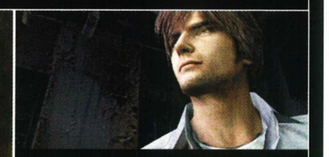


- **CAT WOMAN** - Ne treba nam povećalo kako bismo shvatili da će glavni napaljujući faktor ove igre biti računalna inacica zanosne Halle Bary. I svih njenih mogućih i nemogućih oblina.



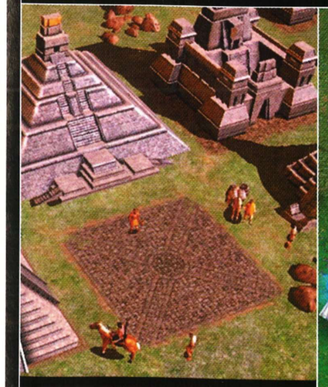
- **CODENAME PANZERS** - Što bolje prodaje igre od velikih, debelih, masivnih tenkova iz Drugog svjetskog rata? Ništa, a kako će ova igra obilovati upravo njima, pitanje o isplativosti kupnje je suvišno!

- **COLIN RALLY 2005** - Kad vidite sliku poput ove, gubite razum, a slina počinje teći! Nastavak najbolje simulacije relija prodavat će se, dakako, već i zbog imena, ali i zbog ovako divne grafike...



- **SILENT HILL 4: THE ROOM** - Japanska horor-atmosfera - treba li bilo kome dodatni motivator da na prvi pogled zavoli i kupi ovu divotu koja će se nakon konzolaške premijere pojaviti i na našem PC-ju? Sasvim sigurno, ne.

- **MATRIX ONLINE** - Virtualni simulator virtualnog simulatora! Probudite se iz lažnog sna i postanite jedan od najmoćnijih aktera MMORPG Matrix univerzuma. Samo za odlikaše!



- **EMPIRE EARTH 2** - Zamislite taktičko upravljanje s civilizacijama koje se protežu od zore čovječanstva pa do njegove neizvjesne budućnosti. Zamislite i ostvarite si želju u novom *EE-u*, koji će vas oboriti s nogu!

- **KOHAN 2: KINGS OF WAR** - Pale vas hibridi? Zašto onda ne biste nestrpljivo iščekivali još jednu RTS/RPG/turn based kašicu gdje je glavna fora upravo koegzistencija vrlo raznorodnih žanrova...

TKO JE TKO?

NIHILISTIC STUDIOS

TKO SU ŠTO SU?

Grupica veselih Amerikanaca koji su osnovali svoju tvrtku 1998. u Marin Countyju, Kalifornija. Što, vremenski, i nije bilo tako davno, no u turbolentom svijetu *gaming* izdavaštva šest godina je zavidna brojka imamo li na umu da male developerske kuće propadaju gotovo svaki mjesec. Dakako, s obzirom na njihove dosadašnje projekte (projekt!) i one koji su trenutačno u izradi, vjerujemo da će poživiti barem još toliko.

ŠTO SU DOSAD NAPRAVILI?

Jedini naslov koji je dosad izašao iz njihove radionice bio je *Vampire the Masquerade*, više nego uspjela konverzija White Wolfovih *pen&pencil* pravila u računalno-virtualni svijet. Posebno su se isticali sposobnošću stvaranja odlične atmosfere i za ono doba (2000. godine) izvrsne grafike koja je bila u samom vrhu, bez obzira o kojem žanru bila riječ.

IMA LI EKIPA ISKUSTVA?

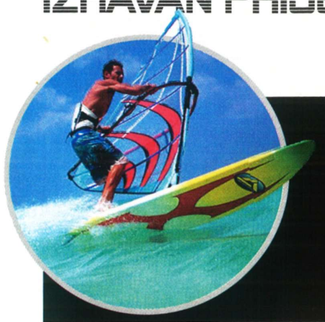
Itekakvog, jer Nihilistic je tvrtka koju čine uglavnom "otpadnici" iz drugih kuća, koji su se ujedinili kako bi zajedno došli do što veće love. Igre na kojima su dečki radili stvarno su impresivne, a uključuju hitove poput *Jedi Knighta, Descenta, Starcrafta, Requiema, Escape from Monkey Islanda, Indiana Jones and The Infernal Machinea* i mnogih drugih. Lijepo, no samo se nadamo da nije riječ o škvadri koja je iz prijašnjih tvrtki izletjela zbog eventualne nesposobnosti.

GLAVNI CILJEVI?

Kako to lijepo kažu u svojim službenim materijalima, "...kompanija je posvećena stvaranju malog tima visokostručnih *developera* kako bi zajedno sudjelovali na stvaranju najinovativnijih i najuspješnijih naslova industrije." A jesmo li vam već rekli kako jednostavno obožavamo reklamne *blurbove* koje pišu profesionalni reklamni blurbovači??? Predmnijevamo da jesmo.

TRENUTAČNI PROJEKTI?

Dva komada, od kojih jedan samo što nije izašao, ako već i nije, pod nazivom *Starcraft Ghost*, a predstavlja sirovu pucačinu u Starcraftovu svijetu! O drugome se zasad ne zna ništa, u tipičnoj EPP maniri surovi pilići jednostavno šute, ne želeći nam otkriti o čemu je riječ. Mada istodobno napaljuju puk izjavom "projekt je u izradi, a informacije o njemu uskoro potražite na našoj Web stranici". Ma potražimo im mi majke pa da vidiš!



GOLOTINJA www.camerondiaz.com

Cice, dojke, grudi...

Ovaj je mjesec Cameron pokazala što ima...

Ovaj mjesec došao je red na Cameron Diaz da pokaže što ima. Iz ropotarice povijesti isplivao je, naime, soft-pornić gdje Cameron i partnerica joj u bludu obnaženih prsa vode kolegu, ni manje ni više, nego na lancu. Vlasnik dotičnog filma navodno je ucjenjivao Cameron njime mjesecima, uz prijetnju objave, no naša omiljena Čarlijeva anđelica nije posustala. I na kraju je film objavljen. I svi sretni i zadovoljni. Cameron je, dakako, najavila tužbu, samo je pitanje koliko će joj namjere utjeravanja zadovoljštine biti uspješne jer se počinitelj zlodjela puštanja filma u javnost nalazi u Rusiji. Ako nas pitate, svi ti skandali s obnaživanjem više smrde na izrežirene jeftine trikove za dobivanje publiciteta nego na prave skandale. Samo nam nije jasno za koji film Cameron ovaj put želi privući pozornost... Shrek 2?

• Diazova ima nešto, nije da nema

ODLIKAŠI www.odlikasi.hr

Sve što trebate je petica

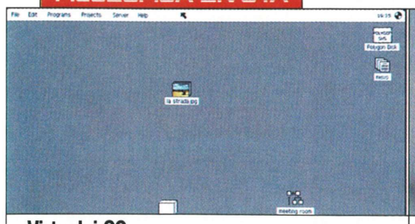
Eto vam sad, a misli ste da vam starci prodaju maglu kad su vam govorili da će vam se marljivo učenje isplatiti. Upravo su dokazali da su bili u pravu. Naime, Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa i Središnji državni ured za e-Hrvatsku Vlade Republike Hrvatske započeli su zajedno s tvrtkom King ICT akciju "Nagradimo odlikaše". Cilj akcije je omogućiti svima koji su prošli s odličnim uspjehom - bilo u osnovnoj ili srednjoj školi ili se nalaze u top 10% studenata na svom fakultetu - ili su se pak dokazali u sportu kvalitetna računala, softver i edukaciju po cijenama povoljnijima od tržišnih do 50%. Inače, kako nam se čini, akcije tog tipa mogle bi postati tradicija, a ova koja se nedavno razbuktala trajat će godinu dana. Trenutačno su u akciju uključene četiri konfiguracije, od temeljne u minijaturnom kućištu pa sve do pile namijenjene i radu i igranju. Glavna obilježja su im vrhunske komponente, na kojima se nije štedjelo. Osim konfiguracija, moguće je po privilegiranim uvjetima kupiti i pisače, prijenosnike, LCD monitore i sve ostale računalne komponente... Jedino što je potrebno je da ste odlikaš.

NAGRADNE IGRE www.nagradne-igre.hr

Tko marljivo igra...

i dobije. Naime, statistike o dobitnicima u nagradnim igrama pokazuju da su oko polovice od ukupnog broja – sustavni igrači. Dakle, igraju sve žive igre na koje naidu, ponekad i s više listića. Ovaj *site*, zabavna inovacija na domaćem webu, je zapravo alat namijenjen takvima. Na njemu će pronaći sve žive nagradne igre, a za one *online* postoje i izravni linkovi. Zakon stvar. Postanite i vi sustavni igrač igara na sreću, i ako dobijete nešto - očekujemo postotak.

FILOZOFIJA ZIVOTA

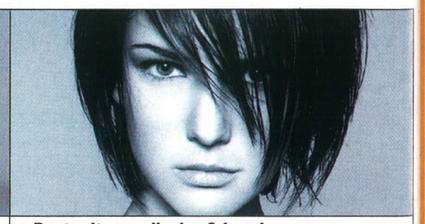


Virtualni OS...

Na ovoj adresi nalaze se stranice koje su nas svojom idejom i izvedbom totalno impresionirale. Autor je u flashu napravio cijelo sučelje s aktivnim linkovima, folderima itd. Proštećite i vi malo kroz ovaj virtualni OS... WWW.POLYGON.HR

Sportašice u akciji...

Sportski tereni jedna su od najzanimljivijih arena za lovljenje kvalitetnih i atraktivnih fotografija. Pogotovo ako je riječ o ženskom sportu. Koji igra, recimo, hmmm, Ana Kournikova? Daa! Uglavnom, na ovim stranicama naći ćete gomile fotografija iz sporta, a imaju i specijalnu sekciju sa ženskim sportovima... WWW.PHOTOSPORT.COM



Postanite predivni u 3 koraka...

U čemu će vam pomoći ove stranice. Stvar je superjednostavna. Uploadate svoju sliku i onda vam ova stranica automatski generira različite izglede - sve što morate učiniti je odabrati onaj koji vam se najviše sviđa i realizirati ga! WWW.MAKEOVERSOLUTIONS.COM

top gadget srpanj

Piscu ove rubrike je mozak prije nekoliko dana odlučio otići na godišnji odmor i tek uz najveće napore nekako ga se uspjelo privoliti da osmisli koju rečenicu. Nažalost, posljedice su vidljive iz svake napisane riječi, i objavljene slike. Uživajte u ljetu!

01 praćka za vodene bombe

PRAĆKA ZA VODENE BOMBE
Vruće je za poludit, a najbolji lijek kojeg se možemo sjetiti je voda. Osim što ugodno hladi, curama pripija odjeću uz tijelo. Pitanje je samo koliko ćete biti precizni. Naravno, to ne znači da vas ohrabrujemo da gađate nepoznate djevojke, samo dajemo ideju za igrice s prijateljicama i curom.

02 roštilj

ROŠTILJ
Pazite, ovo nije običan roštilj. Ovaj roštilj je osvojio nagradu za najbolje dizajnirani roštilj na svijetu. Peći meso nije šala, tomu, kao i ispijanju piva, treba prići vrlo znanstveno jer ćete tek tada polučiti najbolje rezultate. Naravno, riječ je o roštilju na ugljen jer plin i struja su za bezveznjake.

03 neonska oznaka

NEONSKA OZNAKA
Dosadnom ljetnom apartmanu treba dati dozu osobnosti. To ne znači da ćete dovući nekakvo cvijeće ili neki drugi ukras. To znači da možete staviti ovaj neonski znak koji će jasno dati do znanja što tražite na svom godišnjem odmoru.

05 canon powershot pro 1

CANON POWERSHOT PRO 1
Odlazak na ljetovanje je nemoguć bez kvalitetnog fotoaparata. Naime, postoji mogućnost da se možda nećete sjećati nekih dijelova, pa stoga valja sve fotografirati. Izbor je pao na ovaj kvalitetni model - zbog njegovih mogućnosti slikanja u uvjetima smanjene vidljivosti te zbog velikog zuma. Kao što svi znamo, veći zum omogućava nam da bolje kadriramo na velikim otvorenim prostorima kao što su plaže.

06 ledomat

ICEMAKER
Ni piće vam ne može pomoći po velikim vrućinama ako nije propisno ohlađeno. A za to vam treba ili veeeeliki hladnjak ili solidan icemaker. Mi vam preporučujemo ovo drugo – naime, led možete iskoristiti i u neke druge svrhe osim za hlađenje pića.

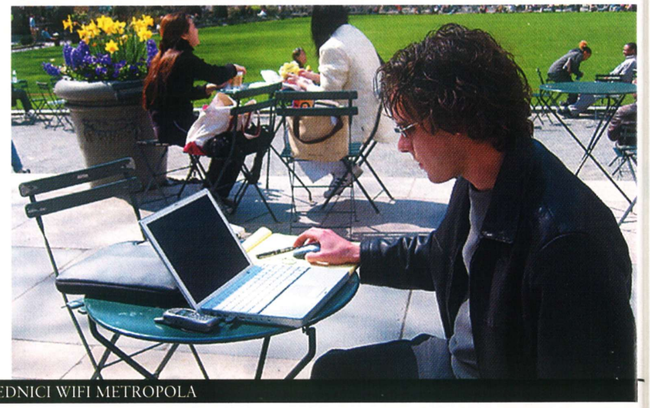
07 saab cabrio

SAAB CABRIO Svaki seljak ima BMW, Mazdu MX-5 ili već nešto što često viđamo na našim ulicama i cestama. Pravi znalci kupuju rijetke i, dakako, iznimno kvalitetne automobile. Budući da volimo sve švedsko, nema razloga da nam se ne sviđaju i njihovi automobili. Naprotiv, jedni su od najkvalitetnijih na svijetu. Odlazak na more u jednom od ovih ljepotana sigurno će okrenuti mnoge glave za vama.

Iskonovi Hot Spotovi u Zagrebu

U subotu, 10. srpnja, od 11 do 12 sati ispred kafića u Preradovićevoj 5 IskonInternet će nazočnima premijerno omogućiti korištenje usluge bežičnog spajanje na Internet. Posjetitelji kafića i obližnjih objekata u Preradovićevoj ulici koji posjeduju prijenosno ili ručno računalo opremljeno bežičnom karticom moći će ovih dana besplatno pregledavati Internet stranice i čitati elektroničku poštu ispijajući piće ili kavu u svom omiljenom kafiću. Usluga je besplatna, a za njezino korištenje potrebni su korisničko ime i zaporka, koji se pojavljuju na zaslonu računala korisnika čim otvori preglednik Internet stranica. Kako bi sve bilo mnogo jednostavnije, na stolovima kafića bit će upute o korištenju usluge.

Uvođenjem mogućnosti besplatnog korištenja pristupnih Internet točaka, IskonInternet je započeo akciju kojom želi sudjelovati u podizanju svijesti o važnosti Interneta kao medija te omogućiti svima da u bilo koje doba pristupe potrebnim podatcima s vlastitih prijenosnih ili ručnih računala. Očekuje se skoro postavljanje pristupne točke i na području samog Cvjetnog trga. Mogućnost besplatnog pristupa Internetu putem pristupnih točaka omogućit će i stranim turistima, kojima je ovakva usluga poznata, da nesmetano uživaju u Zagrebu i Hrvatskoj, imajući pritom mogućnost stalnog pristupa svojoj elektroničkoj pošti i Internet sadržajima.



KONAČNO SE I ZAGREB PRIKLJUČUJE SVE RAŠIRENIJOJ SVJETSKOJ ZAJEDNICI WIFI METROPOLA

IBM vodeći proizvođač superračunala

Prema objavljenim rezultatima nezavisnog istraživanja, IBM je vodeći u svijetu u izradi superračunala, s 224 sustava na službenom popisu, te ukupnoj računalnoj snazi, s 407 teraflopsa na raspolaganju (bilijun kalkulacija u sekundi).
Prema analizi popisa superračunala TOP500, IBM je s udjelom od 50% vodeći na globalnom tržištu superračunala, s preko dva i pol puta više sustava i računalne snage od svog najvećeg konkurenta, tvrtke Hewlett-Packard, koja drži 19%. Prvi put u povijesti su se dva sustava-prototipa Blue Gene/L pojavila na ljestvici deset najboljih superračunala. Prototip Blue Gene/L DD1, koji je na četvrtom mjestu s brzinom od 11,68 i vršnom brzinom od 16 teraflopsa, koristi više od 8.000 procesora PowerPC smještenih u samo četiri kućišta veličine kuhinjskog hladnjaka.

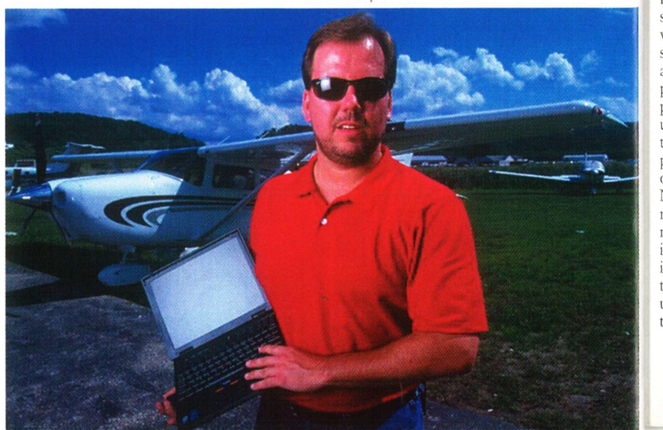
VIPnet sponzorira školu Zvjezdarnice Višnjan

Predsjednik uprave VIPneta Josef Vinatzer i predsjedavajući Zvjezdarnice Višnjan potpisali su sponzorski ugovor kojim je VIPnet već drugu godinu postao pokrovitelj edukacijskog programa "Uvod u znanost" Zvjezdarnice Višnjan. Edukacijski program u Višnjanu namijenjen je poticanju darovite djece školske dobi na aktivno bavljenje znanošću. Program je iznimno uspješan, o čemu mogu svjedočiti mnogi bivši polaznici koji danas rade u najboljim svjetskim obrazovnim ustanovama. Zvjezdarnica Višnjan jedna je od najuspješnijih zvjezdarnica u svijetu s iznimno velikim brojem otkrivenih malih planeta Sunčevog sustava, što je izniman pothvat osoblja Zvjezdarnice koja je tijekom rata sama izradila svoj teleskop. U izgradnji je potpuno novi teleskop kojim bi Zvjezdarnica proširila svoje polje djelovanja čak i izvan Sunčeva sustava.

Mobilni Broadband Internet u Hrvatskoj

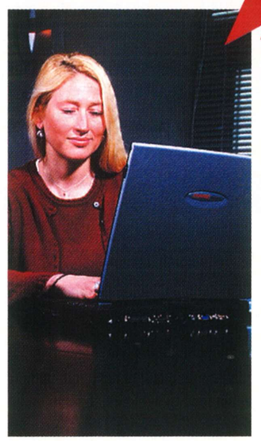
Prilikom proslave 5 godina postojanja i uspješnog poslovanja VIPnet je predstavio i kartu pokrivenosti EDGE signalom. EDGE je tehnologija namijenjena prijenosu podataka u mobilnim mrežama. Može se slobodno smatrati *broadbandom* zbog velike brzine podataka koju je moguće poslati (do oko 100 Kbit/s) i primiti (do oko 230 Kbit/s).

Pokrivenost je VIPnet nazvao nacionalnom pokrivenošću jer je EDGE signal dostupan u svim naseljenim mjestima, s posebnim naglaskom na obalu jer se očekuje da bi upravo turisti mogli koristiti tu tehnologiju za spajanje na Internet. Iako se ne očekuje bum pristupa EDGE-om ovo ljeto, VIPnet želi pokazati da je jedna od najbolje opremljenih mreža u Europi.



Hrvatske tvrtke potrošile 3,8 milijardi kuna na telekomunikacije

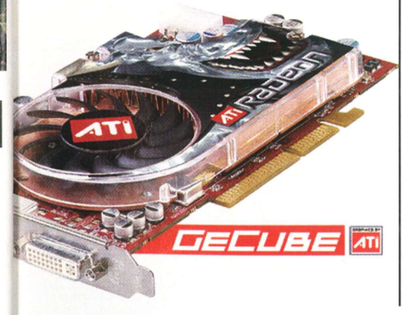
Hrvatske tvrtke potrošile su prošle godine 3,8 milijardi kuna na telekomunikacijske usluge. Od toga 46 posto otpada na usluge fiksne telefonije, do 41 posto na mobilne glasovne i podatkovne usluge te do 13 posto na pristup Internetu i ostalim podatkovnim uslugama. Rezultati su to istraživanja što ga je provela analitička kuća Arthur D. Little u suradnji sa Zavodom za poslovna istraživanja, koji je ustupio adrese tvrtki te implementirao *online* upitnik korišten u svrhe anketiranja. Studija je analizirala telekomunikacijske navike hrvatskih tvrtki s više od pet zaposlenika te je bazirana na 350 ispunjenih upitnika kao i na individualnim razgovorima s direktorima četrnaest najvećih hrvatskih kompanija. Anketirane tvrtke planiraju ubrzano usvajanje širokopojasnog pristupa Internetu. Među ispitanicima koji trenutačno koriste neki oblik pristupa Internetu (najčešće putem modema ili ISDN-a), čak 52 posto izrazilo je interes za usvajanjem DSL pristupa Internetu do 2006., dok drugi planiraju implementaciju alternativnih oblika *broadband* pristupa, primjerice putem zakupljenih vodova ili bežičnih veza. Hrvatske tvrtke očekuju da će predvidena smanjenja cijena zbog pojačane konkurentnosti biti odgođena zbog usvajanja inovativnih usluga mobilne i fiksne telefonije te Internet usluga. Stoga će ukupni telekomunikacijski budžeti ostati relativno stabilni. Godišnja potrošnja od 3,8 milijarde kuna znači da će poslovne telekomunikacijske usluge ostati snažan katalizator kako za daljnje pojačavanje učinkovitosti hrvatskih tvrtki, tako i za ukupan rast hrvatskog gospodarstva.



KOMUNIKACIJE POSTAJU NAJBITNIJI ELEMENT U POSLOVANJU

Nestašica X800

Vlada tolika potražnja za ATI Radeon X800 grafičkim karticama da taj proizvođač ne može zadovoljiti gladno tržište, bez obzira na cijenu proizvoda. Problem je tim veći jer je ATI uspio zgrabiti čak 70% *high end* tržišta grafičkim karticama te je potražnja još veća. Ako ne srede svoju proizvodnju, moglo bi se dogoditi da se taj postotak smanji u korist nVidije i njihove 6800 Ultra kartice.



Ipod Mini u cijelom svijetu

Iznimno popularan Appleov MP3 player dosad se prodavao samo u SAD-u. Ponajprije zbog nemogućnosti Hitachija da isporuči minijaturne 4-gigabajtne hard diskove u dovoljnim količinama. No, čini se da će uskoro cijeli svijet moći kupiti obojane iPod minije - krajem srpnja trebalo bi ih biti u prodaji svuda. Zasad je poznata cijena samo u Velikoj Britaniji, 179 funta.

Wireless kroz cijevi i armaturu

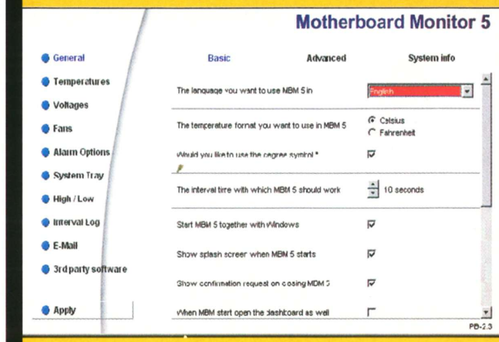
Oki Communication Systems razvio je sustav koji će koristiti armaturu u zgradama da poboljša slanje WiFi signala. Kao što većina čitatelja zna, WiFi signal nema prevelik domet, a pogotovo kad mu se na putu nađe neka metalna prepreka. Oki je to riješio uređajem koji će upravo tom metalnom preprekom poslati signal na udaljenosti od čak 2 kilometra. Navodno, uređaj nema nikakvih problema sa slanjem više različitih signala istom cijevi, ne dolazi do interferencije. Proizvod bi trebao olakšati umrežavanje u armiranih zgradama. Na tržištu će se pojaviti najesen.

INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO INFO

BLITZ

Prestao razvoj Motherboard Monitora

Developer poznatog dijagnostičkog programa najavio je kako mu je nakon osam godina izdavanje novih verzija dosta. Osim umora veliki razlog prestanka razvoja je nespremnost proizvođača čipseta i matičnih ploča na suradnju sa Alex Von Kaamom, developerom MBM-a. Zadnja izdana verzija podržava 85 proizvođača ploča i čak 1122 modela matičnih ploča.



Sempron na socket A

Čini se da će AMD zadržati poznato sučelje za spajanje procesora na matičnu ploču. Socket A već je jako dugo s nama. Semproni će biti prilagođeni za socket A fizički. No to ne znači da će biti moguće te procesore staviti na bilo koju socket A ploču. Tek će ploče sa čipsetom koji ima podršku za Semprone moći primiti Semprone. Očekuje se da će se neke ploče moći prilagoditi Sempronima flashanjem BIOS-a.

AMD
www.amd.com

WiMax neće skoro u komercijalnu upotrebu

WiMax je tehnologija koja bi trebala omogućiti vrlo brze bežične veze na prilično velikim udaljenostima. Standard je odobren kao industrijski standard pa tek sad može početi opsežno testiranje opreme pa tako i razvoj komercijalno dostupnije opreme. Očekuje se da uz sadašnji tempo masovna proizvodnja opreme počne tek krajem 2006. Redoslijed širenja stavlja Europu i Aziju ispred Amerike po implementaciji WiMax opreme.

wimax

HDTV

stižu TV-i veće kvalitete od DVD-a

Već neko vrijeme superkvalitetni TV-i se spremaju krenuti u globalni proboj tržišta. Prema svim indicijama, veliki uzlet potpuno digitalne televizije visoke detaljnosti (HDTV) u Europi se može očekivati već od iduće godine

Za HDTV se zna već nekoliko godina. Trenutačno je HDTV glavni pokretač suludih količina TV-a i projektora u Americi – no, u većini slučajeva bez prave mogućnosti iskorištavanja svih njegovih potencijala. Program u HDTV kvaliteti ne emitiraju sve američke TV mreže, a i one koji ga emitiraju čine to na ograničenom području, tako da većina Amera kupuje HDTV uređaje, a da zapravo ne može ni iskoristi sav njihov potencijal, niti namjenu. U Europi je, pak, situacija drukčija. HDTV tek malo-pomalo stiže na police s potrošačkom elektronikom, i to u obliku modernih plazma i LCD televizora te, naravno, projektora. Ako posjedujete odgovarajući dekoder koji je iz DVB satelitskog signala sposoban dekodirati HDTV program, i na području Europe moći ćete pratiti barem jedan kanal. Iako je dotični ondje, doduše, trenutačno u probnoj funkciji, iskorištava mogućnosti HDTV-a u cijelosti. Kad smo se već dotaknuli mogućnosti i obilježja HDTV-a, pobrojimo one najvažnije. Osnovno obilježje HDTV-a je da je to potpuno digitalan način prijenosa TV programa. Uz sliku visoke kvalitete (do 10 puta više informacija na identičnoj površini ekrana), HDTV program ima mogućnost emitiranja u 5.1 surround zvuku, a osim slike i zvuka stanice šalju i različite dodatne informacije poput vijesti, servisnih detalja oko programa, koliko je još do kraja pojedine emisije itd. Pojam HDTV zapravo je nešto uži od pojma digitalne televizije – DTV. DTV se dijeli na tri podstandarda, koji se međusobno razlikuju prema rezoluciji emitiranja. SDTV (Standard Density TV) je televizija kvalitete kakvu danas možete postići pomoću digitalne satelitske antene – dakle, 576i. EDTV (Enhanced Density TV) je standard gdje se još uvijek prikazuje slika iste rezolucije, ali progresivnim načinom, što znači da je na ekranu u svakom trenutku dvostruko više podataka, pa mnogi vole reći da EDTV zapravo ima dvostruko veću "radnu" rezoluciju nego SDTV. HDTV označavaju u većini slučajeva dva nova formata slike, 720p (progresivna slika u 1280x720 piksela) i 1080i (isprepletena slika u 1920x1080 piksela). To zapravo nisu dvije razine standarda, kako bi laik na prvi pogled pomislio, nego je riječ jednostavno o tome da su pojedine (američke) TV mreže prihvatile jednu od tehnologija i sada je guraju. Tako, primjerice, NBC i CBS svoje programe puštaju u 1080i, a ABC i Fox u 720p. Idealan, tj. najbolji standard bio bi svakako 1080p – no za nj još ne postoje odgovarajući uređaji za reprodukciju, niti stanice koje bi ga emitirale. Stoga zapravo ostaje dilema da li pristati na sliku manje izvorne rezolucije koju podržavaju na nativnoj razini i uređaji za prikaz i koja u svakom trenutku zapravo prikazuje više podataka od konkurenta, 720p, ili vjerovati slijepo brojkama i ići s 1080i, makar se kod tog tipa emitiranja TV programa u svakom trenutku prikazuje samo 540 redaka. Stvar koju HDTV definitivno standardizira je 16:9 omjer stranica ekrana. Vjerojatno ste primijetili da praktički više ne možete kupiti veliki televizor nekoć standardnog 4:3 omjera stranica. Tek najslabija varijanta digitalne televizije (DTV) - SDTV - predviđena je da se nastavi emitirati u 4:3, ali i u 16:9 formatu. HDTV programi (720p i 1080i) isključivo su *widescreen*.
Eto, mislili ste prije ovog teksta da je situacija s HDTV-om komplicirana, sada ste doznali da je to preblag izraz, riječ je o pravom gordijskom čvoru koji će biti teško raspetljati.

HDTV KREĆE

Iako smo isprva bili vrlo skeptični, u godinama koje slijede dogodit će se neke bitne stvari koje će iznimno povoljno utjecati na uzlet HDTV-a. Prva je, svakako, dolazak iduće generacije DVD-a koji će, prema brojnim pokazateljima, biti upravo HD-DVD. Eto, vidite, čak se i po imenu slažu. Jednom kad korisnici budu mogli posjedovati filmove u HDTV kvaliteti na vlastitom mediju, itekako će se pomamiti za novim TV-ima i projektorima koji će to biti u stanju i prikazati. Deseterostruka količina informacije će sadašnju sliku koja je čista, ali i "digitalna" (nazubljena…), pogotovo na velikim ekranima, maksimalno približiti slici koju gledate s celuloidnog filma u kinu. Dakako, ono što znatno više zanima nas *gamere* je dolazak iduće generacije konzola, za koje je najavljena out-of-the-box HDTV podrška. Brojni zagovornici igranja na PC-ju ostat će bez glavnog argumenta kad za godinu dana stignu konzole koje će vrtjeti igre u 1920x1080 piksela!!!

NE BACAJTE STARI TV

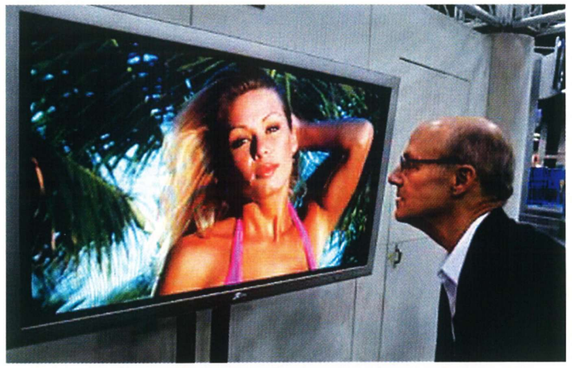
Barem ne još neko vrijeme. Naime, čak i da se kojim čudom dogodi da se u Hrvatskoj isforsira uvođenje digitalne televizije, na tržištu bi se pojavile jeftine komponente, tzv. set-top boxovi koji bi bez imalo problema DTV signal, kojeg god on standarda bio, prilagođavali, tj. smanjivali kvalitetu, da ga se može prikazati na vašem analognom TV-u. Prema našim predviđanjima, HDTV će u Hrvatskoj prije zaživjeti sekundarnim kanalima – dakle, tek manji postotak ljudi kupovat će HDTV opremu, i to da bi gledao HD-DVD filmove te, naravno, igrao igre na HD-konzolama. HDTV program (domaće produkcije) ne vjerujemo da ćemo gledati unutar 10 godina. S druge strane, sasvim je izvjesno da će na ovaj ili onaj način već od 2006. postati dostupne HDTV verzije programa koje danas možemo pratiti putem kabela ili digitalne satelitske – u HDTV inačicama.

SVIJETLA (I VISOKODETALJNA) BUDUĆNOST

Nakon što smo se i sami osvjedočili u kvalitetu HDTV prikaza na najnovijoj generaciji ekrana – koji će se u prodaji pojaviti dogodine - moramo priznati da smo potpuno uvjereni da će HDTV kad-tad zavladati. Skok u kvaliteti slike, pa čak i u usporedbi s DVD-om, je golem. Ostat ćete fascinirani, vjerujte nam. A kad se nova razina kvalitete spoji s najavljenim nižim cijenama velikih ekrana, gdje će im biti kraj…

HDTV je zakon!

Ne, ovo nije poklič entuzijazma iz naših grla, već nešto što bi sasvim lagano moglo postati činjenica. U Americi je u provedbi legislativa koja nameće svim TV stanicama da obvezno moraju prijeći na digitalnu televiziju, i to iz jednog vrlo zanimljivog razloga – kako bi se smanjila gužva u eteru. Prema inicijalnom planu, što se Amerike tiče, predviđeno je da do 2006. sav prijenos TV programa bude digitalan. Naime, DTV će se između ostaloga distribuirati i putem klasičnih radiovalova. Ako se koristi najslabija SDTV kvaliteta – koja je, usput rečeno, viša od današnje analogne televizije, u razini DVD-a - unutar identičnog frekvencijskog spektra moći će se ugurati čak četiri puta više programa. Hoće li Europa i Hrvatska slijediti američki primjer – koji, dakako, nije uvijek nužno ispravan?



NIJE ČUDO da se brod nasukao uz ovakvu posadu

TAJNOVITI ZAMAK na obali Jarunskog jezera

IZLAZAK NAJAVLJEN ZA 2005.

MENE STE NAŠLI žicat pljugu

VAŠ LIK je on, a on je šampion

ODBIJ, sotono!

Coprnjak

THE WITCHER

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **CD Projekt Red** ■ IZDAVAČ / **N/D** ■ ŽANR / **akcijski RPG** ■ **www.thewitcher.com**

NAMETNIK koji se našao smetati dok Witcher uživa u pejzažu

PIŠE **Damir Radešić**
damir.radesic@janus.hr

Igrači koji se jednom dohvate RPG žanra ne mijenjaju ga ni za živu glavu te kad biste ih usred noći pitali naziv nekog nebuloznog mjesta iz LOTR trilogije, gotovo sigurno biste dobili točan odgovor. Iako danas postoji cijeli niz igara koje nisu nužno vezane uz srednjovjekovno *fantasy* okruženje, prvo što ćete pomisliti kad vam netko spomene RPG bit će upravo to. Mračni svjetovi u kojima se vodi stalna bitka između dobra i zla, u kojima se, dakako, redovito pojavljuju zmajevi, vitezovi, čarobnice, magovi, zombiji i slične kreature, a glavni lik ili više njih posežu za magičnim predmetima i svetim oružjem ne bi li im se suprotstavili i pritom, onako usput, ispunili stotinjak sporednih zadataka, u vječnom lovu na iskustvo i poboljšanje atributa koji iz njega proizlaze. Na polju RPG-a BioWare je definitivno jedna od najupečatljivijih kompanija, koja je dala nekoliko legendarnih naslova, koje ovaj put nećemo nabrajati jer nam za ostatak priče ne trebaju, ali ćemo zato spomenuti Aurora engine koji je pokretao nezaboravni *Neverwinter Nights*, jer čini okosnicu igre na koju smo danas bacili oko. Naime, CDProjekt, distributer BioWareovih igara na prostorima istočne Europe, itekako je dobro upoznat s njime, budući da su neke od naslova i lokalizirali, pa je stoga Aurora bio logičan izbor kada su ovi Poljaci odlučili napraviti igru po novelama Andrzeja Sapkowskog, *fantasy* pisca koji je vrlo popularan u svojoj zemlji, ali i šire. Njegove novele krivac su za nastajanje *The Witchera*, akcijskog RPG-a koji prikazuje zamišljeni svijet u sivim tonovima, jer u njemu ništa nije strogo crno i bijelo, dobro i zlo, a glavni junak po kojem igra i novele prije nje nose naslov je sve samo ne kronično dobar.

The Witcher je odmalena odgajan kao plaćenik koji će uvijek stati u obranu ljudskog roda pred najezdom čudovišta, a u tu svrhu tijelo mu je ojačano nadljudskim sposobnostima, što kod običnog puka izaziva strahopoštovanje, no njega baš i ne dira što drugi misle o njemu jer osnovni motiv koji ga pokreće u akciju je vlastita korist i iznenadni napadi dobrote. Dotični neće ići spašavati princezu iz zmajevog legla ako je mala gabor, no ako je riječ o dugonogom komadu idealnih proporcija neće razmišljati ni sekunde.

Uglavnom, ovisno o načinu na koji ga vodite i kakve odluke donosite tijekom igre, očekuju vas i tri različita završetka, što će ovom naslovu podariti određenu ponovljivost.

U prilog sivom svijetu govori i detalj s E3 prezentacije, gdje u igri u jednom trenutku glavni lik susreće nekromansera okruženog s tri zombija.

"Tri različita završetka daju *The Witcheru* faktor ponovljivosti"

Prva pomisao bila bi kako je dotični zao, no u razgovoru s njima otkrivate da je čovjek, shrvan tugom zbog ženine smrti, odlučio proniknuti u tajne zagrobnog života, a rezultat toga su tri podanika kojih se ne može riješiti. Na vama je odluka hoćete li napasti samo zombije, zombije i njihovog tvorca, ili ćete jednostavno nastaviti svojim putem jer to ionako nisu vaša posla.

Osim brojnih zadaća koji se stavljaju pred igrača, valja spomenuti i akciju, koja čini najveći dio igre.

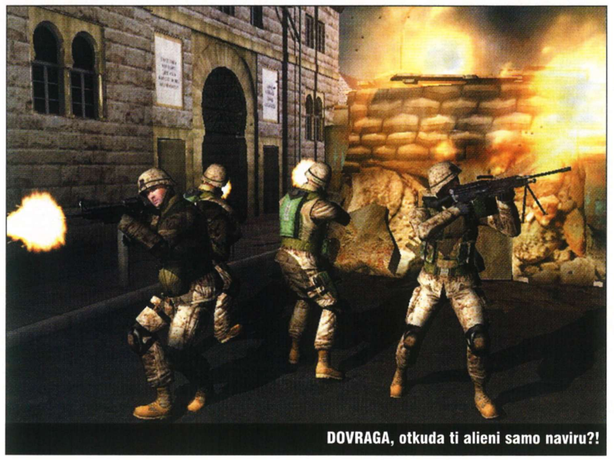
Kontrolirajući Witchera iz trećeg lica, možete odabrati jedan od stilova borbe koji vam najviše odgovara. Balansirani stil je mješavina magije u jednoj ruci i određenog oružja u drugoj, a postoje još i defenzivni, koji je klasična kombinacija oružja i štita, te ofenzivni, gdje baratate dvama oružjima odjednom. Da igra ne bi previše podsjećala na *Diablo*, pobrinut će se jedinstven sustav, koji će nagrađivati preciznost i tempiranje udaraca. Prema dostupnim informacijama, igrač će posložiti više nizova koji se sastoje od različitih udaraca i bacanja magije i, ovisno o protivniku, odabirati pojedine za idući sukob. Klik na protivnika označit će da se odabrani niz počeo izvršavati i na vama je da klikom na miša potvrdite doticaj oružja ili magije s protivnikom i tako redom dok se svi udarci ne izvrše. Ako ste bili točni s potvrdama, igra će vas nagraditi završnim napadom koji najviše podsjeća na *fatalityje* viđene u *Mortal Kombat* serijalu, pri čemu će nerijetko stradati više neprijatelja odjednom.

Sretnici koji su imali prilike vidjeti demonstraciju *The Witchera* na ovogodišnjem E3 sajmu, što je ujedno bilo i prvo predstavljanje same igre, govore kako bi ona mogla postati veliki hit te da Aurora engine prikazuje neke efekte koje čak ni BioWare nije iskoristio u *Neverwinter Nightsu*. Doduše, najveći dio zasluga za to pripada samom CDProjektu, koji je izvršio velike preinake kako bi engine mogao prikazivati goleme otvorene prostore s mnoštvom likova i različitih svjetlosnih efekata bez pada performansi, a kako igra izlazi tek dogodine, očekujemo da će daljnje nadogradnje uslijediti. Za sada svi imaju razloga biti zadovoljni. BioWare što je utopio svoj engine, CDProjekt što je igra bila jedno od najvećih pozitivnih iznenađenja E3 sajma te igrači koji će prema prvim pokazateljima dobiti odličan akcijski RPG. Nadamo se da će se potonje na kraju i ostvariti. ■

IZDVAJAMO / PRIČA

Sama priča započinje dolaskom glavnog lika u Kaer Morhen, zamak u kojem je odrastao i mjesto koje je oduvijek predstavljalo utočište u kojem se mogao odmoriti između pohoda. No, ovaj put umjesto suboraca dočekali su ga smrt i razaranje od strane nepoznatih hordi plaćenika, a na nama je da otkrijemo tko je naredio taj besmisleni pokolj te otklonimo potencijalnu prijetnju čitavom poznatom svijetu koji je u cijelosti osmislio pisac na čijim se djelima igra i temelji te uzima gotovo sve popratne elemente. Za uživanje u njoj ne treba biti znalac jer se priča otkriva u hodu.

OVAJ PUCA od čiste sreće



DOVRAGA, otkuda ti alieni samo naviru?!

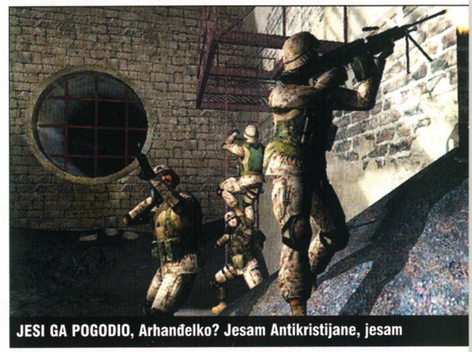
IZLAZAK NAJAVLJEN ZA kraj 2004.

EVO TI DEMOKRACIJE! Evo ti još, i još!

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

E, AJD ODI TI PRVI radije unutra...Meni se danas nekak neda

JADNIČAK, STVARNO nije imao nikakve šanse



JESI GA POGODIO, Arhanđelko? Jesam Antikristijane, jesam

Simulator urbanog ratovanja

CLOSE COMBAT FIRST TO FIGHT

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Atomic Games** ■ IZDAVAČ / **Take 2** ■ ŽANR / **taktički FPS** ■ **www.atomicgames.com**

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

"Još jedna ratna taktička akcija u nizu"

Koliko god mrzili (ili obožavali) Amerikance i njihova petljanja u globalnu politiku, mora im se priznati da imaju najmoćniju i najsofisticirajniju vojnu silu u povijesti čovječanstva. A to je nešto što zaslužuje divljenje i izradu brojnih igara te tematike. Pogotovo ako je riječ o inteligentnim simulacijama poput ove, čiji je najblistaviji moment da je, baš kao i *Americas Army* i *Full Spectrum Warrior*, rađena za potrebe američke vojske! Odnosno, autori su napravili dvije verzije - onu koja će pogoniti profesionalne vojničke simulatore te nešto pojednostavljenu, ali i dalje atraktivnu kućnu inačicu. Kao što vidite na slikama, *CC: First to Fight* temeljit će se na nedavnim sukobima na Bliskom istoku, a odmah valja reći da je u njezinoj izradi sudjelovalo i četrdeset pravih pravcatih marinaca koji su se netom vratili iz Afganistana i

INFO PLUS / PRAVA STVAR

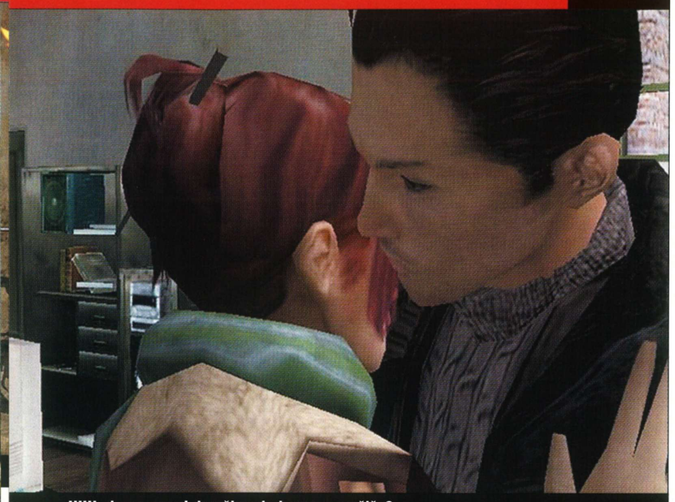
Ni na tren nemojte pomisliti da je ono što ćete dobiti na PC-ju identično profesionalnoj vojnoj verziji. Kao prvo, vojni simulatori imaju strahovitu procesorsku snagu, pa je grafika na tim mrcina gotovo identična stvarnosti. Kao drugo, vojnici se u njima nalaze u interaktivnim poligonima te nose prave puške i pravu opremu, samo sa školskim mecima, i pucaju po projektiranim slikama koje ih okružuju sa svih strana. Ono što je koliko-toliko identično sama je doktrina, tj. taktični modovi pokrivanja, kretanja i uništavanja meta, mada budite sasvim sigurni da vam ni tu američka vojska neće otkriti sve svoje tajne i *goodiese*.

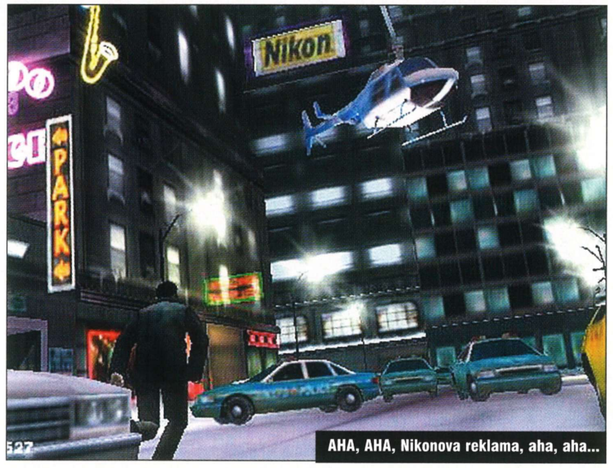
"Jednostavno obožavamo igre koje se paralelno rade i za profesionalne vojne simulatore. Takvi smo..."

Pustinjske oluje 2!!! Dakako, sve bi to trebalo jamčiti dosad neviđeni realizam, koji će se, za početak, temeljiti i na tome da svijet konačno promatrate iz prvoga lica, a ne iz sasvim nerealnog, trećeg. Taj će vam pogled osigurati nesmetano zapovijedanje vašom ekipom od četiri marinca koja će se kroz urbane krajolike probijati u najboljoj Read-Team-Fire-Assist maniri. Molim??? Opalim vas golim i objasnim: RTFA je zapravo princip podjele uloga i kretanja u jednoj udarnoj jedinici, gdje jedan marinac pokriva drugoga i kreće se na točno određen način. Drugim riječima, prilikom kretanja od točke A do točke B marinci pokrivaju svih 360 stupnjeva svoje okoline kako bi mogli neutralizirati prijetnju koja se može pojaviti sa svake strane. Isto se događa i tijekom borbe unutar prostorija, gdje se nijedan vojnik ne kreće bez podrške drugoga, kako mu ne bi doletio metak iza okvira vrata, štoka ili prozora. Upravo tu ulijeće vrlo napredni AI koji primjenjuje spomenutu doktrinu u virtualnoj stvarnosti igre te svakom vojniku omogućuje određenu dozu samostalnog odlučivanja. Na primjer, ako im naredite da se premjeste iz jedne zgrade u drugu, aktivno će skenirati teren kako bi uočili potencijalne zaklone te ih iskoristiti prilikom promjene položaja. Prema tome, slobodno zaboravite bezglava ulijetanja u kišu metaka jer će marinci poštovati vaše zapovijedi samo do određene mjere. Čujte, uvijek je moguće izdati potpuno krivu naredbu i poslati ih na brisani prostor, no čim ekipa skuži da su uokolo neprijatelji, brzo će zanemariti vašu naredbu i tako si spasiti život. Druga velika stvar u *First to Fightu* bit će psihološki model zahvaljujući kojem će marinci, ali i neprijateljska škvadra prolaziti kroz različite stupnjeve emocija, od smrtnog straha pa do potpune borbene euforije. Psihološki model zapravo je najuže povezan s mogućnošću prizivanja vatrene podrške od vaših Abrams tenkova, artiljerije i Cobra borbenih helikoptera koji će rješavati situacije kada je gamad previše ukopana. Znači, prije napada vaši će vojnici biti nadjačani i zbog toga u strahu, što će rezultirati smanjenom preciznošću pucanja i slično, dok će gamadi cvasti ruže. No, nakon vatrene podrške situacija će se potpuno promijeniti i stvari će doći na svoje. Sve to popratit će i vrlo intuitivni *interface*, a vrijedi znati da igra dolazi i na PC-ju i na Xboxu. Stoga se radujte i predivnoj grafici s volumetrijskim sjenama, detaljnim teksturama i sličnim *hi tech* forama. Što na kraju reći, nego da igra već sada izgleda prokleto impresivna, te urliknuti "Semper fi!" Jasno, takvo urlikanje prolazi tek ako ste domoljubni Amerikanac ili se barem tako osjećate. ■

IZDVAJAMO / SADDAM ILI NE(DDAM)?

Sve što se zna o scenariju ove igre je da će se odigravati "negdje na prostrima Bliskog istoka". Koji je točno rat u pitanju, te hoće li se uopće temeljiti na povijesnim ili nedavnim događajima, još se ne zna. Bilo kako bilo, za očekivati je jednu prilično opsežnu kampanju koja će vas svojom pozadinskom pričom dodatno motivirati na igru ili eventualno na prijavljivanje u američku vojsku. Dakako, ako ste Amerikanac ili se tako barem osjećate. I imate američko državljanstvo, izvrstan vid, zdravstveno stanje za pet, i nemate mozga.


HUH, draga, zar si doručkovala krepane mačiče?



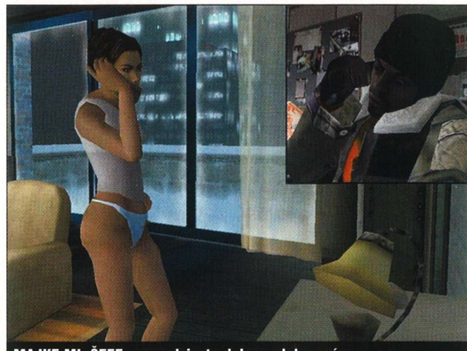
AHA, AHA, Nikonova reklama, aha, aha...

BEM TI, 'di ti je grickalica kad je trebaš?!

IZLAZAK NAJAVLJEN ZA 1.10. 2004.

INFO PLUS / ICE

ICE iliti Interactive Creative Enviroment sustav je koji će igri dati "jedinstvenu interaktivnost te filmski osjećaj, mogućnost dosad neviđenih skriptiranih događaja, razvijanja priče i implementacije virtualnih glumaca." Tako barem kažu autori, ali ako nas pitate, ICE bi se mogao prevesti i kao "Istinsko Cretenski EPP." Jer ovakvo isforsirano nazivlje već je postalo prava umjetnost, gdje se bombastičnim frazama od igrača prave najobičniji telci koji žele vidjeti taj "još neviđeni element igara kao takvih". Ali vi te fore, hvala Bogu, više ne pušite...


MAJKE MI, ŠEFE, samo dvjesto dolara, slaba noć

EVO koliko može biti grinja ako redovite ne usisavate tepih

Avantura kao TV serijal

FAHRENHEIT

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Quantic Dream** ■ IZDAVAČ / **Vivendi** ■ ŽANR / **Avantura** ■ **www.vivendi.com**

"Bez obzira na sve, *Fahrenheit* cijenimo zbog njegova avanturističnog žanra, koji svakom sličnom igrom postaje sve življi i življi"

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

Fahrenheit bi trebao biti samo još jedan plus za nekad umirući, a danas, po svemu sudeći, oporavljajući žanr. To što ga radi autor dosta originalnog *Omikron: The Nomad Soula* samo je jamstvo da neće biti riječ o trećerazrednom ispljuvku nego igri A-kvalitete. Kad je već riječ o ispljuvcima, moramo napomenuti da ipak postoji jedan neugodni zeleni hračak, a to je - sam način *Fahrenheitove* distribucije. Naime, ova će avantura biti još jedan primjer nama omrznutog načina epizodnog izdavaštva (sjetite se *Blair Witcha*), koje promatramo isključivo u svjetlu smrdljive prevare i lake zarade. Bez obzira što će nominalno svaka "epizoda" biti nešto jeftinija od uobičajenih igara, recite nam koji će to idioti iz mjeseca u mjesec kupovati jedno te isto?! Jer, kolikogod bi autori to htjeli, igre još uvijek nisu TV serije koje pušimo na mjesečnoj, tjednoj, pa i dnevnoj bazi, nego jedan posve drugi medij koji s tim nikako ne bi trebalo miješati. Bilo kako bilo, prvi *Fahrenheit* bit će "pilot" epizoda, koja će vas upoznati s glavnim momentima cijelog serijala te vas tako možda navući da kupujete i dalje. Da, da, već vidim horde mladih obožavatelja s prištavim licem koji, slinećí od nestrpljenja, grčevito jure do svojih legalnih distributera i skviče "Je l' došo novi *Fahrenheit*? Daj ga, daj ga, moram imati novu epizodu *Fahreheitea*!!!"

IZDVAJAMO / EPISODE GAMING I JUGOISTOČNI BALKAN

Bez obzira osjećali se pripadnikom spomenute regije ili ne, žalosna je činjenica da u našim krajevima baš i nije pretjerano razvijena kultura kupovanja originalnih igara. Naravno, svi mi u Hackeru smo smrtni neprijatelji piratstva, ograđujemo se od toga i bla, bla, bla. No, one crne ovce koje će *Fahrenheit* epizode kupovati na crnom tržištu nikako neće profitirati od njegove snižene originalne cijene, pa se već i tu gubi jedan od njegovih udarnih momenata. Prema tome, svi van iz ilegale i uputite se u bolje sutra!

Uglavnom, prvi susret s ovim čudom bit će u New Yorku bliže budućnosti u kojem su se počele događati gadne stvari: prolaznici su počeli ubijati jedni druge! Zašto? Tko to zna, ubojstva su totalno nepovezana po tipu žrtava, dok je jedina sličnost ritulani način oduzimanja života. Kako bi sve bilo još zanimljivije, igru započinjete kao Lucas Kane, koji je upravo u javnom WC-u zatukao nekog tipa i sad se, sav jadan, držeći se za glavu, pita: "Šta je meni ovo trebalo?"

Normalno, čim se prestane držati za glavu, dat će petama vjetra i zaputiti se u snijegom prekriveni grad, kako bi malo-pomalo upoznao karakter sila koje su ga natjerale da nesretniku oduzme život. Moramo li reći da će ga svako malo spopadati i sablasne vizije u kojima će isto tako malo-pomalo uočavati pravu prirodu zla koje je snašlo cijeli grad? Ne moramo. E sad, ono čime se *Fahrenheit* najviše hvali je mogućnost prebacivanja u glave, tj. svijest različitih likova, pa ćete se tako nakon nekog vremena i druženja s Lucasom preseliti u svijest policijske agentice Carle Valenti! Koja će igru također započeti u javnom WC-u (hm, vidimo li tu neki fetišizam?) istražujući spomenuti slučaj na svoj bogomdani detektivsko-forenzički način. Mlada dama će se poslije također zaputiti u grad te iz svoje perspektive istraživati uzroke zla, kako bi igrač na kraju dobio cjelovitu sliku misterioznih zbivanja i znao više negoli pojedini virtualni akteri! Nadalje,

"Epizodni način distribucije *Fahrenheit* nastavaka u našim bi krajevima mogao biti prilično hladno dočekan"

određene radnje koje poduzmete s jednim likom imat će itekakve posljedice na razvijanje priče onog drugog, pa se autori busaju u prsa kako će, između ostaloga, njihov *Fahrenheit* biti i hebački *replayabilan*. Sasvim očekivano, *Fahrenheit* ekipa hvali se i svojim "impresivnim grafičkim engineom" koji se, s obzirom da igra izlazi i za konzole, može nazvati tek "osrednjim". Istina, s prilično uvjerljivim sjenama, koje će bacati čak i minorni objekti poput naočala, automata za kondome itd. Što reći, nego zanimljivo, mada nas još uvijek kopka taj vražji "episode gaming", o kojem još nešto možete saznati u okviru. A zašto se igra zove upravo *Fahrenheit*? Nemamo pojma, jer nam gamad nije htjela reći. ■

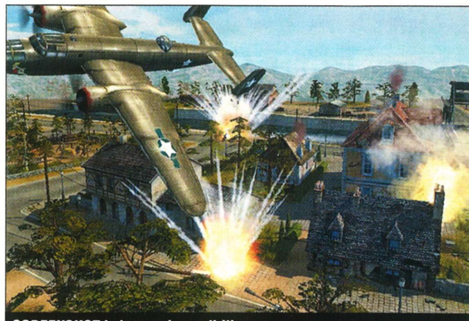
ZAPRAŠIVANJE KOMARACA ili kako je moj djed letio u poljoprivrednom avionu

ONO što Ameri zovu "Bulls-eye"

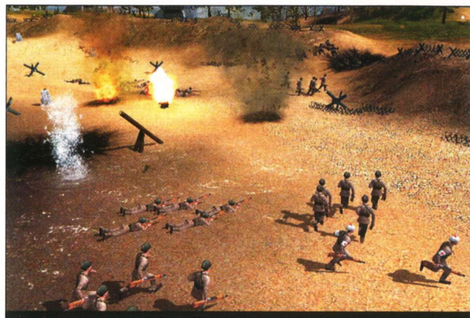
VLAK je baš morao naići kad se dečki igraju rata

IZLAZAK NAJAVLJEN ZA jesen 2004.

CODENAME: PANZERS



SCREENSHOT iz igre - vjerovali ili ne



MALO TKO u ovakvoj situaciji neće napuniti gaće

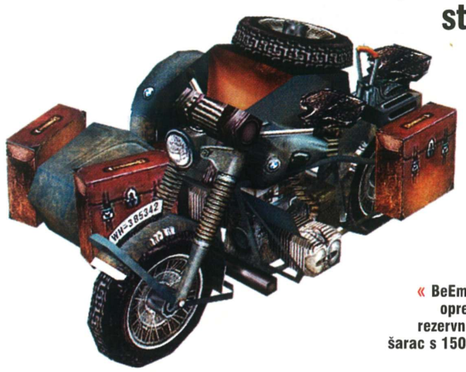
PROBOJ FRONTE kombiniranim snagama

Zaboravite *Blitzkrieg*

CODENAME: PANZERS

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **Stormregion** ■ IZDAVAČ / **CDV** ■ ŽANR / **RTS** ■ **www.panzers.com**

"Jedinice s vremenom postaju iskusnije, baš kao i u stvarnosti"



« BeEmVejac sa dodatnom opremom, servo, klima, rezervni dijelovi i GRATIS - šarac s 1500 komada streljiva, povoljno prodajem

PIŠE **Damir Radešić**
damir.radesic@janus.hr

Ne možemo reći da nas *Blitzkrieg* nije oduševio, igrali smo ga nekoliko mjeseci, no nakon nekog vremena postao nam je nekako jednoličan, točno smo znali gdje se nalazi protivnik, kada poslati lovce i kako se obraniti od protunapada. Ne kažemo, taktika je u toj igri bila ispred bilo čega drugoga, uključujući i zastarjeli 2D prikaz, koji je bio kvalitetan, ali ne toliko da bi nas ostavio bez daha. U današnje vrijeme neka igra može uspjeti samo ako uz odličan *single player* i grafiku (a *Blitzkrieg* je imao oboje), postoji i doza ponovljivosti, bilo u vidu grananja priče i više završetaka ili pak *multiplayera*, na koji sve više igrača cilja. Nažalost, potonje je u *Blitzkriegu* bilo polovično.

No, nema razloga za tugu jer CDV jako dobro odrađuje posao izdavača, kojem su strategije smještene u Drugi svjetski rat očito postale preokupacija. Naime, osim *Blitzkriega 2*, koji je već najavljen, a prvi *screenshotovi* otkrivaju detalje koje priželjkujemo, CDV nam već za jesen priprema još jednu strategiju u realnom vremenu nazvanu *Codename: Panzers*, uz napomenu da tu igru nikako ne treba shvaćati kao klasičan RTS, nego više kao nadograđeni *Blitzkrieg*. Uz spomenuti naslov zasad su vezane samo pohvale, bilo zbog *screenshotova* i *featuresa* koje autori na službenim web stranicama navode, bilo zbog igrivosti prezentirane u demo inačici izašloj negdje u vrijeme E3 sajma. Dok ovo čitate, vjerojatno se pojavio i drugi demo, koji nudi jednu misiju savezničke kampanje, pa vam na temelju iskustva s prijašnjim toplo preporučujemo da ga *downloadate* i zaigrate. No, dosta praznih riječi, bacimo se na činjenice. Kao što se da naslutiti, *Codename: Panzers* nas baca u Drugi svjetski rat, i to u ulogu zapovjednika jedne od zaraćenih strana koji ima prilike sudjelovati u većini važnijih povijesno temeljenih misija koje su se uistinu dogodile u ratom zahvaćenoj Europi. Dotične su raspoređene u tri kampanje, a prva od njih, gledano kronološki, je Njemačka, koja započinje napadom na Poljsku, da bi preko Francuske i poslije Balkana (da, da, ratujemo i na domaćem terenu) završila u Rusiji, kod Staljingrada kao povijesnom prekretnicom. U tom sudbonosnom trenutku uskačemo u čizme ruskog časnika i kroz desetak narednih misija istjerujemo okupatora i selimo bojište pred njegov glavni grad. Američko-engleska kampanja započinje iskrcavanjem na obale Normandije, na kojima valja osigurati plaže, pa preko Arnhema i mostova koji su uvijek predaleko ("Bridge Too Far"), ratujući sa slomljenim, ali ipak dovoljno jakim Wehrmachtom koji nam u Ardenima priređuje otrežnjenje od osjećaja nepobjedivosti u vidu protuofenzive, što je ujedno i posljednja misija u kampanji.

Kako god započeli rat, igra nam daje nekolicinu tenkova, pješaštvo i artiljerijska oružja koja moraju zajedno djelovati da biste ostvarili uspjeh. Sva su ona detaljno dizajnirana, uz naglasak na reakcije u skladu sa stvarnim uvjetima, pa će se tako pješaštvo lukavo zaklanjati iza tenkova pri napredovanju, zalegnuti ako ih protivnik ulovi u unakrsnu vatru, tenkovske kupole će se okretati tražeći metu, a sami tenkovi zaljuljati pri naglom kočenju i opaljivanju granate. Posebno nas je fascinirala mogućnost preotimanja tenkova tako da ih bacačem plamena zagrijete toliko da posada više ne može izdržati (postoji indikator temperature uz skicu tenka na kojoj se vide oštećenja), te nakon popravka ubacite svoje ljude i okrenite cijevi protiv bivših vlasnika. Veliku ulogu igra i streljivo, koje se ispucavanjem troši, tako da je osim brige o događajima na prvoj liniji važno osigurati mirno zaleđe kako kamioni za nabavu i oni za popravak ne bi bili uništeni, jer bez njih nemate mnogo šanse.

Iskustvo koje, primjerice, stječe pješaštvo ovisi o oružju koje koriste, nakon čega postaju učinkovitiji na određenim poljima, no važnije u cijeloj priči je da veterani po sluhu mogu odrediti gdje je neprijatelj iako je izvan njihovog vidokruga, a oni još iskusniji i o kakvom se tipu tenka ili oružja radi. Sam engine je potpuni 3D s mogućnošću zumiranja i zakretanja pogleda da biste dobili bolji uvid u situaciju, ali i da biste se divili spomenutim detaljima kojima možemo pridodati i lelujanje grana, destruktabilne građevine, otiske gusjenica i stopa vojnika, polegnute visoke trave nakon prolaska vojske, različitih vremenskih uvjeta, pa čak i redovne izmjene dana i noći, što povlači i realne projekcije sjena svih predmeta. Gledajući sve zajedno, mislimo da vam ne moramo objašnjavati kako s nestrpljenjem očekujemo deveti mjesec i proklinjemo sretnike njemačkog govornog područja koji već naveliko pale i žare ratištima Europe. Neka, neka, doći će red i na nas. ■

"Očajno želite T-34 u svom arsenalu? Spalite posadu plamenom i ubacite svoje ljude u grdosiju"

IZDVAJAMO / MREŽNA IGRA

Iako smatramo da je CDV jako pogriješio izbacivši potpuno *multiplayer* komponentu iz nedavno izašle igre *Blitzkrieg*: *Burning Horizon*, to će mu biti oprošteno ako *multiplayer Panzersa* napravi kako treba. Za sada se spominje mogućnost klasične timske igre do osam igrača, kao i one istrebljivačkog karaktera poznatije kao *deathmatchevi*. Uz njih, postojat će i mod nazvan *Kill the Leader*, u kojem je cilj pogubiti protivničkog zapovjednika, te *Hold the Line*, o kojem zasad nema informacija, no prema nazivu možemo zaključiti kako će se jedna strana braniti, dok će druga dobivati konstantna pojačanja i napadati. Uza sve to, *Codename: Panzers* donosi još jedan zasad neimenovani način igranja, što sve zajedno izgleda vrlo impresivno i, što je još važnije, dugotrajno.

"Najduže putovanje se nastavlja"

DREAMFALL THE LONGEST JOURNEY

Veliki povratak velike igre koji ćemo, nažalost, morati čekati čak do 2005. godine

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

Već i to što se u najavi broja našla jedna avantura, znači mnogo - konačnu potvrdu da žanr nije mrtav i da ga ipak čeka koliko-toliko svijetla budućnost! A ako vam možda sam naslov "Dreamfall" ne govori previše, obratite pozornost na ono "Longest Journey" – jer će vam, naime, odmah biti jasno da je riječ o nastavku istoimene igre izašle davne 1999., klasične *point and click* avanture koja je sama samcata na svojim plećima iznijela cijeli žanr i prebrodila to kritično razdoblje, kada je sve skupa moglo otići u... Prema tome, kvaliteta igre nije upitna, što, dakako, potvrđuju i dostupne informacije i slike, iz kojih je već sada jasno da će to biti jedan od najzanimljivijih naslova iduće godine. No, krenimo redom.

POČETAK JEDNOG VELIKOG PRIJATELJSTVA

Kao prvo, treba reći da je kod *Dreamfala* riječ o jednom paradoksu! Naime, iako bi bilo prirodno da avantura kao takva prosperira upravo na stroju na kojem je začeta (PC-ju, pobogu!), čini se da će spomenuti žanr zapravo spasiti konzolaška filozofija. Tako se *Dreamfall*, osim za PC, razvija i za Xbox, a što je posebno zgodno, PC inačica je na E3-ju bila demostrirana uz upotrebu Xbox kontrolera. Ništa čudno, s obzirom da se takav tip hibridnih avantura u novije vrijeme razvija na tržištu igara koje se igraju na velikom TV ekranu, a čiji bi najznačajniji predstavnik bio odlični *Broken Sword 3*. No, tu s usporedbama ne treba stati, tim više što ih koriste i autori projekta, pa tako svoju igru uspoređuju s *Eternal Darknessom*, *Silent Hillom*, *Resident Evilom*, *Knights of the Old Republicom*, *Shenmueom*, *Prince of Persiom* itd., što su sve PC i konzolaški hitovi specifičnog načina igre s obiljem raznorodnih elemenata. Dakako, takav želi biti i *Dreamfall*, jer se ponajprije reklamira kao avantura s primjesama akcije, no o tome ćemo poslije, prvo treba postaviti neke temelje priče. Ne brinite se ako niste igrali originalni *Longest Journey*, *Dreamfallov setting* koncipiran je tako da bude savršeno razumljiv potpunim početnicima, ali, s druge strane, sadrži i obilje poveznih momenata, koje će znati cijeniti stari igrači *Longest Journeya*. Kao i spomenuta igra, temeljit će se na ideji paralelnih svjetova koji zbog međusobne interferencije dolaze na rub uništenja te se za spas univerzuma potrebno prošetati uzduž i poprijeko mnogobrojnih lokacija kojima isti obiluju. Prvi i vjerojatno najpoznatiji je svijet Starka, tj. futurističke verzije Zemlje 2219. godine! Najreprezentativnija Starkova lokacija je grad Casablanca, koja je postala megalopolis sjeverne Afrike i jedinstveni spoj *hi tech* arhitekture i nekih preživjelih običaja iz prošlosti. Glavni protagonist Starka i lik s kojim ćete zapravo odigrati šezdesetak postotaka cijele igre je mlada Zoe Castillo, tipična propala studentica i buntovnica svoga vremena. Glavna fora s našom Zoe je što nije nikakav superheroj, nikakva odabrana ili *štotijaznamšto* nego najobičniji djevojčurak, poput djevojčuraka koji čitaju ovaj tekst. Dakako, nije to slučajno, autori su nebrojeno puta rekli da u nastavku žele imati glavni lik s kojim će se igrači što više poistovjetiti, kako bi se što više integrirali u virtualni svijet igre. Okej, nakon što se malo prosmucate Casablancom, i to valjda u furioznoj potrazi za najnovijom kremom za mitesere, prištiće i akne, na red će doći i malo spašavanja svijeta. I to u najboljem paranormalnom stilu, jer, naime, u svijetu Starka počinju se događati misteriozne stvari, poput totalnog zakazivanja tehnoloških uređaja i spravica. O čemu je točno riječ, naslutit će tek neki (Zoe included), kad krajičkom oka zamijete misteriozno pojavljivanje još misterioznije crne kuće obavijene misterioznim snijegom. Misteriozno... Jasno, riječ o gorespomenutom preklapanju virtualnih svjetova, od kojih je sada na redu nekima također od prije poznata Arcadia, po kojoj se smuca još vam poznatija April Ryan, tj. komad s kojim ste završili prvi *Journey*. Arcadia je inače čudan svijet srednjovjekovne kulture i kao takav potpuno drugačiji od Starka, što je jedan strašan kontrast i totalno *gameplay* osvježenje.

THE WINTER

Prema tome, dok ćete se u Starku šetati kroz uglačane prostorije, otvorene gradove prepune sjajnih nebodera i svjetlucavih reklama, Arcadia će vas dočekati s memeljivim tamnicama, pastoralnim kućicama i sl.. No, ako ste pomislili da je izvorište Crne kuće upravo Arcadia, sasvim ste u krivu, zato što mrcina dolazi iz posve novog *realma*, jednostavno nazvanog The Winter. O njemu se zasad zna najmanje, možemo vam jedino reći da će sve biti puno snijega. I leda. Po kojem će se pak sklizati treći lik znan kao Kian, a koji će djelovati kao potpuna oprečnost našim curicama. Naime, osim što je prilično dlakav po bikini zoni, a nema ni namjeru ići na depilaciju voskom, djeluje i kao cerebralni odmor jer

"*Dreamfallom* će biti potvrđeno da je avantura evoluirala u jedan vrlo zanimljiv novi smjer"

INFOBOX

Dreamfall: The Longest Journey

- PROIZVOĐAČ **Funcom**
- IZDAVAČ **Funcom**
- ŽANR **Avantura**
- IZLAZI **U prvoj polovici 2005.**

www.dreamfall.com

FUNCOM Tvrtka koja se, osim izrade prvog nastavka, dosad isključivo bavila svojim Anarhcy on lineom, koji joj je donio svjetsku slavu. A ako takvi maheri idu u izradu jedne avanture, sigurno je da će to biti nešto iznimno. Jednostavno obožavamo tvrtke koje su u svom korporacijskom životu napravile svega nekoliko igara...

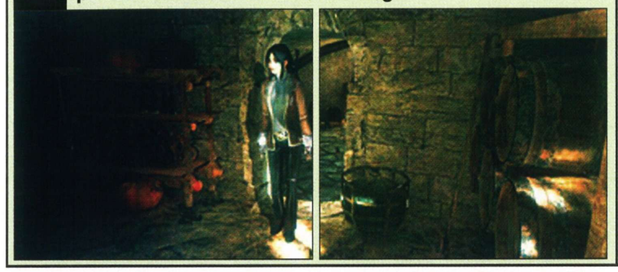
IZDVAJAMO/Opet konzole?

Da, da, bez obzira na svu *Dreamfallovu* ljepotu, budite spremni i na dozu konzolaško-PC-ajških kompromisa koji neizbježno proizlaze iz igara koje se paralelno rade za oba sustava. To će se ponajviše osjetiti u kontrolama, gdje će za idealnu upravljivost poslužiti kontroler, mada bi se i kombinacija tipkovnica-miš trebala pokazati sasvim izvodljivom. I opet; nemojte računati na apsolutnu iskorištenost svih PC grafičkih potencijala zbog nužnih ograničenja hardverski fiksnih plastičnih kutijica. Nasreću, to znači i relativnu nezahtjevnost glede PC resursa, što je uvijek dobra stvar.

4 RAZLOGA ZA VELIKO AVANTURIRANJE

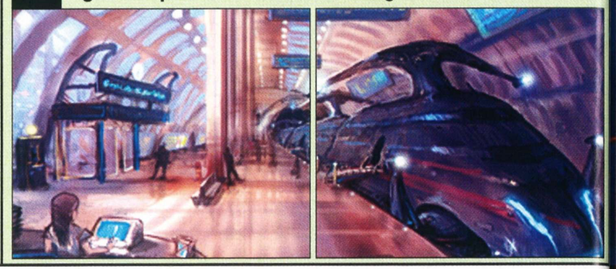
1 LIKOVI - tri potpuno različita lika za zanimljivo igranje

2 GRAFIKA - *real-time* grafika koja izgleda poput prerenderirane oborit će vas s nogu



3 LOKACIJE - tri potpuno različita svijeta za istraživanje

4 ZVUK - 7.1. kanalske divote uz punu orkestralnu glazbu i profesionalni *voice acting*



Kako li ću se u ovom mraku oduprijeti potencijalnom silovatelju?

IGRAT ĆETE JER...

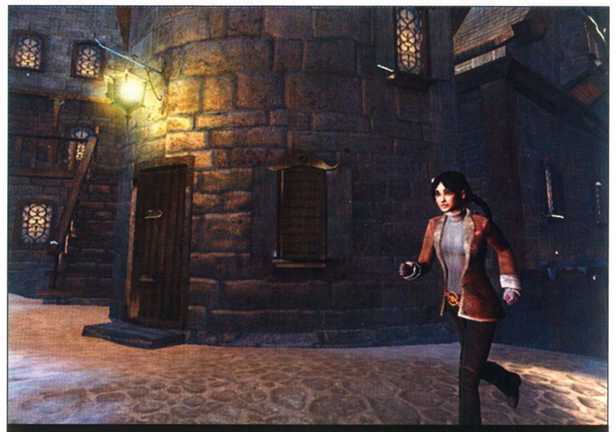
- volite avanture
- je sezona kiselih krastavaca
- ma zbog vaše mame

Naočito momče. Poza 3

Pa nećeš ga valjda, gle kak' se šćućurio jadan u kutu?!

Pečuh je stvarno predivan u ovo doba godine

Ma nisi ružan, samo te ni majka ne bi voljela



Oh, oh, utekoh mu. A možda mi je moglo biti lijepo?

ćete, naime, s njim najmanje rješavati zagonetke, a najviše se tući (poslije, poslije...). Kao što vidite, na raspolaganju će vam biti čak tri lika, što je za jednu avanturu stvarno mnogo, a najveća je fora što će se spomenuta škvadra međusobno i sretati! S tim da ćete jednom igrati s jednim, a drugi put s drugim, te tako skupljati specifične informacije koje će vam se na kraju u glavi posložiti u zanimljivu cjelinu. Spojite to sa spomenutim bogastvom svjetova i lokacija koje će vas, između ostaloga, odvesti i do drevnog Japana i shvatit ćete da će *Dreamfall* imati jednu od najrazrađenijih avanturističnih podloga ikad! Sve to bit će pojačano i brojnim NPC-ima (oko 50 komada), s kojima ćete se upuštati u razgovore sa slobodom izbora, koji će pak utjecati na njihov stav prema vama, ali i na neke elemente razvijanja priče. Govori se čak i o različitim završetcima, pa sad vam je jasno zašto autori kažu da su crpili inspiraciju i iz legendarnog *Knights of the Old Republica*. Ovisno o vašem gledištu, na vašu sreću ili nesreću, dijalozi će ovaj put biti ipak nešto kraći jer je ekipa svjesna da su u prvom dijelu pretjerali! Sukladno tome, skratit će se i vrijeme za odigravanje, i to s 30- 40 sati na 20-ak. Što nije nikakav problem, jer im je osnovna namjera napraviti jedno "kompresirano" iskustvo koje, iako kraće, pršti od nakrcanog materijala i svaki trenutak čini filmski nezaboravnim. *Non playing charactersi* poslužit i za još malo povezivanja s originalom jer, kako je to već uobičajeno, neki će biti stari, a neki novi. Mentaal! E sad, ono što će ovu avanturu najviše razlikovati od proizvoda iz prošlosti je njena neobična kombinacija različitih elemenata zbog kojih čak i izraz avantura postaje pomalo upitan. Da ne bismo išli u preveliko filozofiranje, najbolje bi bilo reći da će se *Longest Journey* igrati na sličan način kao i *Broken Sword 3*, jer će opet biti riječ o slobodnom kretanju kroz *real-time* grafički krajolik. Nadalje, opet će biti balansiranja između logičkih začkoljica i nekih dinamačnijih momenata, koji se u *Dreamfallu* zovu *set piecesi*. Riječ je zapravo o skriptiranim "okidačima", koji pokreću različite akcije ili iniciraju nekakvu borbu. *Set piecesi* su uglavnom i vremenski ograničeni, stoga igrač treba brzo reagirati kako bi postigao željenu reakciju svoga lika, što nas opet neizmjerno podsjeća na *Broken Sword*. Čak bi se moglo reći da je možda riječ i o plagijatu, jer što je drugo scena iz dotične igre gdje Nico mora u dvije sekunde bubnuti atentatoricu loncem po glavi kako bi izbjegla metak nego veličanstveni *set piece???*

"Predivna 3D grafika u nekim scenama izgleda poput prerenderiranih pozadina"

Srećom, sjetila sam se staviti dnevni s krilcima i povećanom moći upijanja

AVANTURA VS. AKCIJA

Prema tome, čini nam se da je riječ o malo marketinškog preseravanja, iako njihov sustav i ima neke razlike u odnosu na *Broken Swordov*.

Puf, pant, srećom, moć upijanja je stvarno fascinantna

Naime, nikad ne možete poginuti niti nešto katastrofalno zaribati, jer čak i ako upropastite neku akciju, u pravilu će vam biti na raspolaganju alternativna ruta. Npr., u jednoj spilji će vas naganjati čudovište, kojemu ćete uspjeti zbrisati tako da se na brzinu uhvatite za kotač mlina i popnete na višu platformu. No, ako ga možda ne uočite, nitko vam ne brani da se sakrijete u sjenu i pričekate dok momak ne prođe pokraj vas. Tučnjava? Još jedan element koji možete, ali i ne morate prigrliti te ga također u većini slučajeva možete izbjeći skrivanjem u sjenku ili pak odabirom nekog sasvim drugog puta na kojemu gamad uopće ne obitava. No, ako je već tu, zašto ga ipak ne iskušati, jer nam, između ostaloga, kažu da će likovi napredovanjem skupljati i neke specijalne poteze, mada se igra u konačnici baš i ne bi trebala pretvoriti u jedan *Tekken* ili *Dead or Alive*. Sigurno ste skužili da će fajta biti najviše s dlakavim Kianom koji, između ostaloga, za sobom vuče i poveći mač, no kako s tim likom odigravate tek dvadesetak posto igre, evidentno je da će biti ipak ponajprije riječ o avanturi. Sa specifičnim modernim štihom, čime se još jednom dotičemo i potpuno analognih kontrola izvedivih na dva potpuno različita načina! Aha, mišom i kontrolerom, s tim da će se na PC-ju moći iskušati oba, dok će Xbox inačica, logično, biti ograničena samo na potonji. Možda bi čak i na PC-ju valjalo zaigrati na isti taj način jer autori najavljuju i prilično inovativan *beam of light*, tj. sustav kretanja i selektiranja predmeta. O čemu je točno riječ, još nije otkriveno, ali se zna da će zraka svjetla imati najviše profita baš od čisto analognog načina kontrole... Sučelje bi također trebalo biti prilično zanimljivo, jer na ekranu neće biti nikakvih ikonica nego će se sva interakcija s okolišem i inventorijem odvijati na potpuno prirodan način. Pokupljene predmete tako ćete istraživati u potpunom 3D-u, te ih zumirati i rotirati u svim mogućim smjerovima ne biste li na njima možda pronašli kakav novi trag. Kad već spominjemo 3D, vrijeme je da vam konačno otkrijemo grafičke delicije, zbog kojih će *Dreamfall* sigurno biti jedan od najzgodnijih naslova iduće godine! Pokretat će ga takozvani Shark engine, a sve će se odvijati u apsolutnom *real-timeu*, stoga i ove slike u koje trenutačno buljite nisu nikakve prerendirane pozadine nego interaktivna grafika s kojom ćete biti u stvarnom doticaju. *Dreamfallovu* ljepotu dodatno će naglasiti i pomno režirana kamera, koja će u nekim scenama biti klasično fiksna, dok će se npr. u dijalozima spuštati i kružiti oko vaših likova kako biste zapazili najsitnije detalje. Poput sinhroniziranog pomicanja usnica, emocionalnih ekpresija, *bump mappinga* koji će definirati naboranost kože itd... Jednom riječju, potpuna ludnica! Predivnu grafiku pratit će i predivna orkestralna glazba te profesionalni *voice acting* koji će, pazite ovo, raditi u 7.1- višekanalskom surround sustavu!!! Prema tome, i tehnička strana *Dreamfalla* bit će ispolirana kao i ona scenarističko-empatijska, pa je stvoreni *hype* oko ove igre, sasvim objašnjivo, prilično nevjerojatan. Jedino je šteta što ćemo na nju morati pričekati čak do prve polovice iduće godine, kad bi se, kažu, trebala naći u prodaji. No, za ovakav uzlet ponešto evoluirane i netipične avanture svakako treba stisnuti zube kad već toliko seruckamo o nestanku žanra. Obećajemo, više nećemo! ■

INFOBOX

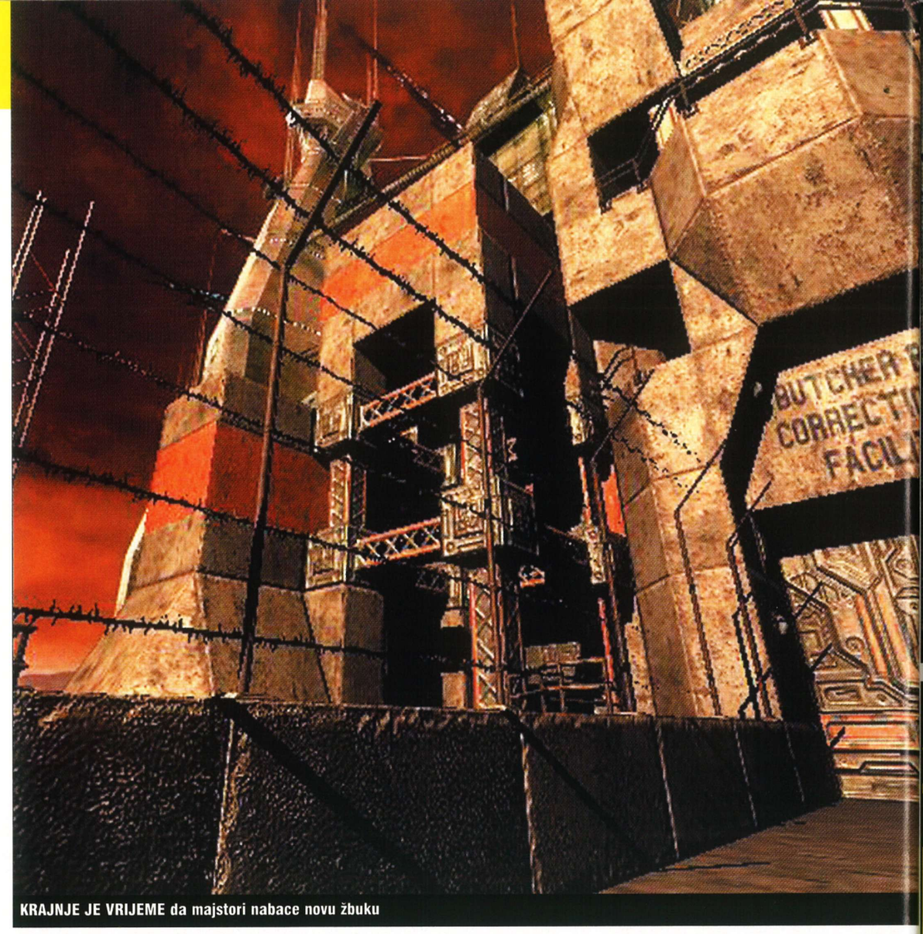
THE CRONICLE OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

- PROIZVOĐAČ
  Starbreeze Studios
- IZDAVAČ
  Vivendi
- ŽANR
  akcijski FPS
- IZLAZI
  jesen 2004.

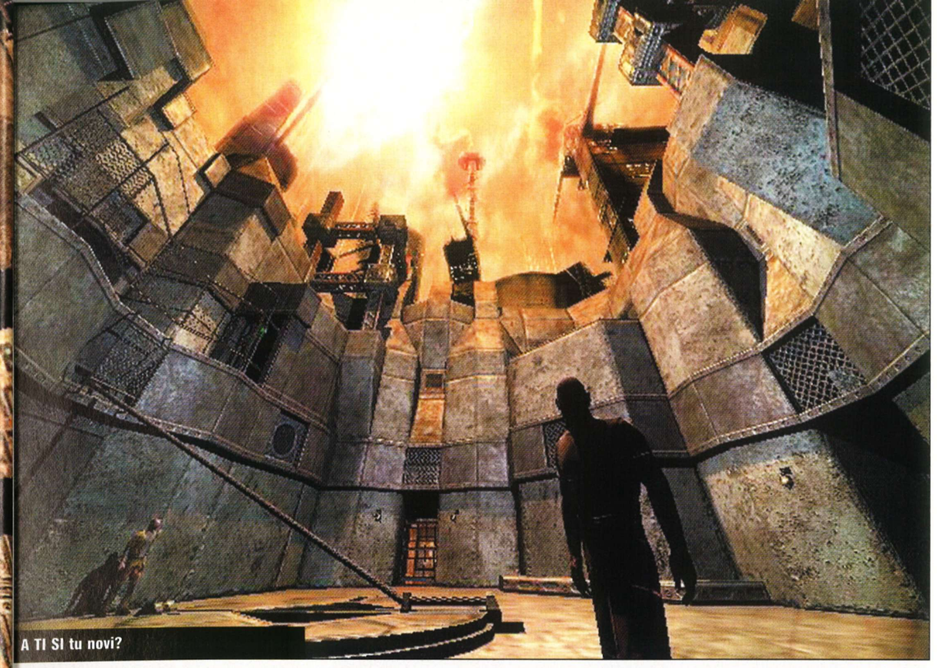
www.riddickgame.com

STARBREEZE

STARBREEZE STUDIOS
Ovaj razvojni tim osnovan je prije 6 godina u Švedskoj pod nazivom O3, da bi ga 2002. promijenili u Starbreeze Studios. Promjenom naziva lansirali su prvi zapaženiji naslov, *Enclave*, mračan akcijski RPG, koji je, doduše, ostvario osrednji uspjeh, ali i pokazao da dečki imaju potencijala i za više, što su i dokazali nedavno dovršenim *Knights of the Templeom*. Njihova prava karijera započinje upravo naslovom koji danas najavljujemo, jer kao što je rečeno, *Chronicles of Riddick* dobiva samo hvalospjeve.



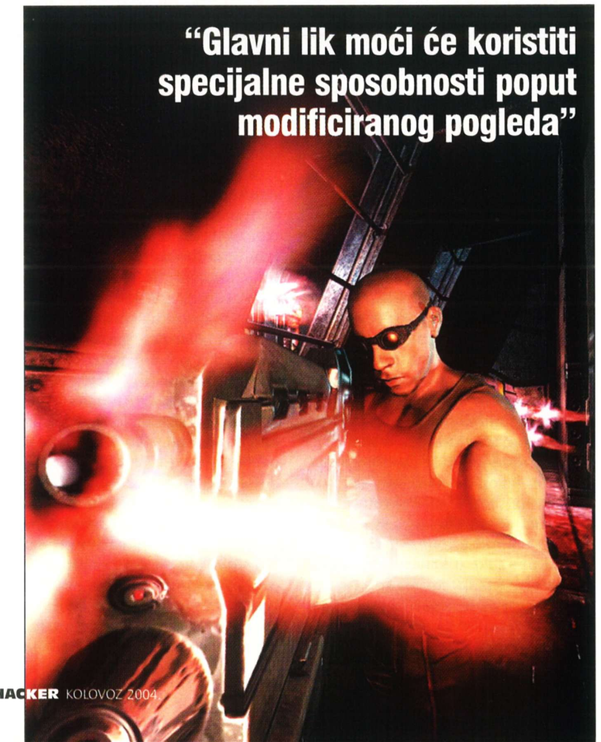
KRAJNJE JE VRIJEME da majstori nabace novu žbuku


A TI SI tu novi?

Xbox hit seli na PC

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

"Glavni lik moći će koristiti specijalne sposobnosti poput modificiranog pogleda"



PIŠE **Damir Radešić**
damir.radesic@janus.hr

Pitch Black je za jedne bio odličan znanstvenofantastični film, dok su ga pak jedni smatrali prosječnim ostvarenjem, koje je moglo poslužiti tek toliko da čovjek ubije sat i pol vremena. Kojoj god skupini pripadali, sigurno se sjećate totalnog antiheroja Richarda B. Riddicka, koji je svojim macho stavom dominirao filmom i, što je još važnije, lansirao Vin Diesela među hollywoodske zvijezde. Doduše, njegova kasnija glumačka ostvarenja nisu baš nešto abnormalno kvalitetno, no u ulogama negativaca još uvijek može proći. Dok se u svjetskim kinodvoranama vrti The Chronicles of Riddick, opisujući događaje koji prethode Pitch Blacku, vlasnici Xboxa uživaju u istoimenom naslovu uz dodatak *Escape from Butcher Bay* na svojim konzolama, a prema reakcijama medija, to je trenutačno apsolutni hit. I mada isprva nije bila planirana inačica za PC, upravo su izvrsne ocjene, iznad 90%, natjerale Vivendi da promijeni odluku, tako da ćemo vrlo brzo virtualnog snagatora moći vidjeti i na našim PC-strojevima.

Radnja igre događa se prije događaja u oba filmska uratka, a započinje dolaskom Richarda B. Riddicka u Butcher Bay, najčuvaniji i najstroži zatvor što je ikad postojao. Prvo što mu je na pameti je bijeg, no ipak, prvo treba doznati neke stvari o samom zatvoru i ljudima koji ga nastanjuju. Početni nivoi su svojevrsni RPG-ovi jer, naime, u razgovoru sa zatvorenicima doznajemo mnoštvo pojedinosti o navikama čuvara, mjerama osiguranja, pa i o drugim zatočenicima, od kojih neki baš i ne simpatiziraju novog člana zajednice. Poneki razgovori rezultirat će zadatcima, čije izvršenje donosi neki predmet, oružje ili neki drugi bonus nužan za daljnje napredovanje, a što duže igrate, oni postaju sve teži, ali će donositi i veću korist, poput *eyeshinea* koji smo opisali u okviru.

Sam početak igre smješta nas u Maximum Security, dio zatvora u kojem je dopuštena nešto slobodnija atmosfera, a kroz 30 nivoa koji slijede zajedno s Riddickom proći ćemo kroz Double-Max zonu i na kraju završiti u Triple-Max odjelu, čije ime dovoljno govori samo za sebe. Na tom putu do slobode naći ćemo na horde stražara, zatvorenika, robota-čuvara, pa čak i aliena, te mnogih drugih, no nećemo baš sve otkriti, a kao posebnost igre izdvojili bismo mogućnosti rješavanja problema na više načina. Iako se igra žanrovski opisuje kao FPS, na početku baš i nećemo imati nekih moćnih vatrenih oružja – naime, u svako je ugrađen DNA kod koji odgovara njihovom vlasniku, pa ako netko drugi položi ruku na nj, doživjet će strujni udar. Naravno, u kasnijim fazama igre pronaći ćemo način da se dograbimo pištolja ili strojnice laganim hakiranjem središnjeg računala, no za početak je i šaka sasvim dovoljna, a o nožu ili metalnoj šipki da i ne govorimo.

Iako je sam Riddick užasno jak i brz, u nekim situacijama odnos protivničkih snaga bit će vrlo nepovoljan da biste se upustili u otvoren sukob s njima, no tu na scenu uskače *stealth* pristup poznat nam već iz mnogih igara. O njemu nemamo što mnogo govoriti, osim da se valja držati sjene i prilaziti protivnicima sleđa kako biste ih što učinkovitije eliminirali. Ako to situacija zahtijeva, tijelo je moguće odvući u prikrajak da biste uklonili tragove i da otkriće mrtvaca ne podigne uzbunu. Čak i ako vas meta primijeti i podigne oružje prema vama, uvijek možete izvesti neki od combo zahvata, kojim će glavni lik usmjeriti cijev u glavu vlasnika ili mu, u boljoj varijanti, izbiti oružje iz ruke kako biste podigli što manje buke.

Premda trenutačno ne možemo govoriti o grafičkim efektima u PC inačici, jer detalja još uvijek nema, pretpostavljamo da neće mnogo odudarati od onih u Xbox inačici, a ako se to i dogodi, mogu biti samo bolji zbog hardverskih mogućnosti današnjih strojeva. Oni koji su vidjeli spomenutu inačicu spominju odličnu, vrlo mračnu atmosferu, zahvaljujući, dakako, vrlo slabom osvjetljenju i mračnom ugođaju, koji dominira. Zidovi išarani grafitima, skučene ćelije, zahrdale rešetke, uski prolazi, treptava rasvjeta i slični detalji krase ovaj naslov koji će se na momente prebacivati u treće lice kako biste bolje sagledali situaciju, poglavito prilikom penjanja na povišena područja ili uvlačenja u šahtove. Audiokomponenta je također u službi atmosfere te će stoga zatvorenici međusobno pričati vrlo tiho, što manje pomičući usnice, kako ih stražari ne bi primijetili. Dakako, Riddick, osim što nalikuje na Vin Diesela, ima i njegov glas, tako da će ufuravanje u ulogu ovog svemirskog negativca biti potpuno.

Pomalo čudi kako od samog starta nije planirana i PC inačica kad FPS žanr prirodno naginje toj platformi, no ovakav razvoj situacije najviše zapravo odgovara igračima. Ovako barem znamo što možemo očekivati, developeri će se potruditi ne iznevjeriti nas i vjerojatno ćemo dobiti još bolju igru. Iznenađenja su, dakako, moguća jer u prošlosti je bilo i prilično loših konverzija s konzola na PC, no nadamo se da to ovaj put neće biti slučaj. ■

IZDVAJAMO

EYE-SHINE

Za razliku od kojekakvih frikova obrijanih glava koji čak ni u sumrak s nosa ne skidaju crne naočale, Riddicku su one doista potrebne. Na početku igre mogućnost gledanja u tami ne postoji, nego ćete je zaraditi tijekom igre, no koliko god izgledao superioran, takav mod promatranja svijeta ima i svojih mana. Svaki iznenadni bljesak, bilo da je riječ o vatri iz puščane cijevi ili paljenju rasvjete, bit će prikazan kao totalno posvijetljen ekran, pri čemu igrač ništa ne vidi, pa je prebacivanje na normalan vid, odnosno stavljanje naočala, nužno da uopće shvatite što se događa. Premda se modovi mijenjaju trenutačno, sekunda kašnjenja je dovoljna da vas dostigne metak ili da budete otkriveni dok se šuljate pokraj ophodnje.

BAŠ BIH mu mogao skočiti za vrat. Usrat će se od straha

PUŠKA

"U Xbox inačici nema *multiplayera*, no postoje sve predispozicije da se on uvrsti u PC inačicu"

IGRAT ĆETE JER ...

- vam je Vin Diesel lud!
- vaša majka voli Vin Diesela
- ni curi Vin Diesel nije mrzak

Slaba prehrana uzrokovala je anoreksiju kod mnogih

ALO! Kakvo je to grupiranje?! Ajmo razlaz!

UPALA UHA je vrlo nezgodna stvar

INFOBOX

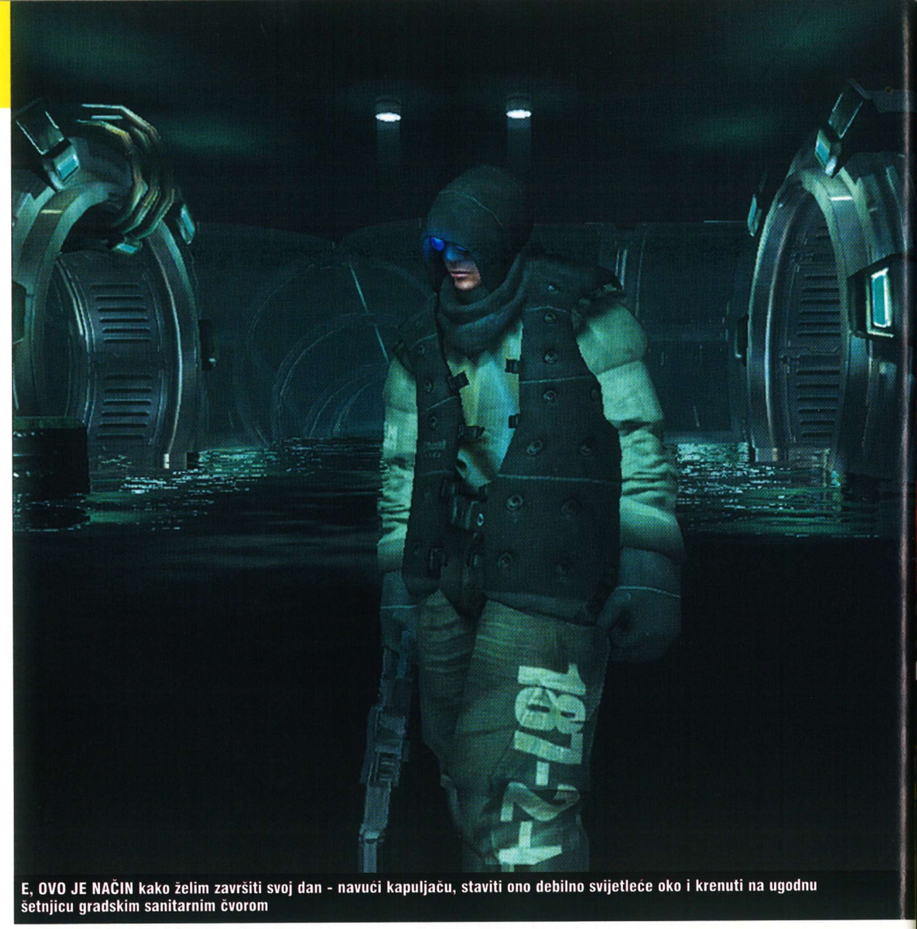
PARIAH

- PROIZVOĐAČ
  Digital Extremes
- IZDAVAČ
  Groove Games
- ŽANR
  FPS
- IZLAZI
  nepoznato

www.digitalextremes.com

DIGITAL EXTREMES

DIGITAL EXTREMES Tvorci Unreal franšize iz koje se izrodilo već desetal raznoraznih naslova kako za PC tako i za konzole ovja puta odlaze u drugom smjeru te će nam nastojati donjeti jedno sasvim novo i originalno igrače iskustvo. Pa moramo priznati, bilo je i vrijeme da se okušaju u nečemu nevezanome za stari dobri Unreal.



E, OVO JE NAČIN kako želim završiti svoj dan - navući kapuljaču, staviti ono debilno svijetleće oko i krenuti na ugodnu šetnjicu gradskim sanitarnim čvorom

Odbačen i ružan

PARIAH

Ova se djeva, ako je zovete, odaziva na ime - Karina. Nismo joj ga mi dali »

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

Mislili ste da su FPS-ovi napokon stigli do mrtve točke? Mislite da na kugli zemaljskoj ne postoji čovjek koji može napraviti pucačinu iz prvog lica, a da bude maštovita i zanimljiva? Pa, niste daleko od istine. Doduše, to što vama (a i nama polako) šablone počinju ići na živce ne znači apsolutno ništa brojnim developerima koji će na sićušnim varijacima u seriji od pet naslova zaraditi više nego što bi itko normalan mogao pomisliti. Sve što im treba je, ruku na srce, dobar pokretač, realističnija grafika i priča koja će stajati iza bezlične mase poligona. Na svu sreću, igra koju najavljujemo nije baš posve šablonski rađena (iako postoje velike indicije da se tome težilo). Zove se *Pariah*, a vi u njoj preuzimate ulogu tipičnog geekovskog antiheroja po imenu Jack Mason. Osim što je, kao što to obično i biva s antiherojima, navučen na droge, on svoj život trati robujući (kako se čini) još jednoj bezličnoj i beskrupuloznoj korporaciji. Njegova avantura započinje onog trenutka kad mu tvrtka naloži da ulovi zgodnu, ali opasnu mladu znanstvenicu po imenu Karina J. Naime, spomenuta je krasotica sudjelovala u nekolicini sumnjivih eksperimenata (znanstvenih, jasno), pa stoga šefovi žele da je dovedete na informativni razgovor.

Jasno da to neće završiti jednostavnim intervjuom uz kavicu i kekse, nego će kulminirati u kataklizmičku borbu za sačuvanje ljudske civilizacije od sigurne propasti. Zašto? Zato što u Digital Extremesovoj izjavi za tisak autori govore o izboru raznovrsnog (i vrlo destruktivnog) vatrenog naoružanja...i zato što igra koju najavljujemo spada među FPS-ove. Uglavnom, možete očekivati dobru igru aranžiranu prema SF priči. *Pariahov* grafički pokretač temeljen je na najnovijoj inačici Unrealovog, s tim da je, sudeći barem prema priloženim slikama, došlo do brojnih preinaka i poboljšanja. Bilo kako bilo, igra čak u svome ranom stadiju razvoja izgleda da nevjerojatno. Ako niste skloni vjerovanju suhim pričama, onda preporučamo da bacite pogled na priložene slike. Iako, ruku na srce, baš pretjerano ne odišu originalnim i neotkrivenim koncepcijama, one u svakom slučaju dočaravaju budućnost (uzdah) uzbudljivog i dinamičnog žanra pod imenom FPS. Dakle, da sumiramo, ako se stvari ovako nastave, za par godina ćemo igrati iste igre kao i danas, samo što će se broj poligona eksponencijalno povećavati.

Što se same dinamike i sustava napredovanja tiče, autori nam nisu mnogo otkrili. Međutim, već i prvi objavljeni detalji dovoljni su da zagolicaju maštu. Za početak, tu je vještina baratanja oružjem, koju ćete morati unaprijediti do određene razine kanite li se baviti napucavanjem. Na ovaj način autori su simpatično dočarali Masonovu tranziciju iz narko-geekovštine u svima poznati stereotip akcijskog heroja. Doduše, čak i nakon što ovlada zen vještinom nošenja dvjestotinjak kilograma naoružanja i skakanja po pola metra u zrak, naš junak će i dalje nailaziti na probleme. Naime, stabilnost njegovih pucaljki ovisiti će o načinu na koji ih koristi. Primjerice, ako automatskom puškom zapucate u duljem rafalu, njena preciznost postupno će padati sve dok se ne odlučite odmoriti, te naučiti kontroliranoj paljbi. Druga zgodna stvar su specijalni dodatci za nadogradnju, kojima ćete svako oružje moći nadograditi i do četiri puta. To znači da ćemo negdje na polovici igre pušku moći koristiti kao snajper, bacač granata kao kemijsko oružje, a olovku u džepu kao čačkalicu za zube.

Još jedna zgodna stvar definitivno je aparatić za liječenje rana. Za razliku od jednostavnih alternativa koje smo imali priliku susresti u gomili drugih igara, ovaj ima jedno dosta zgodno ograničenje – naime, pri korištenju morati paziti koliko zdravlja nadomještate. Ako prijeđete dvadeset jedinica, zamutit će vam se vid – što će u većini slučajeva predstavljati veliku, veliku komplikaciju. I konačno, tu su i univerzalne nadogradnje kojima ćete moći poboljšavati oklop, zdravlje i reflekse.

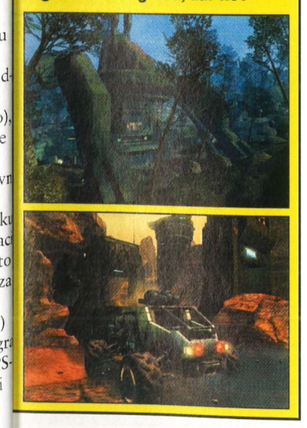
Zgodno, zar ne? Još ako spomenemo da autori tvrde da je u igru ubačena priča koje se niti jedan producent naučno-fantastičnih filmova ne bi posramio, pred sobom bismo trebali imati totalni megahit. Uostalom, kako u posljednje vrijeme apsolutno svaki igrač pucačina iz prvog lica idealizira stvari viđene u reklamnoj animaciji za Half-Life 2, bilo bi zaista šteta da još barem netko ne iskoristi gužvu i napravi FPS igru o naučniku koji mitraljezom spašava svemir. Uglavnom, prije nego što nam od silnog uzbuđenja ne prokuha mozak, spomenimo da datum izlaska još nije objavljen. Međutim, trenutačno je završeno nekoliko nivoa i mod za igru u više igrača, što je dobar znak da rad na Pariahu polako, ali sigurno napreduje. ■

Nakon nekoliko minuta igranja postaje i više nego očito da je u budućnosti retro vrlo *trendy*

IZDVAJAMO

POZNATO NASLJEĐE?

Ako niste nikad čuli za Digital Extremes, ništa strašno. Daleko su veće šanse da ste čuli za njihov bestseler uber-serijal pucačina pod imenom *Unreal*. Uzmemo li obzir količinu iskustva akumuliranog izradom tog serijala, čisto sumnjamo da će ekipa koja radi na *Pariahu* imati problema s izradom ovog projekta. Dodamo li tome još i priču koja je u novije vrijeme očito popularna (znanstvenici koji spašavaju svijet sačmaricom), sve bi na kraju moglo ispasti i te kako dobro. Uostalom, ako sve propadne, i dalje imamo grafiku i igru za više igrača, zar ne?



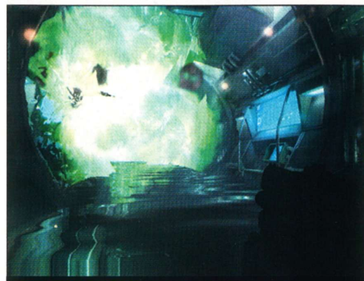
ZAPRAVO, ovo nije ono što mislite, gospodine potrošni negativče broj 56, ovo je mikrofon. Sve što tražim je jedan mali intervju. Govorite u rupicu na vrhu

"Budućnost, pucanje i znanstvenici izvježbani u baratanju eksplozivima ove će godine biti uobičajeni prizori na našim kućnim računalima..."

IGRAT ĆETE JER ...

- **želite biti odbačeni**
- **je ovo igra tvoraca Unreala**
- **šmer**

DA NAM JE SAMO ZNATI tko je za ovu kuću izdao lokacijsku dozvolu



TAKO VAM I TREBA kad plinsku bocu idete provjeravati šibicama

ĆUĆNUT ĆU dok mrak ne prođe, tko zna što u mraku vreba

INFOBOX

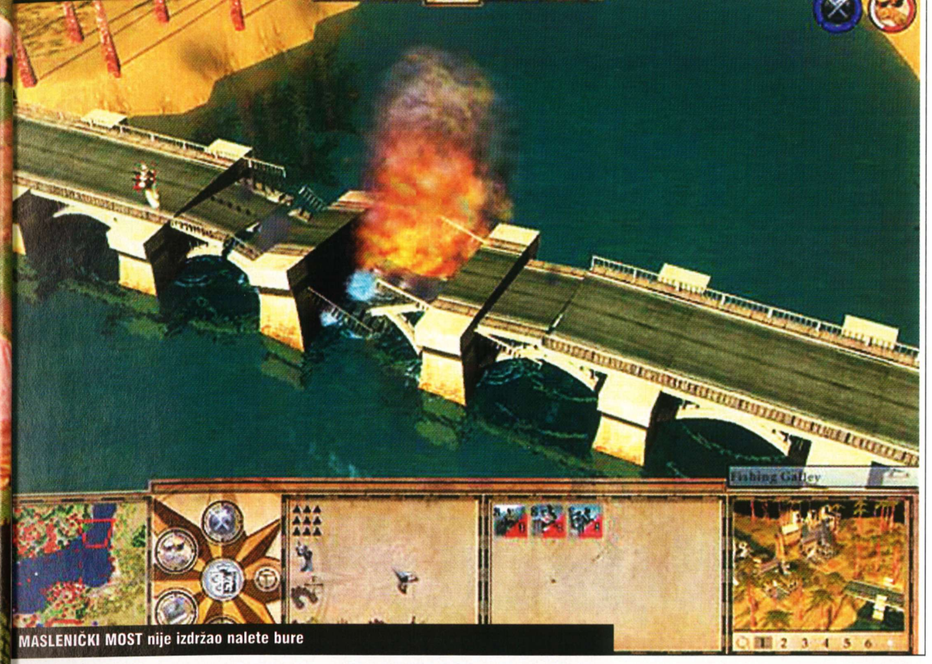
EMPIRE EARTH 2

- PROIZVOĐAČ
  Mad Doc Software
- IZDAVAČ
  Vivendi
- ŽANR
  RTS
- IZLAZI
  u prvoj polovici 2005.

www.empireearth.com

MAD DOC SOFTWARE Osnovan prije samo pet godina, Mad Doc Software iza sebe ima finu zbirku naslova. Među inima izdvojimo ekspanziju originala čiji nastavak danas najavljujemo, *Empire Earth: The Art of Conquest*, RTS-ove *Star Trek* tematike *Armada* i *Armada 2*, letačku simulaciju *Jane's Attack Squadron* i nedavnu ekspanziju RPG-a *Dungeon Siege* pod nazivom *Legends of Aranna*. Takvom svestranošću mogu se pohvaliti rijetko koji developeri, stoga im držimo fige da nastave s dobrim radom i u budućnosti.

BARIKADA ISPRED DISKA pred nastup lokalne pjevačke zvijezde



MASLENIČKI MOST nije izdržao nalete bure

EFEKT KIŠE drastično smanjuje vidljivost

Povijest ratovanja - drugi dio

EMPIRE EARTH 2

SEPARATISTI su na crnom tržištu kupili podosta tehnike za male novce

PIŠE **Damir Radešić**
damir.radesic@janus.hr

Empire Earth je svojedobno proglašavan igrom godine. Osim inovacijama u samom *gameplayu* u kojem je ratovanje rastegnuto od samih početaka civilizacija pa sve do svemirskog doba, mnoge je privukao i odličnom grafikom koja je u to vrijeme bila nedostižna. Ponukan uspjehom, Vivendi jednostavno nije mogao dopustiti propadanje zlatnog rudnika, stoga nikoga i nije začudila najava nastavka, koja je, doduše, primljena prilično mlako iako je riječ o masivnoj igri koja će najvjerojatnije dostići prodaju prethodnika, a možda čak postati i veliki hit iduće godine. Dakako, pođe li im to za rukom, sasvim sigurno nas u doglednoj budućnosti očekuje i trojka, dok na ekspanziju igre koju danas najavljujemo računamo po defaultu.

Premda na prvi pogled izgleda kao klasičan 3D RTS kakav se može vidjeti već sada na tržištu, *Empire Earth 2* ispod "haube" krije mnoštvo detalja, otkrivenih tek nedavno na E3 sajmu, na prezentacijama za odabrani krug novinara. *Single player* će se, osim *skirmish* misija, sastojati od triju masivnih kampanja koj zajedno imaju 27 misija, čime je pokriven veći dio ljudske povijesti. Gledano kronološkim redom, prva je smještena u drevnu Koreju, nako čega krećete u pohod po srednjovjekovnoj Njemačkoj, da biste završi u sadašnjosti, na području današnje SAD-a. Da ne biste pomislili kako su samo ta tri naroda zastupljena u igri, valja reći da postoji ukupno 1 civilizacija te da svaka od njih ima svojih prednosti i nedostataka, kao specifične jedinice koje može napraviti. Premda se ne spominju poimence, jer autori vjerojatno ni sami ne znaju koje će još uvrstiti, a koje ne, spomenimo samo da se govori o 400 različitih jedinica, što je brojka kojom se dosad ne može pohvaliti nijedna igra. Ako znamo koliko truda valja uložiti u njihovo balansiranje, jasno vam je da su si autori natovarili poprilično posla ako se pokažu istinitima i brojke o "samo" 200 različitih jedinica.

Doista je riječ o velikom zalogaju, megalomanskoj igri koja nas već u ovoj fazi razvoja pokušava zadiviti dosad neviđenim detaljima, pri čemu mislimo i na igrivost i na grafiku.

No, krenimo redom, spomenimo prvo vremenske efekte, koji ovdje imaju veliku ulogu. Ostavimo sad po strani to što kiša ili snijeg daju osjećaj realnosti te smanjuju vidljivost, pozabavimo se radije primjerom koji su autori nedavno prezentirali. Na jednoj strani imamo grupu tenkova čija je zadaća zauzeti protivnički aerodrom, no zbog konstantnog uzlijetanja bombardera ne smiju mu se približiti. Slanjem špijuna koji je zauzeo protivničku kontrolu leta, igrač saznaje da se sprema oluja, a to, jasno, znači da svi zrakoplovi moraju sletjeti jer po jako lošem vremenu nemaju šanse ostati u zraku. Kad oluja započne, svi su na zemlji, a tenkovima se ionako živo fućka je li vani kiša ili tuča, pa će laganim puzanjem zauzeti spomenuti cilj. Premda se još uvijek o tome razmišlja, vrlo je vjerojatno da će zauzimanje određene zgrade omogućiti slanje krivih informacija protivniku, pa bi u navedenom slučaju vjerojatno podigli sve zrakoplove i poslali ih u sigurnu smrt ili, ako ih je moguće zauzeti, prizemljili ih lažnom vremenskom prognozom. U svakom slučaju, vrijeme nije uvršteno samo da biste divili krugovima kišnih kapi na jezeru.

Drugi detalj koji nas se neobično dojmio je "slika u slici", odnosno mogućnost fiksiranja kamere na određene dijelove bojišta ili pojedine jedinice koje će se prikazivati u zasebnom malom prozoru, te je vrlo lako odrediti više ciljeva za praćenje i staviti ih da se periodički izmjenjuju kako bi imali konstantan nadzor nad strateški važnim područjima ili jedinicama koje ulaze u bitku. Ako vam protivnik napadne bazu ili se dogodi neki sličan važniji događaj, kamera malog prozora automatski se fiksira na nj, tako da je jednim klikom ili pritiskom na tipku moguće prebaciti pogled glavnog zaslona na to mjesto. Ni *multiplayer* igranje nije zapostavljeno kad je riječ o novinama što ih ovaj naslov donosi, i to ne samo u serijal nego u cijeli RTS žanr, što poglavito vrijedi za timske igre koje su postale daleko igranije od '1 na 1'. Dok smo u nekim naslovima imali mogućnost dojavljivanja sljedeće točke napada suborcima, *Empire Earth 2* ide korak dalje pa je tako moguće nacrtati kompletne planove kretanja trupa ili bombardera te, što je još bolje, sinkronizirati napad kako bi bio što učinkovitiji. Ne samo da ćete na karti vidjeti rute vlastitih snaga, nego će različitim bojama biti označeni smjerovi kretanja vojski vaših timskih kolega te ćete im, u slučaju da znate za neku zasjedu, moći vrlo lako priskočiti u pomoć.

Što se tiče ekonomije, autori su se napokon sjetili uvrstiti mnogo lakši način dodjeljivanja poslova radnicima nego što je to bilo traženje nezaposlenog, klikanje na njega i slanje na određeni zadatak. Umjesto toga, kada pozovemo kartu, pojavit će se i opcije vezane uz civilne jedinice te u svakom trenutku možemo vidjeti koliko ljudi radi na kojim poslovima te ih jednostavno prebaciti s jednog na drugi ako to situacija zahtijeva. Što se tiče samih resursa, otkrivanjem novih tehnologija i napredovanjem kroz povijesna razdoblja, nove sirovine, poput nafte, zamijenit će prethodne, tako da će ih uvijek biti isti broj, samo će im se mijenjati namjena. Takvim načinom zamjene kasnija razdoblja ne postaju kompliciranija, kao što je, recimo, bilo u *Rise of Nationsu*, nego se igra, ako izuzmemo pojavu zračnih jedinica, odvija istom brzinom kao i na početku, nekoliko tisuća virtualnih godina ranije.

Empire Earth 2 ima velike šanse da postane igra čije će se novine u budućim strategijama u realnom vremenu kopirati, no isto tako, moglo bi se dogoditi da upravo zbog brojnih mogućnosti postane prekomplicirana za ugodno igranje. Što god se dogodilo, kad se napokon pojavi, sigurno neće proći nezapaženo. ■

AKO VAS VIDE oni iz Haaga, nadrapali ste

"Iskorištavanje 3D terena nije novost, no mnogi u žaru borbe zaborave na takve mogućnosti"

IZDVAJAMO

KRUNU VALJA ZARADITI

U svakoj povijesnoj epohi postoje tri "krune", koje je moguće zaraditi samo ispunjavanjem određenih uvjeta. Ovisno o učinkovitosti, moguće je dobiti vojnu, ekonomsku ili imperijalnu krunu, a svaka od njih daje određene bonuse, pa tako primjerice ekonomski bonus daje mogućnost izbora bržeg skupljanja resursa koji sami odaberete, dok vojni bonus omogućava izbor otpornije pješadije, jače vatrene moći topništva ili, ako to smatrate bitnim za prevrat situacije, razoran zračni udar, koji je, doduše, moguće iskoristiti samo jednom, no zato će izbrisati cijelu vojsku s lica zemlje. Dakako, to su samo primjeri, da bi vam bilo što jasnije kako borba za krune predstavlja neku vrstu podzadaća koje se trudite ispuniti u svakoj misiji.

IGRAT ĆETE JER ...

- ste voljeli Empire Earth
- ionako igrate svaki RTS
- slikice izgledaju super

VIŠE SLIČI na kvartovsku šoru nego na rat velikih razmjera

SPARINA je rastjerala trgovce i njihove potencijalne kupce

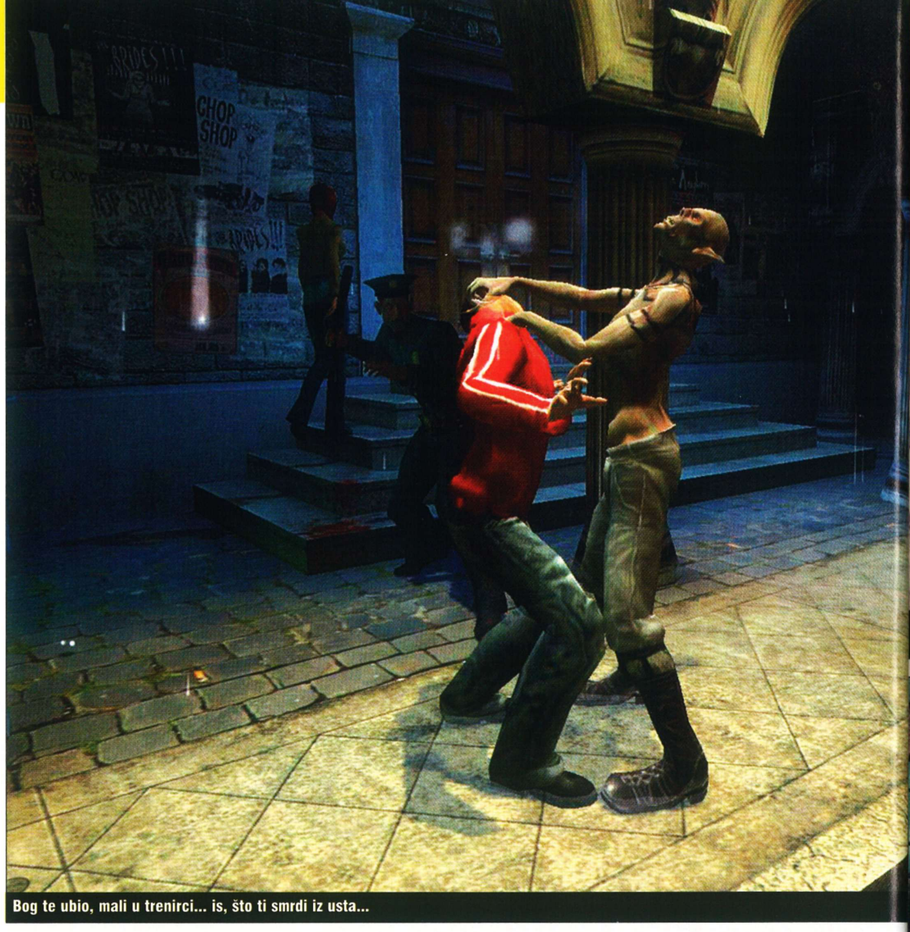
AH, TI ISTOČNJACI, uvijek se moraju naguravati

INFOBOX

- VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES
- PROIZVOĐAČ: Troika
- IZDAVAČ: Activision
- ŽANR: RPG/FPS
- IZLAZI: listopad 2004.

www.vampirebloodlines.com

TROIKA Troika s *Bloodlinesom* po već tko zna koji put donosi obećano. Reputaciju koju su postigli izdavanjem igara poput *Arcanuma* mogu zahvaliti golemom iskustvu. Naime, većina tima dolazi iz vrlo poštovanih *developerskih* krugova. Utjecaj njihovih već priznatih projekata, poput Interplayeva *Fallouta*, lako je uočljiv i u novim naslovima, a dobra tradicija nastavlja se, dakako, i u *Bloodlinesima*. Još samo da izađe na vrijeme.



Bog te ubio, mali u trenirci... iš, što ti smrdi iz usta...

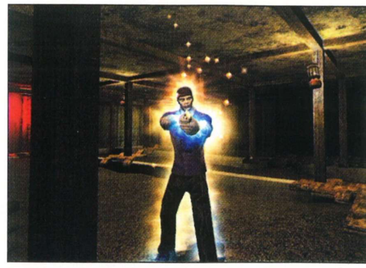
Alternativni pristup policajcu koji tvrdi da cestu niste prešli preko zebre

Toliko lovine, a toliko malo vremena

Ateistička crkva

IGRAT ĆETE JER ...

- smatrate da je krv dobra okusa
- ne volite sunce i noćna ste ptica
- fascinirani ste snagom prosječna vampira



Kud u vrat!?

VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES

« Teta vampiruša sa solidnom četvorkom

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

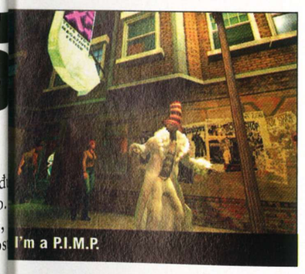
Za *Vampire: The Masquerade* ste, ako vas zanimaju RPG uradci, vjerojatno čuli. Taj iznimno popularni horor-RPG jedan je od rijetkih koji imaju svoj početak, sredinu i kraj. Dapače, koliko god mi prekopavali po analima povijesti RPG-a, White Wolf je jedini izdavač koji je u trenutku kada je njegov bestseler u najčešćoj fazi jednostavno završio cijelu priču i time zaokružio radnju koja se, u načelu, proteže kroz cijelu ljudsku povijest. Da gorespomenuti redci ne ispadnu potpuno nerazumljivi, spomenut ćemo kratku povijest vezanu uz *Vampire: The Masquerade*. Naime, igra prati vampire kao vrstu od njihova nastanka pa sve do njihove apokalipse. Svijet u kojem oni prebivaju mračna je verzija naše stvarnosti, u kojoj, na oduševljenje ljudske rase, čudovišta postoje. Uglavnom, prije nekoliko mjeseci, World of Darkness zadesila je kataklizma i sve je završilo sveopćim neredom, u koji je, med ostalim, uključen bio i sam pakao. Nakon izdavanja Gehenna knjige, tvrtka je napravila pauzu. Nažalos najnovije vijesti govore da se sa svime krenulo iznova (vlasnik franšizinih prava preuzeo je stvar svoje ruke i rekao da mu White Wolf ne znači baš mnogo), što zapravo znači da je netko od spomenute ekipe shvatio da ne može živjeti bez novca.

Bilo kako bilo, Troikin *Bloodlines* se već radi dobrih godinu dana, n još uvijek se ne naziru znakovi završetka. Razloga zašto je to tak moglo bi biti mnogo, no mi ćemo se ovaj put zadovoljiti onim da ig treba proći nevjerojatnu količinu rigoroznih testiranja. I što je najvažnije, doista ne zavidimo onima koje je zapao taj nezahvaln posao jer je igra stvarno golema. Uostalom, ako ste pročitali našu nedavno objavljenu najavu broja, vjerojatno ste i sami zaključili da ćete u *Bloodlinesima* imati i te kakvog posla. Za početak, igru ć moći zaigrati kao predstavnik jednog od predstavničkih klanova Camarille (vampirske tajne političke organizacije osnovane na području stare Europe). Kao drugo, svakom problemu moći ćete pristupiti na nekoliko načina, bilo to razgovorom, korištenjem specijalnih moći ili pak jednostavnim "staroškolskim" napucavanjem. I što je najbolje, postoje glasine da ćete tijekom igre čak imat slobodan izbor što se misija tiče.

Same misije spadaju u one klasične - odlazak od točke A do točke B - s tim da ćete, ako uhvatiti priliku, moći iskoristiti i pokoju disciplinu (jedno od imena za vampirske specijalne moći). Tako ćete se, recimo, u misiji gdje trebate smaknuti nekoliko dilera koji se skrivaju u kamp-kućici na plaži kao nosferato prikrasti do kućice neviđeni, te im u najzgodnijem trenutku zavrnuti vratove. Drugom metodom, koja uključuje *dominate* i *presence* discipline, doslovce ćete navući vaše žrtve da same vrate ukradenu robu (protiv svoje volje) i pritom čak pomisle da čine dobro djelo.

Doduše, nama najzanimljiviji pristup je onaj gdje koristite zabranjene vampirske krvne rituale. Naime, pomoću njih tipove u kućici moguće je doslovce natjerati da pod tlakom od nekoliko bara nevoljko povrate svu krv koju imaju u sebi.

Korištenje oružja također nije na odmet, no glavna predispozicija za njegovu uporabu je, dakako, iznimna vještina u baratanju njime. Naime, ako niste obučeni, veća je vjerojatnost da ćete pogoditi luster nego protivnika (a da ne spominjemo probleme s punjenjem šaržera). Dodatne komplikacije na koje ćete nailaziti su, među ostalim, i one vezane uz Masquerade tradiciju. Pošto vampiri, kao i u ovome svijetu, pripadaju hrpi urbanih legendi, ne bi bilo u redu da vi svojim nesmotrenim pokazivanjem zuba dokažete kako su sve te gluposti zapravo dio jedne vrlo, vrlo okrutne istine. Zgodno, zar ne? Sve u svemu, ako se strpite do listopada (dakako, u najboljem slučaju), vjerojatno ćete se ugodno iznenaditi, pogotovo ako Troika održi sva svoja obećanja. A mi im vjerujemo, zar ne? ▫



I'm a P.I.M.P.

Kad saznam tko me pogodio brašnom u leđa, majku ću mu je**vat...

Bako, sad znam zbog čega mi moji do osamnaeste nisu dopuštali da te posjećujem

"Bilo kako bilo, Troikin *Bloodlines* se već radi dobrih godinu dana, a još uvijek se ne naziru znakovi završetka"

IZDVAJAMO

Dao bih i ja pola života svog za Half-Life 2 engine

Vjerojatno najčešće pitanje ovih dana kad je riječ o igrama vezano je uz izlazak *Half-Lifea 2*. Naime, ono što vjerojatno najviše zabrinjava je problem vezan uz red izlaženja, koji trebaju poštovati sve igre temeljene na Source pokretaču. U pravilu, ako netko kupi Source i krene razvijati igru, mora je izdati tek nakon *Half-Lifea 2*. Upravo zbog toga mogli bismo očekivati nekoliko neugodnih odgađanja *Bloodlinesova* izlaska.

www.ea.com

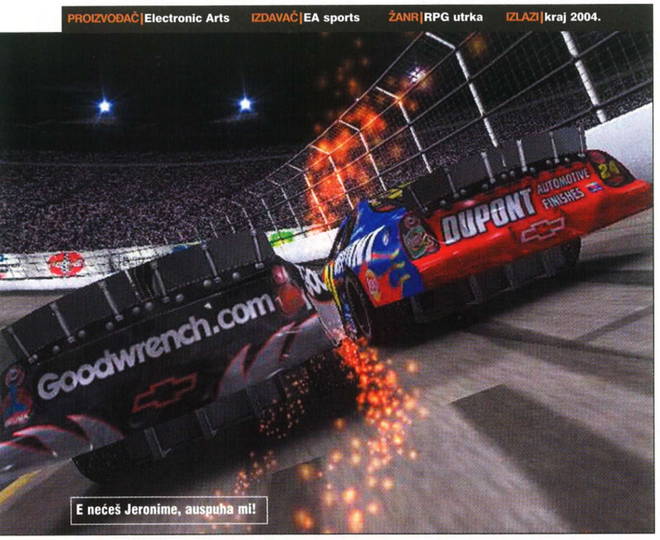
NASCAR 2005

Najnoviji podatak o ubacivanju menadžerskog moda zvuči upravo nevjerojatno!

Malo su zgužvani. Valjda od starosti

Novi NASCAR izgleda sve ljepše te se, zahvaljujući nevjerojatnoj hrpi *featura* i brojnim RPG elementima, pretvara u jedno od najboljih *driving* iskustava godine. Saznali smo da ćete na početku igre stvarati svoj lik izabirući mu facijalne i tjelesne osobine te ga oblačiti poput barbike! Potom će na red doći vaš auto, koji ćete nafarbati i izmodati kako god želite. Tek nakon toga uputit ćete se u prebogatu ponudu igre koja će sadržavati čak 39 staza po kojima ćete se, osim u tipičnim NASCAR autima, voziti i u onim neobičnim Open wheel modified kreaturama pa čak i u divovskim kamionima. Glavno natjecanje bit će nova NEXTEL Cup sezona, koju ćete igrati po najnovijim pravilima koja uključuju natjecanja u serijama po deset vožnji. No, zašto se prije glavnog kupa ne biste malo izvježbali na gradskim ulicama? Jest, *NASCAR 2005* ponudit će vam i to, a vožnja po gradovima će, osim za vježbanje, poslužiti i za rješavanje razmirica. Naime, u igri ćete imati i takozvani *Intimidator button*, s kojim ćete raditi namjerne greške i izguravati suparnike sa staze, koji će vas zbog toga lagano zamrziti. Sve to pridonijet će razvoju vašeg lika, tj. njegovih vozačkih atributa, a kako bi sve skupa zaokružili, autori su u igru ubacili čak i menadžerski mod! Znači, kupovanje vozača, odlučivanje tko će voziti koju utrku i tako dalje. Sve u svemu, očekuje nas jedno ludo vozačko iskustvo. *(kl)* ■

PROIZVOĐAČ | Electronic Arts IZDAVAČ | EA sports ŽANR | RPG utrka IZLAZI | kraj 2004.



E nećeš Jeronime, auspuha mi!

PROIZVOĐAČ | Blizzard IZDAVAČ | Vivendi ŽANR | MMORPG IZLAZI | 09. 2004.

Ekipica na okupu prije odlaska u šumsku birtiju

www.blizzard.com

World of Warcraft

Budite sigurni da će i *World of Warcraft* donijeti svoju porciju MMORPG inovacija

Pitam se što bi bilo da ovdje doleti jedan F-16...

Najvažnija nova informacija vezana uz MMORPG *Warcraft* je da igra gotovo stoposto izlazi već u devetom mjesecu! Nakon silnih odgađanja i općenite tendencije Blizzarda za otezanjem rokova, pa čak i otkazivanja gotovo dovršenih projekata (sjetite se *Warcraft Adventuresa*), to je nešto što nas iznimno veseli. Osim toga, na nedavnom E3-ju su procurile i neke nove informacije vezane uz igrivost. Tako vam, primjerice, sada možemo objasniti sustav *skillova*, koji će se temeljiti na primarnim i sekundarnim. Fora je u tome što ćete skupljanjem iskustava automatski napredovati po nivoima i bez obzira na vaše želje, dobivati određeni skup osobina. Po riječima autora, takav sustav je implementiran zbog toga što mnogi igrači odaberu one krive i time si upropaste lik. Nešto veća sloboda izbora bit će kod onih sekundarnih, koje ćete čak moći mijenjati tijekom same igre. Npr. nakon dva tjedna igranja shvatite da vam bi vam dodatno profiliranje u maču zapravo više koristilo za sjekiru. Nema problema, prebacite skupljena iskustva s jedne oštrice na drugu i gledajte kako vam se postupno (naglašavamo, postupno) puni *skill* za sjekiricu. Sukladno tome, i borba će imati neke specifičnosti, poput skeniranja beštija kako biste saznali njihovu jakost i energiju, a ako je beštija prejaka za vaš lik, umjesto *statova*, pojavit će se mrtvačka glava! O svemu ostalom kad igra stigne. *(kl)* ■

www.hasbro.com

Axis and Allies

Konačno jedan WW2 RTS sa stilom i povećom potrebom za korištenjem sivih stanica

Desni tenk je zrokan, dok se lijevi upravo teleportira na DS9

Drugi svjetski rat kao inspiracija za FPS i RTS i dalje je vrlo popularan, dapače, čini se da će sličnih igara biti još poprilično. Idući veliki WW2 RTS naslov mogao bi biti *Axis and Allies*, tj. franšiza koja već egzistira u obliku igre na ploči. Prebacivanja nečeg takvog svakako je vrlo hrabar čin - popularni izdavač takvih zanimacija, Hasbro, učinio je uistinu vrlo riskantan i hrabar potez kad se odlučio na njegovu konverziju u digitalni svijet. Korijeni *Axis and Alliesa* najviše će doći do izražaja u strateškom modu tipa Total Wara, gdje ćete na velikoj karti svijeta upravljati vojskama Amerikanaca, Engleza, Nijemaca i Japanaca. Svoje ćete ikonice pomicati po odijeljenim ratnim zonama, a kad se pak sukobite s neprijateljskom vojskom, cijelu ćete bitku moći jednostavno preskočiti te dati PC-ju da izračuna njezin rezultat. Na taj će se način moći odigrati cijela igra, što će zacijelo najviše odgovarati ljubiteljima nešto opuštenijeg *turn based* ratovanja. Za sve ostale, na raspolaganju je i nešto standardnija RTS makljaža u obliku manualnog odigravanja spomenutih sukoba na strategijskoj karti. No nikako nemojte misliti da će biti riječ o najobičnijem sustavu štancanja jedinica i tank rushanja, jer *Axiss and Allies*, sudeći po viđenim demoima, i tu uvodi neke strategijske novine. Kao prvo, umjesto pojedinim vojnicima upravljat ćete cijelim divizijama, koje su sastavljene od pojedinačnih bataljuna. Bataljuni su pak prikazani kao individualni vojnici, koji su uvijek ovisni o svojim divizijama. Npr. ako vam srede diviziju tako da od nje preživi samo jedan bataljun, uz pravodobnu opskrbu svježim materijalima i ljudima ona će ponovno narasti do svoje pune snage. Što je posebno važno s obzirom da divizije skupljaju iskustvo, pa će vam tako elitni odred iskusnih veterana biti važniji nego dva-tri potpuno zelena. U igru će uskočiti i generali, koji ne samo da će širiti svoj blagotvorni utjecaj na moral ostalih, nego će biti obdareni i specijalnim osobinama, kao što su, primjerice, mogućnost prizivanja zračnih udara ili pak sama aktivacija atomske bombe. Te će se osobine polagano puniti, a prilikom njihovog korištenja, skala će pasti na nulu, te će morati proći neko vrijeme da biste ih mogli ponovno koristiti. Izvorište svih tih trupa bit će mobilni stožeri, koji se prilikom žešćih sukoba mogu spakirati i povući na sigurnije mjesto. Od prijeko vam potrebnih resursa spomenimo novac, naftu i streljivo, s tim da novcem kupujete ove ostale, dok se on zarađuje izgradnjom vojnih skladišta. Ako vas je sve to podsjetilo na *Kohana*, ništa čudno jer *Axis and Allies* rade isti autori. Također, koristit će isti grafički engine kao i u nadolazećem *Kohanu 2*, mada dodatno optimiziran i ušminkan.
Sve skupa, igra djeluje prilično obećavajuće, a što je najvažnije temelji se na nešto složenijim načinima igre od onih na koje ste navikli u tipičnim RTS-ovima. Stoga ne sumnjamo da će naći svoje poklonike, a možda ćete baš vi biti jedan od njih! *(kl)* ■

Bok! Ima li tu kakovih indijanaca pa da im nećemo ništa?

Desant na drvar? Možda...

PROIZVOĐAČ | TimeGate studios IZDAVAČ | Hasbro ŽANR | RTS IZLAZI | izlazi: 02. 11. 2004.

Budi frajer pa se vozi bez ovih razarača

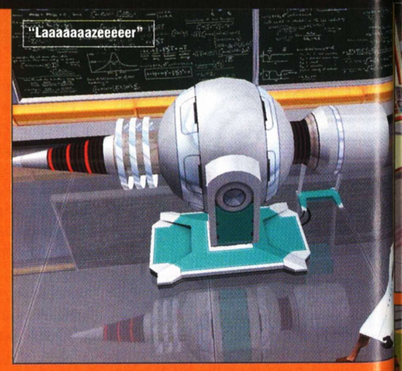
VIBRA

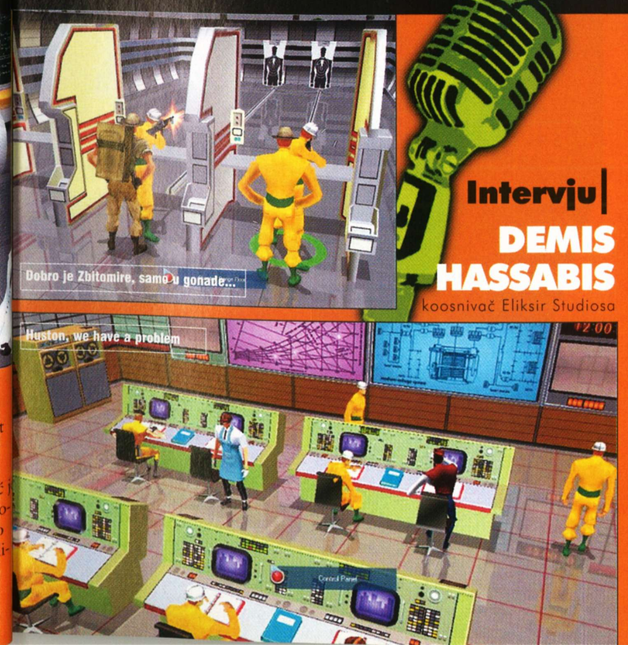
Evil Genius

PROIZVOĐAČ | Elixir studios IZDAVAČ | Vivendi ŽANR | RTS IZLAZI | Q4 2004 WWW | vivendi.com

Sjećate se *Dungeon Keepera* i rogatog Hornyja? Tih igračih ikona koje su se urezale u um svakog malo starijeg PC igrača. Koji je bio glavni razlog njihove svjetske popularnosti? Čista, nepatvorena zloća koja je izbijala iz svake pore zle tamnice i malih opakih kreatura koje su spremno gamiljale pod vašom kontrolom i još spremnije masakrirale vitezove svjetla. Koncept dobra i zla bio je pun pogodak, stoga je gotovo nevjerojatno da nakon *Dungeon Keepera* nije u svoj svojoj punini zaživio "zli" žanr, nego se slične igre mogu pobrojati na prste jedne ruke! Čak ni novokomponirani RPG-ovi u kojima vodite sile mraka nisu ono pravo jer se i u njima sve svodi na kvazi dobro spašavanja svijeta ili općenito utrnuće neke još opakije sile koja ga želi uništiti. No, *Evil Genius* bi takve stvari mogao opet vratiti u modu jer će glavni protagonist te simpatiče igre biti zli genije, čiji je jedini cilj zagorčavati život stanovnicima majke Zemlje. Zašto? Zato što je zao. A koji je bolji setting za zle genijalce od onoga iz šezdesetih godina, tj. bezbrojnih filmova James Bond tematike? Normalno, *Evil Genius* ni u kojem slučaju ne želi biti ozbiljan, pa ga je tako umjesto s James Bondom bolje usporediti s Austin Powersom! U *Evil Geniusu* radit ćete sve; igra će zapravo biti podijeljena na pet komponenti, i to: izgradnju baze, borbu u stvarnom vremenu, treniranje podanika, istraživanje tehnologije i obavljanje specifičnih misija. Potonje će biti najzanimljivije jer ćete obavljajući različite objektive posjetiti lokacije izvan vaše glavne baze, poput Pariza, gdje ćete morati maznuti Eiffelov toranj! Prema tome, igra bi trebala biti vrlo raznolika te izbjeći zamku dosade u koju upadaju bezbrojni menadžerski naslovi. Osim toga, odlikovat će se i vrlo specifičnim humorom, pa ćete tako istraživati bizarne tehno igračke poput "Laaaajzeeeraa", regrutirati huligane u lokalnim kavanama te lišavati života iritantne superheroje u tajcama... Uspio im humoristični pokušaj ili ne, već sada jasno da će *Evil Genius* prije svega biti nevjerojatno originalan, što je nažalost epitet koji možemo podariti malo kojoj igri u posljednjih nekoliko godina. A to nam je sasvim dovoljno. ■

Prilično originalni koncept napravit će od *Evil Geniusa* jednu od zanimljivijih igara godine


"Laaaaaaazeeeeer"


Dobro je Zbitomire, samo u gonade...
Huston, we have a problem

Intervju | DEMIS HASSABIS

koosnivač Eliksir Studiosa

■ Koliko dugo radite na *Evil Geniusu* i koliko je ljudi uključeno u projekt?
Na igri radimo više od osamnaest mjeseci, a projekt je predviđen za lansiranje u jesen 2004. Tim od dvadesetak ljudi radi na igri puno radno vrijeme. Znate, veliki je to projekt, no naši su ljudi spremni i motivirani, a potkovani su i s iskustvom jer su bili odgovorni i za izradu *Republic The Revolutiona*.

■ Recite nam nešto o glavnim premisama *Evil Geniusa*.
Evil Genius je strategijska simulacija u kojoj je glavni cilj svjetska dominacija. Kako bi pokorili planet, igrači će morati izgrađivati, upravljati i braniti svoj zli brlog, trenirati i slati zle podanike u obavljanje različitih misija, istodobno razvijajući svoj dijabolični plan.

■ Za neke je ideja o upravljanju privlačna, a za druge odbojna. Kakav je vaš stav o tome?
Antiheroji su nam bili zanimljivi zbog njihovog kroničnog nedostatka u igrama – naime, jedino su *Dungeon Keeper* i *Grand Theft Auto* igre pogodne za igrače koji ne žele stalno spašavati princeze. Zli genijalac je bio dosad poprilično zastupljen u igrama, ali uvijek iz perspektive lika kojega je neki dobrica trebao pokoriti. Mi smo odlučili zamijeniti uloge, jer tko se još nije nasladivao nad James Bond filmovima u kojima su negativci redovito bili nesposobni glupani. Sad će igrač konačno moći sam izgraditi svoje carstvo i dokazati se sposobnijima od njih.

■ Odakle inspiracija za ovu igru?
U završnoj inačici igre igrač će birati između nekoliko zlikovaca, među kojima je i takozvani Maximillion. On je zapravo ekvivalent poznatom Blofeldu iz filmova, dok je John Steel naš odgovor na Jamesa Bonda. Tu su i neki drugi likovi iz sličnih izvora, poput Papa Jambalaye, podanika voodo svećenika, za kojeg smo inspiraciju dobili iz haićanske mitologije koja opisuje barona Samedija. No, u većini igre naši zlikovci bit će prilično ezoterična skupina temeljena na filmovima iz šezdesetih i sedamdesetih godina. ■

U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 20.09.2004.

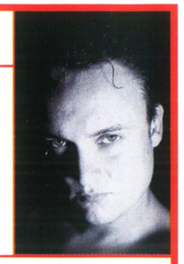
STRAH VREBA IZ MRAKA

SUPER RECENZIJA

DOOM3

Nakon ljetne stanke u jesenskom broju potraži veliku recenziju najočekivanjie igre svih vremena

autor: **Krešimir Lauš**



Reklame

Sjećate li se one TV reklame gdje s nogometnog igrališta postupno počinju nestajati reklamni panoi, a s njima publika i igrači? Slatki trik kojim su željeli progurati tezu da marketing zapravo osigurava egzistenciju proizvoda kao takvih, te da bi bez EPP-a prosječni konzument ostao bez onoga za čime teži. S tim se čak donekle moramo i složiti jer je svakome jasno da je tržište nezamislivo zamršeni sklop brojnih međuodnosa u kojemu važnu ulogu igra i dobri stari propagandni program. No, sve ima svoje granice, a najnovija pretjerivanja u pranju potrošačkog mozga stvaraju suprotni efekt od željenoga, što se u novije vrijeme sve više osjeća i na tržištu virutalne zabave.

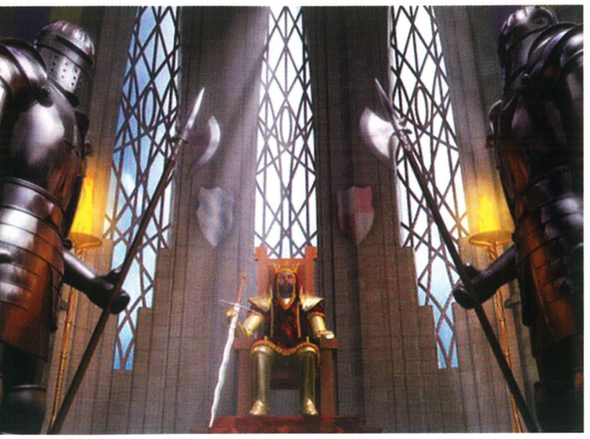
KOPAČKE I MARIHUANA

Te se tendencije najlakše zamjećuju u mediju koji je s igrama u krvnoj vezi, a to je, dakako, Internet. Svaki surfer koji je bar jedanput posjetio neki igraći *site* susreo se s premilnim *pop-upovima* ili onim povećim *banerima* koji od prije nekoliko godina imaju pravo zauzimati gotovo četvrtinu ekrana. Što je sve zgodna stvar, jer tako na efektan način bivate informirani o novim igrama, no tu leži i jedan specifičan problem, koji se tiče podneblja u kojem živimo. Naime, velika većina naših PC korisnika još uvijek je spojena na sada presporih 56k, što je nedostatno i za žvakanje kompleksnih multimedijalnih stranica, a kamoli ne igračih EPP-a koji su u pravilu prezentirani u kakvoj flash animaciji sa zvukom. Prema tome, želite li na brzinu saznati neke osnovne informacije o kakvoj igri, prvo ćete se probijati kroz neželjenu pauzu učitavanja marketinga. Za divno čudo, još uvijek postoji određen broj inteligentnih dizajnera koji vam daju mogućnost da takve gadosti jednostavno preskočite i za pola sekunde se uputite na željeni dokument. Takva ekipa je ipak u manjini, a što je najgore, oni drugi bez imalo grižnje savjesti na svoje stranice stavljaju oglase i za pizdarije koje s igrama nemaju baš nikakve veze. Pritom me uopće nije briga što u umu prosječnog Amerikanca najnovije *najkice* tako pašu uz njegovu tinejdžersku životnu filozofiju u kojoj su igre tek djelić njegova nestalna interesa. Pobogu, ako sam želio vidjeti *screenshotove* iz najnovije simulacije, to ne znači da sam istodobno zadrti kreten koji jednostavno mora imati i najnoviju generaciju smrdljivih tenisica sa zračnim jastucima! Isto tako, da li to što je netko adrenalinski ovisnik o FPS-ovima mora značiti da je ovisnik i o marihuani, pa mora na PC.ign-u stalno buljiti u onaj logo kanabisa nam svagdašnjeg? Ozbiljno, kakve veze te stvari imaju s prosječnim igračima, osim što im perfidno siluju mozak te na neki način stvaraju hipnotičku vezu između igara i proizvoda koji se uz njih reklamiraju. Ništa, odsad ćemo u simulacijama letjeti samo u skupim kopačkama, a FPS-ove igrati napušeni ko zadnje krave. Nažalost, to je samo dio problema, i to više indirektnog i formalnog karaktera, dok prave govnarije leže u sadržaju, to jest pokušaju samih *developera* da od svojih naslova naprave nešto što nisu. Takve pojave možete nazvati i *hypeom,* a ako ste pomislili da ćemo se sada vratiti u igraću povijest, malo ste se zeznuli, naime, trenutačno problema ima i previše da bismo se još zamarali s onim što je bilo. Najtipičniji oblici u kojemu dolaze do izražaja spomenuta *would be* bulažnjenja su novinarski *press relaseovi* te kojekakvi intervjui, "slučajana" curenja informacija i tako dalje. Znate o čemu pričamo, o tipičnim citatima poput "naš će proizvod imati najbolju umjetnu inteligenciju, savršenu grafiku, bolju od konkurencije, a od božanske priče će vam se rastapati mozak..." Ništa novo, ništa čudno, no ponajviše nas ljuti sljedeći moment, koji je, istina, prisutan općenito u marketingu, no kako nas karakter posla tjera da se s njime višestruko češće suočavamo, pomalo nam se gadi...

TEHNO BABLE

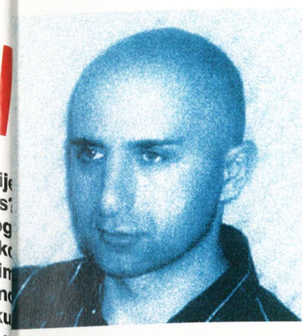
Da, da, riječ je o sindromu "najboljeg dosad", tj. upornim nastojanjima da se igrače natjera na pomisao da će igra X uistinu po određenim stvarima biti superiorna svim ostalima koje su dosad izašle. Što često puta i je doista slučaj, a najčešće se ipak tiče pukog razvitka hardversko-softverskih tehnologija te njihovog ogledanja u, primjerice, famoznoj grafici... No, kad krenu s idiotarijama, poput dosad neviđene igrivosti i revolucionarnog pristupa samom žanru, krene nam se nešto dizati iz tankog crijeva... Je li riječ samo o bolesnom marketingu ili i o pretjeranoj ambicioznosti te čvrstoj vjeri u kvalitetu određenog proizvoda? Ponekad i o jednom i o drugom, što, npr., ilustrira dosadnjikava *Republika: The Revolucija,* koja je na papiru zvučala uistinu revolucionarno i sasvim friško, dok je na ekranu ispala kao popriličan *flop.* Ipak su češće lažne reklame u kojima su autori svjesni da im uskoro izlazi tek prosječan proizvod od kojega grčevitim EPP-nastojanjima treba stvoriti nešto više. Tada na meni dolazi i najnovija reklamna tvorevina, tj. izmišljanje *tehno bable* kvazi(ne)postojećih pojmova, poput "kinetičkog načina kontrole poluspojenih zglobova". Nijet, nije riječ o najnovijem simulatoru odnosa sila nego o najobičnijem nogometu. Ne bi li bilo poštenije reći da će u njihovom novom natjeravanju lopte kontrole biti tek nešto poboljšane, a animacije ljepše? Normalno da bi, ali tada ne bismo čuli onaj izraz "kinetičko" te se samim time dodatno pomamili za najboljom nogometnom igrom na planetu, koja je jednostavno bolja od svega što ste vidjeli i što ćete ikad vidjeti... ili vam barem tako kažu. A u jednom od prošlih brojeva prilično nas je zabavio i tzv. Coach AI, koji izlazi zajedno s novim *Dungeon Siegeom*, a zbog kojega bi se beštije opet trebale ponašati "dosad neviđeno". Huh! No, ni uz naše najpomnije proučavanje priloženih informacija nismo našli niti jednu kojom bi se famozni Caoch AI mogao opisati drukčije nego kao grupno napadanje živina, koje kad su malo ugrožene - zbrišu. Da tek vidite kako je to samo zvučalo u članku! Što nas dovodi do još jedne negativne pojave igraćeg EPP-a, tj. stvaranja debila od *gaming* novinara i samih *gamera.* Novinari, naime, ne mogu ne prenijeti ponuđene informacije, ma što mislili o njihovom kredibilitetu, dok igrači nemaju drugog izbora nego da te informacije poslušno progutaju, bez obzira na njihovu eventualnu bljutavost. S druge strane, upravo nas takvo umjetno napaljivanje dodatno... er... napaljuje i stvara onaj škakljivi osjećaj iščekivanja u dnu tople nam utrobe. Hm, definitivno genijalna stvar, bilo istina ili ne, no čak i tu ponovno dolazimo do pojma pretjerivanja. Jer ako se s *hypeom,* je li, pretjera, neizostavno će doći do suprotnog učinka, koji je već toliko puta bio viđen i u prošlosti. Ne dao Bog da se pretjerani *hype,* tj. igraći EPP spoji i s opetovanim odgađanjima izlaska, jer ćemo tada dobiti nešto što se odaziva na ime *Half-Life 2*. Reklame: pozitivne ili negativne? Ovisi o gledištu, jer ako ih shvatimo kao neobveznu trivijalnost, mogu biti čak i zabavne! No, isto bismo tako kao neobveznu trivijalnost mogli shvatiti i Drugi svjetski rat... Dobro, ne bi, ali nam dođe kao lijepa usporedba.

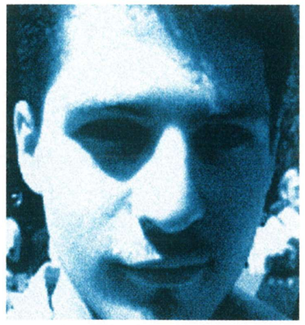
Od šume ne vidim stablo. Razmislite o tome



Cateia INTERVIEW

Sjećate li se riječkog programerskog tima BB&idol graphics, prije nekoliko godina objavili su prvi domaći TBS pod nazivom Crusaders? A Crossbow Studia, koji je radio glazbu za tu igru, za koju mnogi recenzenti nisu vjerovali da je nastala na našim prostorima? Ako niste, prolistajte stare brojeve Hackera i pročitajte intervjue s tim nadarenim ljudima, a potom bacite oko na razgovor ugodni koji smo s njima vodili povodom stapanja tih dvaju timova u jednu tvrtku Cateia, koja je startala više nego izvrsno. Prvi im je korak, ni manje ni više, nego suradnja s njemačkim Zuxxez Entertainmentom i lokalizacija nekoliko njihovih naslova koji su već zabilježili uspjeh na europskom tržištu, a paralelno s tim završavaju i svoj projekt *The Kings of the Dark Age*.





Cateia (nastanak i članovi)

Riječani Ivan Bralić i Matija Budimir, poznatiji nam pod imenom BB idols&graphics, praktički su sami izvukli nekoliko nekomercijalnih projekata te *Crusaders PE*, tradicionalni TBS koji se prodavao na području Hrvatske i Slovenije. Nakon što su stekli dovoljno iskustva s tim manjim projektima, odlučili su okupiti tim koji bi pokrio sve razvojne segmente, od programiranja, glazbe i zvukova pa sve do izdavaštva. Trenutačno razvojni tim Cateia Games broji desetak članova, no s početkom radova na *Celtici* očekuje se još prinova. Ivan Bralić glavni je dizajner, layout artist i Visual Basic programer, Krešimir Špes, jedini zagrepčan u timu, glavni je programer, koji je u Cateiu došao upravo zahvaljujući Hackeru u kojemu je pročitao Cateia Gamesov oglas za radno mjesto programera. Matija Budimir je glavni tester, web dizajner kao i glavni autor povijesnih Cateia Games scenarija utemeljenih na stvarnim povijesnim ličnostima i događajima. Dejan Radić i Neven Jotić skladatelji su odgovorni za originalne orkestralne Cateia *soundtrackove*, dok je za većinu zvučnih efekata zadužen Goran Mekota. Zvonimir Hundak je pridruženi član zadužen za animacije, no osim njih u razvoju Cateia naslova (poglavito u lokalizaciji, prijevodima i *voice actingu*) sudjeluju i brojni vanjski suradnici.

Žmirić:
Već neko vrijeme slušamo vijesti o vašem TBS-u *The Kings of the Dark Age*, dokud se stiglo, odnosno u kojoj se fazi razvoja igra trenutačno nalazi?

Ivan Bralić:
To je naš aktualni projekt. Stigli smo do kasne beta-faze i očekujemo da ćemo ga zgotoviti do kraja ljeta, a najesen bi naš *publisher* trebao izdati europsku inačicu igre na nekoliko jezika. Američko i kanadsko tržište igru bi pak trebalo ugledati početkom 2005.

Žmirić:
Za ljude koji ne znaju o čemu je riječ, može nekoliko natuknica?

Ivan Bralić:
Riječ je o kompleksnom TBS-u s masovnim *real-time* bitkama. Detalji u igri vrlo su razrađeni, od ekonomije, diplomacije pa do vojnih jedinica i slično. Igra se sastoji od 17 *single player* misija u kojima igrač stupa u vezu sa svim *featuresima* igre, dok se pak *multiplayer* sastoji od LAN i TCP / IP konekcija, a moći će ga igrati do 4 igrača. U igri postoji više od trideset različitih vojnih i specijalnih jedinica, oko desetak građevina obrambenog, trgovačkog i taktičkog tipa, desetak vrsta oružja i oklopa kojima se opskrbljuje igračeva vojska, te oko petnaest objekata koje igrač može osvojiti tijekom igre i na taj način ojačati svoje kraljevstvo. Što se tiče zadaća koje očekuju igrača, spomenut ću ih samo nekolicinu: npr. religija, znanost, uzgoj hrane, prehrana pučanstva, zadovoljstvo i zdravlje kmetova, moral vojske, diplomacija s vazalima u zemlji te europskim zemljama, plaćeni ubojice, pretorijanci i još bezbroj sličnih stvari koje po mom osobnom mišljenju, ali i cijelog tima, stvaraju jedan jako dobar *gameplay* i čine *KODA-u* vrlo dobrom strategijom.

Žmirić:
Koliko sam vidio, trenutačno najviše energije ulažete u *multiplayer*. Kako će to izgledati u konačnici?

Krešimir Špes:
Multiplayer u *KODA-i* će se koristiti samo za bitku. Dakle, u glavnom izborniku igre moći će se odabrati *multiplayer*, čime se pokreće glavni izbornik za *multiplayer* igranje. Kad netko na lokalnoj mreži ili na netu kreira *session*, on odabere i broj bodova koji će se moći potrošiti na različite jedinice. Svaki igrač prije početka igre odabere broj svojih jedinica koje može učitati iz već prije pohranjene datoteke. Nakon toga svi igrači pristupaju *lobbyju*, gdje čekaju kreatora *sessiona* da započne igru. Kad je igra jedanput započeta, više se nitko ne može pridružiti. Maksimalno mogu igrati četiri igrača. Svatko počinje na svome kraju karte ili, ako se igra *siege*, onda jedan igrač počinje u dvorcu, dok ga drugi opsjedaju.

Žmirić:
Star Trek: Neutral Zone postigao je priličnu popularnost na ovim prostorima. Hoće li u budućnosti biti još Cateia *Star Trek* naslova?

Krešimir Špes:
Star Trek: The Neutral Zone sam počeo raditi kako bih stekao malo iskustva u mrežnom programiranju. Poslije, na nagovor prijatelja, taj mali projekt razvio sam u solidnu igru, no nezadovoljan sam kako je sve ispalo pa sam prionuo na nastavak koji će, za razliku od prethodnika, biti više orijentiran *single player* misijama, dok će *multiplayer* biti proširen različitim načinima igranja (*deathmatch*, *capture the shuttle*...). Kretanje više neće biti ograničeno na prostor jednog ekrana, nego će se igrati na golemim kartama. Najvažija novina, po mom mišljenju, je nov način pucanja. Za razliku od prethodnika, u *TNZ* dvojci brod će biti u sredini ekrana te će moći pucati u različitim smjerovima. Mišem jednostavno naciljate protivnika, nakon čega svi *phaseri* i *distruptori* u čijem se ciljnom području nalazi strelica miša pucaju u tom smjeru. Drugim gumbom miša, po istom principu, ispaljuju se torpeda. U igri će biti *cloackanja*, *warpa*, *tractor beama* i još mnogo toga. Valja također napomenuti da će se moći birati hrvatski, engleski i možda još neki jezik, ovisno o interesu igrača. I još nešto, igra će biti *freeware* jer je radim isključivo iz entuzijazma.

Žmirić:
Načuo sam da će vaš idući projekt biti 3D TBS *Celtica*. Znam da ne volite unaprijed pričati o projektima, ali može li barem nekoliko riječi o *gameplayu* i *engineu*.

Ivan Bralić:
Hm.... ne želimo previše pričati o tome, i to ne iz nekakvog paranoično-neurotičnog razloga, nego jednostavno zato što je igra u pred alpha fazi, a to znači da još neko vrijeme neće ugladati svijetlo dana. Vjerojatno je za očekivati da će se prvi *screenshotovi* pojaviti tek krajem godine ili početkom iduće.

Žmirić:
Pa dobro, sad kad već znamo da se radi na *Celtici*, ne možete nas ostaviti bez odgovora!?

Ivan Bralić:
OK, ali samo nekoliko pikanterija, tek toliko da zapalim buduće igrače i igračice. Svijet *Celtice* temeljit će se na vikinškim i keltskim legendama i mitologiji. Sve to osvanut će u punom 3D svijetu koji čine goleme karte na kojima će se događati već uobičajene stvarčice: ekonomija, diplomacija, gradnja i destrukcija, a sve će biti popraćeno odličnom grafikom, najnovijim i najraskošnijim grafičkim efektima koje nam spremaju ATI i nVidia i OpenGL. Bitke će biti iznimnih razmjera, s čak do nekoliko stotina tisuća jedinica!

Žmirić:
Molim? Nekoliko stotina tisuća?

Ivan Bralić:
Da. Kako, pitaš se? Ne znam, ali do tada ćemo naći način kako rendati toliki broj *unita* na karti J Kako god bilo, imate naše čvrsto obećanje. Htio bih još samo dodati da će *Celtica* biti iznimno inovativna strategija. Tijekom dosadašnjeg zajedničkog rada shvatili smo da možemo načiniti doista svašta i praktički sve što nam padne na pamet, a za *Celticu* nam je već dosta toga palo na pamet i, dakako, još uvijek pada, i to svakodnevno. Dakle, nastojat ćemo sve kvalitetne ideje pomno ukomponirati u jedno i tako stvoriti jedinstvenu i originalnu igru, vizualno i zvučno raskošnu. Nekako mi se čini da u mom dosadašnjem govoru sve pršti od superlativa. Pa da ljudi ne bi pomislili da sam kakav bolesni megaloman, bolje da završim.

Žmirić:
Sad kad smo zagrebali po površini, može još malo detalja. Krešo?

Krešimir Špes:
Cijeli grafički dio igre bit će rađen preko OpenGL-a, a audio i network preko DirectX-a. U igri će biti korišteni različiti *pixel shaderi*, ali će biti moguće sve isključiti i optimizirati tako da igra može raditi na slabim strojevima. Cijela igra će biti u 3D-u, a posebna pozornost posvetit će se detaljima, tako da će se u *strongholdu* vidjeti svaka kuća, svaki stanovnik. Na poljima će se vidjeti seljaci kako rade ili, u slučaju dolaska neprijatelja, kako bježe. Prijelaz sa strateškog dijela u bitku (koje će biti *turn-based*) neće biti, kao u *KODA-i*, fade out i "loading" nego će se kamera jednostavno polako spustiti na bojno polje, nakon čega počinje bitka. Vidjet će se svaki vojnik u borbi, rijekama će poteći krv, a strijele će ostati na zemlji. Po završetku bitke neko vrijeme će se ostaci te bitke moći vidjeti i na karti. Poseban naglasak u igri bit će dan umjetnoj inteligenciji protivnika. Cijela će se igra moći igrati u *multiplayeru*, preko mreže ili preko MatchMaking servisa na internetu.

Žmirić:
To ja zovem razgovorom, svaka

Crosbow Studio (glazba)

Prema riječima članova Crossbow Studija, u prvom *soundtracku* za *Crusaders Premium Edition* namjera im je bila stvoriti autentično srednjovjekovno ozračje pomoću modernih instrumenata, što je postignuto uz mnogo *tweakanja* modernih električnih instrumentarija i približavanja njihovog zvuka onome starih srednjovjekovnih drvenih glazbala. No, prvi pravi Crossbow *soundtrack*, koji će produkcijski i aranžmanski biti na znatno višoj razini od *Crusadersa PE*, je *The Kings of Dark Age*, u kojemu je naglasak na orkestralnim instrumentacijama i glazbi klasične ere.

"Iako volimo srednjovjekovnu glazbu koja će u nešto manjoj mjeri biti zastupljena u The Kings of the Drak Age, ovaj smo put odlučili malo dublje zaći u klasične vode. Svirati smo se učili baš na majstorima neoklasicizma, na kojima smo tesali tehničko znanje, no skladanje se pokazalo još zahtjevnijim poslom i većim izazovom."

K.O.D.A *soundtrack* je početak ovog razvoja, koji će se nastaviti u *Celtici*, u koju namjeravamo implementirati velike horove po uzoru na Howard Shoreov Lord of the Rings *soundtrack*. Sve to će za *Celticu* biti izvedeno u 5.1 zvuku vrhunske kvalitete, što nam dosad nije bilo izvedivo zbog iznimno visokih cijena audio hardvera i softvera.

čast. Nego, koje žanrove osobno preferirate?

Krešimir Špes:
Meni najdraži žanrovi su RPG,TBS, arkade i svemirske simulacije. Osim *Stronholda*, RTS igre ne volim. Moj uzor je *Fallout*. Nadam se da ćemo jednog dana uspjeti napraviti sličnu igru.

Žmirić:
Ništa manje ne bih vam ni sam poželio. Nego, kako je došlo do vaše suradnje s njemačkim Zuxxez Entertainmentom i uopće do ideje o lokaliziranju njihovih naslova za hrvatsko tržište?

Dejan Radić:
Činjenica da smo *Kings of the Dark Age* radili dvije godine dovoljno govori o tome da do potpisa ugovora s njemačkim izdavačem nije bio lak put. Cijeli tim se polako skupljao, da bi se potom punom snagom prionulo poslu. Kako se *KODA* približavala svojoj beta-verziji, tako je dobivala konture ozbiljnog uratka, što je Zuxxez prepoznao, ponudio nam korektan ugovor i to je to. Moram reći da je i Strategy First također bacio oko na *Kingse*, a svoje ozbiljne namjere htjeli su konkretizirati primamljivom ponudom, koju smo odbili zbog već potpisanog ugovora sa Zuxxezom. Ipak, ponudili su da budu izdavači našeg idućeg projekta.

Žmirić:
Dakle, Strategy First bi trebao izdati *Celticu*?

Dejan Radić:
A čuj, interes postoji i to nam laska no do konačne odluke predstoji nam još dug put.

Žmirić:
OK, vratimo se mi na lokalizaciju.

Dejan Radić:
Dirk Hassinger, jedan od čelnih ljudi Zuxxeza, bio je zadovoljan poslom koji smo odradili u *The Kings of the Dark Ageu*, pa je predložio da sve igre koje idu preko tog njemačkog izdavača Cateia lokalizira, što će reći prevede, snimi *voice acting* s hrvatskim glumcima i prilagodi hrvatskom govornom području. Prihvatili smo se tog posla koji obuhvaća prijevod, osiguranje bar koda, reklamu itd. Naša prva lokalizacija biti će popularni *Chicken shoot*, iliti *Kokoš na meti*, zabavna arkadna pucačina.

Žmirić:
Toontraxxov *Chicken Shoot*?

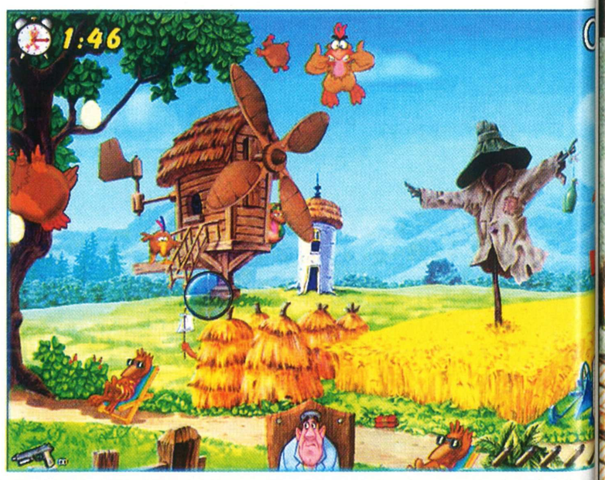
Dejan Radić:
Baš taj.

Žmirić:
Zašto baš *Chicken Shoot*?

Dejan Radić:
Pa, *Kokoš na meti* razbibriga je za vruće ljetne dane kojom će vrijeme kratiti, nadamo se, velik dio hrvatskog puka. Posebice zbog toga što je igra dinamična, bez puno taktiziranja, a i cijena će joj biti vrlo povoljna, pa ako volite napucavati živinu u slobodno vrijeme, razmislite o ovoj igri i tako sačuvajte koji kokošji život. Neće proći mnogo, a glazbena podloga koja se vrti u pozadini igre postat će himna s kojom se ustaje i liježe, a bogme i odlazi psihijatru ako ste skloni pretjerivanju, jer ova igra je stvarno adiktivna.

Žmirić:
Postoje li već planovi nakon *Chicken Shoota*?

Dejan Radić:
Naljeto bismo trebali započeti s lokalizacijom Zuxxezove najveće uzdanice, 3D RTS-a *Earth 2160*, novog nastavka tog uspješnog serijala. Za one koji su u RTS svijet ušli nešto kasnije, spomenimo da je njegov prequel, *Earth 2150*, bio prva full 3D strategija na tržištu. Neki od Cateiainih članova su inače fanovi *Eartha 2150*, tako da dobro znamo koliko je to bila dobra igra, a ovaj sequel donosi brojna poboljšanja na svim razinama. U Zuxxezu su uvjereni u uspjeh te igre, ipak je to trenutačno njihov najveći projekt, a mi ćemo dati sve od sebe da hrvatsku lokaliziranu inačicu učinimo što dostupnijom našoj publici.



Cateia projekti

Prvi projekt Cateia Gamesa, *The Kings of the Dark Age*, kombinacija TBS-a i *real-time* strategije, brzo je pronašao izdavača u američkom Matrixu, no kako su članovi tima bili nezadovoljni inertnošću *online* distributera, odlučili su prekinuti suradnju i potražiti novog izdavača. Nisu dugo morali čekati, ubrzo je potpisan ugovor s njemačkim Zuxxez Entertainmentom, koji će osigurati *worldwide* distribuciju prvog Cateia Games naslova, što je članovima dalo golem entuzijazam, jer su rezultati stigli i prije nego što je to itko očekivao. Uz rad na lokalizaciji Zuxxezovih hitova, Cateia je započela i s razvojem vlastitog 3D enginea nove generacije, koji će biti temelj idućeg ambicioznog projekta, *Celtice*, kompleksne 3D *turn based* strategije temeljene na keltskim legendama, s dosad neviđenim masovnim bitkama u kojima će osim konvencionalnih jedinica sudjelovati i *magic casteri*. S *Celticom* se Cateia namjerava oprostiti od TBS žanra na neko vrijeme, i to dostojno, stoga obećava da će to biti vrhunska igra koja će moći stati rame uz rame s najboljima. Nakon *Celtice*, u planu je već nekoliko naslova, od kojih vrijedi spomenuti 3D ratni FPS čija radnja će se odvijati u razdoblju koje se dosad nije koristilo u ovom žanru.

Crosbow Studio (cut scene)

Kao ogranak Cateia Gamesa , Crossbow Studio se u zadnje tri godine glazbeno razvio u kompletan *sound* studio, koji će, osim glazbenog dijela, pokrivati i zvukove i lokalizacije (snimanje *voice actinga*), a u bliskoj budućnosti kane započeti i s radom na snimanju *cut* filmskih sekvenci koje bi svoju premijeru trebale doživjeti u *Celtici*.

"Svi mi u Crossbow Studiju poklonici smo epskog fantasy žanra te bismo, osim glazbe, u Celticu željeli unijeti i nešto što se prilično rijetko viđa u industriji računalne zabave."

Riječ je o filmskim sekvencama, koje će biti snimane na nekim vrlo atraktivnim i atmosferičnim lokacijama kakvima Hrvatska obiluje. Smatramo da su mnogobrojni povijesni artefakti kao i prirodne ljepote velika prednost ove zemlje te da tu, za razliku od nekih najvećih proizvođača računalnih igara smještenih u zapadnim zemljama, imamo što pokazati. Osim u Hrvatskoj, scene će biti snimane i u susjednoj Italiji, koja također posjeduje golemo povijesno bogatstvo i fantastične lokacije, za koje vjerujemo da bi se trebale savršeno uklopiti u *Celticu*. Iako je do toga još dug put i vjerojatno će biti riječ o samo nekoliko scena koje će biti isprepletene s računalnom animacijom, svi ćemo se u Cateia Gamesu potruditi da ih odradimo maksimalno profesionalno.

Kupujte igre putem Interneta

S više od 30.000 raspoloživih proizvoda, najvećim izborom DVD i VHS filmova i videoigara u Hrvatskoj i novom pogodnosti besplatne dostave, Algoritmove multimedijalne web stranice stekle su veliku popularnost kod ljubitelja videoigara, knjiga, filmova i ostalih oblika zabave.

Algoritam je jedan od pionira web trgovine u Hrvatskoj, a njihove prepoznatljive stranice na adresi www.algoritam.hr nude više od 30.000 proizvoda, potpunu sigurnost kupnje za koju jamči HTnetov Pay Way sustav naplate koji prihvaća Amex, VISA, Diners Club i Master Card kreditne kartice te, odnedavno, besplatnu dostavu za naručenu robu iznad 400 kn.

•MULTIMEDIJSKI MEGASTORE

Prema riječima Kristijana Zibrega, voditelja odnosa s javnošću Algoritmova odjela multimedije, "Algoritmove web stranice korisnicima na jednom mjestu nude veliki broj videoigara, DVD i VHS filmova, igraćih konzola, potrošnog pribora i opreme za računala i konzole, edukativnog softvera za učenje jezika, literature, stranih časopisa i knjiga. Naši korisnici s pristupom Internetu koriste pogodnosti koje pruža sigurna kupnja, iz udobnosti vlastitog doma, bez potrebe za odlaskom u trgovinu. Zbog svega toga, u Algoritmu web trgovinu shvaćamo kao prodajno mjesto ravnopravno našim maloprodajnim trgovinama u Zagrebu, Dubrovniku, Osijeku, Splitu, Varaždinu i Puli", poentirao je Kristijan. Najnovija usluga Algoritmova weba je besplatna dostava pošiljaka na području cijele Hrvatske.

•BESPLATNA DOSTAVA

Prema riječime Siniše Begovića, voditelja projekta Algoritmova weba, "usluga besplatna dostava pošiljaka uvedena je radi mnogobrojnih zahtjeva naših korisnika. Na taj način, našim korisnicima smo dali dodatni motiv za kupnju proizvoda iz Algoritmove ponude putem Interneta". U razgovoru s Begovićem saznali smo da se planira ukidanje ograničenja od 400 kn tako da će korisnici uskoro kupovati i uživati u besplatnoj dostavi bez ograničenja.

•BESPLATNI E-MAGAZIN

Ako još nise posjetili Algoritmove web na www.algoritam.hr, svakako to učinite i besplatno se registrirajte. Ukoliko to želite, na vašu email adresu svakog petka će dolaziti besplatni e-magazin s pregledom novih igara, softvera, hardvera, knjiga, časopisa i DVD filmova, obavijestima o prodajnim akcijama, sniženjima nagradnim igrama itd. Privatnost osobnih podataka korisnika je zajamčena, a u svakom trenutku omogućeno je otkazivanje pretplate na newsletter. Ukoliko to već niste učinili, svakako vam preporučamo da što prije posjetite Algoritmov web.

ALGORITMOV WEB korisnicima donosi najveći izbor DVD i VHS filmova te videoigara u Hrvatskoj te pogodnosti kupnje iz udobnosti vlastitog doma. Svi proizvodi pregledno su grupirani prema kategorijama (naklada, učenje jezika, strane knjige, časopisi, hardver, softver, filmovi i igračke), a pronalaženje željenog proizvoda olakšano je korištenjem inteligentne, ultra-brze tražilice.

NEWSLETTER korisnicima svakog petka donosi pregled novih naslova u prodaji, vijesti, obavijesti o nagradnim igrama, prodajnim akcijama, sniženjima itd.

•BUDGET NASLOVI

Jeftine hit-igre najvećih svjetskih izdavača

Zahvaljujući tzv. budget re-izdanjima najpoznatijih hit-igara, igrači mogu za samo 119 kn kupiti originalnu igru koja prije par mjeseci nije silazila s top ljestvica pa tako i najbolje igre postaju dostupne širokom krugu igrača.

Algoritam je objavio popis tzv. budget naslova koji će se uskoro naći u prodaju na hrvatskom tržištu. Riječ je o re-izdanjima najvećih hitova koji su na tržištu šest ili više mjeseci, a izdavači ih iznova objavljuju po znatno sniženoj cijeni od samo 119 kn. Iako se igrači u Hrvatskoj često žale na cijenu hit-naslova, budget izdanja im omogućuju da za povoljnu cijenu kupe originalnu igru koja je samo prije nekoliko mjeseci krasila naslovnice časopisa za igranje. Neki budget naslovi dolaze s priručnikom i omotom na hrvatskom jeziku i raspoloživi su odmah, poput LOTR: Return of the King, Need For Speed Underground, Arcanum, Diablo, Diablo 2, Diablo 2: Lord of the Destruction, Caesar 3, Empire Earth, Half-Life, Jurrasic Park: Operation Genesis, No-One Lives Forever 2, Starcraft: Brood War, Warcraft 2, Zeus i drugi. Tokom srpnja najavljen je izlazak novih PC hitova u budget izdanju, kao što su NHL 2004, NBA Live 2004, Total Club Manager 2004, FIFA 2004, Bionicle: The Game i drugi. Svi navedeni naslovi bit će dostupni (ili su već dostupni) u svim trgovinama Algoritma ili na web stranicama www.algoritam.hr. Osim PC izdanja, izdavači iznova objavljuju i hitove za ostale platforme. Pritom, svaki izdavač ima vlastiti, prepoznatljiv naziv budget izdanja. Tako Electronic Arts svoje budgete naziva Classics, Ubisoftovci ih nazivaju Exclusive, Vivendijevi budgeti su Bestseller itd. Popis svih sniženih hit-igara za sve platforme, s informacijom o cijeni, prijevodu priručnika, kratkim opisom, mogućnošću rezervacije ili kupnje putem Interneta dostupan je na adresi www.algoritam.hr/budget.

GDJE KUPITI sve proizvode iz ove rubrike možete kupiti putem Algoritmova web shopa na adresi www.algoritam.hr ili u trgovinama Algoritma na adresama:

- Zagreb, Gajeva 1, 01/4881-554
- King Cross, Škorpikova 34, 01/3475-229
- Dubrovnik, Placa 8 (Stradun) 020/322-044
- Split, Bajamontijeva 2, 021/348-030
- Pula, Prolaz kod kazališta 1, 052/393-987
- Varaždin, I. Kukuljevića 7, 042/302-422
- Osijek, Trg slobode 7, 031/214-310
- Algoritam web, www.algoritam.hr, info@algoritam.hr

Nintendov paket snova

U svijetu videoigara ponekad se desi da neka tvrtka oduševi korisnike prodajnim paketom koji nudi višestruko veću vrijednost za uloženi novac. Nintendov novi Pokemon Colosseum Mega Pak obiluje neočekivanim iznenađenjima te uz više nego pristupačnu cijenu predstavlja vašu ulaznicu u čarobni svijet Pokemona.

Novi Nintendov ekskluzivni prodajni paket pod nazivom Pokemon Colosseum Mega Pak svojim iznimno bogatim sadržajem i više nego pristupačnom cijenom nadilazi sva očekivanja. Za samo 1399 kn, igrači u Mega Paku dobivaju crnu Game Cube konzolu, najnoviju hit-igru Pokemon Colosseum, specijalnu inačicu Pokemon Ruby i Sapphire igara, softver Pokemon Box (Pokedex Organizer), memorijsku karticu s 251 mjestom za spremanje pozicija i Pokemona te kabel za povezivanje Gamecubea i Game Boy Advancea.

•TKO JE TAK POKÉMON

U paketu dolazi Pokemon Colosseum, najnovija Pokemon igra dostupna samo za Game Cube konzolu, s genijalnim Battle modom igranja koji omogućuje nadmetanje četiri igrača istodobno. U Colosseumu Pokemone možete proučavati, trenirati, maziti i boriti se njima kao nikad dosad! Kad vam dosadi igranje protiv samog sebe, povežite GC i GBA konzole putem priloženog kabela i pomoću Pokemon Box softvera prebacite sve s a k u p l j e n e Pokemone iz GBA igara Pokemon Ruby ili Sapphire u GC. Pokemon Box je atraktivan preglednik (u 3D grafic) Pokemona koje ste pohvatali i trenirali, a omogućuje vam i prebacivanje do 1500 Pokemona iz GBA konzole na na memorijsku karticu GC-a. Pokemon Box vam omogućuje i da GBA igre Pokemon Ruby ili Sapphire igrate na T V e k r a n u, umjesto Game Boyjevog LCD ekrana. Dovoljno je pomoću link kabela povezati GC i GBA i na GC-u učitati Pokemon Box softver koji će sve dalje obaviti umjesto vas i uživati u igranju na velikom ekranu. I kao da sve to nije dovoljno, u Mega Paku se isporučuje i nova memorijska kartica za GC, s čak 251 mjestom za spremanje pozicija iz GC igara ili Pokemona koje ste prebacili iz GBA igara Pokemon Ruby i Sapphire. Pokemon Colosseum Mega Pak je raspoloživ u svim trgovinama Algoritma ili putem web trgovine www.algoritam.hr.

COLOSSEUM MEGA PAK Sve što ti treba da uroniš u čarobni svijet Pokemona

POKEMON BOX softver omogućuje prebacivanje Pokemona na GC

ŠTO SVE SADRŽI NINTENDO COLOSSEUM MEGA PAK

Nintendova popularna igraća konzola, u crnoj boji kućišta, sa svim popratnim kabelima i uputama za korištenje.

NINTENDO GAMECUBE, CRNI

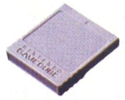
Najnovija Pokemon igra, s Battle modom igranja koji omogućuje nadmetanje četvorice igrača istobno putem link kabela.

IGRA POKÉMON COLOSSEUM

Link kabel za povezivanje GBA i GC konzola. Pomoću ovog kabela možete na memorijsku karticu GC-a prebaciti sve Pokemone koje ste uvježbali ili pohvatali u GBA igrama Pokemon Rubby i Pokemon Sapphire.

GBA <> GC LINK KABEL

Nova memorijska kartica ima veći kapacitet — čak 251 slobodno mjesto za spremanje pozicija iz GC igara ili Pokemona koje putem link kabela možete prebaciti iz GBA igara Pokemon Ruby i Sapphire na GC konzolu.



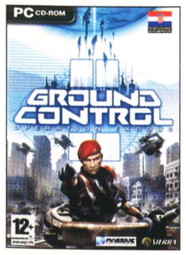
MEMORIJSKA KARTICA

•GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

Bojno polje budućnosti

Zahvaljujući tzv. budget re-izdanjima najpoznatijih hit-igara, igrači mogu za samo 119 kn kupiti originalnu igru

Iz izvora bliskih Algoritmu doznajemo da se za kraj srpnja priprema PC strategija u stvarnom vremenu Ground Control 2: Operation Exodus s omotom i priručnikom prevedenim na hrvatski jezik. U igri ste u ulozi zapovjednika Jacoba Angelusa i možete upravljati vojskom Alijanse Sjeverne Zvijezde koja se temelji na teškom kompnenom naoružanju ili pak vojskom izvanzemaljske rase Virona čija ratna mašinerija se temelji na opasnoj nano-vironskoj tehnologiji. Vironi imaju i nezgodnu sposobnost "stapanja" više slabijih jedinica u jednu jaču. Igra sadrži ukupno 24 misije i multiplayer mod igranja putem Massgate sustava koji na jednom mjestu okuplja sve servere, igrače, raznovrsne opcije vezane uz umreženo igranje te mogućnost mrežnog igranja dva do osam igrača istodobno. Oni kojima ni to nije dovoljno mogu se pozabaviti besplatnim uređivačem razina. Međutim, najviše će vas oduševiti živopisna i sočna grafika u mnogobrojnim detaljima, efekti eksplozija i razaranja, mogućnost zumiranja od razine pregleda zemljovida do razine jedne jedinice te izvrsno korisničko sučelje. Igru možete potražiti krajem srpnja u svim trgovinama Algoritma ili na www.algoritam.hr.



SLATKIŠ ZA OČI Grafička rješenja u igri će vas oboriti s nogu, dok će vam se vilica razmotati do poda kad vidite sočne eksplozije, nevjerojatne detalje i specijalne grafičke efekte koji dočaravaju opasnu nano-organsku tehnologiju rase Virona kojom i sami možete zapovijedati.

Recenzije #105

LJETNA SUŠETINA najgore vrste je počela! No, bilo kako bilo, iako ovomjesečnu ponudu nikako ne možemo nazvati blistavom, *Ground Control 2*, koji je natjerao Patrika da ne spava dva dana zaredom, i *Joint Operations*, radi kojeg Maravić i ekipa iz Samobora već danima WiFiem ispremrežuju kuće po tom simpatičnom gradiću, poprilično izvlače situaciju. S druge, pak, strane, tu je totalno razočaravajući *Spiderman 2*, koji je u odnosu na svoje konzolaške rođake osjetno okrljašten i srozan te zaslužuje samo riječi pokude. Kako si je Activision mogao dopustiti takav jedan promašaj, još nam nije jasno, no sigurno će zbog toga dobiti debelo po prstima od cjelokupne igraće zajednice.
Ah, što je, tu je... 3.8. i nije tako daleko... iliti, *Doom 3* i nije tako daleko!

KAKO OCJENJUJEMO

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

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

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

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

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

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

RECENZIJA

→ BLITZ RECENZIJE
str. 72

PREPORUKA BROJA

Joint Operations Typhoon Rising

Odličan akcijsko taktički multiplayer doživljaj
str. 56

HACKEROVA TABLICA ZA OCJENE

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

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

HACKER OCJENJUJE » Naziv igre

Obrazloženje ocjene

00

POSEBNO IZDVAJAMO

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

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

NE PROPUSTI

IGRA BROJA

Ground Control 2 Operation Exodus

Real time strategija sa stilom
str. 52

RECENZIJE BROJA

NAZIV IGRE	OCJENA
Ground Control 2: Operation Exodus	90
www.groundcontrol2.com	
Joint Operations: Typhoon Rising	80
www.novalogic.com	
Spiderman 2	60
www.activision.com	
Alias	70
www.alias.com	
Blitzkrieg: Burning Horizon	67
www.blitzkrieg.de	
Kreed	69
www.kreed.com	
Harry Potter And The Prisoner of Azkaban	75
www. harrypotter.ea.com	
Holokaust u kokošinjcu	60
kokosnameti.cateia.com	
Caveman Zac	30
www.redfire.de	
Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Joey the Passion	20
www.konami.com	
Ultimate Mini Golf Designer Deluxe	05
www.e-publishing.com	

TEST RECENZIJ

Spiderman 2

I najbolje jednom može biti loše
str. 60

Top 10 PC

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban / Electronic Arts

Harry Potter sa svojim društvom u novim mističnim avanturama, super zabavan i uzbudljiv

2. UEFA Euro 2004	EA
3. Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubi soft
4. Sims Double Deluxe Edition	EA
5. Counter Strike Condition Zero	Vivendi
6. Sims Unleashed	EA
7. Unreal Tournament 2004	Atari
8. Far Cry	Ubi soft
9. Lords of the Realm 3	Vivendi
10.Lock On	Ubi soft

Top 10 konzole

Driv3r / Atari

Iako nije ispunio sva očekivanja treći Driver već se neko vrijeme nalazi na top ljestvicama prodavanosti

2. Uefa Euro 2000	EA
3. Transformers 2	Atari
4. Harry Potter and The Prisoner of Azkaban	EA
5. Tom Clancys Ghost Recon	Ubi soft
6. Baldur's Gate Dark Alliance	Virgin
7. Prince of Persia Sands of Time	Ubi soft
8. Need for Speed Underground	EA
9. The Lord of the Rings Return of the King	EA
10.James Bond 007 Everything or Nothing	EA

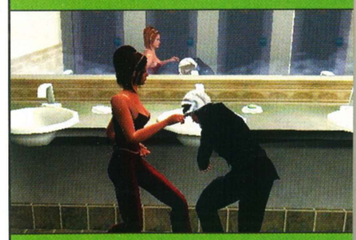
Top-ljestvica za PC i konzole izrađena je u suradnji s tvrtkom Algoritam, najvećim prodavačem i distributerom zabavnog softvera u Hrvatskoj. Za dodatne informacije posjetite web trgovinu www.algoritam.hr ili Algoritam bookshop u Gajevoj 1 u Zagrebu (tel: 01/4881-554).

IZDVAJAMO RECENZIJE

Kreed
Bez obzira što smo cijelo vrijeme očekivali jedan hvale vrijedan FPS, u naručju nam se na kraju našlo tek obično ružno pače str. 68

Harry Potter And The Prisoner of Azkaban
Treći nastavak filma, bogzna koja po redu igra... i Harry u novim avanturama, ma sve već znate str. 70

Alias
Superpopularna serija u akcijskoj izvedbi ponajprije namijenjenoj pravim fanaticima str. 64



Blitz Krieg: Burning Horizon
Od ovog samostojećeg dodatka za izvrsni RTS očekivali smo mnogo, mnogo više str. 66

IGRA BROJA

RTS - ponovno definiran...

GROUND CONTROL 2 OPERATION EXODUS

Predivna dinamična strategija u stvarnom vremenu koja će iscijediti i posljednji atom snage iz vaše najnovije grafičke kartice

INFOBOX

Ground Control 2: Operation Exodus

PROIZVOĐAČ ■
Massive Entertainment

IZDAVAČ ■
Vivendi Universal

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB AGP

NAŠA PREPORUKA ■
P4 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB AGP DirectX9

MULTIPLAYER ■
do 8 igrača online

WWW igre ■
www.groundcontrol2.com

UVOD U PRIČU

Četiri stvarne i nekoliko stotina virtualnih godina, nastavlja se *Ground Control* – vrhunska SF strategija u stvarnom vremenu koja je svojedobno podigla veliku prašinu među znalcima, ali ne i širokom publikom, no nastavak će, prema svemu sudeći, tu nepravdu ispraviti...

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

Događanja u fantazijskom svijetu budućnosti u kome se odvija *Ground Control 2* su se uzburkala. Za vrijeme građanskog rata, koji je sve više bjesnio, nad planet se nadvila prijetnja opakih tuđinskih stvorenja. Vi ste Jacob Angelus, kapetan u vojnim snagama Northern Star alijanse (u igri poznata pod kraticom NSA). Vaš matični planet okupirala je nemilosrdna carica Zemlje, Vlaana, i vaš jedini cilj tijekom kampanje je poraziti dotičnu i osloboditi matični planet. Dakako, samo naivni mogu pomisliti da će izostati atraktivan zaplet radnje. Naime, u konflikt se ubacuje misteriozna tuđinska rasa Vironaca. Od triju navedenih strana, vi možete upravljati dvjema, a prilično dugotrajna linearna kampanja proteže se na 24 misije. Zamišljeno je da prvo odigrate 12 misija kao ljudi, a potom 12 misija kao Vironci - dakako, možete odmah započeti igru i s izvanzemaljcima, no na uštrb otkrivanja doista intrigantne priče, što vam nikako ne bismo preporučili jer ubija dramaturgiju igre. Priča se, inače, odvija konstantno. Između misija doživljavate je kroz atraktivne CGI sekvence te pred i post brifinge, a tijekom misija pak dinamički, kada vam se, zavisno od događaja, znaju promijeniti i prioriteti i sami zadatci u misiji. Glasovna gluma napravljena je iznimno dobro i zaslužuje samo hvalu. Priča odgovara kontekstu i nije ljigava kao što inače priče u igrama znaju biti, a čak su i sami likovi realno i uvjerljivo okarakterizirani. Sad, nije riječ o nekakvom remek-djelu, no pruža dovoljno intrige pa jednostavno izgarate od želje da čujete nastavak priče nakon uspješno dovršene misije.

REDEFINICIJA RTS-a

Ground Control 2 izvrsno je zamišljena i realizirana igra. Ekonomski aspekt menadžmenta tek je sekundaran, odnosno bitke se dobivaju odlukama na bojnom polju. Prošla su vremena kad ste mogli, zabunkerirani u bazi, naštancati XY tenkova i onda brzopoteznim *rushom* pomesti računalnog protivnika. Možda najveći odmak od ostalih RTS-ova ovaj naslov donosi u korištenju karte. 3D okoliš je bitniji za strategiju negoli je bio ikad prije. Dopustite da vam navedemo tek nekoliko detalja koji ilustriraju kompleksnost i realnost stvari. Kao prvo, na kartama vlada apsolutni *fog of war*. Jedinicu vidite samo ako vam je u vidiku neke od jedinica. Vrlo je dobro napravljena treća dimenzija prostora - dakle, uzvisine

"NEMA VIŠE GUBLJENJA VREMENA NA IZGRADNJU, SVE JE U BORBI, UZ TEK MALO EKONOMIJE"

Osnove RTS mikromenadžmenta 2: Nema izgradnje

Stanite, svi vi tvrdokorni RTS-aši, nemojte pobjeći glavom bez obzira! Napravit ćete veliku grešku. Gradnja baza u *Ground Controlu 2* zapostavljena je, ali nauštrb akcije i strategije. To ne znači da ih nećete imati i koristiti. *Ground Control* se odvija u najrealnijem 3D RTS prostoru dosad. Borite se po stvarnim gradovima i ratištima koja su već sama po sebi puna bunkera, različitih obrambenih građevina, zgrada, zaklona i slično, koje ćete osvajati i koristiti za svoj napredak. Ipak, RTS ne bi bio RTS bez menadžmenta resursima. U *GC2* vaša valuta su "acquisition points", skraćeno AP. Riječ je o kreditima na temelju kojih možete naručivati pojačanja, koja vam bivaju dostavljena gigantskom letjelicom na "*elzi*" (LZ – landing zone). Na karti su raspoređene strateški bitne točke, tzv. *victory locations*. Što ih više kontrolirate, to vam je brži priljev AP-ja i ostvarujete premoć na karti. Priljev AP-ja vam dodatno raste za uspješno ubijanje neprijateljskih snaga. Znači, sama bit mikromenadžmenta ove igre tjera vas na konstantnu akciju i što bolji raspored resursa po karti kako biste što duže zadržali što više strateških lokacija. A to nije nimalo jednostavno jer - AI je neočekivano svirep. Sustavno traži slabosti u vašoj obrani, čak i kad imate premoć na karti. A slabih točaka ćete, dakako, uvijek imati s obzirom na veličinu karti na kojima se igra odvija. Ovo je vjerojatno jedina igra koja se odvija u daleko realnijem mjerilu nego primjerice *Command & Conquer* serijal. Uvijek ćete morati dobro promisliti koliko jedinica odvojiti za napad, a koliko za obranu. Kako vam raste broj jedinica na karti, raste i trošak njihova održavanja, stoga je iznimno važno čuvati iskusne jedinice. Što je pojedina jedinica iskusnija, to su joj bolja i borbena obilježja. Čuvajte veterane te ih liječite i popravljajte.

Nad ovakvim prizorima treba stati i diviti se

Zagrijte ljigave protivnike svojim haubicama...

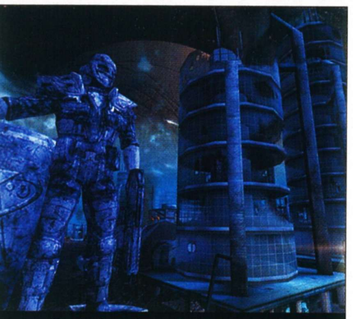
Megatenkovima NSA-a ne mogu naštetiti ni vironski dalekometni topovi...

PLUS

- predivna grafika
- najbolja 3D RTS okolina ikad
- akcija i dinamika

MINUS

- ne može se igrati s IMP-ovima
- potrebno navikavanje na slobodnu kameru


Tamna budućnost ljudske rase...

1920x1200, max AA, max aniso, 24" 16:10 ekran. MLJAC!!!

Zeleni ljigavko u akciji...

Ulične borbe - obavezno koristite zgrade!

Ovo nije vatromet nego dalekometno bombardiranje neprijatelja. Dođe vam na isto

Totalni Pitch Black

Totalni raspašoj...

Testna konfiguracija

Ovu igru igrali smo doista na opako dobroj konfiguraciji da to jednostavno moramo podijeliti s vama. Naime, pokretač predivnog i golemog 3D svijeta *Ground Controla 2* bila je GeCube Radeon X800 grafička kartica (Jeste li sretni? Dijelimo baš tri takve u nagradnoj igri – okušajte sreću!), a u kombinaciji s prosječnim PC-jem (Pentium IV 2.4 GHz FSB@533 MHz, 768 MB DDR333) sve se vrtjelo uz apsolutno maksimalne detalje i maksimalne kvalitativne postavke antialiasinga te anizotropnog filtriranja u suludoj rezoluciji od 1920x1200 piksela. Monitor koji je to podržavao je Samsungov SM 243T widescreen ekrana dijagonale 24" – čiji test čitajte u ovom broju. Sve je radilo iznenađujuće dobro. Igranje na ovakvoj konfiguraciji bilo je, moramo priznati, jedinstven doživljaj. Nova generacija grafičkih kartica temeljena na ATI-jevom Radeon X800 čipu doista radi čuda s modernim naslovima!

"OVO JE JEDNA OD ONIH IGARA ZBOG KOJE ĆETE POŽELJETI KUPITI BOLJU GRAFIČKU KARTICU"

i doline. Nadalje, građevine razasute po karti su od neprocjenjive važnosti. Povišen položaj, zaklon iza drveća ili utvrđivanje u građevinama vam donose značajne bonuse u borbi s protivnicima. Moguće je odabrati samo jednu stranu zgrade, koju nadgleda jedan vojnik. Vozila, npr., imaju oklop različite debljine straga i sprijeda, tako da jako morate paziti i na njihov položaju u 3D prostoru. Vremenske prilike itekako utječu na događanja na terenu pa će tako kiša, primjerice, utjecati na točnost vaših vojnika, ali i na vidljivost. Spomenuto ćete često morati koristiti - bilo kao ofenzivni ili defenzivni bonus.

Vrlo veliku stratešku ulogu u igri ima i letjelica, koja vam inicijalno samo dovozi trupe, ali je možete nadograđivati spremnicima goriva, štitovima ili gorivom, kada postaje pravo snažno krme, te vam preporučujemo da je naučite koristiti kao borbeni resurs. Oružje na njoj, ako ga adekvatno nadogradite, dovoljno je snažno da samostalno obrani i jači napad na sletnu zonu - tj. trenutačno vam bitan segment karte. Naime, na svakoj karti postoji više sletišta, pa možete birati gdje želite da vam pojačanja budu isporučena. Što se tiče većih ofenzivnih akcija, u određenim dijelovima igra možete pozivati zračne napade.

RAZNOLIKOST MISIJA

Nakon što smo ih većinu odigrali, sa zadovoljstvom možemo zaključiti da su misije unutar kampanje *Ground Controla* iznimno zabavne, ali i inovativne. Svaka od njih 24, koliko ih je unutar kampanje, traje između 15 minuta i sat vremena. Za razliku od prethodnika kojem je to spočitavano kao mana, ovdje možete snimati poziciju potpuno slobodno unutar misije. Gotovo svaka misija donosi neki zanimljiv zadatak, zaboravite na besmisleno "osvoji sve i ubij sve" ratovanje, prečesto prisutno u svim ostalim RTS-ovima. Dodatnu intrigu u svaku novu misiju unosi po jedna nova jedinica, koja vam svaki put biva predstavljena.

Žakob Anželovski - lovac na zle fetiš-sexy-imperatorice

"ZEMLJANI SU OVAJ PUT NEGATIVCI. ŠTETA ŠTO NE MOŽEMO IGRATI S NJIMA, IMAJU COOL MECHEVE"

VIZUALI IZ SNA

Što se tiče tehničke realizacije igre, sve će vam biti jasno iz jedne jedine rečenice: ono što je *Far Cry* donio grafici u FPS-ovima, to *Ground Control 2* donosi RTS-ovima. Optimizirani grafički engine sposoban je prikazati gigantske karte u iznimnoj detaljnosti čak i na skromnijim konfiguracijama. S druge strane, u potpunosti će upregnuti najnovije zvijeri od grafičkih kartica temeljenih na GeForce 6800 i Radeon X800 čipovima, u što smo se mogli i osobno uvjeriti. Teren je apsolutno predivan, priroda je realna i reaktivna na meteorološke prilike, a voda apsolutna fantazija. A kad se tek razbukta borba i počne vatromet specijalnih efekata - ma, milina. Kao zgodan detalj koji ilustrira kompleksnost 3D svijeta valja spomenuti i način na koji je realizirano nebo. Naime, kameru s bojišta možete uperiti i u zrak, kada ćete vidjeti oblake koji se miču, mjesece koji kruže oko matičnog vam planeta, prstenove asteroide koji se kreću... Sve aktivno i uistinu predivno. A odsjaj svega toga, naravno, moći ćete promatrati na vodenim površinama na karti. Žmarci će vas proći od ljepote. Potpuna sloboda kamere omogućava vam analizu elemenata igre do najsitnijih pojedinosti, tako da ćete pri maksimalnom uvećanju biti zaprepašteni koliko su 3D modeli pješaštva i vozila zapravo detaljni. Ovo je jedna od onih igara zbog koje ćete poželjeti kupiti bolju grafičku karticu.

POTPUNA KONTROLA

U konačnici, dojam o *Ground Controlu 2* je i više nego pozitivan. Unosi novine u žanr koji kao da je malo zaspao, koristi najmoderniji gamerski hardver do kraja i dodatno začinjava *multiplayer*. Sve to i više je nego dovoljno da ga proglasimo najboljim RTS-om ove godine i, dakako, uvrstimo na top-ljestvicu najboljih RTS-ova svih vremena.

Multiplayer novine

Ova igra u svijet RTS-a, točnije rečeno, njihovog *multiplayer* aspekta, unosi nekoliko interesantnih novina. Jedna od njih je postojanje kooperativnog moda igranja, gdje primjerice dva igrača koji surađuju mogu zajedno prolaziti kampanju (inače, prijateljsku grupu, često jedinicu predvođenu drugim kapetanom, vodi računalo, a bori se na vašoj strani.) U *multiplayer skirmishima* omogućeno je uletanje u igru uživo, što vrlo često zna osvježiti ustajalu dugotrajnu bitku i totalno izmijeniti situaciju na virtualnom bojištu. U *multiplayeru* postoji bezbroj opcija, a ako niste sigurni u kvalitetu igre, možete *downloadati* besplatni *multiplayer* demo *Ground Controla 2*. Na globalnoj razini ćete protivnike nalaziti putem servisa "Massgate". Vrlo je funkcionalan i protivnika nećete morati dugo čekati. Nezgodno je što uz igru dolazi tek desetak *multiplayer* karti. No, uz igru se isporučuje i editor, tako da u dogledno vrijeme možete očekivati pravu poplavu novih 3D bojišta što će ih izjedriti *Ground Control 2* online zajednica.

» ALTERNATIVNO

- **Ground Control**
  Ufurajte se u priču...
- **Command& Conquer: Generals**
  Od mnogih osporavan, ali igran, i igran, i igran...

U rijetkim trenucima spokoja možete se igrati kamerom i loviti ovakve umjetničke fotografije 3D krajolika

Svjetlosni efekti u potpunosti preobražavaju okolinu

Igra nije igra bez zle fetiš-sexy-imperatorice. Zla taman kol'ko treba

HACKER OCJENJUJE » Ground Control 2: Operation Exodus

Odličan nastavak odlične igre **90**

POSEBNO IZDVAJAMO/VELIKE, PREDIVNE, REALNE KARTE

Virtualno bojište neviđene veličine

JOINT OPERATION TYPHOON RISING

Online igranje pucačina iz prvog lica ima dobru budućnost s naslovima poput ovog

UVOD U PRIČU

Nekoć davno bijaše *Wolfenstein* (ne baš predavno, naime, mislimo na noviju inačicu od prije nekoliko godina), kojemu su developeri dodali *multiplayer*, koji se pokazao popularnijim od samostalnog igranja te je uskoro osvanula igra koja je promijenila svijet *online* FPS-ova. Da, riječ je o *Battlefieldu*, gdje su igrači mogli uskakati u tenkove, samohodne topove, džipove, zrakoplove i sve ostalo što bi pronašli. Iako nije riječ o vjernoj simulaciji, igra je iznimno zabavna i svakim danom sve popularnija. Nakon Drugog svjetskog rata, obrađen je i Vijetnamski rat. Novalogic je odlučio uzeti dio *multiplayer* kolača i dao se na posao. Koncept je isti, ali vrijeme radnje preneseno je u sadašnjost.

INFOBOX

Joint Operation: Typhoon Rising

PROIZVOĐAČ ■
Novalogic

IZDAVAČ
Novalogic

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 1,2 GHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D

NAŠA PREPORUKA ■
P4 ili Athlon 2,4 GHz, 512 MB, DirextX9 128 MB

MULTIPLAYER ■
LAN, Internet

WWW igre ■
www.novalogic.com

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

Iako smo od igre *Delta Force: Black Hawk Down* uistinu mnogo očekivali, rezultat je bio razočaravajući. Dakako, ne mogavši si priuštiti još jedan osrednji naslov, Novalogic je odlučio modernizirati koncepciju svoje ponude, i to na najjednostavniji mogući način - kopiranjem onog što se sad igra. A budući da su odlučili uposliti svoj NovaWorld, bilo je najlogičnije preuzeti koncept *Battlefielda*. Neoriginalni dio je onaj u kojemu je igraču omogućeno koristiti se svim borbenim prijevoznim sredstvima u igri. BF je utemeljio trend FPS *multiplayinga* i ostali ga moraju slijediti žele li opstati. No, nemojte misliti da je *Joint Operations* samo blijeda kopija, Novalogic je, naime, uzeo početni koncept i znatno ga obogatio. *Joint Operations* se događa u današnje vrijeme te nudi daleko zanimljiviju vojnu opremu (po našem skromnom mišljenju) od one stare iz Drugog svjetskog rata. No, kako nije riječ o velikom sukobu dviju supersila nego o lokalnom ratu gerilaca i specijalnih jedinica, ne očekujte najjače i najteže oružje koje danas gazi zemljom. Od vozila, na raspolaganju će vam biti transportni helikopteri, laki jurišni helikopteri, borbena oklopna vozila, terenci, ATV-i (all terain vehicle), gliseri, gumenjaci, laki patrolni čamci, lebdeći brodovi i slična oprema na koju nailazimo u sukobima niskog intenziteta. Niski intenzitet je ovdje vojni termin za lokalni rat ili manju operaciju, što ne znači da vam ova igra neće napumpati adrenalin do krajnjih granica.

VIRTUALNA INDONEZIJA

Mjesto radnje je Indonezija. Glavni cilj - a što drugo, nego rat protiv terorizma. Oni koji malo budnije prate međunarodne događaje znat će da je Indonezija nemirna zemlja, u kojoj operiraju gerilske skupine opasne po indonežansku vlast i strance. Zapadne obavještajne službe povezuju ih s globalnim terorističkim skupinama te im je u interesu zaustaviti njihovo širenje i prosperitet. U skladu s tim, u Indoneziju su stigle američke specijalne vojne jedinice, koje će pomoći indonezijskoj vojsci u borbi protiv terorističkih skupina. Sve što smo vam dosad ispričali događa se zapravo i u stvarnosti, no igra je otišla i korak dalje te američkim vojnim specijalcima pridružila i specijalne jedinice ostalih zapadnih vojski. Ljepota ovog naslova je djelomice i u tome što se ovakvi sukobi vrlo vjerojatno događaju i u stvarnosti.

"BORITE LI SE DOVOLJNO DUGO, IZMJENJIVAT ĆE VAM SE NOĆ I DAN"

Prije negoli se odvažite zaigrati ovu igru onako kako je zamišljena, protiv ljudskih protivnika, preporučili bismo vam prelaženje trening misija. Ima ih 13 i tu ćete naučiti sve o vašoj opremi i kako je koristiti. Dakako, naučit ćete ponešto i o taktici i mogućnostima improvizacije koju vam nudi ovaj naslov. Zadnji ispit će vam biti napad na neprijateljski bazu punu botova, a i vaši suborci također će biti botovi. Istina, namučit ćete se, ali i mnogo naučiti. Nakon toga ste zreli za spajanje na NovaWorld.
NovaWorld su Novalogicovi serveri na kojima je moguće besplatno igrati naslove tog izdavača/developera. Pod besplatno mislimo da je dovoljno imati originalnu igru te da ne morate plaćati nikakvu članarinu niti pristupnu pristojbu, kao što je to sve češće slučaj na različitim *online* servisima. *Joint Operations* na NovaWorldu omogućava spajanje i igranje do 150 igrača u jednoj igri na jednoj karti. Dobro ste pročitali, nije greška, 150. Učitavanjem neke od brojnih karti, uvidjet ćete da su one svojom veličinom i predviđene za takvo opterećenje. Naime, veličina nekih doseže i 50 kvadratnih kilometara, što znači da se možete osjećati usamljeno i izgubljeno čak iako je server pun do krajnjih granica te još 149 suigrača luta virtualnom Indonezijom. Na svu sreću, na svakoj karti postoji nekoliko točaka koje valja osvojiti da bi neka od strana mogla proglasiti pobjedu, pa će se aktivnosti i bitke voditi upravo oko njih. Najčešće će vam put od mjesta gdje se vi *spawnate* do tih točaka biti poduži pa će vam uistinu dobro doći sva sila prijevoznih sredstava. Vodite računa o tome da je Novalogic htio da igra bude jednostavna i igriva za što više ljudi, uz minimalno vrijeme učenja, te da nisu imali namjeru napraviti simulatore helikoptera ili zemaljskih vozila. Stoga je upravljanje prijevozno-borbenim sredstvima kra-

Iz zraka se ipak najbolje vidi

Buuuuućć!! Zamalo

PLUS

- grafika
- izmjena dana i noći
- online igranje
- vozila
- karte

MINUS

- nema iskoristivog single playera
- prevelike karte za manje društvance u LAN-u

Noćno bojište

Black Hawk Down

Puma gerilskih snaga

Pogled iz zraka na cilj

Vješt snajperista može skinuti pilota, obični smrtnici koriste stinger

U boj, u boj helikopterom ili borbenim vozilom

Jednostavno smo morali izdvojiti ovaj fenomenalni detalj, koji bolje od ičega pridonosi atmosferi u ovoj igri. Ubacivanje trupa u bitku je proces koji će vam najviše podići adrenalin jer o vašim postupcima ne ovisite samo vi nego i cijeli vod vojnika, koji nisu botovi nego ljudi koji negdje, u tko zna kojem dijelu svijeta, sjede pred svojim računalima i vjeruju vam da ih nećete vratiti na udaljeni *spawn point* u rekordnom vremenu. Vaš helikopter nesumnjivo će privući masovnu neprijateljsku vatru, što ćete jasno vidjeti u obliku svijetlećih zrna, tragova dima od protuavionskih raketa i zvukova zrna koja udaraju u oplatu vašeg helikoptera. Da biste neprijatelju otežali gađanje, pokušajte prići mjestu slijetanja iz smjera sunca - sjaj će poprilično otežati gađanje protuavionskoj obrani na zemlji. Osim toga, nadajte se da će vaši mitraljesci i helikopteri za podršku dobro obaviti svoj posao i natjerati većinu neprijatelja da se skriju dok vi slijećete. Na vama je samo da taj manevar obavite što brže. Prizor vojnika koji iskaču iz helikoptera i raštrkavaju se po obližnjim zaklonima i vegetaciji značit će olakšanje i vaš uspjeh. Isto vrijedi i za iskrcavanje iz borbenog oklopnog vozila, no helikopter više podiže adrenalin zbog nešto zahtjevnijeg upravljanja i veće ranjivosti.

"BITI JEDAN KOTAČIĆ U STROJU JE IZNIMAN OSJEĆAJ"

jnje pojednostavljeno, posebno nam se svidjelo kako je jednostavno upravljati helikopterima - bit će vam potrebno svega nekoliko minuta da to savladate. Mnogo su upravljiviji i jednostavniji od letjelica u *Battlefield* serijalu.

BRZA SMRT

Odmah na početku naučit ćete da je poginuti u ovoj igri vrlo lako. Višestruko lakše nego što je to bilo u *Battlefieldu*. U pravilu, usmrtit će vas gotovo svaki izravan pogodak, bez obzira što posjedujete određenu količinu energije prikazane vodoravnom crtom. Ozljede su moguće jedino ako se nađete blizu eksplozije ili ako vas dohvati neki šrapnel. Ključ igranja je da budete vrlo oprezni u svom napredovanju, srljanje vas neće nikamo odvesti (osim natrag do *spawn* točke). Vrlo je važno iskorištavati prirodne prepreke i zaklone. Trava i općenito biljni pokrov dizajnirani su za svaku pohvalu te bi bilo šteta ne koristiti ih za skrivanje. Užasno je važno i da svoje akcije koordinirate sa svojim suborcima. Trčanje uokolo bez cilja i razloga jedan je od bržih načina za propast.

Ako se uspijete dogovoriti sa svojim suborcima, mogućnosti vaše suradnje postaju gotovo neograničene. Dovoljno je reći da, primjerice, UH-60 Blackhawk može prevesti veći broj boraca na bilo koje mjesto na karti, te da za probijanje kroz otpor sa svake strane ima dva miniguna, koje će morati opsluživati vaši suborci. Spojite li to s nekoliko malih jurišnih helikoptera AH-6 opremljenih nevođenim raketama, desant na neko neprijateljsko uporište dobiva veću vjerojatnost uspjeha. No, ni tu mogućnostima nije kraj, tu su i veliki transportni helikopteri Chinook koji u svojoj utrobi mogu prevesti i laka vozila. Napunite ih opasnim *buggyijima* i brza vatrena potpora vašem desantu je osigurana i kada vas helikopteri napuste nakon iskrcavanja. Ni samo pješaštvo nije jednolično opremljeno. Tu su pješaci, inženjeri, snajperisti i bolničari. Svi, naravno, nose osobno naoružanje u vidu jurišne puške ili strojnice, no običan pješak može ponijeti i protutenkovske rakete, inženjer može ponijeti lake protuavionske rakete ili laki minobacač, a bolničar, naravno, može liječiti suborce. Pucanje minobacačem je vrlo zanimljivo izvedeno, a ako se pak spojite s izviđačem opremljenim laserskim obilježivačem cilja, vaša smrtonosna vatra će biti iznimno precizna. Dobro opremljen tim u kojem svatko ima svoju zadaću vjerojatno će donijeti prevagu na bojnom polju.

Dakako, valja voditi računa da svaki komad opreme ima svoju težinu te da će kretanje vašeg vojnika ovisiti o težini njegove opreme. Iskrcavate li se na otvoreni teren, više će vam značiti brze noge nego tri protutenkovske rakete na leđima, stoga se opremajte u skladu s potrebama.

NOĆ I DAN

Oduži li se bitka, vidjet ćete da će nebo i okoliš doživjeti promjene. Dan će se polako početi pretvarati u sumrak, pa u mrak, ili obrnuto, što će zahtijevati prilagođavanje taktike i opreme. Mjesec će dopuštati igranje bez noćne opreme u nekim uvjetima, ali očekujte da će biti potrebno u nekim situacijama svijet gledati zeleno. Posebno je impozantan prizor noćnog leta iznad mjesta bitke. Eksplozija i svijetleća zrna parat će nebo oko vas i zemlju ispod vas. Ništa manje impresivno nije ni promatranje dnevnih bitaka, kada desetci vojnika trčkaraju bojnim poljem išaranim svijetlećim mecima i dimnim tragovima raketa. U pravilu, helikopteri ispunjavaju zračni prostor iznad mjesta bitke i daju svoj doprinos ugrađenim topovima i raketama. Dakako, upravo je nevjerojatno da tako nešto besprijekorno funkcionira, pa smo tako došli i do loših strana ovog naslova.

Bez obzira na popunjenost servera, koji put zna doći do misterioznog usporavanja cijele igre. Novalogic je izjavio da je svjestan problema, te radi na *patchu* koji će to ispraviti.

Korak naprijed, zaklon, čučanj, ciljanje... pa dokle stigneš

Jurišni čamci su brzi i solidno naoružani, ali i prilično ranjivi

"MASIVNOST JE KLJUČNA RIJEČ U OVOM NASLOVU"

Naime, dok pišemo ovaj tekst, pojavio se evo već i četvrti *patch* za *Joint Operations*, što govori da se propusti u kodu vrlo brzo ispravljaju i da je Novalogicu stalo da se igranje izvodi besprijekorno. S druge strane, nismo oduševljeni činjenicom da je igra tek nekoliko dana u prodaji, a da je otkriveno već toliko mana da su bila potrebna četiri patcha.

Jedna od mana ovako masovne igre je i to da nećete uvijek biti okruženi s inteligentnim ljudima koji žele s vama podijeliti užitak pobjede. Uvijek se tu nađe nekakav partibrejker koji se vozilima zalijeće u vas, puca na svoje vojnike i razbija opremu svoje strane. Predviđeno je, doduše, kažnjavanje i udaljavanje takvih igrača sa servera, ali to jednostavno nije to kada se ne možete 100% posvetiti užitku igranja sa živim suigračima. Prednost koja je ujedno i mana ovog naslova je masovnost. Goleme karte jednostavno nemaju smisla ako na njima nema 50-60 igrača pa možete zaboraviti na LAN igru sa svojim prijateljima iz susjedstva, osim ako ih zbilja nemate toliko i svi su umreženi. Možete se eventualno posvetiti *coop* načinu igranja, no tada ste vi protiv računala, bez botova na vašoj strani – dakle, opet trebate stanovit broj prijatelja - no AI je izveden na način koji najviše mrzimo, vara. Neprijatelji su malo predobri strijelci i vide vas kroz svu travu i bilje, gdje vas ljudski protivnik nikad ne bi zamijetio. Osim toga , reagiraju tek kad im se približite na određenu udaljenost. Iz toga je jasno da ova igra nije ni zamišljena da bi se igrala ikako drugačije nego masovno i *online*. ▣

» ALTERNATIVNO

- **Battlefield serijal**
  Jedina i prava konkurencija.
- **Raven Shield**
  Kad vam dosadi masovnost, a želite izvrstan *multiplayer*.

Otkriveni smo! Oče naš koji jesi...

Ukrcavanje prije same misije

Vatrena moć Blackhawka pojačana je vojnicima koji sjede na vratima

HACKER OCJENJUJE » Joint Operation: Typhoon Rising

Lijepa grafika, vozila, podrška za golem broj igrača

80

POSEBNO IZDVAJAMO/MASIVNOST IGRE

Prevara stoljeća!

SPIDERMAN 2

Što je to što se penje po zgradama, nosi seksi kostim i tek marginalno podsjeća na pauka? Nemamo pojma...

INFOBOX

Spiderman 2

PROIZVOĐAČ
Fizz Factor

IZDAVAČ
Activision

MIN. KONFIGURACIJA
P3 800, 256 MB, 3D-kartica

NAŠA PREPORUKA
Athlon XP 2200+, 512 MB, Ati Radeon 9600

MULTIPLAYER
N/A

WWW IGRE
www.activision.com

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

Ako je nešto neosporno, to je onda iznimna Spidermanova popularnost, koja ne jenjava već nekoliko desetljeća. Taj Marvel Comicsov superjunak, zahvaljujući svojoj specifičnoj karizmi normalnog, pomalo sramežljivog tinejdžera, žari i pali gotovo svim vidovima medijskog tržišta. Spidey bum posebice se osjeća nakon premijere prvog, a sada i drugog hollywodskog uratka, te je za očekivati da će se slično dogoditi i na tržištu digitalne zabave.

PC VS. KONZOLE

Apsolutno, jer *Spiderman 2* je igra koja prilično vjerno prati radnju istoimenog filma, a usto je nakrcana i nekim posve novim elementima igrivosti koji je čak približuju i igrama poput *Grand Theft Auta*. Slobodno istraživanje grada, realna fizika za simulaciju vješanja po mreži pomoću koje se njišete između drveća Central parka, te se čak lijepite i za helikoptere samo su neki... Alert! Alert! Bullshit alert! Da, dragi čitatelji, tako nekako bi zvučao uvodnik *Spidermana 2* da vaši autori prepisuju tekstove s Interneta, ne zaigravši uopće igre koje opisuju na svom dragom PC-ju. Tako bi nekako zvučao uvodnik i da je vaš autor *Spidermana 2* igrao oko pet minuta, jer bi možda zbog grafike pomislio da igra istu igru kao i njegovi konzolaški prijatelji. No, nakon pomnijeg proučavanja *Spidermanove* mehanike, oglasio se tihi alarm u njegovu mozgu i natjerao ga da u svojstvu pronicljivog novinara krene u potragu za svetom istinom. Patetika alert! No dobro, ono što odmah morate znati je jedna sramotna činjenica koja glasi: PC inačica nema blage veze s onom konzolaškom! Ne da nije bolja, nego je ogoljena do kostiju i simplificirana za malu djecu. Stoga slobodno izbrišite iz mozga sve one informacije koje ste pročitali u jednom od prošlih Infoa, gdje smo slineći, govorili, o svim divotama koje će od *Spidermana 2* napraviti čudo. Sjećate se, sloboda istraživanja cijelog grada, izmjene dana i noći, realna fizika mreže itd. Istina, sve to postoji, ali samo na Playstationu 2, Xboxu i Gamecubeu, dok, ponavljamo, PC inačica nema baš ništa od toga. Jedina donekle ista stvar je grafički engine, koji prosječnog igrača može čak i zavarati na prvi pogled, no nakon otrežnjenja mogao bi se odlučiti na pravnu tužbu. Tako je, zbog ove gadosti o kojoj Activision nije nikoga obavijestio, vani se već podižu parnice, a razočarani igrači vraćaju igre u trgovine, gdje ih dočekuju isto tako razočarani i potpuno zbunjeni trgovci. Ma slušajte ovo, konzolašku verziju napravila je tvrtka Treyarch, dok je onu za PC smutio nekakav Fizz Factor. Nevjerojatno, ali zašto je onda stavljen isti grafički engine, i čemu uopće ovakvo dosad neviđeno blamiranje? I zašto, pobogu, na kutiji velikim debelim slovima ne piše: "Upozorenje: verzija igre za djecu do šest godina, i to onu retardiranu!"??? Strahota.

"DA ŽIVIMO U AMERICI, IZ OVIH BISMO STOPA PROTIV ACTIVISIONA PODIGLI GRAĐANSKU TUŽBU!"

GTA?

Zašto onda pisati dalje? Moramo, jer želimo zaraditi puno lipih kuna. Buf, *Spiderman 2* donekle prati priču istoimenog filma, što znači da će vam glavni neprijatelj biti Dock Ock i one njegove robotske ruke koje voli gurati tamo gdje im nije mjesto. A radi proširenja radnje, u igru su ubačeni i superzlikovci poput Mysteria, Pume i Rhinoa, koji preuzimaju uloge *super bossova* te vam zadaju nešto više muke od prosječnih *thugova*. Što bi sve bilo okej kad se cjelokupna kampanja ne bi mogla odigrati u samo nekoliko sati, što se ima ponajviše zahvaliti potpunom nedostaku GTA misija. Dok na konzolama uživaju u rješavanju povremenih zločina, poput pljački dućana, otimanja automobila, blabla, i još se žale da je pojedinih oblika zločina premalo, ovdje ih jednostavno nema! Jedino što je ostalo su debilne vremenski tempirane pizdarijice, gdje okidanjem kakvih *triggera*

TESTIRALI SMO / KAKO JE TO BITI PREVAREN KAO MALI MAČIĆ / TESTIRA

Bez obzira što nismo časopis za konzole, omasovljenje tržišta i paralelno izdavanje igara za sve dostupne sustave natjeralo nas je da igru uspoređujemo s njezinom višestruko boljom inačicom. No, imajte razumijevanja i nemojte nas zbog toga mrziti. Da, da, PC i dalje rulez! Samo ne u ovoj igri.

Filmski osjećaj

Valjda jedina stvar koja u PC inačici *Spidermana 2* radi kako treba! Posebno će vas razveseliti trening misije, u kojima ćete uživati u opakom glasu Brucea Campbella. Njegovi produhovljeni komentari poput "Bravo, uspio si stisnuti lijevu tipku miša" napalit će vas i na ostatak štosova koji još donekle egzistiraju u samoj igri.

Ocjena: 7/10

Sloboda istraživanja

Zaboravite *GTA*. *Spiderman 2* je podijeljen na gradske zone koje krasi međuučitavanje s kojim ćete se suočiti svaki put kad se preselite iz kvarta u kvart. Osim toga, nema ništa od rješavanja sporadičnih zločina koji su igri trebali produžiti vijek trajanja, tj. na nešto više od četiri do pet sati potrebnih za njeno odigravanje.

Ocjena: 4/10

Fizika mreže

Nepostojeća! Prilikom kvačenja za fiksne "kvačice" samo se ljuljate naprijed-natrag, i to u beskonačnoj perpetuum mobile petlji, zbog koje vam nikada neće ponestati zamaha. Također, nemate nikakvu mogućnost utjecanja na smjer i njegovu brzinu. *Zipanje* je također sasvim besmisleno, jer putovanje od točke izbačaja do točke prihvata mreže odvija se kao po tračnici.

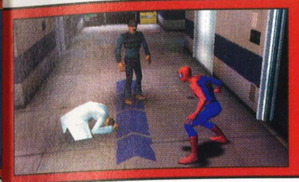
Ocjena: 2/10

KAKO JE TO BITI PREVAREN KAO MALI MAČIĆ / TESTIRA

Provođenje Spidey pravde

Sasvim bezvezno, jer se cjelokupni *fight* može odigrati jedino pomoću lijeve tipke miša, što je i više nego *lamerski*. Borba s *bossovima* je također bedasta jer vam, naime, igra prije susreta točno kaže kako ih možete poraziti umjesto da to pokušate shvatiti sami i time si priskrbite barem malo gaming zabave.

Ocjena: 4/10



Gradska autentičnost

Jedini gušt je relativna brojnost zgrada i njihova betonsko-staklena masivnost jer sve ostalo djeluje isprazno i suho. Grad je zapravo poprilično beživotan jer mu fale desetine, ako ne i stotine jurećih automobila, bezbrojnih pješaka i tome slično. Isto tako, na zgradama je tek tu i tamo pokoji pano, te su u većini slučajeva potpuno prazne i beživotne..

Ocjena: 5/10

Krvoločnost

Razumijemo da je Spiderman franšiza za mase i nešto mladu publiku, pa stoga u njoj nikad ne smije biti previše krvi. Čekaj malo, igramo li mi to Spiderman Matrix simulator??? Kad pak bubnete *bossa* po glavi, oko čela mu počnu lebdjeti zvjezdice baš kao u crtićima - majke mi moje, samo što ne počnu cvrkutati i ptičice. Mislim, 'ko tu koga?

Ocjena: 0/10

UKUPNA OCJENA ZA PERFIDNU PREVARU

Svaka im čast, itekako su nas prevarili, podvalivši nam topla muda pod hladne bubrege. Za to im stvarno treba skinuti kapu i nagraditi ih ocjenom 10/10. Iskreno se nadamo da se ubudeće nećemo sretati s ovakvim kriminalnim igrama jer - ne odgovaramo za svoje postupke.

10/10

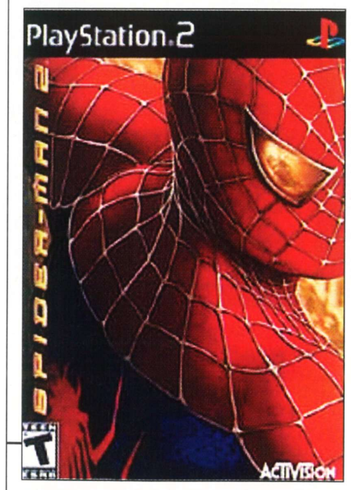
» ALTERNATIVNO

- **Spiderman 2 - konzolaška verzija**
  Pogledajte samo koliko toga igrajući PC inačicu propuštate.
- **Spiderman 1**
  Bar je bio isti na svim platformama.

Ajde čiča, ne seri...

/ KUTIJA

Zašto je kutija za konzolaške i PC inačice potpuno ista? Zašto je razlika između njih tek natpis u gornjem kutu, koji vam govori o kojem je sustavu riječ? Zašto na PC inačici jasno ne piše: "Pozor, infatilna inačica za debile"? Zašto je jedini detalj po kojem bismo eventualno mogli skužiti da nešto nije u redu s njom niža cijena (30 umjesto 45 dolara)? Zašto, zašto, zašto? Na ta i sva ostala pitanja odgovor potražite kod vašeg lokalnog pravnog zastupnika!



Donekle impresivan pogled na staru gradsku jezgru

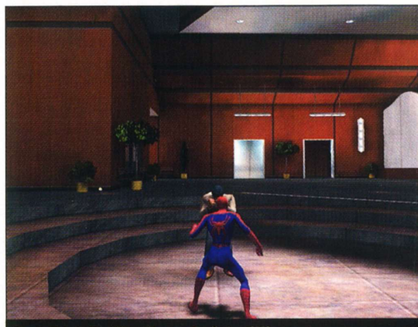
PLUS
- Spiderman ikonografija

MINUS
- sve ostalo

Swinganje; bez ikakve kontrole pokreta!

Famozne fiksne točke za koje lijepite svoju mrežu

Ali čemu ove debilne zvjezdice ko iz crtića?



Superlidetaljneiživolikeunutrašnjosti!!!

Vi ste faking pauk. Zato se možete penjati. Oj, duhovnosti!

morate pronaći Spiderman žetone kako biste dobili određen broj akcijskih bodova. Iste skupljate i skakutanjem kroz neke čudne crvene prstenove i skupljanjem figurica egzotičnih paukova. I to je ujedno sve što se tiče željene nelinearnosti. Prema tome, preostaju vam samo "kampanjske misije", koje otključavate tako da dođete do određenog dijela grada ili jednostavno pričekate dok se same ne aktiviraju iz vedra neba. Što je čista glupost, jer nikad nećete TOČNO znati kako ih aktivirati, pa će vam preostati jedino lutanje po gradu, koje je, kako rekosmo, trebalo biti predivno samo po sebi, no zbog jedne stvari ispada sasvim ogavno: naime, u konzolaškoj inačici igre na raspolaganju vam je CIJELI New York, dok se ovdje po istome gradu probijate kroz učitavanjima odijeljene zone. Osim toga, tu su i glupe nevidljive granice, koje vam, primjerice, brane da se popnete preko određene zgrade, bez obzira što je iza nje golema ledina! No to nije sve, slušajte ovo: realne fizikalije i ljepljene mreže za bilo koji objekt kakvo smo vidjeli u konzolaškoj inačici igre ovdje je zamijenjeno njihanjem preko FIKSNIH točaka koje lebde uz pojedine zgrade! Ne, nema ih na svima, nego samo na odabranima, a zakonitost njihova apliciranja na određena mjesta potpuno nam je najasna.

ZAZIPAJ ME MREŽNO

Najgore je što, dok se njišete na tim priglupim točkama, nemate apsolutno nikakvu kontrolu nad svojim pokretima, jedino o čemu odlučujete je trenutak kad ćete se s njih odlijepiti i eventualno se prikačiti za neku drugu (ako je u datom trenutku uopće ima). Nekakvo poluopravdanje za tu monstruoznost je mogućnost *zipanja* (na konzolama ga nema), tj. ciljanja u pojedini dio zgrade i ispucavanja potpuno ravne niti po kojoj se zatim skližete do odabrane "mete". Zgodna stvar, pomoću koje se prilično brzo krećete po ulicama, ali ni u kojem pogledu mjerljiva s pravom fizikom. Šora je također pojednostavljena do krajnjih granica te prilagođena kombinaciji miš/tipkovnica. *Mouse button 1* glumi tzv. "multikontekstulni trigger", ili jednu jedinu tipku koja, ovisno o situaciji, aktivira drugu radnju. Npr., nalazite li se ispred prekidača za dizalo, isti ćete i aktivirati, a ako ste blizu neprijatelja, lupit ćete ga šakom u glavu (isto vrijedi i za *zipanje*). A druga tipka miša služi za skakanje, i to je to. Pomislili biste da je spomenuti sustav zapravo inteligentan, no on je to samo na papiru, u igri radi prilične probleme. Naime, ako želite odalamiti gada, morate biti točno na određenoj udaljenosti inače će Spidey ostati totalno zbunjen! U najboljem slučaju zalijepit će mu mrežu u glavu, omotati mu torzo ili mu istrgnuti pištolj iz ruke. Konzolaško nabijanje s nesretnicima od zida do zida u najboljem *force grip* stilu? Jok, brale. Što nam je na kraju onda ostalo? Možda kvalitetni voice acting featuring Toby Mcguire? Donekle, jer čini se da je Toby ispucao svoj talent na PS-u 2, dok je za PC inačicu govorio preko spolnog mu organa. Jedini svijetli trenutak scenarističko-glasovnih zezancija je legendarni Bruce Campbell (Zla smrt), koji vam na svoj tipični satirično-podcjenjivački način objašnjava osnove u tutorialu. Zaključak? Treba li vam doista? Pa dobro, PC inačica *Spidermena 2* imbecilna je igra za djecu koja, OPET PONAVLJAMO, gotovo da i nema veze s odličnom konzolaškom inačicom. Samo što nam to nitko nije rekao, te bi stoga odgovorne za to prešućivanje, tj. momke iz Activisiona, jednostavno trebalo zapaliti... potom ih nasjeckati na sitne komade, kako se slučajno ne bi probudili i još nas jednom počastili ovakvim bogohuljenjem! Ali ono što je najodvratnije je to da bi nam se PC *Spiderman 2* možda čak i svidio (hej!) kad ne bi smo znali koliko smo zapravo propustili. Vjerujte nam, uistinu mnogo. ■

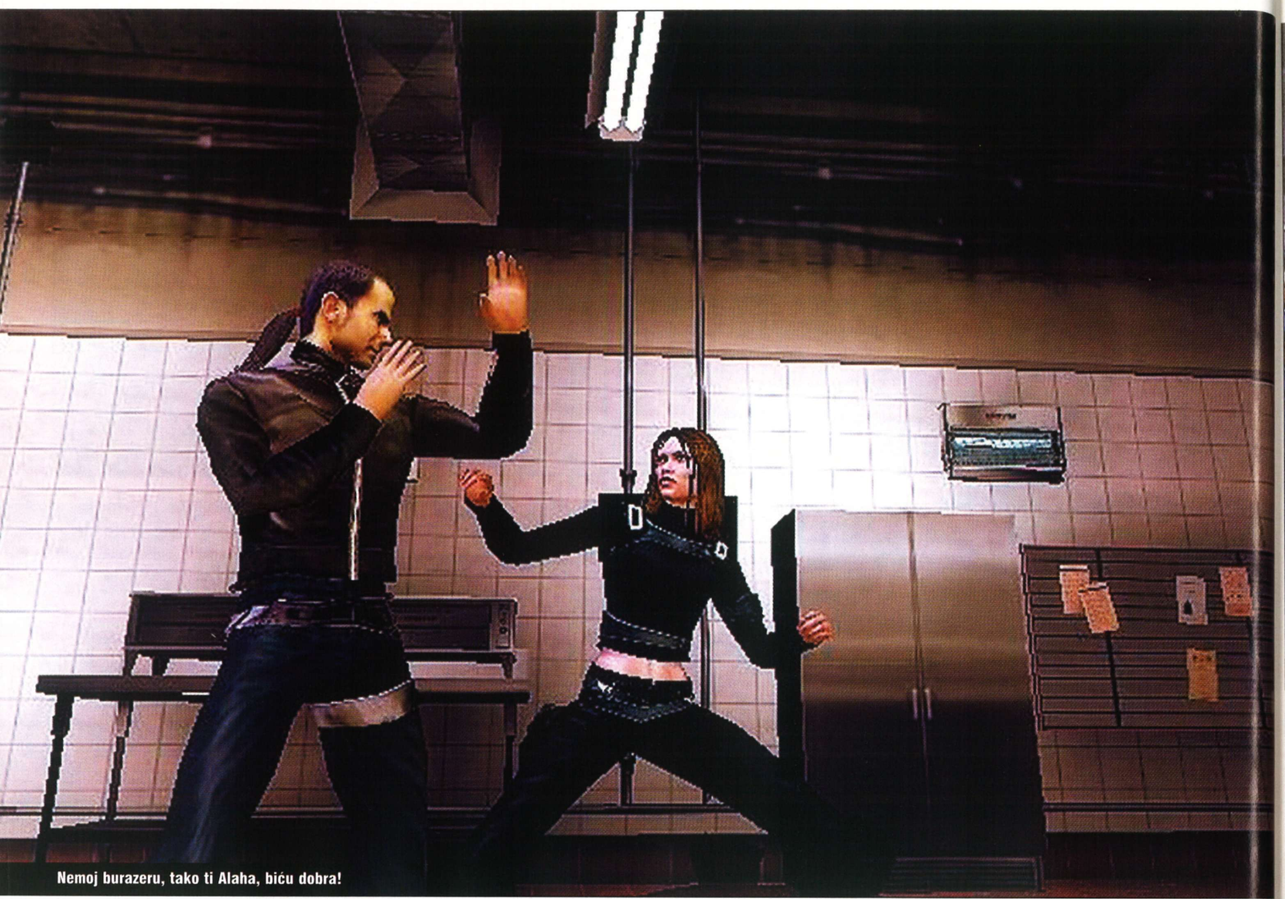
"PREPORUKA IZDAVAČIMA: NAKON OVOGA SLOBODNO SI MOŽETE ISPALITI METAK U ČELO I NIKAD NAS VIŠE NEMOJTE SMATRATI INFANTILNIM IDIOTIMA KOJE MOŽETE VARATI KAKO SE SJETITE"

HACKER OCJENJUJE » Spiderman 2

Sramota za cijelu igraču industriju.

60

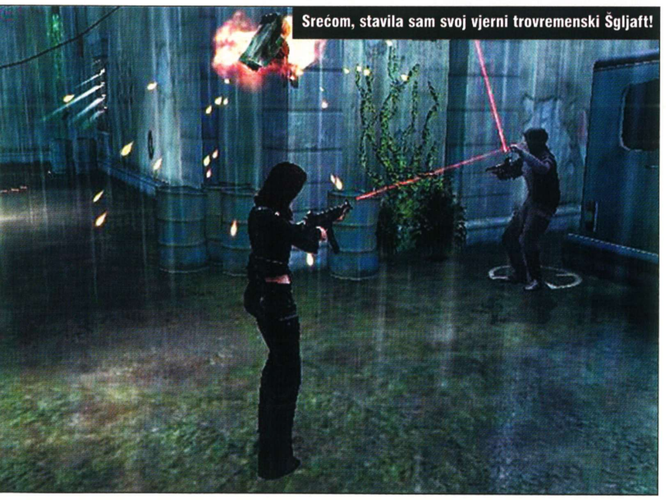
POSEBNO IZDVAJAMO NEVJERICU GLEDE BEZOČNE PREVARE



Nemoj burazeru, tako ti Alaha, biću dobra!

ALIAS

Idu li lijepe tete i promašene igre zajedno? Ako je suditi po *Aliasu*, svakako!



Srećom, stavila sam svoj vjerni trovremenski Šgljaft!

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

» - Momci, ajmo napravit igricu po nekoj TV seriji, čujem da se tu može zgrnut fina lova. - Ajmo, a po kojoj? -Hmh, možda po Muvama iz pakla jedan i pol? Ili po Iskreteniziranim babama iz pakla Portotrika osam? E, e, znam, ima ona dobra pička, u... u... kak' se ono zove... Aliasu, pa ako napravimo igricu po njoj, osim što ćemo zgrnut lovu, moći ćemo na nju i drkat! -Eh, eh, Svjetonazore, ta ti je dobra! Dogovoreno, Alias *it is*...

VIDI "LEPE" TETE!

Ovakvi ili slični razgovori sigurno su se odvijali u Acclaimovim uredima kad se odlučivalo o izradi još jedne sasvim komercijalne igre, rađene po TV seriji, filmu ili kakvom drugom izbljuvku. Aliasov ste fan i proklinjete mi majku? A što ćete, mi u Hackeru nismo, mada priznajemo da je glavna akterica ko bombon, dok je sve ostalo u toj seriji jeftini plagijat legendarne Nemoguće misije. Bilo kako bilo, ima ljudi koji vole to čudo, s tim da su takvi u Hrvatskoj dosad mogli pogledati tek prvu sezonu, jer druga još nije otkupljena. Što će se pokazati kao popriličan problem za razumijevanje ove nazovi stealth arkade u trećem licu jer je zaplet, naime, vezan upravo za nastavak tih u jugoistočnom dijelu Europe još neodgledanih epizoda. Točnije, bavi se potragom za Rambaldijevim artefaktima (moja zbunjenost ravna je vašoj), u kojoj sudjeluje poznata vam ekipa sastavljena od naše mačkice, pa Jacka Bristowa, Michaela Vaughna i kretena Flinkmana, koja će zapravo biti najveći *Aliasov* problem zato što otežе radnju i stalno prekida igru. Riječ je, naime, o bezbrojnim radiokomunikacijskim upadima kojima vam pojašnjavaju trenutačne objektive, pozadinske motive i zapravo pokreću cijelu radnju, no problem je što je tih dijaloga jednostavno previše, pa neće proći ni dvije minute akcije ili istraživanja a da vam se konji ne jave. Što je još ljepše, komunikacije u PC inačici ne možete ni preskočiti (na Xboxu se moglo!), pa ste osuđeni na dosadno stajanje na mjestu i preslušavanje svega što vam imaju reći. PC inačica pati i od čudnog, bugovitog i predugog učitavanja spomenutih gluparija, što samo dokazuje da je riječ o lošem portu. Naravno, mislimo na konverziju, a ne na dekadentno alkoholno piće. Kad se konačno dokopate same akcije, skužit ćete da se igra može odigravati uz upotrebu *stealtha* ili pak uz poštivanje načela čiste akcije. *Stealth* na prvi pogled djeluje bajno, jer je njegov primarni element uporno presvlačenje glavne junakinje u različitu odjeću, npr. konobarice i slično, ne bi li je AI zamijenio za "prijatelja". Šuljanjem se možete i lijepiti za zidove, skrivati u mraku, skrivati iza različitih objekata, te viriti iza uglova. Također, u *stealth* modu su vam na raspolaganju posebni potezi, kojima ih u trenutku lišavate života ako im se prikradete sleđa ili slično. Sve to u teoriji zvuči fenomenalno, no, zbog majmunskog AI-a, u roku pet minuta počinje smrdjeti. U pojedinim situacijama neprijatelji će vas tako skužiti, makar se sakrili u mraku crnjem od đavolje duše, dok će se često puta dogoditi i obrnuto, tj. da skakućete niti pola metra od njih, ali vas ne fermaju ni pet posto. Ostala "skrivanja", poput penjanja po cijevima i užadi, uopće nemaju nikakve taktičke vrijednosti nego su tu valjda samo zato što ih je imao i *Splinter Cell*.

VIDI GLUPE IGRE!

Hvala dragome Bogu, *stealth* vam zapravo uopće nije potreban jer igra neće stati ako aktivirate alarme, nego će vam se samo suprostaviti malo više neprijatelja odjednom nego što ih je bilo dok se šuljate. Ekipa će uglavnom biti ograničena na sobu do dvije, tako da vam se neće sliti svi neprijatelji iz nivoa, što je i zgodan način za što brže prelaženje igre. Za divno čudo, sukobljavanje u akcijskom modu nije mnogo opasnije nego u *stealthu*, što opet imamo zahvaliti debilnoj umjetnoj inteligenciji. Stoka se jednostavno ne brani, a ne zna ni napadati, pa se tako u većini slučajeva zalete u Sidney, opale joj šamar i počnu se povlačiti. Ista je stvar i s onima koji nose vatreno oružje - umjesto da stanu i u vas isprazne cijeli šarzer, ispucat će tek nekoliko hitaca te se nastaviti muvati. Nažalost, ni njezini potezi nisu ništa bajniji - iako ih ima dosta, te se izvode po jednostavnim principima *hi kickova, punchova* i sličnih, djeluju konfuzno. Naime, nije svejedno s koje ih strane udarate, pa će tako npr. šus odnaprijed, biti posve drugačiji nego onaj sa strane ili odostaga. Što opet u teoriji zvuči lijepo, ali u praksi znači potpuni gubitak kontrole te mahnito stiskanje svih šamaralačkih dugmadi i promatranje zamaha koji kao da se odvijaju po principu slučajnih brojeva. Isto vrijedi i za *comboe*, za koje nikad nećete biti sigurni jeste ih izveli ili ne i jeste li izveli baš onaj koji ste htjeli. Valjda jedini udarac koji je prepoznatljiv i uspjeva u osamdeset posto slučajeva je onaj kad Sidney opiči nesretnika koji se nalazi blizu zida tako da ga zgrabi i nabije glavom o tvrdi beton. Tući se možete i pokupljenim "oružjima" poput tava, lonaca, držaka od metli, noževa itd., koja su također konfuzna te u borbi pričinjavaju tek neznatno jaču štetu. Upotreba vatrenog oružja jedina je stvar koja spašava akciju, mada ga je valjda baš zbog toga u igri vrlo malo. Osim nabijanja, tu i tamo ćete se susresti i s brojnim tehničkim spravicama poput aparata za uzimanje otisaka, termalnih vizira, a bit će tu i pokoje obijanje brave te upad u računalo. S tim da bi bravu mogao obiti i prosječan pavijan, dok se upad u računalo temelji na debilnom pogađanju redoslijeda slova od A do D, što je u stanju riješiti i sasvim retardirani babun. Moramo li reći da su kontrole u PC inačici malo smrdane, pa ako si ne želite uništiti živce upotrebom tipkovnice i miša, radije si nabavite kontroler, kojemu je ovaj naslov i prilagođen. Utjecaj konzola osjeti se i na području grafike, posebice u njezinoj "nazubljenosti" i niskorezolutivnim teksturama, vidi se da na njezinu PC optimizaciju nije otišao ni jedan radni sat. Srećom, barem je brza. Zvuk je standardan, dijalozi, kako rekosmo, iritantni, pa bismo na kraju sve skupa mogli lijepo poslati k vragu. Posebno stoga što je od svih inačica, ova za PC najgora, te *Alias* kao takav definitivno spada u kategoriju "najodvratnijih konverzija godine". ■

INFOBOX

Alias

PROIZVOĐAČ ■ **Acclaim studios**

IZDAVAČ ■ **Acclaim**

MIN. KONFIGURACIJA ■ **Athlon 1600, 128 Mb, 32 Mb 3D**

NAŠA PREPORUKA ■ **Athlon 2200 XP, 512 Mb, 128 Mb 3D**

MULTIPLAYER ■ **N/A**

WWW IGRE ■ **www.alias.com**

ALTERNATIVNO

- **Spliner Cell 1 i 2**
  Pravi stealth za prave muškarce

Saću da koljem koliko si duga i široka. A onda ću... Hm, ili obrnuto?

Seksi je čak i u virtualiji

Crvene kružnice na zelenoj podlozi, vaaaaauuuu

"SAMO ZA ALIAS FANATIKE I NIKOGA, AMA BAŠ NIKOGA DRUGOG"

IZDVAJAMO / SAMO ZA FANOVE

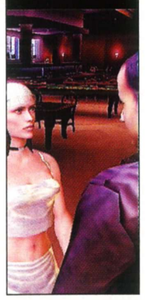
Vjerojatno jedini razlog što se pristupilo izradi ove igre je puko zgrtanje dodatne love od vjernih fanova koji su zavoljeli seriju. Bez obzira što nam se *spinoffi* različitih filmova, serijala itd. prilično gade, postoje i neki dobri, no *Alias* to definitivno nije. Šteta, jer ipak se vidi da je u projekt uloženo dosta truda, te da je produkcija na prilično visokoj razini.

PLUS

- Alias franšiza

MINUS

- alias franšiza
- loša konverzija
- nepotreban stealth



HACKER OCJENJUJE » Alias

Loša konverzija, nepotreban *stealth* i eratična akcija stvari su koje "krase" naš *Alias*

70

POSEBNO IZDVAJAMO / DONEKLE VISOKA PRODUKCIJA

Trenutak odluke - prema kojim vozilima odvedete časnika, u tom obliku ćete dobiti i pojačanje

BLITZKRIEG: BURNING HORIZON

Nastavak odlične strategije nešto nam je donio, ali i nešto oduzeo u usporedbi s originalom

Izdržat će, izdržat će...

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

Blitzkrieg: Burning Horizon ne zahtijeva posjedovanje *Blitzkriega*, originalne verzije igre. Samostalno se instalira na vaš disk te zauzima dva CD-a kao i spomenuti naslov. Odmah po ulasku u igru primijetili smo izostanak *multiplayer* komponente, što nas je poprilično začudilo s obzirom na njezinu popularnost u originalu. Sam koncept igranja kao i grafički prikaz ostali su isti. Nismo primijetili nikakve promjene u sučelju, koje je i dalje 2D, odnosno i dalje su jedinice 3D objekti na 2D karti. Upravo zbog toga ne možete ovu igru zaigrati na slabim konfiguracijama, minimum je grafička kartica koja podržava T&L, što i nije vrhunac tehnologije, ali je efekt koji ne podržavaju integrirane grafičke kartice kakve nalazimo u poslovnim konfiguracijama i prijenosnim uređajima.

ROMMEL KAO UZOR

Igra sadrži jednu jedinu kampanju, posvećenu ratnom putu generala Rommela, koji će vas provesti bojištima Europe i Afrike, gdje je, naime, Pustinjska Lisica ratovao. Ideja misija drži se povijesne točnosti, no sam tijek, zbog načina igre, nije mogao biti potpuno točan. Ekspanzija sadrži oko pedeset novih jedinica svih vrsta. Riječ je manje-više o novim verzijama već postojećih vozila te će samo zagriženi ljubitelji žanra primijetiti razliku. Sama kampanja ima 20-ak misija, što uz nekoliko samostalnih, predstavlja zapravo 28 novih malih zadataka za igrača. Sustav napredovanja kroz kampanju omogućuje vam da zadržite svoje bazne jedinice, koje možete osvježiti novom opremom kako se ona bude pojavljivala u njemačkoj vojsci. Razumljivo je da će s vremenom broj takvih jedinica porasti jer će se kompleksnost misija povećavati. Korisnost takvih jedinica leži u njihovu iskustvu, koje se može pokazati kao odlučujući faktor u bitci. Daleko je veća ubojitost, ali i vjerojatnost preživljavanja iskusne jedinice nego potpunih novajlija.

"NIJE ZA ONE KOJI NE VOLE IGRATI S NJEMAČKIM JEDINICAMA"

UMJETNA NEINTELIGENCIJA

Nažalost, kako je rasla kompleksnost misija, tako smo mi postali sve svjesniji mana *path finding* enginea. Nerijetko će vam se dogoditi da će se vaše jedinice zagubiti ili smrznuti na mjestu ako ih je veći broj na karti. Iz nekog razloga, *path finding* radi tada goleme probleme. Nažalost, to je najviše izraženo kod vučenih jedinica, kao što je npr. kamion s topništvom, koje su u pravilu iznimno važne i malobrojne. Nekoliko se puta dogodilo da tu jedinicu više nismo mogli pomaknuti s mjesta. Smatramo to doista golemim propustom kreatora, koji su valjda trebali napredovati i ispraviti ovakve greške koje ozbiljno utječu na igrivost.

AI neprijateljskih jedinica nije loš, njihova taktika će vas često iznenaditi domišljatošću i dobrom reakcijom, ali u tomu što rade često su dosta spori. Točnije, treba im malo vremena da reagiraju, što i nije nužno loše. Pruža vam šansu da se izvučete iz problematične situacije. Međutim, ono što nas je zasmetalo je neuravnoteženost težine igranja. Ako se odlučite na *easy* razinu, prolazak misija bit će poput dječje igre. Već nakon prve dvije misije ljutit će vas što ste izgubili i jednu jedinicu, dok ćete protivnika u potpunosti zgaziti. Drugim riječima, igranje dosta brzo dosadi. Znači, valja postaviti težinu na *normal*, no tada protivnik postaje nevjerojatno efikasan, a vaše jedinice iznimno ranjive na bilo koji oblik njegove vatre. Tenkovi će često popustiti pod paljbom pješaštva, a igranje će opet postati dosadno, osim mazohistima koji uživaju u izgubljenim partijama.

Zračna podrška trupama na zemlji često će se pokazati presudnom za dobivanje neke misije, no ono što nedostaje je malo bolja kontrola nad zrakoplovima. Možete ih, naime, dozvati na bojišnicu, no ne i opozvati, iako bi vam takva naredba dobro došla jer će protivnik često reagirati na vaše zrakoplovstvo, ali tek nakon što je ono ispunilo zadaću zbog koje ste ga zvali. Tada bi, dakako, bilo bolje povući se i spasiti zrakoplove, da ih možete iskoristiti još koji put, no to je nemoguće izvesti pa ćete ih često izgubiti zauvijek za tu misiju. S obzirom da se neke misije intenzivno oslanjaju na podršku zrakoplovstva, vjerujemo da je ta mana trebala biti ispravljena jer će se prečesto događati da se nakon 10 minuta igranja nećete imati na koga osloniti.

Nažalost, ova ekspanzija nije ispunila očekivanja igrača. Čini se kao da je CDV htio još štogod zaraditi na račun stare slave, a da pritom igračima ne da baš previše. Razloge za to možemo tražiti ili u nastavku prodaje originalnog *Blitzkriega* ili u nekom čudnom napaljivanju igrača za treći dio *Blitzkriega* koji bi trebao biti izveden potpuno u 3D engineu. ■

INFOBOX

Blitzkrieg: Burning Horizon

PROIZVOĐAČ ■ **Nival Interactive**
IZDAVAČ ■ **CDV**
MIN. KONFIGURACIJA ■ **P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D**
NAŠA PREPORUKA ■ **1.2 GHz ili više, 512 MB RAM, 64 MB**
MULTIPLAYER ■ **Internet, LAN**
WWW IGRE ■ **www.blitzkrieg.de**

ALTERNATIVNO

- **Blitzkrieg** Postoji multiplayer.
- **Perimeter** Istina, nema veze s 2. svjetskim ratom, ali je kvalitetna igra.

Padobrance je zgodno ubaciti u pozadinu, ali ne baš na koncentraciju neprijateljskih trupa

Kad vam se pojavi ovakva formacija, znajte da ćete dobiti veliko padobransko pojačanje

Rušenje mosta gotovo nikad nije dobra stvar - naime, u 99% slučajeva u igri trebat će vam upravo mostovi

IZDVAJAMO / ROMMEL I BLITZKRIEG

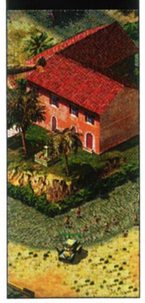
Blitzkrieg taktiku su osmislili njemački generali predvođeni Hainzom Guderianom. Riječ je, naime, o taktici u kojoj valja lagano bockati neprijatelja duž cijele fronte dok se ne otkrije gdje je najslabiji te onda tamo udariti topništvom i mehaniziranim pješaštvom. Nakon probijanja linija, treba kroz otvor ubaciti što više tenkova i mehaniziranih postrojbi neprijatelju u pozadinu. U uspješnost te taktike uvjerili smo se u munjevitom padu Europe početkom 2. svjetskog rata, a u novijoj povijesti u prošlogodišnjoj američkoj intervenciji u Iraku. General Rommel bio je posebno vješt u takvoj vrsti ratovanja, što se, osim u Europi, vidjelo i u Africi, gdje je umalo pobijedio višestruko nadmoćnijeg protivnika. General je bio poznat po svojoj pravičnosti i pridržavanju pravila Ženevske konvencije. Njegove trupe u afričkoj pustinji dobivale su iste količine dragocjene vode kao i njegovi zarobljenici. Nakon što je rat krenuo loše po Njemačku, general Rommel je uvidio da treba spašavati Njemačku, a ne ludog diktatora te se pridružio atentatorima na Hitlera. Atentat nije uspio, a svi zavjerenici su pobijeni, osim Rommela - njega su natjerali na samoubojstvo pod prijetnjom njegovoj obitelji.

PLUS

- broj jedinica
- karte

MINUS

- nema multiplayer
- prevelika razlika između stupnjeva težine



HACKER OCJENJUJE » Blitzkrieg: Burning Horizon

Besramno izostavljen multiplayer **67**

POSEBNO IZDVAJAMO/JEDINICE I TEREN

Sjene su sasvim okej...

KREED

Ovo je jedna od onih igara koje tako lijepo izgledaju u najavama i E3 reportima, no kad dođu pod recenzentski nož, shvatite, nažalost, da i nisu tako sjajne i bajne

Čekaj malo dok mu dođe mama

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

Teško je pisati objektivne recenzije pucačina nakon odigranog *Far Crya*. Koliko se god trudili biti profesionalni, stalno su nam pred očima scene rajskih plaža, *pixel shadeane* vode, tisuće drvaca itd. No, trudimo se, trudimo, sve dok nam pred oči ne dođe osrednji proizvod poput ovoga, kada se jednostavno mora pogledati istini u oči i reći...

SREDNJA ŽALOST

Mislim, koji je vrag s tim Rusima? Svakih nekoliko mjeseci izdaju neku novu igru, pogonjenu novim i obvezno *in house* grafičkim engineom koji su napravili baš u tu svrhu. I dok je grafika uglavnom u redu, same igre u pravilu spadaju u "srednja žalost" kategoriju zbog izlizane priče i općenitog nedostatka *gameplay* inspiracije. Kao najsvježiji primjer mogli bismo navesti otužni *Chrome*, koji je na prvi pogled djelovao super, da bi se nakon nekoliko nivoa pokazao najobičnijom brljotinom. Srećom, *Kreed* je...još veće smeće nego *Chrome* jer je maštovit poput demente muške lisice, a impresivan poput umjetne rigotine. Jednostavno, moramo spomenuti priču, ali ne zbog njenog odudaranja od otužnog ostatka, nego zbog toga što je baš ona inicijator stvari koje vas dalje očekuju. Slušaj ovo: godina je dvijetisuće petsto i neka, a svemirom su se počele širiti nekakve anomalije (hmh, *Star Trek*?)! Da bi istražila problem, Intergalatička Konfederacija (Star Trek!) počinje slati istraživače u samo središte spomenute anomalije maštovito nazvane Kreed. Normalno, otud se nitko ne vraća, ali bez obzira na to, uskoro ćete u nju ući i vi. Aha, kao tupavi legionar zvani Danile Gork koji mora smaknuti dotičnog generala koji se skrio baš u vražju rupu, no prije toga se upliću izvanzemaljci, napadaju vaš brod i bla, bla, bla. Prije tog hrabrog čina prvo ćete prošetati napadnutim brodom ne biste li spasili preživjele, i to pazite ovo, s najobičnijim nožem u ruci. Kao i do tada, i dalje je sve apsolutna šablona, pa očekujte smucanje po polurazrušenom brodu i pikanje aliena u prsa im junačka. Nakon nekoliko minuta pentranja kroz mračne hodnike i ventilacijske cijevi (dosta nam je ventilacijskih cijevi!) nabasat ćete na prvi komad nešto moćnijeg oružja. Aleluja! Sve već znate, riječ je o nekakvom bijednom pištoljčetu/puški, a do kraja igre ćete ih pokupiti još deset. Nije da oružja nisu lijepa i da ne proizvode neki fini grafičko-zvučni efekt, no već smo ih vidjeli trilijardu puta! Zbog toga nas uopće ne dira što se neka strojnica zove Arhandeo, kad bi se isto tako mogla zvati i Milica. Isto tako, više nas ni najmanje ne impresioniraju bacači plamena ako ne zapale svoju bližu okolinu i nemaju nekakav utjecaj na igrivost. S ovdje ponuđenima radit ćete što bi se moglo i očekivati; umjesto da beštije zasipate metcima, kurit ćete ih ko pečene zečeve. Uh, uh, uh, a to stvarno još nikad vidjeli nismo... Klanje? Niti je empatijski impresivno, niti sadrži onaj sočni osjećaj pogotka, vriske i posljedičnog guštanja, već se pikanje nožem svodi na nekoliko kapi bezlične krvi, a mitraljiranje pak na puko otkidanje djelića tijela. Koje ste, opet ponavljam, u gotovo istom obliku vidjeli već u bezbroj igara ovog tipa, pa nam je već stvarno muka od recenziranja i igranja takvih igara!

DOOM 3 WANNABEE

Dakako, čovjek bi se mogao ponadati da je barem umjetna inteligencija na razini, jer se Burut Software u svojim najava hvalio upravo s njom. Ni tu nemojte očekivati ništa posebno jer, iako beštije tu i tamo znaju napasti u hrpicama i zaskočiti vas kad se najmanje nadate, uglavnom je riječ o unaprijed pripremljenoj skripti. Znači nešto poput *AvP-a* samo bez licenciranih aliena i predatora. Kad već spominjemo marke, mora se reći da je *Kreed* totalna plagijatčina, koja dizajn svojih kreatura krade na sve strane. Vidljiv je utjecaj navedenog *AvP-a*, pa *Starcrafta*, a što je najgore, još neizašloga *Dooma 3*. Zahvaljujući sveopćoj nemaštovitosti, nijedan *Kreedov* mutant, a kamoli izvanzemaljac nema ni deset posto ingenioznosti svojih uzora, nego sve skupa djeluje bezlično. Priču donekle spašavaju velike boss-mrcine, koje izgledaju sasvim u redu, no nakon onih odgledanih u odličnom *Painkilleru*, ne spadaju u kategoriju "smrdljivih debelih odvratnosti koje jednostavno morate vidjeti". Mogli ste pogoditi da ni oni nemaju previše pameti pod skalpom, jer ih se, naime, rješavate po dobro iskušanom principu uočavanja slabe točke i ponavljanja napadačkih uzoraka. Logičke začkoljice i atmosfera otkrivanja? Nema ih, jer je *Kreed* od početka do kraja čisto FPS iskustvo, koje mu, za razliku od nekih drugih igara, ne ide u prilog. Jedini cerebralni problemi bit će kako otvoriti ta i ta vrata, a najčešći odgovori: tako da negdje pokupite "ključnu karticu" ili upokojite tipa koji je ima. Dobro, *level design* baš i nije za baciti jer se stalno poigrava sa zanimljivim odnosima između svjetla i sjene, a kroz igru ćete stalno nailaziti na nove lokacije. Odgovorni engine ovaj je put takozvani X-Tend, koji bi bio sasvim u redu da je igra izašla prije dvije godine! Svim se silama trudi sličiti na Doom 3, što tek donekle uspjeva u području sjenčanja, no sve drugo je sasvim zastarjelo. Teksture su tako-tako, likovi prilično rudimentarni, a pirotehnički efekti bolje izgledaju na konzolama. Ne može se pobjeći od činjenice da je X-Tend bio u razvoju već tri-četiri godine te da ga je jednostavno pregazilo vrijeme. Baš kao i njegove autore koji su zbog neznanih razloga u određenim ENGLESKIM inačicama igre sav izgovoreni tekst ostavili na ruskom! Nekako nam se čini da je u pitanju manjak novca i razvojnih rokova, a ne igrivi element koji bi pričao o pansvemirskoj ruskoj dominaciji u daljoj nam budućnosti. *Multiplay* je standardan, a vašem autoru nije jasno tko bi ga osim autora i nekih jadnika mentalno oboljelih od posljedica Černobila uopće želio zaigrati. Dosta filozofiranja, *Kreed* je igra koju biste mogli zaigrati ako su vam se sve druge zgadile. Istina, ima dosta pljuca, pucanja, aliančića, a i grafika je donekle pristojna, no to ipak nije proizvod koji bi se pokazivao prijateljima ili ga se ponosno držalo na polici. Znači, tko voli, nek' izvoli, a vi ostali radije s nama pričekajte *Stalkera*. ■

INFOBOX

Kreed

PROIZVOĐAČ ■ **Burut**

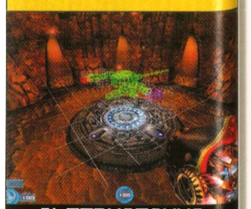
IZDAVAČ ■ **Acclaim**

MIN. KONFIGURACIJA ■ **Athlon 1600, 128 MB, 32 MB 3D**

NAŠA PREPORUKA ■ **Athlon 2200 XP, 512 MB, 128 MB 3D**

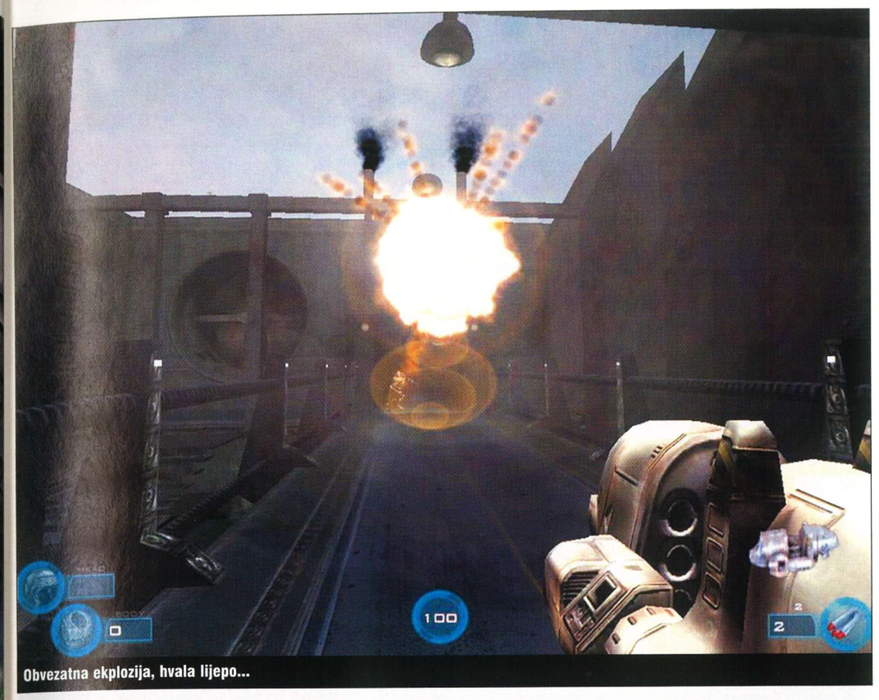
MULTIPLAYER ■ **Net, modem, LAN**

WWW IGRE ■ **www.kreed.com**



ALTERNATIVNO

- **Chrome**
  Iako nije remek-djelo, isto su ga radili Rusi. a krasi ga i određena doza taktičke ozbiljnosti.
- **Doom 3**
  Kad dođe, svima će im...znate što će im, znate



Obvezatna ekplozija, hvala lijepo...

Ma nemoj mi reći, snajper!

Alien plagiranje? Da, i *Star Trek*, *Starcraft* itd.

"AKO RADE OVAKVE IGRE, S VELIKOM ŽALOŠĆU MORAMO REĆI DA VIŠE NI RUSI NISU ŠTO SU NEKAD BILI"

PLUS

- Doom 3 wannabee
- donekle lijepa grafika

MINUS

- totalni nedostatak mašte
- dosadna prosječnost
- sve već viđeno

IZDVAJAMO / GDJE IM JE PAMET?

Kužim, dečki koji su napravili *Kreed* vjerojatno su mladi i ne baš iskusni programeri. Stoga im sigurno ne manjka elana i upornosti, jer da nije bilo ni toga, igra ne bi nikad ni izašla. Ali, dragi moji, ako već možete napraviti lijep engine, onda platite nekom drugom da vam piše radnju i cjelokupni idejni koncept, jer ovaj ovdje nema veze s mozgom. Uostalom i naši dečki su bili mladi i neiskusni, a vidite kakav su bum napravili svojim *Serious Samom*... Rusi jedni, rusasti...

HACKER OCJENJUJE » Kreed

Prosječno i zastarjelo. I rusko. **69**

POSEBNO IZDVAJAMO/ŽELJU DA SE SLIČI *DOOMU 3*

"Nastavak treći - od sedam (koliko ih očekujemo)"

U ovom će se nastavku Harry susresti sa strašnim dementorima - i pokleknuti

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

Arkadna avantura u konzolaškom stilu možda će vam se činiti djetinjastom, no sigurni smo da ste svi pročitali knjigu po kojoj je napravljena...

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

Budući da vas je većina vjerojatno pročitala knjigu ili pogledala film prema kojima je igra rađena, neću se pretjerano baviti pričom. Osim toga, ne bih nikako htio umanjiti užitak onima koji to tek kane učiniti. A i otkrivanje priče kroz igru prilično je zanimljivo. Valja reći da je digitalna inačica pustolovina malog čarobnjaka (u usporedbi s papirnatom i filmskom) najbogatija, sadrži sekvence kojih druge dvije inačice nemaju (da bi se učinila dužom) te neka stvorenja i detalje koje je autorica Harryjevih avantura, J. K. Rowling, kreirala posebno za potrebe igre. S druge strane, ako niste čitali knjigu, neke bi vam se stvari u igri mogle učiniti nejasnima, stoga bi prije samog igranja ipak valjalo skoknuti u knjižaru.

Kretnje likova vrlo su dobro ubačene u igru

STRAVA I UČENJE

Kao i prošle dvije igre (knjige), i ova će se dijelom baviti Harryjevim učenjem u školi za vještice i čarobnjake, a dijelom novom, opasnom pustolovinom u kojoj će se susresti sa strašnim dementorima i misterioznim Sirius Blackom. Ne očekujte previše - od vas će se tražiti da upoznate prostorije škole, rješavate relativno jednostavne probleme i borite se protiv raznolikih stvorenja koristeći čarolije poznate iz knjiga (i nekoliko novih). Ono što ovaj nastavak čini zanimljivijom od prethodnih je to da upravljate trima likovima odjednom. Naime, većinu igre upravljate tročlanom skupinom koju čine Harry, Hermiona i Ron. Povremeno ćete biti ograničeni na dva ili samo jedan lik, no takve su situacije vezane uz priču i relativno malobrojne.

ČARANJE I SKAKANJE

Zašto tri lika? Pa, kao prvo, vjerojatno zbog jedne sitnice koju dobro znaju oni koji su čitali knjigu, a koja će glavni lik - Harryja Pottera - u nekim situacijama učiniti nesposobnim za akciju (je l' da sam misteriozan?). Sve ostalo vrijeme ćete vjerojatno upravljati njime, dok će njegovi prijatelji kao poslušne ovčice (doduše, crne) trčkarati za njim. Naime, svako od njih je prikladan za neke određene aktivnosti, pa će stoga Harry, kao najsvestraniji, biti i vaš najčešći izbor. On je i jedini koji može preskakati procijepe i penjati se po užetu. Kad bude trebalo bacati čarolije, prvi će izbor biti Hermiona, koja, osim što najbolje vlada magijom, ima i tu prednost da je manja od svojih prijatelja, pa se može provući kroz procijepe koji su za Harrya i Rona preuski. Ron je, pak, zahvaljujući svojoj braći od kojih je mnogo saznao o Hogwartsu, najbolji u otkrivanju skrivenih objekata koji su razbacani po cijeloj igri. Kad smo kod toga, treba spomenuti da ćete tijekom svog istraživanja osim predmeta bitnih za nastavak igre pronalaziti i brojne druge koje možete koristiti za kupnju u trgovini ili otključavanje dodatnih detalja, nebitnih za završavanje igre. Tako će vam *Harry Potter And The Prisoner of Azkaban* zapravo dati onoliko koliko u njega uložite - ako mu pridete sa željom da ga što prije završite, nećete previše uživati jer ćete najveći dio igre (osim nekoliko borbi) prijeći bez ikakvih problema. No, ako se upustite u istraživanje svih kutaka Škole za vještice i čarobnjake, igranje miniigara i skupljanje karata s likovima čarobnjaka, mogli biste se poprilično zabaviti. Osobito ako ste po godinama nešto mlađi od glavnog lika. I još nešto, iako je *Harry Potter* serijal primarno namijenjen mlađim igračima (i čitateljima i gledateljima - ovisno o kojem mediju govorimo), valja priznati da je ovaj nastavak povremeno iznimno napet i uzbudljiv. Jasno, same borbe nisu pretjerano teške, pogotovo kad znate da će vam u većini slučajeva pomoći vaši odani prijatelji.

NA RAZINI ELECTRONIC ARTSA

S tehničke strane, najnoviji nastavak *Harryja Pottera* otkriva visoke produkcijske vrijednosti tradicionalne za EA Games. Lokacije iz knjige (tj. filma) vrlo su dobro prebačene u igru, a i likovi su već na prvi pogled prepoznatljivi. Efekti čarolija su lijepi i ne pretjerano "šminkerasti", što je također za svaku pohvalu, jedino je šteta što je kretanje kamere prilično kaotično pa ćete tek povremeno imati ugodan pogled na akciju, najčešće ćete se osjećati prilično ograničeni onim što vidite.
Sveukupno, *Harry Potter And The Prisoner of Azkaban* dobit će od mene prosječnu ocjenu. Igranje s tri lika i kombiniranje njihovih vještina za rješavanje zagonetki i borbu stara je stvar, a jednostavnost ukupnog iskustva učinit će igru starijim igračima dosadnom, jedino ako nisu obožavatelji Harryja Pottera. Oni koji se ne svrstavaju među takve (a sve ih je manje) mogu slobodno od ocjene oduzeti 20-ak posto. Mlađi igrači, pak, trebaju dodati još onoliko koliko im je broj godina manji od 30. A ako su čitali knjigu (a vjerojatno jesu), neće im trebati ni pomoć roditelja u prevođenju zadataka na koje nailaze tijekom igranja. Ukratko, idealna obiteljska igra. ■

INFOBOX

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

PROIZVOĐAČ ■ **Electronic Arts**

IZDAVAČ ■ **Electronic Arts**

MIN. KONFIGURACIJA ■ **P3 600 MHz, 256 MB RAM, grafička 32 MB, HDD 850 MB**

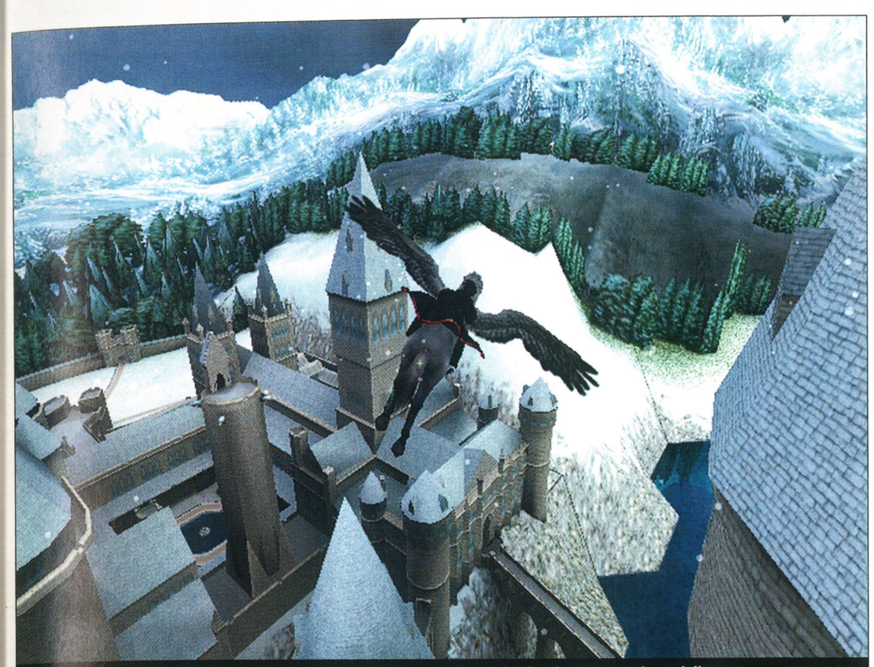
NAŠA PREPORUKA ■ **1,8 GHz, 256 MB RAM, grafička 64 MB**

MULTIPLAYER ■ **2 igrača na tipkovnici**

WWW IGRE ■ **www. harrypotter.ea.com**

ALTERNATIVNO

- **Harry Potter and The Philosoper's Stone**
  Igra napravljena prema prvoj Harryjevoj avanturi bila je najjednostavnija i najružnija, ali je sasvim dobro predstavila prvu knjigu.
- **Harry Potter and the Chamber of Secrets**
  Druga knjiga poslužila je kao predložak za ovu igru koja opisuje Harryjevu drugu godinu u Hogwartsu.



Letenje na Hippogriffu u sklopu priče je rijetko, no u toj aktivnosti možete uživati putem posebne miniigre

Hermiona će uvijek biti vaš izbor kad vam zatreba vještina bacanja čarolija

Pogledajte ovo i usudite se žaliti na opremljenost vaših učionica

IZDVAJAMO / Konzolaši se bolje zabavljaju

Kao izdavač igara s najvećim tržišnim udjelom, Electronic Arts zna da je najprofitabilnija ona igra koja se može igrati na svim platformama. Tako se novi *Harry Potter* može igrati na svim konzolama, s tim da su te inačice znatno bogatije sadržajem od ove koju smo igrali na PC-ju. Tako *Harry* na PlayStationu 2 ima podršku za EyeToy kameru putem koje se mogu igrati brojne miniigre, a povezivanjem GameCubea i Game Boya Advance moguće je uzgajati vlastitu sovu za utrke sova. Što, dakako, nije ništa čudno, jer riječ je o čistokrvnoj akcijskoj avanturi konzolaškog tipa.

Ovako to izgleda kada pomoću EyeToy kamere "uđete" u igru i postanete Harry Potter

PLUS
- 3 različita lika
- vjerne lokacije
- brojne čarolije

MINUS
- lagana borba
- jednostavne zagonetke
- neinteligencija likova

"ŠTO GOD MI NAPISALI, OVA ĆE SE IGRA PRODAVATI NA KOŠARE"

HACKER OCJENJUJE » Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

Zabavna i lagana akcijska avantura za mlađe ljubitelje malog čarobnjaka

75

POSEBNO IZDVAJAMO/MINIIGRE I DODATNE BONUSE

Holokaust u kokošinjcu

Okoš, bokoš...

INFOBOX

Holokaust u kokošinjcu

- PROIZVOĐAČ: Cateia Games
- IZDAVAČ: Cateia Games
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 500 MHz, 32 MB RAM
- MULTIPLAYER: Nema...

www.kokosnameti.cateia.com

Mnogi smatraju da su kokoši prekrasne i plemenite ptice. Plemenito, priznajemo. No postoje i oni koji, recimo kao ekipa koja je radila *Kokoš na meti*, misle kako bi bilo dobro napraviti igru u kojoj ih tamanite sačmaricom. Zbog kokošje paštete? Nismo sigurni, no svejedno - igra ima dovoljno potencijala da bi se nazvala zabavnom. Bilo kako bilo, evo vam koncepta, pa procijenite sami: kokoši iskaču iz svakog

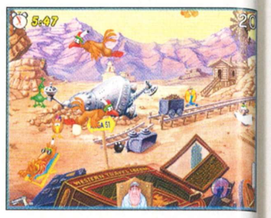
"igra ima dovoljno potencijala da bi se nazvala zabavnom"

mogućeg kuta, vi povlačite svoj vjerni, erm, miš i gađate ih sve dok vam sat ne kaže stop. Naoko sve izgleda kao zabava namijenjena ljudima koji i dandanas misle da na računalima igre uglavnom služe za vježbanje refleksa. Međutim, kao i kod svake igre obilježene jednostavnošću, nakon nekog vremena jednostavno ste zaraženi i igrate je, igrate... Što se nas tiče, vjerujte nam, imamo pametnijeg posla nego proizvoditi virtualne mesne doručke. Oni koji pak vole stripovsku grafiku, bezumno napucavanje i njemački smisao za humor, a strani jezici im nisu najjača strana (da, igra je prevedena na hrvatski) u *Kokoši na meti* bi i mogli pronaći nešto za sebe. *(dr)* ■

HACKER OCJENJUJE » Holokaust u kokošinjcu
Stupidno ali zabavno. I na hrvatskom. **60**
POSEBNO IZDVAJAMO: KOKOŠE

I treba ih gađati kad se ovako sprdaju s nama

Mala padura sa slušalicama je bonus. Ona je moja!



Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Joey the Passion

Jeste za još jednu partiju?

INFOBOX

Yu-GiOh! Power of Chaos: Joey the Passion

- PROIZVOĐAČ: Konami
- IZDAVAČ: Konami
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 1000 MHz, 128 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 1000 MHz, 32 MB RAM
- MULTIPLAYER: Internet, LAN, Hotseat

www.konami.com

Kako ljudi obično u dokolici dolaze do zanimljivih i najčešće abnormalnih zaključaka, tako se velik broj istih barem u jednom dijelu svog života primio igranja kartaških igara. Jedna od njih, koju iz nekog razloga mlađa ekipa poš-

"Vizualna razlika između ovog i prijašnjih "nastavaka" svedena je na minimum"

tuje kao božanstvo, nosi ime Yu-Gi-Oh! i trenutačno uživa gotovo nevjerojatnu popularnost. Kako bi povećali već enormnu količinu profita ostvarenog prodajom karata, autori igre odlučili su napraviti digitalnu inačicu TCG-a. *Joey The Passion* već je četvrti ili peti Yu-Gi-Oh! naslov namijenjen PC-jima. Vizualna razlika između ovog i prijašnjih "nastavaka" svedena je na minimum. Jedina zamjetljiva osobina, koja na prvi pogled neće upasti u oči promatrača namjernika, je novi set karata s kojim će ekipa koja padne na ovo zaigrati partiju protiv računalnih protivnika koji (još jednom) imaju špilove koji su praktički genetski modificirani za uništavanje vašeg. Međutim, znajući koliko je igra popularna, čisto sumnjamo da se *Joey The Passion* neće prodati u poprilično primjeraka. Stoga, realno gledano, upravo recenziramo megahit. I sad se ja, dakako, pitam zbog čega urednik ovoj igri nije dodijelio više od četvrtine stranice? *(dr)* ■

Slično kao i prošli nastavak? Točno

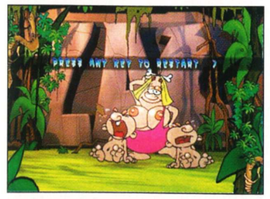
Toliko izbora, a toliko malo vremena...

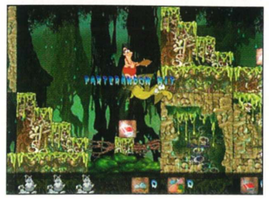
HACKER OCJENJUJE » Yu-GiOh! Power of Chaos
Čaća te zakarto' **20**
POSEBNO IZDVAJAMO: KARTE

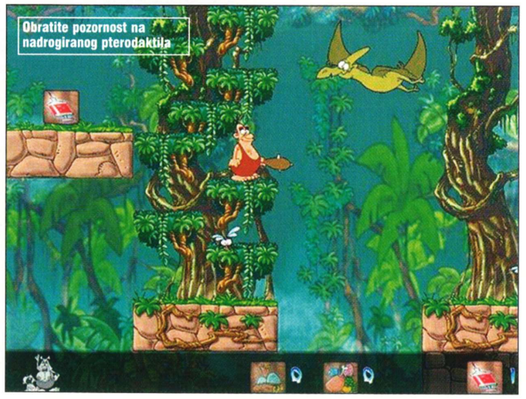
Caveman Zac

Krapinski, a?

Više seksa u Hackeru, kažete?






Obratite pozornost na nadrogiranog pterodaktila

Kako u novije vrijeme baš i nemamo pretjerano velik izbor novih igara, počeli smo razmišljati o tome kako u prošlih godinu dana nismo zapravo vidjeli igru koja bi se mogla nazvati marginalno inovativnom, a da joj budžet ne prelazi milijunske iznose. Dobro, tu je *Crimsonland*, no ako pratite *underdogs* scenu, zapazit ćete da je igra starija od godinu i pol. Uglavnom, u trenutku najgore igračke depresije (da, da...postoji i to) u ruke nam je došlo njemačko spasenje u obliku igre u kojoj vodite pračovjeka koji mlati palicom i ševi. Napokon, rekli bi neki među vama - igra u kojoj se napokon može postati pravi (pra)iskonski muškarac. Iskreno, nama se više čini da se u *Caveman Zacu* u kratkom roku može postati izbezumljena kvazišovinistička budala, no hej...to je opet stvar ukusa. Iako, ruku na srce, igra izgleda simpatično, činjenica je da je riječ o više nego očitom kretenizmu. Zašto? Zato jer je,

"...igra u kojoj se napokon može postati pravi (pra)iskonski muškarac"

unatoč simpatičnoj grafici, sustav kontrola nevjerojatno iritantan, dok se većina igre, na naše razočaranje, koncipira oko dvije-tri nasumične pozadine.
Sve u svemu, ako imate išta pametnije raditi nego igrati ovu igru, pretpostavljamo da itekako dobro znate što vam preporučujemo. *(dr)* ■

HACKER OCJENJUJE » Caveman Zac
Direkt toljagom u glavu. **30**
POSEBNO IZDVAJAMO: SEKS

INFOBOX

Caveman Zac

- PROIZVOĐAČ: Redfire
- IZDAVAČ: Redfire
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 500 MHz, 32 MB RAM
- MULTIPLAYER: Nema

www.redfire.de

Ultimate Mini Golf Designer Deluxe

Ekstremno

...Hajde da bar netko ide u crkvu...

...a nakon crkve, u birtiju...

Ultimativni mini golf. Zvuči ekstremno, zar ne? Očito, društvu u e-publishingu činilo se kako bi trebalo napraviti finu i pristojnu igru koju će zaigrati svi, a koja je usput ekstremna i opasna. Nakon dugotrajnog *brainstorminga*, spomenuto društvo zajednički je zaključilo kako bi najbolji naslov svih vremena morao biti temeljen na najboljem sportu svih vremena, a to je mini golf. Agresivno gurkanje loptice u vjetrenjaču ili rijetko viđen pogodak iz prve trebali bi izazvati srčane udare kod osoba slabijih živaca. A da sve postane gotovo nevjerojatno ludo, u igru je dodana opcija u kojoj - naslonite se na nešto - konstruirate svoje vlastite terene. Prema ovome, nebo bi trebalo biti granica planirate li raditi svoju agresivno-ekstremnu golfersku kreaciju. I onda, pita se e-publishing, zbog čega se igra prodala u dvoznamenkastom broju primjeraka? Pa, prije svega jer je riječ o još jednom bezličnom mini golfu. Kao drugo, grafika, ako je možemo tako nazvati, liči na rezultat tutoriala za teksture u 3D-studiu 2.0. I kao treće, fizikalni model je totalni promašaj. Prema tome, jedino što igri na kraju preostaje je osloniti se na svoj ekstremni karakter, koji smo, na najljepši i najkorektniji način, nagradili s +5% u konačnoj ocjeni. *(dr)* ■

"jedino što igri na kraju preostaje je osloniti se na svoj ekstremni karakter"

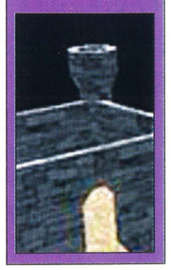
HACKER OCJENJUJE » Mini Golf
Postanite mini Tiger Woods **05**
POSEBNO IZDVAJAMO: MAP EDITOR

INFOBOX

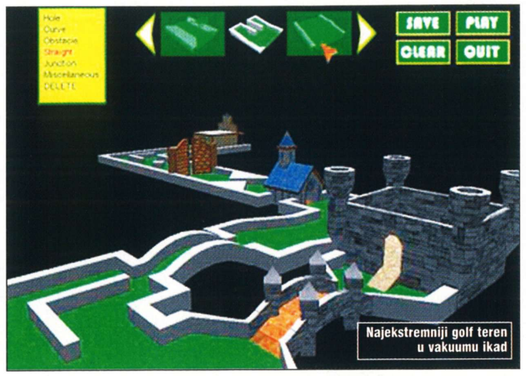
Mini Golf

- PROIZVOĐAČ: e-publishing
- IZDAVAČ: e-publishing
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 500 MHz, 32 MB RAM
- MULTIPLAYER: hotseat

www.e-publishing.com



...pa onda do dvorca. Ah, taj život mini golfaša. Sami alkohol i droge

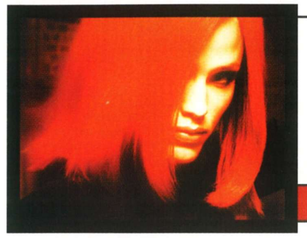


Najekstremniji golf teren u vakuumu ikad

CHAT

PISMA ČITATELJA
BEZ PANIKE
SOS

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



Eto, nakon promjene servera i kojekakvih drugih aktivnosti vezanih uz to, došlo je i do promjene svih naših kontakt adresa pa krenimo redom: kontakt mail za pisma odsad je - **pisma@janus.hr**, za sos - **sos@janus.hr**, za bez panike - **bezpanike@janus.hr**, a za bilo kakve upite vezane za score - **score@janus.hr** Što čekate, tipkovnicu u ruke i na posao, s nestrpljenjem očekujemo vaša pisma.

Prigodno odgovara: ALIAS *www.alias.com*

KOMPIĆ JE BOLJI

Pozdrav, dobri ste. Nema šta, ali ne i najbolji. Jer me svakog 20. u mjesecu oderete za velikih 30 kn.To je previše... Prije ste mi bili bolji. CD, nekad poster, a danas? Što danas nudite? Veću kvalitetu stranica? Uuuuuuuu Vel'ka stvar. Knjižicu? Mo'š mislit. Mogli ste umjesto tih knjižica koje većina nikad i ne pogleda ostaviti poster ili CD - vidim da to svi traže, a vi ništa. Ali, tu pritužbama nije kraj. Naime, za tih 30 kuna dobijem časopis u kojemu ima sve više stvari o Xboxu. MA, LJUDI, BOLJI JE KOMPIĆ 100 PUTA. A u ovom pak broju Hackera najviše me zabolilo to što su pisma čitatelja na jednoj stranici, dok ste na drugu stavili neku gambavu reklamu koju ni Isus neće pogledat. Stavite reklame kod recenzija. Tamo neće smetat. I tako ja dođoh do kraja ovog pisma. Nadam se da ćete ga objaviti. P.S. Mogli biste doći u Požegu na naš Lan Party koji se održava 23., 24. i 25.7. Bit će zakon. Do sljedećeg pisma, pozdrav.
Požežanin Caka

Manje-više dobar dio toga što si rekao stoji. O CD-u više uopće i ne razmišljamo, jedina varijanta oko koje trenutačno lomimo koplja je DVD. A po pitanju njega, bit će DO OR DIE, pa ti razmisli što to točno znači u ovom slučaju. Uglavnom, uvjeravamo vas da smo napravili sve moguće i nemoguće da Hacker počne izlaziti s DVD-om, stvari sada više nisu u našim rukama, a jesen će pokazati jesmo li u tome uspjeli.

PREVENTIVNO

Poštovano uredništvo nekad najboljeg časopisa za nas gamere!
Evo, instalirao sam Office samo da vam napišem ovo pismo, pa mislim da bi bilo pošteno da ga pročitate. Vaš časopis sam prvi put čitao kad sam dobio prvi komp, odnosno u siječnju 1999., da, davno je to bilo. Tada je taj časopis imao ono nešto što me tjeralo da ga pročitam bezbroj puta, pa čak i danas bacim oko na njega, za razliku od novijih brojeva, koje samo prolistam, pa se može reći da se u prijašnje brojeve Hackera ulagalo puno više truda i ljubavi nego u novije.
Vjerojatno nostalgija prema tim starim brojevima i otud što sam u njima čitao o najboljoj igri svih vremena, *Thief:The Dark Projectu*. Kako sam tada bio neiskusan s mišem i tipkovnicom, a nisam baš najbolje razumio ni engleski, trebale su mi pune tri godine da je završim, ali sam je završio. Kako je moje računalo s vremenom postalo preslabo, prestao sam kupovati vaš časopis jer sam već pomalo imao komplekse u stilu, vidi dobra igra, a ja je ne mogu igrati - minimalni hardverski zahtjevi nadilazili su mogućnosti moga stroja, što me je uistinu silno žalostilo. No, i ta su vremena prošla, prodao sam računalo i kupio novo te ponovno počeo kupovati vaš časopis, a prva igra koju sam na njemu prošao bila je, naravno, *Thief:The Metal Age*, a sad je stigao i *Thief:Deadly Shadows* i mislim da nikako nije u redu da kraj igre s tako dobrom i isprepletenom pričom, ali i nevjerojatnom realnošću i savršeno izvedenim sneakanjem i odličnom tamnom atmosferom vi hvalite *Splinter Cell*, u kojem onom majmunu doslovce svijetli pola opreme, ali ga se svejedno ne vidi u mraku i usto, može cijeli dan biti na kutijama za koje se drži, ni više ni manje, širom raširenih nogu. Što se tiče dizajna časopisa, mislim da je odličan i pregledan, no veliki plus bi vam bio kad biste umjesto onog malog časopisa stavili poster za igru mjeseca i, normalno, vratili CD. Nemojte se ljutiti što sam napisao da ste nekad bili najbolji, to sam napisao samo da se ne biste opustili, jer konkurencija je jaka pa bi bilo šteta da zaostanete za njom. Ne morate ni objaviti ovo pismo, zauzezet će mnogo prostora, samo mi odgovorite na pitanja, hvala. Ivica

Odlučili smo ipak objaviti tvoje pismo, ali u znatno kraćem obliku, bez upita o tehnikalijama, na koje ćemo ti samo kratko odgovoriti kako je ATI vs. nVidia još uvijek čisto stvar osobnih preferenci i ništa drugo. Što se pak Thiefa 3 tiče, realna situacija je takva da je treći nastavak donio mnogo manje nego prethodna dva te po pitanju originalnosti učinio vrlo malo ili gotovo ništa. Ocjenu koju je dobio i zaslužuje, uostalom to nije samo naše mišljenje nego i uistinu brojne i vrlo šarolike igraće zajednice diljem svijeta. Splinter Cell u srednjem vijeku, točno to i ništa drugo, samo još mrvicu dosadnije.

PUCAJ!

1. Hoćete li ovog ljeta ponovno imati dvobroj i pauzu pa izaći tek u 9. mjesecu?
2. Grafičku karticu X800 dijelite samo u ovom broju, ali tri primjerka, ili iduća tri broja svaki broj po jednu?
3. Gdje redakcija Hackera ide na godišnje odmor tijekom ljeta?
4. Čuo sam da će ipak biti Fallouta 3, je li to istina?

1. Kao i niz godina dosad, ovo ljeto također idemo s ljetnim dvobrojem te se, odmoreni i dobro raspoloženi, ponovno vidimo 20.9., kada izlazi jesenski broj.
2. Ovaj i iduća dva broja dijelimo po jednu grafičku karticu GeCube X800, nemojte nikako propustiti priliku da osvojite tu super vrijednu nagradu.
3. Rukavina ide u Kubu istraživati lik i djelo Fidela Castra, Lauš u Švedsku proučavati Šveđanke, Patrik u Tajvan na pregovore o kupnji niza tvornica za proizvodnju grafičkih čipova, Kovačević u Atenu na Olimpijadu, a njegova malenkost urednik sljedeći je na listi svemirskih turista koji će posjetiti ISS. I onda nek' netko kaže da nismo svestrani :)
4. Živa istina! Prije samog zaključenja broja stigla je službena informacija kako je Bethseda (tvorci Morrowinda) otkupila prava za razvoj i izdavanje Fallouta 3 i budućih nastavaka u toj franšizi.

NAGRAĐENI SU...

Sreću da ih iz hrpetine dopisnica za nagradne igre koje ste nam poslali u posljednjih mjesec dana izvučemo ovaj put imali su ovi naši dragi čitatelji:

- **Gameboy Advance**
  Mario Jović, ZAPREŠIĆ
- **Genius digitalci**
  Nikola Leder, VELIKA GORICA
  Marko Bosut, RIJEKA
  Petar Bogović, SAMOBOR

U prodaji svakog 20. u mjesecu

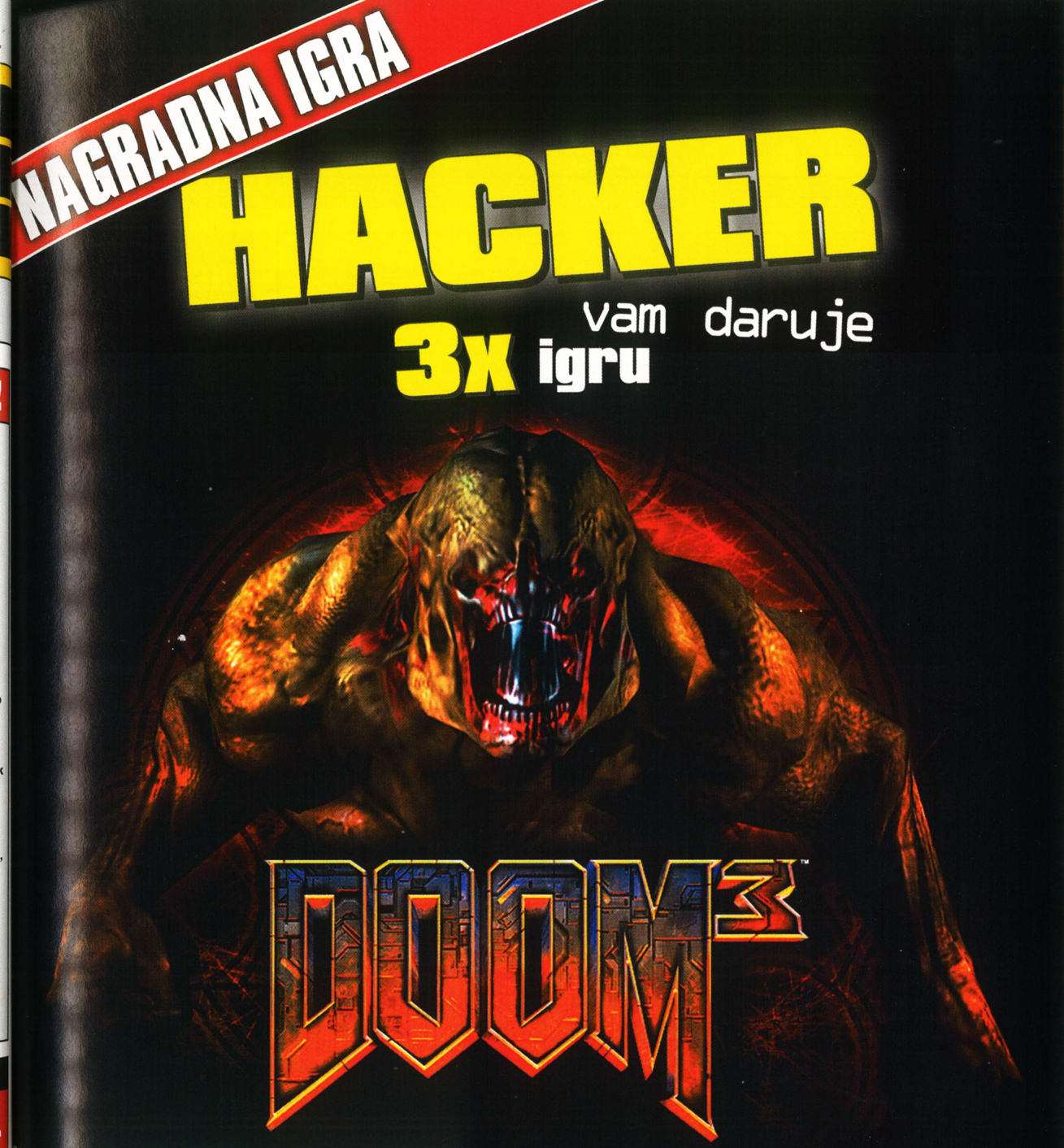
Pisma čitatelja

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

NAGRADNA IGRA

HACKER

vam daruje **3x igru**



NAGRADNI KUPON

Doom 3

ime i prezime

adresa

telefon / e-mail

odgovor na nagradno pitanje

Igru DOOM 3 osvojit ćete ukoliko točno odgovorite na nevjerovatno lagano nagradno pitanje:

Koje je puno ime igre Doom 2?

a) ... Resurrection
b) ... Kosturi lete u nebo
c) ... Hell on Earth
d) ... U orlovom gnijezdu

Svoj točan odgovor i popunjen nagradni kupon pošaljite do 12.09. 2004. na adresu:
HACKER, Čakovečka 17, 10000 Zagreb, s naznakom:
"KARTA ZA PAKAO"

SOS

FALLOUT 2

A Josip se nalazi u Geckou - pita kako popraviti generator. Naime, već im je dao opremu koju trebaju, no sada mora nešto namjestiti na računalu, a ne zna redoslijed.

O **Ne sjećam se više redoslijeda, no znam da svaka naredba u sebi sadrži naziv planeta iz Sunčeva sustava. Dakle, Merkur, Venera, Zemlja, Mars, Jupiter, Saturn, Uran, Neptun, Pluton.**

Eh, tako je to, i usred najvećih vrućina okorjeli igrači nađu vremena za računala i igre. I što nam drugo preostaje nego uzeti laptop u ruke i odgovoriti na vaše upite (dakako, zahvaljujući novim tehnologijama, koje nam omogućuju da ured preselimo na plažu) – ta nema smisla da vam upropastimo praznike

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

Iz SOS-a vas vadi: KREŠIMIR JOZIĆ

WORMS 3D

A Gigi D'Crvolino se nalazi na nivou na kojem mora postaviti mine da bi ga završio, no ne zna kako to učiniti.

O **Mine se postavljaju isto onako kao što se koristi i svako drugo oružje: odabereš ih i klikneš kad ih želiš postaviti. Ne moraš se brinuti da ćeš ih ovaj put aktivirati.**

CALL OF DUTY

A Dugogodišnji čitatelj dobiva čudnu poruku u ovoj igri. Naime, snimi poziciju, a kad je ide učitati, ne piše vrijeme i datum nego neke engleske skraćenice pa ga zanima što to znači.

O **To znači da nije izvršena naredba za uzimanje vremena i datuma iz sata tvog OS-a nego se ta naredba ispisala kao ime pozicije. Dakle, nije riječ ni o kakvoj grešci Windowsa (čudno) i Safe Mode neće imati utjecaja na to. Zašto je došlo do toga, ne znamo, no moguće je da igra ima grešku na toj misiji (ili se greška dogodila u trenutku snimanja te će drugi put sve biti u redu). Dakako, to te neće spriječiti da poziciju koristiš na normalan način, vjerujemo da će se na nekoj drugoj misiji opet normalno ponašati.**

TEHNIČKI PROBLEMI

A Ivan se žali na neke probleme u igrama, poput zamrzavanja, njihova nepokretanja, izbacivanja... Ukratko, na probleme poznate svim PC-jašima.

O **Broj i način problema koje si naveo mogu imati više uzroka. Prvo provjeri da nemaš kakav virus u računalu - moguće da su određeni *exe fileovi* njime oštećeni. Potom provjeri instalaciju grafičke kartice te razmisliti o novim driverima. Budući da nam nisi naveo koje poruke dobivaš, možemo samo pretpostaviti da je riječ o nekom većem problemu u OS-u te bi najpametnije bilo obaviti format particije na kojoj su ti instalirani Windowsi te ih ponovno instalirati.**

CHEAT TERMINAL

NITRO FAMILY

Stisnite tildu (~) za vrijeme igre te upišite jednu od šifri:

god mod - nitro god
sva oružja i streljivo - nitro giveall
999. 999 novca - nitro givemoney
ubijte sve neprijatelje - nitro killall
letenje - nitro fly
prolaz kroz zidove i sl. - nitro ghost
napunite zdravlje - nitro refresh
preskočite nivo - nitro changelevel
namjestite brzinu kretanja od 1 do 10 - nitro speed #

MANHUNT

Kad završite nivo (na *hard core* težini), pojavit će se slika u Bonus Features izborniku s pola šifre. Kad završite drugi odgovarajući nivo, otključat ćete i drugi dio šifre. Dakako, mi ćemo vam je ovdje ispisati, kao i nivoe koje treba završiti da je dobijete, ali da bi je igra prihvatila, ipak to morate i odigrati.

potpuno opremljeni - nivoi 9 i 10, ugotarms
helij - nivoi 7 i 8, theyboom
nevidljivost - nivoi 17 i 18, evileyes
majmunska koža - nivoi 15 i 16, hellsuit
svinjska koža - nivoi 19 i 20, piggsuit
zečja koža - nivoi 13 i 14, bunysuit
regeneracija - nivoi 5 i 6, healback
brže trčanje - nivoi 1 i 2, urunfast
bit ćete tihi - nivoi 3 i 4, allrdeaf
jak udarac - nivoi 11 i 12, uhithard

DOWNLOAD

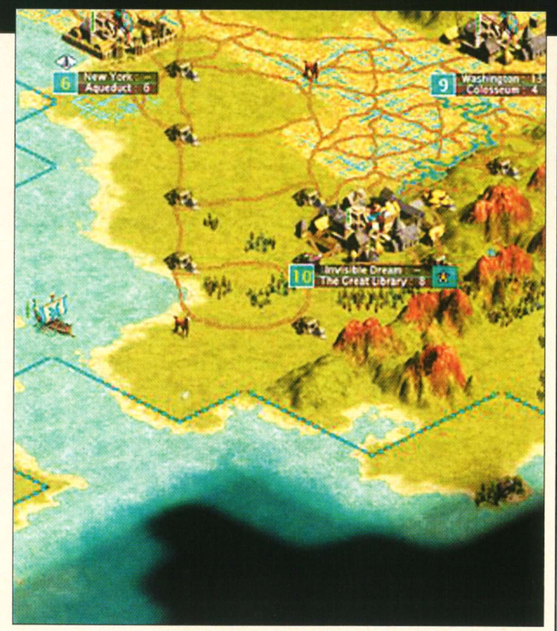
A Vedrana muči grafika u jednoj igri, kaže da vjeruje da je rješenje u skidanju *patcha*. No, kad to pokuša učiniti, računalo mu potpuno zablokira.

O **Što se tiče grafike, može biti da će patch riješiti sve probleme, no ja bih na tvom mjestu provjerio i *drivere* za grafičku. Što se, pak, tiče downloada, računalo ne bi smjelo zablokirati. Problem nije (u ovom slučaju) na stranicama s kojih skidaš nego u tvom sustavu. Očito nešto nije dobro namješteno, a što, ne možemo ti, nažalost, reći bez detaljnijih informacija ili osobnog pregleda tvog računala, no evo nekoliko sitnica koje možeš napraviti. Ako uopće možeš započeti download, pokušaj ga obaviti preko nekog programa poput GetRighta – naime, moguće je da imaš problema s nekakvim "curenjem" i računalo se jednostavno zablokira kada duže vrijeme prepunjava memoriju. GetRight, naime, omogućava nastavak skidanja, tako da ćeš moći nastaviti i skinuti file u drugom pokušaju. Ako ne možeš uopće ni započeti skidanje, provjeri sigurnosne opcije za Internet - možda su previsoko namještene, a uvijek je moguće da se pokušava pokrenuti i neki Flash ili Java program s kojim tvoje računalo ima problema pa i to isključi. Dakako, jedno od rješenja je i skidanje tog filea kod prijatelja.**

CIVILIZATION 3

A Nemesis pita kako dobivati novac tijekom igre. U nekoliko poteza padne iz velikog plusa u veliki minus, pa ga zanima kako to spriječiti, kako jedinice i zgrade utječu na novac i slične situacije.

O **Prvo bih ti htio savjetovati da prođeš *tutorial* (i uključiš sve moguće savjete) jer je *Civ* izvrsna, ali vrlo kompleksna strategija koju moraš razumjeti da bi je mogao igrati. Što se tiče objašnjenja za novac, pogledaj savjetnika pod funkcijskom tipkom 1 (F1). Na tom ekranu možeš mijenjati koliko će prihoda ići na istraživanje, koliko na luksuz, a koliko u blagajnu. Također možeš vidjeti koliko se troši na održavanje zgrada (različite zgrade zahtijevaju različitu količinu novca svaki potez), a koliko na održavanje vojske (ovisno o tipu vlasti u državi ovisi koliko te novca stoji svaka jedinica pri svakom potezu). U svakom slučaju, trebaš naći najbolju vlast, gdje je korupcija najmanja, te raspodijeliti određeni dio prihoda u blagajnu (ne samo na znanost i luksuz). Širi se i gradi gradove. Ne možeš imati hrpu jedinica i uređivati grad, a ostati samo na jednom ili dva naselja.**



HOMM IV

A Ivan je stigao do misije u trećoj kampanji. Mora proći kroz vrata, ali mu za to treba Dragon Scale Armor, stoga ga zanima gdje naći taj oklop.

O **Iako nam je Ivan naknadno javio da je uspio (bravo), ipak smo odlučili odgovoriti te tako možda pomoći drugima. Dakle, treba ići kroz portal iza grada crvenog igrača, gdje ćete pronaći *oracle*. A u blizini njega je i Dragon Scale Armor koji omogućava prolaz kroz vrata.**

MAFIA 2

A Stefana zanima hoće li se ikad pojaviti *Mafia 2* na PC-ju.

O **Možda je ovo pismo više za rubriku Pisma čitatelja, ali kako smo sada na mor....duboko u poslu, odgovorit ćemo kad smo ga već dobili. Trenutačno nema naznaka niti najava da se radi na nastavku *Mafije*. No, kako je igra prilično uspješna, nikad se ne zna.**

DAY OF THE TENTACLE

A Mario nas pita gdje nabaviti ovu staru igru. Pretpostavlja da se može skinuti na Internetu, ali ne zna s koje stranice - traži već mjesec dana.

O **Slažem se da je igra izvrsna i svaki bi je ljubitelj avantura trebao imati u svojoj zbirci. I doista, možeš je skinuti na Internetu, i to na stranici http://www.questzone.ru/download02.shtml. Ondje ćeš, dakako, naći i hrpu drugih starih igara (jedino je šteta što su sve za PC iako mnoge od njih izgledaju bolje na AMIGI ili čak njenoj emulaciji). Nemoj se zabrinuti ako ne razumiješ što piše na spomenutoj stranici, pri samom dnu prelazi se na engleski. Još jedna napomena, ako možda imaš WinXP, morat ćeš igrati bez zvuka ili nabaviti program VDMSound (koji također možeš skinuti na Internetu:)).**

CHEAT TERMINAL

THIEF: DEADLY SHADOWS

U folderu gdje se nalazi igra idite u podfolder system te otvorite default.ini file. Nađite naslov Difficulty i ove redove:

AI visual acuity multiplier - kako dobro vidi računalo
AI auditory acuity multiplier - kako dobro čuje računalo
AI tactile acuity multiplier - kako dobro osjeća računalo
AI hitpoints multiplier - kojim brojem valja pomnožiti kako biste dobili početne hit pointe računala
AI-to-player damage multiplier - koliko štete vam nanosi računalo

Pokraj svakog reda je i broj koji valja promijeniti. Očito, u što manji, da bi vam igra bila što lakša. Imajte na umu da to varanje neće imati efekta na snimljene pozicije.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3

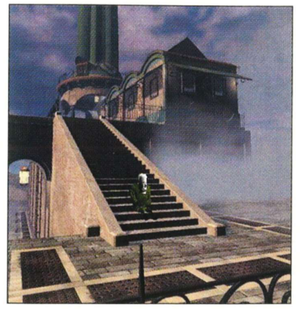
Tijekom igre pritisnite TAB i upišite jednu od šifri:

sve zgrade u dvorcu - nwconlyamodel
odmah gubite - nwcsirrobin
odmah ste pobijedili - nwctrojanrabbit
35 arhanđela - nwcavertingoureyes
heroj dobiva šator, katapult i streljivo za nj - nwcantioch
Death Knights - nwcfleshwound
posvijetljenje boja - nwcphisherprice
heroj skoči na novi nivo - nwcigotbetter
najveća sreća za heroja - nwccastleanthrax
heroj ima neograničen broj movement pointa - nwccoconuts
moral heroja je na maksimumu - nwcmuchrejoicing
cijela karta tajnog predmeta - nwcalreadygotone
cijela karta - nwcgeneraldirection
povećanje svih resursa - nwcshrubbery
puna magija i 999 magic pointa - nwctim

GRIM FANDANGO

A Sheep je zapeo u dizalu s viljuškarom, kaže da ga ne može zaustaviti jer mu prebrzo ode gore.

O **Nadamo se da znaš da ga zaustavljaš tako da viljuškarom zapneš o zid. Već i prije nego ga pokreneš, dobro ga namjesti te klikni gumb i uskoči u viljuškar. Ne brini se, još stigneš. Samo kreni naprijed i zatim drži donju strelicu. Uspjet ćeš.**

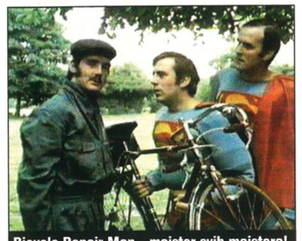


BezPanike

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

Panike vas rješava: IVAN POLOJAC

Majušni ventilatorčić, hihihi...



Bicycle Repair Man - majstor svih majstora!

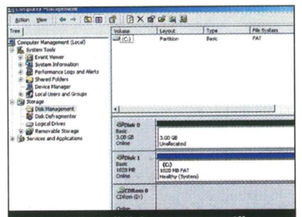
POZDRAV MAJSTORU

A Pozdrav majstoru!
Imam dva pitanja. Prvo, je li grafička Leadtek GeForce FX 5700LE 128MB s 128-bitnom memorijom bolja od Leadtek GeForce Ti4200 128MB s 128-bitnom memorijom??? A drugo, već spomenuta grafička FX 5700LE ima 128 MB, ali ima jedno prazno mjesto za još 128 MB. Je li istina da će doći na tržište za nadogradnju za još 128 MB, ako je, zna li se kada bi trebala doći u Hrvatsku?

Pozdrav i tebi, young padawan. :-) Ono što je istina je da su SE/LE slabije inačice pojedinih čipova, tako da u ovom slučaju Ti4200 jest jača od FX5700LE. Ono što si rekao za nadogradnju memorije, iskreno rečeno, čujem prvi put i moram reći da sumnjam da bi proizvođači grafičkih kartica takvo što izveli/dopustili! Dakle, u ovom dvoboju pobjeđuje Ti4200!

FORMATIRANJE DISKA

A Pozdrav najboljima!
Molim vas, pomozite: kako mogu formatirati disk u Windowsima XP Pro. Ubacim startup disk i utipkam: "format c:", ali ništa se ne dogada. Pozdrav od Zorana iz Splita.



Može se i kroz "disk management"...

Ako je to disk na kojem su već instalirani WinXP, onda je najbolje ubaciti CD s instalacijom operativnog sustava, odabrati u BIOS-u opciju da prvo čita s optičkog pogona, i onda u izborniku instalacije preformatirati disk i pokrenuti instalaciju OS-a "u čisto"... To je apsolutno najjednostavnije rješenje...

KAKO KVALITETNO HLADITI?

A Pozdrav!
Imam mali problem, kupio sam procesor Intel P4 2.8 GHz (Prescott) BOX i nakon dužeg rada osjećam se kao da sam na aerodromu. Koje je najbolje hlađenje za moj procesor, tj. koje biste mi vi hlađenje preporučili? Žac

Pozdravljenski! Jesi li sasvim siguran da ti buči hladnjak na procesoru? Istini za volju, box hladnjaci nisu neko ludilo, ali prvi put čujem da buče. Najbolja, ali, nažalost, i najskuplja varijanta je uzeti Zalman hladnjak i kombinirati ga s dvama Papst 80-milimetarskim ventilatorima za kućište. U tvojem slučaju pravi odabir bi bio Zalman AlCu (CNPS7000-A), koji stoji oko 270 kuna, te dva Papsta N/2GLLE (oko 107 kuna komad) -time ćeš riješiti i hlađenje procesora i dodatno hlađenje komponenti u ove vruće ljetne dane i, dakako, eliminirati buku.

CALL OF DUTY SE RUŠI

A Pozdrav! Mislim da ne moram govoriti kako ste zakon časopis i sl. Nego, imam jedan problem. Igram igricu "Call of Duty", prošao sam već dobar dio, sve je spremno za iduću misiju, no iznenada se pojavi: "ERROR:CModBrushes:Brush hass less than 6 sides"????????????????????

PRVE KRITIKE I PITANJA

A Pozdrav cijelom uredništvu Hackera!
Zovem se Massimo. Počeo sam vas čitati od prošlog broja i mogu vam reći da ste
super. Očekujte još puno mailova od mene!
A sad pitanja:

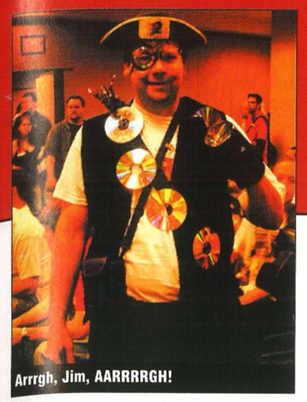
1. Molio bih vas za mišljenje o konfiguraciji koju namjeravam kupiti:
matična ploča: Abit IC7-MAX3
procesor: Intel Pentium 4 Hyper Threading Extreme Edition 3.4 GHz
RAM: 4 GB, DDR, PC-3500, 433 MHz, GEIL Ultra Platinum
grafička kartica: Sapphire Radeon X800 PRO
tvrdi disk: Maxtor, 250 GB, serial ATA, 7200 o/min, 8 MB cache
DVD snimač: Plextor 708A, retail (ili neki s mogućnošću dvoslojnog snimanja - kad se pojavi)
zvučna kartica: Creative Labs, Audigy 2 ZS Platinum Pro 7.1
zvučnici: Creative Labs, Inspire 7.1 T7700 (Subwoofer + 7 sattellites)
modem: 56k, US-Robotics (interni),v90,PCI
monitor: CRT, LG, F700P, 30-98 kHz, 0,24 mm, Flatron,17"
napajanje: Antec True Power 550P
desktop set: Microsoft Optical Elite Executive Edition
hladnjaci: procesor-Zalman, CNPS 7000A Cu
tvrdi disk - Coolermaster Cool Drive 4,5.25"
termalna pasta: Nanoterm Blue 2
OS:Microsoft Windows XP Professional Edition
kućište: EVER POWER CX-5959

Po mom mišljenju, ovo je apsolutna high-end konfiguracija današnjice. Ako se ne
slažete, slobodno mi preporučite neku izmjenu.

2. Još me zanima samo jedno: Kupio sam 104. broj Hackera i u njemu piše da u 105.
broju darujete Gecube Radeon X800. Zar će stvarno uz svaki primjerak časopisa
doći spomenuta grafička kartica?
Hvala!
Massimo

Konfiguracija je skroz OK, jedino bih na tvojem mjestu, kad već daješ tolike novce na hardver, dodao još nekoliko stotina kuna i kupio doista pošteno kućište. Pod tim ne mislim na tek nešto skuplja Ever Power kućišta (za koje mislim da su jeftileni s nekvalitetnim napajanjima i ne bih ih kupio taman da su jedina na svijetu) nego na Chieftec, Aopen ili Lian-Li, nešto stvarno pošteno. Bit priče je u tome što ti napajanje u tom kućištu čuva peglanjem napona investiciju od x tisuća kuna u hardveru. I niti jedno jeftilen napajanje navodne snage 400 W ne može napraviti ono što može, recimo, Chieftec, Enermax ili Tagan od 300-tinjak STVARNIH vati. Vjeruj mi, investicija se itekako isplati. Što se optičkog pogona tiče, Plextor je izbacio 12X DVD snimalicu, tako da bih ti preporučio da nju uzmeš. Drugo je sve za 5.
Koliko dugo će GeCube RX800 biti u nagradnoj igri ovisi o našim sponzorima i kolegama iz tvrtke MSAN koja ju je ustupila za nagradnjaču!

Hiju. Radeon X800... Mrak...



Arrrgh, Jim, AARRRRGH!

Ajde, dobro, pregledam sve u readme, svim datotekama... nigdje ništa o tome. Odem kod frenda da vidim radi li kod njega, no i kod njega je sve isto - ERROR se pojavi na istom mjestu. Imamo različita računala, različitih konfiguracija - moja je P4 1,6 GHz, 256 MB RAM-a, GeForce 2 MX, on ima P4 2,6 GHz, dok mu je grafička još jača, mislim Radeon 9600.
Molim vas, pomozite. Vedran

Bojim se da je problem u lošoj (piratskoj) kopiji igre. Nazovi pirata i pitaj ga ima li bolju kopiju :-)

5.1 ZVUK PREKO MINI KUĆNOG KINA?

A Prije svega, pozdrav!
Ovako: nedavno sam kupio LG-D6530 Home Cinema. On se sastoji, naravno, od DVD recievera, 5 zvučnika i moćnog subwoofera. Također ima i radiotuner i čita gotovo sve formate CD-a (osim DivX filmova). E sad, zanima me ima li neka 'fora' da ja njega lijepo povežem s računalom??? Važan mi je ponajprije zvuk, jer kad već imam 5.1 surround sustav, strašno bih želio čuti kako pršte meci iza, lijevo, desno i ispred mene u npr. *Call of Dutyju*. Uvidio sam da na DVD-u nema USB ili nekog drugog priključka kojim bih to mogao jednostavno priključiti na računalo. Znam da moja matična ploča (MSI 865PE Neo L) podržava 5.1 surround zvuk. Zanima me hoću li morati kupiti kakvu zvučnu karticu i je li uopće moguće priključiti Home Cinema na PC? Pokušao sam s dvostrukim (znate, onim crvenim i bijelim...) audiokabelom, ali on ne daje kompletan surround efekt kakav bih želio.

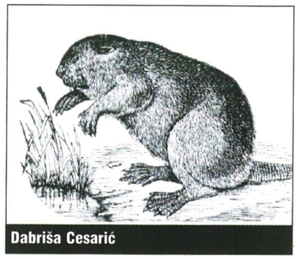
Evo i ostatka moje kante:
Pentium 4 1.6A Northwood
512 KB cache
512 MB RAM DDR
MSI 865 PE Neo-L Mainboard
MSI GeForce 4 Titanium 4200 128 MB AGP8X VGA
MOLIM vas da mi odgovorite i unaprijed hvala!
Vlado

Optiku trebaš, sine, optiku...

LG-D6530D, nažalost, nema 5.1 niti optički ulaz, pa tako, bojim se, od 5.1 zvuka preko te kištrice ništa. Jedino što možeš je, kao što si već skužio, spojiti stvar chinch kabelom i dobiti stereo zvuk + bass. Sorry :-(

OVĐE KONDOR, ČUJEŠ LI ME, PRIJEM...?

A Pozdrav svim gamerima i ekipi iz snova (uredništvu) !
Skupio sam nešto love i malo bih nadogradio komp. Konf. je sljedeća: Epox 8K9A71 matična, sck A, KT400A; AMD Athlon 2200+; DDR 512 MB RAM PC3200 400 MHz; VGA ATI Radeon 9600 PRO; HDD 120 GB, Serial ATA,7200. Bi li se osjetilo u igrama kad bih uzeo još možda 256 MB RAM-a ili mi je bolje za te novce uzeti original *UT2004*? Da, sa strojem sam i više nego zadovoljan jer odvrti *Far Cry* na very high details bez nekih problema, iako zna nakratko zatrzat. Pohvale kolumni, stvarno su dubokoumne, pišete bolje recenzije nego zimus, iako su mi hardver teme zimus bile bolje. Biblioteka je pun pogodak, imam sve knjižice, a neke sam i dvaput pročitao, pa sad znam o LAN-u više nego ikad zahvaljujući Patriku. Predlažem da izbacite Score jer njega bacim čim kupim novi Hacker, samo kalendar valja. I još jedan prijedlog: zamolio bih vas da nas redovito obavještavate o novoj generaciji grafičkih kartica jer mislim da će ova runda biti i najzanimljivija. Da budemo u toku, jer osjećam da se nešto veliko dogada i da će moja Radeonka za mjesec-dva biti muzejski primjerak prema novim kartica. Toliko zasad, budite pozdravljeni od najboljeg igrača *Unreala* :)))
Jastreb



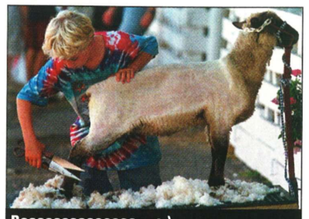
Dabriša Cesarić

Pa, daklem, da počnem od tvog stroja... Uzmi još 512 MB DDR-a kada ti to financije budu dopuštale. Ostalo, zasad, ostavi kako je. Što se kolumni i recenzija tiče, trudimo se. Knjižice su nam svima mrak, stvarno je dabar (ovaaaj, dobar) taj Patrik. Svaka mati bi ga za zeta poželjela! Iju! E da, i ako budeš u prilici, vidi što sve može Radeonka X800. Istina, naše stare Radeonke poslije nje doista će moći u muzej...

NIMA SPLITA DO SPLITA...

A Pozdrav najboljima od sheepa. Evo, javljam se iz sunčanog Splita, razmišljam o brijanju vune i imam 2 pitanja.
1. Hoće li biti moguće pristojno igrati buduće igrice (one koje će izaći kroz iduću godinu) s ovom kantom: 2400 MHz, 768 DDR (333), ATI 9600 PRO 128, WD 60 GB?
2. Kako mogu preko start up diskete formatirati NTFS disk.
Voli vas sheep!

Sheep, pa ti si stvarno zabrijao :-), šala mala. Mislim da ćeš još neko vrijeme biti miran s kantom što se novih igara tiče, a onda će trebati pogledati koji se procesor može staviti na tvoju matičnu ploču, a i grafičku karticu će trebati zamijeniti jačom. Što se formatiranja NTFS particije tiče, sa start-up disketom to ide dosta komplicirano. Zapravo je najbolje, ako ta particija nije aktivna i ako na njoj nisu Windowsi, jednostavno otići u disk management pod Windowsima i odabrati opciju formatiranja. Ako je aktivna i na njoj su Windowsi, onda možeš formatirati instalacijskim diskom od operativnog sustava. Varijanta B bi bila pokretanje programa FDISK, koji moraš iskopirati na disketu i onda oprezno izbrisati NTFS particiju pa je ponovno stvoriti (u FAT32 obliku).



Baaaaaaaaaaaaaa... :-)

PITANJE BROJA

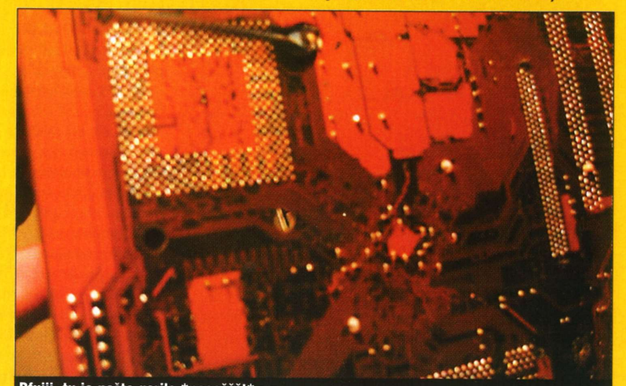
MUKE PO RAČUNALU

A Pozdrav svim čitateljima, a posebno timu zaslužnom za ovaj časopis. Neću vaspuno hvaliti jer već znate koliko ste dobri.
Nego, imam 3 pitanja:

Moja konf. kompića je:
INTEL P4 s. 478 Northwood 1.6 GHz 512 KB c, bus 400 MHz
Cooler INTEL original (socket 478)
DIMM PC-2100, 128 MB , 184 pins, DDR RAM 266 MHz, brand name
Midi tower EVER POWER CX-3659 400 w ATX 2
MBO ABIT s. 478 SD7-533, SIS 645, zvuk, DDR 333,ATX 2
VGA PINE GeForce 2 MX400 64 MB
HDD WD Caviar 20 GB UDMA 100 5400o/Min 2 MN Cache
CD pisač 40x 12x 40x PLEXTOR burn proof, bulk
modem 56k (interni) Pine v92 Conexant PCI
Windows XP Profesional
FDD 1.44 MB, 3,5
Mon. 17 AOC 7Vlr, 30-70 Khz 0.27 mm

1. Kad se god procesor malo pomakne, odmah se ugasi i ne može se upaliti, moram ga mrdati. Da li da ga nosim na servis ili je to neki virus? Osim toga, prebrzo se zagrijava - kad nešto radim ili igram igrice, temperutara je oko 52 i više stupnjeva???
2. Kod svake igrice slika mi zastaje – malo igram, pa mi se slika zamrzne, pa opet igram, pa se opet zamrzne... Što da radim, je li problem u grafičkoj ili u nečem drugom? Kad igram *Euro 2004*, moji igrači sami trče nakon nekoliko min igranja.
3. Računalo mi stalno govori da je virtualna memorija preslaba, što da radim?? I još me kod svake animacije ili pokretanja neke malo bolje igrice, npr. *SW:KotOR*, *LOTR:RotK*, *Painkiller*, *NFS:U*, izbacuje iz nje???
- Možete li me savjetovati što da nadogradim na postojeću konfiguraciju – naime, prošao sam s 5 i imam 50% popusta
Željko

Uh, Željko, bojim se da je sve rečeno povezano s hladnjakom procesora – naime, ne naliježe dobro niti na procesor niti na ZIF socket, tako da ti se komp pregrijava i u trenutku kad se pregrije, normalno da se računalo smrzne ili samo od sebe ugasi/resetira. Svakako kupi novi i kvalitetniji hladnjak, još 512 MB memorije, te veći disk. Sada su oni od 80 GB doista povoljni. Isto tako, ne bi bilo loše investirati u noviju grafičku karticu - uzmi nešto reda veličine Radeon 9600PRO tako da budeš neko vrijeme miran. Nadalje, mogao bi uzeti još dva dodatna ventilatora za kućište (preporučujem Papst - iako su skupi, doista vrijede: vrlo su tihi i odlično rade).

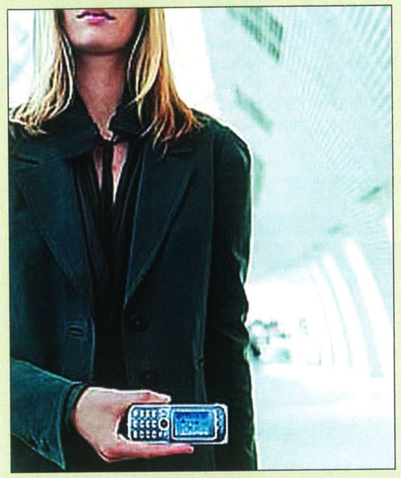


Pfujjj, tu je nešto gorilo *pccccšššt* :-p

PIŠE Ivan Polojac | ivan.polojac@janus.hr

MOBIREPORT

NOVOSTI I TRENDOVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE



3G MANJKAV U ZATVORENOM PROSTORU

Što se događa s mobilnim mrežama unutar velikih zgrada? To, dakako, ovisi o tehnologiji koja se koristi. Mnogi od nas i sami su se mogli uvjeriti u nekvalitetu signala unutar velikih zgrada čak i kad je riječ o GSM mobilnim telefonima. Znatno više frekvencije, koje koriste UMTS usluge, još slabije "probijaju" zidove zgrada.
Dakle, korisnici postojećih UMTS mreža diljem svijeta suočavaju se s potencijalnim gubitkom naprednih funkcija koje plaćaju kad su na poslu ili u uredu, ili kad kupuju u trgovačkim centrima. Potencijalno rješenje? UMTS antene pametno raspoređene unutar velikih struktura. Male zgrade imat će bolju pokrivenost signalom među katovima nego velike. Dakle, mali trgovački centar s dvije ili tri etaže neće imati problema s pokrivenošću signalom čak ni u najzabačenijem kutku, dok će velike građevine trebati "pokriti" signalom mikrobaznih stanica.

NATIONAL GEOGRAPHIC NA MOBITELIMA

Tvrtka Rocket Mobile najavila je suradnju s National Geographic Society kako bi razvila aplikaciju za pozadinske slike (wallpapere) za mobilne telefone koja će korisnicima omogućiti izbor stotina slika iz bogate zbirke tog društva. Fotografije će biti dostupne mobilnim telefonima s BREW platformom, a svaki će se mjesec dodavati i nove, koje će korisnici moći pregledati te odabrati koje žele gledati na zaslonu svojih mobilnih telefona.
National Geographicova zbirka slika ne samo da je jedinstvena, nego je i jedna od najsveobuhvatnijih. Trenutačno obuhvaća više od deset milijuna fotografija, uključujući fascinantne snimke različitih kultura, avanture i prirode. Zbirka *wallpapera* National Geographica sastojat će se od fotografija razvrstanih u nekoliko kategorija, a datoteke će biti dostupne za preuzimanje putem nekoliko operatera koji podržavaju BREW tehnologiju. **www.rocketmobile.com**

PRVI CRV KOJI NAPADA MOBITELE!

Antivirusne tvrtke potvrdile su pojavu prvog crva koji napada mobilne telefone. Na udaru su terminali u kategoriji "pametnih mobitela" koji koriste Symbian operativni sustav. Prva ga je detektirala tvrtka Kaspersky Labs, koja tvrdi da nije opasan nego predstavlja svojevrsnu tehnološku probu svojih tvoraca. Njegovi su autori, pretpostavlja se, članovi grupe "29a", koji su programirali i virus Rurgat za 64-bitne Windows operativne sustave.
Crv nosi ime Cabir, a prenosi se po mrežama koristeći specijalno formatiranu .SIS datoteku, maskiranu kao alat za sigurnost. Kad se zaražena datoteka pokrene, na zaslonu mobitela prikaže se poruka "Caribe", a crv mijenja operativni sustav tako da se pokreće svaki put kad se uključi mobitel.
Kad zarazi jedan mobilni telefon, Cabir traži druge "ranjive" mobitele pomoću Bluetooth bežične veze, a zatim šalje kopiju zaražene datoteke prvom nezaštićenom uređaju.

www.kaspersky.com

Sony Ericsson K700
MAL, ALI OPASAN

Na test smo dobili novi **K700**, koji u nekim krugovima doživljavaju kao nasljednika superpopularnog **T610**. Iako se osobno ne slažemo s tom tvrdnjom, uređaj doista ima sve što je potrebno da postane novi hit. Budući da je testirani model bio prilično rani prototip, nećemo biti previše kritični te ćemo zanemariti sitne mušičavosti softvera. **K700** će koristiti provjerenu Mophun platformu, tako da ne sumnjamo da će u konačnici raditi "kao sat".
Vanjski dizajn odlikuju klasične linije i obline, no novost u Sony Ericssonovom konceptu izrade mobitela takozvani je "dual front" dizajn. Naime, s prednje strane riječ je o tipičnom dizajnu za mobitele, dok sa stražnje više podsjeća na minidigitalnu kameru. Kućište **K700-ice** je izrađeno od brušenog aluminija, tako da je taktilan osjećaj odličan. Što se vanjskog dizajna tiče, novost je i pokrov konektora za punjač i slušalicu koji čvrsto zaklapa taj dio mobitela i štiti ga od prašine i vlage. **K700** je kompaktih dimenzija i mase, tako da lijepo "leži" u ruci. Ugrađena kamera smještena je na poleđini uređaja. Podržava tri razlučivosti, od 160x120 točaka preko 320x240 pa do maksimalnih 640x480 (VGA razlučivost). Kao dodatne funkcije ima 2x i 4x digitalni zum te dodatno LED osvjetljenje za fotografiranje u mraku. Zgodan je štos što može snimati i panoramske snimke, "lijepeći" jednu fotku na drugu. Osim što može snimati fotke, **K700** može snimati i kratke filmove u razlučivosti 176 x 132 točke, koje kodira u H.263 formatu. Dužinu filmića moguće je ograničiti, ili snimati u komadu dok ne ponestane memorije. Što se neće dogoditi brzo jer **K700** ima čak 42 megabajta dinamičke memorije.
Sony Ericsson u novije vrijeme radi izvrsne zaslone, pa je takav i ovaj: TFT zaslon razlučivosti je 176 x 220 točaka, što je po visini kakvih 12 točaka više od uređaja sa Series60 korisničkim sučeljem, što pridonosi čitljivosti i znatno ljepšem pregledu kad primjerice igrate igre, kao što je predinstalirani trodimenzionalni tenis. Korisničko sučelje i dalje je organizirano u četiri reda po tri ikonice, s tim da je prošlo kroz temeljiti redizajn. Animacije su sada još plastičnije i atraktivnije.
Tipkovnica je vrlo solidna, izrađena po uzoru na nedavni T630. Joystick za navigaciju nešto je veći i vrlo je ugodan za korištenje.
Svakako treba spomenuti i audiofunkcionalnost ovog mobitela. Osim što može reproducirati 40-tonske polifone melodije, kao zvuk zvona možete staviti AAC, AMR, MIDI, MP3, WAV, MP4 ili 3GP zapis (ne moram ni spominjati da je prva stvar koju sam napravio prebacio "Happy Tree Friends" temu u MP3 formatu, he,he). Dodana je i funkcija koja nam je već dobro poznata s konkurentskih Nokijinih moblnih uređaja – FM radioprijamnik. Zgodan štos je što je moguće memorirati 20 stanica. Nadalje, radio je moguće slušati i putem Bluetooth slušalica, ali i ugrađenog "speakerphonea"...
Što se PIM mogućnosti tiče, spomenimo samo neke: 510 unosa u internom adresaru, kalendar, štoperica, rokovnik, budilica, brojilo vremena, notes, mogućnost memoriranja kodova ("Code Memo"), podrška za e-mail te Java, ugrađen WAP 2.0 preglednik s mogućnošću gledanja xHTML stranica putem GPRS veze... S računalom se, dakako, može povezati putem Bluetootha ili infracrvene veze, a za poslovne korisnike bit će korisna i SyncML funkcija. Ukratko, jedina ozbiljnija konkurencija ovom mobitelu mogla bi biti Nokia 6230, koja će, bojim se, ipak morati podvući rep pred impresivnim zaslonom i audiomogućnostima ovog modela. Nadamo se da će i cijena ostati konkurentna, kao što je to dosad bio običaj kod Sony Ericssona.

InfoBox
DIMENZIJE: 99x46,5x19,5 mm
TEŽINA: 93 grama
FREKVENCIJA RADA: 900/1800/1900 MHz
BATERIJA: litij-polimer, 700 mAh
VRIJEME RAZGOVORA: do 7 sati
VRIJEME ČEKANJA: do 300 sati
www.sonyericsson.com/k700
USTUPIO: Sony Ericsson Hrvatska
CIJENA: Nije definirana

NOKIJIN NOVI SUSTAV ZA AUTOMOBILE

Nokia je za treći kvartal ove godine najavila novi *hands-free* sustav za automobile, koji se sastoji od slušalice, ugrađenog zvučnika te žičanog sučelja koje će se spajati na Pop-Port utor.
Prema objavi za medije, uređaj će biti kompatibilan s ostalim uređajima tog finskog proizvođača koji imaju Pop-Port sučelje, a među njima je, dakako, i novi Communicator, Nokija 9500. *Hands-free* slušalica ima LED indikator koji pokazuje je li mobitel spojen. Napajati je može 12-voltna automobilska utičnica, koja ujedno može poslužiti i kao punjač za mobitel. Cijena još uvijek nije poznata. **www.nokia.com**

Nokia 7200
GADGET ZA ŠMINKERICE...

Ovo je prvi "clamshell" u Nokijinoj porodici mobilnih telefona. Ono što mu svakako treba priznati je vrlo interesantan dizajn, koji upotpunjuju tekstilne maskice. Kako je dizajn prilično neortodoksan za ovog finskog proizvođača, jednobojne varijante ovog mobitela lako bi se mogle zamijeniti na prvi pogled s kakvim notesom ili blokom. Vrlo je lako pogoditi kako je **7200** "Fashion" mobitel i definitivno je pomodan. Počevši od tekstilnih pokrova preko stilizirane vrećice i vrpce za nošenje oko zgloba, čuvara zaslona i pozadinskih slika koji su stilizirani u stilu dizajna na pokrovima, tako da modno osvješteni pojedinci mogu uskladiti svaki detalj svojeg ljubimca.
Oblik mu je prilično četvrtast, za razliku od dalekoistočnih "clamshella" koji su uglavnom zaobljeni – što je samo još jedan detalj kojim se **7200** izdvaja iz mora konkurencije. S prednje strane nalazi se leća kamere, otvor s polifonim zvučnikom te manji tekstilni pokrov ispod kojeg se skriva SIM kartica. Sa stražnje strane vidljiv je samo veliki tekstilni pokrov ispod kojega se nalazi baterija, dok je pak na samom dnu prorez za pričvršćivanje vrpce za nošenje. Na lijevom boku nalazi se, nažalost, prekruta tipka za regulaciju glasnoće zvuka u slušalici, a na desnom minijaturna tipka za paljenje i gašenje mobitela te tanušno IR-okno. Razlučivost kamere je 640x480 točaka (VGA rezolucija), a može snimati i kratke videozapise u 3GP formatu.
Vanjski zaslon je razlučivosti 96x36 točaka i osim što prikazuje animirani screensaver prikazuje i sat, datum, odabran profil (osim uobičajenog općenitog profila) te indikaciju dolazne poruke ili poziva. Unutarnji zaslon je razočaravajuće malen, 27,3x27,3 milimetara i razlučivosti 128x128 točaka mada je prostora za ugradnju zaslona razlučivosti 160x128 točaka (što će Nokia vjerujemo ispraviti na nasljedniku ovog modela) bilo više nego dovoljno. Poboljšanje u odnosu na klasične Series40 telefone je mogućnost prikaza izbornika u ikonicama te činjenica da je odbačena zastarjela STN tehnologija zaslona s 4096 boja i ugrađen novi TFT zaslon koji može prikazati više od 65 tisuća boja. Kontrast, uzgred budi rečeno, nije bogznašto.
Zaslon može prikazati do pet redaka teksta.
Što se reprodukcije zvuka tiče, 7200 može reproducirati 16-tonske polifone melodije, a ima, dakako, i ugrađen FM radioprijamnik. Vrlo je praktično rješenje mogućnost korištenja radija kao budilice, umjesto uobičajenog pištanja zvučnika. **7200** ima i integrirani *hands-free* zvučnik. S Internetom se može povezati putem GPRS-a ili EDGE-a, što znači da je teoretski omogućena brzina prijenosa podataka do 177,6 Kbps u EDGE mrežama. S računalom se može povezati putem infracrvenog sučelja ili podatkovnim kablom koji se spaja na Pop-Port sučelje. U adresar može pohraniti do 500 unosa te zapamtiti do 150 tekstualnih poruka. Podržava, dakako, i Java tehnologiju te ima predinstalirane aplikacije kao što su sat sa svjetskim vremenom te pretvornik valuta i mjernih jedinica. Ima i brojilo vremena, štopericu, notes, funkciju "novčanika", kalkulator te kalendar s PIM funkcionalnošću.
Izrada je vrlo solidna (što je i za očekivati od Nokije). Tipkovnica je kvalitetna, tipke su plitkog i prilično preciznog hoda. Nov koncept su dvije tipke izbornika te središnja navigacijska tipka koja se kreće u četiri smjera sa središnjom tipkom za potvrdu izbora. Taj koncept, čini se, postat će uobičajen na Nokijinim Series40 mobilnim telefonima.
Ukratko, simpatičan mobilni telefon za šminkerice, ali bi za tu cijenu što se funkcionalnosti tiče trebao biti znatno bolji.

InfoBox
DIMENZIJE: 86x50x26 mm
TEŽINA: 115 grama
FREKVENCIJA RADA: 900/1800 MHz
BATERIJA: Li-ion, 760 mAh
VRIJEME RAZGOVORA: do 5 sati
VRIJEME ČEKANJA: do 300 sati
www.nokia.com
USTUPIO: Mobis Electronic
CIJENA: oko 4100 kuna (?)

trendovi

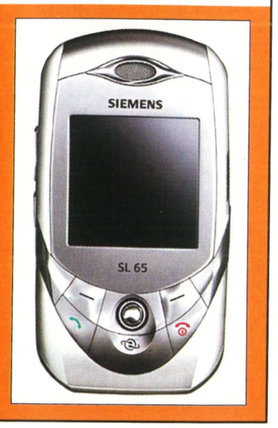
NOKIA PREDSTAVILA NOVE ŠKOLJKASTE MOBITELE

Nokia je predstavila novu seriju mobitela na preklop, tzv. školjkastog dizajna. Modeli **Nokia 6260, 6170** te **2650** će se na europskom, afričkom, azijsko-pacifičkom te američkom tržištu početi prodavati u trećeg kvartalu ove godine.
Nokia 6260 je "pametni mobitel" čija su ciljna skupina poslovni ljudi koji žele najnovije mobilne tehnologije i aplikacije. Ima *push-to-talk* tehnologiju, podršku za e-mail klijente, Bluetooth bežičnu povezivost te VGA kameru, podržava rad na tri frekvencije, a kao softver koristi Symbian operativni sustav sa Series60 korisničkim sučeljem. Zanimljivo je spomenuti da je to prvi mobilni telefon tog proizvođača s mogućnošću zakretanja gornje polovice uređaja za 180 stupnjeva, dizajn koji smo dosad vidali isključivo kod korejskih proizvođača.
Nokia 6170 je dopadljiv "clamshell" mobitel koji kombinira moderni dizajn (riječ je o nehrđajućem čeliku) s funkcionalnošću naprednog mobitela s podrškom za e-mail klijente, instant dopisivanje, MMS te *push-to-talk* tehnologiju. Vanjski zaslon razlučivosti je 96x65 točaka i može prikazati 4096 boja, dok je pak unutarnji 128 x 160 točaka i može prikazati više od 65 tisuća boja. **Nokia 6170** ima i integriranu VGA kameru, dok je pak baterija, prema tvorničkim podatcima, dostatna za četiri sata razgovora, odnosno čak 270 sati na čekanju.
Nokia 2650 je "dual band" mobilni telefon (EGSM 900/1800 MHz) s klasičnim dizajnom i funkcionalnošću. Ima zaslon u boji, podršku za MMS te Java tehnologiju.
Dakako, i kalendar, planer te zaslon u boji i XHTML preglednik Internet sadržaja. Poziv, osim polifonim melodijama, može dojaviti i LED svjetlom na vanjskoj strani mobitela. Teži 97 grama, a prema tvorničkim podatcima, baterije je dostatna za gotovo tri sata razgovora ili do 300 sati na čekanju.
Dostupne boje standarnih prodajnih paketa ovisit će o regiji pa će tako model **2650** biti dostupan u crvenoj, srebrnoj, smeđoj ili sivoj boji.
www.nokia.com

novosti

KLIZEĆI SIEMENS SL65

Slijedeći uzor prethodnika, modela **SL55**, Siemens **SL65** također ima tipkovnicu koja se izvlači klizanjem. Usto, može se pohvaliti i kompaktnim dimenzijama i lakoćom te zanimljivim dizajnom, što ga čini privlačnim u segmentu tzv. modnih mobitela (fashion serija).
U srcu ovog uređaja suvremena je tehnologija – ugrađena VGA kameru (razlučivost 640 x 480 točaka) s peterostrukom zumfunkcijom i mogućnošću snimanja do osam fotografija u sekundi. Fotografije i kratke videozapise moguće je pregledati na zaslonu razlučivosti 130x130 točaka koji može prikazati više od 65 tisuća boja. Videozapisi će biti snimljeni u H.263 formatu. A ako pak želite snimati fotografije po noći ili u slabo osvijetljenom prostoru, na uređaj ćete moći spojiti bljeskalicu IFL-600.
Videozapise i fotografije moguće je slati kao privitak tekstu i zvuku putem elektroničke pošte ili MMS-a iz gotovo svakog dijela svijeta. **SL65** je tri-band mobilni telefon (podržava rad na frekvencijama od 900/1800 te 1900 MHz) s GPRS povezivosti na bežični Internet koja omogućuje brzinu prijenosa podataka do 53,6 Kbps.
Osim multimedijske funkcionalnosti, **SL65** podržava i Java tehnologiju pa će tako uređaj imati nekoliko predinstaliranih igara. Uz bljeskalicu, Siemens će za ovaj model ponuditi i niz dodatne opreme kao što su slušalice, automobilske instalacije za razgovor "bez ruku" te niz punjača i podatkovnih rješenja kao što su primjerice "SyncStation" ili USB podatkovni kabel te praktični dodatci kao što je platnena torbica za nošenje telefona.
SL65 će od rujna biti dostupan u Europi i Aziji, no po kojoj cijeni, još nije poznato.
www.siemens.com



OD JESENI U HACKERU

RECENZIJE

DOOM 3
HALF LIFE 2
WARHAMMER 40K
DAWN OF WAR
SIMS 2
STALKER
MEN OF VALOR
CALL OF CTHULHU
DUNGEON SIEGE 2

U jesenskim izdanjima Hackera čitajte recenzije dugo očekivanih blockbuster naslova koji će igranje na PC-ju podići na sasvim novu razinu

HARDWARE TEMA

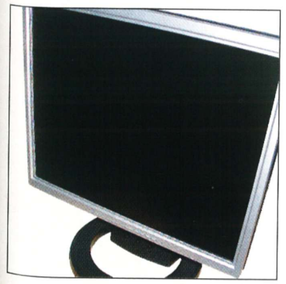
DIGITALNA FOTOGRAFIJA

MINITEST

MP3 PLAYERI

HARDWARE RECENZIJE

SAMSUNG SM 174T MULTIMEDIA



HARDWARE

HARDWARE MJESECA IBM T42

KRALJ SVIH PRIJENOSNIKA

Ima li smisla kupiti prijenosno računalo s imenom? Isplati li se veća cijena? Naš odgovor je potvrdan, pogotovo ako tražite model koji ne prihvaća nikakve kompromise. IBM svojim dugoiščekivanim modelom T42 uspostavlja nove, više, standarde.

VEĆ NA PRVI POGLED i opip jasno vam je da ovo nije običan škripavi prijenosnik. U nedostatku boljeg izraza - robustan je kao tenk. Izvana je klasičnog IBM-ova oblika. Crne je boje, dok ekran potpuno preklapa donji dio. Kad ga pokušate rasklopiti, shvatit ćete da se snažne kromirane šarke mogu razdvojiti samo pomoću dvije ruke. Stoga ne postoji apsolutno nikakva mogućnost za hotimično pomicanje ekrana. Nakon taktilne inspekcije kućišta, zaključit ćete da je materijal od kojeg je izrađen za klasu kvalitetniji čak od prijašnjih IBM-ova. Gornji pokrov izrađen je od nekakvog specijalnog materijala koji podsjeća na gumirano-plastičnu verziju mikrovlakana. Iznimno je otporan na ogrebotine i oštećenja te na njemu ne ostaju nikakvi tragovi (prstiju) niti vidljive ogrebotine. Nalijeganje komponenti je vrlo precizno, nismo, naime, zamijetili nikakvo cvrčanje čak ni pri malo nemilosrdnijem natezanju.

T42 je vrlo tanak, teško da ćete igdje naći tanji prijenosnik s uključenim CD i DVD snimačem. Tipkovnici je posvećena posebna pozornost pri konstrukciji. Oko tipaka su fina ulegnuća, slično kao i oko *track-pada*. Slične krivulje nastavljaju se i na tipkama, pa je doista nevjerojatno ugodno tipkati. Inače, morate biti svjesni nekih specifičnih obilježja IBM-ove tipkovnice. Kao prvo, nema Win tipki! No zato su tu specijalne Forward i Back tipke, pored tipaka smjera – koje su od ostatka tipkovnice diskretno odijeljene.

Tvrdokornim tipkačima bit će iznimno bitan veliki ENTER punog formata te standardan raspored tipaka (slovo Ž itd...). Na tipke su već pri proizvodnji ugravirana hrvatska slova, a nisu dodatno lijepljena, što ostavlja dojam veće profesionalnosti.

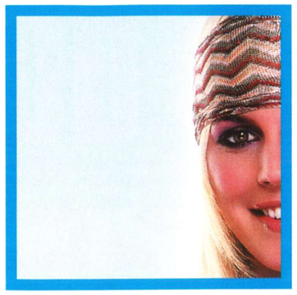
Tipkače koji pišu naslijepo razveselit će lampica na vrhu monitora – koju kontrolirate tipkovnicom. Vrlo simpatična inovacija, koja čak i manje vičnima tipkanju omogućava ugodan rad u mrklom mraku. Kad smo već započeli priču o *ulaznim* jedinicama, moramo je i dovršiti. A šećer na kraju dolazi u obliku dvojake zamjene za miš. Tu je već standardni izvrsno kalibrirani *track-pad* nadopunjen IBM-ovom izmišljotinom, *track-pointom*. I sami ćete kao i mi zacijelo doći do zaključka da je svaka od tih metoda bolja u pojedinim situacijama, s tim da ćete se i na jednu i na drugu brzo naviknuti.

I konačno, nakon početnog divljenja, palimo "pilu". Potpuno nečujno budi se najsvježiji Pentium M 735 (1.7 GHz) kojeg opslužuje 512 MB memorije. Ugrađena grafička kartica je ATI Mobility Radeon serije 9600 s 64 MB memorije. Osnovni medij za pohranu, na kome se po dobroj staroj IBM-ovoj tradiciji nalazi skrivena particija za slučaj havarije podataka, tvrdi je disk kapaciteta 60 GB, čija je brzina vrtnje 7.200 RPM. U prijevodu, Windowsi XP (Pro verzija u paketu) i rad u njima usporediv je s trenutačno dostupnim najbržim desktopima. Tvrdi disk štiti specijalna tehnologija detekcije kretanja, koja ga gasi u slučaju potencijalno štetnih kretnji. Za baratanje optičkim medijima služi kombinirana CD i DVD (plus i minus) pržilica. Maksimalna brzina snimanja svih vrsta DVD-a je 8x, a snimanje i čitanje svih vrsta CD-a odvija se pri stalnoj 24x brzini. Za maksimalnu povezivost s ostatkom svijeta brinu se podrška za B i G WLAN, Bluetooth te gigabitni Ethernet. Jedina stvar koja će se možda nekima učiniti ispodprosječnom je 15" monitor prirodne rezolucije 1024x764 piksela. Ipak, oprezno s kritikama – naime, ovaj model namijenjen je ponajprije starijim poslovnim ljudima koji se muče s čitanjem sitnih buhica koje uvjetuje veća gustoća piksela na zaslonu. Ako vam baš treba veća statična razlučivost, lijepo si spojite dodatni monitor – koji po želji može raditi i u 1920x1440.

IBM T42 izvrsno je softverski i hardverski zaokružen proizvod, no zbog visoke cijene, koja obično ide uz najjaču dostupnu tehnologiju, dostupan je tek ograničenom broju bogatih sretnika.

INFO IBM T42

PROIZVOĐAČ	IBM
USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	21.325 KN
ZA	KVALITETA IZRADE, UGRAĐENE KOMPONENTE, BRZINA, OPREMA...
PROTIV	NEKIMA ĆE RAZLUČIVOST ZASLONA BITI PRENISKA
DOJAM	NAJJAČI I NAJKVALITETNIJI U ELITNOJ KLASI. POSLOVNO RJEŠENJE KOJE ĆE KAO OD ŠALE REPRODUCIRATI I IGRE



TEMA DIGITALNA FOTOGRAFIJA

HARDWARE

DIGITALNO LJETO

Otkako postoji digitalna fotografija nikad se nije u tako kratkom razdoblju, od nove godine pa dosad, pojavilo toliko modela na tržištu. Jednostavno je preplavljeno, u svim kategorijama. Obilježja su im sve bolja, a cijene padaju. Raj za kupca. Još uvijek nemate digitalni fotić? Možda upravo u ovom najnovijem valu novih modela uspijete pronaći nešto za sebe | PIŠE: Patrik Pencinger | partik.pencinger@janus.hr

Proteklih smo mjeseci u nekoliko navrata pisali o digitalnoj fotografiji, tako da smo ovomjesečnu hardver temu odlučili koncipirati nešto drukčije od prijašnjih. Uobičajeni edukativni dio zamijenit ćemo zanimljivostima i novostima, te nešto iscrpnijim predstavljanjem probranih modela koje možete pronaći na tržištu. Imajte na umu da se tržište digitalaca umnogostručilo te je nemoguće napraviti nekakav presjek ponude, stoga smo odlučili izdvojiti nekoliko modela, iz različitih kategorija, koje bi prema našem osobnom mišljenju valjalo kupiti. Ili zbog vrhunskog omjera cijene i kvalitete, ili zbog inovativnosti, ili jednostavno zbog izgleda.

SUPER SEGMENTACIJA

Cijelo područje digitalne fotografije ne samo da se razvilo, nego se proširilo do neslućenih razmjera. Modeli uređaja jako su se raslojili, kako cjenovno i kvalitativno, tako i kad je riječ o području moguće primjene. Na tržištu prema našoj slobodnoj procjeni postoji nekoliko stotina različitih modela. Što novih, ovosezonskih, što lanjskih, zaostalih po različitim skladištima. Digitalni fotoaparati počeli su se segmentirati po svim mogućim parametrima, uzduž i poprijeko. Za svaku od "namjenskih" kategorija postoje minimalno tri ili čak četiri cjenovne kategorije, a samih namjenskih ima gomila. Neki od proizvođača su samouvjereno napuhali svoju ponudu do sumanutih veličina (npr. Olympus) tako da je, ako niste profesionalac, teško uopće pratiti inovacije koje uvode. Imajte na umu da se iz rapidne izmjene modela može izvući i jako velika korist. Naime, često dućani po "likvidacijskim" cijenama prodaju prošlogodišnje modele jer im je ostalo tek nekoliko komada, a više nisu aktualni. Dobro otvorite oči ako kupujete, takvo što se može pokazati odličnom kupnjom, naime, na račun 'zastarjelosti' možete dobiti fotoaparat za dvije klase jeftinije nego što mu je cijena bila kad se tek pojavio. Nadamo se da ćemo vam ovim finalnim pregledom tržišta za ovu sezonu dodatno razjasniti situaciju te da ćemo vam olakšati odabir i dati pokoji koristan savjet kako biste ugodnije i kvalitetnije dokumentirali ljeto i ljetna događanja.

"KLASIČNA ANALOGNA FOTOGRAFIJA? SJEĆA LI JE SE JOŠ TKO? OTIŠLA U ROPOTARNICU POVIJESTI!"

"KONKURENCIJA MEĐU DIGITALNIM FOTIĆIMA NIKAD NIJE BILA JAČA. ILI ĆETE SE ISTAKNUTI KVALITETOM, NENADMAŠNIM OMJEROM CIJENE I PERFORMANSI – ILI PROPADATE"

MODERNA KATEGORIZACIJA FOTIĆA I PROFIL LJUDI KOJI IH KORISTI

MINIJATURE

U ovu kategoriju spadaju svi modeli iz sve veće game malenih fotoaparata. Zahvaljujući napretku tehnologije, konstruktori ne moraju više primarno brinuti o dimenzijama samih komponenti, nego kako uz minijaturne dimenzije uređaja zadržati dostatnu ergonomiju, a istodobno ne izgubiti na stilu. Ako kupujete malen fotić, svakako pokušajte njime fotografirati. Znali smo nailaziti na neke modele s totalno debilnim greškama. Primjerice, da vam u najprirodnijem položaju ruke bljeskalicu prekriva prst ili da nezgodnim baratanjem svaki put kad primite uređaj zamažete leću, i sl. Minijaturni modeli više ni nisu pretjerano skupi, a najnoviji trend je da se izrađuju od prvorazrednih materijala te da ih dizajniraju vrhunski dizajneri s puno slobode, no onda već prelaze u iduću kategoriju.

FASHION

Fashion modeli su, dakle, oni gdje su dizajn i kvaliteta izrade ispred same funkcionalnosti uređaja. Nemojte krivo shvatiti, kod tih uređaja kvaliteta slika je na visokoj razini, no vjerojatno za iste novce možete dobiti i bolju! Obično su maleni, no nije nužno. Najčešće ćete ih vidjeti ovješene oko vrata zgodnih manekenki ili feminiziranih muških stilista.

BEST BUY

Ova kategorija vrlo je varijabilna, ovisno o situaciji na tržištu. U njoj često nećete naći najnovije modele, pogotovo ako manje ili tek neznatno više nude u odnosu na prijašnju generaciju uređaja, a pritom su gotovo dvostruko skupji. Pronaći uređaj koji spada u ovu kategoriju zapravo je vrlo teško, uglavnom je to na individualnoj razini i mijenja se s vremenom.

ULTRA ZOOM

Svi modeli koji imaju zum veći od, recimo, 6x spadaju u ovu kategoriju. Idealni su za voajerski nastrojene koji vole slikati tijela inozemnih turistica za vlastitu kolekciju. Pripazite samo da vam je ruka čvrsta kad fotkate s velikim zumom, kako vam slike ne bi bile mutne. I dakako, da vas ne umlati dečko zgodne Čehinje u tangama koju ste cijeli dan fotkali.

POLUPROFESIONALNO

U ovu kategoriju već spadaju napredni uređaji koji u svijet digitalne fotografije donose inovacije koje se u ostalim segmentima pojavljuju tek narednih sezona. Cijena im je 5.000 – 10.000 kn, a tipični primjerci bi bili Olympus C-8080Z ili, primjerice, Canon PowerShot PRO1.

PROFESIONALCI

Cijena profesionalnih fotoaparata znatno odskače od modela koje smo vam ovdje prikazali. Interesantno je da je bez posebne dodatne opreme (svjetla, bljeskalice, pozadine, svjetlomjeri...) često i s profesionalnim digitalnim fotoaparatima nemoguće postići višu kvalitetu slike od modela koje već danas susrećemo u poluprofesionalnoj kategoriji. Ovdje ima toliko detalja koje možete nadokupiti da je samo nebo granica konačnoj količini love koju možete potrošiti.

UPOTREBA U LJETNIM UVJETIMA

Ljeto je idealno vrijeme za intenzivno korištenje fotoaparata. No, kako je ipak riječ o sofisticiranom komadu elektronike, nekoliko stvari koje se većinom i same po sebi podrazumijevaju treba imati na umu. Štitite svoj fotoaparat od prirodnih elemenata. Predugo izlaganje može ga oštetiti, isto kao što oštetiti i ljudsku kožu. OK, ne u istom omjeru, ali je u svakom slučaju štetno. Pogotovo nije pametno bateriju ostavljati dugo izloženu na suncu jer bi u ekstremnom slučaju mogla i eksplodirati. Držite fotić što dalje od sitnog pijeska. Naime, kad se sitna zrnaca zavuku u mehanizam, zalijepe se na mazivo i polako i sustavno uništavaju mehaniku fotoaparata. Ako vam se kojom nesrećom fotoaparat smoči, izvadite bateriju i nemojte ga uključivati dok niste sigurni da se potpuno posušio. Ako vam pak uređaj padne u morsku vodu – odnesite ga nakon mora u servis na čišćenje i nadajte se najboljem. Industrija digitalnih fotoaparata zna da im je ljeto udarno vrijeme, stoga su neki proizvođači ponudili i neke posebne uvjete i dodatnu opremu pri kupnji fotića. Tako za mnoge modele možete dokupiti specijalno kućište koje vam omogućuje podvodno snimanje, i do 40 metara ispod morske površine. A 40 metara je uistinu mnogo - ondje na stjenke kućišta djeluje pritisak od čak 4 bara, tako da ne čudi što ta kućišta i nisu baš jeftina. Cijena im je od 500 do 2.000 kn. Takvo kućište omogućit će vam slikanje fascinantnih podvodnih fotografija te hvatanje svojih ili tuđih podvodnih opscenih aktivnosti. Zapaženo je prošla i akcija Olympusa sa specijalnom "Del Sol" verzijom njihove popularne Camedie C-460, kojoj je poboljšan zaslon kako bi njegov sadržaj bio vidljiv i po najvećem suncu...

NOVI BATERIJSKI TREND

Testirajući različite modele fotoaparata za potrebe ovog teksta, uočilili smo jedan zanimljiv trend. Možda čak donekle i zabrinjavajući. Doduše, sva sreća što gotovo svi novi fotići dolaze s nekakvim pakiranjem nadopunjivih baterija, u početcima digitalne fotografije nije bilo tako, morali ste se snalaziti sami. Dakle, trend o kojem govorimo je taj da ih je sve više, pa čak i onih u jeftinijim kategorijama, opremljeno litij-ionskim akumulatorima. OK, pitate se što je tu loše – oni imaju i najbolja obilježja? Tako je, ali su istodobno i nestandardni i jedini način da proširite energijsku autonomiju vašeg uređaja je kupnja baterije od samog proizvođača fotoaparata, koji će, budite sigurni u to, tu svoju ekskluzivnost itekako naplatiti. Inače, Li-ion akumulator puni se drukčijim postupkom od Ni-MH i Ni Cd baterija. On zahtijeva skuplji i nekompatibilan punjač s ostalim tipovima baterija. Često je taj punjač namijenjen isključivo upotrebi s baterijom samo za vaš uređaj. Znajte da se u paketu s modelom koji ima litij-ionski akumulator bez iznimke uvijek nalazi i punjač. Inače, poznat kao jedan od predvodnika na polju baterijske tehnologije je Sony. Upravo u toj tvrtki razvili su specijalnu varijantu Li-ion akumulatora – tzv. InfoLithium. Njegova obilježja otprilike su ista kao i kod klasične Li-ionke, jedino što ima napredne upravljačke sklopove koji mu omogućavaju da točno procijeni koliko vam je još minuta upotrebe preostalo. Kad vidite da je preostalo još samo malo vremena, preporučujemo vam gašenje LCD zaslona i ne korištenje bljeskalice – oni su najveći potrošači energije na fotoaparatu.

	Zlatna sredina!			
PROIZVOĐAČ	Canon	Canon	Canon	Canon
MODEL	Powershot A75	Powershot S50	Digital IXUS 500	PowerShot PRO1
OPTIČKI SENZOR	3.2 megapiksela	5 megapiksela	5 megapiksela	8 megapixela
MAKSIMALNA REZOLUCIJA	2048x1536	2592x1944	2592x1944	3624x2448
POHRANA PODATAKA	CompactFlash	CompactFlash	CompactFlash	CompactFlash
ZUM (OPTIČKI)	3x	3x	3x	7x
RASPON FOKALNE DUŽINE	35-105 mm	35-105 mm	36-108 mm	28-200 mm
BLENDA	F2.8-F4.8	F2.8-F4.9	F2.8-F4.9	F2.4-F3.5
ZASLON	1,8 inča	1,8 inča	1,5 inča	2 inča
BATERIJA	4xAA	Li-ion akumulator	Li-ion akumulator	Li-ion akumulator
PRODAJE	Microline	Microline	Microline	Microline
CIJENA	2.300,00 kn	4.200,00 kn	3.800,00 kn	9.800,00 kn
OCJENA	7	8	7	9
DOJAM	Vrlo solidan aparat srednje klase, klasičnog izgleda. AA baterije pojeftinit će korištenje. Dolazi s 32 MB karticom	Ovaj mali duguljasti Canon ne samo da je zanimljiv stilski dodatak, nego ćete njime snimiti i vrhunske fotke. Brušeni aluminij!	Trenutačno najjači u seriji stylish Ixusa. Čak 5 megapiksela i trostruki optički zum obilježja su kojima se hvali ovaj mališan	Mrcina golemog fokalnog raspona, od širokokutnog do tele zuma. Samo najbolji materijali. Nažalost, skup je ko vrag

	Best Buy!	Moda!	Skupo!	Profesionalno!
Canon	FujiFilm	HP	Konica Minolta	Nikon
IXUS IIs	Finepix A330	Photosmart R707	DiMage A2	D70
3.2 megapiksela	3.2 megapiksela	5.1 megapiksela	8 megapiksela	6 megapiksela
2048x1536	2048x1536	2608x1952	3624x2448	3008x2000
SD kartica	xD kartica	SD kartica	CompactFlash	CompactFlash
2x	3x	3x	7x	ovisno o objektivu
35-70 mm	38-114 mm	39-117 mm	28-200 mm	ovisno o objektivu
F2.8-F3.9	F2.8-F4.8	F2.8-F4.9	F2.8-F3.5	ovisno o objektivu
1,5 inča	1,5 inča	1,5 inča	1,8 inča	1,8 inča
Li-ion akumulator	2xAA	Li-ion akumulator	Li-ion akumulator	Li-ion akumulator
Microline	HGspot	HP	Prizma	Nikon
2.800,00 kn	1.499,00 kn	3.100,00 kn	9.450,00 kn	oko 1300 eura
7	6	8	9	10
Malen, metaliziran i po prihvatljivoj cijeni. Jedino mu je zum malog raspona, pa ako vam to ne smeta, preporučujemo ga	Ako vam treba jeftin i solidan uređaj, vaša potraga završava ovim modelom. Iznimno jeftin, uz neočekivane performanse za cijenu	Namijenjen prije svega stylish kokama koje će ga pokazivati kao modni detalj. Automatizam i "adaptive lightning" tehnologija daju iznadprosječne fotke koje ne treba naknadno obrađivati	Vrlo skup uređaj koji konkurira u ne SLR profesionalnoj klasi. Nevjerojatno mnogo opcija. Odlično izbačeno optičko tražilo	Drugi "jeftini" DSLR nakon Canona EOS300D. Nešto je skuplji, no profesionalci kažu da je riječ o uređaju profesionalne klase

NIKON D70

Nakon Canonova EOS300D-a, Nikon D70 je drugi jeftini digitalni SLR koji može koristiti standardne profesionalne objektive. Iako je zakasnio, sav inicijalni *hype* je već prošao – čini se da propušteno želi nadoknaditi poboljšanom kvalitetom. No, nažalost, i cijena je porasla. Podsjetimo se ukratko koje su najvažnije prednosti SLR fotoaparata nad ne-SLR, pa onda sami procijenite želite li uložiti u najskuplji aparat u ovomjesečnoj usporedbi i jedini koji spada u profesionalnu kategoriju. Osnovna razlika između SLR i ne-SLR fotoaparata je u načinu na koji fotograf vidi kadar koji slika. Kod SLR-a vidimo točno ono što slikamo, dok ostali fotoaparati - ako imaju optičko tražilo - koriste dopunsku leću koja nije ništa drugo nego rupa kroz tijelo kamere. Ona u najboljem slučaju samo aproksimira kadar. Postoji kriva predodžba da SLR znači automatski samo po sebi i "profesionalni" aparat. Istina, nešto skuplja izvedba je uvjetovala da su velika većina SLR-a istodobno i profesionalni skupi aparati. No, isto tako postoje i ne-SLR uređaji koji su sposobni stvarati slike profesionalne kvalitete.
Istodobno, najnoviji tržišni hit spuštanje je SLR-a u prosumer dio tržišta masivno popularizirajući SLR-ove. Glavna prednost SLR-a je, dakle, preciznije kadriranje. Najveća prednost SLR fotoaparata nije njihov sklop za kadriranje nego konstrukcija koja dopušta izmjenu objektiva. Kvalitetni objektivi ne samo da su često skuplji od "tijela" fotoaparata, nego znaju stajati i peterostruko, a u ekstremnim slučajevima i deseterostruko više. Nikonov D70 pravo je remek-djelo tehnike digitalne fotografije, no imajte na umu da će vas financijski prilično olakšati. Idealni kupac ovog uređaja je netko tko već posjedujete Nikonovu analognu SLR opremu jer će u tom slučaju uštedjeti na objektivima.

OLYMPUS 8080Z

U svom najnovijem poluprofesionalnom modelu Olympus je spojio mnoga dosad nespojiva obilježja. Ima izrazito kvalitetan objektiv s velikim rasponom zuma, koji je istodobno na jednom kraju izrazito širokokutan (28mm), a može postići i značajnu razinu telezumiranja (200mm). Iz Olympusove profesionalne klase preuzete je leća, i to vrhunske kvalitete. Zuiko Digital leće na iznimno su dobrom glasu još zbog performansi koje su podarile Olympusu E-1. Uređaj je iznimno kompaktan i robustan, i naprosto oduševljava iz kojeg kod aspekta ga išli analizirati. Jedina mana koja nam upada u oči je nasilno malena memorijska kartica od samo 32 MB koja se isporučuje s njime. Prvom prilikom to zamijenite s nečim dostojnim ovog uređaja, recimo 512 MB modelom.

CANON POWERSHOT PRO1

Canonov prosumer model ostavlja malo toga za poželjeti. Formatom je najsličniji supernabrijanoj inačici modela G5. Sedmerostruki zum započinje u širokokutnom području te ide sve do teleobjektivskih 200 mm. Slike su karakteristično atraktivne za Canon. Ako želite snimiti atraktivne fotografije ljetnog clubbinga, ovaj uređaj je idealan za to. Odlično se snalazi i jako brzo podešava sve parametre čak i u uvjetima slabog osvjetljenja. U dobroj staroj Canonovoj tradiciji, ima veliki pokretnu zaslon koji olakšava kadriranje. Posebno zgodan detalj upravljanje je zumom pomoću prstena na objektivu. Nažalost, nije mehaničko nego *by wire*, no bolje i to nego na gumb.

CYBERSHOT DSC-T1

Sony je u *fashion* klasu ušao na velika vrata. I to malenim uređajem. T1 stilski je besprijekoran. Apsolutni antipod malenoj leći s jedne strane je gigantski 2,5" zaslon s druge strane. To je inače, vjerovali ili ne, najveći LCD od svih uspoređenih digitalnih fotoaparata u našoj selekciji, zauzima više od dvije trećine pozadine fotoaparata. Sam T1 iznimno je tanak i lagan, stane vam u džep - pravi primjerak *fashion* kategorije. Vrlo dobro se snalazi u potpuno automatiziranom modu pa osim što će vam poboljšati *image* nepovratno narušen slušanjem narodnjaka, s njime ćete moći prilično kvalitetno dokumentirati stvari i događaje oko sebe.

OLYMPUS C-770 ULTRA ZOOM

Ultra zoom kategorija ima novu perjanicu, a ime joj je C-770. Za cca. 5.000 kn dobivate ovu sofisticiranu spravicu. Engine joj je maksimalno ubrzan. Ima ugrađenu bljeskalicu, no može se koristiti i bilo koja druga putem *hot-shoea*. Jedno od glavnih obilježja kojima se hvali ovaj fotić je snimanje visokokvalitetnih filmova pa upravo zato s njim dolazi memorijska kartica od čak 128 MB (u slobodnoj prodaji cijena joj je oko 500 kn).

HP PHOTOSMART R707

Ovaj HP-ov model idealno se uklapa u njihovu novu filozofiju i *image* tvrtke. Dizajneri su

očigledno imali potpuno slobode ruke pri dizajniranju ove aluminijske igračke. Lovi fotke u čak 5 megapiksela i ima trostruki optički zum. Idealno će pristajati uz njegovan ten kakve manekenke koja će ga nositi na vezici oko vrata. Nije baš prejeftin, no tako je to sa svim modnim detaljima. Tehnologija *adaptive lightning* ujednačava nivoe boja na slici pomoću sofisticiranog algoritma za maskiranje. Što, pojednostavljeno, znači da će, neovisno o uvjetima osvjetljenja, svi detalji na slici biti podjednako vidljivi i uočljivi. To je inače standardan proces koji se radi ručno i zna biti prilično mukotrpan kod postprocesiranja digitalnih fotografija.

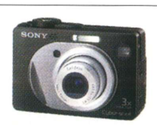
FUJI FINEPIX A330

Inače uopće nismo skloni najjeftinijim uređajima u klasi i vrlo rijetko ih proglašavamo *best-buyem*, no kod ovog uređaja jednostavno nismo imali izbora. Za manje od 1500 kn dobit ćete potpuno funkcionalan 3-megapikselski fotić s 3x optičkim zumom i bljeskalicom. OK, kao što smo već prije spomenuli, performanse se, kad je riječ o brojkama, znaju nabrijati – no ovaj uređaj dokazuje se i kvalitetom slika! Brzina rada mu je sasvim dovoljna za ugodan rad. Slike sprema na skupim, ali brzim xD memorijskim karticama. Ne znamo jeste li znali, ali ovaj je standard izmišljotina Fujia i Olympusa, no nitko ne želi od njih otkupiti tehnologiju. Uvjetno rečeno, slično kao što samo Sonyjevi uređaji rade s Memory Stickovima.

KUPNJA FOTOAPARATA

Bilo da ga još uopće ne posjedujete i kupujete ga prvi put, bilo da nadograđujete već postojeći, pročitajte ovaj naš kratki vodič o kupnji, bit će vam od pomoći.
Dakako, prije nego što se upustite u kupnju digitalnog fotića htjet ćete se informirati o tehničkim i realnim obilježjima pojedinih modela. Imajte na umu da su tehnička obilježja dvosjekli mač. S jedne strane, ona su donekle objektivna i opravdana, no opet s druge strane, možda su tehničari u dosluhu s marketinškim odjelom neka obilježja nabrijali, štedjevši pritom na dijelovima koji su možda mnogo bitniji za konačnu kvalitetu slike ili ugodu korištenja.
Prvo što morate pogledati je rezolucija te da li je ona dovoljna za sve vaše potrebe. Primjerice, ako se želite tek malo poigrati i eksperimentirati, poslužit će i neki jeftiniji model ili pak kamerice ugrađene u mobitele. Dobro procijenite koliko ste zainteresirani za digitalnu fotografiju. Naš prijedlog, a i nekakav današnji minimum, su 3 megapiksela. Stoga u usporedni test nismo ni uključivali slabije modele. Kao što vidite iz tablice, čak i jeftiniji modeli danas podržavaju tu razlučivost fotografiranja. Primjećujete li da najbolji fotoaparat u tablici nema najviše megapiksela? Naime, iznad 5-6 megapiksela iznimno veliku važnost u konačnoj kvaliteti slike ima kvaliteta

objektiva i optike.
Ako vas pak zanima kako obilježja objektiva, blende, leća itd. djeluju na konačnu kvalitetu slika, predlažemo vam da pročitate 5. knjižicu iz Hackerove biblioteke, gdje smo vrlo opširno objasnili tu tematiku. Imajte na umu da je objektiv NAJZASLUŽNIJI za konačnu kvalitetu slike.
Što se zuma tiče, zaboravite na digitalni zum. Naime, digitalni zum nije ništa drugo neko slikanje u maksimalnoj razlučivosti i onda obrezivanje ostatka slike. Optički pak zum zna biti koristan, pogotovo za one voajerski nastrojene. U posljednjih godinu dana sve su popularniji tzv. ultra zoom modeli, koji nude u prosjeku 8-10x optičkog zuma. Tu je najvažije obratiti pozornost na raspone fokalnih udaljenosti. Npr. idealan raspon za 10x zum je 28-280 mm. Nije dobro kada najširokokutniji dio zum objektiva počinje iznad 40 mm, a idealno je kada je ispod 35 mm.
Baterije su pak priča za sebe, stoga smo im i posvetili dodatni okvir. Uglavnom, tu vrijedi jedan univerzalni savjet: potrebno je imati minimalno 2 paketa, tj. glavno i rezervno punjenje, inače bi se moglo dogoditi da proklinjete dan kad ste kupili fotić jer ste zbog nedostatka struje propustili uloviti neke genijalne kadrove.

	Naš izbor!	Za zumere!	Za plažu!						Tanak!	
PROIZVOĐAČ	Olympus	Olympus	Olympus	Olympus	Pentax	Ricoh	Sony	Sony	Sony	
MODEL	C-8080Z	C-770 Ultrazoom	C-460 Del Sol	C-60 Zoom	Optio S4	CAPLIO RX	Cybershot DSC-P73	Cybershot DSC-W1	Cybershot DSC-T1	
OPTIČKI SENZOR	8 megapiksela	3.2 megapiksela	4 megapiksela	6.1 megapiksela	4 megapiksela	3.2 megapiksela	4 megapiksela	5 megapiksela	5 megapiksela	
MAKSIMALNA REZOLUCIJA	3624x2448	2048x1536	2288x1712	2816x2112	2304x1728	2048x1536	2304x1728	2592x1944	2592x1944	
POHRANA PODATAKA	xD kartica, CompactFlash	xD kartica	xD kartica	xD kartica	SD kartica	SD kartica	Memory Stick (PRO)	Memory Stick (PRO)	Memory Stick (PRO, Duo)	
ZUM (OPTIČKI)	5x	10x	3x	3x	3x	3,6x	3x	3x	3x	
RASPON FOKALNE DUŽINE	28-140 mm	42-420 mm	35-105 mm	38-114 mm	35-105 mm	28-100 mm	39-117 mm	38-114 mm	38-114 mm	
BLENDA	F2.8-F8.0	F2.8-F3.7	F3.1-F5.2	F2.8-F8.0	F2.6-F4.8	F3.1-F5.8	F2.8-F5.2	F2.8-F5.2	F3.5-F4.5	
ZASLON	1,8 inča	1,8 inča	1,8 inča	1,8 inča	1,6 inča	1,8 inča	1,5 inča	2,5"	2,5 inča	
BATERIJA	Li-ion akumulator	Li-ion akumulator	2xAA	Li-ion akumulator	Li-ion akumulator	2xAA	2xAA	2xAA	InfoLithium	
PRODAJE	M San grupa	M San grupa	M San grupa	M San grupa	HGspot	Microline	M San grupa	M San grupa	M San grupa	
CIJENA	7.400,00 kn	5.100,00 kn	2.300,00 kn	3.700,00 kn	3.100,00 kn	2.000,00 kn	2.200,00 kn	3.100,00 kn	4.000,00 kn	
OCJENA	10	8	6	5	6	2	6	6	7	
DOJAM	Ovaj fotoaparat toliko je moćan da će bez problema poslužiti i u profesionalne svrhe. Pregršt inovacija za elitnu klasu...	Trenutačno vrhunac zumirajuće serije 700. Uza nj dolazi čak 128 MB memorije! Može snimati i filmove. Vrhunska kvaliteta izrade	Specijalna inačica 460-ice dobila je poboljšani zaslon koji se jasno vidi i po najvećem suncu. Uza nj dobivate i ručnik na dar, simpatično	Još jedna stylish minijatura, no iz Olympusove butige. Savršena završna obrada, lako korištenje, male dimenzije...	Izvrsnih obilježja, ovaj stylish fotić posebno će se svidjeti trendy ekipi. Moguće ga je nabaviti u različitim bojama	Solidan izvana, no performanse ispod očekivanja. Loše fokusiranje, uz njega ne dolazi kartica već ima samo 8 MB memorije	Brz, jednostavan za korištenje, dizajna tipičnog za Sonyjevu srednju klasu. Zamjenjuje P72, dakako, uz brojna poboljšanja	Nemojte se zabuniti i pomisliti da je ovo wide inačica popularnog V1, ovo je, naime, novi model klase ispod. Izvrsne performanse i vrlo vjerne slike	Iznenađujuće dobra obilježja ovog neuobičajeno tankog kvadratičnog modela	

RASPJEVANO LJETO!

U KNJIŽICI POSVEĆENOJ LJETNOJ MULTIMEDIJI DIO SMO POSVETILI I PRIJENOSNIM MP3 PLAYERIMA, NARAVNO. USUDILI BISMO SE REĆI DA JE RIJEČ ČAK O NAJATRAKTIVNIJEM PRIJENOSNOM MULTIMEDIJSKOM PROIZVODU. I UPRAVO STOGA, KAKO BISMO VAM POMOGLI DA SE OPREMITE ZA POHODE PO OBALI, PRIREDILI SMO VAM PREGLED NAČINA NA KOJI MOŽETE I SVOJIM OMILJENIM MP3-cama POKAZATI MORE | PIŠE: Patrik Pencinger partik.pencinger@janus.hr

U prijenosne MP3 playere spada doista mnogo različitih tipova uređaja, čime smo se detaljnije pozabavili u knjižici, dok ovdje donosimo samo letimičan pregled najzanimljivijih. Kao što se može vidjeti iz talice, osim što postoji gomila uređaja, i cjenovni raspon u kome dolaze je iznimno velik. Najskuplji uređaj više je nego deseterostruko skuplji od najjeftinijeg. Kao što vidite, u našoj usporedbi nisu isključivo uređaji kojima je primarna uloga biti MP3 player. Tu je i jedan mobitel i jedan digitalni fotoaparat. Pa čak i jedna mini multimedijska stanica. Htjeli smo vam, naime, skrenuti pozornost i na postojanje brojnih uređaja koji uz svoju osnovnu funkciju imaju i funkciju MP3 playera.

MP3 player je doista nezahtjevan komad tehnike. Treba mu malo procesorske snage, nešto logičkih sklopova za upravljanje, neko skladište memorije i napajanje. Riječ je o vrlo univerzalnim komponentama te ga upravo zato vrlo često nalazimo u hibridnim kombinacijama. Obično su najjeftiniji flash memorijski playeri. No, kako su se iz ponude lagano povukli modeli manji od 128 MB, u našem usporednom testu po cijeni se istakao discman s mogućnošću reprodukcije MP3 datoteka. Zbog solidnih performansi i najniže cijene, 340 kuna, priskrbio je Best Buy titulu.

Flash playeri nam nekako nisu legli. OK, jesu oni najmanji i najzgodniji za nositi, no nekako sve to nezgrapno izgleda, s gomilom žičica te redovito nekvalitetnom plastikom. Nisu baš ostavili neki dojam na nas. Prema omjeru performansi i cijene, svakako bismo istaknuli Transcendov model, koji ima i FM prijamnik, a može i snimati zvuk.

Creative Labsov MuVo TX je pak najskuplji model tog tipa uređaja i ima najkvalitetniji zvuk, no još uvijek se doima jeftino. Još uvijek nam se najboljom kupnjom čine discmani s mogućnošću očitavanja MP3 datoteka s CD-ROM-a. JVC-ov model spada u jeftinije od uspoređivanih, a dolazi u elegantnom aluminijskom kućištu i ima vrhunsku kvalitetu zvuka. Ozbiljno razmislite o tom modelu, njega bismo, recimo, uzevši u obzir cijenu svih, najradije imali u svome džepu.

Perjanicu ponude čine MP3 playeri s ugrađenim tvrdim diskom. Tu je Apple sa svojim I-Podom postavio iznimno visoke standarde i tko mu se god želi imalo približiti mora imati itekako konkurentan uređaj. Ovdje možete vidjeti ne znamo više ni sami koju po redu generaciju Zen playera s izdašnih 30 GB mjesta za glazbu. Uz toliko prostora, 10 GB bez problema možete ostaviti za prijenos podataka. I Philips svoj hard disk MP3 za trku ima, a njegova najveća prednost (barem u našim očima, hehehe) je sjajna crna boja J. Ozbiljno, uređaj izvrsno radi i proporcionalno je jeftiniji od Zena, a 20 GB će vam biti i više nego dovoljno za svu moguću glazbu koju poželite poslušati tijekom ljetovanja.

Jedini problem s playerima s hard diskom je što su relativno krhki. Imate osjećaj da će sve otići kvragu sa sofisticiranom elektronikom ako vam nehotice ispadnu, primjerice, na pod.

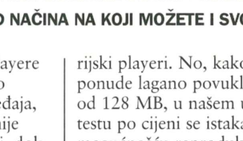
Iako ih nismo ovdje naveli, kao prijenosni MP3 player može poslužiti i neki od novih PDA uređaja. Naravno, morat ćete dokupiti i memorijsku karticu za što komfornije korištenje, no nemojte nikako kupovati zasebni MP3 player ako već posjedujete ili namjeravate kupiti PDA.

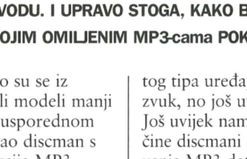
Kao genijalan dodatak na MP3 playere pokazao se FM radioprijamnik – pogotovo kod onih ograničene memorije. Kad vam dosadi mjuza pohranjena u memoriji, vi je lijepo ugasite i slušate ono što vam pušta omiljeni radio DJ.

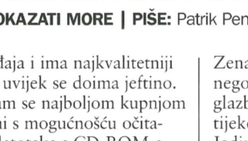
Ako se dosad niste susretali s ovim tipom uređaja, imaju našu svesrdnu preporuku. Uistinu postoji za svakoga ponešto i krajnje je vrijeme da u smeće bacite prastari walkman koji vam ionako pojede svaku drugu kasetu koju u njega ubacite…

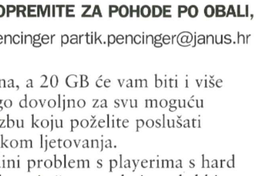
Želimo vam obilje dobre zabave i glazbe uz prijenosne MP3 playere na ljetovanju i nadamo se da ćete pronaći odgovarajući za sebe u tablici koja slijedi.

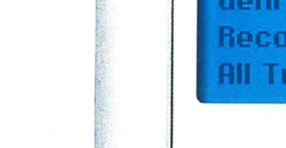
KAO GENIJALAN DODATAK NA MP3 PLAYERE POKAZAO SE FM RADIOPRIJAMNIK – POGOTOVO KOD ONIH OGRANIČENE MEMORIJE. KAD VAM DOSADI MJUZA POHRANJENA U MEMORIJI, VI JE LIJEPO UGASITE I SLUŠATE ONO ŠTO VAM PUŠTA OMILJENI RADIO DJ











PROIZVOĐAČ	Siemens	Creative	Philips	Creaive Labs	Umax	JVC	Canyon	Archos	Transcend
MODEL	SX1	NOMAD JUKEBOX ZEN XTRA	HDD120	MuVo TX	DC ASTRAPIX XS1	XL-PM25SLEV	128 MB memory key	AV120DVR	USB JETFLASH DRIVE
TIP MEMORIJE	flash memorija	hard disk	hard disk	flash memorija	flash memorija	CD-ROM	flash memorija	hard disk	flash memorija
KAPACITET	4 MB (proširivo MMC karticama)	30 GB	20 GB	256 MB	64 MB	700 MB	128 MB	20 GB	128 MB
FUNKCIJE	mobitel + FM radio + MP3 player	MP3 player + prijenosni hard disk	MP3 player + prijenosni hard disk	MP3 player + flash-drive	MP3 player + fotoaparat + diktafon	MP3 player + discman	MP3 player + flash-drive	MP3 player + recorder + MPEG 4 player + recorder	MP3 player + flash-drive
PRODAJE	HGspot	Omnia	HGspot	HGspot	King ICT	HGspot	HGspot	King ICT	King ICT
CIJENA	3.987,00 kn	3.250,00 kn	2.565,00 kn	1.369,00 kn	812,00 kn	743,00 kn	568,00 kn	2.623,00 kn	464,00 kn
DOJAM	Atraktivan Siemensov mobitel ovdje je samo u pokaznoj ulozi. Tipično za mobitele, podržava MP3, ali za to morate dokupiti još memorije. Prijava igra… Inače, zakon dizajn - trebalo je smjelosti za napraviti ovakvo što	"Creativeov Nomad dolazi u prednivnom kućištu od anodiziranog aluminija i s dugotrajnom baterijom te izvrsnom kvalitetom zvuka. Podržava i WMA datoteke, a jedini problem je doista visoka cijena."	"I Philips konja za trku stylish HDD MP3 playera ima. Zanimljiv detalj je daljinski upravljač. Pored MP3, podržava i WMA. Može snimati glazbu, bilo na analogni, bilo na digitalni ulaz."	Creativeov flash memorijski player kvalitetom zvuka i građe odskače od drugih, ali nam se ipak čini malo preskupim za ono što daje. Zgodan ekran i bogata dodatna oprema	Fotoaparat od 3.1 megapiksela, diktafon i MP3 player. Vrlo zanimljiv hibrid. Slike su solidne, MP3 reprodukcija prolazi bez problema i vrlo je ugodna za upravljanje…	Ovaj stylish discman koji može reproducirati MP3 datoteke dolazi u zanosnom aluminijskom kućištu. Ima anti-shock memoriju od 45 sek, tj. 120 za MP3-ce	Klasičan flash memorijski MP3 player. Dizajn je vrlo uspješan. Informacije koje ispisuje na ekranu vrlo su korisne…	Interesantan hibrid koji pokušava biti napredan. Interesantan koncept s malim ekranom u boji i snimanjem kratkih filmića. Nije baš jeftin, a kvaliteta nije baš neka da bi mogao parirati videokameri. Skupa igračkica bez neke velike koristi	Specijalnost ovog flash memorijskog playera proizvedenog od tvrtke poznate po kvalitetnim memorijama je mogućnost snimanja glazbe

GRAFICKA KARTICA GECUBE X800PRO

Zamislite je u svojem stroju...

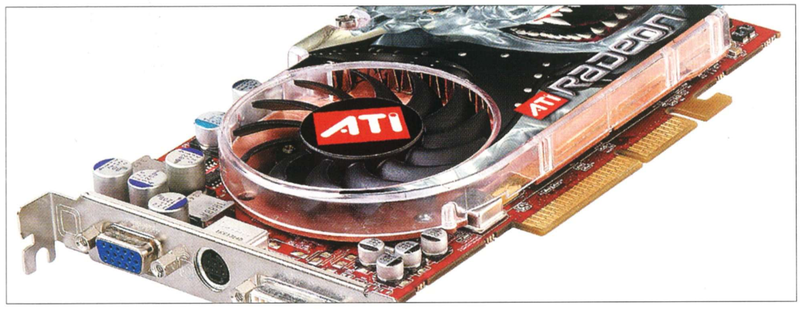
A UZ ODREĐENU DOZU SREĆE, možda je dobijete i besplatno. Hacker, naime, u suradnji s hrvatskim zastupnikom GECUBEA organizira nagradnu igru, čiji prvi krug počinje već u ovom broju. Dakako, s iznimnim zadovoljstvom primili smo se testiranja ovog monstruma. I već nakon prvih pola sata, to s apsolutnom odgovornošću možemo i potvrditi. Nova generacija ATI-jevih kartica uistinu su pravi monstrumi. X800PRO "slabija" je inačica X800 lineupa. Njoj je uključeno 12 pixel-procesora, od postojećih 16, a brzina GPU-a je 475 MHz (XT inačica 520 MHz). Memorija je Samsungova 2 ns GDDR3(BGA), te i bez dodatnog hlađenja (hladnjak je identične konstrukcije, ali manjih dimenzija nego na Radeonu 9800XT) doseže 900 MHz (1.2 GHz u XT inačici). Nakon malo analiziranja, zaključili smo da Overdrive, dinamički sustav overclockiranja ugrađen u ATI drivere, radnu frekvenciju, ako mu je adekvatno hlađenje, bez problema diže s 475 MHz na 506, pa i više. Nakon igranja svih mogućih grafički iznimno zahtjevnih naslova koji su nam dopali ruku, počela nam je biti jasnija krilatica "HD-gaming" . Naime, uz ovu karticu svaki procesor, koliko god bio brz i overclockiran, postaje usko grlo. Događaju vam se zanimljive stvari. Igre vam rade identičnom brzinom na 800x600 i 1600x1200 rezolucijama. Što vas automatski tjera da kvalitativne postavke natjerate do maksimuma. Tu, dakako, mislimo i na antialiasing i na anizotropno filtriranje. Kao mjerilo brzine uzmite, recimo, igru *Ground Control 2*, koju smo uza sve "na maksimumu" vrtjeli u 1920x1200 i prošli obje kampanje. HD-gaming je pojam koji doista ima smisla i koji jednom kad osjetite, sve ispod vam se čini smiješno. Nikako ne treba zaboraviti ni bogati *bundle*, čija perjanica je *Counter Strike: Condition Zero*.

INFO GECUBE X800PRO

PROIZVOĐAČ	GECUBE
USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	3.299 KN
ZA	DOSAD NEVIĐENA BRZINA PO NEOČEKIVANO NISKOJ CIJENI
PROTIV	-
DOJAM	GOLEM BRZINSKI SKOK PO NEOČEKIVANO NISKOJ CIJENI. 10% VEĆA CIJENA OD NAJJEFTINIJE 9800XT, A DVOSTRUKO BOLJE PERFORMANSE

USPOREDBA BRZINE: FAR CRY V.1.1 – FORT (CATALYST 4.6) 1600X1200 4X AA 8X AF

GECUBE X800 PRO	31.4 FPS
RADEON 9800XT	16,1 FPS



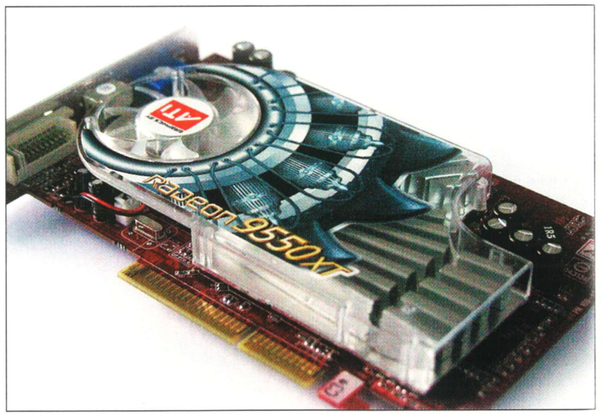
GRAFICKA KARTICA GECUBE RADEON 9600XT EXTREME

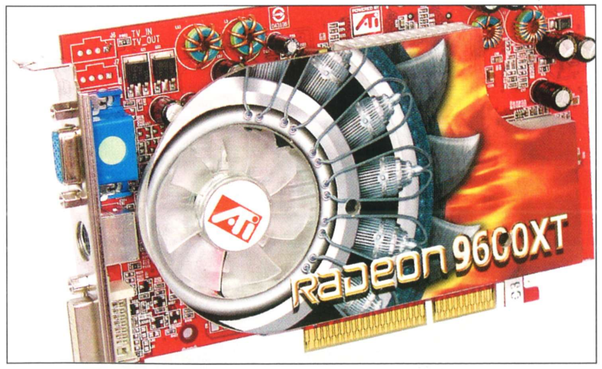
Najbrža 9600XT?

Nakon detaljnog pregleda i testiranja, ovakav zaključak ne bi nas nimalo začudio. Naime, GeCube je ATI-jev AIB partner, što u prijevodu znači da imaju svoje tvornice za proizvodnju grafičkih kartica. Što znači bolju kontrolu kvalitete te lakšu selekciju "uspjelijih čipova" koje se može dodatno *overclockirati*. Uparite jedan takav probrani čip s ekstrabrzom memorijom (tvornički dolazi na 700 MHz – 200 MHz brže od klasičnog R9600XT) te s golemim hladnjakom preko memorijskih čipova i radijatorima sa stražnje strane i dobili ste ovu potpuno ekstremnu 9600-tku XT. Skinete li programčić Riva-Tuner i poigrate li se dodatno s frekvencijama, naravno, pod uvjetom da vam je kućište adekvatno hlađeno, moći ćete iz ove kartice izvući i 15-ak posto više performanse.

INFO GECUBE RADEON 9600XT EXTREME

PROIZVOĐAČ	ATI
USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	1.499,00 KN
DOJAM	NAJBRŽA I NAJBOLJA 9600XT KOJU SMO IMALI PRILIKE ISPROBATI





GRAFICKA KARTICA GECUBE RADEON 9550 EXTREME

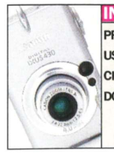
9550 nabrijana za igre

Slijedeći "Extreme" recept iz 9600 serije istog naziva, *gamersko* nabrijavanje pojavljuje se i u 9550 seriji kartica. Moramo priznati da smo iznimno zadovoljni onim što smo vidjeli. Sam GPU (s 250 na 386 MHz) je gotovo dvostruko ubrzan, baš kao i memorija (s 250 na 500 MHz). Bez daljnjega, riječ je o najbržoj, ali i najskupljoj kartici temeljenoj na R9550 ASIC-u. Inače, R9550 polako će zamijeniti seriju 9600. Ova kartica po performansama je otprilike jednaka modelima s R9600PRO čipom, ali je oko 30% jeftinija, što je čini odličnim izborom za *gamere* s ograničenim budžetom. Nikako se ne smije zaborativi ni bundlirani nedavni superhit *Counter Strike: Condition Zero*.

INFO GECUBE RADEON 9550 EXTREME

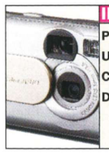
PROIZVOĐAČ	ATI
USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	799 KN
DOJAM	PERFORMANSE SOLIDNE SREDNJE KLASE OD SADA PO 30% NIŽOJ CIJENI

ISPRAVAK NEPOTPUNIH INFORMACIJA IZ BROJA 104



INFO CANON IXUS DIGITAL 430

PROIZVOĐAČ	CANON
USTUPIO	KODAK
CIJENA	2,968.00 KN
DOJAM	MODEL KOJI VRLO ZORNO POKAZUJE ZAŠTO JE IXUS SERIJA DOŽIVJELA 30 MODELA



INFO CANON POWERSHOT A310

PROIZVOĐAČ	CANON
USTUPIO	KODAK
CIJENA	1,014.00 KN
DOJAM	ZAPUTITE SE U SVIJET DIGITALNE FOTOGRAFIJE BEZ IKAKVIH KOMPROMISA!

INFO CANON DIGITAL IXUS I BLACK

PROIZVOĐAČ	CANON
USTUPIO	KODAK
CIJENA	2,560.00 KN
DOJAM	NAJMANJI, NAJSEKSI, – NEMOJTE GA POKAZATI ČURI JER ĆE VAM GA ODMAH PRISVOJITI

WIRELESS ASUS WL-300G

Glavno križanje

SVJETSKI GIGANT poznat po prvorazrednom hardveru u mnogim segmentima, no ponajviše po vodećoj poziciji u izradi matičnih ploča svoje područje proizvodnje i istraživanja proširio je na Wireless. Na testiranje smo dobili komplet opreme potreban za potpuno umrežavanje stana ili ureda u IEEE 802.11g mrežu. Srce cijelog sustava predstavlja access point WL-300g. Već i površni pregled odaje da je riječ o visokokvalitetnom komadu hardvera. Po želji ga možete ugraditi na zid ili stol (pri čemu se koristi robusna baza za stabilnost) – a moguće je spojiti i snažniju vanjsku antenu. Sama instalacija i stavljanje uređaja u funkciju krajnje je jednostavna i sigurni smo da bez problema uspijeva i onima kojima je to prvi izlet u Wi-Fi. Uređaj može raditi na dva načina – kao klasičan AP ili broadband router. Što je s mrežnog gledišta zapravo slično, no korisniku otvara vrlo zanimljive dodatne mogućnosti. Teoretska maksimalna brzina od 54 Mbps, što je u praksi kakvih 20-ak, ovisno već o konfiguraciji mreže, sasvim je solidna brzina. Čak i umjereno dijeljenje multimedijskih datoteka preko te brzine nije neugodno. No, primarno će poslužiti za paralelno dijeljenje širokopropusnog Interneta, streaming multimedijskih datoteka itd. Prema našim iskustvima iz prakse (cijela mreža bila je od Asus Wi-Fi G opreme), komunikacijske osobine Asusovog Wirelessa su vrhunske. Održava se visoka propusnost mreže, čak i ako se subjekti kreću kroz nju – čvorovi se udaljavaju, približavaju itd. Sve u svemu, dojam je iznimno pozitivan. Ovaj AP je, naravno, u cijelosti kompatibilan i s 802.11b standardom koji se nalazi u većini današnjih prijenosnih računala (Centrino), tako da će dotična bez imalo problema moći integrirati u ovakvu mrežu.

INFO ASUS WL-300G

PROIZVOĐAČ	ASUS
USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	741 KN
ZA	KOMUNIKACIJSKE OSOBINE, MOGUČNOSTI, DIZAJN...
PROTIV	DOBRO BI DOŠAO I UGRAĐEN SWITCH...
DOJAM	TEMELJ VRHUNSKE WI-FI G MREŽE. SAMO PAZITE DA VAM SE I SUSJEDI NE SPOJE

WIRELESS ASUS WL-100G

Za laptop

SVEJEDNO posjedujete li Centrino prve generacije ili koji drugi tip prijenosnog računala koje uopće ne posjeduje Wi-Fi, jednostavan način nadogradnje do IEEE 802.11g kompatibilnosti upravo je ovakav PCMCIA mrežni adapter. Kad ga utaknete u PCMCIA utor, antena viri otprilike 2 centimetra van, no ako želite bolji prijam i odašiljanje signala, moguće ju je dodatno proširiti. Upravo je ta komponenta imala najtežu zadaću tijekom cijelog testiranja jer smo se, naime, s prijenosnikom za vrijeme paralelnog kopiranja datoteka i streaminga videa šetali po cijeloj redakciji, pa čak i skoknuli do obližnjeg dućana. Istina, kad smo bili najudaljeniji od baze, stvar je počela štucati, no nije pukla veza (dućan nam je doista blizu). Bežično surfanje s prijenosnikom na koljenima, ugodno zavaljeni u naslonjaču, posebno je iskustvo i svakako vam preporučujemo kupnju ovakvog adaptera (802.11g) ako posjedujete prijenosnik bez ikakve Wi-Fi podrške.

INFO ASUS WL-100G

PROIZVOĐAČ	ASUS
USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	351 KN
DOJAM	PO RELATIVNO POVOLJNOJ CIJENI DO PRVORAZREDNOG WIRELESSA ZA PRIJENOSNO RAČUNALO

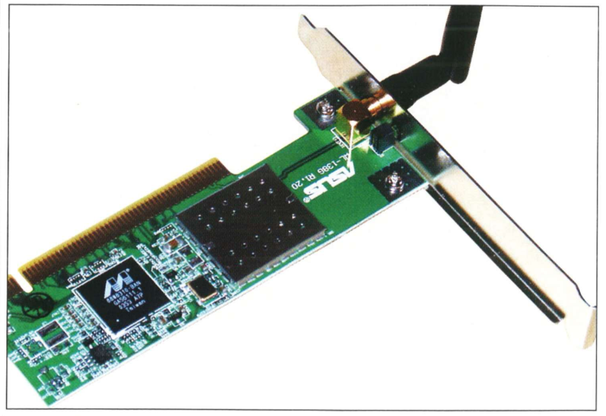
WIRELESS ASUS WL-138

Za desktop

ŽELITE LI stolno računalo spojiti u svoju kućnu Wi-Fi G mrežu, morat ćete ga opremiti odgovarajućim mrežnim adapterom. Taj tip komponenti dolazi u više formata, no svakako je najjeftiniji i najiskoristiviji za aplikaciju u stolnom računalu onaj u obliku PCI kartice. WL-138g upravo je takva kartica, jednostavnog dizajna i funkcionalnosti, u koju se možete pouzdati. Osjetljiva elektronika na kartici zaštićena je metalnim oklopom, a s okolnim svijetom komunikacija se ostvaruje putem usmjerljive antene, koju, ako je nužno, možete zamijeniti i moćnijim primjerkom koji će vam povećati domet. Baš kao i s Asusovim AP-om, instalacija i stavljanje svega u pogon prolazi bez ikakvih problema i ekstenzivno testiranje u obliku višesatnog mrežnog igranja, surfanja i dijeljenja datoteka prolazi ugodno, bez ijednog problema.

INFO ASUS WL-138G

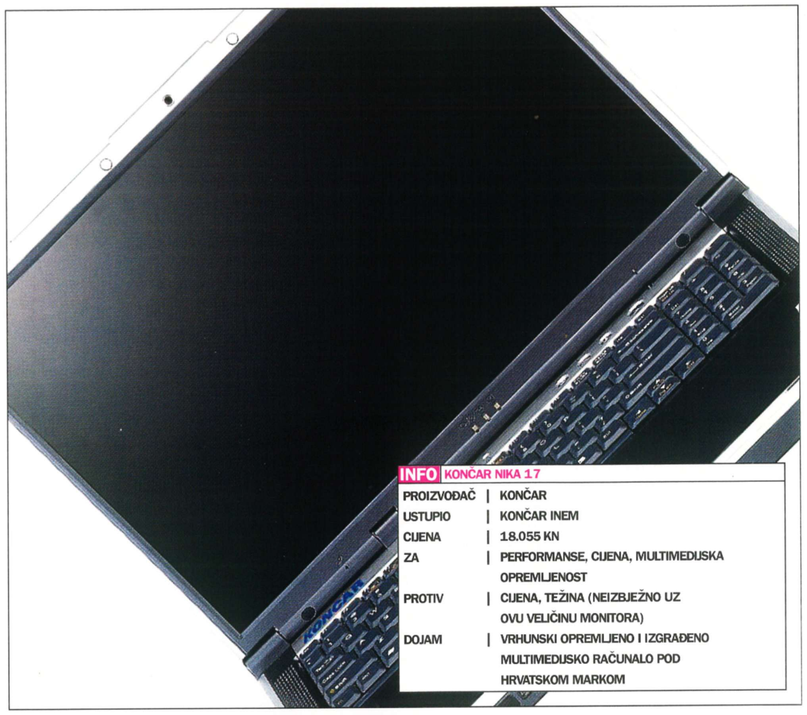
PROIZVOĐAČ	ASUS
USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	331 KN
DOJAM	VRHUNSKA OBILJEŽJA, NO NI CIJENA NE ZAOSTAJE



LAPTOP KONČAR NIKA 17

Nika razara!

NIKA17 ime je novog prijenosnog računala što ga je izradila tvrtka Končar – INEM, a namijenila profesionalcima koji žele moćan, ali kompaktan stroj sa snažnim procesorom te naprednim multimedijskim mogućnostima. Ono što nas posebno veseli je da grafički podsustav koristi provjerenu ATi Mobility Radeon 9600 Pro karticu s 128 MB zasebne memorije i UltraAGP 8x sučeljem.
Temelj svega je matična ploča sa SIS M648FX + 963 čipsetom, a pogoni ga Pentium 4 procesor s HT tehnologijom. Procesor od 3,0 GHz, tvrdi disk kapaciteta 60 GB te 512 MB radne memorije i optički combo uređaj. Implementirana je mrežna kartica brzine 1000 Mbps, 56Kbps V90 modem te bežična mrežna kartica (wLAN).
Riječ je o potpunoj multimedijskoj radnoj stanici. Ima integriranu Web-kameru, TV-tuner, VGA priključak za vanjski monitor, optički audioizlaz, integrirani mikrofon, dva USB 2.0 utora, PCMCIA utor, infracrvenu veza, FireWire (IEEE 1394), paralelni port (IEEE 1284) te šesterostruki čitač memorijskih kartica. Šlag na tortu zaslon je visoke kvalitete dijagonale 17 inča *widescreen* omjera stranica.
Od dodataka valja spomenuti torbu te daljinski upravljač kojim je moguće upravljati multimedijskim funkcijama ovog prijenosnika. Težina NIKA17 je 4,3 kilograma s baterijom, a jamstvo vrijedi 24 mjeseca (odnosno 6 mjeseci za bateriju).
Ugrađeni hardver omogućava vam igranje svih trenutačno dostupnih naslova uz visok nivo detalja. Ovaj uređaj pravi je štediša prostora jer objedinjuje u sebi funkcije računala, ali i potpuno funkcionalnog TV uređaja.



INFO KONČAR NIKA 17

PROIZVOĐAČ	KONČAR
USTUPIO	KONČAR INEM
CIJENA	18.055 KN
ZA	PERFORMANSE, CIJENA, MULTIMEDIJSKA OPREMLJENOST
PROTIV	CIJENA, TEŽINA (NEIZBJEŽNO UZ OVU VELIČINU MONITORA)
DOJAM	VRHUNSKI OPREMLJENO I IZGRAĐENO MULTIMEDIJSKO RAČUNALO POD HRVATSKOM MARKOM

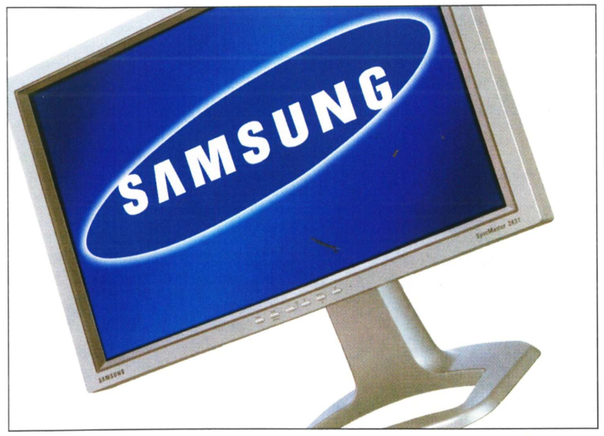
GRAFICKE KARTICE SAMSUNG SM 243T

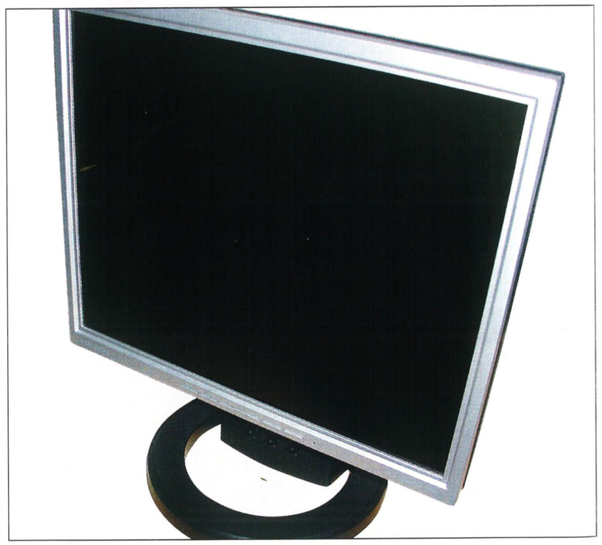
Može li monitor biti prevelik?

O POBOLJŠANJU OBILJEŽJA i padu cijena LCD monitora najzornije govore ekstremno veliki modeli poput ovog. Prije desetak mjeseci testirali smo uređaj slične kvalitete, no cijena mu je bila dvostruko veća. Eh, takav trend kretanja cijena volimo. Inače, riječ je o mamutskom monitoru. Kad smo ga stavili na mjesto uobičajene sedamnaestice, uplašili smo se njegove veličine. Nativna razlučivost mu je 1920x1200 piksela. Dakle, riječ je o *widescreen* omjeru stranica koji se polako, ali sigurno probija u svijet računalnih monitora. Svjetlina ovog monitora je 300cd/m2, a kontrast 500:1, kut vidljivosti slike je izvrsnih 170°/170°, brzina osvježavanja piksela je 30 ms. U praksi stvar puno bolje funkcionira nego što bi čovjek zaključio na temelju te brojke. Slika u stacionarnom stanju je doista divna, a monitor je moguće po potrebi i zakretati za 90 stupnjeva. Ovaj monitor je san snova za uredski rad, dajemo mu prednost čak i pred dual monitor konfiguracijom. Samo da još malo pojeftini.

INFO SAMSUNG SM 243T

PROIZVOĐAČ	SAMSUNG
USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	22.200 KN
DOJAM	MONITOR SNOVA. CIJENA (JOŠ UVIJEK) NOČNA MORA





LCD MONITOR SAMSUNG SM 174T MULTIMEDIA

12 ms gamerske nirvane

OK, već i ptice na granama pjevaju kako LCD monitori u punom potencijalu rade samo u jednoj rezoluciji. Što i nije problem za normalni rad – no, za igre je. OK, nekako prijeđete preko toga i već kada pomislite da ćete uživati u izvrsnoj slici, svoje lice manifestira zloglasno vrijeme odaziva (response time) piksela. Ugrubo, riječ je o brzini izmjene sadržaja unutar piksela. Loše vrijeme odziva piksela se manifestira na način da kod brzih izmjena sadržaja ekrana – što je svojstveno za igre - slika bude zamućena. Upravo zato među našom *gamerskoj* populacijom na cijeni su "brzi" LCD-i. A ovaj s vremenom odziva od 12 ms je najbrži. Ima i pivot mogućnost, i diskretne zvučnike ugrađene u postolje. Prvi LCD monitor koji je u stanju u igrama ponuditi performanse ekvivalentne CRT monitorima.

INFO SAMSUNG SM 174T MULTIMEDIA

PROIZVOĐAČ	SAMSUNG
USTUPIO	M SAN GRUPA
CIJENA	4.355,00 KN
DOJAM	NAJBOLJI LCD KOJI SMO DOSAD VIDJELI ŠTO SE GAMINGA TIČE

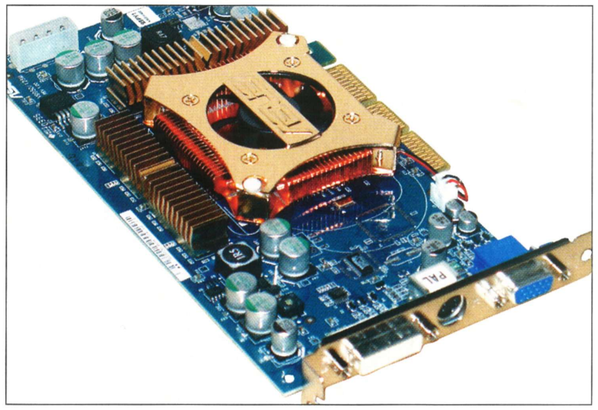
GRAFICKA KARTICA POINT OF VIEW GEFORCE 6800GT

Sirena s više od 220 milja tranzistora

OD RENOMIRANOG europskog proizvođača grafičkih kartica čiji se dolazak očekuje uskoro i na domaćem tržištu na testiranje smo dobili prvu GeForce 6800 karticu koja je u Europu stigla u maloprodaju. Riječ je o trenutačnoj sredini ponude u serijalu 6800 pod oznakom GT, što u prijevodu znači da koristi iznimno kvalitetnu i brzu GDDR3 memoriju u količini od 256 MB (na radnoj frekvenciji od 1000 MHz), a sama jezgra je naclockana 350 MHz. Iako je to tridesetak posto manje nego kod izravnog konkurenta, ATi-jeva X800Pro modela, tijekom naših usporednih testiranja u brojnim sintetičkim i realnim benchmark aplikacijama ispostavilo se da su zapravo unutar 5% po performansama – i to u smislu da neke benchmarke pobijedi ATi, a neke nVidija, što svakako iznenađuje. Sama kartica vrhunski izgleda, i vrlo je evidentno da je napravljena gotovo u cijelosti prema nVidijinom referentnom dizajnu. S golemog coolera smiješi vam se zanosna sirena Nalu, čiji demo kada pogledate, shvatite da nakon ove generacije grafičkih kartica više ništa u svijetu 3D-a neće biti isto.
Općenito, što se ove generacije grafičkih kartica tiče, nVidija je napravila golem strukturalni skok, napravivši najkompleksniji, ali i najnapredniji grafički čip za komercijalnu upotrebu svih vremena. Što se aplikacija u igrama tiče, glavna prednost nad ATI-jem je podrška za famozni Shader Model 3.0 (ATI X800 podržava sam 2.0). Prave prednosti toga tek se trebaju vidjeti, a u vrijeme pisanja ovog testa jedina igra koja doživljava ubrzanje zbog toga (ali ne i kvalitetniji prikaz) je *Far Cry* od inačice 1.2 nadalje. Inače, zanimljivo je reći kako su u vodu pale zloguke prognoze kako će nova generacija nVidijinih kartica zahtijevati nova napajanja, imati toliko i toliko molexa itd. Kartica koju smo testirali imala je samo jedan molex, a radila je bez problema i na no-name "400W" napajanju. Pitanje je hoće li Extreme inačice 6800 kartica trebati dva napajanja zbog daleko većih frekvencija… no, o tome više kada dotične budu spremne za tržište.

INFO POINT OF VIEW GEFORCE 6800GT

PROIZVOĐAČ	POINT OF VIEW
USTUPIO	POINT OF VIEW
CIJENA	NEPOZNATA (OKO 3.800 KN)
ZA	BRZINA, SHADER MODEL 3.0, BUNDLE
PROTIV	CIJENA
DOJAM	GOTOVO SAVRŠENO PORAVNATA S ATIjevim X800. PRESUDIT ĆE NIJANSE, OSOBNE PREFERENCIJA – I CIJENA



GRAFICKA KARTICA ASUS V9950 GAMER EDITION

FX5900 na stereoidima

Onog trenutka kad se pojavi nova generacija grafičkih kartica predvodnik prošle se polako seli u srednju klasu i cjenovno postaje pristupačan širem krugu korisnika. To se upravo dogodilo s nVidijinom GeForce FX5900, ovdje u Asusovom "GE" izdanju. Inače, Gamer Editioni kod Asusa uobičajeno znače optimizirane inačice s bogatim softverskim paketom. Konkreno, ovaj model ima 128 MB 256-bitne 2.8 ns DDR memorije clockane na 700 MHz. Sama jezgra radi na 400 MHz. Ako imate adekvatno hlađenje u kućištu, GPU će veselo podnijeti i desetak posto veću radnu frekvenciju – vjerojatno uvelike zahvaljujući kvalitetnom bakrenom hladnjaku, no memorija je čini se već *nabrijana* do maksimuma. S obzirom na perfomanse, ova kartica bi se sasvim lako mogla nametnuti kao Best Buy! Iako se u vrijeme pisanja teksta još nije znala točna cijena, obećana nam je vrlo konkurentna brojka, dovoljno niska da u kut stjera sve okljaštrene FX5900XT modele. Ako ćete kupovati grafičku karticu tijekom i krajem ljeta, ne bi bilo loše da razmislite o ovom modelu.

INFO ASUS V9950 GAMER EDITION

PROIZVOĐAČ	ASUS
USTUPIO	POINT OF VIEW
CIJENA	NAZVATI!
DOJAM	BEST BUY JESENI? MOGUĆE…

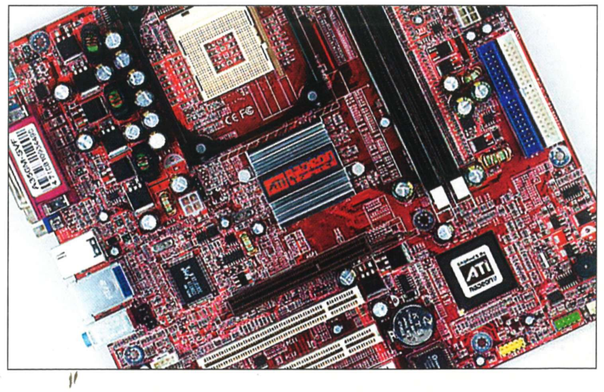
MATICNA PLOCA POWERCOLOR MEDUSA A350M-SV

ATIjev "nForce"

UVIDJEVŠI da je vrag odnio šalu nakon golemog uspjeha nVidijinih nForce čipseta, i ATI se brže-bolje bacio na izradu matičnih ploča. Od Powercolora smo dobili probni primjerak ploče kakve će se uskoro pojaviti u prodaji. Riječ je o modelu iz A350M serije koji se temelji na RADEON 9000 PRO IGP (RC350) i south bridgeu IXP150. Na matičnu ploču ugrađen je Radeon 9200 koji koristi sistemsku memoriju – maksimalno 128 MB. Ovo je trenutačno integrirano grafičko rješenje s najboljim 3D i igraćim performansama. ATI-jeve matične ploče su, za razliku od nVidijinih, koja se priklonila AMD-u, namijenjene Intelovim procesorima. Ova matična ploča na sebi ima praktički sve što vam treba – 6-kanalski zvuk, LAN, 4x USB 2.0 porta itd. Podržana je brzina sabirnice do 800 MHz te, naravno, i HT procesori. Posebno atraktivna opcija dostupna vam je ako ugradite grafičku koja podržava prikaz na dvama monitorima (praktički sve koje postoje na tržištu). Možete je koristiti paralelno s onom integriranom na ploči te na taj način ostvariti konfiguraciju tri monitora. Ukratko, najavljena je agresivna cjenovna politika, a ATI-jeve matične ploče su posebno namijenjene kućnim korisnicima i *gamerskoj* populaciji.

INFO POWERCOLOR MEDUSA A350M-SV

PROIZVOĐAČ	ATI
USTUPIO	POWERCOLOR
CIJENA	NAZVATI!
DOJAM	MALI KORAK ZA ATI, VELIKI ZA SVIJET MATIČNIH PLOČA…



internet kalendar KOLOVOZ

FIJU BRIJU INTERNETOM KROZ IDUĆIH MJESEC DANA

KRATAK VODIČ ZA INTERNET RAZBIBRIGU

01 fahrenheit

Bradati debeljko ponovno napada! Ovaj put meta je George Bush i njegovo ratovanje po svijetu. Film koji stavlja američku demokraciju na kušnju… www.fahrenheit911.com

02 susjedi

Da naši južni (ili istočni, ovisno gdje živite) susjedi imaju za ponuditi i znatno više od kvalitetnih čevapa, zorno pokazuje ovaj zabavni portal. www.sarajevo-x.com

03 euro-kazalište

Međunarodni festival novog i modernog kazališta. Kontroverzno i avangardno, kao što se i moglo očekivati… www.eurokaz.hr

04 knjige

Elektroničke knjige. Besplatne elektroničke knjige. Kvalitetna domaća proza koju možete *downloadati*, isprintati ili pak pretočiti na PDA i ubijati duge ljetne dane… www.elektronick-eknjige.com

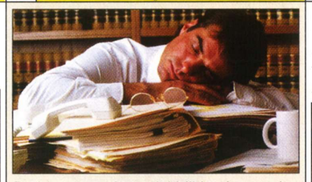
05 vjera

Kabbalah je najstarija i najmudrija vjera na svijetu. Tako barem oni tvrde. I nemaju nikakave veze s Alahom. Platite im 19.95 $ i vi možete postati vjernik. Iss…. www.kabbalah.com

06 besmisleno

…ali zabavno, nadahnuto i duhovito. Dakako, maštovita webmasterica daje specifičan ženski štih ovom čušpajzu smiješnih sadržaja… www.go-mrav.com

07 virtualni poduzetnici

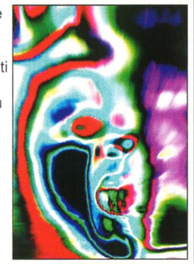


Da bi nam poduzetnici bili konkurentni, moraju se modernizirati i stvoriti efikasne moderne organizacije. A sve o tome mogu naučiti na ovom *siteu*. www.virtualno-poduzece.com

08 zabava na brodu

Na Fantasy Boatu nestaju svi okovi "normalnog" ponašanja i morala. Orgije seksa, alkohola i ostalih opojnih svojstava pravilo su, a ne iznimka na ovim zabavicama… www.fantasyboatparty.com

09 epileptika



Ako i ne patite od epilepsije, to bi vam se moglo dogoditi nakon što odgledate ovu prebolesnu "animaciju". Samo za hrabre… http://chez.kek.free.fr/bordel/epileptika.html

10 sport

Još jedan u gomili sportskih *siteova*. Ovaj je više organiziran kao neki portal/direktorij sportskih linkova, a najkorisniji će biti onima koji prakticiraju trenutačno najpopularniji sport - klađenje. www.soccercaffe.com

11 jedrenje

Jedan od omiljenih sportova hrvatskih novinara (barem onih starijih, hehehe) je jedrenje. Pogledajte kako se zabavljaju na ukusno napravljenom *siteu*… www.croatia-media-sailing-team.com

12 badwagon

Nemate vozačku? Ništa zato - pridružite se ludim Amerikancima i naručite si friziranu kosilicu. A po želji možete dokupiti i prikolicu za voziti stvari s njive, hihihihi…. www.badwagon.com

13 yammat

Malo je toga na našoj domaćoj estradi što valja i što je po našem ukusu. A još je manje toga što valja i ima svoj kvalitetan web-site. Ali, ima Yammat. I još k tome rade super mjuzu. Koju možete i slušati na *siteu*. Odmah to učinite! www.yammat.com

14 mržnja

Mrzite li svoj posao? Onda je ovaj *site* upravo za vas. Barem po naslovu jer je zapravo riječ o maštovitoj turističkoj agenciji koja prodaje vikend-provode… www.ihatework.co.uk

15 fotografija

Svi vi novopečeni fotografi koji uživate u blagodatima doba digitalne fotografije, posjetite ovu stranicu i pogledajte kako izgledaju "pravi" fotoaparati, kako ih nazivaju metuzalemi fotografije… www.fotomuzej.uze.com

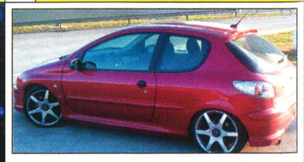
16 rock

Interesantan sajt nekih tamo trećerazrednih rokera iz četvrte zabiti lijevo. No prilično je interesantan zbog neuobičajenih sadržaja, poput ove *redneckice* na slici. www.real-rock104.com

17 svemir

Ono što je space.com na svjetskoj razini CroEos.net je na razini Hrvatske. Često osvježavan, bogat sadržajem, pun slika i zanimljivosti. Sve za mladog potencijalnog astronauta (ili barem astronoma). www.croeos.net

18 automobilizam



Jedni svoje automobile vole ukrašavati različitim spojlerima, velikim aluminijskim naplatcima, frizirati motore itd. Drugi ih pak radije ukrašavaju zgodnim komadima. Na ovom *siteu* pronaći ćete obje kategorije. www.crotuning.com

19 relaksacija

Pucketanje mjehurićima ambalaže omiljena je relaksacija milijuna ljudi. A ovdje je možete naći u digitalnom formatu, dakako, kada vam ponestane one najlonske… uk.download.yahoo.com/ne/fu/attachments/bubblewrap.swf

20 dekor

Naučite kako uz minimalno uloganje napraviti maksimum po pitanju unutrašnjeg uređenja vašeg stana ili sobe. Ovdje u digitalnom, no postoji i u tiskanom formatu… www.dekor-magazin.com

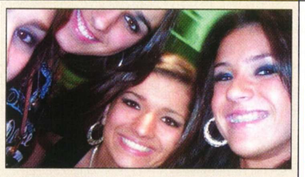
21 umjetnost

Umjetnici se pri stvaranju umjetničkih djela vrlo često koriste geometrijom. Upravo to će vam zorno dočarati ova interaktivna umjetnička instalacija koja se bavi arhitekturom kvadrata. vazg.hr/likovna-kultura/flash/index.htm

22 hardver

Još jedna vrlo zgodna oaza najmodernije tehnologije. Praktični usporedni testovi, objašnjenja nove tehnologije (trenutačno aktualno - povratak SLI-ja) itd. www.bit-tech.net

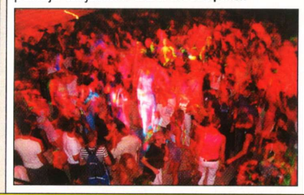
23 foto-blog



Vrlo zgodna alternativna klasičnom bloganju, koje je još uvijek vrlo vruća tema na domaćem Internetu. Umjesto riječima govorite vlastitim fotkama. I riječima… www.fotolog.net

24 clubbing

Cubberski site susjeda nam Talijana. Kvalitetna mjuza, solidna prezentacija i, naravno, engleska verzija za one koji ne parlaju talijanski. www.clubbity.com



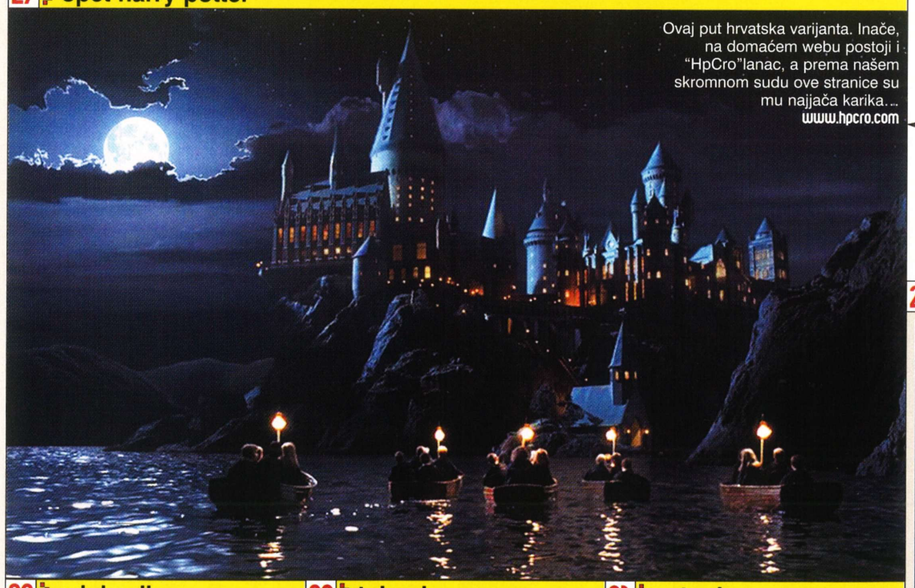
25 biciklizam

Dućani specijalizirani za prodaju bicikala tržište su za sebe, gdje je nivo Internet osviještenosti iznad prosjeka. Pogledajte samo *site* ovog dućana i sve će vam biti jasno… www.dsg.hr

26 guybrush threepwood

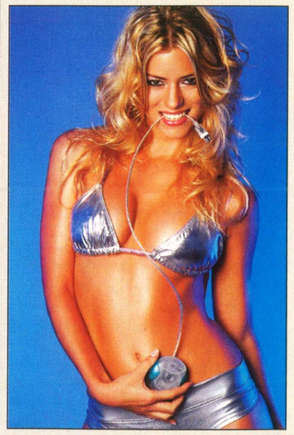
Najbolja avantura svih vremena o kletvi, otoku i majmunima dobit će, čini se, i peti nastavak. Ili neće? Sve o svijetu *Monkey Islanda* saznajte na središnjem *siteu* Internet zajednice ovog genijalnog serijala… www.worldofmi.com

27 opet harry potter



Ovaj put hrvatska varijanta. Inače, na domaćem webu postoji i "HpCro"lanac, a prema našem skromnom sudu ove stranice su mu najjača karika… www.hpcro.com

28 internet



Pohranite svoje Internet stranice na web prostor ovog interesantnog servisa koji će ih ovjekovječiti te ćete sadržaju na njima (pogotovo ako je kontroverzan) moći pristupiti i kada se makne s originalne adrese gdje ste ga pronašli. www.furl.com

29 edukacija

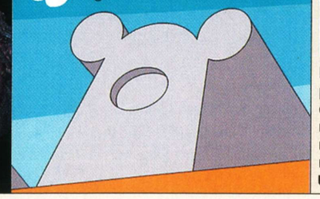
Ne vjerujete u hrvatsko školstvo? Preteški su vam ispiti? Dosadna predavanja. Ako ste hrabri, pokušajte se *online* educirati. Sve o tome potražite na: www.onlinecareers.com

30 tulumi

Najbolji tulumi u gradu Zagrebu (ne, ne mislimo na narodnjake, seljačino…), s gomilom slika - zasad necenzuriranih, što je samo po sebi dovoljan razlog za posjet ovom *siteu*… www.tulumarka.tk

31 crtanje

Atraktivan i vrlo kvalitetno izveden portfolio jednog zagrebačkog ilustratora. Ispunjava svrhu, ali i mnogo više od toga - zabavit će vas više nego što se nadate. www.misch.hr



Zoran Žmirić
gandalf@boa.hr

Otpadnik civilizacije

[uz čitanje preporučljivo slušati: Rage Against The Machine - „Killing In The Name“]

U diktafon govori, piše i razmišlja: **ZORAN ŽMIRIĆ**

Nakon četiri godine mira, opet su se planeti posložili na način koji kod stanovnika Hrvatske uzrokuje zadebljanje žile ludare, koja se za lijepa dana proteže od korijena kose te pulsirajući preko čela iznad očne arkade ponire negdje kod sljepočnice. Da, stigao nam je Portugal. Poludilo je sve, i staro i mlado, pa čak i psi laju na televiziju kad vide majice s dezenom šahovnice, mačke se pentraju po zavjesama, a papagaji oblijeću krletke, dok perje frca zrakom. Okuplja se ekipa, jer u društvu je sve bolje i zabavnije, pa čak i psovanje majke, a neki odvažniji duž naselja rastežu produžne kabele i iznose portabl televizore u park, gdje, uz nekoliko gajbi piva, gledaju tekmu. Koliko oni od te tekmu uspijevaju vidjeti, teško je reći, jer zguran među ljudima gledati u 12“ ekran s nekoliko metara daljine jednako je kao da pokušaš pratiti program na zaslonu svog mobitela. No, kakogod bilo, zdrava je to brija. Treba si dati oduška, a ruku na srce, zdravije se oblokavati na svježem zraku nego unutar četiri zida. Osim toga, kad zapjevate, ne čuje vas samo prvi susjed nego cijelo naselje, jer u pjevanju u kojem nisi ama baš svima dao do znanja kako si ti sad ufuran i kako ti je super i nema nekog gušta. Kolektivna histerija je, dakle, uzela maha, vitlo ludila se razmahalo i mada, ovako gledajući, nema naznaka da će histerija skoro prestati, ipak će se sve skulirati i nestati kao vodom oprano, i to prije negoli se i snađemo. No, treba izdržati sumanuto divljanje u čast sporta koji to zapravo i nije jer ga sportom ne čini ništa osim rekvizita koji se nije promijenio od onog dana kad je nogomet kao takav osmišljen.

Nemam pojma otkud mi averzija prema nogometu. Možda je problem u *overdoseu*, za koji krivim svog starog koji je bio opsjednut sportom, posebice nogometom, i koji mi dugi niz godina nije prestajao puniti glavu pričom kako noću sanja svog sina gdje u bijelom dresu s trideset metara zabija gol Real Madridu, dok Kantrida u transu skandira obiteljsko prezime, i koji bi, svaki put kad bi ušao u moju sobu, smrknuta lica zabrinuto kimao glavom vidjevši da sjedim na krevetu i pokušavam skinuti „Kad hodaš“, dok su moji frendovi na igralištu iza zgrade napucavali penale. Ima nešto i u sklonostima i nisam baš totalni sportski analfabet, ali ruku na srce, nogomet ne podnosim do te mjere da je posljednja *FIFA* koju sam završio bila ona „Road to World Cup ‘98“, u ona davna vremena dok sam se još bavio recenziranjem igara, s tim da sam svaki put prije elektroničkog loptanja uza se morao držati ručnik kako bih imao u što obrisati ruke znojne od nervoze. U svakom slučaju, sve moje nade i vjera kako nisam baš jedini lik koji se ne snalazi u ovom ludilu, pale su u vodu one večeri kad je iz zgrade do moje, u kojoj inače žive ratni vojni invalidi Domovinskog rata, počela treštati srpska instant ćirilica kako bi se digle tenzije pred susret Hrvatska - Švicarska. Tad sam napokon priznao poraz, odložio mač i pero pomirivši se s činjenicom da je ipak svijet taj koji je normalan, dok sam ja kreten koji se u svemu tome ne snalazi.

No unatoč tome što sam otpadnik civilizacije, unatoč tome što je čak i moja Plavuša (koja drži da su gol-aut i autogol jedna te ista stvar) počela buncati kako Tudor ne bi trebao igrati protiv Francuza, unatoč tome što mi je Cope otvoreno dao do znanja da sa mnom više neće progovoriti ni riječi ako ne budemo zajedno odgledali barem jednu tekmu, ja ne mogu shvatiti zašto je nogomet privilegiran pa se njemu u čast mogu raditi kojekakve stupidarije. Ne kužim kako to da nikome ne smeta što se petnaest likova, obnevidjelih od alkohola, u parku u naselju do 3 sata ujutro deru, pjevajući ustaške pjesme, i to samo zato što je hrvatska nogometna vrsta igrala utakmicu. Ne kužim kako kroz naselje može pola sata neprekidno gore-dolje jurcati nabrijani *golf* vozeći brzinom koja je upitna čak i za autocestu, a kojim upravlja alkoholizirani maloljetnik bez vozačke dozvole. Njegov suvozač koji, gol do pojasa, viri kroz prozor razviši trobojnicu i koji bi uz samo neznatno nakrivljenje automobila izletio iz vozila, nakon čega bi ga, vjerujem, skupljali žlicom, također je sasvim prihvatljiva ikona navijačkog ponašanja. Ono što je najluđe u cijeloj priči je da promatrači sa svojih balkona sa svim simpatijama pozdravljaju luđake, mašući im, tko rukom, tko zastavicom, tko navijačkim šalom.

> **... nema razlike između nogometa, biljara, pikada, briškule, bele, *Quakea*, *Counter Strikea* ili *Wolfa*. Sve dok je riječ o nadmetanju duha, druženju i pozitivnoj vibri...**

Sad se ja pitam, što bi bilo da ja sa svojom ekipom učinim isto, ali u vrijeme mimo održavanja kakvog nogometnog prvenstva. U najmanju bi me ruku priveli na saslušanje, nakon čega bih završio s prijavom za ugrožavanje sigurnosti te remećenje reda i mira i teško da bi mi prošla priča kako sam samo slavio pobjedu hrvatske vrste koja je nakantala Srbiju u *Enemy Territoryju*. Teško bih ikome objasnio da se na Gamerovom forumu pojavila grupica simpatičkih wolfera iz susjedne nam SiCG koja je na prijateljski meč izazvala ponajbolje wolfere u Hrvata, i kako je u tom za gejmere povijesnom meču naša šestorka protutnjala serverom kao krdo slonova trgovinom porculana.

Da paralela nogometa i *Wolfensteina* bude potpuna, onu večer kad sam na Clan Baseu sa svojim klanom imao zakazan meč sa Slovencima, kao za vraga održavala se utakmica Hrvatska – Francuska. Meč nije održan jer su susretljivi Slovenci ponudili drugi termin, kako bismo mi Hrvati mogli bodriti svoju nogometnu vrstu, iako je zapravo i njima taj meč bio jednako zanimljiv – jedan od njih čak mi je priznao kako moli Boga da Hrvatska izgubi. S obzirom da mi je večer propala, vrijeme sam iskoristio za napucavanje na *public* serveru. Koncentraciju mi je remetio jedino Cope, koji me tu i tamo slučajno znao zaliti sokom dok je kao u transu rukama mahao po zraku.

Možda bi me manje smetale te nogometno-zabavljačke pijanke kad mi okolina ne bi imputirala kako sam ja taj s kojim nešto nije OK. Ja i inače imam visok prag tolerancije za svakojake ljudske sklonosti, no onog časa kad mi kolektiv trasiran prema ludilu pokuša ukazati da sam ja čudak jer ne dijelim njihov ushit dobijam napadaje ludila. Ne očekujem od nikoga da shvati point zabavnog softvera, LAN partyja, igranja na serverima, natjecanja na Euro Ladderima, odmjeravanja taktike i *skilla* između klanova, i ne gušim ljude pričom o tome kako se na posljednjem LAN partyju na kojem sam bio okupilo 70 ljudi koji su se dva dana uz PC igre družili, igrali, natrpavali dobrom klopom i gdje sve to vrijeme nitko nije podigao glas iznad granice pristojnosti ili se s nekim posvađao. Ne pokušavam više čak niti dobronamjerno ljudima objasniti kako fenomen druženja koje se profilira kroz susrete gejmera nadilazi paušalnu ocijenu kako je to put ka otuđenju, nego baš naprotiv, jedan LAN turnir mjesto je na kojem se ljudi uz nadmetanje druže i kvalitetno zajebavaju. Za razliku od, recimo, jednog nogometa, u kojem 11 igrača ne progovori ni riječi s drugih 11 igrača. Ali jednako tako očekujem da me se pošteđi nacionalne histerije u koju se ne mogu uklopiti, te da mi se otvorena delikvencija i maloljetničko opijanje, kojoj je nogomet samo povod, konačno prestane profilirati kao nešto društveno sasvim prihvatljivo.

A nogomet kao takav? Igra kao igra, nema razlike između nogometa, biljara, pikada, briškule, bele, *Quakea*, *Counter Strikea* ili *Wolfa*. Sve dok je riječ o nadmetanju duha, druženju i pozitivnoj vibri. No, koliko god predviđam da će se jednog dana u okviru kakvog ekstremnog sporta pojaviti i neka računalna igra, koliko god pretpostavljam da će se na kladionicama moći tipovati tko će biti budući prvak Hrvatske u nekoj PC igri, toliko se u biti iskreno nadam da se to nikad neće dogoditi. A ako se i dogodi, molim Boga da publika ne evoluira u ovo u što su se posljednjih deset godina pretvorili poklonici lopte na zelenoj poljani.