HELPLINE ISS Pro Evolution 2 • Tony Hawk's Pro Skater 2 • Fear Effect 2 RH • Dino Crisis 2

PSX

CIJENA **21.90** KN
BROJ **23** • SVIBANJ 2001.

MAGAZIN ZA PLAYSTATION I PLAYSTATION 2

T E M A B R O J A

BRZINA

Prikaz svih PlayStation 2 trkaćih igara

NAJAVE

Onimusha: Warlords
MGS 2: Sons of Liberty
ISS Pro Evolution 3
The Lost
Extreme-G3
Final Fantasy Chronicles
World's Scariest Police Chases

ODIGRALI SMO

C-12: Final Resistance
Mi ili alieni, pitanje je sad!
Quake 3: Revolution
Unreal Tournament
Time Crisis: Project Titan
Rainbow Six: Rogue Spear
Z.O.E.
Darkstone
Simpsons Wrestling
Shadow of Memories
Heroes of Might & Magic
Kengo - Master of Bushido
Ring of Red
Metal Slug X
i mnoge druge...

ISSUE 23 MAY 21,90 KN 570 SLT 5,5 KM
9 771331 784006

http://www.fila.com

ITALIAN LINK

SiM *sport* d.o.o. • Kralja Držislava 3, 10000 Zagreb • Tel: 01/ 4617 911 • e-mail: sim-sport@zg.hinet.hr

FILA SPORT.LIFE

PSX

MAGAZIN ZA PLAYSTATION I PLAYSTATION 2

IZLAZI MJESEČNO

GLAVNI UREDNIK
Dario Zrno
dario.zrno@janus.hr

ZAMJENIK GLAVNOG UREDNIKA
Danijel Reškovac
danijel.reškovac@janus.hr

TEHNIČKI DIREKTOR
Tomislav Mijić
tomislav.mijic@janus.hr

ART DIRECTOR
Igor Vranješ
igor.vranjes@janus.hr

PRIJELOM I OBRADA
Marijan Baćac
dtp@janus.hr

LEKTURA
Ankica Đerek
Jasmina Sočo

RAČUNOVODSTVO
Nada Delač

TAJNICA REDAKCIJE
Marijana Jurič

ADRESA REDAKCIJE
Čakovečka 17, 10 000 Zagreb
TEL +385 (0)1 363 66 81, 363 66 83
FAX +385 (0)1 363 66 78
E-MAIL: psx@janus.hr

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

MARKETING
Sanja Mlačak
direktorica marketinga EPH

Krešimir Mijić
voditelj marketinga
Čakovečka 17, 10 000 Zagreb
TEL +385 (0)1 363 66 85
E-MAIL: marketing@janus.hr

PRODAJA
Kiosk d.d.
Savska cesta 118
10 000 Zagreb

DIREKTOR
Claude Jambrušić

TISAK
AKD d.o.o.
Savska cesta 31
10 000 Zagreb

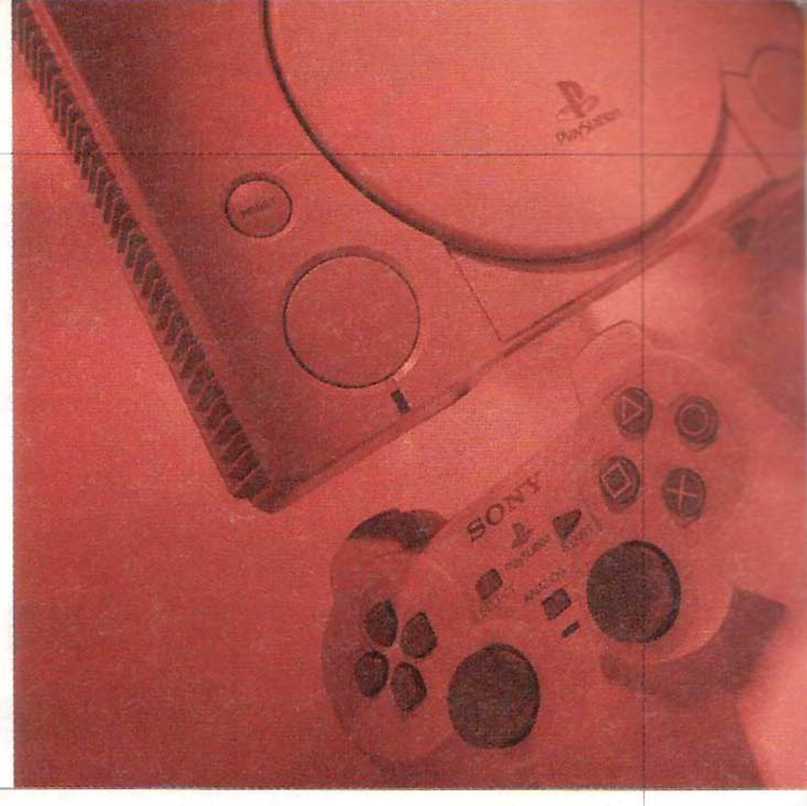
europapress HOLDING

PREDSJEDNIK UPRAVE
Ninoslav Pavić

DIREKTORI
Cristoph Rohner
Uroš Šoškić

DIREKTOR IZDAVAČKOG SEKTORA
Zdravko Milinović

SADRŽAJ

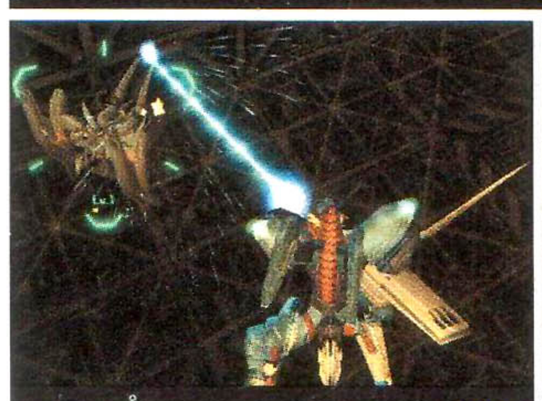


TEMA BROJA: BRZINA 40

C-12 40

TIME CRISIS 44

UNREAL VS QUAKE 3 48



Z.O.E. 53

DARKSTONE 48

UVODNIK

UVODNIK 5
KONTAKT ZONA 6
NOVOSTI 10
TOYS 4 THE BOYS & GIRLS 28
KOLUMNA 98

NAJAVE

ONIMUSHA 18
METAL GEAR SOLID 2 20
ISS PRO EVOLUTION 3 22
THE LOST 24
EXTREME G-3 25
WORLD SCARIEST POLICE CHASES 26
FINAL FANTASY CHRONICLES 27

HARDWARE

SAITEK: RX 400 70
BOSE: MODEL 251 I 151 70
GAMESTATION: GAMESYSTEM 71
GUILLEMOT: PUMP ACTION GUN 72
NAKI: ROCKER - SEAT MASSAGER 72
NYKO: SUPER COBRA 73

HELPLINE

PITANJA & ODGOVORI 74
DINO CRISIS 2 78
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 80
ISS PRO EVOLUTION 2 84
FEAR EFFECT2: RETRO HELIX 88

RESET

LIFESTYLE: JAPANIME 90
HALO, BING... 92
U CENTRIFUGI 94
PSX@HOLLYWOOD 96

ODIGRALI SMO

C-12: FINAL RESISTANCE 40
TIME CRISIS: PROJECT TITAN 44
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR 46
UNREAL VS QUAKE 3 48
Z.O.E. 52
DARKSTONE 54
LEGO ISLAND 2 56
METAL SLUG X 57
SIMPSONS WRESTLING 58
F1 WORLD GRAND PRIX 2000 60
DANCE DANCE REVOLUTION 61
WARRIORS OF MIGHT&MAGIC 62
KENGO: MASTER OF BUSHIDO 63
HEROES OF MIGHT&MAGIC 64
SHADOW OF MEMORIES 65
RING OF RED 66
KNOCKOUT KINGS 2001 67
NBA LIVE 2001 67
PANZER FRONT 68
STRIKERS 1945 69
SUBMARINE COMMAND 69

NOVI BROJ U PRODAJ

EKSKLUZIVNO DONOSIMO **Pregled prvih igara za X-box**

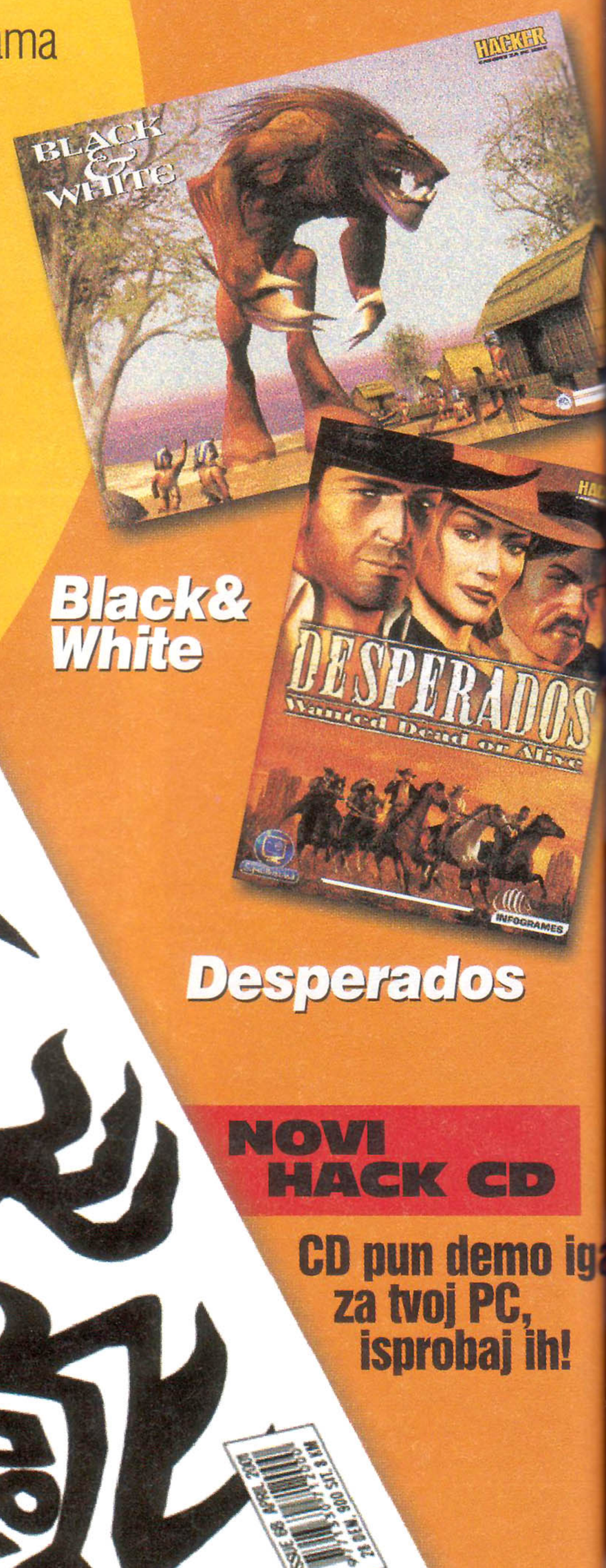
RECENZIJE **Serious Sam** hrvatska hit igra koja osvaja svijet
Black&White nakon tri godine napokon je tu!
Summoner fenomenalan RPG sa najvišim ocjenama

PRVI PRIKAZ **Unreal 2** kako napreduje nastavak velikog hita

EKSKLUZIVNA NAJAVA **Medal of Honor: Allied Assault**
FPS igra za PS2, X-BOX i PC

SPECIAL REPORT **G Force 3** prikaz najnovije 3D ubrzivačke kartice fenomenalnih mogućnosti!

VELIKI POKLON
POSTER



Black&White

Desperados

VELIKI POSTER Black&White i Desperados

HACKER

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

BROJ 68 TRAVANJ 2001. CIJENA 32.90 KN

DILEMA BROJA
BLACK & WHITE
Tko je tu na kojoj strani?!

PRVI PRIKAZ
Nastavak koji je vrijedilo čekati
UNREAL 2

SPECIAL REPORT
Predstavljamo igre za
X-BOX

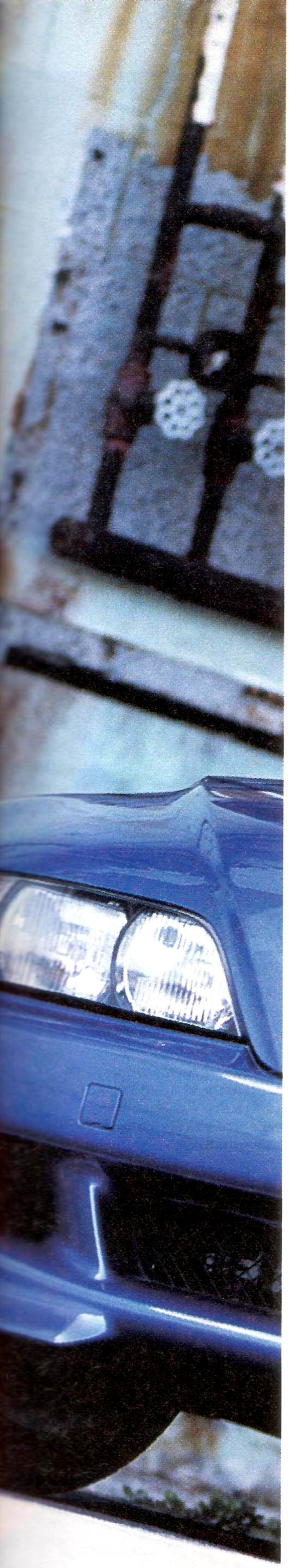
U OVOM BROJU **Najavljujemo:** MOH Allied Assault, Dungeon Siege, Independence Day 2, IL Sturmovik **Prvi prikaz** Unreal 2 **Recenzije** Black&White, Serious Sam, Summoner, Battle for Midway, F1 Racing Championship, 707 Pilot in Com... Settlers 4, Desperado, The Sims House Party, Fallout Tactics, Cossacks: European Wars, Star Trek: Away Team...

NOVI HACK CD

CD pun demo igara za tvoj PC, isprobaj ih!

HACKER JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

Vrijeme novo



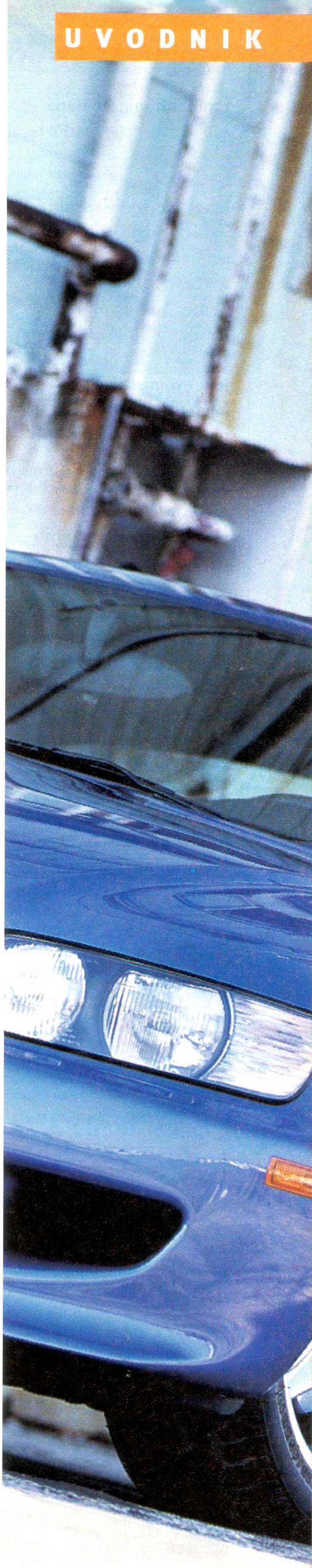
Tko se još sjeća daleke '83. i prijekornog maminog pogleda kad uletite doma nadimljeni mirisom cigareta iz lokalnog kluba u kojem je tek postavljen novi automat? A tek lokalnog nadmetanja tko će prvi upisati svoje inicijale u hi-score? A na spomenutom automatu, svojedobno čudu tehnike, vrtio se *Pit Stop*, tada najbolja simulacija autoutrka (po prvi put u pravom 3D-u). Kakav je to samo bio pomak od još starijih igara-utrka gdje ste autiće mogli upravljati samo lijevo, odnosno desno! Odjednom je došla i tipka za gas! Pa i tako jednostavan, *Pit Stop* bio nam je više nego dobar.

Koje su njegove sličnosti s *GT 2*, primjerice? Osim automobila, gotovo da ih nema. Sve ostalo je drugačije: dinamika, upravljivost, grafika, osjećaj, dojam, zvuk, brzina, međusobno nadmetanje, ma ama baš sve. Jedna potpuno nova generacija autosimulacija. Naravno, između tih dviju igara golema je vremenska razlika, a u međuvremenu su prodefilirale mnoge dobre i "jake" racing igre koje su označile to vremensko razdoblje. *Check Point*, *Lotus*, *Vroom* (čujem da se radi PS2 remake), *F1 GP*, *Need For Speed*, *Formula 1 '97*, *Colin pa GT*... ima ih mnogo, da ne zaboravim neku. Svaka od njih dočarala nam je na svoj specifičan način kako je "pržiti mašinu na cesti" te, što je možda i najbitnije, stupanj je realnosti svaki put bio veći.

Kako je PlayStation 2 u cijelosti nova konzola s izvrsnim hardverskim mogućnostima, nekako je logično očekivati taj famozni generacijski pomak, još veću realnost i prezentativnost. A iz onoga što smo vidjeli, čini se da će tako i biti. GT 3, Toca 4, Le Mans, Colin 3 i mnoge druge neće biti samo ušminkani nastavci, nego potpuno nove igre koje će nam ponovno "otvoriti" oči do kasno u... jutro. Fizički su modeli auta, bolida ili čega god novi i opet ćemo s gušstom tražiti onaj optimalni set-up s kojim ćemo pobijediti mnogobrojnu prijateljsku konkurenciju. Preko split-screena ili telefonske žice, ma više nije ni bitno.

A nisu samo utrke te koje će nas oduševiti svojom elektronskom pojavom. *MGS 2*, *ISS 3* (ili kako god), *Onimusha* i mnoge druge obećavaju nam novi, sve interaktivniji dojam koji još nismo doživjeli... bez obzira na žanr. Pitanje je samo dana kad ćemo osjetiti miris gume, bengalke ili izmaglice...

Dario Zrno



Pisma, komentari, reakcije...

Proteklih mjesec dana zatrpali ste nas mailovima s upitom: što je bolje, X-box ili PS2? Iako smo već na svaki izravno odgovorili, ponavljamo još jednom, cijelom puku naše mišljenje: bez obzira na konzole i njihovu hardversku različitost (koja je u ovom slučaju više nego očita) najbitnije su igre koje ćemo igrati (ili nećemo) na njima. A njih trenutačno nema na X-boxu jer nema ni njega - u prodaji će biti tek krajem godine. Procjena je da će do tada oko 20 milijuna PS2 korisnika moći zaigrati oko 400 igara (ako ne i više). Tek tada će se moći napraviti prave komparacije (ako su one uopće moguće), a na kraju će, ipak, odlučiti svatko sam. Mi predviđamo da će obje konzole imati svoju publiku - i to je to...

Danijel i Dario - vi odlučite tko je tko

Pošto MAFIA?

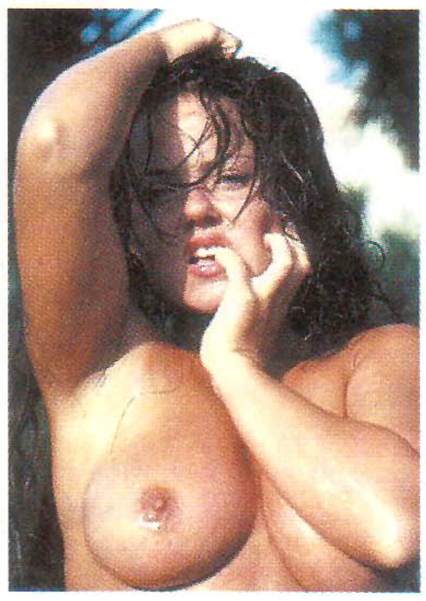
Poštovana redakcijo PSX-a, pišem vam po prvi put s nadom da ćete objaviti ovo pismo! U 7. mjesecu slavim 12. rođendan i nadam se da ću dobiti PS2 (naravno, ako ga ne osvojim u nagradnoj igri). Imam nekoliko pitanja:
1. Postoji li igra GTA2 na PS2 i hoće li postojati?
2. Hoće li Sony proizvoditi čipove za piratske igre (za PS2)?
3. Hoće li pasti cijena PS2, kada i koliko?

Kupujem PSX od 20. br. Inače bih i od 18., ali koliko vidim bili ste na "godišnjem"! Ha, ha, ha. Jedino ja (i još netko) imam Hacker 66, listopad 2000., časna riječ. Čekaj, gdje mi je sad, a tu je, crne se velika slova MAFIA i nacrtan je neki glupi gangster... U prošlom broju PSX-a ste rekli da vam pošaljemo kako mi čitamo PSX. Moje društvo i ja ga čitamo Pi-Si-iks ili Pe-eS-iks.

Puno pozdrava od Kristiana iz Kerestinca

1. Ne. Bit će GTA3 i bit će u 3D.
2. Da, kad predsjedništvo Sonyja izvrši kolektivni harakiri.
3. Hoće. Uskoro. Za 13,6%.
Reci mami i tati da si zaslužio PS2 jer ti je pismo objavljeno u PSX-u!

Štemer



Zdravo, najbolji časopisu na svijetu!
Puno sam se dvoumio da li da vam pišem ili ne. Ipak, kako vidite, odlučio sam pisati vam.
Učinili ste odličnu stvar s papirom tako da sada ne moram kupovati WC-papir (mala šala, nadam se da Vas nisam uvrijedio).
Recenzije su Vam odlične, prohodi još više, humor najviše.Toliko sam vezan uz Vaš časopis da Vam to mogu ispričati jedino ovako: Pod velikim odmorom išao sam u brzo jelo (fast food) po uobičajan toast sa salatom, krastavcima, lukom, paradajzima, majonezom, ajvarom, kečapom i salmonelom. Na kiosku sam zamijetio najbolji časopis na svijetu (koji se čita PI-SI-IKS), i kako nisam imao dovoljno novaca, vratio sam se nazad u brzo jelo i počeo se svađati s konobaricom da mi nije vratila onoliko koliko je trebala (zaprijetila mi je da će zvati policiju ne otiđem li). Shvativši da nemam drugog izbora, kupio sam ga sljedeći dan (isto na velikom odmoru). I tako ja lijepo (i raskošno) dođem u svoj veliki razred (3x4m kvadratnih) i počnem čitati PI-SI-IKS, kad ono neki izobličeni mongoloid upadne u razred, zapne, padne i, padajući, rastrga časopis. Kad se ustao, dobio je direkt u glavu i slomljenog nosa legao dolje (kad ga je ravnatelj pitao šta mu se desilo, rekao je da je pao jer je znao šta bi ga čekalo da je rekao istinu).
Sada vidite koliko mi je stalo do vašeg časopisa.
Imam nekoliko pitanja za vas:
1. Znate onaj crtić na Novoj TV, "Zmajeva kugla", ja ga gledam već 2 god na talijanskoj televiziji i ovisnik sam o njemu skoro kao o plejstejšenu i vašem časopisu i zamijetio sam na internetu da su za plejstejšen izašla čak 3 (tri) nastavka te igre (od kojih je jedna PAL inačice). Molim Vas da mi kažete gdje je mogu nabaviti.
2. Ovo ovdje što ću sada napisati je malo HOT. Ja sam prešao igricu *Virtual Sex 2* i moje ocjene su:
grafika: 10
igrivost: 10
ukupno: 10
3. Dao bih glas za ff7 u tablici rješenja
4. Poljubac Tanji i Nevenki
Želim Vam sretan Uskrs (iako s malim u zakašnjenjem), kao i Prvi maj
Molim Vas da ovo pismo objavite
Sve vas puno voli

Branimir iz Rovinja

1. Pokušaj naručiti preko neta, drugačije ne znamo (ne smijemo znat!)
2. Proglašavamo te recenzentom mjeseca i nagrađujemo zlatnom lentom za iznimne napore u radu.
3. Pa daj.
4. E, sad bi i davao glasove i ljubio, pa daj se odluči!
Hvala na čestitkama. I mi tebe volimo. Ali ljubimo Nevenku i Tanju.

Drugi put je slađe...

Kome drugome poslati emajl nego svom omiljenom časopisu (prvi sam poslo frendu).
Super ste, sexy ste, bla, bla
A sad jedna molba: nemojte toliko pisati o PS2, može recenzija-dvije, ali vi ste pretjerali! Zato vas molim da oladite nekih 6 mjeseci, dok nam se PS2 skroz zavuče po kožu.
stej kul

Kameron, via mail

Brodo. Odosmo mi opet na godišnji, a vi dragi čitatelji, šaljite svoje upite i tik-takajuće pakete gospodinu Kameronu.

Pišite nam...

na adresu

JANUS PRESS (PSX-kontakt zona)
Čakovečka 17
10000 Zagreb

e-mail

psx_pisma@janus.hr

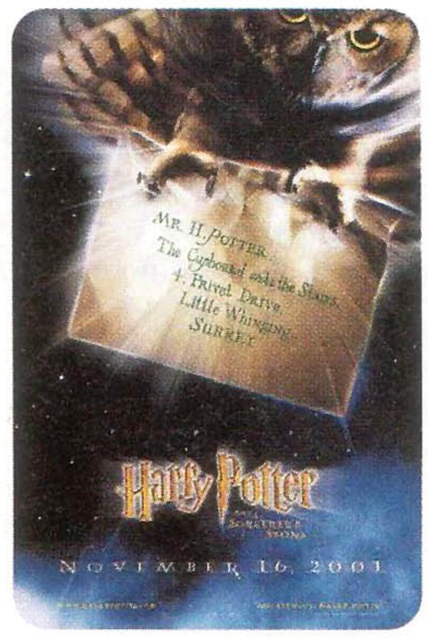
Đmanija u PSX-u

Yo,PSX!
Pozdrav od ISS-hackera. Da pojasnim: imam komp, ali frend mi ima Playstation na kojem se stalno vrti ISS. Kao dokaz naše zaokupljenosti ISS-om stoji podatak da smo u jednu noć igranja ISS-a pojeli (nesvjesno:)) 600 g čokolade i kilu bombona. Inače čitam i Hacker i PSX. Vi ste odlični, nema nekih luđaka kao u Hackeru (pozdrav Damiru:)).Vidim da je Učo glavni i odgovorni Hackera. On i Dario glavne face u Čakovečkoj 17. Let´s get to the point:
1. Onom Branimiru iz Trogira poručujem da svatko ima pravo na subjektivno mišljenje. Ako je Ixi ISS najbolja igra na svijetu (Ixa,legendo), to je njegovo mišljenje (i moje, da ne bude zabune).
2.Čitajući PSX br.21 primijetio sam recenziju g. Damira Đ Rukavine iz Hackera.
Ocjena, naravno, 1. Pa, ljudi moji, ne dajte onima iz Hackera da ocjenjuju igrice.
Razmaženi su grafikom na PC-u pa dijele jedinice (dobro, za Damira je to normalno:)).
3. Za glavnu nagradu stavite druženje s PSX-ovcima; npr. sat vremena s Tanjom u ringu:), partija ISS-a s Ixom i Učom (ovo ja ozbiljno) itd.
Na kraju vam poručujem da sprite nije zdrav, radije dijelite čokolade:)).
P.S Znam da ćete kratiti pismo, ali morao sam vam reći sve što sam htio.
P.P.S.Dajem glas za pi-si-ix način čitanja.

Pozdrav od Dasena iz Rijeke

1. Tako je, svatko ima pravo na svoje mišljenje dok mu ga netko ne ukrade.
2. A sada više teza o različitim mišljenjima ne pali?
3. Sat druženja s Tanjom u blatnom ringu? Hm... Ixa i Učo više nemaju vremena za nogač. Trenutačno snimaju četvorostruki album. I jedu čokoladu. I vole svisce.

Tko se tamo ljuti!?



Bok, pišem vam ovaj put da vas pitam sljedeće:
Sprema li se Harry Potter igrica?
Sada je problem, kad sam vam već počeo pisati, ne mogu prestati, posjetite web stranicu : www.cheat-planet.com., puna je odličnih varanja za PSOne i PS2. Novi uvez je mrak, sada ste se riješili onih dosadnih zanovijetala koji su stalno prigovarali o raspadanju njihovog omiljenog časopisa, zar nikad nisu čuli za selotejp ili tako nešto. Ja, naime, mrzim nogomet na
omiljenom mi Playstationu, i zato mi malo ide na živce Ixa (ili kako ga je onaj " Prdekalo" nazvao u prošlom broju: ŠTEF!) što uzdiže ISS iznad svih igrica. Jest da je ISS bolji od FIFA-e, no sve te igrice su glupe, pa di je tu vama zadovoljstvo, samo trčite u krug s loptom i zabijate gol blesavom vrataru koji stoji na mjestu i baca se kad lopta prođe pokraj njega. Pa pogledajte malo MGS i usporedite to sa ISS-om, šuljanje, akcija, pametna priča. A ne neke lopte koje lete po travi (ma daj). Usporedite ISS s Tekkenom, s Final Fantasyjem 8, 9, s Vagrant Story, s Oni ... Ja sam ovdje iznio svoje mišljenje o vašoj "nogometomaniji". Nisam mislio nikog vrijeđati jer, ponavljam, to je moje mišljenje i ako se " Štef " uvrijedio, onda bi stvarno trebao biti hospitaliziran jer ako se netko uvrijedi ako loše govoriš o ISS-u ... to i nije baš zdravo. I još onaj LMA Manager 2001, pa dajte, ono mogu donekle shvatiti sa ISS-om i FIFA-om (valjda se niste dovoljno razvili, nego vam to trčanje po travi i uklizivanje drugim igračima predstavlja zadovoljstvo), ali LMA Manager, pa tu čak vi i ne igrate nego samo kupujete, prođete igrače, razrađujete taktiku i tako dalje. Ja se iskreno nadam da nikog u redakciji nisam ovim pismom uvrijedio jer, evo još jedanput govorim, ovo je moje mišljenje. Ako ste niste puno uvrijedili, zamolio bih vas da mi odgovorite na ono pitanje na početku pisma .

P.S. Časopis vam je super.
P.P.S. Puno pozdrava Tanji i Nevenki
P.P.P.S. Nemojte objaviti pismo nego mi odgovor pošaljite e-mailom (ne bih volio da mi neki čitatelj pošalje bombu kući ili tako nešto)

Leo iz Rijeke

Ma nitko se ne ljuti, pa šta ti je? Inače su prava za izdavanje Harryja Pottera otkupili (tko bi drugi) momci iz Electronic Artsa, što znači da ga uskoro možemo očekivati.

Hoću poster!

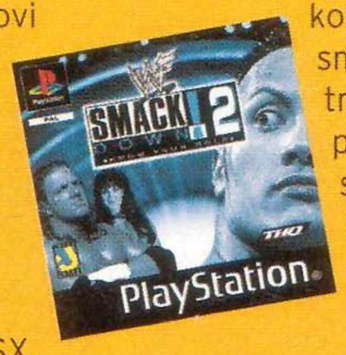
Dragi PSX!!
Zovem se Saša. Kupujem vas od 17. broja.
Dulje vrijeme bili ste mi najbolji časopis za PS. Sada sam počeo sumnjati u to. Dugo sam čekao 20. broj PSX-a, a kad sam ga dobio, bio sam ugodno iznenađen. Objavili ste poster, čak i PSX extra, dodatak na 16 stranica, i sve to na puno kvalitetnijim koricama tako da nisam morao lijepiti sredinu koja bi mi se otkinula tijekom čitanja. Mislio sam da će poster biti u svakom broju, kao i PSX extra, no prevario sam se. Bio je to običan PSX, samo s kvalitetnijim koricama. Nemojte me krivo shvatiti, imate super helpline stranice, super recenzacije, no broj čitatelja bi vam se trostruko povećao kad biste umetnuli poster, nešto više napisali o po jedinoj igri, objavljivali više pisama, povećali helpline stranice (čestitke Beri na sjajnim prohodima)....
To je sve za sada. Nadam se da ćete objaviti moje pismo.
P.S. Na tablici najtraženijih rješenja svoj glas dajem za TOMB RAIDER 2!!!

Unaprijed hvala. SAŠA 'Z GORČAN

U 20. je broju rečeno da je dodatak samo prošireno izdanje tog broja jer je broj bio napravljen za 11. mjesec, pa smo htjeli dodati i malo novih informacija. Od postera još nismo odustali, ali to bi i vama i nama donijelo 16 stranica manje u časopisu. I što sad? Najljepše bi bilo kad bismo imali 250 stranica, ali što ćeš kad niste htjeli za predsjednika birati nekoga od nas. Stipe, nažalost, ne igra PlayStation...

Golum, gllum, gllum

Zdravo ljudovi
Piše Golum. Yesss, yesss, Golum. Onaj koji mrzi :-). Yesss, yesss, mrzimo ga zlato moje, mrzimo ga. Ovdje u paklu je vruće. Mrski ljudovi nanose bol nama, zlato moje, imaju vile, yesss, yesss, vile. A gazda! Mrski gazda. Mrzimo ga, smrdi, daaa, jako smrdi, ružan je jako, yesss, yesss, jako ružan. Visok, crn, bradat i puši, puši (ne ti, Učo). Ovdje dolazi samo ološ. Moramo čitati ja i moje zlato :-). Smrdiiiii. Čuo je Golum za PSX. Yesss, yesss, čuo je! On ne smrdi. Miriše na ribice i zecove, yesss, fine zecove. Fini ljudovi! Lijepe djefojke. Fine na raž... ovaj... daa! Golum čuo da vi najbolji. Daaa, najbolji yesss. Ja i moje zlato vas volimo. Fini PSX! Puno slinavih pusa od Goluma!
P.S. Nadam se da ste skužili o kome je riječ. Golum je naime... Aha! Neću reć jer baš hoću da pročitate Gospodara prstenova, te zašto piše iz pakla. Međutim, nisam vidio fornijeg i slobodnijeg časopisa od vas. Oni u :-) pišu od koliko se godina smije kaj igrat! Pa valjda smo u demokraciji, valjda je legalizirana trava (ili nije?!). Želio bih da stavite više postera i pošaljete jadnom Golumu još slikova sa orkljima i ljudovima iz filma Gospodar prstenova. Glasam za Dark Omen. Pusa Nevenki i Tanji (ne ona slinava). Booooooook!!!

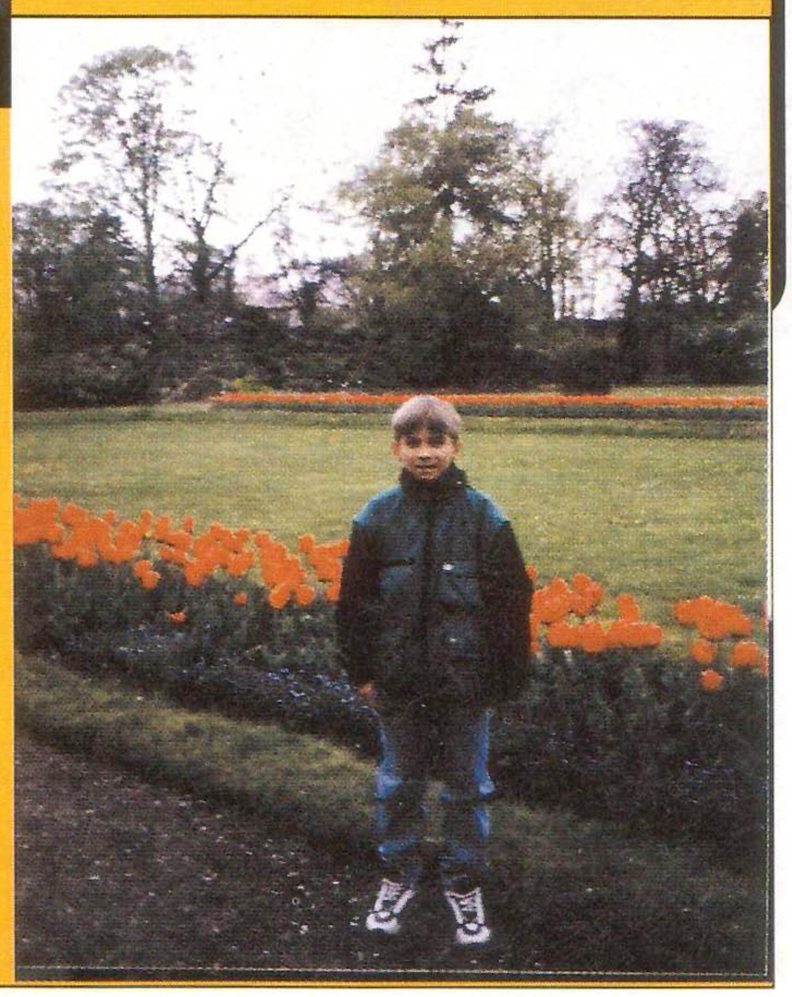


Spidi iz Velike Gorice

(u pismo su unijete male prepravke jerbo mi ne pišemo o konkurenciji)

Evo, najdraži Golumčiću. Da nam ne budeš u bedu, poslat ćemo ti WWF Smackdown 2 pa ti umlati svakog tko ti smeta (Javi nam se telefonom ili nam pošalji punu adresu). Zašto mi dobivamo slinave puse, a one suhe?

PISMO MJESECA



Kad se sjetim vas!

Evo kako ide priča. Bio je to dan koji je izgledao kao svaki drugi. Ustaneš, kreneš u kupaonu, središ se i ideš u školu. Izađem iz stana i ugledam je: ona izlazi iz stana, di baš sad.

Pratim je već neko vrijeme, ali mala kao da me neprimjećuje. Ovaj put je bilo drugačije. Došli smo do lifta i ona mi se osmjehne. Čovječe, koji osmjeh!!! Cura je mrak. Sljedeće se vrlo brzo odigralo.Uglavnom se sjećam šamara koji me pogodio u lijevu stranu lica i onog tupog odjeka u cijelom hodniku. Moja izjava, koja me koštala šamara, bila je otprilike ovako formulirana: "E, šta bi ti radio". Pokupio sam se po stepenicama i izjurio van. Putem do škole vidio sam još par dobrih trebica s dobrim pozadinama. U školi nisam pratio događanja pod satovima jer me nešto bolila glava od onog udarca. Osim toga, sve je bilo zadovoljavajuće.

Sve je zapravo trebalo početi: vi ste najjači, najjveći, najjbolji... Jedini časopis koji ja uopće kupujem. Dobre su vam one tete koje su izvlačile nagradu. Šteta što nisu mene izvukle da se upoznamo... Stvarno nemam sreće s tim ženama!!!

Puno vas sve pozdravljam i odmah se primam ISS Pro Evolutiona 2. C-I-A-O ! ! !

Vaš vjeran čitatelj Marko iz Zagreba

@ Eto. Što proljeće napravi od čovjeka. A bilo ti je dobro cijelu zimu dok si igrao ISS i nisi gledao okolo, je l'da? Pokušaj s malo suptilnijom metodom: nasloni se jednom rukom na dovratak, pogledaj je alpaćinovskim pogledom i pitaj:"Mače, jesi li za Detektive Barbie?"

SMS poruka:

Moj prijedlog: PSX na 150 stranica! Od toga pola za PS2! Samo naprijed... cijena 33 kn. Inace ste zakon. Pozdrav svima... Vas Goran Taras.

Zabava

Zabavni moji.

Čitam vas na zahodu i smijem se. Čitam vas od kad sam dobio playstation (vaš 6. broj), no uspio sam nabaviti 4. i 5. Jedino dobro u časopisu je kolumna (kad sam bio mali, uplašio bih se Učine face i preskočio stranicu, ali sada sam stariji i hrabriji), a tu su još i kontakt zona, najave, recenzije i hardver. Ne čitam helpline jer volim prelaziti igrice sam. Ostalo je "sit"(nema ga)

Čitam vas iz zabave, bas ste zabavni. Bolji ste od drugih, "NJIH", oni nisu zabavni, vi jeste. Imam nekoliko točaka koje me muče.

1. Hoće li "the getaway" izaći za PC (nemam dvojku)?
2. Zašto niste izvukli mene?
3. Zašto izbjegavate pitanja?
4. Kako otvorim vrata s draguljem (egipatski nivo, preko vel'ke rupe) u Crashu 3.

Imam odgovor koji vas muči (zapravo Vedrana i još neke). Vedranu i Kreši (prošli broj):

U GTA2 na svakom nivou postoje kombiji s nekakvom antenom na krovu, ta antena je uvijek usmjerena u crkvu, "posudi" kombi i odvezi se, ali moraš imat 50 somova.

Imam zamolbe koje me muče:

a) Izvucite mene (sljedeći put)

b) napravite si stranicu.

Ostanite zabavni i, molim vas, ne bacajte ovo pismo u recycle bin.

PS. Učo je najbolji, pusa curama

PPS. Volim vas zabavne

PPPS. Jesam bio zabavan?

Danko iz Zagreba

@ 1. Ma bit će ga i na PC-ju i na X-boxu, posluživat će se uz glavno jelo, ma već nam ga je dosta!
2. Ma izvukli smo mi prvo tebe, samo što su onda rekli:"Ma nemojte njega, on je neozbiĐljan, stalno se smije, dajte nekog ozbiljnijeg!"
3. ???
4. Prvo pokucaš. Pa onda zvoniš. Kad ni to ne ide, vadiš žicu i muljaš po bravi. Dalje ne znamo, tu smo čuli sirene pa smo malo trčali.
Bio si zabavan. Lenta za izbjegavanje nagrade ide u tvoje ruke!

E moj ravnatelju...

Poštovano uredništvo pe-es-iksa (dear Danijel and Dario) baš ste zgodni kao angelkiki. 10.4.2001. Vraćam se iz škole, radnja: **Tobbaco** shop, **sudionici**: prodavačica, ja i nevini ljudi koji šeću. Imate možda novi PSX? **Prodavačica**: Pogledaj tu gore. **Ja**: Nema. **Ona**: Onda smo prodali. Ja sav uzrujan i crven odlazim, a u sebi je.... ...I šta ću sad, mislim si, i dobro... I idem u grad, moje oštro oko zapazi natpis **TISAK.** Punim šprintom odjurim do njega. Kad tamo časopis s imenom PSX. Vadim 22.00 kn iz džepa i: Mogu kupit jedan PSX. Nemreš, rezerviran je; Dajte, molim Vas, dam vam 25kn; Nemreš; Ja u sebi, je... ti... Sav u tuzi vraćam se doma (mislim u sebi: Joj, a onaj tam kiosk). Odlazim tamo i ponavljam postupak, ali je odgovor **Imamo.** Jedva se suzdržavam i jurim kroz haustor i dolazim doma. Ulazim u svoju sobu, kad tamo moja mama (prelazi Tombu 1 i 2 po ko zna koji put, naravno, uz Tanjin prohod u 15. i 16.broju). No nema veze. Idem u dnevnu sobu, čitam, a ono najgori mogući broj dosad (otkad ja skupljam, od 9 br.) skoro (Škoro) cio broj o PlayStationu zwei. Molim da vlasnike jedinice više tako ne uzrujavate. Mislim, ja neke igrice koje idu na dvojku i na pc mogu igrati i na pc-u. No što je s onima koji ga nemaju? Mislim da će prijeći na PSM ili PlayStation Power. Ne, najbolje da prijeđu na Hacker. Nemojte više onakve naslovne stranice jer mi je ravnatelj skoro (Škoro) zaplijenio posljednji broj PSX-a zbog Hanu i Rain i zbog zločestog Danijela koji to postavlja. U ovom broju opet naslovna strana žena gola do struka. Pa šta je to: magazin za PlayStataion i PlayStataion2 ili magazin za odrasle? Uglavnom, pitajte Darija kak mu je bilo u Japanu, čovjek uopće nije napisao mišljenje ili opći dojam, a to je zauzelo prvih 20 stranica u 14. broju. Pozdrav sveukupnom svećenstvu ovog najboljeg časopisa od

Tomislava iz Trnja

@ Pa da, problem je što igara za 'jedinicu' ima sve manje. Misliš da inače ne bismo pisali o njima. Što se Hane i Rain tiče, misliš li da ti je Škoro to maznuo radi utjecaja na tvoju labilnu psihu? Pitaj ga što je poslije radio u svome uredu. A mi mu poručujemo: "Kupi si svoj PSX!"

HIIIIISDJHSOYČHN

ŠTA IMA

Pošto sam neki dan dobio PS2, moram reći da je stvarno dobar. Dobio sam demo igre SSX i sviđa mi se, grafika je super, također i u FIFE 2001. Igrao sam WILD WILD RACING, i šta sam onda uradio, odnio sam PS2 do PLAYSTATION CLUBA i rekao da mi ugradi čip. Vi to nemate. Hahahahahahah (šalim se). Želio bih pitati, pošto ste vi igrali i SSX i FIFU 2001, da li je ono što navedene igre prikazuju maximalna mogućnost PS2 hardvera. Želio bih vas zamoliti da mi kažete koje će PS2 igre biti recenzirane u novom broju. I još nešto, koliku je ocjenu dobio LMA MANAGER 2001. Molim vas da mi odgovorite na moja pitanja.

PUUUUUUUUUUUUUU-UNNNNNNNNNNOOOOOOOOOOO POOOZDRAVA !!!

CMOK

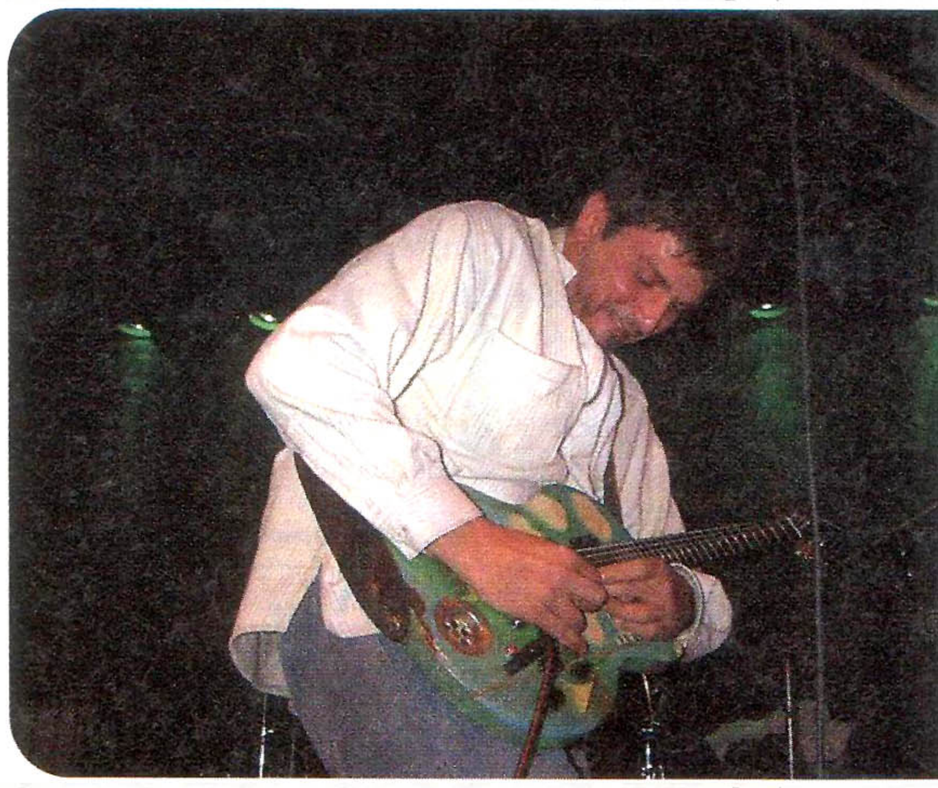
HEJ, DARIO, POZDRAVI MI TANJICU??

@ Sad bi ti Amar rekao: Burn in hell with your chip! Mi se ustežemo od komentara. LMA Manager je dobio sedmicu.

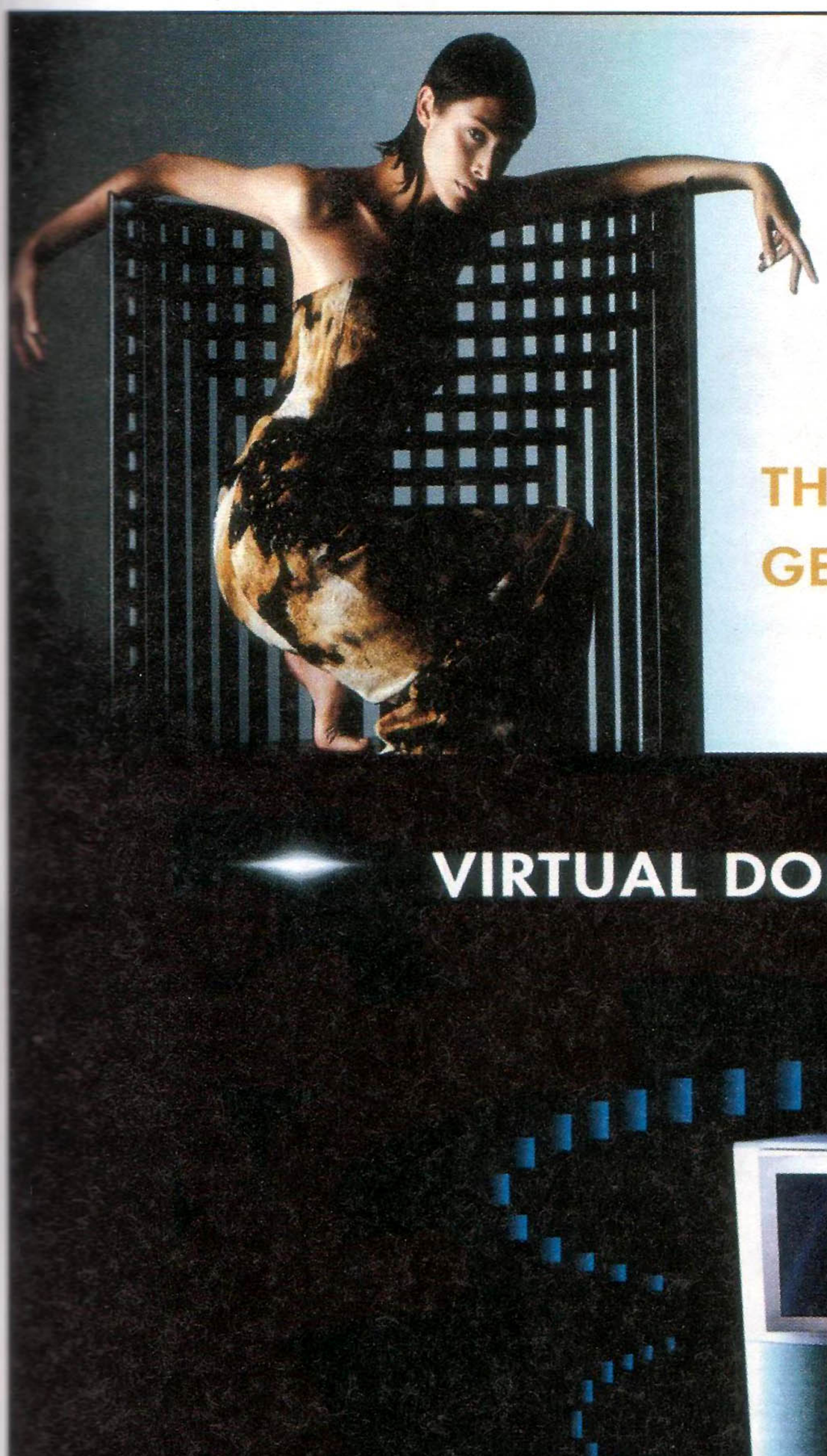
Šuti i boluj!

Treba vas sviju redom streljati. Ja bolestan, jedva čekao 2. 4. da nešto dobro i pročitam. Istjerao sam sestru iz kuće da mi ide kupiti PSX. Javlja se ona meni nakon sat vremena da nigdje u gradu nije došao. Uzimam zadnji PSX da vidim da nisam pogriješio u datumu, kad tamo fino piše: Idući broj PSX-a bit će na kioscima 2. travnja. Nisam pogriješio. Gledam po nekim starijim PSX-ovima da nisam propustio neku recenziju. Nemam sreće. Sve pročitano od A - Ž. Igram neke dobre stare igrice, ali bez ikakve volje. Ne mogu izaći iz kuće da odem kupiti neku novu igricu. Ja bih pretražio čitavo Sarajevo, ali ne mogu. Eh, da mogu stajati, išao bih i u Zagreb. Evo i danas dok ja ovo pišem sestra traži PSX. Ali što je najgore, ona ode do trafike, pa svrati na kafu s jaranicama. Upravo mi se to sada događa. Ja je nazvao da vidim je li izašao, a ona kaže da nije ni tražila. Sada će ići. Pa kako vam nije žao bolesnih ljudi kao npr. mene. Hoćete li da me imate na savjesti?!?!?!?!?!?! Ne idem u školu, ne igram ništa, ne čitam ništa, samo "ubijam" dosadu pišući ovo pismo i slušajući Rambo Amadeusa.

G1 Sarajevo



Pa zar smo mi krivi što ona pije kavu i vuče se po kafićima?! I što je Sarajevo tako daleko? Samo ti lijepo ozdravi, pa ćeš lako dotrčati do Zagreba po idući PSX. Uostalom, imaš Ramba, šta se žališ. Bolje jedno vruće pivo, nego četiri 'ladna! Bolje stari PSX, nego djeva mlada!



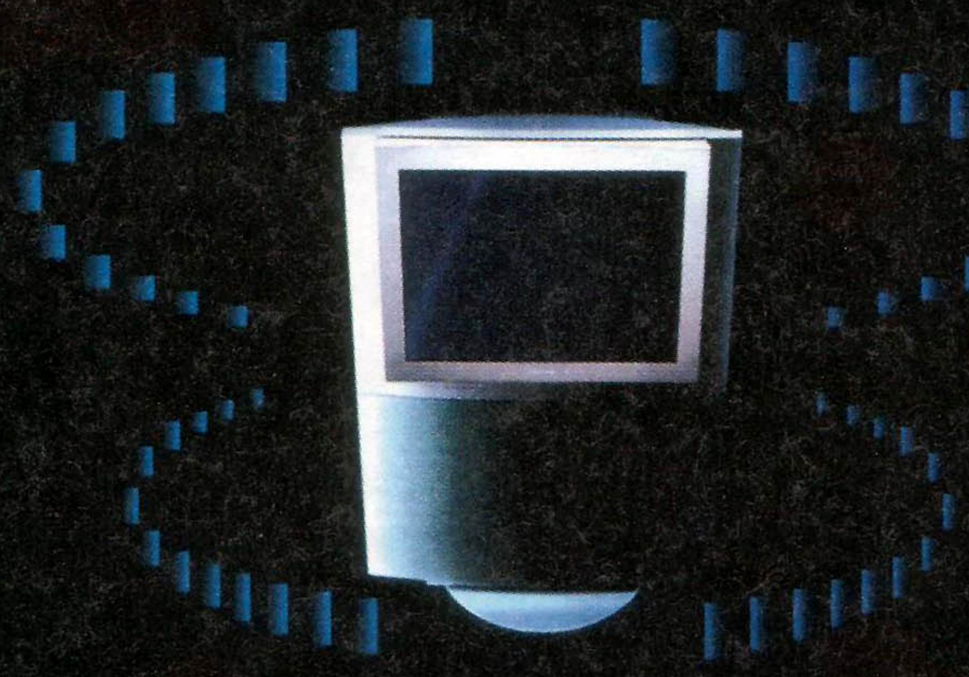
Nova generacija konzola treba
novu generaciju televizora

Vrhunski zvuk i slika za
vrhunsku konzolu!

Za vrhunski
doživljaj!

THE NEW
GENERATION

VIRTUAL DOLBY SURROUND



GRUNDIG

www.grundig.hr

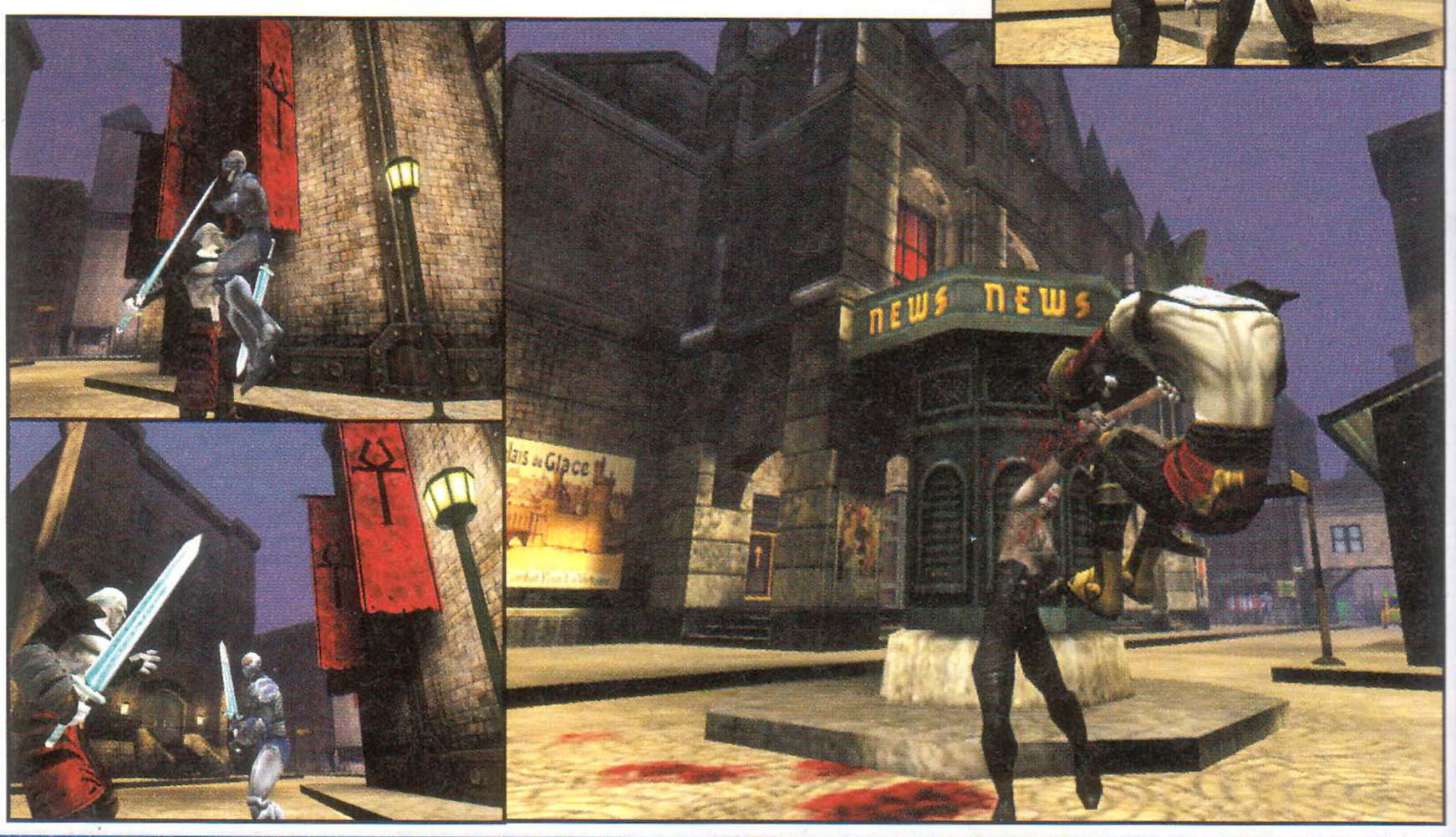
novosti

Sprema se ljetna navala... Bolje rečeno, sprema se uskoro E3, u Los Angelesu, pa se pomalo osjeća nedostatak senzacionalnih najava i vijesti koje svi žele upravo ondje iznijeti. Japanske su tvrtke rekle svoje na proljetnom Tokyo Game Showu, o kojem također možete čitati na našim stranicama, a sve ostale novosti pročitajte ovdje...

EIDOS | **LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2** | PS2

KAIN PONOVNO JAŠE!

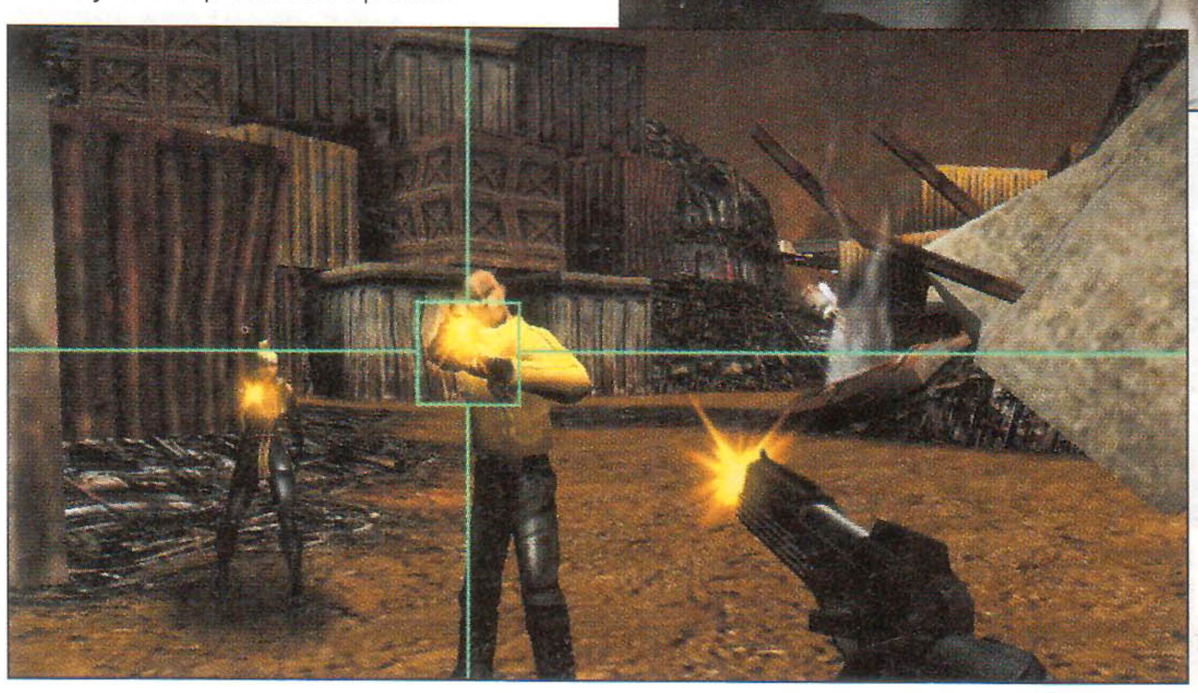
Evo nam konačno i prvih slika iz nastavka *Blood Omena*. Zbog onih koji su se u cijelu priču uključili *Soul Reaverom,* ponovimo: saga po imenu *Legacy Of Kain* počela je igrom *Blood Omen*, koja opisuje Kainov postanak, tj. pretvaranje u vampira i prve pustolovine. *Soul Reaver* je daleko u budućnosti, a ova igra, *Blood Omen 2*, opisuje Kainove dogodovštine i njegovu borbu protiv Seraphan klana za vladavinu nad Nosgothom.
Najavljena u PS2 inačici za kraj ove godine, igra bi trebala donijeti nove magije i pokrete, uvid u povijest Nosgotha i vampira na njemu, te "akcijske sekvence u stilu hongkonških filmova" kako kažu dizajneri. Kao što vidite na slikama, grafika je prilično lijepa i detaljna, iako sumorna - no što očekivati od igre o vampirima?



VIRGIN INTERACTIVE | **ROBOCOP** | PS2

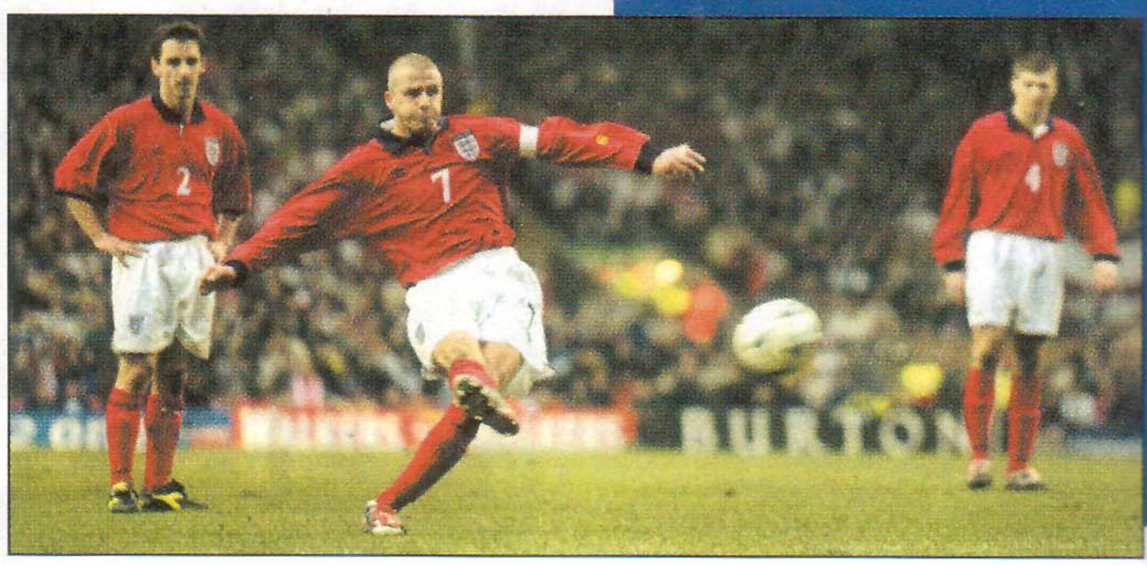
STIŽE NAM ROBOCAJO

Naravno, za PlayStation 2. *Robocop* je jedan od filmova koje je Virgin Interactive nedavno odlučio pretvoriti u igru, no zasad nije objavljeno mnogo podataka - samo da se izlazak gotovog proizvoda očekuje u trećem kvartalu ove godine. Znači - najesen. Više detalja sigurno ćemo saznati nakon E3-a, a do tada - i slike su dovoljne da potaknu apetite.



Beckham otkupljen za igru

Rage Software Plc. potpisao je ugovor s poznatim nogometašem Davidom Beckhamom, čime stječe pravo da u svojim igrama koristi njegovo ime i lik. Jedan od naslova s Beckhamom najavljen je za PSone, a na tržištu bi se trebao pojaviti dogodine.
Uz Beckhama, ugovor s Rageom potpisali su i in-line skates prvaci Cesar Mora i Fabiola da Silva. In-line skate igra planirana je za PS2, a zaigrat biste je mogli negdje u drugoj polovici 2002.



SQUARE **FINAL FANTASY 10** PS2

OVO JE PLAYSTATION 2!

Square nas redovito "bombardira" slikama iz desete *fantazije*. Tek tako da ne zaboravimo na njihovu igru koja je proglašena igrom sajma na ovogodišnjem Tokyo Game Showu. Kvaliteta grafike, kako u CG animacijama, tako i same igre, jednostavno je zapanjujuća. Pogledajte i vi i recite da vam neće biti barem malo žao što nećete biti u Japanu 19. lipnja kad igra stigne u tamošnje trgovine. Iako će joj cijena biti veća od 70 $, vjerujem da će ulicama Tokija fanovi čekati u redovima baš kao i kad je izlazio deveti nastavak.

ŠUŠU

O čemu se šuškalo prošli mjesec u PSX svijetu i što mi mislimo o tome...

Harrya Potter na konzolama

Na Internetu se pojavila glasina da je igra Harry Potter, najavljena za PS2, otkazana.

⊗ *Ovu ćemo neistinu sasjeći u korjenu jer igra ne samo da nije najavljena za PS2 - nego čak nije ni objavljeno za koju će platformu izaći. Inače, na igri i dalje radi Redwood Shores studio Electronic Artsa, pa postoje velike šanse da ćemo je vidjeti na našoj crnoj konzoli.*

PSone nije mrtav?

Iako se na sve strane priča da igre za PSone neće više izlaziti te da je konzola mrtva i pokopana, ipak kolaju glasine da će Sony i dalje održavati tržište PS igara svojim naslovima.

⊗ *S obzirom na veliku brojku vlasnika PSonea, bilo bi glupo napustiti takvo tržište, osobito sada kad je sve manje kvalitetnih naslova, pa se svaka malo bolja igra proda u velikom broju primjeraka. Dapače, Sony je nedavno objavio da namjerava u budućnosti izdati nekoliko velikih naslova, kao što su Who Wants to be a Millionaire 3, Disney's Atlantis, NFL GameDay 2002, NBA ShootOut 2002, Syphon Filter 3 i Monsters Inc.*

X-box "popušio" u Japanu?

Kako je prošao govor Billa Gatesa na Tokyo Game Showu?
Kako su Japanci primili X-box?
Priča se da nisu bili sretni.

⊗ *Ne bi bilo lijepo od nas da pljujemo po konkurenciji, no ni Sega ni Microsoft nisu nikad uživali preveliki ugled u Japanu. Polugole djevojke na štandu i konzola velika poput ovećeg video recordera više su nasmijali nego privukli publiku.*

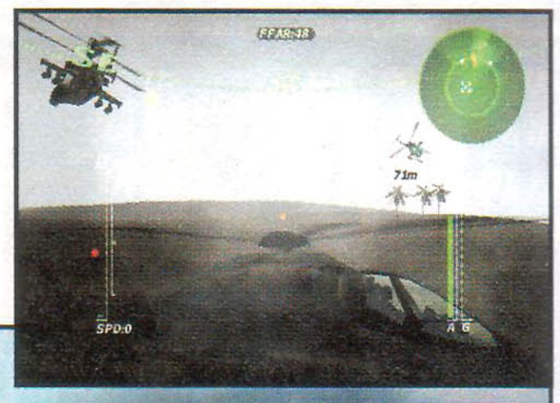
PS2 tvrdi disk uz igru?

Priča se da će PlayStation 2 dobiti tvrdi disk i prije nego se većina igrača nadala. Naime, prema nekim komentarima, jedna od već najavljenih "velikih" igara trebala bi se prodavati u kompletu s tvrdim diskom.

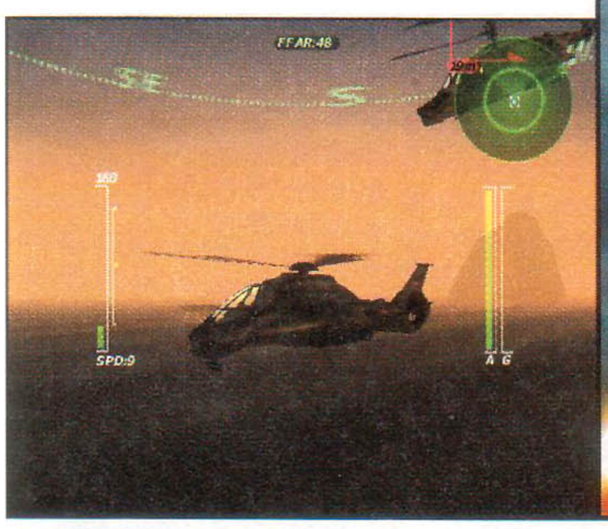
⊗ *Da, sasvim moguće. Bio bi to zgodan način distribucije - za jednu cijenu dobili bismo bundle = igra + TD, a sama bi igra bila vrlo dobro zaštićena od neovlaštenog kopiranja jer bi vam za njezino igranje bio nužan tvrdi disk. Sada se još zapitajte koja je to najavljena igra toliko dobra da biste kupili i tvrdi disk radi nje? Ako niste pogodili, trebali biste saznati na E3-u.*

EIDOS **THUNDERSTRIKE: OPERATION PHOENIX** PS2

LETI, LETI - HELIKOPTER!



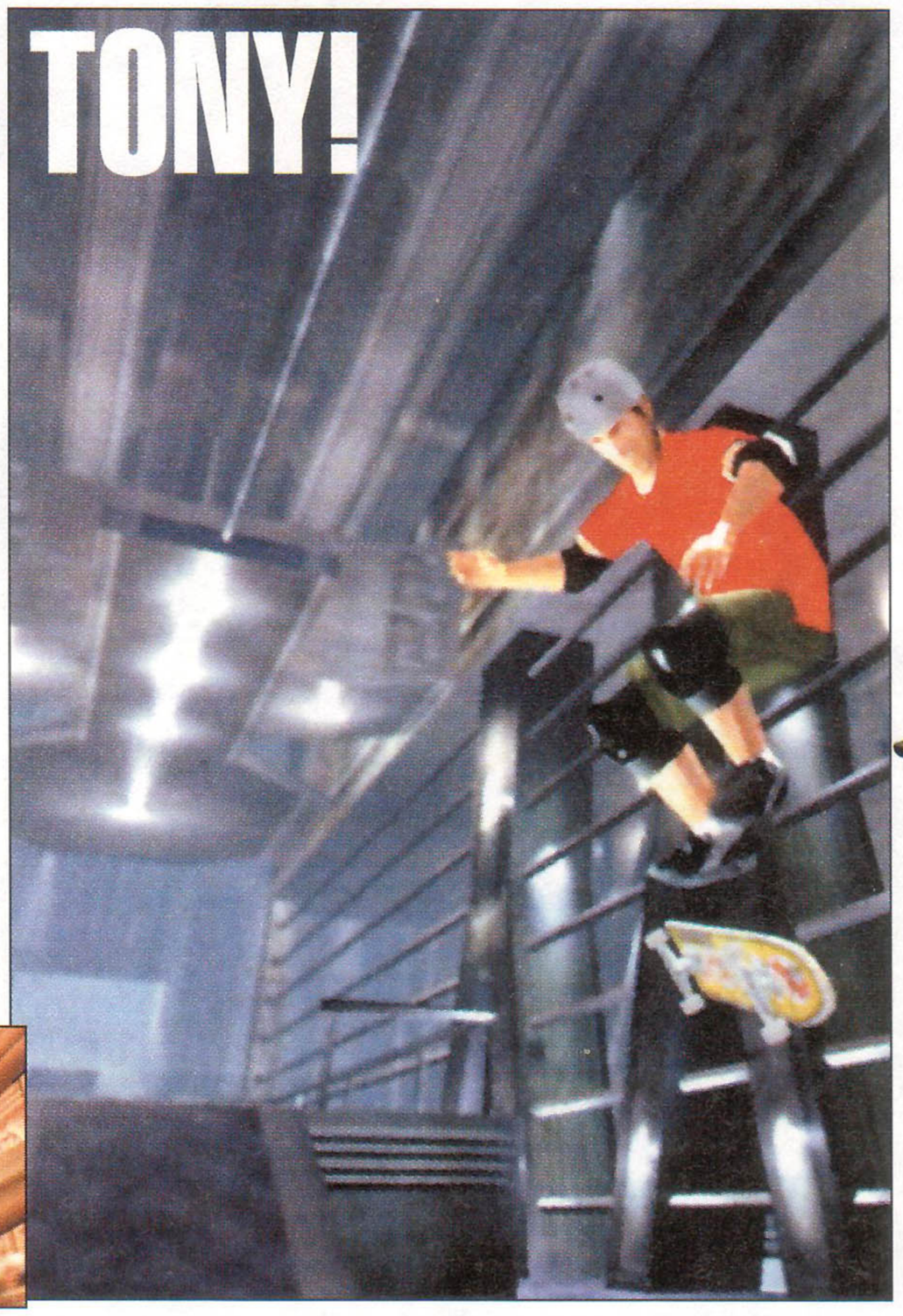
Iako smo ih se na PlayStationu naigrali, PS2 još nije dobio svoju akcijsku simulaciju vožnje helikopterima. No, i to će uskoro biti promijenjeno. Borba helikopterima oduvijek je bila zanimljiva za prebacivanje u igru, što dokazuje i činjenica da je *Thunderstrike* remake igre stare više od deset godina. Dobro, ona je bila 2D, a ova će biti 3D ludilo, s 2000 poligona po vozilu, utjecajem kiše, vjetra i snijega na igru, te izmjenom krajolika u stvarnom vremenu ovisno o količini štete koju nanesete. Sama igra neće biti čista akcija, nego će misije sadržavati i taktičke elemente i izmjenu ciljeva ovisno o stanju na bojištu. Ukratko, vijest je dobra, a slike izvrsne pa sam jako radostan što vam mogu objaviti da će europsko tržište biti prvo počašćeno ovim naslovom - već u rujnu. Amerikanci i Japanci će se, ovaj put, strpiti.



ACTIVISION **TONY HAWK'S PRO SKATER 3** PS2

STIŽE TREĆI TONY!

Da stiže, no to ni nije neko iznenađenje - svatko pametan bi napravio nastavak igre koja je u 2000. godini po prodaji gotovo potukla *Pokemona*. Ono što iznenađuje je da će se treći nastavak ove najbolje simulacije vožnje na skateboardu moći igrati na točno šest platformi. A među njima je i PSone, unatoč zlogukim prorocima koji su to nijekali. *No, dok će premijernu, PlayStation 2 inačicu raditi Neversoft, tvorac originalne igre, onu za PSone će vjerojatno razvijati netko drugi.*
Zasad nije objavljen datum izlaska igre na bilo kojoj platformi, ali znamo da će se treći nastavak od prva dva razlikovati po znatno većoj interativnosti okoliša. Pješaci, automobilske nesreće, prirodne katastrofe i promjenjive vremenske prilike imat će svoju ulogu u igri i nesumnjivo pružati priliku za izvođenje starih i novih trikova i vratolomija.
S obzirom na popularnost ove igre, možete očekivati da ćete vrlo skoro ponovno čitati o njoj - čim dobijemo još neke podatke.



Snimite poziciju - na Zip

Iomega, tvrtka poznata po svom uređaju zip drive najavila je njegovu posebnu inačicu za PlayStation 2. Zip drive omogućuje spremanje do 100 MB podataka na disketu veličine standardnih 3.5". Na PlayStationu 2 bi te diskete poslužile za spremanje velikih količina poda-taka i tako barem djelomično zamijenile tvrdi disk, a kako te diskete čitaju i PC zip uređaji, podaci s PlayStationa 2 postali bi mobilni među platformama.
Novi zip drive, dizajniran specijalno za PS2 trebao bi se pojaviti

na tržištu do kraja godine, no već prije toga Iomega će zainteresiranim proizvođačima igara isporučiti softver koji PlayStationu 2 omogućava prepoznavanje standardnih zip driveova s USB-priključkom.

Lara dobiva svoje piće ▸ Lucozade, energetsko piće što ga proizvodi Glaxo-SmithKline, će se tijekom svibnja i lipnja službeno zvati Larazade u čast skorašnjeg dolaska Tomb Raider filma. Osim toga, tvrtka će organizirati i dvodnevno natjecanje za Larine fanove koje će se održati u replici Croft Manora. Pobjednik će osvojiti jedan od pet specijalnih *land rovera* korištenih pri snimanju filma.

Metallica svira u Test Drive Off-Roadu ▸ Angel Studios objavio je da će u njihovoj novoj igri *Test Drive Off-Road Wide Open* glazbu osigurati poznati heavy metal sastav Metallica. Njihova pjesma "Fuel" bit će glavna tema igre, a slušat ćemo još i "Lock it Down," "Get Up" i "The Plague","The Digital Assassina", "Acres of Skin" i "Byte Block" Fear Factoryja, "Fear Factor" 303 Infinity'sa te "Panic" i "Nothing" Un Loca.

Pitanje je hoće li zvučna pozadina spasiti serijal koji je već četvrtim nastavkom ušao u sivu zonu, a osobito s Metallicom koja je okaljala svoje ime pokrenuvši hajku na Napster.
"Mission Impossible 2" i "Tigar i zmaj" na PS2 ▸ Infogrames je objavio da je otkupio prava na prošlogodišnji filmski hit "Mission Impossible 2" te da će ga pretvoriti u igru za različite platforme - jedna od njih je i PlayStation 2. Pojedinosti zasad nisu poznate,

E PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS...

MAJESCO STAR TREK: VOYAGER ELITE FORCE PS2

BEAM ME UP!

Ne, to ne znači *napucaj me*! Nauči engleski! Znači - *spašavaj se 'ko može*, jer će na PlayStationu 2 uskoro nastati prava gužva od hrpe različitih first-person-shootera! Uz *Quake 3* i *Unreal Tournament*, sada nam stiže i *Elite Force*, konverzija PC-igre koja je spojila *Quake 3* engine sa Star Trek licencijom. Priča će uključivati oslobađanje Voyagera iz zarobljeništva zlih aliena i uglavnom ponuditi misije u kojima će igrač biti samo dio tima upućenog na zadatak. U onima koje igrate sami društvo će vam ponekad praviti Tuvok ili 7of 9, no još se ništa ne zna hoće li vaši prijatelji moći preuzeti kontrolu nad njima u multiplayer modu. U svakom slučaju, čeka vas dobra zabava jer su se momci potrudili posebno doraditi 9 vam ponuđenih oružja za PS2 inačicu kako bi specijalni efekti njihovog korištenja bili što bolji i - spektakularniji. Beam me down! Najesen.

ŠUŠU

O čemu se šuškalo prošli mjesec u PSX svijetu i što mi mislimo o tome...

FPS Army Men?
3DO je dao nekoliko izjava iz kojih se može zaključiti da je jedna od novih igara u Army Men serijalu FPS. Dobro ili loše?
⊗ *Upitno. Dosad smo imali Army Men akciju, Army Men strategiju, nedostaje nam još Army Men vožnja i Army Men puzzle da se zatvori krug. No, to što su nama dojadile Army Men igre ne mora značiti da bi ovakav FPS bio loš.*

Starfighter 2
Čini se da LucasArts sprema nastavak svoje svemirske simulacije za PlayStation 2.
⊗ *Nimalo čudno znamo li da se igra nekoliko tjedana zadržala na vrhu ljestvice najprodavanijih igara u Americi. Logično je očekivati da Lucas Arts poželi nastaviti zgrtati novac nastavkom u kojem će napraviti još misija i ispraviti sitne greške u igri. S obzirom da je i prvi dio bio relativno dobar, dvojka bi mogla biti iznenađenje.*

Headhunter i za PS2?
Priča se da bi špijunska igra *Headhunter*, koju Amuse razvija za Dreamcast, mogla izaći i na PlayStationu 2. Konkurencija MGS-u?
⊗ *Iako bismo željeli da što prije stigne što više kvalitetnih igara poput MGS2, teško da će Headhunter dostići tu razinu - Hideo Kojima je ipak samo jedan. A da izađe na PlayStationu 2, sasvim je moguće jer se Dreamcast više ne proda-je pa bi bilo prirodno da se tvrtka pobrine za dovoljnu količinu prodaje svoje igre – pa makar i na nakoliko plat-formi.*

Infogrames u lovu na filmove
Osim *Impossible Missiona 2*, priča se da se Infogrames natječe za još neke filmske licencije, među kojima su Terminator i Supermen.
⊗ *Koliko mi znamo, Infogrames je nedavno postao vlasnik prava na kreiranje igara prema filmovima Superman i Men in Black, dok se o Terminatoru još uvijek vode razgovori. Ne sumnjamo da će, s obzirom na atraktivnost filma, i ta prava uskoro biti otkupljena.*

a izlazak igre najavljen je za jesen 2002. Istim stopama krenula je i tajvanska Vista Group otkupivši prava na kreiranje igara prema Oscarom nagrađenom filmu "Tigar i zmaj". Datum izlaska za PlayStation 2 trebao bi biti početkom iduće godine, nakon što izađe inačica za PC.

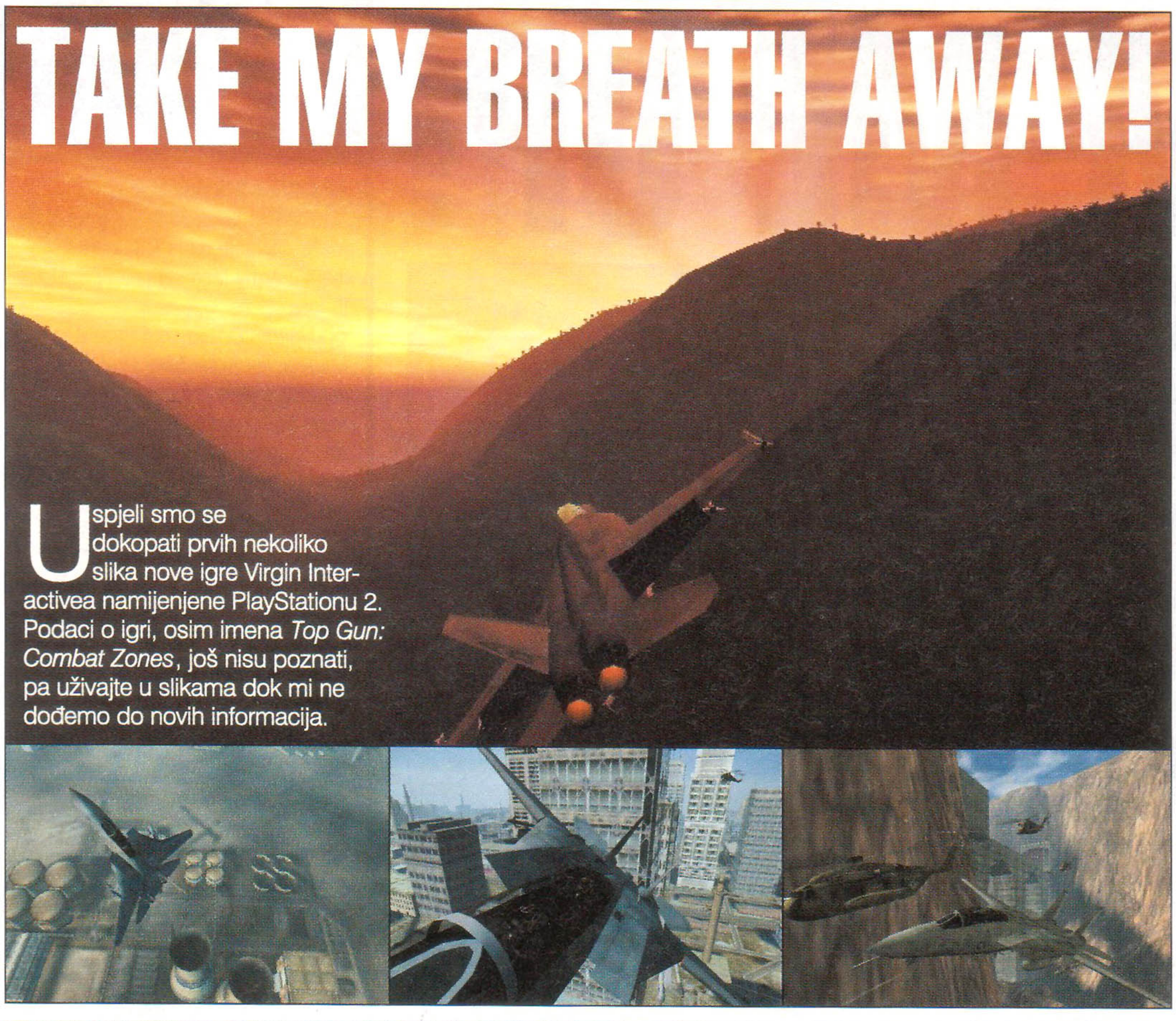
Igrate li laccrosse? ▸ Acclaim Sports se odlučio otisnuti u nepoznate vode i izdati prvu simulaciju ovog rijetkog sporta na bilo kojoj platformi. Igra po imenu Blast Lacrosse posje-dovat će licenciju Nacional Lacrosse lige, što znači da će igrači i momčadi imati originalna imena i statistike (što, naravno, neće ništa značiti nikome osim zaljubljenicima u ovaj sport, kojih je kod nas vrlo malo). Steve Falsen, upravitelj Acclaim Sportsa, rekao je da s "Blast Lacrosse Acclaim u industriju videoigara unosi nešto potpuno novo". Nadajmo se da će im i uspjeti, jer su igračima već postale dosadne simulacije stalno istih sportova (joj, kad me čuju Dario i ostali ISS-fanatici).

Najavljen treći Clocktower ▸ Capcom i Sunsoft najavili su *Clocktower 3* - još jedan nastavak horor-serijala što ga je na PlayStationu započela tvrtka Human Flagship. Ovaj put igru će razvijati Capcom, uz suradnju Flagshipa i Sunsofta, no još nije objavljen datum njenog izlaska - znamo samo da ćemo je igrati na PlayStationu 2.

...STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP

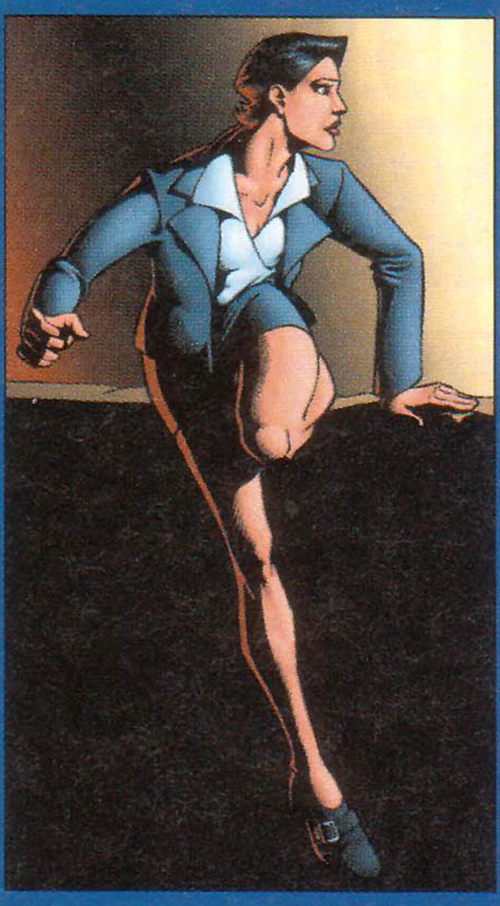
VIRGIN INTERACTIVE | TOP GUN | PS2

TAKE MY BREATH AWAY!



Uspjeli smo se dokopati prvih nekoliko slika nove igre Virgin Interactivea namijenjene PlayStationu 2. Podaci o igri, osim imena *Top Gun: Combat Zones*, još nisu poznati, pa uživajte u slikama dok mi ne dođemo do novih informacija.

Pomozite u razvoju Broken Sworda 3

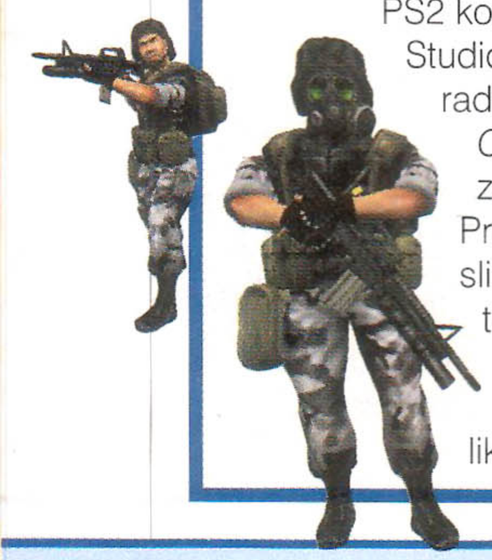


Osim slike lika iz igre što ga možete vidjeti na ovoj stranici, Revolution software je objavio poziv svim zainteresiranima za igru da se upišu na mailing listu koja će ih informirati o razvoju, ali i da sami sudjeluju u njemu. Ako želite utjecati na razvoj igre, možete to učinitii kroz online fokus grupe u kojima će se raspravljati o mogućim varijacijama igre i definirati njen krajnji tok. Imate li volje i vremena, otiđite na **www.revolution.co.uk** i uključite se.

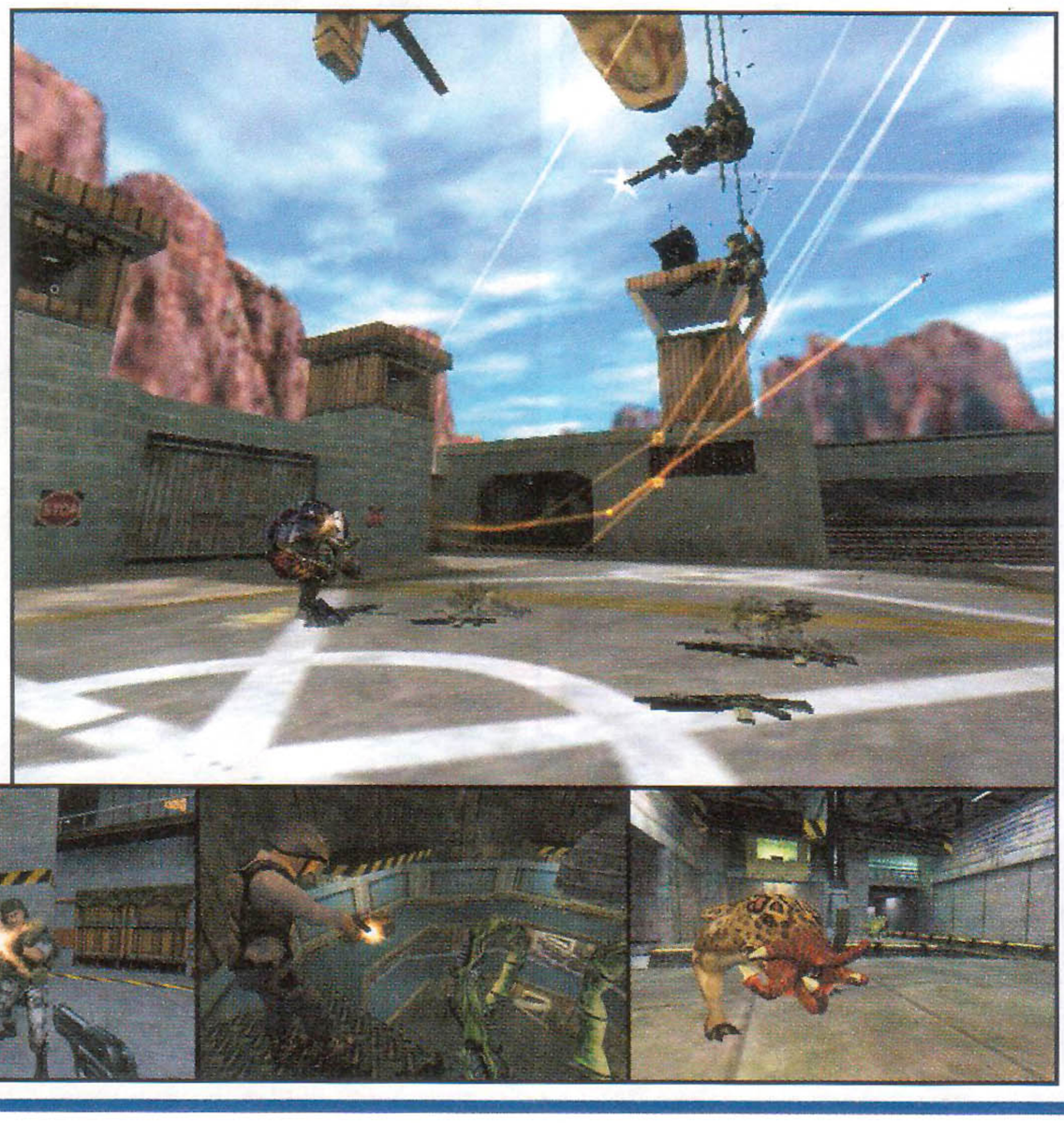
SIERRA STUDIOS | HALF-LIFE | PS2

TREĆA - SREĆA?

Nakon što se *Quake 3* i *Unreal Topurnament* nisu proslavili spektakularnošću i igrivošću koje su se od njih očekivale, možda PlayStation 2 inačica *Half-Lifea* donese toliko čekanu kvalitetnu FPS akciju. Tu proslavljenu pucačinu s PC-ja za PS2 konvertira Gearbox Studios, tvrtka koja je radila i na dodatku *Opposing Force* za PC.



Prema objavljenim slikama, ima mjesta za velike nade, jer su teksture vrlo oštre a likovi dobro definirani, što će igru učiniti jasnom i ugodnom za igranje. S obzirom da je PC-inačica izašla 1998. godine (i ubrzo postala veliki hit), snaga PS2 hardvera omogućila je programerima da pri konverziji u igru dodaju još više specijalnih efekata, kao što je dodan i kooperativni multiplayer način igranja. Kao i UT, *Half-Life* će podržavati USB-tipkovnicu i miš, a s obzirom na sve ove dobre vijesti i izgled slika, čak i relativno blizak datum izlaska (druga polovica 2001.) čini mi se predaleko.



Brojke, brojke... ▸ Od "značajnih" brojki, ovaj vam put možemo ponuditi *10 000 000* - koliko je iznosio Sonyjev plan prodaje PlayStation 2 konzola do kraja ožujka - i koji je ostvaren.
Tu je i *1 000 000* - što je broj dosad prodanih primjeraka *Onimushe*, čime je postala prva igra za PS2 koja je dostigla tu brojku.
Što se tiče našeg uredništva, značajan broj, broj PS2 konzola, je porastao na 5 - od čega je jedna na kredit. No, bitno je da ih imamo.

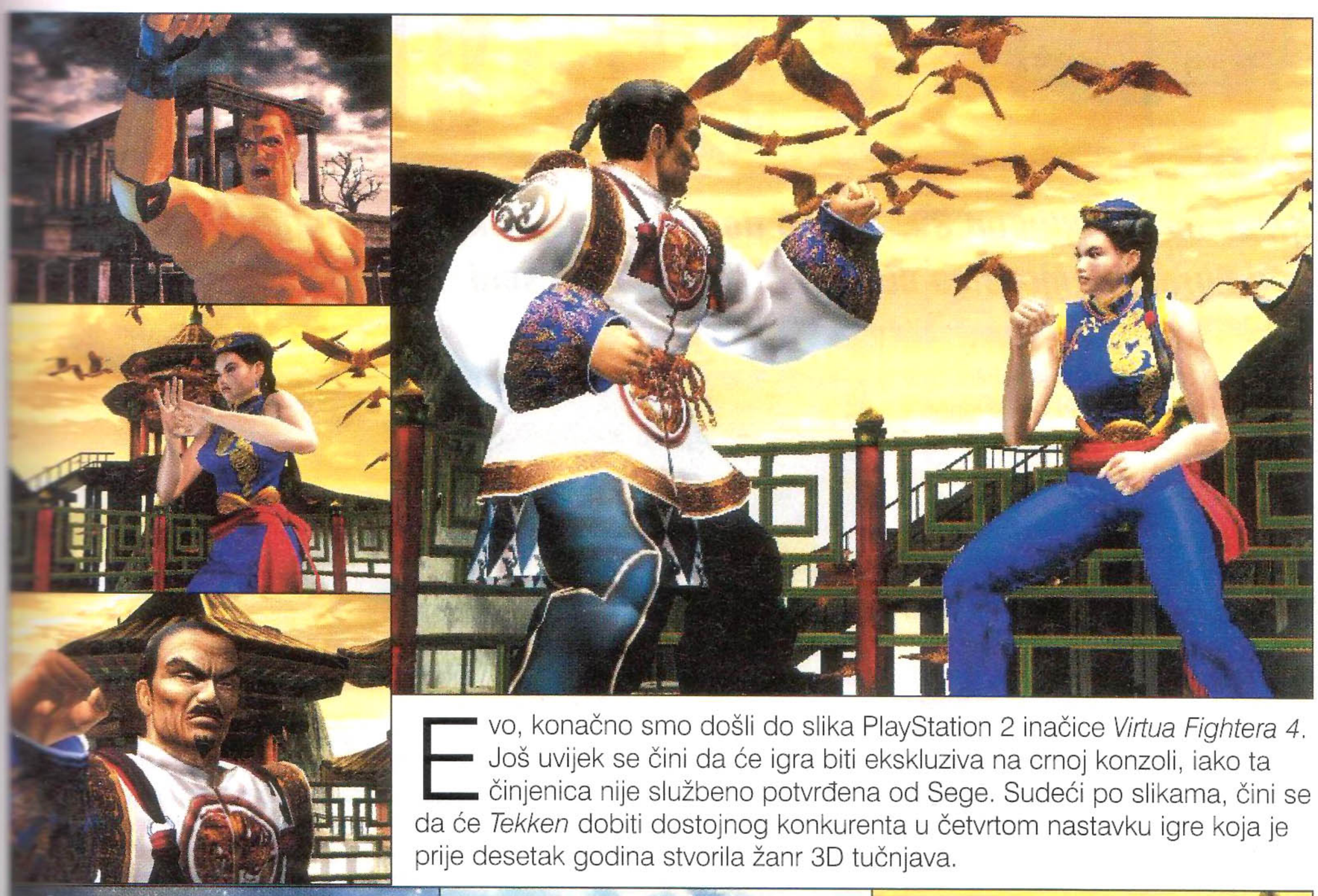
PlayStation 2 emulira GameBoy ▸ Poželite li odigrati neku legendarnu staru igricu koja nije izašla za vašu novu crnu konzolu, nećete morati kupovati Nintendov GameBoy. Naime, Interact, poznati autor ActionReplaya, najavio je uređaj po imenu GameStudio Gameport pomoću kojeg će se na Sonyevoj konzoli moći igrati igre s GameBoyevih cartridgea.

Prvi svjetski prvak u Tony Hawk'su ▸ Nedavno je završeno prvo svjetsko prvenstvo u *Tony Hawk's Pro Skateru*, a za najboljeg igrača te igre proglašen je Zabed Mahmood iz New Yorka.
Natjecanje je organizirala tvrtka Twin Galaxies, a provedeno je u dva kruga - u prvom su natjecatelji iz cijelog svijeta, njih više od 1 000, slali svoj rezultat organizatoru, a nakon toga je između njih izabrano 53 finalista koji su morali

E PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS...

SEGA VIRTUA FIGHTER 4 PS2

PRVE SLIKE VIRTUA FIGHTERA ZA PS2



Evo, konačno smo došli do slika PlayStation 2 inačice *Virtua Fightera 4*. Još uvijek se čini da će igra biti ekskluziva na crnoj konzoli, iako ta činjenica nije službeno potvrđena od Sege. Sudeći po slikama, čini se da će *Tekken* dobiti dostojnog konkurenta u četvrtom nastavku igre koja je prije desetak godina stvorila žanr 3D tučnjava.

VIRGIN INTERACTIVE HIDDEN INVASION PS2

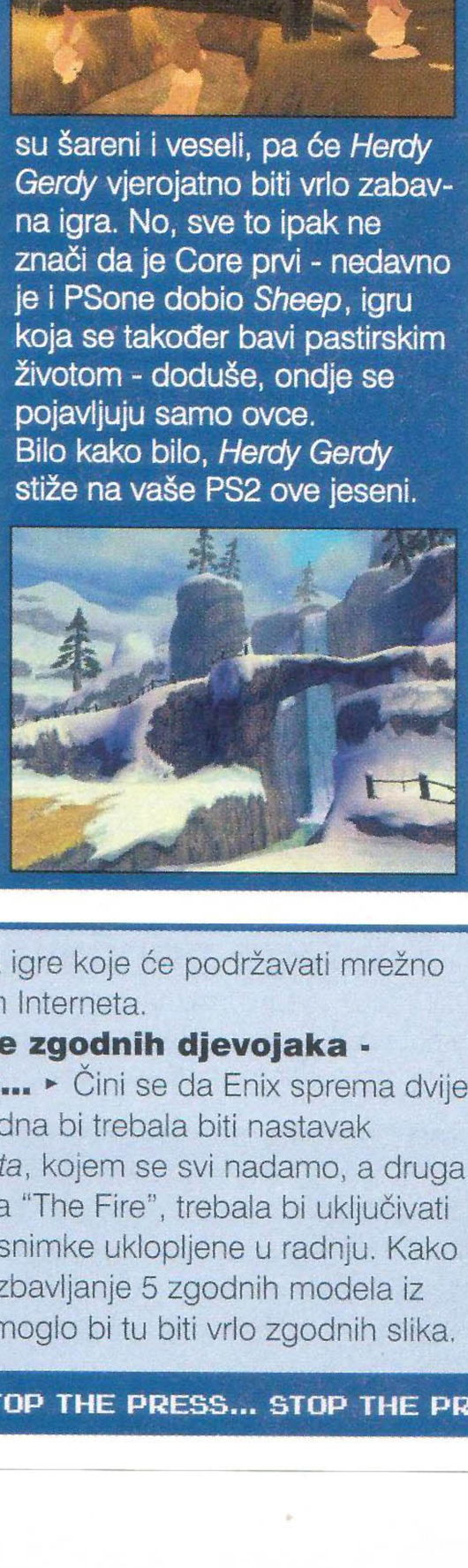
TAJNO, ALI S NASLOVOM!

Ova akcijska igra razvija se ekskluzivno za PlayStation 2, i Virgin inzistira na tome da joj priča ne bude objavljena prije negoli dođe u trgovine. Ipak, uspjeli smo saznati da će igrač biti u ulozi vođe elitne antiterorističke jedinice koja istražuje manji incident. Povežite to s naslovom i činjenicom da bi igra trebala imati mnogo "horor i ZF-elemenata" i - znate na čemu ste. No, bilo kako bilo, *Hidden Invasion* (barem po slikama) izgleda kao vizualno vrlo atraktivna tabačina/pucačina, a to je baš ono što će nam trebati kada se vratimo s ljetnih odmora i sjetimo da moramo ponovno u školu, na fakultet ili posao. Da, stiže najesen!

CORE DESIGN
HERDY GERDY

Prve slike ludog pastira

Objavljene su prve slike i detalji Coreove igre za koju su najavljivali da će stvoriti potpuno novi žanr. Naime, igra vas stavlja u ulogu Gerdyja, mladog pastira koji (iz razloga u koje sada nećemo ulaziti) mora po cijelom otoku tjerati različite vrste životinja. Svaka vrsta životinja ima svoju razinu inteligencije i na poseban način reagira kad naiđe na prepreke ili na neku drugu vrstu životinja, pa možete pretpostaviti da će biti zanimljivo. Igra bi trebala uključivati arkadne i platformske dijelove, uz dodatak strateškog razmišljanja i planiranja puta za svoje krdo. Cijela je grafika, kao što vidite, crtana rukom, a krajolici su šareni i veseli, pa će *Herdy Gerdy* vjerojatno biti vrlo zabavna igra. No, sve to ipak ne znači da je Core prvi - nedavno je i PSone dobio *Sheep*, igru koja se također bavi pastirskim životom - doduše, ondje se pojavljuju samo ovce.
Bilo kako bilo, *Herdy Gerdy* stiže na vaše PS2 ove jeseni.



poslati videokasetu sa snimljenom vožnjom. Pri ocjenjivanju koristila se samo PlayStation inačica igre.
Nagrada za pobjednika je 1 000 dolara i mjesto u "Službenoj knjizi svjetskih rekorda za videoigre i flipere", a oni koji nisu sudjelovali u natjecanju utjehu možda pronađu u činjenici da se već planira novi ciklus koji bi trebao početi najesen, kad će se igrati drugi nastavak ove popularne igre.

PlayStation 2 je online! ▸ Nažalost, samo u Japanu. Ergosoft je 12. travnja u prodaju pustio komplet koji se sastoji od modema i softwera za spajanje na Internet i pregledavanje WWW stranica - Planetweb browsera po imenu EGBROWSER.
Ergosoft je također objavio da će zainteresiranim tvtkama licencirati svoj TCP/IP stack library bez kojeg nema priključivanja PlayStationa 2 na Internet, da bi ga mogli upotrijebiti za igre koje će podržavati mrežno igranje putem Interneta.

Spašavanje zgodnih djevojaka - hmmmmm... ▸ Čini se da Enix sprema dvije nove igre - jedna bi trebala biti nastavak *Dragon Questa*, kojem se svi nadamo, a druga, radnog naziva "The Fire", trebala bi uključivati digitalizirane snimke uklopljene u radnju. Kako je tema igre izbavljanje 5 zgodnih modela iz uklete kuće, moglo bi tu biti vrlo zgodnih slika.

...STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP

TOKYO GAME

PIŠE Berislav Jozić

Na polugodišnjem sajmu održanom u Tokiju od 30. ožujka do 2. travnja prikazane su igre koje će Japanci igrati ove sezone, a u Europi ih možemo očekivati početkom jeseni. Pogledajmo zajedno...

Iako se na sajmu pojavio čak i sam Bill Gates, održavši hvalospjev Microsoftovoj konzoli, odaziv posjetitelja bio je manji od očekivanog - umjesto predviđenih 150 000 posjetilo ga je samo 118 000. Možemo sa sigurnošću reći da ih je većina došla zbog Sonyja i PlayStationa 2 jer su ionako samo igre za nj bile u igrivom obliku - ostalo su bili demoi.

Tri kralja...

Od najzanimljivijih naslova prikazani su *Final Fantasy X*, *Silent Hill 2* i *Gran Turismo 3: A-spec* o kojem možete više pročitati na idućim stranicama.

Squareova odluka da pokaže deseti nastavak *Final Fantasy* serijala u igrivom obliku bila je pun pogodak jer je igra proglašena najboljom igrom sajma, neovisno o tome što su se neki od prikazanih demoa za X-box mogli pohvaliti iznimnom grafikom. Vizualno, *FFX* je već na prvi pogled oduzimao dah predivnim animacijama i neprimjetnim prijelazima iz animacija u igru - što je već postalo zaštitni znak serijala. Osim što je predstavljeno nekoliko likova, otkrila se i jedna nova osobina igre - prizvani monsteri (bili su tu Efrit i Shiva) sada imaju komande u borbi, baš kao i likovi, i ostaju u njoj sve dok ih ne opozovete. Zanimljiv je dodatak i prikaz redoslijeda napada protivnika, što omogućuje unošenje novih taktičkih elemenata u borbu.

FINAL FANTASY X

Konami je za sajam pripremio svoja tri blockbustera: *Age of Empires 2*, *MGS2: Sons OF LIberty* i *Silent Hill 2*. U igrivom je obliku bio samo posljednji: mogli ste prošetati kroz nekoliko mračnih hodnika osvijetljenih samo ručnom svjetiljkom glavnog lika. Izvrsna zvučna kulisa jedan je od elemenata koji su pohvalili svi koji su mogli zaigrati demo, a općeniti je dojam da će igra izazvati još veći strah od onoga što ste ga osjetili u prvom nastavku.

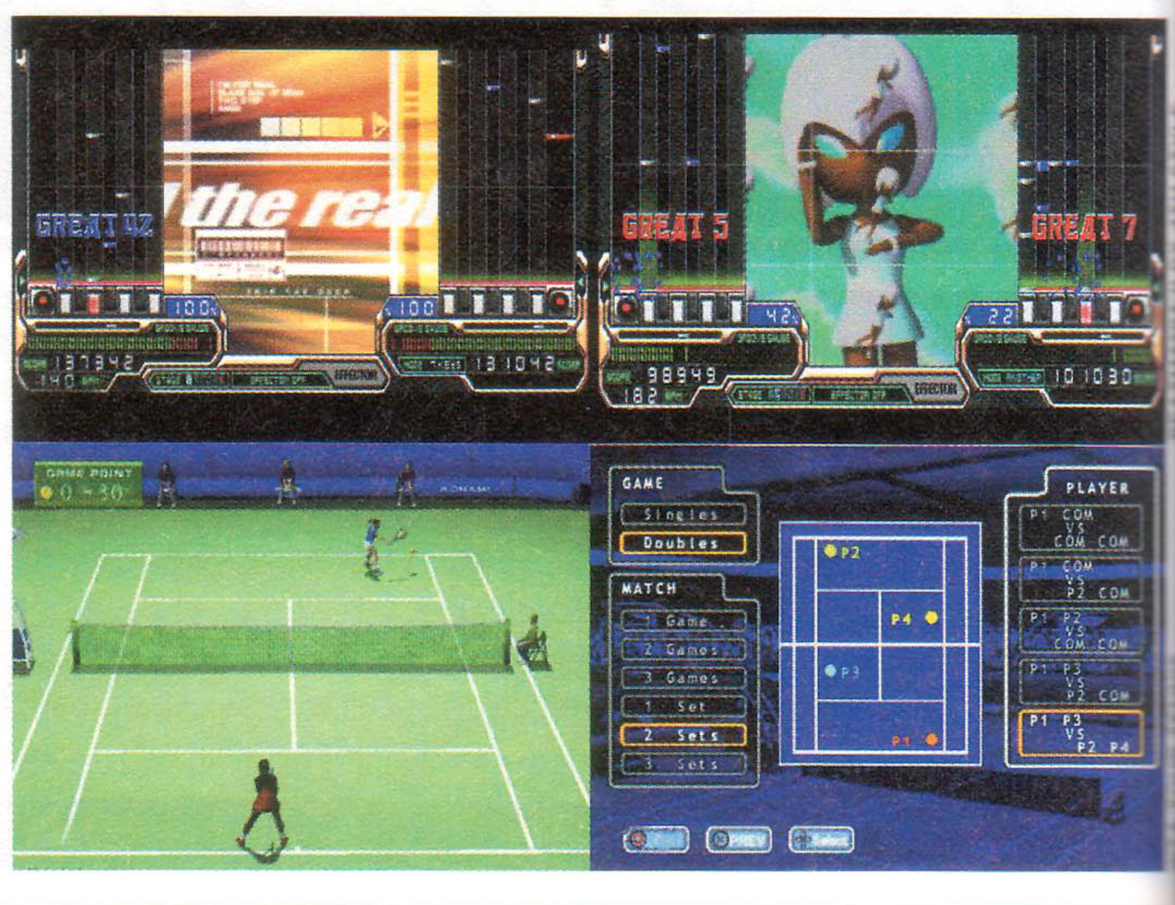
AGE OF EMPIRES 2

...i mnogo princeva

Osim zvučnih naslova, na sajmu je predstavljen i veliki broj igara koje će tek u budućnosti (možda) postati poznate. Tako je Koei prikazao animacije iz svojih igara *Yanya Caballista Featuring Gawoo* (simulacija skateboardinga s grafikom

poput one u crtanim filmovima), *Gitaroo-Man* (glazbena igra) i *Kessen 2* (nastavak srednjovjekovne strategije, tehnički nekoliko puta bolji od nje). Kao izdavač tvrtke Midway u Japanu, Koei je također prikazao animacije iz *Legiona* i *Spy Huntera*, koje će uskoro pustiti u prodaju.

Kao tvrtka koja je na sajam donijela najveći broj naslova, Konami je, osim spomenutih hitova, prikazao i novi nastavak Beatmania serijala, *Beatmania II DX 4th Style*. Iako se oko njega okupio veliki broj znatiželjnika, ne vjerujemo da će proći bolje od brojnih glazbenih igara koje se nikad nisu uspjele probiti dalje od Japana. Usto, mogle su se vidjeti i slike *WTA Tour Tennisa* u kojem, nažalost, ne nastupa Anna Kournikova, no ima mnogih drugih teniskih zvijezda. Konami je

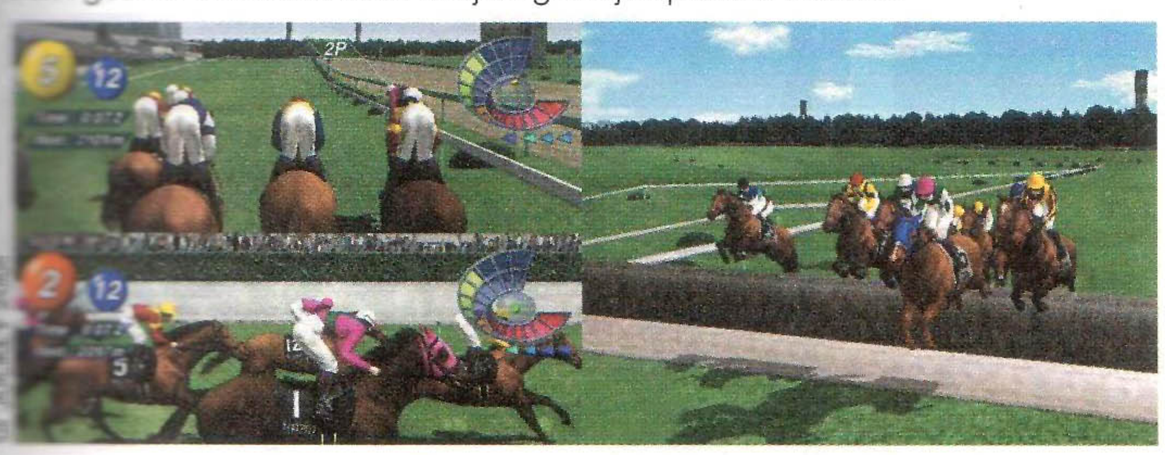


MALI ALI GLADAN

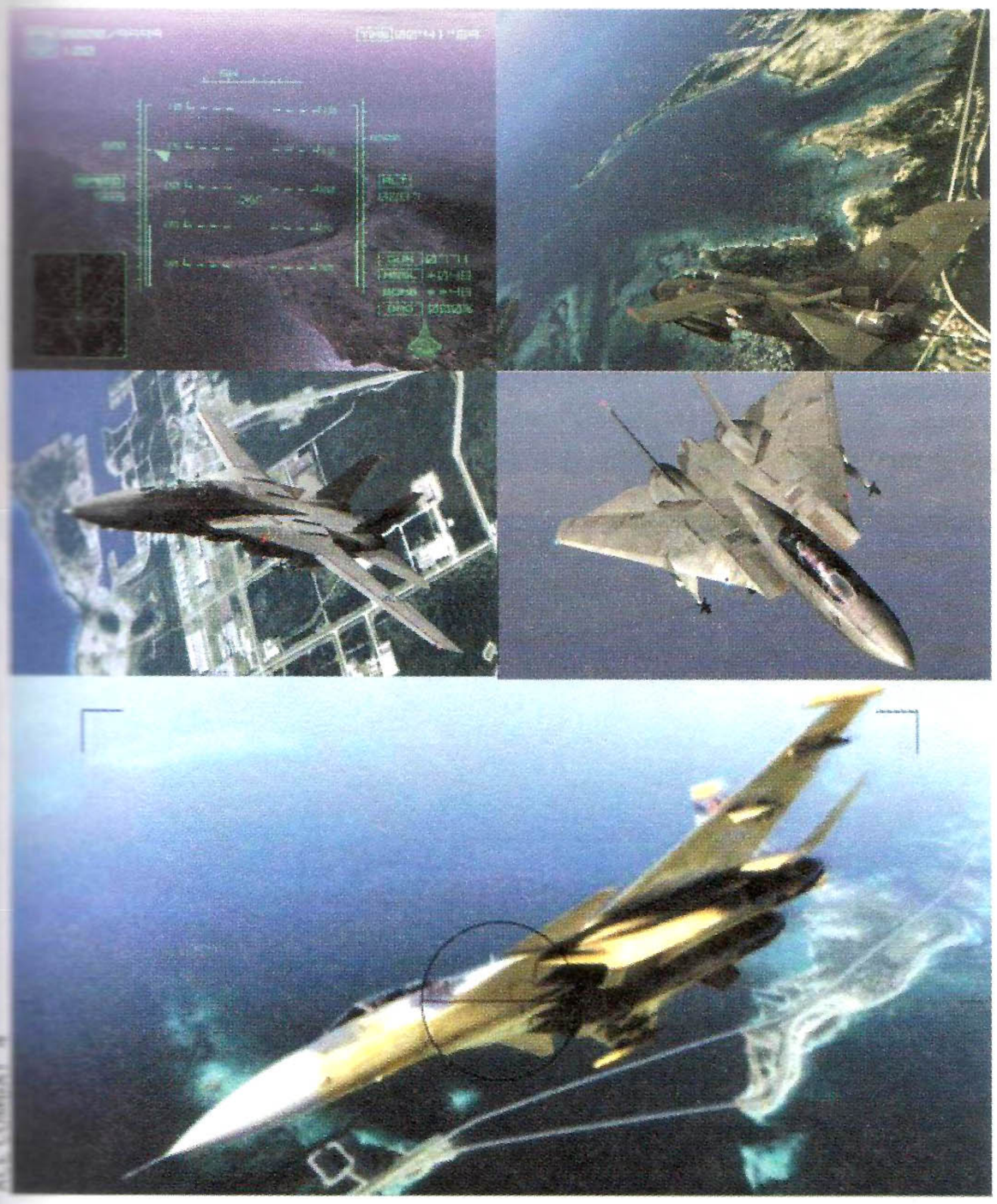
Jedna od najzanimljivijih igara sajma zacijelo je *Mosquito: The Summer At Yamada Residence*, u kojoj igrač upravlja komarcem u potrazi za večernjim obrokom. Nažalost, nemamo slika iz ove igre, a pitanje je hoće li se uopće pojaviti na američkom i europskom tržištu jer takve 'čudne' igre rijetko izađu izvan japanskih granica.

SHOW proljeće 2001.

prikazao i igru *GI Jockey 2001* koja je vrlo rijedak žanr na svim platformama - konjske utrke. No, ovo je mnogo ozbiljnije od prošlogodišnjeg šetkanja poljima što ga je izvodila Barbie - ovo je pravo sportsko nadmetanje s grafikom koja vam gotovo dočarava miris konjskog znoja i prašine u zraku.



Namco se ovaj put iskazao četvrtim nastavkom simulacije letenja *Ace Combat* koja se od prethodnika razlikuje ponajprije iznimno kvalitetnom grafikom, tj. gotovo fotorealističnim terenom te prekrasnim oblacima i tragovima dima koji ostaju iza spaljenih raketa. Također je bila prikazana i kratka animacija dugo najavljivanog "Projekta X" na kojem radi Namcov Monolith studio. Službeno ime igre je *Tetsuya Takahashi's Xenosaga* (Tetsuya Takahashi je producent igre i jedan od kreatora Xenogearsa), a riječ je zapravo o RPG-u iz *Xenogears* priče – s tim da je ovo prvi nastavak, dok se *Xenogeras* događa vremenski mnogo kasnije. O ovoj ćete igri još čuti - službeno predstavljanje, sa slikama, najavljeno je za 8. srpanj.



A svi u istom kraljevstvu

Općenito, možemo zaključiti da je sajam bio relativno bogat igrama za PlayStation 2, što je ponajprije Sonyjeva zasluga - unutar svog štanda organizirao je štandove za sve tvrtke koje proizvode igre za njegovu konzolu. Tako su se tu našli Square, From Software, Enix, Ubi Soft, Konami i Capcom - krema japanskih proizvođača igara.

U ozračju konkurencije što ga je stvorio Microsoft, Sony je ipak obranio prvo mjesto na japanskom tržištu konzola - vidjet ćemo kakav će biti omjer snaga na skorašnjem E3-u u Los Angelesu.

Svi do jednoga

Evo svih proizvođača igara i njihovih naslova za PS2 koji su se mogli vidjeti na ovom sajmu. Kako su sve ove igre namijenjene japanskom tržištu, mnoge od njih nikada nećete vidjeti u Europi, no nikad se ne zna što će postati hit.

IDEA FACTORY
- Generation of Chaos
- Global Folktail
- Gun=Hearts
- Run=Dim The Mechsmith

CAPCOM
- Devil May Cry
- Jo Jo Bizarre Adventure

KOEI
- Kessen 2
- Guitar Man
- Winning Post Maximum 2001
- GI Jockey2 2001
- EG Browser (Web Browser)
- Ready 2 Rumble Round 2
- Gauntlet Dark Legacy
- Spy Hunter
- Legion

KONAMI
- Silent Hill 2
- Age of Empires 2: The Age of Kings
- World Soccer Winning Eleven 5
- Para Para Paradise
- Beatmania II DX 4th Style
- Jikkyou Powerful Pro Baseball 8
- Beatmani Da Da Da!
- J-Phoenix
- Muscle Ranking
- Tokyo Bus Ranking
- Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
- Tam Tam Paradise
- The Maestro Music
- WTA Tour Tennis
- Jikkyou J League Perfect Striker
- Legion
- Spy Hunter

SUNRISE
- Legend of Cloudia G-Breaker

SYSCOM
- City Crisis
- Flying Circus
- Train Battle

SQUARE
- Final Fantasy X

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- Gran Turismo 3 A-spec
- Phase Paradox
- Sky Gunner

TAKARA
- Panzer Frame J-Phoenix

TECMO
- Monster Farm
- Gallop Racer 5

NAMCO
- Ace Combat 4
- Klonoa 2: Lunatea's Veil
- Tetsuya Takahashi's Xenosaga

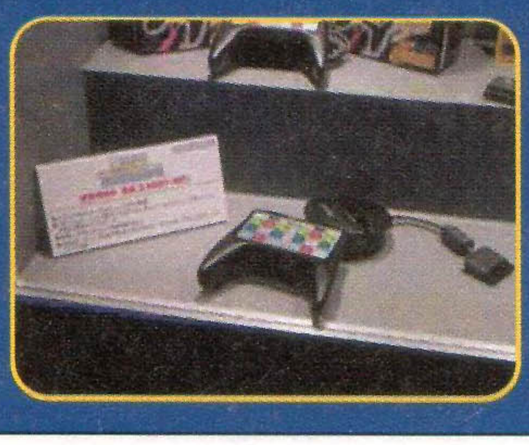
HUDSON SOFT
- Bloody Roar 3

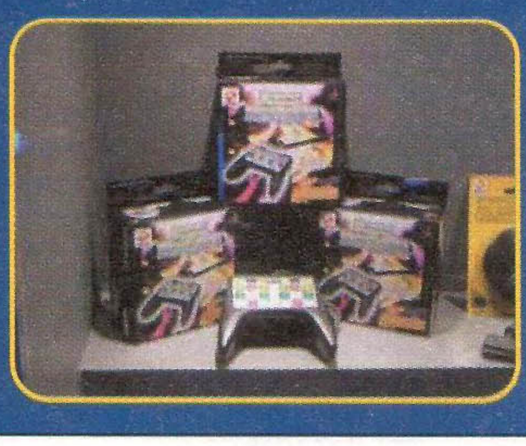
BANDAI
- Zeonic Mobile Suit Gundam 0079
- Real Talk Horse Racing

Gran Turismo 3 A-spec

ZAPLEŠITE PRSTIMA

Ako nemate gdje prostrti igraći sag-kontroler *Konamijevog Dance Dance Revolutiona* – ovo je alternativa. Cijena mu je 2 500 jena (tj. oko 20 $) i na prvi je pogled prilično nepraktičan. Budući da je na cijelom sajmu bilo prikazano vrlo malo novog hardvera, i ovaj je čudni Konamijev kontroler prošao gotovo nezapaženo.





NAJAVA BROJA

Hoće li Capcom u ovom klonu *Resident Evila* žrtvovati dužinu radi kvalitete?

Čini se da hoće PIŠE Berislav Jozić

ONIMUSHA: WARLORDS

ONIMUSHA: WARLORDS

proizvođač CAPCOM

izdavač FLAGSHIP

datum izlaska DRUGA POLOVICA 2001.

žanr AKCIJSKA AVANTURA

broj igrača 1

platforma PLAYSTATION 2

PS2 Memory Card

Dual Shock 2

I zašao prije nekoliko mjeseci u Japanu, *Onimusha* je jedan od naslova čija se PAL-inačica nestrpljivo iščekuje u Europi. Kao nasljednik *Resident Evila* i *Dino Crisisa*, nije se morao mnogo truditi da dođe na vrhove top-ljestvica - no da bi ondje ostao, prijeko je potrebna kvaliteta.

Kvalitetu vidimo već pri prvom pogledu na slike - *Onimusha: Warlords* može se podičiti najboljom grafikom od svih dosadašnjih sličnih igara, kako u animiranim sekvencama, tako i u akciji. Animacija svih likova izrađena je već poznatom motion-capture metodom, no programeri se nisu zadovoljili činjenicom da su 'skinuli' pokrete glumaca. Ovaj su put u igru prenesene i grimase lica na kojima se u svakom trenutku mogu vidjeti različiti osjećaji (ovisno o tome što se događa). Glavni lik, čijim je akcijama posvećena najveća pozornost, napravljen je prema izgledu i pokretima poznatog japanskog glumca Takeshija Kaneshira.

STVARNOST ILI BAJKA

Onimusha je djelomično rađena prema stvarnim povijesnim činjenicama. Radnja se odvija u šesnaestom stoljeću za vrijeme vladavine Nobunaga Odae. Veza sa stvarnošću prestaje kad Nobunaga ustaje iz mrtvih i otima princezu Yuki, a na scenu stupa Samanosuke Akechi, usamljeni samuraj koji kreće u akciju spašavanja. Naravno, već pogađate koja je vaša uloga - vi ste hrabri samuraj koji će se boriti protiv ljudi i demona želeći osloboditi

NASTAVAK VEĆ U PRIPREMI

S obzirom da je *Onimusha: Warlords* prva PlayStation 2 igra koja se prodala u više od milijun primjeraka - i to samo u Japanu - ne čudi Capcomova odluka da se odmah krene u izradu nastavka. Prema nekim najavama, čeka nas cijeli *Onimusha* serijal, čiji će se nastavci međusobno povezivati u složenu i zanimljivu priču. Capcom je na nedavnoj tiskovnoj konferenciji objavio da će 'dvojka' stilom biti značajno drugačija od prvog nastavka, što navodi na pomisao o potpuno trodimenzionalnoj igri - no ništa još nije službeno potvrđeno.

BITKA KOD SISKA, ANYONE?

S obzirom na to koliko Japanci vole u svoje igre ubacivati povijesne događaje, pada mi na pamet da bi i hrvatska povijest mogla biti unovčena na taj način. *Onimusha* je već druga igra (uz *Kessen*) u kojoj se spominje i prikazuje borba za prevlast između Nobunaga Odae i Yoshimotoa Imagawae. I mi u svojoj povjesti imamo mnogo sličnih bitaka, samo je pitanje kada će nekome pasti na pamet da ih upotrijebi.

princezu iz kandži zlog Nobunage.

RESIDENT EVIL ILI DINO CRISIS?

Način igre bit će vrlo sličan onome u dosadašnja dva Capcomova survival-horor hita, dok je upravljanje nešto jednostavnije nego u *RE-u.* Naš će lik biti mnogo agilniji i pokretljiviji, a lokacije su prerenderirane iz velikog broja kutova. Pogled kamere se često mijenja kako bi vam uvijek pružio najbolji pregled akcije.

S obzirom da se priča odvija u srednjem vijeku, borba će se voditi samo hladnim oružjem, znači nema potrebe za skupljanjem streljiva. Umjesto toga, u igru su ubačeni elementi RPG-a pa će glavni lik moći unaprijediti svoje sposobnosti i snagu oružja 'upijanjem' duša pobijeđenih protivnika.

Čeka nas akcijski Resident Evil u Japanu ili još preciznije - Dino Crisis sa samurajima

Osim borbe, očekuje vas i rješavanje zagonetki u *RE*-stilu, no one će obuhvaćati svega 15% igre, dok će ostatak biti čista akcija, po čemu je *Onimusha: Warlords* mnogo sličnija *Dino Crisisu 2* koji također stavlja akciju ispred mozgalica.

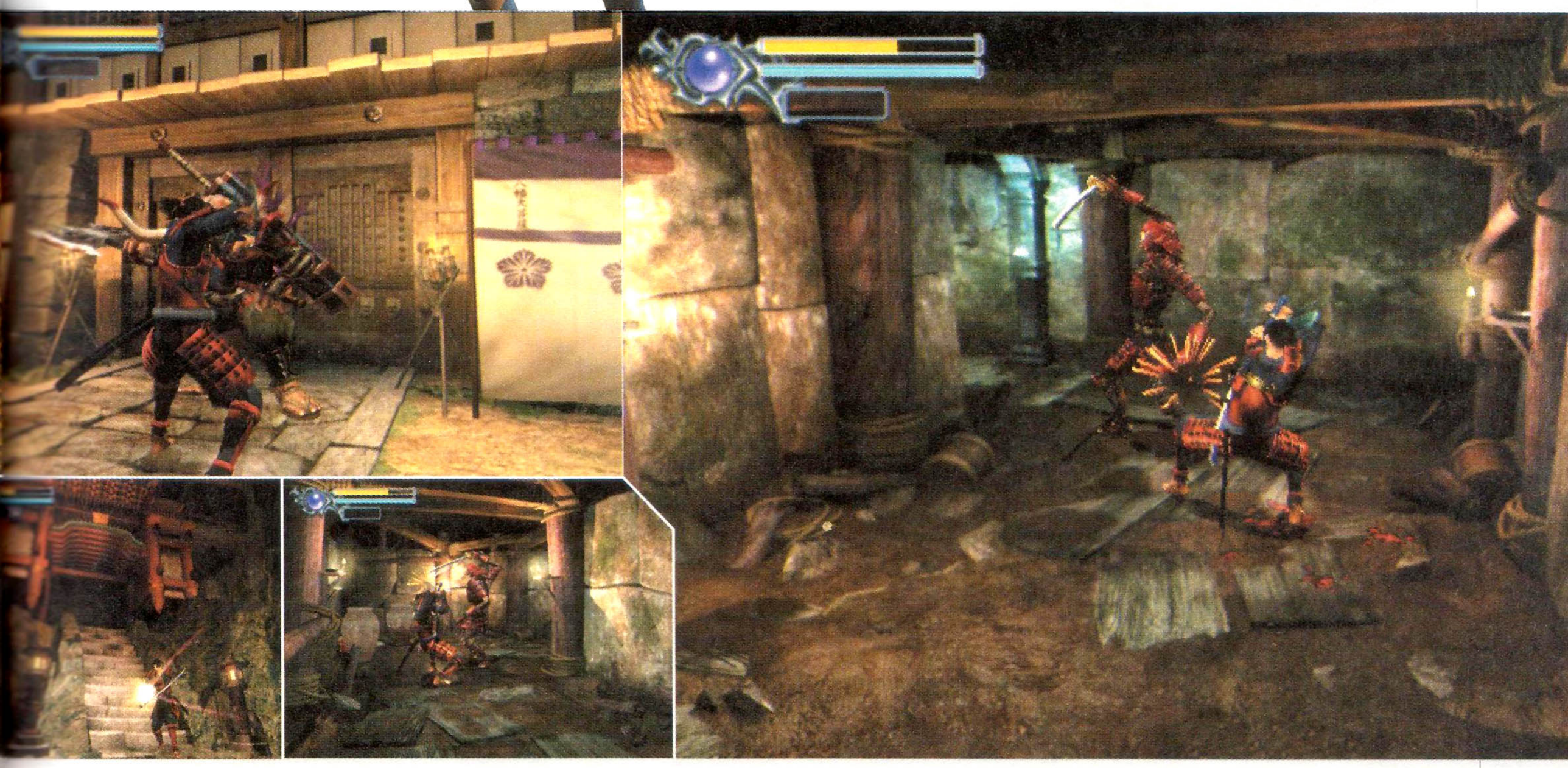
Z.O.E.-PROBLEM?

Čista akcija znači da će u igri sigurno biti manje lutanja uokolo u potrazi za predmetima, a više jednostavne borbe, zbog čega će igra biti kraća. Čini se da će *Onimusha,* sudeći po tim značajkama, biti u istoj kategoriji sa *Zone of Enders*, igrom koja se može pohvaliti divnom grafikom i zanimljivom pričom, ali se također sastoji od čiste akcije pa je gotova 'čim se naviknete na kontrole'. Prema vijestima koje stižu iz Japana, to je i jedina zamjerka igrača ovoj igri. Kao i *Z.O.E.* Hidea Kojime, igra će nuditi relativno kratko ugodno iskustvo, a nakon završetka nećemo biti nagrađeni još jednim scenarijem i novim likom, kao što smo navikli u *RE-u*, nego samo manjim bonusima.

No, neovisno o njezinom trajanju, *Onimusha* se dokazala kao igra koja donosi novu vrstu atmosfere na naše konzole - strah od zombija i dinosaura nasljeđuje srednjovjekovni strah od demona. Capcom je prije nekoliko godina otkrio da se igrači vole boriti za goli život u atmosferi filmova strave - a *Onimusha* nudi još jednu priliku da se ta potreba zadovolji. Neovisno o tome što ćemo tako malo vremena provesti uz nju, vjerujem da ćemo je se dugo sjećati. ⊗

ŠTO OČEKUJEMO

- **IZVRSNU GRAFIKU** kako u akciji, tako i u CG-animacijama koje pričaju priču igre
- **ATMOSFERU SREDNJOVJEKOVNOG JAPANA** dočaranu točnim povijesnim činjenicama i odjećom
- **KRVAVU AKCIJU** u kojoj će crvena tekućina prskati na sve strane



Izašao je *Z.O.E.*! A svaki obožavatelj Hidea Kojime zna što to znači. Konačno ćemo odigrati nastavak *MGS-a*, tj. demo na dodatnom disku uz *Zone Of Enders*. I odigrali smo ga. I te kako! Čak nekoliko puta! PIŠE Berislav Jozić

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

MGS2: SONS OF LIBERTY

proizvođač KCEJ
izdavač KONAMI
datum izlaska LISTOPAD 2001.
žanr AKCIJSKA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION 2

PS2 Memory Card
Dual Shock 2

Iako će iskusniji igrači *MGS-a* demo završiti za dvadesetak minuta, a početnici za najviše sat vremena, užitak igranja natjerat će i jedne i druge da ga odigraju barem dva-tri puta. Tek toliko da još jednom osjete kišu na ramenima, zagušljivost brodskih hodnika i navalu adrenalina kad na podu ugledaju sjenku stražara koji se približava...

Ali, krenimo od početka. A početak se sastoji od desetominutnog uvoda sa Snakeom u glavnoj ulozi. Od poznatih likova tu je još i Otacon, ovaj put u ulozi radiooperatera kojem se Snake javlja poznatim codecom. Kad nakon spektakularnog upada na tanker Snake približi mikrofon ustima i izgovori "This is Snake", uspomene iz prvog dijela naviru i teško je od uzbuđenja zadržati kontroler u rukama. Slijedi podugački razgovor koji objašnjava početak priče, a potom krećete u igru...

SAMO U KOMPLETU

Napominjem da je i sam Hideo Kojima, scenarist i redatelj *Metal Gear Solida 2*, preporučio igranje ove igre tek nakon odigranog prvog dijela. Ako to još niste učinili, 'jedinicu' možete nabaviti u platinastom izdanju za PSone, znatno jefitnijem od novih igara, jer je još uvijek među najboljim igrama za tu konzolu. Ako vam se baš nikako ne igra prvi dio, u demou *MGS2* (a vjerojatno i u završnoj inačici) je kratki (devet stranica teksta) novinarski izvještaj koji će vam dati maglovitu sliku što se to događalo sa Snakeom u *Metal Gear Solidu*, jer inače nećete razumjeti ni aluzije na situacije iz prvog nastavka, kojih je demo prepun, mnoge šale koje Otacon i Snake izmjenjuju bit će vam potpuno neraazumljive, a i dijelovi priče neće vam imati mnogo smisla.

NENADOKNADIV OSJEĆAJ

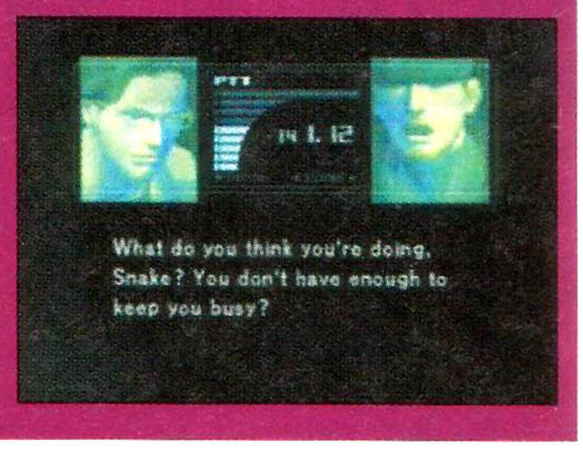
Bez obzira jeste li Snakeov fan ili prvi put čujete za *Metal Gear Solid* (u što je teško povjerovati), ovaj će vam demo pokazati kuda ide budući razvoj igara. Počevši od izvrsne grafike, superrealnih tekstura i ani-

IGRAT ĆEMO GA I PRIJE NEGO ŠTO SE NADAMO!

Na veliko iznenađenje Japanaca, čini se da će *Metal Gear Solid 2* prvo izaći u američkoj inačici, a tek onda u japanskoj i europskoj. Naime, unatoč velikom uspjehu u Japanu, *MGS* ipak se najbolje prodavao u Americi, a Konami želi što prije početi ostvarivati što veću zaradu od investicije u koju su ulagali više od dvije godine.
Poznavajući način na koji uvezene igre s američkog područja dolaze u Hrvatsku, to znači da ćemo *MGS2* zaigrati i prije nego što smo se nadali.

I SNAKE JE SAMO - MUŠKARAC

Neuobičajeni smisao za humor Hidea Kojime vidi se i u kratkom dijelu igre koji možemo vidjeti i na demou. Pogledate li malo bolje u svlačionici za stražare poster golišave ljepotice s unutarnje strane vrata ormarića i potom se radijem javite Otaconu, vidjet ćete zadihanu Snakeovu facu te čuti kako ga Otacon kori. Što je Snake radio gledajući golu djevojku da se tako zadihao? Ne želim pogađati!



macija preko 3D-zvučnih efekata pa do najsitnijih detalja koji su zaštitni znak Hidea Kojime - ova je igra ono što smo čekali posljednjih nekoliko godina. Iako je riječ o nastavku, *MGS2* ima svjež pristup igraču; naime, probleme u igri možete riješti na nebrojeno mnogo načina - što god vam padne na pamet, Snake to može učiniti. U kratkoj šetnji tankerom punom terorista moći ćete iskušati mnogobrojne mogućnosti - od jednostavnog hodanja, trčanja, puzanja, penjanja i drugih pokreta poznatih iz prvog nastavka preko naprednijih tehnika kao što su provirivanje iza ugla hodnika, kucanje po zidu da biste izazvali pozornost protivnika i pretresanje onesposobljenih neprijatelja do mogućnosti koje još nismo vidjeli u igrama - primjerice, uzimanje terorista za taoce ili skrivanje tijela da na nj ne naiđu stražari u ophodnji.

Sa svim tim mogućnostima igra bi bila vrlo lagana da i umjetna inteligencija vaših protivnika nije na jednako visokoj razini kao i Snakeove sposobnosti. Teroristi i na najmanju uzbunu reagiraju kao trenirani profesionalci, istražujući svaki kutak s izvučenim oružjem spremnim na paljbu, međusobno si pokrivajući leđa i pazeći na svaku sitnicu. Jedan od primjera je i taj da će vas odati čak i vaša sjena stojite li iza ugla te najmanji šum dok se šuljate protivniku iza leđa.

JEDVA ČEKAM PRAVU STVAR!

Dugo sam razmišljao kako napisati najavu za ovu igru - teško je prestati pisati o svim sitnicama koje ju čine, od mrlja krvi koje ostaju na zidu iza vas do činjenice da nekoliko pogodaka zaredom uzrokuje krvarenje koje polako iscrpljuje vašu snagu ako ne povežete ranu - previše je detalja da bi ih se obuhvatilo u jednom tek-

MGS2 najavljuje dolazak nove generacije igara čiju će razinu kvalitete konkurencija ustinu teško dostići

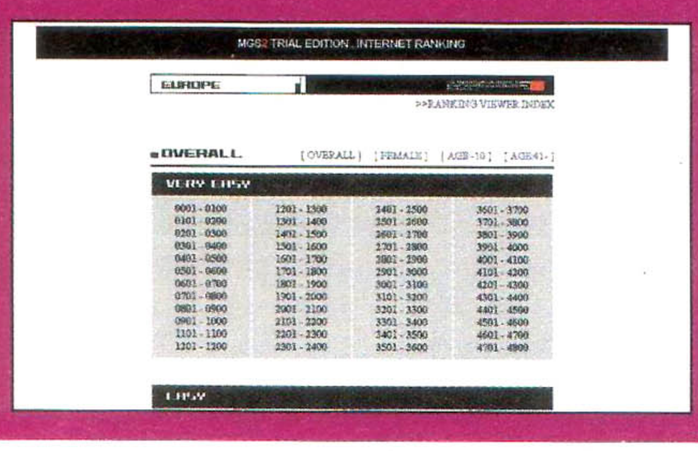
stu. A još je teže prenijeti atmosferu, napetost i uzbuđenje dok istražujete svaki kutak vašeg okoliša, dok se skrivate od pogleda terorista ili ih sređujete brzo i u tišini... Tehnički, *MGS2* je savršen dokaz što sve može PlayStation2, no za spoj svih kvaliteta u ovakvom naslovu potreban je bio ljudski um - um umjetnika. ⊗

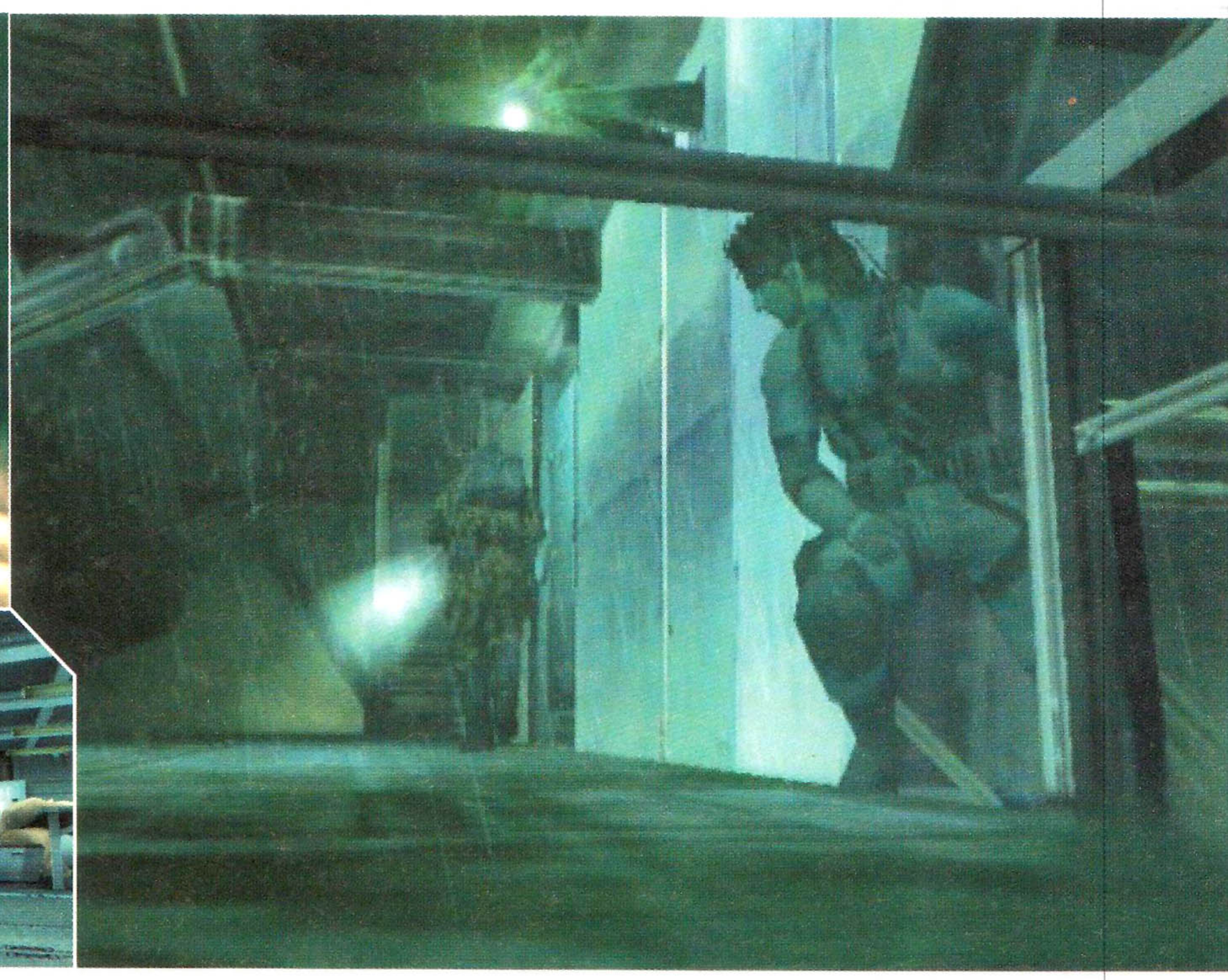
ŠTO OČEKUJEMO

- **IZVRSNU ATMOSFERU**
  jer je velika pozornost posvećena svakom detalju
- **IZAZOV**
  istraživanja i borbe sam protiv svih
- **SLOBODU**
  da učinimo što god nam padne napamet pomoću velikog broja Snakeovih pokreta koji će nam biti na raspolaganju

JA SAM BOLJI!

Kako bi igrače ponukali da odigraju demo *MGS2* i nekoliko puta, Konami je na svojim stranicama **www.kcej.com** omogućio unos kodova koje su dobili po završetku demoa. Prema kodu, vašim godinama i spolu (!) bit ćete ocijenjeni te smješteni na top-ljestvicu igrača - podijeljena je po kontinentima pa možete postati poznati kao najbolji igrač *MGS2* u Europi ili svijetu.





NE, ALI SADA NEŠTO SASVIM DRUGAČIJE...

ISS PRO EVOLUTION 3

Dopao nam je ručica! Svjež, najfriškiji, ma japansko izdanje *Wining Elevena 5*! Zamislite samo to oduševljenje! Napokon je postojanje PlayStationa 2 dobilo smisao... NAPADA Danijel Reškovac

ISS PRO EVOLUTION 3

proizvođač KCET
izdavač KONAMI
datum izlaska LISTOPAD 2001.
žanr PRESVLAČENJE BARBIKE
broj igrača 1-8
platforma PS2 ONLY

PS2 Memory Card | Dual Shock 2 | PS2 Multitap

Ne, ne, ne, i ne, kako ću ja sad tu nešto pisat, imam temperaturu 41,2, a kako i ne bih, tko ga jednom vidi, i ne može bez vrućice. Koja ga tjera, tjera da proda krevet i ormare i kupi PS2 po bilo kojoj cijeni. I nabavi, ma ostane dužan Yakuzama, samo da ga ima. I zaigra, i oboli, i nikad ga više ne izvadi iz one crne ladice... Jaoooo, majko....!

-sjetni uzdah-

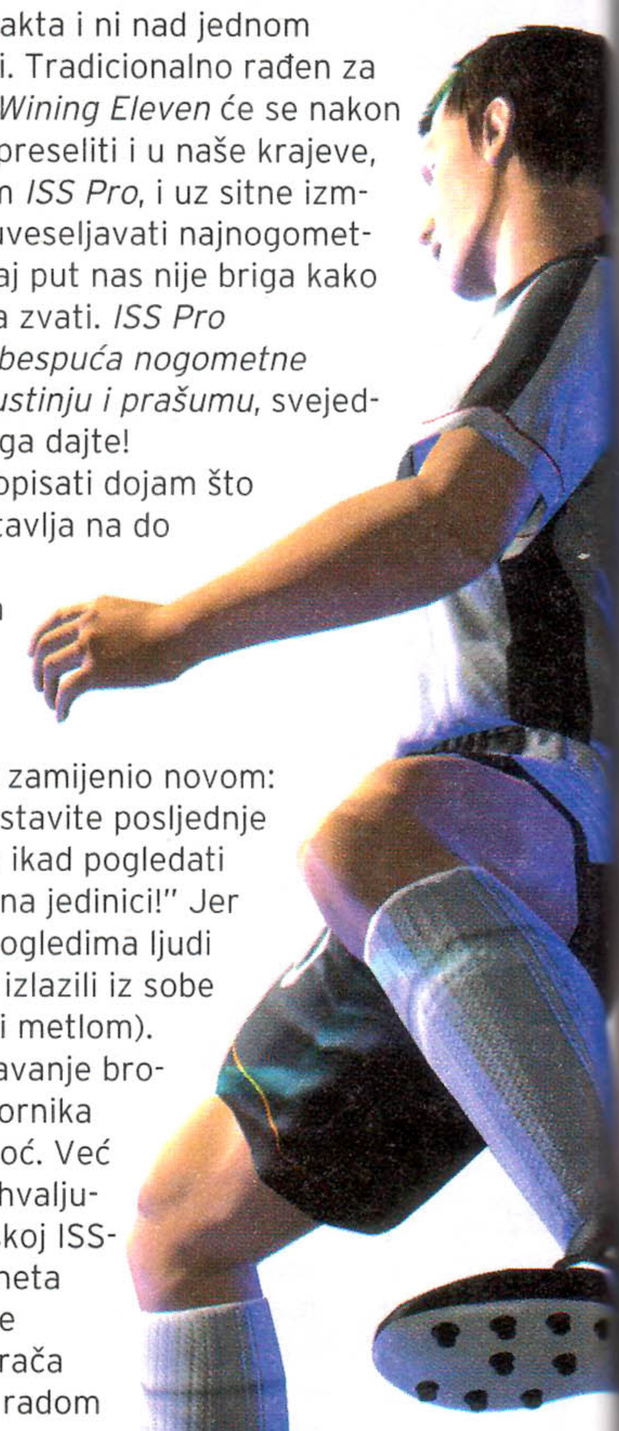
Dobro, Ixa, smiri se, sve će bit u redu, dobit ćeš ga i ti, poslat će babo iz Amerika, ja ću samo malo zasad prokomentirat pa ćemo bacit još jednu.

SVE NAJBOLJE

Bez pretjerivanja, odgovorno i nepomućenog uma tvrdim da se sve najbolje u dosadašnjoj povijesti PS2 igrica našlo u *Wining Elevenu 5*. Nijedna nas nije izbacila toliko iz takta i ni nad jednom nismo toliko slinili. Tradicionalno rađen za japansko tržište, *Wining Eleven* će se nakon nekoliko mjeseci preseliti i u naše krajeve, samo pod imenom *ISS Pro*, i uz sitne izmjene i nadopune uveseljavati najnogometniji kontinent. Ovaj put nas nije briga kako će se naša inačica zvati. *ISS Pro Evolution3*, *Kroz bespuća nogometne zbiljnosti*, *Kroz pustinju i prašumu*, svejedno nam je. Samo ga dajte!

> **Ja više ne znam je l' oni to igraju ili gledaju TV!?**
> *Zdenka Pavlinek, prodavačica u Unikonzumu*

Kako vam zorno opisati dojam što ga novi nogač ostavlja na do jučer normalne i ozbiljne ljude? Na vratima svoje sobe sam dobropoznatu Danteovu poruku zamijenio novom: "Svi koji ulazite ostavite posljednje nade da ćete više ikad pogledati bilo koji stari ISS na jedinici!" Jer razlika se vidi u pogledima ljudi koji su pred jutro izlazili iz sobe (kad su bili tjerani metlom). Pripreme za iščitavanje brojnih japanskih izbornika trajale su jednu noć. Već sutradan smo, zahvaljujući brojnoj svjetskoj ISS-zajednici, imali s neta skinute prevedene skripte i imena igrača koja se vrijednim radom moraju upisati. Vrijednim i mukotrpnim



I JOŠ MNOGO TOGA...

Najveća je promjena postojanje dvaju načina trčanja. Uz uobičajeni turbo na R1, postoji i sporiji na R2. Razlika je u većem foru koji si igrač daje na bržem turbu. To je moguće samo na praznom prostoru, jer mu se lopta tako lakše uzima. R2 turbo daje bolju kontrolu lopte, ali i tako ste još u opasnosti od otimanja, zato oprezno s desnom rukom! Novost je i usporavanje na L1 kojim se dobiva najbolja kontrola lopte pa se dobar i tjelesno jak dribler tako može ograditi te dodati loptu i pokraj trojice braniča.

I JOŠ VIŠE PSOVANJA...

Jer golovi se teže postižu. U situaciji kad braniči i malo smetaju, prosječni će napadač gađati glavonju u 19. redu publike. Tek kad bude imao čist prostor ispred sebe, postići će pogodak. Kad primite gajbu, činit će vam se da golovi lakše padaju i da su vratari užasni, jer u prošlim nastavcima su bolje branili. Brane oni još uvijek dobro, ali kao što je i teren povećan, povećana su i vrata pa će ih, dakako, biti teško cijela pokrivati.

Nemaš osobnu? Ma znam te ja odnekud...Ti si onaj ISS-ovac? Ajd' onda...

Branko Deranja, kontrolor ZET-a

jer, uz stare reprezentacije, u novome Konamijevom remek-djelu postoje i novi Master klubovi s kojima se mogu igrati i prijateljske utakmice bez prethodnog osvajanja u Master ligi.
A sve počinje kao i u prošlom nastavku.
Nepromijenjena špica, poznati uvod, isti likovi, ništa (u okvirima 'dvojke') spektakularno. A onda izaberete klubove ili repke i počinje tekma. Bolje ne gledajte slike! Uvod u kojem igrači izlaze na teren. Svatko će prepoznati lica najpoznatijih igrača pri zagrijavanju ili sviranju himne. Čuđenje prvo.
Pa se nakon kratkog učitavanja pojavljuje središte terena i poznato ispucavanje lopte. Čuđenje drugo.
Pa počinje igra. Čuđenje treće, četvrto, peto...

DA SVA ČULA UŽIVAJU

I uopće se nismo iznenadili kad su majstori iz Konamija lani objavili da su kupili godinu star engine. I izjavili da

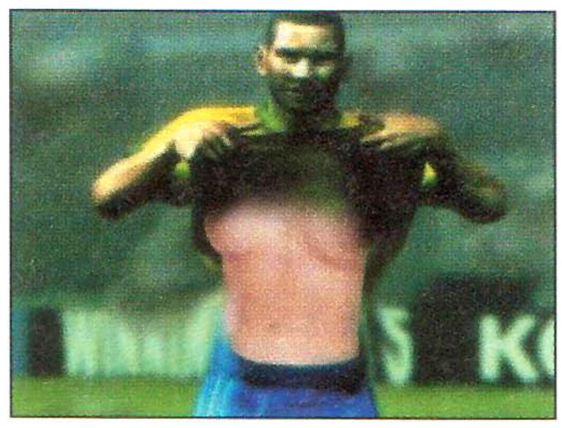
E ja, oooovaaaj, da onaj, mislim, e, kuž'š, onaj ISS, e...

XX, ljepuškasti zagrebački nogometaš

Ma vrak te jeebal, tebe i tvoj nogomet!

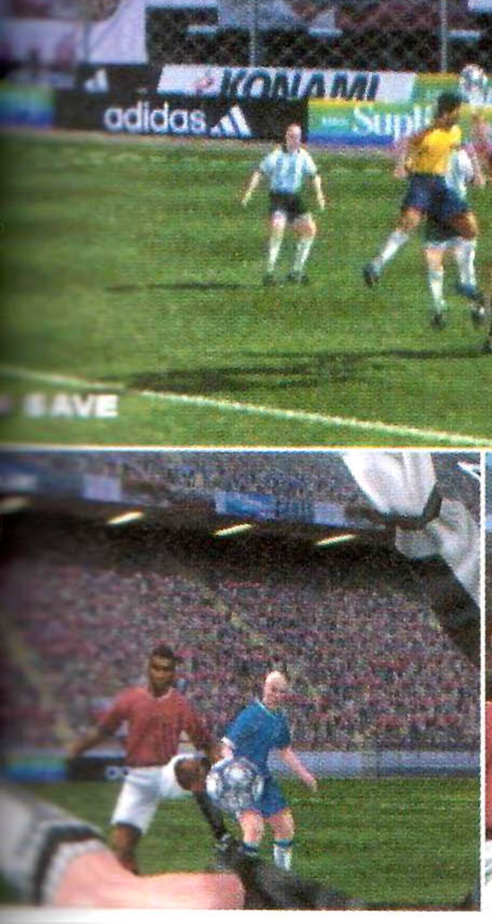
Kumica Bara s Trešnjevačkog placa

ih nije briga za pomodne ludosti - oni samo žele što je moguće više usavršiti jedan engine po kojem će se razvijati i igrivost, upravo ono po čemu su Konamijeve nogometne simulacije i poznate. Pa kako izgleda rezultat takvog promišljanja? Očaravajuće za nas nenavikle na takav pristup u igraćoj industriji. Pošteno odrađen posao, rekli bi ljudi iz KCET-a i Konamija.
Način usavršavanja već postojeće odlične baze osjeća se svakim novim odigranim potezom. Individualne razlike među igračima nikad nisu toliko dolazile do izražaja. Sada ćete prepoznati pravog majstora kreiranja igre po "lopti s očima" koju će uputiti svome napadaču. A rasnog napadača po tome kako će se u trenu osloboditi svojih čuvara i instinktom strijelca krenuti u prazan prostor. Kako i ne bi, kad su se ocjene za svakog igrača toliko proširile. Sjećate li se onog ekrančića s ocjenama igrača iz prošlih nastavaka? Sad postoje četiri takva. A na trećem i četvrtom nabrojane su samo značajke koje imaju vrhunski igrači. Za braniče je važno dobro uklizavanje i presijecanje pasova, bitne značajke veznih igrača su kreator igre te preciznost dodavanja i dribling. Kod napadača to su, između ostalih, ubojitost u kaznenom prostoru i rješavanje situacija jedan na jedan. A to su tek samo neke od posebnih sposobnosti koje se pribrajaju već proširenim standardnim ocjenama.
Grafika nas u *ISS-u* nikad nije previše brinula, ali sada s ponosom možemo reći da je *WE 5* dosad najbolje izgledajuća igra na 'dvojci'. U izgledu igrača, terena i publike prešišao je i *FIFA-u* koja se dosad dičila pridjevom najljepšeg nogometa.
Ali ni to nije sve. Neki novi potezi i finte, sasvim drugačije i mnogo realnije postavljanje formacije i igre natjerat će vas na pravo nogometno razmišljanje.
Najljepše je od svega što će sada svatko od nas moći igrati baš svoju igru, pa će napokon i tehnička lepršavost doći do punog izražaja. Ma čeka nas još puno lipih stvari, vjerujte, i mnogo neprospavanih noći, i pregršt dobre zabave, i fade out ove najave-recenzije uz sliku zadovoljnog nogometnog fanatika koji pri izlasku sunca laganim smiješkom mjerka svoju konzolu.
Napokon se isplatila!
Ovaj tekst posvećen je bratu Ixi koji će čvrste vjere i dalje ustrajati u štednji i kupnji nove gitare za cijeli život umjesto PlayStationa 2. Svaka ti dala, majstore! ⊗



ŠTO OČEKUJEMO

- **NIŠTA!**
  Sve smo već dobili. Dovoljna su nam samo prevedena imena i izbornici na materinskom engleskom jeziku. I neka nam ostave Jona Kabiru, najboljeg komentatora na svijetu!



Uskoro nam stiže nova horor-avantura koja će nam otvoriti vrata pakla da bismo vidjeli kako je ondje

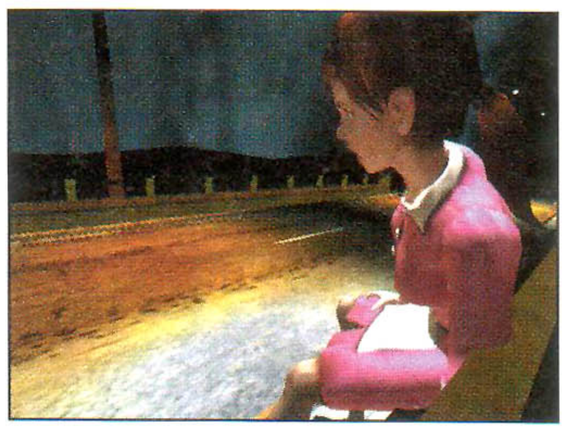
PIŠE Vedran Sandić

THE LOST

THE LOST

proizvođač IRRATIONAL GAMES
izdavač CRAVE ENTERTAINMENT
datum izlaska DRUGA POLOVICA 2001.
žanr HORROR RPG
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION2

PS2 Memory Card
Dual Shock 2



The Lost je igra koja se prvo počela razvijati za PC i, prema svemu viđenome, veliki su joj izgledi da postane najljepšom horor-avanturom na PC-ju dosad. Uvidjevši veličinu potencijalnog tržišta za tu vrstu igara među poklonicima *Silent Hill* i *Resident Evil* serijala, programeri Irrational Gamesa odlučili su usporedno razviti i PS2 inačicu utemeljenu na istom enginu koristeći istodobno i sve prednosti što ih ta konzola pruža.

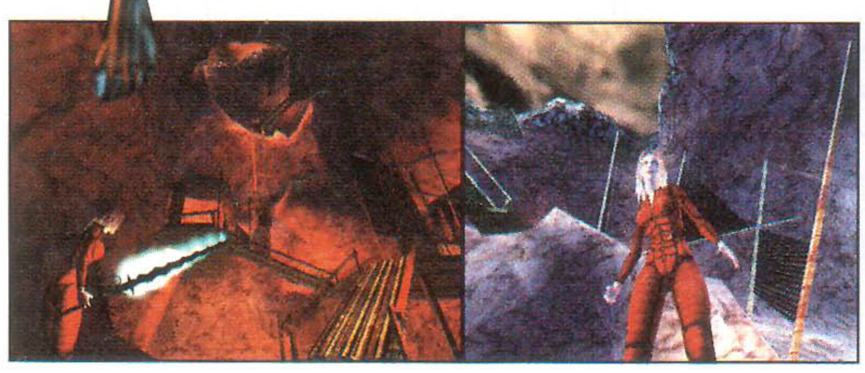
Cijela se radnja igre vrti oko misteriozne žene po imenu Amanda koja je u automobilskoj nesreći izgubila kćerku. Kako se ne može pomiriti s njenom smrću, spremna je učiniti sve kako bi je vratila. Pa čak otići i u sam pakao služeći se svojim mističnim i okultnim sposobnostima. Kroz cijelu ćete igru upravljati upravo Amandom, koja ima sposobnost da se pomoću *mane* transformira u najrazličitije likove. Svaki od njih ima svoju osobnost, prednosti i mane, a zajednička im je jedino Amandina ukupna životna energija. Tako ćete, pretvorivši se u munju, moći doslovce spaliti svoje protivnike, a u slučaju da se od vas zahtijeva neopaženi ulazak ili je protivnika jednostavno previše, pretvorit ćete se u sjenu i jednostavno se prošuljati pokraj njih. Cijela je igra prožeta RPG-elementima, tako da ćete napredujući kroz igru moći poboljšavati specifične osobine likova. U igri će postojati i mnoštvo logičkih zagonetki koje ćete moći riješiti s točno određenim likom. Znači, osim brzine i spretnosti u rješavanju akcijskih problema, ili jednostavnije rečeno, spaljivanja protivnika, morat ćete često pokrenuti vaše moždane vijuge. *The Lost* je isprva zamišljen kao horor-survival igra, ali je tijekom razvoja umetnuto podosta RPG-elemenata pa bi se zahvaljujući njima mogao pretvoriti u novu i originalnu igru, a ne samo u još jedan *Silent Hill* klon. ⊗

ŠTO OČEKUJEMO

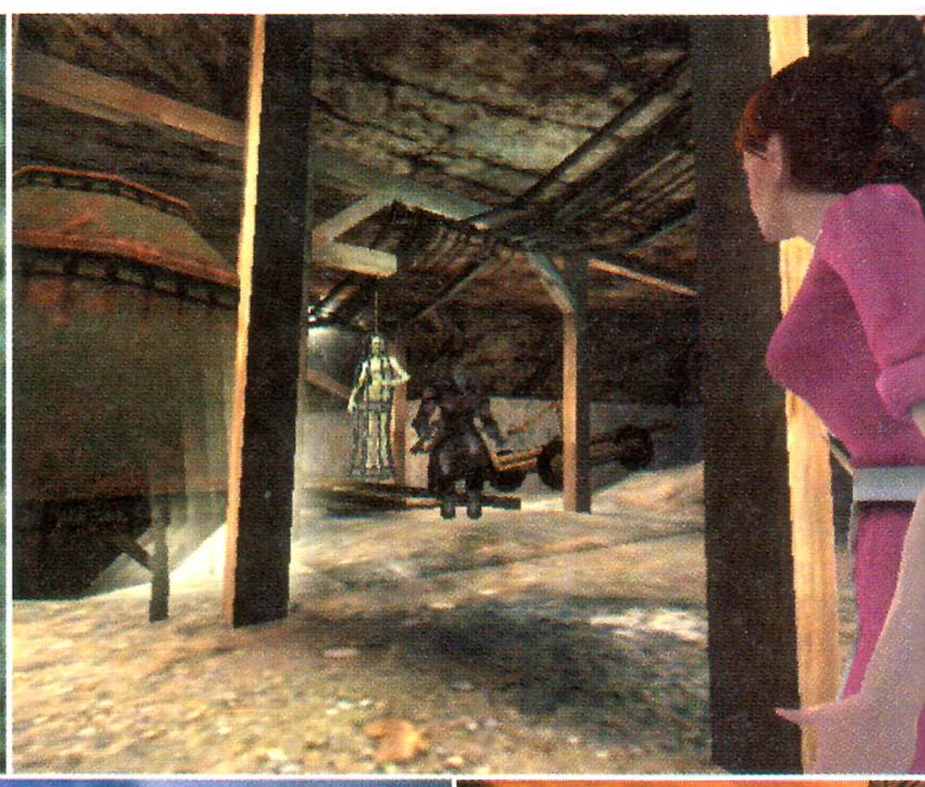
- **PRIČU**
  Dobru i jezovitu radnju igre koja će nas odvesti u sam pakao
- **GRAFIKU**
  Uz prekrasni 3D engine, očekujemo i mnoštvo filmskih kadrova strave koji će nam utjerati strah u kosti
- **RPG-ELEMENTE**
  Mnoštvo RPG-elemenata koji će nam omogućiti da razvijamo one osobine koje nam najviše odgovaraju

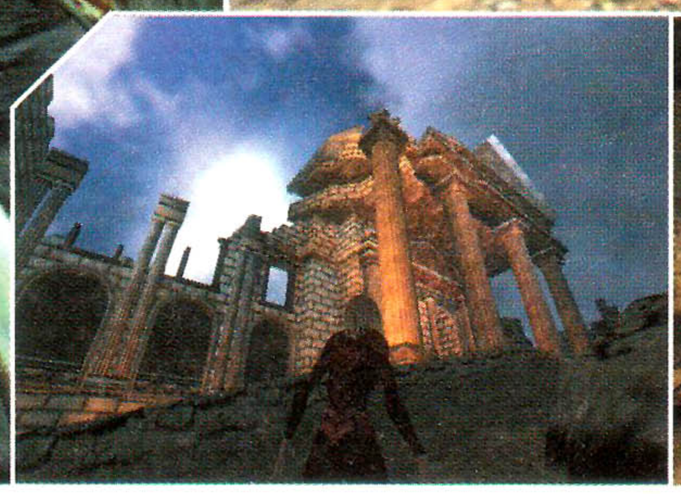
LIGHTECH ENGINE

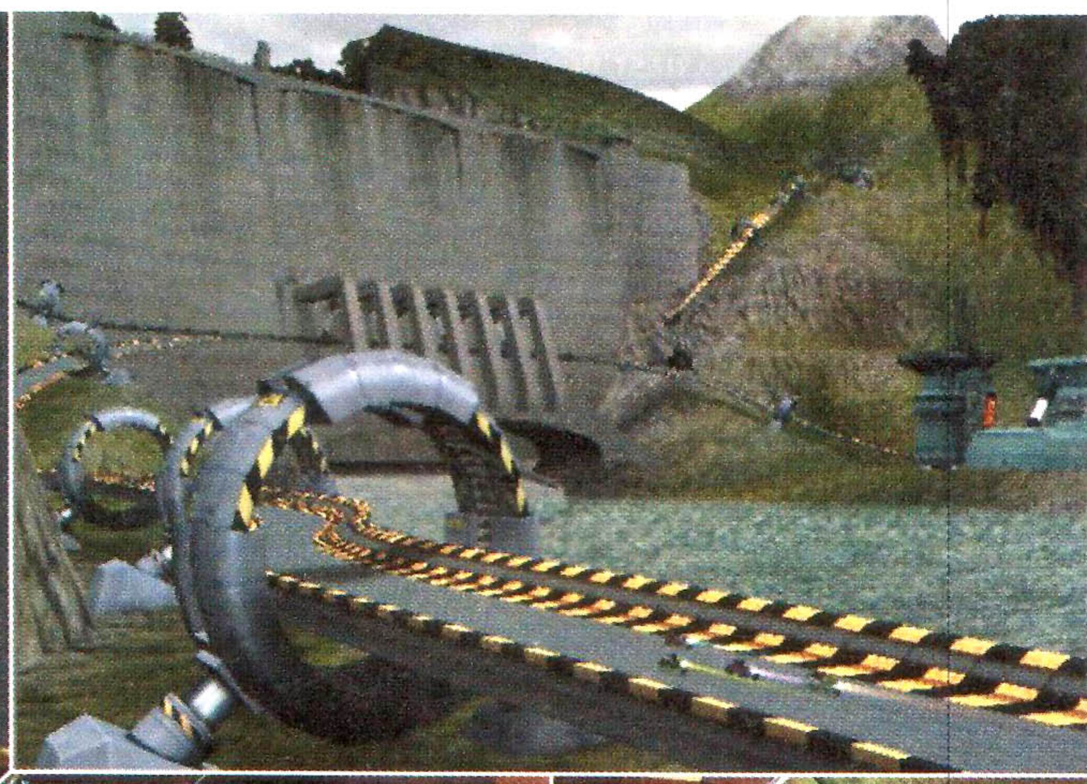
The Lost će koristiti grafički lightech engine koji je razvijan usporedno i za PC i PS2 platformu. Osim što omogućuje stvaranje 3D-okružja, omogućuje i stvaranje filmskih isječaka bitnih za cjelokupnu priču i atmosferu igre. Svaki će lik u igri moći imati svoje specifične pokrete i interakciju s objektima u okolišu, a valja spomenuti i neograničeni broj kutova kamere koji će omogućiti stvaranje filmskih kadrova baš kao i u svakome dobrom filmu strave.

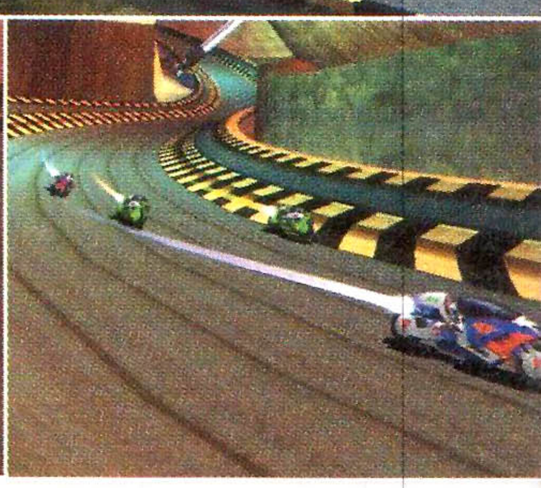


The Lost je igra koja bi mogla donijeti mnoštvo inovacija u svoj žanr









EXTREME - G 3

proizvođač ACCLAIM ENTERTAINMENT
izdavač ACCLAIM ENTERTAINMENT
datum izlaska KOLOVOZ 2001.
žanr FUTURISTIČNA UTRKA MOTORA
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION2

PS2 Memory Card
Dual Shock 2

Ultrabrza futuristična utrka cybermotora koja je postigla golem uspjeh na N64 sredinom ljeta dobiva i svoju PS2 inačicu PIŠE Vedran Sandić

EXTREME-G3

ŠTO OČEKUJEMO

- **BRZINU**
  Zahvaljujući emotion chipu, igru bi trebala krasiti ultrabrza utrka na konstantnih 50 sličica u sekundi
- **GRAFIKU**
  Ne samo da su motori prekrasno dizajnirani nego je i cjelokupni okoliš animiran, što samo jamči vjeran osjećaj utrkivanja po futurističnim stazama
- **MULTIPLAYER**
  Osim moda za jednog igrača s 12 protivnika, postojat će i kooperativni mod za dva igrača

Iako pri spomenu Nintenda 64 najprije pomislimo na njihov zaštitni znak - *Super Marija*, postoji još nekoliko uspješnih serijala na toj konzoli. Jedan od njih je svakako i *Extreme - G,* koji su mnogi proglasili jednom od najbržih futurističnih utrka općenito, misleći pritom na cjelokupnu igraću industriju (PC, N64, Dreamcast, PSone, PS2). Riječ je o utrci cybermotora po stazama koje najviše podsjećaju na roller-coaster u lunaparku, a stil igranja je kao u *Wipeout* serijalu. Acclaim je uvidio da bi, zahvaljujući superiornoj hardverskoj nadmoći PS2 konzole nad N64, bilo "pametno" novi nastavak napraviti upravo za nju.

Igru počinjete kao pripadnik jedne od mnoštva momčadi koje se natječu u svjetskom prvenstvu. U utrci sudjeluje ukupno 12 natjecatelja, a cilj je - naravno - biti prvi. Kao i u svim futurističnim utrkama, i ovdje vrijedi samo jedno pravilo: *nema pravila*. Svojih se protivnika možete riješiti na bezbroj načina, što podrazumijeva navođene projektile, lasere, mine i sva ostala

Igra koja će promijeniti komparaciju pridjeva u hrvatskom pravopisu: brzo, brže, najbrže, Extreme - G 3 brzo

sredstva za prijateljsko uvjeravanje da odustanu od utrke i propuste vas na prvo mjesto. Osim što će vaši cybermotori voziti brzinom od 2.5756 km/h (dobro, malo pretjerujem, ali...), na stazi će postojati i mnogobrojni *turboboostovi* koji će ih dodatno ubrzati projure li preko njih. Najavljena je i mogućnost probijanja zvučnoga zida popraćena velikim praskom. Grafika će, podrazumijeva se, biti fantastična (ipak je riječ o trenutačno najboljem stroju za igranje). Staze po kojima vozite su goleme, a cjelokupna je pozadina animirana pa se uistinu osjećate kao da ste na futurističnom heliodromu. Zahvaljujući neprekidnoj i frenetičnoj haligali akciji i mnoštvu oružja, adrenalin bi nam trebao biti stalno povišen, a zahvaljujući PS2 hardveru, sve bi se trebalo "vrtjeti" glatko bez ikakvoga trzanja bez obzira igramo li sami ili kooperativno na podijeljenom ekranu. ⊗

SPLIT SCREEN

Osim standardne igre za jednoga igrača, ponuđena je i mogućnost igranja udvoje na podijeljenom ekranu, i to u istoj momčadi ili svatko za sebe. Najveći nedostatak svih dosadašnjih split screen ultrabrzih utrka (Wipeout npr.) je bio loš *framerate* zbog slabih hardverskih mogućnosti PS-a. S obzirom da PS2 nema takvih problema, *Extreme - G3* bi mogao u multiplayeru biti prava ludnica.

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

proizvođač UDS
izdavač FOX INTERACTIVE
datum izlaska DRUGA POLOVICA 2001.
žanr VOŽNJA
broj igrača 1-2
platforma PSONE

Memory Card
Dual Shock

Postanite policajac u malom američkom gradu prepunom kriminalaca, lokalnih alkića i prolupalih bakica

PIŠE Vedran Sandić

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

ŠTO OČEKUJEMO

- **CIJELI GRAD**
  Radnja se odvija samo u jednom gradu, ali on ima mnoštvo četvrti i gotovo 74 km cesta. Impresivna brojka
- **PRIČU**
  Igra utemeljena na popularnoj Foxovoj seriji donosi nam 60-ak različitih misija
- **MULTIPLAYER**
  Jedan za upravljačem, a drugi viri kroz prozor ciljajući *bad guya*. Zabava zajamčena.

TV serije koje prikazuju svakodnevicu policajaca veoma su popularne u Americi, a i šire. Jedna od njih je i "World's Scariest Police Chases" čiji je vlasnik Fox Interactive. S obzirom da je stekla brojne obožavatelje, Fox je, naravno, odlučio napraviti i igru utemeljenu na istoimenoj seriji. Iako stilski najviše podsjeća na *Drivera*, nije riječ o "klonu" jer ona ipak donosi i mnoštvo novina.

Radnja se odvija u tipičnom američkom gradiću Ashlandu, prepunom alkoholičara i propalica svih vrsta. Vi ste, dakako, u ulozi policajca. Iako se sve događa u jednom gradu, neće vam biti dosadno jer ćete morati nadzirati njegove brojne četvrti. Kineska četvrt, industrijska zona, zračna luka, luka i središte grada samo su neki od njih. Kroz cijeli se grad protežu 74 kilometra cesta. Drugim riječima, to bi trebao biti dosad najveći grad na PlayStationu.

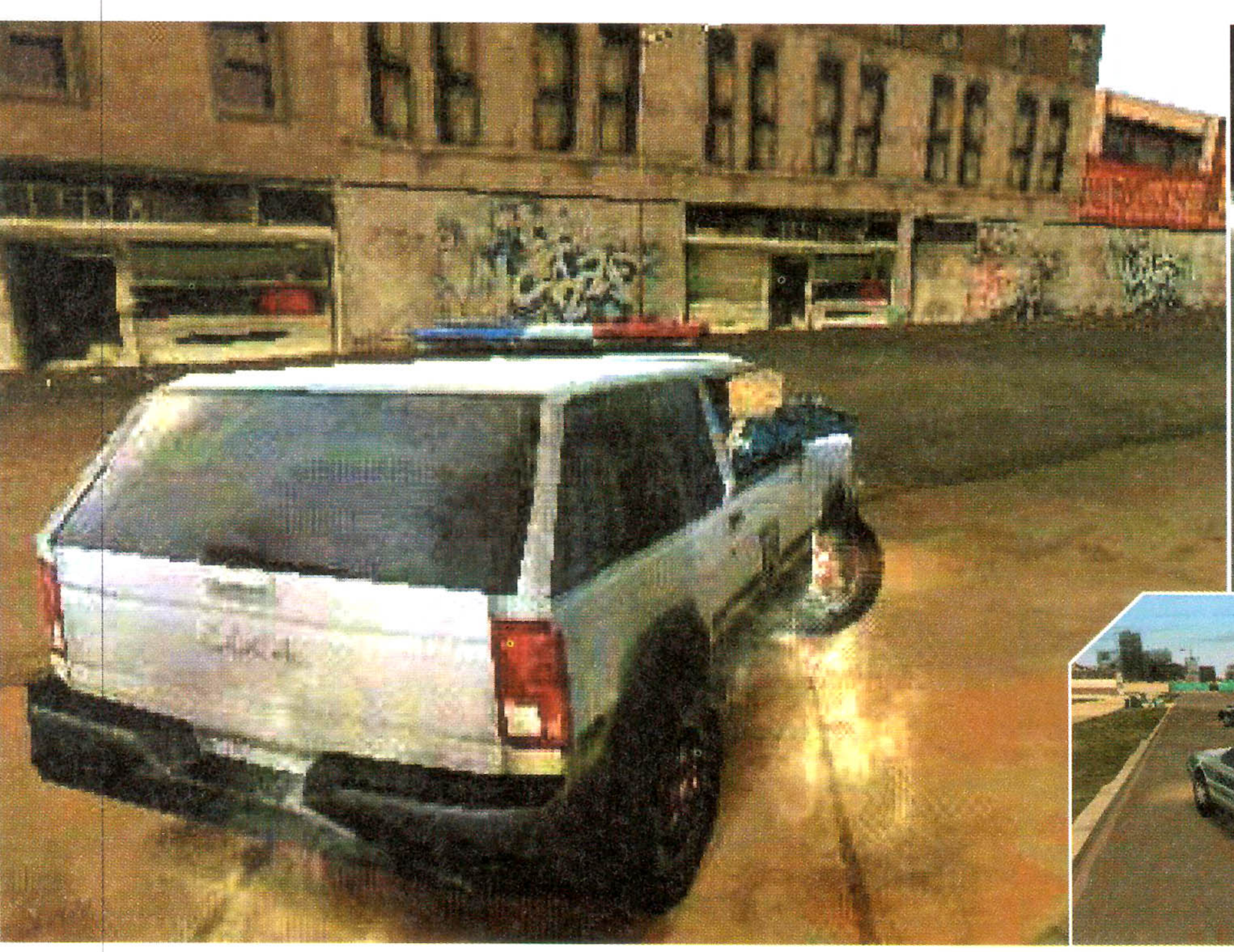
Ponuđeno vam je pet modova igre. U story modu ćete izvršavati različite zadatke u 50-ak misija. U nekim ćete misijama biti i na undercover zadacima. Moći ćete zaigrati i 15 misija kao kriminalac. Postojat će i igra za dva igrača, klasična utrka te slobodna vožnja gradom. Broj oružja kojima napucavamo negativce je doista impresivan, tako ćete osim uobičajenog policijskog naoružanja (pištolj, shot-gun, M16 i slično), imati i bacač granata kojim ćete protivnike doslovce rasturiti. Osim prekrasne grafike (pogledajte slike), igru bi trebala krasiti i iznimno realna fizika kretanja automobila.

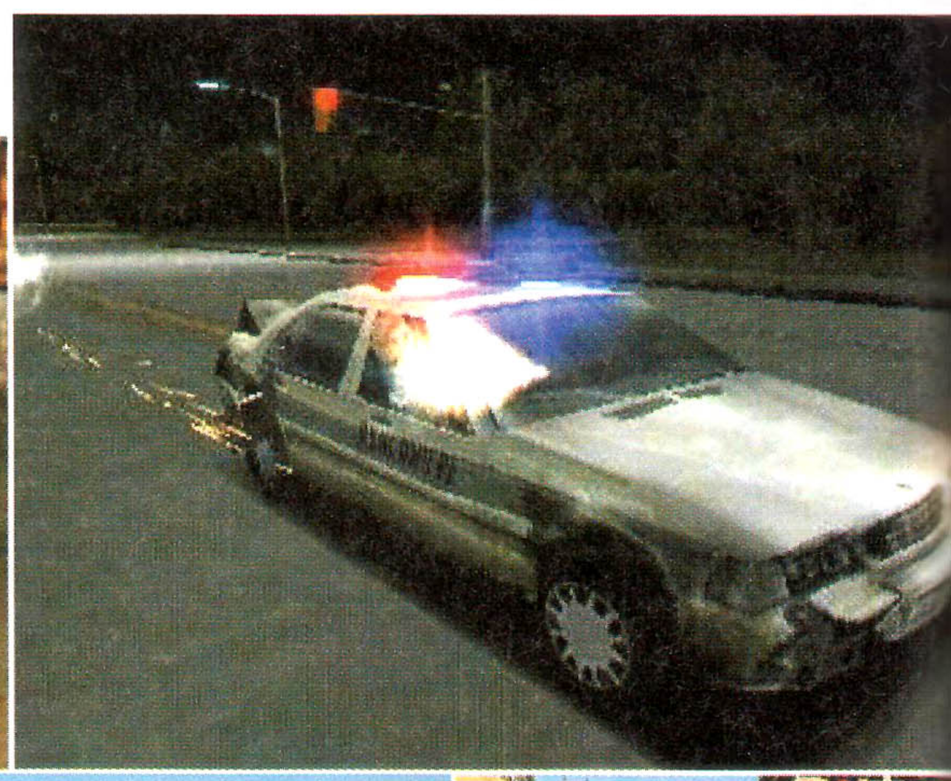
WSPC ima velike šanse da postane hit, no to će ponajprije ovisiti o brzini odvijanja igre (fps) jer su uistinu mnogo toga natovarili starom sivonji na grbaču. ⊗

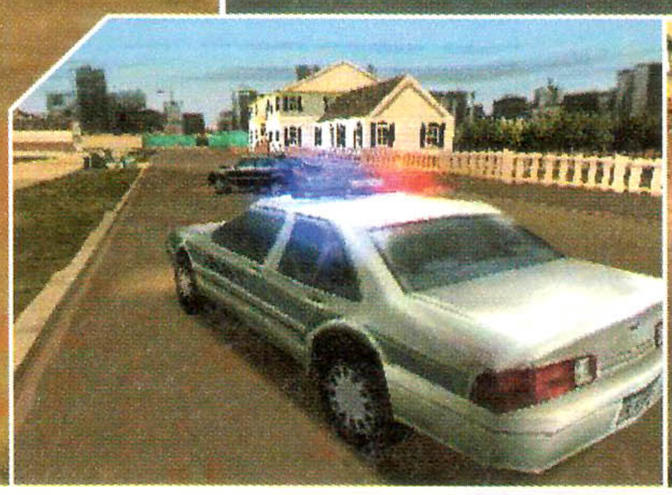
Osim 60 misija u kojima ste u ulozi policajca, u njih 15 ćete moći zaigrati u ulozi negativca

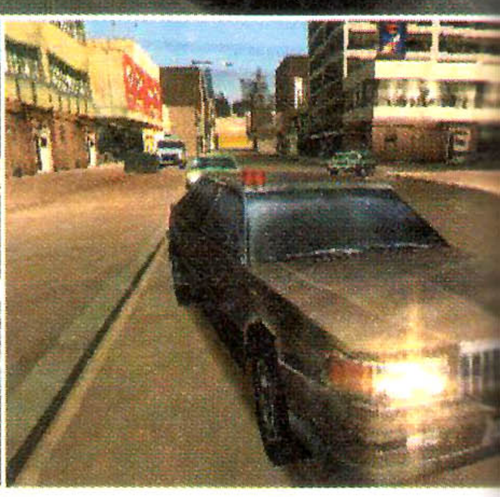
USPORI MALO DA NACILJAM...

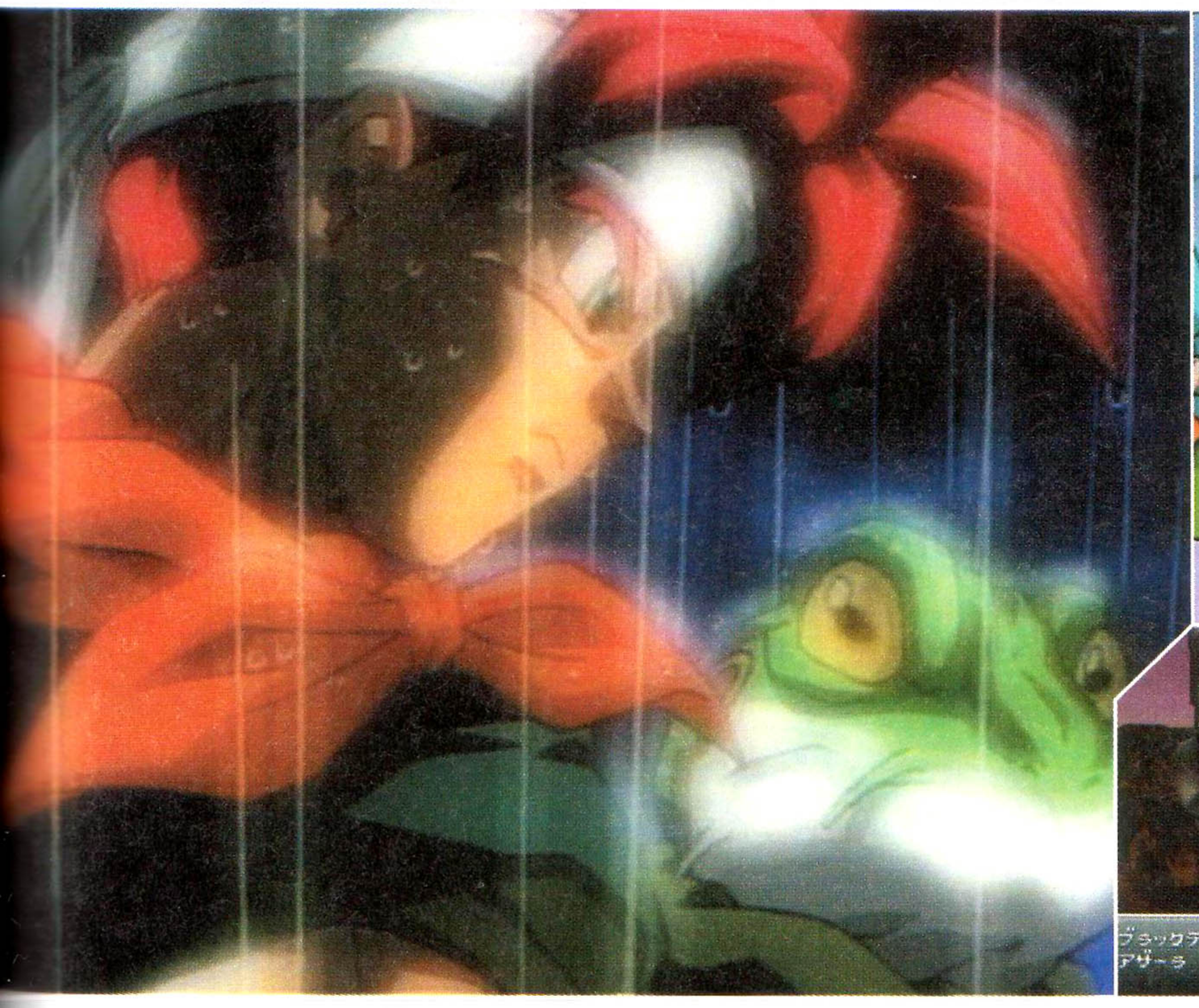
Kod ove igre svakako valja istaknuti opciju za dva igrača. Osim standardnih modova na koje smo navikli (klasična utrka ili *deathmatch* mod), igru ćete moći zaigrati i kooperativno u story modu, s tim da jedan igrač upravlja vozilom, a drugi skida negativce s mnoštvom ponuđenog oružja. Zahvaljujući brojnim misijama, dugotrajna multiplayer zabava je zajamčena.

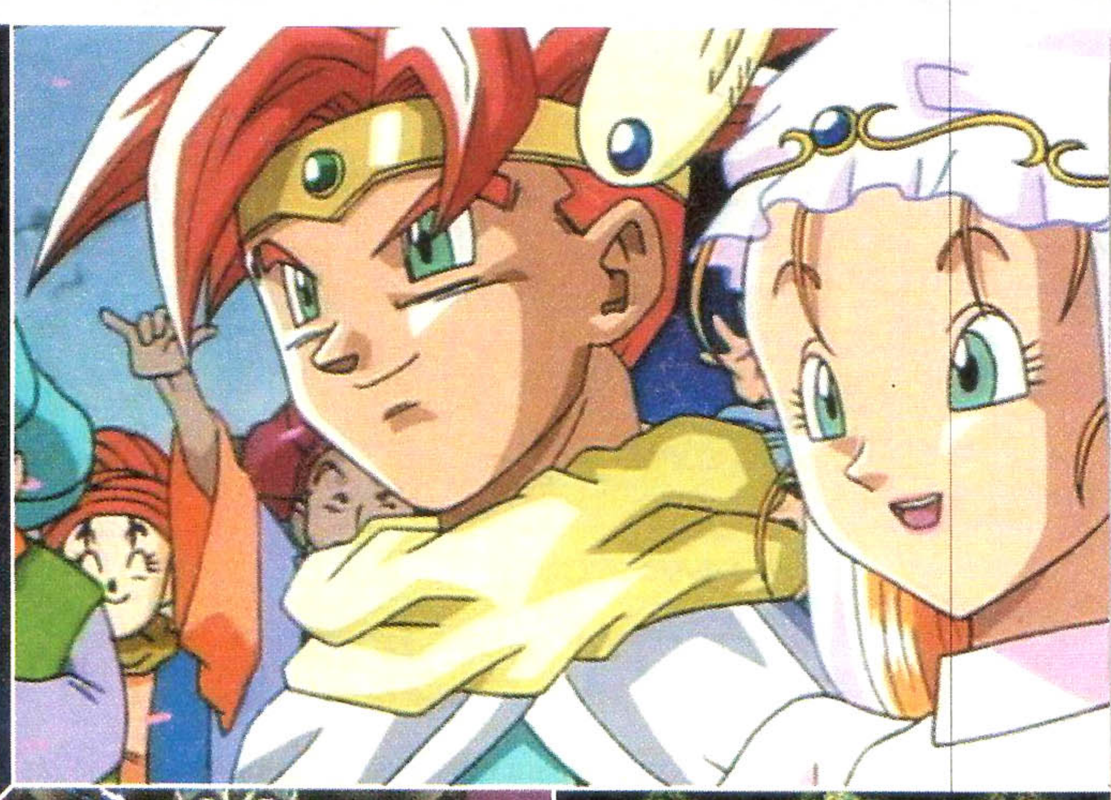












Svojedobne glasine o pojavljivanju dviju legendarnih igara na PlayStationu za cijenu jedne ipak su se obistinile - riječ je naravno o *Chrono Triggeru* i *Final Fantasyju 4* PIŠE Danijel Milčić

FINAL FANTASY CHRONICLES

FINAL FANTASY CHRONICLES

proizvođač SQUARESOFT
izdavač SQUARESOFT
datum izlaska LJETO 2001.
žanr RPG
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION, SUPER NINTENDO

Memory Card · Dual Shock Analog

Final Fantasy 4? Zašto baš taj nastavak? Kao prvo, upravo je 4. nastavak bio prvi RPG u povijesti koji je uveo tada revolucionarni ATB (Active Time Battle sustav), danas standardnu pojavu kod svakog RPG-a, kao drugo, po nekoj logici tako je i moralo biti - ipak smo vidjeli sve od 5. do 9. nastavka pa zašto sad u ponavljanju povijesti preskočiti četvrti? Naravno, igra će biti dodatno ušminkana, kako smo to mogli vidjeti i u novim izdanjima FF-a 5 i 6. Dakle, uz nove početne i završne animacije, ovdje je i "dash" opcija koja omogućava brzo kretanje kroz tamnice i gradove te mod za 2 igrača, tako da će u borbi moći sudjelovati oba, svaki sa svojim likovima. *Final Fantasy 4* je zapravo isti onaj koji je u Americi poznat pod imenom *Final Fantasy 2* iz jednostavnog razloga: američkom se tržištu nisu svidjeli svi japanski nastavci serijala te su ih izdavali napreskokce pod svojim brojevima. Ironija je u tome što američko tržište ima nastavke 1, 2, 3 (u ovom se segmentu predomišljaju te odlučuju za originalna imena), 7, 8, 9, pa sad tu golemu rupu od 4 nastavka polako popunjavaju izdavanjem novih/starih klasika pod originalnim imenom. E, pa tko im je kriv kad su sumnjali u budućnost *Finala*. No, s obzirom da bi bilo pomalo bezobrazno naplatiti punu cijenu za igru staru 5-6 godina, Square u paketu nudi i prethodnika *Chrono Crossa*, igre koja je po mnogima bila dosad najbolji RPG na tržištu. Riječ je o *Chrono Triggeru* izašlom na tada najpopularnijoj konzoli - Super Nintendu (isto kao i *FF 4*). Kako je njena raširenost bila znatno manja negoli je danas Playstationova, tako je i igra bila manje zapažena. Naravno, nakon dobre prodaje i uspjeha *Chrono Crossa*, Square je odlučio uslišiti želje obožavatelja i popuniti svoje džepove izdavši taj klasik na PS-u uz već spomenuti *Final 4*, a nama jadnima ostaje jedino - uživanje :). ⊗

[Sve su slike iz Chrono Triggera]

Uz *FF4*, dobit ćete i dorađenu inačicu *Chrono Triggera*, prethodnika *Chrono Crossa*, jednog od najboljih RPG-ova

ŠTO OČEKUJEMO

- **KLASIKU**
  Što očekivati od ovako stare druge igre, doli klasične, kultne priče i ostalih stvari koje su poslije mnogim igrama pomogle pronaći svoj smjer
- **2 IGRAČA**
  Zasad nedirnuto područije u RPG-u bilo je uključivanje drugog igrača u borbu, poboljšanjem ovih klasika i to će biti moguće
- **ANIMACIJE**
  Lijepe nove animacije izravno iz Squareove tvornice koje bi nas zainteresirale za slabiju grafičku vizualnost ovih naslova

POČAST NINTENDU

Nintendo, bio si zakon! Proveli smo mnogo vremena zajedno, uljepšao si mi djetinjstvo, bio si mi vrlo drag. Tada nisam volio Segu, uvijek sam bio na tvojoj strani. Bio si super, vrijeme je išlo, a ti si stajao. Kad si shvatio da kotač mora biti okrugao, zeznuo si s materijalom i dok je Sony rabio gumu, ti si ostao na kamenu. Zašto, o zašto se nisi riješio "kartridgea", oni su te pokopali.

PPPPSMX®

Muči vas PMSX? Ah, da... Događa se. Jednom mjesečno, baš kao i PSX koji je eto ovdje da vam uljepša dane, pa čak i one... Ovaj smo put za vas izdvojili mali "car section", namijenjen ponajprije muškoj publici, a tu su i kojekakve spravice za besplatno tračanje (da, da, besplatno) i nekakva obleka prilagođena ženskom dijelu čitateljstva... Ukratko, za svakog ponešto - ne bismo li vas barem nakratko izvukli iz svijeta igara... btw. PMSX je registrirani vic Drage, mog instruktora vožnje ;) PIŠE: Danijel Milčić

BMW X COUPE

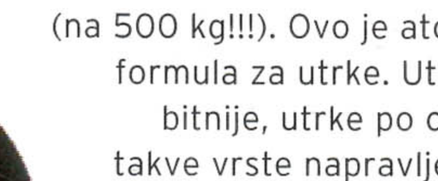
ŠTO JE S TIM X-OM?

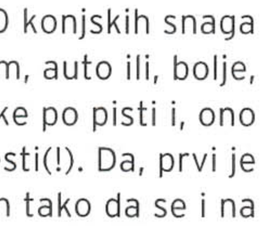
Još jedan žalosni dokaz da X očito nikad neće izaći iz "mode"... Previše je previše. O.K., djeca briju na X, pa neka im je, ali BMW... Ah.... neka, samo da iz lošeg imena ne proizađe i loš auto, u što čisto sumnjam, a uskoro ćete i vi... Za izgled nisu potrebni komentari, jasno je da bi ova ljepotica s lakoćom odnijela prvu nagradu za dizajn, no ono što se ne vidi je 3.0- litarski dizelski motor, pogon na 4 kotača, Darien za upravljačem... Svjetla ne samo da se okreću ne bi li povećala vidni kut u zavoju (što je uostalom viđeno kod Citroenovog DS-a) nego "surađuju" sa satelitskim navigacijskim sustavom ne bi li predvidjela točan dolazak i jačinu zavoja. Pa sad vi recite...

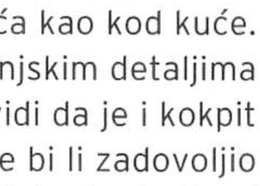
ARIEL MOTOR COMPANY - ATOM

ATOM(SKA) BOMBA

Nema vrata, nema krov, nema čak ni vjetrobran. Ima 500 kg, ima Roverov (K serija) 1.8- litarski motor, ima 190 konjskih snaga (na 500 kg!!!). Ovo je atom, auto ili, bolje, formula za utrke. Utrke po pisti i, ono bitnije, utrke po cesti(!). Da, prvi je takve vrste napravljen tako da se i na pisti i na cesti osjeća kao kod kuće. Već se i po samim vanjskim detaljima kao što su žmigavci vidi da je i kokpit prilagođen cesti ne bi li zadovoljio sve sigurnosne uvjete, jer ipak svi znamo reakciju cijepanja atoma :). Sa svojim omjerom snage i težine, 380 konjskih snaga na 1 tonu, ovaj model nadmašuje čak i Ferrarijeve i Lamborginijeve jurilice na cesti. Direktor tvrtke Simon Saunders napomenuo je da su željeli ponuditi proizvod koji će pružiti osjećaj vožnje jednosjeda ili motocikla zadovoljivši pritom, dakako, i sigurnosne, zakonske i praktične standarde. Najbolja stvar u cijeloj priči je cijena koja za 1.6- litarski motor iznosi 14 600 £, a za 1,8-litarski 16 990 £ + troškovi za dobru kacigu :).







NISSAN 240Z

Z! Z! Z!

Iako u samoj Engleskoj nije bio tako zapažen, Nissan 240Z je postigao velik uspjeh u Americi ponajprije zbog fantastičnog izgleda i ponuđene vrijednosti za izdvojeni novac. Njegovi su nasljednici bili: ružniji, lošiji, skuplji ili sve troje. U tih 30 godina Nissan nije nikad uspio ostvariti ravnotežu originalnog 240Z modela - sve do sada. Predstavljen po prvi put u Detroitu, uskoro spreman za serijsku proizvodnju, potpuno novi, gotovo savršeni Z ('oćemo Y! :)) ...ahh, udahnite malo, divite se fotografiji... [nekoliko trenutaka poslije...]. Ispod "kože" ništa manje doli 3.5-litarski V6 sa 260 konjskih snaga, identično kao i kod originala. Cijena još nije formirana, no obećali su da će ponuditi odličan omjer kvalitete i cijene.

(predmenstrualni expirience)

UNIDEN ECO

TRAČAJ BESPLATNO

Ne, ovo nije minijaturni prognozer vremena (makar neodoljivo podsjeća), ovo je mala radiostanica koja vam dopušta da na određenoj udaljenosti razgovarate s prijateljima koji naravno posjeduju istu. Mana joj je, normalno, pokrivenost koja je ograničena na radiosignal, a prednost cijena razgovora: možete razgovorati do mile volje jer se to neće osjetiti na vašem telefonskom računu - razgovori su naime besplatni, i uvijek ste u pokretu. Eco link radi s 14 kanala i 38 podkanala, na njemu možete slušati FM-radio i izabrati 5 vrsta zvona za svakog prijatelja. Eco link stoji 80 $. Više informacija na www.uniden.com.

NITENDO GAMEBOY

NITENDO POD NOGAMA

Od Nitenda se svašta može očekivati, od marketinški osmišljenog Pokemona koji ga je valjda spasio od propasti do tuženja IGN-a zbog objave prohoda za Pokemon igrice na Gameboyu prije pojave u njihovom službenom časopisu, ali ovo što ćete vidjeti daleko nadmašuje svaku Nitendovu glupost. Naime, pazi sad, Nintendo je zaposlio hrpicu dizajnera ne bi li razvili različitu odjeću i obuću u koju se može zataknuti Gameboy. Ironija je naravno u tome što je Gameboy džepna konzolica koja se i ovako i onako može strpati bilo gdje. No Nintendo očito ne zna s novcem: kako su si oni zamislili, GB bi trebao postati pravi modni detalj (yaeh right!). Doduše, ova cipelica s GB na vrhu nije ni loša, mogao bih fino našiljiti glavnog i odgovornog pa nek' se šeće s modnim detaljem u g.... (op.ur. *Danijel je, čini se, malo prolupao*).

SONY D-CJ01

IRONIČNOG LI SVIJETA

Jao, jao... Ovo postaje sve bolje i bolje... Da ne bi bilo da samo Nitendo voli raditi gluposti, evo nam i Sonyja koji se nakon velike akcije i bunta protiv MP3-a i kršenja autorskih prava mudro pojavljuje na tržištu s - MP3 playerom. Jaaabbiiiddidoooo! :) Sutra valjda počinju štancat piratske CD-e i čipove... Eto, ostadoh bez riječi... no s obzirom da moram još malo razglabati o mogućnostima... Bit rate može se kretati od 16 do 320 kbps i arhivirati stotine pjesama na jedan CD. Tu je i Sonyjev G-Protection (G-jedino slovo koje svojom popularnošću prijeti X-u :)) da vam CD-i ne bi poskakivali, preskakivali i sl., a spomenimo i njegovu štedljivost. 15 sati playbacka na samo 2 AA-baterije. Cijena: 180 $ (op.ur. i op. izvr. ur. *Jao, jao, Danijele, pa tebi stvarno nije dobro*).

SEMAFOR

ČUVAJTE NAS, PAZITE NAS...

Poznato je da su djeca u prometu vrlo nepredvidljiva, stoga se i nesreće stalno događaju, a roditelji se brinu. Sada napokon mogu odahnuti jer prijenosni je semafor napokon ovdje :). Nakon godina i godina inženjeringa i pomnog proučavanja, znanstvenici su dokazali: predsjednik razreda mora nositi semafor s upaljenim crvenim svjetlom ne bi li njegov razred sigurno prešao cestu. Ne bojte se, budući da na semaforu može biti upaljeno samo crveno, neće se moći riješiti nepoželjnih osoba u skupini.

TRKE

Kuha se svugdje, kuha se među RPG-ima, kuha se među avanturama, kuha se čak i među FRP-icama, no nigdje se ne kuha kao među utrkama. Pregled svih budućih, najatraktivnijih naslova (osim motoutrka, njih ćemo prikazati u nekom od idućih brojeva) trebao bi vam pomoći u odluci koji kupiti. Naš je savjet – SVE! Lova nije u pitanju, broje se oktani PRIREDILI **Amar Rešić i Hrvoje Herceg**

Godina polako prelazi u svoju drugu polovicu, a velik broj proizvođača priprema desetke naslova koji se u svojoj konačnici odnose na igre pod zajedničkim nazivom - utrke. PlayStation populacija je, čini se, sve više željna upravo takvih, brzinskih iskustava, a što ljudi hoće, to najčešće i dobiju, je li? U doba 'jedinice' samo se nekolicina rijetkih naslova mogla podičiti prestižnim superlativom "simulacija", dok s 'dvojkom' stvari počinju izgledati kudikamo drugačije. Najveći i jedini *Gran Turismo* ulazi u petu godinu postojanja. Treći će nastavak izdići serijal još više iznad konkurencije i postaviti standarde koje nitko, već sad slobodno možemo reći, neće uspjeti dostići. Razloga za to je mnogo, ali jedan je onaj glavni: *GT* je igra kojom Sony svima ostalima pokazuje što je PlayStation. U tu je svrhu još davne 1995. okupljena najveća ekipa fanatika koji već godinama rade samo na jednom cilju: stvoriti najrealniju simulaciju autoutrka. Predvodi ih Kazunori Yamauchi, Japanac čija je filozofija vrlo jednostavna: *GT* mora biti najbolji. Hvala Bogu na tome, njegov se kung-fu svima jako, jako sviđa. S druge strane, Formula je siguran izvor zarade. Milijunsko je gledateljstvo najčešće i opsesivno zaluđeno cijelim natjecanjem, a tračak svega što nas, nadamo se, tek očekuje dao nam je UbiSoft s *F1 Racing Championshipom*. Sonyjeva *Formula One 2001* te EA Sportsov odgovor s *F1 2001* ispunit će svačija očekivanja, tako barem kažu. Codemastersi, zasad u tajnosti radeći na nastavcima *TOCA-e* i *Colina*, dok obožavateljima rallyja stiže i Sonyjev odgovor Codyjima u vidu *WRC 2001*. Infogrames privodi kraju i dugoočekivani nastavak najduže utrke po stazama na svijetu, 24 sata Le Mansa, a u svakom pogledu najduža utrka, Paris-Dakkar, će uskoro oživjeti i na nečijim widescreen-plasma monitorima. Mi ćemo je, nažalost, ipak igrati na običnim televizorima. Ljubitelje off-roada očekuje *4x4 Evolution* (samo što nije izašao) i *Test Drive Off Road*, oba pomalo arkadična, ali ipak dovoljno izazovna za gubljenje živaca, vremena, naklonosti djevojke i sličnog. Uz *Nascar, Lotus, Cart Fury* te neobičan ali obećavajući *Tokyo Extreme*, svatko će doći na svoje.

Što se tiče vožnji, uskoro možemo očekivati i treći nastavak *Drivera*, *The Getaway* samo što nije stigao, a šuška se i o PS2 inačici *Need For Speed* serijala. O svima njima ćemo pisati kada stignu neke nove informacije.

Ipak, velika većina, nadamo se, na svoje dolazi već sredinom lipnja. Japanci u *GT*-u uživaju već desetak dana, a jedino što možemo reći je: "Kazunori, požuri, dosta je bilo! Želimo se ove godine barem jednom okupati u moru..."

Le Mans 24 Hours

Proizvođač Melbourne House Izdavač Infogrames Datum izlaska ljeto 2001.

Infogrames radi nešto sasvim novo. Otpustili su Eutechnyx (radili su *LM24H* za 'jedinicu') i za izradu *LM24H* na 'dvojki' uposlili tim odgovoran za istoimeni naslov na Dreamcastu. Naravno, igra će biti znatno unaprijeđena, prije svega u grafičkom aspektu i fizičkom modelu vozila. Njih će biti čak 70, uključujući 30 bolida iz prošlogodišnje utrke. Prenesen je izgled čak 12 stvarnih staza, a obećani su promjenjivi vremenski uvjeti, njihov veći utjecaj na samu utrku te novi AI vozača. Poboljšane su i mogućnosti namještanja bolida za utrku, dok će se novi svjetlosni efekti i osvjetljavanje u stvarnom vremenu pobrinuti za impresivan vizualni doživljaj. Ako igra bude imala i carrer sustav iz inačice za PSone te pruži sličnu razinu zabave, dobit ćemo sigurno hit. U Europi igru očekujemo tijekom srpnja.

Cart Fury

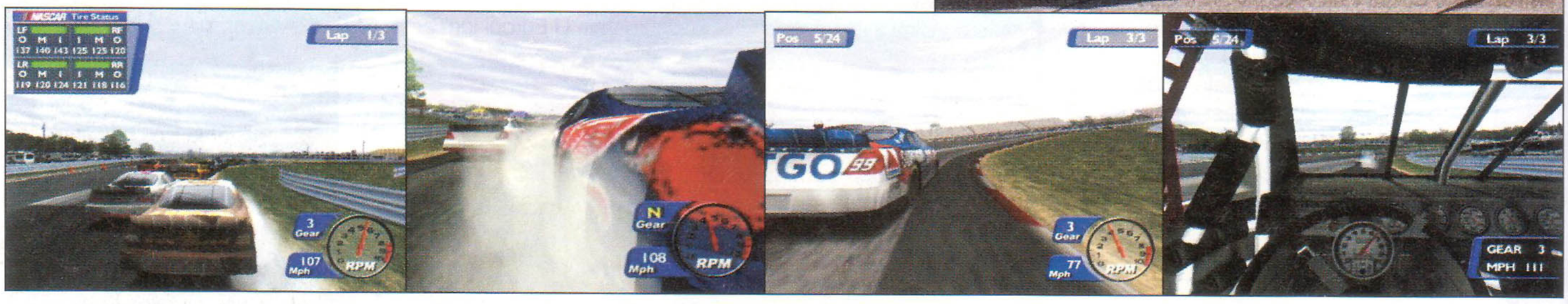
Proizvođač Gratuitous Games Izdavač Midway Datum izlaska ljeto 2001.

Ljubitelji američkih formula trebali bi utjehu naći u novom Midwayevom naslovu. Utrkivat će se sa stvarnim vozačima poput Andrettija, Vassera i drugih, vozeći za neku od stvarnih momčadi. Radnja će se odvijati na osamnaest staza, od toga sedam stvarnih, a preostalih jedanaest će biti izmišljene, s mnoštvom kratica koje će vam pomagati u napredovanju u poretku. Jedna od novina bit će i miniigre (specijalni načini utrkivanja) koje bi ovom naslovu trebali dati dodatnu zanimljivost. Naslov je arkadičan, ali ponekad je i dobra arkada bolja od loše simulacije, pa eto.

NASCAR Heat

Proizvođač Monster Games Izdavač Hasbro Interactive Datum izlaska ljeto 2001.

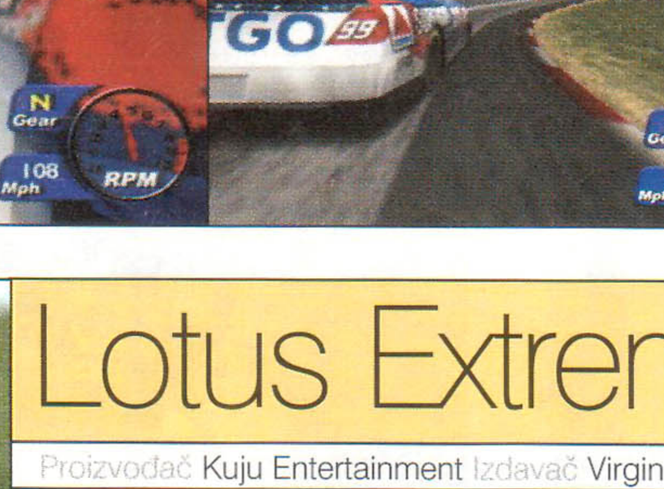
Baš kao i *Formula 1*, tako je i *NASCAR* iznimno pouplaran među izdavačima igara. Iako na našem području ovaj tip utrka nije pretjerano popularan, uvijek je zabavno razbijati i sudarati se s ostalim vozačima na ovalnoj stazi. *NASCAR Heat* bi nas čak trebao natjerati i da zavolimo ove utrke, no o tom potom. S tehničke strane, igra će biti opremljena, kao i većina ostalih, potpuno novim grafičkim engineom i odličnim audiovizualnim efektima. Umjetna inteligencija protivnika također bi trebala biti na visokoj razini, a prisutni će biti svi poznatiji *NASCAR*-vozači, osim nedavno preminulog Dalea Earnhardta Sr.



Lotus Extreme Challenge

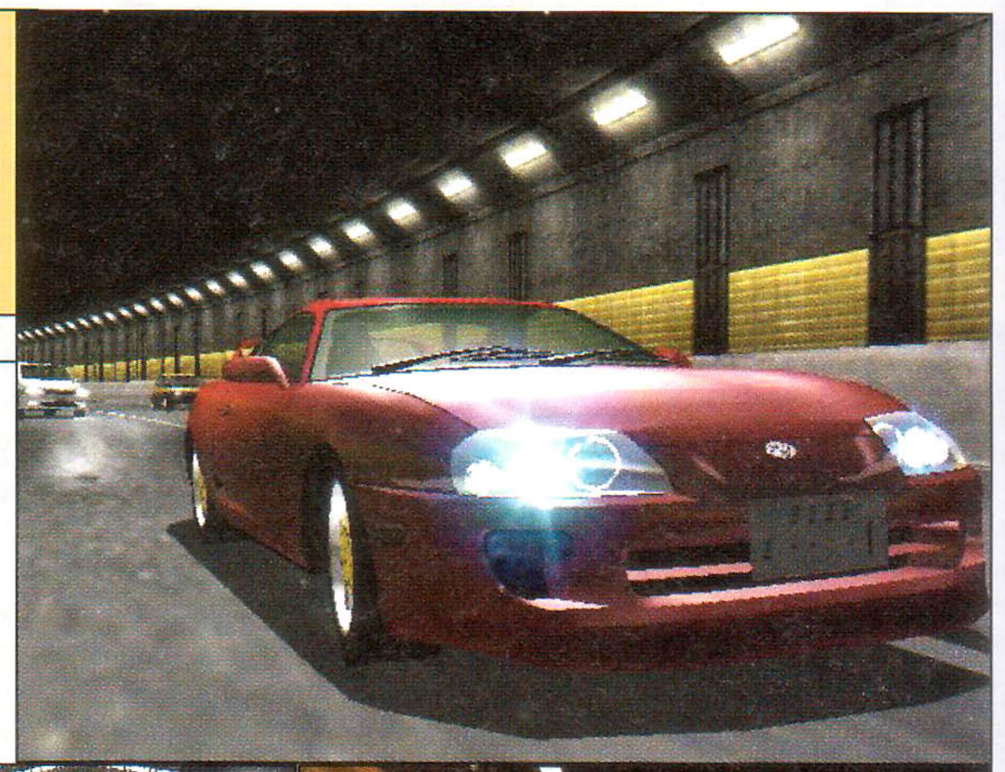
Proizvođač Kuju Entertainment Izdavač Virgin Interactive Datum izlaska ljeto 2001.

Utrkivati se sportskim modelima poznatog britanskog proizvođača automobila mogli smo u sada već davno doba Amige. Nakon mnogo godina, taj će poznati proizvođač ponovno postati središnji dio jedne autosimulacije. *Elise, esprit, elan*, samo su neka od imena modela tog poznatog proizvođača, a govori se da će ih u igri biti četrdesetak, u najrazličitijim inačicama. Sama ideja i način igre najsličniji su u viđenom *NFS: Porsche Unleashedu*, tako da će biti moguće igranje u nekoliko različitih modova. Staze će biti smještene na različitim dijelovima svijeta (London, Tokijo itd.), a na mnogima će se naći i policija sa svojim kamerama ne bi li onemogućila kršenje prometnih propisa. Što se tiče vizualne strane igre, vrlo smo optimistični, čak i statične slike izgledaju impresivno.

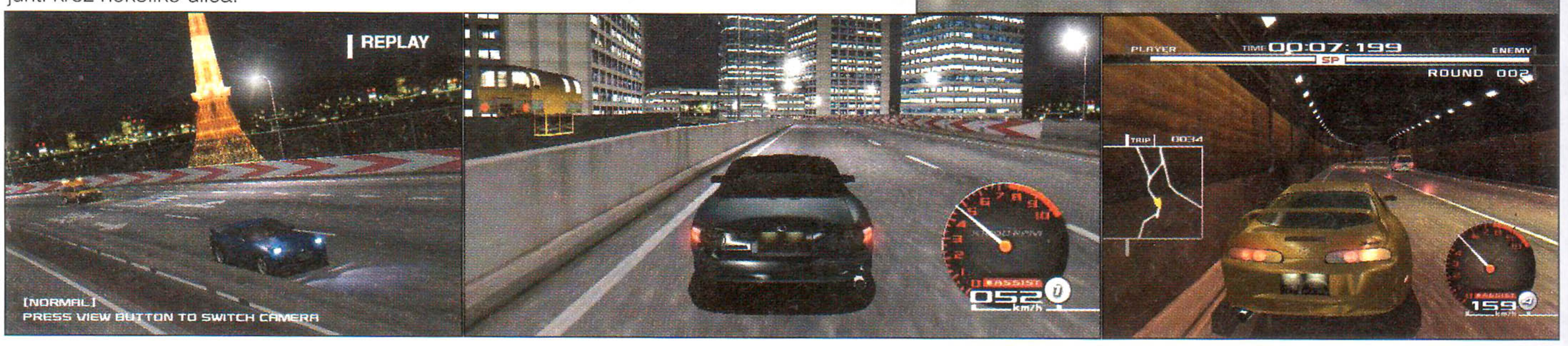


Tokyo Highway Challenge 2

Proizvođač Genki Izdavač Ubi Soft Datum izlaska 15. svibanj 2001.



Utrkivanje ulicama i borba za prestižnu titulu najboljeg gradskog vozača bit će tema Genkijevog naslova namijenjenog našoj novoj omiljenoj konzoli. Radnja će se odvijati na ulicama Tokija, gdje ćete u vrlo kratkim utrkama morati poraziti nekog od protivnika (govori se o njih četiristotinjak). Ponuda automobila se svodi uglavnom na japanske proizvođače, a s obzirom na ponudu modela, potrebe za drugima i nema. Vozit ćete za različite momčadi, ili bande, kojima je također cilj steći što veću popularnost u ovakvom tipu utrka. Za razliku od ostalih vozačkih igara, zanimljivo je da ovdje i najduža utrka ne traje duže od devedesetak sekundi, tijekom kojih ćete morati što brže i bolje projuriti kroz nekoliko ulica.



Formula One 2001

Proizvođač Studio Liverpool Izdavač SCEE Datum izlaska ljeto 2001.

Sonyjeva Formula dolazi oslanjajući se na tradiciju Psignosysovih naslova *Formule 1* i *F1 '97*. te prošlogodišnje *Formule One 2000*. Iako su najave (pa i one naše) govorile da će *FO2001* biti izvrsna igra, došlo je vrijeme za malo skepticizma. Naime, prikazani se gameplay zasad čini poprilično arkadičan, a jedino što se izdvaja iz prosječnosti je superioran engine zadužen za prikazivanje sudara. Oni su doista spektakularni i dosad najrealniji, no Studio Liverpool će morati još mnogo raditi na grafici i voznim svojstvima kako bi na uspješan način konkurirao Ubi Softovom čudu - *F1 Racing Championshipu*. Ipak, *FO2001* će donijeti sve podatke, momčadi i bolide od ove sezone, dok se službene najave koncentriraju oko umjetne inteligencije protivnika, navodno sastavljene od čak 30 parametara ponašanja. Također, zvuk će dolaziti u već pomalo zaboravljenom spatial-stereo formatu, što će pridonijeti realnosti doživljaja. Igra će doći na 2 DVD-a, a drugi će, pohvalno, sadržavati hrpu filmskih i interaktivnih materijala vezanih za prošlogodišnju F1 sezonu.

F1 2001

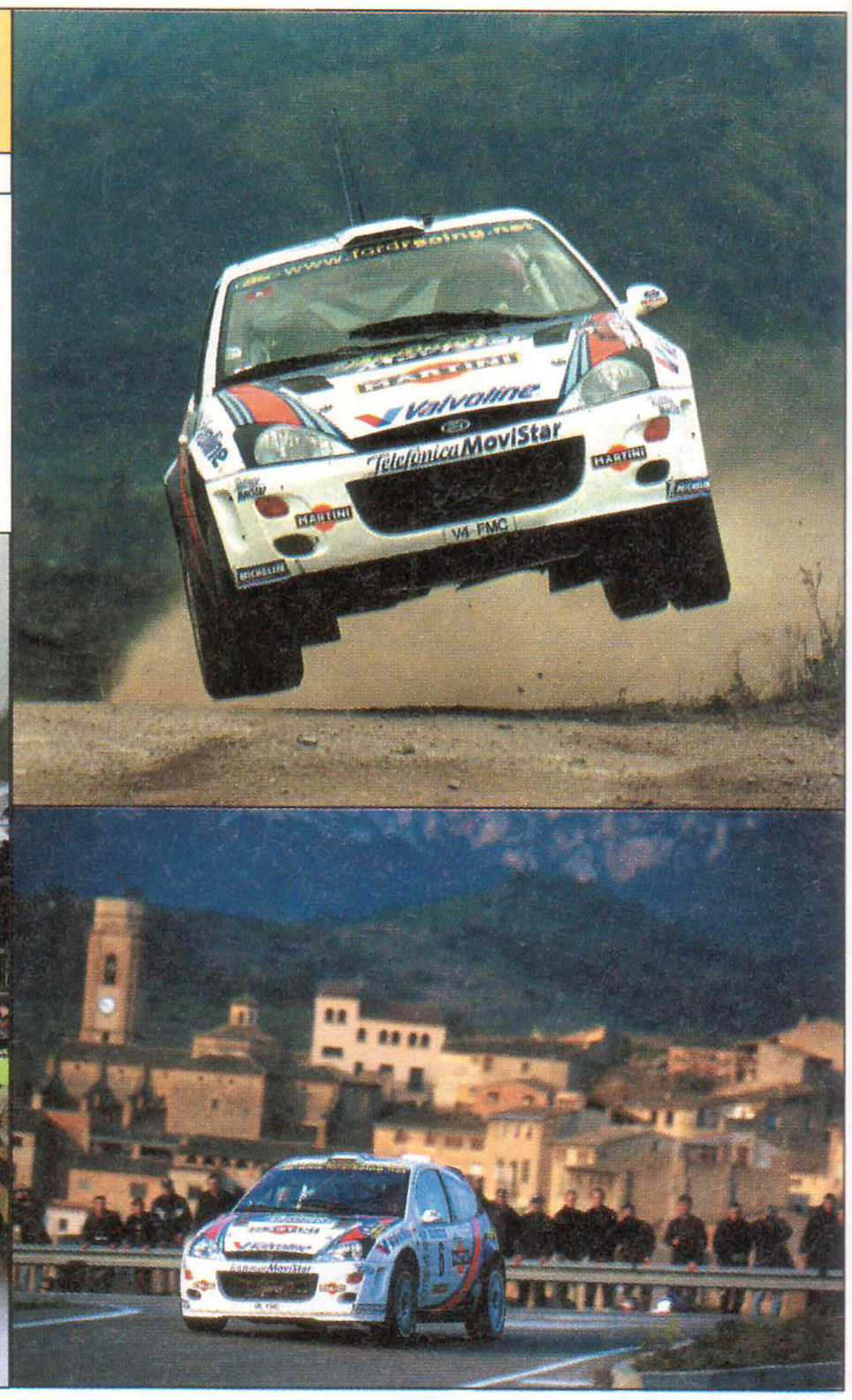
Proizvođač EA Sports Izdavač EA Games Datum izlaska druga polovica 2001.

Iako EA Sports nije objavio gotovo nikakve informacije o ovom naslovu, očekuje se da će unaprijeđena inačica ne previše hvaljenog *F1 Chapionship Season 2000* izaći na tržište u vrijeme da konkurira Sonyjevoj *FO2001*. Nova će igra, nadamo se, ispraviti sve greške prethodnice (pritom prije svega mislimo na AI vozača i fizički model bolida) te se kvalitetom približiti F1 naslovima koje je EA Sports isporučivao za PSone i PC-platforme. O licenciji za ovu sezonu nije potrebno raspravljati, ipak je to EA.

Colin McRae Rally 3

Proizvođač Codemasters Izdavač Codemasters Datum izlaska kraj 2001.

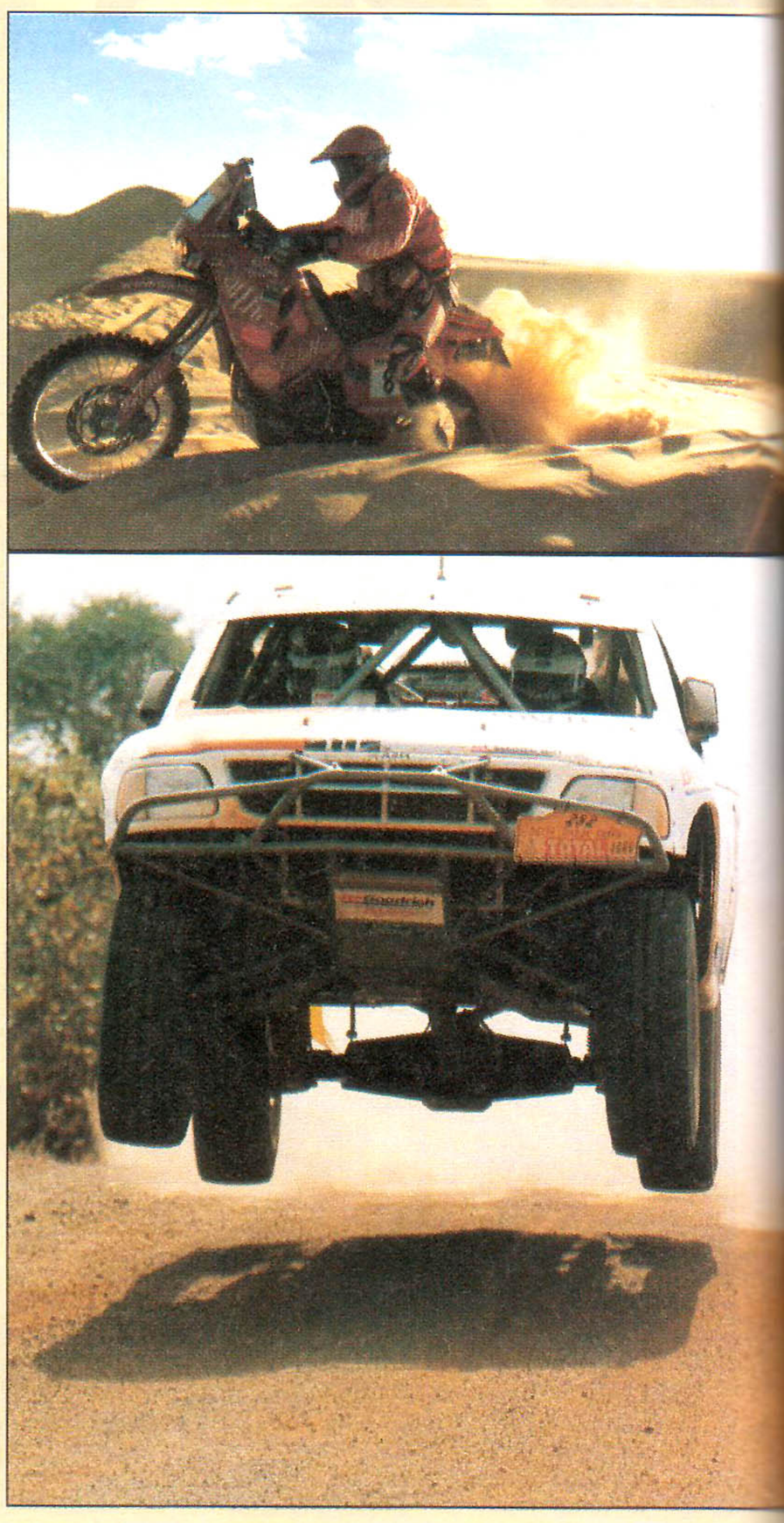
Zna se da Codematersi igru rade, zna se da će izaći prije kraja godine, priča se da će ponovno dobiti licenciju za službene WRC-staze po državama, no to je sve što se o tome zna ili se priča. Glasine, s druge strane, govore o novostvorenom engineu za prikazivanje okoliša, s potpuno interaktivnom travom, grmovima, drvećem, ali ne i gledateljima. Slabije raslinje će samo usporavati automobil, a tek će pravo drvo zaustaviti vaše napredovanje prema cilju te, naravno, razbiti haubu, šajbu, šasiju i još poneki dio s prikladnom "hrvatskom" riječi. Colin će i dalje nositi cijelu igru na plećima svog imena i djela, a više novih informacija o *CMR-u* na PS2 se očekuje u idućih mjesec-dva.



World Rally Championship 2001

Proizvođač Evolution Studios Izdavač Sony Computer Entertainment Datum izlaska 2001.

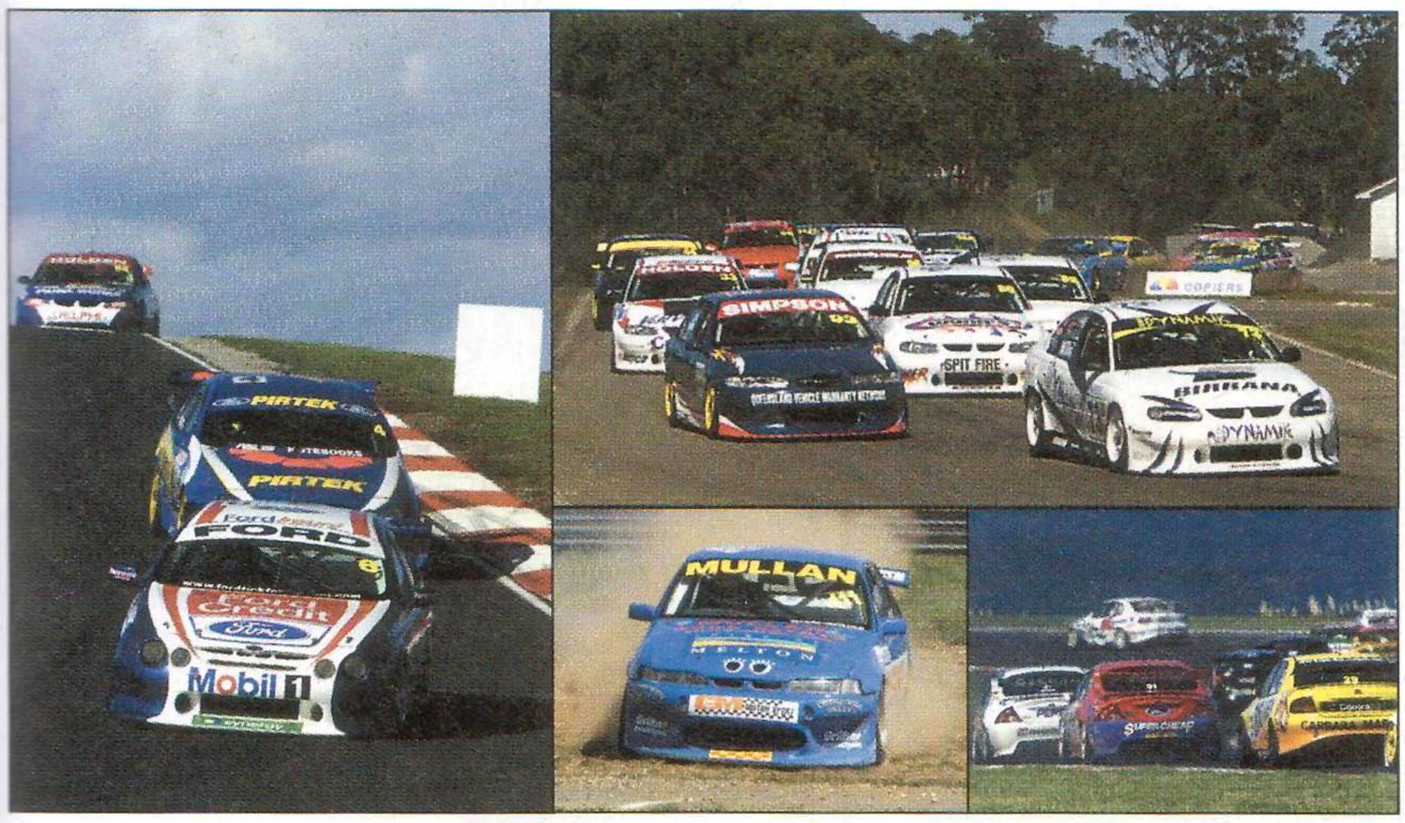
CM Rally bi na PS2 mogao dobiti itekako jaku konkurenciju, i to izravno iz Sonyja. *WRC 2001* njihov je naslov posvećen samo i jedino rally-natjecanju (jer je rally u GT-u ipak samo mod igranja). Igra donosi punu WRC-licenciju, s pravim rally-vozačima i momčadima. Što se tiče vizualne strane, dovoljno je pogledati priložene slike, no svakako treba spomenuti novi engine koji bi igri trebao dati vrlo realističan izgled i brzinu. Naravno, sve bi to bilo uzalud da ponašanje automobila nije realno, stoga očekujemo da i na tom području neće biti propusta.



TOCA 4

Proizvođač Codemasters Izdavač Codemasters Datum izlaska kraj 2001.

Četvrti je nastavak TOCA-e još uvijek obavijen velom tajne. Poznato je da su Codemastersi prošlog mjeseca potpisali ekskluzivni ugovor o licenciji za australski V8 Supercar Shell Chapionship te pripadajuće staze i događanja od kojih se izdvaja endurance utrka na stazi Bathurst, vjerojatno najpoznatiji australski Grand Prix. Shell V8 prvenstvo se vozi na 13 staza, s 2 modela automobila, *ford falconom* i *holden commodoreom*, čija se snaga prigodno povećava na 600 KS. Takvi će automobili dodatno povećati atraktivnost budućeg naslova, a priča se i o ponovnom uvođenju link opcije, vjerojatno putem I-link kabela. Time bi se u TOCA-u na velika vrata vratio support chapionship, tj. mogućnost da dva igrača istodobno voze prvenstvo za istu momčad. Osim toga, mnogo se očekuje i od pogleda iz kabine, koji je bio i ostao zaštitni znak Touring Cars serijala na prvoj konzoli. Nema razloga da na drugoj bude drugačije, tj. najbolje. TOCA 4 (s još nepoznatim konačnim nazivom) se očekuje tek krajem godine.



Paris-Dakar Rally

Proizvođač Broadsword Interactive Izdavač Acclaim Datum izlaska 10. kolovoz 2001.

Jedno od najpoznatijih, najzahtjevnijih i najpopularnijih rally-natjecanja uskoro će dobiti svoju virtualnu izvedenicu. Poznato je da u ovom rallyju sudjeluje nekoliko vrsta vozila, stoga ćete i vi moći voziti džipove, motore i quadove. Kao i u stvarnosti, svaki će imati drugačija vozna svojstva. Prava će utrka, u stvarnosti duga oko 6000 kilometara, u igri biti skraćena da biste rally mogli završiti u nekom razumnom vremenu. Za potpuni uspjeh u utrci morat ćete svladati pustinju te pomoću GPS-a pronaći pravi put do cilja. Pustinjske oluje, propadanje u pijesak i kamenje bit će samo neki od problema koji će vas pratiti. Po svemu najavljenom, *PD Rally* bit će iznimno zanimljiv naslov svim ljubiteljima vožnje.

Test Drive Off Road - Wide Open

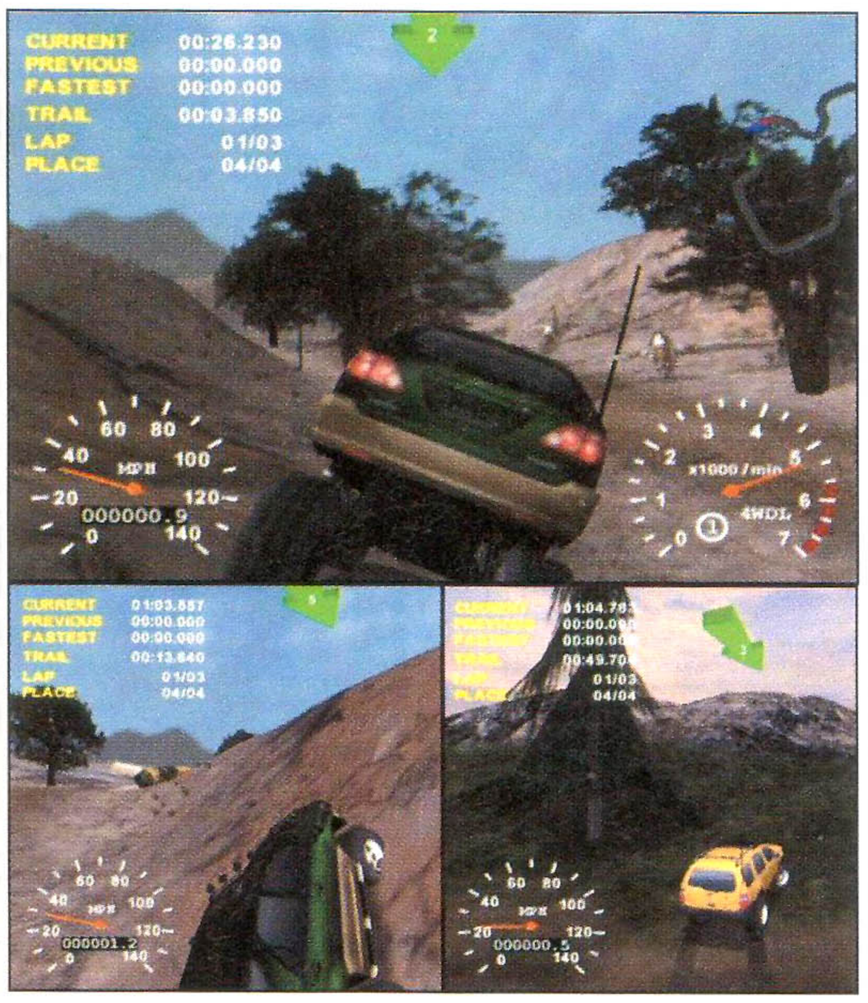
Proizvođač Angel Studios Izdavač Infogrames Datum izlaska lipanj 2001.

U *TD Off Roadu* je asfalt zamijenjen blatom. Petnaestak licenciranih vozila i tridesetak staza trebalo bi biti dovoljno za svakoga. Jedna od posebnosti kojima se TD diči je potpuna sloboda kretanja po određenim stazama - na vama je izabrati najbolji i najbrži način da stignete do cilja.

4x4 Evolution

Proizvođač Gathering of Developers Izdavač Terminal Reality Datum izlaska svibanj 2001.

4x4 Evolution bi mogao biti zanimljiv svima kojima je draže blato, zemlja i trava od ravnog i tvrdog asfalta. Riječ je o igri u kojoj ćete se utrkivati različitim off road vozilima poznatih proizvođača poput Toyote, Dodgea i drugih. Različiti vremenski uvjeti i više ili manje prohodni tereni trebali bi utrkivanje učiniti zanimljivim.



Test Drive

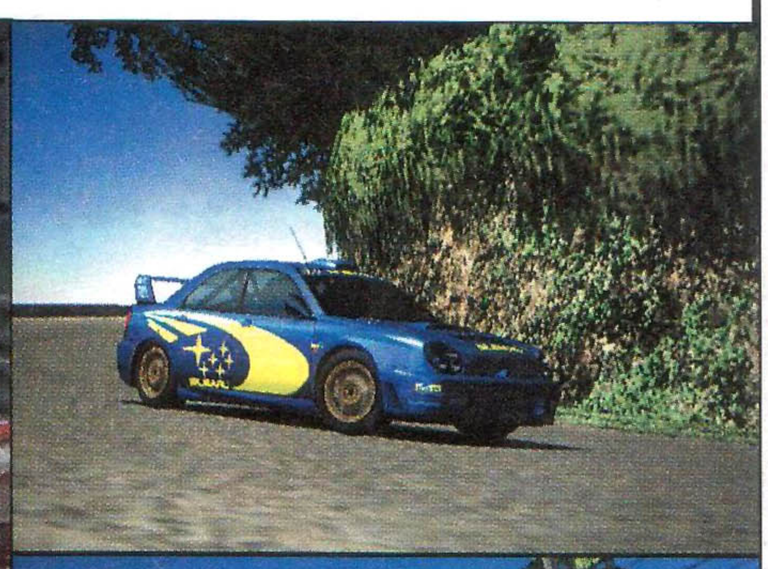
Proizvođač Pitbull Syndicate Izdavač Infogrames Datum izlaska jesen 2001.

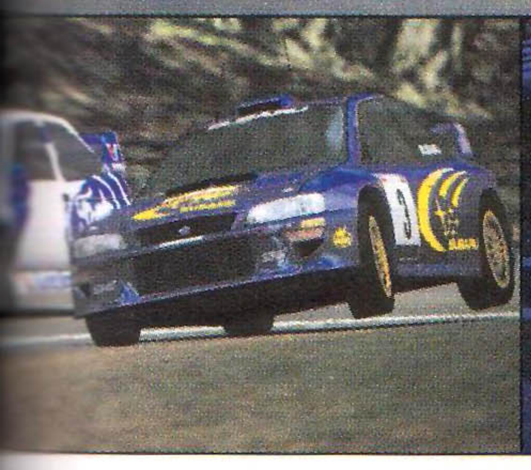
Saga zvana *Test Drive* se nastavlja i na PS2, i to u svojoj sedmoj inkarnaciji. Isti studio koji je kreirao i prijašnja tri nastavaka na 'jedinici' odgovoran je i za ovu igru, izrađenu na sasvim novom engineu koji mnogo obećava. Koncept utrkivanja po gradovima je ostao isti, s tim da su sada svi objekti koji se prikazuju tijekom igre u punom 3D-u. To najviše dolazi do izražaja tijekom vrlo detaljnog replaya kad možete pauzirati sliku i zavrtjeti se oko osi svakog automobila u bilo kojem pravcu, kao u "Matrixu". Naravno, *Test Drive* je uvijek bio arkadna vožnja, no ni arkade više nisu što su nekad bile, tako da se očekuju i brojna poboljšanja u samom voznom modelu. Uz već provjerene proizvode američke autoindustrije, bit će zastupljeni i brojni europski i japanski proizvođači. Igra se očekuje početkom jeseni.

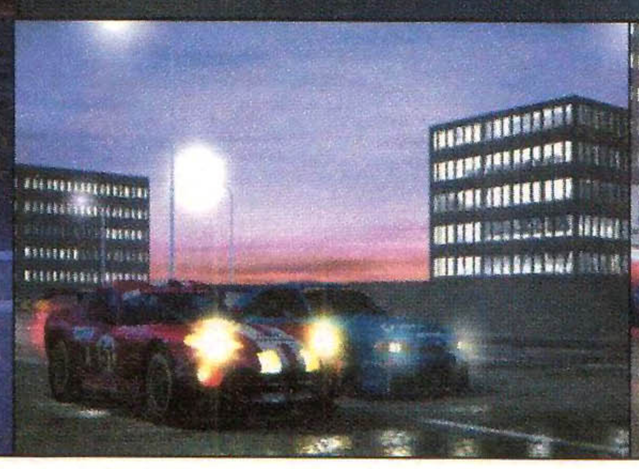
Gran Turismo 3 A-Spec

Proizvođač Polyphony Digital Izdavač SCEE Datum izlaska lipanj 2001.

Prema posljednjim informacijama, *GT* će se u Europi pojaviti krajem lipnja, a sve što ste oduvijek željeli znati o ''najvećoj igri na svijetu'', a niste se usudili pitati, čitajte u idućem PSX-u. Iako je do objavljivanja u Japanu preostalo još samo nekoliko dana (ovaj tekst pišemo 25. travnja), stiglo je vrlo malo novih vijesti. Priča se da će garaža primati čak više od 200 automobila, a najavljen je i novi shop "GT Outo", gdje ćete moći ne samo oprati automobil, nego i mijenjati gume i ulje (da, da, bolje pogledajte slike iz vožnje pa ćete vidjeti malu ikonu za ulje, male mjerače prijeđenih kilometara i ikonicu ručne kočnice). Najveća je novina zasad još uvijek nedovoljno jasna mogućnost povezivanja triju konzola i triju televizora u seriju, čime bi se omogućilo prikazivanje bočnih ili stražnjih pogleda tijekom vožnje. No zbog potrebnog hardvera, tu će opciju iskorištavati samo najzagriženiji fanovi igre. Naravno, *GT3* neće imati online mogućnosti, no Sony je objavio da je projektiranje mreže za buduće online igranje *Gran Turisma* već u poodmakloj fazi. Idući, četvrti nastavak će omogućiti obožavateljima diljem svijeta spajanje na domain-servere i utrkivanje u sustavu već službeno nazvanom *Gran Turismo Network*. Taj će sustav natjecanja napokon omogućiti i organiziranje svjetske GT-lige te pripadajućih prvenstava koji će na kraju dobiti i jednog svjetskog prvaka. Njemu već sad upućujemo sve najbolje želje i čestitke, a vi odmorite oči uz ove predivne sličice iz igre koja samo što nije...







Što je prošli mjesec igrao psx team

TOP10

najprodavanije igre u Velikoj Britaniji u ožujku i travnju 2001.

1 EA
Simpsons Wrestling

Klasičan primjer isplativosti dobre licencije. Baš kao što je i klasično da je izdavač takve igre EA. Koga briga za kvalitetu kad se prodaje ko halva - rekli bi oni. Baš lijepo od njih

2 Konami
ISS Pro Evolution 2

3 **LMA Manager**

4 THQ
Rugrats in Paris

5 Sony/Namco
Time Crisis: Project Titan

6 THQ
WWF SmackDown! 2

7 Square Europe
Final Fantasy 9

8 Eidos
Who Wants To Be A Millionaire?

9 Sony
C-12: Final Resistance

10 Infogrames
Driver 2

Nekolicina nas je upitala zašto baš radimo ljestvicu najprodavanijih igara u Velikoj Britaniji. Naime, gotovo je nemoguće napraviti potpuno točnu ljestvicu za područje cijele Europe zbog međudržavne neusklađenosti puštanja igara u prodaju (u Hrvatsku uvijek kasne neki naslovi, dok ih se većina nikad i ne pojavi - neka netko konačno otkupi prava za Konami!). A kako je UK tržište najveće u Europi, nekako je i najrelevantnije...

Top 5 za PS2:

Quake 3: Revolution (EA),

Star Wars: Starfighter (LucasArts),

Shadow of Memories (Konami),

Z.O.E. (Konami),

Summoner (THQ)

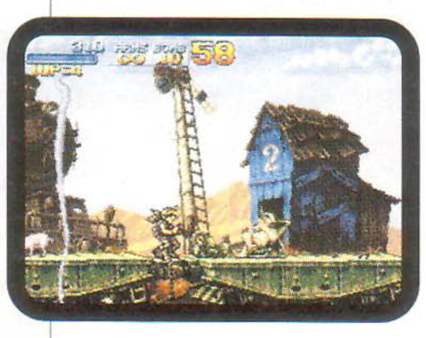
BERISLAV JOZIĆ

MGS 2

Iako sam u posljednje vrijeme "na duže staze " igrao nekoliko različitih naslova, ovaj put izdvajam demo *Metal Gear Solida 2: Sons Of Liberty*. Ne samo zato što sam ga sam mnogo igrao nego i zato što su ga došli vidjeti svi moji prijatelji koji nemaju PS2...

DANIJEL MILČIĆ

METAL SLUG X



Nova pridošlica u arkadnom žanru na PS-u pokazala se dosad najboljom. Baš kad sam se malo umorio od igranja originala, eto ti dvojke na vratima, i to s velikim X koji je tu, doduše, iz parodije... Anyhow, odigrajte ovaj naslov svakako. I po mogućnosti nabavite (ako već nemate) drugi joypad, jer je igra udvoje nezamjenjiva.

HRVOJE HERCEG

GRAN TURISMO 2

Nakon nabave PlayStationa 2 uslijedilo je iskušavanje svega i svačega, no ipak je najviše vremena ponovno posvećeno meni omiljenom i sada već vremešnom - *GT*-u. S uključenim "uljepšavanjem" tekstura izgleda bolje nego ikad, stoga će poslužiti još neko vrijeme, barem dok ne izađe *Gran Turismo 3* iliti *A-spec*. Tko će to dočekati...

VEDRAN SANDIĆ

DANCE, DANCE REVOLUTION

Osim uobičajene porcije *ISS Pro Evolutiona*, koji više nema smisla ni spominjati, najviše zabave pružio mi je *Dance Dance Revolution*. Zahvaljujući jednostavnim kontrolama te mnoštvu različite "muzike za ples", jedna je od najzabavnijih igara u svome žanru.

IVAN BOLKOVAC

PLAYSTATION 2

Eto i to mi je uspjelo. Konačno je i kod mene jedna kutijica. Zato i nisam htio navesti konkretnu igru jer je važnije na čemu sam igrao, ali ako baš želite znati, to su bile *Moto GP* i *Dead or Alive 2* (zahvaljujući Beri). Demodisk se ne računa. Komentari? Apsolutno fenomenalno! Ajd' Bog, idem igrat... :)

KREŠIMIR JOZIĆ

MICRO MACHINES

Ovaj je mjesec prošao uz tutnjavu motora iz različitih igara među kojima su našla i *Micro Machines*. Njena je prednost što je može igrati 8 ljudi, što je doista mnogo jer moja soba nije prevelika, a svađa koja je odjekivala cijelom zgradom sigurno je razveselila susjede.

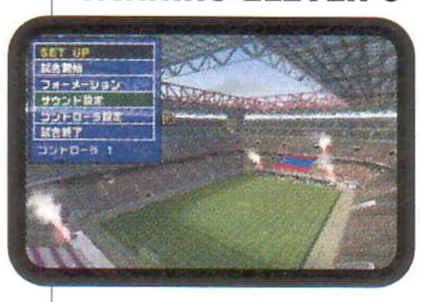
AMAR REŠIĆ

GT3 (ALI NE)

Malo *Gran Turismo 2*, malo *F1 Racing Championship*, pa onda opet malo *Gran Turismo 2*, pa opet malo više *F1 Racing Championship*, pa opet *GT2*, pa opet *F1RC*... Pa tako unedogled. A nije da sam baš imao slobodnog vremena, dapače. A sve to samo zato jer *GT3* još nije stigao. A i neće. Ne tako brzo. Tek za dva mjeseca. Tuga, kažem vam.

TOMISLAV TOMAŠIĆ

WINNING ELEVEN 5



Pošto Englezi "cvikaju" od kravljeg ludila, počeli su uvoziti iz Japana gomilu ribe, a u jednoj se pošiljci slučajno našao i novi *Winning Eleven*. Jadni, tužni i suosjećajni kakvi jesmo, ostavili smo ih njihovim brigama i prihvatili se "nogača". A on, kao što bi rekao Balašević: "Ikebana, prava ikebana". Lijep i gladak više nego što smo uopće mogli tražiti, igriviji nego ikad, ali i teži. Sad me osim Reškovca na hardu počeo gaziti i kompjutor, a izgubim li još i od Vedrana, onda život stvarno neće imati smisla.

NEVENKA ŠALAT

TEKKEN TAG TOURNAMENT (PS2)

Ovaj sam se put nakratko uspjela dočepati i dvojke, što me stajalo druženja s Reškovcem. No, žrtva je žrtva pa sam dan za danom prelazila dobru dionicu Travno-Prečko. No, isplatilo se. Ne samo da se više ne družimo nego i vi, dragi čitatelji, živi bili pa zavidjeli...

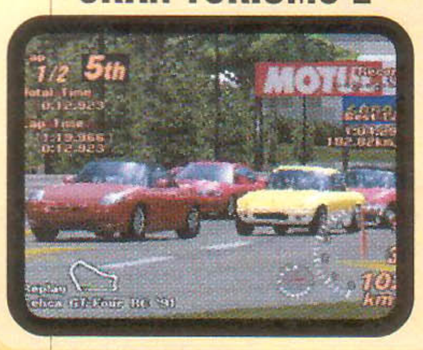
TANJA VITAS

KNOCKOUT KINGS 2001 (PS2)

Ma boksam do besvijesti, sama, u kompi, pa ondak opet dok gledam malce na TV-u. Već sam pomislila da je ova godina ukleta za sve moje favorite, no Rocky je još uvijek prvak. Fala ti, Viky, da su se konačno i Lewisu noge odsjekle (kako je mali pao u 5. rundi, ko bizon kad ga je Blek Stijena upuco - tko je gledo, gledo je, a tko nije, nema Premiere ko ja!!!). Ma ne mrzim ga ja zbog Mavrovića, nego tek tako. Ah da, malo su mi misli odlutale - onda ja opet dohvatim joypad, pa lijevi kroše, aperkat, (at)strašnomlat čak, bum, tras, žbam... 1, 2, 3... 10... Knockout! Ta nisam uzalud razbacala sve te kečere...

DARIO ZRNO

GRAN TURISMO 2



Recimo da su moji razlozi ponovnog igranja *GT2* isti kao Hercegovi. Recimo i to da mi je PS2 bio svugdje, ali najmanje doma, te da su mi sve igre za PS kod prijatelja (čak i vječni *Pang*, šmrc). Ne, nisam tužan jer kako mi Amar reče: "U svemu lošem ima i nečeg dobrog". A dobro je to što sam konačno ozbiljno zaigrao *GT2*! I nije mi žao, naravno!

ŠTEF MILANOVITSZ

WINNING ELEVEN 5

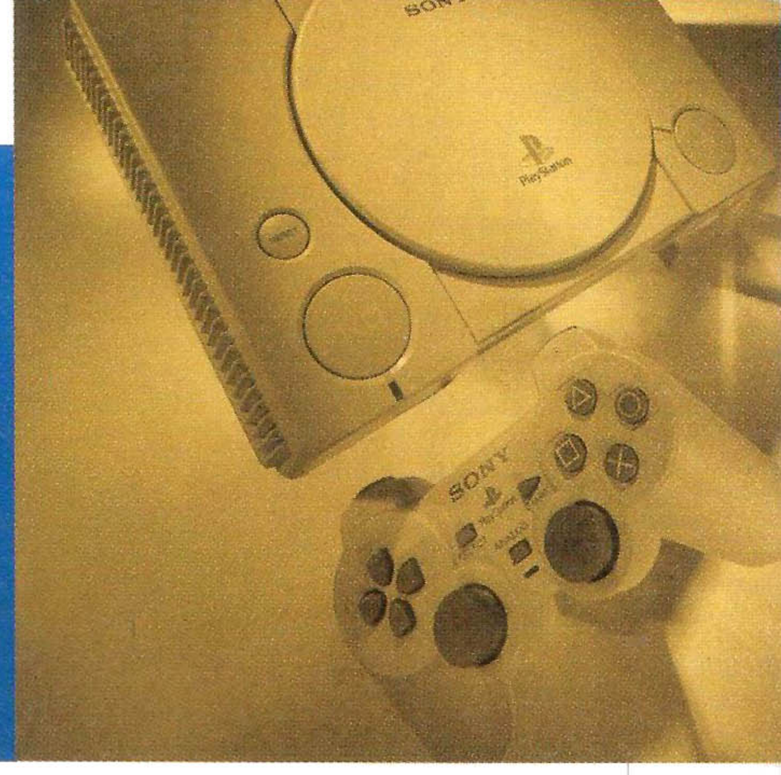
Prošlog je mjeseca najviše pozornosti izazvalo pojavljivanje *Winning Elevena 5*, japanske inačice najnovijeg *ISS*-a, o kojem nešto više možete doznati u ovom broju PSX-a. Taj je veseo događaj bio popraćen spektakularnim turnirom u organizaciji glavnog urednika tijekom kojeg smo po prvi put mogli vidjeti i osjetiti kako izgleda kad najbolju nogometnu simulaciju istodobno igra osam igrača. Umjesto očekivanih (i sasvim zasluženih) hvalospjeva, reći ću vam samo ovo: smijeh se Sigetom orio sve do ranih jutarnjih sati...

DANIJEL KEN REŠKOVAC

ČEŠLJANJE BARBIKE UZDUŽ I POPRIJEKO

Ja sam ovaj mjesec presvlačio Barbie i Kena. Nakon što sam dobio pošiljku nove robice iz Trogira, bacio sam se na posao. Neke sam stvari morao i prepravljati pa je bilo "Sjedila sam za mašinom, šila sem...", ali ništa nije tako teško, pa ni ispikani prstići, ako je za pravu stvar. Hvala ti, Branimire, maaaajstore!

ODIGRALI SMO

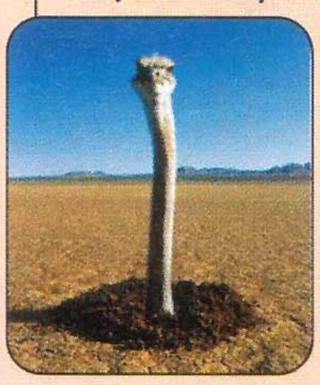


TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO TKO SMO - TKO SMO

Što poznati rade danas

Danijel Milčić

(BALETAN, SITAR I REŠETAR)

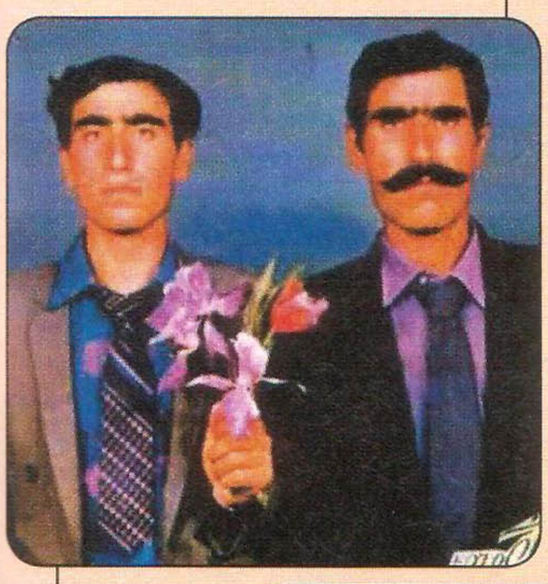


Poslijepodne ću kontaktirati pukovnika Konstandinovića, a predvečer ću postupiti po naređenju, noć ću provesti uz obrazovni program.

Krešimir Jozić

(EMAJLER KADA I ZAHODA)

Cijeli ću dan sisati vesla, a navečer ću posuditi neki dobar film.



Berislav Jozić

(OSKVRNITELJ GROBOVA)

Prijepodne ću dati mokraću na analizu i uzeti 100 kuna jer sam i ovaj tjedan dao plazmu, navečer ću pročitati neku dobru knjigu ne bude li me novoprobušena bradavica previše boljela.

Ivan Bolkovac

(ONAJ ŠTO SVIRA FRULU PA ZMIJA PLEŠE)

Ujutro ću istesati kutnu garnituru, a popodne ću posjetiti sajam rabljenog pokućstva. Ako stignem, navečer ću pobrati kajmak.

Tomislav Tomašić

(PUČKI TUŽITELJ TE NARODNI BRANITELJ)

Cijeli ću dan objašnjavati ukućanima smisao života. Bude li im se svidjelo, objasnit ću im i tajnu postanka svemira. Navečer ću im vjerojatno pomoći da odsele.

Igor Milanović

(OPERNI PJEVAČ, SKELAR)

Ujutro ću otić na pivo, popodne ću popit pivo s prijateljima, a navečer ću, ako stignem, popit pivo... uglavnom, popit ću koje pivo danas... ako stignem... tijekom dana.

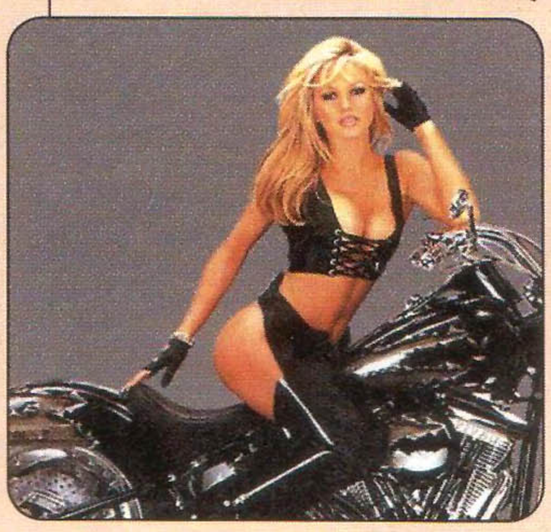
Vedran Sandić

(GOBLENAŠ, TIGAR I ZMAJ)

Popodne sam mislio past na glavu, a navečer kao da ništa nije bilo.

Nevenka Šalat

(NJEGOVATELJICA NEMOĆNIH I IDIOTA TE SVRGNUTA PRINCEZA KRAFNA)



Cijeli ću dan brzo voziti pokraj škola, a večer ću provesti s obitelji zbrajajući rezultat.

Dario Zrno

(ŠANER)

Cijelo ću jutro prekucavati brojeve šasije na svom *fordu*, a navečer ću se pozabaviti izradom apoena od 500 kuna.

Danijel Reškovac

(PREDSJEDNIČKI KANDIDAT PODŠRILANSKOG OTOČJA TE GUTAČ NOŽEVA)

Danas sam kanio probiti zvučni zid, a navečer se obući ko Batman. Tijekom noći (zbog vremenske zone) ću nazvati (s crvenog telefona) Maumoona Abdula Gayooma, predsjednika Maldiva, i potvrditi rezervaciju.

Amar Rešić

(BABA VRAČARA)

Čim se probudim, oduzet ću dijete na motorni pogon, a navečer ću, kad kupim Nevenki nove *minđuše*, počiniti samoubojstvo iz zasjede.

Tanja Vitas

(ONA KOJA PERE PREMINULE)

Cijeli ću dan ležati u gipsanom kalupu, a navečer će me posjetiti prijatelji i potpisati se na gips. Tijekom noći ću se nadati boljem sutra.

Hrvoje Herceg

(JAJAR, ŠLJUNČAR I KOKOŠAR)

Cijeli sam dan mislio peglat cure po gradu, ali sam se predomislio - ostat ću kod kuće brojat novac.

C-12 Final Resistance	40	Dance Dance Revolution	61	Submarine Command	69
Time Crisis Project Titan	44	Warriors of Might & Magic	62		
Rainbow Six Rogue Spear	46	Kengo: Master of Bushido	63		
Unreal vs Quake 3	48	Heroes of Might & Magic	64		
Z.O.E.	52	Shadow of Memories	65		
Darkstone	54	Ring of Red	66		
Lego Island 2	56	Knockout Kings 2001	67		
Metal Slug X	57	NBA Live 2001	67		
Simpsons Wrestling	58	Panzer Front	68		
F1 World Grand Prix 2000	60	Strikers 1945	69		

C-12 40

PSX PREPORUKE UREDNIŠTVA

1	**C-12**	Studio Cambridge / SCEE
2	**Metal Slug X**	Agetech / SNK
3	**Z.O.E.**	KCEJ / Konami
4	**Time Crisis: Project Titan**	Namco / Namco
5	**ISS Pro Evolution 2**	KCET / Konami

IGRA BROJA

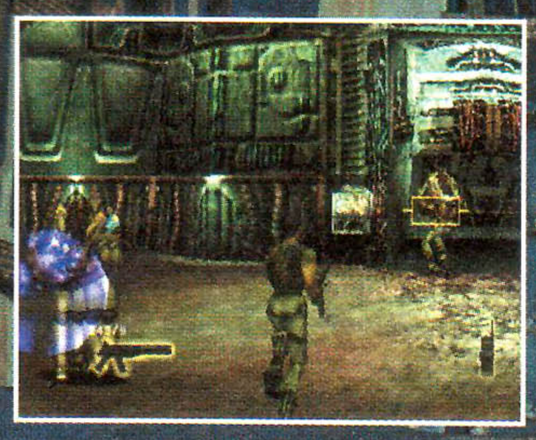
Alienske horde su na vratima. Novačenje za heroja-spasitelja svakog dana od 16 do 18 sati u Čakovečkoj 17. Poželjna svjedodžba i potvrda o nekažnjavanju. Žene dobrodošle

PIŠE Tomislav Tomašić

Zrno po zrno nije pogača, nego dva mrtva aliena

Svijet koji nas okružuje nije nimalo lijepo mjesto za život

Auto-aiming sustav u akciji



Samo mrtav alien je dobar alien

C-12: FINAL RESISTANCE

proizvođač SCE STUDIO CAMBRIDGE
izdavač SCEE
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr AKCIJSKA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PSONE, ODNOSNO PLAYSTATION

Memory Card
Analog

Ako ste čitali prošle brojeve PSX-a, poznato vam je da će uskoro izaći igra koja bi trebala predstavljati posljednji ambiciozni pothvat za našeg sivonju. Konačno, završna inačica unaprijed hvaljenog *C-12: Final Resistancea* je pred nama, a za one koji ipak ne znaju o čemu je riječ, iznosim kratak opis priče.

PROĐI ME SE

A ne, ne bi išlo. Ne može to tako. Ne može se dogoditi da barem jedna od deset izvanzemaljskih rasa koje nanjuše naše postojanje uživo ne ispita što se to na Zemljici događa, koga tu ima i ima li što vrijedno pljačke. Tako je bilo i ovaj put. Neimenovani zločinci neznanog podrijetla su uvidjeli da je Zemlja iznimno bogata njima zanimljivim ugljikom, pa čak i naseljena s nekoliko milijardi relativno bezopasnih potencijalnih robova pogodnih da ih eksploatiraju za njihove potrebe. Sve su oni to lijepo premjerili, izračunali i krenuli u poduzetnički pothvat. Dakako, ni zemaljske vođe nisu to nezainteresirano promatrale. Snage su mobilizirane, pokušalo se pružiti otpor, ali ništa nije dalo rezultata. Na kraju je lansirano i nuklearno oružje, no jedino što se postiglo bilo je pretvaranje Zemljine površine u radioaktivnu pustoš. Alieni su se brzo etablirali i krenuli s masovnim porobljavanjem preostalog življa nakon njihovog napada i našeg nuklearnog odgovora. Primarna im je ideja bila da od svih zarobljenika stvore svoje rad(t)nike koji će za njih prikupljati ugljik i loviti pripadnike novonastalog tajnog pokreta otpora koje vodi karizmatični pukovnik Grisham i njegov pobočnik major Carter. Kako nevolje nikad

Alieni će zažaliti što ugljik nisu potražili na nekom drugom planetu

C-12: Final Resistance

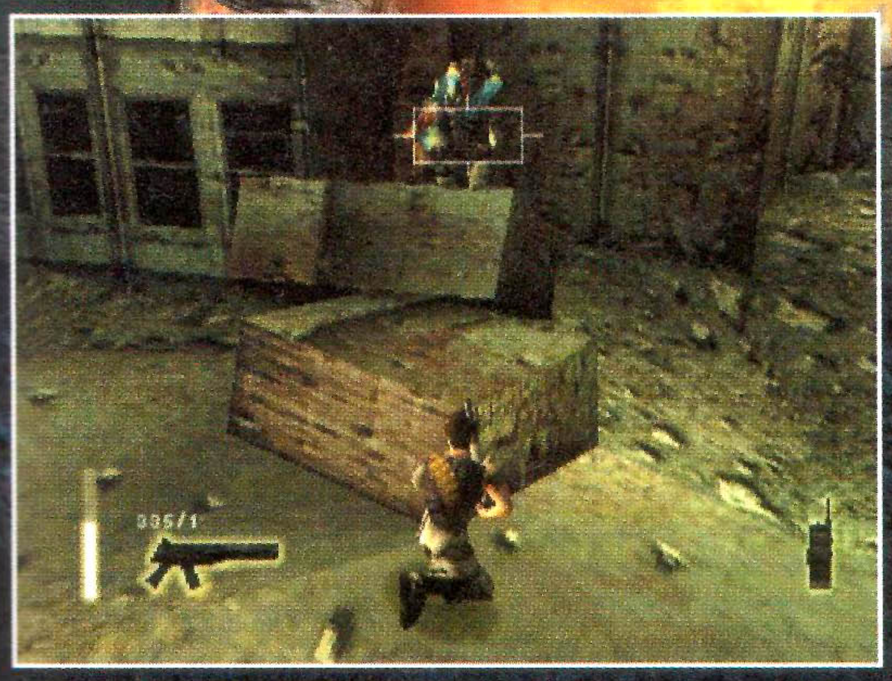
ne dolaze same, u jednoj alienskoj akciji bivaju zarobljena obojica vođa, a glavni junak, poručnik Vaughan koji je vodio oslobodilačku akciju, uspijeva osloboditi samo Grishama, i to po cijenu gubitka cijele spasilačke ekipe. Shrvan osjećajem krivnje i tjeran željom za osvetom okupatoru, Vaughan se ubrzo nakon toga vraća u borbu i u tom trenutku počinje igra.

KATICA ZA SVE

Igra nema nikakav poseban intro, a u priču će vas pomalo uvoditi izvadci iz dnevnika koje pišu pukovnik Grisham i Dr. Carter, glavna pobunjenička znanstvenica i supruga nestalog majora Cartera. Osim dnevnika, za povezivanje radnje između važnijih zadataka imamo i animacije rađene u "in-game" engineu, u kojem će vam sporedni likovi na finom "cockneyju" (proizvođač je engleska divizija Sonyja) objasniti što se od vas očekuje. Kako je riječ o akcijskoj avanturi, nema nikakvih posebnih modova igranja, nema biranja nivoa težine, samo nešto malo ugađanja zvuka, upoznavanja s komandama te load opcija. Igra je podijeljena u seriju različitih zadataka, a svaki od glavnih zadataka koji predstavlja novu misiju bit će tijekom igranja nadopunjen nizom manjih, usputnih, koje također treba obaviti, pa će prosjek biti oko 7 zadataka po jednoj misiji. Nedugo nakon što počnete igru shvatit ćete da je Vaughan doista Katica za sve pokreta otpora jer je jedini dostojno opremljen i naoružan za učinkovit otpor okupatorima. Naime, alienska je tehnologija toliko superiorna našoj da je Dr. Carter pravilno zaključila da je jedini način suprotstavljanja alienima proučavanje, krađa i usvajanje neprijateljske tehnologije. Kako je

High-noon

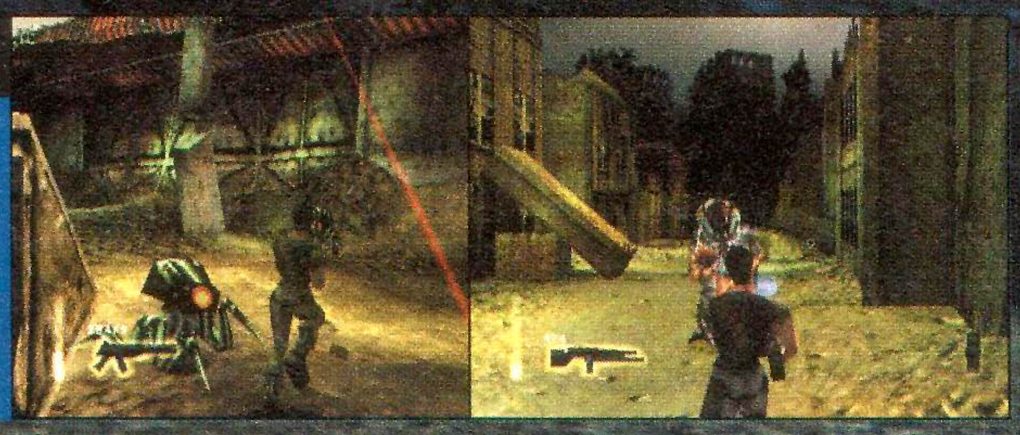
Nije li ti mama rekla da ne šećeš sam po mraku

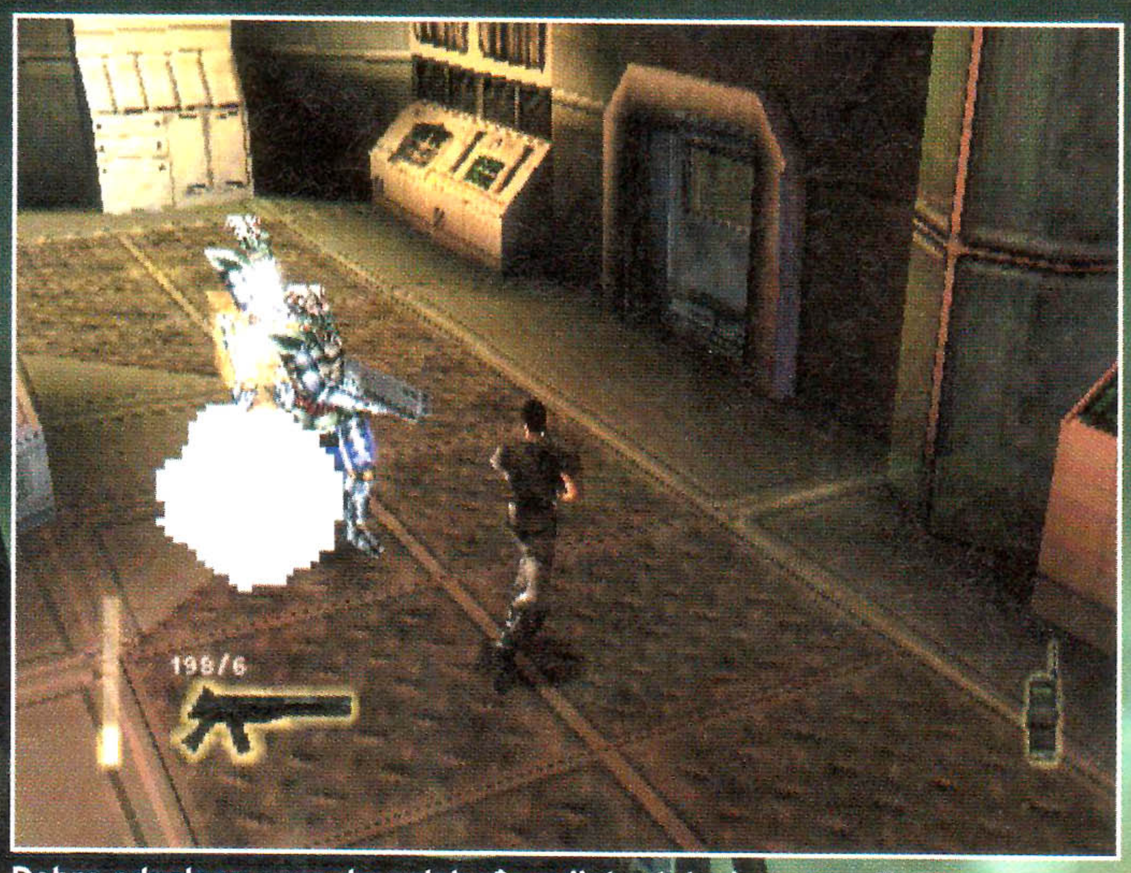


Dođi, dođi, maleni, uskoro će ti biti lijepo i mirno

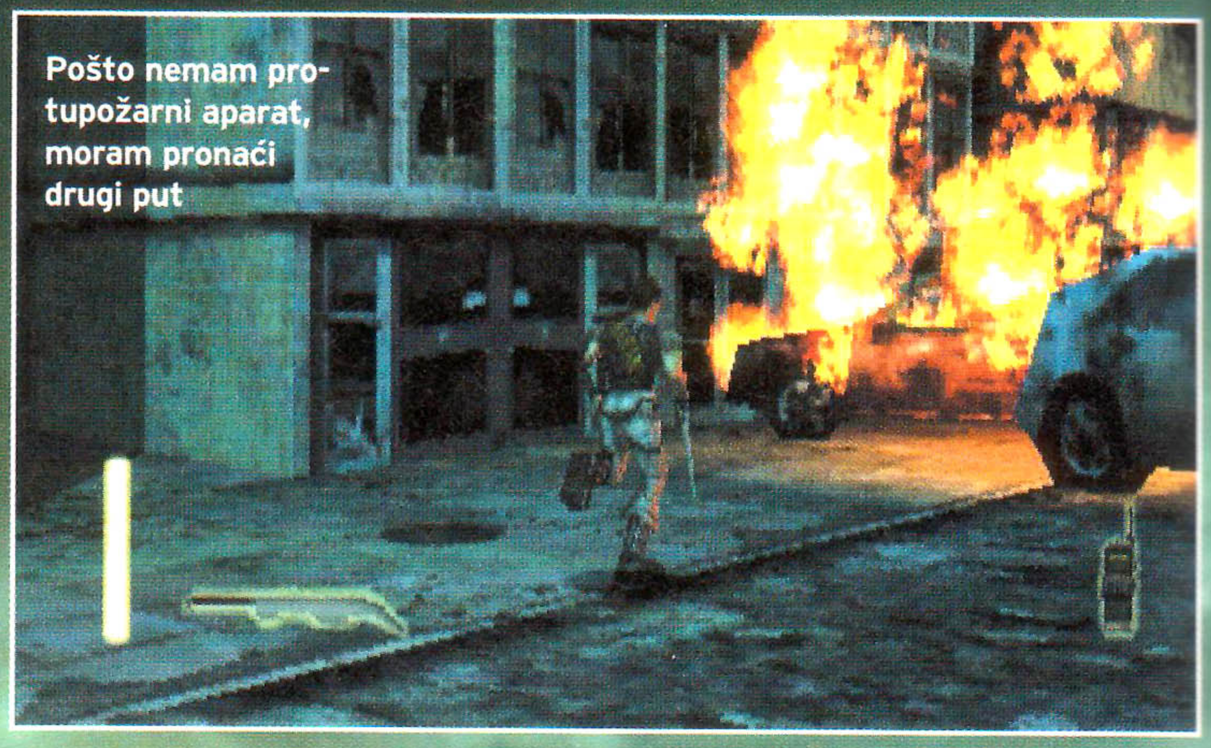
ORUŽJE

Nasreću, oružja će i streljiva biti sasvim dovoljno. Napredovanjem kroz igru dobit ćete automatsku pušku, bacač raketa, specijalnu šok-pušku, tj. oružje koje su razvili ljudi, ali i nekoliko komada alienskog oružja. Tipkom L1 ih mijenjate, a tipkom select upoznajete se s njihovim značajkama. Stekavši novo oružje, koristite samo jednu njegovu mogućnost, dok ćete drugu, ako je ima, naučiti automatski protjecanjem vremena i korištenjem primarne opcije. Primjerice, bacač raketa prvo izbacuje samo jednu nenavođenu raketu, no s vremenom ćete ih istodobno moći ispucati 5.





Dobro odaslana granata oslobađa svijet od dvaju napasnika



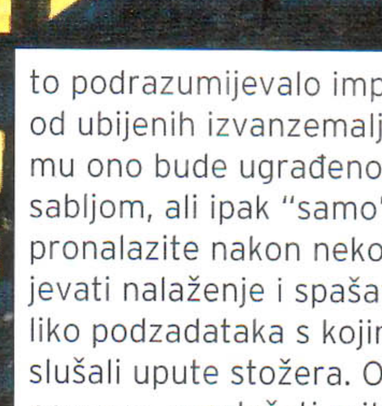
Pošto nemam protupožarni aparat, moram pronaći drugi put

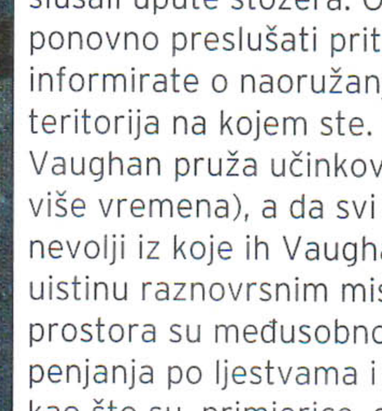
Ovi momci mogu i letjeti, stoga valja biti oprezan

Tebe su samog ostavili da čuvaš ova vrata?

Elektroničko oko pružit će vam različite korisne informacije

to podrazumijevalo implementiranje umjetnog oka izvađenog iz jednog od ubijenih izvanzemaljaca, Vaughanu je kao dobrovoljcu pripala čast da mu ono bude ugrađeno te da u boj krene naoružan moćnom alienskom sabljom, ali ipak "samo" sabljom, te standardnom jurišnom puškom koju pronalazite nakon nekoliko metara. Već prva misija koja će od vas zahtijevati nalaženje i spašavanje izgubljene izviđačke jedinice sadrži nekoliko podzadataka s kojima ćete imati dosta problema ne budete li pomno slušali upute stožera. Olakotna je okolnost što sve poruke možete ponovno preslušati pritiskom na "select". Osim toga, na taj se način informirate o naoružanju (vidi okvir) i inventaru te dobivate uvid u kartu teritorija na kojem ste. Kad se naviknete na činjenicu da doista samo Vaughan pruža učinkovit otpor alienima (za što, nasreću, ne treba previše vremena), a da svi ostali služe samo za potporu ili da se nađu u nevolji iz koje ih Vaughan treba izvući, mogli biste doista početi uživati u uistinu raznovrsnim misijama. Njihova raznovrsnost i interaktivnost prostora su međusobno povezani, tako da će Vaughanova mogućnost penjanja po ljestvama i sanducima te pomicanje istih producirati zadatke kao što su, primjerice, gradnja mosta, korištenje krana, vožnja podzemnom željeznicom, skrivanje u sanducima na tekućoj vrpci u alienskom skladištu. Jedan od najinventivnijih zadataka s kojima sam se susreo bilo je vađenje genetske pločice iz tijela jednog od pobunjeničkih vođa uspavanog u cryo-komori, a sve zato što su bile potrebne šifre iz njegovog mozga za pokretanje procesa samouništenja pobunjeničke baze u koju su alieni provalili.





PROTIVNICI

Protivnici su u igri mnogobrojni i raznovrsni. Zahvaljujući grafičkoj kvaliteti igre, lako ćete ih razlikovati i prema tome se pripremiti za obračun s njima. Vaughanovo elektroničko oko unaprijed zvučnim signalom upozorava na neprijatelja, a tada valja korištenjem tipke R2 pogledati tko vreba u zasjedi i uloviti lovca. Pritiskom na R2 svako Vaughanovo oružje dobiva optički ciljnik, što je vrlo važno jer dobro odaslan metak - u glavu - odmah ubija neprijatelja i štedi streljivo. U bliskoj borbi obvezno koristite *strife* i štit. Pripazite na domet oružja jer ne možete sa svakim pogoditi neprijatelja na određenoj udaljenosti.

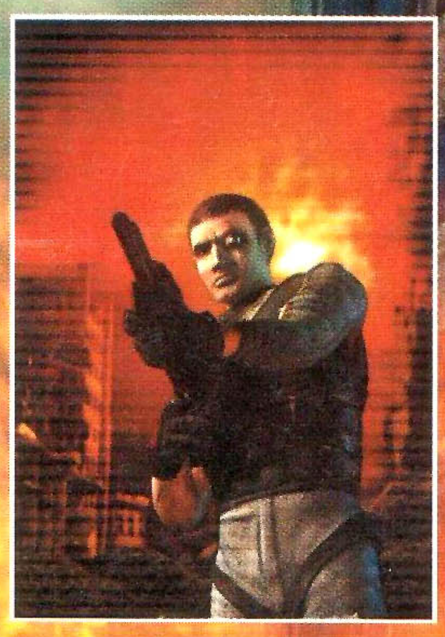
APOKALIPSA 2032.

Zadaci ne samo da su različiti nego se i odvijaju na različitim gradskim lokacijama. Svoje ćete borbeno umijeće pokazati na gradskim ulicama, u različitim razrušenim zgradama, garažama, podzemnoj željeznici, prijateljskim i neprijateljskim bazama. Igra je svojim izgledom prilično tmurna, što je i logično ima li se u vidu da se radnja odvija za vrijeme teškog rata, a nakon aktiviranja nuklearnih projektila. Isprva sam bio malo razočaran samim izgledom, jer korištenje otprilike 4-5 boja i nije činjenica kojom bi se neki proizvođač trebao hvaliti, no uskoro sam uočio da su zgrade, odnosno bilo koji okoliš u kojem se Vaughan zatekao, izrađeni vrlo detaljno i čisto. Teksture su doista raznolike i kvalitetne, a cijeli porušeni grad zajedno sa spaljenim nebom stvara odličnu atmosferu koja podsjeća na uvodne kadrove Terminatora, jedino što su izostale gomile ljudskih kostiju na tlu, što je i logično jer ovi alieni ljude radije

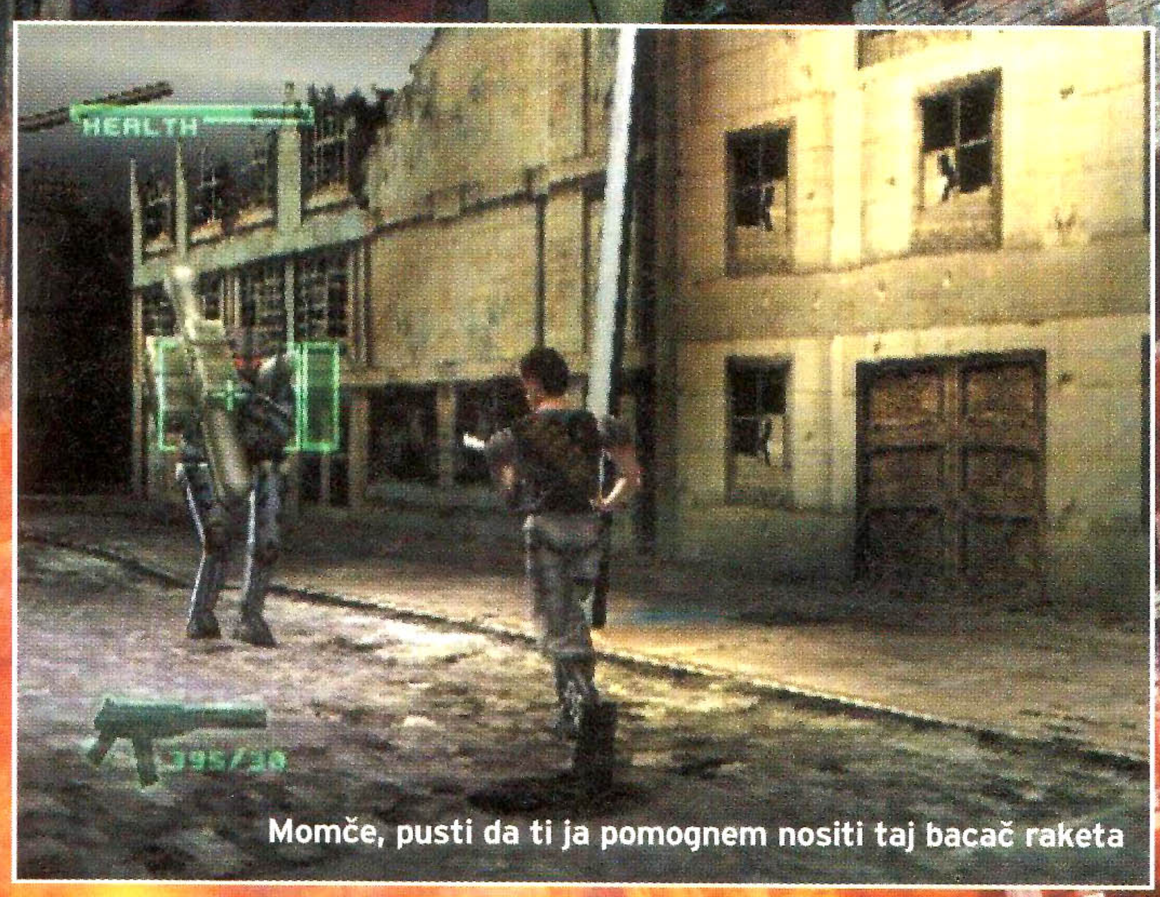
iskorištavaju negoli ubijaju. Alieni su svojim izgledom također raznovrsni i detaljni, tako da je lako uočiti razliku između njih. Svjetlosni efekti nisu ništa osobito, no s obzirom na doista bogat okoliš u kojem nema izraženog pop-upa, bilo bi iluzorno očekivati nešto više. I ovako su PS-ove grafičke mogućnosti još jednom dotjerane do krajnjih granica jer igra, uza svu tu lijepu grafiku i bez obzira na broj neprijatelja na ekranu i njihovo kretanje, u svakom trenutku zadržava izniman *frame-rate*. Kretanje u igri, po mojem mišljenju, predstavlja jedini ozbiljni nedostatak. Iako će pri suočenju s jednim neprijateljem sve biti jednostavno, osobito zbog činjenice da će elektroničko oko pritiskom na R1 "zalockati" dotičnog, u gužvi će baš zbog toga i zbog skakutanja kamere doći do ozbiljne konfuzije koja rezultira smrću. Osim klasičnog kretanja, na desnom "sticku" moguće je pomicati kameru kako bi se dobio bolji uvid u okoliš u kojem se Vaughan nalazi. Zvučni efekti također neće učiniti da vam se "tresu gaće", no nekako sam mišljenja da to i nije bio cilj proizvođača. Više mi se čini da su baš tišom kulisom, popraćenom gotovo neprimjetnom glazbom, željeli postići podizanje atmosfere u određenim trenucima. Sve u svemu, *C-12* je dobra avantura s mnoštvom akcije i izgrađenom pričom pa vjerujem da ćete njime biti zadovoljni, pogotovo stoga što je kvalitetnih PS naslova ionako trenutačno premalo. ⊗

MOZGALICE

Da bi igra izgledala kao prava avantura, dodane su joj mozgalice lijepo povezane sa svugdje prisutnom akcijom. Oni koji ne vole razmišljati dok igraju, ne moraju se zbog toga zabrinjavati - zadaci nisu odveć teški, a pozorno slušanje uputa kojima vas obasipa stožer bit će sasvim dovoljno da riješite svaki problem koji ne možete riješiti metkom.



Mean motherfucker



Momče, pusti da ti ja pomognem nositi taj bacač raketa

Čuvajte se padova svugdje gdje ne vidite dno

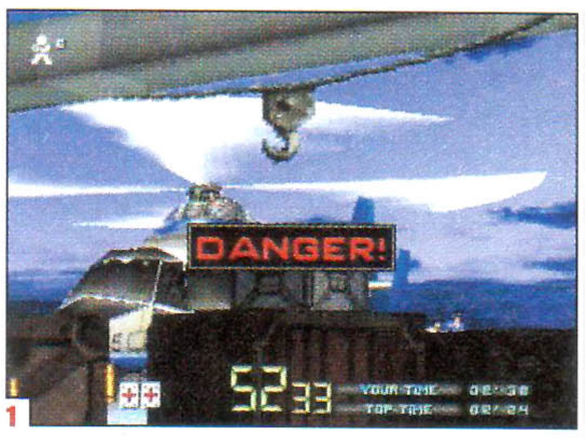
Edward Škaroruki na alienski način

Puni, ciljaj, pali

Malee sablja u akciji

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	5
Ako vas ekshibicije kamere u borbi s više protivnika i kretanje općenito ne bude smetalo kao mene, slobodno povećajte konačnu ocjenu za jedan bod	7



1

2

3

4

[1] Sjeća li se još tko dizalice iz prvog nastavka? **[2]** I tako on bezbrižno visi na užetu... E, pa neće još dugo :) **[3]** Ovo je bilo bolno... Baš sam sadist - and I love it **[4]** U gornjem lijevom kutu možete vidjeti čovječuljka i pokraj njega broj. Popne li se on do trideset, ili ste dobar strijelac ili vrlo sretan čovjek

Time Crisis: Project Titan

TIME CRISIS: PROJECT TITAN

proizvođač NAMCO
izdavač NAMCO
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr PUCAČINA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog

Iliti Time Crisis 2, nastavak pucačke legende. Spremite se: kralj pucačina na PlayStationu vratio se u velikom stilu

PIŠE Ivan Bolkovac

Namco je poznat po svojim igrama gotovo uvijek izvrsne grafike i zarazne igrivosti - kako i ne bi bile kad su prije "spuštanja" na konzole bile arkadni hitovi na automatima.

I tako, nakon što mi se desna ruka poprilično dugo odmarala i uljuljkala, stigao je ovaj naslov obećavajući da će je dobro protresti te razgibati oko sokolovo (khm... s dobrim naočalama).

PLAY THE MOVIE...

U najboljoj maniri holivudskih nastavaka i ovaj se, iako ne na širokom platnu, može pohvaliti sličnim klišeima (koji ne moraju nužno biti loši). Dakle, kao što je u najavi (check the last number...) rečeno, priča se nastavlja ondje gdje je i stala, ali je zaplet ovaj put malo "žešći".

Da se podsjetimo, u prvom ste nastavku u ulozi supertajnog agenta Richarda Millera morali spasiti predsjednikovu kćerku iz ruku otmičara. U ovome taj isti predsjednik biva ubijen, a vi ste

Ruke uvis!

optuženi za to. Pošto nema dokaza o pravom ubojici, imate 48 sati da ih skupite i pronađete pravog krivca ili ćete biti izručeni vlastima Carube (zemlja pokojnog predsjednika - idilično mjesto) i najvjerojatnije zagrijati električnu stolicu. I tako, utrkujući se s vremenom, morat ćete ubijati zlikovce spašavajući pritom vlastitu kožu.

Definitivno zarazno. Držati podalje od djece (i studenata dok traju ispitni rokovi)

Da vam ne bi bilo dosadno, tu su i bossovi od kojih su vam neki poznati i iz prijašnjeg nastavka, primjerice (ispravite me ako griješim) Wild Dog koji si je, svjesno zanemarujući napredak medicine, umjesto ruke (bez koje je ostao zbog...) ugradio pravi pravcati minigun (ono s mnogo cijevi i brzo se okreće :) pa vam neće biti lako pobijediti ga, a da vas prije toga ne pretvori u kašu. Naravno, da biste do njega došli trebate...

PUCATI, PUCATI I SAMO PUCATI

U igru će vas uvesti animacije poput onih u prošlom nastavku, dakle filmske sekvence napravljene u grafičkom engineu same igre, tj. kockasto, a u njima su podijeljene i uloge. Saznavši razlog zbog čega cijela ova jurnjava ima smisla, priča vas vodi na brod za koji vaša agencija smatra da pripada organizaciji Kantaris. Na njem vašu doušnicu u

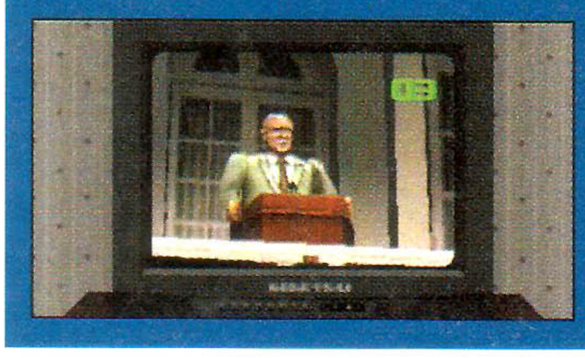
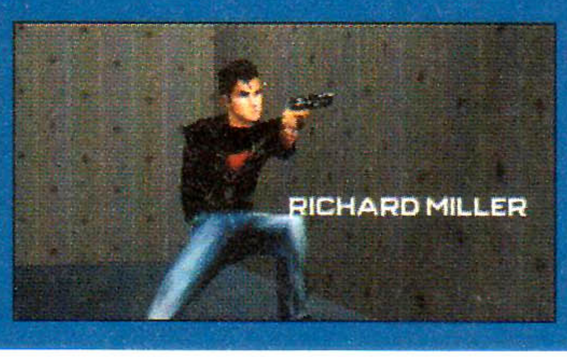
Before...

...after

Jedan metak - on ili ja...

GOOD GUYS

Ovdje možete vidjeti dobru stranu ove igre. Sile dobra su poznate još iz prošlog nastavka: Richard Miller i Xavier Serano. Potonjeg ćete vidjeti samo preko virtualnog televizora, i to u njegovim posljednjim trenucima. Richard "One Man Army" Miller, specijalni agent, optužen je za njegovo ubojstvo i ima 48 sati da pronađe pravog ubojicu. Marisa Soleil je zarobljena doušnica koju već spomenuti agent mora osloboditi. I to bi otprilike bilo to. Mogao bih još spomenuti i taksistu koji će vas izvući iz zračne luke, ali neću. Jer ne znam kako se zove.

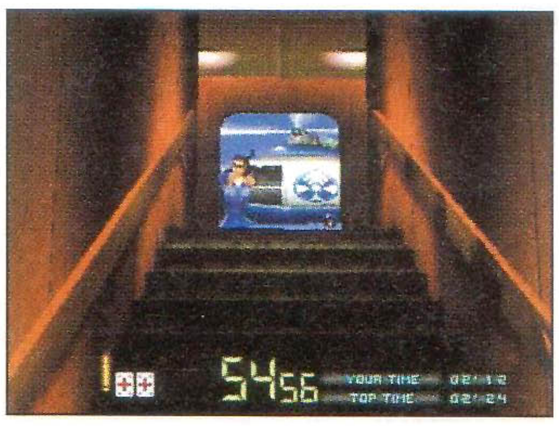
BAD GUYS

Na ovim slikama možete vidjeti sve one koji će vam zagorčavati život tijekom igre. Na prvoj slici, u plavom bikiniju je Kantaris (joj, da nisi zločesta...), zanosna zlikovica (ovo sam stvarno lijepo rekao).
Na drugoj je, također zanosni (ovisi iz kojeg kuta gledate), Zeus Bertrand.
Na trećoj je "čovjek u plavom odijelu kojem sam zaboravio ime", a protiv njega se borite na kraju drugog nivoa. U parkiću.
Posljednji je zločko zvani Mad Dog. Ne dajte da vas njegova ruka prestraši. On se samo voli igrati.

zarobljeništvu drži zločesta teta u bikiniju koja se, za divno čudo, zove Kantaris. Dakle, u prvoj misiji morate spasiti djevu, ali i osjetno smanjiti broj posade. A nju čine vaše mete.
Eto... A sad o načinu igre. Sve je zapravo ostalo isto kao i u prošlom nastavku. Dakle, skrivate se iza najbližeg zaklona i kad mislite da je pravo vrijeme, izlazite i napucavate 'bad guys' sve dok vam ne nestane metaka pa onda opet u zaklon. Da vam odmaranje u njem ne bi postalo navikom, pobrinut će se vremensko ograničenje unutar kojeg morate pobiti zadani broj zlikovaca i prijeći u novi zaklon. Kod svakog takvog prijelaza vrijeme vam se produžuje uzimajući u obzir ono koje vam je preostalo iz prijašnjeg zaklona. Igra je podijeljena na tri područja koja tematski i težinom prate priču, a ona su pak podijeljena na razine od kojih je jedna Boss. Prave novosti u ovoj igri se baš tu događaju. Kao što je i bilo najavljeno, unutar njih ćete se moći kretati iz zaklona u zaklon pucajući u strelice koje se pojavljuju na ekranu dok se skrivate. Da to ne bi bila samo kozmetička promjena, pobrinuli su se programeri: neprijatelj vam je dostupan samo iz nekih zaklona pa se morate micati iz jednog u drugi (primjerice, Zeus puca na vas s dvaju "balkona" koji su vam dostupni iz dvaju različitih zaklona). Nažalost, bilo bi bolje da je ta funkcija uključena u cijelu igru - onda bi ovo stvarno bila THE pucačina, ali što je, tu je. Što se

Imate good guys, imate bag guys. Imate pištolj. Imate PlayStation. Što biste više!?

tiče ostalih poboljšanja, spomenimo nagradu za preciznost gdje morate 30 puta zaredom POGODITI neprijatelja. Ako jedanput u nizu "fulate", sve počinje iznova, a to znate po ikonici čovječuljka u gornjem lijevom kutu ekrana uz koju je prikazan broj pogodaka. Posao olakšava to što jednog neprijatelja možete pogodili najviše tri puta prije nego nestane. Život će vam zagorčavati (ili uljepšavati - kako uzmete:)) njih nekoliko vrsta, od onih koji su samo topovsko meso do onih malo gadnijih koji mogu biti vrlo precizni ili bacati bombe na vas (ili kuhar koji vas gađa satarom - ne šalim se) ili vas gađati iz automata (ali ne onih za sladoled:)), a postoje i oklopnjaci koje možete napucati samo dok vire iza svog metalnog štita (pucajući na vas -



Ti ćeš meni stajat na vratima

pa si vi mislite). To bi uglavnom bilo sve o načinu igre, a sad...

TEHNIKALIJE

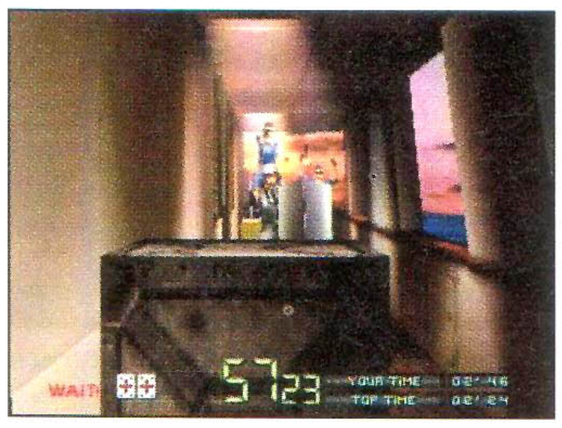
Igra ima dva moda: story i time attack. Dok u prvom morate paziti i na vrijeme i na svoje zdravlje (olovo loše utječe na nj - dokazano), u drugom će vam život zagorčati sadistički kratko vrijeme, ali i pružiti dobar izazov kad doktorirate story mod. Igra je već na easy težini dosta teška, ali se uz dobar pištolj, čiste naočale, mirnu ruku i malo upornosti bez problema može završiti. Hmm... mirnu ruku. Da, to znači da će vam za ovu igricu trebati guncon kompatibilan pištolj bez kojeg možete čisto mazohistički napredovati u ovoj igri (iskušao sam). Grafika je nešto bolja negoli u prošlom nastavku (subjektivni dojam), a i glazba se vrlo dobro uklapa u žanr, filmskog je ugođaja i podiže adrenalin. Zvučni su efekti također prilično dobri, osjeti se razlika kad napucavate drvo i metal, a postoji i određena doza interaktivnosti jer možete razbiti čaše, boce, vaze, cvijeće (?!) i prozore.

ZAKLJUČAK...

Volite li pucačine i doma imate pištolj (guncon ili kompatibilan), svakako nabavite ovu igru JER, iako ima nekih propusta i koncepcijski nije dovoljno udaljena od prvog nastavka, od kojeg je preuzela većinu elemenata (uključujući i dio priče), njezina zarazna igrivost i renomirani proizvođač čine je trenutačno najboljom pucačinom za PS. ⊗

Eto ti ga na kad previše gledaš TV

Samo ti trči...



U prvom planu je "štitonoša". Napucajte ga kad proviri

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	7
Ocjena bi bila viša da se malo poradilo na originalnosti	8

1

2

3

[1] Ovo u prijevodu znači: "Ostao si bez metaka, skrij se i napuni pištolj - ili si mrtav" [2] Čim vidite narančaste ljude s bazukama odmah ih gađajte - ili će oni vas... [3] Evo što donosi interaktivnost s okolišem - nadam se da se vlasnik neće ljutiti što sam mu razbio prozor [4] Ovako izgleda svečani doček u zračnoj luci u jednoj lijepoj zemlji bez predsjednika

4

1

2

3

4

[1] Ovu bi sliku prije početka valjalo proučiti. Iako upravljanje nije teško, igra je ostavila dojam da imam dvije lijeve ruke [2] Trebala bih zapravo malo više ciljati ulijevo, no jadničak ništa ne sluti, a ja sam dobra duša, pa nek' mu bude ovaj put [3] Toplinski skan je vrlo cool - kad vam se najmanje nadaju i nemaju pojma da ih gledate, vi sjedite iza zida i guštate se [4] Jesam li faca ili nisam, ni rođena me majka ne bi prep[illegible]ne me vole sve dok ne

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

proizvođač SAFFIRE
izdavač RED STORM
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr SPECIJALCI NA DIJELU
broj igrača 1-2
platforma PSONE, PC

Memory Card
Dual Shock Analog

Ove su ženskice strašno pametne, sve što kažu vrlo je bitno za nastavak igre. Pozorno slušajte i čitajte o čemu je riječ da ne biste zujali po terenu ko izletnik

Biti specijalac, nositi crnu obleku, šuljati se i skakati ljudima za vrat i više je nego uzbudljivo. Ako ne mislite tako, pomislite samo na jedno - žene vole odore

PIŠE Tanja Vitas

Poznato je da je muški rod oduvijek bio opsjednut (osim nogometom) tučnjavama, linčevanjem, paljenjem i ostalim razbibrigama. Baš kao i njegov prethodnik prije godinu i pol, *Rogue Spear* nam donosi sve to i još mnogo više na znatno moderniji način. Kao i prije, kontrolirate odred visoko obučenih (dolčevita) specijalnih antiterorističkih postrojbi u različitim misijama s uvijek istim ciljem: isprašiti bastardima rit.

DAKLE...

Već na samom početku igre upoznati ste s aktualnom svjetskom političkom situacijom. Propast SSSR-a uzrokom je nestabilnosti na istoku, a zbog nedostatka čvrstog vodstva, pojavio se velik broj frakcija željnih moći. Teška gospodarska situacija i korupcija omogućile su teroristima jeftin i jednostavan pristup oružju za masovno uništavanje. U strahu od novonastale prijetnje, zapadne su zemlje organizirale posebne jedinice pod imenom RAINBOW.

Iako *Rogue Spear* izgleda poput pucačine iz prvog lica, on to zapravo nije. Za razliku od *Dooma* i njemu sličnih igara, ovdje se od vas ne traži samo brzina na okidaču i bjesomučno ubijanje neprijatelja nego ponajprije strpljivost, neprekidna opreznost i hladnokrvnost. To smo imali i u *Syphon Filteru*, no ovdje istodobno vodite više likova koji se nalaze na različitim lokacijama i samo njihovim međusobnim djelovanjem možete ostvariti zadani cilj. Naravno, ne izvršavate sami sve zadaće, i konzola će dobar dio toga učiniti za vas (tresti, joystick i skuhati kavu). Težina misija ne ovisi samo o konkretnoj zadaći nego i o vašoj sposobnosti da se brzo prilagodite situaciji na terenu (takozvani akcijski element - dakle, vadim tavu i pečem jajca, glad ne pita za situaciju na terenu; a di je papar... otelo ga...).

Ima li išta lakše negoli neprijatelju probušiti čelo? Doduše, neki još uvijek ne shvaćaju da crvena točka između očiju nije specifična za Indijce

ŠTO KAŽU SPECIJALCI...

Igra vam nudi velik broj različitih postava pa ćete moći birati između trideset likova različitih sposobnosti (napad, izviđanje, snajperisti...), što vam omogućuje odabrati najbolji mogući vod za svaku pojedinu misiju ili po potrebi promijeniti taktiku. Likovima možete birati i odjeću, osnovno i dodatno oružje te dodatne predmete, poput granata, dalekozora, kalauza... Kao i prethodnik, igra je podijeljena na dva dijela: strateški i akcijski.

U strateškom planirate svaki pojedini dio misije. Pritom imate uvid u obavještajne izvještaje, planove zgrada (prostorija), kao i niz drugih informacija vezanih uz zadatak, što će vam pomoći da akciju razradite do najsitnijih detalja - igra naravno nudi i pre-

MAČEVI, SABLJE I BUZDOVANI

Kao što smo već spomenuli, na raspolaganju vam je najbolji dućan oružja u selu (Kod Mileta), gomila odora različitih uzoraka, sva sila različitog dugog i kratkog oružja, hladnog i prohladnog, te pokoja sitnica koja krasi svaku bolje opremljenu žensku torbirbirgicu. O čemu je zapravo riječ shvatit ćete iz slika koje slijede.

definiran plan akcije za sve one koji nemaju strpljenja, volje i smisla za planiranje. No poslužite li se tom metodom, propustit ćete ono najbolje što igra nudi.

Akcijski dio igre prebacuje vas u ulogu jednog od specijalaca, tako da u operaciji sudjelujete iz prvog lica. Ako lik koji vodite "slučajno" pogine, načas ćete vidjeti njegovog ubojicu, a potom preuzimate ulogu najbližeg suborca. Kontrole su poprilično 'zaguljene' (i preosjetljive), tako da će vam trebati mnogo vremena i živaca da neku od akcija uspješno privedete kraju. Kako igra teži realizmu i dovoljan je samo jedan metak da vas upokoji, zaboravite Ramba i Batu Živojinovića te se pripremite za "prave" okršaje. Iako je

Specijalci su uvijek spremni za akciju... hm, baš me zanima na što se sve to odnosi

ovo strateška igra u kojoj je planiranje presudno, mnogo se toga može zabrljati tijekom same akcije, pogotovo uzmemo li u obzir ponašanje vašeg pratioca, glupana koji željno iščekuje metak u čelo.

PC VS. PSX (1:0)

Znemarimo li grafiku i dotaknemo se onog bitnog, možemo reći da su razlike u inačicama i više nego vidljive. U PC-inačici strateški se dio razrađuje po kontrolnim točkama. U svakoj ih prostoriji po kojoj se budete kretali možete postaviti cijeli niz te im pridodati niz različitih akcija koje će vaš tim poslije izvršiti. Možete također dio tima zaustaviti na određenoj točki, on će vas tu čekati sve dok ne zadate naredbu za pokret. Nažalost, to je na PlayStationu drastično pojednostavljeno - možete samo odrediti putanju od prostorije do prostorije, što će vaši momci i učiniti, ali će ih to često stajati života. Iako ni PC-inačica nije savršena i ne pokriva sve rupe, one su na PS-u znatno uočljivije. Što se tiče vašeg udjela u akciji, i tu ste u maloj gabuli jer je kretanje i ciljanje previše grubo i nedorađeno. Igra vam također nudi mogućnost napucavanja udvoje (naravno, jedan protiv drugog), a na raspolaganju su vam i sve stvari koje igra i inače pruža.

GRAFIKA VS. ZVUK (0:1)

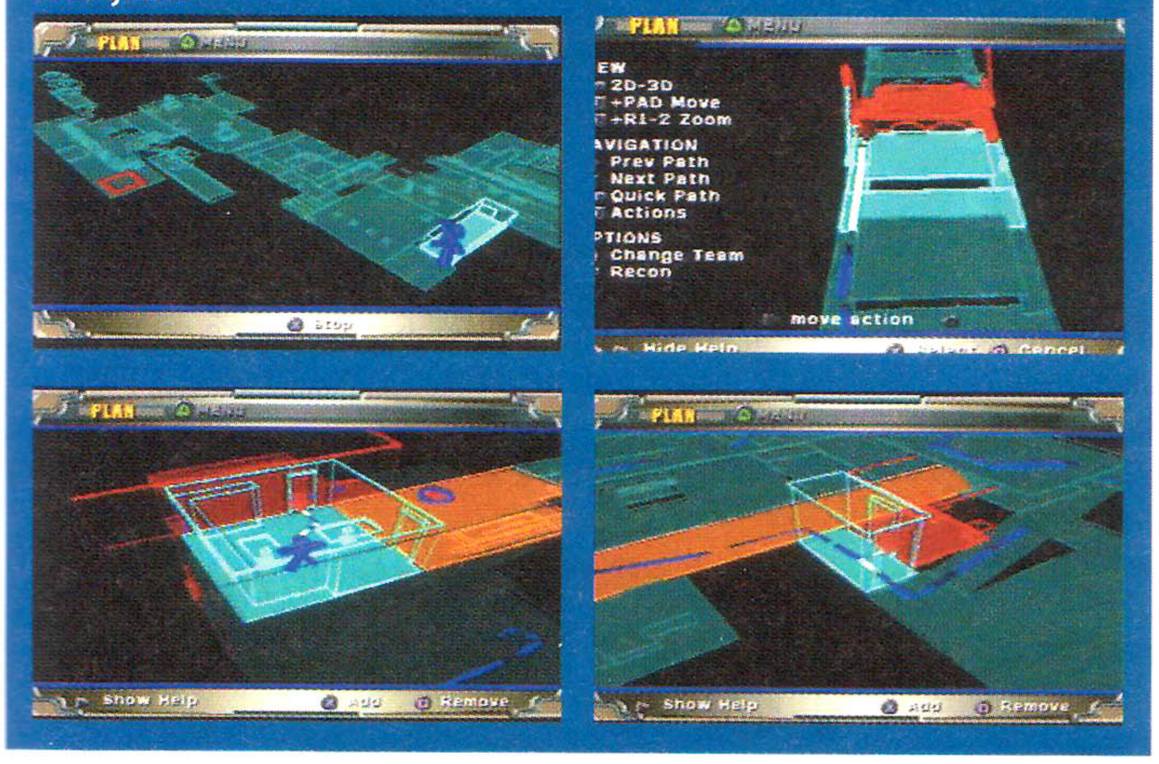
Grafika i nije nešto posebno, pregruba je, s premalo poligona te prilično loših tekstura. Istodobno treba pohvaliti dizajn nivoa, vrlo su kompleksni i poprilično logični pa se nećete naći u situaciji da na nekom katu završite u ostavi ili zahodu dok se cijela akcija odvija na desetom mjestu.

Zvukova baš i nema previše, neprekidno se izmjenjuje topot nožica, rafali, zvuk mijenjanja okvira, pokoji jauk i komuniciranje putem radija. Glazba je solidna, odgovara dinamici i dramatizaciji igre, jedino su loši previše odrezani prijelazi.

Iako se na prvi pogled ne vidi, ova je igra vrlo solidna - ljubitelji strategija i akcija nikako je ne bi smjeli zaobići. ⊗

RAZRADA PLANA

Mic po mic razrađuje se plan, ucrtavaju se svi detalji, provjeravaju po tko zna koji put sve mogućnosti da poslije ne bi bilo *'ko te pita (od sira)*. Ponekad se dogodi da se u trenutku kad konačno dovršite posao dosjetite neke sasvim nove ideje, pa onda počinjete iznova mozgati nadajući se boljem rješenju problema. Ako se vaš plan ni u akciji ne pokaže savršenim, možete ga izmijeniti na licu mjesta.



Kad ste "strašno dobri" ko ja, možete sami odabrati misiju. Sve su teške za krepat pa vam na kraju sve dođe na isto

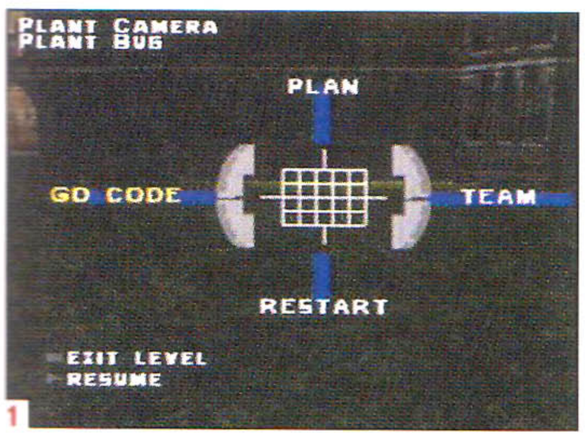
Ovako izgleda igra udvoje. Jedan gore, drugi dolje, pa tko koga brže strefi. Poligoni su dosta veliki pa opreza nikad dosta

Prvo zamislim da sam na plaži s koktelom u ruci, opustim se i mirno pogodim bastarda u oko

MIŠLJENJE

IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	8
Jedna od rijetkih igara ovog žanra, stoga joj poneku manu možemo oprostiti	8

[1] Izbornik u igri vam nudi mogućnost izmjene plana jer ćete često shvatiti da vam ne vrijedi ni 'pišljiva boba' [2] Idem tako hodnikom, tapete me bodu u oči, još je i nišan iste boje... al' se pravim hladna ko špricer i pucam na slijepo, pa kako kome [3] Ne, nije mi nestalo crvene boje na ekranu - iskušavam naočale za noćno gledanje. Sve je krasno zeleno i vrlo zdravo za oči [4] Gle, kartaju i jedu ćevape, a mene nisu pozvali... E sad ću ih malo uplašiti, tek toliko da ih naučim pameti za idući put



1

2

3

4

Quake 3 Revolution

Nakon *TimeSplittera* dugo nije bilo nijedne FPS-igre na Playstationu 2, a onda su izašle dvije - obje konverzije velikih hitova s PC-ja. Koja je bolja? Jesu li uopće dobre? Što kupiti? Što igrati? Teške odluke...

VS.

QUAKE 3: REVOLUTION

proizvođač Bullfrog
izdavač EA
inačica NTSC-US
datum izlaska u prodaji
žanr FPS
broj igrača 1-4
platforma PlayStation2, PC

PS2 Memory Card
Dual Shock 2

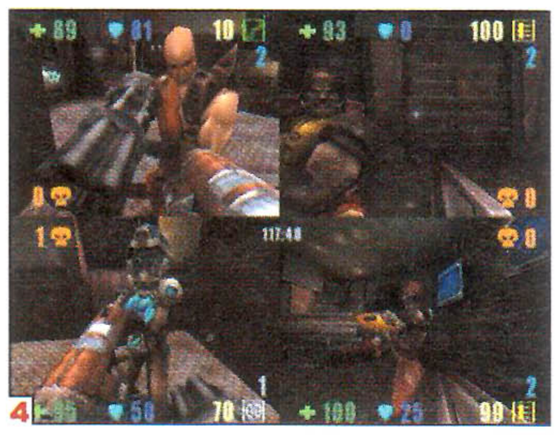
Mene je dopao *Unreal Tournament*, a kako je najslađe voće uvijek u susjedovom vrtu, bio sam ljubomoran na Danijela koji je vrtio *Quake 3*. Nije mi vrag dao mira pa sam ga nazvao...

B: Čuj, igraš *Quake 3*? Ja baš malo derem po *Unrealu*. Znaš što, meni to malo smrdi. Fali mi priče. Dobro, nije da je *TimeSplitters* bio ruski roman, ali ovdje samo ideš od nivoa do nivoa i ubijaš protivnike. Na svakome moraš skupiti određeni broj fragova (tj. ubijenih protivnika) i to je to. Kako je u *Quakeu*?

D: Same here, Q boyu. Ovo već doseže fenomene sociološke prirode. Kako izvući sam sukus (aha, pravovjerci!) fajta, izbaciti priču te poboljšati grafiku i frame rate. Tolstojevci koji su obožavali *TimeSplitters* bit će pomalo i razočarani. No kako zamjeriti ljudima za koje su se ove igre radile kad su sami htjeli kokanje bez priče? Što se tiče kokanja, ono je prvoklasno, a "evolucija" ovakvih igara bez priče je već druga tema.
No nas zanimaju druge stvari. Kad sam pokrenuo *Q3*, morao sam uzdahnuti. Waaaaaaauuuu, koje li grafike! A znaš da nisam tip koji pada na grafiku. Sve izgleda kao na moćnom piceku, čak i uz lošu rezoluciju TV-a. Pa onda frame rate... Nisam vjerovao kad su pričali da će se *Q3* vrtjeti u 60 sličkica u sekundi, priznajem, ali on čak ni u razdijeljenom ekranu ne pruža nikakav otpor! Možda je stvar u tome što na našim telkačima nikad nismo doživjeli ovakav brzinski šok, ali nisam našao nikoga kome se nije svidio.
A kako je s *UT*-om?

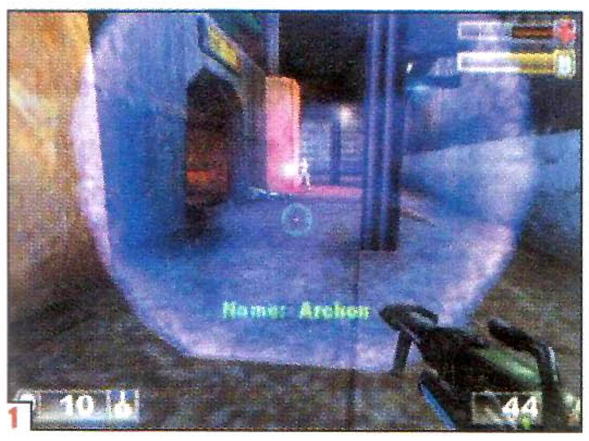
B: Pa, vizualno je dosta dobar. Teksture arena su lijepe, likovi izgledaju prilično dobro (iako su brzi pa ih vidiš samo kad leže mrtvi), a efekti eksplozija su doista dobro napravljeni. Piše da ide u konstantnih

Za bolje rezultate vizualizirajte kontrolore umjesto botova



[1] Eto nas četvoro se našlo... [2] Ne, nije Alien, to je samo dobri stari Quake [3] Ma i u singlu je to vrlo zanimljivo. Tko kaže da nije šaren? [4] Eh, mama, a ovo su moji prijatelji...

sve slike na ovoj stranici su iz Quakea 3



1

2

3

4

[1] Blaženi PlayStation 2 i odsutnost izmaglice ili zidova koji ograničavaju pogled - protivnike ovdje možete sređivati i iz velike daljine. A tek sa snajperom... [2] Obratite pozornost na medalju u lijevom kutu, pokraj broja fragova. Koji sam? Ma jasno - prvi! [3] Ha, ha, skrivanje iza stupa neće pomoći kad moje oružje izbacuje eksplozivne kugle... [4] Momak je pokupio štit i quad-damage - bolje mu je maknuti se s puta

Unreal Tournament

30 FPS-a, a meni se čini da ponekad ide i više od toga, a opet, nekad sklizne i malo ispod - kad je pri igranju učetvero mnogo stvari na ekranu, no to je rijetkost. Engine je dobar - nikad ti se ne čini da 'lebdiš' kao u nekim igrama - imaš dobar osjećaj hodanja, kretanja, skakanja, saginjanja.

D: Da, malo mi je smiješno, ali jedina taktika u izbjegavanju protivničkih napada je skakanje. Mi smo se navikli na malo više skrivanja, taktiziranja i izvirivanja, a ovdje je kill n'run filozofija opstanka. Trči, trči, skači, pucaj, možeš li ti to više od dva do tri sata?

B: Sam - ne. Odigram nekoliko mečeva i onda mi dosadi juriti uokolo i pucati. Kad igraš skupno - to je već druga stvar. Osobito timski. U stilu - nas dvojica protiv njih dvojice, pa onda ne običan Deathmach, nego Capture the Flag ili još bolje Domination. Nisu loši ovi modovi igre. Jedino je problem što imam samo jedan USB-miš, a svi bi s njim htjeli igrati. Meni je dobar i kontroler, ali trojica frendova su PC-jaši pa se ponekad posvađaju oko "pacova" jer su navikli na takvo upravljanje.

Za još bolje rezultate kapnite kap ulja na gljive kontrolera

D: Eh, upravljanje, hrid na koju se razbijaju joypadi... Jesmo li se mi toliko navikli na naše PS-joypade ili su oni to pristojno riješili, pitanje je sad? Naravno da su za ovakve pucačine miš i tipkovnica još uvijek zakon i baš bih volio pokušati s njima, ali *Quake* nije predviđen za takve ekstravagance. Šteta!

Inače, s našim se joypadilom vrlo lako snalazi u borbi. Nakon što sam iskušao sve konfiguracije, ostao sam na 'advanced' u kojoj su komande posložene kao u *TimeSplittersima*. Brzo i lako strajfanje na lijevoj gljivi, pogled koji može biti i invertni na desnoj i pucanje na desnom kažiprstu. Naravno, da brzi okret za 180 stupnjeva baš i nije moguć kao na mišu, ali možda je zato PS2 inačica malo i sporija od one PC (samo malo, malo, jedva se osjeti). Uglavnom, ja sam s komandama zadovoljan. A toga sam se najviše bojao.

B: Ja sam znao da moraju napraviti dobre kontrole ili igra pada u vodu. *UT* je u prednosti jer možeš priključiti USB-miš i tipkovnicu s PC-ja, ali ne znam postoji li neka fora da ih priključiš više - kako ne bi nastale spomenute svađe. Ja sam također ostao na kontrolama iz *TimeSplittera* (ovdje se to zove Type B), ali tu imaš i gumb za okret od 180 stupnjeva - samo se moraš naviknuti koristiti ga. Dobro je što se može podešavati osjetljivost tipki za

UNREAL TOURNAMENT

proizvođač Epic Mega Games
izdavač Infogrames Entertainment
inačica NTSC-US
datum izlaska u prodaji
žanr FPS
broj igrača 1-4
platforma PlayStation2, PC

PS2 Memory Card · Dual Shock 2 · I-link kabl · USB tipkovnica · USB miš

Dok je najlakši nivo zaista lagan, na najtežem ćete se morati dobrano potruditi da preživite

sve slike na ovoj stranici su iz Unreal Tournamenta

JA SAM BOLJI!

Ovaj smo put malo izmijenili sustav bodovanja da bismo igre mogli međusobno usporediti te ih odmjeriti s *TimeSplittersima*, dosad jedinom sličnom igrom za PlayStation 2. Ocjene su od 1 do 5, s tim da je 5 najbolje. Konačna ocjena namjerno nije kvantificirana. Subjektivnost je naravno, neizbježna.

	Unreal Tournament	Quake 3: Revolution	Timesplitters
Brzina	Vrlo dobra, ali ponekad trza – 4	Ma ludilo, trza u ekstremnim slučajevima - 5	Najlošiji od sve djece. Ali...- 3
Kontrole	Prilagodljive i precizne, mogućnost uporabe USB-miša i tipkovnice – 5	Samo joypad. Pisijaši, mijenjajte religiju! - 4	Joypad. I opet najlošije izvedeno ciljanje. - 2
Arene	Raznolike i brojne – 4	Uffff, tko bi ih nabrojao - 5	Šarene, raznolike, ali malobrojne – 4
Grafika	Dobra, ali se vidi da je rađena na brzinu – 3	Brzo i kompaktno, Quakeovski obojano – 4	Najsiromašnija, treperava i bez antialliasinga – 2
Zvuk	Poticajan i informativan – 5	Standardan - 4	Ma lud, lud – 5
Igrivost	U društvu dobra, za osamljene osrednja – 3	Slažem se, cijenjeni kolega – 3	Zabavno neovisno jeste li sami ili u društvu – 4
Protivnici	Pametni i brzi – 4	Mrzim ih! - 4	Glupost nadoknađuju količinom – 4
Ukupno	Nije loše, ali moglo je bolje	Možda i najbolji, smeta me smrtna ozbiljnost	He, he, eto nam opet klasičnog primjera igrivosti koja pobjeđuje po svaku cijenu. Ovo morate imati!

Kako napucat Patriota i ostat državotvoran?

Evo malo interijera...

A sad ću vas skurit! Paklena jedna igra!

Za najbolje rezultate dajte kontoler nekome tko zna igrati

upravljanje, bez toga bi me frend koji koristi miš uvijek sredio. Ovako smo podjednaki - što je dobar rezultat ako znaš da ga je on dugo igrao na PC-ju. Kad smo kod toga, svi mi se s PC-ja žale da im je glupo igrati na malom dijelu ekrana. Mene to toliko ne smeta, ali mi je žao što nemam I-link kabel kako bih ga iskušao i pokazao im da se i na PlayStationu 2 multiplayer može igrati na cijelom ekranu. Ipak je najbitniji multiplayer način igranja, a posebno mi je drago što su na PlayStation 2 prebacili sve načine igre koji su mogući i na PC-ju.

D: Još jedna stvar koja je ostala kao i na PC-ju je zvuk. Možda fali malo više alienovske atmosfere, ali ovo je ipak *mozaknapašu* pucačina. Metal u pozadini dok metci fijuču i macho glasovi tipa *Mortal Kombata*. Nema baš toliko poruka ("Moj je veći") kao u *Unrealu*, ali i ovo je zadovoljavajuće.

B: Aha, zvuk. Ni na to ovdje memam primjedbi. Glazbu sam odmah isključio jer mi je smetala - ne čuješ što rade protivnici. Ali zvukovi oružja su super. Postoji jedno oružje - zove se ripper - izbacuje rotirajuće noževe koji se odbijaju o zidove. Kad ispucaš nož, zvuk je izvrstan, čuješ ga kako se odbija. I dok juri zrakom, čuješ zvuk - jači ili slabiji, ovisno o tome ide li prema tebi ili se udaljava od tebe. Vrlo zgodno oružje, ali možeš lako sam sebi odrubiti glavu promašiš li i nož se odbije u tebe.

D: Ovdje je, čini se, railgun zakon. Jedan točan hitac i

bye, bye love. Jedina mu je mana što se puni sekundu-dvije pa ne možeš upasti u seriju. Raketljeni su već standardna stvar, ali ja više volim klasično blizinsko naoružanje. Približiš se tipu (ako ga uhvatiš; prije će on slučajno naletjeti na tebe) i razneseš ga shotgunom na komade. Zgodan je i nailgun, lijepo oružje nastalo samo zbog dečki iz Zagorja koji nisu htjeli igrati *Quake* bez čavela v glavi. Zapravo, nisam primijetio nikakvih izmjena, bilo u oružju, bilo u arenama naspram piceka.

B: U *Unrealu* možeš jednim pogotkom u glavu zakucati protivnika - i to bilo kojim oružjem - kao u *TimeSplitterima*. No to baš nije lako, pogotovo "podebljaš" li malo težinu igre. Botovi počnu juriti ko Janica, ciljati ko Robin Hood i skakati ko Bubka. Čak su toliko pametni da se i pokrivaju kad igraju u timovima. Ipak, neka su oružja malo prejaka, primjerice flak cannon, njime ne moraš ni ciljati jer jedan hitac pomete cijeli hodnik. Kad smo kod AI-ja, moram priznati da sam ovim u *UT-u* ugodno iznenađen. Kako je u *Kvaki*?

sve slike na ovoj stranici su iz Quakea 3

1

2

3

[1] A ovo je proizvod trećesiječanjske diktature [2] Ma lijep si, ali zašto ti je shot-gan tako velik? [3] Gađan iz dva smjera. Ajde, skači... [4] Tko je jači - rocket launcher ili plasma gun? Glasam za plasmu

4

1

2

3

4

[1] Kad neki igrač skupi određeni broj fragova zaredom, igra će o njegovom uspjehu obavijestiti sve ostale igrače samo da bi što manje u tome uživao **[2]** U ovakvim situacijama najbolje je ubaciti koju raketicu ili eksplozivnu plazma kuglu iza ugla, pa tek onda proviriti **[3]** Kao u kakvoj tučnjavi, na početku igre birate dodatne likove, a poslije ih otključavate **[4]** Kakvo ime - Slain (u prevodu - "zaklan"). Sad ćemo s riječi na djela...

A za vrhunske rezultate zovite čovjeka iz MENSA-a

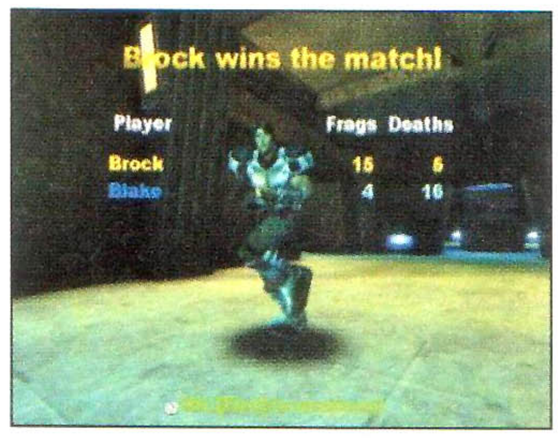
D: Ma, dao ti Bog easy nivoa! Inače beštije skaču, rade špagu u skokovima i još te zakucavaju! U posljednjih 7-8 godina samo raspravljamo o tom famoznom AI-ju, ali ja bih sada ipak da mi protivnici budu glupi. Pa neće me jedna ovakva pucačina toliko iz....! Sada tek primjećujem da je ovdje, za razliku od PC-ja, veći naglasak na oružju za blisku borbu. Ne mogu ga ni vidjeti na daljinu!

B: Ovdje su arene i oružja s PC-ja, a ima i nekih koji su ekskluziva na PS2. U početku su mi se arene činile vrlo male, ali sam poslije shvatio da nije tako Đ neke su doista sitne, a neke poprilično prostrane. Zapravo, uvijek imam osjećaj da su male jer su manje od onih na koje sam navikao igrajući *Quake 2* za jednog igrača. Možda su malo jednostavnije od onih u *TimeSplitterima*. A svakako ih je više. Više od 10 za svaki od načina igre... to ti dođe... gotovo 60, sveukupno...

D: No dobro, i ti bi sad hopsao po nepreglednim zelenim poljima... Imaš pravo, u *Quakeu* su malo veće arene, što me posebno izluđuje u *Capture The Flagu*. Nosiš tu zastavu, nosiš, nosiš, pa te neka budala kokne, pa ti zaboraviš gdje si je ostavio jer te uvijek respona na drugom mjestu, pa je onda napokon nađeš, pa ti onda vrijeme istekne... Zgodno za senilne penziće.

B: Bome, ako *UT* za nekoga nije, to su penzići. Kad se malo navikneš na igru, skupi nekoliko frendova i opali koju partiju, vidjet ćeš. Nakon sat vremena mrtav si umoran - da imam malo slabije srce, srušio bih se.

D: Ma da, sve je to divno i krasno, ali ne mogu se ne sjetiti *TimeSplittersa* koji ima nešto što ove dvije kokalice nemaju: duhovitost i maštovitost. Iako lošiji u svim tehničkim atributima, rađen je baš za PS2. *UT* i *Q3* su smrtno ozbiljni do debilizma, ali i napucavanju s frendovima jednom dođe kraj (osim ako te cura ne zbuši injekcijom adrenalina *direkt in heart*). No prokleti (na hardu) *TimeSplitters* je toliko igriv da Tomo i ja još uvijek guštamo neke nivoe i palimo se na njih. Bacimo mi i jedan deathmech u *Quakeu* ili *Unrealu*, ali poslastica dolazi na kraju. Tja, nije sve ni u grafici ni u brzini... ⊗



Kompleksnije arene su prepune prijelaza između katova, pa morate stalno paziti odakle će izroniti protivnik

Pobjeda! Jest da je prvi nivo, no ni to nije za odbaciti

Meni ovo najviše odgovara

MULTIPLAYER RJEČNIK

Sigurno vam pojmovi poput botova, fraganja i respawnanja ne znače ništa ako dosad niste igrali nijedan od multiplayera na PC-u. Zato smo samo za vas napravili mali glosarij. Pa neće vas valjda na poslu ili u školi zvati Leeeeejmer!

Bot - računalni statista. Sve samo ne statičan. Ako vam baš ide na živce, isključite ga i igrajte sami protiv frendova.

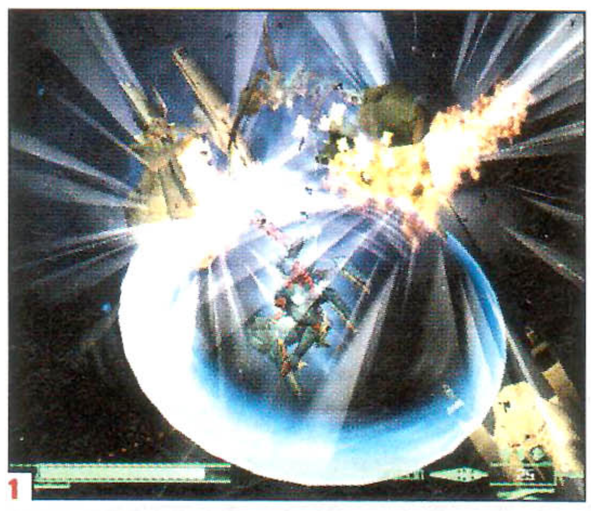
Frag - jedno malo ubojstvo. U deathmatchu ste pobjednik ako ih skupite onoliko koliko je potrebno ili dogovoreno.

Respawn - mjesto na kojem ćete se ponovno roditi nakon što vas neka baraba ufragira.

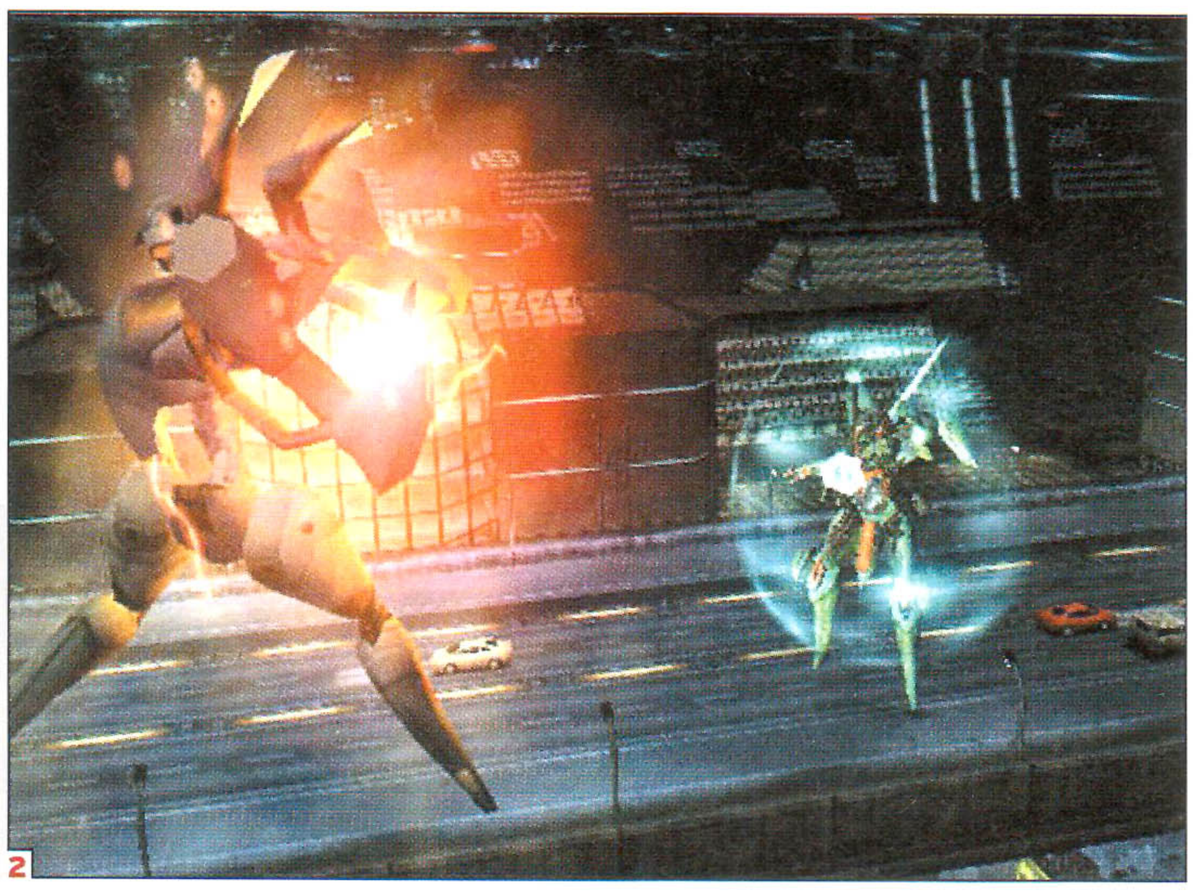
Mod	Način igre	Unreal Tournament
Deathmatch	Samostalno	Jednostavno napucavanje - cilj je što prije skupiti određeni broj "fragova", tj. ubijenih protivnika.
Capture the flag	Timski	Protivničku zastavu treba odnijeti u svoju bazu, i protivnike spriječiti u istom.
Domination	Timski	Borba za bodove koji se osvajaju zadržavanjem određenih točaka određeno vrijeme.
Assault	Timski	Tim koji napada mora doći do određenog mjesta u areni, a tim koji se brani mora ih spriječiti.

Mod	Način igre	Quake 3 Revolution
Deathmatch	Samostalno, timski	Ma samo fragaj down the road!
Single Weapon Deathmatch	Samostalno, timski	Heh, recimo s M-48?
1 Flag Capture The Flag	Samostalno, timski	Tko prvi do zastave, njegova je
Capture The Flag	Samostalno, timski	Ovisno na koliko se hvatanja dogovorite. Pozor: iscrpljujuće!
Possession	Samostalno, timski	Koliko ste u stanju držati zastavu u svojim ručicama, a.da vas ne ubiju?

sve slike na ovoj stranici su iz Unreal Tournamenta

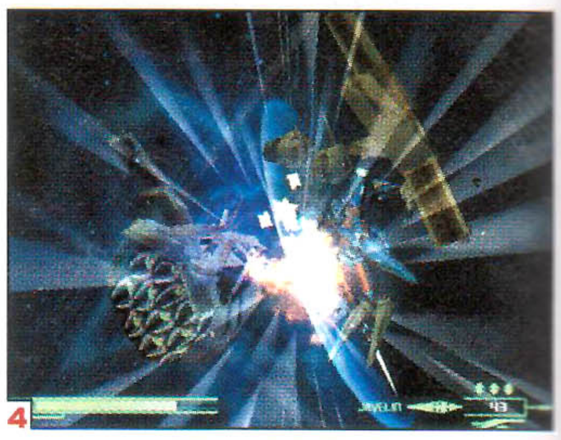


1



2

3



4

[1] Ne, ovo nije FMV, ovo je slika iz igre. Z.O.E. je konačno pokazao pravu moć PS2 i nadamo se da će i buduće igre održati ovu razinu vizualne kvalitete [2] Animacije između nivoa su većinom izrađene u engineu igre, no kvaliteta im se može mjeriti s bilo koji preredneriranim filmićem [3] U bilo kojem dijelu igre možete ući u trening mod u kojem možete iskušati sve pokrete i udarce na sparing-partneru [4] Ka - Blaam!

ZONE OF ENDERS

proizvođač KCEJ
izdavač KONAMI
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr 3D-TUČNJAVA
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION2

PS2 Memory Card
Dual Shock 2

Zone Of Enders

Z.O.E. je najavljivan kao "druga igra frajera koji je radio *Metal Gear Solid* ", a dodatnu je popularnost stekao kad je objavljeno da s njim dobivate i igrivi demo *MGS2*. Koliko bi zapravo igra bez njega vrijedila?

PIŠE Berislav Jozić

U početku i nije teško odgovoriti na to pitanje. Naime, kad zaigrate *Zone Of Enders*, sve se čini kao ostvareni san.

Prvo ugledate lijepu animaciju koja prikazuje napad odreda letećih mecheva (velikih robota u ovoj igri nazvanih "frameovima") na svemirsku postaju. Odmah potom naći ćete se za kontrolama jednoga i krenuti u igru, tj. borbu. Na kontrole ćete se privikavati desetak minuta, a već nakon toga krećete u svoju prvu misiju - u obranu iste one postaje koju ste vidjeli na početku. Zaplet? Relativno dobar. Grafika? Izvrsna. Kontrole? Nikad nisam vidio bolje.

POPTUNA SLOBODA

A kontrole su iznimno važne jer se vaš robot Jehuty može kretati po svim trima prostornim osima. Što kretati - boriti! A borba u 3D-u bila bi nemoguća da upravljanje nije precizno, ugodno i lako svladivo, što je ovdje slučaj. Za kontrolama Jehutyja letjet ćete na sve strane, gore-dolje, lijevo-desno, naprijed-natrag, i cijelo to vrijeme udarati, pucati ili se braniti. Zapravo, teško je dočarati ovako dobar osjećaj kontrole, bez sumnje mogu reći da bolje upravljanje još nismo vidjeli na PSoneu, PS2 ili bilo kojoj drugoj platformi.

U igri letite nad postajom od lokacije do lokacije boreći se protiv vojske napadačkih robota. Svaka lokacija od vas zahtijeva rješavanje nekog problema, no igra će vas sama voditi, tako da se nikad nećete naći u nedoumici što učiniti i gdje ići. Naime, ugrađeno računalo vašeg robota, vaša suputnica ili vlasnici robota s kojima komunicirate radiom znaju što treba učiniti, tako da će vam "nacrtati" kuda trebate ići. Na vama je samo da ondje odete i borite se.

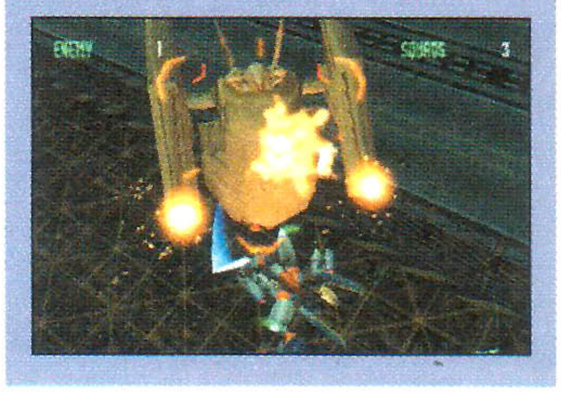
ČISTI UŽITAK

To znači da se igra svodi na borbu protiv napadača i povremenih bossova. Na nekim lokacijama još ima preživjelih stanovnika, stoga morate biti brzi i srediti neprijatelje prije negoli previše oštete građevine, no vrijeme vam uglavnom nije ograničeno pa možete sređivati jednu po jednu skupinu. Koliko god to zvučalo jednolično, predivna grafika robota i okoliša, glatke animacije i ugodne kontrole o kojima sam već pisao čine i konstantnu borbu vrlo zadovoljavajućim iskustvom.

Kako napredujete u igri, vaš će Jehuty dobivati nova oružja različite primjene - od laserskog 'hladnog oružja' (kao svijetleći

DEBELI I MRŠAVI

Vojska vaših protivnika sastavljena je dvojako: od brzih i pokretnih napadača, naoružanih minama i laserskim mačem, te onih opasnijih, naoružanih moćnim laserskim topovima. Preporučujem da uvijek prvo započnete s uništavanjem "debelih" jer je njihov top iznimno opasan dopustite li im da vas naciljaju.



NE MOŽE BEZ ANIME

Velik je dio animacija izrađen u engineu igre, a ostale su nacrtane anime stilom, svojstvenim japanskim igrama. No, nikad mi nije bilo jasno kako to da ta dva stila, futuristični roboti i slatkasti likovi velikih vlažnih očiju, pristaju zajedno.

mačevi iz *Star Warsa*) do snajpera ili energetskih projektila koje sami navodite. Pronalazit ćete također i drugu zanimljivu opremu, primjerice sustav koji stvara virtualnu sliku vašeg robota kao mamca za projektile. Ipak, sve to samo je "šlag na torti" jer ćete tijekom igre najviše koristiti svoje osnovno oružje koje imate otpočetka - zašto biste iskušavali nešto drugo kad ćete vježbom steći vještinu pa ćete bez problema sređivati i najteže protivnike. O broju borbi ovisi i nivo vašeg robota, no razliku među nivoima teško ćete primijetiti - vidjet ćete da vam za uništavanje protivnika 3. nivoa treba samo jedan udarac mačem, dok vam je prije trebalo pet ili šest.

A SVE ŠTO JE LIJEPO - KRATKO TRAJE

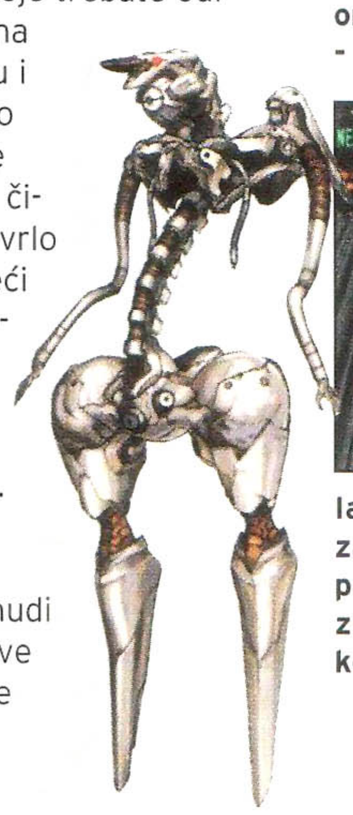
To je već poznata stvar, a ova je igra samo još jedan dokaz. Tek što se udubite u igru i priču te pomislite "Aha, sad ću napraviti to i to pa onda idem ondje..." - ona će završiti! Ne, nije šala, niti je trajanje igre različito na različitim nivoima težine (postoji ih nekoliko, ali je samo najteži doista pravi izazov, ostali su uistinu lagani). Kraj dolazi kad mu se ni najmanje niste nadali

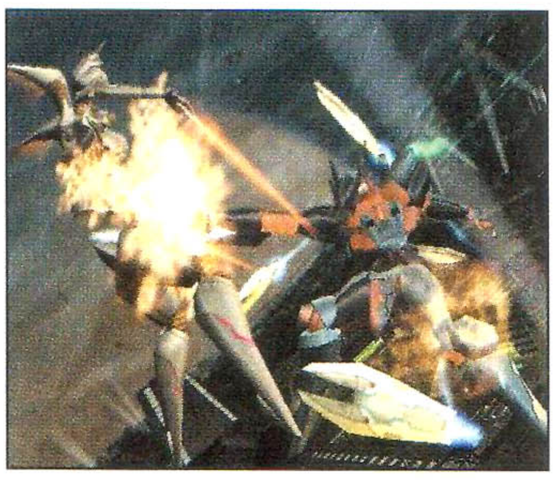
Da je igra dva sata duža, dobila bi i najvišu ocjenu

- na mjestu gdje se zapravo očekuje nastavak igre.

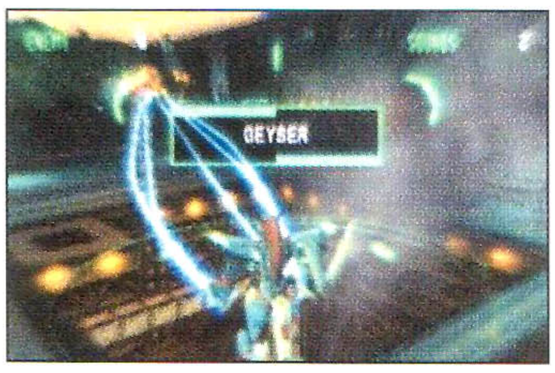
Neću vam reći koliko će vam sati trebati da stignete do kraja igre, to ponajprije ovisi o vašoj vještini, no vjerujte mi da ćete je bez problema završiti tijekom jednog vikenda. Doduše, tada se otvara vs. mod u kojem borbu robota možete iskušati udvoje, a ponovnim završavanjem otključavate dodatne robote i arene za borbu. No, slab je to nadomjestak kad vam pred nosom završi izvrsna igra u kojoj ste uistinu uživali.

Unatoč negativnom završetku recenzije, *Z.O.E.* vam se mora naći na popisu igara koje trebate odigrati. S obzirom na grafiku, animaciju i kontrole, riječ je o naslovu vrhunske kvalitete. Unatoč činjenici da je igra vrlo kratka, moram reći da je predodređena da postane klasik s kojim će se buduće igre uspoređivati. Pitanje je samo isplati li se platiti puna cijena kad nudi jedva toliko zabave kao polovica neke druge igre. ⊗

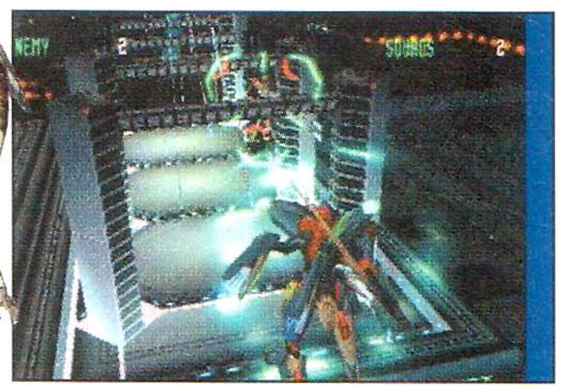




Na osamljenog se neprijatelja ne isplati trošiti streljivo - jednostavnije ga je i jeftinije srediti 'ručno'



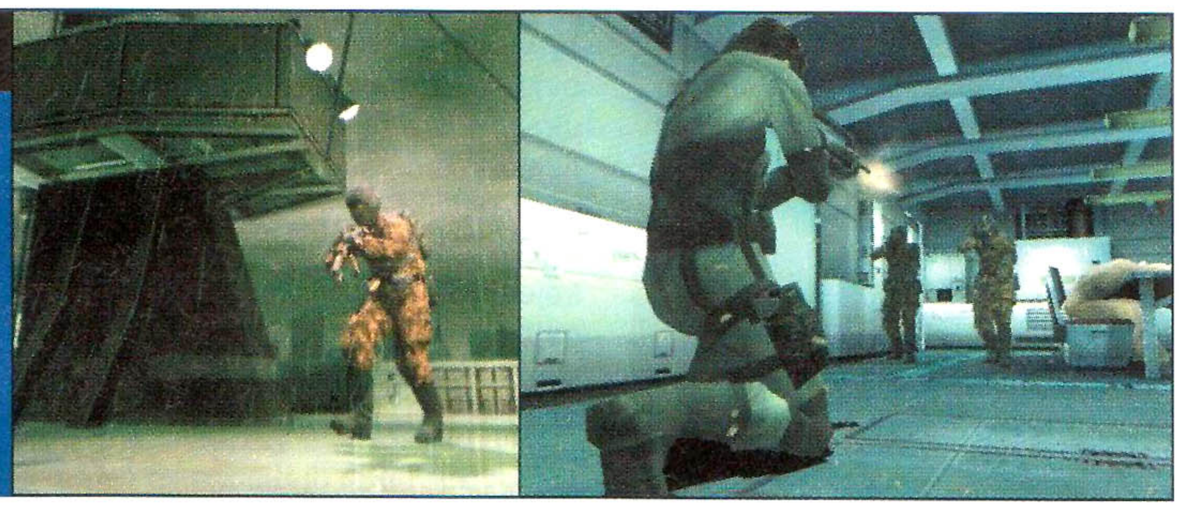
Zbog velike topline, uporaba nekih oružja rezultira zamućivanjem slike - vrlo zgodno

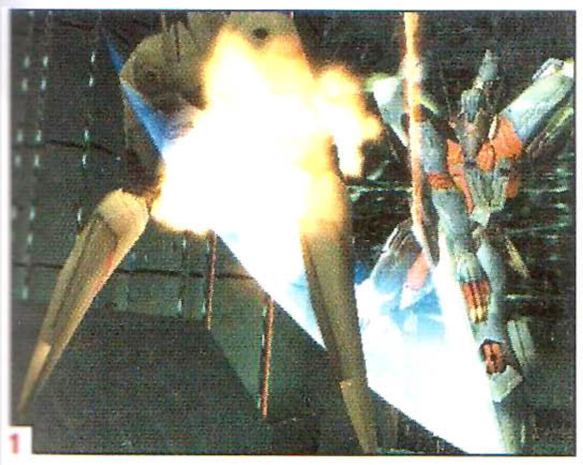


Iako se vrlo mali dio igre odvija u zatvorenom, u većini će vam borbi prostor ograničavati samo nekoliko zgrada koje mogu poslužiti kao koristan zaklon

DEMO KOJI SPAŠAVA STVAR

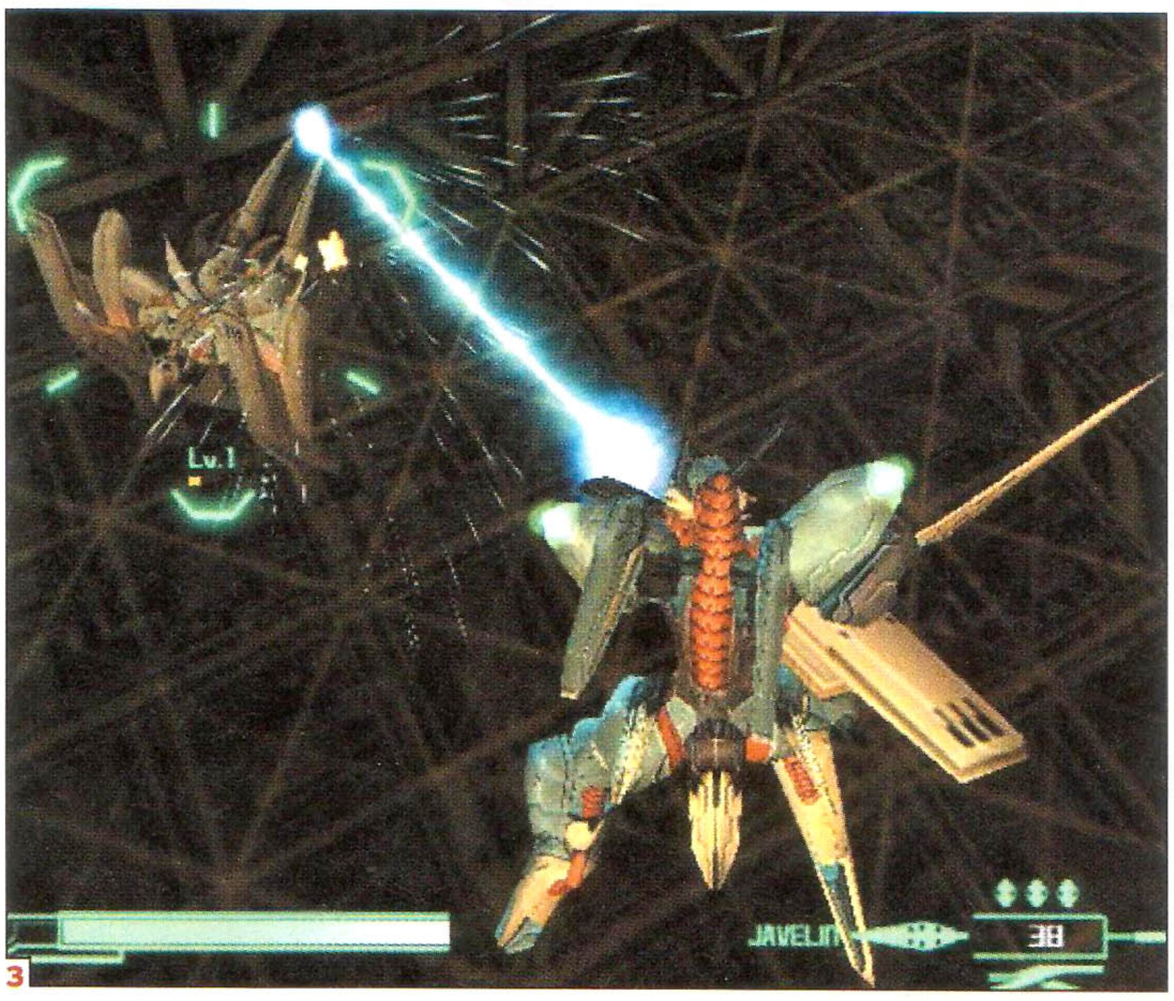
Tugu što je *Z.O.E.* trajao tako kratko možda vam ublaži činjenica da u kutiji s njim dolazi i igrivi demo *Metal Gear Solida 2* o kojem ćete više saznati u ovomjesečnim najavama. No, unatoč kvalitetama koje on nesumnjivo ima, vjerujte mi - *Z.O.E.* nije nimalo lošija igra.





1

2



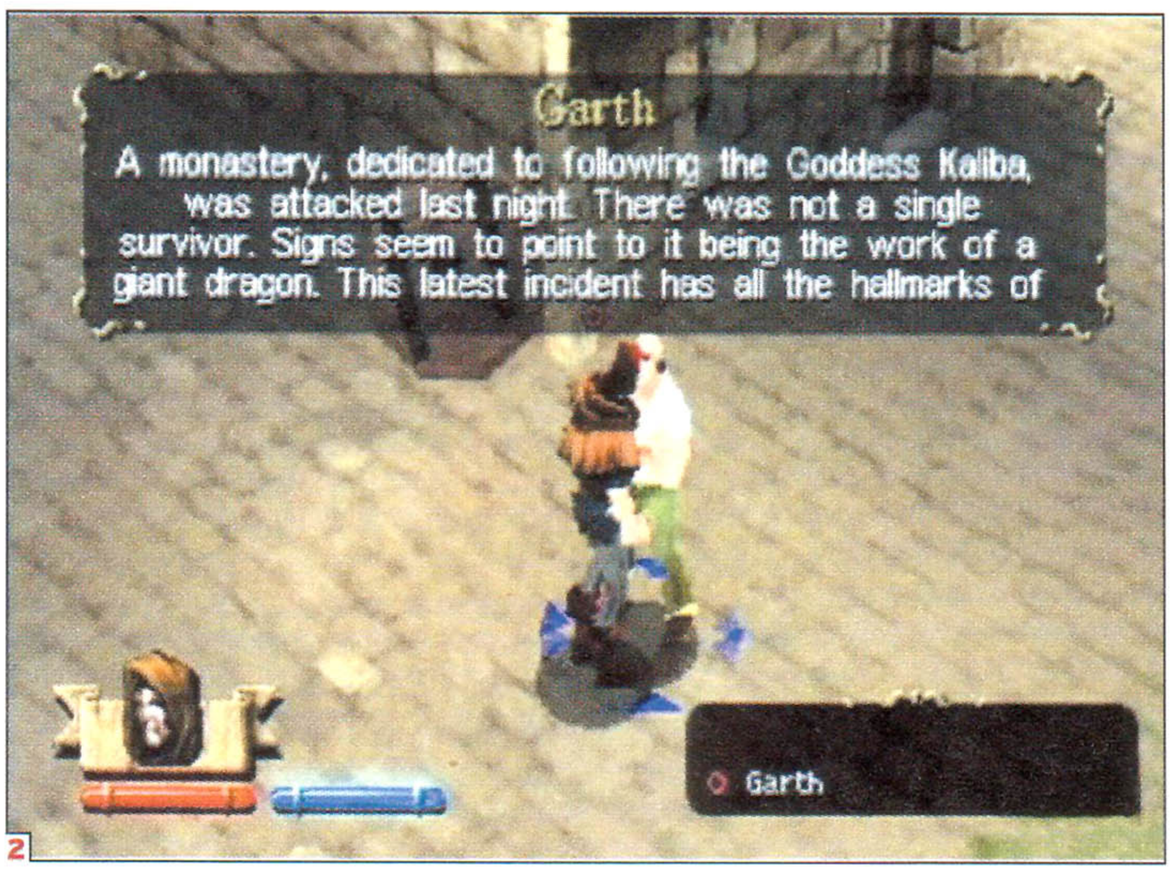
3

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	10
ORIGINALNOST	9
Prekrasna 3D-akcija zbog koje ćete, odigravši je, zaplakati - jer je prekratka	8

[1] Tijekom igre kamerom upravljate desnim analognim stickom pa akciju možete vidjeti iz bilo kojeg kuta [2] Bossovi protiv kojih se borite svakih nekoliko nivoa izvrsno su nacrtani i animirani te uglavnom nekoliko puta veći i bolje naoružani od vašeg robota. Ipak, svatko ima slabu točku - samo je treba naći [3] Oružja kojima opremate Jehutyja različitog su oblika, što se vidi pri uporabi, iako nema razlike u brzini korištenja jednostavnog laserskog mača ili energetske bazuke

1

[1] Iako mi je mama rekla da ne šećem sam šumicom, ja ću ipak poći. Možda pronađem i jagode [2] Pa dobro, jesi li ti normalan - ovako me grliti na cesti! Čovječe, pa ja sam heroj i moram misliti na reputaciju [3] Dan državnosti je vrlo blizu, stoga se vrše posljednji pokusi za spektakularni vatromet [4] Uvijek sam padao na lijepe oči djevojaka



2

3

4

DARKSTONE

proizvođač DELPHINE
izdavač TAKE2INTERACTIVE
inačica NTSC
datum izlaska U PRODAJI
žanr AKCIJSKI RPG
broj igrača 1
platforma PS, PC

Memory Card · Dual Shock Analog

Darkstone

Diablo s malim zakašnjenjem ulazi u 3D-svijet

PIŠE Tomislav Tomašić

Momče, pripremi se za jedan "Jet Li" potez!

Gle, kakva zgodna špiljica. Mogli bismo je iskoristiti za... hm... hm... popodnevni odmor

Jesi gledo tekmu u subotu? Kako samo igra onaj mali ćelavi, mislim da se zove Musa

NE, NIJE GREŠKA

Sigurno ste se zbog podnaslova zapitali "što to ovaj piše, kakav Diablo?", ali nemoguće je napisati ijedno slovo o Darkstoneu, a ne spomenuti legendu. Zašto? Pa zato što je DS u cijelosti klon spomenutog Blizzardovog hita iz 1997. prebačen u 3D-okoliš. Pišući ovaj tekst, možda ću vam uspjeti ukazati je li to dobro ili nije, ali zbog specifičnosti igre i popularnosti predloška po kojem je rađena, najbolje je da svatko samostalno donese sud.

GIMME MORE MONEY

Dakako, pozadina ovog pothvata nije upitna, igre se rade da bi se na njima zaradilo, no pitanje je zašto je Delphine Software čekao do danas. Možda igra ima neke sličnosti s jednako popularnim Diablom 2, što doista ne znam jer PC-inačicu, zasad jedino dostupnu, nisam igrao, a možda su se jednostavno odlučili u ovim sušnim danima za PS izdati igru provjerene tematike koja će lako osvojiti tržište. Bilo kako bilo, Darkstone je pred nama.

Malo čarolija, malo više borbe... i već se igrate nekoliko sati

SVAKI DOBAR RPG...

...najjači je u dva područja: u priči i izgradnji karaktera kojim prolazite igru. DS je u oba ostvario polovičan uspjeh. Naime, čak se i priča u svojoj osnovi oslanja na scenarij Diabla. Imamo jednog malo "skrenulog" svećenika koji se, prodavši dušu mračnim silama, upustio u tajnovite i opasne pokuse utemeljene na nekromanciji (prizivanju duhova), a sve s ciljem da u naš svijet prizove nekakvog prestrašnog zmaja koji zapravo predstavlja ultimativno zlo. Kad su njegovi drugovi saznali kakvim se poslovima bavi, izbacili su ga iz svog reda, no on je već u toj fazi došao do rezultata koji su mu omogućili da dotičnu spodobu materijalizira. Ono što je uslijedilo također je klasika. Zemlja je porobljena, sela su uništena, a prestravljeni seljani iščekuju dolazak heroja čista srca da im skine mizeriju s vrata. I tu u igru ulazite vi. U DS ćete moći preuzeti jednu od četiriju uloga: klasičnog ratnika, svećenika, čarobnjaka ili ubojice. Sva četiri lika imaju svoje muške i ženske alternacije, tako da ih je na raspolaganju ukupno osam. Sva četiri para imaju, naravno, svoje osobine i bolji su u jednoj od četiriju osnovnih disciplina: snazi, vitalnosti, preciznosti i magiji. Kako je većina vas zacijelo odigrala Diablo na isti način, lako ćete odrediti kojim likom krenuti, što dakako ovisi i o tome volite li više izravnu borbu (taj sam) ili nabacivanje nožićima i čarolijama. Valja

Hm, hm, nije li se ova igra trebala zvati Diablo 3, ili tako nekako

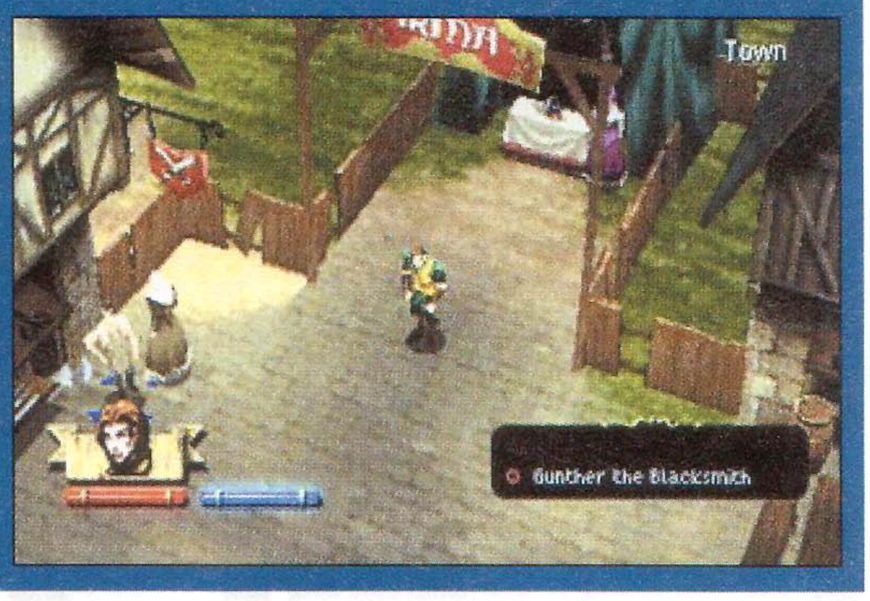
istaknuti da vas izbor lika neće ni u čemu ograničiti jer svaki lik može kupovati oružja i ostale "iteme" iz domene onih drugih, samo što za kvalitetno i učinkovito korištenje istih treba skupiti određeni broj expirience pointsa i naučiti ponešto o svakom. Osim sustava naoružanja, tu je i poznata kombinacija života i mane u crveno/plavoj boji uz dodatak hrane čiji je indikator na inventory ekranu pomalo teško naći. Cijeli je inventorij napravljen prilično nepregledno, što osobito dolazi do izražaja kad posjedujete veću količinu stvari. Ono što imate neće se vidjeti na ekranu kao u Diablu, nego ćete strelicama morati "browsati" lijevo-desno ne biste li saznali što ste sve osvojili ili usput pronašli. Jednako je i sa znanjem i sa čarolijama.

ŠTO ĆU BITI KAD NARASTEM?

Razvoj karaktera je dakako najzabavnija stvar. Tijekom igre na raspolaganju vam je uistinu zavidna količina oružja, vještina i čarolija. Naravno, baš kao i u Diablu, neka je oružja potrebno identificirati da bi se spoznale njegove prave značajke. Napredujući kroz nivoe i izvršavajući dobiveni quest, i oružja i sve ostalo bit će bolje, jače i naprednije, ali će jačati i vaši neprijatelji. Protivnika će biti mnogo, različiti su, relativno maš-

KRETANJE

Ovaj je dio igre doživio najveće izmjene - i to ne toliko samo kretanje, koliko kamere koje su bitne za nj. Na analognim ćete stickovima pomoću trokuta moći mijenjati kutove kamere i zumirati ne biste li pronašli pogled koji vam najviše odgovara. Na trokutu postoje tri moda gledanja: izometrijski bliži i dalji te pogled iz ptičje perspektive. Izometrija je svakako pogodnija za borbu, dok je ptičja perspektiva dobra za istraživanje tamnih kutova (njih je doista mnogo i ondje ćete naći različite škrinjice) te za snalaženje po mnogobrojnim kamenim sobama. Za pomoć imamo i kartu, ali bi za lakše snalaženje dobro došao i kompas.



toviti i nerepetitivni. Unatoč tome što ste "počistili" neki nivo, uvijek se nađe još neka spodoba koja bi željela osjetiti oštricu vašeg mača. Borba je klasična - dakle, trebate samo biti okrenuti neprijatelju (a nekad čak ni to), a vaš lik radi sve ostalo. Sustav automatskog ciljanja omogućuje vam na daljnjim nivoima, kad za to steknete potrebna znanja i sposobnosti, da neprijatelja zaspete svakovrsnim projektilima i prije nego ga ugledate. Znatno drugačije nego u Diablu bit će jedino ono što gledate i način na koji gledate.

Dakle, igra se odvija u pravom 3D-okolišu, teksture nisu ništa osobito, ali su čiste i korektne pa im se uistinu ne može naći neka ozbiljnija zamjerka. Neke su stvari čak vrlo zanimljive i kvalitetno izrađene, tu ponajprije mislim na impresivne (za PS), ali ne i neviđene svjetlosne efekte i izgled pojedinih objekata u igri kao što je, primjerice, brezovo drveće do kojeg dolazite po izlasku iz sela, koje se doima gotovo živo. Način kretanja kroz nivoe također je doživio

Za potpuni uspjeh od vas se traži čisto srce i snažna mišica

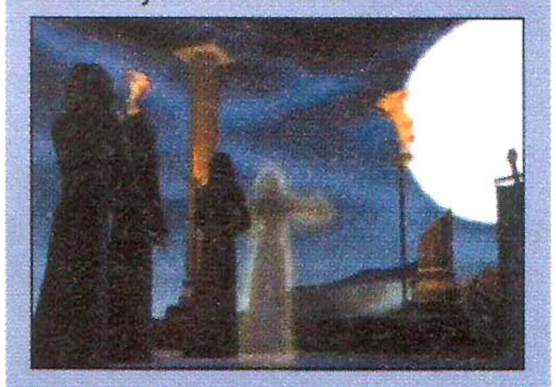
određene promjene (vidi okvir), dok su sami nivoi dizajnirani u već poznatom Diablo stilu. Zvukovi su također u cijelosti preuzeti iz D. (ne mogu ga više spominjati), a sve ide toliko daleko da su čak i glazbene teme gotovo identične, u što se možete uvjeriti bacite li sviraču u selu novčić i pričekate da vam odsvira koji takt ili ih poslušate u CD playeru jer su u wave formatu. Sve u svemu, ako ste ikad igrali D., lako ćete se uživjeti u Darkstone. U prvom ćete trenutku biti pomalo razočarani što nema nijednu originalnu osobinu, no uskoro ćete shvatiti da to i nije loše jer ste baš nedavno ponovno poželjeli odigrati Diablo, a upravo će ovo biti njegova najbolja zamjena. Ja sam prvo rekao: "Evo, zaigrat ću malo, samo da vidim o čemu je riječ", a kad sam došao do trećeg nivoa i poželio snimiti, "skužio" sam da nemam 6 traženih mjesta na kartici. Zbog recenzije, preostalo mi je jedino osloboditi ih i krenuti ispočetka. No, vrijedilo je jer je Darkstone uistinu dobra i zabavna igra. ⊗

Slušaj ti, ako mi još jednom kažeš da mi smrdi iz usta, odgrist ću ti glavu. Ili mi kupi Colgate ili šuti

Dečki, recite mi želite li biti pripremljeni krvavo, polukrvavo ili dobro pečeno?

MULTIPLAYER

Jedini je ozbiljni nedostatak, osim neoriginalnosti (koja to i nije), ne postojanje mogućnosti zajedničkog igranja (u Diablu je postojalo i bilo je izvrsno). Nema većeg užitka od "kokanja" neprijatelja zajedno s prijateljem dok si međusobno pokrivate leđa i obračunavate se sa svojom hordom neprijatelja. Cooperative mode je u Diablu doista bio odličan i bolno nedostaje Darkstoneu.



Dragi prijatelji, kad smo se već okupili, pripremimo roštilj, popijmo pivicu i nešto odigrajm

1

2

3

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	4
Bit će zadovoljni svi oni koji baš ne vole "tvrdi" RPG i više ih zabavlja dekapitiranje čudovišta i stalna akcija. Ostali uvijek imaju Final Fantasy	7

[1] Po selu se priča da je kod Slatke Irme najbolje. Inače se navodno bavi identificiranjem oružja i artefakata. Mo'š mislit! **[2]** Nakon iscrpnog proučavanja pustolovina Harryja Pottera i meni je uspjelo izvesti jednu od zanimljivih čarolija **[3]** Bezglavo lutanje tamnicama uvijek će se završiti susretom s nekom od zanimljivih spodoba koje nastanjuju podzemlje

[1] Glavni lik u igri - raznosač pizze, po potrebi utjerivač dugova, tamanitelj robota i kreator goblena [2] Fičuk, fičuk, idem šorom i pucam pištoljom, tu i tamo zdilam koju pizzu, odem na gembač, pa počnem razmišljati o teškom životu [3] Kupio mi babo jahtu pa se sad idem malo folirati pred komadima [4] Obećo mi je i helikopter, al' na otoku je samo jedan, i to policijski, no nije moj babo mačji kašalj...

Lego Island 2: The Brickster's Revenge

LEGO ISLAND 2

proizvođač SILICON DREAMS
izdavač LEGO MEDIA
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI
žanr KOCKASTA "AVANTURA"
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION

Memory Card
Dual Shock Analog

Jednom davno, kad sam bila nešto manja, svako je dijete imalo svoju zbirku lego-kockica, o sadašnjim arhitektima da i ne govorimo. Nakon njih svjetlo su dana ugledali i različiti lego-dodatci, manje ili više uspješni. *Lego Island 2* jedan je od dodataka koji se mogao i preskočiti... PIŠE Tanja Vitas

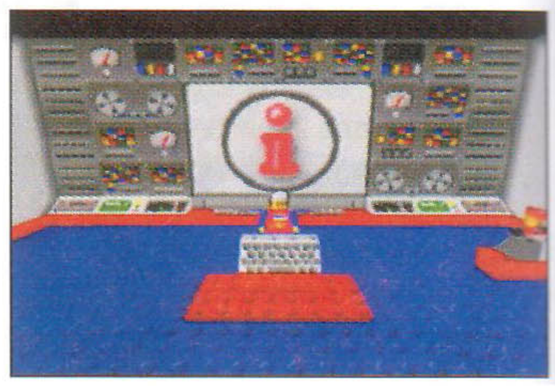
Ako ste pomislili (ja jesam zbog naslova) da je cilj igre izgraditi vlastiti otok ili nešto slično, grdno ste se zaribali. Od slaganja kućica i sličnih stvarčica nema baš ništa, ali zato pizza ima na bacanje.

Ime vam je Pepper i po zanimanju ste dostavljač pizza. He, sad si vi mislite "o ne, koje li dosade, a 'ko će platit benzin...", no s obzirom da je ovo "kockasti" svijet i da ste u njem glavni i jedini heroj, igra mijenja dimenziju, a vi padate u delirij od količine besplatnih pizza u vašim rukama. Dobro, dosad ste već shvatili da je početak svega i glavna zvijezda vodilja dostavljanje pizze.

MOŽDA CAPRICCIOSA?

Na početku morate dostaviti određenu količinu pizze, vjerojatno zato da biste dokazali da ste sposobni i za "složenije" zadatke. A njih vam uistinu neće nedostajati jer kad god pomislite da ste obavili svoj posao kako treba, željno iščekujući popodnevni drijemež, stiže novi problem koji treba što prije riješiti. S obzirom na gomilu problema, slučajno ćete osloboditi gada iz zatvora i natovariti si još veće s.... za vrat. Naime, on je ukrao nekoliko papira i oživio blentave robote koji po otoku rade spačke. Usput su, nekim čudom, nestale i različite građevine, no nema veze - tu ste vi, uvijek spremni za nove zadatke. Jedina će vam pomoć biti skateboard što ga nosite u ruksaku, no on juri kao lud pa će vam vrlo često biti teško pogoditi smjer. I to bi ukratko bila radnja. Vi ste mali od broda kojem zapadnu baš svi mogući poslovi kojih se netko od stanovnika otoka sjeti (hvala Bogu da otok nije veći). Nivoi zapravo i ne postoje, snimati možete kad god poželite, ali kako igra nije teška, to i ne činite. Glupo je što na otoku nema karte (zapravo postoji samo u informacijskom centru, stoga i nije od velike pomoći). Svaki vas novi zadatak šalje na drugi dio otoka, do kuće, pizzerije, informacijskog centra i sl. Kamera je nepregledna pa se ti snađi i ne naleti po stoti put na istog tipa. Nasreću, Pepper je svladao osnove lamatanja rukama po vodi pa si barem na taj način možete skratiti bauljanje po otoku u potrazi za određenom stvari. U igri ćete često zapinjati za ogradu, pogotovo vozikate li se uokolo. Ponekad se iz te situacije ne

Idem šorom i raznosim hladne pizze, spasim otok i pustim gada iz zatvora...



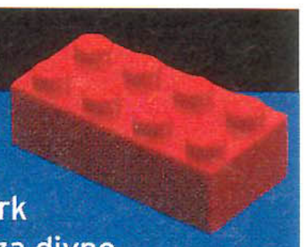
Takozvani informacijski centar, jedino mjesto na otoku s kartom

možete izvući pa vam ne preostaje ništa drugo nego problem riješiti resetiranjem.

ILI QUATRO FORMAGGIO?

Grafički nam izgled ne donosi ništa novo što već nismo imali prilike vidjeti u dosadašnjim lego- izdanjima. Ne želim reći da je to nešto loše - čovječuljci izgledaju kao u stvarnom svijetu, okoliš je šaren, trava zelena, a more još uvijek plavo. Lego-svijet je upravo takav - jednostavan. Zvukovi su sasvim solidni, glasovi su O.K., autići zreli za servis, dok je zvuk nakon što lansirana pizza dotakne cilj jednostavno neponovljiv. Ne mogu odrediti kojem je uzrastu ova igra namijenjena, no bez obzira na sve pogrde, prilično je zarazna jer baš svatko od nas želi vidjeti kako će se igra razvijati. Stoga joj poklonite barem mrvu (čitaj: zrno) pozornosti. Ja sam svoje odradila, sada ste vi na redu. ⊗

LEGO?



Dansku tvrtku Lego osnovao je 1932. Ole Kirk Christiansen (za divno čudo - Danac). Ime joj je nastalo od dviju danskih riječi - LEg GOdt - što bi u prijevodu značilo: igraj se lijepo, dobro... Danas, sedamdesetak godina poslije, ne postoji vjerojatno nitko na svijetu tko nema ili, ne daj Bože, nije čuo za njihove "igračke". Tvrtka Lego je dosad stvorila dvjestotinjak različitih plastičnih i drvenih igračaka, a 1990. otvoren je i prvi Legoland (ja još od onda skupljam novac za put).

MIŠLJENJE

IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	5
Iako je igra dobila šesticu, zaslužuje vašu pozornost - ovako barem ne zagađujete prirodu kao što to činite gađajući se plastičnim kockicama	6

1

2

3

4

[1] Marco, Eri, Tarma i Fio [2] Drž' je, drž' je... eeej! Ode kamion! [3] Oslobodite li zarobljenika, nagradit će vas novim oružjem i sl. [4] Jeste li ikad vidjeli ovakvog bossa?

Metal Slug X

Konzola je kao stvorena za male zabavne arkade, ali postoji svega nekoliko prosječnih naslova tog žanra. No kako to obično biva, sve se mijenja... PIŠE Danijel Milčić

METAL SLUG X

proizvođač AGETECH
izdavač SNK
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI
žanr ARKADA
broj igrača 2
platforma PLAYSTATION, ARKADA

Memory Card
Dual Shock Analog

Ulaz će se otvoriti tek kad prijeđete cijelu igru

A kad nema druge... bježi!

MIŠLJENJE

IGRIVOST	10
ORIGINALNOST	6
Željni ste zabave?	9

Čak bi i uz veliku konkurenciju MSX isplivao na sam vrh, a kako nje gotovo i nema... Agetech nam pod okriljem sada već bivšeg SNK-a (propo, što ćeš!) donosi nezamislivo dobru arkadu koja nije bila medijski dovoljno eksponirana pa stoga nije ni postigla zasluženi uspjeh. No, igračima će baš zbog te medijske nenapuhanosti biti još draža. Igra s ovakvom ocjenom mora u svakom pogledu biti "blago" odlična, stoga ću početi s nabrajanjem. Na početku ćete vjerojatno ostati ravnodušni jer je Metal Slug ipak preuzet s pravih arkada pa stoga izborniku i nije posvećena prevelika pozornost, ali je to nadoknađeno jednostavnim i korisnim opcijama koje se u njem nalaze, primjerice poznata Metal Slugova "art galerija" gdje možete pogledati vrhunske detaljne crteže dizajnera igre. Odigravši igru, u izborniku će se otvoriti i neke skrivene opcije koje će zainteresirati igrače, tj. produljiti vrijeme igranja.

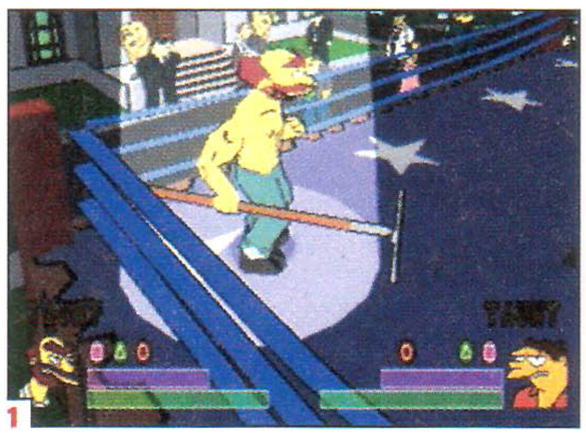
JER SVAKI DETALJ ČINI IGRU...

Arkade su, naravno, igre za čistu razbibrigu i nikad nemaju kompleksnu stranu (što se tiče priče i igrivosti), no ono što ih čini posebno zanimljivima je vizualna strana koja si zbog jednostavnosti i nezahtjevnosti enginea može priuštiti veliku detaljnost i vizualnu ljepotu. Upravo je to u MSX-u u cijelosti iskorišteno. Iako za igru ovog tipa nije potrebno mnogo ljudi da je osmisle i nacrtaju, u izradi ove sudjelovao ih je iznenađujuće velik broj - igra, mogu slobodno reći, najprimitivnijeg žanra je obrađena kao najkompleksnija simulacija. Rezultat je vrhunski! Zabava, zabava i zabava! Šećete uokolo, kokate neprijatelje, pun ih je cijeli ekran, a vi s oduševljenjem pucate i pucate te koliko-toliko pokušavate uhvatiti sve te fantastične animirane scene koje traju nekoliko sekundi, pa prolaze, pa opet dolaze druge... Pogledate li dobro, vidjet ćete mnogo smiješnih scena, bilo da su parodije iz filmova, igrica ili su jednostavno dobre fore. Odigrate li igru 20 puta, i 21. ćete se još uvijek smijati fantastično animiranim likovima, kretnjama, izrazima na licu, "krumpiravim" situacijama i sl. Nivoa doduše nema previše, ali da ih ima, oduševljenje bi se rasplinulo jer je i ovakav tempo dobro osmišljenih nivoa vrlo, vrlo rijedak. Ponuđena su vam 4 lika - 2 muška, viđena u originalnom Metal Slugu, i 2 nova, ženska. Svaki je podjednako dobar, a razlikuju se samo po izgledu. Napomenimo još samo da je MSX prepun različitih oružja i vozila koja svojim efektom uvelike povećavaju čar i zabavnost igre (za vaše ih dobro neću sad nabrajati :)). No ne zaboravite, prava zabava počinje tek nakon što uključite drugi joypad i okušate se s prijateljem u borbi protiv... svih. ⊗

Igra najprimitivnijeg žanra je ovaj put obrađena kao najkompleksnija simulacija. Rezultat? Odličan!

ARKADO MOJA

MSX je zapravo gotovo identičan Metal Slugu 2 koji se pojavio na arkadama - razlikuju se samo u pojedinim nivoima koji se ovdje odvijaju u sumrak, a ne u zoru. No i ovako je dobro jer je neko vrijeme izlazak ovog nastavka bio pod velikim upitnikom. Sada je pod upitnikom 3. nastavak, koji je na arkadi već izašao i za koji kažu da uvelike nadmašuje prethodne. S obzirom da je SNK propao, trenutačno nema izdavača. Spomenimo još i originalni Metal Slug (odličan, no lošiji od nastavka) koji, osim na arkadi, možete zaigrati i na PS-u. Ako već niste...


1

2

3

4

[1,2] Hillbilly u akciji - grablje su tu, torzo neopran dva mjeseca, brada taman kak' treba **[3]** I baš kad je pomislio da je najveća seljačina u bližoj i daljoj okolici, Barney si je dao oduška i proširio ozonsku rupu **[4]** Marge u rukama ima smrtonosnu tavu i očito je imuna na sumnjive oblačiće iznad glave

Simpsons Wrestling

SIMPSONS WRESTLING

proizvođač BIG APE PRODUCTIONS
izdavač ACTIVISION FOX INTERACTIVE
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr TUČNJAVA
broj igrača 1-2
platforma PSONE

Memory Card
Dual Shock Analog

Simpsoni su bili odličan primjer uzorne američke obitelji sve dok se nije pojavio neki genijalac željan zarade i uništio savršeni obiteljski ugled

IZVJEŠTAVA Tanja Vitas

Obitelj Simpson sa svojim životnim problemima i naglašeno ironičnim načinom razmišljanja predstavlja u posljednjih dvanaestak godina (barem u Americi) najgledaniji i najbolji TV (animirani) serijal.

U međuvremenu su nastale i arkadne igrice u kojima ste izabrali najdraži lik iz te serije i pomoću njega rješavali jednostavne zadatke - ništa naročito i daleko od savršenog, a ipak dovoljno zabavno da bi se mit nastavio.

Simpsoni su stigli i kod nas te stekli, kao i u cijelom svijetu, veliku slavu i gomilu poklonika. Slijedili su različiti rekviziti i nezaobilazno sjedenje pred TV-om u otprilike jednakim vremenskim razmacima.

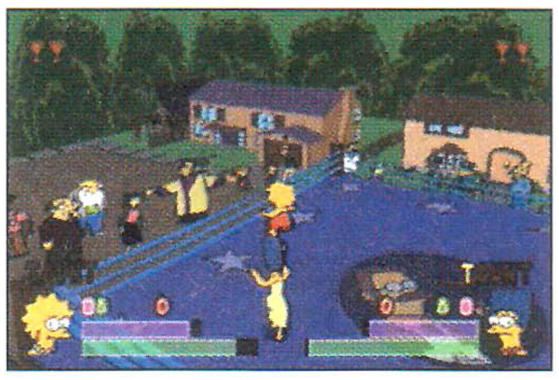
Iako Simpsoni nisu crtić za djecu, ona ga svejedno gledaju - koliko razumiju (s obzirom da gledaju i Teletubbiese), ne znam, al' zato znam da znaju baš sve o kečerima.

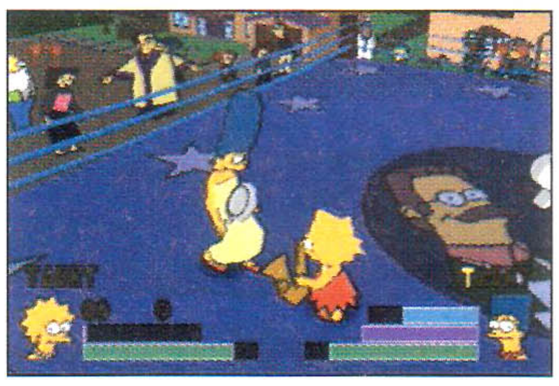
Tako smo stigli i do igre *Simpsons Wrestling*, nastale pod utjecajem goleme popularnosti wrestlera, kako u svijetu, tako i kod nas. U posljednjih nekoliko godina pojavila se gomila igara s wrestlerskim šorama, a dijele se vrlo jednostavno: na dobre i loše. Nažalost, naši dragi i predragi *Simpsoni* morat će se pomiriti sa sudbinom (zajedno s vama) i pridružiti se drugoj skupini (slijedi dernek i tisuću zašto...).

"Didu-lidu, Batman ima sidu", kaže Bart na školskoj predstavi, a Marge i Homer mu ponosno zapljeskaše

PITAM SE, PITAM...

Hm, pa i ja volim *Simpsone.* Igra i nije baš tako strašna, no iako sam se ubila pokušavajući izvesti neke svima već poznate poteze, ovdje od wrestlinga nema ni w (odbijanje od





Nesuglasice između mame i kćeri ponekad se mogu riješiti samo u ringu, ne izgeda lijepo, no ako mama ne želi shvatiti da mi je džeparac premali...

FUTURAMA

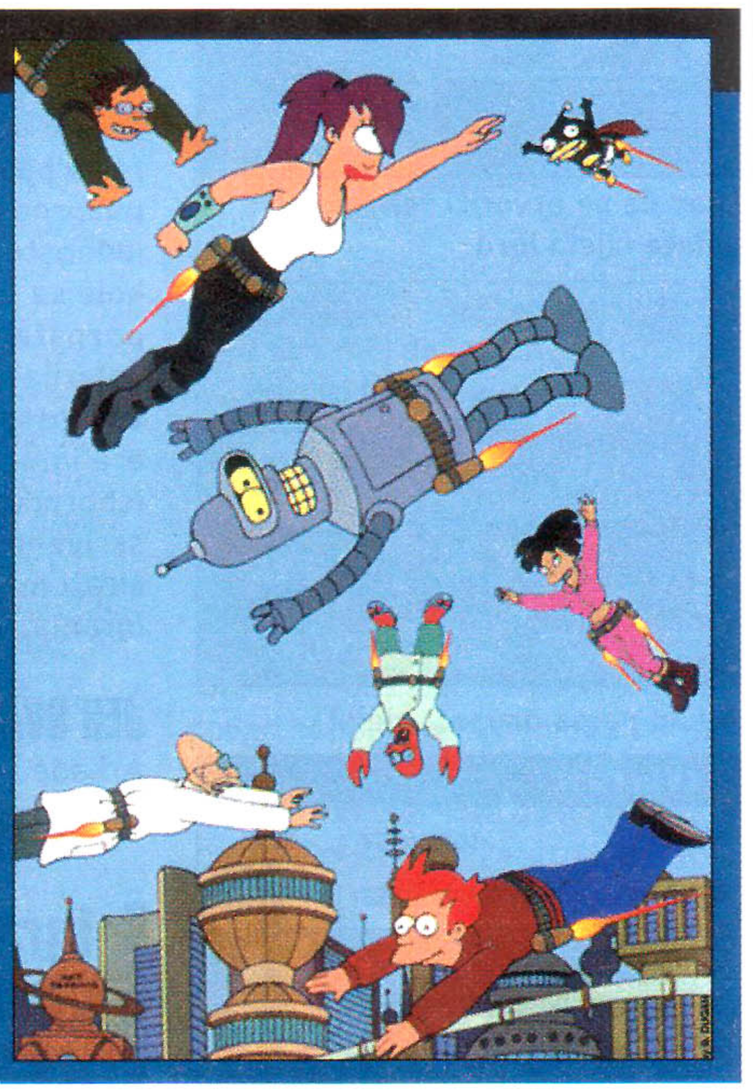
Nakon što ste upoznali i zavoljeli Simpsone, upoznajte njihove manje poznate nasljednike u novom serijalu istih autora po imenu Futurama.

FRY:
Rođen 1974. Odmalena je želio postati astronaut poput Neila Armstronga. 31. 12. 1999. dostavljao je pizzu u laboratorij i nakon majušne nezgode ostao zaleđen do 3000. godine, kada je i sreo preostalu škvadru.

LEELA:
Čovjekolika izvanzemaljka dopremljena je na Zemlju još kao mala, ali ne zna odakle. Zasad je jedina takva na Zemlji i bila je potpuno sama dok nije susrela Fryja.

BENDER UNIT 22:
Robot stvoren od starih recikliranih pivskih konzervi. Programiran za savijanje greda i predodređen za otpis od kojeg ga je spasio Fry.

AMY WONG:
Rođaka bogate obitelji koja posjeduje Mars. Kineskinja je, ima istu krvnu grupu kao i professor Farnsworth's. Na desnoj ruci (baš kao i Leela) ima komunikator.



konopca se ne računa). Pa zašto se onda igra zove *Simpsons Wrestling*? A otkud ja to znam! Doduše, postoji ring gdje se štošta događa, pa čak i tučnjave, i to bi otprilike bilo sve...

A IGRA?

Ako želite jednostavnu zabavu s poznatim facama (mama i tata Simpson + troje krasne dječice) i Simpsoni vam život znače, na pravom ste mjestu. Svi su susjedi tu, Marge je friško obojala kosu i sve je spremno za susjedske okršaje. Igra vam nudi new challenger, defender i champion circuit te continue tournament, practice i vs. game. Izaberite nešto od ponuđenog, istrenirajte svog herojčeka i bacite se na posao. To je zapravo jedini dio igre koji ima dodirnih točaka s wrestlingom - u ringu su dva 'štemera' koja pokušavaju izvoditi određene poteze, a publika uokolo vrišti u deliriju (malo sam začinila, no tako bolje zvuči). Nema zamaskiranih faca, nema tajica ni kožnih prslučića, ovdje poznata "pravila" jednostavno ne postoje. Nema veze, kečersko nadmetanje u ovoj igri dobiva sasvim novu dimenziju jer svaki lik ima poseban dodatak kao pomoć u tuči. Tako će, primjerice, dobra mama Marge+Maggy s radosnim osmijehom na licu nekog razvaliti posred face ni manje ni više nego tavom (za palačinke), usput tu i tamo lansira i Maggy (ha, takva su djeca), tata Homer razbacivat će se kuglama, Barney će lansirati krigle i veselo se podrigivati (ubojita kombinacija), a simpatični klaun Krusti mlatarati maljem pokušavajući vas "spustiti na zemlju" (ostale dodatke otkrijte sami). Ostali se pokreti svode na skakanje po protivničkoj glavi i naguravanje po ringu. Za osvježenje možete pojesti krafnu ili kokice koje se tu i tamo pojave negdje u ringu. Pojavljuju se i upitnici, uskličnici i štošta drugo vrijedno vaše pozornosti jer baš svaka dodatna stvarčica čini čuda za vašu snagu, brzinu, jačinu udarca ...

Kad sam bila mala, mama mi je govorila da smo srednji stalež ko i Simpsoni - sad se pitam zakaj Lisa ima bisernu ogrlicu, a ja ne...

Mečevi se odvijaju na deset različitih lokacija: u elektrani, Barneyjevoj birtiji, Simpsonovoj kući, kuglani...
To je otprilike sadržaj igre. Nema prevelikih iznenađenja i čudesnih vratolomija na koje smo navikli kod Simpsona - htjeli mi to ili ne, igra je nikakva, čak i za one najzagriženije sljedbenike.

NITI VIDIM NITI ČUJEM

Grafika je trebala biti dobra sudeći po izgledu animiranog filma i likova. Trebali su još samo prenijeti crtić u igru, no čini se da je nešto krenulo u krivom smjeru pa nam je uskraćen gušt (barem) gledanja omiljenih likova. Igra izgleda nedovršeno, prepuna je isprekidanih linija (moja lošija polovica bi rekla: Izgleda lošije nego na Spectrumu, samo ima više boja). Isto bih mogla reći i za animacije koje se protežu kroz cijelu igru.
Eto, došli smo do nečega što je kolikotoliko napravljeno kako treba - zvuka. Glasovi su odlični, prepucavanja iz kutova, zvukovi udaraca i popratni efekti su izvrsno napravljeni, glazba je originalna iz *Simpson* serijala.
Treba još reći da je sve moglo biti vrlo lijepo i ludo zabavno, ali nije. Zašto je tako, pojma nemam, no odigrajte je tek toliko, iz puke znatiželje, barem zbog Simpsona jer će vas njihovo postojanje i dalje činiti sretnima... ⊗

SIMPSONI

Za sve one koji žive u neznanju slijedi nekoliko najosnovnijih podataka:

Homer J. Simpson:

36 godina.
Obožava: krafne, odreske, kikiriki, svinjske nogice.

Marge Simpson:

34 godine.
Poznata po kosi i mijenjanju poslova: učiteljica, radnica u elektrani, konobarica na koturaljkama, policajka, kuharica.

Bart Simpson:

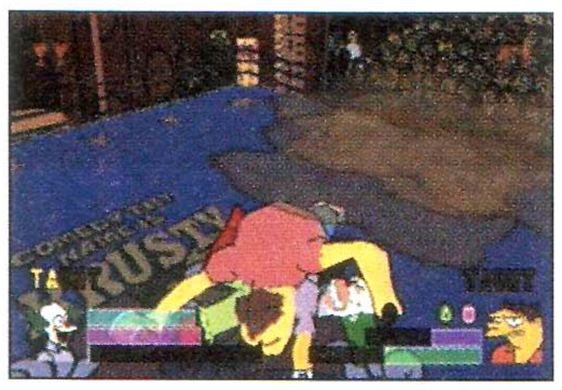
10 godina.
Nadimci: El Barto i Rudiger.
Idol: klaun Krusty.
Najveće životno otkriće: kometa koja je gotovo udarila Springfeild i oslijepila trooku ribu.

Lisa Simpson:

8 godina.
Svira saksofon.
Prva riječ: Bart.
Dečko: Nelson Muntz.

Maggie Simpson:

1 godina.
Prema skaneru iz supermarketa vrijedi 874.63$.
Prva riječ: tata.

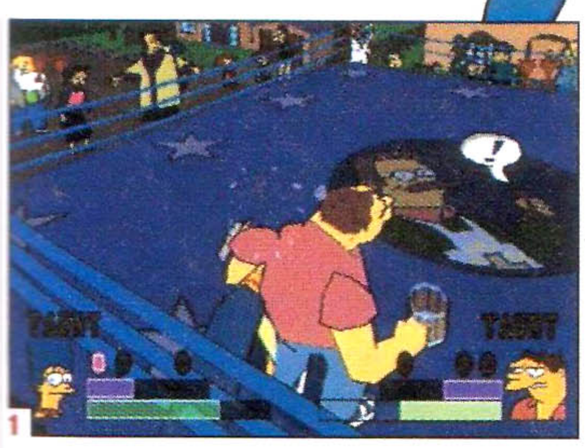


Eto ti na kad nisi htio ležat i dalje, nek' ti bude, razbit ću te ko...

I Barney je imao isti san, no nešto je krenulo po zlu (za pivo se ipak još uvijek nađe sića)

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	5
ORIGINALNOST	3
Zlatna sredina jer su još uvijek bolji od Teletubbiesa (Tinki-Vinki, požderi se)	4

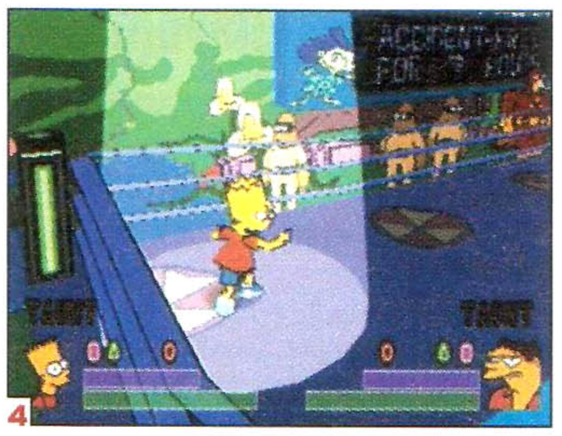
[1] Zna žena s muškarcima, samo simulira da je u nesvijesti (priđi bliže da ti zafitiljim tavu...) [2] Znaš kaj, imam doma lonac luga pa bismo mogli skoknut do mene dok nema Marge [3] Dobro, kaj je sad ovo, o'š se tuć ili ćemo se i dalje pravit mrtvi [4] Bart baš kao i svaki drugi mladi Amerikanac želi postati kečer, biti iznimno slavan i nasađivat ljude na koljeno



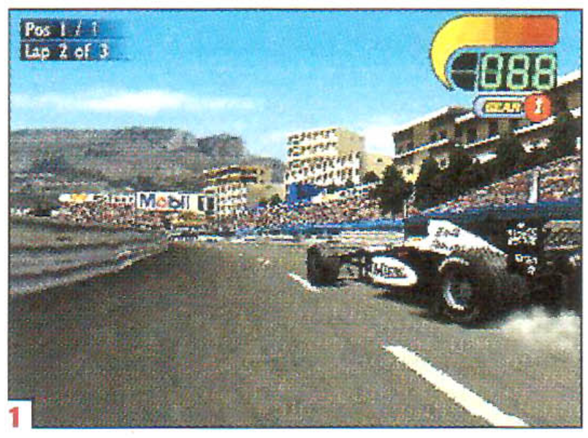
1

2

3

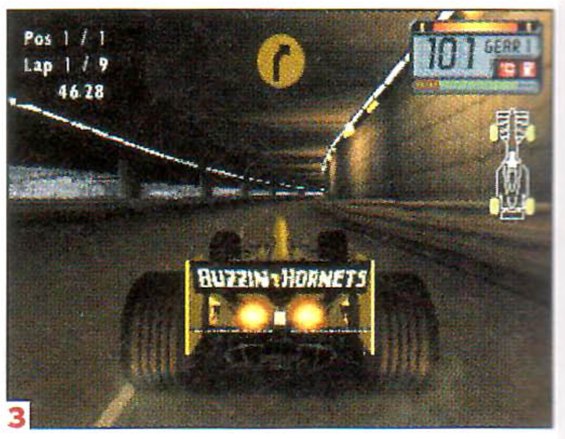


4



1

2



3

4

[1] Publika više: "Hrvoje! Hrvoje! Kočiiii!" [2] Na kiši se poznaju junaci - a ovdje su to superjunaci [3] Tunel u Monte Carlu, jedno od meni najomiljenijih mjesta neovisno o kojoj je F1 simulaciji riječ [4] Kad se pretjera s brzinom, slijedi poljubac s ogradom. Vidljivih oštećenja na bolidu nema

F1 World Grand Prix 2000

F1 WORLD GRAND PRIX 2000

proizvođač EUTECHNYX
izdavač VIDEO SYSTEM
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr SIMULACIJA FORMULE 1
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION, PC

Memory Card
Dual Shock Analog

Izgled mjerača okretaja i brzine ovisi o modu igranja (arkadni ili GP)

Video wall u Monte Carlu, također jedno od kultnih okupljališta

Start utrke svojom se brzinom može uspoređivati sa slow motion replayom

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	3
Osrednja simulacija F1 koju će nekoliko većih propusta trajno udaljiti od igrača	5

Ljudi, pa što je ovo? U posljednja četiri broja PSX-a predstavili smo pet simulacija F1, a evo nam još jedne. Popularnost Formule 1 i početak nove sezone očito su bili i više nego dovoljan poticaj izdavačima da lansiraju ovakav tip igara na tržište

PIŠE Hrvoje Herceg

Kako se PS lagano bliži svom zenitu, tako nas proizvođači danomice obasipaju najrazličitijim naslovima, najčešće kvalitetnijima nego ikad dosad. Ni simulacije vožnje nisu iznimka, pa je tako u posljednje vrijeme niknuo popriličan broj simulacija F1 od kojih su neke, mora se priznati, prilično visoke kvalitete. Iz Eutechnyxove (poznati po *TD Le Mansu*) nam radionice stiže njihov najnoviji borac za tržišni dio kolača.

ŠTO NAM NUDI F1WGP?

Nudi nam dva načina igranja: arkadni i grand prix. U prvome, baš kao i na automatu, postoje vremenska ograničenja ili se od vas zahtijeva da utrku završite na određenoj poziciji. Totalno neprivlačno i neizazovno, da ne kažem - nezanimljivo. Svjetlija točka igre je grand prix mod, koji predstavlja njezin središnji dio, no da biste do njega došli, morate osvojiti *super licence*, odnosno položiti pet testova koji vam poslije neće biti ni od kakve koristi. Ako mene pitate, nepotrebna su gnjavaža koja će vam samo oduzeti vrijeme. Kad se toga riješite, putem "emajla" će vam stići ponude od momčadi zainteresiranih za vas, a kad se nekoj od njih priključite, vaša karijera vozača bolida F1 može početi. Vašoj će momčadi biti određen budžet za R&D (istraživanje i razvoj) vitalnih dijelova bolida da biste mu tijekom sezone poboljšali performanse. Zahvaljujući FIA-inoj i FOA-inoj licenciji, u igri vas očekuju vozači i momčadi prave F1.

BRZO ILI SPORO, A MOŽDA I OBOJE

Prije utrke možete si prilagoditi hrpu postavki vezanih za samu utrku (težinu, trajanje, štetu itd.) i svoj bolid. Kad sve konačno sredite, krećete u superbrzu bitku za što bolji poredak na ljestvici, a sve to ovdje izgleda... sporo!!! Jedan od najvećih propusta je iz aviona vidljivo usporenje i potpuna neravnomjernost u brzini izvođenja igre. Posebice je to izraženo na startu (mnogo bolida na istom mjestu), kad se igra doslovce vuče. Situacija će se poslije poboljšati, kad se poredak razrijedi, ali je i dalje tijekom utrke igra sporija negoli kad smo sami na stazi (tada je osjećaj brzine sasvim solidan). Spomenuti će nedostatak u kombinaciji s nemogućnošću promjene kontrola (njihove osjetljivosti) gotovo u cijelosti onemogućiti kvalitetno upravljanje bolidom te vam neće pomoći ni vaši brzi refleksi ni dobro poznavanje staze. Igranje udvoje donekle poboljšava dojam što ga ostavlja F1WGP, no opet - nije ni bolje ni gore od onog u konkurentnim naslovima.

Izdavši svoju posljednju inačicu Formule 1, EA Sports je postavio iznimno visoke standarde koji će mnogima biti nedostižni. Upravo se to i dogodilo F1WGP koji svojom kvalitetom i igrivošću ne uspijeva dostići traženu razinu. U svemu osrednja, ova igra nema velikih šansi da postane uspješnom. ⊗

ŠTO NUDI KONKURENCIJA

F1 Championship Season 2000 - ovo je EA Sportsovo remek-djelo trenutačno najbolji F1 naslov koji možete zaigrati na svojoj sivoj kutijici.

Formula One 2000 - donedavno bog i batina F1 simulacija. Još uvijek predstavlja odličan izbor za sve željne virtualnog F1 iskustva.

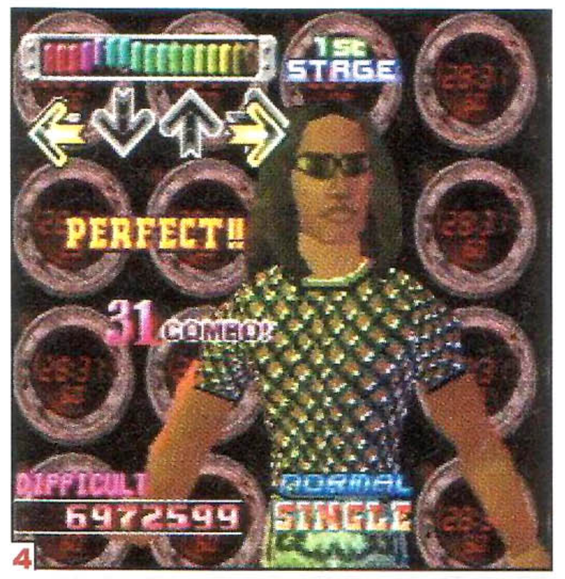
F1 Racing Championship - namijenjena užem krugu igrača, ova igra od vas očekuje da joj se u cijelosti posvetite ako želite postići kakav-takav uspjeh.

1

[1] Likovi s kojima ćete plesati bit će obični ljudi, ali i plesne robotoidne "konzerve" **[2]** Kad ulovite ritam i počnete izvoditi komboe, DJ će vas bodriti da nastavite i dalje. Ako vam baš nikako ne ide, nazivat će vas različitim pogrdnim imenima **[3]** U igri postoji i trening u kojem možete odabrati pjesmu i stupanj težine **[4]** Hm, ovo PERFECT se odnosi na njegovu frizuru ili na ples koji je upravo izveo?

2

3



4

Dance Dance Revolution

DANCE DANCE REVOLUTION

proizvođač KCET
izdavač KONAMI
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr PLESNA SIMULACIJA
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog · Plesni sag

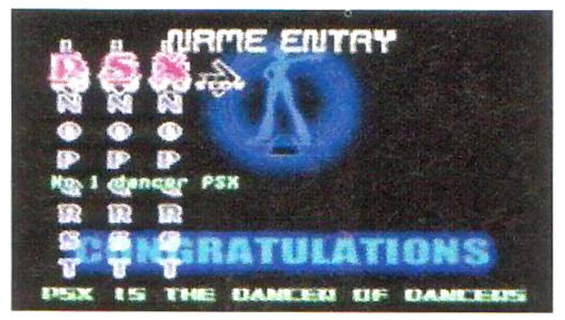
Igra koja je veliki hit u Japanu, a pokupila je dobre ocjene i u Americi, napokon je stigla i na Stari, "konzervativni", kontinent

PIŠE Vedran Sandić

U nekadašnjoj ste rubrici I TO JE IGRA mogli često čitati o različitim igrama koje su na neki način bile vezane uz glazbu, bilo da je riječ o miksanju, repanju ili plesanju.
Sve su one bile veliki hitovi u dalekom nam Japanu, koji je malo "pomaknut" u doživljavanju zabave u odnosu na Europu i Ameriku. *Dance Dance Revolution* (DDR) iskače iz tog mora igara jer je prva koja je uspjela osvojiti i američko tržište. Nakon uspjeha u Americi Konami, taj veliki tvorac "pomaknutih" i inovativnih igara, pokušat će osvojiti i najkonzervativnije tržište - europsko.

SVI NA PLES...

Za sve one koji nisu dosad igrali igre sličnoga tipa, objasnimo o čemu je tu zapravo riječ. U ulozi ste plesača koji se dobrim plesom mora što više "održati" na plesnom podiju. Način igranja je više nego jednostavan. Postoje strelice koje idu odozdo prema gore, tj. prema četirima strelicama u gornjem dijelu ekrana (lijevo, desno, gore, dolje). Čim preklope neku od njih, treba pritisnuti isti taj smjer i na kontroleru. Pogodite li ritam, vaš lik na ekranu izvodi određeni plesni korak. Uspije li vam to više puta zaredom (kombo), vaš lik počinje izvoditi sve teže i složenije plesne korake. Ne pritisnete li smjer u pravom trenutku, vaš plesač ispada iz ritma. Čini se vrlo jednostavno, ali baš i nije. Trebat ćete dosta vježbati da biste ulovili koordinaciju pokreta lijeve i desne ruke te uspješno pratili ritam. Kad sam već spomenuo koordinaciju pokreta, objasnit ću i kontrole. Za pomicanje možete koristiti lijevu ili desnu stranu kontrolera. Na početnim će vam nivoima biti dovoljno koristiti samo jednu od njih, no poslije, kad primjerice budete morali pritisnuti istodobno i smjer za lijevo i desno, to će vam biti vrlo teško izvesti jednom rukom. Zbog toga je najpametnije da za lijevo i gore koristite tipke za smjer, a za desno i dolje s i x. U početku je malo teže, ali kada ulovite koordinaciju, "rasturit" ćete plesni podij. Iako su sve igre toga tipa dizajnirane za igranje pomoću specijalnoga kontrolera (pročitaj okvir), napominjem da je *DDR* prva takva igra u kojoj on nije nužan da biste se dobro zabavili. Grafika je u ovoj igri prosječna, ali vam to neće smetati jer ćete gotovo cijelo vrijeme biti usredotočeni na strelice pa sami ples jedva da ćete i gledati. U ovakvim je igrama daleko važnija dobra glazba, a ovdje ona zaslužuje čistu peticu. Zastupljeno je mnogo žanrova (dance, trance, tehno, rock, funky, raggae, latino) u tridesetak pjesama, tako da su male šanse da će vam dosaditi. U opcijama možete djelomice ili potpuno isključiti vokale u pjesmama ako vam smetaju.
DDR je zabavna igra za jednog ili dva igrača koja će svoj puni sjaj doživjeti tek ako nabavite plesni sag, ali to ne znači da nije igriva i pomoću klasičnog kontrolera. ⊗



Pokušajte pogoditi tko je "king of the dance floor"

U igri postoje i lekcije u kojima će vam biti objašnjeno kako se pleše

Ovako to izgleda kad koristite specijalni sag za plesanje

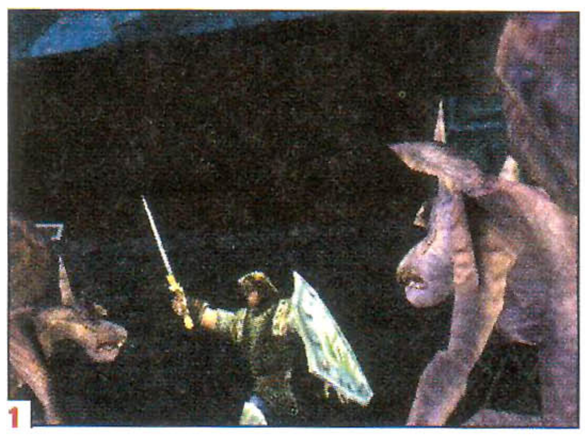
MIŠLJENJE

IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	6
Za ljubitelje žanra. Imate li plesni sag, može poslužiti i za razgibavanje	**8**

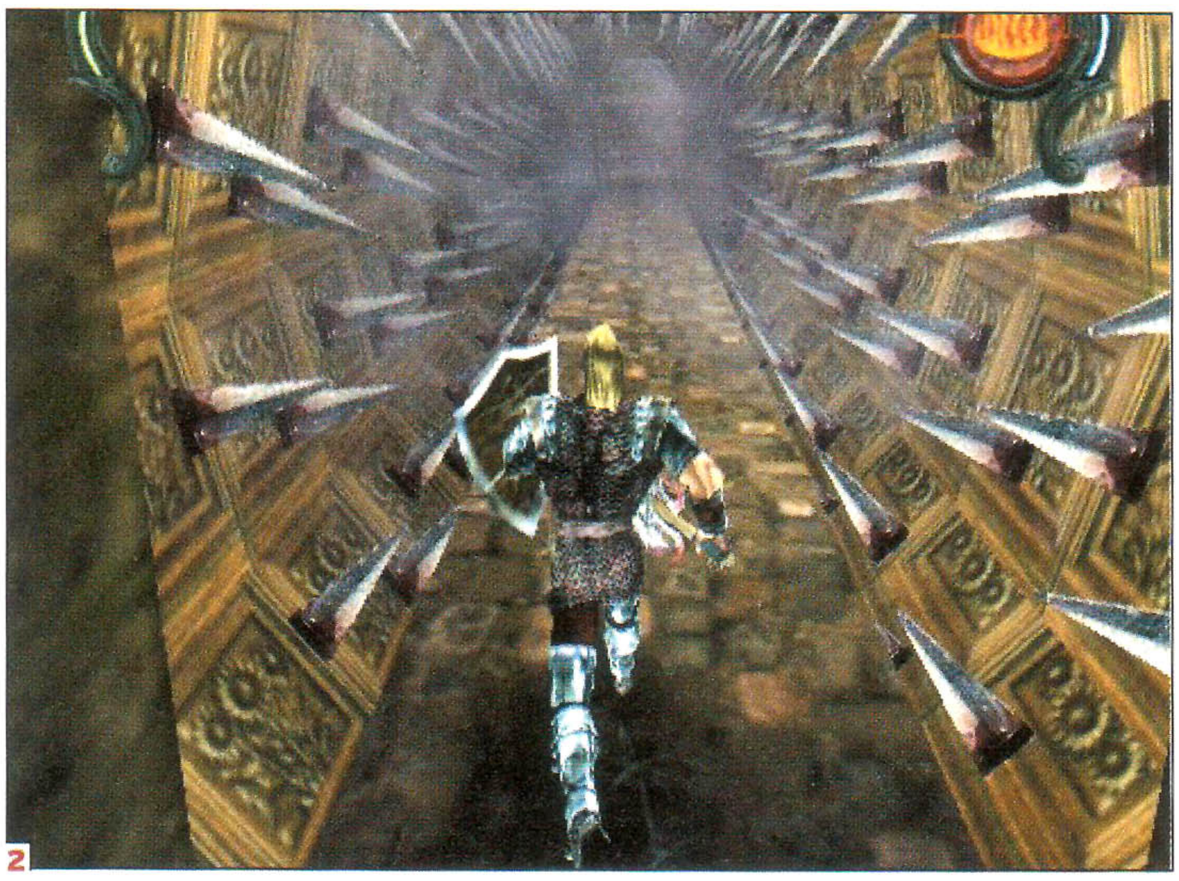
Posjedujete li specijalni kontroler, uz ovu ćete se igru ludo zabaviti, ali i dobro "oznojiti"

PLESNI SAG

Zahvaljujući dobrim i jednostavnim kontrolama, igra je zabavna i kad je igrate pomoću standardnog kontrolera, ali "ono pravo" osjetit ćete tek kad u svoju sivu konzolu "uključite" specijalni kontroler, dizajniran za igre ovoga tipa. Riječ je o svojevrsnom plesnom sagu na kojem su vam nacrtana četiri smjera. Kako se pojavljuju strelice na ekranu, tako i vi morate nogom pritisnuti određenu strelicu na sagu. Vrlo jednostavno. Makar se u početku osjećate kao "kreten", poslije, kad se uhodate, sve postaje nevjerojatno zabavno, a ujedno se i razgibavate.



[1] "Sive lubanje silo!" - "Je li ovaj poludio?" [2] Ovi šiljci izgledaju zastrašujuće... [3] A lijepo sam reko da ta voda nije zdrava za kupanje [4] Dakle, na ekranu je u gornjem desnom kutu trenutačno izabrana čarolija i količina mane, a u lijevom trenutačno izabrani item i količina zdravlja - pripazite na nj. Ovaj čovječuljak koji se ruga divu ste vi. Pa nek' si on misli



Warriors of Might & Magic

WARRIORS OF MIGHT & MAGIC

proizvođač 3DO
izdavač 3DO
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr AKCIJSKI RPG IZ TREĆEG LICA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION, PS2

Memory Card
Dual Shock, Analog

Saznajte što je zajedničko Might & Magicu i Lari Croft

PIŠE Ivan Bolkovac

Siguran sam da ne postoji pravi obožavatelj RPG-a koji nikad nije čuo za *Migt & Magic* serijal. Doduše, ovaj je nastavak namijenjen ljubiteljima *Tomb Raidera* (i njemu sličnih igara), a s ostatkom serijala veže ga samo ime. I ništa više.

JEDNOM DAVNO...

Iza sedam gora živio je Alleron, zapovjednik gradske straže. Nažalost, glavni ga je gradski inkvizitor optužio za vračanje i dizanje mrtvih (baš slatko) u najgorem obliku. S obzirom da se porota sastojala od nekoliko tisuća gnijevnih ljudi i da se suđenje odvijalo na glavnom trgu, presuda je jasna. Naš je heroj dobio "masku optuženika" i završio u jami isto tako maštovitog imena. Prva mu je zadaća izbaviti se odatle, a potom i nešto više...

I ONDA MALO MANJE DAVNO...

Igru počinjete u jami. Ovo je zapravo akcijski RPG iz trećeg lica. Dakle, na početku ste slabi, goli i bosi, a kako igra napreduje, i vi ste sve napredniji. Naravno, za svakog ubijenog neprijatelja dobivate experience, a kad ih skupite dovoljno, dižete se za nivo. Dobivenim bodovima možete ojačati svoju snagu, brzinu, inteligenciju i izdržljivost. Dakako, ponuđena su vam i različita oružja i magije različitih elemenata. Da biste došli do svega toga, morat ćete prehodati kilometre i kilometre hodnika ubijajući pritom spodobe - od mutiranih kanalizacijskih biljaka preko zombija do vrištećih (?!) kukaca koji na vas skaču sa stropa.

I ONDA JOŠ MALO MANJE DAVNO...

Dosad je sve bilo super... No uvijek postoji ali. Za neke sam stvari mislio da ću ih zaboraviti prelaskom na moćnu konzolu kao što je PS2, ALI ne. Naime, već me pri preuzimanju igre Dario upozorio na njenu sporost, u što ja, kao već spomenuti ljubitelj serijala, nisam htio povjerovati. ALI - bio je u pravu. Eto! Tako imamo igru uistinu izvrsne grafike i efekata (ALI) koja se vuče kao usporeni film, od usporenih pokreta, zapinjanja (!!!) pa do kamere koja je u mračnom hodniku okrenuta baš onako da ništa ne vidite. Istina, možete je namjestiti, ali za to treba vremena. Osjeti se također i nedostatak karte koja bi vam bar približno odredila gdje ste jer se u gomili vrlo sličnih hodnika vrlo lako izgubiti. To bi bile uglavnom sve zamjerke. Dobre su joj strane izvrsna atmosfera, efekti i glazba. Klaustrofobični hodnici uz velike prostore te izvrsni zvučni i grafički efekti i atmosferična glazba uvući će vas u igru unatoč njenoj sporosti. Bilo kako bilo, dečki su se morali malo više potruditi - ipak je ovo PS2, a onda bih i ja bio milostiviji. ⊗

MIŠLJENJE

IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	5
Unatoč dobrim stranama igre, ovakvu sporost moram kazniti	6

Možda bi bilo bolje da su ugradili turbo - ovoj igri nedostaje konja

MAGIC

Čarolije su podijeljene na različite elemente (voda, zrak, zemlja i vatra), a svaki ima svoju slabost, primjerice, voda gasi vatru itd. Ima jedan zgodan trik kako odrediti najučinkovitiju čaroliju - pristisnete li R2, Alleron se automatski okreće prema neprijatelju i cilja ga, a oko mete se tada pojavi krug čija boja simbolizira element kojem pripada.

MIGHT

Kakav bi ovo bio RPG kad vam ne bi bila ponuđena široka lepeza stvarčica koje će vam olakšati potragu. Tu su ponajprije moćna oružja koja vam poboljšavaju osnovna svojstva, oklopi i štitovi, amuleti i prstenje, a od ostalih itema standardni healing, mana te ostali potioni koji će vas često izvući iz nevolja.

1

[1] Kad protivnik poklekne, možete ga udariti još nekoliko puta bez straha da će to naškoditi vašem ugledu - toliko o časti mačevalaca **[2]** Broj arena u kojima se borite je ograničen, ali to je nadoknađeno njihovom ljepotom **[3]** Odabir lika prilično je važan jer svaki raspolaže drugačijim komboima **[4]** Kad se Ki linija zapali, moguć je specijalni udarac, stoga ne dopustite protivniku predah i upotrijebite ga

2

3

4

KENGO - MASTER OF BUSHIDO

proizvođač LIGHT WEIGHT STUDIOS
izdavač CRAVE
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr 3D-TUČNJAVA
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION 2

PS2 Memory Card
Dual Shock 2

Najzanimljivije trenutke borbe možete pogledati na ponovljenom snimku, vizualno minimalno boljem od same igre

Ne, nije loša slika, ovo je rezultat upotrebe specijalnog udarca - sve se zamuti, a vi na nekoliko sekundi gubite kontrolu nad likom. Ako ste udarac dobro upotrijebili, borba vam više nije ni potrebna

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	7
Naizgled zanimljiva i zabavna igra, ali vrlo jednolična i brzo dosadi	6

Kengo - Master of Bushido

Očekivali smo nastavak izvrsnog *Bushido Blade* serijala, ali ga nismo dočekali. Naime, *Kengo* mijenja osnovne elemente borbe pa se stoga ne može naći u istoj skupini gdje i dva prijašnja nastavka s PSonea. Još jedan dokaz da nije sve u grafici PIŠE Berislav Jozić

Ako spomenimo i to da se ova igra ne može pohvaliti ni pretjerano kvalitetnim vizualnim dojmom. Dobro, mora se priznati da je bolja od PSone uradaka slične tematike, no u usporedbi s drugim PS2 naslovima, samo je prosječna.

Light Wight Studios nedavno se odvojio od Squarea, pod čijim je imenom radio i na dvjema *Bushido Blade* igrama za PSone, a kako je raskidom ugovora izgubio licenciju, *Kengo* ni službeno nije nastavak *BB-a*, a pogotovo ne načinom igre.

ŠTO JE *KENGO*?

Igra vas stavlja u ulogu japanskog borca mačem (da, samo mačem - drugih oružja nema) koji vježbom pokušava postati najbolji mačevalac u svom kraju. Da biste to postigli, prvo morate postati najbolji u svom dojou (vježbaonici), a potom možete izazivati i šampione ostalih dojoa ne bi li s vama odmjerili snagu. Ideja je dobra, no pokvarila ju je izvedba. Naime, gotovo stalno ćete se boriti drvenim mačevima protiv učenika dojoa, da biste na kraju imali kratki i slatki okršaj s učiteljem. U svakom se dojou priča ponavlja s identičnim komentarima i ishodima, a međusobno se razlikuju samo po izgledu lokacija i učitelja. Kod ovakvih je igara najvažniji stil i način borbe, što je i bio najbolji element *Bushido Bladea* - prave simulacije borbe hladnim oružjem. U *Kengou* je stil promijenjen te se borba svodi na brzo pritiskanje gumba za udarac, što rezultira različitim komboima. U igru su ubačene linije energije i Kija (tj. duhovne snage o kojoj ovisi brzina i prodornost udarca) pa je protivnika nemoguće ubiti jednim preciznim udarcem, nego ga morate sjeckati malo po malo.

ALI JA NISAM IGRAO *BUSHIDO BLADE*!

Ako ste u toj skupini, propustili ste igru koja je obilježila žanr borbi na PlayStationu, što znači da će vam *Kengo*, bar na početku, biti primamljiviji nego onima koji su uživali igrajući dva nastavka *BB-a*. Početni treninzi u dojou i izvan njega (vidi okvir) privući će vas i natjerati da pomislite da *Kengo* nudi mnogo više. U to ćete biti uvjereni kad započnete borbu protiv različitih dojoa te skupite veliku zbirku naučenih udaraca i komboa. No, nakon što na igru potrošite 2-3 sata, shvatit ćete da, bez obzira koliko je dugo igrali, neće postati bolja i zanimljivija, te će se polako pretvoriti u jednolično pritiskanje gumba za udarac.

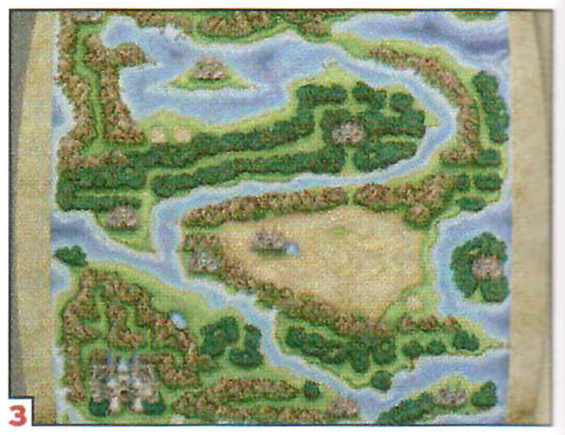
Na kraju moram još spomenuti da ga možete igrati i udvoje, tek toliko da obuhvatim sve što se o njemu može reći. No, to ne nadoknađuje njegovu kvalitetu - ova je igra mogla biti hit samo da se programeri nisu odlučili mijenjati dobitnu kombinaciju s PSonea. ⊗

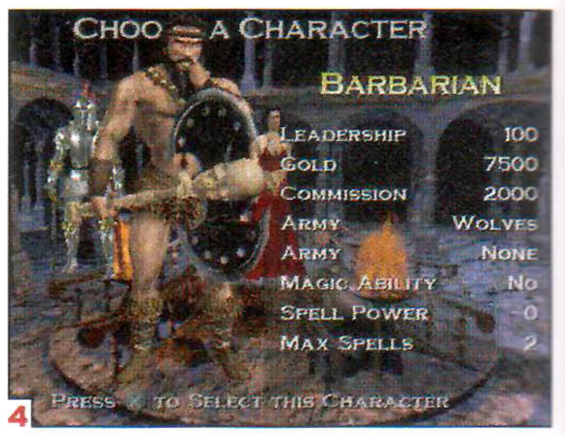
SAMO DUGOTRAJNIM VJEŽBANJEM OTVORIT ĆE VAM SE PUT DO USPJEHA

Ili tako nekako. U *Kengou* je vježbanje prijeko potrebno i, srećom, nije loše napravljeno. Maksimalni iznos svake od osobina svog lika povećavate različitim vježbama, poznatima iz borilačkih filmova - sječom bambusa, zen meditacijom, ali i nekim (za mene) sasvim novim - stajanjem pod vodopadom, gašenjem svijeća mačem... lako ih, da biste stvorili doista dobrog borca, morate ponoviti mnogo puta, većina vježbi neće vam ubrzo dosaditi, a i zgodan su predah od stalne i jednolične borbe.

1

2


3



4

[1] Mila i krasna pastirice, pokaži im svoje pravo lice... [2] I avantura počinje. Malo u zamak, malo u birtiju... [3] Karta prvog kontinenta. Autocesta Zagreb-Split nije označena [4] Pa barabarin, šta gledaš, ko da treba bit lijep

Heroes of Might and Magic

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

proizvođač 3DO
izdavač 3DO
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI
žanr FRP
broj igrača 1
platforma PS2, AMIGA

PS2 Memory Card
Dual Shock 2

A, š'a ti je mađija, brale!

Borba prsa o prsa hrabre policije i troglotida

MIŠLJENJE

IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	4
Mogli su se i potrudit, ovako se osjećam prevarenim	6

Jedan od najpopularnijih naslova s piceka stigao je i na našu konzolicu. Mljac! Ili... šnjof, šnjof... sto mu gromova i tako mi šukundjeda vrača! Ovdje mi nešto, hm, mmmme, mene...

PIŠE Danijel Reškovac

A koji to, molim vas lijepo, vlasnik piceka nije barem pokušao igrati *Heroese*? Pa počeli smo još na Amigi. Zajedno s Ultimom i Defenderom kraljevske krune, *Heroesi* se već desetak godina provlače kroz računalnu povijest. I rasli smo s njima. Svakim su nam svojim novim nastavkom donosili neke novine, više vrsta stvorova kojima bismo upravljali, nove potrage, više artefakata koje smo morali naći, raznovrsnije junake s kojima smo igrali, da ne govorimo o grafici i zvuku koji su bili sve slađi i slađi, toliko da smo uz njih provodili nebrojene sate u svijetu mača i magije.

Makar se dosad naša konzola i nije proslavila brojem PC-strateških konverzija, izdavačka se kuća 3DO, odgovorna za ovaj serijal, odlučila na osvajanje novih vjernika. Iako smo mislili da se neka okljaštrena inačica *Heroesa* mogla pojaviti i na 'jedinici', s velikim smo ih nestrpljenjem dočekali na 'dvojci'. Napokon! No kad smo već kod okljaštrenosti...

NIJE ZLATO...

...sve što u imenu sija. Treba to i zaraditi, sine! Nakon prosječnog uvoda u kojem vam čiča s lulom prepričava priču, čeka vas odabir junaka koji će hrabro pobiti horde neprijatelja. Jedino ćete s čarobnicom moći bacati magije od samog početka, ali ćete to platiti količinom leadership bodova koji označavaju sposobnost okupljanja vojske. I priča je nešto poznata; kralj je na samrti jerbo je halapljivo progutao neku drogu s nogu pa treba pronaći protuotrov - Dragonbone staff, jedini i svemogući napitak koji može izliječiti starog prdonju nenaviklog na rave partije. U svojoj potrazi morat ćete okupiti moćnu vojsku jer ćete se svako malo boriti protiv standardnih stvorenja fantasy svijeta. Orci, vukovi, trolovi, vile, vilenjaci, vampiri, zombiji, kosturi i mnogi drugi stajat će vam na vijugavom putu samoispunjenja. Naravno, vojska se i plaća, stoga su potrebni i tjedni prihodi. A njih će osigurati rudnici na koje ćete usput nailaziti. U ulozi lovca na glave može se dobro zaraditi, zato u krčmama preuzmite ugovor, saznajte u kojem se dvorcu dripac krije i uhvatite ga. Ne'š ti nekažnjeno silovat kraljevske djevice! Svakim ulovljenim delinkventom status će vam rasti i otkrivati dio po dio karte na kojoj je prikazana lokacija Dragon staffa.

MA NI SREBRO

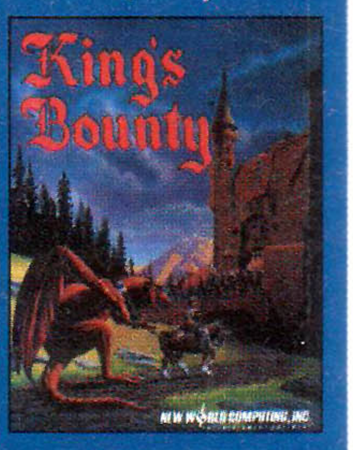
Naviknuti na grafičku prezentaciju trećeg dijela na PC-ju, odmah kažimo: debelo smo razočarani! Pa nije ovo zmajić Špiro! Zašto ovakvo 3D-okruženje? No dobro, pokušavam malo odzumirati pogled, kad ono - ništa. To je to. Što vidiš, vidiš. Hm. Postoji i karta na R1, ali to je samo za otkrivena područja. Na kraju nam ostaje iznajmljivanje broda i krstarenje po rubovima kontinenta dok se ne nađe neka škrinjica sa zlatom i kartom za novi. Poznato? Hm, senilna glavo... Jednom kad se odlučite na fajt ili kad vas neprijatelj partizanski zaskoči, borba počinje sličiti na stare Heroese. Novina je potpuni 3D i mogućnost pogleda na sam vrh nosa neke jedinice. Klasična borba na poteze, š'a da vam kažem, bez dubine naših japanskih RPG-ova. Oke. I to je to. Nikako oduševljeni odigrali smo svoju porciju dvaput po deset sati i ne očekujemo skori povratak. Pogotovo znajući da četiri kontinenta i spašavanje kralja nisu samo prva misija. Ne, to je i kraj igre. Hm, opet poznato? Ma ne znam... ⊗

Ako nikada niste igrali *Heroese*, dodajte jednu ocjenu više

SENILNA GLAVO!

Zvvvvvvvrrrrrrr!

- Haj, Bero je, jesi igrao *Heroese*?
- Ma da, nisam baš nešto...
- Pa normalno da nisi, ovo je doslovce prepisano s Amige, sjećaš se *King's Bounty*?



- *King's Bounty*, ajooooooj, pa da, jedino grafika...
- Čak su i kontinenti isti, pa buraz mi to još uvijek igra na Amigi!
- Odlično, prava igra za PS2 mogućnosti, e sad si me oraspoložio...

Moram počet pit antisklerin, još malo pa ću zaboravit Elisu? Eminu? Beroooooooo...!

[1] Kuća od proročice bit će vam jedno od čestih odredišta tijekom igranja [2] Ovakvi krupni kadrovi nisu rijetkost u igri. Usput, to je grafika iz igre, da ne bi bilo zabune [3] Tijekom jedne od mnogobrojnih konverzacija, zaplest će se cijelo klupko. Ovo je ta situacija [4] Zloglasni Humunculus razgovara s Eikeom. Tko je on, što hoće, otkud je, pitanja, pitanja, pitanja...

Shadow of Memories

SHADOW OF MEMORIES

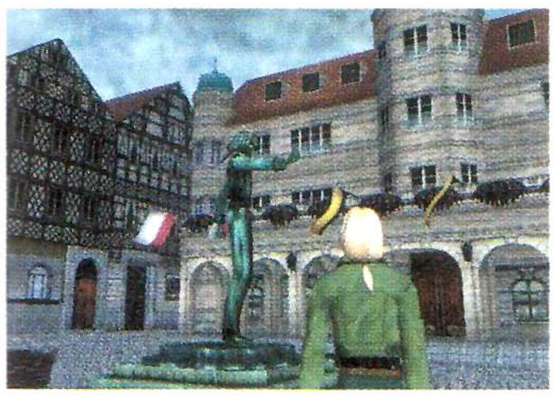
proizvođač KCET
izdavač KONAMI
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr HOROR, NE ZNAM NI SAM
broj igrača 1
platforma PS2

PS2 Memory Card (83 Kb)
Dual Shock 2

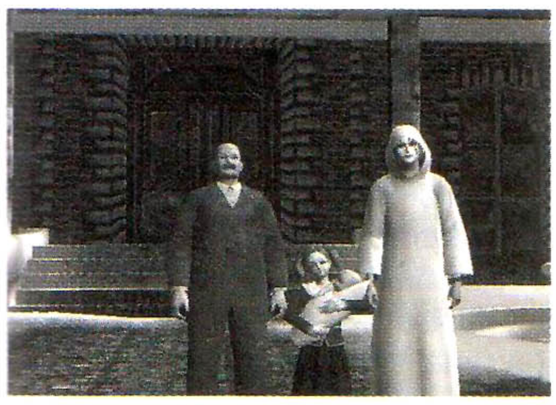
Situation-horror je najnovija žanrovska odrednica koju je smislio Konami. Nastao na grafičkoj platformi *Silent Hilla*, a oslanjajući se na stalne obrate u priči, *Shadow of Memories* je zasigurno jedan od koncepcijski najzimljivijih naslova za PS2. Ljubitelji lagane strave doći će na svoje, a svidjet će se i ostalima, samo ako budu vrlo, vrlo uporni... PIŠE Amar Rešić

U iščekivanju *Silent Hilla*, Konami je izbacio igru čiji se koncept izdvaja iz mora avanturističnih-horor-svakojakih naslova. *SoM* je čudna igra u kojoj preuzimate ulogu mladića Eikea kojeg tijekom obične šetnje neimenovanim gradom zapadne Europe nepoznati napadač probode nožem. Umjesto smrti, naći će se na čudnom bezvremensko-prostornom mjestu kojim vlada Homunculus, neobično stvorenje koje Eikeu omogućuje povratak među žive, ali pod jednim uvjetom: da živ i ostane.

Gameplay je utemljen na čudnom sustavu putovanja kroz vrijeme i rješavanja puzzleova u vidu razgovora s pravim osobama i upotrebom pravih predmeta u pravo vrijeme. Igra, iako izvedena u 3D-okruženju, neobično podsjeća na point-and-click avanture poput *Broken Sworda*, barem u pogledu napredovanja: pogriješite li, umrijet ćete, a onda ponovno krećete s početne točke ili posljednjeg save pointa. Ono što je čini drugačijom su grafička prezentacija i kompleksnost priče.

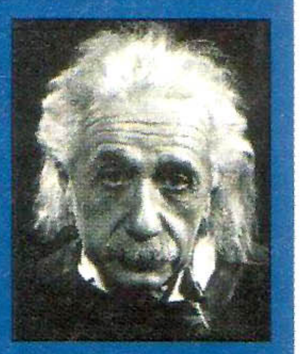


Ovo je grad. Po kojem se krećete. Cijelim. Okolo. Kud vas noge nose



Eike se voli i slikati, pogotovo u crno-bijeloj tehnici (jeste li primijetili da svi nešto vole C/B fotografije; nikad mi nije bilo jasno zašto)

PUTOVANJE KROZ VRIJEME



Poštujući sve zakone vremenskih paradoksa (ako odete u prošlost, pa nešto učinite, pa to zezne nekoga ili nešto što će jednog dana imati neke veze s vama, pa onda vi niste više vi nego netko drugi, pa ode sve u tri...), tako se ni naš Eike ne smije susresti sa samim sobom. Ako to ipak učini, smrt dolazi iste sekunde, a vi onda psujte Einsteina i ekipu iako vam to ništa neće pomoći... vrijeme je vrijeme, pa čak i kad je relativno.

KROZ VRIJEME I PROSTOR

Vizualno, engine je gotovo u cijelosti preuzet iz prvog *Silent Hilla*, samo što je dodatno unaprijeđen za mogućnosti 'dvojke' i trenutačno je među najljepšima. Gradić neznanog imena je jednostavno predivan, a kako se igra odigrava u različita doba dana te u različitim vremenskim okvirima (od 16. stoljeća pa sve do travnja 2001. g.), svaka promjena utječe i na njegov izgled. Zamjerku upućujemo možda malo prekrutom ponašanju likova, no da je bilo više vremena, i to bi se popravilo, no s druge strane, da je baba muško, zvala bi se Duško, pa eto. Priča je, opet, nešto sasvim deseto. Eikeovo putovanje kroz vrijeme povezat će hrpu događanja i desetke ljudi koje će sretati u svojoj temporalnoj eskapadi. Pokazat će se da je njegovo umorstvo samo rezultat događanja koja sežu daleko u povijest, a pojava Humunculusa će cijelu stvar još više okrenuti prema natprirodnom i, naravno, drugačijem. Ako vam ništa nije jasno, to je samo stoga što je otkrivanje bilo kojeg dijela priče svetogrđe jer su proizvođači nakanili upravo radnjom stvoriti svijet drugačiji od svih na koje smo dosad navikli.

Ako vas već ništa ne može uplašiti, možda se barem malo zabavite

KUDA SVE TO VODI

Svako vrijeme u igri ima svoju boju, svoj govor, svoje likove i svoje posebnosti. Upravo su sitnice poput uličnih svjetiljki koje se pale kad padne noć one male stvari koje tjeraju na igranje sve dok se oči mogu držati otvorenima, što nije tako lagano. Naime, mogu proći sati prije negoli shvatite gdje je rješenje za poglavlje u kojem ste trenutačno (cijela ih igra ima deset). Ako vas ne frustrira spoznaja da mogu proći sati u trčanju uokolo i neprestanom razgovoru s likovima s kojima ste već sto puta razgovarali, onda je ovo igra za vas. Napominjemo da se jednom završena igra može cijela ponovno proći u samo nekoliko sati, no postoji čak šest završetaka, tako da imate što igrati dok ne spasite sve što se u igri spasiti dade. To, istina, pretpostavlja mnogo strpljenja, a njega je, kako stvari stoje, u današnjim vremenima sve manje i manje. Ako ga vi imate... ⊗

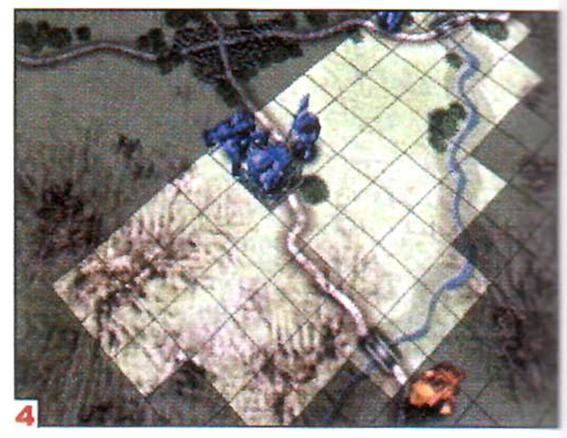
MIŠLJENJE

IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	8
Zanimljiv sustav igre koji bi u budućnosti mogao ponuditi još neka iznenađenja	7

1

2

3



4

[1] Nije ovo iz žablje perspektive. On je doista ovako velik! **[2]** Priprema za paljbu. Sad još treba dobro naciljati... **[3]** Ali mi se ciljnik sumnjivo ljulja... **[4]** Strateška karta. Odnekud poznato?

Ring of Red

RING OF RED

proizvođač KCE STUDIOS
izdavač KONAMI
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI
žanr STRATEGIJA
broj igrača 1
platforma PS2

PS2 Memory Card
Dual Shock 2

Te 1964. godine u Zagrebu je bila velika poplava, Entoni Kvin i Kirk Daglas bili su u Beogradu koji je pretio da postane filmska metropola. Održan je kongres Saveza komunista Jugoslavije, počela je izgradnja HC na Đerdapu. Bitlsi su postajali sve popularniji, a duga kosa je ulazila u modu... *(Grlom u jagode, 4. epizoda)*

PIŠE Danijel Reškovac

A u Japanu? Tja, ništa novo. U južnom su dijelu još uvijek Ameri i NATO-sila, pa se furaju na demokraciju, a u sjevernom prljave komunjare Rusi, brrrrrr! Uostalom, tko im je kriv kad su htjeli nastaviti rat i poslije atomskih bombi. Rezervni plan iskrcavanja je uspio, dični se saveznici iskrcaše svaki sa svoje strane i mir je napokon zavladao planetom. Nasreću, potkraj rata u Njemačkoj su konstruirali zanimljiv prototip metalne hodalice divovskih razmjera koja ispaljuje raznovrsne projektile. U kombinaciji s pješaštvom, na japanskom je neravnom terenu saveznicima donijela veliku prednost. I raširiše se modeli grdosija 'ko volkswageni, prozvaše ih mechovima i postadoše ljubimcima vojne industrije.

KOD NAS U JAPANU...

... najnormalnija je stvar da mechove zavoliš čim se rodiš. Pa makar i u igrama, izmislit ćemo već neku paralelnu povijest, dizajnirati superstrojeve i učiniti sve da bismo pilotirali njima. Zato će prvijenac KCE Studija zaraziti i nas, prekomorske ljubimce mechova. Odigravši *Front Mission 3*, nismo znali što bismo sa sobom, ali nasreću, pojavio se dostojan nasljednik.

Ring of Red nije nastavak *Front Missiona*, niti to pretendira biti. To je nova igra, s originalnom pričom koja je možda malo i siromašnija u svojoj razvedenosti, ali je cilj ostao isti - u gomili misija srediti sve protivničke mechove. Nemojte da vas siromašno prepričavanje (samo tekst, tekst, i opet tekst) i uvodne dosadne borbe obeshrabre! *Ring of Red* ima dovoljno strateških fora koje će se svidjeti i najmrzovoljnijim stratoloverima među vama. Naslonjen dijelom na staru školu borbe na poteze, poput one iz *Front Missionna*, *Ring of Red* donosi i pravu akciju i taktiziranje koje dosad nismo mogli vidjeti u igrama na PlayStationu. Izuzmemo li dijaloge koji nas vode kroz radnju, sve se svodi na niz misija i borbi. Prvi dio svake misije istovjetan je kao i u *Front Missionu*- izometrijski pogled bojnog polja podijeljenog na kvadratiće i mechove koji imaju svoj domet napadanja. Tek kada napad počne, igra se prebacuje u drugi mod i naći ćete se za komandama mecha. No nije ovdje sve ni u mechu. Svaki mech ima i svoje jedinice pješaštva koje se bore s njim, dvije na krilima, jedna kao posada. Svaka jedinica ima različite sposbnosti pa su tako neke bolje u razvaljivanju protivničkih mechova, neke pješaštva, a neke u obrani. Zajedno s pilotom, svaka od preživjelih jedinica na kraju bitke dobija i exp. bodove, zato oprezno s njima, nisu samo topovsko meso. Bitka je u drugom dijelu vrlo škakljiva, jer nišanske su sprave klimave (pa ipak je 1964.!) i u pravom trenutku treba pritisnuti paljbu. Nasreću, svaki pilot uči i posebne udarce koji se u kombinaciji sa special skillovima pješaštva znaju fino povezati u rasturanju protivnika. Inače ćete rastureni biti vi, nema ovdje mnogo milosti i poigravanja.

Jedina mana koju bi programeri morali ispravljati u mogućim nastavcima je duljina borbe. Ulaženje mecha s pješaštvom u fajt izgleda uistinu impresivno, svaka je animacija prekrasno izvedena, ali nakon dvadesetak puta postaje dosadna. Makar su borbe vremenski ograničene, već nakon pete misije nastaje kaos vašeg društvenog života. Jedna će borba potrajati i do dva sata, bez mogućnosti snimanja, pa vi razmislite koliko i kako ćete ih rasporediti u svome slobodnom vremenu.

Ipak, *Ring of Red* je igra koja se mora vidjeti, a ljubitelji mechova uopće se ne moraju ni pitati. Tko će čekati iduću priliku! ⊗

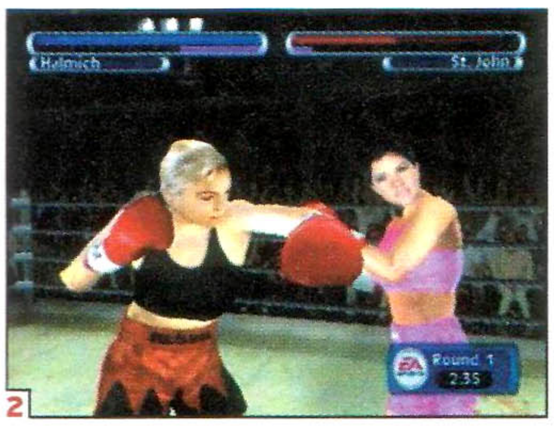
PJEŠAŠTVO, MMMMM...

Ne možemo ne pohvaliti atmosferičnost i dizajn Ring of Reda. Primjerice, odore jedinica koje vas prate su samo modificirane odore iz 2. svj. rata. Još je zanimljiviji sastav vašeg pješaštva- većinom su to cure! Dizajn mechova i borbenog okoliša je mračan, s malim naznakama živih boja, kako bi i trebalo biti u poslijeratnom razdoblju. Pravi anti-ZOE!

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	8
Za ljubitelje mechova dar s neba, ostali mogu gledati:-)	8

Pajo, fajer!



[1] Evo, dopustit ću ti da me udariš još jedanput, a onda je tvoj red da poljubiš pod [2] Babe se uopće ne štede; ujedno su i jedine ovdje koje znaju koristiti tekući puder [3] To što više nemam titulu ne znači da te ne mogu napraskat ko magarca

Knockout Kings 2001

PROIZVOĐAČ EA SPORTS IZDAVAČ EA SPORTS inačica PAL DATUM IZLASKA u prodaji ŽANR boks BROJ IGRAČA 1-2 PLATFORME PlayStation, PlayStation 2 PODRŽANI HARDVER PS2 Memory Card (min. 71 KB), Dual Shock 2

Dako su u svijetu boksa ova i prošla godina obilježene brojnim gubitcima titula i činjenicom da su me svi moji favoriti duboko razočarali, ništa se zapravo bitno nije promijenilo, boks gledam i dalje živeći u nadi da će se prije ili poslije moji favoriti vratiti na tron. Uostalom, PS2 je preda mnom, a u njemu *Knockout Kings 2001*, najbolji mogući i zasad jedini dostupan. Da, znam, ista je igra postojala i na PSoneu i ne treba očekivati prevelika iznenađenja i velike promjene, no činjenica je da je igra ljepša i bolja, a to je i više od dobrog početka.

Igra nam nudi slugfest mode, career mode, fantasi mode i nezaobilaznu mogućnost kreiranja svog boksača. Slugfest mode pruža vam neograničene mogućnosti i potpunu slobodu tijekom meča jer pravila koja poznajemo ovdje ne vrijede - stoga je vaša jedina zadaća izabrati pravu facu i prepustiti se boksačkom umijeću. Carer mode je nešto realniji i zahtjevniji. Najjednostavnije je stvoriti svog borca, dobro ga istrenirati i podariti mu najbolje moguće boksačke vrline (brzinu, jak udarac, kondiciju...). Nakon velikih priprema bitno je samo prionuti poslu i osvojiti titulu. Boksači u igri svim su obožavateljima boksa i više nego poznati, zastupljen je sam svjetski vrh. Pokreti i stil svakog boksača, od dolaska u ring i za vrijeme same borbe, dorađeni su do najsitnijih detalja pa mi nije preostalo drugo nego svako malo odložiti joypad i veselo hopsati od oduševljenja. Grafika je 'mrak', baš kao i zvučni efekti, navijanje publike, najave mečeva... Jedini zaključak koji mogu izvući je: igra je vrlo dobra i ludo zabavna. Imate li PS2, tu veličanstvenu kozolu, i kratki ste s igrama, nabavite KOK 2001. Ne, ne želim reći da ta igra na PSoneu izgleda loše, razlike su zapravo male... hm, a zašto su mi onda već pri prvom pogledu oči ispale? ⊗

Tanja Vitas

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	5
Trenutačno najbolji boks koji možete imati i beskrajno ga obožavati	**8**

NBA Live 2001

PROIZVOĐAČ EA Sports IZDAVAČ EA DATUM IZLASKA u prodaji, već duuuugo ŽANR sportska simulacija (skijanja na vodi) BROJ IGRAČA 1-8 PLATFORME PS2, PC PODRŽANI HARDVER PS2 memory card, dual shock 2

Namjerno stavih aktualan jer ako su Amerikanci u išta sigurni, onda je to da će NBA napraviti dobro, bez glupih propusta koji nas nasmijavaju u FIFA-i ili nekom drugom, manjeameričkom sportu. Zapravo, NBA je idealan za ono što EA na tržištu sportskih simulacija pokušava stvoriti - brzu arkadnu simulaciju koja ne zamara jer se i neće igrati duže od dva sata. Zato ih i volimo. I cijenimo. I očekujemo još. I dobivamo još. Pa ih opet volimo...

Dežurna *2001 Live* inačica trebala je na PS2 donijeti ono što se godinama pokušavalo na 'jedinici' - ljepotu grafike i brzinu. Košarkaši su se trebali prepoznavati po prištićima na licu i tetovažama, atraktivnost je trebalo podići na nivo nečega što ni jadni Stern ne može, a sve to uz dobacivanja Jacka Nickolsona i Davida Duchovnyja iz publike. Naravno, sve se prikazano treba vrtjeti u barem 50 frameova u sekundi, i svijet bi bio lijep, ptičice bi cvrkutale, a na istoku bi umjesto sunca izlazio EA-logo. Međutim, brzina (ne u igri, nego izrade) čini svoje. Izašao kako bi popunio rupu nastalu iščekivanjem ostalih hitova, *NBA Live 2001* nam nudi:

- uvod istovjetan onom starom, ništa novo, kao da se prva inačica igre za PS2 ne mora obilježiti ničim posebnim,
- igrače prepoznatljivih lica, svaka čast, izgledaju moćno, čak im se i mišići pokreću i trzaju,
- publiku koja viče, ali ne izgleda mnogo bolje od one na 'jedinici'. Ma kakav Jack Nickolson! Posudite ga na DVD-u i gledajte!

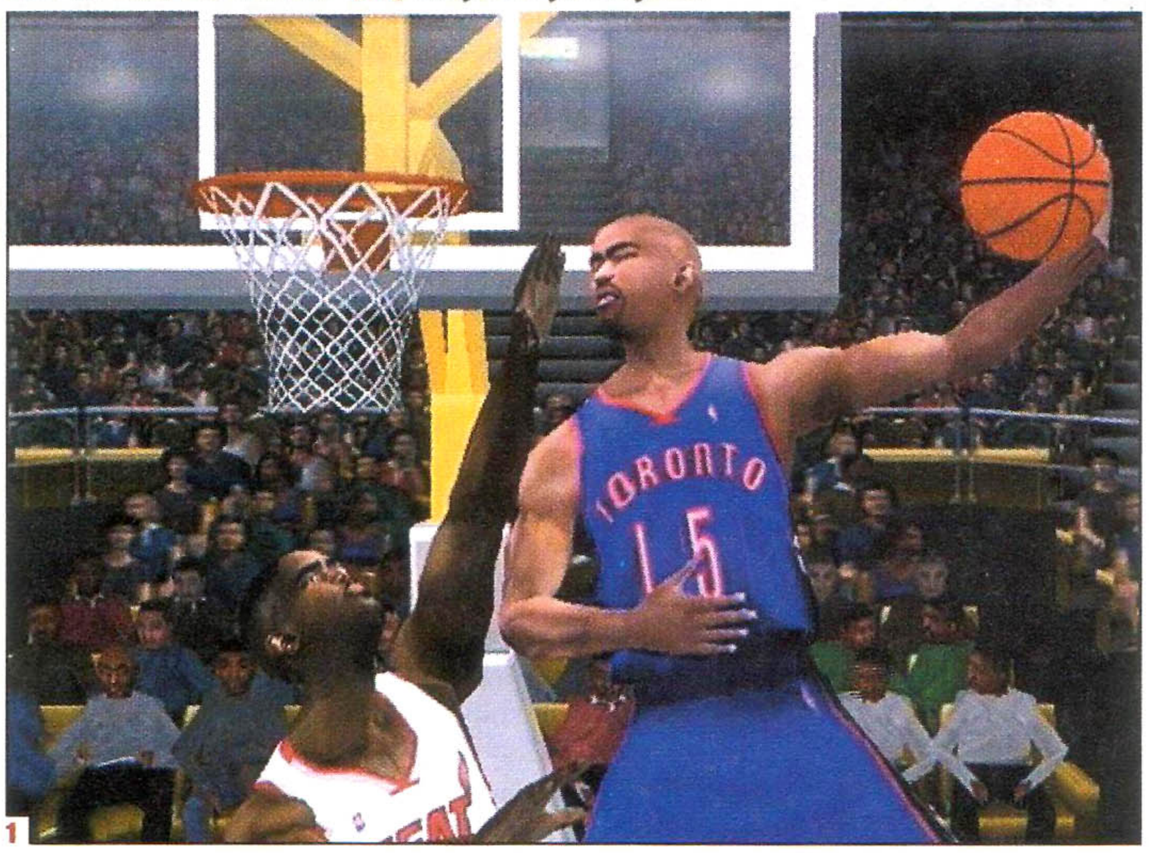
I najveća zamjerka zbog koje sam vrlo ljut: igra još uvijek trza! I to tako da me bole oči nakon sat vremena. #$%&"#$&$%/%&/!!! Kako ste samo smjeli! A pokušali smo sve kutove i zumove kamere! U multiplayeru NBA još uvijek ruls. Pokušali smo i s osam igrača i veliki je gušt. Onda se zaboravlja i trzanje i više se sluša Ixino prepucavanje s bratom mu rođenim tko bolje iskorištava loptu i tko je više zaslužuje.

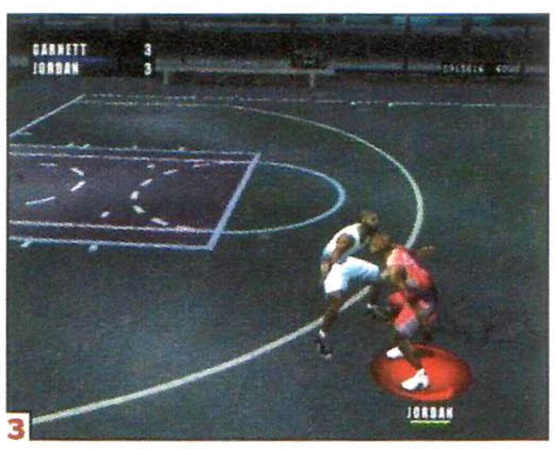
Eto, svi standardni modovi igre s 'jedinice' su preneseni i na 'dvojku', i ja doista ne znam zašto sam još uvijek ovdje, a ne s Jackom na doigravanju. ⊗

Danijel Reškovac

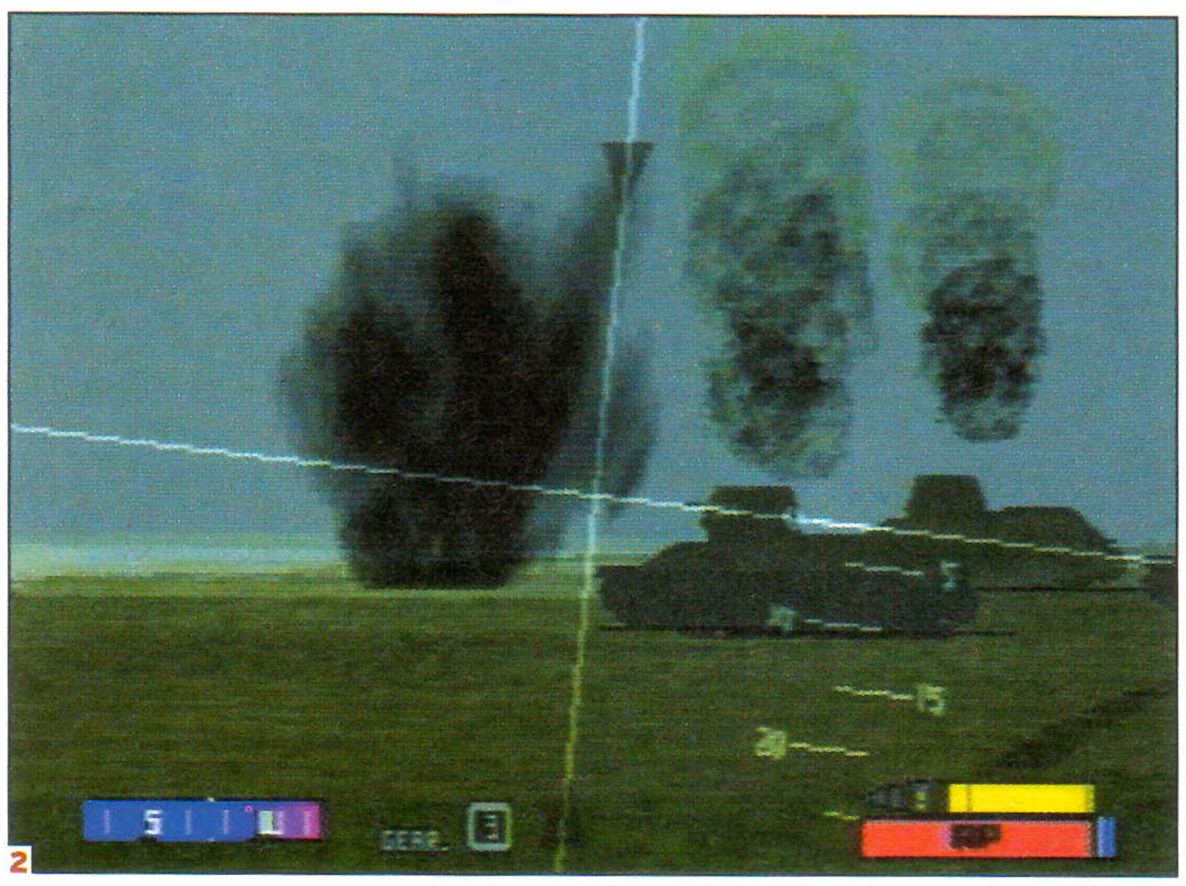
MIŠLJENJE	
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	4
Mmmmmm, moglo je i bolje	**7**

[1] Carter zakucava zatvorenih očiju [2] Heh, Stojakoviću, ima li išta što ne možeš zabiti? [3] Majstor je majstor

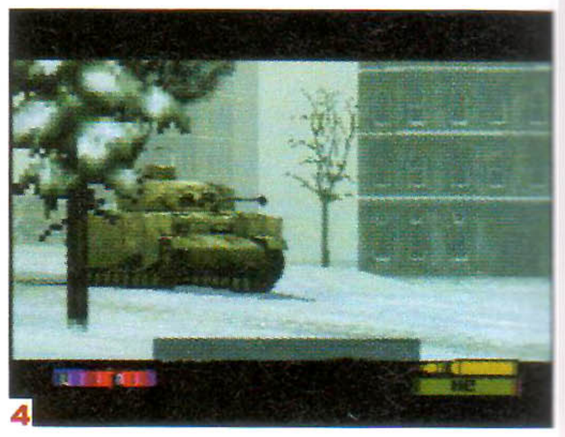




1


2

3


4

[1] Gordo stremim svome cilju [2] Hej, momče, zašto pucaš, zar ne vidiš da su ovi već gotovi? [3,4] Ove zgrade sigurno kriju neku zamku. Aha, evo ga. E sad ćemo vidjeti čiji je oklop bolji

Panzer Front

Dvadesetak tona pokretnog čelika juri 60 km/h. Vjetra nema u kosi, ali svejedno misliš da si nepobjediv... PIŠE Tomislav Tomašić

PANZER FRONT

proizvođač ENTERBRAIN
izdavač JVC
inačica SIMULACIJA TENKOVA
datum izlaska U PRODAJI
žanr PAL
broj igrača 1
platforma PSONE

Memory Card
Dual Shock Analog

TVRDO SPUŠTANJE

Počnite igrati *Panzer Front* vođeni gore spomenutim osjećajem slobode i nepobjedivosti i nećete igrati duže od 2 minute. Toliko će otprilike trebati nekom od skrivenih neprijatelja da vas uoči, nacilja i digne u zrak. *PF* definitivno nije igra u kojoj bi se išlo grlom u jagode. Strategija, planiranje, a osobito skrivanje i stalno pretraživanje horizonta ključevi su uspjeha. *PF* je punokrvna simulacija i svako srljanje bit će skupo plaćeno.

JAO, MAMA

Ja sve te podatke na početku igre nisam znao pa mi je trebalo ravno 1,09 minuta prije negoli sam bio raznešen, a da nisam znao ni tko, ni odakle. Tada sam se malo zamislio i prisjetio da sam na glavnom izborniku vidio opcije *tutorial* i *tactics* te pomislio da bih ondje mogao doznati neke korisne podatke. Nažalost, po ulasku u njih, sve su moje nade potonule - jedini "korisni" podaci do kojih sam došao bili su tek osnovne smjernice za pokretanje samog tenka i kupole. Tako ispada da će ovu igru moći normalno zaigrati tek oni koji su na odsluženju vojnog roka bili tenkisti, a svima nama ostalima koji smo se bavili pješaštvom, mornaricom i ostalim gadostima preostaje da na svojoj (virtualnoj) koži naučimo kako to zapravo izgleda. To je i najveći minus ove igre. Nedvojbeno je da ima veliki strateški potencijal, ali je vrijeme učenja kretanja, formacija i taktike vrlo dugo i naporno jer je i neprijateljski AI na zavidnoj razini i jer je riječ o simulacijama najtežih tenkovskih bitaka iz različitih povijesnih razdoblja. Svojevrsni izlaz za sve one koji su voljni učiti je mogućnost izbora eksperimentalnog supertenka koji će u bitci izdržati ustinu golem broj izravnih pogodaka omogućivši vam da se barem malo snađete u prostoru i razmislite. Osobito je važno korištenje tipke *start* jer se njome uključuju karta, formacije i slične stvarčice bez kojih nećete preživjeti bitku. Toliko pričam o preživljavanju, no moram spomenuti da to i nije najvažnije - naime, nakon nekog vremena to mi je i uspjelo, ali je bitka svejedno bila izgubljena jer objektiv nije bio ispunjen. Možete primjerice dobiti u zadatak obranu određenog gradića u Francuskoj, možete dobiti i pješaštvo koje se oko njega mota, preživjeti do kraja bitke, no bude li zauzet, sve će biti uzalud. Igra vas inače vodi kroz 20-ak različitih misija u kojima se možete boriti na strani Amerikanaca, Nijemaca ili Rusa, što će vam omogućiti vožnju u različitim modelima tenkova što su ih spomenute sile proizvodile tijekom velikih ratova i u bližoj budućnosti.

PO ŠUMAMA I GORAMA

Dobro, tenkovima nećete ići baš po gorama, no šuma ima dovoljno i treba ih često koristiti kao sklonište od radoznalih pogleda, baš kao i svaku kuću ili bilo što drugo iza čega je moguće skriti tenk. Ključ uspjeha je spaziti neprijatelja prije nego što on spazi vas, a u tome će vam pomoći i crvene strelice na rubovima ekrana koje označavaju njihovo kretanje. Grafička izvedba onoga što vidimo je sasvim korektna, čak i začuđujuće dobra u usporedbi sa smećem koje moramo gledati posljednjih mjeseci. Nema nikakvog trzanja ni velike pikselizacije, pa čak ni pop up nije previše izražen zahvaljujući ponajprije činjenici da su se proizvođači potrudili postaviti simulaciju magle, sniježnih pahuljica i ostalih atmosferalija. Eksplozija tenkovske granate na livadi izgleda baš onako kako je se sjećam iz jugo-partizanskih epopeja, a sve je popraćeno i zadovoljavajućom zvučnom izvedbom, tako da će se ljubitelji tenkovske borbe i zahtjevnijih strateških igara dobro zabaviti igrajući ovu igru. ⊗

Što se bijeli iza šume zelene, je li snijeg ili kamuflirani tenk?

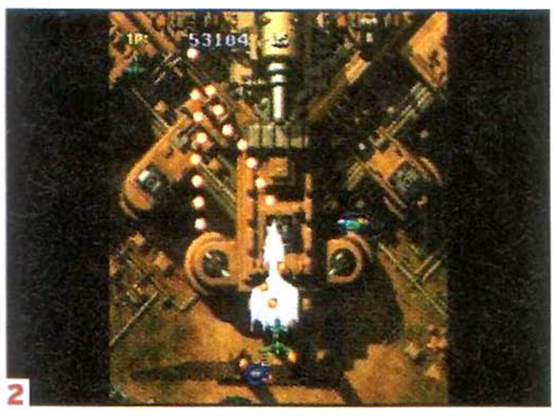
Neravnopravna borba - pješaštvo protiv tenkova (Pa nije svatko Boško Buha)

AI

Panzer Front je jedna od rijetkih igara gdje biste se mogli začuditi koliko su vaši suborci korisni u borbi. Uobičajena je situacija da imate nekoliko pratitelja, ali su tu samo da vam smetaju ili da popune brojno stanje, u *PF*-u će vaši kompanjoni iz tenkovskog bataljuna doista pokušavati napraviti nešto za zajednički cilj. Pratit će vaše taktičke zamisli i pokoriti se vašim naređenjima glede zahtijevane formacije. Stvarno je lijepo, ne morate jurcati tenkom s jedne strane fronte na drugu jer bi to, uza sve ostalo, bilo izrazito glupo i neozbiljno imamo li na umu činjenicu da igra doista teži vjernom simuliranju i strateškim elementima.

MIŠLJENJE

IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	6
Oni koji budu imali strpljenja izučiti vještinu tenkovske borbe mogli bi biti ljuti zbog niske ocjene, no neka je onda dignu na sedam. Za nas ostale ovako	**6**



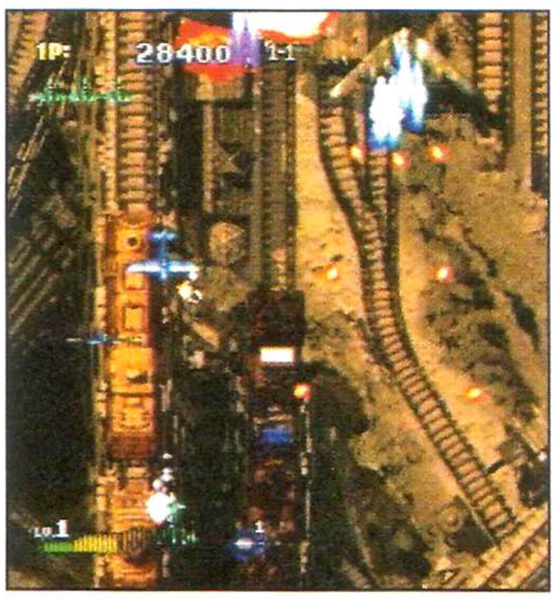
[1] Ponuđeno vam je šest zrakoplova koji se razlikuju po brzini, oklopu i naoružanju [2] Primarno i sekundarno naoružanje na dijelu [3] Kao što vidite, igra je vrlo "šarena"

Strikers 1945

PROIZVOĐAČ Psikyo IZDAVAČ Agetec DATUM IZLASKA u prodaji ŽANR arkada BROJ IGRAČA 1-2
PLATFORME PlayStation PODRŽANI HARDVER memory card

Ako vam pri spominjanju naslova poput *1942* ili *1945* srce zalupa nešto brže nego što je uobičajeno (kao što se meni dogodilo), znači da se možete pohvaliti dugogodišnjim igraćim stažom.

Na omiljenu nam konzolu stiže vjerno preneseni arkadni *classic* iz davnih 80-ih. Evo objašnjenja i za mlađe igrače: riječ je o vertikalno skrolajućoj arkadnoj pucačini za jednog ili dvojicu igrača u kojoj će upravljati jednim od šest ponuđenih zrakoplova, međusobno različitih po brzini, oklopu i naoružanju, ali svaki od njih posjeduje primarno naoružanje, rakete i smart bombe koje uništavaju sve na ekranu. U igri postoje mnogobrojna poboljšanja koja nadograđuju primarno i sekundarno naoružanje igrača, a povremeno će pokupiti i pokoju smart bombu (najpametnije ih je čuvati za kraj nivoa). Postoji još i određeni broj lupinga koje koriste kad je na ekranu previše neprijatelja, naime, tada su neranjivi. Priča nije previše bitna, a glavni je cilj uništiti sve što se miče na ekranu. Igru čini osam ne baš laganih misija pa je neće biti baš lako završiti. Postoje dvije inačice igre: u prvoj je ekran statičan, polagano se pomiče prema naprijed, a u drugoj on skrola gore-dolje, ovisno o tome kako pomičete svoj zrakoplov. O grafici i zvuku se ne može reći ništa pohvalno. Sve izgleda vrlo zastarjelo, ali neka vas to previše ne zabrinjava jer je najjača strana igre nepromijenjena. Vrlo je zarazna i nakon početnog privikavanja na lošu i zastarjelu grafiku u cijelosti vas obuzme svojom igrivošću. Igraju li je 2 igrača, sve je još zaraznije i zabavnije. ⊗
Vedran Sandić



Ekran je malo sužen i prilagođen izgledu vertikalno skrolajućih pucačina s arkadnih automata

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	7
Čistokrvna pucačina old scooli izgleda. Lijepa zabava poslije napornog dana koja ne zahtijeva previše razmišljanja	**7**

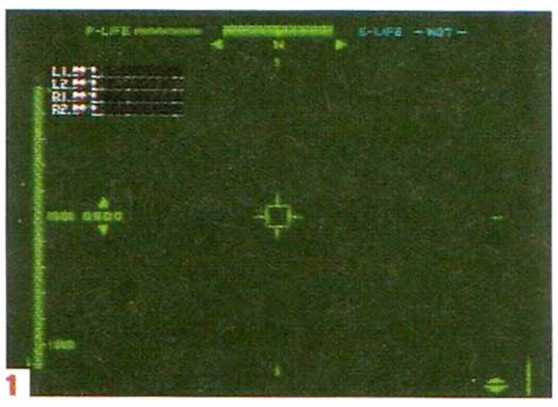
Submarine Commander

PROIZVOĐAČ koga briga! IZDAVAČ još manje! Inačica NTSC- US DATUM IZLASKA ma to se i prodaje! ŽANR strategija BROJ IGRAČA 1 PLATFORME PSOne PODRŽANI HARDVER memory card, dual shock analog

"A zašto bi se meni gadilo uključivati 'jedinicu' i igrati neku igru inferiorne grafike? Ko da je 'dvojka' kraljica grafike... Ko da sam ja ljubitelj prekrasnih i predivno namještenih renderiranih 3D prizora popraćenih nekim ludim brzinama... Evo, pitaj Danijela koja će igra u ovom broju imati najvišu ocjenu. Pa strategija mora biti ružna! Kao da uspoređuješ kazališnu predstavu i hollywoodski spektakl po scenografiji i statistima. Ma sve je u glavi, stari moj, a ako još sliči na *Front Mission*, onda je kraj diskusije..."
I tako ja zadovoljno stišćem taj *Submarine Commander* i idem kući fućkajući.
A kad tamo, igrica neke B ili C produkcije. Uf, pa takve najviše i volimo, ružno pače zasjenilo blockbustera. Naravno da smo se u toj klasi oprostili od uvoda i prevelikih najava. Nekako uspijevam shvatiti da se nakon uobičajene katastrofe svijet sveo na nekoliko otočića i odvojenih kontinenata između kojih plivaju samo izobličene ribe i podmornice. Nuklearne, dakako. Da se ne bismo ko u Mad Maxu borili za benzin.
Pa sam se nekako izvukao iz prve borbe. Nije mi baš bila najjasnija - valjda nisam dobro gurnuo kabel u TV pa je sve bilo zeleno i crno. Ali ne! Kabel je na svome mjestu, a ja se već borim i ponirem u dubine sjećanja na komodorca, jer ovakve sam scene posljednji put gledao na njemu (sve je to od lošeg azimutha). Kako opisati borbu u ovom plodu nečije nepažnje? Uzmite krumpir i prerežite ga napola. Onda na ravnu plohu zabijte zastavice. Pa na sredini označite flomićem jednu točku. Eto, to je vaša podmornica, a okolo su ostale. Ako ih ne vidite, nemate mašte. Zapravo, oni ta torpeda dolje ionako ispaljuju napamet. Pa zgode neki ribarski brod. Na obali klasični shopovi s boljim dijelovima, savršenijim torpedima i novim zadacima. Ni za što nećete imati love, postapokalipsa je vrlo depresivna. Kao i ova igra. Ako će budućnost izgledati ovako, ja ću se prvi udaviti. ⊗ Danijel Reškovac

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	4
ORIGINALNOST	4
Igrajte potapljanje brodova!	**4**

[1] E, stvarno, e, odlično, volim ovaj lance flair... [2] Eto toliko [3] Tko je tu na prodaju?



SAITEK RX 400

Mjesta za Prosta!

Volan za PS2? Hm, pa kakav bi on trebao biti? Ahaaaa, crn...

PIŠE Danijel Reškovac

SAITEK RX 400	
PROIZVOĐAČ	SAITEK
CIJENA	564, 99 KN
U HRVATSKOJ	ZOLA
UPORABLJIVOST	DOBRA
KORISNOST	NA 'JEDINICI' DA, ZA 'DVOJKU' TREBA PRIČEKATI

GOOD	kvaliteta, izgled, upravljivost
BAD	nije vrhunski, ali za tu cijenu...

net.connect

www.zola.hr

www.saitek.com

Haračeći vjernom Zolom, pogled nam je privukao volan na kojem je pisalo: for PS2. A kako smo svi veeeliki PS2 vozači, dugo nam je trebalo da odlučimo tko će ga iskušati u *Tekken Tagu*. Na kraju je ipak odlučila slamčica i ja sam, sav zblenut postojanjem božice Fortune, dobio čak i Amarov *F1 Racing Championship* jer adekvatnije igre među blijedim vozačkim naslovima na 'dvojci' nećete naći.

Dio drugi: PS2

Budući da je volan za 'dvojku' tako i reklamiran, očekivalo se da će imati i USB- priključak. Kad ono, obični joypad utikač. No dobro, ljudi se još nisu snašli, a moći ćemo ga priključiti i na 'jedinicu', što uopće nije loše, ali zašto onda natpis PS2 na kutiji!? Tja, priključujemo ozareni sasvim pristojan volan s vrlo dobrim papučicama za gas i kočnicu. Osim međunožnog držača, RW400 ima i vijak za stolno pričvršćivanje, očarani smo, startamo F1, proučavamo upute u kojima se kaže da radi i u negcon modu, počinjemo pokusni krug i... Komande su digitalne. Pa

BOSE MODEL 251 I MODEL 151 ENVIROMENTAL SPEAKERS

I po kiši i po snijegu

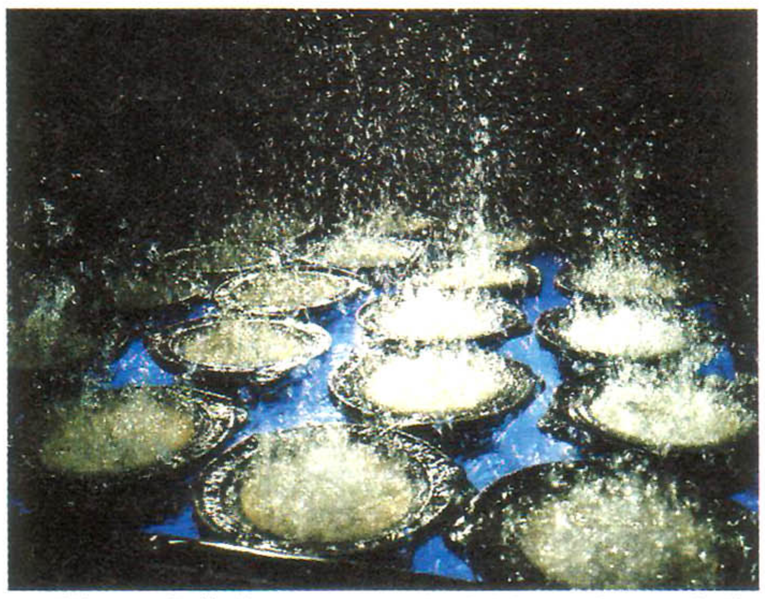
Zvučnici otporni na kišu, toplinu i snijeg. Možete ih instalirati gotovo svugdje, od terase i broda pa sve do kuće u planini. Možete ih polijevati vodom ili ostaviti u snijegu. Možete... što god hoćete PIŠE Amar Rešić

MODEL 151 ENVIROMENTAL SPEAKERS	
PROIZVOĐAČ	BOSE
CIJENA	2399 KN
U HRVATSKOJ	AS COMM, 01/ 33 70 503
UPORABLJIVOST	VELIKA
KORISNOST	LUDILO

MODEL 251 ENVIROMENTAL SPEAKERS	
PROIZVOĐAČ	BOSE
CIJENA	4559 KN
U HRVATSKOJ	AS COMM, 01/ 33 70 503
UPORABLJIVOST	VELIKA
KORISNOST	LUDILO

GOOD	ovi zvučnici mogu sve
BAD	nažalost, samo cijena

Tražeći što kvalitetnije materijale i načine spajanja dijelova u svojim malim kutijama, Bose je još jednom postavio standarde u svojoj klasi. Modeli serije 251 i 151 se od konkurencije izdvajaju po tome što su u cijelosti prilagođeni radu na otvorenom, u gotovo svim atmosferskim uvjetima. Kutije modela 151 isporučuju maksimalnu snagu od 80 W, a otporni su na temperature od -30 do +60 C, na sol i vlagu te fizičke utjecaje, tj. padove ili trešnju. Prestižniji model 251 ima ugrađen 13-centimetarski bas-woofer i Stereo Everywhere tehnologiju, a može



raditi s pojačalima snage do 200 W. Mogućnosti su mu gotovo nevjerojatne - izdržat će vlažnost zraka od 100%, a driveri mogu biti potopljeni u slanoj vodi čak 100 sati ili isto toliko provesti na najsnažnijem suncu. Ti vrhunski zvučnici namijenjeni su za intezivnu eksterijernu upotrebu, a prvo što nam pada na pamet je spajanje na reciver koji "gura" dvojku i uživanje u igrama na terasi dok bura divlja na sve strane. Ako imate potrebu za takvom vrstom iskustva, Bose je prava adresa za vas.

dobro, čemu onda i formulaške ručice za mijenjanje brzina pod kažiprstima, čemu sasvim ugodan osjećaj, čemu crna boja? Prebacujemo i druge modove, ali igra i volan se ne daju. Ha, oke, F1, ma koliko dobra bila, nije za volan. Idući!

Dio prvi: PS1

I evo nas u dvojbi: igrati *Gran Turismo 2* na 'jedinici' ili 'dvojci'? Većina je za sivu boju, pogledajmo ne radi li i na njemu. Znojnih lica i ručica kalibriramo setup kad ono, mali radi! I opet ganjanje i opet uživancija. Mali je sladak, radi dobro, uistinu pripada višoj srednjoj klasi, ali radi na 'jedinici'! Kojeg li apsurda! *Gran Turismo* smo igrali i na boljim volanima, a bome i na znatno lošijima, pa su mišljenja opet podijeljena. A izbor je, dakako, samo na vama.

No, pričekajte ljeto i *GT3*, tko zna kakvi će se sve crni ljepotani pojaviti. Neka vam čekanje bude manje bolno od bolova što sam ih ja preživio ne vrativši Amaru *F1* na vrijeme. A kasnio sam samo dva dana!

BOSE ACOUSTIMASSS 15 HOME CINEMA	
PROIZVOĐAČ	BOSE
CIJENA	13 599 KN
U HRVATSKOJ	AS COMM, 01/ 33 70 503
UPORABLJIVOST	VELIKA
KORISNOST	NAJVEĆA

BOSE ACOUSTIMASSS 6-II HOME CINEMA	
PROIZVOĐAČ	BOSE
CIJENA	6199 KN
U HRVATSKOJ	AS COMM, 01/ 33 70 503
UPORABLJIVOST	VELIKA
KORISNOST	IZNIMNA

U PROŠLOM SMO BROJU IZOSTAVILI TABLICE S CIJENAMA ZA PRIKAZANE MODELE. EVO, KAO ŠTO JE I RED, ISPRAVLJAMO PROPUST

GAMESTATION GAME SYSTEM CARRYING CASE

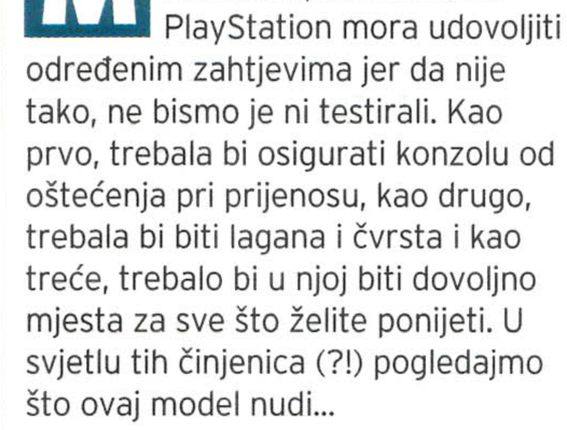
Za "ozbiljne" igrače

Želite li ponijeti PlayStation sa sobom na godišnji odmor, razmislite o kupnji PS carry case iliti torbe za PlayStation PIŠE Ivan Bolkovac

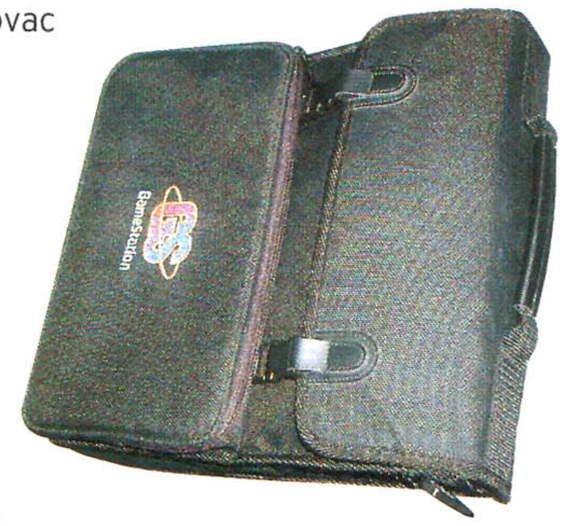
Možda to dosad nisam posebno isticao, ali i torba za PlayStation mora udovoljiti određenim zahtjevima jer da nije tako, ne bismo je ni testirali. Kao prvo, trebala bi osigurati konzolu od oštećenja pri prijenosu, kao drugo, trebala bi biti lagana i čvrsta i kao treće, trebalo bi u njoj biti dovoljno mjesta za sve što želite ponijeti. U svjetlu tih činjenica (?!) pogledajmo što ovaj model nudi...

Crno je i ima jedan remen

Ukratko, GameStation torba za PlayStation spremna je za uporabu čim povadite iz nje sve kartone kojom su je ispunili. Uzmite je potom u ruke i pozorno pogledate. Riječ je običnoj, poprilično lijepoj torbi koju nosite na ramenu. Iako nije velika, u nju dosta stane. Iznutra je obložena mekim debelim materijalom ne bi li što bolje zaštitila konzolu, podijeljena je u dva



dijela, a ima i veliki džep. Unutrašnjost me zapravo podsjeća na kutiju u kakvoj sam dobio svoj PlayStation: u donjem je dijelu mjesto za konzolu, a preklapanjem platnenog "poklopca" s čičkom dobivate mjesto za "kablovinje". Džep je predviđen za dva normalna ili dual shock kontrolera koja se mogu pričvrstiti pomoću dviju gumica. Sigurno se pitate što je s CD-ima. Proizvođači su se pokazali vrlo darežljivima - dobit ćete i torbicu



za 12 CD-a s indeksom koju možete nositi u ruci ili pak u torbi. Remen za nošenje je sasvim običan, jedino što ima jastučić za rame da vas ne bi žuljalo. Dakako, tu je i obična ručka - poželite li torbu nositi u ruci.

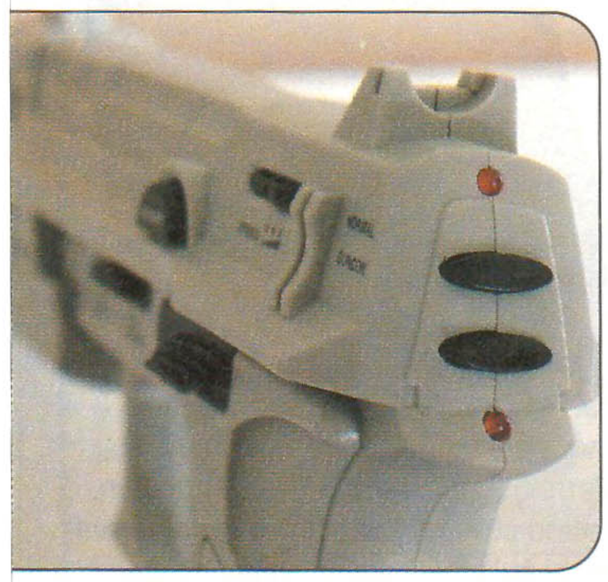
I?

Ništa i. Napunio sam torbu i evo što je u nju stalo: PlayStation (čini se da je krojena točno po njegovim dimenzijama, uopće ne pleše u njoj), 2 dual shock kontrolera, 2 memorijske kartice, svi kabeli i već spomenutih 12 CD-a. Mislim da bi povrh svega stala još samo koja memorijska karica, stoga ćete torbicu s CD-ima morati ipak ponijeti u ruci. Torba je vrlo ugodna za nošenje i izgleda vrlo dobro (iako je dizajn mogao biti malo manje "klasičan"). Ako vam se sviđa, samo naprijed.

GAMESTATION GAME SYSTEM CARRYING CASE	
PROIZVOĐAČ	GAMESTATION
CIJENA	NAZVATI
U HRVATSKOJ	ALKA TRADE, TEL. 051/51 34 74
UPORABLJIVOST	DOBRA
KORISNOST	PROSJEČNA TORBA KOJA ŽIVOT ČINI LAKŠIM

GOOD	stane sve što vam treba
BAD	torbica s CD-ima ne stane u punu torbu

GUILLEMOT PUMP ACTION GUN



PROIZVOĐAČ	GUILLEMOT
CIJENA	299 KN
U HRVATSKOJ	CONTINUUM, TEL.: 01/4872 334
UPORABLJIVOST	PUCAČINE
KORISNOST	VELIKA

GOOD	razmještaj tipki, preciznost
BAD	nema recoil funkciju

net.connect

www.guillemot.com

Mala pumperica

Jeste li ikad poželjeli sačmaricu? Evo vam onda jedne... PIŠE Ivan Bolkovac

Pumpaj, pumpaj...

Kao što mu i samo ime kaže, ovaj pištolj nudi jedinstven način punjenja. Naime, naprijed postoji pomični dio koji simulira realno punjenje pištolja (iako je meni sličnije punjenju puške :). To i nije nešto posebno, no nijedan ga drugi pištolj nema pa mu je stoga posvećena tolika pozornost. Od ostalih stvari spomenimo već standardni auto fire i auto reload koji mogu biti uključeni zajedno ili svaki posebno, a ponuđene su i tri brzine pucanja. I ostale su tipke na najboljem mogućem mjestu. Reload tipka vam je odmah pod palcem, a special weapon malo iznad okidača pa je možete dohvati i kažiprstom. Tako sve funkcije kontrolirate jednom rukom, što je vrlo dobro. Pištolj je kompatibilan i s guncon igricama, a za svaku je pohvalu što je proizvođač stavio nešto duži videokabel pa vam neće nužno trebati 20 cm od videospoja do PSX-a. Prilično je lagan i vrlo dobro leži u ruci,

jedino će možda nekog zasmetati njegova veličina (definitivno nije za klince :).

Vrlo dobro

Tek kad sam ga prvi put priključio na PSX, primijetio sam koliko mi nedostaje recoil funkcija, ali sam se poslije navikao jer je i bez nje pokazao zavidne performanse, kako u igrama u kojima guncon nije potreban (Die Hard Trilogy), tako i u onima koje ga trebaju (Time Crisis, Point Blank). No, imam i dvije zamjerke: ciljnik nije dovoljno precizan, a prebacivanje s običnog moda na guncon mod je izvedeno soft tipkama pa će, kad uključite PSX, pištolj po defaultu biti ponovno u običnom modu te ga guncon igre koje se učitavaju neće prepoznati. Morat ćete ga izvaditi iz PSX-a i ponovno utaknuti. Pumpaj-akcija pokazala se zapravo samo zanimljivom novinom koja nema neku veću praktičnu korist. Sve u svemu, kvalitetan pištolj kvalitetnog proizvođača kojemu samo malo nedostaje da bi bio savršen i nezaobilazan proizvod. Dakle, ako vam trešnja nije sve u životu, samo naprijed.

NAKI ROCKER - SEAT MASSAGER

Želite li da vam stražnjica osjeti vibracije dual shocka, više ne morate sjediti na kontroleru. A ako ste ljubitelj masaže, ovaj proizvod možete koristiti i neovisno o konzoli PIŠE Berislav Jozić

(Rit)masažer

PROIZVOĐAČ	NAKI
CIJENA	NAZVATI
U HRVATSKOJ	ALKA TRADE, 051/51 34 74
UPORABLJIVOST	RAZLIČITE IGRE - ILI BEZ NJIH
KORISNOST	OSREDNJA

GOOD	treskanje iz ruku prenosi na stražnjicu
BAD	učinkovito samo u dobrom naslonjaču

net.connect

www.nakiusa.com

Ako ste ikad razmišljali o tome da si u sobu instalirate sjedalo iz arkadnih salona koje se trese i naginje prenoseći događaje s ekrana, onda razmislite o ovom proizvodu. Taj duguljasti jastuk u koji su ugrađena četiri vibracijska motora možete položiti na stolac (bolje naslonjač) te priključiti na PlayStation, PlayStation 2 ili Nintendo 64, vibrirat će poput dual shocka ili rumble packa ovisno o događajima na ekranu.

Drmaj!

Ideja je dobra, ali kako to izgleda u praksi? Prvo treba naći dobru podlogu. Obični su stolci neprikladni jer uređaj s njih lako sklizne, a i nisu dovoljno visoki da se na njih nasloni gornji dio jastuka namijenjen vašem vratu. Najprikladnije bi bilo sjedalo trkaćeg automobila, ali kako ga staviti u sobu?

Kad nađete dobru podlogu, bit će to sasvim zgodan dodatak igrama koji se priključuje prilično jednostavno - treba ga samo utaknuti u priključak za kontroler. Dužina žice ograničava vašu udaljenost od konzole, ali nije prekratka da bi bilo nepraktično. Jačinu treskanja možete regulirati - postoje dvije razine, jednu ćete jedva osjetiti, a druga će vas dobro uzdrmati. Ugodno? Pa, baš i nije, ali u nekim će igrama doista dočarati atmosferu. Kad vas u *Star Wars Starfighteru* protivnik pogodi laserom i dual shock vam poskoči u rukama, rocker će isti taj šok prenijeti na vašu kralježnicu i osjećat ćete se kao da ste u upravo pogođenoj svemirskoj letjelici. Isto je i s autosimulacijama. U ostalim igrama, primjerice kad bacate čarolije u *Summoneru*, treskanje pozadine nije nimalo ugodno.

Može i bez konzole

Da, jer je mogućnost povezivanja s PlayStationom samo dodatni bonus za uređaj koji je zapravo namijenjen opuštajućoj masaži. S obzirom da je njegovo treskanje prilično snažno, pitanje je koliko bi bila opuštajuća, no...

NYKO SUPER COBRA

Mali plavi

Ako trebate pištolj koji ima sve što treba i još svijetli u mraku, razmislite o kupnji ovoga

PIŠE Ivan Bolkovac

Ovaj me je pištolj uistinu spasio kad sam igrao Time Crisis. Inače bih ga morao prelaziti kontrolerom, što ne bi bilo nimalo lako. To mu je donijelo barem dvije ocjene više. Šalim se! Pogledajmo o čemu je zapravo riječ.

Plav... ovaj.... duga devetka

Odmah sam ga uočio zbog pomalo neuobičajene boje za pištolje (obično su crni ili metalnosivi). Dakle, kao što ste već i sami mogli zaključiti, pištolj je plav (iako ga možda nađete i u drugoj boji). I sviđa mi se. Dizajnom je sličan Namcovom gunconu, što znači da je velik i da dobro leži u ruci. Izrada je poprilično kvalitetna iako pištolj nije pretežak. Što se tiče funkcija, tu su (već standardne... - ceterum censeo :)) auto fire i reload, reload speed, reload kod malo ili mnogo ispucanih metaka te vibrofunkcija. Pištolj ne zahtijeva nikakvo dodatno napajanje, a "trese" vrlo dobro iako vibrofunkcija nije recoil (zanošenje pištolja unatrag) nego je u ručki običan shock motor. Sve su tipkice smještene ergonomski (jedino mi je tipka za special weapon bila malo izvan dosega), a i okidač je

vrlo dobro izveden iako ostavlja dojam krhkosti. Nažalost, pištolj nema papučicu, što je mali minus kod Namcovih igara, pogotovo Time Crisisa. Kabel mu je poprilično dugačak, uključujući i videokabel za guncon funkciju. Tu je i jedan kozmetički dodatak - po pet crvenih LED-ova sa svake strane "cijevi" koji se pale kad pritišćete obarač.

Što se tiče igara...

Ovaj se pištolj pokazao vrlo dobrim. Iskušao sam ga u već spomenutom Time Crisisu i Point Blanku i pokazao je vrlo dobre rezultate. Vrlo je precizan, "vibra" dobro trese, a vrlo su simpatične i diodice (iako beskorisne), pogotovo u mraku. Osim već spomenutog nedostatka papučice, jedini je "minus", ako se to tako može nazvati, što pištolj tijekom igre morate držati dvjema rukama. Što se tiče ostalih igara, iskušao sam ga i u Die Hardu. Radio je kao light gun kompatibilan pištolj i pokazao slične rezultate, ali je malo "vukao" ulijevo. Sve su funkcije radile izvrsno osim SET funkcije koju nisam "prokužio" (mea culpa). Eto, nećete pogriješiti kupite li ga, vrlo je dobar. Samo, ima i boljih (i skupljih).

PROIZVOĐAČ	NYKO
CIJENA	30 $
U HRVATSKOJ	TRENUTNO NIGDJE
UPORABLJIVOST	PUCAČINE
KORISNOST	VELIKA

GOOD	preciznost, ne treba dodatno napajanje
BAD	ima i boljih

net.connect

www.nyko.com

PRETPLATI SE NA PSX!

osiguraj svoj primjerak

Pretplata na tvoj omiljeni PlayStation magazin "PSX"
na 6 mjeseci stajat će te **132** kune,
a na 12 mjeseci **264** kune.
Troškovi poštarine uključeni su u cijenu!

Da bi se pretplatio na PSX iznos za odabranu pretplatu uplati na broj žiro-računa: **03101-690-10878**, te OBAVEZNO pošalji kopiju uplatnice sa svojom adresom, imenom i prezimenom na adresu:

Tisak d.d. u stečaju
odjel pretplate
Slavonska avenija 4
10 000 Zagreb
ili je faksiraj na broj faksa:
01/3641 205

Ukoliko želite, pretplatu možete naručiti telefonski iz svoga doma na broj telefona **01/363 6681** svaki dan od 9.00 do 16.00 sati.

Pretplata je najsigurniji način da osiguraš svoj primjerak PSX-a!
Svakom pretplatniku PSX stiže ravno na kućnu adresu!

CHEATS

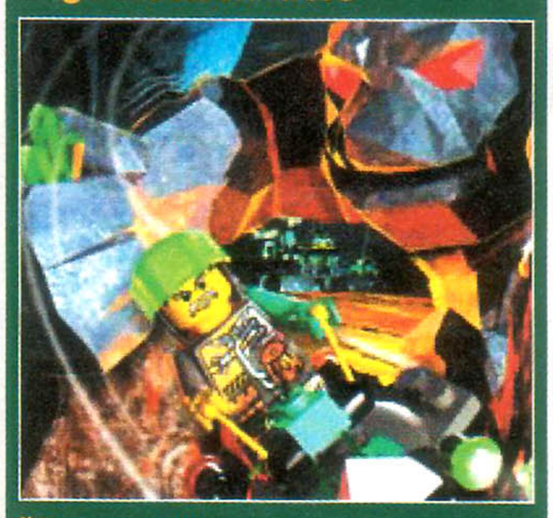
Dead in The Water

Pritisnite ◎⊗ u glavnom izborniku i onda pritisnite:

Neograničeni broj raketa
- L1 R1 L1 L2

Neograničeni broj specijalnih oružja
- R1 L1 L2 L2

Lego Rock Raiders



Šifre za misije:

→△○←↓←□↓△←○
△↑↓←↓△↓○↓⊗○

←→⊗□←←○↑←△□
△←○↓←○→△□→⊗

↑←⊗⊗←←○↑←△□
△←○↓←○↓△△→⊗

○□⊗↑↓○←△□△←↓
○↑↓○△↑↓○△⊗

△○○□↑↓□△↓→○↑
□←↓△↑○□⊗○○

→△→⊗□□□△←↓↑
○△←↓↓←△←○○→

○△□→△△○↓△←○
△↑↓←↓△□○□⊗□

↑△→↑↑⊗→←←△○←
↑→□○△○△↑○→

←→□↑○→→□□○←↓
□△↓○△←←⊗↓□

□⊗←△↓⊗□←↓△↑↓
○←□△△○↑→○←

→○○⊗○↓⊗↓→↓○↓
△←□○→□△↓⊗○

○△○□↑□○□⊗↓○↑
□←↓△↑○□□△○

□△→↑↑⊗→↑○⊗□←
↑→□○△○△□○→

△○□→△△○←→↑↓
△↑↓←↓△□○⊗□□

⊗⊗⊗↑□→↑□↑⊗⊗→
○↑↓○△↑↓⊗○⊗

←↑⊗⊗□△□→○⊗→
⊗→○↓←○↓△⊗↓⊗

←○⊗↑□→↑□↑⊗⊗→
←↑↓○△↑↓←⊗⊗

○⊗↓⊗↓⊗⊗↑←↓⊗→
□○△○↑○□□□↓

Frenky, da vjerujem da si prešao igru?

Uskoro online?

PIŠITE NAM NA ADRESU:

Janus Press
Čakovečka 17, 10000 Zagreb
(s naznakom "ZA PSX-HELPLINE")
ili na e-mail: **psx_helpline@janus.hr**

Sobzirom da je PlayStation 2 upravo dobio mogućnost spajanja na Internet (vidi Novosti), u budućnosti možemo očekivati mnogo veći broj mailova, pa smo odlučili Helpline prebaciti na web. Šalim se. Ali da smo planirali dio rubrike prebaciti na Internet - to nije šala.

Naime, često tražite rješenja igara koja su već bila objavljena, a mi vas na njih ne možemo uputiti jer su stari brojevi uglavnom rasprodani, stoga smo razmišljali o tome da sadržaje starih Helpline rubrika prebacimo na WWW stranice. Problem je jedino što ne znamo koliko uopće naših čitatelja ima pristup Internetu.... I tako smo i dalje u nedoumici.

Nažalost, ne možemo vam izravno e-mailom odgovarati na vaše isto tako pristigle upite. Iako je takav način komuniciranja brži od pisanja pisma, odgovore na tako postavljena pitanja ipak dajemo samo u časopisu - i to iz dva razloga. Prvi, zato što bi nam pojedinačno odgovaranje oduzelo previše vremena, a drugi, zato što bismo na taj način diskriminirali one koji nemaju pristup Internetu - a želimo svima jednako pomoći.

Do čitanja,
Bero

TABLICA NAJTRAŽENIJIH RJEŠENJA

Igra	Glasovi
Dino Crisis 2	34
Final Fantasy 7 - sitnice i tajne	26
Tomb Raider 2	26
Hard Edge	20
Dracula	19
Echo Night	18
City Of Lost Children	14
WWF Smackdown	14
Tomb Raider 3	13
Ten Chu	13
Warhammer: Dark Omen	11
Alone in the Dark 2	11
Special Ops	8
Tomb Raider	7
Men In Black	6
Driver 2	6
Breath of Fire 3	5
The Grinch	5

DANGER GIRL

Damir je zapeo na 4. razini ove igre. Kako je detaljno rješenje te razine relativno dugačko, evo nekoliko savjeta:

Moraš osloboditi taoce i pobrinuti se da ne dođe do preopterećenja prevelikim pritiskom. Budi brz kroz cijelu razinu. Karticu za sigurnosna vrata dobit ćeš ako ubiješ frajera u crnom odmah na početku razine. Automatski mitraljez najlakše ćeš srediti ako pokraj njega baciš komadić C4 plastičnog eksploziva i pucaš u nj. Malo vježbe i neće biti problema.

ISS PRO EVOLUTION 2

Pero iz Poreča pita postoji li kakav bonus kad se završe svi kupovi i lige - Dario ti savjetuje da sada, kad si se uvježbao, zaigraš multiplayer protiv svojih prijatelja.

Igor pita kako promijeniti imena igračima iz Master Lige, te kako na dresu napisati broj veći od 32. Dario odgovara: I jedno i drugo je nemoguće jer to igra ne dopušta (mogu se promijeniti imena samo onih igrača koji su i u reprezentacijama). Žao nam je.

TOMB RAIDER 4

Damir ne može proći pokraj mitraljeza koji treba pogoditi u rezervoar na 27. razini. Ovo je malo teže, pa evo kako smo to mi učinili:

Odmah utrči u sobu i skrij se desno iza visokog sanduka gdje te ne može pogoditi. Puzi naprijed dok ne vidiš rupu na lijevoj strani kroz koju možeš vidjeti mitraljez. Ustani i dopusti da te pogodi na trenutak, ponovno se sagni i držeći se što bliže sanduka, idi do velikog sanduka (mitraljez je okrenut do kraja na desnu stranu i stoji u tom položaju). Kod velikog sanduka ustani i napravi mali korak ulijevo, uzmi revolver s laserskim ciljnikom i naciljaj rezervoar - mali bijeli predmet na pozadini mitraljeza.

To je to.

PSX PREPORUČUJE

U posljednje vrijeme često dobivamo pisma u kojima nas molite da vam preporučimo neku dobru igru za PSOne koja pripada ovom ili onom žanru. Vjerojatno je to stoga što je novih igara sve manje, a svatko je od nas u svom igraćem vijeku propustio neke od vrlo dobrih naslova koje se isplati odigrati. Napravili smo zato kratku anketu u uredništvu u kojoj su sudjelovali svi koji pišu za PSX i prikupili naslove igara koje smo rado igrali.
Ovaj put njihov redoslijed nije bitan, svaku od njih vrijedilo bi barem pogledata, a one označene zvjezdicom nikako nemojte propustiti.

Avanture	RPG	Sportske	Vožnje	Akcija	Arkade	Puzzle	Strategije	Ostale
Broken Sword 1 i 2 *	Chrono Cross *	ISS Pro Evolution 2 *	Gran Turismo 1 i 2 *	MOH 1 i 2 *	Crash Bandicoot (svi nastavci) *	Bust A moove (svi nastavci) *	Warhammer (oba nastavka) *	Music 2000 *
Resident Evil (svi nastavci) *	Final Fantasy 7 i 9 *	Tony Hawk's Pro Skater 1 i 2 *	Toca (svi nastavci) *	Doom	Tomba 2	Pipemania 3D	Warcraft 2	Gran Teft Auto 1 i 2
MGS *	Suikoden 2	NBA Live 2001	Colin Mcrae 1 & 2 *	Dino Crisis 2	Spyro *	Pang	Populous 3 *	Crash Team Racing
Dino Crisis	Wild Arms	LMA Manager *	F1 97	Tomb Raider *	Rayman Revolution *	Kurushi *	War Zone 2010 *	Magic Carpet
Discworld (svi nastavci)	Legend of Legaia	NHL 99	Carmageddon	Die Hard Trilogy	Spider Man	Kula World *	Civilization *	Worms 1 i 2 *
Silent Hill *	Diablo *	Nagano	F1 Championship Season 2000	Quake 2 *	Odd World 1 i 2 *	-	Vandal hearts *	Devil Dice
Myst i Riven	Legend of Dragon	Tekken 1,2 i 3 *	V-rally *	Syphon Filter	Muppet Monster Adventure	-	Theme Hospital	Mahjoh
Koudelka	Breath of Fire 3 *	Knockout Kings	-	Urban Chaos	40 Winks	-	Red Alert: Retaliation	Bishi Bashi
-	-	Track & Field	-	Colony Wars *	Pandemonium	-	-	Parappa The Rapper
-	-	Ana Kournikova Tennis *	-	Soul Reaver	Gex 3D *	-	-	-
-	-	-	-	Future Cop LAPD	-	-	-	-

BROKEN SWORD 2

Igor ne zna kako proći Stockade - tj. sekvencu snimanja filma.
Vjerojatno je riječ o najtežem problemu u igri jer ovo nije prvi put da odgovaram na to pitanje.
Prvo razgovaraj s Hawksom da bi saznao nešto o filmu, a potom i sa snimateljem, Sharon, Haiku i čovjekom kod stola. Sa stola uzmi pecivo, palačinku i premaz. Premaz stavi na palačinku i razgovaraj s Hawksom. Počinje snimanje, a kad završi, pogledaj lijevi grm u kojem su ose.

Da li se može igrati NBA live 2001 pomoću pištolja? (vidimo da je netko preozbiljno shvatio "pucanje na koš")

Razgovaraj s Bertom i ponudi mu palačinku. Kad je pojede, baci pecivo u grm, pokupi još jedno sa stola te baci i njega.
Ose će napasti Berta i dalje sve ide automatski.

HARVEST MOON

Sephirot je tražio neke trikove za ovu igru, evo što sam uspio naći.
Brže usavršavanje alata - upotrebljavaj alat dok ne dođe do 400%, potom iskopaj blue stone i odnesi ga zajedno s alatom i 5000G kovaču.
Više rudače pri rudarenju - uzmi harvest basket kad ideš u rudnik, spusti ga i počni kopati te ubacuj rudaču u nj.
Laka zarada - kad imaš neku životinju (kravu ili kozu), presnimi poziciju na drugu memorijsku karticu i idi u dnevnik na zamjenu životinja - prebaci si životinju s druge memorijske kartice i prodaj je. To možeš ponavljati koliko god hoćeš puta.
Uvijek puna kanta za zalijevanje - po zimi idi do rudnika na otoku u jezeru. Kopaj dok na sjevernom zidu ne vidiš špilju, uđi u nju i napuni svoju kantu u jezercu - sada će zauvijek biti puna.

JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL

Mario kaže da mu je igra preteška, pa evo dvaju trikova koji bi ti trebali pomoći.
Uključivanje cheat modea - uđi u sobu za snooker i u explore modu pogledaj stolicu. Trebao bi se naći u mišjoj rupi. Pogledaj naokolo i vidjet ćeš poruku "Cheat Mode Activated". Sada možeš igrati protiv svih likova.
Kako pobijediti Jimmyja - prije negoli on udari, spusti brzinu na najsporije pa će promašiti.

CHEATS

Future Cop LAPD

Za unos ovih šifri, pauziraj igruosvijetli "Sound FX Volume" na izboru opcija i pritisni navedenu šifru. Zatim odaberi "Quit" i potvrdi s "Yes". Ekran će se zatresti ako je šifra dobro unesena.
Neranjivost
- ○ ○ SELECT SELECT ○ SELECT ⊗ □
Preskakanje razina
- □ ○ □ ○ ⊗ SELECT ⊗ SELECT
Streljivo za teško oružje
- ○ ⊗ SELECT □ ○ ⊗ SELECT □
Streljivo za specijalno oružje
- □ SELECT □ ○ □ SELECT ⊗
Plavi igrač postaje crni
- □ SELECT ○ ⊗ ⊗ ○ SELECT □
Streljivo za mitraljez
- □ ○ SELECT ⊗ SELECT ⊗ ○ □
Snažniji mitraljez
- ○ ○ ○ ⊗ ⊗ ⊗ ○ SELECT
200 bodova u Precinct Assault modu
- ○ □ ○ ⊗ SELECT □ ⊗

Iduće šifre unosite pod opcijom "password" pri odabiru Crime War ili Precinct Assault načina igre.
Sve misije završene - DISYFISLFY
Sve misije završene, sva bonus oružja - DYPYFASRHR
Sve misije završene, sva bonus oružja, neranjivost - DYTIFASUHL
Neranjivost, niti jedna završena misija - SIFRGYBERR
Sva bonus oružja, niti jedna završena misija - SYMRGOBRRL.

Crime War mode šifre:

R	Zona	Šifra
2	Zuma Beach	TAFRGYBLRR
3	La Brea Tar Pits	CRGRGYBLRY
4	Venice Beach	FUMRGYBLRL
5	Hell's Gate Prison	SICUGYBLLI
6	Studio City	TAFUGYBLLR
7	LAX Spaceport	CRGUGYBLLY
8	Long Beach	FUMUGYBLLR
	After Long Beach	SIFYGYBISR

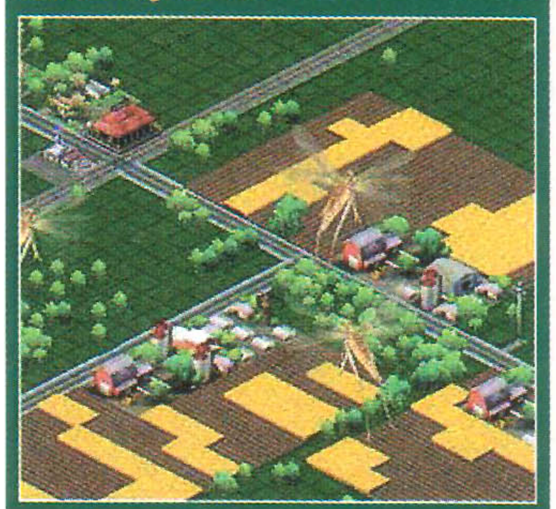
Precinct Assault mode šifre:

Zona	R	Šifra
Urban Jungle	5	FUCUGYBIMI
	10	SUHUGYBIDR
Proving Grounds	5	SICRRYBLLI
	10	TIFRNYBLSR
Hollywood Keys	5	SICRGYDLLI
	10	TIFRGYPLSR
Venice Beach	5	SICRGLBLLI
	10	MIFRGIBLSR

Za Rudija & Luku

CHEATS

Sim City 2000



1 000 000 $ (u 2D igri)
- odaberi City InfoBudget. Na Budget ekranu, drži R1 i pritisni ⊗○△□. Pusti R1 i drži I pa pritisni ⊗○△□, pusti L1 i drži R2 pa pritisni ⊗○△□, pusti R2 i drži L2 pa pritisni ⊗□△○.
Točan unos označit će ovacije građana.

Obveznice s 0% kamate (u 2D igri)
- odaberi City InfoBudget.
Na Budget ekranu drži △ i pritisni L1 L2 L1 L2 R2 R1 R2 R1

Većina alata besplatna (u 2D igri)
- odaberi i odbaci alat drveta normalnom strelicom. Idi na statusnu crtu i pritisni ↑↓→←↑⊗, držeći strelicu na statusnoj crti

Kokpit helikoptera (u 3D igri)
- pritisni R2 L2 R2 L2 R2 L2 -

isključuješ s R1 L1 R1 L1 R1 L1

Noć (u 3D igri)
- pritisni ↓↑↓↑↓L2 R2 za izmjenu dana i noći. Za povratak u normalno stanje pritisni ↓↓↑↑↓↓L2 R2

Zlatni trag (u 3D igri)
- aktiviraj kokpit helikoptera sedam puta, pa pritisni R2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 R1 L2 R1 L2 R1.
Na cesti će se pojaviti zlatni trag koji možeš pokupiti.

Letenje (u 3D igri)
- pritisni ←→←→←L2 R2 START START.
Na normalnu igru vraćaš se s START.

Za Dadu

Theme Hospital

Razina	Šifra
1	□□△○□⊗□⊗
2	⊗○□△△○□⊗
3	○○△□⊗△○△
4	□△○□⊗⊗△○
5	○△□○⊗△○□
6	□△□○⊗□⊗○
7	□△△○⊗□△○
8	⊗△□○△○□⊗
9	△□⊗△○⊗△□
10	○□⊗△□⊗○□
11	△○□○△□○⊗
12	○□⊗⊗□○□△

Za Maria

CHRONO CROSS

Amalija kaže da se Sergeu vojnici neće maknuti s puta kad je u Lynxovom tijelu. Pretpostavljam da je riječ o Viper Manoru. Ta je situacija različita od igre do igre - ponekad te stražari odmah propuste, a ponekad ne. Ako se to dogodi, vrati se do Termina i razgovaraj sa stražarom koji čuva Dock lijevo od glavnog ekrana. Reći će ti da ideš u Viper Manor. Učini to i sve će biti u redu.
Željko je pitao što se to posebno može napraviti kad igru prelaziš drugi put? Kako je to malo veća tema, najradije ne bih o njoj ni pisao jer je već spomenuta u rješenju, ali su mi isto pitanje postavili i *Anamarija* i *Mario*, pa evo malo detaljnije..
Dakle, kad završiš igru, snimi poziciju **nakon** što prođu "credits" (popis tko je što radio na igri). Na taj način dobivaš *New Game + mode* koji ti omogućuje:
- započinjanje nove igre sa svim što si imao na kraju prošle (HP, elementi, oružja..)
- nastavljanje neke stare snimljene pozicije s novim mogućnostima
- mijenjanje brzine igre pritiskom na L2 ili R2
- borbu s final bossom u bilo kojem trenutku upotrebom time egga - pokušaj tu borbu izvoditi iz različitih situacija jer su onda i različiti završeci
- pomoću relief charma možeš izbaciti bilo koji lik iz skupine pa će je onda moći voditi i netko drugi, a ne samo Serge

ALUNDRA 2

Marin pita kako složiti kutije na brodu za Puerto Medusa. Treba ih samo (svih pet) pokupiti i pobacati s prednje strane broda.

DRIVER 2

Iako su šifre i neki trikovi već bili objavljeni, bilo vas je prilično koji ste tražili da ih ponovimo, *a Dejan i Iva* su ih poslali, pa eto....

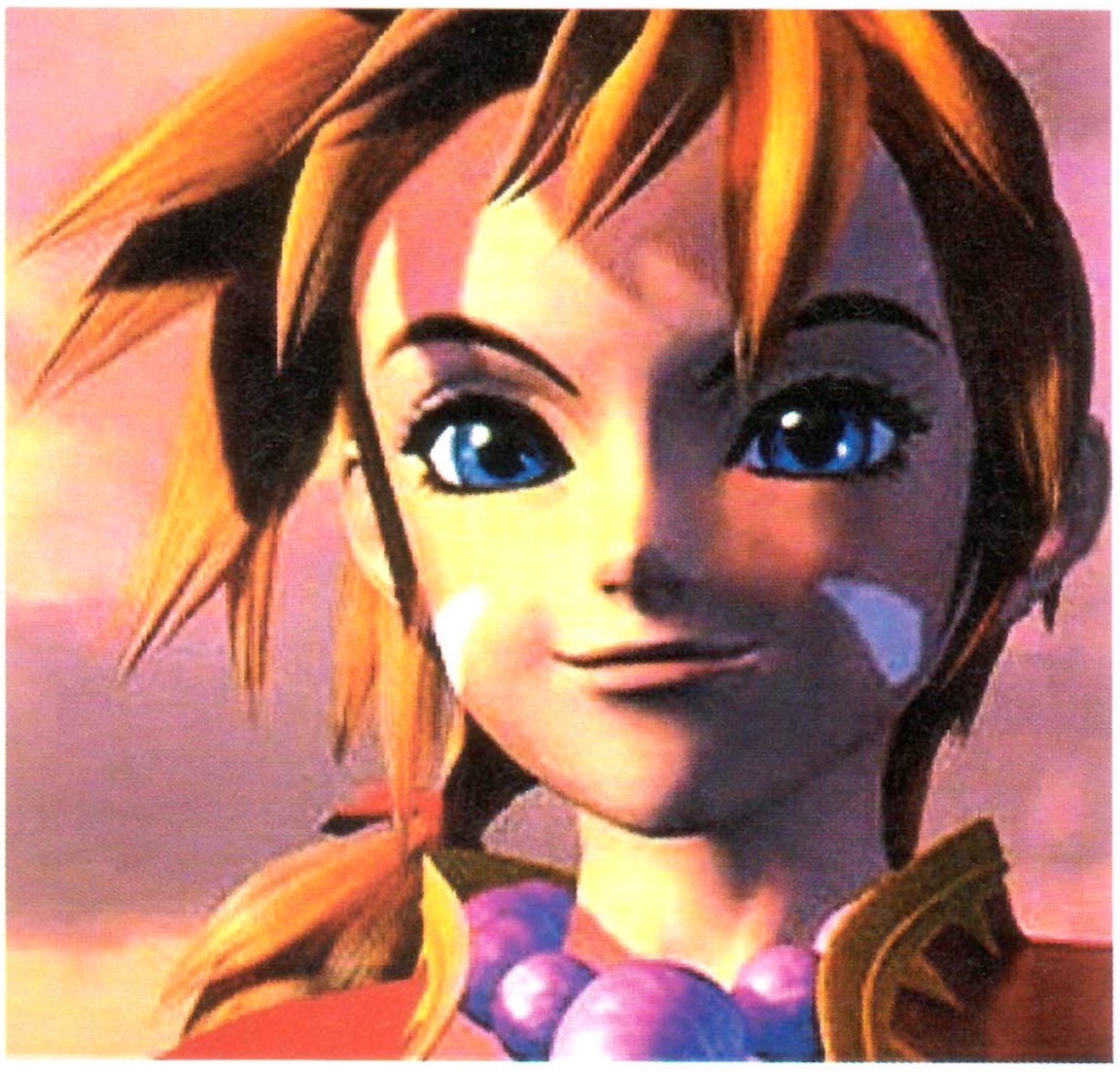
Nepobjedivost - tijekom igre pritisnite L1 L1 L1 L1 L1 R2 R2 R2 R2 R2 L1 L2 R1 R1.

Skriveni auti - vozite po Chicagu prema bejzbolskom stadionu (kod sjevernog kraja grada). Kupite kartu kod kioska. Ulazna vrata će se otvoriti na drugom kraju stadiona. Idite kroz vrata te nastavite gore stubama.
Naći ćete žuti auto.

Neranjivost u Riu - vozite po Riu do policijske stanice (gdje ukradete policijski auto u jednoj od "undercover" misija), desno je zgrada s trojim ili četvorim vratima. Uđite kroz lijeva, otključat ćete immunity cheat.

Tajna igra 2 u Riu - izaberite "Take a Ride". Okrenite auto za 180 stupnjeva i vozite do kraja ulice, skrenite desno. Vozite do zadnjeg zavoja ulijevo. Skrenite desno. Nastavite voziti. Na desnoj ćete strani vidjeti stadion za konjske utrke. Slijedite ogradu i zaustavite se kod njenog zadnjeg dijela. Pogledajte lijevo i opazit ćete prekidač na zgradi. Pritisnite trokut da ga aktivirate i otvorite vrata. Vratite se u auto te idite onim putem kojim ste došli. Pogledajte lijevo, vidjet ćete dvije vrste palmi. To je ulaz. Vozite pokraj zgrada da otkrite tajnu. Izađite iz izbornika i idite na Options>Game Play>Secret.

Secret Area u Chicagu - uzmite žuti auto s crnim prugama. Odaberite "Take a ride", a za grad odaberite Chicago. Nastavite daleko prema sjeveru grada, gdje na karti piše "Wrigleyville". Ondje je i bejzbolski stadion. U blizini je kavana i vrata s kartama. Dođite do njih i pritisnite trokut. Otvorit će se glavna vrata, a vi ste otključali tajno područje.



GRAN TEFT AUTO 2

Danko pomaže Vedranu koji je prošli mjesec bio u nedoumici kako se snima pozicija u ovoj igri.
Krešo je već rekao da se mora pronaći crkva, a u svakom gradu postoji samo jedna, a Danko objašnjava i kako to učiniti na lakši način: Pronađeš kombi koji na krovu ima antenu i ukradeš ga - antena stalno pokazuje prema crkvi, pa samo voziš uokolo u smjeru u kojem je okrenuta. Ne zaboravi da će te snimanje pozicije stajati 50 000.

FONETIKA PSX-a

No, uspio sam vas razbuditi. Od prošlog broja do danas dobili smo hrpu vaših pisama s različitim načinima izgovora PSX i glasovima za već postojeće, evo nekih:
Pe-Es-Iks
Pe-Se-Iks
Pi-Si-Iks
Pi-Es-Eks
P-S-Iks

Najorginalniji prijedlog dao je čitatelj skriven iza nadimka Falcon, koji predlaže da ime časopisa izgovaramo **Pe-Se-K.**
Neki su od vas bili toliko uvjereni da je njihov izgovor točan (npr. Rudi), da su nam poslali nekoliko pisama s njihovom verzijom. Većina je ipak prevagnula u korist izgovora **"PE-ES-IKS"**, koji je i pravilan, a najviše se iskazao Dejan, čije pismo objavljujemo u cijelosti.

Danas u svijetu, pa tako i u našoj predragoj Hrvatskoj, postoje ljudi koji ne razmišljaju o ispravnosti gramatike u govoru i pisanju. Jedno je sigurno:
"PSX SE IZGOVARA SAMO I SAMO: PE-ES-IKS!"
Razmislite koje su riječi sadržane u skraćenici PSX. Naravno, sama skraćenica nam puno toga govori. "P" se izgovara "PE", "S" se izgovara "ES", a "X" (koja ne postoji u hrvatskom alfabetu) "IKS".
Pa dajte ljudi, pogledajte malo matematiku :-).
Naravno ovaj izgovor PE-ES-IKS vrijedi za nas Hrvate i kao takvu moramo ga poštivati i dičiti se njime. Za inozemne ljude (koji se kod nas većinom koriste engleskim jezikom) kada dođu do kioska i zatraže jedan primjerak PSX-a, reći će: PI-ES-EKS.
Zaključak: ispravna su dva izgovora:
PI-ES-EKS - engleski
PE-ES-IKS - hrvatski
Za one koji su u nedoumici i koji se pitaju zbog čega nije ispravno PI-ES-IKS, reći ću jedno: nijedna hrvatska riječ ne izgovara se "PI" - to je engleski izgovor za slovo "P", a ostali su izgovori na hrvatskom. Znači, nema miješanja hrvatsko-englesko. No, bilo kako izgovorite PSX na gore navedene izgovore, svi će vas razumijeti - to je ono najbitnije, zar ne?
PSX rules!
Puno pozdrava svim čitateljima te vama u uredništvu!

PARASITE EVE 2

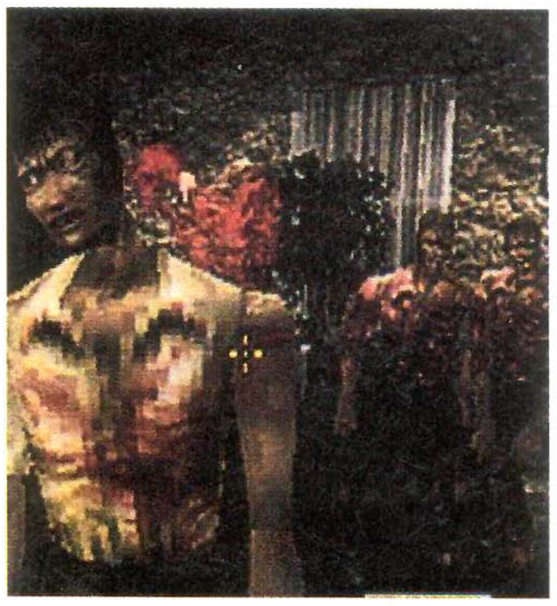
Ajdin je tražio da detaljnije opišemo posebne načine igre i trikove, evo što smo uspjeli naći.
Ako uspješno završiš igru, otvara se Bounty i Replay mode.
Ako igru završiš s dobrim završetkom, otvara se Scavenger mode.
Ako završiš Scavenger mode, otvara se Nightmare mode.
Kako se za različite završetke dobivaju različiti bonus predmeti, evo popisa ocjena završetaka, broja iskustvenih bodova i predmeta koje je moguće dobiti u Replay modu.
Osim o načinu igre, ocjena ovisi i o modu u kojem igru završite. Tako Bounty mod diže završnu ocjenu za 1 stupanj, Scavenger za 2, a Nightmare za 3.

Ocjena	Experience	Bonus
S	Više od 400 001	Gunblade, Ringer's Solution, Eau de Toilette
A	200 001 - 400 001	Hyper Velocity, Hunter goggles, MP Boost 2
B	75 001 - 200 000	MM1, Airburst Grenades, Recovery 3
C	72 001 - 75 000	M249, .44 MaedaSP Rounds, Cola
D	69 001 - 72 000	.44 Mongoose, Magnum Rounds, Skull Crystal
E	66 001 - 69 000	AS12, R.Slug Rounds, firefly Rounds
F	62 001 - 66 000	Aya Special, 9mm Spartan Rounds, Lucky Card
G	57 001 - 62 001	Javelin, MD Player, Holy Water
H	51 001 - 57 000	Pike, Lipstick, Tactical Armor
I	44 001 - 51 000	Hammer, Belt Pouch, MP Boost 1
J	16 001 - 44 000	M203, Protein Capsule, 9mm Hydra
K	14 511 - 16 000	M9 Bayonet, M4A1 M Clip, Flare
L	Manje od 14 510	Monk Robe, Medicine Wheel, Recovery 2

Denis pita kako u istoj igri, u borbi s Newborn Giant ANMC prekinuti njegov napad jezgrom. Nažalost - nikako. Kad se jezgra počne otvarati, jednostavno se izmakni i trči unaokolo dok zraka ne prestane, a onda zapucaj na jezgru.

RESIDENT EVIL SURVIVOR

Alen pita može li se ova igra igrati običnim kontrolerom. Može, ali je zabavnije ako imaš svjetlosni pištolj.



NA KRAJU...

...uvijek ostane pitanja za koja nemamo dovoljno prostora, no pokušajmo barem ukratko odgovoriti na neka od njih:
Netko nepotpisan poslao je iscrpne savjete za Warhammer, ali ih nećemo sada objaviti nego kad se igra popne na vrh tablice; ***Toni*** - od tvog sam pisma uspio pročitati samo ispriku zbog nečitljivog rukopisa; ***Vedran***; ***Marko*** - mislim da se to ne može, kao ni u igri; ***Ivan*** - hvala za šifru, a o prijedlogu za kupone ćemo razmisliti; ***Josip*** - Lara ima poprilično tajni pa ne vjerujem da ćemo ih objaviti posebno - možda s rješenjem; ***Nepotpisani*** - shvatio sam ja odmah gdje je tvoj problem, ali sam ti samo htio reći da se magije dobivaju slučajno - tako da ti ne mogu pomoći; ***Kristijan*** - nažalost, moram priznati da nismo nikad čuli za igru Demulation Race; ***Hrvoje*** - o Driveru smo već davno pisali; ***Dejan*** - nažalost, moram ti reći da 1. i 2. broj PSX-a više nitko ne može nabaviti, pa ni mi; ***Saša*** - moram ti reći da nama šifre rade; ***Lovorko*** - rješenje je bilo u prošlom broju - nadam se da ti je pomoglo; ***Ante*** - na tvoje sam pitanje odgovorio u prošlom broju; ***Luka, Rudi, Marko*** - nažalost, šifre koje ste poslali nisu čitljive; ***Maleck*** - eto, rješenje je objavljeno prije tvog pisma; ***Igor*** - rješenja za obje igre su davno objavljena, ako imaš neki specifični problem, napiši; ***Marko*** - hvala na šiframa, ali već su bile objavljene. Nažalost, autograme ne šaljemo dok smo na dužnosti; ***Dary*** - Gran Turismo 3 izaći će na PlayStationu 2, a za to što ti se igra blokira rješenje nećeš naći u našem prohodu, nego ondje gdje si je kupio; ***Hrvoje B.*** - hvala za šifre, no nećemo objavljivati neprovjerene informacije; ***Marko*** - nisi nam napisao koji tip memorijske kartice imaš; ***Bojan*** - da, već je bilo; ***Ivica*** - moraš malo detaljnije napisati gdje si zapeo; ***Ivan***; ***Mario***; ***Darinko***; ***Miljenko*** - mislim da je studeni 2001. a ne 2000.

CHEATS

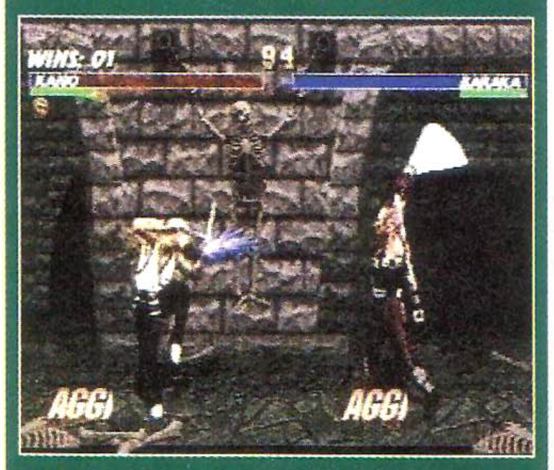
Hogs of War

Kao ime upiši:
Za Team Lard i odabir razine - MARDY PIGS
Za gledanje animacija - PRYING PIGS
Za bonus animaciju - WATTA PORK

Special Ops: Ranger Elite / Stealth Patrol

U obje igre vrijedi isti trik za neranjivost - kao ime unesi ROCKSTAR. Pauziraj igru i među opcijama uključi "Invunerability"

Mortal Kombat Trilogy



Odabir razine - označi Sonyu i pritisni ↑+START u Vs modu ili igri za jednog igrača.
Neograničeni krediti - na "Story" ekranu pritisni 44331122
Izbornik "?" - u options izborniku označi "Konfigure Kombat" i pritisni ↑+R1+R2+L1+L2.
Otvorit će se "?" izbornik u kojem možete namještati specijalne opcije.
Za Ajdina

Star Wars Demolition

Odaberite "Preferences", pritisnite L1+R1 i na Jedi Mind Trick ekranu upišite:
RAISE_THEM - za neranjivost
WATTO_SHOP - za sve vozače
LOW_MO_ON - za usporavanje igre
THROTTLEUP - za turbo mode
FIRERATEUP - za brže pucanje
LO_GRAV_ON - za slabiju gravitaciju
BFM_FEELIT - za snažniju gravitaciju
MULTI_CARS - za odabir istih vozila u multiplayer modu
ITS_A_TRAP - za simultani napad trojice neprijatelja
GUNGANHUNT - pretvara Hunt-A-Droid u Hunt-A-JarJar
MOVIE_SHOW - za gledanje pobjedničkih animacija
SAD_MOVIES - za gledanje gubitničkih animacija

Dino Crisis 2

Možda i malo neočekivano, Dino Crisis 2 je dospio na prvo mjesto najtraženijih rješenja. Neočekivano s obzirom da je arkadni dio naglašeniji negoli onaj s logičkim zagonetkama. Ovo vam rješenje neće pomoći u okršaju s T-rexom ili nekim drugim dinosaurom, ali će barem pojasniti što učiniti nakon borbe :-)

PIŠE Krešimir Jozić

JUNGLE

U ulozi Dylana probijte se do tornja i ondje se odmorite od borbi s dinosaurima. Pokupite li podatke koje ondje nađete, naučit ćete i nešto o jednoj vrsti. Produžite u vojnu bazu.

MILITARY FACILITY

Krećite se tunelom sve dok ne dođete do T-rexa, zaobiđite ga (ne znam tko je rekao da velike životinje ne vide ono što se ne miče - cijelo vrijeme bi se zabijale u drveće), a onda se popnite po jednim ljestvama i spustite po drugima. Vratite se natrag pokupivši usput KEY PLATE. Produžite dalje, a kad izađete van, hodajte sve dok ne dođete do crvenog svjetalca te onda upotrijebite KEY PLATE.

JUNGLE

U ulozi Regine upotrijebite svoj omamljivač na ploču pokraj vrata i na taj ih način otvorite. Nastavite dalje i probijte se do vojne baze.

MILITARY FACILITY

Morate naći Dylana i uzeti crni KEY PLATE. Produžite do kontrolne sobe i zamijenite ga za plavi KEY PLATE, a onda se vratite do mjesta gdje je Dylan zarobljen i upravo ga pomoću njega oslobodite. Opet igrate kao Dylan, probijate se van i nastavljate kroz džunglu do baze istraživanja na sjeveru.

RESEARCH FACILITY

Rasijecite lijane razvučene preko vrata pa produžite dublje u zgradu. Kroz koja god vrata prođete, zatvorite ih ako je moguće, a kad god naiđete na mali kavez, vi ga otvorite. Uskoro ćete doći do vrata gdje će vam čudni dinosaur ukrasti karticu kad ih pokušate otključati, stoga ga natjerajte u kavez i uzmite mu je. Prođite kroz vrata,

Ovakve su situacije već uobičajene, služe samo da vam donesu bodove

pokupite sve u sobi (pogotovo bateriju) i vratite se do patrolnog broda.

PATROL SHIP

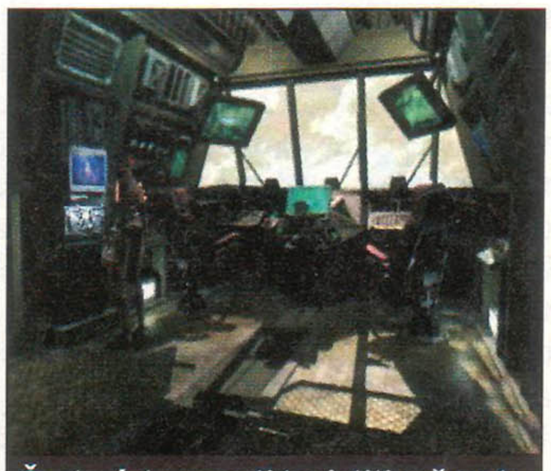
Upalite navigacijski sustav, idite u treću energetsku bazu pa izađite. Pucajte samo naokolo i uskoro ćete se naći u ulozi Regine. Izađite i pretražite kamion i tijelo, a potom pođite u džunglu.

Idite skroz do vodopada i pregledajte ga nekoliko puta, vidjet ćete list. Kad padne, naći ćete karticu - pokupite je i vratite se do tijela.

3rd ENERGY FACILITY

Otvorite vrata u blizini tijela i prošećite po zgradi skupljajući sve, ne zaboravite ni ključ u blizini stuba. Spustite se do brodića i upotrijebite ključ na kutiju te zapišite broj koji se pojavi. Vratite se u sobu za snimanje pa izađite i pretražite tijelo zbog kartice. Vratite se natrag te upotrijebite karticu i broj na dizalu, a onda idite dolje. Nađite 3 crvena svjetla i ekran pa uključite struju. Čim svjetla opet postanu crvena, puknite ih omamljivačem, i to ponavljajte dok ne postanu plava. Nađite ronilačko odijelo i idite pod vodu, a onda produžite i dalje, skačući po platformama, sve dok ne nađete PLUG. Potom idite u sobu za snimanje u blizini i ondje ga iskoristite na kontrolnoj ploči te je aktivirajte. Nastavite dalje dizalom i hodnicima kojima prije niste mogli i pokupite sve što nađete. Uskoro ćete sresti prvog šefka: plesiosaurusa. Čuvajte ga se, a kad

Ovakvi krvavi prizori su vrlo česti ali pazite da to ne bude vaša krv



Često ćete morati koristiti računala, ali sve je nasreću vrlo jednostavno - treba ih uglavnom samo 'aktivirati'

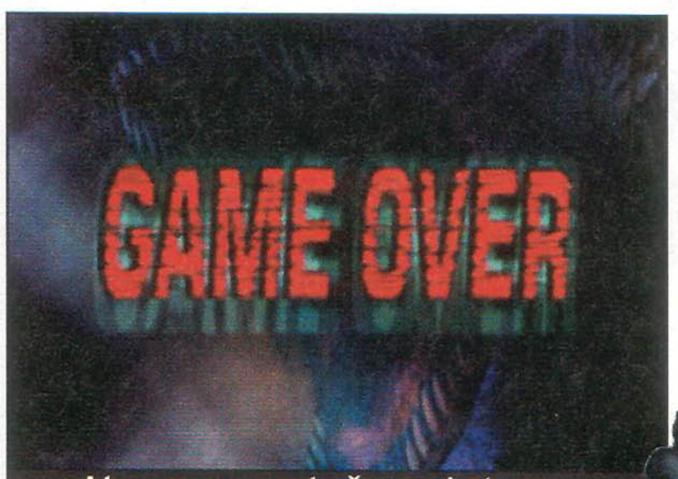
Karta će vam poslužiti kad se izgubite, ali i kad trebate odrediti najbrži put do odredišta

KUPNJA U DŽUNGLI!

Na mjestima za snimanje gdje su EXTINCT POINT SERVICE računala možete iskoristiti svoje bodove za kupnju novog oružja, oklopa ili nekih drugih korisnih stvarčica. Bodove dobivate za svakog ubijenog neprijatelja te za način na koji ste ga ubili i brzinu izvedbe.
Evo nekoliko oružja koja je dobro kupiti odmah na početku igre:
Sub-machine guns - jači i brži od običnog pištolja, pomoći će vam pri brzom sređivanju raptora te ćete tako brže dobivati bodove
Main machine gun - izvrsno oružje, iako i nije možda baš za početak igre; malo vas usporava zbog težine
Fire wall - svojevrsni bacač plamena; iako nije odveć koristan, dobro će poslužiti na pojedinim mjestima

Iako je u igri krajolik vrlo lijep, ja ne volim biti na otvorenome

Pokušajte izbjegavati ovakve poljupce smrti



Ako vam se pokaže ovaj ekran, znači da ste negdje pogriješili

vam god pokaže svoj trbuh, raspalite po njemu. Neće potrajati dugo. Nakon toga popnite se po platformama do dizala, a onda njime gore. Uskoro ćete opet biti u ulozi Dylana, a onda izađite van kroz ista vrata kroz koja je prošla i Regina. Produžite stazom do špilje.

CAVE

Svojim Chain-mine uništite kamenje koje blokira put u špilju pa uđite unutra. Slijedeći žute oznake na kamenu i uništavajući hrpe kamenja koje vam blokiraju put, uskoro ćete naći izlaz. Popnite se po ljestvama. Opet slijedi jedna vrlo jednostavna miniigra - jednostavno idete naprijed i kad ispalite signalnu raketu, partner će početi paljbu. Na kraju morate doći do Dylana. Prođite kroz vrata pa samo raspalite uokolo i igra će biti gotova. Pokupite podatke i ključ te produžite hodnikom. Prođite kroz vrata koja ste otvorili ključem. U ovoj vas igri goni dinosaur i morate doći živi do kraja: možete ga usporiti granatama pa to i učinite. Pokupite plinsku masku i vratite se patrolnim brodom u džunglu.

MISSILE SILO

Idite kroz džunglu do spremišta raketa, a onda i kroz područja puna otrovnog plina do računala te iz njega uzmite disk. Potom izađite iz sobe i popnite se stubama, srest ćete se s gigantosaurom. Borba nije teška, jednostavno okrenite ventil da iscuri plin koji će, kad ga pogodite, nanijeti štetu dinosauru. Ponavljajte postupak na oba ventila i uskoro ćete pobijediti. Uključite računalo, a kad svjetla počnu svjetlucati crveno, opalite svojim omamljivačm dok ne postanu plava. Nastavite novootvorenim putom i deaktivirajte raketu pa se vratite dizalom. Spustite se stubama i nastavite dalje do iduće miniigre. Morate pokrivati Davida da bi stigao do ventila. Nakon toga preuzimate kontrolu Dylana. Morate slijediti curu i štititi je od dinosaura jer umre li, igra je gotova. Kad vas dovede gdje želi, pobjeći će, a vi se popnite po ljestvama i ugledat ćete lasere. Vidjet ćete i četiri ploče (zelenu, žutu, plavu i crvenu) koje trebate aktivirati, a nakon toga isto učinite i s onom blizu lasera. Idite kroz sobe dok ne dođete do sobe za snimanje. Preporučujem da kupite bacač raketa. Potom slijedite curu u drugu sobu i ugledat ćete zadnjeg šefa. Ovaj veliki dinosaur izgleda opasno, ali sjetite se: 'The bigger they are, the harder they fall.' Ako vam se previše pibliži, pogodite ga bacačem raketa da se odmakne, ali odmah na početku odjurite preko mosta i aktivirajte komunikacijsku vezu sa satelitom. Otrčite na suprotnu stranu i aktivirajte računalo kojim ćete naciljati dinosaura, potom otrčite do središnjeg računala i upotrijebite ga, a kad opet dobijete kontrolu, izađite iz sobe. Čestitam, uspjeli ste završiti ovu superigru. Iako smo vam pokušali pomoći, zasluga je ipak vaša jer su u rješenju navedene samo neke teže zagonetke, dok su sve borbe i izvedba na vama. ⊗

Ako vas dinosaur uhvati ovako sleđa, loše vam se piše

IN THE JUNGLE, THE MIGHTY JUNGLE...

Za sve one koji nisu upoznati s ovakvim igrama, a katkada i za one koji jesu, potrebni su neki savjeti da bi preživjeli u džungli. Pažljivo ih proučite jer, osim zagonetki, morate se znati snaći u borbenim situacijama.

Nemojte se bojati da ćete ostati bez streljiva pa ga štedjeti. Ukratko, koristite uvijek ono oružje koje želite jer igra se i temelji na pucnjavi, tj. akciji.

Ako vam energija postane crvena, znači da ste u opasnosti jer krvarite i umrijet ćete čak i bez daljnje borbe pa radije potrošite neki predmet da se izliječite nego da ga štedite jer ionako je uvijek u blizini mjesto za kupnju.

Koristite brzi okret na mjestu jer će vam spasiti život i više nego jednom. Ako vas neprijatelj ipak uhvati u pandže ili čeljust, počnite stiskati sve gumbe na kontroleru da bi vas pustio.

RJEŠENJE BROJA

Tony Hawk's Pro Skater 2

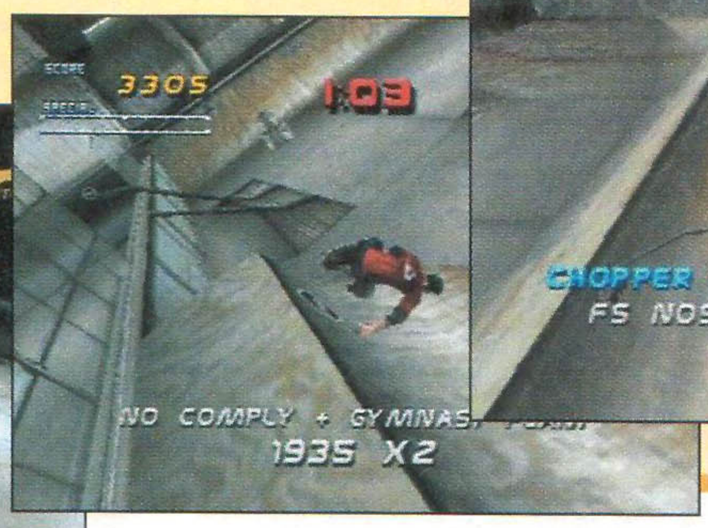
Vrijeme je relativan pojam, reče jednom jedan smiješni čiča, a ta mudrolija vrijedi i za naš časopis. Mjesec dana ponekad može ispasti i dva, tri, no važno je da sve dođe na svoje, pa kadgod to bilo, dobro je. Dugoočekivani prohod je pred vama, pa krenite više!!! PIŠE Amar Rešić

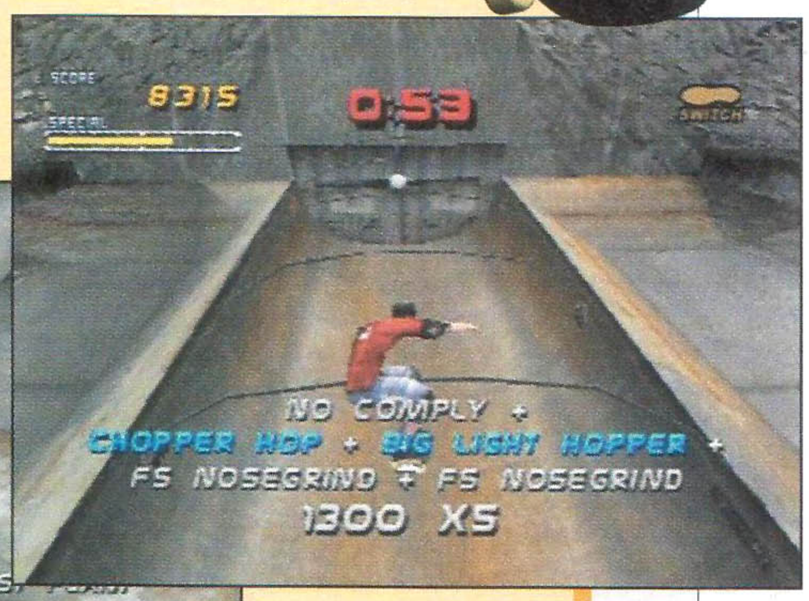
Prvo zaostatci iz prošlog nastavka: greškom nečijom, zlosretnom, nećemo reći čijom, u prvom je dijelu prohoda krivo napisan način izvođenja NAJVAŽNIJEG poteza u igri, zloglasnog *manuala*. Naravno, greške se čine da bi bile ispravljene (osim ako nisu namjerne), a pravilan način izvođenja spomenutog poteza je: trenutak prije pada na tlo s nekog *grinda* ili nakon doleta na površinu nakon izlaska iz rampe pritisnite naprijed-natrag ili natrag-naprijed (ovisno o želji ili situaciji u kojoj je vaš skater). Izvest ćete *manual*, a sve ljepote koje on donosi su: gotovo beskonačna mogućnost povezivanja *grinda* na *grind*, *grinda* na *grind*, te njihovo zajedničko povezivanje na bilo koji potez izveden unutar neke rampe, skok ili nešto slično. Trening je, po običaju, majka mudrosti, pa kud koji...

NAPOMENA: Uvijek i uvijek koristite *boneless* potez (dvaput naprijed pa ⊗ prije skoka) da biste dobili potrebnu visinu ondje gdje vam se čini da vam treba još samo centimetar do uspjeha. Prohod je podijeljen po razinama u igri, ali ne sadrži objašnjenja za sve zadatke i dijelove zadataka koje morate obaviti da biste završili razinu sa 100%. Naveli smo samo one za koje znamo da često predstavljaju problem u pronalaženju/ izvršenju/ skupljanju, pa to imajte u vidu. Bude li kakvih nejasnoća i dodatnih pitanja, pišite Beri u Helpline, koji će ih, sretan naravno, proslijediti u prave ruke.

THE HANGAR, Mullet Falls, MT

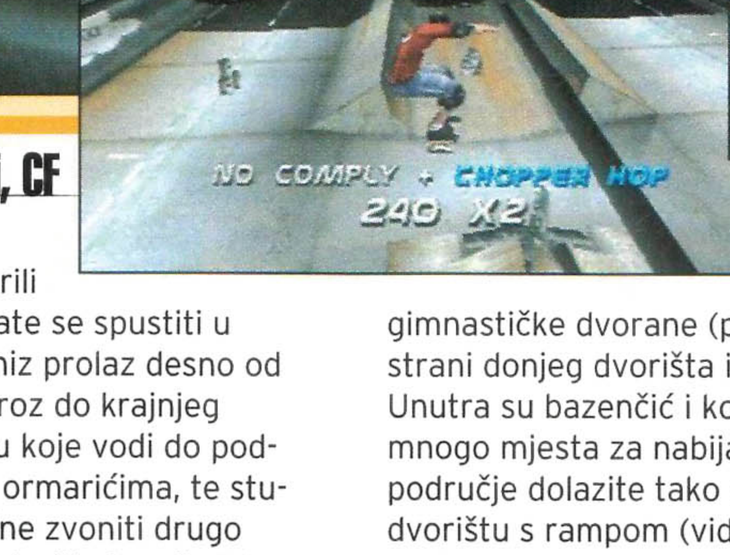
Svi zadatci na ovoj razini su manje-više vidljivi i ovise samo o pravilnom izvođenju poteza kako bi se izvršili (poput skupljanja petog krilca koje se nalazi visoko iznad rampe po kojoj se spuštate kad počinjete razinu - pokupit ćete ga kad izvedete *transfer*, tj. bočni preskok s jedne rampe na drugu). Tri ***hangtime gapa*** se nalaze iznad *halfpipea* (velike središnje rampe), iznad zrakoplova i iznad helikoptera. Preskočite ih (svakog posebno, *afkors*) da biste izvršili taj zadatak. Na razini postoje dva tajna područja - prvo je unutar *halfpipea*, a otvorit ćete ga *grindom* po propeleru zrakolova koji se nalazi na desnoj strani *halfpipea* (iznad njega je i jedno krilce)- unutra su četiri novčanice, pokupite ih, bit ćete si zahvalni. Drugo otvarate *grindom* duž cijelog propelera na helikopteru (koji će tom prilikom uzletjeti). U tom je području skriven ***secret tape***. Često je posljednju novčanicu od 100 $ (crvenu, visoko iznad lijevih rubova *halfpipea*) najbolje "skinuti" tako da u jednoj od vožnji dignete vrtolet (*grindom* duž cijelog propelera), potom ulovite veliku visinu na rampi pod vratima područja *secret tapea* i sjurite se na njoj suprotnu rampu (iznad koje je bilo jedno od krilaca). Napuštajući rampu, stisnite 'naprijed' da biste izletjeli u susjednu prostoriju. Ako ste postigli dovoljnu visinu, uspjet ćete *grindati* po cijevi smještenoj prilično visoko u sredini te prostorije. Na njenom je kraju novčanica, nadamo se posljednja. Razina gotova, sjedi, dva.

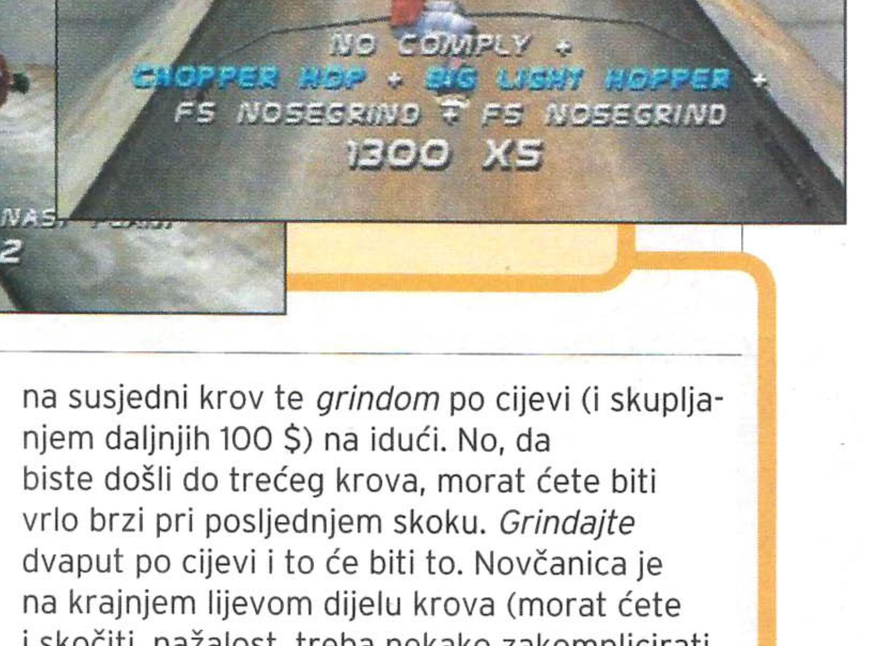




SCHOOL 2, Souhern Cali, CF

Ova je razina već nešto zahtjevnija. Da biste otvorili prvo tajno područje, morate se spustiti u dvorište s rampom (ono niz prolaz desno od polazišne točke) i doći skroz do krajnjeg desnog prolaza u dvorištu koje vodi do područja sa zvonom i plavim ormarićima, te stubišta. U trenutku kad počne zvoniti drugo zvono, treba se *grindom* sjuriti niz rail na kojem je bilo slovo "A". Bude li *opensezmee rail* zatvoren (drugi je ***rail*** na rukohvatu stubišta ravno ispred polazišne točke, a treći na stubištu kod dviju rampi iznad kojih su hall passi - jedan od njih pet - i slovo "E"), otvorit će vam se i vrata gimnastičke dvorane (plava vrata na lijevoj strani donjeg dvorišta ispred polazišne točke). Unutra su bazenčić i košarkaško igralište te mnogo mjesta za nabijanje *scorea*. U drugo područje dolazite tako da se zaletite s rampe u dvorištu s rampom (vidi gore), a onda po daskama na kraju platforme gdje je rampa naskočite na krov zgrade ispred. Preskakanjem s krova na krov pokupit ćete ***secret tape*** te se prelaskom drugog krova zateći i u drugom tajnom podučju. Ne zaboravite pokupiti novac. Idući veliki problem su novčanice u području na koje se dolazi *wallridanjem* iznad prvog zvona lijevo od polazišne točke te hvatanjem *grinda* po rubu sive terase gdje je 50 $. U nastavku terase je prozor kroz koji se može doći na susjedni krov te *grindom* po cijevi (i skupljanjem daljnjih 100 $) na idući. No, da biste došli do trećeg krova, morat ćete biti vrlo brzi pri posljednjem skoku. *Grindajte* dvaput po cijevi i to će biti to. Novčanica je na krajnjem lijevom dijelu krova (morat ćete i skočiti, nažalost, treba nekako zakomplicirati, je li). *Roof gap* potreban za zadatak ***Kickflip TC's Roof Gap*** je iznad dviju malih zgrada pokraj rampi s hall passom i slovom "E". S rampica skočite na krov, a kad preskačete na drugu zgradu, izvedite *kickflip*.

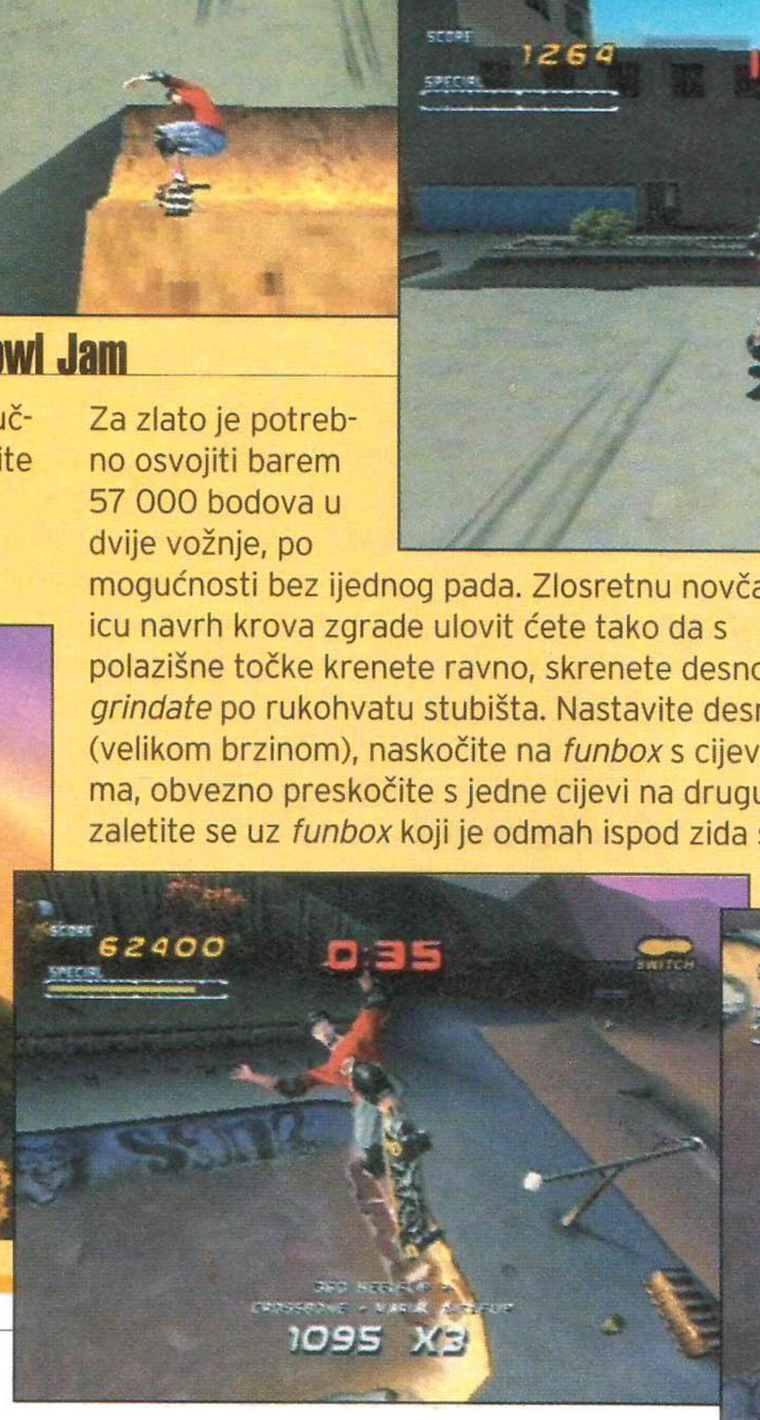


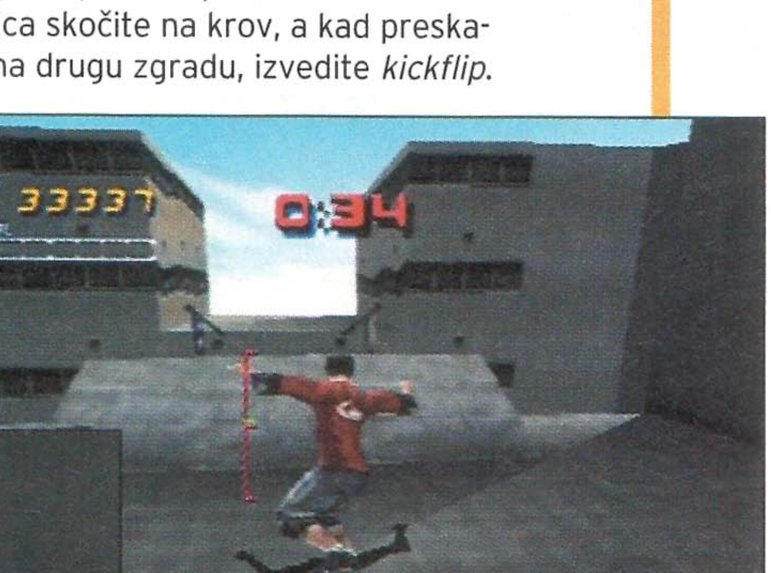


COMPETITION INVITE #1: Marseilles Bowl Jam

Da biste skupili sav novac, otvorite tajno područje. Kako? Krenite ravno s polazišne točke, dođite do drvoreda. Jedno je drvo drugačije boje. Na njemu je daščica koju morate srušiti i otvoriti područje. Lako.

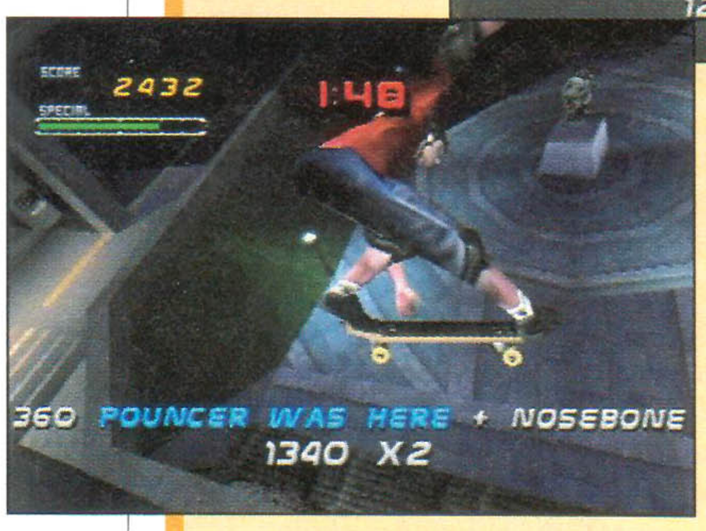
Za zlato je potrebno osvojiti barem 57 000 bodova u dvije vožnje, po mogućnosti bez ijednog pada. Zlosretnu novčanicu navrh krova zgrade ulovit ćete tako da s polazišne točke krenete ravno, skrenete desno i *grindate* po rukohvatu stubišta. Nastavite desno (velikom brzinom), naskočite na *funbox* s cijevima, obvezno preskočite s jedne cijevi na drugu, zaletite se uz *funbox* koji je odmah ispod zida sa zastavama i odrazite se visoko, visoko (*boneless* poželjan). Lova je tu, rekli bismo.





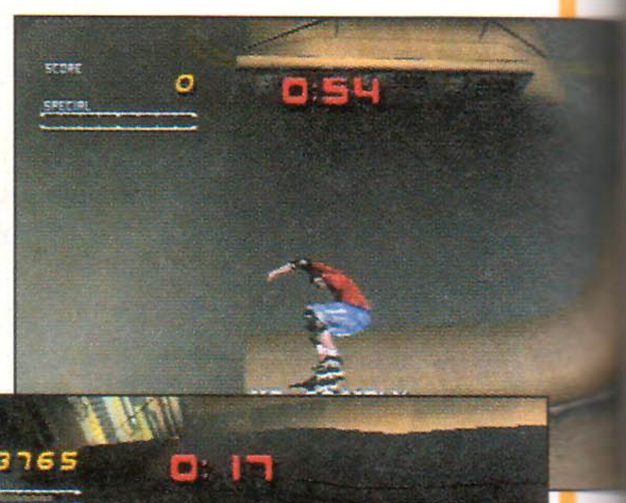
NY CITY, NY

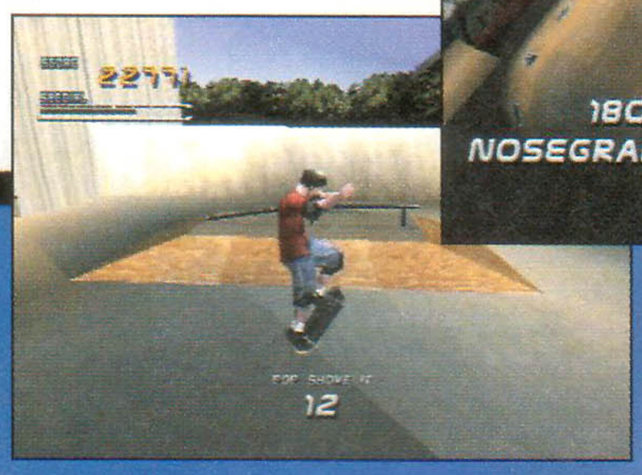
Za sve važne stvari na razini potrebno je otvoriti ulaz na *subway* (vrata zatvorena mrežastom ogradom iza kojih su pokretne stube). Učinit ćete to skupljanjem svih pet ***subway tokena***. Ispred vas je sada rješavanje zadatka ***Grind The Subway Rails,*** tj. *grindanja* po šinama što duže možete. Kad uspijete, možete se posvetiti skupljanju novčanica po novootkrivenom dvorištu. Izdvajamo 50 $ u lijevom dijelu dvorišta (udubina u zidu, vječno se zaboravlja) i 100 $ kod samog kraja dvorišta (iznad ograde) koje je najlakše pokupiti zaletjevši se s male drvene rampe okomito na ogradu, brzo proći uza sam stup i pravodobno se odraziti. Pokušavajte dok ne uspijete, stvar radi. Najgora novčanica je onih 50 $ iznad prilaza prema *secret tapeu* koju ćete pokupiti tako da se zaletite po rampici u području prekrivenom crvenim ciglicama, ali prilikom vožnje prema prilazu morate proći između lampe i drveta (shvatit ćete što mislimo, nadamo se) te se u pravom trenutku odraziti. Uspijete li (a ne uspijeva prvi put, napominjemo) novčanica će biti vaša, a zatvorit ćete i jedan *gap*. Potom slijedi uvijek drago skupljanje ***secret tapea*** koje je ovdje nešto manje drago. Valja skočiti s desne cijevi na lijevu već kad ste negdje na njenoj polovici te nastaviti *grind* sve do kraja i odraziti se dovoljno da biste pokupili *tape*. Postoji i jedna novačnica iznad rampe u dvorištu gdje je plava skulptura (Joe's Sculpture), i to one iza koje je zid. Zadatak ***50-50 Joe's Sculpture*** izvest ćete *grindom* niz skulpturu držeći samo 'trokutić', bez ikakvog smjera. *Score* do besvijesti možete nabijati na smeđoj rampizidu kod skulpture u parku. Visok odraz donijet će vam dodatni potez zvan *pouncer was here* i X1 za svaku kombinaciju poteza koje izvedete. Stotine su tisuća ovdje u pitanju, pa tko može, hoće, zna...



COMPETITION INVITE #2: Skate Street Plywood Paradise, Ventura

Na ovoj su razini dva tajna područja. Jedno otvarate *grindom* po bočnoj cijevi na velikom *half-pipeu*. Za drugo je potrebno *grindati* vrh velike drvene rampe-zida prema lijevoj strani te skočiti na cijev koja visi sa stropa. Još jedan *grind* i drugo je područje otvoreno, a vi ste skupili dio značajnih novčanica. Za zlato treba bez padanja namlatiti bar 100 000 bodova, za svaki slučaj.



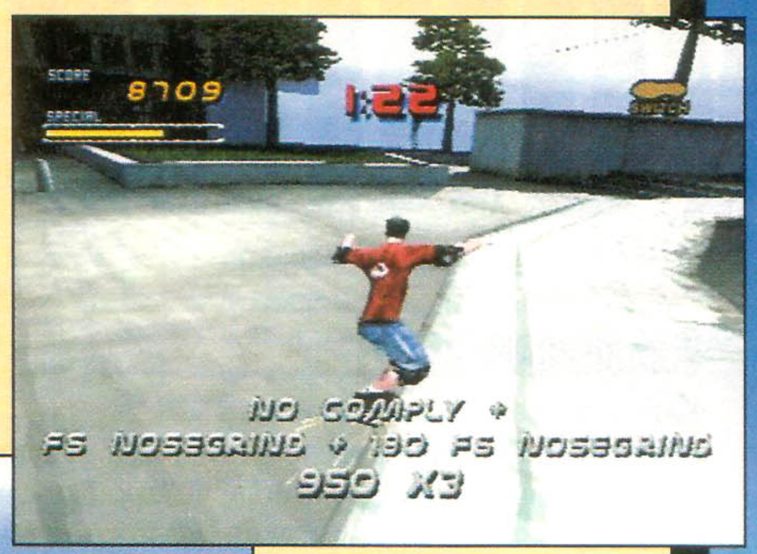


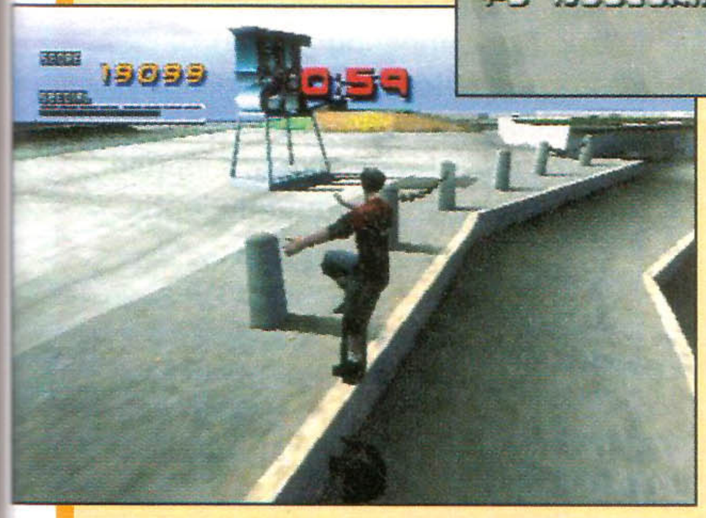
VENICE BEACH

Zloglasni ***VB Transferi.*** Za prvi je s polazišne točke potrebno odmah skrenuti desno, nekoliko puta *grindati* zidić i ograde te se velikom brzinom sjuriri u rampu i *transferom* preskočiti sve do krajnje desne rampe. Nastavite vožnju desno te se s druge strane rampe *transferom* prebacite u lijevu rampu, u dvorištu. Iz dvorišta skrenite ponovno desno među rampe gdje je crtež siluete leša i prebacite se u drugu rampu na mjestu gdje se spajaju vrhovi zida, *tarnsferom*, naravno. Potom se vratite prema polazišnoj točki, skrenite desno i iz bazena skočite prema pjesku, ali uza zid. Ondje iz gornje rampe napravite *transfer* u donju, zadatak je gotov. Kad ste već ondje, *grindajte tailslideom* po zidiću, nemojte upasti u pijesak i ispunite zadatak ***Tailslide the Venice Ledge. Secret tape*** ulovite sa stola, može se.

PHILADELPHIA, Pensylvania

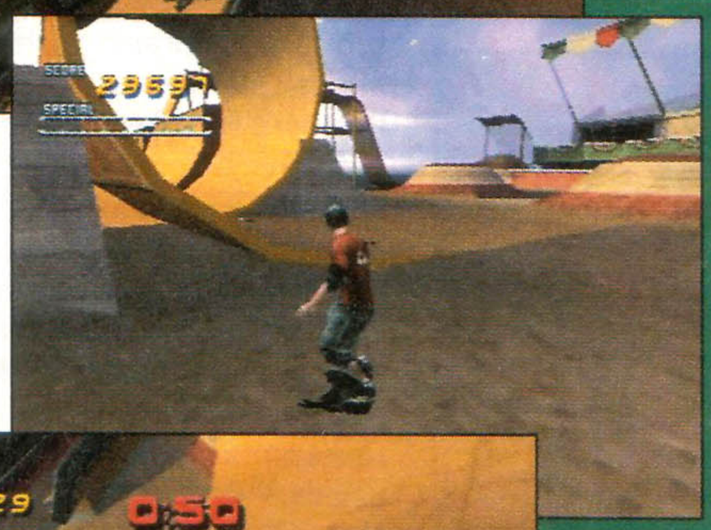
Razina za profiće i sve koji se tako osjećaju skriva tajno područje iza ograde koju treba srušti. *Grindajte* telefonsku žicu koja kreće s plave ograde pokraj koje je slovo "E", a kad vam uspije

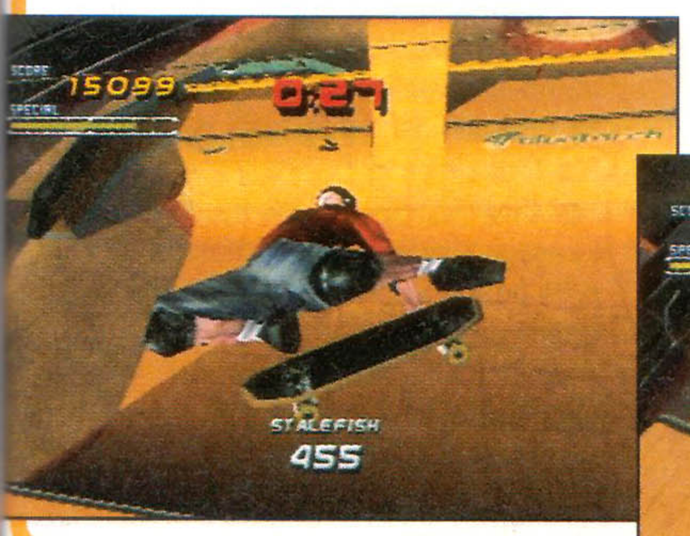




dovoljno dugo održati ravnotežu, ograda ide dolje. Unutra je mali skate park unutar kojeg je zadatak ***Lip 4 Skatepark Lips***. *Lip* je svaki trik koji se izvodi na rubu rampe (trokutić+ naprijed, pa recimo stajanje na ruci, na skateu, na bilo čemu). Prvi je unutar *halfpipea*, drugi na visokom zidu išaranom grafitima, treći u srednjoj rampi između tri male, a četvrti je u bijeloj pokraj zida. ***Secret tape*** je na žici iznad fontane (samo *grind* pomaže), koju je potrebno isprazniti. S polazne točke skrenite desno, *grindajte funbox*, preskočite rampu, pokupite zvono,

grindajte rukohvat (sve u istoj ravnini) te *boneless* na terasu. Zaletite se u ventile i fontana je suha. Uhvatite brzinu uz ogradu iste te terase, potom *grindajte* dvaput po ogradi da biste dobili brzinu za skok prema telefonskoj žici, gdje je vrijedna novčanica. Ponovno *grind* i novac je vaš. ***Bluntslide the Awning*** rješavate *grindom* po plavoj nadstrešnici gdje je slovo "K". Treba *grindati* zidić (čiji se vrh spaja sa zidićem na kojem je slovo "A") i velikom brzinom skočiti na nadstrešnicu i izvesti *bluntslide*. *Score* je, pak, stvar *manuala* i njihovog dobrog povezivanja, pa stara glasi "Practice makes Perfect".





COMPETITION INVITE #3:
The Bullring, Mexico

Za pobjedu treba 130 000, bez pada, molimo. Bikov izmet skriva tajne, a sav novac je vrlo visoko, pogotovo dvije novčanice - jedna je visoko između ruba ringa i drvenog bananastog funboxa, a druga između ruba ringa i big enchilada mame (dva funboxa, asociraju na cikice). Zabava zajamčena, psovanje također.

Kad osvojite sve zlatne medalje sa svim skaterima, uključujući Spider-Mana (završite igru 100% sa svojim napravljenim skaterom) i Officer Dicka (završite igru 100% sa svim skaterima) pojavljuje se nova razina, Chopper Drop. Završavanjem baš svega, dobivate još jednu novu razinu - Skate Heaven, ime dovoljno govori. Obje imaju i određen broj *gapova* koje nije potrebno zatvarati za otključavanje ultima lika THPS2, Private Carerre. Nju dobivate kad zatvorite sve *gapove* na svim predhodnim razinama, a to je već posao, poseban. Njihov popis je trebao uslijediti, kao i načini na koji se zatvaraju, no odustalo se od tog nauma iz vrlo jednostavnih razloga. Razlog jedan: trebali bismo tiskati posebno izdanje PSX-a s dodatnih 50 stranica jer su objašnjenja izgledala otprilike ovako: "Krenite s polazišne točke, pa dođite do ruba zrakoplova, ulovite *hang-time gap*, pri padu izvedite *manual*, odvezite se do rampe, izvedite trik i nemojte pasti, vaš je *instrumental landing*", pa tako dvjesto-tristo puta. Nema šanse, rekli su nam. Razlog dva: još uvijek nismo našli dva *gapa* (tko prizna, pola mu se prašta). No, tko baš želi imati sve otključano bez imalo truda, neka posegne za popularnim utipkavanjem *cheata* koji glasi: tijekom igre stisinite *start*, pauzirajte igru i pritisnite te držite L1. Unesite ⊗⊗⊗□△↑↓←↑□△⊗△○⊗△○. Nemojte ako ne morate, ali ako baš morate, mojte. I nećete ovime dobiti Carerru, da ne biste mislili, za nju ipak morate zatvoriti sve *gapove*. A to je posao, kao što smo već rekli. No, obratite pozornost na Berin idući Helpline, možda se i Carerrica pojavi, nikad se ne zna s našim časopisom. Zapravo, pojavit će se. Časna njihova, zna se čija, ali o tome neki drugi put. Uostalom, sad će i *Tony trojka*, priča se, a kad se priča...

ISS Pro Evolution 2

Ovih smo nekoliko natuknica i savjeta namijenili ponajprije igraćoj populaciji koja se prvi put susreće sa znamenitim ISS-serijalom nogometnih simulacija. Pokušali smo pronaći odgovore na vaše brojne upite koje nam svakodnevno postavljate o *ISS Pro Evolutionu 2*. Pitajte i dalje sve što vas zanima, a mi ćemo vam neumorno odgovarati u Berinoj rubrici *Pitanja & odgovori*. I na koncu, jedna mala opaska. Iako sam potpisan kao autor ovog svojevrsnog helpline-a, namjerno pišem u prvom licu množine, jer su svi dolje navedeni savjeti plod iskustva povećeg broja suigrača koje s velikim zadovoljstvom *perem* u ISS-u. Ajd', poštenja glede - poneka se tu i tamo izgubi... Eh, da ne zaboravim pozdraviti nemilosrdne momke (i djevojke??) iz PSX fan-kluba Pula (držimo vas za riječ...)

PIŠE Igor Ixa Milanović

OSNOVNI POTEZI

Faza obrane

⊗ - oduzimanje lopte, skok igra (ako je lopta u zraku), uklizavanje u udarac
◎ - klizeći start, uklizavanje u udarac
□ - izbacivanje lopte iz faze obrane nogom i glavom (ako je lopta u zraku)
△ - upravljanje vratarom (istrčavanje)
L1 - promjena igrača pri manualnom (preporučenom) načinu igranja
R1 - ubrzavanje igrača (turbo)

Faza napada

⊗ - dodavanje lopte nogom i glavom
◎ - nabacivanje lopte
□ - udarac nogom i glavom (šut)
△ - dodavanje lopte u prostor
L1 - promjena igrača
R1 - ubrzavanje igrača (turbo)

KOMBINIRANI POTEZI

Faza obrane

držati ⊗ - obrambeni presing na igrača koji ima loptu (učinak je uzimanje lopte, prekršaj ili "zuja" obrambenog igrača)
držati □ - (dok je lopta u zraku) - igrač će se automatski postaviti te ispucati loptu glavom (sličan učinak ćete postići držanjem ⊗)
□+⊗ - presing ***dvojice*** nogometaša na protivničkog igrača s loptom
držati □ - (dok protivnički igrač puca) - uklizavanje u putanju lopte

Faza napada

L1+⊗ - dvostruko proigravanje
L1+◎ - visoko dvostruko proigravanje
L1+□ te □+↓ - lob udarac
2x brzo L1 - dribling poznat kao ***bicikl***, igrač koji ga izvodi ne smije biti u punom trku (turbo ne smije biti uključen)
□+⊗ - lažnjak, fingirani udarac, dribling (uspijeva jedino na protivničkoj polovici terena)
držati R1 - propuštanje lopte kroz noge (prije nego što igrač dobije loptu potrebno je stisnuti R1 **i držati ga sve dok lopta ne prođe kroz noge** - ne uspijeva svaki put)
držati □ - navođenje napadača na loptu za šut (primjenjivo prilikom kornera i ubacivanja; učinak je udarac glavom, volej, "škarice" i sl.)
2x brzo ◎ - poluvisoko ubacivanje u šesnaesterac
3x brzo ◎ - nisko ubacivanje u šesnaesterac (po zemlji)

ODABIR FORMACIJE

Odabir odgovarajuće formacije momčadi je jedan od glavnih preduvjeta uspješnog odigravanja utakmica, a nerijetko i odlučujući čimbenik na putu do pobjede, rekao bi Cico Kranjčar. U cijelosti se slažemo s njim i (pre)poručujemo vam iduće: odlučite li se na skupljanje vlastite momčadi igrajući Master League, najbolje bi bilo unaprijed odabrati formaciju koja odgovara vašem načinu igre i u skladu s njom kupovati igrače koji se uklapaju u takav sustav. Formacije kao što su 3-5-2, 5-3-2 ili pojedine izvedenice 4-4-2 zahtijevaju brze igrače na bočnim pozicijama kao što su, primjerice, Roberto Carlos, Cafu, Jarni ili Serghino. Oni će redovito uspijevati prenijeti loptu po boku u fazu napada, čak je i ubaciti u protivnički kazneni prostor omogućujući napadačima često poentiranje glavom. Formacije koje svojom postavkom forsiraju napadačku igru (sve izvedenice 3-4-3 i 4-3-3) bi u sastav trebale uključiti dvojicu brzih i okretnih bočnih napadača te visokog i snažnog centralnog "sidruna" (Jan Koller, Savo Milošević, Kennet Anderson, Hakan Sukur i sl.) koji će koristiti njihova ubacivanja i odvlačenje protivničke obrane za razmjerno jednostavno postizanje zgoditaka. Formacije s trojicom obrambenih igrača u pravilu koriste visokog i snažnog centralnog braniča i dva ponešto laganija i okretnija bočna stopera koji mogu ***istrčati*** situacije razvlačenja obrane i pokriti neizbježne praznine ovih brojčano limitiranih postavki obrane.

Igrajući s reprezentacijama, potrebno je dobro proučiti njihov sastav i zastupljenost pojedinih igraćih pozicija u momčadi pa tek onda odabrati formaciju kojom ćete igrati. Ipak, pri tome valja biti oprezan, jer je iskustvo pokazalo da gotovo svim reprezentacijskim momčadima najbolje "leži" upravo ***default*** formacija (u pravilu su to formacije kojima reprezentacije igraju i u stvarnosti), stoga nije uputno previše eksperimentirati i mijenjati zadane postavke.

NAČINI IGRE U OBRANI

Svakom pojedinom nogometašu u momčadi je moguće odrediti način kojim će igrati u fazi obrane. Tri su načina obrambenog djelovanja, i to: ***covering*** - pokrivanje i preuzimanje točno određene igračke **pozicije** u protivničkoj momčadi, primjerice napadača na lijevoj strani terena ma tko to u pojedinom trenutku bio, ***zone mark*** - pokrivanje **određenog dijela terena** bez obzira na protivničku formaciju, i na posljetku ***man mark*** (normal i agressive) - striktno čuvanje i onemogućavanje točno određenog **igrača** na terenu bez obzira na mjesto na kojem se u pojedinom trenutku nalazio. Iako sve momčadi u pravilu igraju zonskim načinom markiranja protivnika, i preostala dva načina će vrlo učinkovito djelovati u pojedinim specifičnim situacijama. *Covering* u kombinaciji s *man markingom* ćete uspješno koristiti ako protivnička momčad u svojim redovima posjeduje vrhunske napadače (Ronaldo, Owen, Batistuta...). U tom je slučaju moguće uputiti i po dvojicu stopera u težak zadatak striktnog čuvanja određenog nogometaša (sigurno je sigurno), ali treba dobro pripaziti da obrambeni igrači sa zadatkom ne budu tjelesno inferiorni igračima koje čuvaju jer bi u tom slučaju cijela koncepcija obrane mogla otići - kvragu. Općeniti je naputak da prije odabira obrambenih zadaća dobro proučite protivničku momčad, ali i osobine vlastitih igrača kako bi zamišljene postavke uspješno djelovale na terenu.

STRATEGIJE

Strategijske su postavke u pravilu najveća nepoznanica igrača ISS-a, stoga smo vam nakon dugih i napornih pregovora i dogovora odlučili podastrijeti kratko objašnjenje za svaku od njih. Strategije uvelike ovise o formaciji kojom igrate i profilu igrača koje vaša momčad posjeduje, stoga će vam neke od njih pristajati "kao salivene", a one druge je najpametnije uopće ne koristiti ma kako primamljivo izgledale jer ćete zbog neodgovarajućih igrača imati velikih problema tijekom utakmice. Dakle - uključite opciju treninga, iskušajte u miru sve strategijske postavke i proučavajte što se u tim trenucima događa na terenu. Ćiro bi rekao: "Vježba, sine, samo vježba..."

No Strategy
Jasno kao dan.

Normal
Strategija bez strategije. Ako se pitate čemu ove prve dvije služe, odgovor je u zavaravanju protivnika koji će vidjeti da ste aktivirali neku od strategija.

Centre Attack (napad po sredini)
Napad vaše momčadi se odvija po sredini terena. Ovu je strategiju korisno upotrebljavati igrate li s formacijom od tri napadača (4-3-3 ili 3-4-3) u kojoj bi srednji dobivao većinu lopti i odigravanjem dvostrukog proigravanja ili brzim kombiniranjem s nekim od krilnih igrača ili napadačkim vezњakom otvarajući prostor za prodor prema protivničkim vratima.

Right Side Attack
(napad po desnoj strani)
Napad vaše momčadi se odvija po desnoj strani terena. Bilo bi je uputno uključiti imate li u momčadi krilo ili napadača (ovisno o formaciji) koji ima visoke ocjene brzine, udarca i izdržljivosti.

Left Side Attack
(napad po lijevoj strani)
Identično gorespomenutoj strategiji gledanoj u zrcalu.

Opposite Side Attack
(napad po suprotnoj strani)
Napad vaše momčadi se razvija na strani suprotnoj kretanju lopte. Pretpostavka je da krilni ili bočni igrač prenosi loptu u fazu napada po lijevoj strani terena, dok se na desnoj, ovisno o formaciji, koncentriraju napadači i napadački vezni igrač(i). U ovom je slučaju uputno na desetak metara od šesnaesterca proslijediti loptu na desnu stranu - primit će je krajnji desni napadač, dok će drugi napadač i pridruženi mu veznjak otrčati malo više ulijevo i otvoriti mu prostor kod protivničke obrane za udarac ili ubacivanje (neka mi još netko kaže da je nogomet jednostavna igra... uf!).

Change Side (promjena strana)
Križanje napadača (vidi Manchester Utd.). Napadački igrači mijenjaju strane pretrčavajući s jedne strane šesnaesterca na drugu zbunjujući protivničku obranu i omogućujući napadačkom veznom (po mogućnosti igrači tipa Davidsa, Verona, R. Coste, pa čak i R. Carlosa...) prodor prema vratima i udarac.

Central Back Overlap
(napadačko djelovanje centralnih braniča)
Oko ove su se strategije dugo lomila koplja. Iskustvo pak kaže da se u tom slučaju središnji stoper (ili stoperi, ovisno o formaciji) pridodaje napadu. Čini se jednostavno, ali nije! Naime, da bi ova postavka imala bilo kakvu praktičnu vrijednost, potrebno je na poziciji centralnog braniča imati visokog i izdržljivog igrača čije ocjene brzine, ubrzanja, skoka, igre glavom i (po mogućnosti) udarca ***nisu manje od 17*** (tko ih u igri pronađe više od petorice - ima pivo!).

Zone Press (zonski presing)
Braniči vaše momčadi jurišaju na protivničke nogometaše po načelu čovjek na čovjeka onemogućavajući nesmetana dodavanja i prodore prema vratima. Ne preporučuje se korištenje tijekom cijele utakmice jer se igrači uže obrane natprosječno umaraju.

Counter Attack (kontranapad)
Jednostavno - klasični kontranapadi vaše momčadi.

Offside Trap (postavljanje zaleđa)
Ova je strategija izrazito opasna jer za ispravno i učinkovito korištenje traži dobro uigravanje igrača uže obrane, odličan refleks i stalno praćenje radara. Zakasnite li u reakciji - eto lopte u vašoj mreži.

POSTIZANJE ZGODITAKA IZ SLOBODNIH UDARACA

Ovdje posebnih tajni nema! Odgovor je - vježba i trening. Ipak, ovih nekoliko općenitih savjeta bi vam moglo biti od pomoći. Pri slaganju formacije i taktike momčadi obratite pozornost na igrače čiji su udarci i "felše" (curve) visoko ocijenjeni. Svaka momčad ima barem jednog takvog "fantazistu", kojem ćete u izborniku "select kicker" označiti izvođenje kratkih (short) slobodnjaka, a njih izvodite ovako:

UDARCI S RUBA ŠESNAESTERCA

1. namjestite putanju udarca preko živog zida u nebranjeni kut vrata, uz samu vratnicu (ukoliko izvođač sl. udarca ima vrlo visoku ocjenu "felša", slobodno namjestite putanju i izvan vratnica),
2. držeći pravac d-pada (*directional pada*, odnosno upravljački gumbi) prema ↓, pritisnite ⊡, ali tako da *powerbar* ne prelazi vrijednost dvije trećine snage,
3. dok se lopta kreće prema mreži, pritisnite pravac joypada suprotno od mjesta na koje ste uputili udarac (prema sredini mreže) držeći cijelo to vrijeme △,
4. ako ste uspjeli izvesti sve ovo (nije kompliciranо iako tako izgleda), lopta bi trebala preletjeti živi zid i nošena "efeom" odsjesti u nebranjeni kut mreže!

UDARCI DO 30 METARA

Način je gotovo isti kao i kod slobodnjaka s ruba šesnaesterca, dakle:

1. namjestite putanju udarca preko živog zida u nebranjeni kut vrata, uz samu vratnicu (ukoliko izvođač sl. udarca ima vrlo visoku ocjenu "felša", slobodno namjestite putanju i izvan vratnica),
2. pritisnite ⊡ ne dirajući tipke pravca na d-padu; *powerbar* ne smije prelaziti dvije trećine snage udarca,
3. dok se lopta kreće prema mreži, pritisnite pravac joypada suprotno od mjesta na koje ste uputili udarac (prema sredini mreže) držeći cijelo to vrijeme △,
4. goooooooool!!!!

UDARCI S UDALJENOSTI VEĆIH OD 30 METARA

1. po mogućnosti imajte R. Carlosa ili Mihajlovića u momčadi :-) (Boban se također pokazao vrlo dobrim izvođačem na ovim udaljenostima),
2. namjestite putanju lopte izvan vratnica. Držeći pravac d-pada prema ↑, pritisnite ⊡. Snaga udarca uvelike ovisi o udaljenosti, ali *powerbar* ni ovaj put ne bi smio biti ispunjen do kraja,
3. dok se lopta kreće prema mreži, pritisnite pravac joypada suprotno od mjesta na koje ste uputili udarac (prema sredini mreže) držeći cijelo to vrijeme △,
4. iako je na udaljenostima većim od 30 metara vrlo teško postići zgoditak iz slobodnog udarca, ovako izveden slobodnjak bi mogao uroditi zgoditkom ili barem natjerati vratara da odbije loptu "baš na vašeg napadača" (Inzaghi, javi se).

SKRIVENE MOMČADI

Euro Classics / World Classics
Za otključavanje ovih dviju povijesnih momčadi potrebno je odigrati (završiti) League Mode natjecanje i to na bilo kojem jakosnom nivou i u bilo kojem trajanju (full season ili half season).

Euro All-Star / World All-Star
Da biste došli do najbolje svjetske i europske momčadi, morat ćete osvojiti International Cup (svjetsko prvenstvo) na bilo kojem jakosnom nivou.
U oba slučaja će se momčadi automatski usnimiti u ***option file*** igre, nakon čega ćete ih moći nesmetano koristiti.

Fear Effect 2 - Retro Helix

2. DIO RJEŠENJA

Iskreno se nadam da još uvijek živite u neznanju, da je konzola u jednom komadu i da nestrpljivo očekujete nastavak rješenja. Ako su sva tri navoda točna, pao mi je kamen sa srca, a vama preostaje samo zasukati rukave, obrisati znojne dlanove i uz našu pomoć nastaviti započetu pustolovinu...

PIŠE Hana Vitas

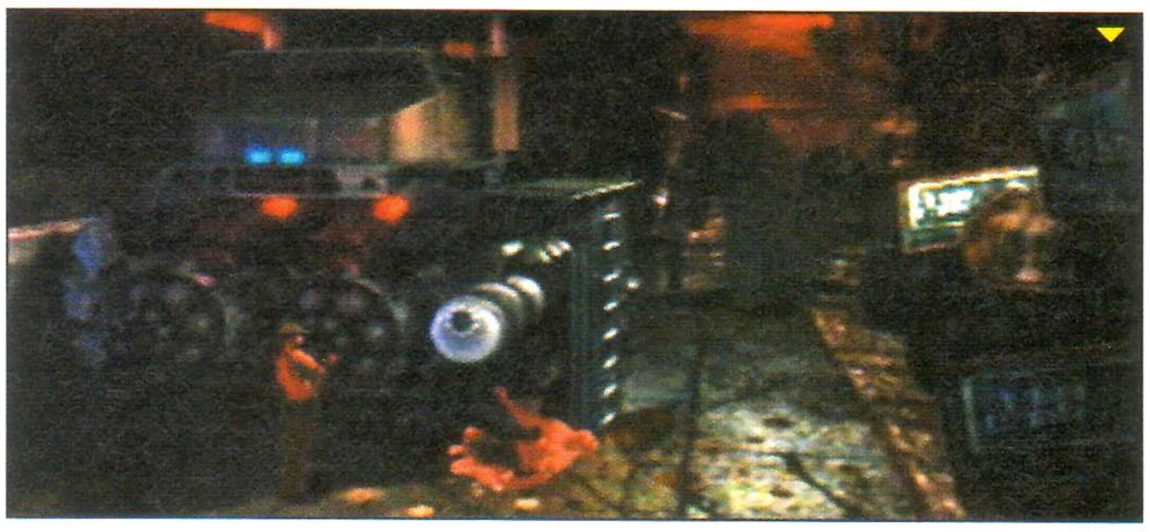
DISK 4

Bla, bla, bla, bla i vi ste ponovno u kontroli, ovaj put naočitog momka Decourta. Uzmite GENETIC MARKER i pripremite se za jurnjavu svog života, potom skočite s broda.

Nakon filmića poubijajte čudovišta i pokupite ključ (MACHINE KEY). Prođite kroz drvena vrata i još malo ubijajte. Prođite kroz metalna vrata pa ponovno zapucajte. Sad kad ste u kolibi, uzmite diesel gorivo (FUEL). Ponovno izađite van pa idite desno od ulaza i usput, naravno, pucajte. Rezervoar na vozilu pokraj ljestvi napunite gorivom, popnite se.
Otključajte vrata i odgledajte film. Opet pucajte u čudovišta, a potom otiđite u lijevi kut po RL480. Nakon toga izađite s ekrana i prođite kroz vrata u lijevom kutu. Uzmite strelji-vo i ključ (ELEVATOR LOCK KEY). Produžite ravno i upucajte metu u kutu na desnom zidu (pojavit će se nišan). Prođite kroz vrata na desnoj strani. Ponovite postupak s metom na zidu i prođite kroz vrata. Potamanite čudovišta i snimite. Ključem otvorite dizalo i njime se spustite dolje. Vani opet upucavajte čudovišta i nastavite hodati dok ne dođete do trojih vrata. Prođite kroz lijeva i uzmite antiknu ručku (ANCIENT RED CRANK). Izađite van, prođite kroz desna vrata i umetnite je u zmajev rep na zidu.

Uzmite drugu ručku (ANCIENT GOLD CRANK) i ponovite postupak u drugoj sobi te prođite kroz otvorena središnja vrata. Prođite kroz gornja vrata na ekranu i pretražite desni zid da biste dobili pištolj. Idite van pa nastavite dolje po kosini. Uđite kroz vrata na dnu, bit ćete zaključani sa zombijima.

Izbjegavajte ih i uđite kroz desna vrata na dnu prostorije. Produžite naprijed, a nakon filma ponovno ćete kontrolirati Hanu.
Evo vas u prostoriji gdje ste s tipom pokupili pištolj. Vratite se do prostorije gdje ste pucali u metu na zidu (morate ići dizalom) i upucajte čudovišta. Dobit ćete ključ (ARCHEOLOGY KEY) kojim možete otključati vrata u novoj prostoriji. Opet vas očekuje hrpa zombija, izbjegavajte ih i pokupite drugi dio zrcala s naslonjača. Svakako uzmite i RL480. Požurite van. Sad kad imate oba dijela zrcala, možete se vratiti do vrata kroz koja je Decourt ušao (umetnite zrcalo u otvor). Probijte se kroz zombije i prođite kroz vrata u dnu prostorije. Pokraj malih vrata uzmite skriveni pištolj. Idite dalje pa prođite kroz zelena vrata. Opet idite dolje i opet kroz zelena vrata. Slijedi film, a vi ste ponovno u ulozi momka.
Dobro se naoružajte i potamanite čudovišta pa prođite kroz zelena vrata. Produžite dalje ravno pokraj crvenih vrata, pa gore. Očekuje vas poduži film nakon kojeg upravljate Glasom (la la la), tj. njegovim ROboCOpom MMXXL.
Oduvijek sam se pitala kako je to živjeti u CYBERSPACEU - sad napokon znam!
Robot sam te kružim i upucavam čudovišta, dakako načinim i pokoju



rupu na zidu. I tako to ide sve dok me ne prekine film, a ja se probudim ko Hana.
Deke vam je zbrisao, a vi potamanite čudovišta i popnite se gore po ljestvama (pazite, onim većim, jer su u prostoriji dvoje). Izađite van i malo hodajte. Nova animirana scena će vas uvesti u ulogu Rain. Idite dalje putem kojim te već prije išli, tamanite čudovišta dok ne dođete do crvenih vrata. Uđite unutra i produžite na drugu stranu do velikih ljestava. Upucajte čudovišta, pokupite rakete i popnite se gore. Prođite kraj onesviještenog Dekea pa odgledajte još jedan film.

Kad sve to prođe, opet ćete se naći u ulozi Glasa (Bu hu hu!!! Ovaj put bez roboteka!!!).
Kad prestanete plakati (šmrc!), krenite dizalom gore i snimite. Izađite van i idite prema mjestu gdje je sve započelo. Slijedi čudan razgovor s mističnim starcem od kojeg ćete dobiti ključ. Nemojte se dugo mučiti s čudovištima nego ponovno prođite kroz vrata i otključajte ona sa strane. Upucajte čudovišta i pokupite sve, uključujući i dinamit. Izađite van, a onda opet dizalom. Pobrinite se za čudovišta, a onda raznesite stijenu pokraj robota (DYNAMITE) - pazite da se ne ozlijedite kao ja prvi put.

Prođite kroz vrata s likom zmaja. U idućoj prostoriji opet pobjegnite zombijima i nastavite dalje dobro vam poznatim putem. Pucajte i trčite sve do hodnika s crvenim vratima, idite gore i u jednoj od prostorija snimite pa se vratite do crvenih vrata. Kad siđete dolje, morat ćete se obračunati s divizijom čudovišta, zato odaberite neko bolje oružje.

Slijedi još malo prepucavanja, a vi za to vrijeme pripremite CD s oznakom...

DISK 3

Ponovno kontrolirate Hanu. Uzmite streljivo za sačmaricu iza udaljene statue na lijevoj strani pa idite lijevo dolje do hrama.
Opet ćete uživati u zanimljivoj kameri koja će se mijenjati cijelo vrijeme dok šećete po prostoriji pa nemojte mijenjati smjer kretanja. Kad dođete do ljestava, idite na lijevu stranu. U svijetloplavim vratima možete uzeti streljivo za sačmaricu. Prođite pokraj kostura i pokraj pet ikona na zidu. Idite dalje dok ne dođete u kružnu prostoriju.
Spustite se dolje po ljestvama. Hodajte uokolo dok vas duh ne pozove. Dobit ćete nekoliko predmeta pa se vratite do pet ikona i Hana će samo poslagati predmete. Pritisnite mjesec i sunce (MOON, SUN), a onda i donji prekidač. Imate 30 sekundi da prođete kroz vrata zato otrčite dalje do prostorije s kockom. Popnite se gore, i to je to. Unutra trebate upucati protivnika i pokupiti predmete uključujući i ključ (TERRA COTTA KEY). Otrčite natrag u kružnu prostoriju i otvorite ključem vrata. Idite na drugi kraj prostorije i bit ćete teleportirani u drugo vrijeme.
Prvo dajte starcu pokraj vas zlatni medaljon - dobit ćete ključ sobe.

Idite puteljkom do kraja i otvorite sobu. Legnite na krevet i usnut ćete "divan" san. Izađite van i popričajte sa starcem pa se opet vratite u sobu i ovaj put kraj kreveta upotrijebite zrcalo (ovo možete napraviti odmah, ali?!). Bit ćete ponovno teleportirani u grobnicu. Vratite se do ikona na zidu (putem uništite oklopljene samuraje). Sada pritisnite leptira i mjesec pa donji gumb te otrčite u sobu s kockom i uđite kroz vrata s leptirom i mjesecom. Pazite se kostura samuraja i idite kroz vrata u pozadini. Snimite i idite dalje pa onda krenite kroz lijeva vrata. Unutra upucajte kosture i oklopljenog čuvara pa uzmite ključ (DIG KEY). Idite van i ključem otključajte desna vrata. Pazite, tu su dva oklopljena samuraja. Uzmite daske (WOOD PLANKS) pa idite van i nastavite samo ravno. Kad dođete do kraja, iskoristite daske da popravite most. Uđite i ponovno ćete se susresti s duhom koji će vas opet teleportirati.
Naći ćete se ponovno u nekom drugom vremenu. Priđite paru i popričajte s njima. Dobit ćete ključ (ASTRONOMY KEY). Njime otključajte vrata u pozadini. U prostoriji priđite lijevom i desnom zidu i pomaknite oba zastora da biste promijenili dan u noć. Izađite van i hodajte za duhom do bunara pa izvucite kantu i uzmite posmrtne ostatke (morbidno, nema što!). Opet se vratite unutra i postavite zastore u prvobitno stanje. Idite van i dajte ostatke roditeljima. Dobit ćete medaljon i vratiti se u stvarnost (pazite na oklopljenog). Opet idite do zida s ikonama i umetnite medaljon.
Pritisnite gumb ispod slike leptira, cvijeta pa mjeseca i otrčite do kružne sobe, otvorite vrata i uđite

unutra. Otrčite na drugi kraj i prođite kroz vrata (imate 40 sekundi). Slijedi obračun s nekom vrstom bossa - platno s tri lika. Kostur puca desno, samuraj lijevo, a minotaur po sredini. Samo minotaura možete ubiti (najbolje automatskom puškom). Nakon toga ćete ponovno biti teleportirani u svijet snova.
Idite lijevo i uzmite glinenu posudu (CLAY JAR). Doznat ćete pravu istinu o sudbini djeve čije ste ostatke vratili roditeljima. Krenite do statue u sredini i udarite po gongu. Nakon neuspjelog susreta sa sucem vratite se do mjesta gdje ste vidjeli duha. Idite opet do kipova i povežite im oči zavojem (BANDAGE), a glinenu posudu dajte sucu. U znak zahvalnosti dobit ćete medaljon i vratit ćete se u stvarnost. Kad sredite hrpu kostura, idite do zida s ikonama i medaljonom. Pritisnite sunce, leptira, mjesec, cvijet i na kraju bikovu glavu. Kocka pokraj koje ste prolazili masu puta će nestati. Putem do nje sredite dva oklopljena samuraja i spustite se dolje. Dobri stari Deke je baš neka faca.

Pretvorit će se u nekakvo kameno čudovište, a vi ćete ga morati srediti.
Dakle, taktika bi bila ovakva: kotrljajte se lijevo-desno dok se ne pojavi nišan, a potom ispucajte rafale i tako nekoliko puta i čiča Miča, Deke je postao priča.
Opet malo štorije pa nastavljate kao Glas. Snimite i produžite špiljom. Uđite kroz vrata i upucajte oklopljene samuraje. Idite dalje i ponovite tamanjenje nekoliko puta dok se ne sretnete s carem. I njega malo prorešetajte dok se ne pojavi Hana i onda uživajte u prizoru. Kad sve to svrši, opet ćete kao Glas početi rješavati probleme.
Snimite i idite kroz prolaz na lijevoj strani. Popričajte malo sa starcem i morat ćete odigrati neku vrstu šaha. Trebate pobijediti u četiri bitke, i to tako da osvojite protivnikovu zastavu. Figure imaju različitu energiju (10, 20, 35) koja se, sukobe li se dvije, oduzima, npr. sukobe se pješak (10) i samuraj (35) - pješak će poginuti, a samuraju će se energija smanjiti na 25. Figure s manjim brojem imaju veću pokretljivost.

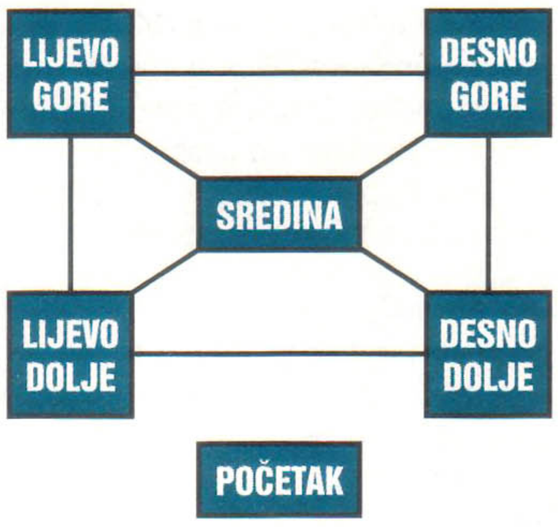
Dakle, taktika bi bila ovakva: čekajte protivnikove slabe figure na svom terenu i potamanite ih svojim jačima. Ponavljajte to dok se ne smanji broj figura, a potom se svojom slabom, ali brzom figurom zaletite na protivnikovu zastavu. Ta taktika funkcionira u sve četiri bitke.
Pazite samo da prilikom približavanja ostanete izvan dometa protivničkih figura. Ako nemate dovoljno prostora, dovedite još koju figuru s druge strane da zbunite protivnika. Kad to obavite, saznat ćete neke stvari i dobiti medaljon.
Ponovno ste u prostoriji gdje možete snimiti poziciju.
Uđite kroz sliku na desnoj strani i pripremite se na nekoliko stvari. Prvo se morate probiti kroz vatrenu stihiju. Potom morate pobjeći kamenom

čudovištu (nešto kao DEKE). Kad to učinite, a moram priznati da je poprilično teško, doći će dio u kojem ne smijete propasti u provaliju. Trčite desnim (donjim) putem dok ne dođete do platoa s vatrama. Ne preostaje vam ništa drugo nego da se prošećete kroz njih. Na vašu sreću, došli ste do pozicije za snimanje. Nakon toga ćete opet bježati od kamenog diva, a kad to obavite, skočite u vatreni tornado i prepustite Hani stvar u ruke. Idite kroz lijevu sliku i pozabavite se slagalicom **(zagonetka 12)**. Kad to riješite, ponovno snimite i krenite kroz desnu sliku. Ponovite prije opisan postupak s Glasom i opet uskočite u vrtlog. Slijedi poduža priča nakon koje ćete se naći na carevom brodu. Priđite carskom tronu i umetnite amblem (EMPEROS PLAGUE), a potom idite na pramac i kod glave izlijte epruvetu sa živom (MERCURY VIAL).

Još vam preostaje ponovno ubaciti...

DISK 4 - drugi put

Nakod uvodnog filma nastavit ćete kao Hana. Idite naprijed pa uđite u lijevu sobu. Pronađite i uzmite 2 dijela mosta (BRIDGE TILE) na početku i skroz gore desno. Idite natrag pa u desnu sobu i uzmite još 2 dijela mosta. Vratite se u središnju prostoriju i iskoristite dijelove. Prođite kroz vrata i film će vam dati neke ideje (da ne kažem predmete) što dalje. Opet ste u središnjem dijelu s dvojim vratima. Idite dalje naprijed pa popričajte s vrtlarom i dobit ćete lopaticu (DIGGING TOOL) i lepezu (CHINESE FAN). Sada trebate riješiti zagonetku. Četiri su polja na kojima su bili dijelovi mosta sada teleporti. Vratite se do lijevih vrata (desnih - zavisno od položaja kamere - ako pogriješite, uđite na suprotna) i iskoristite crvenu (vatrenu) ploču da vas prebaci do vatrenog hrama (pazite na čudna čudovišta koja se teško ubijaju i imaju sposobnost teleportiranja). U hramu idite do udaljenog zida i uzmite prazni ćup (GOURD) za vodu. Sada možete otići u zemljani dio ako stanete na sivu ploču na gornjem dijelu ekrana. Idite na drugi kraj (putem stalno tamanite čudovišta) i iz kuta pomoću lopatice iskopajte malo kamene soli (ROCK SALT). Pomoću plave ploče prijeđite u vodeni dio. Idite do mola i pomoću mlina usitnite kamenu sol, dobit ćete običnu. Ubacite je u vodu da se riješite vodenog čudovišta i uzmite vodeni kristal (WATER CRYSTAL). Napunite ćup vodom i idite do žute ploče pokraj mlina. Priđite rubu i ubacite vodu da dobijete prolaz. Otrčite na lijevu stranu (samo kad je osvijetljeno žuto jer ćete se u protivnom pozlatiti - čiča Miča, vidi ti ribiča...) i uzmite prazni pehar (GOBLET) i zlatni kristal.



Dakle, trčite lijevo dolje, desno dolje, sredina, desno gore, sredina, desno gore, sredina, desno gore, lijevo gore. Požurite po pehar, a kad ga zgrabite, sve će se smiriti.

Vratite se u početni dio gdje ste uzeli prva dva dijela mosta pa okrenite kotač u središnjem dijelu kod pozicije za snimanje (sve vrvi od čudovišta i zato pazite da se ne nađete okruženi).

To će ukloniti sol iz vode, a vi se vratite do mola (teleport je odmah na donjem ekranu) pa napunite ćup i pehar. Opet idite u vatreni hram (crvenkasta ploča) pa stanite na sivu ploču na sredini ispred plamena i popijte vodu iz pehara. To će promijenti boju plamena, a vi ušećite u nj i zgrabite kristal. Okrenite se i idite do stola. Peć će sada biti upaljena pa rastopite prazni pehar i popravite potrganu motiku. Opet idite do zemljanog dijela gdje ste iskopali sol pa u bazenu s pijeskom izdubite rupu i u nju stavite sva tri kristala. Izlijte vodu iz ćupa. Narast će stablo, a vi ćete dobiti dijamant. Vratite se u početni dio pa krenite prema mjestu gdje sta vidjeli svog duha (preko mosta). Otrčite dalje do kraja i dijamantom otvorite vrata i bježite. Opet ste Glas (ne Frank Sinatra, bogme ni stakleni). Upucajte dva vojnika i uzmite ključ što će ga jedan od njih ispustiti. U desnom kutu pokupite plamenobacač (SS2000) i idite van kroz vrata gdje su bila ona dvojica. Naoružajte se EMP-om i njime sredite velikog robota, a potom idite dalje kroz vrata (otvorite ih ključem). I ovdje upucajte tipove pa produžite do vrata na drugom kraju. Pokušajte ih otvoriti pa brzo otrčite natrag. Opet ćete se sresti s robotom, no vi samo upucajte bačve pokraj njega da biste izašli van.
Mlatnite stražara u sjeni, a onda se prikradite drugom i njega sredite. Pomoću kuke za hvatanje prijeđite preko zgrada pa opet malo pucajte. Preskočite na drugu zgradu i idite do ruba sustava za hlađenje. Pažljivo, mic po mic, idite do srednjeg ventilatora i kad se zaustavi, spustite se unutra. Dobit ćete eksploziv (C4). Snimite pa idite van kroz vrata i ući ćete u velikog mech-robota.

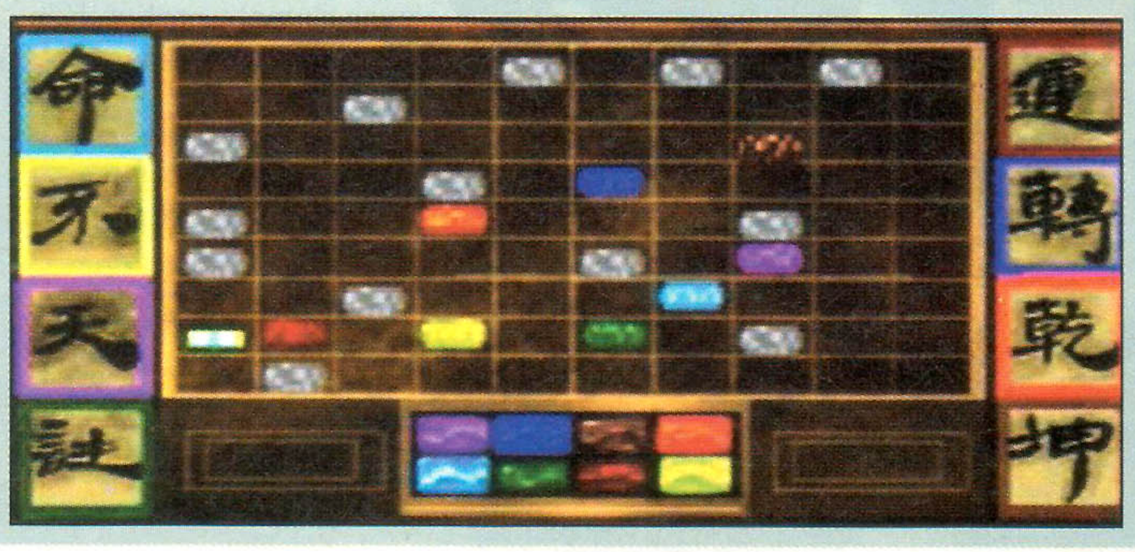
Upucajte drugog robota i vojnike. Idite lijevo pa onda iza ugla. Morate bježati i izbjegavati zrakoplovne napade (svašta su ovi nagurali u igru). Idite dalje do kraja ulice pa iskočite iz robota na ljestve, idite gore i nastavite bježati od zrakoplova prema velikom topu. Kad to učinite, naći ćete se u novoj kući. Potamanite tipove i opet pokupite ključ (UTILITY KEY) koji je za njima ostao pa njime otvorite ploču na podu u kutu. Idite dolje i upucajte stražara pa uzmite pajser (CROWBAR). Otvorite poklopac u kutu i po

OBJAŠNJENJA I RJEŠENJA ZAGONETKI

12. Cilj je kamenčiće u bojama postaviti na polja u dnu ekrana tako da boje odgovaraju. Pazite da ne gurnete ni jedan kamen prema rubu jer će nestati (sivi) ili ćete morati sve iznova početi (neki u boji). Koristite kamenčiće u boji kao graničnike prije nego ih gurnete na mjesto. Ako ni to ne pomaže, pogledajte rješenje

Rješenje:

Pomaknite pločicu s desne strane zelenog kamenčića pa redom gurajte i pozicionirajte pločicu tako da:
zeleni kamen gurnete dolje
tamnoplavi lijevo
smeđi dolje
smeđi lijevo
narančasti desno
svijetloplavi lijevo
žuti desno
crveni desno
graničnik (sivi) lijevo od ljubičastog gurnite lijevo
graničnik (sivi) u trećoj koloni na vrhu gurnite dolje
svijetloplavi gurnite dolje
tamnoplavi dolje
crveni dolje
žuti dolje
smeđi dolje
narančasti dolje
ljubičasti lijevo pa dolje



13. Trebate prošetati poljima i stati na njih 8. Ikone polja na koje trebate stati su pokraj vrata kroz koja ste ušli. Na podu su još 4 vrste običnih polja i 4 vrste loših (ozljeđuju vas). Krenite od startnog polja preko ikona koje su u lijevom stupcu. Kad njih prođete, stanite i na ikone iz desnog stupca. Hodajte samo okomito i vodoravno, a ne dijagonalno. Ako ne uspijete iz prve, nema veze - pokušajte ponovno.

Rješenje:

Hodajte prema dijagramu po poljima s brojevima i samo preko polja označenih "o".

KRAJ

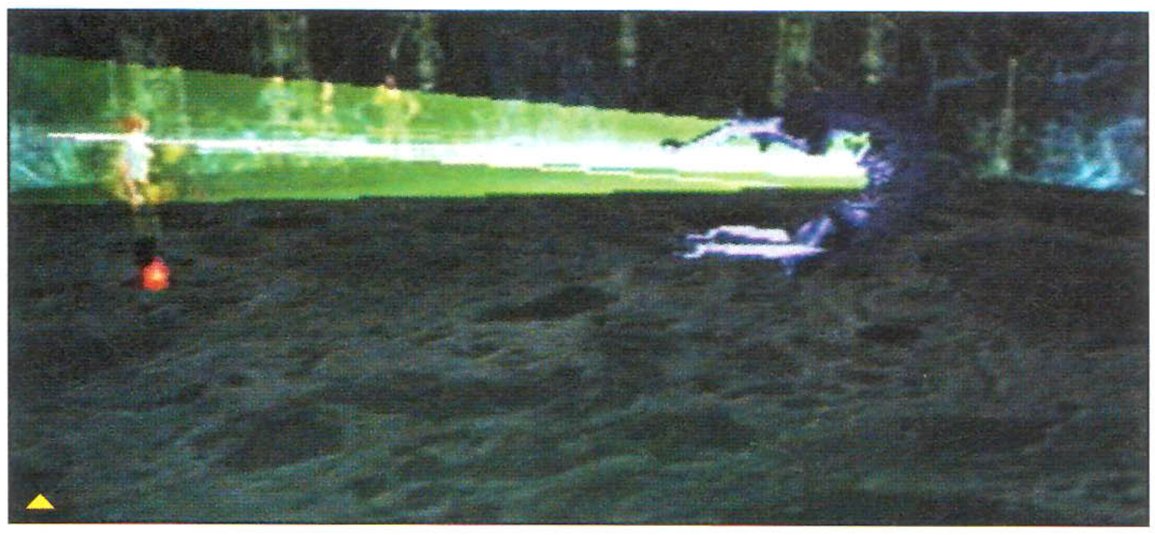
3	x	x	x	8	x	x	x
o	x	x	o	o	4	x	x
o	o	o	2	x	x	x	7
o	x	x	o	x	o	o	o
6	x	x	1	o	o	5	x

POČETAK

14. Tko je ljevoruk?!

Rješenje:

Lijevo je MIST, a desno RAIN



kanalizaciji se vratite u početnu zgradu. Umlatite tipa, pa onda krenite van rešetajući i dalje sve oko sebe. Po već poznatom putu odšećite do žutih vrata (nakon kojih vas je ganjao robot) i otvorite ih ključem. Tiho uklonite stražara i uđite u kanalizaciju.
Kad izađete van, naći ćete se u gabuli.
Sve je puno munja, a vi morate otrčati preko ploča (drukčije boje od okolinša) dok je struja isključena. U prekidima potrčite uokolo dok ne dođete do vrata. Otvorite ih karticom (GATE KEY). Pomoću EMP-a umrtvite robota i brzo upucajte stražara. Ponovite postopak na robotu i ključem otvorite vrata. Potamanite stražare, opet otvorite vrata pa opet tamanite stražare. Idite na desnu stranu i kad dođete do crveno osvijetljenih vrata, razvalite ih pajserom. Pretražite stol na suprotnom kraju i uživajte u filmu.

Krenite van i opet gledajte film. Kad vi dođete na red, otrčite do pištolja. Kad to učinite, naći ćete se u vrtu. Krenite prema pagodi i prođite kroz ista vrata kao i Hana prije.

Ah da, ubacite CD...

DISK 2 - drugi put

Kad dobijete kontrolu, idite prema plavim vratima i pozvonite (zvonce imate, zar ne?!). Morate riješiti prvi test.
Uzmite olovku i papir jer je ovaj dio drukčiji svaki put kad igrate. Zabilježite boju i redoslijed kojom se pale pa to ponovite. Kad to obavite, na redu je Glas.
Iskoristite feniksa na vratima i bit ćete primorani na još jednu igru u stilu *Čovječe, ne ljuti se*. Morate doći do kraja prije protivnika bacajući kocke. Ako netko stane na polje na kojem je već netko drugi, vraća se 6 polja unatrag i tako do kraja. Na kraju morate dobiti točan broj koji vam fali do oka.
Jednostavno za igrati, ali ne i za pobijediti (gotovo sam 99% sigurna da me računalo mulja).
Novi je test pred vama. Pomoću lepeze dozovite novog besmrtnika. Morate prijeći polje od startnog do ciljnog kamena tako da odaberete odgovarajuće ploče **(zagonetka 13)**. Kad to napravite, opet ste u ulozi Royce Glasa. Idite do vrata i iskoristite papirnatu lutku (PAPER DOLL). Sada možete birati između brata i oca. Ne znam kakvog to utjecaja ima, ali u oba ćete slučaja završiti u istoj bitki. Upucajte čudovište i opet ste Hana.
Peti zadatak može biti posve jednostavan ako na početku niste ubijali ljude bez veze. Bilo kako bilo, upotrijebite zrcalo kod vrata. Ako niste ubijali ljude, idete odmah dalje, a ako jeste, morate se boriti protiv besmrtnika, i to goloruki jer ni od jednog oružja nema koristi. Dakle, sredite ga i dajte opet Royceu šansu.
Šesti zadatak je borba protiv samog sebe. Iskoristite medalju za hrabrost (BRAVERY MEDAL) i pozabavite se sami sobom.
Najjednostavnije vam je trčati oko jednog od stupova i pucati u dvojnika sleđa.
Iskoristite ukosnicu (HAIR PIN) kod vrata. Sedmi je zadatak opet po vašem izboru. Birate između Rain i vaših roditelja. Odaberete li nju, možete odmah dalje, odaberete li njih, morate se boriti protiv dvaju demona. Bilo kako bilo, opet ste s Glasom.
Ubacite breskvu (PEACH) i odslušajte starca. Slijedi hodanje po pločama koje su slučajno postavljene i tu nema pomoći, sve ovisi samo o sreći, zato navalite i što prije prijeđite na drugu stranu.

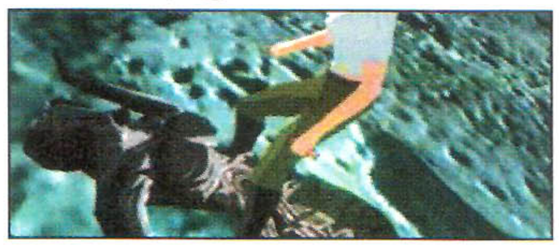
Kad to prođete, pripremite CD. (Kraj je blizu, osjećam to!!!)

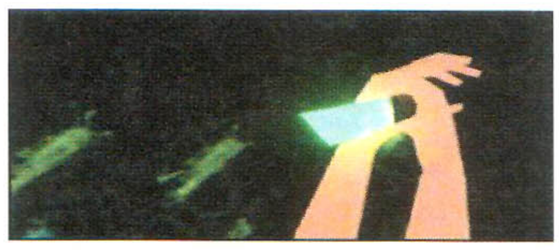
DISK 3 - drugi put

Prvo snimite i ako ste željni bar mali dio odigrati sami, odložite PSX na stranu i ...

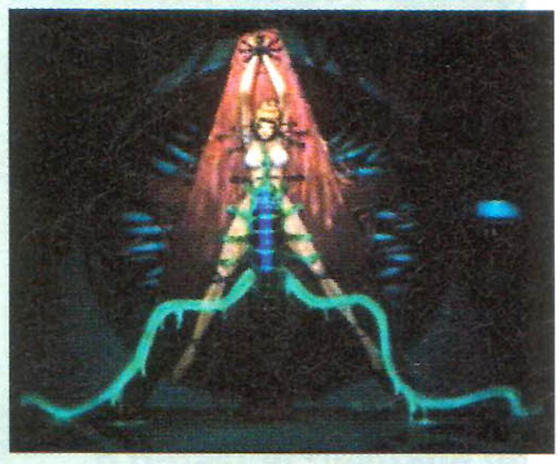
Ako niste, dobro. Krenite naprijed i kad odgledate film, neka Hana upuca Mist (Raininu sestru blizanku). Tko je to, pogledajte u rješenja **(zagonetka 14)**.
Opet odgledajte film i pripremite se za završnu bitku. Sada kao Rain morate upucati čudovište u koje se vaša sestra pretvorila.
Čudovište ima tri oblika različite boje (od oružja je najbolja automatska puška ako imate hrpu streljiva, a ako ne...):
Crveno - ispaljuje plave kugle koje najlakše možete izbjeći ako ste na sredini. Najlakše ga je oštetiti plamenobacačem.
Plavo - ispaljuje ravni snop. Najlakše ćete je srediti tazerom (Tazi, Tazi, Tarzane, ovaj je pištolj samo za tebe).
Zeleno - okreće se i riga vatru. Koristite sonic boom.

Kad mu oduzmete svu energiju, pritrčite i upotrijebite virus (VIRUS CANISTER). ⊗





Eto, to bi bilo to. Uživajte u završnim animacijama, bonus stvarčicama i pokojoj šifrici!!!!



RESET

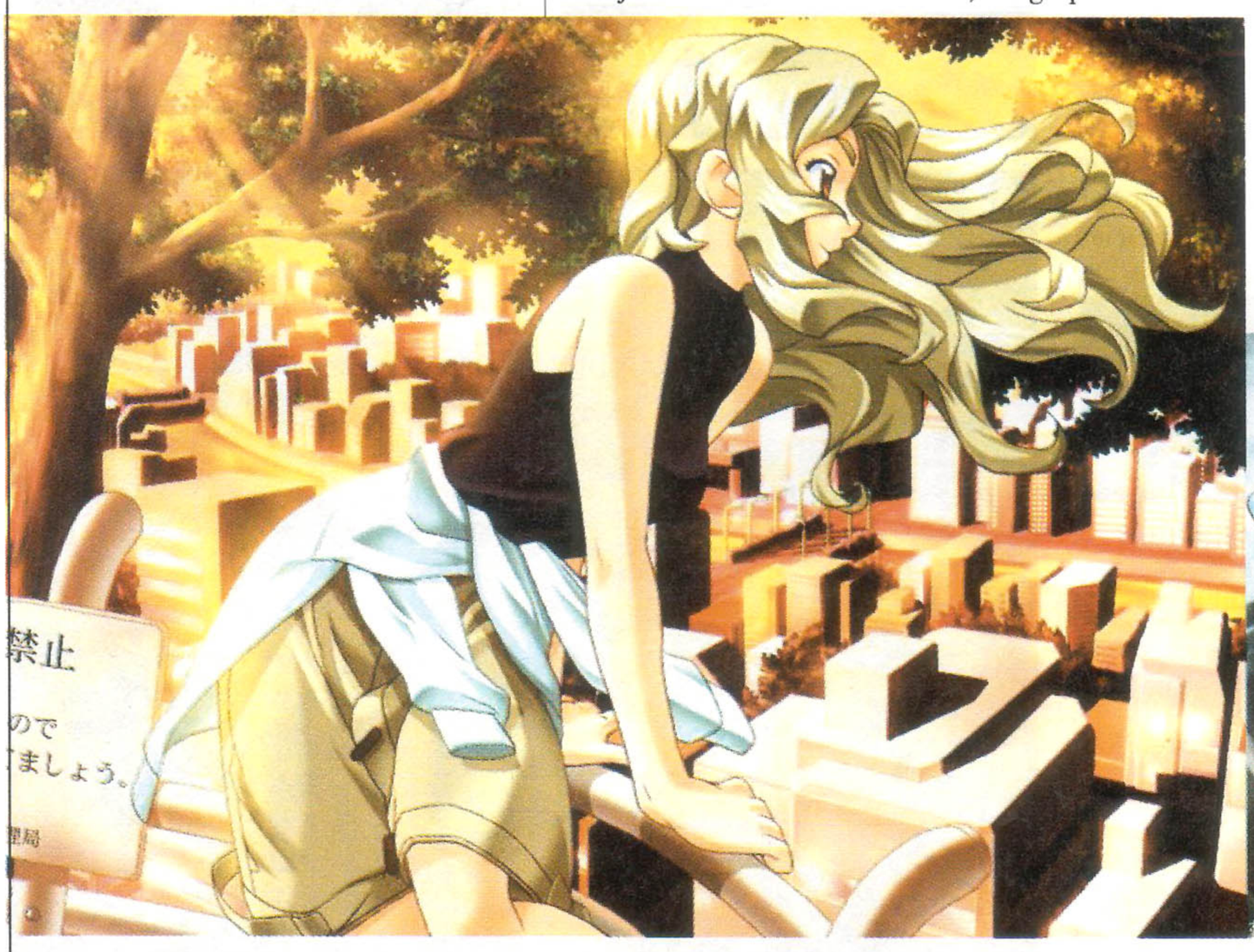
Instant akcija!!! Nemogući zapleti!!! Misteriozna igra!!! Novi Reset donosi sve to i još više u novom nastavku, još vrućem od prelamanja!!! Uhvatite se u koštac s japanskom animom, s maloljetnim djevojčicama i izvanzemaljcima velikih očiju!!! Preživite napad na vaše bubnjiće najnovijeg Sepulturinog albuma!!! Dokažite da vi možete ostati živi, ako već Romeo mora umrijeti!!! Ako uspijete, javite nam to Ericssonovim mobitelom, inače vam se ne piše dobro!!! Reset je opasan, smrtonosan i grize!!! Obucite ne jednu, ne dvije, nego tri pancirke i pripremite se za napad!!! Reset se vratio, hahahahaha....

piše | **Danijel Milčić**

JAPANIME

Anime, japanime, Manga, hentai, chibi... svi ti nazivi vode nas do jedne zemlje - Japana, i svi imaju, dakako, različito značenje. S porastom popularnosti Japana, o njima se počelo sve više pisati i u časopisima, no ondje se kojiput mogu pročitati i pomalo smiješna objašnjenja, stoga ćemo vam mi pokušati pojasniti o čemu je točno riječ...

Japan. Vjerojatno najekstremnija zemlja na našem planetu. Svojedobno su Japanci odlično kopirali tuđe stvari i prodavali ih u svojoj zemlji, da bi s godinama razvili svoj stil te se naglo i neprimjetno odvojili od ostatka svijeta. Napretku u tehnologiji i njenoj minijaturizaciji ne može se suprotstaviti niti jedna svjetska sila. Zašto? Naravno, zbog upornosti.



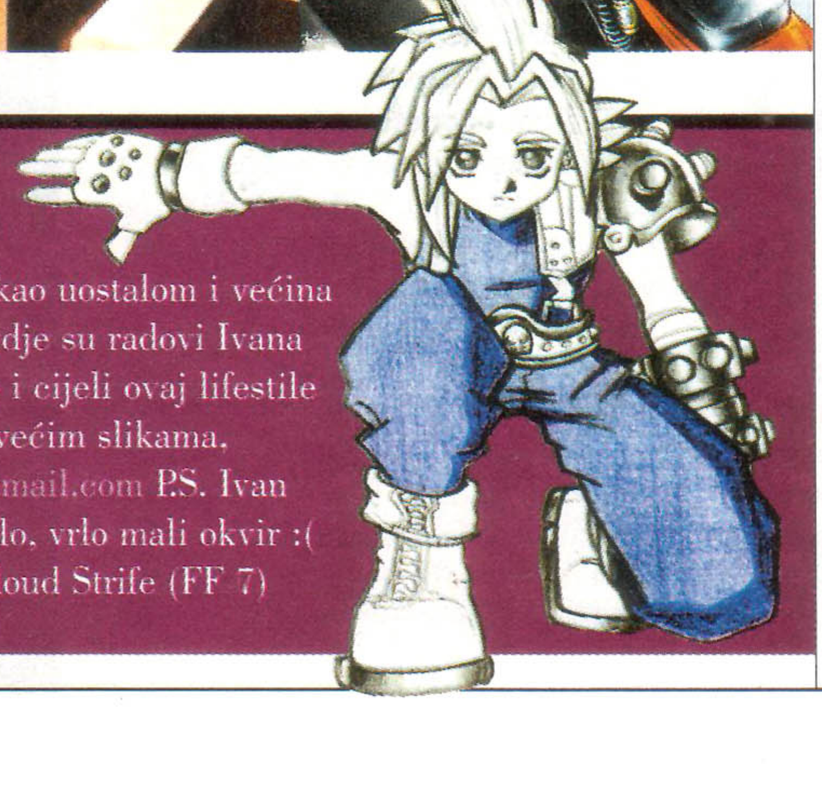
Rad, rad, rad i rad. Tim geslom Japan se odmakao ne samo u tehnologiji nego i u drugim stvarima, a ovaj nas put najviše zanima njihova prava evolucija crteža, poznatog pod nazivom anima, tj. japanima. Njihov crtež lika specifičan je ponajprije po iznimno velikim očima. Ostale mjere osobni su ukus autora, tako da će se karakter nekog lika naglasiti primjerice strahovito malim nosom, ustima, tj. možda ih na crtežu neće ni biti. Oči su naravno u prvom planu.

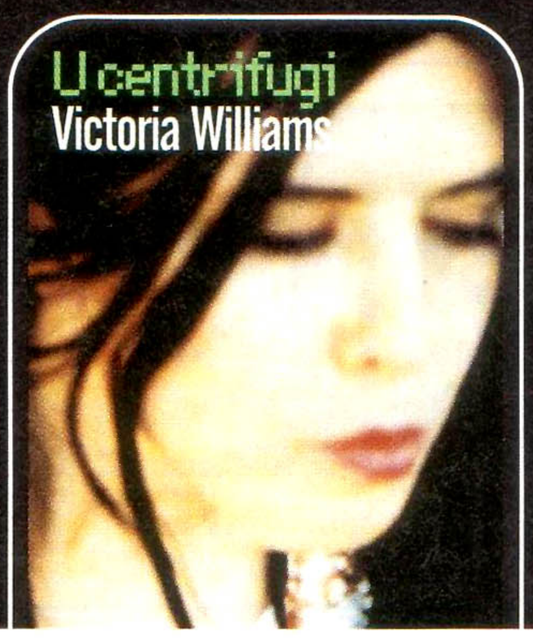
ZAŠTO OČI?!

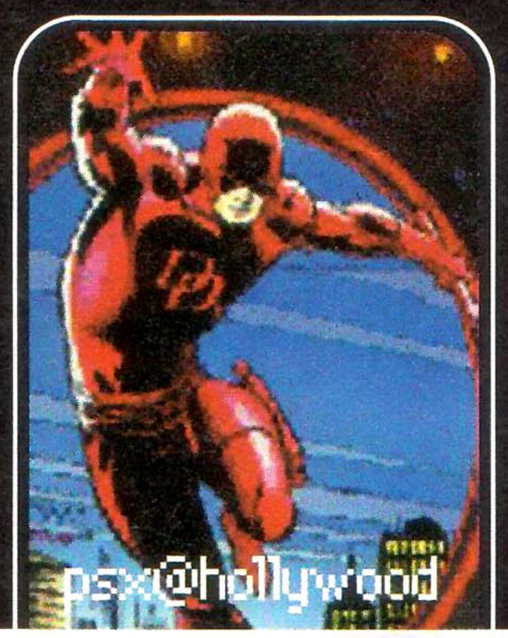
Oči su jedini vidljivi kontakt s mozgom, lijevo oko - desna polutka, desno oko - lijeva polutka mozga. Zamislite, 'eye contact' s nepoznatom osobom redovito u čovjeku izaziva uzbuđenje, nelagodu, čak i mržnju... Često ćete se u razgovoru uhvatiti kako izbjegavate izravan pogled sa sugovornikom, baš zato jer u tom trenutku vi gledate svoje mozgove. Najlakši primjer je kad vaš sugovornik primjerice laže, a vi mu to vidite 'u očima'. Kroz tu jednostavnu filozofiju dolazimo do jasnog zaključka da povećavanjem očiju dobivamo i snažniji dojam karaktera, i to djeluje upravo savršeno. Zbog svog vrlo snažnog dojma anime su se počele širiti diljem svijeta, okupivši oko sebe brojne fanove, jer kad vam se anima jednom zavuče pod kožu, 'klasičan' vam crtež jednostavno postaje patetičan i, naravno, neuspio pokušaj. Izvorna anima proživjela je velike preinake jer je svaki narod uglavnom crta za nijansu drugačije, tako primjerice likovi američke anime imaju nešto manje oči i uglavnom velika i ispupčena usta. No koliko god Ameri pokušavali prigrnuti sve sebi i eventualno napraviti svoj, popularniji smjer, Japan ostaje Japan i

CROANIMA

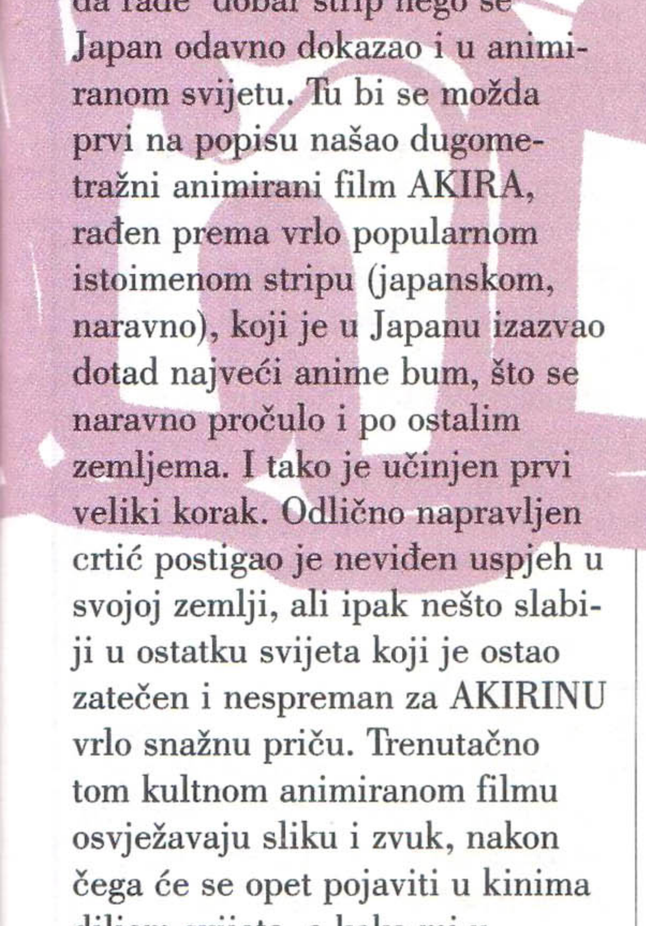
Zahvaljujući samo nekim podzemnim vezama, kao uostalom i većina hrvatskog stripa, anima ipak postoji i u nas. Ovdje su radovi Ivana Kovačevića (20) skučeni na malom mjestu, kao i cijeli ovaj lifestile uostalom, no malo manje teksta rezultira malo većim slikama, stoga.... kontakt: Ivan Kovačević: danosei@hotmail.com P.S. Ivan ima nebrojeno mnogo radova, ali ovo je vrlo, vrlo, vrlo mali okvir :(Možda drugom prilikom?! Dečec koji čuči je Cloud Strife (FF 7)







daleko najviše odmiče od nekakve 'konkurencije'. Ne samo da rade dobar strip nego se Japan odavno dokazao i u animiranom svijetu. Tu bi se možda prvi na popisu našao dugometražni animirani film AKIRA, rađen prema vrlo popularnom istoimenom stripu (japanskom, naravno), koji je u Japanu izazvao dotad najveći anime bum, što se naravno pročulo i po ostalim zemljema. I tako je učinjen prvi veliki korak. Odlično napravljen crtić postigao je neviđen uspjeh u svojoj zemlji, ali ipak nešto slabiji u ostatku svijeta koji je ostao zatečen i nespreman za AKIRINU vrlo snažnu priču. Trenutačno tom kultnom animiranom filmu osvježavaju sliku i zvuk, nakon čega će se opet pojaviti u kinima diljem svijeta, a kako mi u posljednje vrijeme 'kakti' pratimo svjetsku scenu, bez sumnje da ćemo ga gledati i u našim kinima.



AKIRINU slabiju zapaženost u SAD-u nadoknadio je idući veliki hit iz Japana 'Ghost in the Shell' s također fantastičnom pričom, crtežom, animacijom, zvukom, a bome i glazbom :). Naravno, ništa od toga do Hrvatske nije došlo (doduše, riječ je o sada već vrlo starim naslovima). Svega jedna kopija AKIRE stigla je preko hrvatske granice 1996., i to nasreću na adresu mog prijatelja koji je bio toliko dobar i poslije je ustupio ljudima željnim gledanja, a 'Ghost in the Shell' se pak našao u nekakvom (danas propalom) strip shopu u haustoru s ulazom iz Ilice... Nedavno je doduše prikazan i u klubu Tvornica, ali odaziv gledatelja nije bio velik. To su vjerojatno 2 najveća svjetska anime hita (osim njih, naravno, postoji i mali milijun drugih filmova i serijala), a oba su stigla iz poznate japanske filmske kuće **Manga**. Dakle, Manga je samo ime filmske kuće, a to što neki tako zovu i animu, to je njihov problem... Treći film vrijedan spomena na ovom stisnutom prostoru pojavio se čak nedavno i u našim kinima. Ime mu je 'Princeza Mononoke', a riječ je o staroj japanskoj legendi, u ovom slučaju obrađenoj kroz animirani film pod direktorskom palicom Hayao Miyazakija, vlasnika izdavačke kuće Ghibli (u nas je prava otkupio Disney). Njena je pak specifičnost upravo sama proširenost; naime, iako Manga radi i izdaje nebrojeno mnogo crtića, nikad ih ne distribuira

po svim svjetskim kinima, dok je 'Princeza Mononoke' učinila baš to. Uz Princezu, u iduće 2 godine pod okriljem iste izdavačke kuće u našim ćemo kinima gledati 'Laputa - Castle in the Sky' i 'My Neighbor Totoro'. I tako, komercijalizacijom anime i broj fanova se povećava, svatko hoće prikupiti

što više crteža filmova ili, još bolje, pridonijeti samoj kulturi svojim crtežima. Kad želja za animom počne prelaziti svaku granicu, čovjek ulaže sva sredstva za život (izuzev onih osnovnih za hranu) u nju, bilo da je riječ o stripu ili animiranom filmu. U Japanu se takvi ljudi zovu 'otaku' - ako su zaluđeni animama, tj. 'ecchi' ako je riječ o hentaima (objašnjenje za izraz hentai potražite u okviru). Anima je u posljednje vrijeme sve zastupljenija i u igrama, primjerice u *Final Fantasyju 7* ili pak novom *Oniju*, a njena se popularnost širi i dalje.... i dalje... Širio bi se vrlo rado i ovaj tekst, no ograničeni smo samo na ove dvije stranice, ali to ne znači da je to sve o animi - uskoro vas očekuju i neke anima slike (imamo ih više od 11 000:)) koje ovaj put ne stanu zbog, naravno, teksta.

STRANGE BODY

'Strange body' bi bio doslovan prijevod riječi 'hentai' koja se pak upotrebljava kao naziv za 'adult anime' ogranak (čitaj: iznad 18). Naravno, niste ni sumnjali da ovako velika kultura nema i svoju perverznu stranu, a kako sam napomenuo na početku, Japanci su vrlo ekstreman narod, što se lako može vidjeti na mnogim hentaima koje ipak ne možemo objaviti :(.
I na kraju, spomenimo još jedan veliki anime ogranak pod nazivom 'chibi', koji se odnosi na minijaturiziranu animu. Vrlo simpatično, vrlo smiješno, mali chibiji imaju karakter odraslog čovjeka smanjenog u kompaktno izdanje, bez sjenčanja i kompliciranih linija.

RESET

Halo, Bing...

Imate para? Imate viška para? A što kažete na proljetni mini (naglasak na mini) disk s okusom cvijeća? Ili na role pune livadskog meda? Možda pušku koja ispaljuje bombone lahkog okusa? Pa sve u ruksak i na bajk pa u planinu pjevajući i slušajući MP3 na akumulator (kojeg ugradite u skuter).... i tata bi sine i tata bi...

AUTOAKUSTIKA

MP3 u autu?!

ustupio	Hi-Fi centar, 01/387 33 77
cijena	3500 kn

Pripadate li onom dijelu mlade generacije kojoj nije stran Internet i imate vozačku dozvolu, tada će vas sigurno zainteresirati ovaj Kenwoodov MP3/CD radio-prijamnik. Osim što čita CD-R i CD-RW sprežene glazbene CD-e, čita i MP3 glazbene zapise. Nadamo se da će 10-12 sati neprekidne glazbe na jednom CD-u biti dostatno i slabijem vozaču na putu od Zagreba do Dubrovnika. Sve one silne MP3 CD-e koje ste dosad mogli slušati samo na svom PC-ju odsad možete slušati i u autu. Izlazna mu je snaga 47W x 4, što će vjerojatno biti dovoljno prosječnom korisniku. Osim toga, ovaj Kenwoodov ljepotan ima i RDS (radiotekst), višebojni display, K3i prijamnik i tko zna što sve još...

KOMUNIKACIJE

Pogledaj mog, pogledaj mog

Jedino kad je o mobitelima riječ, muškarci se hvale da imaju - najmanjeg, a Ericssonov model T29 je upravo takav. Malih je dimenzija, zgodno izgleda i donosi niz zanimljivih funkcija - kao stvoren za mlade. Njegovi vlasnici mogu putem WAP-a slati i primati e-mailove ili posjećivati brojne informacijske servise. Kupuju li njime putem WAP-a, broj njihove kreditne kartice bit će kriptiran, što ih štiti od mogućih zloporaba.

Oni koji su toliko zaljubljeni da vole izgovarati ime svoje djevojke morat će pripaziti jer T29 ima voice dialling i voice answering funkciju. Šalju li joj SMS-poruke, koje su i jeftinije, kontrola troškova bit će u njihovim rukama jer je u uređaj ugrađen i njihov brojač. Dakako, i vibroalarm, sat i štoperica.

Bude li im ikad dosadno u školi ili na faksu, na raspolaganju im je pet igrica koje će, zahvaljujući bateriji velikog kapaciteta, moći igrati čak 240 sati - bez prekida. Dakako, ako izdrže.

ustupio	Ericsson Hrvatska
cijena	u prodaji tek polovicom svibnja

BICIKLI

Za sportaše i za šminkere

Za sve one koji se žele sigurno i udobno voziti na biciklu, čak i kad izvode različite gluposti i akrobacije, Jumpertrek je osmislio Freerider Disk model. Za udobnost u vožnji pobrinut će se prednji i stražnji amortizer te 24 brzine, a sigurnost će pojačati kočenje pomoću diska na prednjem kotaču. Takva oprema omogućit će vam maksimalno udobnu vožnju i po najlošijem terenu, a zglobovi će vam patiti što je najmanje moguće. Nađete li se na opasnoj nizbrdici, disk kočnice pružaju sigurnost kakvu je teško doživjeti s klasičnim sustavom kočenja. Rama je aluminijska pa ovaj bicikl neće biti teško odnijeti stubama u stan, gdje će biti najsigurniji. Trebamo li vam uopće isticati da ovakve zvjerke znaju često 'odlutati' u nepoznatom pravcu. Odlučite li se na kupnju Jumpertrek Freerider Diska, bit ćete svugdje zapaženi. A krenete li na downhill vožnju, ne zaboravite kacigu. Jedna je glava na ramenima.

ustupio	Auto Hrvatska BIM, 01/461 35 24
cijena	4001 kn

TEHNIKA

Sony Portable MD Recorder MZ-R90

Malo čudo! Svira! A i snima! I nosi se elegantno u džepu iz kojeg viri samo prekrasno dizajnirani duguljasti daljinac. Display plave boje zadivit će svaku tetu u tramvaju, a vi podebljajte, pa nek' trešti cili trajvan! Podesan posebno za tipove špijunskih sklonosti koji se šuljaju u mraku i vole snimati razgovore na koje nisu pozvani. Šteta što mikrofon nije uključen! A zvuk?

Zvuk je solidan za tu klasu, a za razliku od nekih minidiskova, mali MZ-R90 svira ipak bolje od dobro skockanih walkmena. Predivno, metalno, slatko, ali cijenom nam gotovo nedodirljivo. (dr)

ustupio	Renoprom, 01/3330 999
cijena	2983 kn

RUKSACI

Sve svoje sa sobom nosim

Ruksak naš svagdašnji ima mnogo lica. Veliki, mali, u svim bojama, u obliku Alfa, pande ili medvjedića, prozirni da se vidi što nosimo, s kuhinjskim satom da svi vide koliko je sati, s placa, originali i lažnjaci, vojni i civilni, išarani flomićima i s imenima bandova. Bog je velik, zaključujemo i predstavljamo vam dva ruksaka koji uredno plaćaju porez, iz finih su obitelji i stanuju u službenim trgovinama. Jedan je Amer, a drugi Talijan, ali govore sve jezike. Dovoljno su veliki da vam u njih stane vaša omiljena konzola s desetak igara, multi tapom i četiri joypada. A knjige? - upitala bi stara majka. E, sorry, stara, za njih nema

ustupio	Lotto: Sport Nika 01/388 65 44 Champion: Ve-Ma, 01/309 46 65
cijena	Lotto - 330 kn Champion - 245 kn

PAINT-BALL

Oboji me izdaleka

U svakoj se zgradi nađe budalasti susjed koji gotovo svaki dan pere i glanca svoj auto. Dakako, više nas muče oni koji su bespravno sagradili još jedan kat ili garažu tik do naše zemlje. Upravo za njihovo usrećivanje i prebojavanje njihove imovine u uzorak '101 dalmatinca' preporučujemo ovu paint-ball pušku. Izgleda kao prava 5.56 mm jurišna puška sa snajperom, samo što ispaljuje 6-milimetarske kuglice punjene bojom. Iako nije prava, nemojte je nositi u banku jer biste se mogli neugodno provesti - ondje stražari nose prave pištolje. To zapravo i nije prava paint-ball puška jer kuglice ne ispaljuje pomoću zraka nego pomoću opruge koju treba repetirati prije svakog ispaljivanja. No, barem nećete morati kupovati spremnike sa zrakom kad već morate kuglice s bojom. Paf - fiju - pljas!

ustupio	Adra Šport, 01/388 77 36
cijena	864 kn

ODJEĆA-OBUĆA

Kotrljajuća zabava

Budući da je danas teško doći do prijevoznog sredstva na četiri kotača, mnogi se odlučuju kupiti ono na osam. Pogađate, riječ je o koturaljkama koje su postale ultimativno modno i fitness sredstvo u urbanim sredinama. Odlična su stvar za zabavu i rekreaciju, jačaju vam tijelo i nabijaju kondiciju. Dobra kombinacija, zar ne? In-line koturaljke pojavile su se u Americi u prošlom stoljeću, a danas su prisutne u cijelome svijetu, pa tako i kod nas. No, kao i mnoge druge stvari, i one podliježu modnom trendu. Model Flight ALX M 9120 tvrtke K2 namijenjen je onima koji zahtijevaju vrhunsku kvalitetu. Kotači od 78mm/78 A i kuglični ležajevi ABEC 7 te moderno dizajnirano ležište jamče da je uistinu riječ o high-end proizvodu za duge staze na kojem ćete postići velike brzine, prava fitness koturaljka. Ako ste pak ljubitelj akrobacija i izvođenja nemogućih skokova i padova, onda je za vas model K2 125 CC. To je agressive koturaljka koja će izdržati i najteže skokove i udarce. Kuglični ležajevi su ABEC 3, a kotači su mali, samo 55 mm/ 85 A. Prije izvođenja nemogućih skokova i akrobacija zaštitite se dodatno kacigom i štitnicima za koljena i laktove. Zlu ne trebalo, ljeto tek dolazi.

ustupio	Merces, 01/ 388 64 67
cijena	ALX M 9120 - 1890 kn 125 CC-1790 kn

SKUTERI

Born to be... quick!

Kolekcija proljeće/ljeto 2001. upotpunjena je tek kad imate jedan ovakav skuter. Prijeko vam je potreban želite li biti na 32 mjesta u istom danu i na svakome popiti kavu i diskutirati o PS2. Prometni zastoji, gradske gužve, problemi s parkiranjem, velika potrošnja ne bi vas trebali brinuti. Iako postoji i njegova jača izvedba, predstavljamo vam Peugeotov skuter Vivacity 50 cc. Nešto je jeftiniji (prođite s 5, možda ga užicate kao nagradu) od svog jačeg brata od 100 cc, a potrošnja i održavanje neće znatnije opteretiti vaš džeparac. Iako moderno izgleda, svojstvene su mu umjerene linije pa možete početi svome ocu objašnjavati da će, ako vam ga kupi, i on moći s njime skočiti nešto obaviti, a da ne izgleda smiješno. Na prednjoj dvostrukoj teleskopskoj vilici je kotač od 12 cola i disk kočnica koja će vam uz prednje i stražnje pokazivače smjera i retrovizore omogućiti maksimalnu sigurnost u vožnji.
Nije to najjači, ni najluđi, ni najbrži skuter na cesti, ali je svakako zgodan, jednostavan i okretan. Još samo da sam među onim PSX-ovcima koji žive uz Jadran pa da ga mogu voziti barem 6 mjeseci na godinu...

ustupio	Forticar, 01/ 617 69 80
cijena	3928 DM

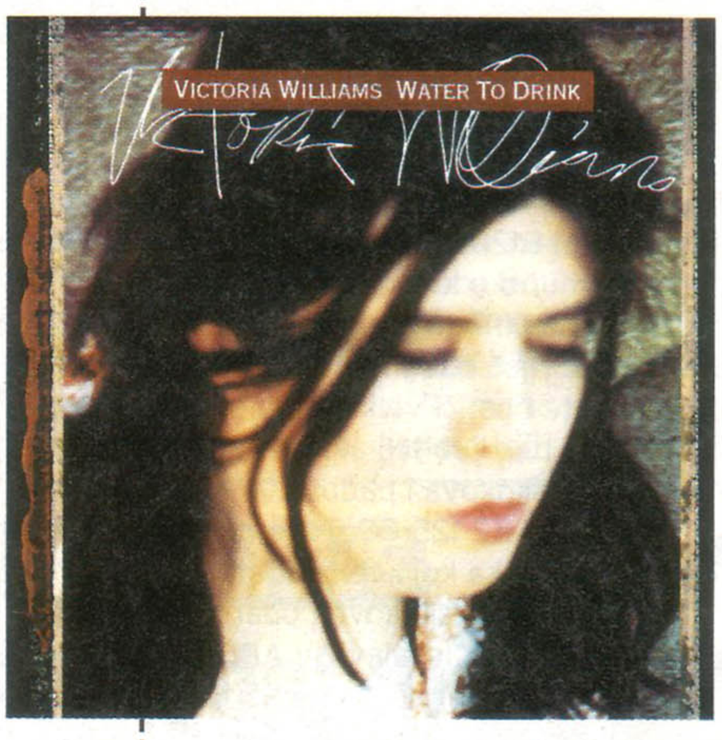
RESET

U centrifugi

webconnect:
www.victoriawilliams.com

Victoria Williams

Water To Drink (WEA/Dancing Bear)



Ispij malo Viktorijine vode

Što radi žena jayhawksovca Marka Olsona u slobodno vrijeme? Pere suđe. Inače već dvadesetak godina zarađuje za suđe pjevanjem. I to vrlo lijepim pjevanjem. Apsurdno, za njen se rad malo više saznalo tek nakon izdavanja tribute albuma u njenu čast 1993. Oboljela od multiple skleroze, imala je malih problema u sviranju, a kako, kao i većina pjevača, nije imala zdravstveno, ekipa se skupila i snimila *Sweet Relief: A Benefit for Victoria Williams*. Njezin peti solo album *Water To Drink* prvobitno je zamišljen kao cover pun standarda, ali se lagano zaokrenuo prema autorskim radovima koji su ugodno popunili cjelinu. Na prvo slušanje lagano, na drugo zanimljivo, poslije drago i slatko. Folkerski, songwriterski, mnoge od pjesama čut ćete na radiju, pa ako vam se svide, pišite, tko zna hoćete li ga se dočepati. Naši favoriti su: Claude, uz koju se ne može ostati loše volje, i Lagniappe (fraza u Luisiani koja znači "nešto malo extra"). Indžoj! *(dr)*

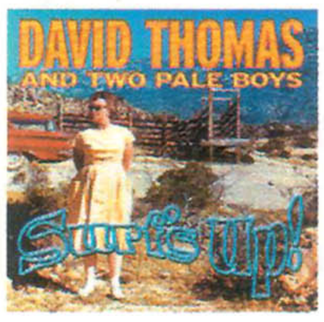
Sretni čitatelj koji odgovori koji je ovo po redu Victorijin album dobit će ovaj CD! Odgovore šaljite na adresu uredništva (Čakovečka 17) ili na psx_reset@janus.hr.
Dobitnik CD-a mjeseca iz prošlog broja je **Danijel Horvat** iz Osijeka.

AFRIKA BAMBAATAA - Looking For The Perfect Beat 1980-1985

(Tommy Boy/Dinaton)

Electrofunk, breakdance, Zulu Nation, ghetoblasteri, grafiti i soundsystemi... da je riječ o igri asocijacija iz negdašnje (sjajne) Kviskoteke, odgovor bi bio više nego jednostavan: Afrika Bambaataa. Točnoooo!!!, uzviknuo bi legendarni Oli Mlakar i neukoj poblici u studiju pojasnio: Afrika Bambaataa je rodonačelnik današnjih glazbenih pravaca kao što su ***rap***, ***hip-hop***, pa čak i ***techno/dance/trance***, a djelovao je tijekom osamdesetih i devedesetih (fala Bogu, još nije posustao) u newyorškom ***Bronxu***, neprestano ističući svoju plemenitu ideju vodilju mira, prijateljstva i antirasizma bilo koje vrste. Ova nam ultimativna zbirka njegovih najranijih singlova, raritetnih snimaka prebačenih s vinila i remixa zorno pokazuje što su to slušali kojekakvi ***Snoop Doggovi***, ***Ice Cubovi***, ***Eminemi*** i ***Outkasti*** dok su se još igrali s lopaticama u pijesku i promatrali svoju stariju braću kako ***brejkaju*** na zvukove ***Renegades of Funka.***. Divno se ponovno prisjetiti ***kantastog*** zvuka Rolandove ***TR 808*** ritam mašine, prvih pokušaja sampliranja uopće (***Kraftwerk*** u skladbi ***Planet Rock***), gostovanja ***Jamesa Browna*** u ***Unity Pt. 7***, i diviti se producentskim zahvatima ***Arthura Bakera***! Stoga - lanac s privjeskom afričkog kontinenta oko vrata i trk u najbliži CD-shop po ovo esencijalno izdanje! *(im)*

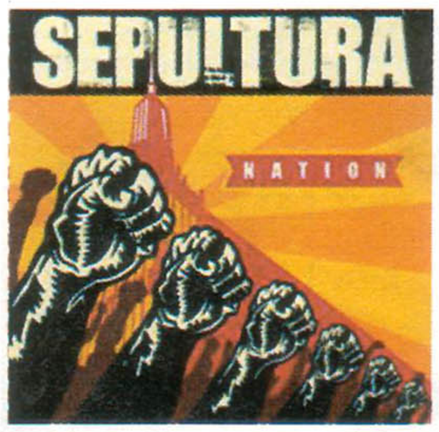
DAVID THOMAS & TWO PALE BOYS - Surfs Up! *(Glitterhouse/Dancing Bear)*



Iznimno simpatični debeljko David Thomas je čovjek kojeg bi svatko poželio za strica. Ja zasigurno bih! Dobrodušan kakav već jest, ovaj nam osvjedočeni ljubitelj ptica i pješačenja daruje album (drugi po redu s pratećim sastavom Two Pale Boys) nesvakidašnje sanjivog ugođaja na kojem su jedini instrumenti koje možete čuti - truba, gitara i melodika. Dakako, i nezaboravan Thomasov glas prepoznatljiv još iz davnih dana eksperimentalnog avant-punk sastava ***Pere Ubu***. Blaga usporedba s ***Tom Waitsom*** i još blaža s post-rock sastavom kao što je, primjerice, ***Tortoise*** bi vam mogla pojasniti što to zapravo nudi ***Surf's Up***! Osam skladbi zasigurno nije za svačije uši, no oni uporniji bi lako mogli biti uvučeni u nesvakidašnji i čarobni svijet ovog jedinstvenog umjetnika. I to na obostrano zadovoljstvo! *(im)*

SEPULTURA - Nation *(Roadrunner/Dinaton)*

Osim što je, baš kao i ***Beneath The Remains***, snimljen u Brazilu, ***Nation*** posjeduje još jednu sličnost s legendarnim, četvrtim po redu, albumom Sepulture. Naime, ponovno je riječ o ključnom ostvarenju koje bi uvelike moglo odrediti daljnji tijek njihove trenutačno poljuljane karijere. Uz pomoć brojnih i pomalo neobičnih gostiju poput ***Apocalyptice***, punk veterana ***Jelloa Biafre*** i dub-reggae producenta ***Dr. Israela***, Sepultura iznova pokušava vratiti reputaciju istinskih metalcore zvijezda. Teško je bilo što prognozirati, no uzme li se u obzir tradicionalno bespri-



jekorna žestoka svirka i određen (dobrodošao) odmak od žanrovskih klišeja, Sepultura bi mogla biti na pravom putu. Zbog iskrenosti, poštenja i brazilske tehnike - ja im to od srca želim. *(im)*

VIJESTI

Phil Collins je cool!?

Ma što mi mislili o tome; rapperi odaju počast Philu Collinsu. Jedna od stvari na koje se najčešće bojimo pomisliti upravo se ostvaruje. Wu - tangovac Ol' Dirty Bastard obradit će "Sussudio", veliki Collinsov hit iz ranih osamdesetih. No, to nije sve; u projekt obrada uključila se i Lil' Kim koja će otpjevati pjesmuljak "In the Air Tonight", A sve to na albumu "Urban Renewal" koji će predstavljati svojevrsni hip-hop tribute album ovom bivšem članu grupe Genesis. Ponosni Phil je izjavio kako mu je sve to veliki kompliment, jer je svjestan kvalitete svojih pjesama i balada. :/ *(rt)*

Skunk Anansie is Dead

Tužna vijest za sve obožavatelje Skunk Anansie: 19. travnja službeno je objavljen raspad te skupine koja je svojedobno žarila i palila svjetskom scenom. Članovi su izjavili da su do takve odluke došli zajedno te da će i dalje ostati najbolji prijatelji i bla, bla, bla...kako to već ide. Pjevačica Skin i gitarist Ace rade na svojim solo projektima, dok su se ostali posvetili glumi ili fotografiji. (rt) *(rt)*

NOVI "ULOV" MICKA JAGGERA

Mick Jagger, rock legenda i vođa Rolling Stonesa, poznat je po svojim ljubavnim aferama s poznatim fotomodelima, a nerijetko mu se iz takvih vezica "zalomi" i koji klinac. Prateći svoju kćerku Elizabeth na jednoj modnoj reviji u Parizu, upoz-

Novinarska rock nagrada **"Crni mačak"**

SPLIT - RIJEKA 5:2

Naslov nikako ne smijete shvatiti kao da je netko pobijedio, a netko drugi izgubio. Zapravo riječ je o nečemu što se hrvatskom rock and rollu ili popularnoj glazbi napokon, nakon dugo sušnih godina, dogodilo, tj. da smo u 2000. godini imali čak dva odlična albuma - "Jedinu", riječkog, gologuzog sastava Let 3, i "Uskladimo toplomjere", splitskog The Beat Fleeta, koji je i proglašen za najbolji prošlogodišnji CD. Starog mačka, rock nagradu za životno djelo, dobio je gitarista Vedran Božić, najpoznatiji po tome što je prije tridesetak godina svirao s legendarnim Jimijem Hendrixom na jednom sessionu. Na ovom mjestu, nažalost, iscrpili smo sve kvalitetno što se događalo u sferi nagrada, a niti sam spektakl održan 12. travnja u zagrebačkom Domu sportova nije pružio ništa više od obične seoske zabave. Program je trajao nešto više od tri sata, prodefilirala je gotovo cijela domaća "pop-rock" scena, manje poznati bendovi mogli su odsvirati jednu pjesmu, malo bolji dvije, a laureati tri. Bilo je teško izdržati pošalice i skečeve voditeljskog para Gobac-Severina koje, usput rečeno, nismo shvatili, potom prepucavanje hostesa, koje su ondje bile samo zbog osobnih atributa, s publikom u prvim redovima, a najteže je bilo preživjeti perjanice zagrebačkog (jadni mi) "roknimerola" - dobitnika, po nikome nije jasno kojem kriteriju, "Crnog mačića" za najveću nadu - grupu Flare. Gospođici Anđi bi netko trebao posuditi nešto novca i poslati je na sate pjevanja što je prije moguće. Također zagrebački (jadni mi drugi put) Tram 11 vrlo je zorno prikazao kako hip-hop glazba ne treba izgledati, a još manje zvučati. Spas i zaborav u piću je pružio obližnji šank. No da ne bi sve bilo tako crno, pobrinuli su se kraljica estrade Josipa Lisac, "istrijanska supa" Livio Morosin s vrlo živahnim bendom, Goran Bare i njegovi plaćenici te već spomenuti The Beat Fleet i Let 3. Na koncu konca, moramo biti zadovoljni jer napokon imamo dva u svjetskim razmjerima kvalitetna benda. Idemo na more! *(elz)*

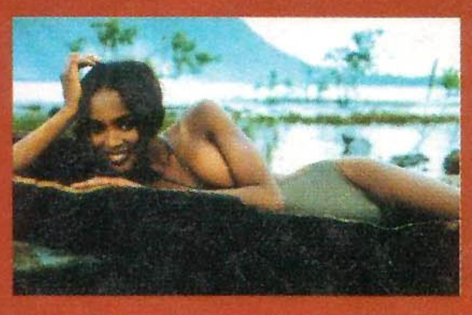
PUNK IS (NOT) DEAD!?

Na sam Uskrs, u nedjelju 15. travnja, od komplikacija uzrokovanih rakom limfe umro je Jeffrey Hyman, puno poznatiji pod pseudonimom Joey Ramone, pjevač i lider newyorških punkera The Ramones. Četrdesetdevetogodišnji pokojni umjetnik počeo je karijeru s trinaest godina kao bubnjar, no ubrzo su u bendu shvatili da mu mikrofon mnogo bolje pristaje od bubnjeva (tada, sredinom sedamdesetih, važniji je bio izgled, a ne umijeće sviranja jer to ionako nitko od njih nije znao), što je rezultiralo "baražnom" vatrom dvominutnih poskočica, koncertima nabijenih strahovitom energijom i pločama koje nisu trajale duže od tridesetak minuta. Prva četiri albuma, "The Ramones", "Leave Home", "Rocket To Russia" i "Road To Run", predstavljala su revoluciju u svoje vrijeme, dok je živi dvostruki LP (poslije izdan i na CD-u) "It's Alive" prava Biblija u kolekciji svakog ozbiljnijeg slušača glazbe. Rado bismo se poslužili stihovima njihovog hita "Hey Ho, Let's Go!", ali se bojim da Joey neće dalje od svog posljednjeg počivališta. *(elz)*

nao je i Sophie Dahl s kojom je nedugo potom proveo nekoliko noći u jednom londonskom hotelu. Inače, Sophie je snimila seriju fotki za parfem Opium, no reklamni posteri s tim fotkama nisu otisnuti zbog cenzure. *(rt)*

Naomi silom želi pjevati

Poznata manekenka Naomi Campbell koju polako pritišću i godine željela bi se udati i imati puuuno djece, a za buduću karijeru je odabrala pjevanje. Neki se sjećaju njenog pokušaja plivanja u glazbenim vodama 1994. godine, no njezin



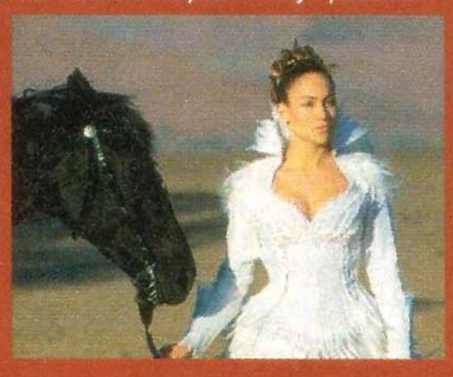
je pjesmuljak "Love and Tears" neslavno završio, jedva se doguravši do 40. mjesta na top-ljestvicama. Savjetnici su joj objasnili da tada nije uspjela jer su u modi bili dečki s gitarama, a danas kad scenom drmaju All Saints i Destiny's Child uspjeh joj je zajamčen. *(rt)*

Ricky Martin a.k.a. el Zorro

U najnovijoj, glazbenoj, inačici filma o maskiranom mačevaocu na konju vranu, trebao bi, kako doznajemo, glumiti i Ricky Martin, ikona latino glazbe. Ovih dana pjevač završava dogovore s producentima oko uloge meksičkog odmetnika. Filmu je zajamčena posjećenost ženske publike, iako većina sumnja u glumačke performanse živahnog latino-lovera Rickyja. A nekoliko pjesama za film trebao bi napisati i Robbie Williams. *(rt)*

Novi hit plastične kirurgije

Nekada je vladala pomama za povećanjem grudi pa su mnoge djevojke željele imati oveće grudi poput Pamele Anderson. Danas su se stvari promijenile pa se kod plastičnog kirurga odlazi sa slikama Jeniffer Lopez. Ona je postala uzor lijepo zaobljene guze, a plastični kirurzi zadovoljno trljaju ruke i vješto izvode sve više takvih operacija. Zahvat stoji nekoliko tisuća funti i pacijentica nakon toga može otići kući. Jedini je problem, požalila se jedna mlada Engleskinja, što je na povratku kući u taksiju morala ležati na trbuhu. *(rt)*



Nelogični Unlogic Skill

Dečki koji su prije dvije godine osvježili hrvatsku rock scenu, riječki Unlogic Skill, ponovno su u studiju. Radi se na albumu "Nelogični"na kojem će se nalaziti 13 pjesama u produkciji Simona Dejhale, Nene Belana i Vedrana Križana. Na albumu uz ostale gostuju i El Bahatee, DJ Pimp, Zoran Prodanović - Prlja, a prvi singl "Obećanje ludom radovanje" s El Bahateejem trebao bi se ovih dana zavrtjeti na radiopostajama. (rt)

Katolička udruga ljuta na Go - Go's

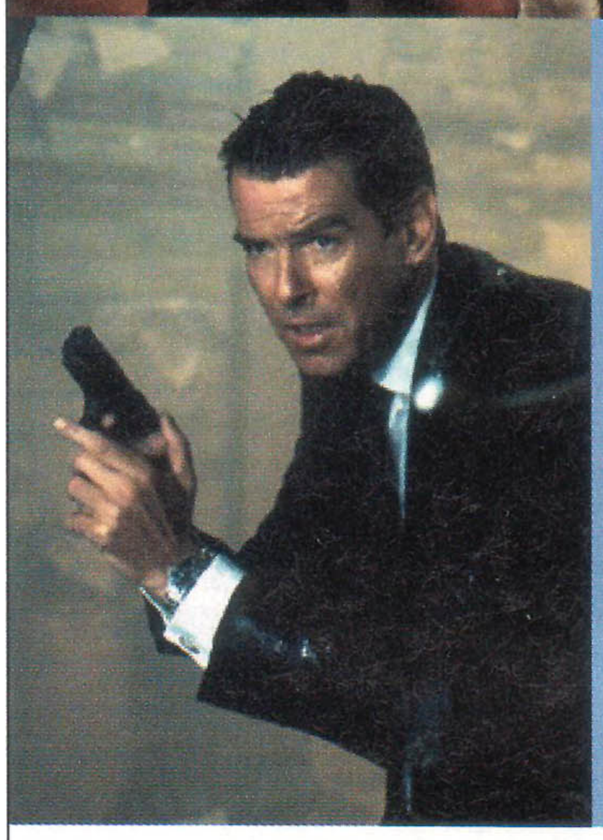
Službeni web site skupine Go-Go's izazvao je burne reakcije Katoličke udruge za religiozna i civilna prava zbog slike članica benda na kojoj su dotične odjevene kao Djevica Marija. Stranice su lansirane kako bi promovirale najnoviji album benda pod nazivom "God Bless the Go-Go's", prvi nakon 17 godina. Crkva je taj čin nazvala jeftinim trikom, a nije pomoglo ni to što je u tekstu jedne od pjesama izrecitirana i molitva, doduše na takav način da slavi i promovira bend. *(rt)*

RESET

RESET

My name is...

...Bond. James Bond. Ukupno dvadeseti put, ali prvi put u novom stoljeću i četvrti put s Pierceom Brosnanom. Pa pogledajmo...



Najdugovječnija i najbrojnija filmska saga svih vremena se nastavlja. Ritam izlaženja novog filma svakih godinu i pol bit će nastavljen idućeg ljeta, 2002., kada će se pojaviti novi film iz serijala o najjavnijem tajnom agentu na svijetu. Naziv slikopisa, naravno, još nije poznat. Producenti, na čelu s Barbarom Broccoli, se drže ustaljenog pravila o čuvanju u tajnosti imena filma sve do posljednjeg časa. No, razlog su možda i brojne nedoumice koje su se počele plesti oko Bondove sudbine. Naime, Brosnanu ugovor s MGM-om istječe nakon snimanja Bonda dvadesetog, a za ostanak u serijalu traži veći utjecaj na stvaranje filmova te usporavanje trenutačnog ritma snimanja. Također, njegov je "maleni" ugovor težak samo 20 milijuna dolara, što nije zanemarivo. Čule su se glasine o ulasku Russella Crowea (The Insider, Gladiator) na njegovo mjesto, no Crowe takve napise nije želio komentirati. U sličnim se jednadžbama provlači i ime Hugha Jackmana (Wolverine iz X-Mena), također bez ikakvih potvrda. Što se sadašnjosti tiče, producenti mozgaju i oko odabira buduće Bondove djevojke. Šuška se o Whitney Houston, a o povezanosti dima i vatre govori i činjenica da bi spomenuta gospođa mogla i otpjevati buduću temu iz filma, što opet povlači za sobom poznatu paralelu o dvije muhe i udarcu. Jedine suvisle informacije je dao upravo Pierce Brosnan najavivši da će idući Bond biti dosad najspektakularniji zah-

MY NAME IS BILL... BILL CLINTON

Bivši je američki predsjednik odlučio postati showman. Za nastupe već sada traži po 300 000 $, a pročulo se da gospođa Broccoli želi "I fucked but I didn't cum" Billa u novom Bondu. Trebao bi, naravno, glumiti samog sebe, a to je upravo put koji su "I didn't have sexual intercourse with that woman" Clintonu predvidjeli neki nezavisni stručnjaci (hehe). Kažu da je zovu Hollywooda teško odoljeti, vidjet ćemo kako će se s tim boriti naš Bill.

DVDrecenzije

Zvuk svih predstavljenih filmova je u dolby digital 5.1 miksu

Heavy Metal

1981., ZF animirani (Continental Film)
redatelj » **Gerald Potterton**
gl. uloge » **Len Blum, Daniel Goldberg**

Dvadeset godina nakon filmske premijere, antologijski je *crtić Heavy Metal* doživio i svoje domaće DVD-izdanje. Vrhunska slika i zvuk su dovoljno jamstvo za uživanje u priči o vječnoj borbi dobra i zla ispričanoj kroz sedam "poglavlja", nastalih na temelju stripova objavljenih u istoimenom časopisu tijekom sedamedesetih. Kad se pojavio, *Heavy Metal* je bio vrhunski proizvod animacije u zapadnom svijetu (Japance ne računamo, oni su uvijek bili svjetlosne godine ispred) pa je ubrzo stekao vojsku poklonika. Prošle je godine objavljen i nastavak, *FAKK2*, koji je pratila i istoimena PC-igra. Ipak, ovaj film preporučujemo svima, i onima koji su ga gledali i onima koji nisu, jer i danas predstavlja zanimljivo vizualno iskustvo.

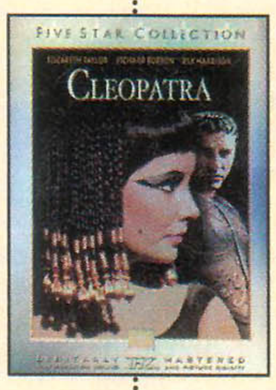
Romeo mora umrijeti

(Romeo Must Die), 2000., akcijski (Issa Film)
redatelj » **Andrzej Bartkowiak**
gl. uloge » **Jet Li, Aaliyah, DMX**

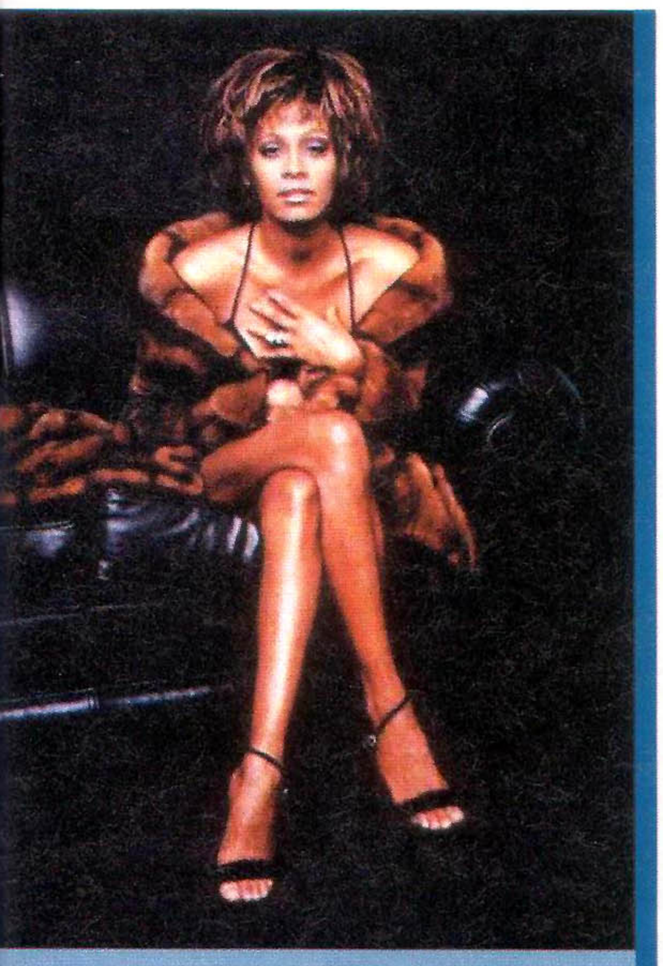
Megazabava zajamčena. Jet Li je sin šefa hongkonške mafije na privremenom radu u Americi koji slijedi put svog oca nakon što mu suparnička, crnačka mafija ubije brata (hm, hm). Naravno, zaplet se komplicira ljubavno-platonskom vezom njega (Li) i nje (Aaliyah), kćeri suparničkog mafijaša (otud i Romeo u naslovu). Priča kao priča je klasično-žanrovska, glazba u filmu je izvrsna, dodatci su mrak, a u traženju ultimativne dvostane zabave dalje od ovog filma jednostavno nije potrebno ići. Li je zakon, kao i obično, a ako vam se svidi ovo iskustvo, potražite i njegov prvi veliki film "Black Mask" (nažalost, samo na VHS-u) s kojim je sve i započelo. Čovjek leti, voljeli ga ili mrzili.

DVD novosti

Ajme, ništavila. Regija 1 (američka, integralna) kao da je otišla na godišnji odmor, pa se ništa zanimljivoga ne događa. Među rijetkim atraktivnim naslovima izdvajamo » **Unbreakable** s Bruceom Willisom i » **Men of Honour** s Robertom de Nirom. Ljubitelje filmske klasike će obradovati » **Cleopatra** s neponovljivom Elizabeth Taylor. Istodobno je



regija 2 nešto zanimljivija novostima, stoga vas uskoro i u nas očekuje » **Crouching Tiger, Hidden Dragon, Buffy the Vampire Slayer** serija na DVD-u (ako se distributeri potrude, a mi ih molimo) te legendarni » **Transformers the Movie** iz 1986., remek-djelo prošlog stoljeća, hehe. Razmišljanja o moru...

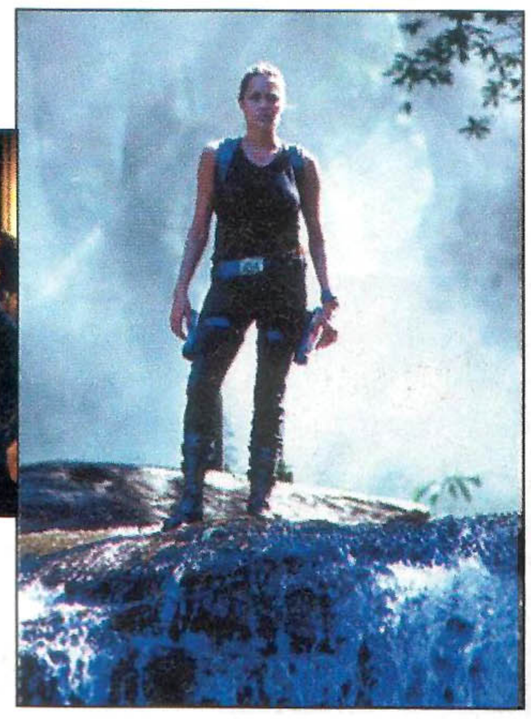


valjujući činjenici što će se na nj potrošiti i najviše novca. Serijal zvan Bond, čini se, postaje sve isplativiji i isplativiji, a točne se informacije očekuju početkom ljeta kada započinje i službena pretprodukcija filma.

vijestivijestivijestivijestivijestivijestivijestivijesti

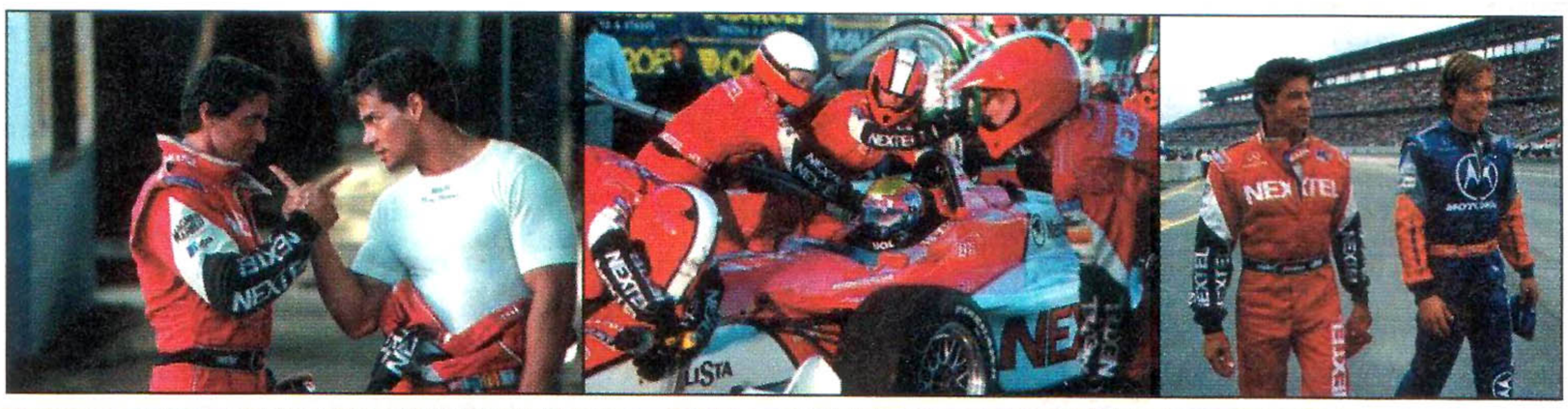
SLIJEP KRAJ ZDRAVIH OČIJU Edward Norton, velika nada Hollywooda budućnosti, odbio je ulogu Daredevila, legendarnog strip-junaka koji je trebao zaživjeti na velikim platnima. Film će, s Nortonom ili bez njega, potpisati Mark Steven Johnson, a mi samo možemo zažaliti za postupkom tog mladca koji je kao razlog naveo fokusiranje na vlastitu glumačku i redateljsku karijeru. Naslov govori što mislimo o njegovoj odluci. Dardevil kikz bat!!!

UGLAZBLJENA LARA Objavljen je popis izvođača za soundtrack *Tomb Raider the Moviea*. Atraktivnu listu predvodi U2 s remixom pjesme "Elevation". Slijede ih Nine Inch Nails, Chemical Brothers, Missy Elliot, Outkast, Moby, Basement Jaxx, Fatboy Slim i Leftfield, te manje poznati BT, Delerium i Fluke. Sudeći po navedenom, to će biti jedan od najatraktivnijih soundtrackova dosad. Naravno, naslovni singl U2 će biti popraćen i odgovarajućim TR-Style videospotom. Soundtrack izlazi na tržište 5. lipnja, a premijera filma će biti deset dana poslije.



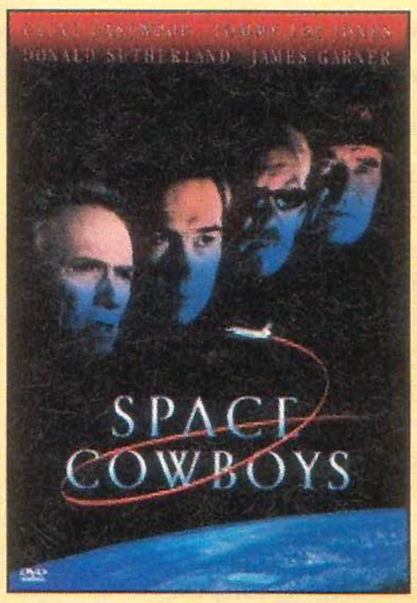
NIJE SENNA, ALI SLY JEST

Sylvester Stallone se na velika platna vraća u još većem stilu. Iako mu nije uspio naum o filmskom utjelovljenju velikog Ayrtona Senne, strast za brzinom je odlučio utažiti snimanjem filma slične tematike. To je i učinio, tako da uskoro možemo očekivati i premijeru *Drivena*, akcijske drame o putu mladog vozača CARTA kojem bivša trkaća zvijezda Joe Tanto (Sly) pomaže u svladavanju kriza koje mu priječe put do pobjedničkog postolja. Uz adrenalinske scene utrka te uvijek emocijama ispunjenu glumu već pomalo vremešnog Slya, *Driven* možemo očekivati s velikim zanimanjem.

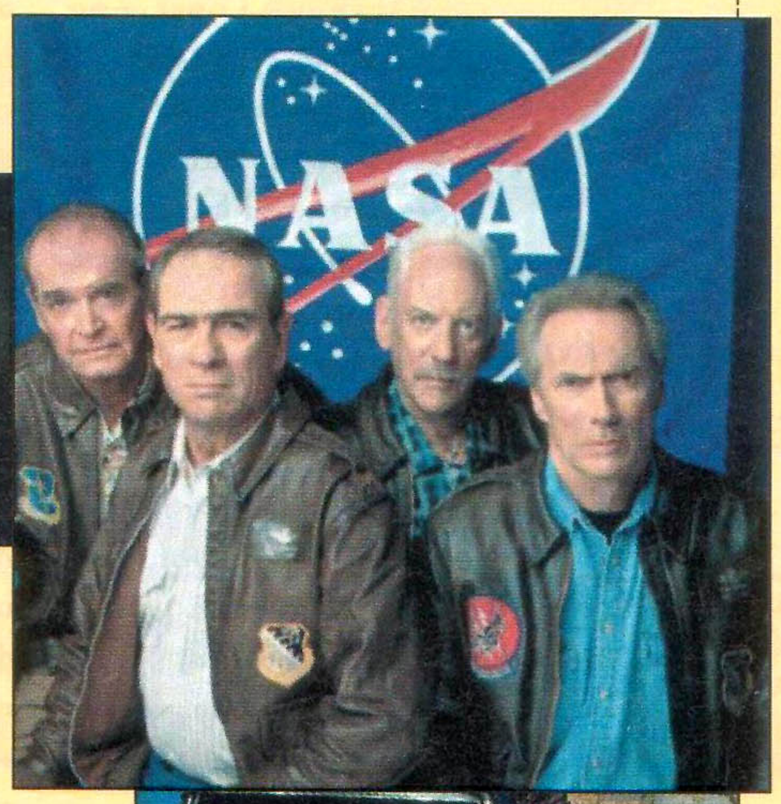


Svemirski kauboji

(Space Cowboys), 2000., zabavan film (Issa Film)
redatelj » **Clint Eastwood**
gl. uloge » **Clint Eastwood, Tommy Lee Jones, Donald Sutherland, James Garner**



Svemirski kauboji je jedan od onih filmova koji vam se zavuku pod kožu. Teško je objasniti kako i zašto, no u doba kada se Hollywood svim silama trudi napraviti spektakle za široke narodne mase, drago je čovjeku pogledati nešto napravljeno s dušom. Je li to samo zasluga legendarnog Clinta Callahana Eastwooda, ne znamo, no sva su četvorica glavnih glumaca odgovorna za izvrsnu atmosferu kojom je film prožet od početka do kraja. I ne bi sve zajedno bilo ni približno zabavno da nije baš njih, holivudskih *džombi* koji su odlučili mladosti pokazati kako to rade stari dečki. Uspjeli su sigurno, a priču o putu četvorice ostarjelih austronauta u svemir pratit ćete bez daha, uz poželjan osmjeh i zatomljavanje izjava o naivnosti pojedinih dijelova. *Svemirski kauboji* je ljudski film (u kojem glumi i Rade, legenda), a njih je u današnjem Hollywoodu vrlo malo. Pogledajte pod mus.

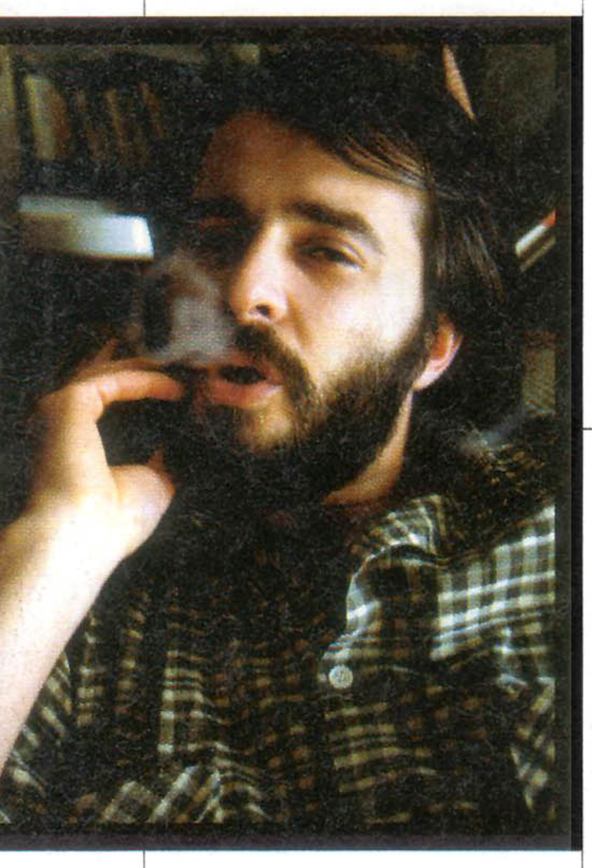


"Issa Film i video" nagrađuje filmom mjeseca sretnog čitatelja koji odgovori koju je vrstu pištolja Clint Eastwood proslavio kroz serijal filmova o inspektoru Callahanu. Odgovore šaljite na adresu uredništva (s naznakom "za PSX@hollywood") ili na mail reset@janus.hr.

Matrix iliti glavom u pijesak

Danijel Reškovac

He dajte se!



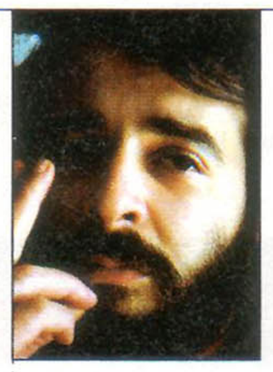
Pitali su vas već zašto se tako mnogo igrate? Nije im bilo jasno zašto toliko vremena provodite pred ekranom. Zgražali su se nad vašim navikama. Vikali i pitali se kamo sve to vodi, kuda će se ovaj ludi svijet strmoglaviti jednom kad vaša generacija postane odgovorna (ma zar je to moguće?). U onim ekstremnijim slučajevima čupali su kose i postavljali zabrane. U situacijama kad više nisu vladali sobom znala se zalomiti i poneka šamarčina.

A sve to zato što nisu shvatili. Da je prošlo. I da tu još vrlo malo mogu. A što su nemoćniji, mjere su sve represivnije. Dok ne odustanu. I postanu luđi od vas. Ali njima ćemo sve oprostiti. Oni su ipak naši najdraži. I kao što oni nisu jednom razumjeli nas, tako ni mi njih nećemo razumjeti u više vremenskih perioda. Pa smo kvit.

A pitat će nas i opet, i po stoti put, zašto ne radimo nešto pametnije, zašto se ne bavimo nečim korisnijim, ili barem kreativnijim, ne izađemo malo van, na svježi zrak, prošetamo gradom... Pa se nađemo na Cvjetnom trgu, u nekoj prilici, pa nas uhvati neki prolutali metak, onako usput, trznemo glavom i ostanemo bez pola mozga, nema veze, već će se netko pobrinuti za amputaciju druge polovice...

Ili gledamo ozbiljne Dnevnike, Vijesti i ostale trakavice koje se provlače svakih deset minuta, od programa do programa. Kako je to biti neinformiran? S glavom u pijesku monitora, TV-a i neke igrice?

A kako je to biti informiran? To je znači amputacija druge



strane? Blok suđenja, blok najcrnje kronike, blok suđenja, pa malo ubijanja, ah da, jesmo li imali najnoviju reportažu o suđenju?

Ljudi su na ulicama, a ti samo igraš svoje nasilne igrice!

Ili ćemo studirati. Biti ozbiljni, baviti se naukom. Ali studirati, a ne džabalebarit, kao prije deset-petnaest godina. Onda su se svi samo zezali i nitko nije učio. E ne'š ti propalih studenata!

Danas će se točno znati. Tko ne daje u roku, pisat će mu na *iksici*. Onda će stati u red u studentskoj menzi, a teta će ga poslati u onaj drugi. Tamo gdje dijele manje. Jer, ne možeš ne položit ispit i još se nadat da ćeš dobit porciju ko onaj štreber tamo. Vidiš kako je on shvatio!

Ma ne, najbolje je opustiti se, baciti sve te igrice i zabaviti se malo s društvom. Gdje? E, ono je dobra birtija, tamo drmaju narodnjake!

Neeeeee, bljuvat se može i od pokvarenog želuca, da ne spominjem te neke droge i alkohol koji samo kvare mlade (stari su, rekli smo, već amputirani). Joj, jesam li spomenuo igrice?

No, bit ćemo toliko ekscentrični i od 2 do 3 zagrebačka kluba odabrati jedan. Možda neki party. Možda Tvornica? Ali neeeee, Tvornica je pod opsadom. Jake snage MUP-a stisnule su nekoliko stotina okorjelih kriminalaca u njihovu jazbinu i sada polako, kao što to samo oni znaju, lome njihov opaki otpor. Mirna jedna istraga, u stilu Agathe Christie. Ime, preeeezime, ime oca, JMBG, kako ne znaš, je l' ti to mene... Jedan čudniji pogled, zajapureni obrazi i odmah kvačica kraj imena, sve ćemo mi to lijepo edvintetirat...

A bezveze posla i zezancije, i vama i nama, treba i ta 2-3 preostala lijepo zatvoriti i onda će sve bit u redu. Kako li je nekad bilo toliko klubova gdje se ta delinkvencija iživljavala? Nasreću, padali su jedan po jedan, ma tko će sve to kontrolirat...

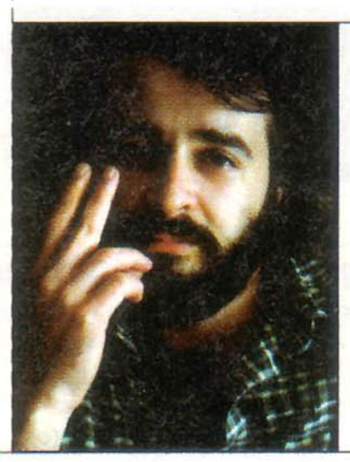
Osječani, Splićani, Riječani, Puljani... koliko vam je ostalo klubova?

Vidiš, kako ste vi shvatili.

A Amar nam svakodnevno nosi izvješće o stanju nacije. Njegov je (dobrovoljni, nemojte krivo shvatiti) zadatak gledanje Hrvatskog glazbenog bloka, od pola osam do osam. Pa onda repriza oko dvanaest, da se bolje zapamte detalji: "A onda je Milo stajao ispred kuće (kamene pretpostavljam, i već zamišljam...) i skakutao. I mahao ručicama. Od opčinjenosti pojavom nisam zapamtio riječi, ali neka, pogledat ću sutra. A Ona i On su snimili spot. Prestraaaaaaaašno! Prvo on leleče, pa se ona budi iz stoljetnog sna, i onako hitra, zaleleče s njim, pa im nešto pada po glavama, pa kako ne znaš Onu, pa to je legenda glazbene scene. Kad se samo igraš... A On, On je nadrealista! Ima li drugog objašnjenja?" Da, nadrealista koji živi od amputacije.

I zato ne bih htio biti dosadan, htio bih biti uporan i agresivno nametljiv; možda neću biti fin, možda ni pristojan. Sigurno je da neću biti taktičan. Možda vam neću ni mnogo novoga otkriti, sve vi to već dobro znate, ali ipak ću zavijati: NE DAJTE SE! Širom otvorite oči i NE DAJTE SEEEEEEEEEEEEE!

Ne dajmo se zajedno. Iznenadili biste se koliko nas još ima.



Možda neću biti fin, možda ni pristojan. Sigurno je da neću biti taktičan. Možda vam neću ni mnogo novoga otkriti, ali ipak ću ponavljati: Ne dajte se!

JUMBO!

Tečajevi jezika u inozemstvu

GRUPNI POLASCI

London
Winchester
Oxford
Cambridge
Brighton
Reading
Dublin
Santa Barbara
Edinburgh
Obertauern
Cape Town
Malta
Malaga
Lignano
Beč
Graz

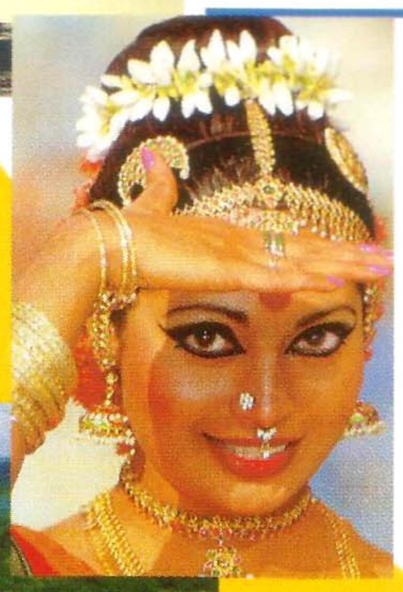
INDIVIDUALNI POLASCI

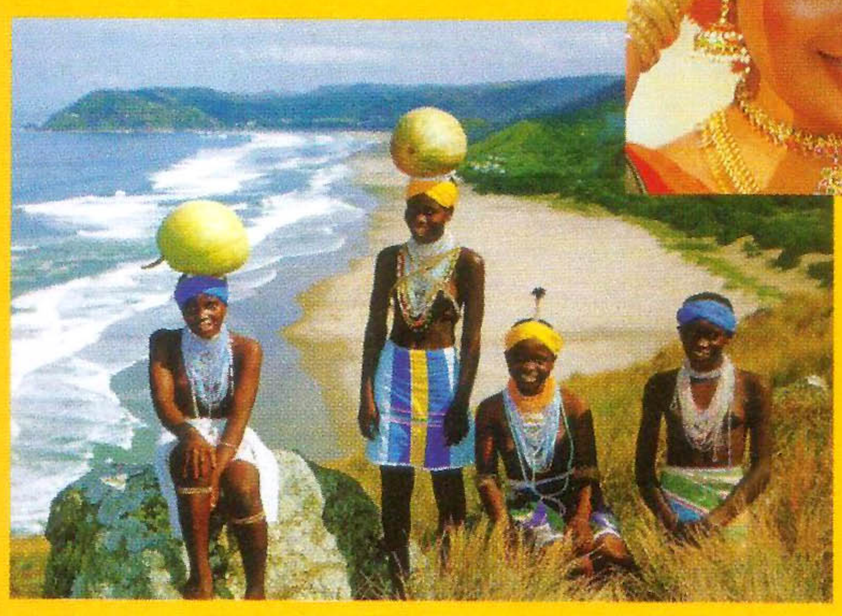
Engleska, Škotska,
Irska, Malta,
Austrija, Švicarska,
Njemačka, Italija,
Francuska,
Španjolska,
Portugal, SAD,
Kanada, N. Zeland,
Australija, JAR,
Egipat, Rusija...

AVIO KARTE
po najpovoljnijim cijenama!

SAJMOVI KONGRESI

Egzotična putovanja





INDONEZIJA TAJLAND KINA INDIJA
NEPAL KUBA MEKSIKO ARGENTINA
BRAZIL SAD DUBAI EGIPAT
MAROKO SIRIJA JORDAN
KENIJA SEJŠELI
MAURICIJUS
MALDIVI

ČLAN UHPA
MEMBER ASTA American Society of Travel Agents
IATA ACCREDITED AGENT

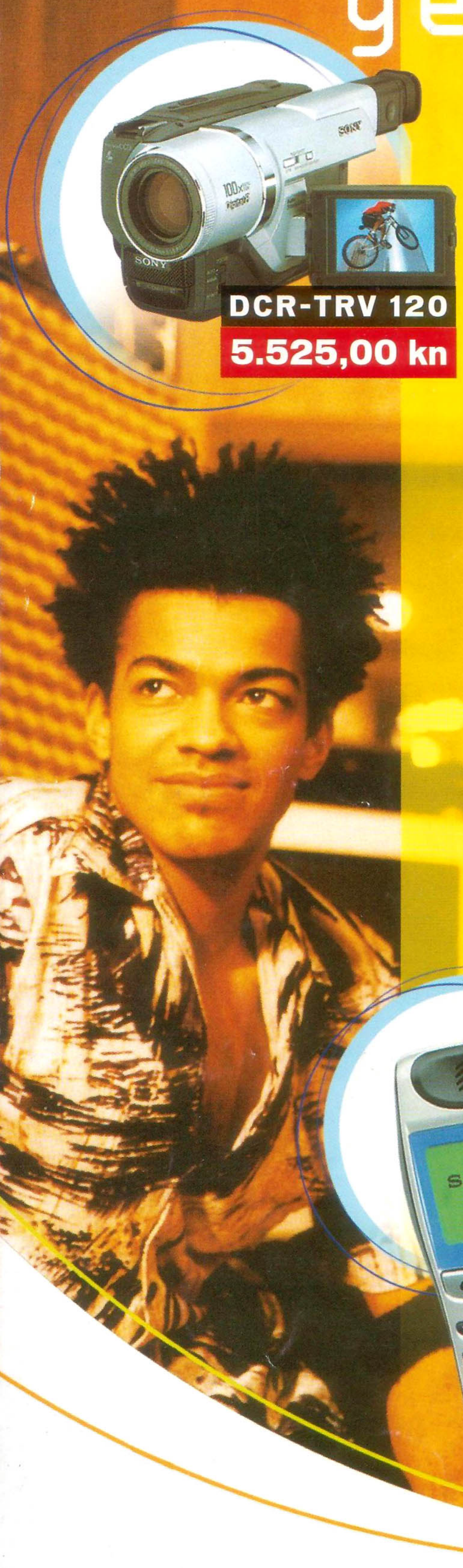
JUMBO!

JUMBO d.o.o. IDK: HR-AB-01-080158068
Zagreb, Hrvatska, Britanski trg 5
tel. 48 23 500, 48 22 211, fax. 48 23 501
e-mail: jumbo@zg.tel.hr
http//www.jumbo-tours.hr

nova... SONY

generacija

zna uživati u dobrim stvarima!



DCR-TRV 120

5.525,00 kn

PlayStation 2

PlayStation One

CMD-J5

- Jog Dial ■ e-mail ■ WAP
- Microsoft Mobile Explorer
- vibro ■ hrvatski izbornik
- vrijeme razgovora - 3 sata

Diners Club International

bezkamatni kredit na 6 rata
krediti na 12 rata

krediti do 24 rate

potrošački kredit do 24 rate uz gotovinski popust

HELIKOP

OVLAŠTENI DISTRIBUTER SONY

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

Ovlašteni SONY servis

Zagreb, Medveščak 67,
tel: 01/ 4666 888

Wonder-Trade

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